

**CREATURES...**  
**...RISOLTO E MAPPATO!**

**VIDEO**  
**LA**  
**8 GAMES CONSOLE**  
**BIT**

**MEDAGLIA D'ORO**  
**PARASOL STARS**  
**(BUBBLE BOBBLE III)**

**GIOCHI CALDI**

**STARS ESPRIT T. C. (C64)**

**ULTIMA VI (C64)**

**WRESTLEBALL (C64)**

**SPECIALE**  
**PREVIEWS**

**LE INTERVISTE**  
**AI PROGRAMMATORI**

**I TIE-IN**

**RITORNO AL FUTURO III**

**THE HUNT FOR RED OCTOBER**

*C. Weston '91*



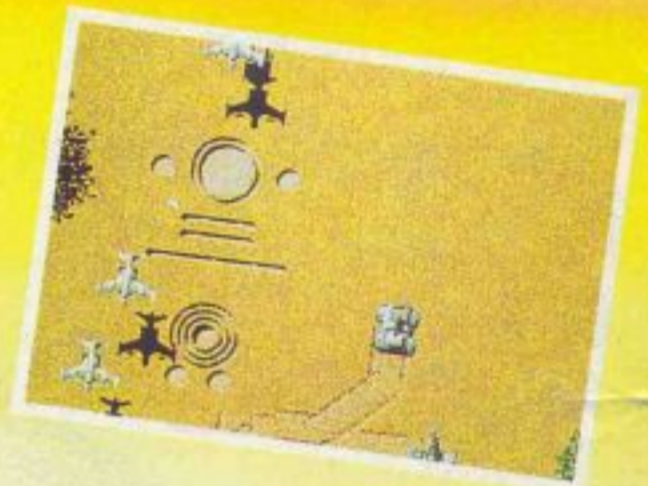
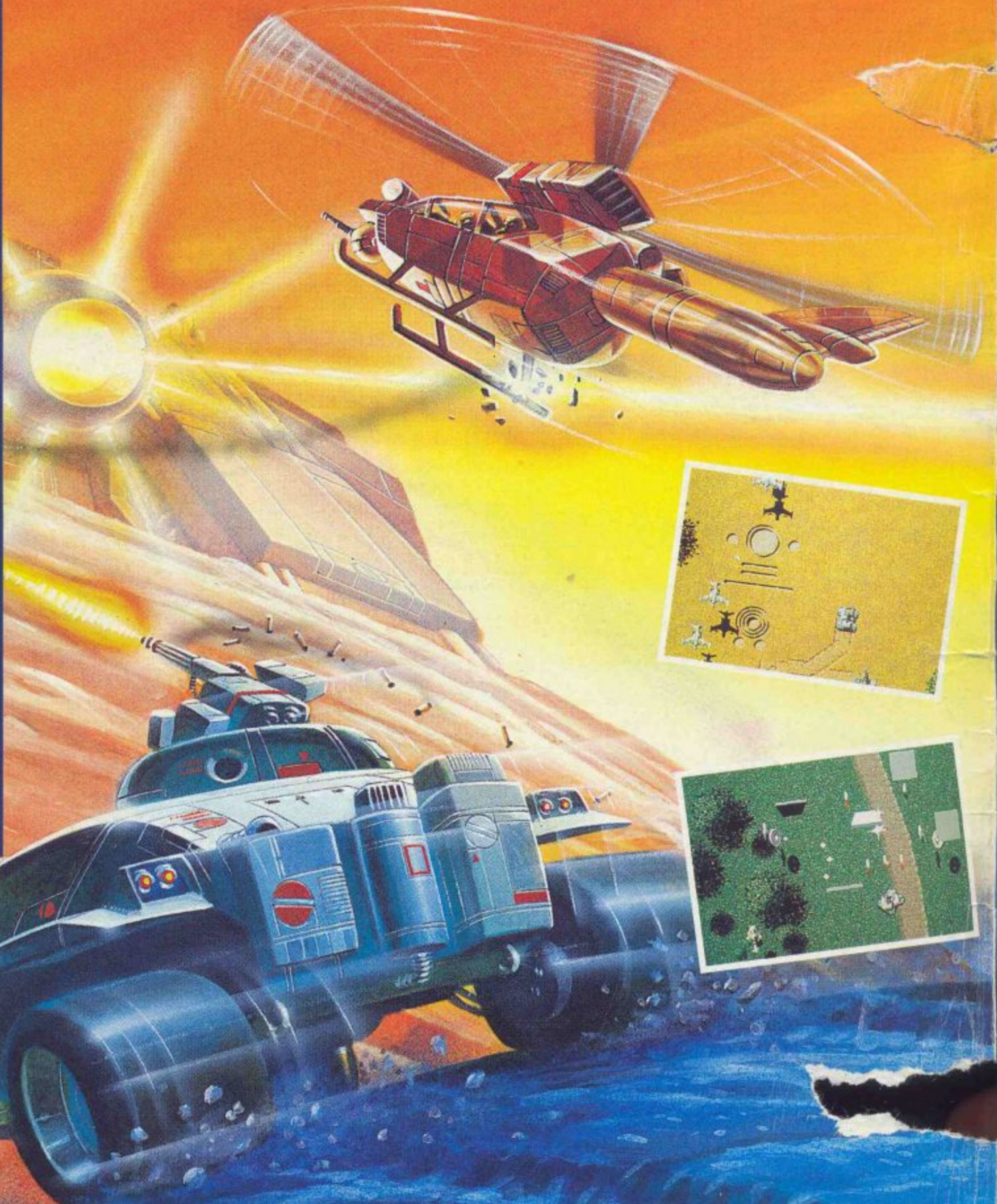
S  
T  
O  
R  
M

S

W

I

V



Dai programmatori di Silkworm, lo shoot'em up degli anni '80, arriva SWIV lo shoot'em up degli anni '90.

## SWIV

Nessuno sa che cosa significa  
ma presto tutti lo sapranno!

Formati disponibili:  
C64  
AMIGA  
ATARI ST  
AMSTRAD

Gli screenshot si riferiscono al formato Amiga.



Un  
entusiasmante  
gioco arcade. Gira il  
mondo nelle vesti di PANG,  
distruggendo centinaia di bollicine  
colorate. Fai uso di svariate armi che  
potrai raccogliere durante il tragitto.

Disponibile per: **C64** e **AMSTRAD** su cartuccia

**LEADER**

•DISTRIBUZIONE•

**AMIGA**

**ATARI ST**

**SPEC.** Cassette

**L. 29.000**

**L. 49.000**

**L. 18.000**

**ocean**<sup>®</sup>

# OMAGGIO DI UN FAVOLOSO FLAUTO BONTEMPI

## A CHI ACQUISTA IL VIDEO CORSO DI MUSICA

Cassetta VHS  
di 105 minuti circa  
più fascicolo  
32 pagine



Desidero ricevere un videocorso di flauto a L. 29.900

Pagherò nel seguente modo:

(Barrare il pagamento prescelto)

- In contrassegno
- Versando sul c/c Postale n. 54562202
- Con assegno bancario allegato

Nome .....

Cognome .....

Indirizzo .....

Città ..... Cap..... Prov.....

Telefono.....

# ZZAP! Sommario

## TWIST

### 7 EDITORIALE

Cambio di guardia...

### 74 PREVIEWS

Il 'Bel Paese' protagonista delle pagine dedicate alle novità... urca!

### 13 ZZAP! TEST

Di qui si va tra la perdita gente, di qui si va tra l'eterno dolore... no?!?

### 48 TOP SECRET

Un sacco e una sporta di trucchi e la soluzione 'cum mappa' di Creatures!

### 66 CONSOLE NEWS

Spazio ridotto in cui troneggiano Sega, Nintendo e Atari...

### 77 ZZAP! POSTA

Cambio di guardia 2...

## AND

### 8 ITALIANISSIMO

Intervistati per voi i campioni del soft

### 44 PARASOL STARS

Un seguito più bello dell'originale?!?

### 42 SARACEN PAINT

Un prodotto italiano per chi ama dipingere... sul video

### 63 JOY... OSAMENTE

MA e MAX sfasciano i nostri joystick

## SHOUT

### 14 BACK TO THE... 3

Più che altro un salto nel passato... del software

### 16 ULTIMA VI

Lord British sollazza i BBros con un nuovo parto della sua fantasia

### 22 LOTUS ESPRIT...

Come far correre un'auto...

### 24 TURN'N'BURN

... e come imparare a sfasciarla divertendosi (Max Docet)

### 26 HUNT FOR RED...

Un simulatore di sotto-marino...

### 35 SWIV

Come essere sinceri a metà nel mettere il titolo a un gioco...

### 37 WARLOCK

Non è il primo Warlock della storia, e forse neanche l'ultimo...

### 42 SARACEN PAINT

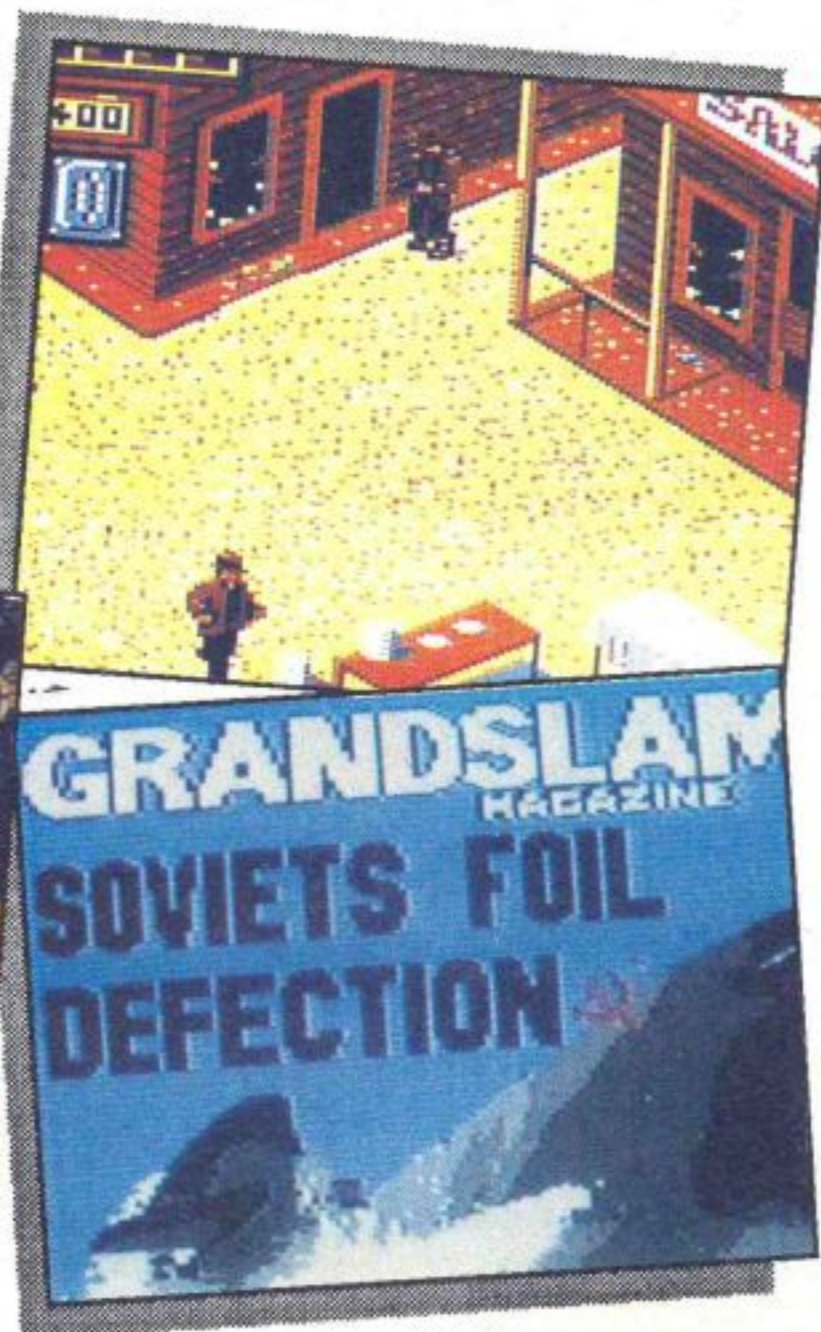
Non è un gioco, ma potete divertirvi (vicivici... ?) lo stesso...

### 44 PARASOL STARS

Dal Giappone con furore... ovvero come ridare gloria a un gioco!

### 60 WRESTLEBALL

Qualcuno ha bisogno di un altro gioco sportivo futuristico?

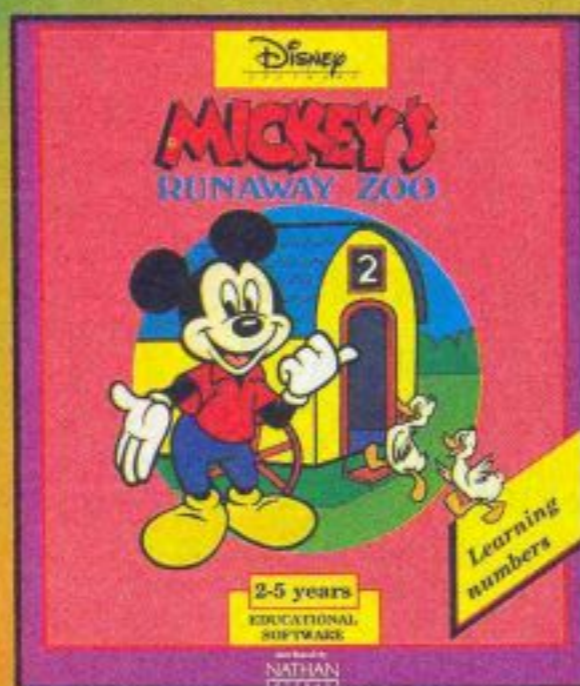


Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano Direttore Responsabile: Elisabetta Broli  
Capo Redattore: Marco Auletta Coord. Editoriale: Stefano Gallarini Redattori: Stefano Giorgi, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud,  
Simone Crosignani, Paolo Besser, Davide Corrado  
Videolimpaginazione: Max Di Bello, Bonaventura Di Bello  
Grafica: Donatella Elia Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 VIDEOTEL Mailbox:  
013171679 Computer Grafica e DTP Service: BrEnt Informatica & Telematica - Centola (SA) Tel. (0974) 933096 FAX (0974) 933087 Fotolito  
European Color - Milano Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) Concess. di pubblicità: SPAZIO 3 - Milano - tel.  
02/6882708-66800246 Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano  
Su licenze di NEWSFIELD PUBLICATION  
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%  
Abbon. 11 Numeri €35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni  
Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

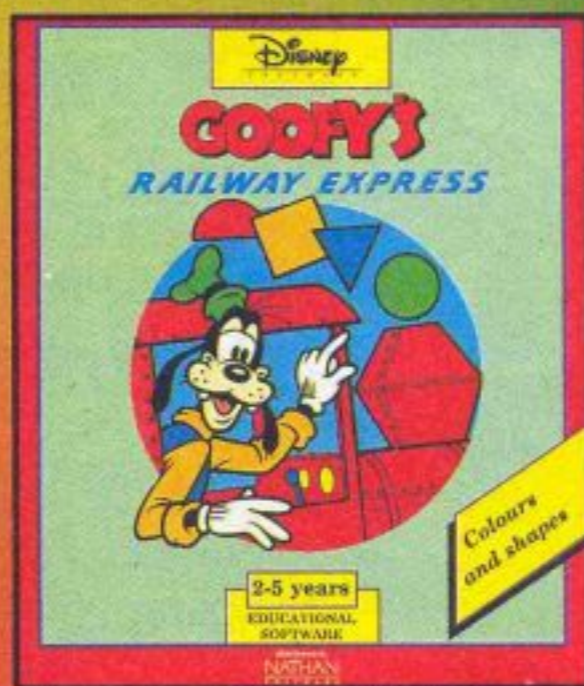
# Disney

S O F T W A R E

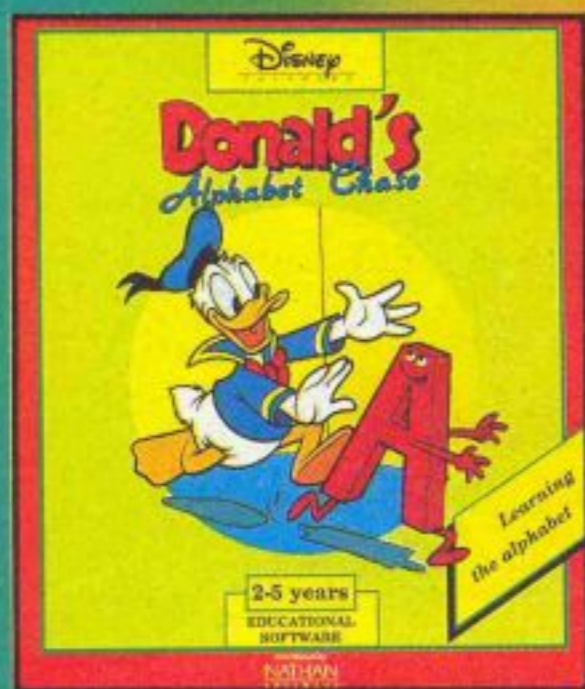
## PRESENTA I SUOI PROGRAMMI EDUCATIVI IMPARARE GIOCANDO



I NUMERI



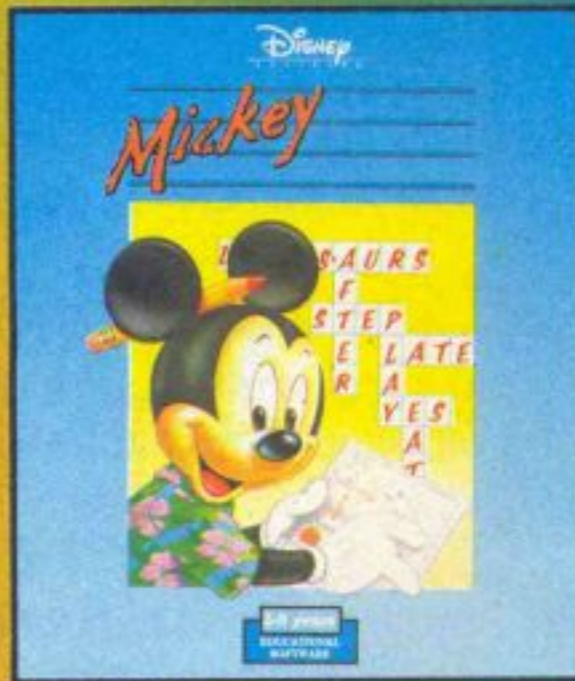
I COLORI E LE FORME



LE LETTERE DELL'ALFABETO

UNA GAMMA DI  
SOFTWARE EDUCATIVO  
ADATTO ALLE NECESSITA' DEL BAMBINO

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



LA LETTURA E L'ORTOGRAFIA



PAPERINO IMPARA  
L'ALFABETO

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

DA 2 A 6 ANNI



LO ZOO DI TOPOLINO  
IN LIBERTA'

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

DA 2 A 6 ANNI

Questi giochi sono disponibili nelle versioni seguenti:  
IBM PC e compatibili, Atari ST, Amiga,  
Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64.

Distribuito da:

**LEADER**  
EDIZIONI



IL RAPIDO DI PIPPO

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

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

DA 2 A 6 ANNI



IL CRUCIVERBA DI TOPOLINO

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

DA 6 A 8 ANNI

© The Walt Disney Company

# EDITORIALE

Anno VI - Numero 55

## VIVA L'ITALIA!

**ED** eccomi qui, di fronte a voi, con questo nuovo Editoriale. Che dire? Ancora una volta gli argomenti sono molti e ancora una volta non è facile cominciare. E allora parliamo del software per il 64 che sta facendo preoccupare moltissimi nostri lettori. Ne uscirà ancora? Non ne uscirà più? Questo numero di Zzap! vi farà sperare molto. A parte i nuovi titoli molto interessanti come BACK TO THE FUTURE 3 e LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, troverete due articoli su altrettante nuove realizzazioni Made In Italy proprio per il Commodore 64. E questo vi dimostra che la produzione per il glorioso 64 non è certo finita... tutt'altro. E questo dice anche che finalmente il software italiano si sta dirigendo verso produzioni di alto livello: finalmente professionisti anche nel software. Dal canto nostro abbiamo sempre cercato di realizzare la vostra rivista con le nostre idee e i nostri punti di vista, e approfitto di questo spazio per dire grazie a tutti i collaboratori che ce l'hanno sempre messa tutta per rendere questa rivista davvero professionale e italiana. E' vero che noi acquistiamo i diritti da Zzap! inglese, ma in questo numero, per esempio, sono solo due le recensioni tradotte; tutto il resto è farina del nostro sacco! Apritelo allora questo sacco, e buon divertimento!

*Stefano Gallarini*

### COMMODORE 64/GS

BACK TO THE FUTURE 3	14
ULTIMA 6	16
TECHNOCOP (bud.)	18
THE REAL GHOST...(bud.)	21
LOTUS ESPRIT TURBO...	22
TURN'N BURN	24
THE HUNT FOR RED...	26
GALDREGONS DOMAIN	28

HAWK STORM	31
SWIW	35
WARLOCK	37
DEFENDERS OF...(bud.)	39
SARACEN PAINT	42

### AMSTRAD

TENNIS CUP 2	13
--------------	----

### PC ENGINE

PARASOL STARS	44
---------------	----

### SEGA MEGADRIVE

WRESTLEBALL	60
-------------	----



# MADE IN ITALY

A quanto pare sembra proprio che lo spazio dedicato ai prodotti nostrani stia progressivamente trovandosi un suo spazio fisso all'interno della rivista, è quindi evidente come il nostro a lungo represso orgoglio tricolore non possa non trarne un grande giovamento!

## ZZAP! IN POLE POSITION...

I lettori più attenti ricorderanno certamente che ne abbiamo già brevemente parlato nel numero scorso, siamo ora in grado di darvi non solo più informazioni al riguardo, ma addirittura di proporvi un'intervista esclusiva in compagnia dei programmatori dell'ormai imminente e oltremodo atteso gioco di guida targato SC/IDEA. Il titolo lo sapete già, si tratta di F1 GP CIRCUITS, e dovrebbe essere disponibile entro la fine del mese (aspettatevi quindi la recensione nel prossimo numero), come già anticiparvi sostanzialmente si tratta di un gioco di guida visto dall'alto articolato su nove differenti tracciati sui quali si



svolge un intero Campionato del Mondo, il tutto condito con una buona dose di opzione di carattere manageriale (scelta della vettura, del pilota, degli accessori come telaio, motore, gomme...) che a quanto abbiamo potuto vedere dal demo semidefinitivo ci sono sembrate veramente

strepitose, ulteriore nota di merito per la sequenza dei box che come dovrebbero testimoniare le foto rappresenta uno dei punti di forza dell'intera realizzazione. Eccovi comunque l'esito di una lunga chiaccherata con gli artefici del gioco...

— Visto che in qualche modo bisogna pur cominciare cosa ne dite di una doverosa introduzione, anche perché trattandosi del vostro gioco d'esordio presumo siano ancora in pochi a conoscervi?

— Hai ragione, questa sarà infatti la nostra prima "fatica" a vedere gli scaffali dei negozi dall'interno di una confezione e al momento siamo tutti quanti trattenendo il fiato in attesa di conoscere il suo esito finale, ad ogni modo sia l'idea che l'intera programmazione sono da attribuirsi interamente al nostro gruppo, Magnetica, composto da Tresoldi Giuseppe (che sarei io) in qualità di grafico e Ehsani Omid in quello di programmatore per







la versione a 8-bit, mentre Gusmini Emiliano e l'altro Gerardo si sono occupati rispettivamente della versione per ST e Amiga.

— *La domanda iniziale è un classico, com'è che vi è venuta l'idea di fare un videogioco?*

— Come capita molto spesso il tutto è nato un po' per caso, conoscevo Omid da parecchi anni e insieme abbiamo imparato a conoscere a fondo il Commodore 64 cercando di "sviscerare" nel tempo libero i vari giochi nel tentativo di carpirne le varie tecniche programmatiche, è stata questa un'esperienza che ci ha permesso di costruirci con il tempo un buon bagaglio tecnico. A quel punto pensammo che avremmo anche potuto sfruttare le nostre conoscenze producendo qualche cosa di nostro e così...

— *... E così avete cominciato a lavorare a F1 GP Circuits?*

— Non esattamente, il nostro genere preferito era infatti quello degli RPG e affini, di conseguenza il nostro primo gioco, Magnetic (da cui il nome del gruppo), seguiva un simile orientamento, fu allora che conoscemmo il Signor Farina a cui presentammo quel nostro progetto. La risposta fu da una parte lusinghiera e confortante per quanto riguarda un evidente interessamento al lavoro, ma dall'altra il tipo di gioco era considerato troppo ad "alto rischio" per un mercato come quello italiano e quindi non

se ne fece più nulla (in un futuro chissà...).

— *E a quel punto?*

— A quel punto comprendemmo che se volevamo avere almeno una possibilità di farci conoscere dovevamo necessariamente indirizzarci su qualche cosa di più commerciale (o potenzialmente più commerciabile) e un gioco sportivo era per l'appunto l'ideale. Siamo così arrivati ad un anno fa circa quando formulammo con convinzione l'idea di base per questo gioco che in seguito presentammo nuovamente a Farina supportando il progetto con un convincente demo, l'idea piacque all'idea (il gioco di parole è d'obbligo) e così stipulammo il contratto nello scorso Ottobre.

— *Come mai avete deciso per la prospettiva dall'alto?*

— Una simile scelta rispecchia fedelmente quello che è stato fin dal principio un nostro orientamento di fondo, il nostro intento non era infatti quello di realizzare un simulatore ultratecnico, ma un arcade vero e proprio (non per niente ci siamo ispirati al vecchio Le Mans), di conseguenza volendo privilegiare il divertimento puro ci siamo convinti questa sia la prospettiva più indicata per garantire la migliore giocabilità possibile.

— *Avevate già tutto ben definito in mente ancora prima di cominciare, intendo dire che ogni minimo partico-*

*lare era già stato precedentemente prestabilito, oppure no?*

— Assolutamente no, il gioco è nato come un gioco di guida e questa è indubbiamente la caratteristica preponderante, ma poi l'abbiamo progressivamente evoluto ed integrato con ulteriori caratteristiche, come il pit stop che consideriamo una sorta di gioco nel gioco, che pur allungando i tempi di programmazione ci hanno permesso di sviluppare un prodotto nel suo complesso molto più completo e coinvolgente.

— *Vi ringrazio molto per la collaborazione, purtroppo lo spazio è quello che è e così mi rimane solo un'ultima domanda, pensate che questo possa diventare in seguito un lavoro vero e proprio?*

— Sinceramente non lo possiamo sapere ancora, a noi ovviamente piacerebbe moltissimo, io sono architetto, ma ho sempre avuto il pallino per i videogiochi, Gerardo ha un negozio di computer mentre Omid e Emiliano studiano ancora (il primo ingegneria elettronica e il secondo è all'ultimo anno dell'Itis) per tutti noi quindi questo impegno vorrebbe diventare qualche cosa di più d'un semplice passatempo e posso già dirvi che abbiamo altri progetti in cantiere, cosa posso aggiungere... Comprate tutti i quanti il nostro gioco e saremmo molto lieti di riparlarne insieme, magari nel giardino di una bella villa con piscina!

■ Un doveroso ringraziamento ai Magnetica per la collaborazione e anche Max che nonostante avesse poco più di due giorni e mezzo per preparare un esame è riuscito ugualmente a confezionarvi questa intervista in assoluta anteprima. (E m'è andata bene, ho preso 27 in Diritto Pubblico! NdMax)





# BRUCIANDO LA STRADA

**T**ra i programmatori italiani per C64, merita una particolare attenzione il team che ha realizzato una conversione di notevole successo commerciale, ovvero la versione ad otto bit di World Cup 90 che è stato anche per un bel periodo tra i giochi più venduti al Virgin Store (negozi di giochi per computer, dischi e cose varie che a Londra fa "moda").



Ci accolgono Antonio Miscellaneo (19) e Ivan del Duca (20), programmatori e musicisti del Digital Minds Team.

statti della conversione (e delle vendite). In luglio ci hanno quindi affidato un altro programma: Warm-Up.

**D: A un anno di distanza, cosa ne pensate del vostro World Cup 90?**

**Ivan:** WC90 è stato il nostro primo programma commerciale di un certo livello qualitativo. La Genias ci aveva affidato la conversione di questo gioco quasi alla "cieca" dato che le nostre precedenti esperienze riguardavano solamente il settore del software editoriale. La programmazione è durata molti mesi, con qualche problema tecnico di troppo, ma alla fine riteniamo di aver realizzato uno dei migliori giochi calcistici per C64.

**D: Cosa è successo dopo World Cup 90?**

**Antonio:** Alla Genias sono rimasti molto soddi-

**D: Dalle notizie che ho avuto finora in redazione, Warm Up è un gioco ispirato al mondo della Formula 1. La programmazione è stata difficile?**

**Ivan:** Molto più difficile del previsto. Realizzare WC90, in confronto, è stata una passeggiata. Innanzitutto Warm Up ha richiesto delle routine di scrolling multidirezionali molto veloci e fluide, dato che il computer mentre visualizza deve elaborare una grossa mole di dati. Inoltre, una delle esigenze, nella fase di gioco, era quella di avere le macchine avversarie controllate in maniera intelligente dal computer e, nello stesso tempo, dare la possibilità a quella pilotata dal giocatore di poter accelerare, frenare, sbandare e... spiaccicarsi rispondendo prontamente al joystick senza rallentamenti. Per la particolare



Dopo questa fatica, il suddetto team si era ritirato tra le montagne del Bellunese, nel loro "covo" (in realtà un attrezzatissimo laboratorio) per affinare le proprie capacità e studiare nuove interessanti routine da implementare nei successivi giochi.

Noi di ZZAP! siamo andati a intervistarli per saperne di più sulla loro imminente nuova realizzazione: Warm Up per C64.



visuale dall'alto, puntata sempre sulla macchina del giocatore (un po' come quella di Kick-off 2) (non sapevo che in Kick Off 2 ci fossero delle macchine NdMA), l'illusione del movimento è data esclusivamente dallo scroll. Come fare uno scroll orizzontale, verticale o diagonale con il C64 lo insegnano ormai anche all'asilo, ma riuscire a fare movimenti complicati come le sbandate e i continui cambiamenti di direzione con accelerazioni e decelerazioni è tutt'altra cosa.

**D: Scusate, ma non sono già stati realizzati giochi simili (ehm...)?**

**Antonio:** Come genere e prospettiva sì, ma tecnicamente no. Abbiamo riguardato tutti i giochi usciti di questo genere, e ne abbiamo annotato i pregi e i difetti. Tutti questi dati ci sono serviti per rendere più veloce la parte arcade di Warm-Up veramente eccezionale: lo scroll è veloce, il tutto si muove con la fluidità dei 50 frames al secondo, la pista è sufficientemente larga per effettuare divertenti sorpassi, l'area di gioco effettivo sullo schermo è grande. E poi, ci sono molti piccoli tocchi di classe quali ponti, incidenti disastrosi, macchine incendiate e altre sorprese che non voglio anticipare. Insomma, ritengo che Warm Up abbia tutte le caratteristiche per diventare un gioco della F1 della terza generazione.

**D: Quali altre caratteristiche avete implementato nel gioco (brevemente, per favore, mi fanno male le dita a continuare a scrivere NdMA)?**



**Antonio:** Per le direttive emerse durante il PPM con la Genias, abbiamo impostato il gioco su di uno stile essenzialmente arcade. E' stato comunque deciso di inserire anche una piccola parte manageriale basata sugli sponsor. Sapersi destreggiare anche dal punto di vista "commerciale" aiuterà molto il giocatore dato che, in questa maniera, potrà avere più soldi e acquistare per la sua scuderia pezzi di ricambio, gadget o altro che lo possano aiutare in gara. Naturalmente è possibile giocare divertendosi subito senza spremere più di tanto le meningi.

**D: Grazie di essere stati così prolissi, me ne ricorderò. Qualche altro particolare importante che è stato preso in considerazione nello sviluppo del gioco?**

**Ivan:** Beh, sì (e te pareva NdMA), l'interfaccia utente. L'avvento dell'Amiga, al contrario di come la pensano molti, ha portato anche benefici ai piccoli 8 Bit. Soprattutto i programmatori hanno iniziato a fare opzioni di gioco più intuitive prendendo esempio dai giochi 16 bit. Anche noi lo abbiamo fatto. Infatti, in tutti i menu, le opzioni si selezionano con un puntatore simile a quello dell'Amiga e persino nei box l'interazione con gli oggetti presenti avviene tramite mouse... oops con il joystick. Ovvero, non avrete bisogno della tastiera.

**D: La grafica di World Cup 90 era molto essenziale, come avete risolto il problema di Warm Up che ne ha richiesta di più e di qualità?**

**Antonio:** ai tempi di World Cup avevamo a disposizione un grafico che abitava a più di 300 km da Belluno. Si erano creati molti problemi logistici e solo alla fine Alessandro Marras è riuscito a consegnarci una grafica più che dignitosa. Purtroppo non c'era rimasto il tempo per eventuali modifiche o aggiunte [...]

Per Warm Up siamo stati molto più fortunati. Quello che noi riteniamo il miglior disegnatore italiano per videogames, Massimo Magnasciutti, è stato costretto a un anno di villeggiatura (naja) nella nostra città. Quindi nelle ore libere veniva a casa nostra e disegnava sul C64. Magnasciutti in precedenza, aveva fatto una notevole esperienza su Amiga per un'altra software house, ed era alle prime armi sul C64. In meno di un mese è riuscito a fare una grafica di qualità uguale, se non superiore, a quella dei famosi disegnatori inglesi. Ma soprattutto è stato capace, nonostante le limitazioni imposte, di creare uno stile pulito e convincente. Infatti abbiamo preferito ottenere la massima giocabilità, velocità e fluidità durante la corsa piuttosto che sacrificare questi fattori, che riteniamo importantissimi per il giocatore, per una grafica dispendiosa in termini di calcolo per il 64.

**D: I nostri lettori, in genere, sono curiosi sui particolari tecnici. Sparatene un po', va.**

**Ivan:** Warm Up è un programma multiloop, e probabilmente sarà uno dei primi giochi italiani ad essere realizzato anche su cartuccia. Bisogna considerare il fatto che il gioco dispone di ben 8 circuiti mondiali. Ogni tracciato, a seconda del paese, avrà una vegetazione adatta all'ambiente e, quindi, ci è voluta molta grafica differente in ciascun circuito. Inoltre, le dimensioni della pista, hanno fatto sì che lo sviluppo medio dell'intero tracciato occupasse 12 \* 12 schermate. In pratica, fare un giro, su una delle più lunghe disponibili, significa attraversare ben 144 schermate. La fase cruciale, nella realizzazione del gioco, è stata quella di realizzare un opportuno editor che sfruttasse gli algoritmi di compressione studiati appositamente, per far stare tutto in memoria. La grafica occupa circa 180k, il codice 32k mentre la musica e gli effetti 22k.

**D: Le musiche di WC90 erano realizzate a quattro voci, cosa proverete adesso?**

**Ivan:** Le 4 voci sono un trucco di programmazione del SID, praticamente si può fare una batteria senza utilizzare i tre canali standard. In questo momento sto mettendo a frutto molti anni di studio sulla musica per computer [...]

**D: avrei altre mille cose da chiedervi, ma siccome lo spazio è tiranno, rimandiamo tutto alla recensione. Aloha!**

INVISIBILE. SILENZIOSO. SCOMPARSO.

# THE HUNT FOR RED OCTOBER

Sei al comando in questa pericolosa azione

forse senza ritorno, nel nuovissimo gioco

basato sul mitico, entusiasmante film

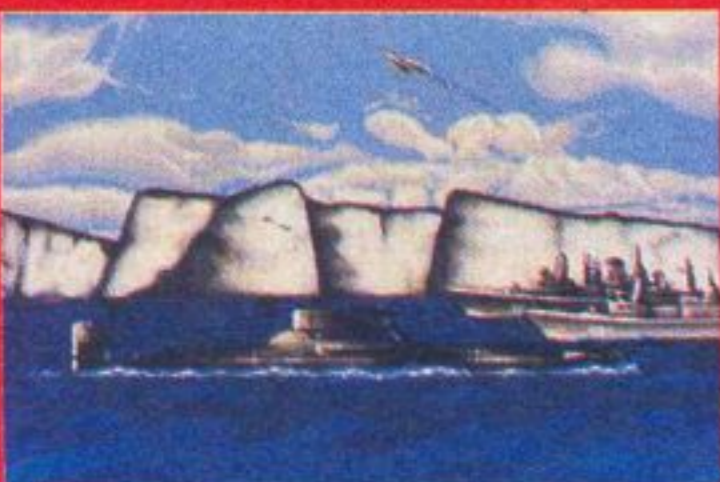
LA CACCIA E' APERTA!

Disponibile per:

C64 cassetta	19.500 Lit.
C64 disco	25.000 Lit.
Amiga	49.000 Lit.
PC 5.25/PC 3.50	59.000 Lit.



**LEADER**



AMIGA



SPECTRUM



ATARI ST

**GRANDSLAM**

Grandslam House · 56 Leslie Park Road  
Croydon · Surrey · CR0 6TP Tel: 081-655 3494



Mail Order - allow 28 days for delivery

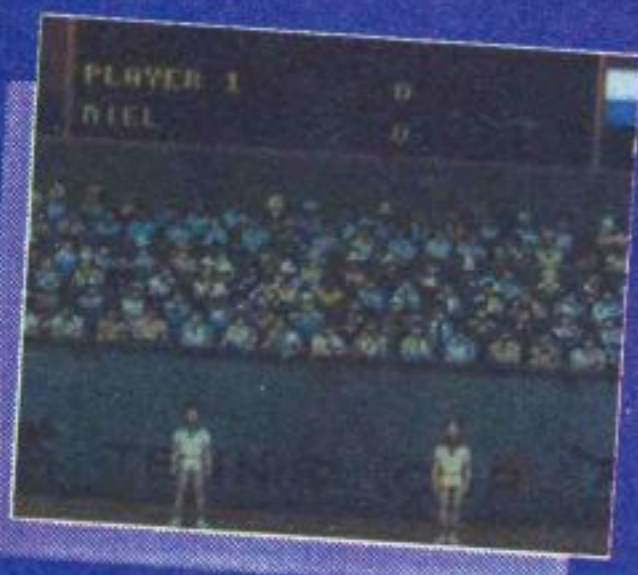
TMA COPYRIGHT © 1990 BY PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

# TENNIS CUP



Finalmente l'Amstrad è sfruttato bene, anche il

sonoro è buono. La grafica è molto curata, anche se purtroppo gli sprite non sono animati benissimo perché sono pochi i frame che li compongono e questo dà una certa scattosità a tutta l'azione. Comunque le tantissime opzioni lo rendono davvero completo, pensate che potete addirittura modificare le caratteristiche dei giocatori! E' la miglior simulazione del tennis che abbia visto su Amstrad, ma ne esistono altre?



neve!) e le palline. Ma in questo caso vi basta il computer e uno o due joystick.

Dopo aver scelto se giocare soli, in due, impraticarvi, vedere una dimostrazione o scegliere le diverse opzioni come la velocità di gioco, quanti match giocare e la prospettiva (uno o due schermi), entrerete in un nuovo menu con altre opzioni! Devo ammettere che questo Tennis Cup 2 è davvero completo: 4 terreni di gioco diversi, la possibilità di scegliere fra diversi modi di competizione, dall'amichevole al campionato, e la possibilità di scegliere la nazionalità degli avversari.

Due sono le visuali del gioco a disposizione. In quella singola tutto lo schermo è dedicato al campo di gioco

dalla vostra parte e una piccola parte in alto è dedicata ai punteggi e alle bandiere delle due nazioni coinvolte nella sfida mentre in quella doppia vedrete in alto il campo dalla vista di uno dei due giocatori e in basso quella dell'avversario.

Il gioco è molto realistico anche se devo ammettere non facilissimo: a mio parere la grafica è molto bella e l'Amstrad è sfruttato in pieno, ma gli sprite dei giocatori si muovono in modo troppo impreciso e colpire la pallina può risultare all'inizio molto difficile. L'azione è compromessa

quindi da una certa scattosità ma comunque i colori e le sfumature dei giocatori sono così curati da rendere l'azione molto realistica. Insomma, una bella simulazione. Joystick alla mano e pronti a sfidare il mondo!

**F**inalmente anche su Amstrad è arrivata questa realistica e bella simulazione del Tennis. Ormai sapete benissimo le regole di questo gioco ed è quindi inutilissimo che ve le racconti, quindi non mi resta che dirvi... cosa? Pensate che ci vogliano gli schettini? Ma no! Questo è il tennis, ci vogliono le mazze e una pallina... Emh, scusate, è che sono un po' stanco, dicevo che ci vogliono le racchette (NON quelle per la

visto



## PRESENTAZIONE 90%

Davvero tantissime le opzioni, e questo vi dà la possibilità di scegliere il gioco più accattivante per voi.

## GRAFICA 87%

Ben disegnata e soprattutto molto colorata. Peccato per l'animazione degli sprite un po' troppo scattosa.

## SONORO 78%

Buono per l'Amstrad anche se un po' esagerati gli effetti speciali.

## APPETIBILITA' 80%

Se vi piace il tennis o in generale le competizioni con gli amici, questo fa per voi!

## LONGEVITA' 89%

Le tantissime opzioni vi garantiscono partite molto diverse e coinvolgenti.

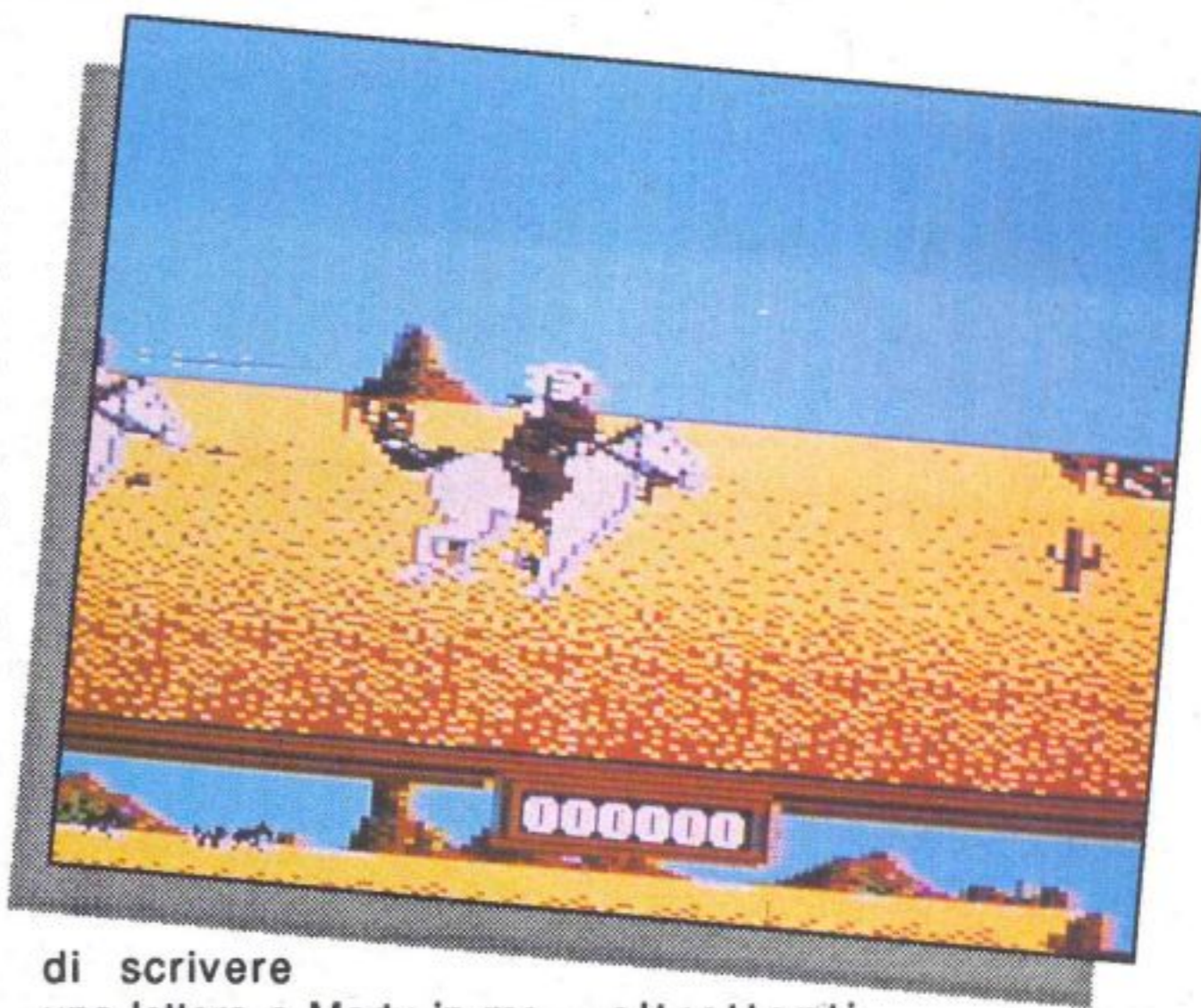
## GLOBALE 89%

Una bella simulazione di questo sport.

# BACK TO THE FUTURE 3

**D**opo aver inventato il rock'n'roll e aver alterato il destino dei propri genitori nel primo, e dopo aver cambiato il suo futuro nel secondo, Marty è alle prese con un terzo episodio più romantico dei precedenti ma non per questo meno avvincente. I fans del film ricorderanno che alla fine del secondo

appuntamento di Ritorno al Futuro, Marty era rimasto bloccato nel 1955 poiché la De Lorean, trasformata in macchina del tempo e pilotata da Doc, aveva avuto qualche problemino proiettandosi nel vecchio West del 1855, dove, fra le altre cose, proprio Doc aveva trovato il suo amore: un'insegnante di nome Clara. Doc poi ha pensato bene



**GIOCHERIA**

Via XII Ottobre, 35 r.

Tel. (010) 582245

16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL  
COMMODORE POINT  
IN CENTRO!



**NOVITÀ SOFTWARE**

di scrivere

una lettera a Marty in modo che lui potesse recuperare (nel 1955) i pezzi bruciati della De Lorean e andare nel passato a ripararla per poi tornare al futuro. Ma ahimé, Marty scopre che Doc viene ucciso proprio il giorno dopo aver spedito la lettera, così Marty deve andare nel 1855 e...

Fortunatamente il gioco non è così complicato come la trama del film, in totale ci sono quattro carichi che rappresentano

altrettanti

parti cruciali del film. La prima situazione è quella in cui Doc deve salvare Clara che sta per precipitare nel burrone col suo calesse. Questa sezione ha due punti di vista. Nel primo vediamo Doc galoppare dietro il calesse di Clara cercando di evitare tutti gli ostacoli che incontra, come cactus, indiani, cowboys e accette volanti! Si guadagnano punti prendendo in tempo il bagaglio che Clara puntualmente perde. Poi la

## IMAGE WORKS PER C 64, SU CASS./DISCO L. 19.500/25.000

scena diventa a scrolling verticale e voi, dietro il casellesse di Clara, dovete cercare di colpire gli indiani e i cowboy prima che questi colpiscano voi. Queste due scene si alternano fino a una delle tre possibili conclusioni: salvate Clara, Clara cade nel precipizio o voi perdete tutte le vite a disposizione.

Nella seconda sezione dovrete sparare a vari oggetti che si muovono su uno sfondo fisso: ochette colorate e anitre volanti, come pure sagome di cowboy. Insomma, una Shooting Gallery alla "Vecchio West".

La terza sezione vi vede impegnati nei panni di Marty e dovrete sparare ai cowboy nascosti. La visio-

ne è a 3D e potrete muovervi in diagonale. Se riuscite a sbaragliare i nemici arriverete a giocare la parte finale che vi vedrà lanciati a 200 all'ora sul treno che dovrà riuscire a spingere la De Lorean abbastanza velocemente per farla partire. Il vostro compito è quello di arrivare in testa al treno cercando di divincolarvi dai mille ostacoli che incontrate e passando a Doc del materiale utile per alimentare la fornace della locomotiva. Un bel da fare!



Certo i sottogiochi che compongono BTTF 3 non sono niente di originalissimo (vedi la Shooting Gallery), ma devo ammettere che giocarci è proprio divertente. Il cambiamento di visuale e quindi di situazione della prima sezione di gioco non è una novità ma è molto giocabile e ben realizzata. La seconda sezione è statica, ma la Probe l'ha resa divertente con qualche accorgimento davvero "spiritoso" e con una grafica curata. La terza sezione è più difficile e bisogna avere buona mira, ma l'ultima è così divertente che si ha voglia di giocarla fino in fondo.



Devo ammettere che questo è il migliore del 3, non sto parlando del film, ovvio, ma del giochi ispirati al film. Le sezioni, relativamente facili, rispecchiano fedel-

mente la situazione del film, e la grafica è di buona qualità. I due punti di vista del livello uno, la Shooting Gallery del secondo, la giocabilità del terzo, fanno di BTTF 3 una licenza ben realizzata che la Probe ha saputo sfruttare. Malgrado la difficoltà della trama che ha dovuto necessariamente lasciare il posto a situazioni di gioco più semplici, BTTF 3 è un gioco divertente che si gioca volentieri.

### PRESENTAZIONE 77%

Foto story iniziale e possibilità di impraticarsi nei livelli 2 e 3.

### GRAFICA 87%

Cinque stili differenti tutti professionali e curati.

### SONORO 76%

Quattro colonne sonore diverse e buoni effetti speciali.

### APPETIBILITA' 82%

Bella ma difficile la prima sezione, mentre la possibilità di allenarsi alla seconda e alla terza assicurano giocabilità.

### LONGEVITA' 81%

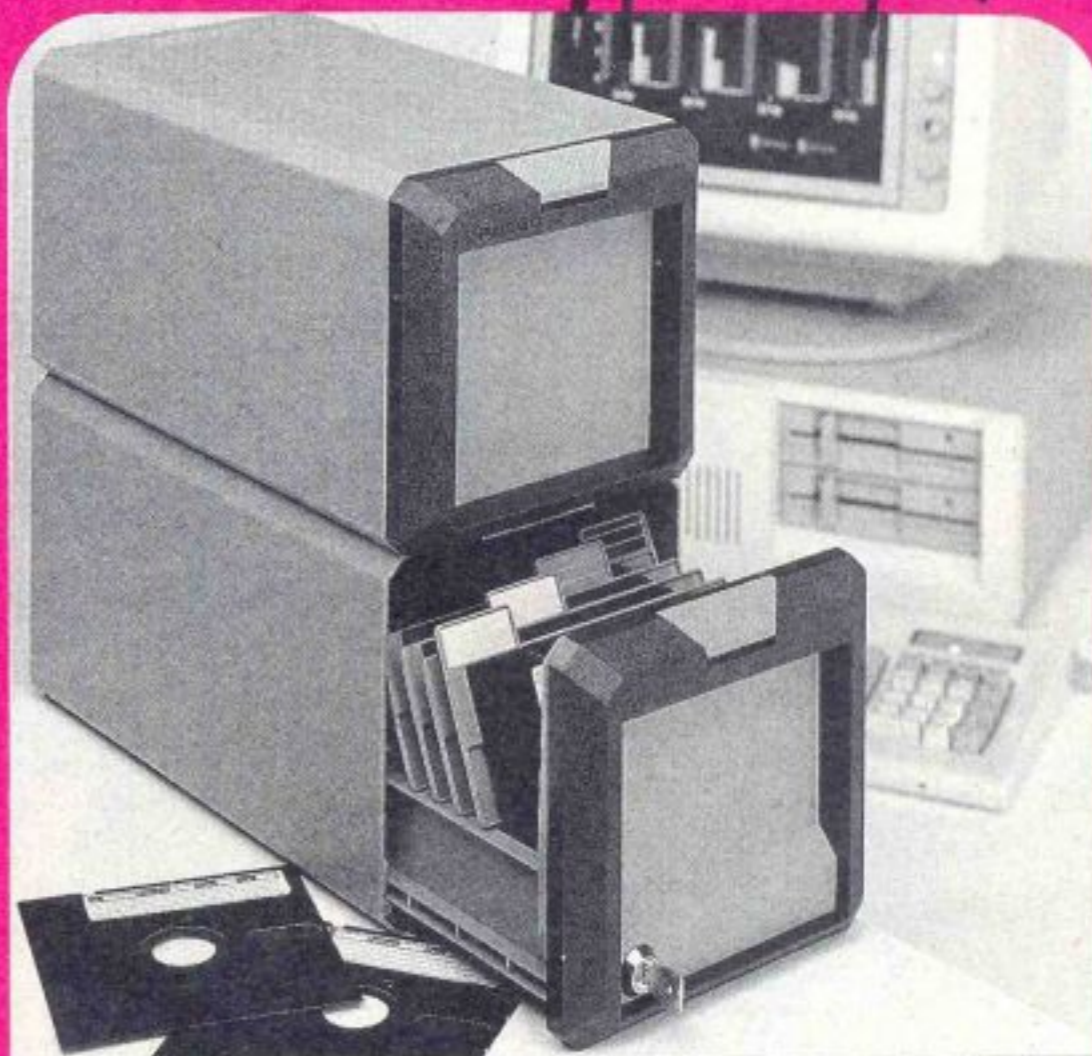
Un gran finale provvede a rendere entusiasmante continuare a giocare!

### Globale 81%

Un buon tie-in con tanto umorismo e varietà.

MIELCO presenta:

Media Box®



Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati al 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



TEST

GIOCO  
"Caldo"

ORIGIN PER C 64, SU DISCO L. 49.000



**DA** quando apparve in Ultima 4, l'Avatar fu letteralmente un collezionista di guai: in U4 dovette dapprima aspirare a tale titolo, in U5 dovette fare i conti con i rapitori di Lord British, e adesso deve affrontare nientemeno che un'intera armata di gargoyle per scoprire i loro intimi segreti. Ma cominciamo dal principio, ossia da quando queste creature vivevano pacificamente sottoterra in certe scomode e buie caverne. Tutt'a un tratto, decisero che tali caverne erano davvero scomode e buie, e che il mondo esterno (Britannia, vedi caso) era molto più adatto a loro. Così, con gran disinvoltura, si abbandonarono a una ragguardevole serie di nefandezze contro i sudditi del saggio Lord British, e contro Britannia stessa.

Naturalmente il buon re mostrò una grande prontezza nel lasciare il "lavoro sporco" a qualcun'altro, che - vedi ancora caso - è sempre il nostro virtuosissimo e baldo Avatar.

Questo poderoso eroe accettò Umilmente e Compassionevolmente (due delle virtù di cui è maestro) il gravoso incarico, e così abbiamo in direttissima sui nostri video il sesto episodio (quello decisivo?) di Ultima. L'accettazione dell'incarico in realtà fu un po' diversa: il nostro Avatar viveva tranquillamente nel ventesimo secolo e stava scioppandosi in televisione "Rambo 4: la rottura". Sul più brutto del film apparve fuori dalla porta il cerchio di pietre che indica i cancelli lunari: un segno dalla lontana Britannia! Senza indugiare troppo, usando la sua pietra lunare, fece apparire il cancello e ci si

64

# Ultima IV



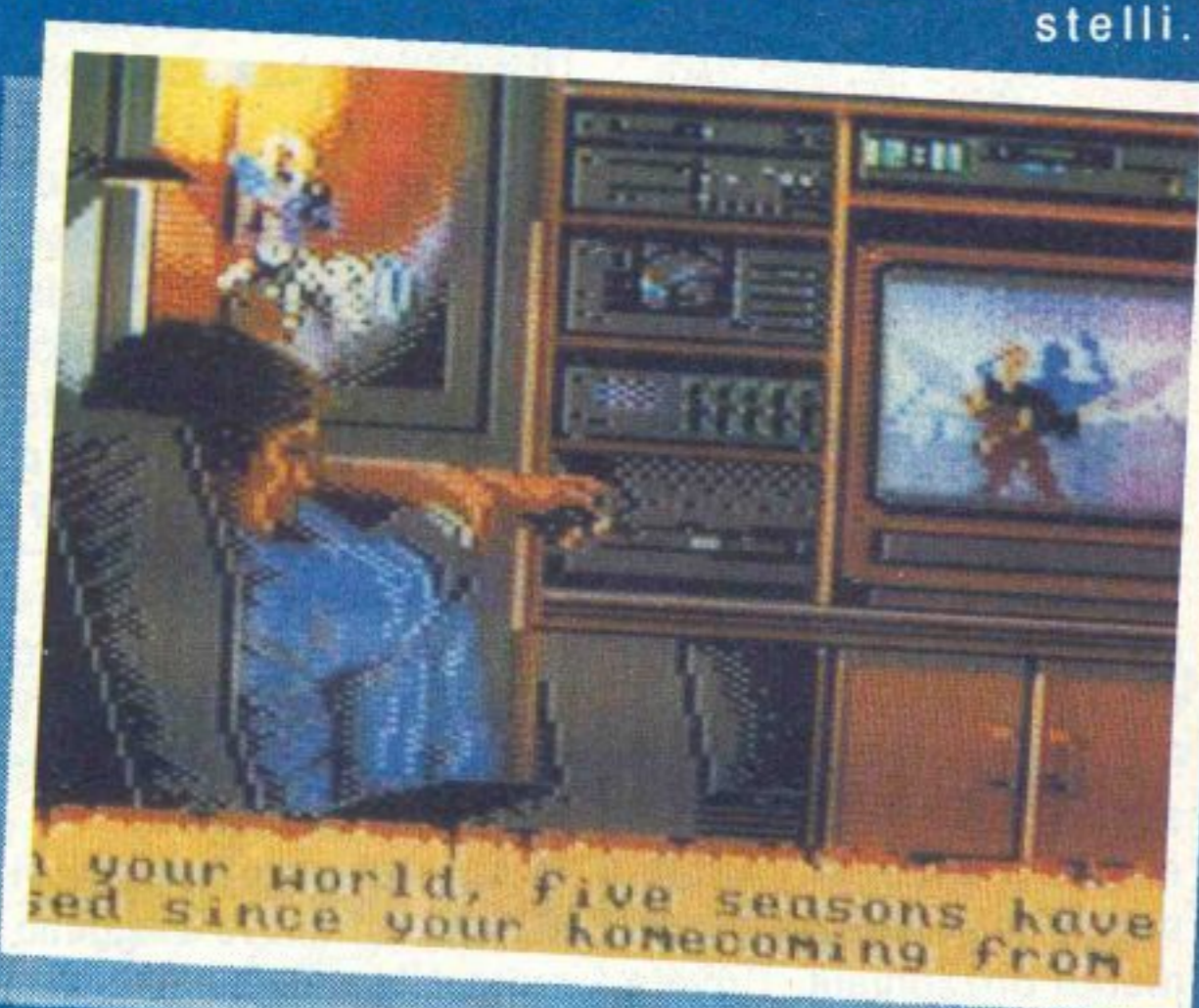
tuffò dentro, per poi trovarsi legato a un ara dei sacrifici con un immenso gargoyle che stava per pugnalarlo. Improvvisamente, alle spalle del mostro apparve un'altro cancello lunare da cui sbucarono Shamino, lolo e Dupre, fedelissimi amici del nostro, che a spadonate sul groppone ristabilirono un po' di ordine. Dopo un altro salto in un cancello, il gruppetto si trovò proprio nella sala del trono di Lord British, con tre gargoyle decisi a farli a

si muoveranno è lo stesso di U5, ma con tutta probabilità non l'avrà visto nessuno per via della rovente critica che gli rivolse giustamente qualcuno ("una schifezza di epiche proporzioni"). Per delucidazioni vi rimando a parecchi ZZAP! fa, e quindi eccovi una descrizione di Britannia. Ha una forma di L capovolta con isole un po' dappertutto, e ospita otto città - ognuna basata su una virtù dell'Avatar - e tre villaggi; ci sono anche cinque castelli.

un favoloso combattente, racchiude in sé molte doti di stampo ladresco che vi torneranno assai utili. Per quello che riguarda la magia non basta avere energia mentale, servono anche i reagenti da combinare nelle giuste proporzioni per ogni incantesimo. E' da notare che l'Avatar, contrariamente alle versioni originali del gioco, inizia conoscendo solo poche magie, e deve trovare da solo le moltissime che non sa. Ricordatevi sempre che questo è un gioco Ultima, e in tutte le avventure Ultima il dialogo è fondamentale: parlando con qualcuno ci sarà sempre qualche parola che vedrete evidenziata, e che potrà fornire lo spunto per ulteriori discussioni. Ciò che conta è che - se volete risolvere U6 - non potete esimervi dal raccogliere informazioni: solo così, per esempio, potrete scoprire come entrare nei vari dungeon, o come trovare certi oggetti o particolari reagenti: le possibilità sono molte, e solo parlando con tutti potrete scoprire quelle informazioni che vi permetteranno di vincere. Devo dire che U6 è ben fatto: nonostante i limiti del nostro adorato 64 rispetto ai nuovi mostri di oggi, le menomazioni sono minime

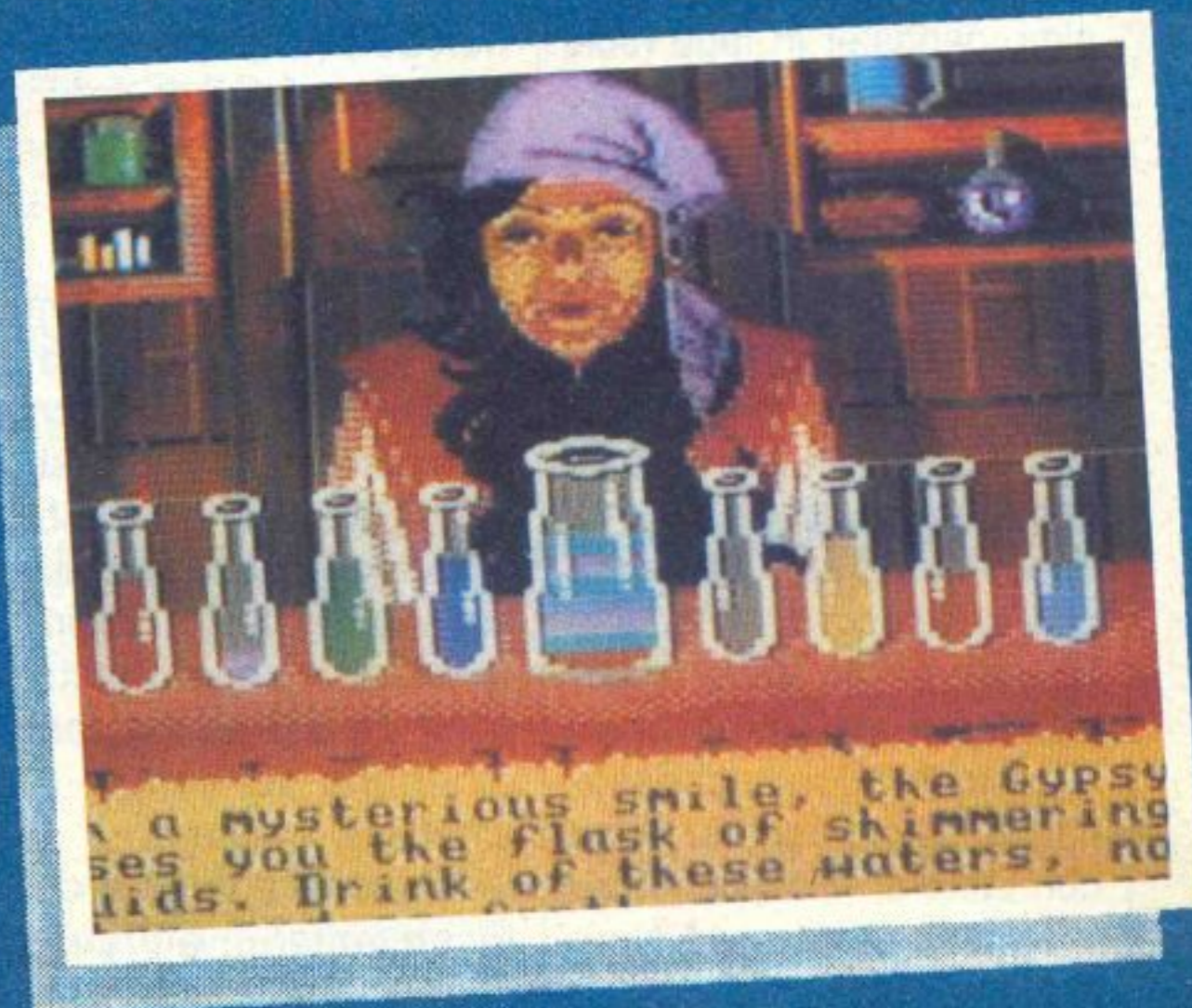
e il contenuto dei dischi è stato ottimizzato per ridurre gli scambi. D'altra parte, c'è da dire che i caricamenti sono quasi continui: ogni pochi passi il 1541 deve leggere per un breve istante, e in altre occasioni ci sono caricamenti ben più lunghi. La grafica è di livello medio, e questo è un peccato perché non sempre si capisce la natura degli oggetti nell'inventario: è necessario provare a esaminarli ogni tanto. Il sistema di comandi un po' particolare vi obbliga a usare contemporaneamente il joystick e la tastiera, ma i risultati sono un po' discutibili, e il sistema si rivela poco pratico. La barra icone con le azioni principali è scomparsa, e questo è un peccato perché il gioco avrebbe potuto essere gestibile dal solo joystick, con notevole miglioramento della giocabilità. In definitiva è più agile di altri "mattoni di ruolo", è firmato Origin, è ben convertito ed è un'avventura di epiche proporzioni: se avesse una grafica più chiara e un miglior sistema di comandi sarebbe pressoché un capolavoro.

**Globale 92%**



fettine; qui l'avventura inizia. Vi ho così raccontato la versione completa dell'introduzione come appariva sui 16 bit, visto che sul 64 è stata accorciata per contenere il numero dei dischetti. Questa è una delle poche inevitabili variazioni che ha dovuto subire il gioco, ma per il resto è integralmente un'avventura di epiche proporzioni come era nelle intenzioni dei programmatori. La vostra missione consiste nel girare per il vasto reame alla ricerca di indizi ed informazioni sui gargoyle, per scoprire chi - o che cosa - sono, da dove vengono, e soprattutto che cosa vogliono, per poi porre fine a questa minaccia. Il mondo dove i nostri eroi

Nei centri abitati troverete negozi di ogni tipo, dove potrete acquistare armi, armature, cibo, cavalli, reagenti magici, e via dicendo. Il gruppo è all'inizio composto da quattro personaggi: l'intrepido Avatar e i suoi tre inseparabili amici; è possibile trovare altri alleati nel corso del gioco, portando le dimensioni del gruppo fino a un massimo di sei personaggi. Questi sono divisi in quattro classi: guerrieri, maghi, bardi e Avatar; nel corso del gioco imparerete che cosa può fare per voi ognuna di esse. Tanto per fare un esempio, l'Avatar è tanto un potente guerriero quanto un buon mago, mentre un bardo, pur non essendo



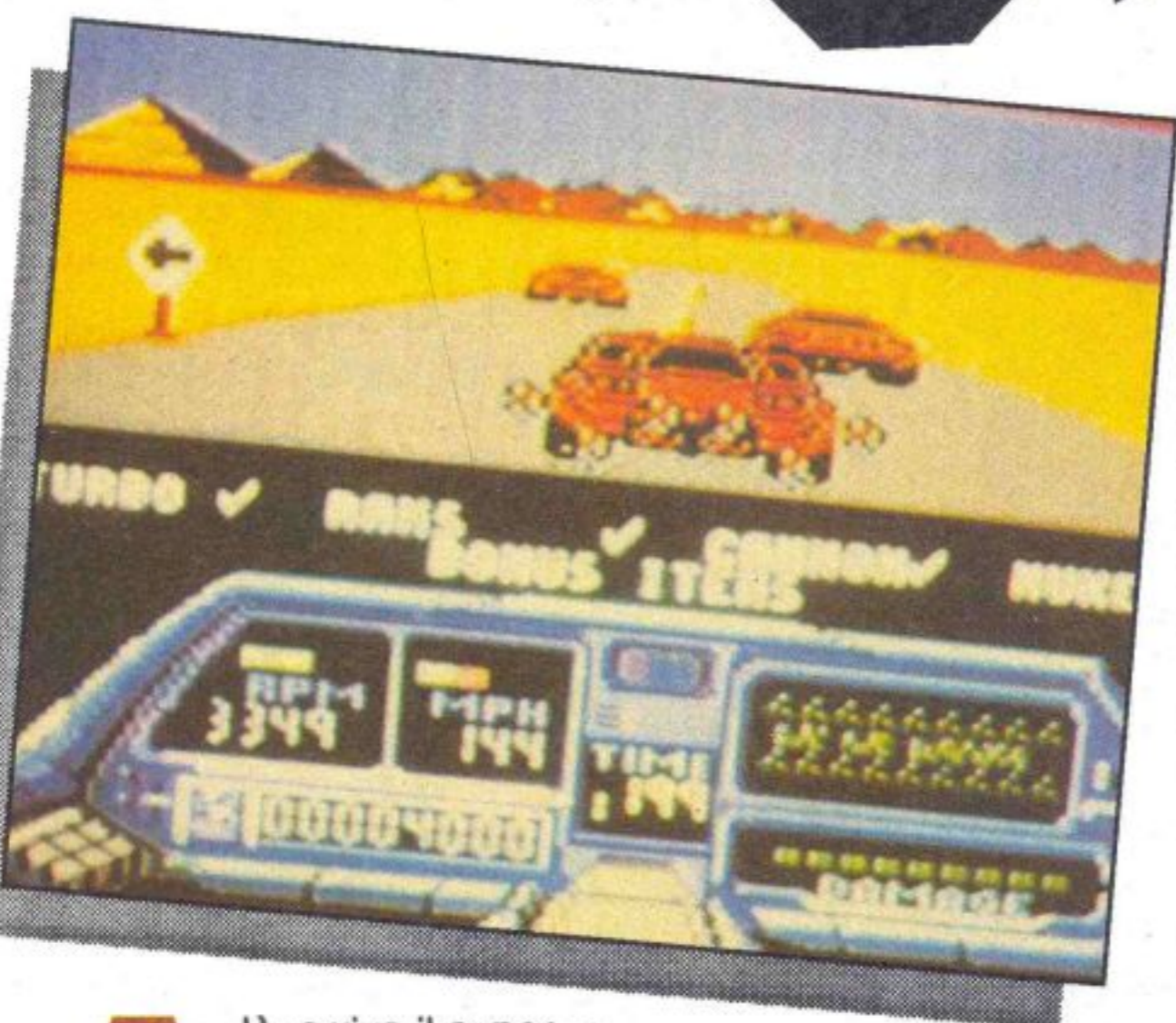
64



Dubito che qualcuno ne sentisse veramente il

bisogno: già ai suoi tempi non brillava, figuratevi adesso. Del resto la prima sezione (automobilistica) è ripetitiva, poco realistica e, comunque, ampiamente superata sul piano grafico. La grafica è vecchietta anche nella seconda fase, stavolta un platform spammazzatutto a scorrimento orizzontale. Il tutto senza contare che dovete sorbirvi il multiloop alla fine di ogni sezione, e già su disco non eccedeva in velocità... Fiacco, lento, scarno, mal fatto: siete sicuri che non ci sia niente di meglio in giro?

# COOP



con delle belle sventagliate di confetti, e, soprattutto, se rispettate il tempo limite, sarete gratificati della mirabile vista della VMax che frena con una favolosa sbandata e si gira sul fianco.

Giusto il tempo di indossare il fatidico tovagliolino con scritto "non sparatemi" ed eccovi a piedi, in un paesaggio multilivello a scorrimento orizzontale. Dovete sistemare i delinquenti di turno con precisi colpi della vostra 88 Magnum o, addirittura, imprigionandoli in una delle 15 reti a disposizione (del resto, quale altro trattamento vorreste riservare a simili bestie?). Il vostro orologio da polso vi

darà utili consigli su come rintracciare il feroce mostro di fine livello, volevo dire, il cattivone che vi hanno incaricato di catturare.

In caso di esito positivo vi aspetta un nuovo viaggio sulla VMax e una nuova esplorazione di un nascondiglio di furfanti.

Vai, Rovino ammazzatut, che forse ci salta fuori anche l'aumento di stipendio!

**GLOBALE 53%**

**A**lè, arriva il super-poliziotto Rovino Ammazzatut, pluridecorato al valore civile per aver forato le gomme a un pericolosissimo gangster in fuga (solo che lui pensava di beccare l'amante della moglie, che viaggiava su un'auto identica, ma non ditelo se no perde il posto). Questa volta di criminali ne troverà fin troppi: il comando di polizia gli ha riconosciuto piena fiducia e lo ha incaricato di sgominare una lista lunga così di reietti vari. Per aiutarlo ha messo a sua disposizione una Lamborghini Countach super-accessoriata e un orologio da polso con tanto di microvideo per informarlo minuto per minu-

to della posizione dei nemici.

Il nostro, naturalmente, si tuffa a capofitto nella missione in senso figurato e nell'abitacolo della VMax (soprannome della carriola) in senso reale. Ovviamente lungo la strada (rappresentata in un patetico 3D) incontra un sacco di nemici che, letta la sua targa e, ancora di più, la sua scritta in fronte ("sono uno sbirro"), cercheranno di sbatterlo fuori strada. Nei livelli superiori troverete addirittura dei camion con tanto di punk laureato in meccanica che salta sul cofano e vi smantella il motore.

Se riuscite a evitare simili inconvenienti, aiutandovi



# USA

# TODAY

*Vieni a giocare con noi!*

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

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

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

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

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

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

Z

# Scalda il motore e preparati per

# GRAND CIRCUITS



Screen Amiga

9 fantastici circuiti di Formula 1  
20 auto in gara guidate da avversari intelligenti



Screen Amiga

Scegli il pilota, la scuderia  
e l'auto preferiti



Screen Amiga

Pit molto dettagliati che vedono  
ben 10 meccanici in azione.  
Azione stupenda.



Screen Amiga

Customizza il tuo bolide scegliendo  
il motore, il telaio, i freni e le gomme  
per ogni esigenza.

Presto disponibile  
per C64, Amiga, Atari, ST.



# The Real Ghostbusters

Innanzitutto una doverosa precisazione: The Real Ghostbusters non ha niente a che vedere con il gioco creato tonnellate di anni fa da quel genio di David Crane e non c'entra assolutamente con Ghostbusters 2, tie-in del film omonimo. The Real Ghostbusters è la versione digitale del cartone animato originale della Columbia Pictures, trasmesso recentemente anche in Italia da una rete televisiva privata.

Il videogame naturalmente, visto questo giro di cloni, fac-simili e imitazioni, non poteva non essere nulla di estremamente originale, così alla Activision hanno deciso di studiare il design di un gioco di successo come Alien Syndrome e di ricamarci sopra con una grafica e un sonoro diversi. Il risultato evidente è un "blastatutto" a scrolling multidirezionale con

dieci livelli e una quantità enorme di mostri, nemici & C.

Tali creature ectoplasmatiche devono essere in un primo tempo rese innocue colpendole con il laser e successivamente risucchiate all'interno del famosissimo zaino Venkman bersagliandole con il raggio. Fortunatamente sparsi per tutti i livelli sono disseminati bonus e malus vari che vanno dallo sparo doppio all'energia supplementare, assolutamente indispensabili se si vuole sperare di uccidere anche il mostrone di fine livello, pressoché immancabile in questo tipo di giochi.

Particolarmente interessante è l'opzione che permette a due persone di affrontare in team tutte le schifezze putride che infestano il mondo simulato di the Real Ghostbusters.

Superati i primi dieci livelli credo (perché non ci sono mai arrivato) che dob-

bate confrontarvi con il gigantesco Marshmallow... Ah, no? Buuu, un gioco dei Ghostbusters senza Marshmallow è come Zzap! senza le faccine: un'eresia bella e buona!


**64**

## PRESENTAZIONE 77%

Se non fosse per il multiload...

## GRAFICA 60%

Blocchettosa al massimo: per fortuna che è veloce...

## SONORO 81%

Prendete la colonna sonora del film, remixatela e... Vollà!

## APPETIBILITA' 90%

Divertente al massimo, soprattutto nel modo a due giocatori.

## LONGEVITA' 90%

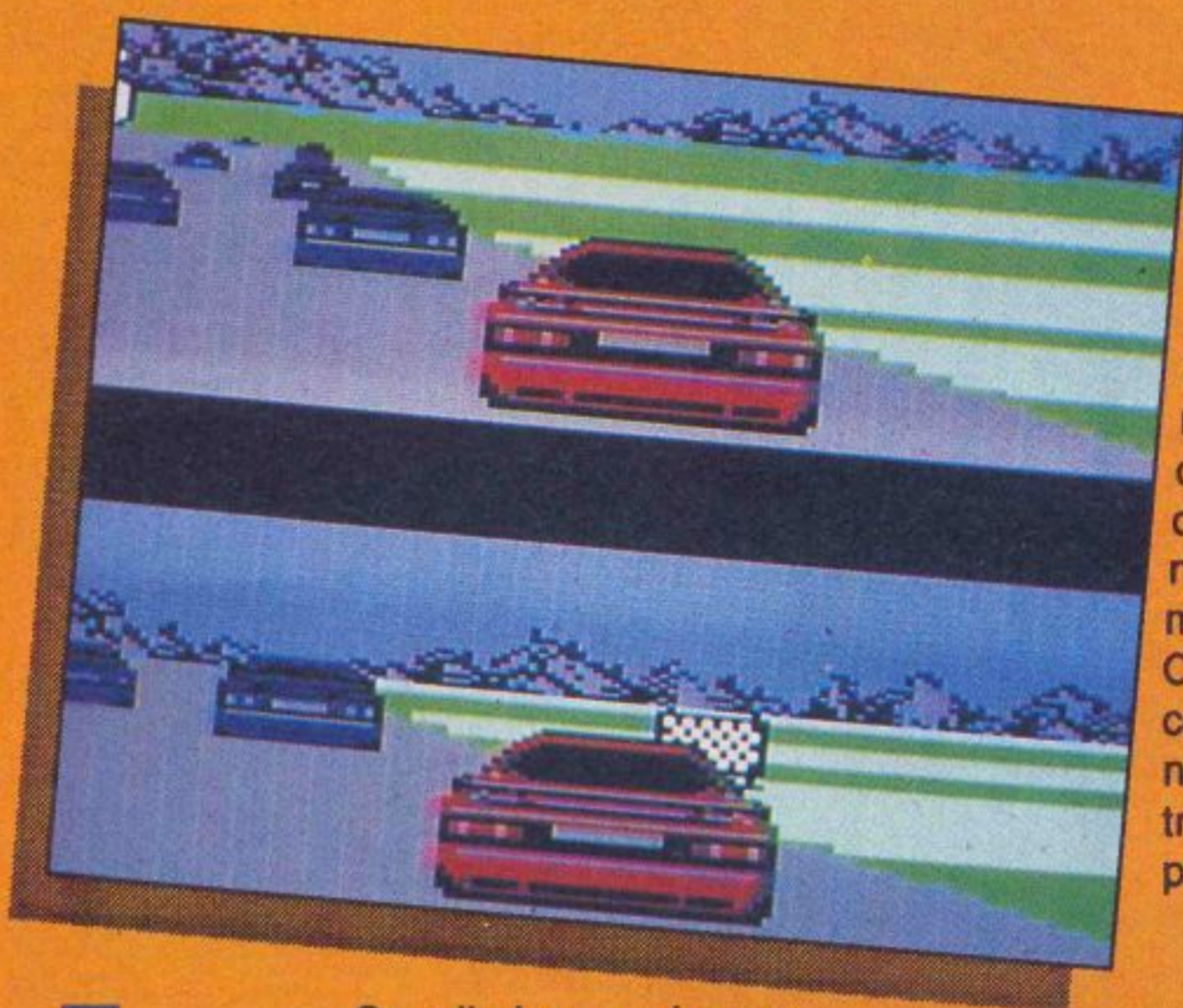
Finalmente un gioco con il livello di difficoltà bilanciato alla perfezione!

## GLOBALE 70%

Un gioco discreto, ma sin troppo penalizzato dalla grafica mediocre.



# LOTUS C FORD TURBO CHALLENGE



scivolote sull'olio, poz-  
zanghere e lavori in corso. Le gare più lunghe richiedono anche una sosta alla stazione di rifornimento per fare benzina. La sfida più tremenda comunque è rappresentata dalle 18 auto governate dal computer che sfrecciano a destra e a sinistra come delle matite. Ci sono un totale di 32 percorsi diversi che si svolgono in tutto il mondo divisi in tre livelli di difficoltà: sette per quello facile, dieci per

**64**

quello medio e quindici per quello più difficile. In ogni corsa i punti vengono fatti solo se si arriva fra i primi dieci e questo è determinante per diventare campioni del mondo. Se giocate in due e uno dei due non arriva fra i primi dieci, la gara prosegue co-

**LA** Gremlin ha certamente preso molto sul serio questa licenza visto il risultato e quella che avete davanti è la dimostrazione di come possa essere ben realizzato un gioco di simulazione automobilistica. La vostra Lotus è rossa e il vostro compito è quello di competere contro altri avversari grigi e, se lo desiderate, contro altri avver-

sari e un vostro amico (rosso pure lui). Lo schermo è sempre diviso orizzontalmente in due parti: quella superiore rappresenta la vostra auto, quella inferiore l'auto del vostro compagno o, nel caso il compagno non ci fosse, l'autofficina con una Lotus parcheggiata. Comunque sia i percorsi vi garantiscono una bella sfida con rocce sulla strada,

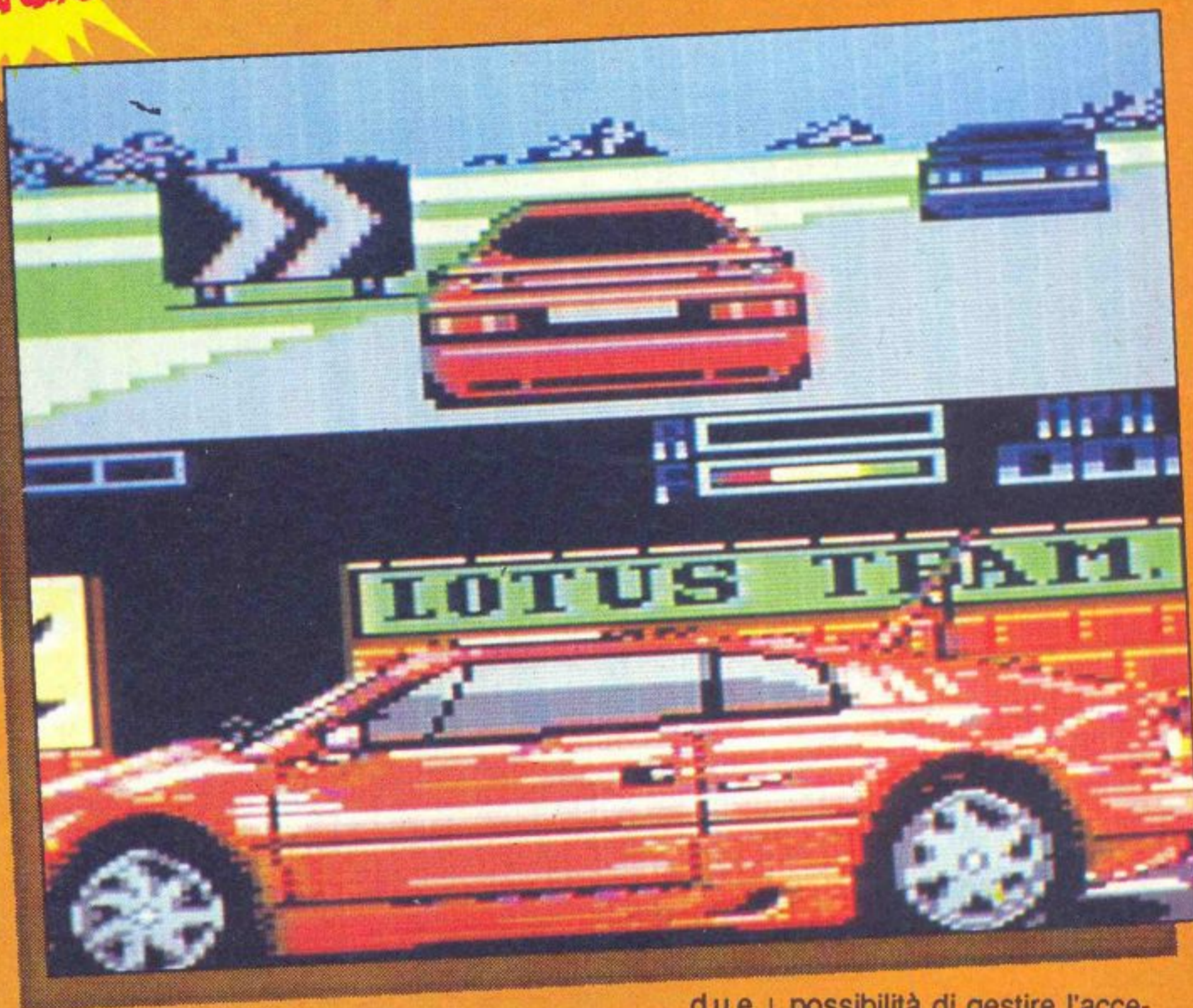


**Correre come del pazzi con altre cinque o sei auto contemporaneamente senza che sia compromessa la velocità è una impresa ben riuscita alla Gremlin! LETC**

**è davvero divertente, forse non spettacolare, è vero, però bello da giocare. Forse è addirittura troppo veloce, e così le automobili ti vengono addosso così rapidamente che fai fatica a spostarti! Ecco, un punto a sfavore va al controllo di collisione degli sprite che pecca un po', ma è roba da niente confronto al resto! Nonostante poi sia davvero bello giocare da soli, il divertimento è assicurato se giocate con un vostro amico, con il fatto poi che dovete essere velocissimi a rifornirvi di carburante e sfidarvi a entrare fra i primi dieci. Insomma, una bella sfida da non perdere!**

**Gioco  
"Caldo"**

**LET  
GE**



**Ooooooh FINALMENTE!** Una corsa automobilistica davvero VELOCE! Correre come del matti, scartare le rocce, evitare gli ostacoli, superare le altre auto è proprio divertente! Sì, è vero, mancano le gallerie, le condizioni atmosferiche, i colori sulle altre auto, ma LETC è comunque troppo appassionante e davvero fluido. Anche in due è divertente, e la velocità non è compromessa. Davvero un gran bel gioco!

due non arriva fra i primi dieci, la gara prosegue comunque e nessuno viene espulso. Avete la possibilità di scegliere fra cambio manuale o automatico e anche la

possibilità di gestire l'accelerazione con il tasto di fuoco o con il joystick in su. Allora pronti, piede sul fire e... VIA!

**PRESENTAZIONE 74%**

Nessuna scena introduttiva ma la possibilità di scelta del cambio, del controllo, della difficoltà di gioco.

**GRAFICA 93%**

Anche se non molto varia, è decisamente veloce.

**SONORO 84%**

La scelta di tre diverse colonne sonore e buoni effetti.

**APPETIBILITA' 92%**

Il cambio automatico rende le cose all'inizio più facili, mentre il gioco a due è decisamente obbligatorio!

**LONGEVITA' 87%**

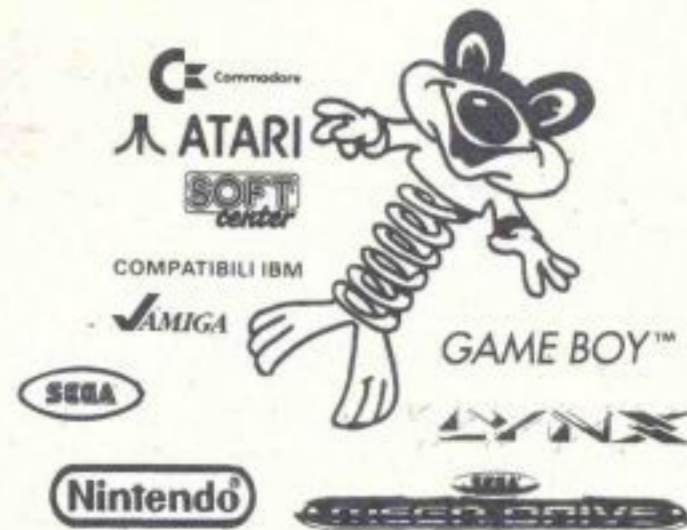
32 percorsi aumentano la longevità e poi bisogna imparare a giocare col cambio manuale!

**Globale 90%**

Divertente e veloce!

**Tintori**

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



**NOVITA' VENDITA PER CORRISPONDENZA**

**P**arafangate le tazze (ossia: fate diventare le vostre orecchie grandi come parafanghi e prestatemi attenzione): la vostra missione è ... distruggere! Sì, avete capito benissimo: voi dovete distruggere tutto quello che vedrete sul video, dovrete rendere vedove miliardi di aliene e far diventare orfani milioni di alienucci sterminando intere orde di alieni provenienti dai pianeti più strani. Cominciate a sentire il sangue che frizza e ribolle al pensiero di una violentissima scarica di fuoco (RATA-TATATATA! - ndAlfa) (Idiota, questo non c'entra - ndBeta) distribuendo

qualche miliardo di megawatt sotto forma di energia distruttiva? Benone, in tal caso sedetevi nell'abitacolo del vostro super extra ultra mega macro maz-zakeroba intercettore spaziale facendo attenzione a non calpestare le aiuol... - ehm, licenza poetica - a non toccare nessuna delle 32768 leve di comando che sporgono dappertutto. Ricordatevi che dovete allacciare le cinture - vanno bene anche le bretelle di Giuliano Ferrara - e di buttare le sigarette fuori dal tubo di scarico. Ricordate che la leva di comando è la settecentoquindicesima a sinistra e che per partire dovete prima recitare tutte le preghiere contenute nel volumetto accluso. Una volta in volo potete inserire



il programma centrifuga con prelavaggio a 90 gradi (ricordatevi di aggiungere il detersivo per bucato a mano): impugnate pure il joystick e ricorda-

tevi che il sistema di comando è stato rubato in pieno da Asteroids, kossikkè una volta che inizierete a muovervi vi troverete



# TURNI



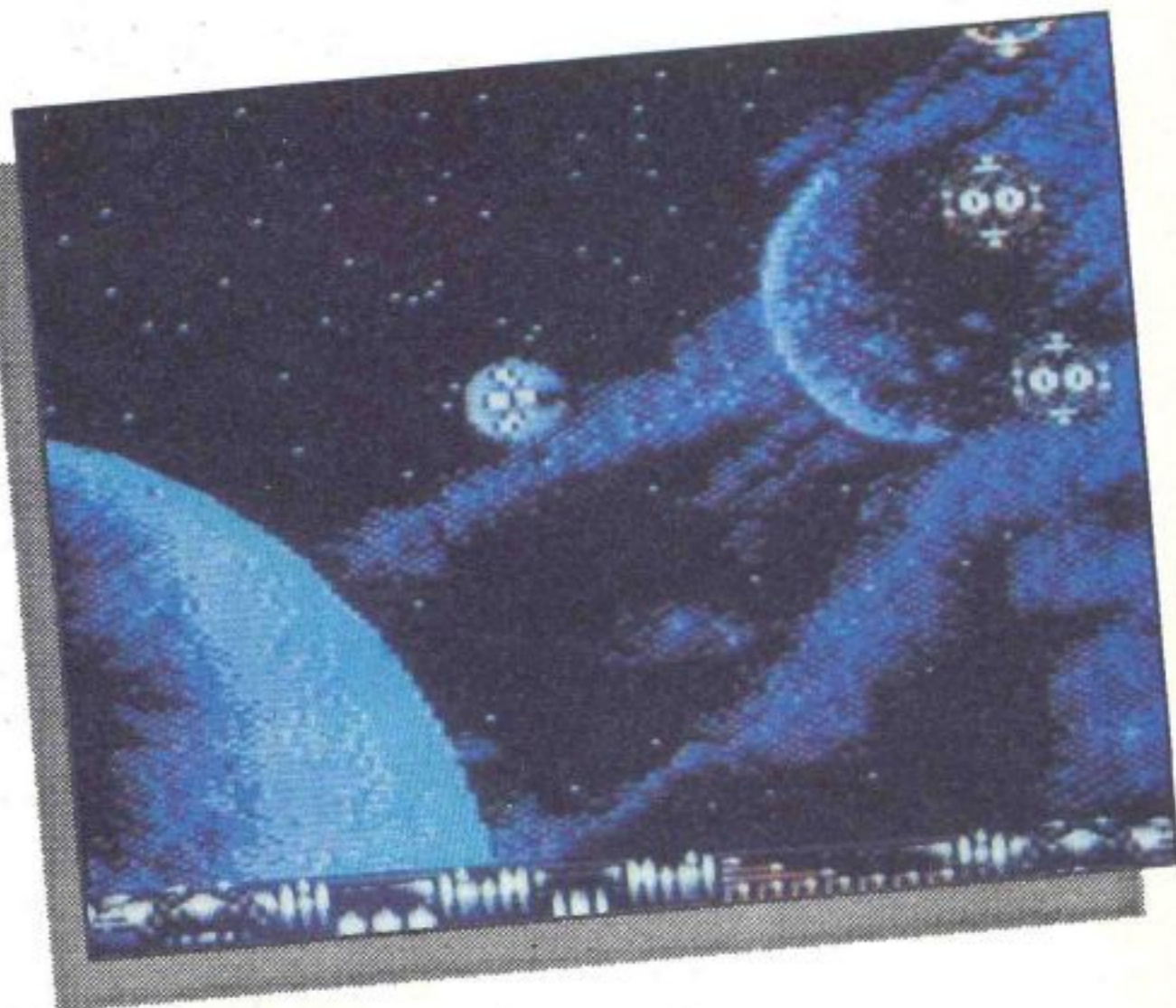
**E' assurdo scrivere oggi giorno un gioco così: come clone di Asteroids è meglio Blasteroids, come gioco in sé è banale, come grafica s'è vista molta roba migliore, come sonoro è assolutamente nella media, come giocabilità avrete il solito senso di impotenza generato dal comando rotazionale, e come longevità c'è tanta roba che pochi avranno voglia di vedere. Il problema è tutto qui: non c'è nulla di nuovo o di originale, è uno spammazza che non ha alcun brivido da offrire salvo lo svuotamento del vostro portafoglio per comperarlo. Intendiamoci, c'è anche molta roba peggiore, ma che senso ha acquistarlo quando ci sono in giro veri e propri capolavori oppure splendidi budget?**

# 64 BL



nelle peste perché la vostra navetta non si fermerà più. A questo punto inizieranno a comparire ondate su ondate di alieni in stile "vorrei ma non posso" che cercheranno di: 1) Sparire dal video? 2) Cantare "O sole mio"? 3) Distruggervi? DRRRIIIN! Qui Videomike: esatta la risposta numero 3, e il nostro campione guadagna un altro milione di punti; proseguiamo con la recensione. Dopo un po' di stragette qui e là appariranno certi bonus da raccogliere che vi forniranno indubbi vantaggi: mantenere tutte le promesse elettorali! (Basta con queste interferenze! Proseguiamo. -ndRegia) Dicevo: bonus

(soprannome di Bonaventura di Bello, inventato da me medesimo!) sul tipo di armi extra e fuoco PAGHI 1 PRENDI 3! Affrettatevi, tanti altri ricchi premi! Insomma, facciamola breve: Turn'n burn è un gioco in stile Asteroids in cui dovete far strage di alieni, in cui si può giocare in due contemporaneamente e dove ci sono i classici bonus aggiuntivi. Più di così non posso dirvi anche perché la confezione non dice assolutamente nulla, e che buon pro vi faccia.



La somiglianza con Blasteroids è davvero troppo marcata, a cominciare dal sistema di controllo, per non parlare della possibilità di agganciare le astronavi nel

modo a due giocatori. Per fortuna (unica seria novità del gioco) i colpi alieni non vi uccidono ma si limitano a farvi rimbalzare nella stessa direzione, costringendovi a sgraditi virtuosismi con gli assurdi comandi per fermare l'astronave in un posto sicuro. Tutto questo almeno fino a quando non siano stati installati i retrorazzi, o meglio fino a quando non sarete riusciti a capire quali dei vari bonus sparsi per lo schermo corrisponda effettivamente a questo power-up (vedi le dimensioni adottate). Se vi piacciono i giochi in cui dovete ricordarvi un posto sicuro per ciascuna ondata... Per fortuna un sistema di password permette di saltare all'ultimo livello raggiunto.

**TURN**  
**TURN**

**PRESENTAZIONE 58%**

Non fa frizzare il sangue nelle vene.

**GRAFICA 67%**

Non fa frizzare il sangue nelle vene.

**SONORO 61%**

Non fa frizzare il sangue nelle vene.

**APPETIBILITA' 62%**

Non fa frizzare il sangue nelle vene.

**LONGEVITA' 83%**

Ci sono molte ondate allene diverse, ma quasi sicuramente vi stuferete prima di averle viste tutte. Se non vi succederà invece... beh, meglio così.

**GLOBALE 59%**

Ce n'era proprio bisogno?



**L'**Ottobre Rosso rappresenta l'orgoglio della marina bellica sovietica, è infatti il sommergibile nucleare tecnologicamente più avanzato esistente al mondo (pare addirittura che sia agevolmente in grado di attraversare le acque dell'adriatico senza rimanere invischiato nelle alghe e mucillagini), armato con l'ultima evoluzione dei missili Seahawk in grado di radere al suolo un esagerato numero di città nemiche, per non parlare poi dell'invisibilità radar e di tutta una scon-

volgente serie di rivoluzionari congegni integrativi come gli asciugacapelli idrostatici e la birra alla spina ionizzata (felicità della ciurma durante i festini notturni).

Come tutte le macchine nuove rimaneva però da testarne l'effettiva efficienza in mare aperto, arrivò così il giorno del varo ufficiale alla presenza dei vari ammiragli e relativi sottoposti, dopo il tradizionale lancio di bottiglia (vodka e non champagne naturalmente) qualche d'uno dal palco stava già iniziando a spedire i tecnici in Siberia per un soggiorno ritemprante vedendo l'imponente massa inabissarsi velocemente davanti ai suoi occhi,



# THE HU RED OO

avergli illustrato le differenze sostanziali fra un sommergibile e una portaerei). Tralasciando comunque simili aneddoti di secondaria importanza il comando del Red October in questa sua prima missione esplorativa fu affidato al più conosciuto ed esperto comandante delle forze sovietiche, "ma io quello l'ho già visto..." pensava il sopracitato ammiraglio trattenendosi dall'approfondire il sospetto dopo la precedente figura di

emme. Non ci crederete mai, ma i russi avevano infatti affidato il loro gioiello proprio a Sean Connery il quale ricordando le epiche avventure nei panni del mitico James Bond decide di fare un bel colpo di testa (visto che senza capelli gli riescono anche meglio) ammutinandosi assieme a tutti i suoi marinai con l'intento di consegnare il Red October nelle mani degli americani.

fortuna che gli venne puntualmente fatto presente che trattandosi di un sommergibile la cosa non doveva considerarsi affatto preoccupante e tutto si risolse nel modo migliore (a finire in mezzo al ghiaccio sarebbe stato solo il segretario di quel pluridecorato ufficiale colpevole di non



## A BARLETTA COMPUTER SHOP

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



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

**64****NT FOR****CTOBER**

Era più che prevedibile che le cose non sarebbero potute filare così lisce, ed infatti non appena venne rilevato l'imprevisto cambiamento di rotta fu immediatamente temuto il peggio (anche perché la scusa della balena bianca in calore che aveva scambiato il

sommersibile per il suo partner era assai poco credibile) con conseguente sguinzagliamento dell'intera flotta con l'ordine di distruggere il Red October prima che questo potesse cadere nelle mani nemiche. Questa era infatti prima di

**PRESENTAZIONE 73%**

Schermate statiche di discreta fattura e sequenza animata introduttiva ben realizzata.

**GRAFICA 43%**

Semplicità al massimo, semplicità al massimo, semplicità al massimo, semplicità al massimo, spero di aver reso l'idea!

**SONORO 71%**

Nel complesso la cosa indubbiamente più curata, o meglio ancora potremmo dire la meno peggio.

**APPETIBILITA' 68%**

Le conversioni cinematografiche hanno fatto sempre un certo effetto, questa fa solo effetto...

**LONGEVITA' 32%**

Non mi ricordo se ho resettato prima o dopo aver disintegrato la confezione e masticato il dischetto.

**GLOBALE 44%**

Se fosse uscito quattro anni fa sarebbe stato un brutto gioco, detto tutto...



Se non sbaglio mi sembra di ricordare d'aver letto da qualche parte che la Grandslam fosse fallita già da un pezzo (e visto il livello degli ultimi prodotti non stentavo a crederci), poi dopo un lungo silenzio ecco il ritorno in grande stile con una conversione di un film di grande successo e potenzialmente molto interessante contenendo numerosi spunti per realizzarne un buon tie-in. Purtroppo però dopo le prime immagini convincenti il gioco si riduce miseramente ad un'agglomerato di fasi più o meno mediocri dalla facilità irrisoria, non per essere troppo clinico, ma non credo sentiremo parlare ancora della Grandslam molto presto, o almeno credo...

tutto una questione di principio, essendo già accaduta una cosa simile qualche anno prima per il segretissimo aereo Firefox con tanto di conseguente sputtanamento generale sul grande schermo e poi anche in televisione, questa volta lo scandalo andava assolutamente evitato. Dall'altra parte i servizi segreti americani non si volevano certo lasciarsi sfuggire una simile occasione per sbeffeggiare i compagni d'oltreoceano e mandarono a loro volta un potente sommersibile capitano da un agente della Cia in appoggio all'irripetibile diserzione.

Adesso che siete anche voi al corrente dei retroscena più segreti (infatti li sapevo solo io!) della vicenda passiamo alla vostra missione, per prima cosa dovete calare l'agente Jack Ryan da una corda appesa ad un elicottero all'interno del sommersibile Uss Dallas nel mezzo dell'Atlantico, inutile dire che il malcapitato soffre di vertigini e che infuriando una tempesta non ci sono le premesse migliori per il com-

pimento della missione, a questo punto vi sposterete all'interno del Red October nel tentativo di uscire indenni da un tortuoso stretto islandese affrontando in ordine sparso mine, missili in perfetto stile shoot-em-up spaziale, bombe di profondità e sommergibili avversari. Se tutto dovesse filare liscio avrà luogo l'incontro e dovrete utilizzare una piccola batisfera per spostarvi all'interno dell'October Rosso e riprendere la fuga dopo aver aperto un boccaporto. Io sinceramente non sono assolutamente riuscito a capire come si faccia, essendo comunque l'incentivo a proseguire praticamente nullo non è che mi sia dannato l'anima, provateci voi, se ne avrete il coraggio...

**Il Grillo Parlante**

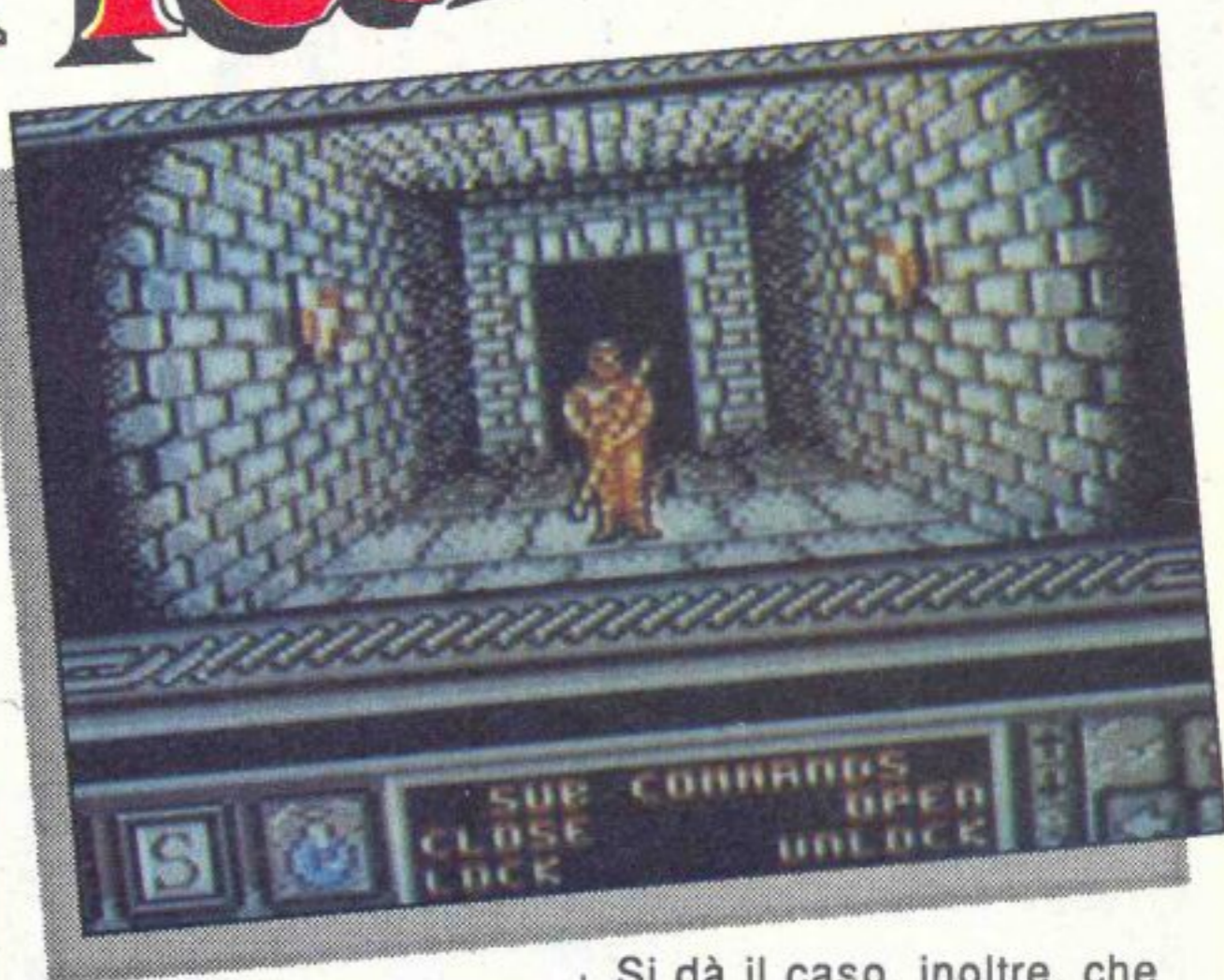
NOVITA' SOFTWARE  
COMMODORE - ATARI  
Via S. Canzio, 13 - 15 r.  
Tel. (010) 415.592  
GENOVA SAMPIERDARENA



# GALDREGONS domain

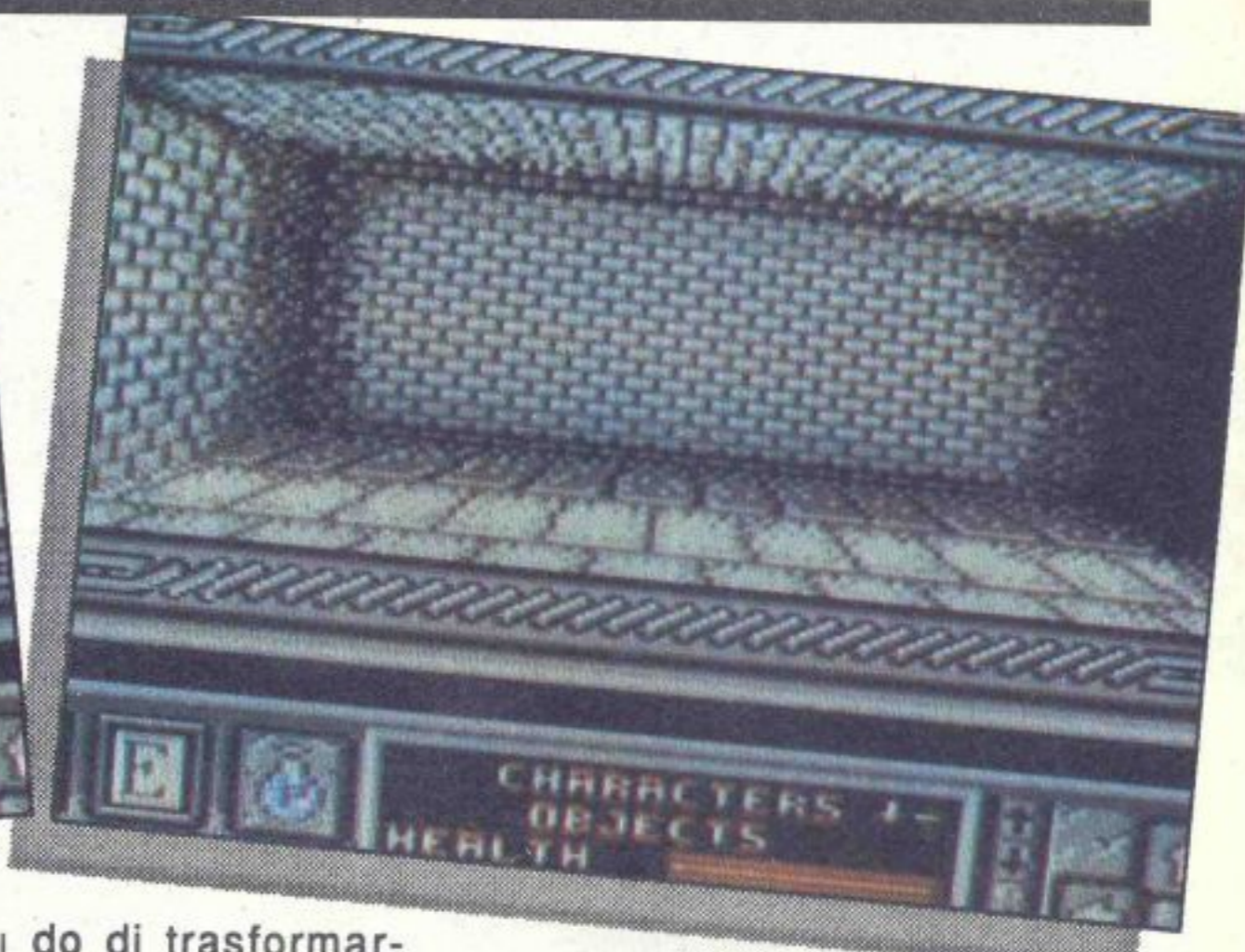
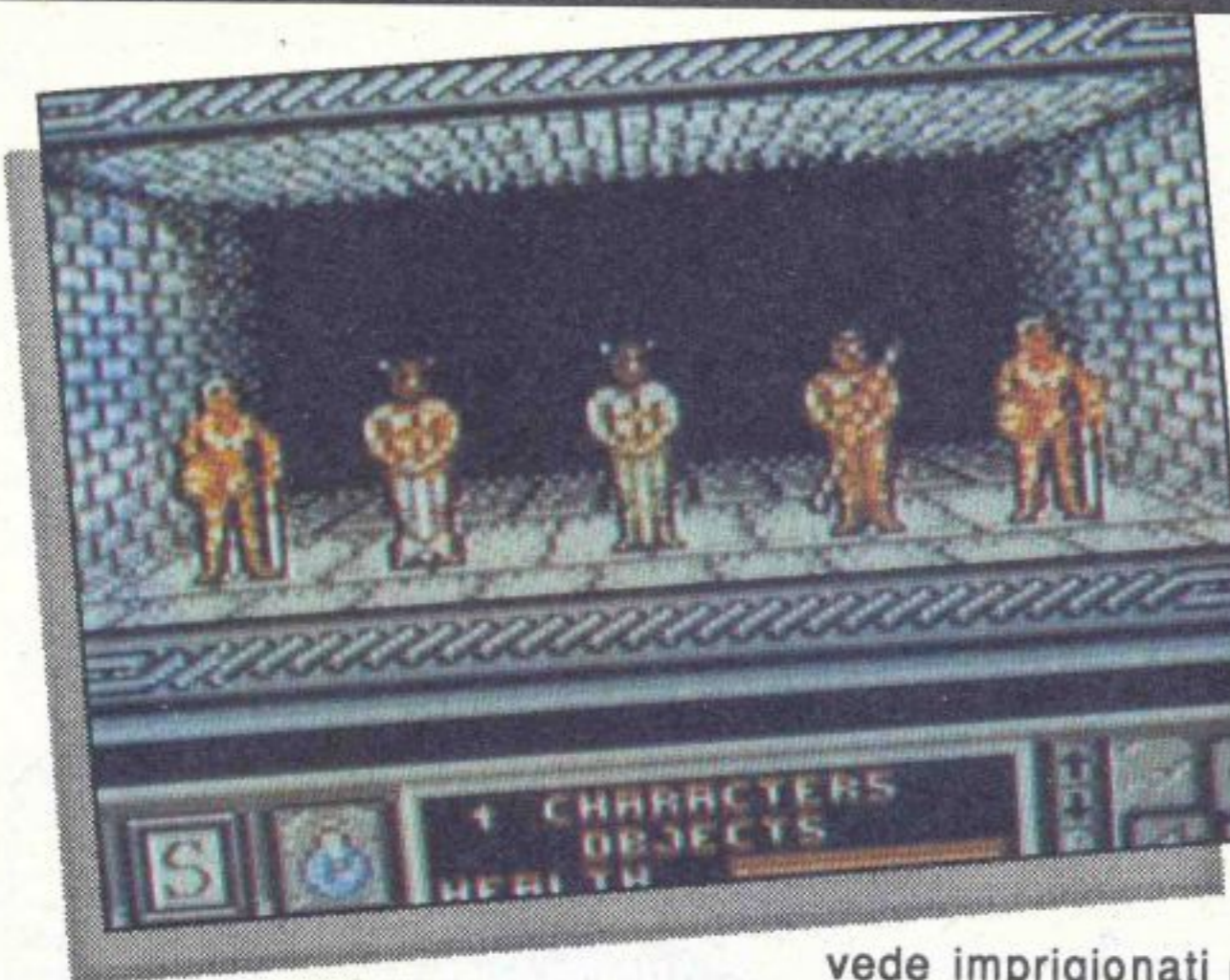
**S**iete il solito barbaro tutto muscoli e niente cervello che, proprio in virtù della quasi assenza di quest'ultimo, ha accettato una missione ai limiti del rischio. Si tratta di recuperare cinque gemme sottraendole ad altrettanti mostri nascosti in altrettanti labirinti. La richiesta è venuta, ovviamente, dal solito re che, senza il prezioso apporto magico dei cinque minerali, vede il proprio regno in pericolo. Appena fuori dalla camera reale sarete allietati dalla presenza di diverse guardie che ri-

valeggiano col vostro barbaro in fatto di spessore cranico, infatti vi consigliano di andare dal re a chiedere delle gemme (come se non l'aveste appena fatto!). Ovviamente le guardie sono solo una delle tante espressioni del bestiario (in senso "RPGiano", s'intende) reperibile nell'avventura: ci sono anche, ad esempio, maghetti e magoni, pardon, arcimaghi, pretucci e pretoni, pardon, arcipreti, donzelle armate e amazzoni, spiriti e altre schifezze.



Galdregons domain è graficamente abbastanza curato, sia negli esterni in tridimensionale, che nello schermo dell'Inventario. Peccato che la grafica non sia certo pratica e dia una non incoraggiante sensazione di cecità. Mi spiego meglio: siete in un labirinto in 3D e riuscite a vedere solo nella casella in cui vi trovate e solo nella direzione in cui siete diretti. All'inizio, per esempio, vi ritrovate chiusi in una stanza quadrata senza apparente uscita: infatti per trovarla dovete voltarvi ad ogni passo verso la parete. Davvero fastidioso! Chiuso il capitolo grafico, tralasciamo il sonoro (peraltro letteralmente inesistente) e veniamo al gioco. L'interazione è indubbiamente limitata, i combattimenti sono semplicistici, l'oggettistica mi sembra scarsa in varietà, di salvataggi non se ne parla neanche e non so più cos'altro aggiungere. Tornate a Bloodwych che è sicuramente meglio. Ah, e non fatevi ingannare dalle foto sulle confezioni che mostrano anche una fase arcade a scorrimento orizzontale: si tratta di Hawk Storm, un altro gioco della Players (e non ce l'hanno certo scritto!).

Si dà il caso, inoltre, che la maggior parte della gente che trovate sia disponibilissima a scambiare due parole con voi, solo che i dialoghi si possono sempre ricondurre a due o tre frasi e, per giunta, tutti i personaggi di una certa classe (salvo possibili eccezioni) dicono sempre le stesse cose. Ma se uccidete per PURA FATALITÀ qualche personaggio "buono" (cioè che non vi attacca se non attaccato), tutti gli altri personaggi del livello, informati da chissà quale spione, cercheranno di farvi



la pelle al solo vedervi.

Ed ecco che vi toccherà dunque uccidere tutti, rubare loro le armi e sperare di non perdere troppo in salute perché non è che si trovino molte pozioni o armature solide con cui ripararsi. Il tutto, naturalmente, per cinque livelli diversi con tanto di multiloop da nastro. Il primo livello vi

vede imprigionati nel labirinto di Medusa nel quale si dice si aggiri anche un terribile serpente; il secondo chiama in causa i possenti nani e le loro caverne sotterranee piene di vicoli ciechi; nel terzo sarete alle prese con gli elfi nel loro habitat naturale: la foresta. Nel quarto si parla addirittura di una setta religiosa capitanata da una sacerdotessa in gra-

do di trasformarsi temporaneamente in un diavolo, mentre nel quinto e ultimo livello vi troverete nel nascondiglio di un gruppo di assassini con tanto di pugnali avvelenati.

Il gioco è in 3D soggettivo, comandato da pratiche icone, con tanto di una schermata di inventario veramente lodevole come realizzazione. Peccato che la praticità del

treddì nelle stanze lasci molti dubbi (nei corridoi, invece, non c'è problema).

In caso di morte accidentale (sono cose che capitano, direi), potrete premere un tasto e ricominciare dall'ultimo caricamento, se il programma ve lo permette...

**GLOBALE 56%**

# SOFTMAIL

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



**NOVITA'** Advanced Dungeons & Dragons - tutti i titoli  
Back to the Future III  
Dragonstrike  
Gauntlet III  
Hint books per tutti i gusti  
Predator II  
Quest for clues 3 (consigli per 4G giochi)  
Ultima VI  
Warm Up

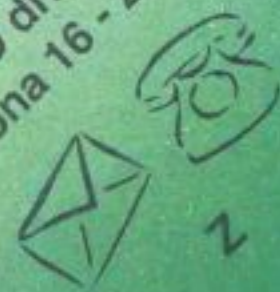
**ARCADE**

Creatures  
Dick Tracy  
Dragonbreed  
Gazza II  
Line of fire  
Paperino impara l'alfabeto  
Teenage Mutant Ninja Turtles  
The Amazing Spiderman  
Turrican II

**SOLO SU CARTUCCIA**

Chase HQ II (SCI)  
Last Ninja III  
Navy seals  
Operation thunderbolt  
Pang  
Robocop II  
Shadow of the beast  
Wrath of the demon

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori o scrivi a LAGO divisione SoftMail Via Napoleona 16 - 22100 Como



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

# GRANDE EMPORIO STERLINO

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

**GIOCATTOLE**

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

**BILIARDI  
SLOT MACHINE**

VIDEOGAMES  
CARTRIDGE E PERIFERICHE  
SEGA  
MASTERSYSTEM  
NINTENDO  
MEGAVIDEOGAMES  
ATARI 2600

**NOLEGGIO COSTUMI  
CARNEVALE X ADULTI**

**GADGETS  
RADIOCOMANDI  
TAMYA - NIKKO - TAIYO**

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

**MINIGIOCHI  
GIOCHI DI SOCIETA'  
PER ADULTI**

**MODELLISMO**

SCACCHIERE ELETTRONICHE  
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER  
MEPHYSTO  
CHALLENGER  
KASPAROV

**SKATEBOARD VISION**

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

**CARTOLERIA**

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

PLAYERS PER C 64 CASSETTA L. 7.500

**BUDGET**

# HAWK STORM

**H**awk Storm: un nome altisonante per un eroe alle prese con una missione disperata. Il nostro intrepido ha l'ingrato compito di recuperare i cristalli capacitoidi sottratti dai pestilenziali Nevik al suo popolo. Detti cristalli hanno una proprietà molto interessante: possono immagazzinare energia per poi restituirla, e sono la fonte primaria di supporto vitale su Edos, il pianeta madre del nostro eroe e della sua gente. Solo due cristalli - conservati nella cassaforte dei "momenti difficili" - sono rimasti agli edosiani dopo il furto, e quindi si sono messi tutti in animazione sospesa per risparmiare energia. Comunque, anche così non potrà durare in eterno, per cui Hawk Storm deve darsi un gran bel daffare. La sua missione consisterà nel muoversi lungo una serie di scenari scorrevoli cercando i famigerati cristalli: questi appariranno uno alla volta, e dovranno quindi essere recuperati secondo una certa sequenza. Dopo un certo numero di cristalli recuperati si passa al livello successivo (Ma no! Ditemi che non è vero -ndUno) che sarà



differenziato dalla grafica o dal colore. Il nostro "asso pigliatutto" si troverà una completa serie di creature da vomito lungo la strada, che dovrà eliminare a colpi di fucilazzo. Non è obbligatorio far strage, comunque, ma siccome ognuno di quegli orridi mostri succhia via un po' di energia (ke rima orrida, altro che i mostri! -ndUn altro) non considereremo un peccato mortale eliminarli: ammazza che ti passa! Lungo la strada il nostro paladino potrà trovare

nuove armi terribili (o ridicole), e gli capiterà di dover saltare come un grillo su per le varie piattaforme che popolano gli scenari. Il nostrissimo, però, ha qualche problema di equilibrio, perchè mentre sta saltando deve impiegare tutte le sue energie

**SHOWROOM SDF**

**SOFTCENTER**

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

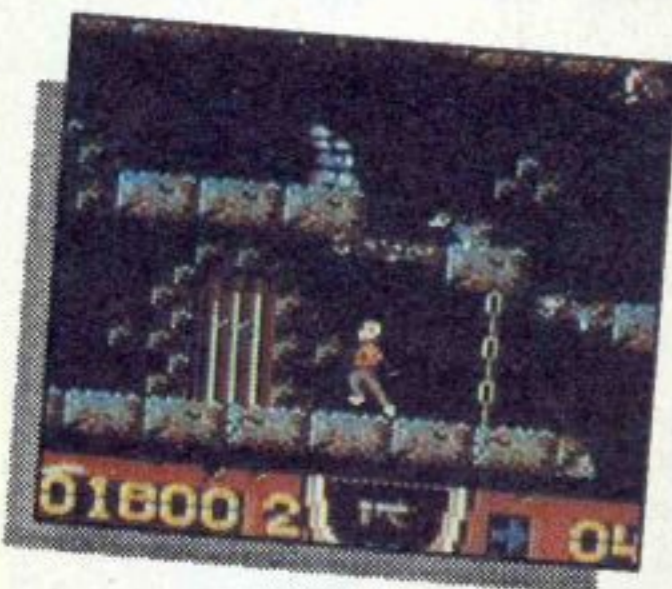
**VI OFFRE**

Tutte le novità software  
PER

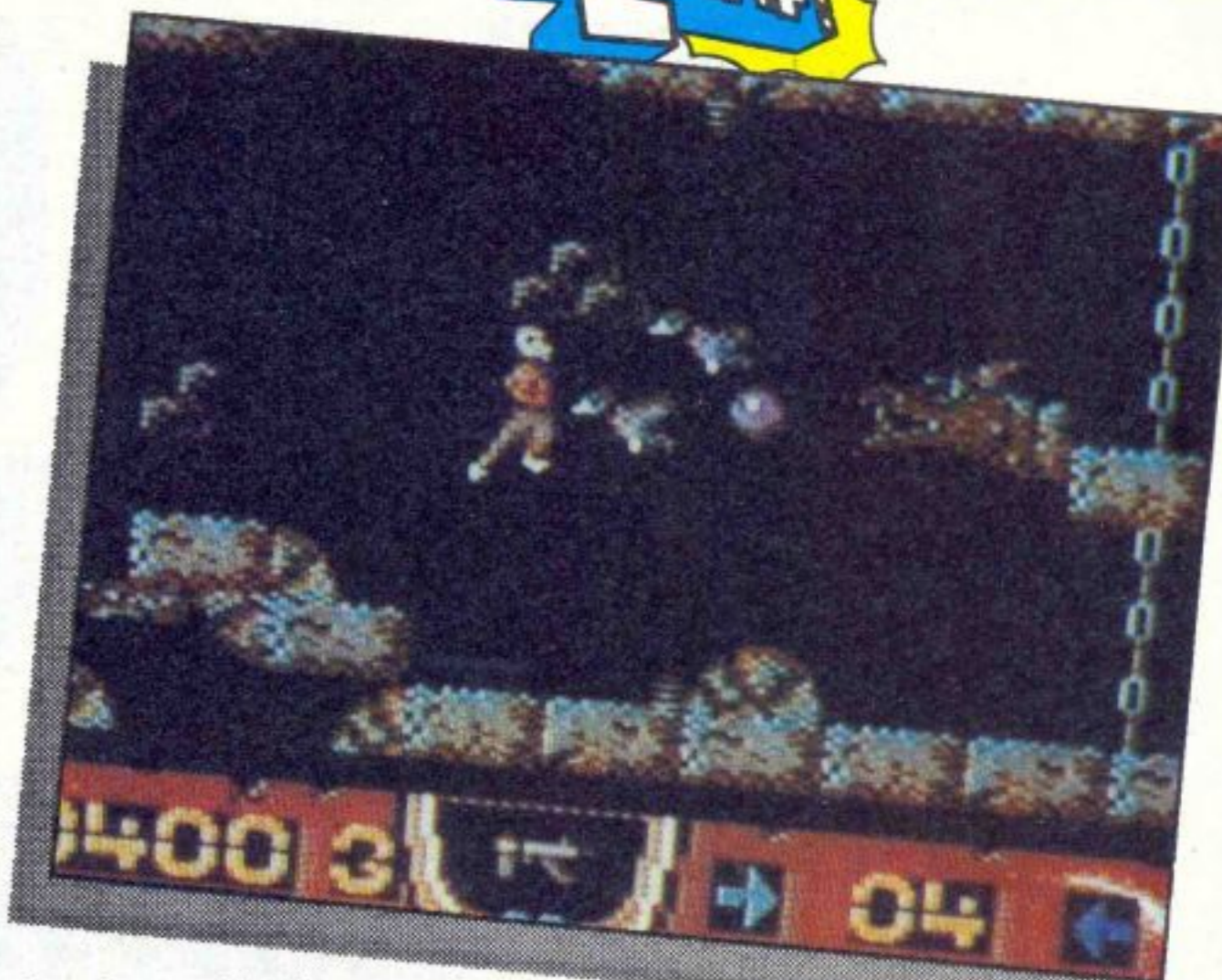
CBM 64/128 - AMIGA - MSX  
SPECTRUM - OLIVETTI



Siamo in presenza di un baggettino che ripropone il genere "cercamazza" in una serie di scenari scorrevoli. Innanzitutto devo dire che lo scorrimento ha un piccolo baco che qualche volta diventa visibile sotto forma di un pasticcetto grafico; la grafica in sé non è male - ma nemmeno favolosa - ma il sonoro è un po' insulso e il gioco si rivela abbastanza banale e vuoto. Gli scenari sono infatti zeppi di mostri che continuano a rompervi le tasche, e mentre saltate siete particolarmente vulnerabili; le armi-bidone non se ne vanno nemmeno perdendo una vita, e nell'insieme vi sembrerà di giocare a qualcosa di trito e ritrito, per giunta non particolarmente riuscito. Nel complesso, quindi, è povera cosa: dopo qualche partita solo i supermaniaci del genere avranno ancora voglia di insistere.



per atterrare bene, e non può quindi usare la sua arma. A sua disposizione ci sono tre vite, e sul pannello comandi stanno l'indicatore dell'energia rimasta, una freccia lampeggiante che indica dove cercare il prossimo cristal-



lo, i punti, l'arma in uso e le vite a disposizione. Una volta passato a miglior vita, una sintesi vocale annuncerà il triste evento.



**GLOBALE 54%**

# COMPUTERMAIL

**VENDITA PER CORRISPONDENZA E ALL'INGROSSO  
COMPUTER, ACCESSORI, HARDWARE E SOFTWARE**

20020 ARESE (MILANO) - Via Matteotti, 21 - Tel./Fax (02) 93.58.00.86 -  
(02) 93.58.17.22 - (0337) 27.73.89  
(uscita tangenziale Milano-Como - 1a dopo barriera Terrazzano)  
orari dal Lunedì al Venerdì 9,00 - 17,00  
Sabato ordinazioni allo 0337/277389

## 13 buoni motivi per averla

- 1 Fa le copie di sicurezza
- 2 Velocizza in modo sicuro e compatibile il Tape o il Disk
- 3 Ha un microprocessore studiato per sostituirsi a quello del Computer, invisibile e trasparente al sistema stesso
- 4 Ricerca le Poke per avere vite infinite a tutti i programmi gioco
- 5 Da la possibilità di avere giochi in trainer senza nozioni di linguaggio macchina
- 6 Sprotegge da nastro a disco e all'inverso qualsiasi programma anche in Multiload
- 7 Trasferisce da 5"1/4 a 3"1/2
- 8 Velocizza 5/10 volte il nastro
- 9 Rende parallelo il Disk Drive (202 blocchi in 6 secondi) anche con programmi No Fastload
- 10 Ha un Editor di schermo per cambiare le scritte nei programmi
- 11 Ha un'interfaccia parallela Centronic Standard Grafica (con apposito cavo opzionale)
- 12 Salva e stampa schermate e Sprites di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata
- 13 Aggiunge nuovi comandi Basic, Monitor linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto tanto ancora

# MKVI

**la migliore  
cartuccia  
multiutility**

**Per Commodore 64 e 128 compatibile con tutti i  
registratori e tutti i drives in modo 64**

**Lit 89.000 (IVA compresa)**

**GARANZIA A VITA**

**sono disponibili tutti i tipi di accessori  
hardware e software per C64**





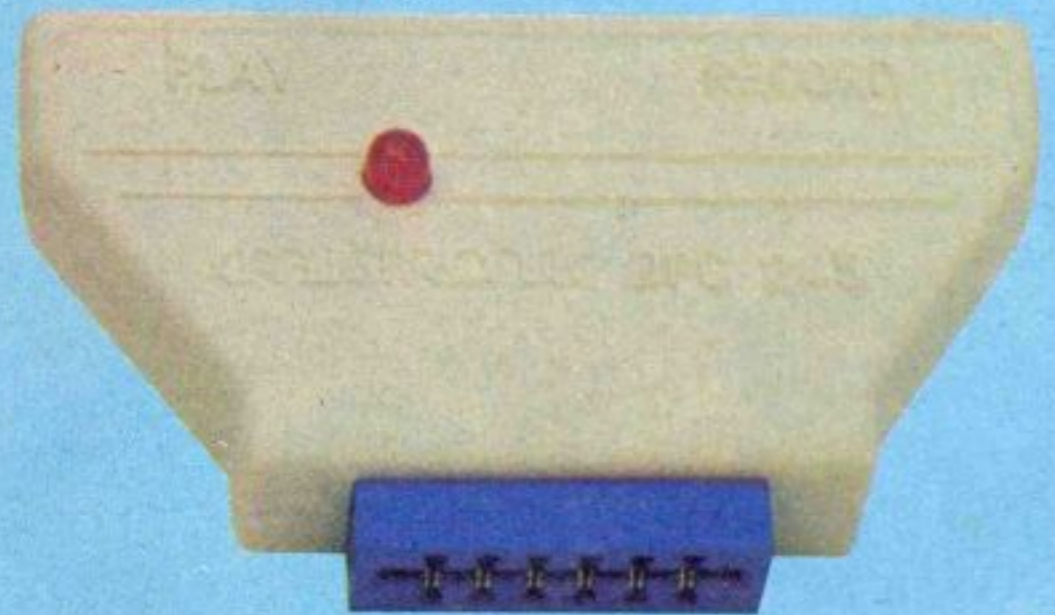
Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**



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.



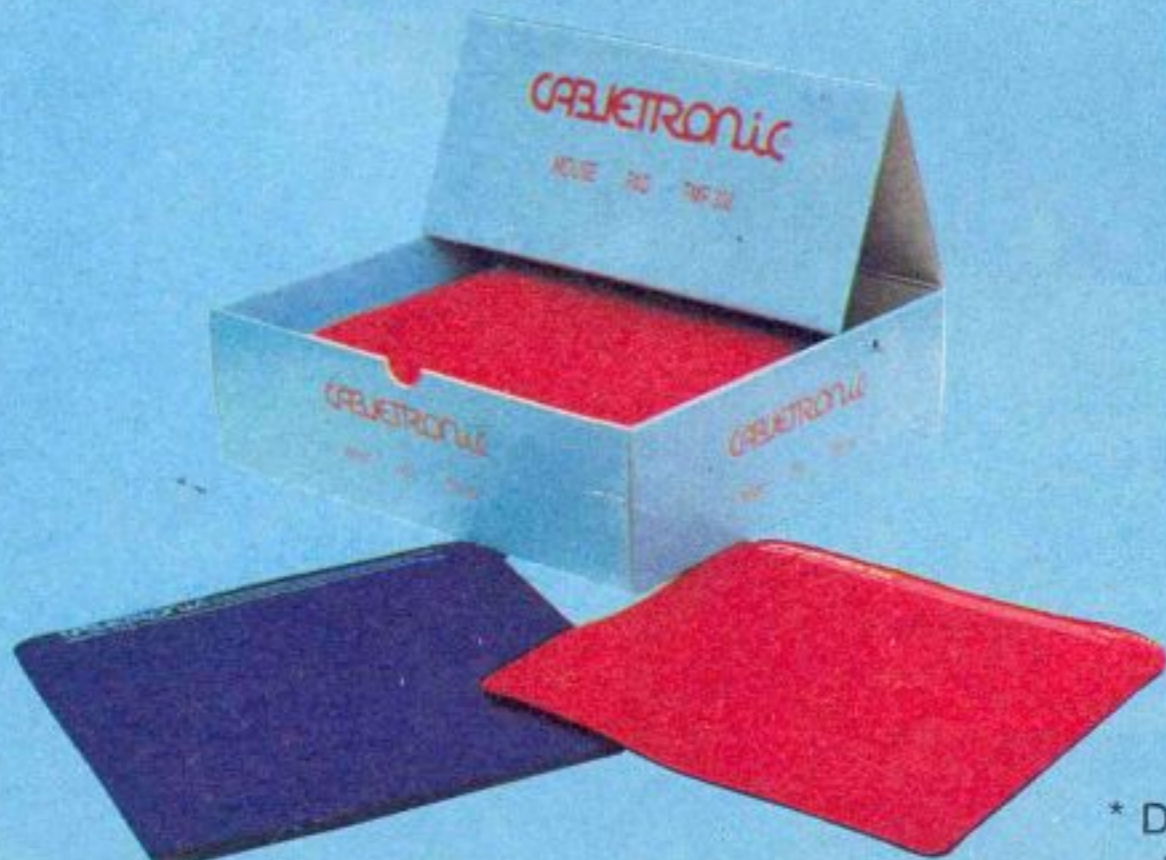
Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.



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.

# GOLDEN AXE

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



**LEADER**  
DISTRIBUTION

D.POWER '90

LA CRITICA HA DETTO:

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

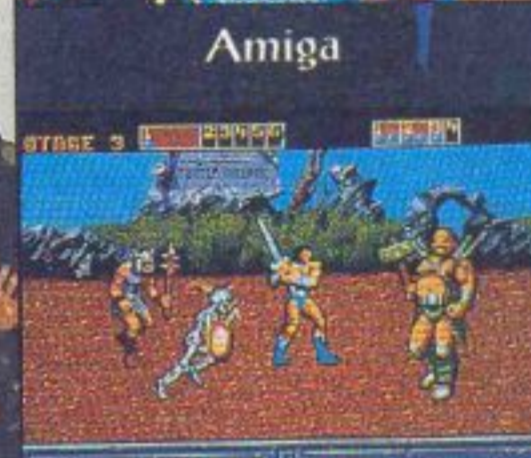
Available on Atari ST, Amiga, Commodore 64,  
Spectrum and Amstrad CPC



Amiga



Atari ST



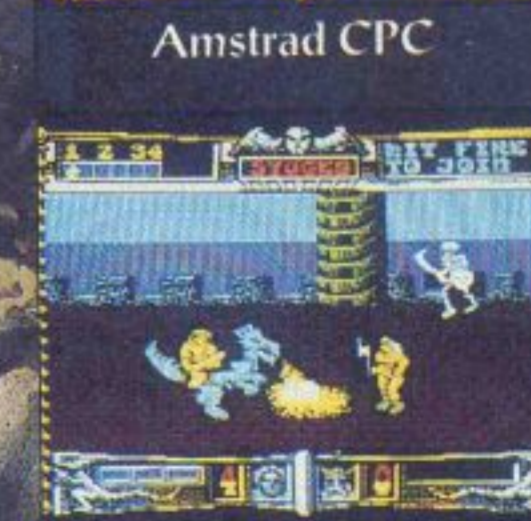
Commodore 64



Amstrad CPC



Spectrum



Virgin  
GAMES

SEGA

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



po' di centinaia di carri armati, lanciafiamme, postazioni laser e cavolate varie messe lì tanto per fare? Inoltre riceverete il benvenuto da alcuni strani enormi elicotteri che ne lasceranno un bel po' più pic-

tagne: le solite cose che una jeep qualunque deve saltare ogni santo giorno. Sull'acqua invece Hoolihan può saltare con la jeep a bordo di un super-motoscafo per un po' di blastamento stile "tutti al mare". Con tutta questa roba contro i due, ecco che torna utile lo scudo che potete raccogliere, visualizzato come una bolla trasparente. ma attenzione: sparategli troppe volte o raccoglietene due e l'esplosione che ne deriverà sarà abbastanza da spazzare tutto lo schermo dai nemici. E non dimentichiamoci i power-up: sparategli un po' di volte e potrete scegliere tra super sparo, fuoco rapido e così via.

# SWIV

Dopo aver fatto un macello per la loro vittoria, tutto andava bene per Hot Wheels Hoolihan, comandante della Jeep corazzata, e Rotor Head Ralph, il comandante del super-elicottero. Insieme loro sono lo Special Weapon Interdiction Vehicles Team e hanno giusto cominciato a divertirsi quando è arrivato l'allarme. Sembra quasi che un'altro gruppo di pazzoidi siano sul sentiero di guerra producendo nuo-

ve e temibili armi. Così i due sono costretti ad avviare rotori & motori e andare a menare un po' di gente.

Naturalmente i generali pazzi hanno solo il meglio per quanto riguarda gli elicotteri. Che siano rimbalzanti, bombardanti, lancia-missili, suicidi, ritardanti o stimolanti non fa differenza: nominateli e li hanno — e stanno già venendo a prendervi. Ma dove sarebbero gli elicotteri senza un

colli, senza contare gli extra-terrestri e gli F-117. Infine, non dimentichiamo gli ostacoli naturali: vulcani, crateri, crepacci e mon-



SWIV (chi ha detto SilkWorm IV?) manca dell'unicità di SilkWorm ma è lo stesso un buon gioco sul C64. Un sacco di esplosioni, proiettili e nemici fanno davvero Impresione, e li potrete osservare spesso. E' un gioco particolarmente difficile, e ce ne vorrà prima che lo finiate. Anche però se è tecnicamente eccellente, è solo un gioco come tanti altri. Graficamente inoltre non è niente di eccezionale — I mostri di fine livello sono particolarmente sciapi. Buona l'idea del due diversi veicoli, e niente più.

**PRESENTAZIONE 64%**  
 Bella Intro e altrettanto bello schermo di presentazione. Caricamenti lunghi ma da due livelli ciascuno.

**GRAFICA 79%**  
 Generalmente discreta, peccato per i mostri di fine livello.

**SONORO 63%**  
 In un qualche modo l'ho già sentito...

**APPETIBILITA' 79%**  
 Semplice ma immediato, del resto è uno shoot'em-up.

**LONGEVITA' 74%**  
 Non terribilmente originale, ma una buona sfida con centinaia di elicotteri da sfasciare la jeep da imparare a controllare.

**GLOBALE 76%**  
 Molto ben implementato, molto giocabile ma niente di eccezionale.

# FIGHTER

# BLASIER

## Senza rivali anche nel prezzo



**FIGHTER**  
6  
MICRO-SWITCHES  
L. 11.900



**BLASTER**  
8  
MICRO-SWITCHES  
L. 17.900

# LEADER

·DISTRIBUZIONE·



# WARLOCK

## The Avenger

**S**aran aveva a lungo combattuto per la libertà della sua terra, ma a nulla erano serviti questi suoi eroici sforzi (mi sembrano i discorsi dei politici per la riduzione del disavanzo pubblico, ndMax) a contrastare lo strapotere del tale Acamantor figlio incestuoso del diavolo in persona e della figlia di Satana (praticamente per lui dire mamma o zia era la stessa cosa).

E così grazie al suo potere occulto (i soliti raccomandati...) poteva spadroneggiare sulla popolazione di Belorn a proprio piacimento. Saran era quindi ormai vecchio e già da tempo sentiva che le forze gli venivano sempre più a mancare, i suoi giorni stavano ormai per concludersi. Il fatto volle allora che l'intrepido Warlock, anche lui piuttosto attempato a dire il vero, passasse per caso da quelle parti imbattendosi



Nonostante non ci sia alcun numero ordinale nel titolo si tratta in effetti del terzo episodio dell'abbastanza fortunata serie Druid, con riferimento al secondo e fino

ad oggi più recente episodio non devo in definitiva annotare dei grossi miglioramenti, porzione di schermo attiva leggermente incrementata e forse un attimino più veloce, unica vera miglioria è la presenza del golem che può eventualmente essere controllato da un secondo giocatore, per il resto i due giochi non si discostano particolarmente uno dall'altro. In definitiva comunque non ritengo si tratti di un cattivo prodotto, difficilmente vi potrà esaltare, ma non vi sconsiglio nemmeno tassativamente l'acquisto, fate un po' voi...

così con lo spirito di Saran che gli espresse tutto il suo sconforto per non essere riuscito a sconfiggere il malefico Acamantor, Warlock rimase molto turbato dal colloquio, tanto da accettare di riprendere lui stesso la battaglia che Saran aveva dovuto forzatamente interrompere per sopraggiunti limiti d'età.

Il vostro compito è quindi quello di affrontare tutti e otto i livelli che vi condurranno allo scontro diretto con Acamantor sconfiggendo nel frattempo una moltitudine di raccapriccianti creature, il vostro compito si preannunciava così praticamente impossibile (effettivamente senza cheat-mode...) se non fosse per la presenza di alcuni quantomai opportuni scrigni contenenti vari incantesimi; i più comuni sono quelli che rinvigoriscono le vostre forze magiche tradizionali (acqua, fuoco e scariche elettriche), ma ne

potreste rinvenire anche molti altri ancora più importanti. Si tratta di temporanee invisibilità, paralisi per un breve periodo di tutti i nemici sullo schermo, distruzione totale per dieci secondi di ogni creatura che vi si avvicina (chaos) e soprattutto un golem che una volta chiamato vi può guardare le spalle facendovi da scudo con il suo corpo argilloso oppure essere inviato in missione distruttiva, scegliendo invece il modo a due giocatori sarà un vostro compagno a controllarlo direttamente, non che questo rappresenti sempre è comunque una cosa positiva, come per tutte le cose l'importante è saper scegliere il partner giusto!

# 64

### PRESENTAZIONE 73%

Ben confezionato, per il resto schermata introduttiva non trascendentale, possibilità di giocare in due contemporaneamente.

### GRAFICA 69%

Abbastanza varia e fantasiosa, peccato che a volte i risultati però piuttosto confusi e con alcuni piccoli bug nello scrolling.

### SONORO 71%

La colonna sonora iniziale è abbastanza convincente, gli effetti un po' troppo rimbombanti, ma nel complesso soddisfacenti.

### APPETIBILITA' 74%

I giochi di esplorazione visti dall'alto sono sempre ben accetti,

### LONGEVITA' 72%

Una difficoltà nel complesso ben calibrata vi dovrebbe impegnare per un periodo più che ragionevole.

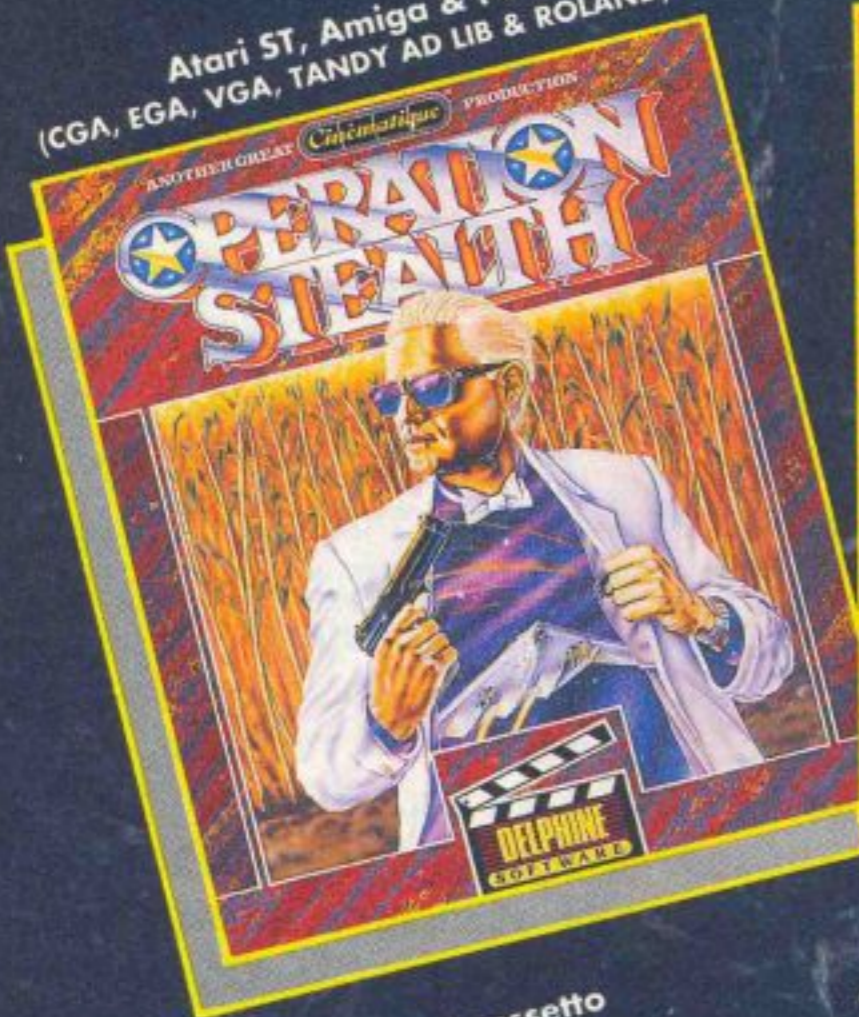
### GLOBALE 70%

L'ennesimo clone di Gauntlet che si colloca proprio a metà fra la soglia dell'accettabile e del mediocre, non indispensabile quindi, ma potrebbe anche interessarvi.

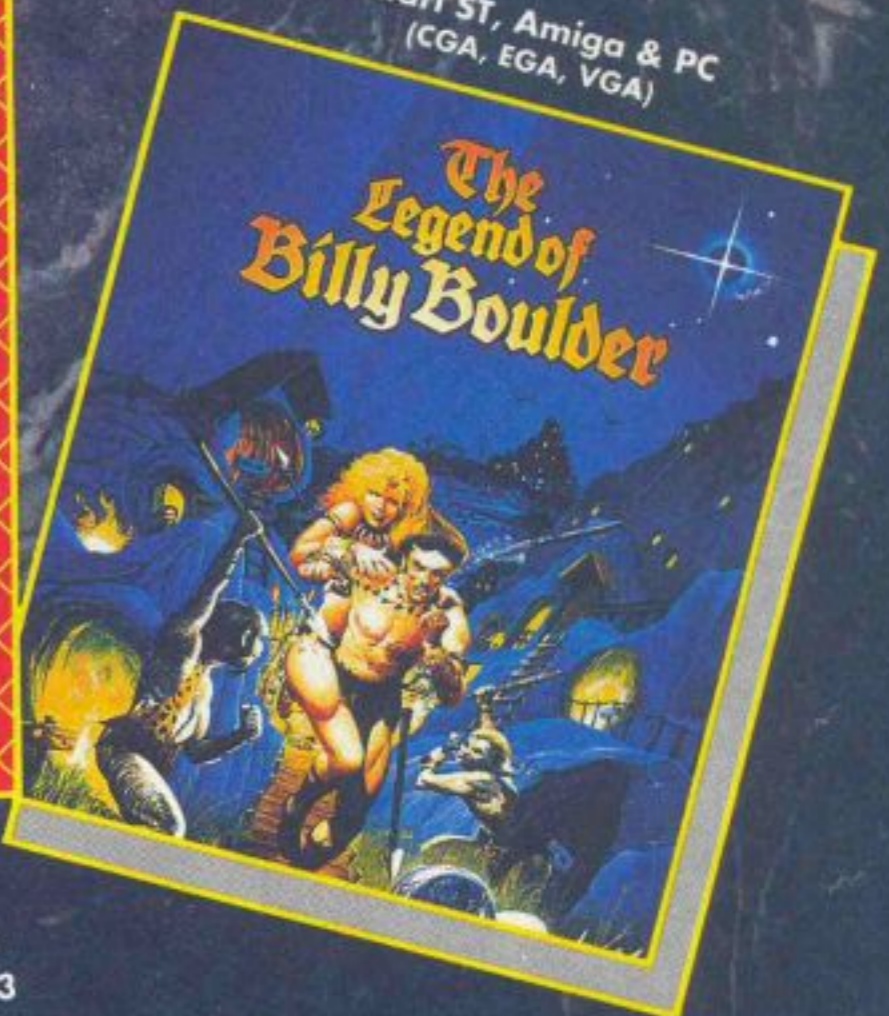
# DEVE ESSERE GRANDLOSO PER

CBM 64/128 & Amstrad cassetto  
& disco, Spectrum cassetto, Amiga  
& Atari ST.

Atari ST, Amiga & PC  
(CGA, EGA, VGA, TANDY AD LIB & ROLAND)

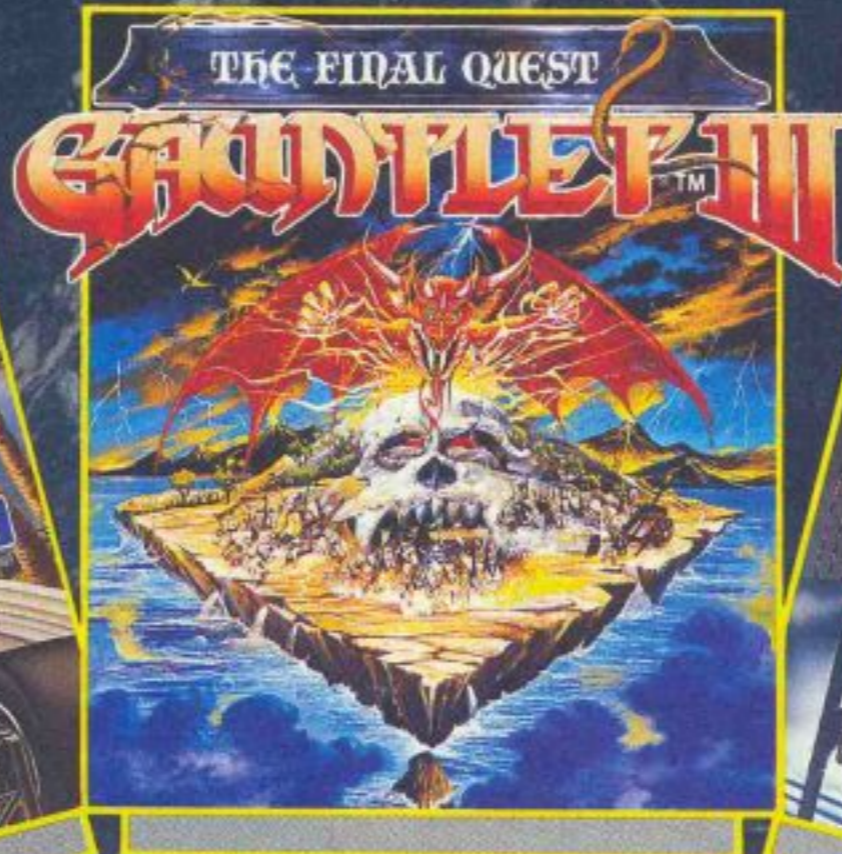
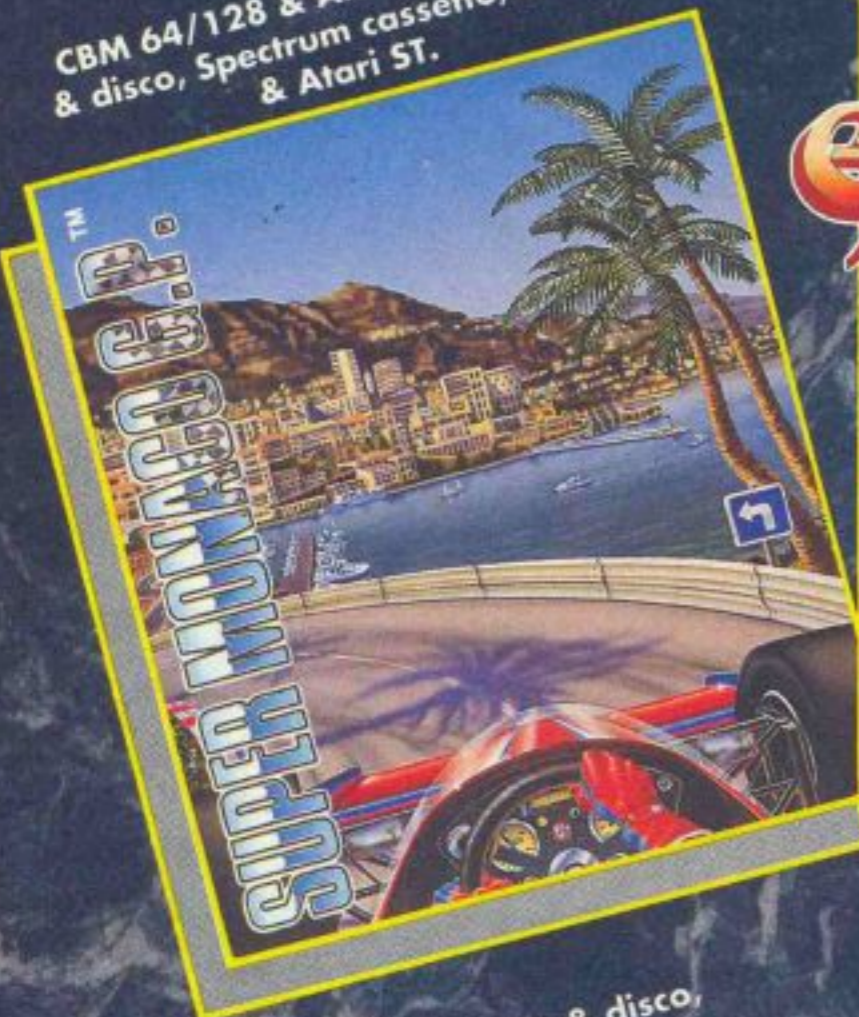


Atari ST, Amiga & PC  
(CGA, EGA, VGA)

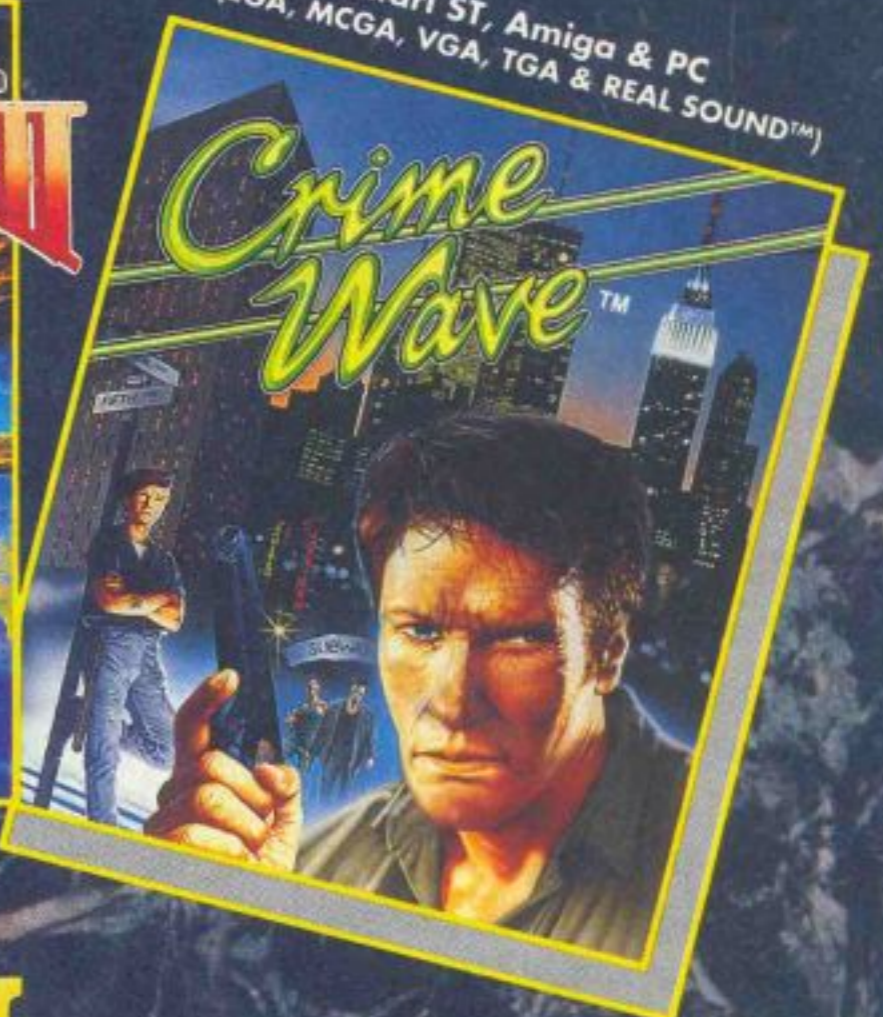


CBM 64/128 & Amstrad cassetto  
& disco, Spectrum cassetto, Amiga  
& Atari ST.

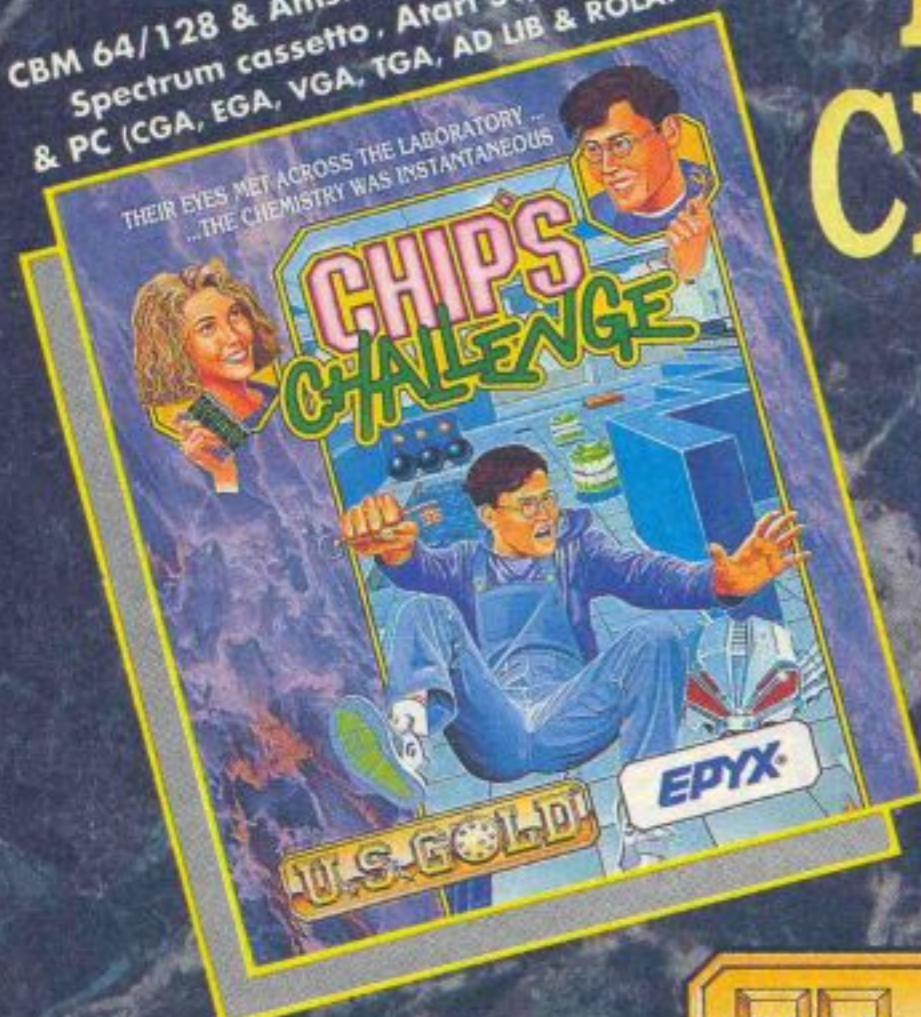
CBM 64/128 & Amstrad 6128, 6128+  
cassetto & disco, Spectrum 128K, +2, +3  
cassetto, Atari ST, Amiga



Atari ST, Amiga & PC  
(EGA, MCGA, VGA, TGA & REAL SOUND™)

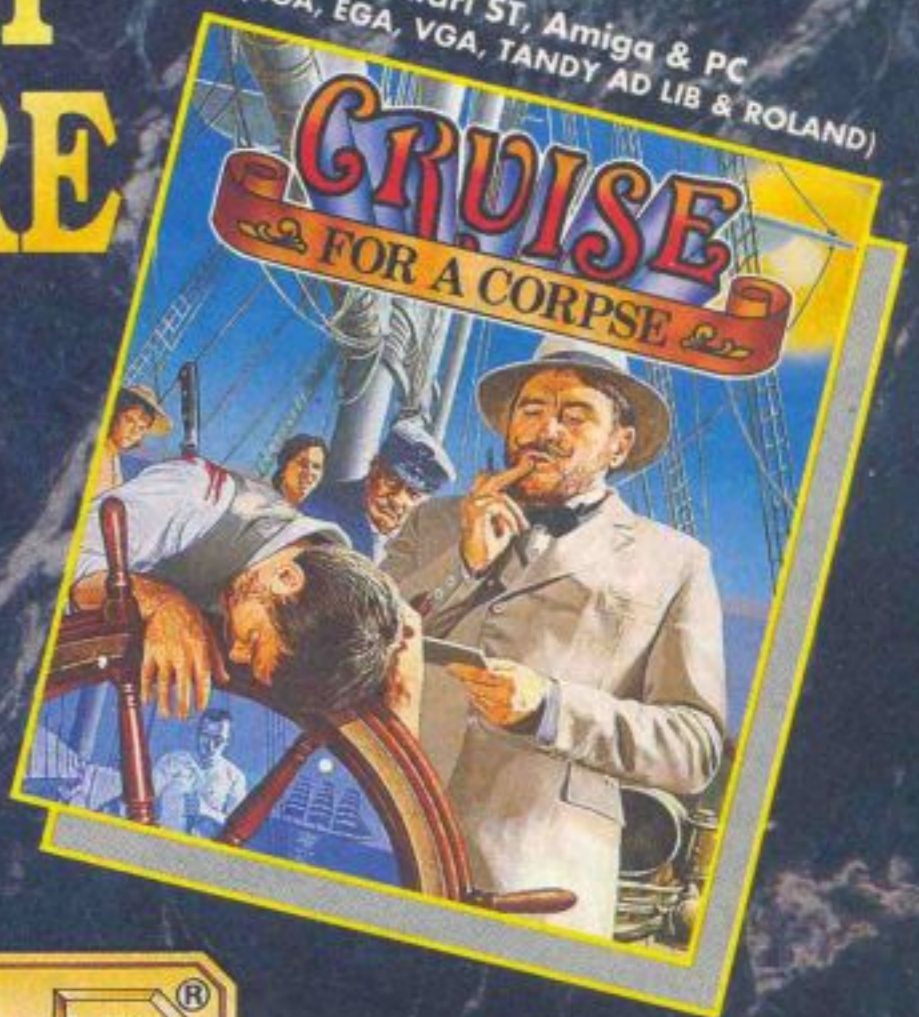


CBM 64/128 & Amstrad cassetto & disco,  
Spectrum cassetto, Atari ST, Amiga  
& PC (CGA, EGA, VGA, TGA, AD LIB & ROLAND)



## POTERSI CHIAMARE GOLD!

Atari ST, Amiga & PC  
(CGA, EGA, VGA, TANDY AD LIB & ROLAND)



Distribuiti in esclusiva  
per L'Italia da Leader  
Distribuzione sri - Via  
Mazzini 15 - 21020  
Casciago (VA)



**64**

# DEFENDERS OF THE EARTH

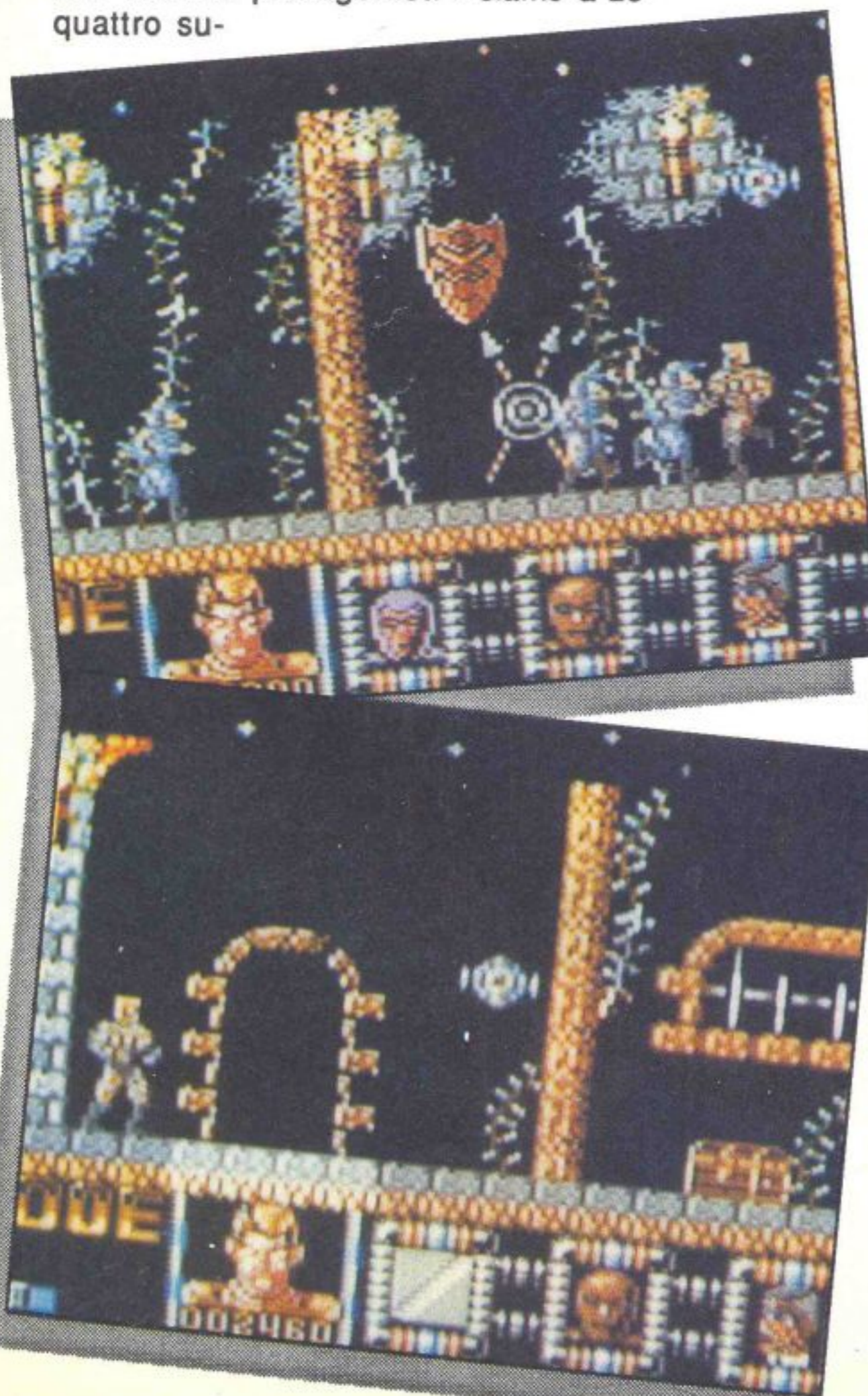
**S**ono unici, inimitabili, sono una squadra sempre pronta a difendere il Mondo in ogni momento, sono... I Difensori della Terra! Come, non sapete chi sono? Non avete mai visto la popolarissima serie televisiva omonima che vedeva protagonisti quattro su-

per eroi dei fumetti di molti anni fa e più precisamente Flash Gordon, Mandrake, Lothar e Phantomas? Sì, l'avete vista, siete sicuri? E allora ditemi il nome della loro violacea mascotte, forza! Ah, non lo sapete, presumevo che mentiste, birbantelli! In quanto a fumetti siamo a ze-

ro, quindi direi che è meglio occuparsi di videogiochi e cosa c'è di meglio del tie-in della sopracitata serie televisiva tanto per cominciare?

Defenders of the Earth è il tipico arcade d'esplorazione con una tonnellata di nemici da blastare, il classico gioco dove l'uso della materia grigia è esclusivamente un optional tanto per intenderci: all'inizio di ogni partita impersonerete Flash Gordon, ma basta la pressione di un solo tasto per richiamare i membri della squadra e materializzarsi immediatamente nel corpo del supereroe più adatto per la situazione richiesta. Flash Gordon è il più avvezzo a blastare persone grazie alla sua pistola

raggi, Lothar e Phantomas sono in grado di utilizzare la loro enorme forza per devastare fisicamente i nemici e Mandrake può far uso della sua grande conoscenza della magia. Uniti e grazie anche al supporto della mascotte Zuffy (aaah, adesso ve lo ricordate?) I quattro devono riuscire a penetrare nella fortezza del loro eterno nemico, Ming lo spietato così da poter salvare i loro figli rapiti in precedenza dal cattivone. Solo la forza d'animo, e qualche bonus extra, garantiscono ai nostri supereroi la possibilità di riuscire nella missione: forza ragazzi, ce la potete fare!



## PRESENTAZIONE 69%

Cosa pretendete da un budget?

## GRAFICA 68%

E' appurato che Flash Gordon ha la testa perfettamente cubica! Incredibile! Carini i fondali.

## SONORO 78%

La colonna sonora della serie televisiva è divertente e orecchiabile.

## APPETIBILITA' 65%

L'abbiamo già visto milioni e milioni di volte: oltretutto è di una difficoltà frustrante.

## LONGEVITA' 60%

Voglio proprio vedere chi ha il coraggio di starci sopra fino alla fine del gioco!

## GLOBALE 63%

Un budget nella media: niente di più, niente di meno.

# SARACENO

## carini

**64**

**L** feroce saraceno non c'entra un bel niente col nome del programma, che è riferito al cognome del programmatore (Saraceno, appunto) e al suo fratellino (o è suo figlio?), che è autore dei disegni, come dire: questo programma (fatto in Italia, co-

me forse saprete già) può essere usato anche da un bambino. In effetti è molto semplice da usare, con la sua interfaccia a menu e finestre. La prima precisazione va al modo grafico: funziona solo in grafica multicolore - bitmap, ovviamente - 160 X 200 con 16 colori. Atten-

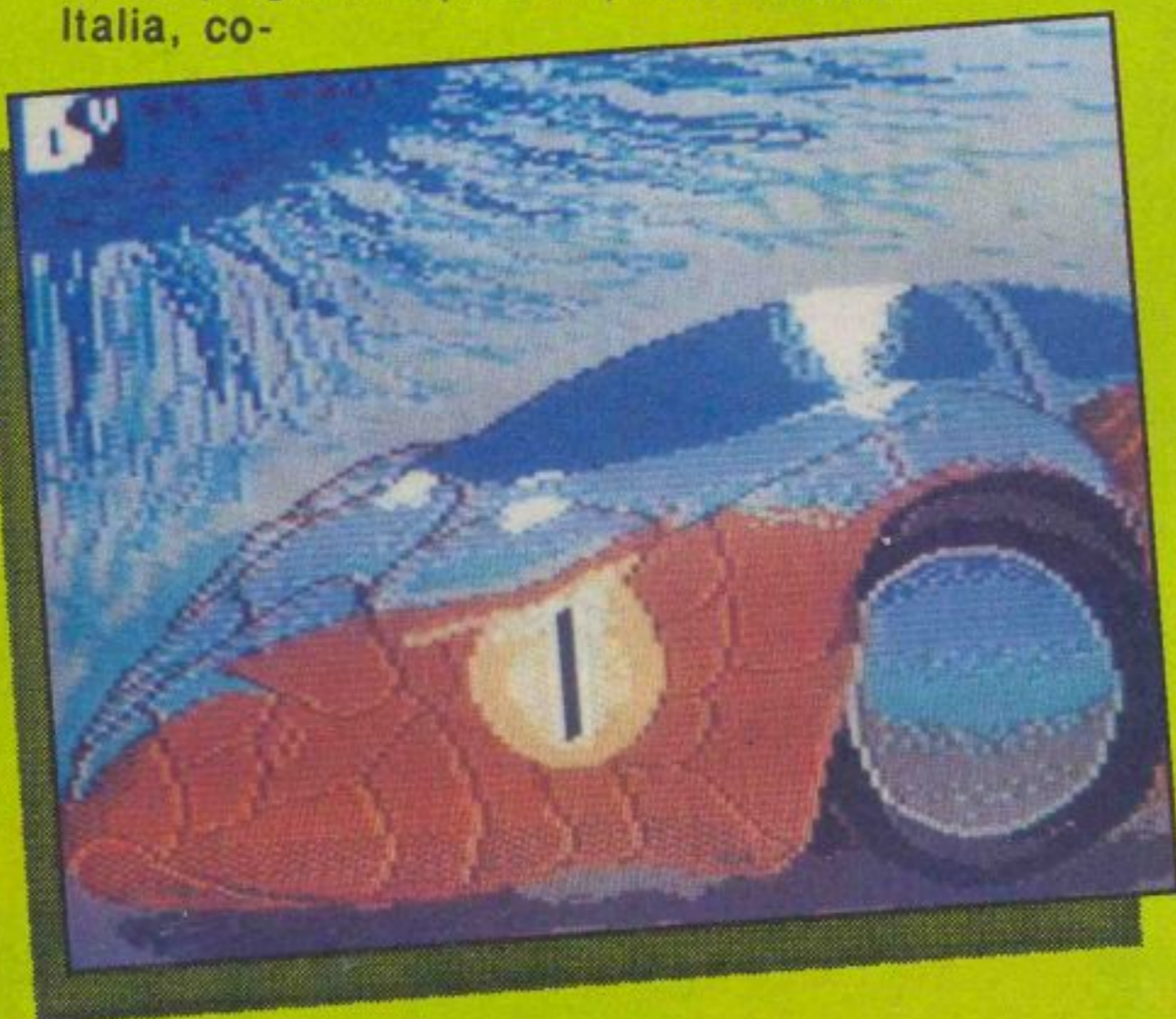
zione, però: i colori sono effettivamente 16, ma un limite tradizionale del C64 non ne ammette più di quattro distinti in uno stesso carattere (8 X 8 punti reali, 4 X 8 nel modo multicolore), di cui uno è uguale per tutta la schermata. Premesso questo vi dirò che il programma funziona con mouse (però il manuale non specifica quale) o joystick, ma con quest'ultimo è necessario anche l'uso dei tasti RUN STOP e ESCAPE (freccia a sinistra), per cui dovete tenere il 64 a portata di mano. Nella metà destra del video trova posto l'area delle selezioni, che contiene una tavolozza e una barra superiore con il titolo del programma. Spostando il puntatore sopra essa, appariranno i titoli dei quattro menu che pilotano tutto il programma: FILE, DRAW, ZOOM e OTHER. Con una

pressione del pulsante attiviamo il menu indicato dal puntatore, che apparirà sul video mostrandoci la propria serie di opzioni.

Il menu FILE serve per caricare e salvare immagini su disco e nastro; permette anche di vedere in fila tutte le immagini presenti sul supporto che si sta usando, e serve anche per formattare un disco di lavoro.

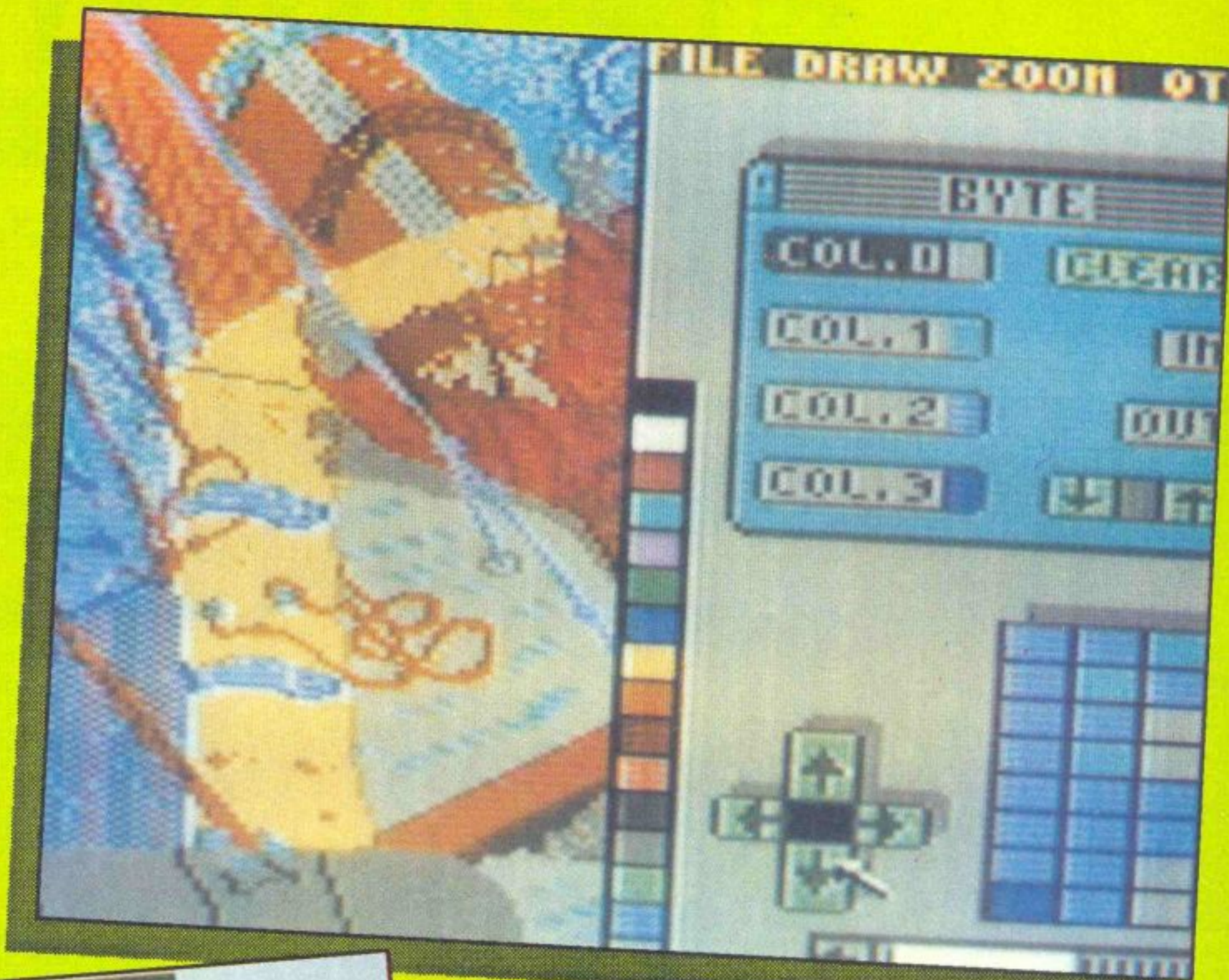
Il menu DRAW contiene tutti gli otto comandi grafici a disposizione: con questi possiamo tracciare linee, disegnare a mano libera, disegnare ellissi e rettangoli (vuoti o pieni), cambiare un colore del disegno o riempire un'area.

Il menu ZOOM permette due tipi di zoom: classico e a byte. la differenza è essenzialmente dovuta al ricordato limite grafico del 64: disegnando con troppi colori, il programma sba-verà il disegno per rimane-





# N



re nelle possibilità del VIC. Per rimediare userete quindi lo zoom a byte, che permette di osservare i singoli caratteri e ripartire più correttamente i colori al suo interno. Lo zoom classico, per questo stesso motivo, potrà sembrarvi bacato quando vedrete che strani colori appaiono nei dintorni del cursore: state certi che non è così, si tratta del segnale di "raggiunto limite di colori", per cui dovete passare allo

zoom per byte. Parlando dello zoom classico, vi presenta una finestra molto ampia che potete far scorrere a volontà lungo il disegno mantenendo lo zoom sul video (possibilità utilissima che altri programmi non hanno). L'ultimo menu - OTHER - serve innanzitutto per far apparire l'immagine a tutto schermo (altrimenti se ne vede solo metà), poi per cancellarla completamente, per duplicare pezzi di disegno, per scrivere testi

usando uno stile di scrittura con quattro diverse dimensioni, per invertire nei due sensi aree del disegno, e per abbandonare il programma. La versione su disco ha sul lato A un programma per convertire immagini dal formato Koala al formato Saracen paint e viceversa, che è assente sulla versione da nastro. Saracen paint è veramente molto semplice da usare: dopo un brevissimo apprendistato lo saprete già usare in pieno, e a questo punto la qualità dei disegni dipenderà solo da voi. Tutte le opzioni fondamentali ci sono, e i due zoom sono ben realizzati e interessanti da usare. E' un programma nel complesso adattissimo alla "normale" potenza del 64 (esistono anche programmi più o meno pirata che riescono a scavalcare alcuni classici limiti di questa grande macchina) e alle possibilità di gran parte dei disegnatori commodoristi, vale a

dire quelli che disegnano per semplice diletto. Naturalmente non va bene per utenti molto esigenti che chiedono - ad esempio - più stili di scrittura, magari salvabili su dischetto, e non c'è la possibilità di stampare il disegno. Ad ogni modo, osservate i bei disegni acclusi e tenete conto che sono opera di un ragazzino: vi stimolerà senz'altro a far meglio!

## Globale 83%



# IL SOFTWARE PIÙ



**VAI A VEDERE LA VETRINA DI SIMULMONDO  
IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI.  
TI ASPETTANO MOLTISSIMI REGALI  
SPORTIVI\* ACQUISTANDO  
I PIÙ FAMOSI SIMULATORI DEL MONDO.**

# BELLO DEL MONDO



**GRAZIE A TUTTI GLI AMICI  
CHE CI HANNO FATTO  
DIVENTARE NUMERO UNO.**

**SIMULMONDO®**



**C.T.O.**



40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F  
Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

**PCE****THE STORY OF BUBBLE BOI**

**D**opo aver salvato due strani tizi prigionieri in una profondissima caverna, ridiventando normali e non più draghetti e dopo aver liberato le isole dell'arcobaleno Bub e Bob si stavano rilassando sdraiati su una qualche spiaggia e pensavano che non avrebbero avuto più problemi, che sarebbero vissuti in eterno e senza dover più liberare mondi da qualcuno.

Proprio mentre si crogiolavano alla luce di queste possibilità, ecco accadere il peggio: sette pianeti adiacenti al mondo delle isole dell'arcobaleno sono state occupate dal loro arcinemico di sempre (che



# BUBBLE III



Da sempre penso che Bubble Bobble sia il platform game, ecco però che la mia convinzione comincia a vacillare! La classica azione a due giocatori è stata ricostruita dopo la mancanza di Rainbow Islands e sono stati presi i migliori elementi dei due giochi più particolari nuovi ed interessanti. E' stupefacente inoltre vedere come degli sprites a dir poco enormi si muovano con velocità e grazia senza il minimo rallentamento o sfarfallio, cosa fenomenale per un otobit come il PC Engine. Ci sono quadri poi che uniscono la frenesia dei nemici numerosi e massicci a dozzine di bonus che appaiono qua e là nella completa anarchia, almeno sembra visto che ogni oggetto è ragionato e ha un suo perché come nel calcolatissimo Rainbow Island che adeguava i pick-up al comportamento del giocatore. Non c'è che dire, una gran bella realizzazione di un gran bel gioco. Compratelo o ve ne pentirete!!!

cali capeggiato da una strana grancassa con scritto Kick Me con due tromboni al posto delle gambe e due tizi che ballano la lambada sopra, il pianeta delle foreste con animali di ogni sorta capeggiato da uno strano uccello nel nido, il pianeta marino con un pleisiosauro con in groppa un vulcano, il pianeta dei macchinari con nemico principale il varitech di Rick Hunter in versione "tonda" (con tanto di teschio sulla coda), il pianeta "Las Vegas" con slot machines, gettoni e carte da gioco capeggiato da uno

strano carro con una ragazza che distribuisce soldi, il pianeta alieno con cose di ogni genere (compresi gli elicotteri di Rainbow Islands) capeggiato da un maxidisco e il pianeta dei giocattoli robot, capeggiato da una specie di Zaku armato di boomerang. Naturalmente però eccovi l'inghippo, così come Bubble Bobble che per potersi definire "risolto" bisognava trasformare in Super e ricominciare da capo e Rainbow Islands con le tre isolette supplementari, c'è un ottavo pianeta, molto più difficile degli altri, che è quello dal quale voi



partite: il pianeta degli arcobaleni (capeggiato da nonsochi perché tuttora non l'ho finito). Queste otto "stelle", come vi dicevo, sono infestate da decine e decine di nemici che dovrete "dispatchare"

non so chi è perché non ho ancora finito la decima isola di Rainbow Islands) e naturalmente è stato richiesto il loro aiuto. Sorge però il problema di cosa utilizzare questa volta: nella prima avventura c'erano le bolle, nella seconda gli arcobaleni: che cosa potevano trovare di sufficientemente strano? I due si arrovellarono per un po', dopodiché si stufarono e raccolsero la prima cosa che gli era capitata sottomano, ovvero due ombrelloni sgargianti con su scritto "Bagno Delfino — Riccione".

Le sette "stelle" del titolo sono appunto i sette pianeti da visitare, ovvero il pianeta degli strumenti musi-



a suon di ombrellate o raccogliendo tonnellate di bonus più o meno esotici come una vasta gamma di croci (riempiono lo schermo d'acqua, appaiono maxifulmini...), bombe, coppe e così via senza contare alcune bolle che appaiono di tanto di tanto quasi tutte caratterizzate da un simbolo: se sono semplicemente azzurre, si tratta di bolle piene d'ac-



qua e una volta raccoltene cinque si uniscono e formano, se sganciate, un rivolo (d'acqua, appunto) che spazza via i nemici, se sono azzurre con un fulmine creano un fulmine appunto che fa tanto male, se hanno una fiammella fanno cadere per terra delle fiammelle che fanno altrettanto male (e che vi bloccano per un paio di secondi se le tocchete), se invece hanno una stellina rilasciano cinque stelle roteanti che "spazzano" lo schermo.

Sempre con questi simboli però possono apparire an-

che dei quadrati galleggianti: se ne raccogliete tre accadrà un miracolo (come lo chiama nel gioco) che consiste in una cosa diversa a seconda della combinazione, se li raccogliete tutti e tre uguali ammazzerete tutti i nemici e, una volta fatto fuori il super-nemico, apparirà una porta con un maxi-frutto da centomila punti nonché un gadget permanente, ovve-

Con la storia dei giochi rotondi si compiono le più grandi nefandezze mai viste. Maxifulmini sparati a una tartaruga mamma con tanto di bambini, bombe atomiche su dei porcellini, tenerli elefanti rosa presi a ombrellate e chi ne ha più ne metta. Violenza a parte, l'azione è frenetica e coinvolgente e non offre un attimo di respiro se non tra quadro e quadro. Generalmente ottimo, imperdibilmente fantastico.





Un gioco così non lo vedevo da anni. Identico in tutto e per tutto al poco noto (da noi) coin-op, Parasol Stars riprende il tema conduttore di Bubble Bobble, aggiunge il meglio di Rainbow Island e mette del suo: il risultato è un cocktail esplosivo di azione, divertimento e allegra barabonda con nemici che volano a destra e a manca (senza contare che si può "sparare" anche il secondo giocatore!), frutta che appare, rivoli d'acqua e una allegra musicchetta. Anarchia organizzata, ecco cos'è. I livelli superiori diventano veramente difficili con agguerriti mostriciattoli generalmente buffi che fanno di tutto per splaccare i nostri eroi, prima di quel quadri però c'è un sano divertimento e tanta, tanta azione.

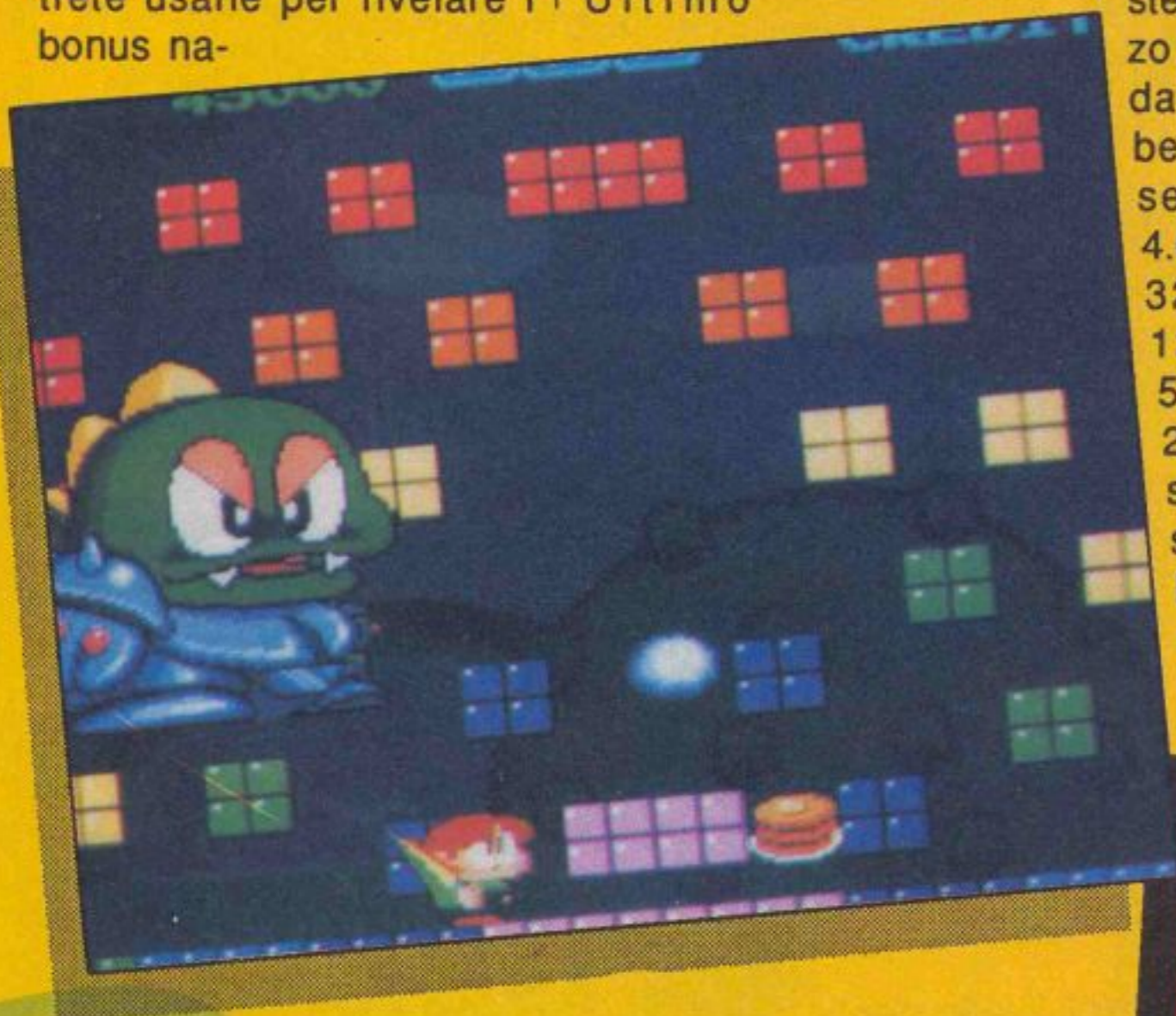
ro una cosa tipo scarpe che però vi rimane anche una volta morti. Le bolle di cui sopra però hanno anche altri scopi oltre all'ammazzare nemici: potrete usarle come "scale" per raggiungere luoghi altrimenti inaccessibili come in Bubble Bobble e potrete usarle per rivelare i bonus na-

scosti, ovvero sparandole a mezz'aria ogni tanto appare della frutta e se insistete e se avete fortuna potrebbe anche apparire un credito, molto utile in verità, rappresentato da una moneta azzurrina da cento yen. Ultimo

particolare, funziona lo stesso tipo di punteggio esponenziale di Bubble Bobble: se con un colpo ammazzate più nemici, otterrete duemila punti per il primo, quattromila per il secondo, ottomila per il terzo e così via; con questo sistema in un quadro del terzo livello potrete ottenere dai dieci nemici presenti ben duemilioniquarantaseimila punti (2.000 + 4.000 + 8.000 + 16.000 + 32.000 + 64.000 + 128.000 + 256.000 + 512.000 + 1.024.000 = 2.046.000 — abbasso lo stesso la matematica) senza il minimo sforzo. E c'è un quadro nel secondo che ce ne sono



anche di più (ma non sono ancora riuscito ad acchiapparli tutti)!!!



### PRESENTAZIONE 93%

Ottima opzione a due giocatori e aspetto generale molto accattivante.

### GRAFICA 98%

Tonnellate di sprites ben animati, colorati e fantasiosi, senza contare gli otto stili diversi dei fondali e gli effetti di dissolvenza.

### SONORO 95%

Una musicchetta "tondeggiante" e meravigliosa echeggia per tutto il gioco (tranne che nell'ottava isola), gli effetti sono adeguati e a ogni mostro di fine livello c'è una frizzante lambada.

### APPETIBILITA' 99%

Il seguito di un gioco meraviglioso e uno ottimo non può che attrarre!

### LONGEVITA' 99%

Galattico sotto tutti i punti di vista, non troppo facile ma neanche difficile. L'opzione due giocatori è il non-plus-ultra.

### GLOBALE 98%

Uno stupendo gioco, un seguito meraviglioso e soprattutto **QUASI MEGLIO DI BUBBLE BOBBLE!**



**TOP  
SECRET**

Cari amici,

per una volta discuteremo un argomento che spetterebbe alla posta, visto che un pirata (!) ci ha spedito un'interessante lettera con alcuni trucchi. Costui ha scritto che esistono giochi su cartuccia già sprote-  
ti, e che quindi queste non sono impossibili da copiare. Bene, a noi sembra che abbia scoperto l'acqua calda, visto che - per chi si inten-  
de di hardware - le cartucce sono anche loro piratabili, a patto di avere l'attrezzatura necessaria e di modificare il codice dove serve per adattarlo ai caricamenti. Il nocciolo della questione è tutto qui: i tec-  
nici hardware sono pochi, mentre i programmatori abbondano, ragion per cui non tutte le associazioni pirata possono vantarsi di aver pira-  
tato roba su cartuccia. La questione del prezzo permane, e siamo d'accordo con lui che far pagare robuccia come Badlands 69 sacchi sia un'indegnità. Dobbiamo anche dire, però, che i capolavori su car-  
tuccia non mancano (come alcuni megagiochi della System 3), im-  
preziositi ulteriormente dall'assenza di caricamenti: prodotti così val-  
gono ampiamente il loro prezzo, e qui i pirati non dovrebbero metter-  
ci la zampaccia, anzi, l'uncino. Terminiamo qui la nostra opinione, e vi lasciamo al materiale di questo mese sperando che riscuota qual-  
che consenso. Ah, l'indirizzo è immortale:

ZZAP! TOP SECRET • CASELLA POSTALE 853 • 20101 MILANO

Con tanti auguri di spudorato imbroglio dai vostri

BBros

P.S.: NON ci sono pesci d'aprile: provate tutto senza paura!

## CURSE OF RA

(Rainbow Arts / C64)

Tanto per sentirvi grafomani, eccovi qui TUTTI I codici, livello per li-  
vello. Notate che ce ne sono alcuni ripetuti, ma non è un errore.  
Per permettervi di trovarli in fretta, li abbiamo divisi a gruppi di  
dieci. Pronti? Respirate a fondo... VIA!

LAMA, COIN, RAIN, BEST, DISK, FEAR, LOCK, LUCK, KNOW, SONY  
FROG, FULL, BULL, FLOW, EVEN, CUBE, NEXT, YEAR, ANTI, ARTS  
DATE, ONLY, MUCH, PLAY, RAIN, LATE, WORK, WELL, COME, DEAN  
DEBT, EDAM, ELAN, NEED, NEAT, MEAT, MEET, BASE, HEAD, HEAT  
NEON, NOSE, MOON, DUST, STAR, OATH, BACK, SEEN, YEAH, COLD  
KULT, HIGH, DEEP, COPY, TURN, MODE, NOTE, HATE, LOVE, PURE  
BLUE, LAMA, MARK, OPEC, PROD, RAID, COLL, CALE, BASS, HIKE  
HILT, GRUB, GLEN, ENVY, DRIP, DRUB, CLOG, BARK, ARMY, LAST  
LAZY, SKIT, SLAT, TALE, TIRE, YOGA, ZEBU, UNDO, TUNE, TICK  
ARAB, TACT, SWAT, RUIN, RULE, ROTA, RELY, PLOY, PEAT, MOPE, ARA

FxArt (FE)

## FLIMBO'S QUEST

(System 3 / C64)

Tanto per variare un po', vi pro-  
poniamo i codici d'accesso per  
i primi livelli, che sono:

SEI  
LDMNI  
STIRQ  
CLIRTS

Davide Bonicelli  
- Casalgrande(RE)  
Roberto Talotta - CZ



## FIRST STRIKE

(Elite / C64)

Ecco qui: anche questo "quasi simulatore di volo" ha il suo bravo trucchetto per evitarvi di morire causa fine carburante. Che se deve fare? Semplice semplice: si vola rasoterra - o rasomare - appena vi accorgete che la benzina sta per piantarvi in asso. Incredibile ma vero, l'aereo non precipiterà, ma dovrete stare alla minima quota possibile.

Stefano Buffardi(NA)

## HEAD OVER HEELS

(Ocean / C64)

Ecco qui uno spazio dedicato a questo curioso rompicapo che ha diviso molti commodoriani. Senza scendere nei meriti del programma (ci sono già le recensioni), rifilate al gioco il solito sadico reset e battete POKE 30315, 144: POKE 30316, 44: SYS 324. Vi ritroverete 90 vite, con le quali potrete finalmente giocare alla grande.

## NARC

(Ocean / C64)

Anche questa bella conversione ha dovuto cedere ai fanatici cacciatori di trucchi: per avere crediti infiniti dovrete innanzitutto giocare in due nella prima partita, e il secondo giocatore deve cercare di fare meno punti del primo. Dopo aver finito questa partita, il primo giocatore deve scrivere nella tabella dei punteggi DAN, e il secondo WDV. Nella successiva partita dovrete cercare di fare più punti di prima, e stavolta il secondo giocatore deve realizzare un punteggio superiore. Finita anche questa partita, usate per entrambi i giocatori tre cuori come nome, e avrete i sospirati crediti infiniti.

Thomas F. - CA

## E-SWAT

(US Gold / C64, disco)

Forse starete giocando a questa facile schifezzuola, e forse avrete voglia di imbrogliare un po' anche se non ce n'è veramente bisogno. Per farlo, resettate e scrivete POKE 6141, 173 seguita da un bel SYS 5505 per ripartire. Buona caccia!

Francesco e Luca Muclaccla - Vigevano (PV)

## ARCADE FRUIT MACHINE

(Mastertronic / C64)

Questo simulatore di "bandito con un braccio solo" è apparso anche sotto il nome di Cash'n'grab: il semplice trucchetto consiste nello scrivere TONY (nome del programmatore) nello schermo dei titoli per attivare un cheat.

FxArt (FE)

## RAINBOW ISLANDS

(Ocean / C64)

Questo simpatico gioco in stile giapponese ha le sue brave sequenze di fine sessione, in cui potete tentare il trucco seguente: appena compare l'enorme cofano che vomita roba, costruitevi una scala di arcobaleni fino alla sommità dello schermo, e saliteci sopra in modo che il vostro omino scompaia dallo schermo. A questo punto, tenendo la leva del joy verso l'alto farete salire vertiginosamente il punteggio e avvicinare a voi le vite bonus. Un consiglio per i diamanti: questi appaiono di un colore fisso a seconda della posizione orizzontale, seguendo lo spettro cromatico dell'arcobaleno: da sinistra a destra avremo quindi rosso, arancione, giallo, verde, azzurro, indaco, violetto.

Massimiliano Ungaro - PD

## ABRUZZO:

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

## EMILIA ROMAGNA:

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

## FRIULI:

TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4  
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6

## LAZIO:

LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10  
LIDO DI OSTIA PONENTE (RM) - COMPUTER & VIDEO GAMES Via dei Panfili 82  
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi  
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224  
ROMA - ARICO GIOVANNI Via Magna Grecia 71  
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113  
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51  
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19  
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C  
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37  
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17  
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188  
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

## LIGURIA:

GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2  
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R  
GENOVA - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R  
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R  
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6  
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10  
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

## LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1  
BARZANO (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54  
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7  
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1  
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato  
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66  
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11  
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15  
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2  
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8  
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4  
GRATACASOLO DI PISOGLIO (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3  
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48  
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83  
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6  
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37  
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22  
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)  
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4  
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5  
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15  
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65  
SARONNO (VA) - VIESTE Via Roma 2  
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale  
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sarvito Silvestro 55  
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

## MARCHE:

ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3  
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15  
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5  
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126  
PESARO - I.R.M.E.A. Via degli Abeti 60 - Via Giolitti 168

PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2  
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

## PIEMONTE:

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

## PUGLIA:

BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15  
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70  
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

## REPUBBLICA DI SAN MARINO:

FIORINA - ELECTRONICS Via V. Febbraio

## SARDEGNA:

CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12  
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

## SICILIA:

CATANIA - AZETA Via Canfora 140  
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53  
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F  
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65

## TOSCANA:

AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13  
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10  
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48  
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B  
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R  
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36  
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C  
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216  
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30  
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19  
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26  
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32  
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49  
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98  
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio  
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22  
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77  
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E  
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

## TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82  
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313

## UMBRIA:

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

## VALLE D'AOSTA:

AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

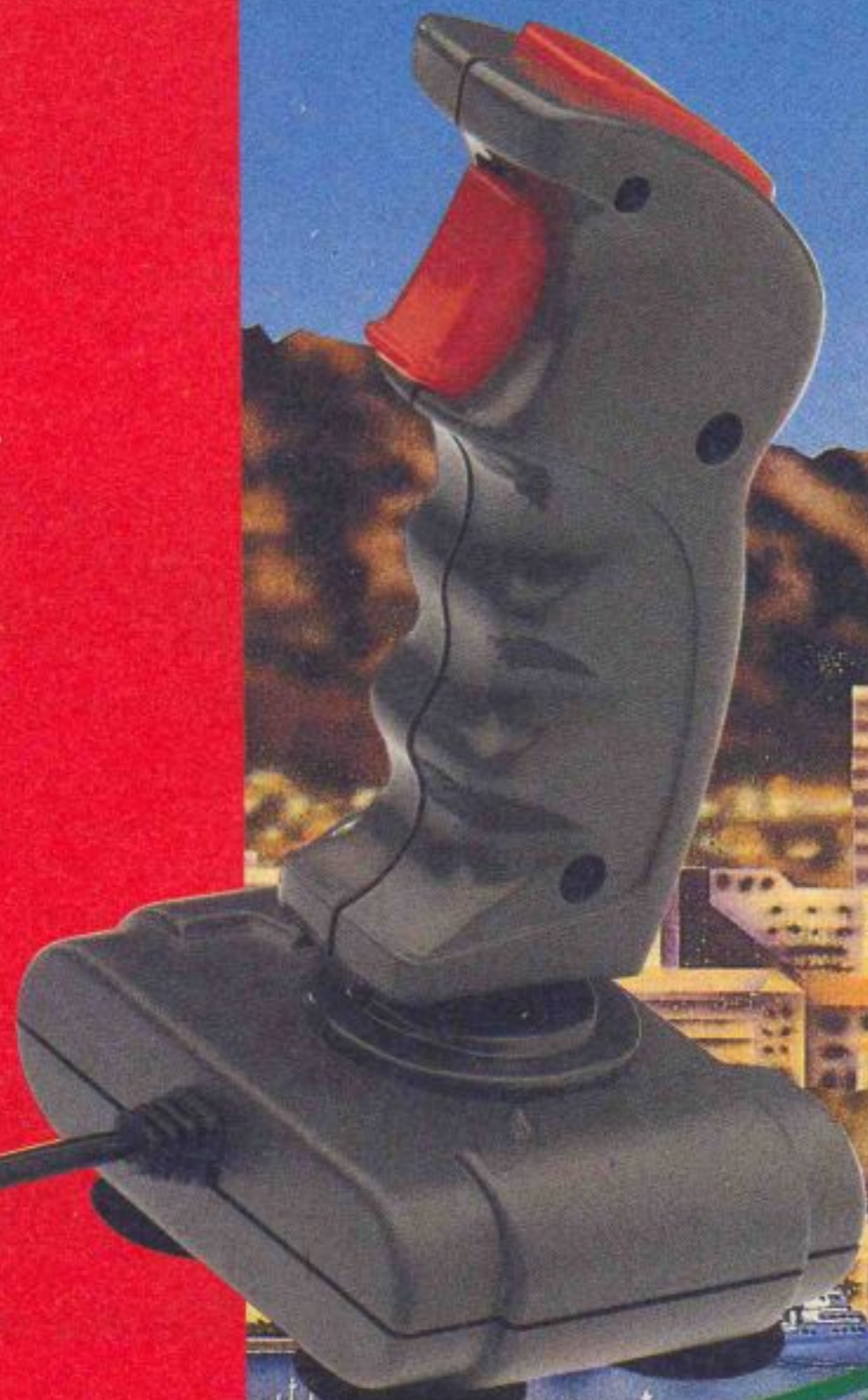
## VENETO:

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22  
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A  
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32  
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63  
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6  
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970  
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193  
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

*DUE CAMPIONI DI VELOCITÀ  
E UNA SORPRESA*

Dutch and Dutch



**FIGHTER**



**SUPER MONACO G.P.**

FORMATI IN OFFERTA:  
C64 CASS + FIGHTER  
C64 DISCO + FIGHTER  
AMIGA + FIGHTER  
FINO AD ESAURIMENTO.

*Avrai subito in omaggio  
un cappellino  
da campione*



**LEADER**  
DISTRIBUTIONE



# CREATURES

(Thalamus)

**I trucchi cominciano ad arrivare, e le richieste di aiuto pure! Eccovi per ora quello che abbiamo.**

Iniziamo subito con il cheat mode, dai Rowlands direttamente. Caricate normalmente il gioco e mettete il joystick in porta uno. Lasciate andare da sole le varie schermate e lo schermo dei punteggi finché la musica non finisce, a questo punto smanettate il joystick a destra e a sinistra come dei pazzi. Le creature pelose dovrebbero cominciare ad agitarsi come delle pazze e dopo un po' dovrebbero fermarsi e diventare grige. fermatevi, rimettetevi dall'infarto e cominciate a giocare: vite infinite!!!

## IL NEGOZIO

Appena arrivati al negozio, usate questi consigli:  
per il livello 1.2

comprate la FIREBALL (2-1-2) o il FLAMER (6-3-4) per un blastamento dritto. L'assistente del negozio vi offrirà un upgrade del DROOPY se ne avete bisogno. Non sprecate i vostri soldi con le informazioni, ci siamo qui noi!

Per uccidere i due nemici di fine livello, camminate fino allo sgorbio verde per attivare tutti i nemici e correte indietro (evitando la schifezza nel frattempo) e saltate sul punto A (attenti al volatile in alto). Mettete il Flamer o la Fireball e ammazzate lo svolazzatore e il grosso teschio, scendete e ammazzate lo sgorbio verde. Tah-dah!

## TORTURE SCREEN 1

Eccoci ora al primo dei capolavori di sadico ingegno noti come gli schermi della tortura.

**1** camminate fino alla grassa creatura rotonda e fiammatela, dopodiché correte indietro. costui vi verrà addosso e lo dovrete spacciare con un'altra

## Livello 1.1



Il pallone prende tre fiammate, così uccidetelo saltando da fermi e non muovendovi.



## Livello 1.2



dose di alito. Continuate così finché non muore.

**2** correte avanti e alitate sulla miccia del cannone.

**3** saltate sulla piattaforma sotto la schifezza che si sta creando e preparate

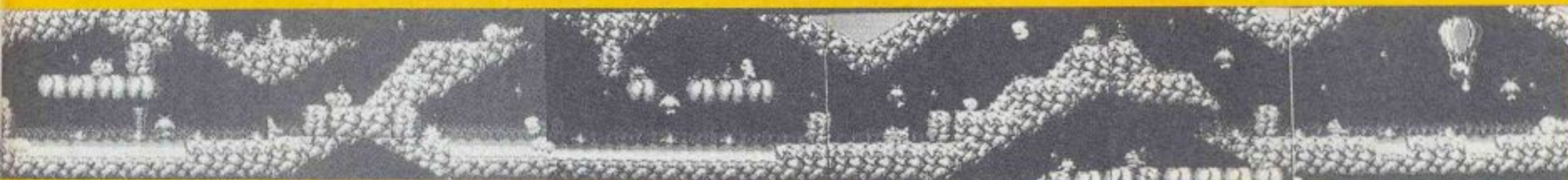
una fiammata. Lasciatela andare addosso alla schifezza in questione e e ritornate sulla piattaforma. Tre fiammate dovrebbero bastare.

**4** Saltate sulla palla di cannone e usate per un po' l'alito finché



Ocio al secondo pallone, è molto più pericoloso.

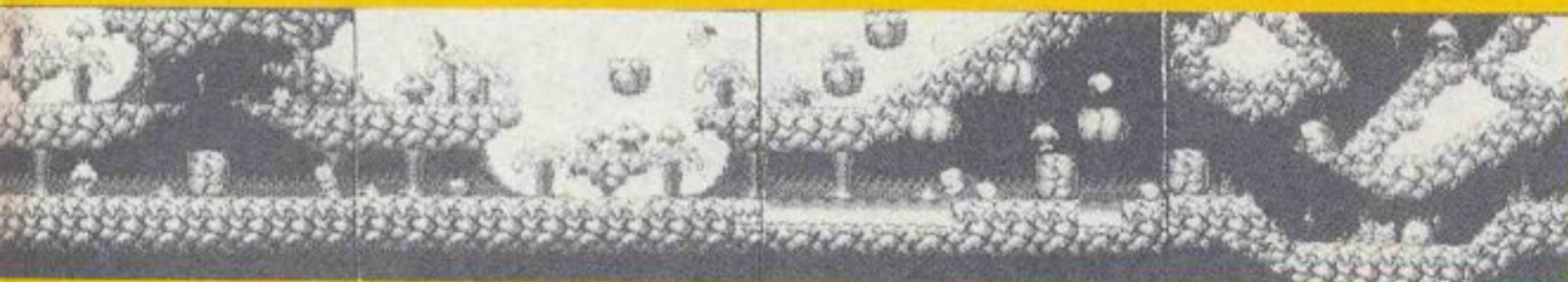
Non potete sparare quando siete sulla foglia, così per spacciare il volatile dovrete continuamente saltare e sparare.



Per superare la creatura che galleggia avanti e indietro, inseguite la quando va a sinistra e saltatela rapidamente.

Ammazzate la grossa "indistruttibile" creatura sparando alla cosa saltellante sulla destra, raccogliete la vita extra e la MPC quando tornate indietro.

Per ammazzare il mostro finale, saltate indietro evitando lo slime che si materializza e saltate la pozza. Senz'altro urterete il pallone perdendo mezza vita. Ora, se non siete morti nella collisione, andate addosso al mostro e morirà insieme a voi. Mentre il vostro personaggio rantola, il livello finirà e non avrete perso la vita.



Usate l'arma Droopy per accoppiare la creatura che sta qui forzandola contro il muro.

Ocio alla creatura statica che sta qui che una volta colpita si trasforma in un mostriattolo veloce. Ammazzatelo e rivelerete una MPC.

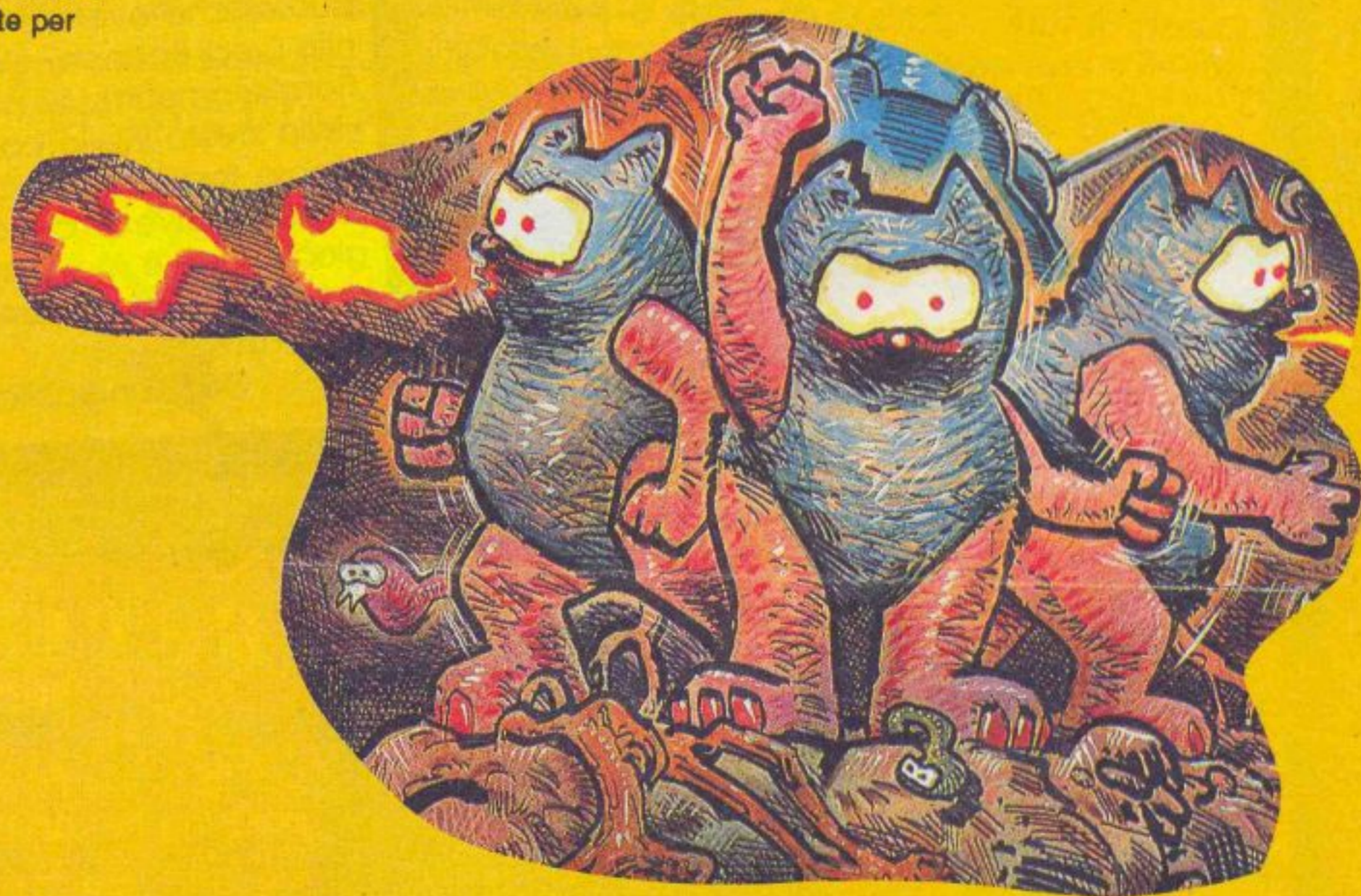


Saltate da qui sopra la piattaforma e ammazzate la cosa saltellante per ricevere una bella vita extra.



## Livello 1.2

non cade. Correte indietro per evitare che vi finisca in faccia (doloroso) e aspettate. 5 se lo avete salvato, bene, se no, sapete dove si può trovare un buon dottore?



## IL RESET, QUESTO SCONOSCIUTO

(BBros / C64)

Incredibile, non pensavo proprio che qualcuno avesse ancora dubbi sul reset al giorno d'oggi. Invece una missiva di un nostro affezionato lettore ci ha convinti che qualcuno ancora esiste, per cui eccoci qua a spiegarvi tutto.

Precisiamo, innanzitutto, che i nuovi modelli del C64 hanno tutti il tasto di reset incorporato e che praticamente tutte le cartucce di utility ne hanno uno (e che, a volte, attuano un reset più efficiente del tradizionale permettendo di ritornare alla nota schermata di accensione anche con giochi "impossibili" come Barbarian I e II o William Wobbler). In ogni caso esistono in commercio a prezzo contenuto (sotto le 10000) dei tasti da inserire direttamente nello presa per il drive. Se volete fare da soli prendete un pezzo di filo, girate il 64 sul retro e seguite uno dei seguenti sistemi:

1) Nella presa per il drive (la terza da destra) collegate tra loro il pin centrale con quello in basso a destra.

2) Nella User Port (la prima a sinistra) collegate tra loro - sulla parte superiore della piastra - il primo e il terzo contatto partendo da sinistra.

3) Nella porta di espansione (la prima a sinistra) unite insieme il primo e il terzo contatto da sinistra della fila in basso.

Questo è tutto: usate quello che preferite ma attenti a non sbagliare: non ci riterremo responsabili se scasserete il vostro amato 64. Uomo avvisato...

## NETHERWORLD

(Hewson / C64)

Anche questo labirintico shoot'em up a ricerca di oggetti della Hewson deve arrendersi all'evidenza! Per passare livello basta premere contemporaneamente i tasti 2, 4 ed E. Oh, povero Netherworld, chi lo salverà da immediato completamento (noi no di sicuro - NdBBros)?

Tony Belcuore - Milano

## ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

(Domark / C64)

Per la serie, quando il trucco si sposa col baco, ecco qua un sistema per fregare questo EFTPO-TRM: giocate in due e ogni volta che ricomincerete i crediti aumenteranno. E' il caso di dire: missione compiuta?

Giorgio "Cippo" Pettenello - Genova

## TRUCCO GENERALE

(BBros / C64)

Adesso basta: dopo aver sentito per decine di volte il trucco per cassetta consistente nel far andare avanti il registratore una volta morti per salire di livello anche senza averlo meritato abbiamo deciso di darci un piccolo taglio. Il nostro consiglio è: provatelo su tutti i giochi su cassetta in cui vi interessa avanzare di livello. Per il momento sappiamo che funziona con Batman The Movie, Cabal, Midnight Resistance, Renegade 3, The Real Ghostbusters, Myth e non ci ricordiamo più quali altri (ad ogni modo SEMPRE per i giochi Ocean). Il trucco può anche avere effetti secondari come vite infinite (vedi Batman), sta a voi scoprirli. Parallelamente, su disco è possibile ricominciare dallo stesso livello con le vite resettate semplicemente togliendo il disco o spegnendo o riaccendendo il drive. E' ovvio che funziona solo su alcuni giochi (uno è, ad esempio, Shadow Warriors), per cui non fatevi troppe illusioni: se va bene, se no pazienza.

G&B (analcolicamente parlando...)

## DEVIL CRUSH

(PC ENGINE)

Usa la password AAAAAAHAAA per avere palle infinite (caspita!) oppure DAVIDWHITE per finire il gioco.

## ADVENTURES OF LOLO

(Hal labs / Nintendo NES)

Eccovi la serie di codici per i livelli dal 2 al 10 di questo gioco con grafica tra "rotonda" e "grassa" e un puffo violetto.

BLBK, BQBG, CCZT, CJZM, CRZD, CZYY, DLYK, DPYH, GBVV, GCVT

Diego Verderber - Arona(NO)

## GOLDEN AXE

(Virgin / C64)

Anche le conversioni da bar devono essere sconfitte da qualche sadico trucco. Per questo motivo vi consiglio caldamente di resettare nella presentazione, scrivere POKE 33509, 173: SYS 3840 e giocare con le vite Infinite che vi siete appena regalati!

Dello Brignoll - Paladina(BG)

## NOTA SULLE POKE

(BBros / C64)

Ci sono giunte perfino perplessità sulle POKE da qualche lettore che evidentemente è molto poco pratico. Chiariamo tutto: voi dovete resettare il gioco usando l'apposito tasto o una delle tecniche descritte a parte, generalmente nello schermo del titolo. Una volta che il reset è avvenuto, vi troverete alla familiare schermata che dice \*\*\* COMMODORE 64 BASIC V2 \*\*\* e tutto il resto. A questo punto scrivete le varie POKE, ricordandovi di premere RETURN dopo ogni riga o dopo ogni singola POKE (o dopo la SYS finale). Il motivo è evidente: POKE e SYS sono comandi del BASIC, e sono eseguiti dal 64 solo dopo aver premuto il famigerato RETURN. Limitarsi a scrivere il tutto e aspettare, come qualcuno ha fatto, non è sufficiente...

Se comunque le POKE non dovessero funzionare, è sicuro segno che c'è di mezzo una coppia pirata: o la vostra, o quella di chi ha trovato le POKE.

# FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'  
COMMODORE 64  
&  
FLOPPY DISK

VASTO  
ASSORTIMENTO  
"joystick"



"WOW  
FANTASTICI  
GIOCHI  
PER TE"

Vendita per  
corrispondenza



MS-DOS AMIGA E ALTRI

**CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO**

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA

06/8440349 - (Porta Pia)

## NEBULUS

(Hewson / C64)

Ricordate il trucco pubblicato sul numero 52 per avere tempo e vite infinite? No? Per scaramanzia ve lo riproponiamo, ma corredato di un interessantissimo addendum: dopo averlo applicato, premendo un tasto da 1 a 8 si può saltare direttamente al livello corrispondente!

Attivazione: mettete in pausa (col tasto P) e schiacciate la freccia in alto (non il cursore), il tasto J, la freccia a sinistra (idem come sopra) e il pulsante di fuoco.

Grazie John Phillips!

Alessandro Di Matteo - Trieste

## BUGGY BOY

(Elite. / C64)

Questa proprio non potevamo risparmiarvela (del resto si tratta di una gran bella conversione da coin-op, per giunta giocabilissima). Ditemi il nome del vostro peggior nemico! Le vite troppo poco numerose? Macché! I nemici troppo cattivi? Ma neanche il tempo, perdiana!

Resettate alla schermata di selezione delle piste e inserite quanto segue:

POKE 4768,133: POKE 4769,20: POKE 39927,96

POKE 2048,32: POKE 2049,104: POKE 2050,13

SYS 2560

Buggy Boy, a noi duel

Stefano Priore - Napoli

## FLIMBO'S QUEST

(System 3 / C64)

Eccovi qua una guida completa a questo bel gioco di ricerca.

Primo livello: raggiungete l'ultima scala a sinistra, salite all'ultimo piano, tenete premuto il fuoco e andate verso il basso per ottenere la super arma.

Inoltre, andate al piano superiore al negozio di Dazz, appostatevi tra il mezzo tronco e quello intero, tenete giù il fuoco e andate in basso per avere la super bomba, che distrugge tutti i presenti sul video in quel momento.

Secondo livello: dal negozio di Dazz raggiungete il primo ponte verso sinistra, saltate sulla piattaforma sotto in acqua, tenete premuto il fuoco e muovetevi in basso per ricevere la pozione. Raggiungete poi l'ultima piattaforma a destra in bas-

so, mettetevi sull'estremità sinistra, tenete giù il fuoco e andate in basso. Se avrete fortuna riceverete una super pergamena, altrimenti una normale.

Terzo livello: raggiungete la fine dello schermo verso destra, muovete qualche passo a sinistra e fermatevi subito a destra del palo. Tenete giù il fuoco, andate in basso e riceverete la super arma. Ce n'è anche un'altra, che troverete dalla parte opposta di questa, dove si trova una grotta. Piazzatevi al centro, tenete il fuoco e muovetevi in giù.

Quarto livello: salite all'ultimo gradino della "piramide" sopra il negozio di Dazz, tenete pigliato il fuoco e muovetevi giù. Anche qui potrete ricevere una pergamena super o normale.

Attenzione che per avere gli oggetti dovete posizionarvi con molta precisione: bastano pochi pixel di differenza e potrebbero non funzionare.

Alessio Pentola e Domenico Falconio - AQ



# THE NEW ZEALAND STORY

(Ocean / C64)

Certo che chi ci gioca su cassetta troverà sicuramente fastidioso il classico "Riavvolgi e ricarica, prego" (posto che abbia raggiunto il livello 2-1). Beh, il consiglio è semplice e, soprattutto molto innocente: quando siete all'ultima vita premete Q per quittare il gioco e ricominciate a giocare: ripartirete dal primo stage del livello a cui stavate giocando, senza alcun obbligo di ricaricare.

Eddy Hanzan - Torino

# POWER DRIFT

(PC Engine)

Fatevi una partita come niente fosse e, alla fine, tenendo premuti entrambi i pulsanti, schiacciate il tasto RUN. Il gioco continuerà dal punto in cui prima vi eravate arrestati miseramente.

Thomas F. - Cagliari

# SHADOW WARRIORS

(C64)

Questa POKE ce l'hanno mandata addirittura in quattro contemporaneamente, quindi potete fidarvi: per avere vite infinite aspettate che appaia il ninja e poi premete il fatidico pulsante per resettare e digitate:

POKE 35002,173 — SYS 4409

per godervi le ultra-abusativissime vite infinite. Ovviamente dovrete sempre tenere d'occhio il tempo.

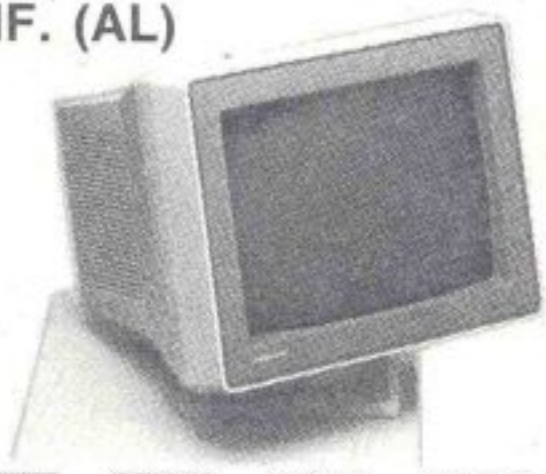
Si ringraziano Mike Castellani di Ravenna, Thomas F. di Cagliari e Max SK8 di Moncalieri

**D A N Y**®

**I T A L I A N A**

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 \_\_\_\_\_  
TEL. \_\_\_\_\_

GM 91/1

## ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

	Quantità		
	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	680	595
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	550	490
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ + BUSTA + ETICHETTA	1300	1100	900
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1700	1500	1300
MICRO DISK MARCATI MITSUBISHI 3,5 2D SCATOLA 10 PZ.			L. 1.500
FLOPPY DISK MARCATI MITSUBISHI 5 1/4 DS.DD 2D scatola 10 pz.			L. 1.000
ESPANSIONE 512 K AMIGA 500 - SENZA OROLOGIO			L. 120.000
ESPANSIONE PER AMIGA 500/1000 2MB LATERALE MODULARE 8M			L. 450.000
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE			L. 300
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2			L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4			L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS	120''	L. 4.500	180'' L. 4.700
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI DIASPRON			L. 1.350

Tutti i prezzi si intendono IVA compresa - Spedizioni postali espresse in tutta Italia.

**PERSONAL COMPUTER 386 25 MHZ 130 Mb HARD DISK - 4  
Mb RAM - 1 DRIVE 3 1/2 1,44 Mb - VGA 256 K - MONITOR VGA  
MONOCROMATICO - TASTIERA ESTESA 102 TASTI**  
**L. 3.000.000**  
**+ IVA 19%**

# TIME MACHINE

(Electric Dreams / C64)

Et voilà! Anche Time Machine è risolto! Ma prima di arrivare subito al nocciolo eccovi il sistema da noi adottato per numerare le varie schermate: immaginatevi una griglia di 5x5 in cui ogni riga contiene tutti e cinque gli schermi di ciascuna epoca. A questo punto, partendo da sinistra a destra, numerate quelle più in alto (corrispondenti al primo livello) da 1 a 5, quelle subito sotto (corrispondenti alla seconda era) da 6 a 10 e così via fino alla 25esima.

## LIVELLO 1: ERA PREISTORICA

Si parte dallo schermo 3. Per cominciare dovete trasportare i mammiferi dal primo alla vostra sinistra (il 2) direttamente al 5. Il procedimento è un pochino laborioso: lasciate un pod nello schermo numero 2, quindi sparate alle uova e fatevi trasportare dallo pterodattilo nella schermata con la caverna (che poi è la 5); gettate anche qui un pod e ritrasportatevi alla 2. Ora preparatevi a ripetere più volte quanto segue: paralizziate un animale col raggio, raccoglietelo e trasferitevi alla locazione 5, lasciatelo andare e ritornate alla 2. La procedura può essere iterata fino a 16 volte. In seguito bloccate i vulcani con le rocce e passate al secondo livello.

## SECONDO LIVELLO: ERA GLACIALE

Innanzitutto dovete cercare di accendere un fuoco per aumentare la temperatura dell'ambiente. Per far ciò posizionate un pod nella caverna dello schermo 10 e quindi camminate fino alla 7 per recuperare il legno. Una volta che lo avete raccolto trasportatelo alla zona 10, dove andrà a finire nella caverna. Tornate quindi al 6 e posizionatevi su un solido pezzo di terra (pena la morte) prima di ritrasportarvi all'età preistorica. Utilizzando la stessa tecnica descritta per i mammiferi, portate il fuoco allo schermo 10 per incendiare il legno. Se dovesse spegnersi riprovate senza timore. Alla fine rimuovete i pietroni dai vulcani per riscaldare il pianeta. Ora vi tocca pensare all'evoluzione dell'uomo: dovete insegnargli a coltivare il terreno! Piantate un bel pod vicino al fiume, a poca distanza dalle piante già esistenti e trasportate direttamente dallo schermo 2 alcune mele, di cui almeno una per ciascuna sponda del fiumiciattolo. Passate infine al terzo livello

## TERZO LIVELLO: ETA' DELLA PIETRA

Ora si tratta di orientare l'uomo alla scoperta della tecnologia. Se avete seminato nello schermo del fiume (il 9), nel 14 (lo stesso, molti anni più avanti) troverete dei robusti alberi di cui dovete riuscire a rompere i rami. Usate dunque lo pterodattilo del primo livello per farvi trasportare al di là del fiume e cambiate la zona temporale quando pensate di aver raggiunto la posizione occupata dagli alberi nello schema 14. Così facendo dovrete ritrovarvi proprio in cima a uno di questi; il vostro peso farà il resto: vi ritroverete stesi per terra con tanto di un ramo spezzato. Ripetete questo procedimento con l'albero dall'altra parte del fiume e, come per magia vi ritroverete con un bel ponte. A questo punto non dovrete fare altro che prendere la ruota (quella rotonda!) e farla rotolare sul ponte. Ci sarebbe, però, anche un altro sistema: prendete la ruota nello schermo 15 e portatela vicino alla capanna del 13, entrate nella capanna (ritornerete al 15), prendete anche la ruota quadrata e positatela vicino a quella rotonda. La quarta epoca sarà dunque accessibile.

## QUARTO LIVELLO: MEDIOEVO

Per distruggere Goliath cominciate a prendere il barilotto di polvere esplosiva nello schermo 20 e ad evitare la palla di cannone posizionandovi a metà dello schermo nel terzo livello e ritornando al quarto. Quindi portate il barilotto allo schermo 19 e depositatelo proprio all'estremità destra del ponte; posizionate un pod vicino al barilotto e aspettate che goliath si avvicini all'estremità destra del ponte. Molto velocemente trasportatevi allo schermo 1 (dove si trovano i fuochi) e trasferite le fiamme al barilotto: addio Goliath! Ora prendete altra polvere esplosiva e depositatela nello schema 16 vicino alla roccia mobile, quindi, per l'ennesima volta, trasferite un po' di fuoco dallo schema 1 per incendiare nuovamente tutto. Stavolta a "crepare" sarà la roccia, che rivelerà addirittura una sorgente di petrolio. Passate quindi all'ultimo livello.

## QUINTO LIVELLO: RIPARAZIONE DELLA MACCHINA DEL TEMPO

Dovete recuperare i cristalli che alimentano la vostra macchina di tempo. Uno di questi si trova addirittura nello schermo 1: per prenderlo dovete fare un po' di fatica. Cominciate ad uccidere un po' di terroristi nello schermo 25 e aspettate l'arrivo della bomba; trasportatela dunque allo schermo 1, dove esploderà liberando il cristallo, il quale, però, si inabissierà nella palude. A questo punto

bomba; trasportatela dunque allo schermo

1, dove esploderà liberando il cristallo, il quale, però, si inabissierà nella palude. A questo punto vi toccherà cercarlo un pochino nello schema 2 (o forse voleva dire nel livello 2, quindi nello schema 6? Provate entrambi). Tornate ora alla macchina del tempo, metteteci dentro un pod, tornate al cristallo e teletrasportatecelo dentro. Per attivare la macchina dovete raggiungere l'interruttore posizionato sopra il cartello "VID OIL" nello schermo 21. Per far ciò tornate al primo livello e utilizzate lo pterodattilo per farvi depositare alla 1 e quindi, cambiando la zona temporale, sul tetto della "VID OIL" nella 21. Utilizzate il vostro raggio per attivare e distivare l'energia, poi tornate indietro e posizionate il cristallo dentro alla macchina del tempo ASSICURANDOVICI CHE SIA SPENTA. Alla fine riattivate la macchina con l'interruttore, salite a bordo e decollate!

Giansandro Rosacoi & Sandro Schenone - Gattorna Genova (GE)

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

# PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

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



Versione C-64

Versione Amiga



**PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI**

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



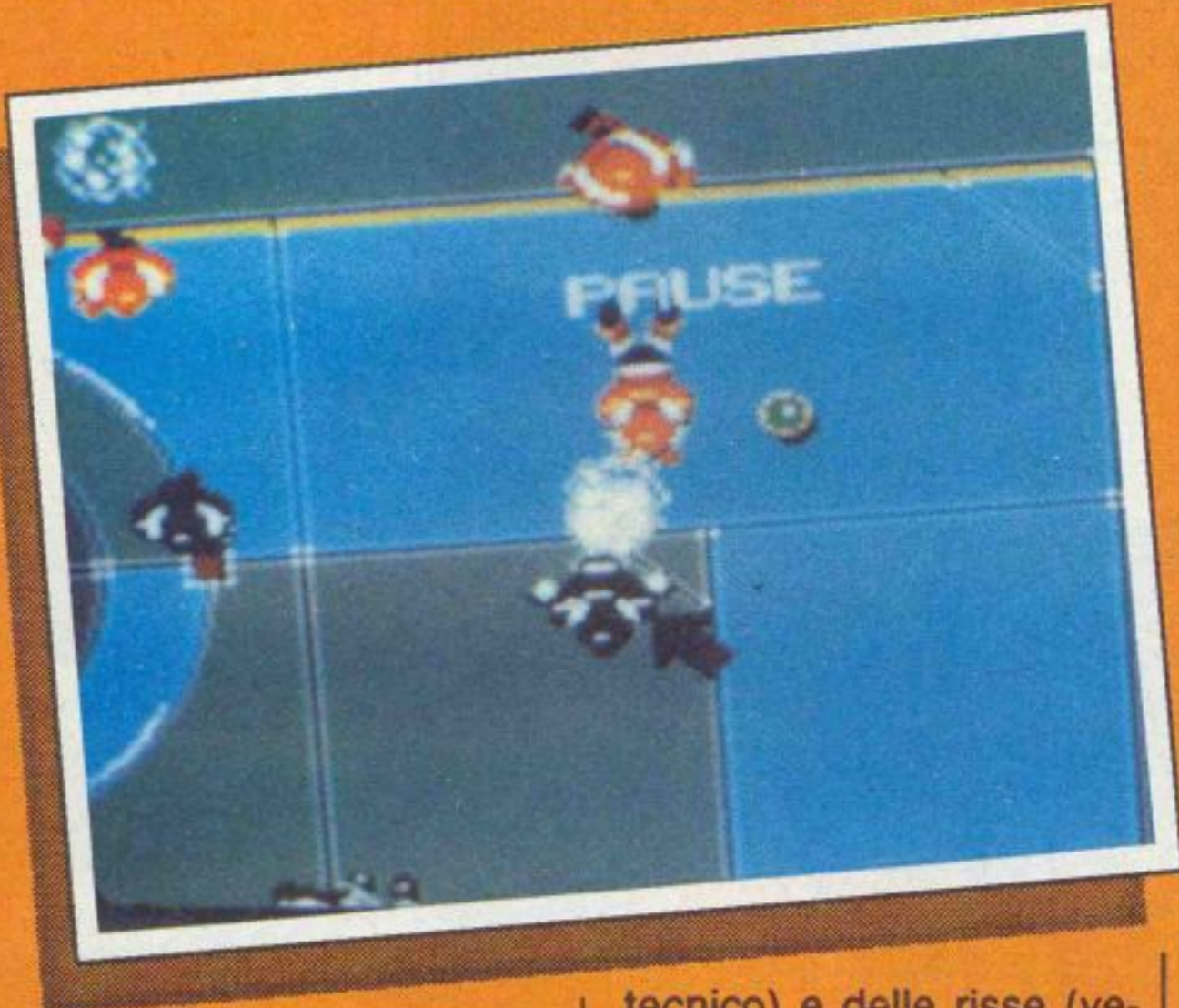
Distribuito in esclusiva da **SOFTTEL**

Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

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

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

# WRESTLEBALL



Wow! E' incredibile la quantità di male che un misero giocatore può fare all'altro. Azioni incredibilmente sporche come saltare a piè pari sulla faccia dell'avversario o prendere a craniate il portiere perché molli la palla sono considerate "gioco pulito", e questo giova molto allo spirito combattivo che si viene a creare durante una partita. L'azione a due giocatori è il massimo, botte da orbi a non finire e una serie di rapidi insulti da giocatore a giocatore con tanto di minacce di morte o peggio a seconda dei casi. Per quanto riguarda invece l'aspetto tecnico del gioco, diamo un bel "bravo" ai programmatori: una stupenda introduzione stile cartone animato "gasa" l'atmosfera mentre la partita stessa è costellata da animazioni buffissime e un'aspetto generalmente pulito. Se cercate azione sporca e violenta, Wrestleball fa per voi!

Immaginatevi un incrocio tra il calcio, il football americano, Speedball e una rissa: che cosa ne potrebbe venire fuori? Beh, un campo enorme come prima cosa, due aree per il Touch-Down, undici giocatori che calciano la palla, due porte con tanto di portiere e tante, tante botte. Toh, che coincidenza, ma questo è Wrestleball! Nel duemila e passa, e passa sta per "fate voi la data", i vari tifosi mondiali si saranno stufati del calcio (troppo da signorine) del football americano (troppo

tecnico) e delle risse (veder subire è più divertente che subire). La FIOSMD (Federazione Intercontinentale Organizzazione Sport Molto Divertenti) allora per rivalutare le tre "discipline" (beh, chiamare la rissa una disciplina mi pare un po' eccessivo) le mischierà tutte assieme e otterrà quello che verrà chiamato "Wrestleball", ovvero uno sport all'insegna della totale anarchia dove lo scopo è fare punti, AD OGNI COSTO. Questo è un po' il background, ecco invece le spiegazioni vere e proprie. Due squadre di undici gio-

icatori ciascuna (niente panchinari) si devono affrontare su un campo "bello grosso", contraddistinto principalmente da due zone: il dentro e il fuori. Se la palla sta dentro, tutto bene, se va fuori è fallo. Chiarita l'unica scorrettezza possibile, passiamo avanti. Oltre al dentro e il fuori, accostate esternamente ai bordi alti e bassi del campo troviamo un'area di touch-down di dimensioni limitate (più o meno come una odierna area di rigore) all'interno della quale si trova una porta simil-calciistica e, solitamente, un portiere ultracorazzato. Lo scopo dei ventidue giocatori è quello di segnare punti, il che si fa A) spendendo con una pedata la palla in porta o B) portandola direttamente in meta

(più difficile ma remunerativo). Naturalmente non sarebbe molto semplice portare a termine le suddette azioni senza un minimo di supporto, ecco così che potrete usare come arma la palla stessa che state calciando (una pallonata in faccia non fa mai bene) e magari potrete anche saltare addosso agli altri giocatori in maniera più o meno violenta, ad esempio saltandogli col ginocchio in testa, arrivandogli in faccia a piè pari, dandogli una capata rotante o una serie di sberle. Parlavo prima dell'unica "scorrettezza possibile", ovvero mandare la palla

# Gioco "Caldo"

Non riesco a capire perché per forza nel futuro ci debbano essere sport violenti: non ha assolutamente senso. So solo comunque che Wrestleball equivale a una gran bella dose di divertimento massiccio. Una presentazione stupenda, una tecnica impeccabile e una giocabilità divina fanno di questo simulatore sportivo futuribile una vera cannonata. Provatelo!

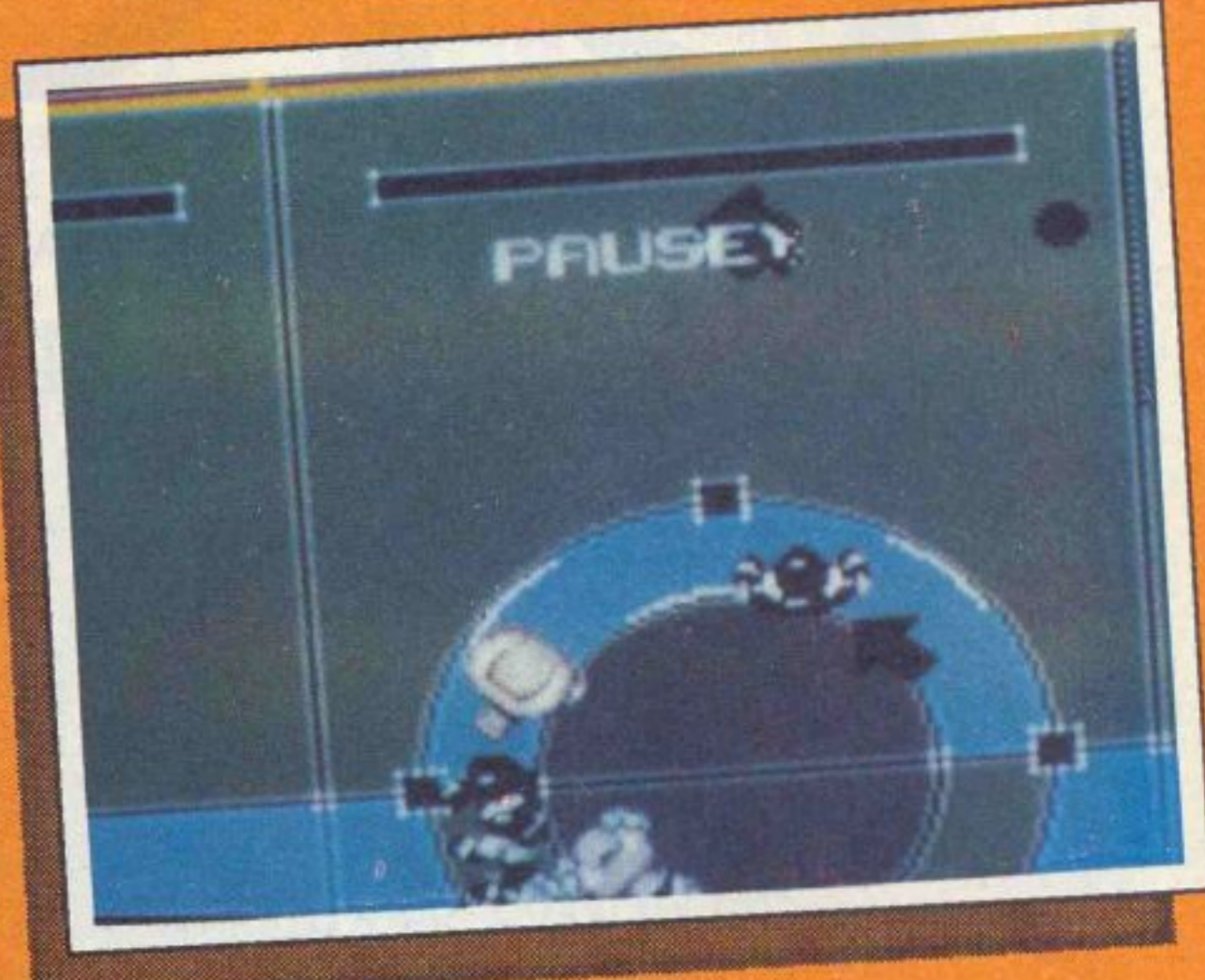


do solo ottantotto persone disposte a giocarlo e sono state divise in otto squadre. Queste squadre vengono un po' da tutto il mondo (non è vero, sono tutti e ottantotto Newyorkesi del bronx, ma la FIOSMD ha voluto aggiungere un po' di folklore) e sono: i Namco Superstar, sponsorizzati dalla nota casa di videogiochi, scarsoni incredibili, i Nippon Judo Fighters, i Korean Taekwondo Battlers, i Brazil Capoeira Kickers, i Greco Roman Power Wrestler, i Soviet Sambo Strugglers, gli Usa Heavy Boxers e i Japanese Karate Thrashers, che sono i campioni del momento. Voi fortunatamente potrete "noleggiare" una squadra qualsiasi per tentare di vincere il campionato (che sono poi una serie di gare ad eliminazione), oltre a questo però potrete provare anche il brivido del "Battle Royal", il passatempo preferito dei giocatori, ovvero una maxirissa



cinque contro cinque in una angusta stanzetta metallica.

## SMD



Urca, che botte! Persino Speedball 2 sul sedici bit è meno violento, anche perché lasciando stare i feriti tutto quello che puoi fare è una misera scivolata "dura" e niente più. Qui invece abbiamo pugni, calci, sberle, craniate, ginocchiate, sputi, morsi e videocassette di Sandra Millo: un vero e proprio massacro. L'azione può sembrare un'attimino lenta (soprattutto su un Megadrive PAL) ma vi assicuro che non c'è molto tempo per accorgersene tra un giocatore che rotea per l'aria come un sacco di patate e una pallonata in faccia. Supremamente divertente, supremamente violento: E' MICIDIALE!

**PRESENTAZIONE 95%**  
Bellissima introduzione e opzioni utili.

**GRAFICA 89%**  
Non eccelsa, ma ben animata e dettagliata. Bello il campo di gioco.

**SONORO 80%**  
Una serie di motivetti "caricanti" e effetti discreti.

**APPETIBILITA' 90%**  
Un genere di gioco così, quand'è che si rifiuta?

**LONGEVITA' 94%**  
Dopo aver finito la lega, c'è sempre il modo a due giocatori.

**GLOBALE 94%**  
Un gioco stupendo, incredibilmente divertente a due giocatori.

**ESCLUSIVO !!!**

**CON**

**B.C.S.**

**VIA MONTEGANI, 11  
A MILANO**

**TEL. 8464960 Ric.Aut. FAX. 89502102**

**CENTRO CON PREZZI ALL'INGROSSO**

AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	L. 729.000
AMIGA 500 NUOVA VERSIONE CON 1MB	L. 780.000
PC/AT EMULATOR PER AMIGA 500 INTERNO	L. 390.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.450.000
ESPANSIONI PER A500 E A2000 A PARTIRE DA	L. 79.000
AT286/16 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR DUAL, TASTIERA	L. 1.490.000
AT386/25 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR VGA, TASTIERA	L. 2.500.000
PORTATILI VGA A PARTIRE DA	L. 3.500.000

**E TANTI ALTRI ARTICOLI ... TELEFONATE!!!**

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

**I PREZZI INDICATI SONO COMPRESIVI DI IVA**

**SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA**

# OH,

**Titolo cretino, articolo utile.  
Questo è il mio motto.  
Eccoci qui per il consueto "round-up" dei  
joystick presenti sul mercato.  
Saranno bidoni o capolavori?  
Vai col lissio!**

# CHE JOY YA!!!



■ PROF 9000 DELUXE

### Suzo

Ooh, Boris, ma che joystick grosso che hai! Scherzi a parte, appena aperta la scatola questo "coso" fa davvero impressione. Basato sul popolarissimo e sempreverde Pro 9000, questo modello può vantare come "power-up" un autofire (comandato dalla rotazione del pulsante di sinistra) e un pulsante in cima allo stilo. Per evitare di premerlo inavvertitamente, c'è un selettore che esclude il pulsante sopra o quello sotto.

**MA:** La taglia è quella giusta per il gioco "appoggiato", non è troppo rigido e ha una corsa molto breve. Generalmente solido, è un po' strano da usare l'autofuoco con la velocità variabile: dovete ruotare un pulsante! Anche il selettore bottone alto/basso è incasinato mica male, ovvero c'è un bel po' di confusione.

**MAX:** Urca! Che impressione. Fortunatamente, non sono le impressioni che contano e una volta in mano questo joy fornisce un'ottima risposta. Non così rigido come il vecchio Arcade della Suzo (quello semi-triangolare) e non così "fiacco" come il Crystal della Powerplay. Molto strani i bottoni e il sistema di autofuoco.



■ BLASTER

### King

Dall'estetica, come potete vedere, sembra un vecchio Quickshot. Ma l'abito non fa il monaco, ed ecco che troviamo un mini selettore per l'autofuoco e un bel po' di microswitch, ormai simbolo di durabilità ed efficienza.

**MA:** Non ho mai giocato con il joy in mano se non con uno SpeedKing perché non ho mai trovato il tipo adatto, ma questo sembra proprio fatto apposta. Nonostante le ventose

(che del resto si possono sempre togliere e appiccicare con lo sputo al parabrezza dell'auto di MAX) è molto comodo e la base è piccola. Il joy stesso poi è molto leggero, il gioco è breve ed è molto comodo. I pulsanti non mi convincono, per fortuna c'è l'autofuoco.

**MAX:** Se è per questo, le ventose si possono anche appiccicare agli occhiali di MA con le stesse tecniche, fattostà che è lo stesso comodo e maneggevole. Ecco l'impressione che si ha, comodo e maneggevole. Non sono molto sicuro della resistenza, sembra un po' fragilino. Provatelo.



■ CRYSTAL TURBO

### Powerplay

Forti dell'esperienza del titanico Cruiser, quelli della Powerplay tornano all'attacco con un nuovo joy dal target molto differente. Come vuole la moda ormai troviamo un piccolo se-

lettore per autofuoco in una posizione un po' strana, inoltre possiamo ben vedere che è completamente trasparente. Utile per individuare eventuali guasti...

**MA:** Ai ai ai, a prima vista non ci siamo. C'è chi lo chiama "il joystick delle patatine" ma è tutta un'impressione. Basta farci la mano e si acquisisce ben presto una sensibilità molto alta. Sì, è poco resistente, ma non costa neanche caro!

**MAX:** Bah. Non mi fido dei joystick trasparenti, e questo ha l'aria davvero fragile. L'autofuoco funziona discretamente male, se lo inserite comincia a sparare da solo. I pulsanti non sono il massimo della vita, sembrano un po' "gnucchi". Sarà tutta un'impressione, ma non mi fido eccessivamente.



## ■ WICO COMMAND

### CONTROL

#### Wico

Uno dei joystick più famosi dell'universo torna all'attacco. La famosissima "pala rossa" che ha tanti fan ora ha avuto un piccolo restyle, e c'è perfino la versione a tre impugnature diverse intercambiabili. Questa volta niente autofuoco, il selettore serve a scegliere quale dei due pulsanti utilizzare (o NON utilizzare? Chi se lo ricorda).

**MA:** Non riesco a capire come mai piaccia a tanta gente, lo trovo poco preciso e con il gioco troppo lungo. Non ci sono i microswitch, e l'unica

cosa positiva è la durabilità. Anche qui ci sono problemi con il selettore, che cosa hanno in contrario ai joystick con ottomila pulsanti TUTTI abilitati?

**MAX:** Siamo di fronte a un pezzo di storia, e si vede! Il design non è il massimo, il gioco è un po' lungo ma lo stilo ha un che di "mollosso" che può piacere. Carino il pallone rosso enorme, un po' meno l'idea del selettore.

## ■ CRYSTAL SEGA

### Powerplay

Essenzialmente è uguale al Crystal, il fatto è che i due pulsanti hanno due funzioni diverse quindi è compatibile con il Master System, il VCS 7800 e il C64 GS che come sapete utilizza i due pulsanti del joystick in giochi come Ninja Remix. Utile, per il resto leggete quello che è stato detto al suo cugino.



## ■ MOTHERSHIP

### Suncom

Chi ha detto che solo i Giapponesi devono essere strani? Dopotutto, chi è che ha inventato le classiche americanate? Eccone una: una nuova carrozzeria per il joypad Nintendo!

**MA:** Se non lo vedessi, non ci crederci! E' praticamente un pezzo di plastica dove dovrete inserire il vecchio joypad! Muovendo il joystick e premendo i bottoni azionate delle piccole levette che a loro volta pigiano i pulsantini made in Nintendo. Se non fosse per la risposta del joystick, così "goffa", sarebbe una cosa veramente

molto bella. Così come è, è una curiosità e niente più.

**MAX:** Dio mio, se gli americani sono così strani, cosa avranno fatto a mio fratello che sta facendo un anno in Oregon? A parte questo, è un'idea simpatica che meriterebbe l'acquisto solo per poi farlo vedere agli amici (oo-er). Come joystick non ci siamo, può piacere ma non avrà certo un vasto seguito per via delle risposte un po' "attenuate".



## ■ TAC 50

### Suncom

Ri-utilizzando il disegno del loro vecchio Tac 5, la Suncom ne ha tirato fuori un modello per megadrive con due nuovi pulsanti.

**MA:** Un bel po' di mesi fa è stata recensita la vecchia versione, e i commenti erano a proposito della rumorosità. Io dico che uno non se ne accorge se collega il Megadrive con Thunderforce III allo stereo e blasta il volume, così penso solo che sia cosa buona e giusta. Unica pecca, non si può ri-configurare i tasti se non con un po' di ingegno tecnico e tanta fantasia (avete visto "Frankenstein"?).

**MAX:** Molto comodo, affidabile e preciso: peccato che non sappia cosa farmene! Infatti con il MD ci gioca sempre MA (le recensioni le scrive tutte lui — che infame), anche se devo dire che si può collegare tranquillamente a un C64 e usare il tasto B.

#### PROPOSTA AI LETTORI:

Visto che avete spedito classifiche di tutti i tipi, pagelle di ogni sorta e le compilation più svariate, che ne dite di il vostro/i joystick/s preferito/i in base alla vostra esperienza in merito? Le lettere vanno indirizzate, naturalmente a Zzap! Posta. Prepariamo la Joy Parade, coraggio!



# IVELOCISSIMI

CADARIO

**konix**

*I joystick anatomici con microswitch, dal design rivoluzionario, grazie alla loro praticità e alla loro impugnatura, ti permetteranno una risposta immediata e veloce ad ogni tuo movimento.*

**SPEEDKING** £ 29.000

**SPEEDKING  
AUTOFUOCO** £ 33.000

**NAVIGATOR  
AUTOFUOCO** £ 39.000



SPEEDKING  
SPEEDKING AUTOFUOCO



NAVIGATOR AUTOFUOCO

Konix is a trading name of Betterneat Limited

**LEADER**  
•DISTRIBUZIONE•

# SEGA CITYCITYCITY

**Il Giappone è scosso da una guerra: il Megadrive e il Super Famicom stanno combattendo per la supremazia; il Megadrive intanto si becca un nuovo joystick e il Master System delle conversioni da computer mica male.**

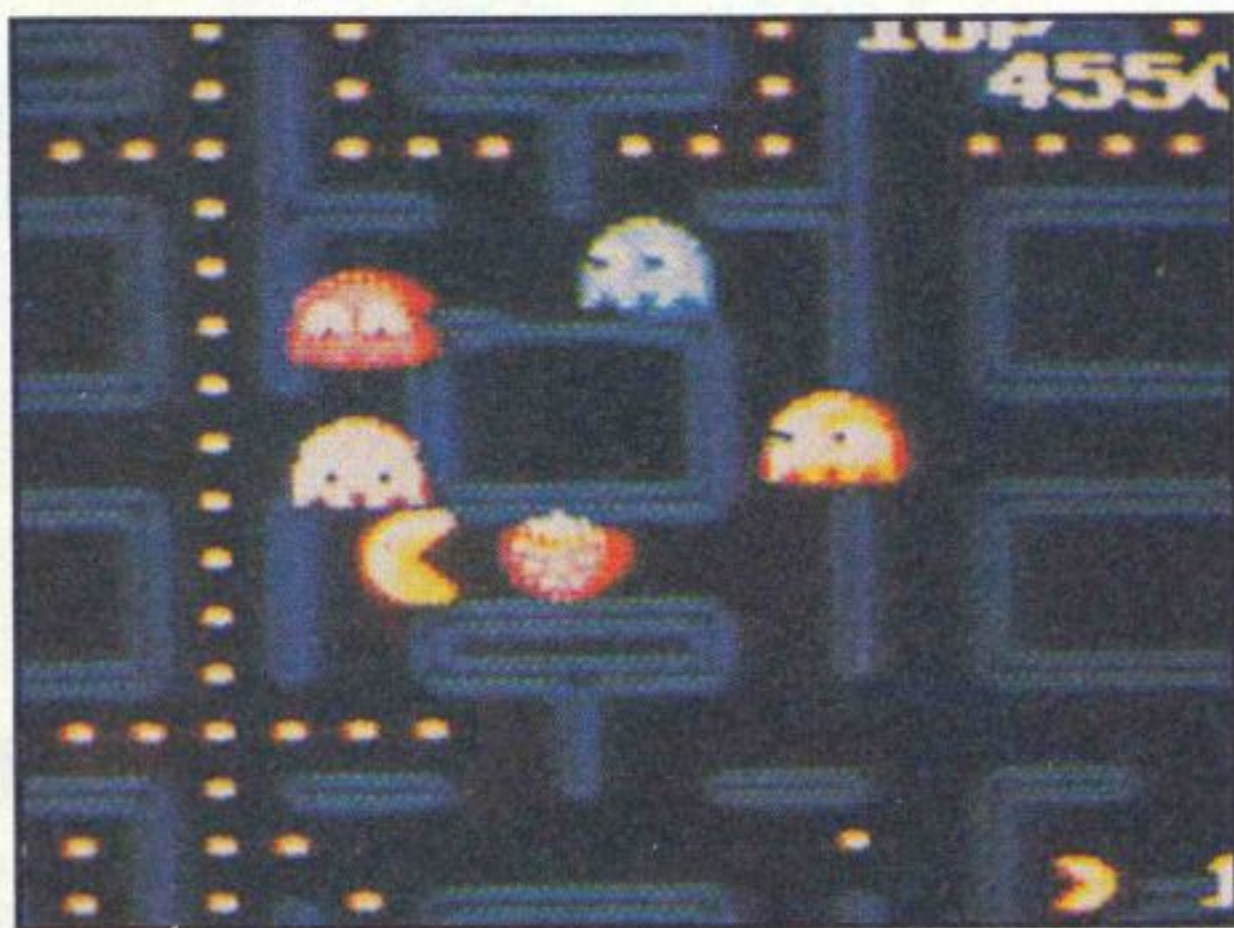
La battaglia tra il Super Famicom e il Mega Drive sembra stia scemando dopo il successo della macchina Nintendo. Le vendite del MD sono virtualmente andate a zero durante le prime settimane di vendita del Super Famicom, ma la vastissima base di software del

## MEGA DRIVE TOP TEN (UK)

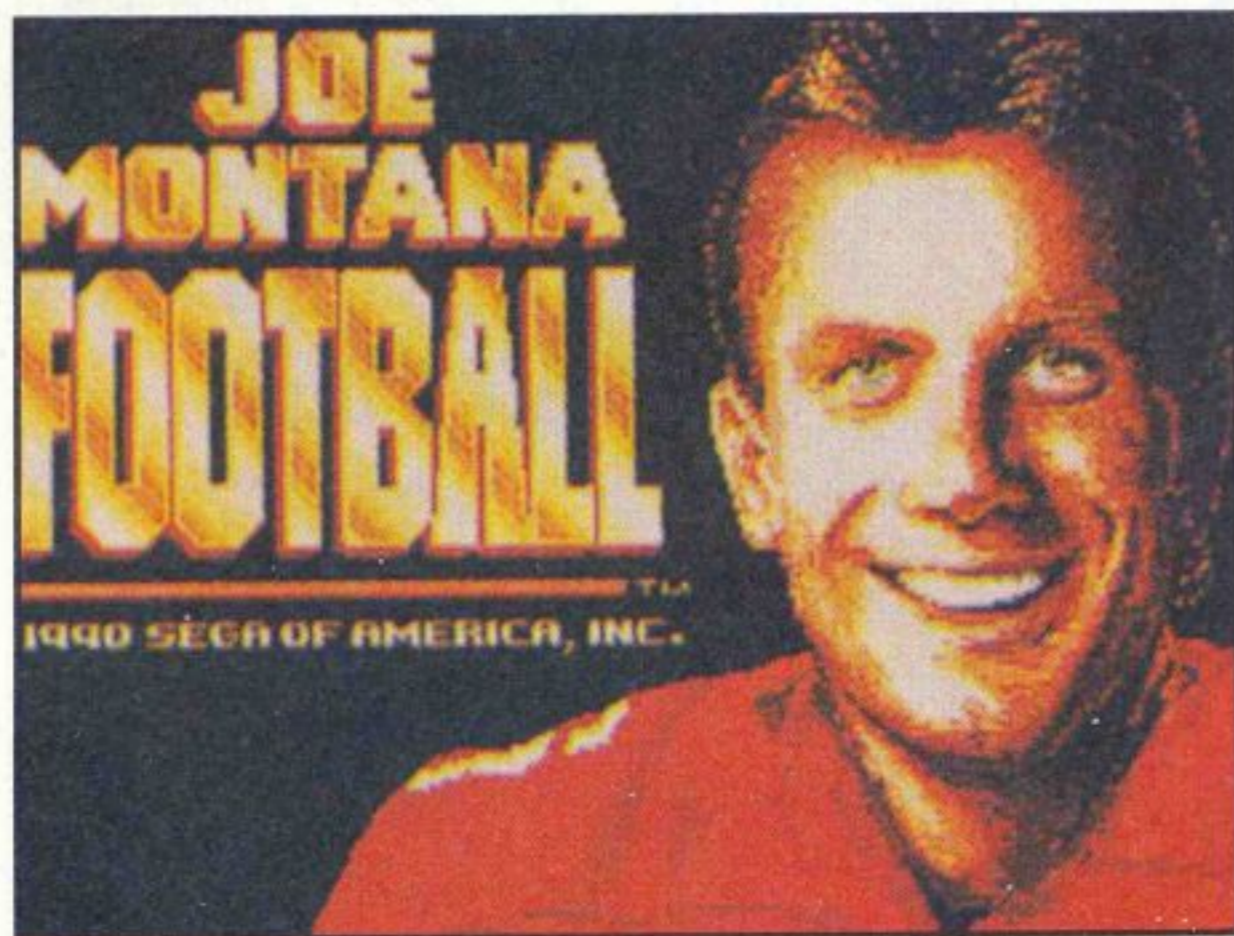
- 1 GOLDEN AXE
- 2 REVENGE OF SHINOBI
- 3 POPULOUS
- 4 JOHN MADDEN FOOTBALL
- 5 FORGOTTEN WORLDS
- 6 WORLD CUP ITALIA 90
- 7 BUDOKAN
- 8 GHOULS 'N' GHOSTS
- 9 SUPER MONACO GP
- 10 ARNOLD PALMER GOLF

ranno per il Sega vista la lista di software presente per Super Famicom, non certo esagerata. Ad ogni modo, tutte e due hanno ancora davanti a loro un sacco di strada e per il prossimo Natale si vedrà se una delle due adombrerà l'altra o se coesisteranno pacificamente sul mercato. Come sempre, io sono per il Megadrive.

Una di queste compagnie americane, la Electronic Arts, sta ricevendo un sacco di pubblicità dalle riviste della terra del sol levante.



*Pacman! Un po' in ritardo, ma (quasi) sempre attuale. Disponibile tra poco per il Game Gear, anch'esso disponibile circa verso Pasqua.*



*Potrebbe questo giovanotto avere qualche chance di vittoria contro il grasso John Madden e il suo videogame?*

Megadrive e la promessa di ulteriori release da ditte Americane e Europee ha portato a una risalita generale.

Nessuno è sicuro se il consumatore medio comprerà tutte e due le macchine e se i "novellini" opte-

Populous in particolare sta creando una mania, con il boss della principale rivista per MD che continua a parlarne sulle pagine da circa quattro mesi! Attenti, però, ce n'è una versione anche per il Super, il che vuol dire che alla EA per

## Master System TOP TEN (UK)

- 1 GOLDEN AXE
- 2 WONDERBOY III
- 3 NINJA
- 4 CHASE HQ
- 5 OPERATION WOLF
- 6 WORLD CUP ITALIA 90
- 7 SUPER MONACO GP
- 8 COLUMNS
- 9 GOLFAMANIA
- 10 WORLDSOCCER

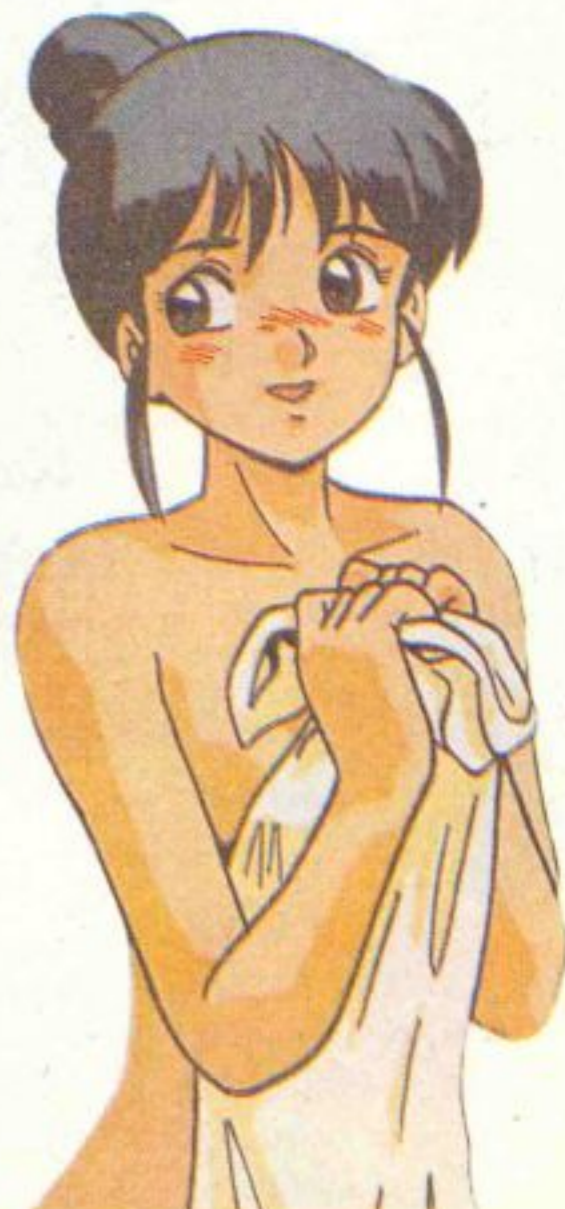
il momento vanno sul sicuro. Le ditte dall'Europa e dall'America dovrebbero provocare un cambiamento nelle vendite, visto che per il MD ci sono un casino di shoot'em-up e pochi giochi strategici, che in Giappone vanno fortissimo.

## MASTERMANIA

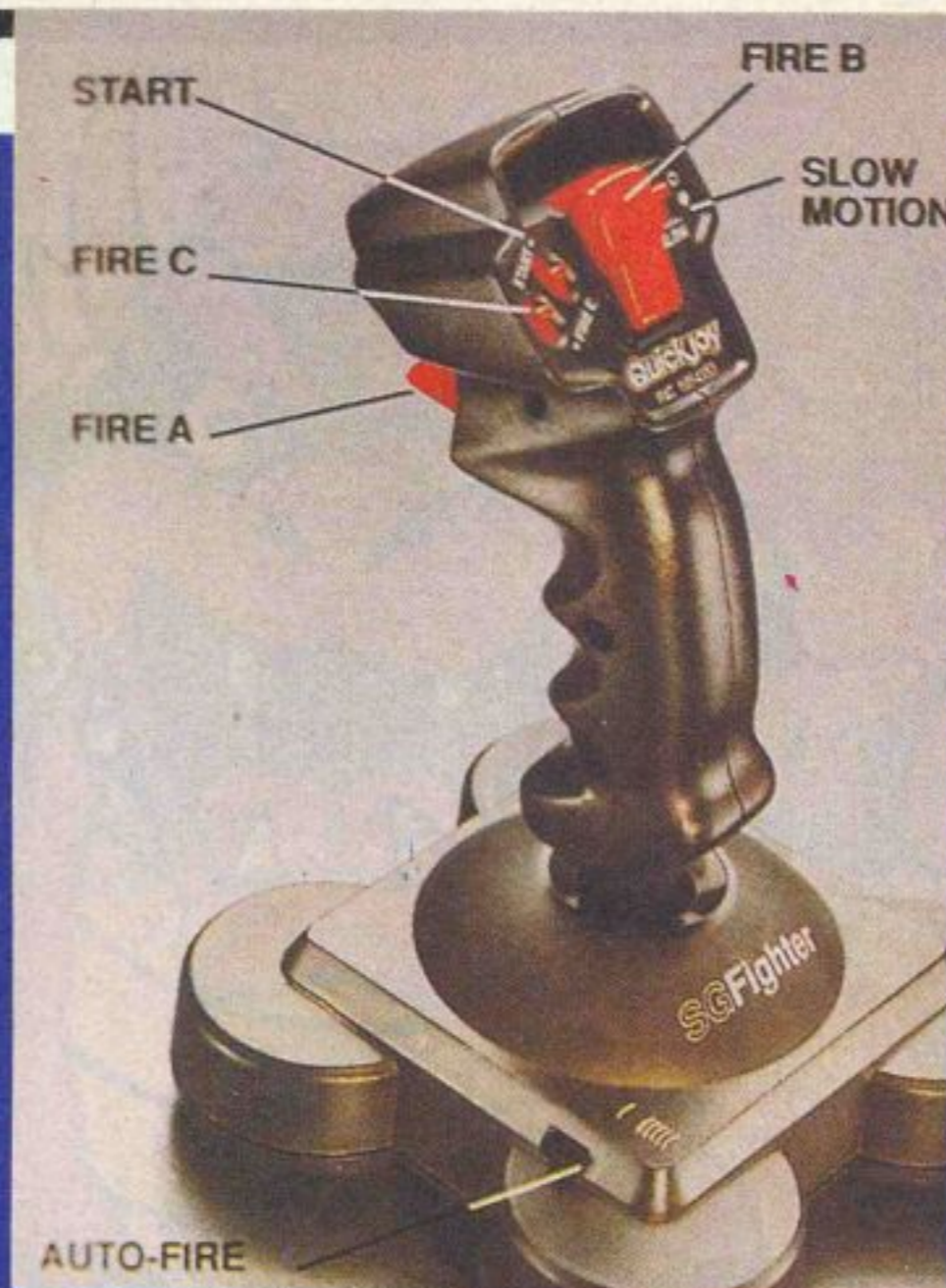
Così come Mickey Mouse e Moonwalker dei quali vi ho parlato il mese scorso, Dick Tracy, E-SWAT e Cyber Shinobi faranno (o hanno già fatto?) La loro apparizione in Italia ben presto.

Nel frattempo, sul Megadrive vedremo tra poco Shadow Dancer, Strider, Dynamite Duke, Arrow Flash (beh, se ne poteva anche fare a meno) e Wonderboy III.

La Sega in America ha prodotto



# SEGA STICK



L'SG Fighter della Quickjoy, basato sul Jetfighter. Il joystick in sé non ha bottoni sulla base, solo un'interruttore per il fuoco automatico. Sullo stilo troviamo un pulsante a grilletto corrispondente al bottone A, un pulsante "da pollice" che è il B e due micropulsanti per C e START. Alla destra del pulsante B c'è lo slo-mo, che però non ha funzionato con nessun gioco provato.

## IL TEST

**SHOOT'EM-UP: TRUXTON** - Il fuoco rapido qui SEMBRA utile, ma non lo è visto che lo fa già lui per i cavoli suoi. Il joystick risponde più velocemente

Ci sono un paio di cose sbagliate con il joypad del Mega Drive (per te che sei un incapace, io lo trovo fantastico e soprattutto molto comodo - se sei abituato ai joypad, l'unico migliore è quello del Superfamicom NdMA). Primo, ne avete uno solo nella confezione, secondo è abbastanza difficile usarlo con tutti i giochi. Tutti e due i problemi possono essere risolti con l'aggiunta di un joystick alla console.

Il joystick ufficiale della Sega (quello piccolo, non quello enorme da centocinquantamila che è una vera bomba) è un po' costoso e dopotutto non è che un joypad con il manico. Visto che il MD sta cominciando a dominare il mercato inglese delle console, i produttori di joystick hanno cominciato a produrre esemplari speciali adatti alla macchina.

Il primo (o quasi) sul mercato è

del pad, il che vuol dire che vi ritroverete stranamente agili e potrete fare qualcosa di più del solito.

Conclusioni: fuoco rapido utile (anche se non in questo caso), ma il cambiamento da pad a joystick disorienta.

### SIMULAZIONI: HARD DRIVIN'

La possibilità di usare una sola mano per controllare l'auto è un netto miglioramento rispetto alle versioni a sedici bit. E' più facile passare le curve e non c'è problema di accelerare o frenare inavvertitamente quando ci si sposta.

Conclusioni: senz'altro meglio.

### SPORT: SUPER LEAGUE

In questo caso, il controller originale vince alla grande, infatti il funzionamento multipulsante risulta alquanto scomodo sul joystick.

Conclusioni: uso dei bottoni sconclusionato.

### PUZZLE: ZOOM

Un gioco come questo ha pochi vantaggi dal joystick. Solo un pulsante è utilizzato.

Conclusioni: Nessun vantaggio.

## SEGA &

## IMAGEWORKS

La Imageworks ha pronta (o quasi) un trio di giochi per il Master System. Primo tra tutti è Speedball, la conversione dello sport ultravioletto futuristico dei Bitmap Bros. Il trasferimento da computer non ha fatto perdere niente in termini di giocabilità, inoltre ha mantenuto tutti gli elementi che hanno fatto la versione 16 bit un successo.

Per ricollegarsi all'uscita di Ritorno al Futuro III la Imageworks ha annunciato la versione per il Master System di Back To The Future II. La conversione conterrà un sacco di scene dal film e le combinerà insieme con un'area di gioco a scorrimento diagonale e un sacco di azione arcade. Ci sono cinque livelli da passare mentre guidate Marty Mcfly attraverso il tempo. Uscirà in primavera.

Per finire, ecco il tremendo Xenon II. Ancora violenza senza cervello dai Bitmap in questo super shoot'em-up che ha ricevuto un mare di premi come "spara-e-fuggi dell'anno 1989" e così via. La Sega ha provato che non si hanno mai abbastanza giochi di questo genere su di una console, ma Xenon II dovrebbe essere il gioco definitivo di questo tipo per Master System.

una risposta al gioco dell'EA, John Madden Football, chiamato Joe Montana Football. Lo strano è che assomiglia moltissimo a John Madden come gioco...

In Giappone, il prossimo Grande Gioco promesso dovrebbe essere Gynoug sul MD, uno shoot'em-up di proporzioni bibliche con un tizio alato abbastanza strano.

Le cose invece sono un po' calme sul Game Gear, probabilmente uscirà Axis, uno strano gioco convertito da Megadrive. Potremo inoltre vedere Pac-Man (blah) e Space Invaders 90.

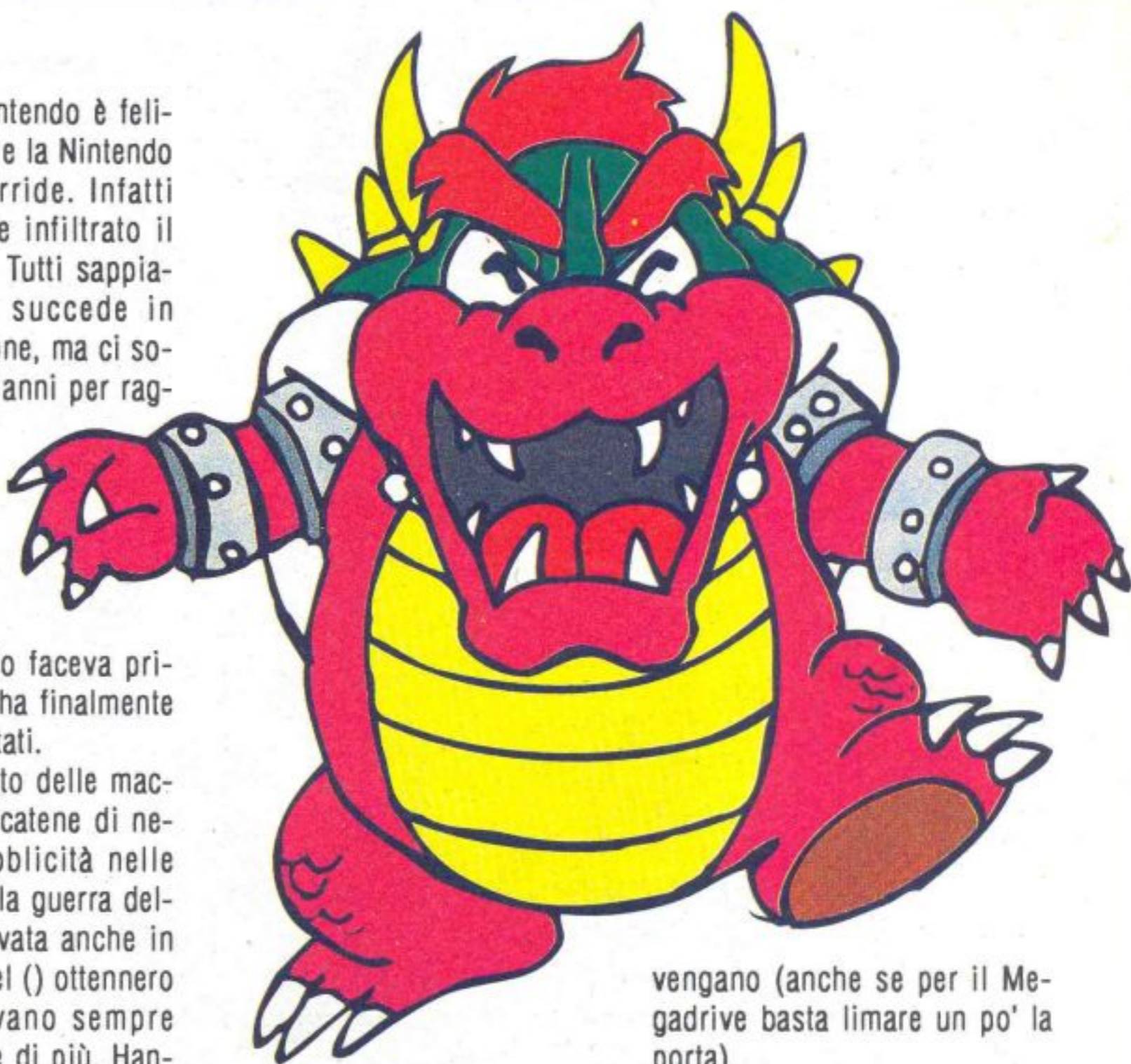
*Dopo aver viaggiato avanti nel 21 secolo, indietro nel 1950 e avanti nel 1980 Marty finalmente arriva nel 1991 e atterra felicemente sul Master System*



# NEWS O D E F E T M E N

**La Nintendo colpirà duro questo Natale. Le vendite stanno salendo alle stelle e la Nintendo non si fermerà certo. Cosa succederà nel 1991?**

**LA** Nintendo è felice e la Nintendo sorride. Infatti hanno finalmente infiltrato il mercato inglese. Tutti sappiamo quello che succede in America e Giappone, ma ci sono voluti quattro anni per raggiungere un qualsiasi obiettivo. Nel 1990, dopo aver passato l'incarico alla Bandai escludendo chi lo faceva prima, la Nintendo ha finalmente ottenuto dei risultati. Con il piazzamento delle macchine in tutte le catene di negozi e della pubblicità nelle maggiori riviste, la guerra delle console è arrivata anche in UK. Per la fine del ( ) ottennero quello che avevano sempre sperato - e anche di più. Hanno lanciato il Gameboy, i giochi del Nes sono entrati nelle top ten e, cosa più importante, il nome Nintendo si stava facendo conoscere. Il Gameboy è senza dubbio il più importante prodotto presente in Inghilterra. Ma perché? Chiunque abbia i rimasugli del cervello si accorgerà che tecnicamente il Gameboy è la peggiore delle console portatili. La causa sta nel marke-



ting, nel prezzo e nel proliferare dei giochi.

Anche se i giochi "ufficiali" in Inghilterra (e in Italia) non sono esattamente una marea, qualsiasi ragazzino mediamente intelligente avrà già trovato un importatore parallelo per rifornirsi di giochi Americani e Giapponesi. Da notare che al contrario del Nes e del Megadrive vanno bene **TUTTE** le cartucce, da qualsiasi parte

vengano (anche se per il Megadrive basta limare un po' la porta).

Con decine di migliaia di nuovi possessori di Game Boy apparsi questo Natale, il Game Boy ha attratto un bel seguito. Diversamente dal Lynx, non è considerato "solo" un videogioco e lo si può vedere praticamente dappertutto, treni, auto e aerei. Ecco un paio di notizie su quello che accadrà ufficialmente (e non) al Game Boy nel giro di un paio di mesi.

## SUPER TRIO

**Dopo l'iniziale ondata di giochi per il SF, stanno cominciando a filtrare informazioni sulle novità.**



### UN SQUADRON

Dopo una misera conversione da computer, è bello vedere che il SF rende giustizia al coin-op Capcom. Perfetto.

### GRADIUS 3

Con l'annuncio di R-Type 2 questo gioco è stato un po' messo in disparte, è certo però che non è niente di eccezionale nonostante venga da una serie illustre.

### DRAGON QUEST V

Ecco un'altra release per il SF. Se siete annoiati da tutti i giochi d'azione, questo è quello che fa per voi. E' un'arcade adventure con toni RPG



# L'ANNO DEL GAME BOY

## **Revenge of the Gator**

Strano titolo, gioco familiare. E' un flipper, e dannatamente giocabile. Dovrebbe riuscire molto bene sul Game Boy.

## **Kwirk**

Immaginate un gioco come Solomon Key e mischiatelo con gli elementi tradizionali di Tetris. Che cosa ne viene fuori? Uno dei giochi più originali delle prossime uscite ufficiali del Game Boy.

## **Fortress of Fear**

Wizards & Warriors fu il primo gioco della RARE per Nintendo. La licenza è arrivata anche per il Gameboy così ecco il decimo gioco della serie. Un'arcade adventure super.

## **Double Dragon**

Uno dei pochi giochi ufficiali a due giocatori. E' sempre lo stesso, anche se adesso comincia a mostrare tutti i suoi anni, e solo l'opzione a due giocatori lo tiene ancora in vita.

## **Importazione**

### **Ghostbusters II**

I Ghostbusters sono tornati, anche se un po' tardi rispetto al film e alle licenze. Ancora, è un novello tie-in dove si possono usare due dei personaggi principali per svuotare New York dai fantasmi.

### **Mickey Mouse II**

Mickey è già alla sua seconda incarnazione, e bisogna dire

che c'è un netto miglioramento rispetto alla prima parte. La grafica è molto più varia, il sonoro è grande e Mickey ha una durissima avventura da intraprendere. Dovrebbe uscire in primavera.

## **R-Type**

La versione per Gameboy di R-Type è stata sviluppata in UK. Sembra la conversione più accurata che possa comparire sul Game Boy fino ad ora. Quasi ogni elemento dell'originale è stato convertito, tranne il colore naturalmente, incluse le grandiose musiche. Galattico!

## **Gremlins 2**

Questo tie-in da film è stato programmato dagli stessi tipi che hanno fatto Batman, ovvero quei prolifici della Sunsoft. Come un gran gioco che si rispetti, ci sono immagini di ogni star del gioco prima di iniziare. Diversamente dal gio-

co per computer, prendete le parti di Gizmo che deve scalare il grattacielo e ripulirlo dai Gremlin mutanti.

## **Chase HQ**

Un'altro gioco fatto in UK. Molto accurata come conversione, peccato però che non abbiano convertito SCI.

## **Go!Go! Tank**

Uno strano piccolo shoot'em-up dove controllate un carrozzone capace di trasformarsi in aviogetto e così via. Compatibile per due giocatori.

## **Cadillac Out**

Dr Mario, il clone di Tetris, sta dominando le vendite in Giappone. Era inevitabile che altri cloni di Tetris apparissero, ed ecco uno dei primi. Il problema è che questa volta è tutto basato su un mazzo di carte. L'idea è quella di farci qualco-

sa che non si capisce in una griglia di 5x5.

## **Loopz**

Questo piccolo infuriante clone di Pipemania che ha provato di essere un successore sui computer sta per arrivare su Game Boy. La Mindscape si sta occupando della conversione, e, per essere onesti, non si può sbagliare con un gioco così semplice ma divertente.

## **Klax**

In qualche modo, non penso che riuscirà ad eguagliare la bellezza della versione per Lynx. La prima cosa che andrà persa sarà il colore, la seconda la prospettiva. Sembra abbastanza scarso. Chissà se sarà altrettanto giocabile.

## **Wizardry**

Mentre Shintaro rompe le scatole e dice che Dungeon Master è il migliore del genere, sarà felice di sentire della versione per Gameboy di questo gioco. Con un sacco di azione RPG, Wizardry è una formula ampiamente testata e dovrebbe piacere a tutti i fan.

## **NES...ESSITA' PRIMARIE**

Attenzione, questi sono i titoli più "caldi" che usciranno per quest'anno.

### **WORLD CUP**

Gran gioco di calcio, con un sacco di creature strane e opzioni interessanti. L'azione è vista da di fianco e scrolla con il gioco.

### **MEGA MAN II**

Sembra che questo gioco sia in giro da anni, e invece ecco che esce ufficialmente solo adesso. Aiutate Mega Man attraverso questa super avventura mentre tenta di sconfiggere il Dr. Willy e le sue indistruttibili bombe carota (!).

### **AL UNSER TURBO RACING**

Al Unser evidentemente è un corridore abbastanza famoso visto che gli hanno dedicato un gioco. Mah, sarà, speriamo non sia un'altro Ivan Ironman.





**CONSOLE**

# ATARI ATTACK

**Non c'è mai stato un miglior periodo per i possessori del Lynx quanto questo. Con 17 tremendi giochi disponibili (e altri 16 ne dovranno uscire tra breve) e un nuovo Lynx economico che sta per essere lanciato, questa è la rubrica che fa per voi!!!**

**D**opo le news riguardanti il nuovo Lynx, l'Atari si è fatta avanti e ha lanciato la bestia al recente CES di Las Vegas.

Le specifiche tecniche sono le stesse per il nuovo Lynx: monitor a 3.5 pollici (160 x 102), display a colori LCD, 16 colori su schermo da una palette di 4096, processore 6502 a 4Mhz e sonoro a quattro canali. Ad ogni modo, ergonomicamente ed esteticamente le cose sono parecchio cambiate.

Il nuovo Lynx è molto più compatto dell'originale — è stato "limato" di un pollice per parte e gli angoli sono stati più appuntiti. Tutti i bottoni e così via sono ancora al loro posto, ma c'è un nuovo interruttore che permette di accendere e spegnere la luce posteriore. Il vantaggio è im-

## I MAGNIFICI DICIAS-SETTE

Ecco i diciassette titoli ufficiali per Lynx ora disponibili:

**BLUE LIGHTNING  
CALIFORNIA GAMES  
CHIP'S CHALLENGE  
ELECTROCOP  
GATES OF ZENDOCON  
GAUNTLET  
KLAX  
MS PACMAN**

**PAPERBOY  
RAMPAGE  
ROAD BLASTERS  
ROBOSQUASH  
RYGAR  
SHANGAI  
SLIME WORLD  
XENOPHOBE  
ZARLOR MERCENARY**

menso e permette di risparmiare un bel po' le pile.

Ma ecco la parte migliore. Negli States il nuovo Lynx costa circa 99 dollari (circa centomilalire). Purtroppo però non si riceve né California Games né l'adattatore AC, anche se è disponibile una nuova confezione CON il gioco e l'alimentatore a 149 dollari.

Fino ad ora non ci sono notizie di un lancio europeo, ma una fonte all'Atari inglese ha detto

"la confezione da 99 dollari probabilmente costerà 70 sterline". E' ancora un bel prezzo e si mette alla pari con il Game Boy. Probabilmente, sarà disponibile per Pasqua.

Non ci sono giustificazioni per non contemplare come possibile acquisto il nuovo Lynx. L'Atari ha ascoltato le critiche alla nuova console e ha portato tutto a livelli di decenza: il consumo, la taglia e il costo.



# SHANGHAI

## Mediagenic per Lynx

I fan dei giochi di strategia lo ameranno. I fan dei giochi di azione lo odieranno. Shanghai è basato sull'antico gioco cinese chiamato Mah-Jongg. l'origine del gioco è sparita tra mille misteri e qualche storico lo data circa verso l'epoca di Confucio (un paio di giorni fa).

Curiosamente, i giapponesi amano il



ro di tessere possibile con la tecnica delle coppie. In effetti il vostro scopo sarebbe quello di ripulire il tavolo, ma non sempre è possibile come ogni buon solitario. Potete rimuovere due tessere solo se sono libere, libere vuol dire che non ne hanno sopra e hanno almeno un lato orizzontale libero.

Ci sono quattro modi di gioco: solitario, due giocatori alternati, due giocatori simultanei e due giocatori simultanei cooperanti. nel gioco a uno l'idea è quella di togliere il maggior numero di tessere nel minor tempo possibile.

l'opzione due giocatori è possibile solo con il comlynx ed è uno spasso perché si può sia ostacolare il secondo giocatore sia aiutarlo.

Shanghai è così semplice, ancora però è devastantemente difficile da controllare completamente. Personalmente, è uno dei miei favoriti di tutti i tempi ed è un buon cambia-

mento rispetto ai vari shoot'em-up e cose varie. Fantastico.

## GLOBALE 92%

Ecco un paio di accessori per il Lynx:

### • CARRYING CASE

Poco più di una custodia che contiene il Lynx e dodici cartucce, un adattatore per la presa dell'accendisigari sull'auto, il trasformatore, cavetto Comlynx e batterie di riserva. Niente incluso!

### • PLAYER'S POUCH

Questo piccolo sacchetto può contenere il cavetto Comlynx, le pile e un po' di giochi. Ha del velcro e un sistema per appenderlo alla cintura.

### • SUN VISOR

Niente di più che una cosa da appiccicare sullo schermo che riduce i riflessi.

### • CIGARETTE LIGHT

### ADAPTOR

Semplice e immediato. Si attacca alla presa per accendisigari dell'auto e, voilà! La batteria è scarica.



Mah-Jongg e cercano disperatamente di dimenticare che il gioco sia stato originato in Cina. Infatti, i Giapponesi sono così patiti che in ogni sala giochi ci sono almeno due o tre coin op di questo gioco.

Torniamo alla realtà. La versione del Lynx contiene 144 tessere posizionate in maniera casuale secondo antichi schemi basati su animali più o meno esistenti e sono rispettivamente 102 tessere normali, 12 draghi, 16 venti, quattro stagioni (e una margherita) e quattro fiori. Le formazioni possibili sono sette e sono drago, falco, farfalla, pesce, orso, ragno e tartaruga (ninja alla riscossa).

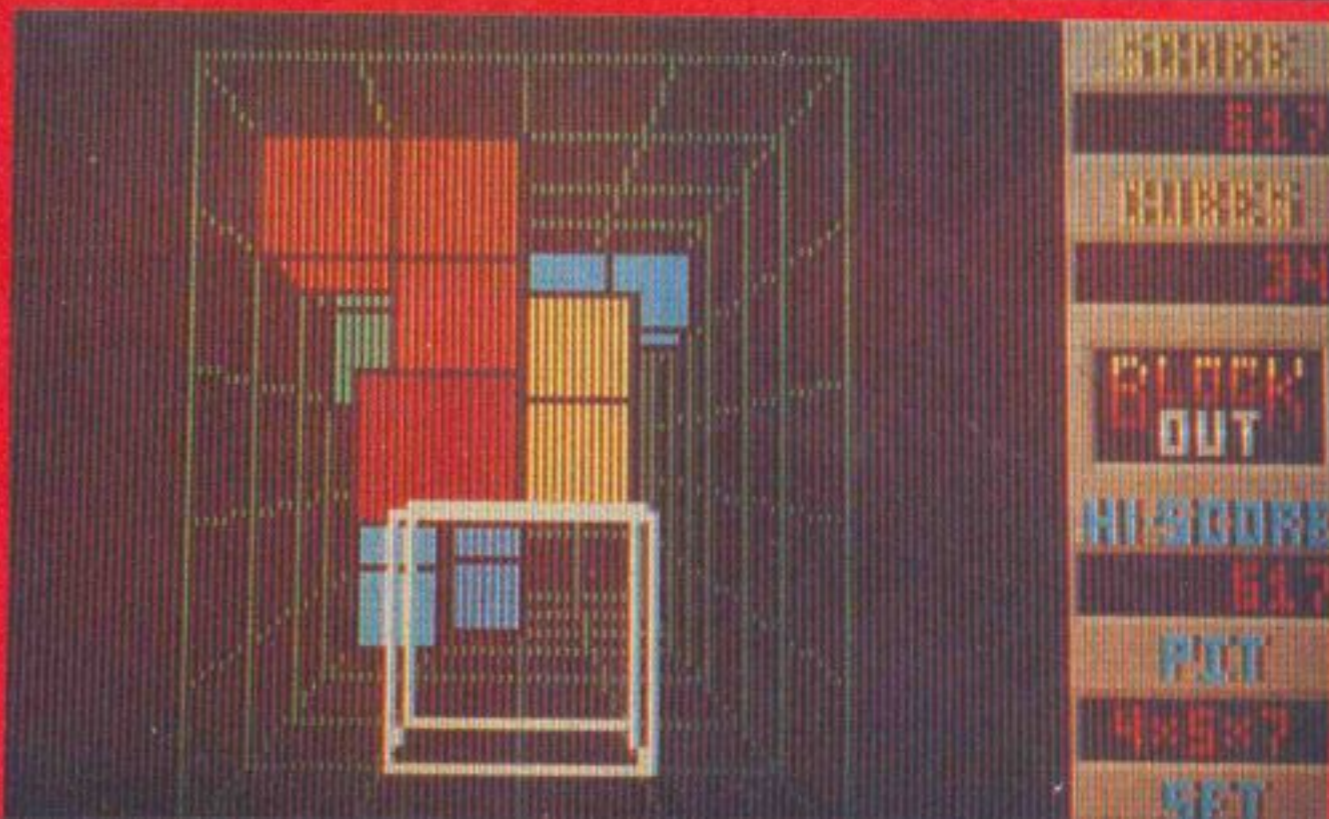
Il vostro obiettivo semplicemente è quello di rimuovere il maggior nume-



## PREVIEW

Per la serie "tanto per poco", via con le prossime uscite made in Atari!

**NINJA GAIDEN**  
**TOURNAMENT CYBERBALL**  
**VINDICATORS**  
**BLOCK OUT**  
**APB**  
**STUN RUNNER**  
**WORLD CLASS SOCCER**  
**XYBOTS**



# REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

Albatros-Ball 2

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

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

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

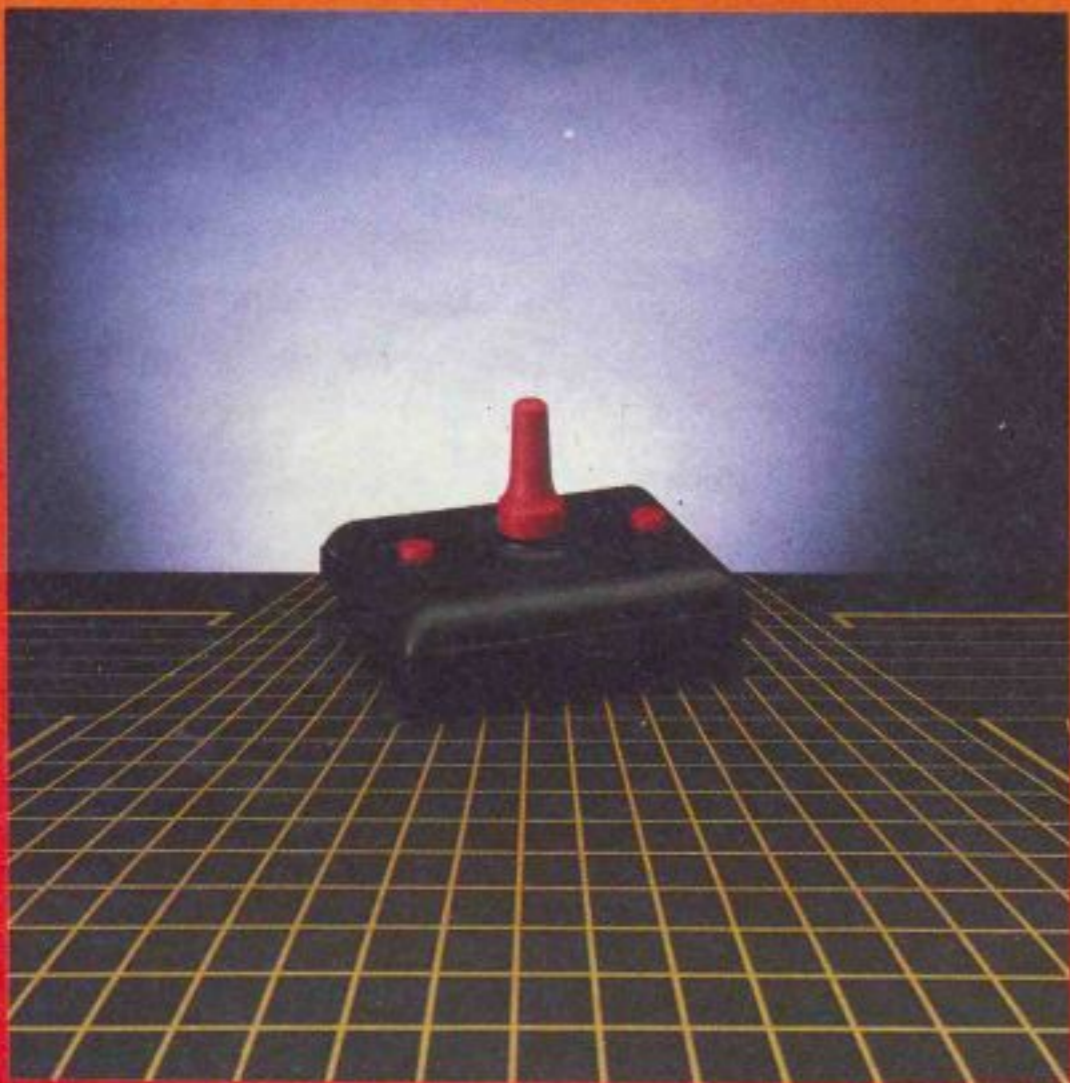
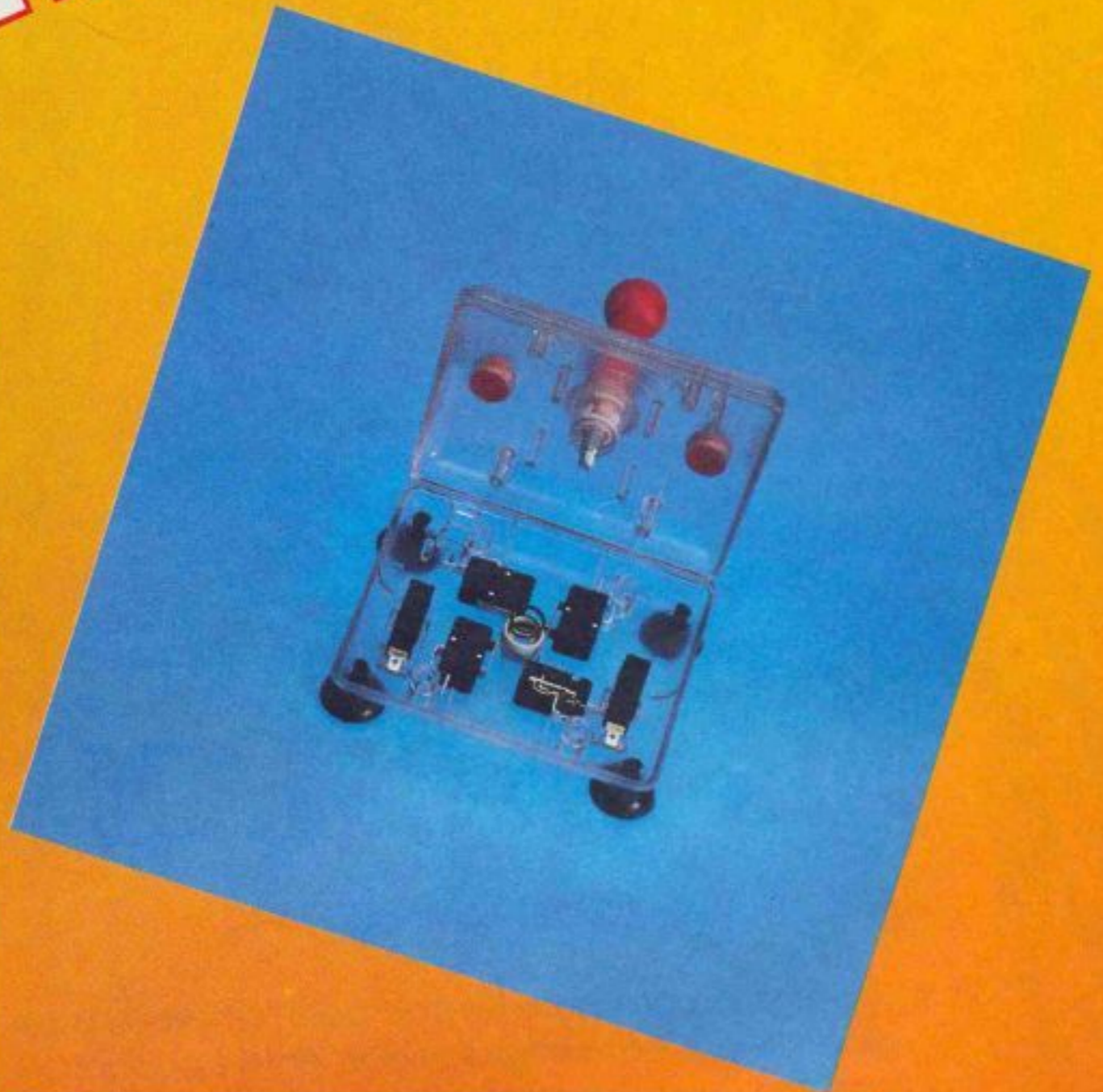




# REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI



Koala-VII°



Albatros



Albatros-Ball

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

**THE  
PREVIEW  
VIEW  
S**



uno scroll parallattico moz-  
zafiato e tanta azione di-  
vertente saranno le vere  
protagoniste di questo gio-  
co.

E per finire, Skull & Cros-  
sbones (teschio e tibie), la  
conversione di un'oscuro  
coin-op Atari in verità molto  
accattivante ambientato  
nel mondo dei pirati (nient  
copiatori grazie). A risentir-  
ci il mese prossimo, per  
ora guardatevi le foto.

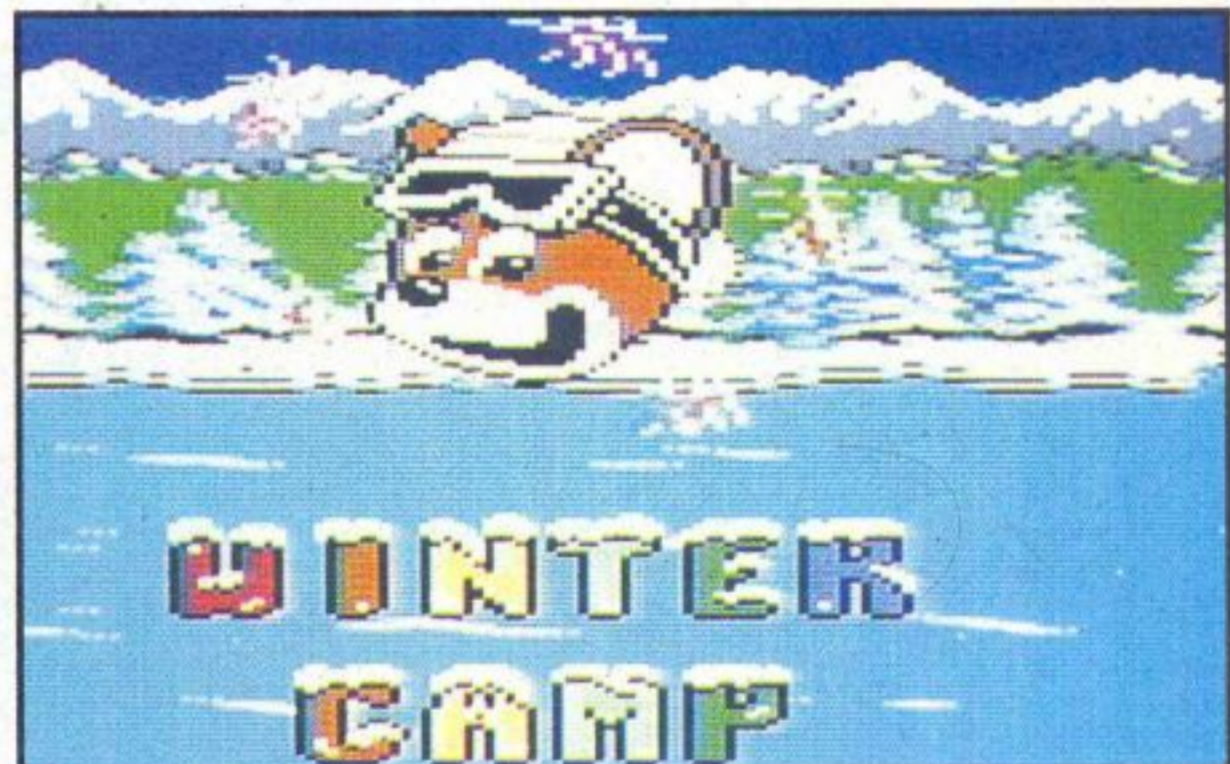
**E**ra ora! Dopo mil-  
lenni di assenza,  
ecco tornare le  
preview! Comin-  
ciamo dalla Domark: in  
cantiere ci sono RBI 2 che  
è un simulatore di baseball  
con la parte manageriale  
(che è, GP Baseball Mana-  
ger?). Ci sono ventisei  
squadre diverse ognuna  
con 24 giocatori e relative  
statistiche.

Un po' meno serio e Hy-  
dra, che prende per i fon-  
delli il motto della DHL. Un  
clone di Roadblasters e  
niente più.

Passiamo alla Elite: i due  
giochi principali saranno  
Mighty Bombjack e Grem-  
lins 2. Su quest'ultimo non  
c'è molto da dire, sul primo  
invece dirò che è il seguito  
di Bombjack e vede parec-  
chie innovazioni e cose di-

vertenti al vostro  
servizio.

Thalamus: se in  
inverno ha pre-  
sentato Summer  
Camp, cosa po-  
teva presentare  
adesso se non  
Winter Camp?  
Una bellissima  
introduzione mol-  
to umoristica,

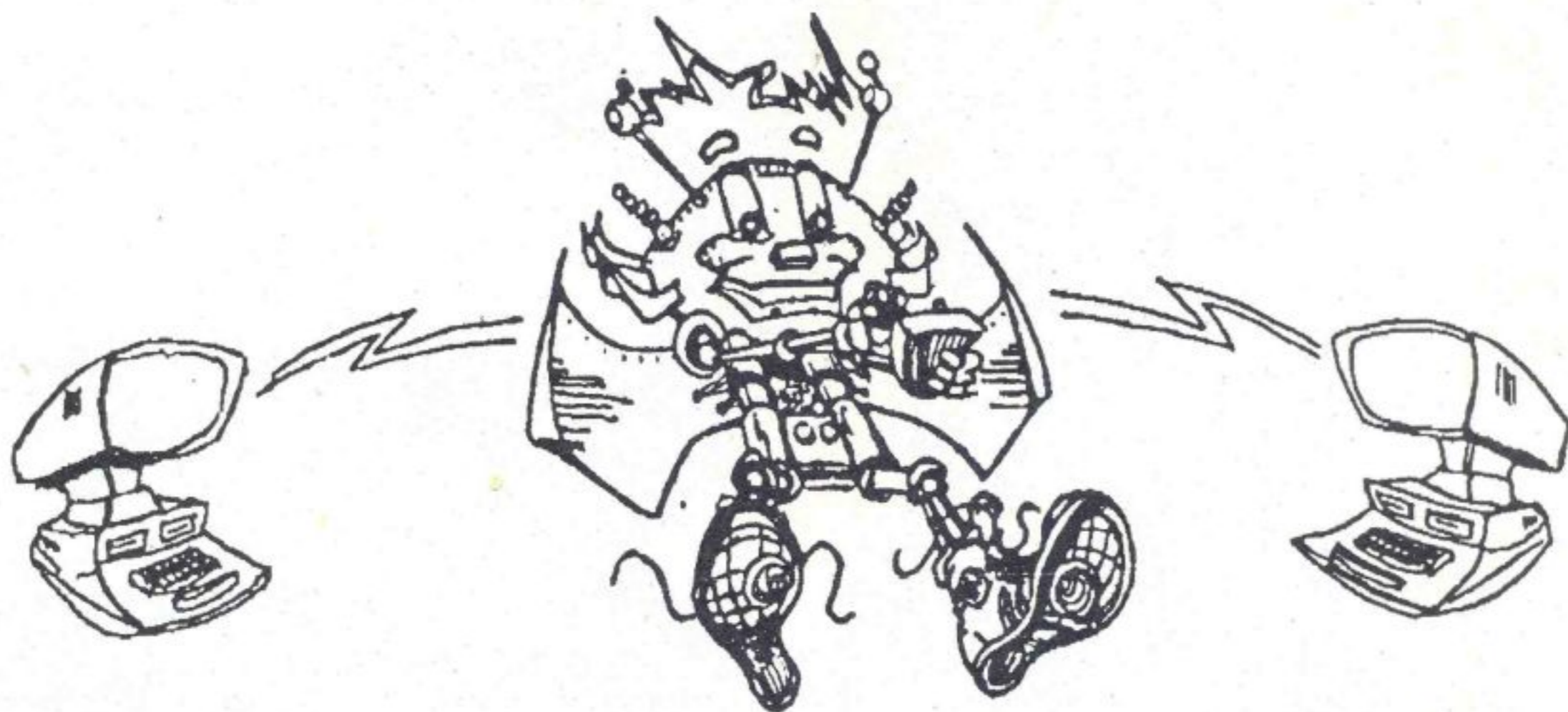


# **Dr. SOFT & Mr. HARD snc**

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n.24 (Parallela Viale Libia)  
Tel. 8389183

## **VIDEOGAMES & ACCESSORI**



### **VIDEOGAMES ORIGINALI PER**

COMMODORE 64 - AMIGA  
ATARI ST - ATARI 2600 - PC  
MSX - ECC...

JOYSTICK - MOUSE - DISCHI - CAVETTERIA - ECC...

### **HARDWARE**

TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES™



**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

**COWABUNGA!!**

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

**AVAILABLE SOON ON:**

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



Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neil,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mouser,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.  
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.  
Published by Mirrosoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.  
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrosoft Ltd.  
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.

 **KONAMI**



**E' la seconda volta a distanza di una settimana che mi trovo ad affrontare la medesima e oltremodo delicata questione, questa volta però niente preamboli e arrivo al sodo; il profetico Carlo ci ha per il momento lasciato (nessun problema grave per carità, solo una pausa rigenerativa), la posta doveva andare ugualmente avanti, questa è la vita. E così in attesa del ritorno sempre più prossimo di MBF mi è stata concessa l'irripetibile possibilità di gestire questa mitologica rubrica, inutile dire dell'incredibile gioia con la quale ho accolto la proposta, mi raccomando quindi di non piantarmi in asso proprio ora, scrivete, scrivete, scrivete, risponderò a tutti! (O almeno io ci provo...)**



*Posta*



**LA PRIMA VOLTA NON SI SCORDA MAI**

"GRAZIE! NON DIMENTICHERO' MAI IL NUMERO 53!  
Ma cominciamo con ordine: sto andando a scuola, passo in un'edicola e vedo che è uscito ZZAP!, lo compro al volo e poi mi tocca correre perché arriva la 90. Una volta finite le lezioni (ma come una volta finite le lezioni! Quale momento migliore di una bella ora di filosofia per leggersi la rivista in tutta tranquillità? ndr), mentre torno a casa, inizio a sfogliare il giornale diretto ad una meta: la posta! Un'occhiatina veloce, ma non ci faccio molto caso, preferisco sfogliarla comodamente a casa. Più tardi riprendo la lettura con maggiore attenzione e a metà della posta brevis... NO! Non è possibile! Vedo il mio nome, pseudonimo e cognome! Non so se riuscirò a spiegarlo, ma sono stato attraversato da una scarica elettrica e un formicolio mi ha invaso tutto il

corpo, senza contare il cuore che mi batteva all'impazzata! No, non sto esagerando, ho provato una sensazione più bella di quella che si prova finendo un gioco tipo Drakken (che ho giocato con un mio "Amigo")! Ma allora esistete sul serio! (Non che avessi mai pensato che la posta fosse finta, intendiamoci!)... Siete semplicemente impareggiabili!"

Igor "Shuriken" Saviola

*Ho voluto cominciare con la lettera di Igor perché ho piacevolmente ritrovato nelle sue commoventi parole quelle stesse indescrivibili sensazioni che ho provato vedendo la mia prima posta impaginata sulle cianografie di TGM. Tutto sommato si tratta solo di alcune frasi, interventi sporadici, al limite anche poche parole, ma potrebbe bastare perfino solo il nome per farci sentire importanti, per superare dinamicamente quel rigido rapporto lettore-redattore che nella maggior parte delle riviste ri-*

*sulta assolutamente inattaccabile. Sono fieramente esaltato di essere da oggi al timone della posta, indicatemi voi la rotta e non mi fermerò davanti a nulla! (Scusate la ridondanza delle parole, ma non sto davvero nella pelle per la gioia).*

**VOGLIA DI RICORDARE..**

"... Il Vic, amato computer dei primi anni, in cui qualsiasi gioco comprato con i sudati rispami pareva magnifico, si rimaneva delle ore a fissare la confezione prima di digitare felici il fatidico Load rimanendo in ansia in attesa di sapere cosa mai sarebbe accaduto (Vabbè, lo so che appare Press play on tape, ma ci vuole un po' di atmosfera)... Tempi magnifici in cui avere un computer voleva dire trovarsi il pomeriggio con 34 amici stringendosi uno accanto all'altro davanti ad uno schermo in

bianco e nero di un televisore che la mamma non usava più... Si può dimenticare tutto ciò?"

Zaxxon '84

*No, no si può dimenticare, non puoi e non devi. Per coincidenza ho già affrontato un discorso simile sulla nostalgia dei tempi che furono nella posta di TGM e quindi non voglio ripetermi, questi sono comunque tutti ricordi che fanno ormai parte del bagaglio di esperienze personali di ognuno di noi e come tali vanno custoditi gelosamente, ognuno con il suo viaggio, ognuno diverso, ognuno in fondo perso dentro i fatti suoi...*

**SOGNO NEL CASSETTO: REDATTORE**

"Carissimo Carlo, sono un ragazzo di 16 anni e da qualche numero sono anche un vostro assiduo lettore, devo ringraziarvi di cuore perché mi avete cambiato da così a così. Prima di cominciare a leggere la vostra rivista infatti ero un povero ignorante che comprava i dischetti a seconda del mome (intendo dire che compravo un gioco solo se mi piaceva il titolo o la confezione!!!). Compravo da un paio di mesi anche TGM e sono rimasto pienamente soddisfatto anche della vostra rivista a 16-bit. Qui però devo muovermi una critica: perché qui su ZZAP! parlate dei computer più potenti come dei mostri cattivi quando poi siete voi stessi a farne le recensioni ogni mese delle versioni per Amiga e PC? Io non dico che sia sbagliato lavorare sia sugli 8 che sui 16 bit, anzi, ma non c'è bisogno che qui su ZZAP! chiamate traditori quelli che abbandonano un C64 per un computer più potente come nella nota di BDB a pag 66 nel numero 50 (guarda che lo sanno tutti che BDB è un leader storico degli spectrumisti, ma è anche un malinconico sostenitore degli 8-bit in generale in quanto gli ricordano le sue prime opere giovanili dall'in-

PRESTO DISPONIBILE...

# BACK TO THE FUTURE III PART III

TM



C64  
AMSTRAD  
SPECTRUM  
AMIGA  
ST  
PC

© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1990 UCS & Amblin.

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

**LEADER**  
[DISTRIBUTOR LOGO]

discutibile valore sentimentale, in quel senso andava inteso il sublime invito al non tradimento, che mi corregga il Sommo con una sua dottrinale nota se sbaglio, ndr)... Comunque adesso vorrei fare un discorsino ad un certo "Profeta" la cui lettera è stata pubblicata sul numero 49, credo infatti che ci siano due categorie distinte di videogiochi, la prima razza è quella di coloro i quali (niente male eh?) stanno fino alle due di notte davanti al monitor a giocare al computer o che la Domenica invece di andare a giocare a pallone con gli amici rimangono in casa a vedere la televisione (non diciamo Domenica In perché sarebbe troppo offensivo, ndr). Il secondo gruppo è composto da ragazzi sani, che fanno sport, studiano (beh, insomma) e giocano nel tempo libero con il loro fido computer. E' evidente quindi come se da una parte non bisogna lasciarsi catturare troppo da un mondo alternativo come quello dei videogame, dall'altra mi sembra assurdo anche un simile rifiuto improvviso e immotivato, l'importante è riuscire a conciliare il tutto nel migliore dei modi (parole sante, ndr).

Vorrei però concludere con un discorso su MBF; non posso infatti non inchinarmi al suo cospetto perché lui prima era un semplice lettore ed ora uno dei più bravi redattori, io invece sono ancora solo un lettore e da mesi mi arrovello per capire come posso fare a diventare redattore (il mio più grande sogno) e così ho deciso di scriverti: cosa devo fare? Prendere una laurea? Lo farò. Pagare? Lo farò. Farò tutto, ma voglio diventare redattore... Non mi importa se pubblicherete la mia lettera, ma per me è importante farti sapere che prima o poi (spero con il vostro aiuto) farò il redattore!"

Luca Maraldi

*Per quanto mi riguarda sono evidentemente ancora un novellino e ancora non sono neppure io riuscito a capire come ho fatto a*

*"passare dall'altra parte" (raccomandazioni, è ovvio, siamo in Italia...), lascio quindi per il momento la parola a Max, in qualità di redattore più anziano: "Caro Luca, innanzitutto ammiro moltissimo questa tua caparietà con la quale ribadisci tenacemente il tuo proposito, una simile perseveranza ti premierà sicuramente nella vita; tanto per cominciare, senza voler fare alcuna discriminazione, essendo la redazione a Milano credo che una tua collaborazione risulterebbe abbastanza problematica, comunque sia (oltretutto non mi compete) non voglio occuparmi del come diventare redattori (anche perché il discorso sarebbe troppo articolato, specie in questo momento, in linea di massima vi si accede alla carica per "successione", questo perché al fine di soddisfare tutti i requisiti di un'indispensabile organizzazione interna il numero totale non può non essere limitato) (più che altro diciamo che sei stato raccomandato da me che conoscevo tuo fratello NdMA), ma su cosa significhi essere redattore. Per prima cosa tengo a precisare che anche se non a tempo pieno si tratta di un lavoro, adesso che l'ho detto mi sembra di vedervi voi tutti esclamare con indignazione se si può trattare di lavoro essere pagati per giocare con dei programmi ricevuti gratuitamente e scriverne delle recensioni che vengono lette in tutta Italia. Effettivamente le cose stanno esattamente così, lo ammetto, solo che non ci si può scordare che c'è anche l'altro lato della medaglia. Lavoro significa impegno, quando si prende un impegno bisogna portarlo a termine, all'inizio sull'onda di un'indiscutibile euforia uno si crederebbe capace di fare da solo l'intera rivista, in seguito ci si accorge che le scadenze fisse che vanno affrontate con una pubblicazione mensile come le nostre comportano una rigidità comportamentale da non trascurarsi, quando la rivista si chiude il tuo materiale deve essere pronto, gestisci male il tuo tempo e devi passare le notti in bianco per re-*

*cuperare, indipendentemente da quello che avete da fare d'altro o se state passando un periodo più o meno ispirato. A questo discorso di carattere generale ne voglio aggiungere un altro, senza alcuna presunzione s'intende, riguardante l'attitudine necessaria; fare il recensore non significa recensire solo giochi come Golden Axe e per il resto divertirsi con i nuovi originali, ma vi obbliga ad un MINIMO di una dozzina di recensioni mensili (fra quelle pubblicate e quelle di minor interesse scartate), provate volentersamente a fare altrettanto per qualche tempo anche voi, magari sottoponendo il vostro lavoro alla lettura di qualche amico per chiedergli cosa ne pensa, se vi dirà che gli sono piaciute mentre sbadiglia con lo sguardo abbicciato provate a rileggerle e fatevi un esame di coscienza (con questo non voglio dire che solo noi siamo capaci di fare le recensioni, ci mancherebbe altro, però a volte se non si prova...). In definitiva non mi sembra certo il caso dipingerci alla stregua di martiri costretti a giocare giorno e notte per il bene della collettività, non è assolutamente mia intenzione e sarebbe ipocrisia pura, è evidente che sono stato più che fortunato ad intraprendere questa strada e ne sono molto orgoglioso, ricordate però che non è tutto oro quello che luccica...*

## ALLA FACCINA DEI COMPLIMENTI

*Riprendo dunque le redine del discorso e... No! Aspetta ancora un attimo che ti devo leggere un'altra cosa: "Vi scrivo questa lettera per farvi alcune brevi domande su degli angoscianti dubbi che da un po' di tempo a questa parte continuano ad assillarmi: Qual'è il vero volto di Max(imilian I)? E' veramente spastico come appariva sulle caricature fino al numero 52 oppure un capellone drogato a mo' di fro\*\* come sembra dalle digitalizzazioni? (Scusa Max, ma mi è venuto spontaneo)" questo è*

*quanto scrive Luca Dreoni, rispondi ancora tu che mi vien da ridere: "Per quanto evidentemente non su scala macroscopica anche noi redattori siamo ormai diventati delle sorte di personaggi pubblici, ecco quindi che simili domande non mi turbano nemmeno più di tanto. In questo momento stiamo attendendo delle nuove caricature e non oso presagire che cosa ne salterà fuori, in caricatura sono poche a sembrare normali (è una caratteristica imprescindibile), per quanto riguarda il "capellone", risale a prima di Natale (una breve parentesi di protesta conclusasi con la solita rasata, la protesta di mia madre iniziava a diventare insostenibile), per il resto di solito non tiro di coca e per quanto riguarda la mia attività sessuale ti posso assicurare un viscerale interesse esclusivo per il sesso femminile, soddisfatto?"*

## UN MISTERO DORATO

Lo so che probabilmente vi avrà già spiegato tutto Carlo, ma visto che sono arrivate innumerevoli lettere riguardanti gli ormai celebri ultimi due livelli di Golden Axe eccome alcune ulteriori testimonianze: "In riferimento alla lettera del lettore Vincenzo Marriale del numero 52, il quinto livello e lo scontro finale di Golden Axe mancano completamente" scrivono Gianluca e Francesco di Palermo (hanno anche un cheat mode: a) Caricare il gioco, b) Mettere l'autofire, c) Farsi una doccia, d) prepararsi un panino, e) andare al cinema o in sala giochi, f) tornare e godersi la sequenza finale... Effettivamente è un po' semplice, ndr), Cerrito Andrea aveva lo stesso problema prima di cambiare più volte la cassetta, alla fine quella "buona" era contraddistinta da "un'auto con una croce sopra", "la copia del lettore Vincenzo Marriale doveva contenere un enorme bug in quanto noi siamo riusciti a terminarlo e non mancava nessun livello" è quanto afferma Carlo Valbonesi, Mirko Rossi e altri ancora

ESCAPE FROM

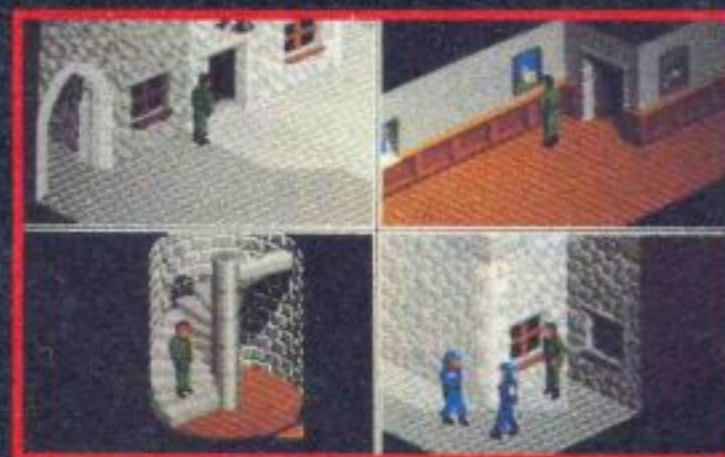
# Colditz®



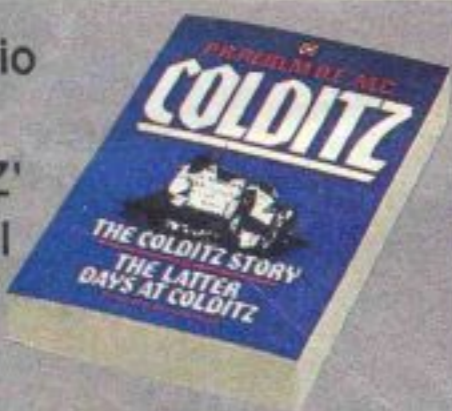
**BASATO SUL POPOLARE GIOCO DA TAVOLO**



**FUGGIRE DA UN CAMPO DI PRIGIONIA NON E' UNO SCHERZO !**



In omaggio il libro 'COLDITZ' scritto dal Maggiore Pat Reid



Durante la II Guerra Mondiale, non vi erano altri campi di prigionia come il castello di Colditz. Esso fu designato come "Sonderlager" o prigione speciale, per gli ufficiali alleati che avevano tentato di fuggire da altri campi. Il tuo compito, è quello di aiutarli a ritrovare la libertà. Usando i tuoi quattro uomini per scassinare porte, scavare tunnel e sviare le pattuglie, sperimenterai l'impossibile. Con l'ingegno, l'astuzia e un po' di fortuna, cerca tutte le strade possibili per fuggire, anche se dovessi marciare travestito da tedesco!!!

**CARATTERISTICHE:**  
• Una accurata riproduzione della mappa del castello di Colditz contenente oltre 600 stanze da scoprire ed esplorare.  
• Controllo simultaneo di 4 differenti personaggi.  
• Movimenti indipendenti dalle pattuglie e del corpo di sorveglianza.  
• Scrolling a pieno schermo.  
• Numerosi oggetti da accumulare e da usare.  
• Un concetto originale di gioco interattivo.  
DISPONIBILE PER AMIGA, ATARI e COMMODORE 64

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA  
**SOFTTEL**  
Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma  
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

# Digital Magic Software

5 MIDWOOD HOUSE • MIDWOOD STREET • WIDNES • CHESHIRE WA8 6BH •





chiedono invece delle delucidazioni. Insomma la cosa è molto semplice, una prima partita regolarmente distribuita s'è rivelata essere fallata in quanto la conversione della Probe comprende effettivamente anche il quinto livello e lo scontro finale con Death Adder, sempre per rimanere in argomento...

### ...QUEL CHE E' GIUSTO E' GIUSTO

"Cari amici di ZZAP!... per prima cosa date uno sguardo alla fotocopia allegata e spiegatemi come mai un giochino come Atom Ant (globale 54% sul numero 50) riesce a diventare quasi un gioco caldo (80%) solo cambiando il nome in Summer Camp? X, Y, Z... Non ho parole! In secondo luogo con una risposta come quella data a Simone Varriale sul numero 52, è stata data un'ennesima prova di scarsa professionalità dei recensori di ZZAP!"

Luciano Caracciolo

Rispondo volentieri alle due puntualizzazioni perché, specie la seconda, mi consente di mettere ben in chiaro una volta per tutte una questione piuttosto ricorrente, per prima delle doverose scuse per l'evidente equivoco di Atom Ant (rilevato da altri lettori di cui spero di rintracciare le missive al fine di citarli per il loro spirito osservatore... Antonio Rubini l'ho rintracciato), le foto erano ovviamente in entrambi i casi quelle di Summer Camp che è un programma di ben diversa fattura, si è trattato di un semplice errore d'impaginazione (non è vero, è stato un errore mio quando ho appiccicato le foto che mi arrivano sotto forma di diapositive, ovvero molto piccole e riconoscibili sono in controluce — mi scuso con i lettori per i casini provocati NdMA) (come quel TGM nella recensione di Ninja Turtle), la frase che segue non vuole essere una facile scusa, pur finendo inevitabilmente per esser-

la, ma vi assicuro che quando si lavora in tempi di realizzazione molto brevi sono cose che possono capitare. Per quanto riguarda invece la presunta scarsa professionalità per la risposta a caldo sul problema di Golden Axe mi trovi assolutamente contrario (come d'altronde era prevedibile). Leggendo anche delle altre lettere chiedete come mai recensiamo a volte dei giochi mesi prima che questi escano sul mercato (in altri frangenti può succedere invece il contrario), voi forse dimenticate che ZZAP! non ha solo il nome dell'omonima rivista inglese, ma possiede anche i diritti per i testi in essa contenuti, nella maggior parte dei casi facciamo noi stessi le recensioni e la relative pagelle, ma altre volte, in casi di anteprime assolute, si tratta solo di semplici traduzioni (adeguatamente riadattate nei contenuti, ma NON nel voto e commenti, NON avendo noi MAI provato direttamente il gioco in questione). Golden Axe era per l'appunto uno di questi casi, è inutile quindi accusare qualche d'uno senza motivo, nessuno di noi poteva umanamente sapere se i livelli effettivamente ci fossero o meno, neppure l'ignaro Max che era partito tranquillamente con destinazione Oregon per andare a trovare suo fratello che studia lì per un anno, a questo punto mi auguro che su simili controversie abbiamo definitivamente risolto ogni potenziale equivoco anche futuro, intesi?

M.A.: E' ora di basta! Il livello c'è eccome, solo non è stato duplicato nella prima partita. Rivolgetevi alla Leader o direttamente alla Virgin che vi spiegheranno tutto.

### IMPOSTORI TREMATE!

L'affezionato lettore Quarto Daniele ci comunica un episodio che ci ha lasciati letteralmente scioccati, sembra infatti che una famosa associazione pirata distribuisca i suoi dischetti simulando un'asso-

lutamente folle collaborazione con la rivista, con tanto di fotocopie delle relative recensioni. Dire che noi non ne sapevamo proprio nulla mi sembra perfino superfluo, se anzi salteranno fuori ulteriori abbonamenti fasulli in cambio di giochi pirati dovremmo necessariamente tutelarci legalmente, non credo ci sia nemmeno bisogno di aggiungere altro, comunque diffidate dei ciarlatani (e questo vale per una vastissima gamma di personaggi...)

### LETTORI IN GONNELLA?

Il mistero nel prossimo numero...

### POSTA SYNTHETICA

Alessio Bessone (sempre che sia riuscito a decifrare correttamente la firma) propone un'impaginazione alternativa, e chiede quale sia il migliore shoot-em-up di tutti i tempi. Per il momento non sono previsti rivoluzionamenti editoriali (voi comunque esprimete sempre i vostri pareri perché ne teniamo ugualmente conto), mentre relativamente al secondo quesito la risposta è molto semplice: quello a cui tu hai giocato di più!

Luca '73 vorrebbe sapere quando uscirà Q8 Team Ford Rally Simulator di cui vi avevamo dato una preview (torneranno anche quelle, non preoccupatevi) nel lontano numero 47, lo vorremmo sapere anche noi.

Bonicelli Davide preferisce Adidas Football a giochi come Turbo Out Run o Flimbo's Quest, si chiede perché certi giochi vengono recensiti prima e altri dopo (per "prima" ti ho già risposto, il "dopo" va imputato ad uno degli innumerevoli intoppi di origine sostanziale o procedimentale in cui si può incappare), ti faccio gli auguri per il campionato regionale di rutto, dov'è che voglio partecipare anch'io!

Un saluto anche a Tonetti Marco per la lettera più fuori di testa in assoluto, talmente incasinata che

non saprei da che parte cominciare, e a Severio Ranieri per quella più colorata, d'ora in poi saranno premiate (in senso lato) ogni numero.

Francesco Trulli dice "vorrei sapere se in redazione c'è un tifoso della Juventus perché sul numero 49 nella recensione di Time Machine ci sono le seguenti parole:... del genere umano, che proprio come le teorie darwiniane era allora dalle fattezze piuttosto scimmiesche vivendo sugli alberi e camminando a 4 zampe (un tipico tifoso milanista insomma)... Mi voglio sinceramente congratulare con lui, oltretutto è riuscito a descrivere un mio amico!", da quel che mi risulta gli juveventini sono MBF e Max (che di recente ha anche quasi sobillato una rissa in mezzo alla tribuna di San Siro durante l'incontro Inter-Juve, i tifosi interisti sono forse peggio, nd-Max).

Sergio Biro ci invia una novella sullo sport dei muratori che non sono riuscito tanto a comprendere, mentre Giorgio Guerra e Piccinini Danilo hanno composto una Divina Commedia del videogioacatore, troppo lunga per essere pubblicata e calligraficamente difficile da interpretare, e così ottuso e pignolo concludo con un ringraziamento a Roberto Fichera per la cartolina dalla Sicilia.

### SPACE OVER

Nonostante mi rimangano ancora tonnellate di lettere sul discussissimo problema delle console non posso non rimandare la trattazione dell'argomento al mese prossimo per sopravvenuti limiti di spazio, a risentirci quindi fra trenta giorni, non posso certo sperare che sentirete già la mia mancanza, ma mi auguro almeno che apprezzerete il mio massimo impegno che vi assicuro essere tale, sinceramente grazie...

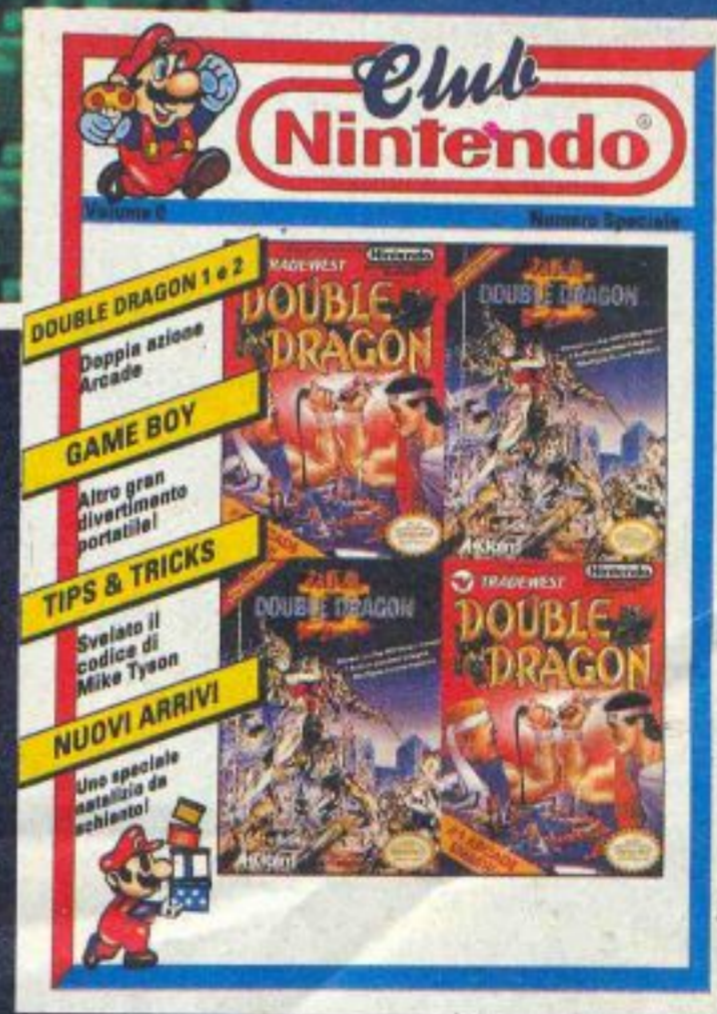
### RICKI

P.S. Mi sono accorto solo adesso che non mi ero ancora presentato, meglio tardi che mai!

# NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



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



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

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

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

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

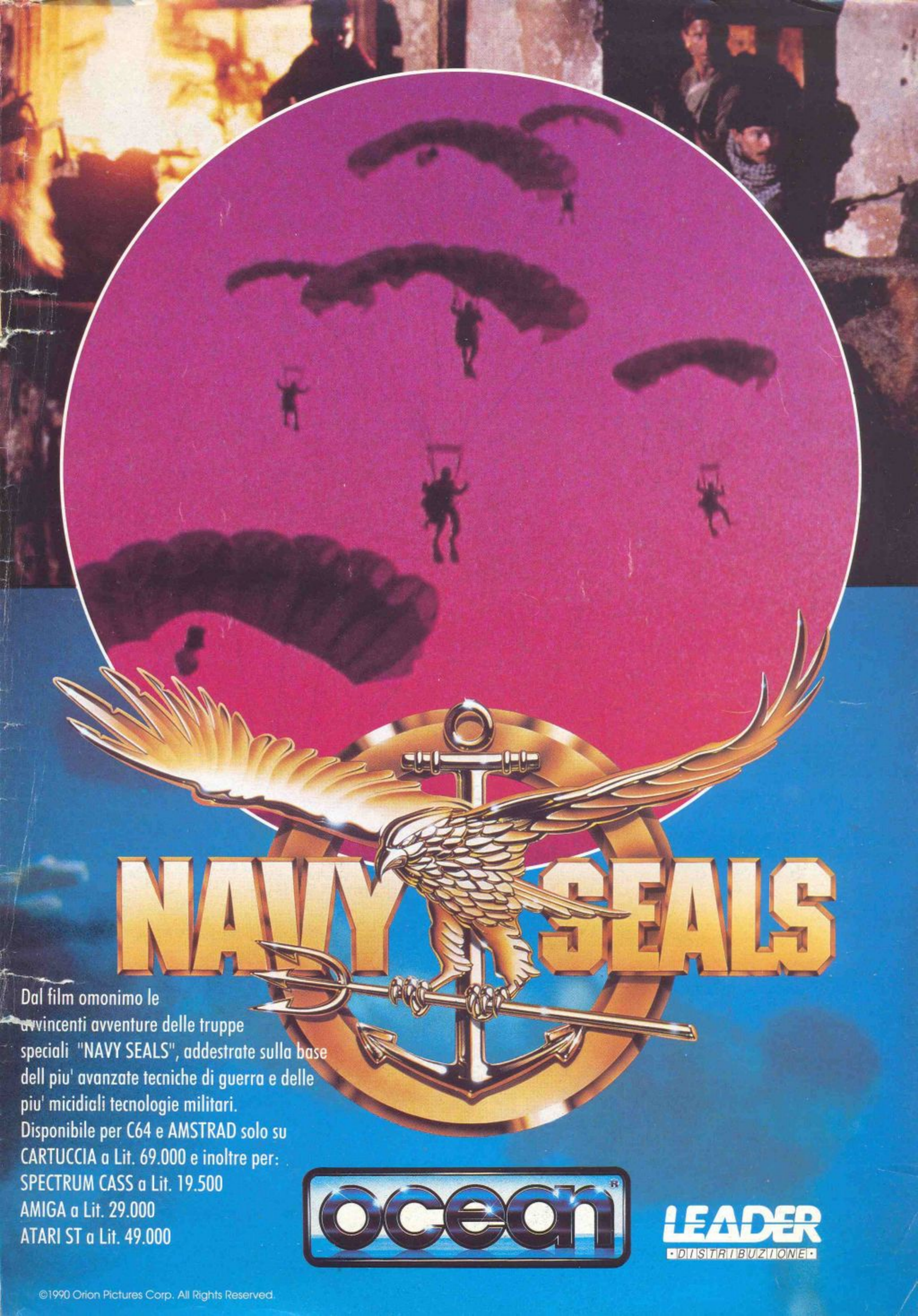
LOCALITÀ \_\_\_\_\_

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

FIRMA \_\_\_\_\_

(di un genitore per i minorenni)

Z



# NAVY SEALS

Dal film omonimo le avvincenti avventure delle truppe speciali "NAVY SEALS", addestrate sulla base dell piu' avanzate tecniche di guerra e delle piu' micidiali tecnologie militari.

Disponibile per C64 e AMSTRAD solo su CARTUCCIA a Lit. 69.000 e inoltre per:  
SPECTRUM CASS a Lit. 19.500  
AMIGA a Lit. 29.000  
ATARI ST a Lit. 49.000



**LEADER**  
• DISTRIBUZIONE •

# THE GATES OF HELL ARE OPEN...

## THE FINAL QUEST

# GAUNTLET III

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

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

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

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

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

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



**TENGEN**

The Name in Coin-Op Conversions

# U.S. GOLD

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

**THOR**  
The Warrior



**MAGNUS**  
The Wizard



**QUESTOR**  
The Elf



**THYRA**  
The Valkyrie



**PETRAS**  
The Rockman



**NEPTUNE**  
The Merman



**DRACOLUS**  
The Lizard



**BLIZZARD**  
The Iceman

**LEADER**  
© 1991 U.S. GOLD