



SETTEMBRE 1991 - Anno VI Numero 59 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

VIDEO

WAR

GAMES

CONSOLE

8

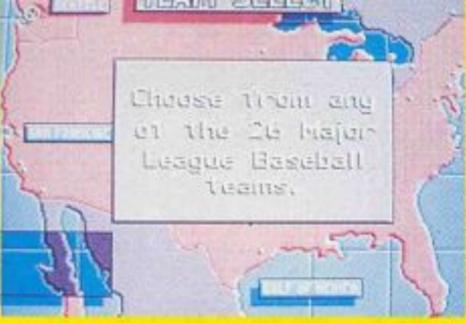
BIT

RUBICON
LA BATTAGLIA
DEL XXI SECOLO!

SPECIALE RACE:
TURBO CHARGE
OUT RUN
EUROPA

MEGA PREVIEW:
WINTER CAMP
HUDSON HAWK
SMASH TV

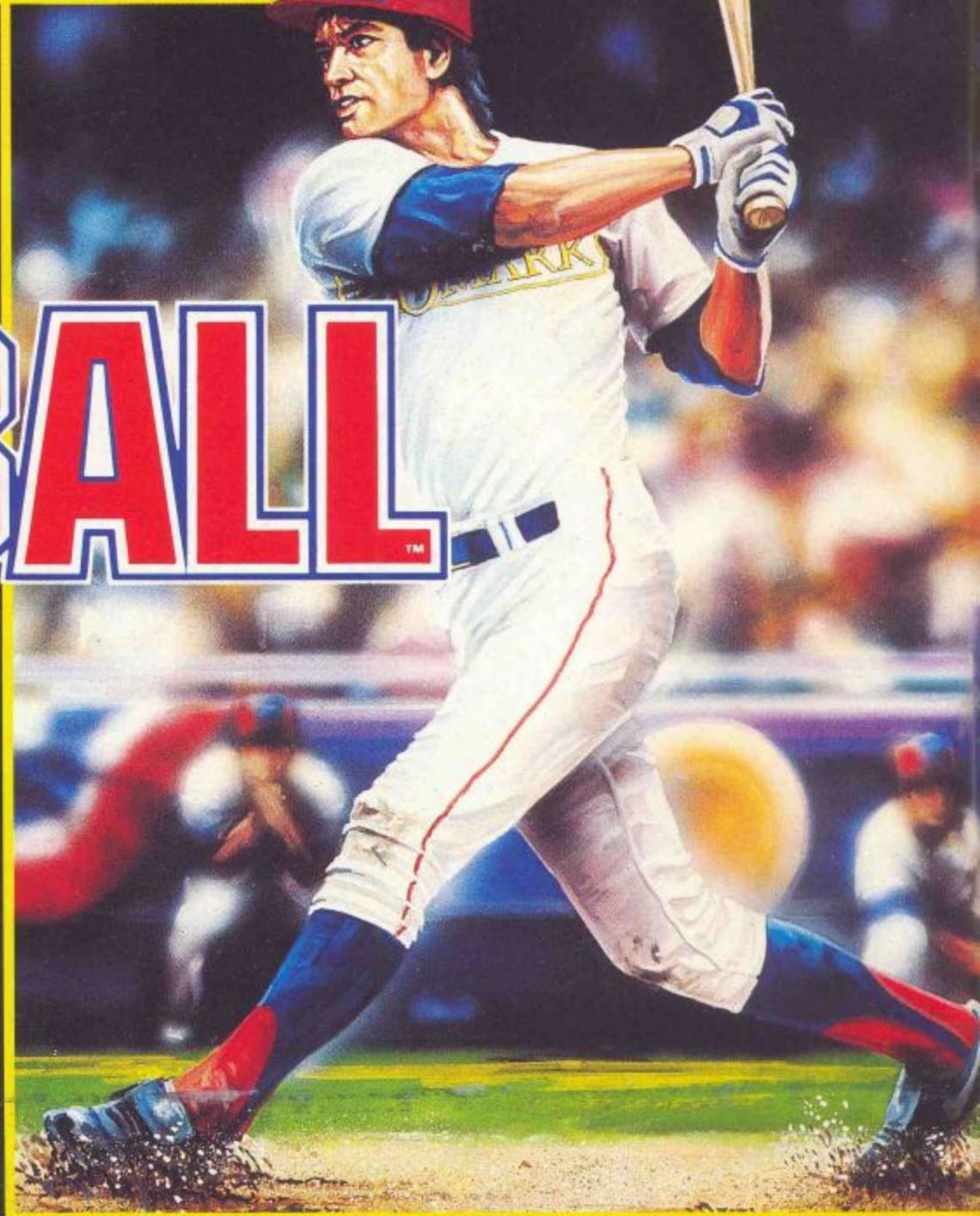
COSTRUISCI
IL TUO MONDO CON
3D COSTRUCTION KIT!



Choose from any of the 26 Major League Baseball teams.



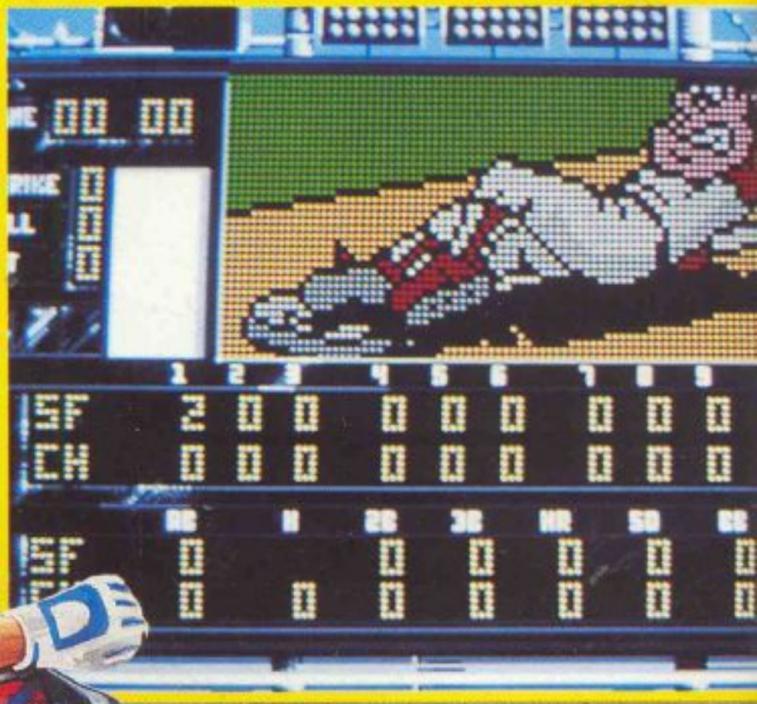
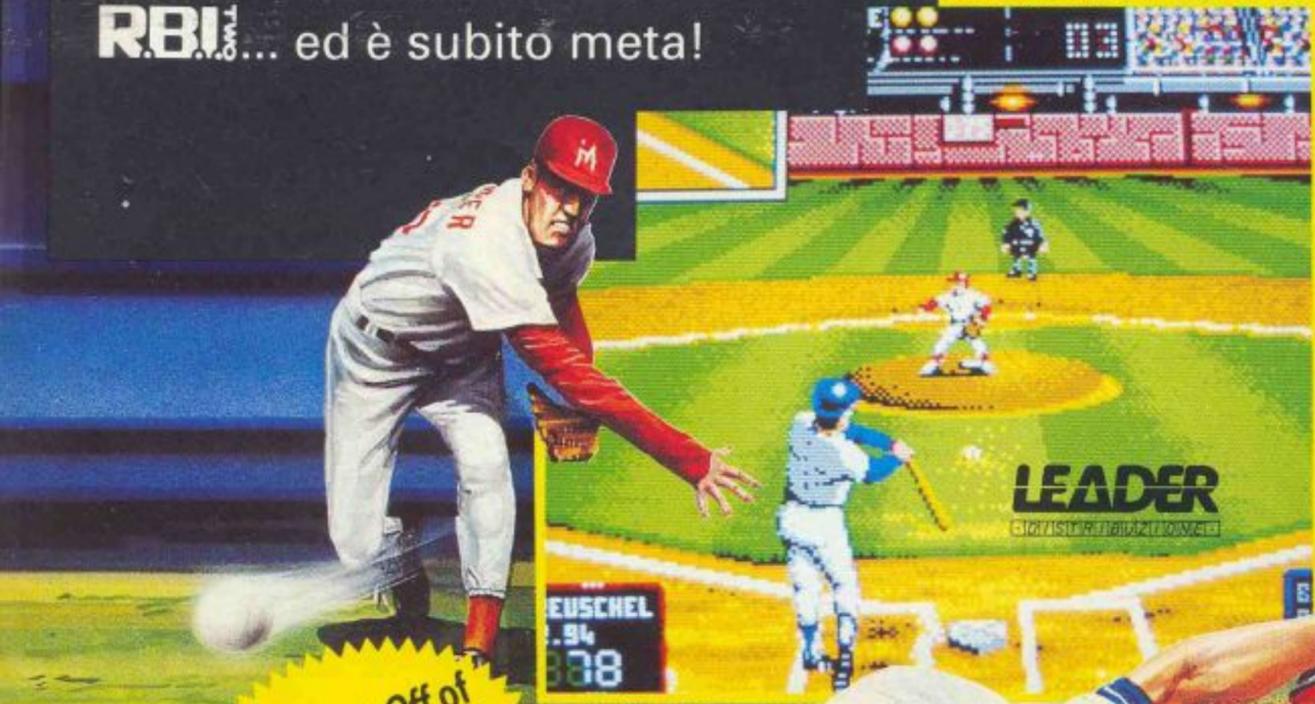
RBI TWO BASEBALL



RBI una delle più belle e realistiche simulazioni di baseball mai realizzate.

Una giocabilità senza rivali ed una attenzione massima per i dettagli costituiscono gli elementi salienti di un fantastico gioco: tutte le 26 squadre americane, le tattiche e le strategie di gioco sono state fedelmente riprodotte, con un risultato a dir poco sorprendente.

RBI... ed è subito meta!



"The Kick Off of baseball games."
THE ONE

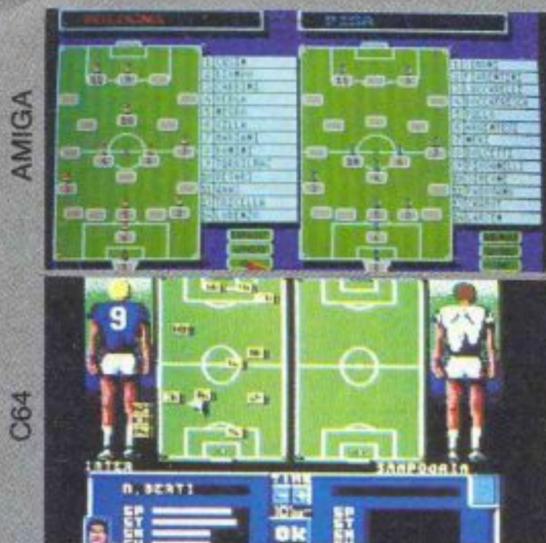
DOMARK



TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

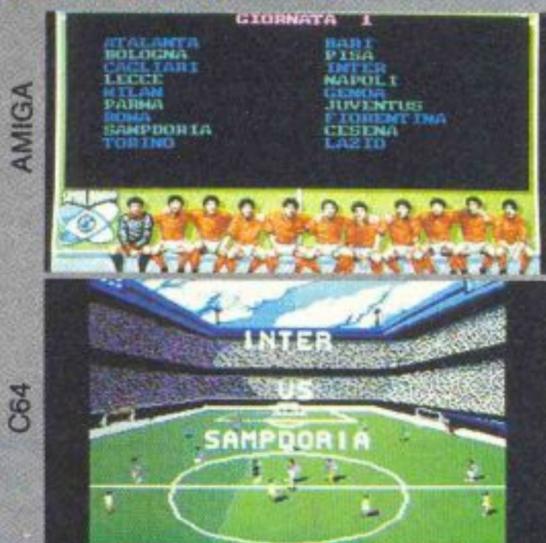
Programmed by: The Kremlin
© 1991 TENGGEN INC. All rights reserved.™ Atari Games Corporation
Software, Artwork & Packaging © 1991 Domark Software Ltd.
Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel: 081-780 2224
Available on: Amiga, Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64, Spectrum, Amstrad.
Amiga & Atari ST Screenshots

FOOTBALL CHAMP

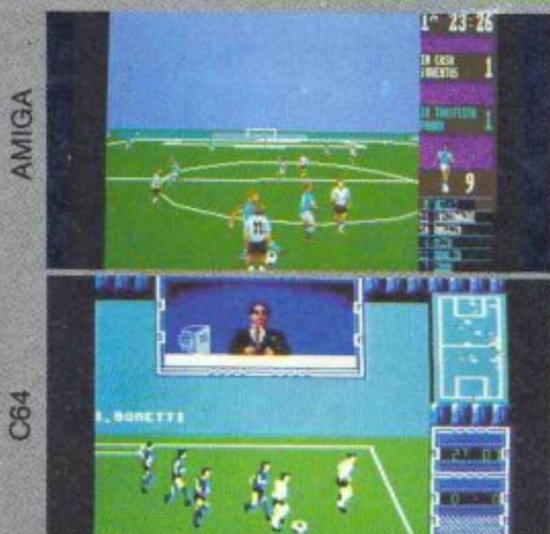


FOOTBALL CHAMP è l'unico simulatore di calcio che ha questa sezione di gestione tattica. In queste 22 posizioni possibili potete sistemare i vostri giocatori. Naturalmente sarà possibile cambiare la disposizione tattica in qualunque momento durante la gara.

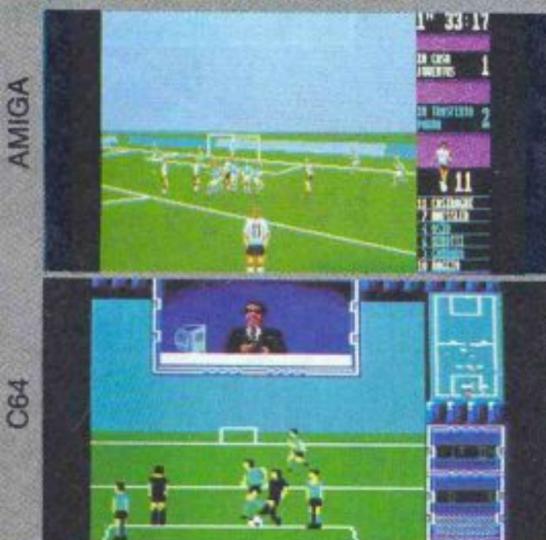
NEI
MIGLIORI NEGOZI
DAL 30
SETTEMBRE
1991



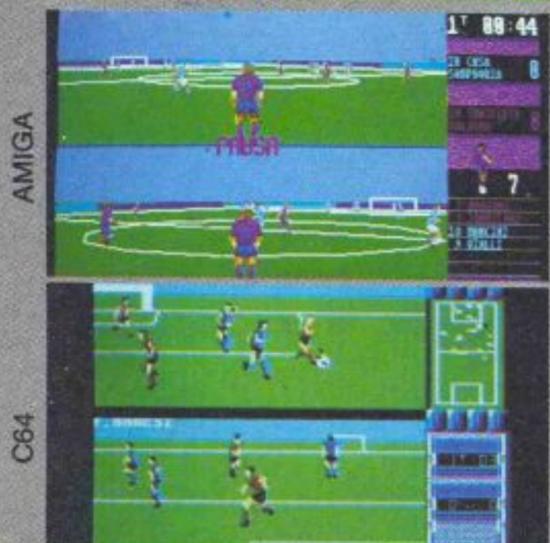
FOOTBALL CHAMP è il simulatore professionale dei campionati di calcio 1990/91 d'Italia, Francia, Germania e Inghilterra. Trovate tutte le vere partite giocate nel campionato e le squadre con le formazioni tipo + 2 riserve. Potete giocare in due modi: prendere una squadra forte e puntare a vincere il campionato, oppure una debole e cercare di non retrocedere.



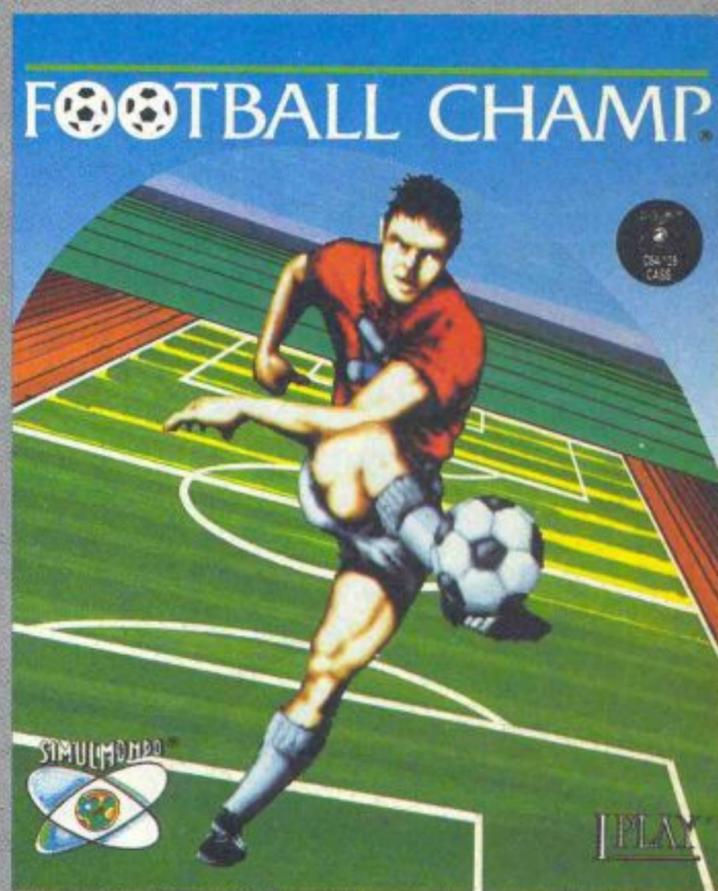
In FOOTBALL CHAMP ritrovate il punto di vista soggettivo dal calciatore che ha reso famoso in tutto il mondo 3D SOCCER. Sulla destra nelle versioni 16 bit il display visualizza gli ultimi 7 giocatori che hanno toccato la palla.



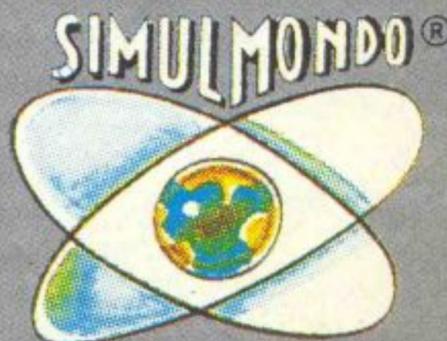
Nelle versioni 16 bit di FOOTBALL CHAMP abbiamo messo un'opzione straordinaria: potete dirigere la vostra squadra come un vero allenatore, usando il joystick in versione velocissima telecamera tridimensionale per seguire il gioco e mantenendo la possibilità di gestire il team, fare sostituzioni e cambiare tattica secondo l'andamento del gioco.



FOOTBALL CHAMP ha sempre l'opzione 2 giocatori umani insieme sul video, e nelle versioni 16 bit potete anche usare la telecamera o il joystick soggettivo. Ovviamente i campionati sono seguiti da classifiche, risultati, classifica joystick, rapporto con il presidente e tutti i calciatori hanno nomi veri e sono parametrati con un programma di intelligenza artificiale.



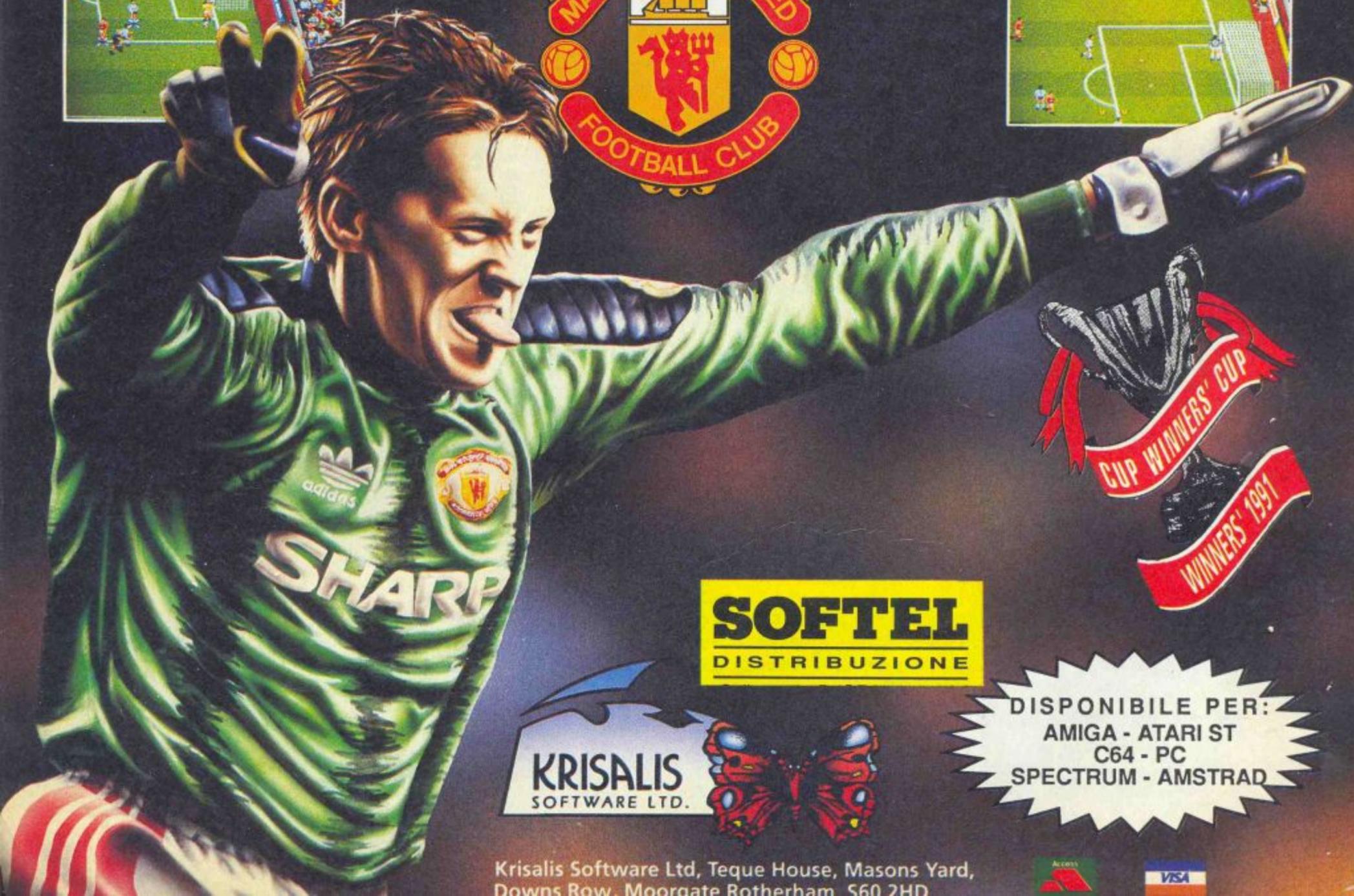
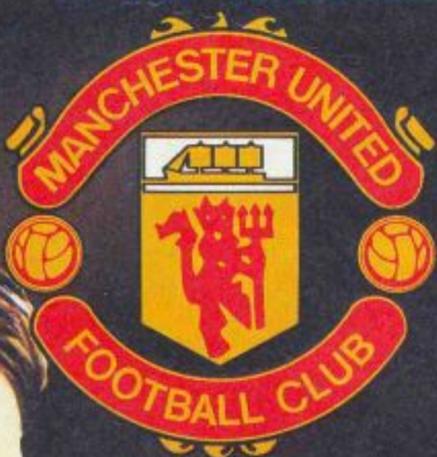
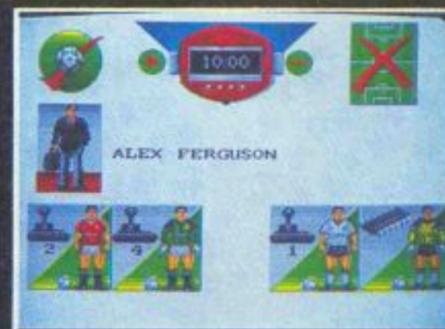
AMIGA/ATARI ST/C64/C-D/PC



MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe porta questa famosa squadra inglese nell'arena delle competizioni Europee: la Coppa UEFA, la Coppa dei Campioni, la Coppa delle Coppe, la Super Coppa Europea e il Campionato Mondiale Club che si svolge ogni anno in Giappone.

Nel gioco potrai trovare: opzione di gioco a 4 (usando un adattatore per 4 joystick su Amiga e Atari ST), controllo totale del portiere (Amiga e Atari ST), nuovo metodo di controllo che consente il tocco singolo della palla e il tiro ad effetto, sostituzioni durante la partita (sequenza animata su Amiga con 1 mega), numero del giocatore sulla maglietta (Amiga e Atari ST), nome del giocatore in possesso di palla, schermo pieno (Amiga), ammonizioni ed espulsioni, replay (Amiga con 1 mega), statistiche dei giocatori, possibilità di salvare 7 giochi (Amiga e Atari ST), 170 gagliardetti delle principali squadre europee (Amiga e Atari ST), spareggio ai rigori nelle competizioni di coppa, opzione di gioco solo arcade, solo manageriale o simulazione completa.



SOFTTEL
DISTRIBUZIONE



DISPONIBILE PER:
AMIGA - ATARI ST
C64 - PC
SPECTRUM - AMSTRAD

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate Rotherham S60 2HD



Zzap! **Sommario**

FA

7 **EDITORIALE**

Anche i redattori piangono..
(Eh, eh, eh)

8 **PREVIEWS**

Rinfrescandovi le idee.

14 **TEST**

Medaglie d'oro a non finire.

39 **TIPS**

Così non fate fatica!

60 **BUDGET**

Il migliore!

64 **CONSOLES**

Ancora cartucce per tutti!

77 **POSTA**

Ricki è sommerso grazie a voi... continuate così!!!

TROPPO

14 **TURBO CHARGE**

Una gara stravincente...

32 **OUT RUN EUROPA**

... e un degno antagonista!

60 **BUBBLE BOBBLE**

Sarà un budget ma è sempre il migliore!

64 **ARCUS ODISSEY**

Secondo Gabriele è il massimo!

CALDO!

22 **JAHANGIR KHAN'S SQUASH**

Sarà difficile il nome ma il gioco è molto meglio!

24 **LOGICAL**

Usate il cervello...

34 **ROD-LAND**

Previsto la volta scorsa... e servito!

52 **RUBICON**

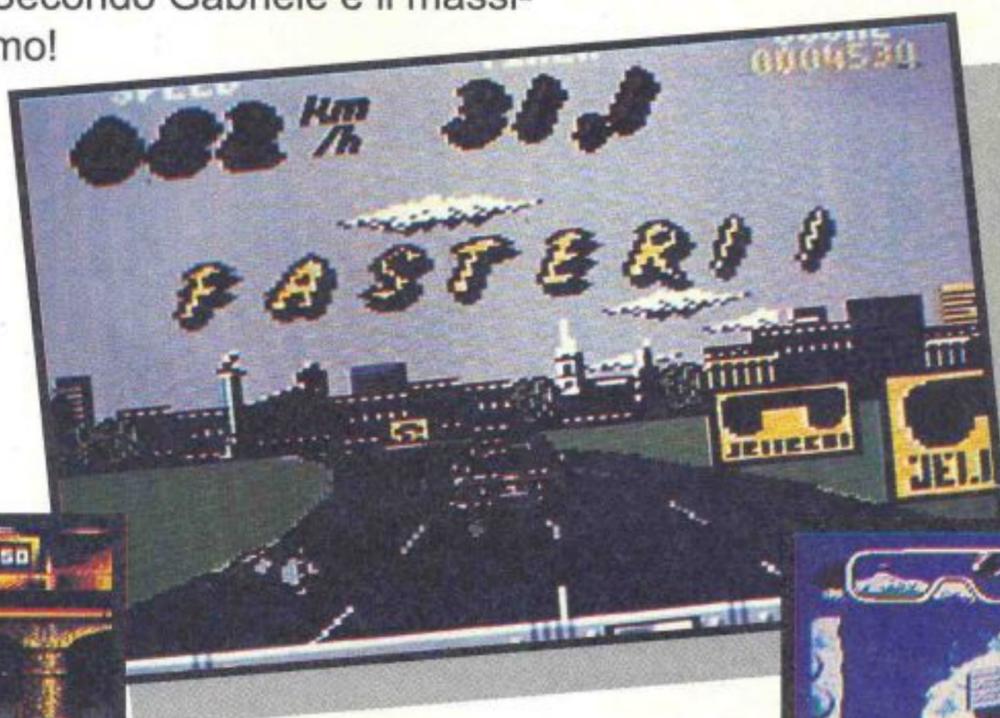
La nostra copertina!

56 **THE BALL GAME**

Continuate a usare il cervello!

69 **R-TYPE**

Un classico trasferito in console!



Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Gabriele Pasquali **Assistente alla Redazione:** Massimo Reynaud
Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini,
Stefano Giorgi, William Baldaccini. **Segretaria di Redazione:** Donatella Elia
Videoimpaginazione elettronica e grafica: MARSILINEA
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 64.68.706 - Videotel Mailbox: 013171679
Fotolito: Litomilano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di Newsfield Publications
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209
intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

NE
ABBIAMO
FATTA
UN'ALTRA
DELLE
NOSTRE!

CONSOLEMANIA

IL PRIMO MENSILE ITALIANO
DEDICATO ESCLUSIVAMENTE ALLE CONSOLE.
DAL **20** SETTEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE!

SU **CONSOLEMANIA** TROVERAI:

LE RECENSIONI PIU' NUOVE DEI GIOCHI PER

NINTENDO

SUPER FAMICOM

GAME BOY

NES

SEGA

GAME GEAR

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

ATARI

LYNX

7800

e poi le anticipazioni
dagli USA e dal
GIAPPONE

Preview,

Posta,

Trucchi

e mille altre

cose ancora!!!

EDITORIALE

ANNO IV - Numero 59

RIAPRIAMO I BATTENTI

Le vacanze sono ormai finite per quasi tutti, per me forse non sono mai iniziate perché quest'anno ho potuto allontanarmi da Milano solo per una decina di giorni. Ma forse è meglio così, perché lavorare anche ad Agosto mi ha permesso di assicurarvi una pioggia di novità che mi auguro vi rinfreschi a dovere. Una di queste grandi e impegnative novità la trovate in una pubblicità fra le pagine di Zzap! e sono certo che interesserà molti di voi. Le altre novità stanno per arrivare, le scoprirete sfogliando i prossimi numeri di Zzap!, guardando la televisione e seguendoci passo dopo passo... quest'agosto è stato davvero importante per tutti noi.

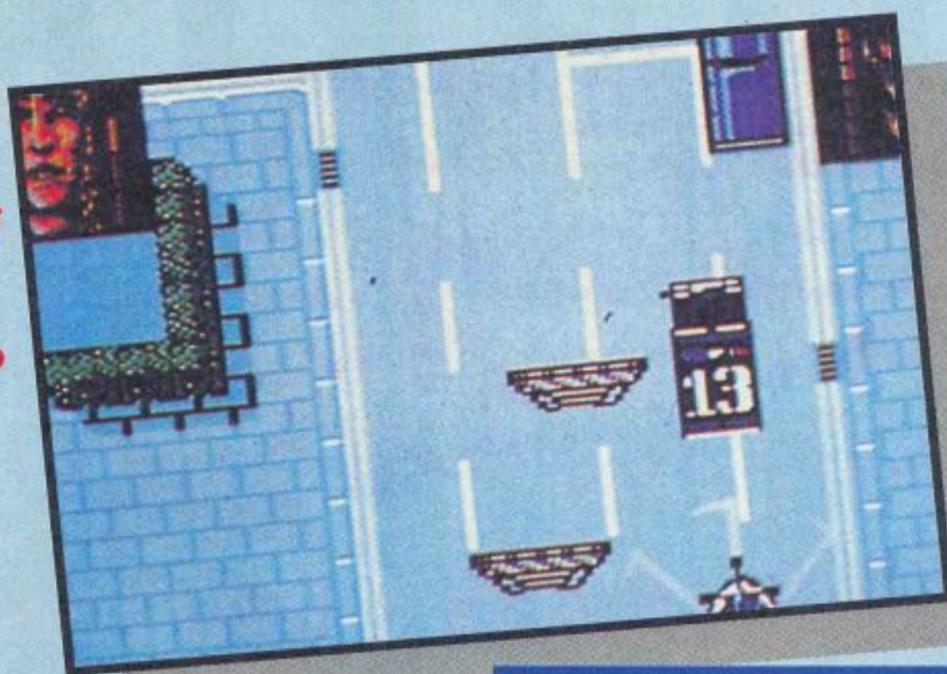
Grazie quindi a tutti i collaboratori di Zzap! che hanno ritardato e spostato le loro date vacanziere per permetterci di fare una rivista bella come al solito: siamo certi che non vi abbiamo deluso neppure questa volta, e a quanto pare dai risultati dei questionari che sono giunti in redazione sembra che le cose stiano andando davvero bene.

Noi riapriamo i battenti più felici di prima, e speriamo che lo siate anche voi. Buon divertimento,

Stefano Gallarini

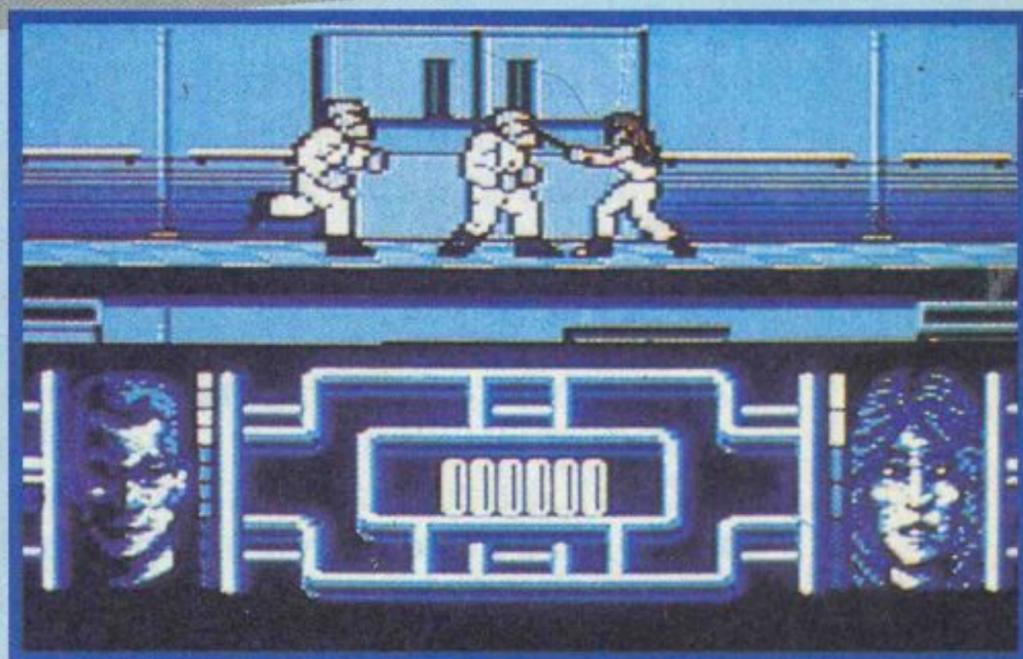
COMMODORE 64		MULTI MIXX 3	46	SEGA MASTER SYSTEM	
3D CONSTRUCTION KIT	48	OUT RUN EUROPA	32	FORGOTTEN WORLDS	66
BUBBLE BOBBLE	60	PANG	18	R-TYPE	69
INTERCHANGE	30	RBI BASEBALL II	50	SEGA MEGA DRIVE	
JAHANGIR KHAN'S		ROD-LAND	34	ARCUS ODISSEY	64
SQUASH	22	RUBICON	52	NINTENDO NEWS	74
LOGICAL	24	SPIKE	36	ATARI ATTACK	72
MANCHESTER		SWITCHBLADE	26		
UNITED EUROPE	28	THE BALL GAME	56		
MEGA PHOENIX	17	TURBO CHARGE	14		

Con gli oltre cento milioni di dollari di budget, Terminator 2 (Judgement Day) e' stato uno dei più costosi film nella storia del cinema. Il motivo va principalmente imputato ai curatissimi effetti speciali che sono a dir poco stupefacenti (già alcuni provini lo testimoniano indiscutibilmente), per non parlare poi dello stesso contratto plurimiliardario abilmente strappato dal nostro Arnold; pare che gli sia stato perfino concesso l'utilizzo indiscriminato di un Jet privato! (Pensare invece che a noi recensori al massimo rimborsano il biglietto del tram...) Come al solito non sarebbe certo potuta mancare l'attesa conversione che è stata faticosamente accaparrata dall'Ocean a suon di bigliettoni. Data la portata del film intendono realizzare il più completo e accurato tie-in da loro mai prodotto, con una legittima convinzione che quanto già successo ai tempi di Batman si possa felicemente ripetere... Vediamo dunque con quali premesse...



L'ottavo livello è un inseguimento a scorrimento verticale in cui Arnold tenta di scappare con il van dall'attacco di un elicottero pilotato dall'insidioso T-1000.

Sarah Connor si apre la strada nella quarta sezione a colpi di scopa (come armi speciali potrebbe provare con borsette e mattarelli...)



SOLO TERMINATOR... PUO

"Terminator 2: Basta il nome per vendere...", ecco una sbrigativa quanto veritiera descrizione del film fatta dal ventenne Bobby Earl, programmatore del gioco. Il ragazzo si era già messo in mostra collaborando con gli Active Minds per alcuni prodotti pubblicati dalla Mirrorsoft ed era recentemente stato reclutato dalla Ocean che gli aveva affidato la realizzazione della fase di guida di Total Recall nelle versioni a 16-bit. "Concluso l'impegno di Total Recall mi son messo a programmare un paio di sprites per una scena di combattimento, ero tornato a lavorare sul 64 forte dell'esperienza acquisita; l'Ocean, vedendo i miei risultati, mi chiese, in poche parole, se avessi po-

tuto fare ancora di meglio. Così mi misi a lavorare seriamente, ottenendo due grossi personaggi che, dopo un paio di ritocchi, sono diventati gli stessi protagonisti delle scene di combattimento nella versione finale."

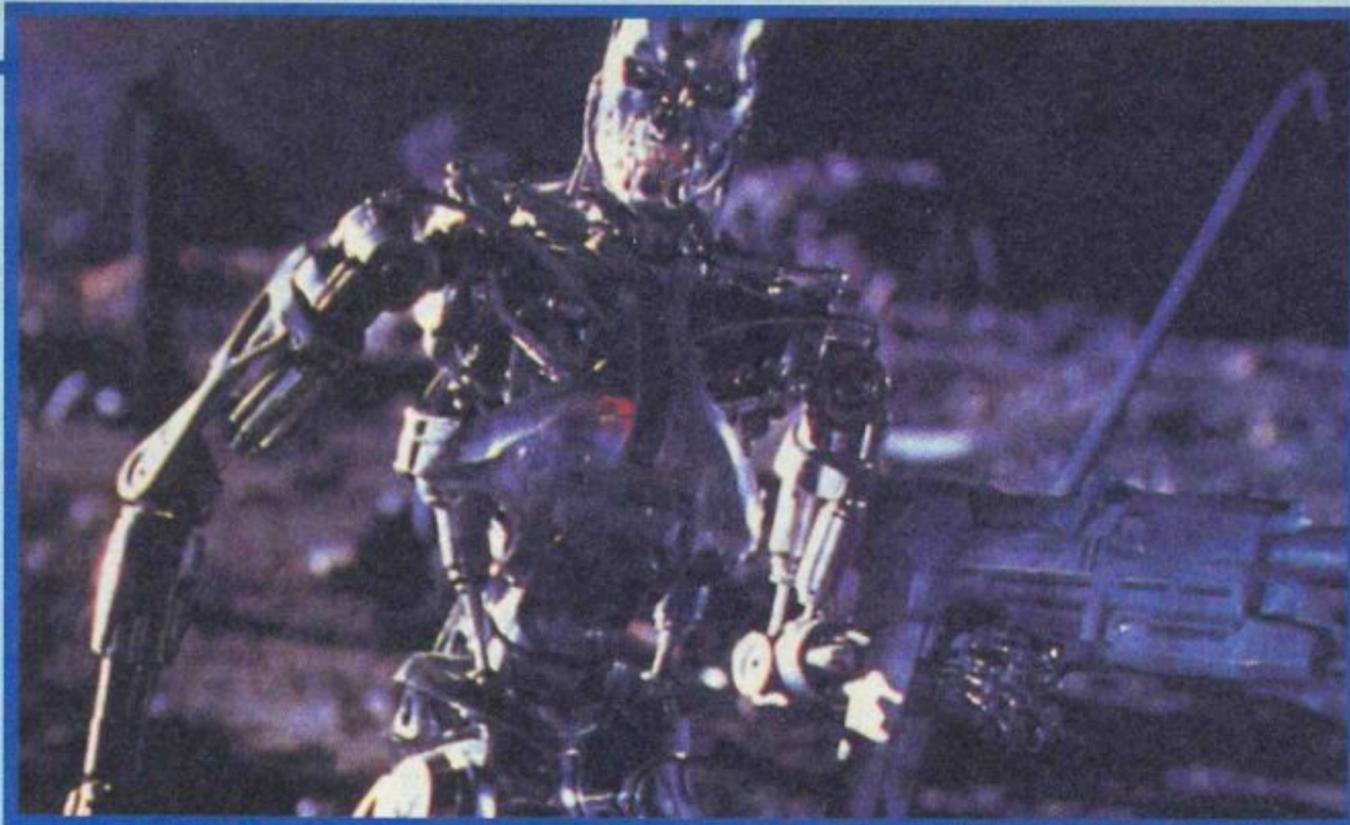
Il film si basa sul conflitto tra due Terminator; uno creato per distruggere e l'altro per proteggere. Questa volta però Schwarzy interpreterà la parte del buono, con la missione di salvaguardare il giovane John Connor (futuro salvatore dell'umanità), dalle grinfie di un nuovo e più potente Terminator, il T-1000, in possesso dell'in-

Sembra proprio che Arnold abbia esagerato nel cercare di farsi venire dei muscoli d'acciaio...



Nel primo combattimento vediamo il crudele Terminator, travestito da poliziotto, tentare di centrare Schwarzy con un portentoso calcione.





Cosa ne pensate del "look" integrale di Arnold?

passerete al secondo schermo". In questo secondo livello, Arnold, a cavalcioni della tipica Harley (la moto, non la cameriera dai facili costumi! NdMax), deve riuscire a portare in salvo il giovane Connor; sfortunatamente il T-1000 non è in ferie (nemmeno noi, purtroppo!), e insegue i nostri due eroi con un camion, tentando di mandarli fuori strada o di scacciarli sotto le possenti ruote. Questa sezione a scorrimento verticale, per quanto potrebbe sembrare abbastanza semplice da programmare (dipende per chi), ha dato un sacco di grattacapi al nostro povero Bobby: "il problema è lo scrolling. Ho dovuto complicare il tutto perché i ponti continuavano ad interferire con gli sprites delle facce nel pannello di controllo. (E' proprio il caso di dire... Ci ha perso la testa!). L'ottavo livello ripete questo schema di gioco, con Schwarzy alla guida di un van della SWAT e Sarah (Connor, ovviamente) che spara dal retro del mezzo, entrambi inseguiti in elicottero dall'indelebile T-1000 (altro che pulci, questo

credibile abilità di cambiare forma, cosa che viene ripetutamente utilizzata con grande effetto all'interno del film.

L'ambizioso gioco è formato da nove sotto-livelli che seguono strettamente la trama, nonostante Bobby asserisca di doverlo ancora vedere; i programmatori si sono infatti basati interamente sul copione definitivo che è risultato così esauriente da non necessitare neanche della visione del film stesso.

Tralasciando altri particolari sulla trama (non vogliamo cer-

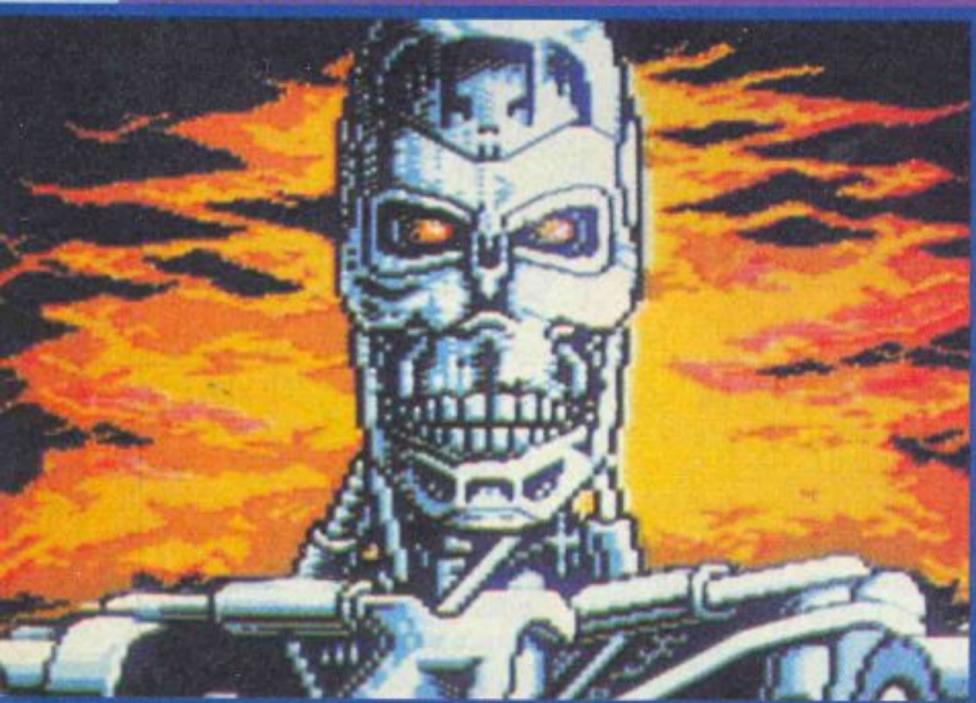


Ecco il tipico esempio di ragazza da non contraddire mai!

to farvi perdere tutte le sorprese), la prima fase di gioco vede impegnato Schwarzy in un metallico pestaggio con il T-1000, travestito da poliziotto. "Il principale problema", ci dice Bobby "era l'abbondanza di sprites, poiché i personaggi sono veramente grossi (ragazzi, qui si parla di Arnold!). In tutto mi sono trovato ad usare 18 sprites, 12 per i personaggi principali e 6 per le facce nel riquadro sotto l'area di gioco. Visto che nel film Schwarzy viene battuto, abbiamo deciso, per dare un tocco di realismo, che comunque vada a finire

FERMARE TERMINATOR!

Il fumo fa bene alla salute...



SCELTA PERFETTA

Come è facile intuire, la presentazione gioca un fattore dominante in un tie-in come Terminator 2. L'artista grafico Don McDermot ha disegnato un'incredibile collezione di immagini e schermate, utilizzate per un perfetto accoppiamento di introduzione, intermezzi e scena finale.

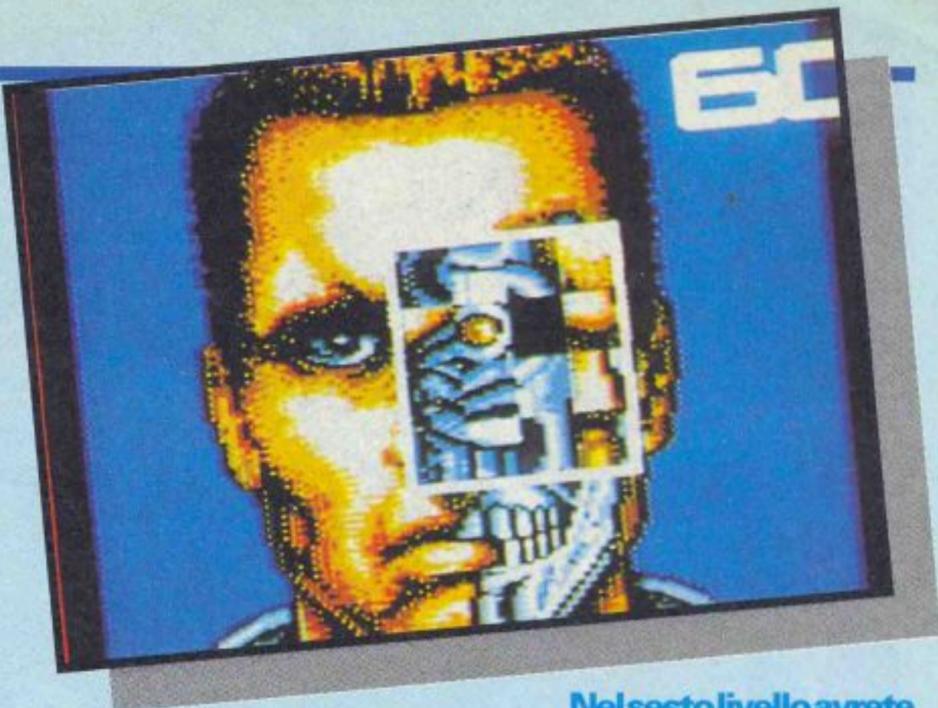
"Eravamo autorizzati ad usare solo le fotografie che la produzione ci aveva dato, ed ognuna non era più grande di un quarto di schermo." La scena finale sarà composta da quattro schermate, ma sicuramente la cosa più impressionante è rappresentata dall'introduzione: Una rappresentazione a scroll verticale alta quattro schermi di un futuristico Terminator ci introdurrà infatti alla vera e propria schermata di presentazione del gioco.

Sul piano del sonoro, la Ocean ha arruolato il veterano Jonathan Dunn, che ha già scritto buona parte della colonna sonora. Sorprendentemente non sarà musica rock, anche se sia i Guns 'N' Roses che i Front 242 hanno partecipato alla colonna sonora del film. Giustamente quelli della Ocean avranno pensato che di Heavy Metal ce n'è già abbastanza nel gioco, e, indubbiamente, non possiamo dargli torto!!!

non te lo toglia proprio più di dosso!!! NdL)(immagino già le facce dei lettori che si chiedono chi cavolo è questo L - nd JH). Il sistema di controllo estremamente elementare pone il giocatore alla guida del van, nel compito di evitare macchine e ostacoli che incontrano lungo la strada; il problema è principalmente posto dal fatto che ogni volta che Schwarzy curva a sinistra o a destra, la mira di Sarah verrà sballata, impedendole così di colpire l'elicottero; "la strada non è molto lunga, il fondale si ripete dopo che 256 blocchi sono stati percorsi, ognuno dei quali ha le dimensioni di 2x2 caratteri, ma in ogni caso l'azione sarà così frenetica che credo non ci farete molto caso". Ci troviamo pienamente d'accordo, da quello che abbiamo potuto vedere è estremamente veloce con un ottimo sprite dell'elicottero. A questo punto, come era già avvenuto per Batman, l'Ocean ci ripropone l'ennesimo puzzle-game, nel quale ri-

co modo per far recuperare un po' d'energia al povero Arnold". Il sesto livello è praticamente basato sulla stessa idea, ma questa volta bisogna ricostruire la faccia mezza scarnificata di Schwarzy; entrambi i puzzle sono composti da 15 blocchi che vanno adeguatamente posizionati su una griglia di 4x4 in un tempo massimo di 60 secondi, la percentuale di pezzi riordinati correttamente determina la quantità di energia che sarà recuperata. Questo è un punto vitale, poiché il giocatore ha a disposizione soltanto una vita, anche se probabilmente verrà inserita la possibilità di continuare il gioco per ben tre volte.

Come avrete già intuito, in Terminator 2 è stata data molta importanza al fattore varietà (o almeno diciamo che ci hanno provato...); infatti la quarta sezione di gioco è ancora una volta vista lateralmente, simile quindi alla fase del combattimento corpo a corpo, ma con sprites più piccoli. In questo



Nel sesto livello avrete finalmente l'occasione di salvare la faccia al nostro eroe, qualche d'uno lo deve pur fare!

poi li accoppia!), in cui interpreterete Arnold nel tentativo di aprirsi una strada a suon di cannonate (Schwarzy non si accontenta certo di un M-60) attraverso l'infausto laboratorio di Sistemi Cibernetici, luogo di nascita dei primi prototipi di Terminator. Nella quinta fase è ancora tempo di pestaggi, con i due Terminator che si picchiano nel manicomio, poco dopo la fuga di Sarah (che quando serve non c'è mai, le

credibili, con il nostro metallico eroe (ormai più che nudo, spellato) alle prese con il camaleontico T-1000. "Nel film", precisa Bobby "a questo punto del vero Arnold non ne rimane molto (un braccio qua, un occhio là...), tutto quello che resta è la ferrea ossatura con qualche pezzo di carne ancora attaccato. Il problema è che non potevamo mettere colori aggiuntivi negli sprites metallici, così abbiamo deciso di denudare Arnold anche degli ultimi brandelli di carne che ancora gli rimanevano (non è stato certo facile...)". Anche questo titanico conflitto finale è visto lateralmente, con i due robot che combattono strenuamente fino all'ultimo chip (pietà, prometto che di battute così brutte non ne dico più). Poiché il T-1000 non fa prigionieri, "decisi di programmare il computer ad attaccare fino alla distruzione di uno dei due ro-

bot. Mi ero infatti accorto come in IK+ della System 3, occasionalmente l'opponente si ritira, dando un attimo di riposo all'avversario. In questa fase di gioco volevo qualcosa di più drastico; il giocato-

re non avrà nessun momento in cui poter tirare il fiato, o la va, o la spacca!". Quando abbiamo chiesto a Bobby se questa filosofia di solo attacco è la causa della sconfitta del T-1000 (e di alcune squadre di calcio, vero Maifredi? NdMax), lui, con un oscuro sorriso, ci risponde "Forse...". Cari lettori, cosa posso dirvi: Con la violenza non si risolve niente, ma, tutto sommato, al cinema e nei videogiochi ha pur sempre il suo gran fascino... SPARA VASQUEZZZ!!!!



IL CAVALLO NERO DELLA OCEAN

Sebbene non famoso come Terminator 2, l'altra licenza acquistata dalla Ocean è l'oscuro Darkman. Seguendo strettamente la trama del film, il gioco si baserà sulla vicenda di Peyton Westlake, uno scienziato orribilmente mutilato in una esplosione provocata da una gang mafiosa, nella sua vendetta contro i malefici delinquenti. Creatore di una pelle sintetica, si trova costretto a doverla usare per nascondere le sue orrende cicatrici, potendo però così prendere le sembianze di qualsiasi persona. Unico inconveniente: la pelle si scioglie dopo soli 90 minuti d'esposizione alla luce del sole, dando così origine alla leggenda di Darkman. Il gioco vero e proprio dovrebbe essere il tipico platform-game in cui il povero scienziato deve fuggire dall'inseguimento di un elicottero su i tetti di Manhattan. E' in preparazione anche una fase con vista dall'alto (sarà, ma ormai tutte le licenze della Ocean sembrano uguali...) in cui il nostro eroe è appeso all'elicottero che, senza tante cerimonie, cerca ripetutamente di sfracellarlo contro i vari palazzi di New York. Presto ne sapremo di più, e non mancheremo di informarvi prontamente...



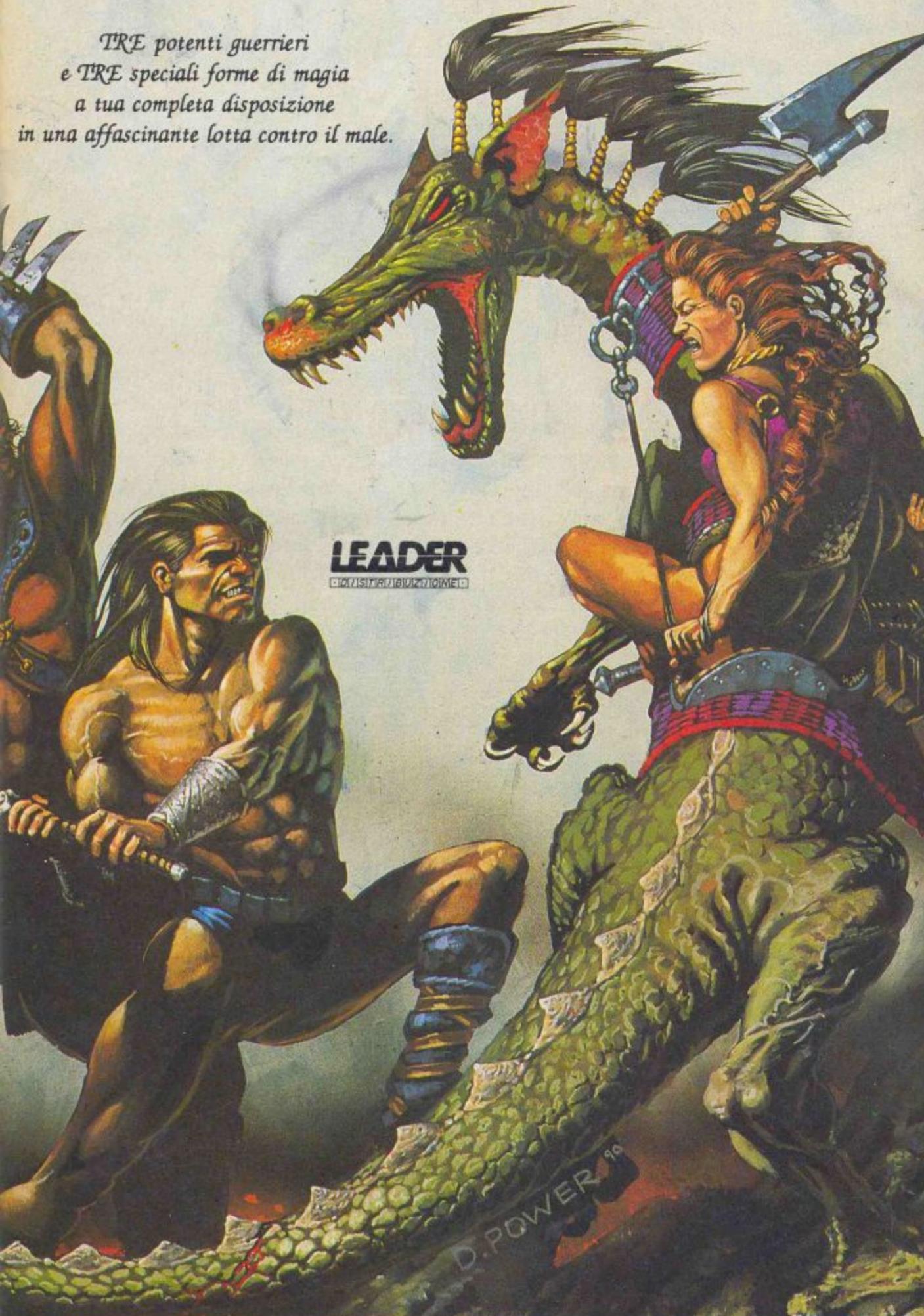
parare il braccio danneggiato di Arnold. Per poter far questo, dovrete spostare dei blocchi nelle quattro direzioni in modo da riconnettere i quattro cavi che articolano la sua mano. Questa scena è stata presa più che altro dal primo film, poiché non è connessa a nessun avvenimento del secondo, ma, ci dice Bobby, "è l'uni-

livello dovete impersonare Sarah Connor, aiutandola a scappare da un manicomio per minorati, il tutto armata di una sola scopa! (Dopo questa premessa non mi chiedo come mai l'abbiano messa dentro... NdL). La stessa impostazione di gioco viene ripetuta anche per il settimo livello (ormai l'avrete capito: l'Ocean li fa e

donne...). Come già detto nel film gli effetti speciali sono a dir poco fenomenali, con il T-1000 che si liquefa al suolo e si trasforma in un poliziotto, WOW!!!. Finalmente nell'ultima scena c'è il tipico combattimento finale tra i due cyborg, svolto, come nel primo film, in una fornace. Anche in queste scene gli effetti speciali sono in-

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

Un bellissimo gioco d'azione disponibile per:

Commodore 64	cassetta	19.900
	disco	25.900
AMSTRAD	cassetta	19.900
AMIGA		49.900
PC 5.25/3.50		49.900



Amiga



Atari ST



Commodore 64



Amstrad CPC



Spectrum



GAMES

SEGA

Be, non si può dire che alla Thalamus abbiano quello che si chiama un gran tempismo; infatti uscire con un gioco che si chiamava "Summer Camp" (campo estivo) in pieno inverno non sembrava molto azzeccato. Non contenti di ciò, l'hanno rifatto! Con che cosa? Ma con l'inevitabile sequela (e l'inevitabile titolo): "Winter Camp" (campo invernale)!

Maximus, l'eroe di Summer Camp, nasce dalla fantasia di John Ferrari, 28 anni, divenuto programmatore per puro caso. Infatti, dopo aver comperato un Vic20 per i propri figli, John iniziò a leggere tutto ciò che poteva sull'argomento per poi essere pronto ad accendere l'interesse dei pargoli; ma a

prio lui. Da lì cominciò la sua carriera di programmatore. Quando poi uscì il C64 gli fu consigliato di continuare sulla nuova macchina la sua attività. Buon per noi, perché ci ha fruttato "Hollywood Or Bust", "The Human Race", "Super Dragon Slayer" e un sacco di conversioni. "Il bello di lavorare sulle conversioni" - dice John - "è che tutto il lavoro è



problema". E proprio mentre stava facendo una conversione, durante un caricamento comparve uno sprite, solamente uno scherzo, ma che ispirò l'attuale Max a John. "Il problema, in Summer Camp, è che manca l'azione, mentre Winter Camp è un continuo alternarsi di puzzles con giochi arcade, in modo da prendere il meglio dai due

Nice'N'Icy (Bello e freddo). Il nostro topo lavora come ranger di soccorso e ha il compito di salvare il campo da una valanga, causata nientepopodimeno che da un minuscolo sasso, fatto cadere da un uccello di passaggio (qualche volta viene da dare ragione ai cacciatori!). Il tentativo di Max è diviso in quattro livelli con diversi sottogiochi tra e du-

RAFFREDDI



quanto pare, i suoi bimbi preferivano giocarci, con la macchina, piuttosto che lavorarci (che strani, questi giovani), mentre quello il cui interesse veniva acceso anzi, incendiato, era pro-

già stato fatto, si tratta solamente di portarlo da una macchina all'altra. E' un po' come prendersi una pausa, mentre trovare nuove idee può diventare un grosso

generi". Questo è quanto afferma il signor Ferrari (no, JOHN Ferrari, non quello che dite voi). Il che ci porta finalmente alla preview delle nuove avventure di Maximus nel campo

rante i livelli stessi, il primo dei quali vede il nostro ranger sui pattini. Mentre sfreccia attraverso il campo dovrà "raccolgere" alcuni campeggiatori e alcuni pesci; inoltre nelle cas-



diverse cose, perché finora mi è sembrato che i tre livelli non differissero molto l'uno dall'altro. L'ultimo livello (il quarto, per chi avesse perso il conto) vede Maximus cimentarsi come free-climber sul versante di una montagna, nel tentativo di raggiungere il famoso sassolino (ve ne ho parlato prima, ricordate?) prima che questo possa cadere e, rotolando rotolando, trasformarsi in quella valanga che renderebbe vano tutto il lavoro fatto finora.

L'accento durante tutto il gioco è posto sulla grafica tipo cartoni animati e i quattro livelli in sé non sono poi tanto male, anzi, ma come in Summer Camp anche in questo gioco ci saranno dei sottogiochi che legheranno il tutto (uno basato su Simon,

se che ci saranno sul percorso si troveranno cose utili per superare ostacoli come buchi nel ghiaccio, pirla che lancia palle di neve, pattinatori incoscienti che vi caricano a testa bassa, ecc. Il

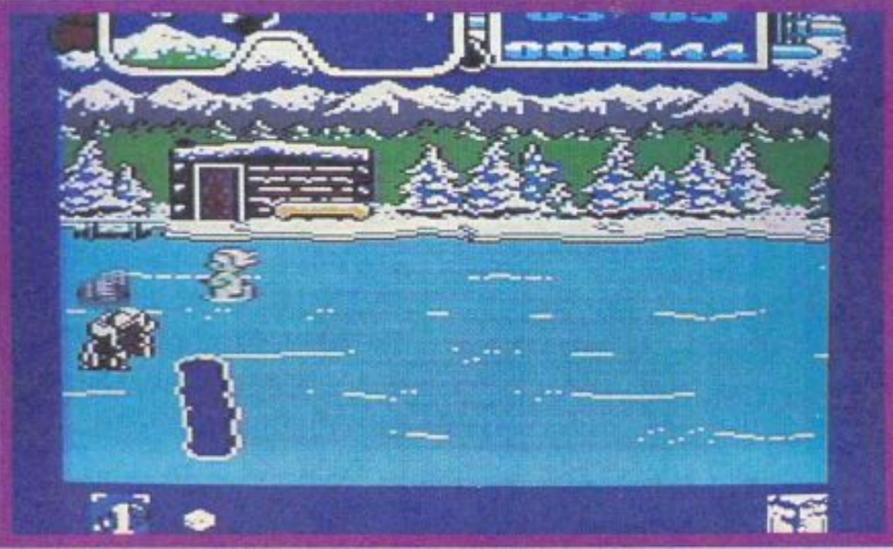
scesa di Max con gli sci su e giù dalle colline attorno a Nice'N'Icy, evitando alberi, altri sciatori e altri pericoli ancora da inserire. La velocità varia a seconda del percorso scelto di volta in volta da Max (sempre il topo, non

ano ancora degli elementi puzzle (secondo John sarebbe un puzzle scegliere un percorso tra diversi ostacoli) il gioco varia molto dal secondo al terzo livello; quest'ultimo, infatti, mette l'accento molto di più sull'azione (bisogna acquisire

DA-ESTATE

porco della fine del primo livello è... ma un maiale con i pattini, no?! Ed è anche molto difficile batterlo se non si ha raccolto l'arma giusta (nelle casse).

Anche nel secondo livello bisogna oltrepassare degli ostacoli, solo che cambia il vostro mezzo di trasporto: ora siete infatti in una canoa e dovete evitare castori, papere, e altri tipi di animali. Questo livello ha subito una grossa modifica durante lo sviluppo: lo scroll doveva infatti essere verticale, mentre ora è orizzontale. Il livello tre è ancora in cantiere, ma consisterà in una di-



quello della redazione, lui non assomiglia nemmeno a un topo), il quale però dovrà essere abbastanza veloce per poter compiere il salto dal trampolino verso la fine del livello. Nonostante ci si-

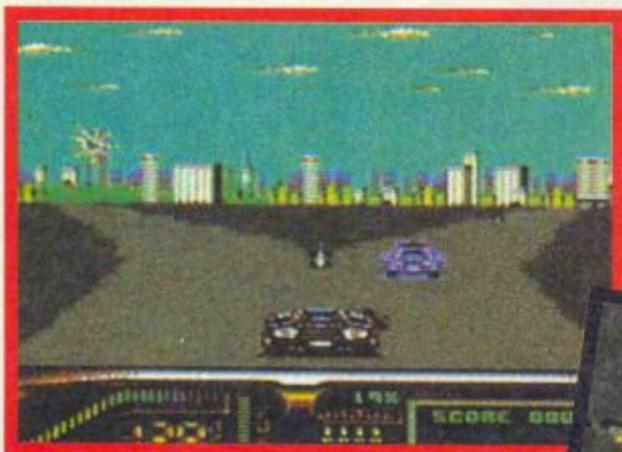
velocità per il salto). "Bisogna mettere diverse cose in un gioco per evitare di annoiare il giocatore" afferma Mr. Ferrari e io aggiungo che forse dovremmo chiedergli dove le ha messe, le

il gioco elettronico, nel quale Max dovrà ripetere delle sequenze musicali ottenute percuotendo delle stalattiti di ghiaccio; oppure un'altro nel quale dovrà abbattere con delle palle di neve alcuni bersagli, o ancora uno delle competizioni di pattinaggio in velocità o, molto utile questo, una sezione "impara a sciare" che si troverà, per fortuna, prima del terzo livello).

Winter Camp uscirà in settembre, quindi cercatelo in uno dei prossimi numeri per avere un giudizio definitivo.

Alessandro Rossetto

TURBO CHARGE



L'ultima esperienza di velocità per il C64 è arrivata! Con questo nuovo titolo della System 3 (una delle mie software house preferite, NdD) il buon vecchio 6502 è stato spinto verso nuovi orizzonti in questo gioco davvero entusiasmante.

Se il giudice Pickles avesse continuato la sua strada, nulla di ciò sarebbe mai accaduto, eroina e cocaina sarebbero state disponibili, a prezzo modico, su richiesta. Ma poiché ciò non era più possibile, lo spaccio



Perdindirindina! Turbo Charge assomiglia veramente ad un Coin-op. Già sbavo all'idea di invitare tutti i miei amici a giocarci a casa mia a 500 lire a partita! A parte gli scherzi, TC è veramente stupendo, con grafica velocissima ed impressionante in tutti i dettagli (bellissima l'esplosione della vostra vettura) e sonoro stupefacente (no, tranquilli, non sto esagerando, provare per credere). Cercate però di recuperare la versione su disco o cartuccia, altrimenti perderete tutte le bellissime schermate che intermezzano l'azione.

Un gioco vivamente consigliato a tutti senza nessuna riserva, che aspettate? **CORRETE SUBITO A COMPRARLO!!!**

della droga era diventato molto pericoloso, con profitti altissimi, e richiedeva, non solo la corruzione della polizia, ma anche quella di tutti gli uomini del governo. "L'intoccabile" protagonista di questo

show è un intrepido poliziotto che non si preoccupa minimamente di come sbattere in guardina tutti gli spacciatori. Una specie di Rambo, insomma, un cavaliere senza macchia e



senza paura. Non domandategli dove ha trovato quella rossa, velocissima Lamborghini Countach, il poveretto probabilmente ci vive dentro e girovaga per il mondo.

ROGGE

64

Il gioco è diviso in cinque livelli. In ciascuno di essi l'inseguimento inizia in un paese amico e si conclude con la cattura dello spacciatore. Nelle versioni su disco e su cartuccia verrà anche caricata una schermata in hi-res che vi mostra l'arresto dello spacciatore. Purtroppo

a scappare, rispondono anche al fuoco (ma va? NdD), e se l'indicatore di danno raggiunge il 100%, l'equivalente di sette missili, la vostra bella Lamborghini esploderà. La macchina si danneggia anche se urtate gli altri veicoli o se passate sopra una mina, perciò do-

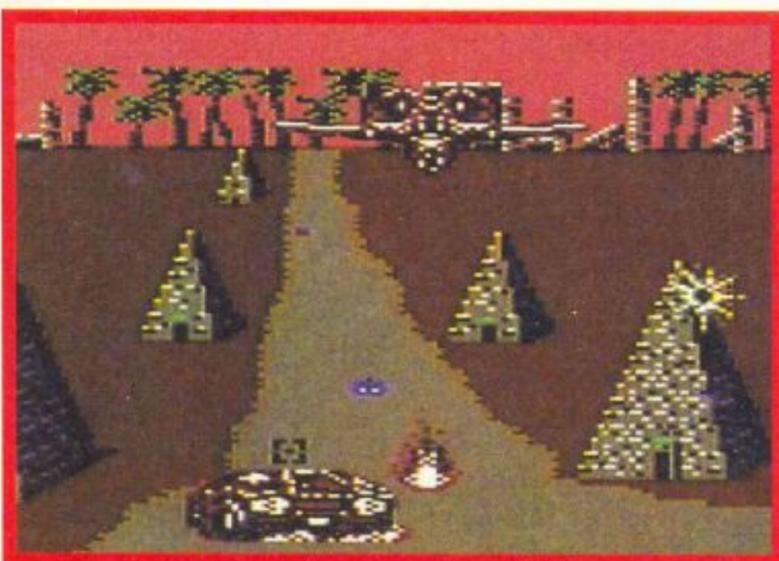
vrete prestare molta attenzione alla vostra guida. State anche molto attenti anche agli elicotteri e agli aerei, anche loro hanno intenzione di uccidervi

po queste schermate sono state eliminate dalla versione su cassetta. In molti paesi che visiterete la polizia sarà così corrotta da ostacolarvi durante la vostra "caccia". In ogni luogo dove vi troverete nessuno sarà innocente, sulla strada troverete solamente bersagli da distruggere, e più ne colpirete più punti farete. Per annientare alcuni veicoli è necessario un solo colpo ben assestato, ma gli altri ne richiedono più di venti. Fortunatamente i proiettili sono illimitati, ma in alcune circostanze è più utile utilizzare uno dei cinque razzi a disposizione. I veicoli nemici però non si limitano solo

(uffa, se rinasco un'altra volta, se c'è una cosa che non farò mai è l'omino dei videogiochi, ce l'hanno sempre tutti con lui! NdP). Ci sono oltre venti differenti tipi di nemici, particolarmente spettacolari sono per esempio le macchine della "pula" che sgommeranno all'improvviso per formare posti di blocco. Alla fine di ogni livello troverete il cattivone finale, che guida una macchina pressoché indistruttibile (quella di highlander!! NdD): dovrete infatti trasformarla in un colabrodo (sennò la mamma come fa a scolare l'insalata? NdD) prima di distruggerla. I livelli, naturalmente,

non sono tutti facili, se riuscirete a superare il primo non pensate di portare a termine il gioco: la difficoltà verrà incrementata dalla presenza di un maggior numero di nemici, di oggetti, di elicotteri ed aerei. Se scon-

ho già detto la grafica è un tantino veloce, ma la sua qualità rimane ugualmente ottima. Particolarmente bella da vedere è la Cina, con massicce piramidi (ma non erano in Egitto? Ah, non date la colpa a me, io mi



figgerete il signore della droga egli sarà arrestato, e, su disco o su cartuccia, verrà caricata la schermata di fine livello. I vostri danni verranno riparati, le vostre munizioni sostituite, il vostro serbatoio riempito e così via. Ah, dimenticavo, a bordo è anche presente un piccolo computer che vi avvisa degli oggetti da raccogliere (carburante, munizioni...) e degli ostacoli da aggirare (interruzioni stradali, mine eccetera eccetera). Come

limite a tradurre. NdD) obelischi rossi. Dopo c'è l'Egitto, con la sfinge, e il superbo livello negli Stati Uniti, con una città piena di cartelli pubblicitari della System 3.

Il tutto si muove così velocemente che sicuramente vi dimenticherete del turbo! Solcate le strade a velocità ultrasoniche e distruggete tutto quello che ostacola il vostro cammino. Non c'è tempo per riflettere, solo azione!! Cosa volete di più?

PRESENTAZIONE 94%

Superlativa presentazione nelle versioni su disco e cartuccia. Schermate di morte, di fine livello e tabella dei punteggi. Che ci crediate o no, nella confezione troverete anche un salvadanaio per contenere tutte le 500 lire (Paolo sei il solito mortaccione, NdD).

GRAFICA 97%

10 livelli che offrono una certa variabilità e velocità incredibili (quasi come Sonic - e con questa Gabriele è sistemato, NdD) fanno di TC un prodotto veramente impressionante.

SONORO 93%

Un'impressionante sfilza di motivi uno più bello dell'altro.

APPETIBILITÀ 97%

Accalappiante fin dalla prima partita.

LONGEVITÀ 94%

Ci giocherete e rigiocherete per un bel po' di tempo.

GLOBALE 97%

Beh, fate un po' voi, sono così fuso per il caldo che non riesco più a scrivere.

LAST BATTLE™



SEGA™

SOFTTEL
DISTRIBUZIONE

elite



MEGAPHOENIX

All'inizio c'era Pong! Poi fecero la loro comparsa i vari Pacman e Space Invaders. Infine toccò a lui, Phoenix, un gioco

realmente innovativo. Incorporava caratteristiche sconvolgenti quali il primo campo stellare a scorrimento verticale, la possibilità di sparare



PRESENTAZIONE:50%
 Manuale che spiega qualcosa di non bene identificato (il libretto è degno del gran "premio erorri") e schermo dei titoli orripilante.

GRAFICA:58%
 Blap! Generalmente blocchettosa, non è abbastanza varia da garantire un efficace supporto alla scialba azione di gioco.

SONORO:60%
 Non è così malvagio; ho sentito di molto peggio, ma anche di meglio.

APPETIBILITA':60%
 Solo il nome può attirare qualche "vecchio" fanatico del classico da bar.

LONGEVITA':40%
 Il gioco è decisamente facile. Se aggiungete che poi diventa sempre più facile, vi renderete conto che non ha senso.

GLOBALE:44%
 Non vedo proprio come possa esser possibile pretendere di fare il "re-make" di un gioco non rifacendo un bel niente se non riprendere il gioco originale e renderlo più scarno.



Non vi dico tutte le peripezie che ho affrontato per riuscire a farmi assegnare la recensione di questo gioco. Adoravo il mitico Phoenix e l'azione di gioco frenetica che riusciva a sviluppare; mi aspettavo qualcosa di esagerato per il suo se-

guito . Purtroppo devo dire che ne sono rimasto molto deluso. All'inizio il gioco ricalca Phoenix alla perfezione, con gli stessi schemi d'attacco e la medesima successione di livelli (i due attacchi delle piccole fenici, i due schemi delle uova che poi si schiudono), poi all'improvviso compare un "mostro" che non esisteva nel primo e, una volta ucciso, ti lascia un'arma bonus. Nel quadro successivo si affronta la "terribile" astronave madre e poi..... Aaaargh!

Il gioco ricomincia esattamente uguale a prima. Non cambia una virgola. Il livello di difficoltà è identico, gli schemi d'attacco sono identici, i mostri di fine livello sono identici. L'unica cosa che cambia è il vostro armamento che diventa via via più potente. Non riesco veramente a crederci. L'unica cosa che può giocare a suo favore è forse il fatto che questo sia il primo gioco che diventa più facile man mano che si procede. Bah!

più di un proiettile per volta, una barriera ricaricabile per proteggersi dagli attacchi troppo irruenti ed una struttura di gioco basata su alieni differenti per ogni ondata. La fila che si formava davanti ad ogni console era incredibile, e fu uno dei protagonisti del boom dei videogame. Poi l'industria dei videogame cominciò a svilupparsi in modo sempre più rapido. Le idee originali cominciarono ad esaurirsi e si arrivò al punto in cui i re-make dettavano legge nelle sale giochi. Per primo arrivò Arkanoid; poi fu la volta dei classi Pacland e Pacmania; neanche Space Invader fu risparmiato (Space Invader II e Super Space Invader '91). Adesso tocca a Phoenix con il suo seguito

"Super Phoenix". Purtroppo non ha nulla in più del suo predecessore. Il numero degli schermi da attraversare è stato incrementato



solo di uno e gli schemi d'attacco delle fenici sono addirittura più prevedibili di quelli dell'originale. Tutto sa un po' troppo di già visto e ripubblicare un gioco ormai (sigh, mi piange il cuore a doverlo ammettere) obsoleto come Phoenix è veramente assurdo.

PANG

64

Ecco, lo sapevo che un giorno Mike Buongiorno ci sarebbe riuscito. Dopo l'ennesima edizione di Telemike con le sconvol-

genti innovazioni che non innovano mai nulla, è riuscito ad annoiare i telespettatori fino all'inverosimile ed ora ci ritroviamo il mondo completamente invaso da

enormi palle omicida. Per fortuna non tutti erano sintonizzati sul micidiale polpettone e due simpatici ragazzotti giapponesi hanno deciso di cogliere al volo

ne in questione, in versione base, può sparare un solo colpo per volta e divide le palle più grandi in palle mano più piccole, fino a farle scomparire. Ovviamente

PRESENTAZIONE:68%

Azione molto semplice, mappa discreta ed ottima opzione per due giocatori. Non bisogna dimenticare che il supporto della cartuccia (attenti! Pare sia l'unico formato disponibile) elimina le lunghe pause di caricamento.

GRAFICA:81%

Molto bella nelle schermate statiche. Gli sprites sono decisamente apprezzabili e bene animati; particolarmente riuscito il look tondeggiante. Unica critica, le palle veramente mediocri (già, poco tonde e molto circolari).

SONORO:71%

Il motivetto dello schermo dei titoli è carino e molto vario, avrebbe potuto essere un po' più festoso, però.

APPETIBILITA':84%

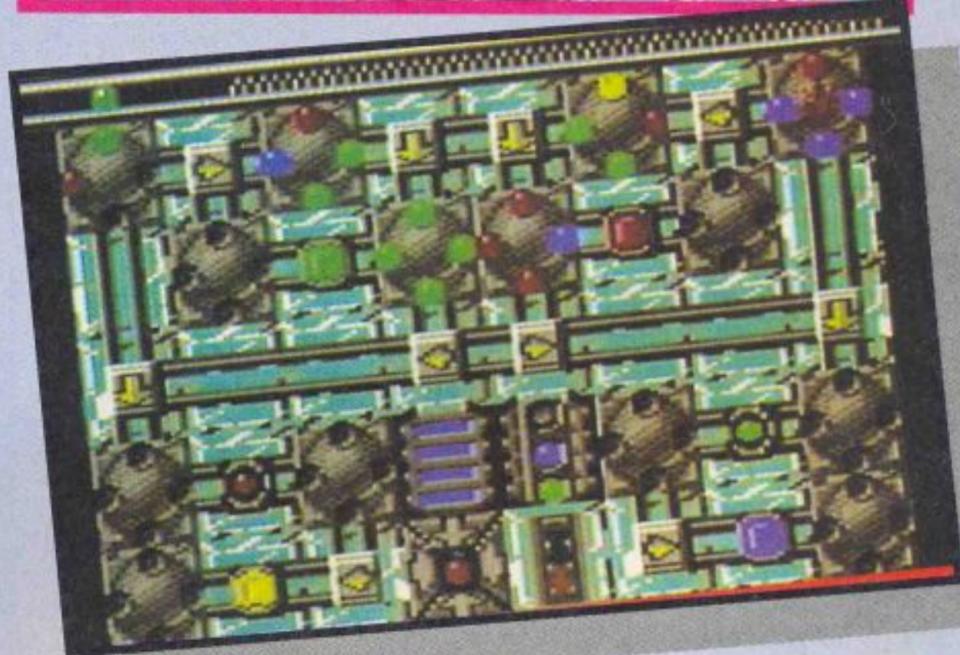
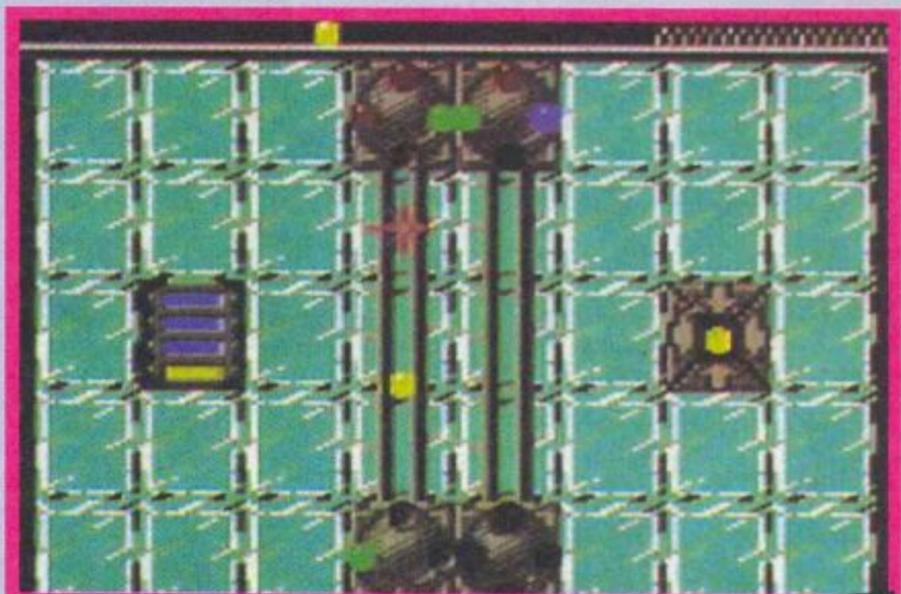
Un po' di problemi per iniziare (no è semplice tornare al sistema di fuoco alla Space Invader), ma Pang ha dalla sua un nome famoso, una grande giocabilità ed un look tondo che sembra avere tanto successo in questo periodo.

LONGEVITA':80%

Ci sono solo 17 livelli. Non pochissimi ma neanche troppi. L'opzione a due giocatori aggiunge la varietà di cui si potrebbe sentire la mancanza, e poi si può sempre giocare alla "disturba il prossimo tuo così muore".

GLOBALE:80%

Il gioco è più difficile sia della versione Amiga che della versione da bar, ma questo è solo qualcosa che va a suo favore (ho completato la versione da bar alla seconda partita senza usare "continue" - nd JH), per il resto sono sicuro che potrà piacere a tutti (una sorta di gioco per tutta la famiglia: non violento, giocabile, di facile comprensione, con tanto cioccolato).



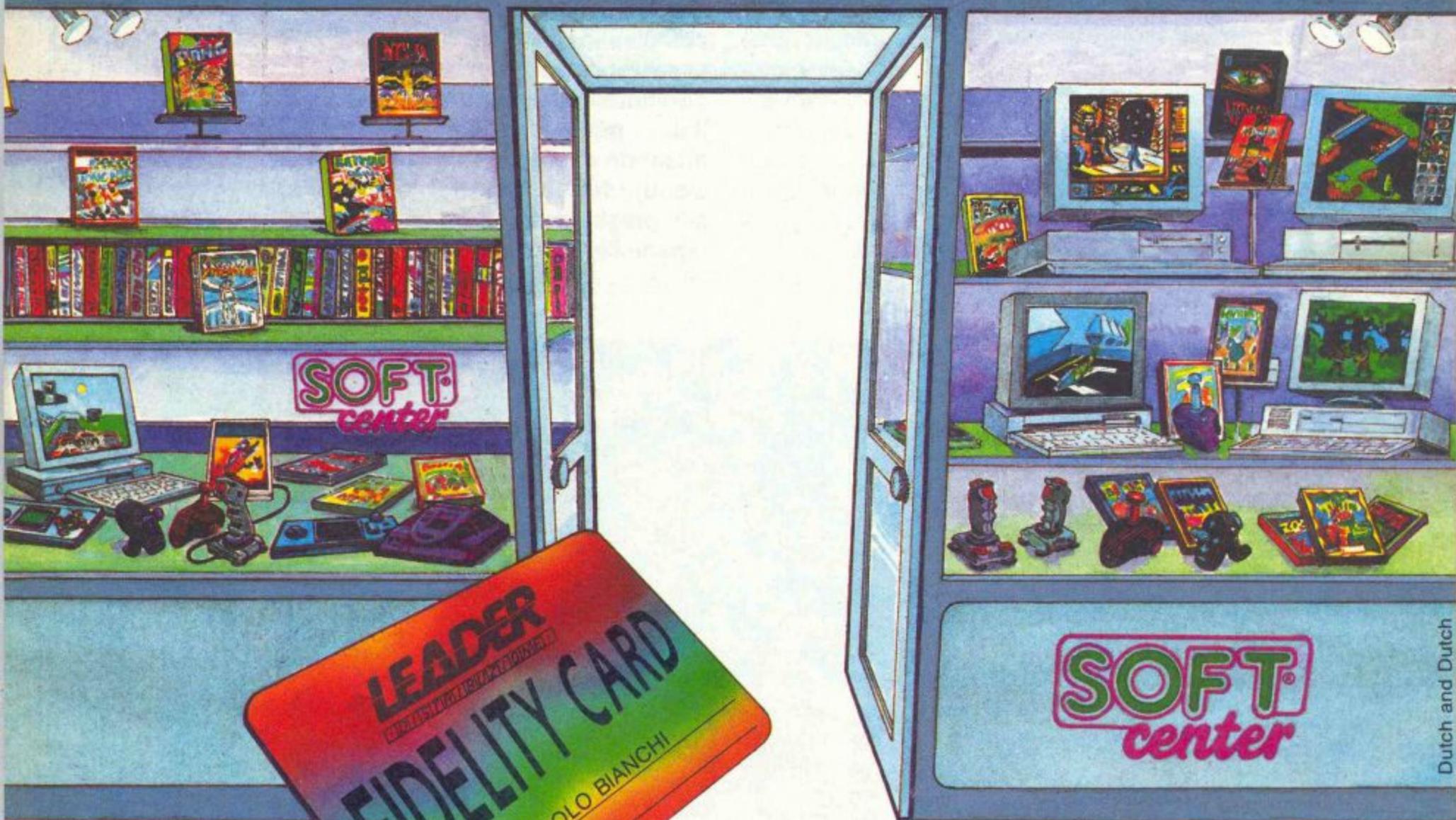
l'occasione e si sono equipaggiati per andare a rompere tutte quelle palle, liberando il mondo dalla loro pesante presenza. In tutto, i due dovranno attraversare diciassette paesaggi divisi in gruppi di quattro (tranne il primo che costituisce un gruppo a sé) armati solo di un arpione. L'arpio-

non manca la possibilità di potenziare l'arma grazie a delle icone che vengono rilasciate dalle palle mentre esplodono. Le icone rendono possibile: sparare più colpi contemporaneamente; fare in modo che l'arpione si ancori ai muri in modo da costituire, con la sua corda, una

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva

SOFT
center



Dutch and Dutch

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

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

LEADER

•DISTRIBUZIONE•

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

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____

(di un genitore per i minorenni)

Z. _____

ABRUZZO:

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

CALABRIA:

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

CAMPANIA:

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

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEOLO STADIO P.zza della Pace 4
CATTOLICA (FO) - NOVA COMPUTER Via G. Pascoli 64
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via Dimezzo Ponente 383/A
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIVAZZURRA DI RIMINI (FO) - POLYING Via L. Da Vinci 61/B
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRILU:

TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:

LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Province 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Casala 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
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:

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

LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Tidno 1
BARZANO (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Brosetta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Brosetta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavina 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISSELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.d.d. Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LAINATE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sarvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292

VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:

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

PIEMONTE:

ALESSANDRIA - TAUINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIÈ (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Maesena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:

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

SARDEGNA:

CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Cristiano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI SERGIO Via Roma 20/21
SASSARI - VIDEO GAMES Via del Mille 17

SICILIA:

AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Benvenuto 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - C.R.E. Via Carducci 1/B
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:

AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFTE Via del Romolo 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Provinciale 112
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:

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

UMBRIA:

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

VALLE D'AOSTA:

AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Votio S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

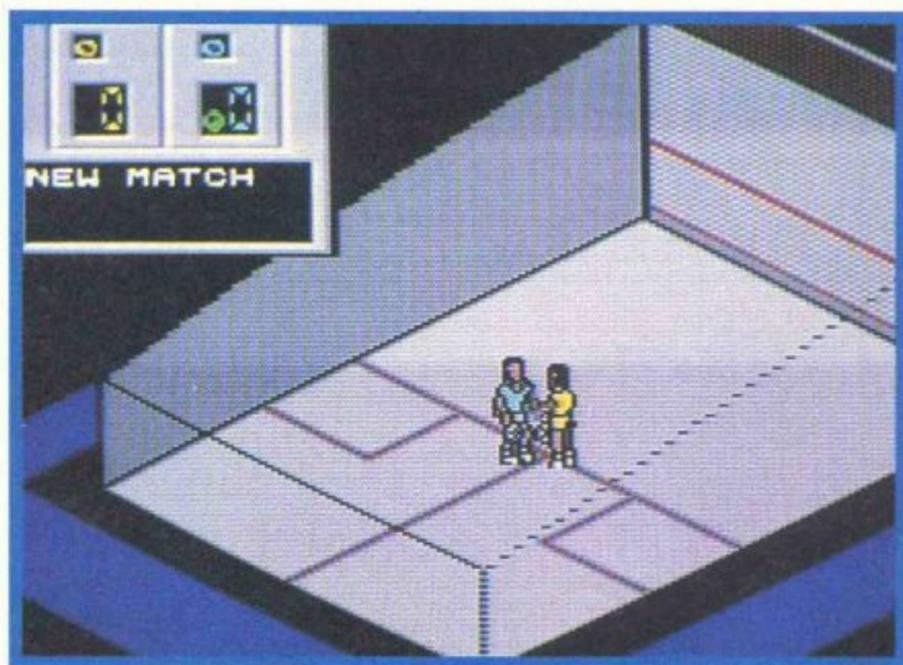
JAHANGIR

WORD CHAMPION

Spazio, ultima frontiera. Siamo per nararvi le imprese della navetta spaziale "O' miracolo" e del suo equipaggio, impegnati nella loro missione di esplorazione quinquennale. E infine giungeranno lì, dove tutti li stiamo già mandando.

Data astrale 12345, siamo in orbita al terzo pianeta del sistema solare già da due giorni, e senza farci notare dai loro radar li stiamo spiando per conoscere le loro abitudini. Oggi abbiamo

assistito ad una delle più incredibili forme di svago dell'intera galassia. Il gioco in questione viene chiamato "Squash", e basilamente è una evoluzione del nostro preistorico videogioco Pong. Due contendenti armati di racchetta entrano in una arena rettangolare suddivisa da una serie di linee in cinque zone principali. La prima linea è posta circa a metà campo e suddivide, con l'ausilio di una seconda linea che parte dal centro di questa e si dirige verso la



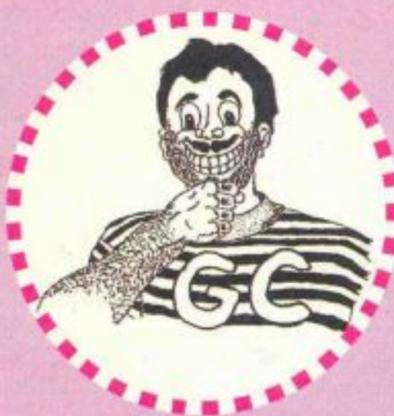
parte posteriore del campo, il suddetto in tre zone. All'interno delle aree di campo più piccole altre due linee formano un ulteriore spazio che funge da settore di battuta. Da qui uno dei due giocatori dà inizio alla partita. Il gioco vero e proprio consiste nel lanciare la pallina verso il muro cercando di fare in modo che l'avversario non riesca a ribatterla prima che sia rimbalzata a terra per almeno due volte. Ci sono tuttavia alcune regole aggiuntive che rendono il gioco più interessante:

Prima di tutto la pallina deve essere respinta verso un muro che delimita frontalmente la parte di campo non suddivisa in zone. Poi, il muro stesso reca delle linee orizzontali che hanno precisi significati. La linea inferiore delimita la cosiddetta "zona tin". Il muro che si estende sotto questa linea è ricoperto da un lastra

di metallo ed è considerato parte del pavimento. La seconda linea indica, partendo dall'alto, la fine della zona in cui deve rimbalzare la palla subito dopo la battuta. L'assegnazione del punteggio riprende quella di un altro famoso sport, che studieremo appena possibile, ovvero la pallavolo. Se ad ottenere il punto è stato il giocatore che ha battuto, questo verrà aggiunto al suo totale; se chi ha ottenuto il

Mi sembra doveroso chiarire un attimo chi sia questo fantomatico Jahangir Khan.

Pensate che questo atleta di origini, se non erro, israeliane, negli ultimi sei anni si è iscritto e ha partecipato a più di 500 match internazionali, e non è mai stato sconfitto!!! Lodevole Jahangir, decisamente lodevole.



Davvero niente male questa "simulazione" di squash. Il gioco non è proprio conoscitissimo ed amatissimo, ma questo gioco riesce a dargli addirittura una componente di spettacolarità non indifferente. I risultati migliori ovviamente

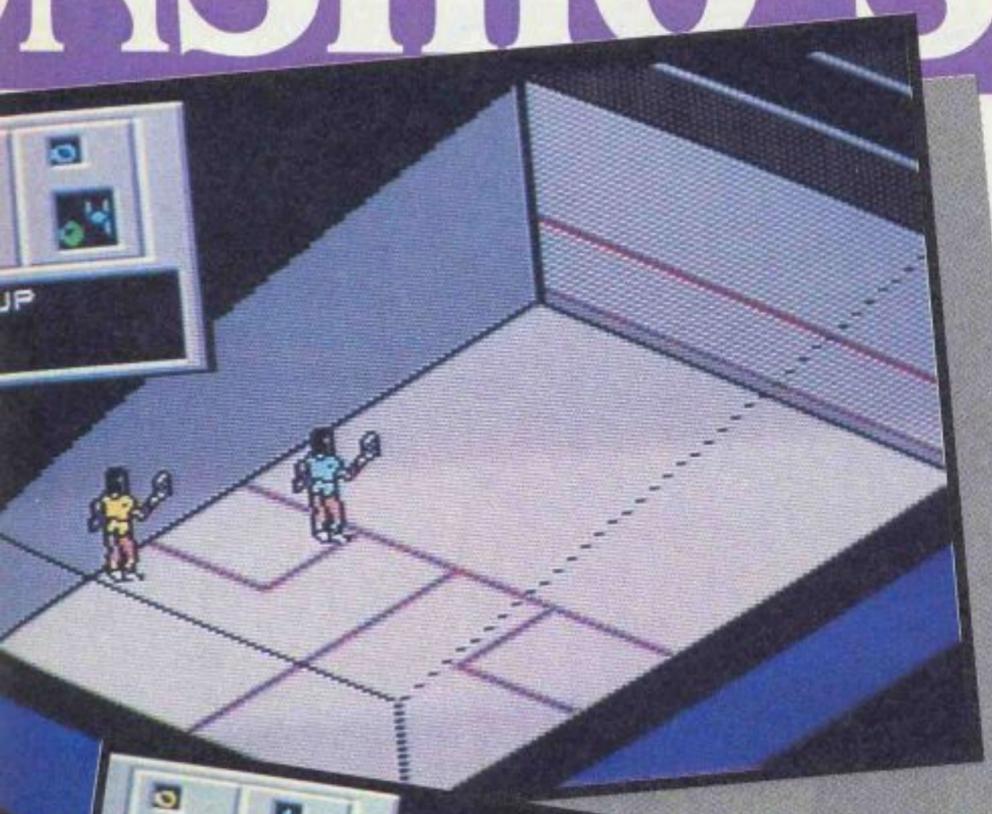
si raggiungono negli incontri tra due avversari umani, ma anche gli avversari elettronici rappresentano una sfida non indifferente. La cosa che ho apprezzato di più del gioco è una certa cura del particolare che permea (bella parola!) tutta la parte dedicata ai menu. Tutto è user-friendly e di rapida comprensione, la possibilità di averli in ben cinque differenti lingue non fa che aumentare la sua appetibilità. Inoltre i tornei sono organizzati estremamente bene, con un sacco di iscritti a cui si possono sostituire giocatori umani. Il gioco è poi estremamente immediato. Prendere la palla, sbatterla contro il muro e sperare di averla angolata abbastanza da impedire al tuo avversario di prenderla è tutto ciò che bisogna fare. L'unica cosa che mi ha infastidito un po' è la mancanza di una qualsiasi opzione di pausa e di abbandono della partita in corso che frustrano un po'.

64

Krisalis, C64 cassetta e disco

IR KHAN

NSHIO SQUASH



punto è stato l'avversario, che non aveva battuto la palla in gioco, si avrà semplicemente la rotazione del servizio (ed ovviamente la possibilità di segnare un punto nel "gioco" successivo). Prima dell'incontro viene scelto dai giocatori il numero dei set da giocare per aggiudicarsi la vittoria (uno, tre o cinque), ed ogni set termina al raggiungimento del nono punto. Se entrambi i contendenti arrivano al



PRESENTAZIONE:85%

Super user-friendly nell'area menu, un sacco di opzioni riguardanti lo svolgersi del campionato e scelta del tipo di palla da utilizzare. Molto precisi i rimbalzi della pallina.

GRAFICA:74%

Lo squash non è proprio il gioco adatto per mostrare cosa sa fare un computer nell'ambito grafico, ma tutto è impostato bene e l'azione scorre fluida, sempre.

SONORO:70%

Bel motivetto nello schermo dei titoli (che poi è lo stesso dello schermo dei menu), gli effetti sonori non sono un granché esaltanti.

APPETIBILITA':80%

E' fortemente penalizzata dall'assurdità dello sport (Squash, a me? Ma squash sarà tu' nonno), ma compensata dalla giocabilità del tutto e dalla possibilità di giocare in due.

LONGEVITA':76%

Non è che alla lunga si riveli troppo vario. L'estrema facilità del concetto ne limita un po' le implicazioni tattico-cervellotiche.

GLOBALE:80%

Lo so che la media aritmetica sarebbe inferiore, ma questo è un bel gioco sportivo; ed era da un po' di tempo che non se ne vedevano di così curati. Andate a leggervi il box (sperem) e poi comprate il gioco.

segnare otto punti nello stesso set, il giocatore che non batte ha il diritto di scegliere se il set debba finire ugualmente al raggiungimento del nono punto, o se si dovrà segnare il decimo punto per chiuderlo.

Onestamente credo che sia una delle forme di svago più bizzarre che mi sia mai capitato di vedere, ma non dimentichiamo che l'universo è bello perché vario.

LOGICAL

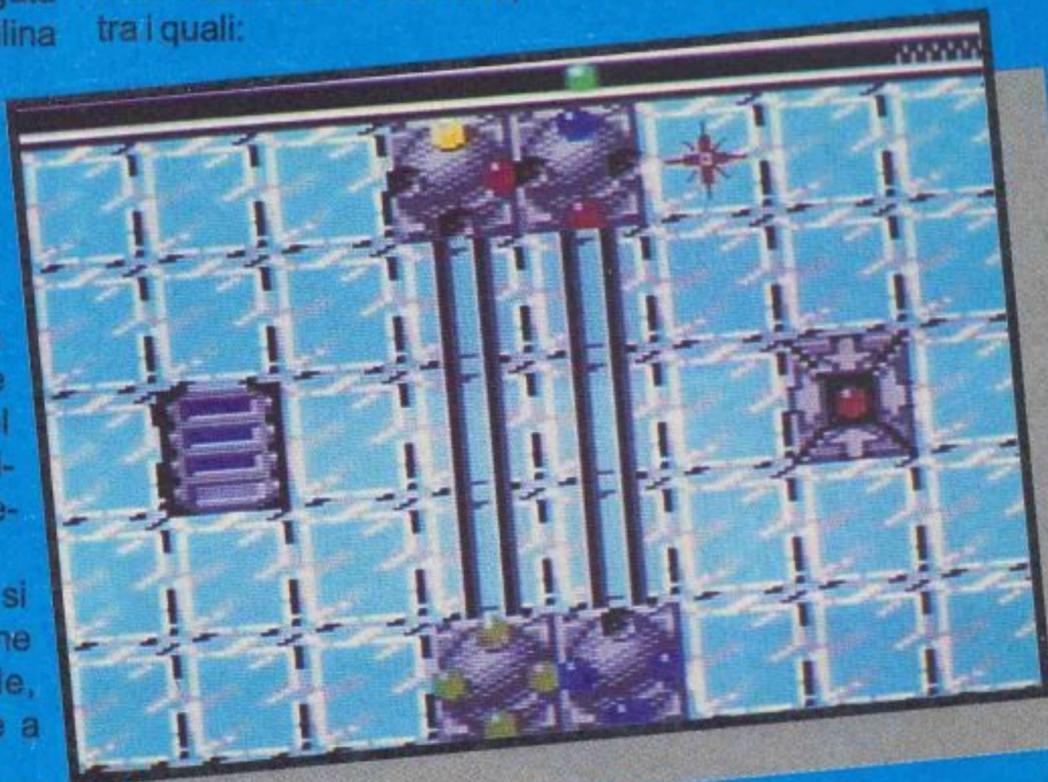
Il concept di Logical è decisamente semplice. Sparpagliati per lo schermo ci sono una gran quantità di dischi con quattro buchi neri da riempire con palle dello stesso colore, per poi farle esplodere. Il vostro controllo sul gioco lo esercitate attraverso azioni sui dischi. Semplicemente premendo il pulsante di fuoco, il disco ruota, mentre, abbinando una direzione al pulsante di fuoco, il disco chiamato in causa sputerà la pallina che si trova nel foro corrispondente in un tubo che la condurrà ad un altro disco. Le palline colorate entrano nello schermo attraverso un condotto orizzontale in cui so-

stano finché il giocatore non libera un posto su qualche disco. Nel frattempo nel tubo orizzontale si forma, procedendo da destra verso sinistra, una striscia zigzagata che se raggiunge la pallina la distrugge facendovi perdere una vita. Oltre a questo limite di tempo che vi costringe a buttar dentro le palline ad un ritmo quasi frenetico, fa la sua comparsa una barra verticale che indica lo scorrere del tempo massimo disponibile per completare l'intero livello.

Nei primi livelli il gioco si riduce a soffiare palline colorate (rosse, gialle, verdi e blu) a destra e a

sinistra facendo in modo che i dischi si riempiano. Ma il gioco non tarderà a mostrarvi cosa è realmente capace di fare, inserendo man mano nuovi elementi, tra i quali:

che indicano il colore di cui bisogna riempire un disco per farlo esplodere. Se se ne riempie uno con un colore differente, questo non esploderà finché il



Logical non è un rompicapo dove rischi di rimanere bloccato in qualche livello perché non riesci a trovare il modo di completare il tutto, ma ciò non vuol dire che non sia divertente. Anzi penso che sia uno dei più divertenti puzzle-game mai realiz-

zati. A volte ci si può sentire frustrati a causa del gran numero di cose da tener d'occhio mentre si gioca, ma di solito si tratta solo di capire dove sta il bandolo della matassa e risolverlo meccanicamente.

Purtroppo ciò vuol dire che si possono incontrare dei livelli in cui, pur avendo risolto il puzzle, si perde un sacco di tempo a mandare le biglie a destra e a sinistra annoiandosi un po'. Comunque questo è forse l'unico vero difetto del gioco, che si dimostra valido sotto molti altri aspetti. La grafica è decisamente piacevole e il sonoro no è da meno. In parole povere, compratelo.

COLOR STOPPERS: Sono dei blocchi che lasciano passare solo le palline del proprio colore.

COLOR CHANGERS: Blocchi che trasformano le palline che li attraversano in palline del loro colore.

TELEPORTERS: Blocchi che trasportano le palline che le attraversano in luoghi prestabiliti.

DIRECTION ARROWS: Sono delle frecce che indicano che lo scorrere delle palline può avvenire solo in una direzione (quella da loro indicata) respingendo le palline che eventualmente le colpissero procedendo in direzione errata.

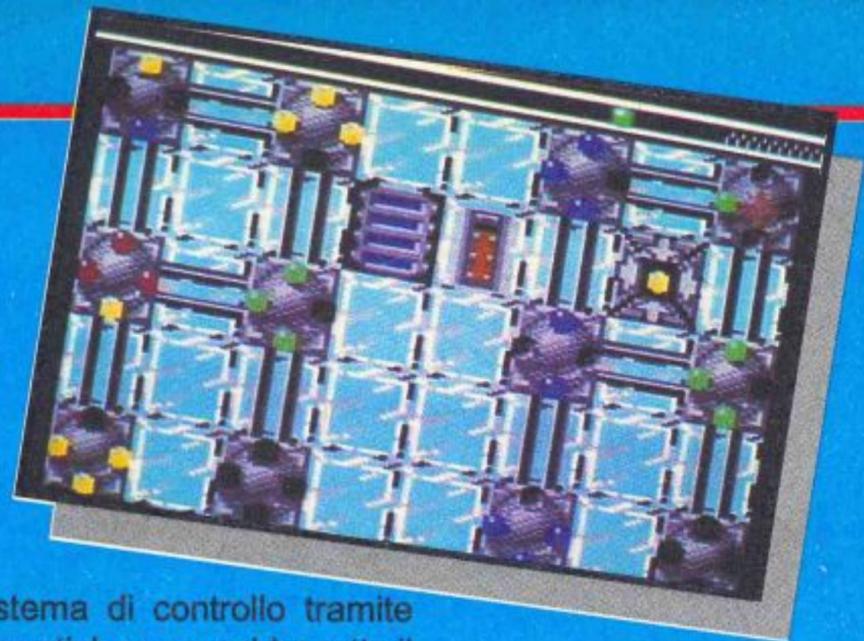
TRAFFIC LIGHTS: Sono letteralmente dei semafori

semaforo non lo permetterà.

COLOUR HANDICAP: se uno di questi "così" appare nell'area di gioco, i dischi dovranno essere riempiti di palline colorate come nello schema rappresentato dall'oggetto invece che essere riempiti di palline di colore uniforme.

Per darvi un minimo di aiuto, è sempre presente sullo schermo un indicatore alla Tetris che vi indica di che colore sarà la prossima pallina ad apparire nella barra di stasi. E' anche possibile tenere fino a quattro palline rimbalzanti nei tubi finché non si verificano eventuali buchi.

Dopo aver giocato a Logical su Amiga, temevo che il si-



stema di controllo tramite joystick non avrebbe retto il confronto con quello tramite mouse, ma così non è stato. Anzi, devo dire che ora preferisco il primo al secondo (preferisci il primo al secondo? Ma va là, è meglio la frutta. - Nd JH) perché lo ritengo più istintivo. I primi livelli sono decisamente semplici, come ci si aspetta da un puzzle-game, ma mentre giocate i livelli avanzati avrete la spiacevole sensazione che non siate voi a giocare con il computer, ma lui a giocare con voi mettendovi nelle situazioni più scomode da af-

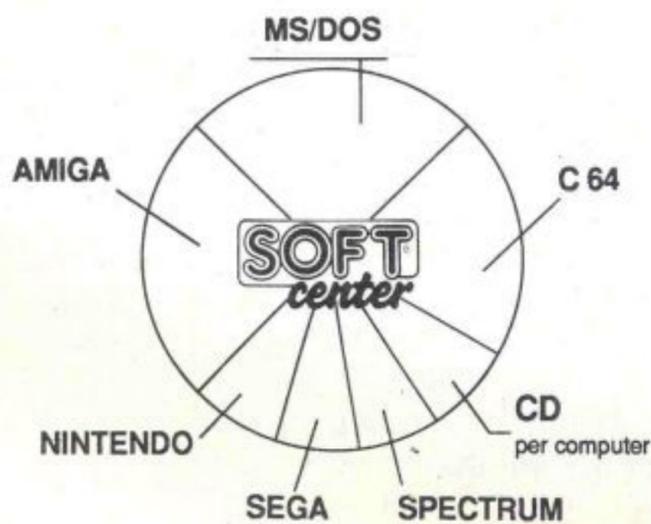
frontare. Gli elementi che si aggiungono al gioco con il vostro procedere nei livelli hanno un funzionamento molto semplice da padroneggiare ma è incredibile come riescano a sconvolgere e complicare la soluzione di uno schermo. Con quei maledetti affari tra i tubi anche il più piccolo problema assume una certa rilevanza, e avrete bisogno di un grande istinto per le priorità ed elevata velocità di pensiero se volete avere qualche change si finire il gioco.

PRESENTAZIONE:75%
 Grande schermo dei titoli, un piccolo multiload per ogni livello ed un sistema di password veramente utile.
GRAFICA:71%
 Bella, semplice e funzionale. Non sono molti i giochi che riescono a riunire queste particolarità.
SONORO:78%
 Una buona scelta di motivetti e pochi, ma belli, effetti sonori.
APPETIBILITA':83%
 Bel sistema di controllo e primi livelli facili aiutano ad entrare nello spirito di gioco.
LONGEVITA':87%
 99 livelli sono tanti, e quelli avanzati sono piuttosto difficili.
TOTALE:86%
 Un puzzle-game di prima classe per cui perdere le(Questo gioco di parole era intraducibile per motivi di buongusto -nd JH).

Qualcosa che colpisce in questo gioco è anche l'aspetto estetico dello stesso. I puzzle-game non sono esattamente rinomati il grado tecnico e la grafica spaventosa di cui fanno di solito uso, ma questo è decisamente bello anche da guar-

dare. La grafica è sempre basilarmente semplice e funzionale (niente mostri tecno-organici, per intenderci), ma è sempre stupendamente ombreggiata e ben definita, con un buon uso dei colori e una bella definizione.

IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE E HARDWARE SERVITO DA PERSONALE SPECIALIZZATO



LINEA COMMODORE ITALIA

AMIGA 500	£.	729.000
AMIGA 2000	£.	1.490.000
AMIGA 3000	£.	telefonare

ACCESSORI PER COMMODORE

VIDEON 3 (digitalizzatore video +Photon paint2.0 in italiano)	£.	599.000
CANON ION per riprese fotografiche	£.	telefonare
CD TV (novità)	£.	telefonare
SCANNER a partire da	£.	624.000

LINEA PC/MS-DOS

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

ACCESSORI MS/DOS

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ELETTRONICA CENTOSTELLE s.r.l.

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



SWITCHBLADE

Maledizione! E' mai possibile che mi lasci fregare ogni volta in questo modo?

Era una notte tranquilla quella in cui io e gli altri redattori ci fermammo in redazione per completare il numero di settembre. Tutti eravamo di fronte ad uno schermo intenti a meditare su ciò che dovevamo scrivere. A dir la verità, io dormivo; ma il sopraggiungere di Steve nella stanza mi svegliò di soprassalto. "Havok ha rapito Donatella!", urlò. Balzai sulla sedia e chiesi maggiori ragguagli sulla situazione in atto. "Havok ha rapito Donatella -si affrettò a ripetermi Steve- e ha lasciato un biglietto in cui ci sfida ad andarla a riprendere prima che la utilizzi come toppa per uno strappo procuratosi all'impermeabile ad una festa il giovedì scorso". "Bene", replicai, "avvisiamo gli altri ed andiamo a liberarla". Onestamente mi aveva insospettito il fatto che nessun altro a parte me si fosse alzato dalla sedia, ma non mi sarei aspettato ugualmente che Max fosse praticamente caduto in letargo davanti al monitor senza possibilità (almeno apparente) di risveglio, che Stefano Giorgi fosse fuggito dalla finestra del bagno da circa tre ore (momento in cui chiese se poteva assentarsi un attimo per bisogni fisiologici), o che, peggio ancora, i Bovas (con la s perché riferito ad entrambi) si fossero deleguati

lasciando al loro posto dei manichini della Standa in posizioni equivoche. "Non fa nulla," disse Steve "andrò io! Ehm, senti Giancarlo, cosa sai dimmi su Havok?"

"Beh, nulla di particolare. E' il solito cattivone di turno con migliaia di cattivissimi scagnozzi al suo seguito e che abita in un luogo talmente sperduto da poter essere raggiunto solo oltrepassando i chilometri e chilometri di roba messa lì apposta per far male a chi tentasse di passare. Ah, dimenticavo. Pare che Havok abbia messo in piedi tutto questo "ambaradan" per difendere le sue immense riserve di cioccolato". "Tutto ciò sembra molto pericoloso". "Tutto ciò è (!) molto pericoloso, Steve". "Ma tu non hai paura, vero?" "No, Steve,

anche perché sei tu quello che vuole andare a recuperare la Donatella". "Volevo, ma sai com'è, mi son ricordato che ho un sacco di impegni: devo allacciarmi le scarpe, leggere attentamente tutte le istruzioni di Pong, devo prendere un bicchier d'acqua alla mamma". "No, Steve, non m'incanti". "E soprattutto mi son ricordato che devo licenziarti se non vai a recuperare la Donatella proprio adesso! Giancarlo, hey Giancarlo; ma dove è finito?" E così eccomi qui, tra mostri alieni e schifezze terrene con due pallottole ed una limetta per le unghie come armi; avessi almeno il fucile per le pallottole! Finora ho fatto fuori qualcosa come trecentosei pidocchi alieni,

duecentodiciotto pipistrelli bionici, centocinquantotto punk mutanti, sei globi ragno (solo sei perché ne ho incontrati talmente tanti tutti insieme che ho optato per una eroica fuga), settantatre rettiloidi, venticinque verri giganti (non ho ben chiaro cosa fossero, ma somigliavano a dei cinghiali), tre scorpioni neri ed un mega pipistrello mutante. A tutto ciò vanno, ovviamente, aggiunti i chilometri di strada disseminata di trappole di ogni tipo e tutte le armi finte che ogni tanto sbucavano da alcuni baccelli.

A conti fatti non dovrei essere ancora tanto lontano dalla dimora del malefico Havok, anche lo scenario sta cambiando. Questo grande ammasso marrone che ho qui davanti sembrerebbe addirittura un scarpa di cuoio. Ma è di cuoio. Anzi, è addirittura una scarpa. Ma a questo punto, anche il tubo rivestito di blu-jeans che ne esce potrebbe essere la gamba di un pantalone. "Aagh! Lo è davvero!"

Porca miseria, non lo immaginavo tanto grande Havok. Quando diceva di voler utilizzare Donatella come toppa per l'impermeabile non scherzava: "Salve signor Havok, come va? Sarei venuto per prendere Donatella, ma dove tiene, se non sono indiscreto, l'altro piede?"

Splat.



Anche se in Switchblade non c'è nulla di graficamente rotondo e carino, l'azione di gioco mi ha ricordato molto quella di Rick Dangerous. Purtroppo il confronto tra i due non regge, e chi ne esce sconfitto è sicuramente Switchblade. Questo non significa che sia una brutto gioco, anzi, ma di

sicuro avrebbe potuto essere realizzato meglio. La grafica è decisamente confusa, grazie ad una scelta cromatica discutibile, e l'animazione degli sprites (se di sprites si tratta, perché sebbene non abbia controllato, ho il sospetto che si tratti di bitmap. Programmatori provenienti dallo Speccy?) è piuttosto lenta. Gli avversari sono alquanto variati, ma attaccano con uno schema prefissato, uguale per tutti e gli avversari più grandi (i mostri per intenderci) non sono molto difficili da battere. In compenso il nostro personaggio si lascia controllare abbastanza bene (garantendo una valida quantità di giocabilità) ed il grado di difficoltà è discretamente elevato. I limiti del nostro fido sessantaquattro non vengono certo valicati da questo programma, ma di sicuro vi ci potrete divertire se non fate troppo caso alla grafica confusa.

PRESENTAZIONE:70%

Confezione abbastanza scarna, ma il libretto delle istruzioni è completo e tradotto in molte lingue (italiano compreso). Il caricamento è veloce e c'è una sorta di introduzione animata prima dell'inizio del gioco.

GRAFICA:61%

Molto confusa ed abbastanza lenta. Non pregiudica la giocabilità ma avrei gradito un accostamento di colori differente.

SONORO:72%

Musica carina durante tutto il gioco e la possibilità di ascoltare solo gli effetti sonori (un po' forzatucci, in verità).

APPETIBILITA':68%

L'aspetto globale non ispira molto, ma la giocabilità abbastanza elevata vi spingerà a provarci ancora.

LONGEVITA':74%

Non morirete certo con la preoccupazione di non aver finito il gioco, ma vi terrà impegnati per un po' (soprattutto considerando che la mappa sembra piuttosto vasta).

GLOBALE:70%

E' un prodotto piuttosto strano. La prima impressione non dice granché e potrebbe risultare ingannevole. Provatelo prima di comprarlo (era un po' che non si sentiva questa frase); ma se lo ricevete in regalo, ringraziate pure il simpatico elargente.

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.
*™ Atari Games Corporation



TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions



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

THOR
The Warrior



MAGNUS
The Wizard



QUESTOR
The Elf



THYRA
The Valkyrie



PETRAS
The Rockman



NEPTUNE
The Merman



DRACOLIS
The Lizard



BLIZZARD
The Iceman

LEADER

MANCHESTER UNITED EUROPE

E' passato ormai più di un anno dalla prima uscita di Manchester United e, nonostante una critica non troppo favorevole, si è rivelato un grosso successo commerciale (la Krisalis afferma di averne vendute più di 100.000 copie!).

Comunque sia, la valanga di cartoline richiedenti una

inizia con la sezione "novello manager", in cui si potrà scegliere a quale coppa (fra le cinque presenti) partecipare o, alternativamente, se giocare un'amichevole con una delle circa 170 (!!) squadre presenti. Comunque deciate avete la possibilità di scegliere fra sei formazioni differenti per la vostra squadra e di cambiare ruolo ai giocatori a vostro

Presentazione 76%

Tante opzioni compreso salvataggio e caricamento di una partita già iniziata. La possibilità di assegnare i nomi ai giocatori è grande. Però la necessità di caricare la sezione management può divenire irritante, specialmente per i possessori di registratore.

GRAFICA 61%

Buono lo scrolling, ma gli sprite sono come al solito in questi giochi blocchettosi e hanno un'animazione nulla.

SONORO 26%

Un'introduzione fiacca e pochi effetti sonori.

APPETIBILITA' 75%

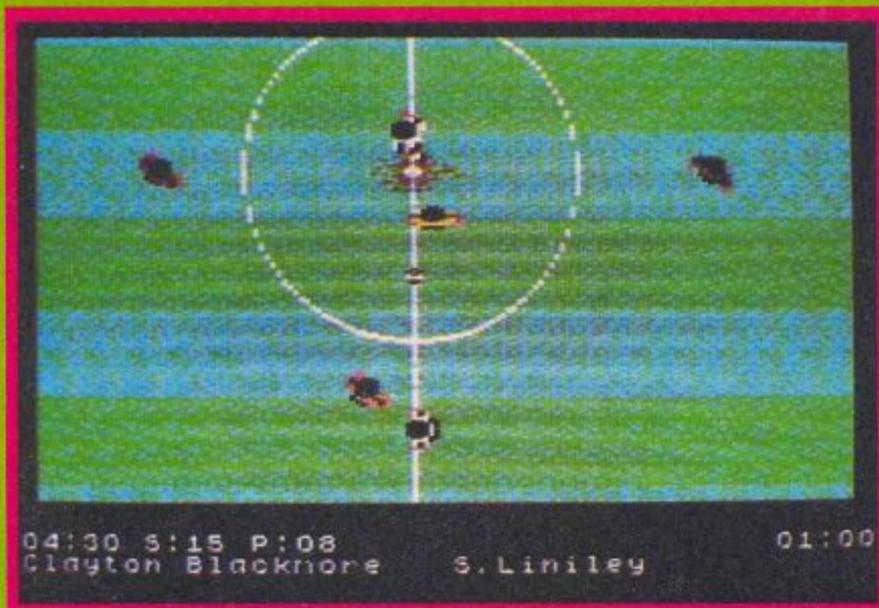
Un gioco facile da giocare, come gli altri del genere...

LONGEVITA' 78%

... ma cinque campionati danno un bel daffare!

GLOBALE 77%

Sorprendentemente un buon gioco con tanta cura



versione europea ha avuto effetto: infatti eccola qui! Come l'originale (l'inglese), la versione europea combina una sezione manageriale con una arcade. Il gioco

piacimento. Per ogni membro della squadra ci sono statistiche complete, comprensive di cinque diversi livelli di abilità, ammonizioni, espulsioni, partite gioca-



Manchester United Europe è un buon gioco di calcio con una grande attenzione per i dettagli (vedi l'impressionante numero di squadre con i veri giocatori e le statistiche, o il nome del giocatore che appare una volta fatto gol) però non offre

molto di più o di nuovo degli altri. La sezione manageriale si riduce alla scelta di squadre e giocatori, mentre quella arcade è abbastanza avvincente e rende necessario un gioco di passaggi, anche perché è abbastanza difficile resistere ai tackles.

te nel torneo ed arbitri presi a calcio in accessi di rabbia dopo essere stati espulsi (scherzo, queste sono informazioni riservate NdA). Oltretutto (udite udite) queste statistiche sono accessibili anche per quanto riguarda la squadra avversaria ed è di conseguenza possibile cambiare i nomi come si vuole; potreste ad esempio mettere i nomi dei professori, dei capufficio, dei caporedattori, dei Gallarini e poi giocare per distendervi i nervi facendo in modo che la squadra avversaria subisca tutta una serie di falli "accidentali" e, purtroppo, anche molto dolorosi. Inoltre è possibile scegliere la lunghezza delle partite, il nome del manager e, chiaramente, se giocare in due. La parte arcade del gioco ha una vista a volo d'uccello con scor-

rimento multidirezionale e le porte si trovano alla destra ed alla sinistra del campo. L'assunzione del controllo del giocatore più vicino al pallone è automatica e si evidenzia con l'illuminarsi della sua maglietta. Il controllo è modello "ho la palla incollata alla scarpa" e la forza è data dalla pressione sul tasto di fuoco. E' possibile, se perdete la palla e/o la volete riconquistare, potete lanciaarvi in tackles scivolati (vedi lo scaricanervi a cui mi riferivo prima), ma fate attenzione perché l'arbitro assegna spesso e volentieri cartellini gialli e rossi. Per quanto riguarda punizioni, calci d'angolo e rimesse laterali un cursore lampeggiante vi indica dove il pallone andrà a finire. Infine potete fare sostituzioni in ogni momento.

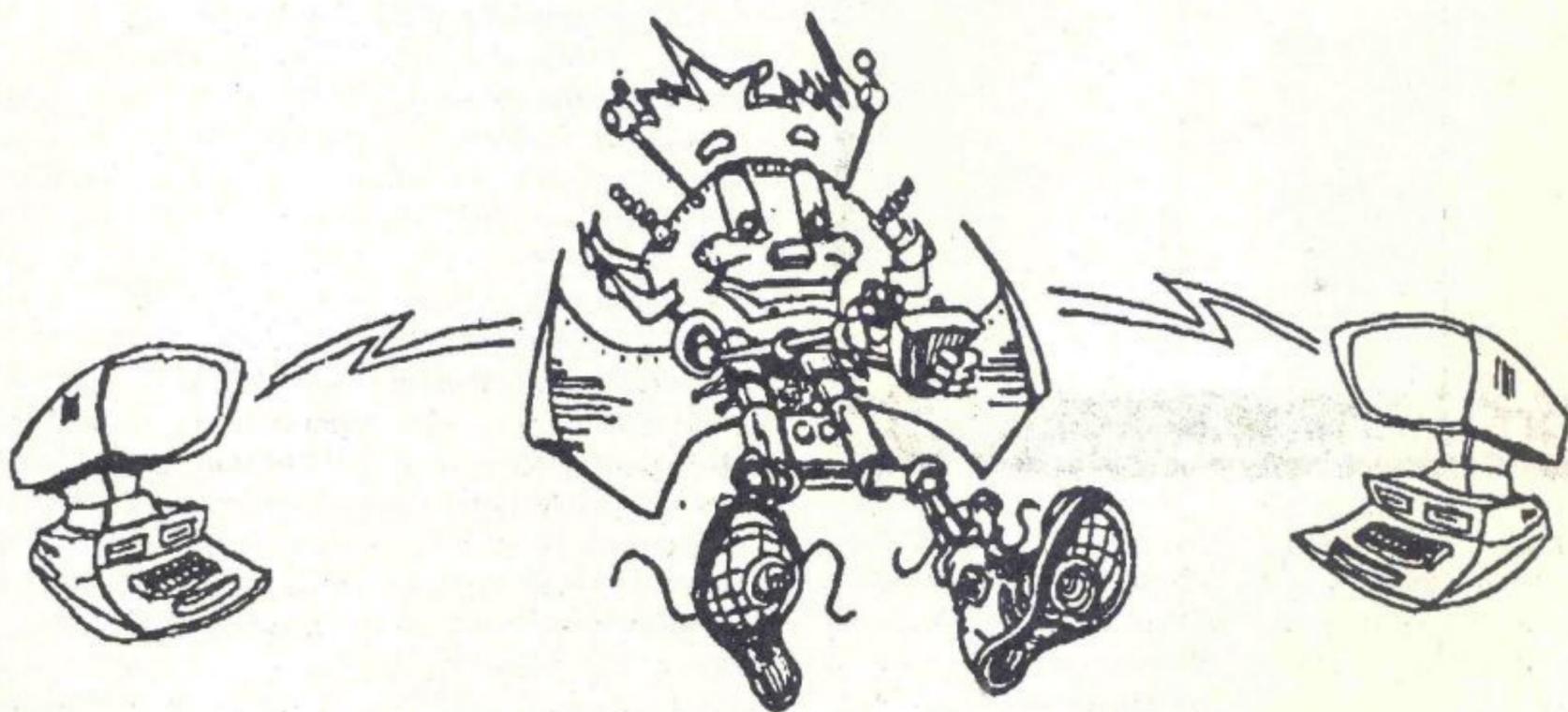
Dr. **SOFT** & Mr. **HARD** snc

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

Insector Hect

INTERCHANGE

Sapete cosa ci fanno otto cani in mare? Semplice, un Canotto! E cosa ci fa Babbo Natale in un campo da calcio? Donadoni. E se

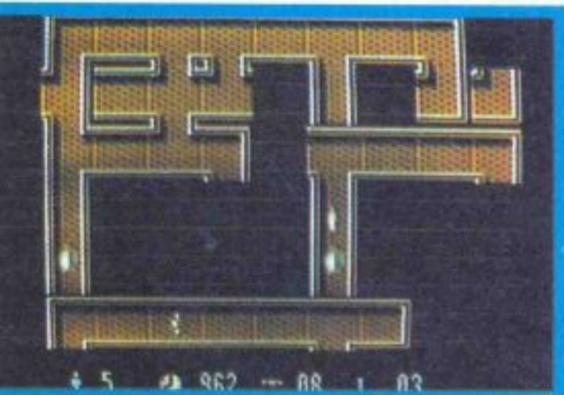
colpa mia. Infatti dovete prendervela con quelli della Hi-Tec che hanno avuto il coraggio di scrivere nelle istruzioni del gioco una cosa simile.

Beh, comunque, fatto sta che un giorno, questo Insettore Hecti o come cavolo si chiama, è stato spedito in una zona "sensibilissima" nomata Interchange, poiché Viktor Virus e la sua banda si sono divertiti a stravolgere tutti gli incroci e le curve in modo tale da impedire il passaggio alla gente.

Lo scopo del gioco è dunque piuttosto semplice, si tratta infatti di recarsi nel blocco giusto e ruotare le pareti del medesimo in modo che la

TUTTO CIO' CHE POTRESTE TROVARE PER I CUNICOLI DI INTERCHANGE E NON AVETE MAI OSATO CHIEDERLO

Iniziamo dalla Pallina, che è l'arma che avete a disposizione: è in numero limitato e potrete spararne solo una alla volta. Comunque non disperate, ogni tanto vi arriva il rifornimento. Di solito, una volta sparata, non si ferma finché non ha accoppiato qualcosa. Poi c'è l'IMPLODER, un coso ottagonale con una pallina dentro che fa esplodere come una smart bomb tutti i nemici presenti sullo schermo. Si prosegue dunque con la S di Shield, una barriera che vi permetterà di uccidere i bacilli semplicemente andandogli contro, ma ha il piccolo difetto di durare poco tempo. Lo STASIS blocca tutti i nemici con effetti facilmente intuibili. E si termina dunque con il consueto SPEED UP che vi fa diventare ricchi e famosi stampando sullo schermo la schedina vincente della prossima giornata del campionato di calcio... Scherzavo, semplicemente vi fa andare più veloci (vi sarebbe piaciuto, eh?)



per caso metto insieme un insetto, un ispettore, e l'aggettivo "computerizzato" cosa ottengo? Semplice: un INSETTORE! Ah ha ha ha ha! Calma un attimo, non chiudete la rivista, non è



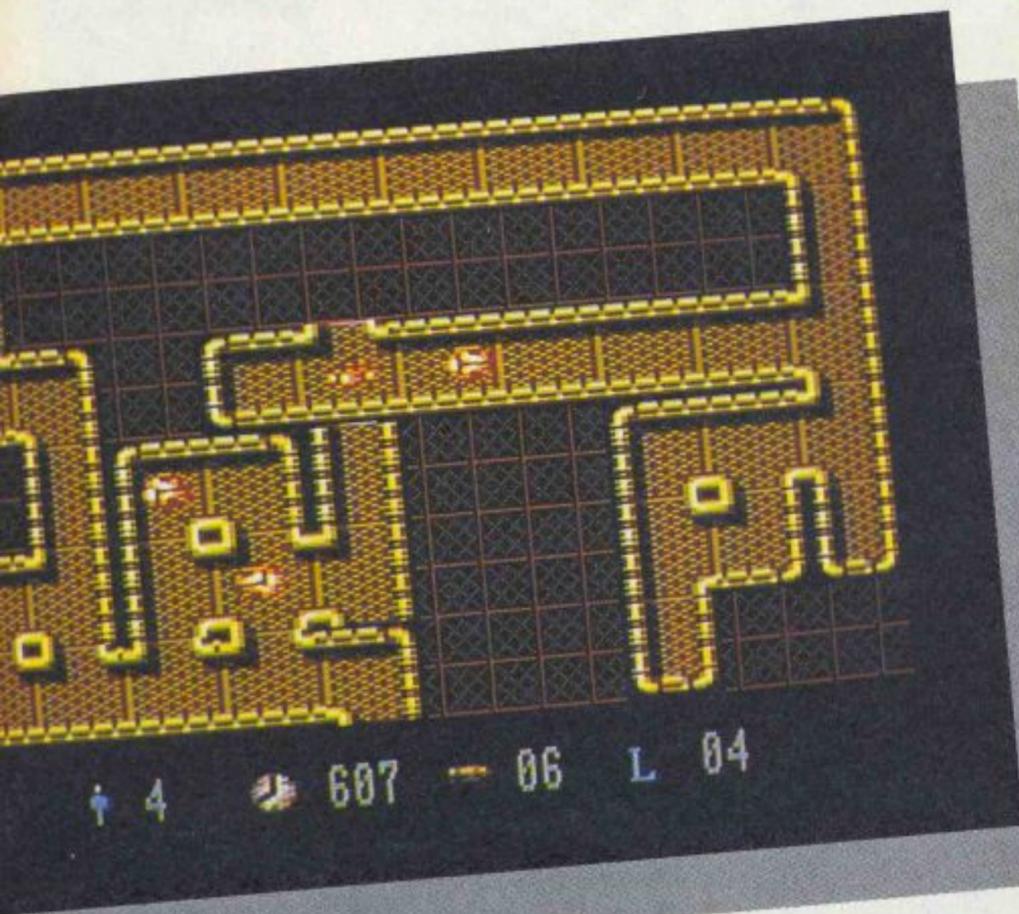
L'ultimo programma che ho recensito firmato Hi Tech, risale a molti mesi fa, e più precisamente era Atom Ant (la cui recensione è passata alla storia per via delle foto completamente cannate, visto che c'era dentro di tutto, da Summer Camp a Yogi Bear ma della formica atomica non se ne vedeva manco l'ombra, peccato).

Beh, non si può certo dire che ciò mi abbia messo nell'animo giusto, quando, sulla confezione ho letto il nome della software house. Ma l'esperienza insegna che non bisogna mai avere pregiudizi, visto che poi Inter Change si è dimostrato una piacevolissima sorpresa, estremamente giocabile e discretamente divertente. Come puzzle game si distingue dalla

massa proprio per questa peculiarità: è inconfutabilmente giocabile ed intuitivo, si capisce subito ciò che si deve fare, e non lo mollerete finché non l'avrete terminato. Nel gioco è poi presente un comodo sistema di password, che vi permette di saltare direttamente all'ultimo gruppo di livelli raggiunto. Eh, sì, perché la password non è presente ogni schermo, bensì il computer ve ne elargirà una solo ogni quattro o cinque, non ricordo bene. La grafica non si limita ad essere essenziale ma si presenta piuttosto carina, con dei fondali fatti bene e dei personaggi ben animati. La parte infine più rilevante del programma è poi rappresentata dal sonoro, a cui io dedico sempre una certa attenzione: davvero lodabile, ve l'assicuro. In definitiva, oserei concludere che questo gioco rappresenta l'ideale per distendere in nervi dopo una giornata di studio o di lavoro, senza far addormentare il cervello.

64

In The

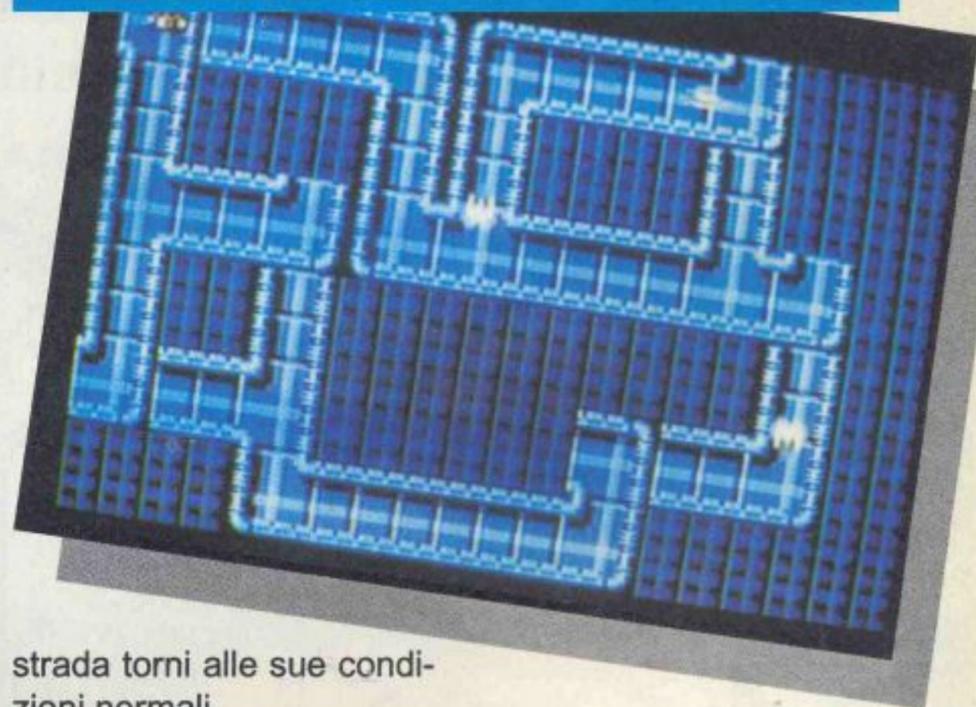
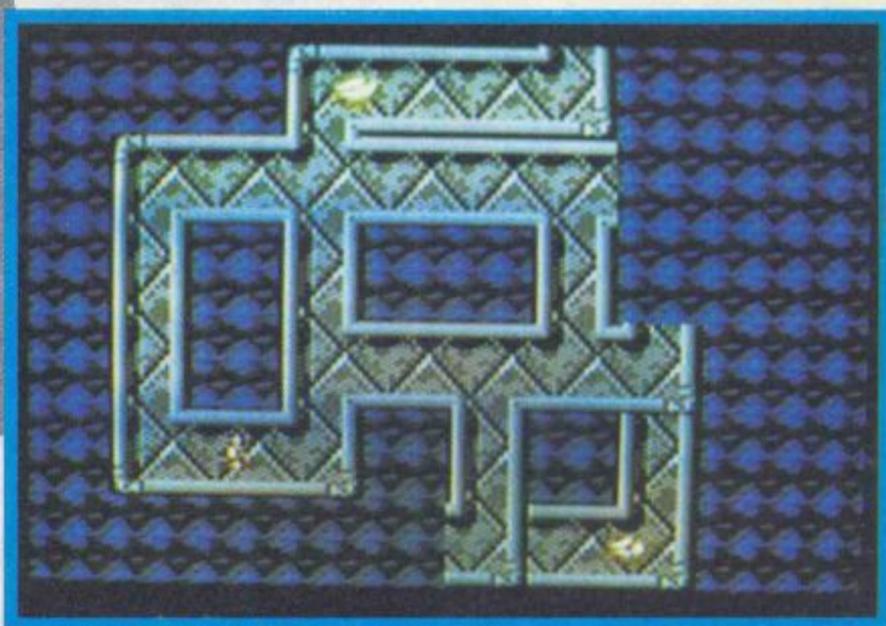


Capita spesso che Paolo si esalti di fronte ad un gioco, ed allora non sapete cosa succede. Prima mi chiama al telefono e mi dice "Davide, ho qui un gioco che è fantastico, meraviglioso, stupendo, mousabile (=molto molto molto bello - VP) ecc ecc"

Dopodiché viene a casa mia col suo motorino tutto scassato che pianta giù un rumore pazzesco e tirerà al massimo 35 all'ora, si getta in camera mia, accende il computer, e senza che io dica né A e né BA infila il disco nel drive e lo carica "Vedrai che gallata!". Dopodiché inizia ad esaltarsi, il che è pericoloso perché ha l'abitudine di infilarsi le dita nel naso (ma guarda te quante palle che s'inventa NdP) (eh altro che Palle! NdD) ed a smanettare a più non posso, mentre io lo guardo esterrefatto e ci resto immancabilmente di sasso. Questo è puntualmente accaduto anche di fronte a Inter Change, che a mio avviso non è certo mediocre, ma non è poi neanche nulla di particolarmente eccezionale. Massì, graficamente è carino, come suono non ho nulla da eccepire, ma in fondo in fondo si tratta pur sempre di muoversi negli stessi posti, fare le stesse azioni, girarsi di qua e di là e premere il tasto fire al momento giusto. Come puzzle game, poi, è semplicissimo, perciò non vedo dove sia tutta l'"eccezionalità" di questo prodotto.

PRESENTAZIONE 78%
Discreta in tutti gli aspetti
GRAFICA 83%
Essenziale? No, di più: decisamente carina
SONORO 80%
Buono il motivo nei titoli, discreti gli effetti sonori in-game
APPETIBILITA' 78%
Puzzle game ce ne sono tanti, milioni di milioni, ma son difficiloni...
LONGEVITA' 80%...
Non certo questo qual!
GLOBALE 80%

Un giochino decisamente divertente che non mancherà di appassionarvi, soprattutto se non siete fan del genere e vi sbucellucherà l'idea di avvicinarvi ai puzzle senza abbandonare la possibilità di sparare a qualcuno.



strada torni alle sue condizioni normali.

Oltre a fare ciò, potrete sparare ai vostri avversari, provocandone la morte. La possibilità di ruotare qualsiasi parete di qualsiasi blocco vogliate, è molto utile e vi permetterà di difendervi dai nemici, visto che essi, sbattendoci contro, dovranno per forza cambiare direzione.

Lungo i cunicoli di Interchange potrete trovare

alcuni bonus descritti nel box da qualche parte in questa pagina, i quali vi permetteranno di interagire con i nemici nei modi più svariati. Ci troviamo dunque di fronte all'ennesimo puzzle game della storia del C64, e, a quanto vedo rileggendo questo articolo, all'ennesima recensione poco ispirata. Ma d'altronde cos'altro si potrebbe dire?

EUROPA

OUT RUN

Alla fine la serie Out Run diventa seria, è finito il tempo spensierato in cui correte dietro alle belle ragazze (sigh & strasigh), ora un'importante missione vi attende. Delle matrici importantissime sono state rubate ed ora tutti i contadini, i poliziotti e gli agenti segreti (perfino James Bond in persona) sono



"YOU ARE UNDER ARREST. YOU HAVE THE RIGHT TO REMAIN SILENT. ANYTHING YOU DO SAY MAY BE USED AGAINST YOU IN A COURT OF LAW. WE GOT YOU!"

all'opera per recuperarle... Dunque, Simeon Kutz sarà anche un buon agente segreto, ma doveva essersi bevuto il cervello quando lasciò la sua rossa, splendida, velocissima Ferrari F40 incustodita & aper-

ta in un parcheggio. Quando infatti ritornò, alla fine del lavoro, trovò solo uno spazio vuoto. Buuu, rivoglio la mia Ferrari!!! (Ma dico io, vi sembra possibile che un agente segreto possieda una Ferrari? Valli a capi-



Dopo l'enorme successo di Power Drift, la Probe ritorna sulla vetta con un altro gioco di corsa, Out Run Europa, uno dei più variati e realizzati giochi di questo genere. A partire dalle schermate di intermezzo, formate da un'immagine ottimamente disegnata, tutto è stato realizzato egregiamente. Nella versione su cassetta l'azione è purtroppo molto frammentaria, ma ciò non toglie niente al gioco vero e proprio: insomma, vale la pena di aspettare per poter ammirare un così gran numero di dettagli! La velocità di gioco è veramente impressionante ed è paragonabile persino a quella di Turbo Charge. La giocabilità è allo stesso modo fantastica, dubito che avrete tempo di annoiarvi mentre ci giocate. Insomma, ORE è veramente un ottimo gioco, consigliato a tutti, ma specialmente ai fans della velocità.

re quelli che inventano le trame dei giochi! NdD) Come se non bastasse a tutte le lacrime che il nostro buon agente segreto versava per il furto della sua fuoriserie si aggiunsero anche gli insulti del capo: "sei solo un incompetente, solo uno scervellato avrebbe lasciato i calchi delle banconote su una macchina in un parcheggio!! Ti consiglio di sbrigarti a recuperarle, altrimenti ti man-

derò nel deserto del Sahara a dirigere i cammelli, e SENZA la Ferrari!). Le cose tuttavia non erano così nere come sembravano: qualcuno aveva visto la Fiammante rossa di Maranello sulla strada di Dover. Dal momento che Simeon non poteva permettersi di aspettare un bus (e sì, in Inghilterra bisogna aspettare parecchio, l'ho provato personalmente, NdD) DOVEVA a tutti i costi procurarsi un mezzo di trasporto...

derò nel deserto del Sahara a dirigere i cammelli, e SENZA la Ferrari!). Le cose tuttavia non erano così nere come sembravano: qualcuno aveva visto la Fiammante rossa di Maranello sulla strada di Dover. Dal momento che Simeon non poteva permettersi di aspettare un bus (e sì, in Inghilterra bisogna aspettare parecchio, l'ho provato personalmente, NdD) DOVEVA a tutti i costi procurarsi un mezzo di trasporto...

veloce. Si guardò intorno frettolosamente e il suo sguardo incontrò solo una motocicletta. Senza alcuna esitazione Simeon afferrò la moto e si precipitò all'inseguimento dei ladri. Nel primo dei sette stage vediamo Simeon al "volante" (sarebbe più proprio definirlo manubrio) di una scarcellata e chissosa motoretta attraverso una strada strapiena di macchine, che, guarda caso, sembrano essere lì solo per

non stavano inseguendo i ladri della macchina ma bensì lui, in fondo avrebbe potuto immaginarlo... stava seduto su una moto rubata! (Se l'auto della polizia riuscirà a fermarvi perderete un continue) Velocemente fece pressione sul bottone di boost e zoom, in un battibaleno sparì all'orizzonte. Questa possibilità è molto limitata, quindi decidete opportunamente quando farne uso, comunque potrete incrementare il numero di boost raccogliendoli per la strada. In pochissimi secondi Simeon si trovò all'ingresso di Dover. Ma ahimè era troppo tardi! Buuu tutta questa faticaccia per niente! Ma un momento, li vedo, sono appena salpati su un battello e guarda caso, c'è

un jetski parcheggiato lì all'angolo. Simeon ringraziò il giorno in cui aveva preso lezioni di jetski (per corrispondenza) e si gettò all'inseguimento. Sembrava che tutto procedesse per il meglio quando l'agente segreto udì di nuovo la sirena della polizia. Ebbene sì, i due piedipiatti non avevano gradito lo scherzetto del boost ed ora, su un elicottero erano intenzionati a metterlo al fresco (ricordate, aveva sgraffignato una moto ed ora anche un jetski!) Simeon trovò un'altro tasto sul

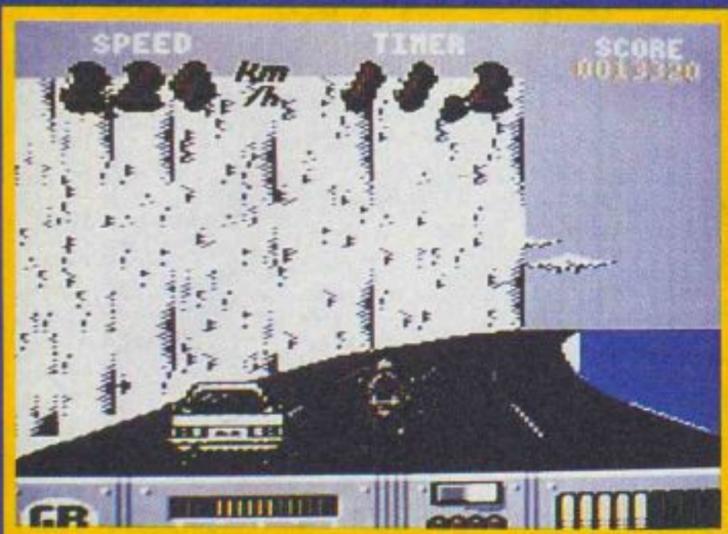
sbattere il povero agente segreto fuoristrada. In ogni livello Simeon dovrà raggiungere i tre checkpoint prima che scada il tempo o prima di consumare le tre possibilità di continue. Ni no ni no ni no (rumori onomatopeici che descrivono il suono di una sirena) Simeon si guardò alle spalle... Era seguito da una macchina della polizia. La prima cosa che pensò fu che il suo capo, impietositosi, gli aveva mandato dei ragazzi per aiutarlo, ma presto si rese conto della cruda realtà: i piedipiatti

lo sfortunato arrivò ancora in ritardo, i ladri si erano già imbarcati con la Ferrari F40 su una nave per L'Italia. Si precipitò immediatamente su un velocissimo motoscafo e si gettò di nuovo sulle orme dei criminali. Incredibile a dirsi ma il motoscafo era così armato di missili che non fu difficile distruggere tutti gli elicotteri rompiballe che gli sbarravano la strada. Quando la nave

manubrio. Un'altro boost pensò, e schiacciò il bottone più in fretta che poté. Ma con sua grande sorpresa non si trattava di un boost, bensì di un lanciamissili, che ne scagliò uno distruggendo in un nanosecondo l'elicottero. Presto tutte le munizioni si esaurirono, ma Simeon poté riarmare il suo jetski raccogliendo quelle che galleggiavano nell'acqua (forse che una nave carica di

armi era affondata casualmente proprio in quel mentre?). Finalmente, dopo mille fatiche, Simeon raggiunse il molo, ma i ladri ce l'avevano fatta di nuovo, ora si stavano già dirigendo alla volta di Parigi. Era perciò necessario un nuovo mezzo di trasporto. Fortunatamente trovò in un parcheggio una Porsche 911 abbandonata con le chiavi nel cruscotto. Ma quando riuscì ad arrivare a Parigi fu informato che i lestofanti erano già partiti alla volta della Spagna. Non c'era tempo da perdere, Simeon si diresse subito a Barcellona, ma

sbarcò nel porto di Genova, Simeon non aveva più un mezzo per proseguire l'inseguimento, così pensò bene di chiamare il suo collega italiano Gianpasquale per farsi prestare un'altra Ferrari F40. Finalmente, questa volta, Simeon riuscì a raggiungere i ladri e a recuperare i calchi. Ormai stava facendo notte, e lasciando il Gianpasquale a sorvegliare i cattivacci si diresse a tutta birra verso Berlino, meta del suo Rendezvous, dove il suo capo già lo attendeva. Acciderboli, è stata dura, ma alla fine il bene ha trionfato!



E' veramente un gioco eccitante, pieno d'azione. La strada si muove molto velocemente (penso che abbiano utilizzato la stessa routine di Turbo Out Run) e mi piace soprattutto la parte del tunnel, pensate, perfino i colori della macchina si scuriscono per via del buio! Le sezioni di inseguimento acquatico sono ab-

bastanza differenti dal resto del gioco, e riescono ad offrire una certa variabilità. La grafica è ottimamente realizzata, basta pensate che in presenza di specchi d'acqua vedrete le nuvole riflesse in quest'ultima. Ogni livello è difficile da superare, con un tempo limite senza pietà che vi farà sudare sette camicie, ed anche la grafica varia da stage a stage. Può suonarvi strano, ma le scene di intermezzo e la grafica stessa danno proprio l'impressione di essere realmente in viaggio. Out Run Europa è assolutamente un titolo che non potete lasciarvi scappare!

PRESENTAZIONE 94%
Eccellenti scene di intermezzo e tre possibilità di continue.
GRAFICA 94%
Ultraveloce grafica 3D con lunghe piene di curve e lunghi tunnel.
SONORO 90%
Un'ottima musicchetta dei Maniacs of Noise per ogni livello. Questo è decisamente il punto debole del gioco (si è preso SOLO 90%)
APPETIBILITÀ 95%
Giocabilissimo fin dalla prima partita.
LONGEVITÀ 93%
Mentre i primi livelli non richiedono un granché di impegno, per superare gli ultimi è necessaria una guida pressoché perfetta!
GLOBALE 94%
Un degno rivale di Turbo Charge.

ROD-LAND



Rod-Land non è altro che la più recente conversione della Storm di un graziosissimo, ma poco conosciuto (almeno da noi), coin-op giapponese. Ancora una volta il cattivaccio di turno ha rapito la vostra bella mamma e l'ha portata in una torre lontana e "a prova di fuga". Dal momento che Tam e Rit, i suoi due bambini, sentono molto la mancanza della loro mamma, (cosa che a me non succederebbe MAI, NdD) il loro amato paparino ha deciso di mandarli (!!) a salvarla! Tranquilli, tranquilli (sono sempre io, il paninaro... Hem no, scusate questo non



che popolano i vari scenari sono veramente molto carine, nel classico stile rotondo giapponese (io adoro i giochi rotondi giapponesi). L'azione non è mai ripetitiva e c'è una buona dose di varietà. In parole povere: Rod-Land è una vera e propria chicca, con una spassosissima grafica rotonda e una buona dose di sadico umorismo orientale. Sé a ciò si aggiunge l'enorme giocabilità del prodotto cosa salta fuori? Un ottimo platform!

c'entra un granché, tante ore di traduzione rovinano il cervello) non è come pensate voi, il paparino non è così incosciente come sembra, infatti Tam e Rit non saranno completamente disarmati, avranno infatti il magicissimo scettro di Shesanomo e le scarpette dell'arcobaleno, il primo per gentile concessione del paparino stesso, le seconde per la gentile collaborazione del vecchio saggio del villaggio all'impresa. Già dalla storia altamente demenziale (chi è che sostiene che il demenziale non va più di moda?) si può facilmente intuire l'orientaleggiante prove-

nienza di RL (non che la demenzialità sia esclusivamente giapponese, ma di solito i videogames demen- ti provengono da lì). Il gioco di per sé è molto simile a Bubble Bobble o Rainbow Island, si tratta infatti di un platform game in piena regola. Tutto ciò che dovete fare è zompare addosso ai cattivacci che popolano lo schermo, tramortirli a colpi di scettro e quindi spiaccicarli un paio di volte contro il suolo. Non siate stupiti, non c'è nulla, sulle istruzioni, che vi dice di non essere violenti!

Tam e Rit, da bravi fratellini, non si possono colpire a vicenda, ma se urteranno un nemico perderanno una

vita (ovvio, no?). Ah, un trucchetto facile facile che abbiamo scoperto in redazione: evitate assolutamente di colpire un cattivaccio in vicinanza di un muro, dal momento che, rimbalzando, potrebbe colpirvi!

Durante il gioco, per passare da una piattaforma ad un'altra potrete, a seconda della situazione, usare delle scale, oppure, in mancanza di queste ultime, saltare su dei graziosissimi palloncini (un po' come accadeva in Bubble Bobble).

Spiaccicare tutti i cattivacci è veramente un gran divertimento, specialmente se vi donano armi extra o bonus. Ogni tanto avrete anche la



Yuppy, un gioco rotondo! E' inutile che vi dica che è il mio genere di giochi preferito, tanto l'avrete già capito dalla mia precedente esclamazione! La grafica ricorda molto da vicino quella del buon vecchio Bubble

Bobble e questo non è un male, ve l'assicuro. Gli sprite sono veramente molto divertenti da osservare e... da uccidere! La giocabilità comunque resta la cosa migliore di Rod-Land, è veramente il massimo, soprattutto se utilizzerete il modo a due giocatori (è veramente ridicolo far arrabbiare il vostro compagno di gioco solo perché gli avete soffiato un bonus!) Consigliato vivamente a tutti gli amanti dei giochi tondi.

PRESENTAZIONE 89%

Il multiload era inevitabile ma tutto sommato è ben fatto. Eccellente presentazione, come scene di intermezzo, opzione di continue, e due differenti tabelloni degli hi-scores.

GRAFICA 89%

I fondali non sono molto complessi ma fanno tuttavia un certo effetto (positivo), buoni anche gli sprite dei personaggi.

SONORO 76%

Ahi ah ah, qui si poteva fare qualcosa di meglio...

APPETIBILITÀ '92

L'elevato livello di difficoltà non potrà che attirarvi!

LONGEVITÀ '88%

32 schermi di piena frenesia vi terranno impegnati quanto basta.

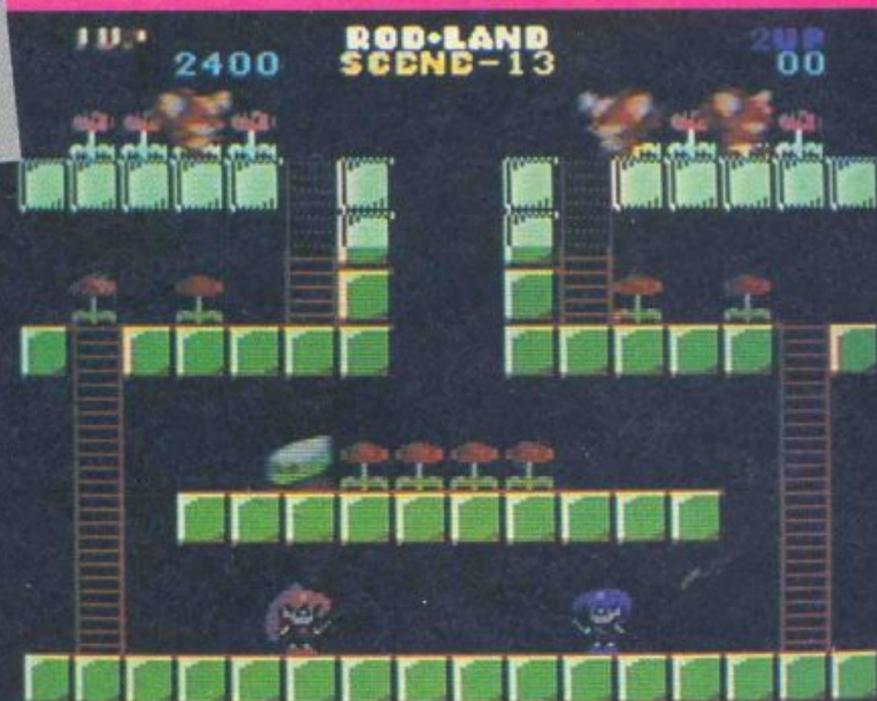
GLOBALE 90%

Sì, va bene, il coin-op non è molto conosciuto, tuttavia un gioco con una così alta giocabilità non deve essere perso!

possibilità di raccogliere delle lettere (Queste ultime sembrano maledettamente dispettose, spariscono sempre prima che si riesca a raggiungerle!).

Il divertimento più sadico sarà poi vedere Tam e Rit saltare all'impazzata sullo

comparirà sullo schermo e vi donerà, indovinate un po', una vita extra!! Alla fine di ogni livello vi troverete ad affrontare il cattivaccio-guardiano, e vi assicuro che vi sbellicherete dalle risate: non avevo mai visto dei mostri di fine livello così stupidi, che ne dite di un bel- l'elefante che si dondola su



schermo per "cuccarle" (Per me è la parte più bella del gioco). Se riuscite a formare la parola EXTRA perderete una vita. No, va bene, non chiamate la neuro, vi prometto che da ora in poi sarò buono!! Cosa stavo dicendo? Ah, sì, una fatina

un altalena oppure delle piccole baby-balene? Il massimo sarà poi scoprire che il terrificante demone, autore del rapimento, e di cui persino i nemici stessi hanno paura, non è altro che un bambino (e, ma allora ditelo!).

Visto che Dave (si pronuncia "Deiv", e così ho risolto uno dei dubbi che meno assillano i nostri lettori) si è divertito, qualche pagina più avanti (o più indietro, adesso non so con precisione), a prendermi in giro per quando mi esalto di fronte ad un videogioco, vorrei gentilmente farvi notare ciò che accade quando ad esaltarsi è LUI. Tanto per cominciare, anch'egli viene preso da una crisi di "telefonite", e cerca di raggiungermi ovunque mi trovi. Dopodiché mi dice: "Paolo, vieni a casa mia a vedere!". Quando mi presento a casa sua, in perfetto ritardo



come al solito, non si degna neanche di staccare lo sguardo dal monitor e mi dice "Giochiamo". Il che vuol dire una sola cosa, ovvero che LUI gioca, mentre io sto lì imbambolato a guardare come un fesso. Quando ha finito mi chiede "Divertente, vero?" Ed io "Sì, sì, come no...". Quando poi finalmente riesco ad acchiappare il joystick ed a sedermi di fronte al monitor, per trenta secondi posso dilettermi, dopodiché lui piglia in mano la chitarra ed inizia a strimpellare alcuni motivetti che conosce solo lui (l'unico che,



Quando ho letto la recensione di Paolo ho provato alcuni istinti omicidi che, per fortuna, non hanno avuto alcun seguito. Comunque questa me la lego al dito e non vi assicuro che non ci saranno futuri sviluppi. Bhè, se ero arrabbiato, dopo aver caricato Spike e averci fatto qualche partita, mi sono calmato ed ho iniziato a divertirmi come da mesi non facevo sul mio C128. A costo di ripetere quanto detto dal mio collega, non posso fare a meno di rilevare l'arguzia della grafica e la stragrande giocabilità di questo budget game. Ve lo consiglio caldamente, anche solo per ascoltare la musica (che si intona perfettamente alle grida di dolore di Paolo mentre lo picchio... He He He He! NdD)

TRAN

a mio avviso, si salva perché lo canto in coro anche io volentieri, è la sigla di Daitarn 3 NdP) e non mi per-

mette di ascoltare il commento sonoro. Quando poi sono arrivato a metà partita, lui mi stacca i cavi del computer e senza che io possa dire né A e né BA, voilà che attacca il Megadrive e mi dice "E adesso ti faccio vedere che finisco Strider" e a nulla valgono i miei implori del tipo "Bastaaa! Me l'hai già fatto vedere centomila volte! Fammi giocare!..." Che lui ha già iniziato la sua luuuunga partita a tale videogioco. Contento, Davide?

E dopo questa lunga, quanto inutile e faceta presentazione, veniamo al gioco che abbiamo in esame, e cioè Spike In Transylvania. Beh, dovete sapere che Ciro il Vampiro ha rapito tutti gli amici di Spike, e costui, vichingo coraggioso e scaltro, dovrà andare a liberarli. Il gioco inizia nel villaggio



64

SPIKE IN PENNSYLVANIA

che circonda il castello del mitico conte, e lì Spike dovrà cominciare a procurarsi oggetti utili, come ad esempio la sacca piena d'oro, con la quale -ad esempio- potrà corrompere la guardia del castello per entrarvi. A questo punto, avrete già intuito che si tratta di un'arcade adventure, in tal caso devo proprio dirvi "Bravi, avete ragione! Visto che se vi impegnate, siete proprio dei lettori diligenti?". Ma torniamo a noi. Il gioco presenta numerose locazioni, ognuna delle quali nasconde qualche oggetto o una persona che potrebbe darvi utili informazioni. Il mago, ad esempio, vi chiederà di ritrovare il suo libro di magie e riportarglielo. Per fare ciò dovrete anche avere con voi un crocefisso, sulla cui utilità e/o ubicazione non voglio anti-

ciparvi nulla. Anche perché se no che gusto c'è a giocare? Spike potrà portare con se solo 6 oggetti per volta, quindi dovrete fare molta attenzione a selezio-

narli, poiché dovrete anche tener presente che i vostri amici sono chiusi nelle galere, e le galere sono chiuse a chiave, e che le chiavi occupano spazio. Perciò,



Forse questa recensione potrà sembrarvi un tantino esagerata per un budget-game, ma vi posso assicurare che Spike merita tutta questa attenzione, soprattutto considerando che è un gioco **ORIGINALE** e che quindi non è una rerelease o qualcos'altro di "già visto". Come avventura è piuttosto facile, e d'altronde c'era da immaginarselo, visto che sembra proprio rivolta a chi vuole divertirsi senza fondere il tasto fuoco e nemmeno il cervello. La grafica è molto fumettosa, con degli ottimi fondali e degli sprites davvero divertenti. Il commento sonoro è molto, ma molto carino e non vi annoierà mai. Insomma, questo gioco è un signor budget che, a quel prezzo, non potete permettervi di non prendere in considerazione.

PRESENTAZIONE 80%

Che ci crediate o no, è arrivato in casa mia con una bottiglia di Champagne e mi ha detto: "Brindiamo?"

GRAFICA 90%

Belli gli sfondi con dei personaggi fumettosi
SONORO 85%

Musichette carine vi accompagnano per tutto il gioco

APPETIBILITA' 90%

I budget originali sembrano una razza in via di estinzione

LONGEVITA' 90%

Quelli così belli che ti prendono e non ti mollano più poi, sembravano del tutto estinti

GLOBALE 92%

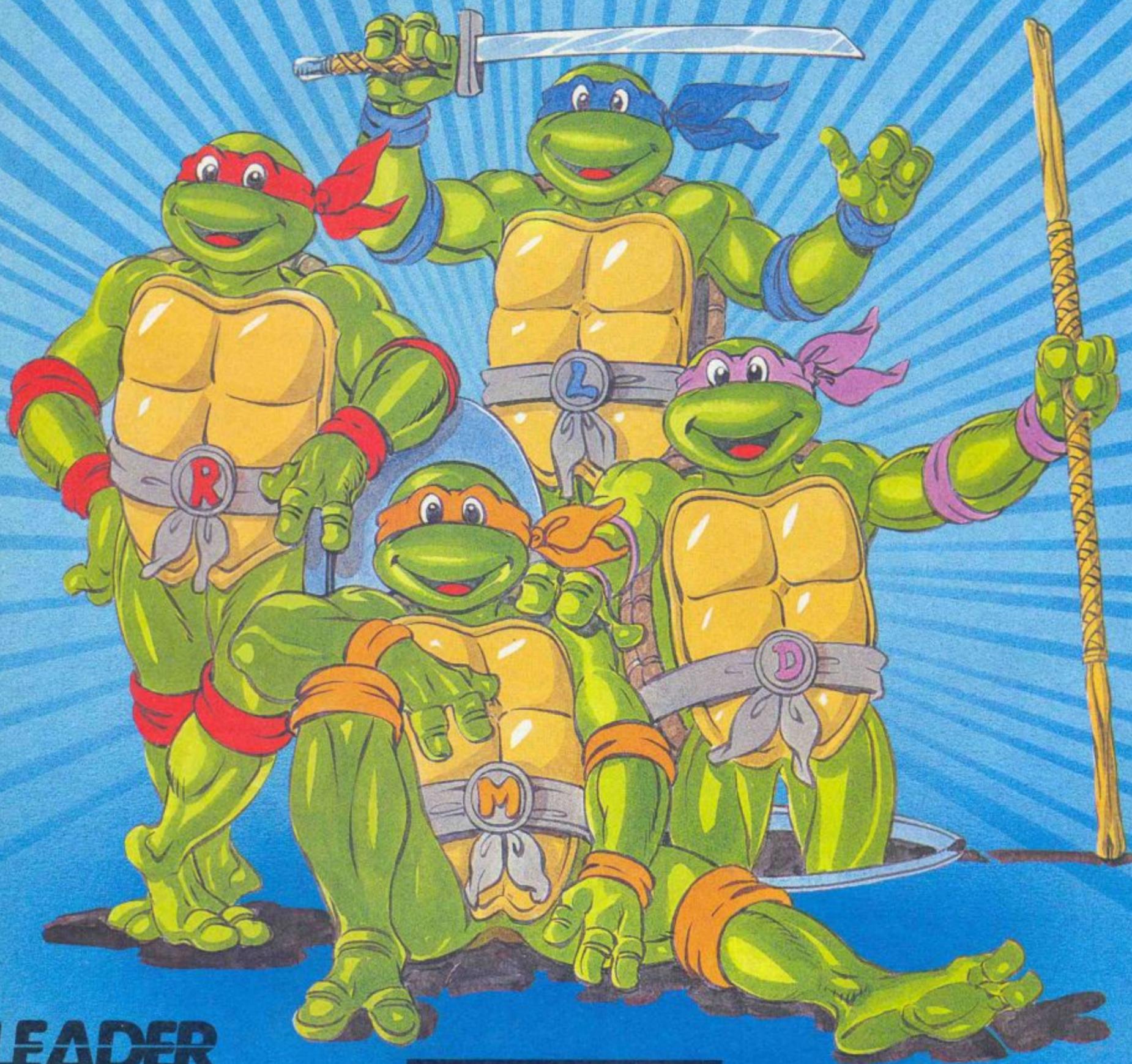
Meraviglioso



alla fine di questo lungo discorso, dovrete ricordarvi di riservare un certo numero di "tasche" vuote dove mettere le chiavi. Attenzione a tutti gli animali presenti nel castello e nel villaggio, nonché a certi guardiani (quelli grigi), poiché un eventuale contatto con loro vi fa perdere energia. Una volta che questa termina perdetevi una vita, e quando ne perdetevi tre... Ma devo proprio dirvi tutto!?! Quando ne perdetevi tre finisce la partita!

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES™



LEADER

· DISTRIBUZIONE ·

COWABUNGA!!

THE HEROES IN A HALF SHELL™ ARE COMING!

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

Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neill,™ 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.



TOP SECRET

Vacanzatissimi amici,

dopo un succoso Zzap! estivo e un piacevole agosto speso in bagordi vacanzieri, ci troviamo nel bellissimo mese di settembre con ancora qualche tempo di ferie cittadine prima dello strazio scolastico. Il Top Secret di questo mese risente genericamente della magra di luglio quanto a truccaglia varia, ma siamo abbastanza orgogliosi di potervi fornire la soluzione completa di Last Ninja 3. Assieme troverete altre soluzioni di giochi meno recenti (ma comunque mai pubblicate), mentre contiamo di potervi offrire un contorno più gustoso nel prossimo numero, grazie alla ripresa delle attività videosollazzo, ragion per cui vi lasciamo in compagnia della nostra selezione di materiale. L'ufficio dove lavoriamo NON è andato in ferie, per cui indirizzate le vostre elaborazioni sempre a:

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

**Soleggiatamente
vostri**

BBROS

MYSTERE

(Genias / C64)

Errata corregge per il codice della seconda parte di questa avventura tutta italiana: già avevamo i nostri dubbi quando lo pubblicammo (nei manoscritti quasi nessuno distingue le lettere "O" dagli zeri!), per cui il codice vero è 3OIC45Z. Il "2" finale che avevamo scritto in precedenza era quindi una zeta, ma neanche in questa corezione possiamo dirvi se il secondo carattere è una "O" o uno zero. Scrivete più chiaro!

**Giuseppe Leotta
- Acireale (CT)**

SUPER MONACO GP

(US Gold / C64)

Tanto per restare sull'argomento conversioni, eccovi una mini-valanga di consigli e osservazioni su questo gioco a tavoletta!

- 1) Volete passare subito alla pista con fondo bagnato? Facile facile: iniziate a giocare e raggiungete la velocità massima (175 miseri Km/h). Alla prima curva, girate dalla parte opposta e spiaccicatevi contro un palo o un cartello, causando un roboante GAME OVER. Vi troverete più tardi nel giro di qualifica con pista fradicia, e il trucchino funziona durante ogni gara.
- 2) Se vedete negli specchietti qualche vecchia caffettiera decisa a superarvi dovete curvare dalla parte dove vi sta attaccando: vi beccherete una bottarella nel posteriore e si allontanerà; non è vero però che guadagnerete velocità (secondo le istruzioni).
- 3) In curva non frenate assolutamente mai: tenetevi sempre ai fatidici 175 e non sognatevi neanche di levare un filo di gas! Per tenere la strada è sufficiente curvare dalla parte giusta (altra toppata delle istruzioni).
- 4) Se una bagnarola avversaria vi sta per superare in una curva, comportatevi come se niente fosse: la costringerete a rallentare, e all'uscita della curva sarete tutti solicelli.
- 5) I limiti di posizioni (ennesima toppata delle istruzioni) non sono validi e non hanno limiti - scusate il giochetto - su nessuna pista: a intervalli regolari il limite cambia senza tregua.
- 6) Dopo il semaforo verde (superata la sessione di qualifica) potete partire quando accidenti volete. Anche se infatti accumulerete un distacco incolmabile, il limite posizionale non cambierà finché sarete fermi.

Marco Pelloni - MO

ndWB: La tua osservazione sul trucco generale è valida solo fino a un certo punto. Ai lettori basta sapere che funziona, senza sciopparsene ogni volta tutta la meccanica, per cui al massimo è sufficiente dire che funziona (ed è una cosa che chiunque può scoprire) risparmiando spazio prezioso sulla rivista. Se ci fai caso, è l'unico trucco sempre uguale per tutti i giochi, ragion per cui abbiamo deciso di generalizzarlo. Non hai idea di quante lettere riceviamo che lo tirano in causa!

WEIRD DREAMS

Soluzione a cura di Giorgio Baldaccini

Credevate che ci limitassimo soltanto a pubblicare trucchi altrui? Ma no, cari lettori, anche noi, quando possiamo, pubblichiamo qualcosa di nostro. Eccovi dunque la soluzione di *Weird Dreams*, e spero che serva a liberarvi di qualche incubo notturno!

All'inizio vi trovate in uno strano pozzo con una corda che gira sopra la vostra testa. Andate verso il centro e raccogliete almeno un paio di quelle sostanze rosate che fluttuano nell'aria (zucchero filato), poi saltate appena la corda raggiunge l'angolo sinistro dello schermo (per riuscire ad aggrapparvi questa deve essere almeno un po' frondosa). Una volta usciti vi ritroverete in un luna park con un enorme ape che vi dà la caccia. Inchinatevi subito per depositare lo zucchero e poi scappate a sinistra distribuendo equamente lo zucchero rimasto per il nuovo quadro incontrato. Quando oltrepassate la pala a terra, giratevi verso destra e raccoglietela, per poi dirigervi risolutamente verso l'ape. Appena questa deposita la sfera blu per raccogliere lo zucchero, riempitela di botte (fuoco + destra) e mettetevi in posizione ideale per raccogliere la sfera, facendo attenzione a non andare troppo avanti. Inchinatevi dunque per raccoglietela e giratevi più in fretta che potete per scappare a sinistra. Vi ritroverete in una sala degli specchi con cinque porte, tre sempre aperte e due accessibili solo con la sfera di colore giusto. Se avete fatto tutto bene solo una dovrebbe esservi proibita. Andate a destra e finirete in un giardino con un cespuglio di piante carnivore. Il trucco sta nel prendere un pezzo di legna dal mucchietto e riempire il cespuglio di mazzate. Una volta liberata la strada troverete nella schermata più a destra una bambina apparentemente innocua con un pallone da calcio. Appena vi avvicinate troppo il pallone vi mangia in stile Pac-man, per cui conviene stare subito sopra quello strano mobile lanciato in qualche modo nei cespugli sotto di voi. Quando la bambina vi lancia la palla dovete raccoglietela e rilanciarla (muovere in basso e poi mollare il joystick), continuando così per alcuni tiri. Ad un certo punto vi farà un tiro particolarmente corto: quello è il vostro momento, correte avanti di un paio di passi, rilanciatele la palla e la bimba verrà finalmente mangiata. Ovviamente se dovesse farvi qualche tiro troppo lungo dovete fare uno o due passi indietro cercando di girarvi il più velocemente possibile (in caso contrario la palla uscirà fuori schermo e la bambina vi prenderà a coltellate; quante storie per un pallone!). Una volta che avete preso la palla non vi resta che mettervi sotto quello strano cespuglio a forma di mano ed "entrarci dentro" (fuoco + alto) per poi ritornare alla sala degli specchi. Ora uscite dalla porta di sinistra e ammiratevi ben bene il deserto che si stende davanti a voi, beh, deserto mica tanto perché dei pesci stanno fluttuando sopra la vostra crapa e sembrano dire "prendimi prendimi". Voi naturalmente dovete prenderne uno spiccando un salto ben calcolato e come per miracolo appariranno dal vuoto desertico degli strani esseri peniformi (quelli della testata di caricamento, per capirci) alti almeno quanto voi e che vanno presi letteralmente a pesci in faccia. I malcapitati, infatti, saranno anche grandi e grossi, ma crolleranno senza indugio a terra, lasciandovi qualche secondo di respiro per raggiungere il margine destro dello schermo. E proprio a destra dovete andare, attraversando altri due schermi abitati dagli stessi "esseri" di prima, per poi incontrare un'altro essere déjà vu, stavolta quello strano coso "dentuto" sulla copertina del gioco. E anche qui la regola è sempre la stessa e valevole anche per la schermata successiva: avete il pesce in mano, usatelo! Uccisi i due incubi troverete a destra una

strana statua dal probabile titolo "tristezza" e una bella buca semovente che oscilla da sinistra a destra. Siate veloci: andate a contatto con la statua e riempitela, tanto per cambiare, di pesciate, finché non appare la sfera rossa. Nel caso la buca dovesse farsi troppo vicina, tornate velocemente indietro e aspettate che si riallontani per proseguire il lavoro. Solo dopo aver preso anche la sfera rossa potrete buttarvi senza paura nel minaccioso buco per poi ritrovarvi in un pezzo di deserto apparentemente senza uscita. L'unica cosa da fare è abbastanza ingegnosa: premere il tasto speciale apposito indicato sulle istruzioni con ben tre puntini interrogativi (sul 64 è la lettera B, sui 16 bit il tasto Help). Cosa accadrà: niente di speciale, il vostro pallone da calcio si improvviserà giardiniere e vi aprirà la strada con un bel lavoro di mandibole; ritornare alla camera degli specchi è pura routine. A questo punto troverete tutti gli specchi accessibili e dovete entrare in quello destro-centrale: vi ritroverete a camminare sui tasti di un piano in una stanza dalle tinte bluastre. In questa stanza non c'è proprio nessun pericolo, mentre in quella direttamente a destra bisogna oltrepassare la danzatrice balenoide e fluttuante senza essere presi a pedate al cranio: tenete conto che non fa mai più di tre volteggi consecutivi su se stessa e dovrete riuscire ad oltrepassarla. Seguirà un'altra stanza coll'incubo del pianista del tutto simile alla prima e parimenti innocua, e poi ancora una stanza con una vasca per pesci. Nell'acquario in miniatura sguazza un bel pesce anguilliforme che tira scariche elettriche agli imprudenti disturbatori: dovete riuscire a prenderlo tenendo conto che alterna una fase "carica" a una "scarica". Fatto? Bene, uscendo a destra vi ritroverete, manco a dirlo, nella consueta camera degli specchi, pronti per entrare nell'ultima porta: quella centrale-sinistra. Ma, un momento! Cos'è quella roba? Ah, sì: l'ape è ancora all'attacco e dovete riempirla di anguillate (o quel cavolo che avete in mano, per la serie: fai da te col pesce). In seguito oltrepassate la porta suddetta e vi ritroverete in una serie di stanze dall'illuminazione che va e viene, per giunta piena di pipistrelli e vampiri (niente Conte Dracula, sarà per la prossima volta). La cosa da fare è abbastanza ovvia: proseguire a sinistra per tre camere avendo cura di inchinarsi al momento giusto per evitare i volatili e soprattutto reprimendo la voglia di entrare nelle porte in alto (si viene tranciati di netto, garantito dalla dentiera!). Nella terza camera ci sarà una scritta al neon (PRESS), toccatela e la luce smetterà di lampeggiare, senza contare che i fastidiosi vampiri non si faranno più vivi. A questo punto dovete tornare due schermi indietro, cioè a destra, saltando i due volatili rimasti e poi prepararvi ad affrontare il mostro gigante (una specie di roditore). Con lui non ci sono pesci che tengano: dovete proprio oltrepassarlo senza colpirlo e l'unico modo è attaccarsi al lampadario centrale, dondolare e, al momento buono, saltare a terra (se volete, esercitatevi sui lampadari delle camere precedenti). A questo punto andate a destra per altri due schermi, fate la mossa per entrare nella pendola (troverete la sfera verde) e poi imboccate l'uscita indicata dal pendolo. Ultima camera, mostro finale: avete un pesce in mano, quindi usatelo per distruggere gli strani oggetti fluttuanti (nessun problema: è la camera più facile di tutto il gioco).

CONGRATULATIONS. WEIRD DREAMS 100% COMPLETED.

TOP SECRET

GREMLINS 2

(Elite / C64)

I Gremlin vanno all'attacco dei vostri video, ma con questi due trucchi due potrete dargli una sonora batosta.

Trucco numero uno: giocando premete "Commodore" o F3 per passare di livello o al piano superiore del palazzo Clamp!

Trucco numero due: accumulate in una partita almeno 3000 punti per entrare nel tabellone dei punteggi. Mettete SINATRA come nome, iniziate una nuova partita, e dopo essere usciti dall'ascensore vedrete che il pannello segnerà nove vite, che però non finiranno mai!

Marco Pelloni - MO

SALAMANDER

(C64)

Trucco un po' elaborato per far quel che volete con i livelli: innanzitutto dovete poter leggere la directory del disco - che è protetta - quindi avrete bisogno di qualche programma o cartuccia in grado di cavarsela. Quindi decidete da che livello partire; sia x il livello voluto e sia y uguale a x meno uno (esempio: per il terzo livello x è 3 e y è 2), per cui scriverete LOAD "LEVEL y.SAL",8,1, attendete che abbia finito e scrivete ancora LOAD "LEVEL x.SAL",8,1. Per partire usate SYS 10000 dopo il secondo caricamento. Questo trucco ha effetti abbastanza imprevedibili sul numero delle vite: se dovesse essere indicato da uno strano simbolo, significa che sono molto più delle normali.

Il cammello volante Kabubi - TE

SKULL & CROSSBONES

(Domark / C64)

Per questo decente gioco piratoso vi forniamo una SYS a sorpresa, da inserire - come sempre - dopo il reset. Scrivete cioè SYS 2072, e che succederà mai? Vite infinite, forse? Nooooo, c'entra molto di più il passaggio di livello!

Luca Cusin - Monselice (PD)

MIGHTY BOMBJACK

(C64)

Oh, hooo! Eccovi alle prese con questo giocuccio, che si avvantaggerebbe senza dubbio alcuno da un buon numero di vite in più. Diciamo infinite? E infinite avrete: resettate e scrivete POKE 7829, 173 e SYS 2190 per ripartire. Bombatevi per benino!

Francesco e Luca Muciaccia - Vigevano (PV)

MIELCO presenta:

Media Box



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

MIELCO
concessionaria esclusiva
per l'Italia

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

LAST N

(System 3 / C64)

Continua la storia del ninja più avventuroso dell'universo, il quale, anche stavolta avrà la vita più facile grazie alla soluzione e ad una piccola serie di consigli. Cominciamo, ovviamente, con la prima!

LIVELLO 1

Nella casupola nella schermata di partenza si trova un guanto di pelle: va corredato con alcuni chiodi reperibili nella schermata dove ci sono due capanne di legno (precisamente, all'entrata di quella in basso). Avrete quindi un guanto da scalatore.

In una schermata con quattro uscite a croce campeggia al centro dell'incrocio una statua di un leone: cercate e troverete le shuriken.

Nello schermo con un albero in basso a destra e alcuni rametti sul sentiero ai suoi piedi dovete proprio raccogliere questi ultimi: serviranno per costruire il nunchaku insieme alla catena. Quest'ultima la trovate a sorreggere un vaso di fiori nella schermata della tettoia coi vasi appesi.

Altra schermata: incassata nella montagna c'è una statua di uno shogun con tanto di spada: della statua non sapete cosa farvene, della spada sì!

Cercate ora uno schermo pieno di barili di polvere: in basso a destra ci sarà un parete rocciosa apparentemente insormontabile... ma voi avete il guanto da scalatore! Selezionatelo, scalate, camminate per un po' e prendete la lampada di vetro appesa alla costruzione. Tornando alla schermata dei barili, riempitela (tenendola in mano) di polvere da sparo (i barili ne sono pieni): avrete una bomba.

La bomba andrà piazzata proprio dietro la roccia sferoidale che dovrete aver visto nella schermata precedente. Risultato? La sfera crollerà giù lascian-

dovi la possibilità di prendere la pergamena che nascondeva. L'unico problema è che dovete fare tutto un giro per posizionarvi sulla piattaforma in basso a destra. Ormai è quasi fatta: con la pergamena in mano dovete imboccare il portone di uscita (partendo dalla schermata di inizio gioco, è in quella subito in alto a destra) e affrontare lo shogun.

Se siete malridotti per i troppi combattimenti potete cercare la pozione: è in una schermata in cui il sentiero descrive un quadrato e una grossa costruzione in alto a destra, e precisamente ai piedi della porta di quest'ultima.

LIVELLO 2

Niente armi in questo livello: solo alcuni oggetti utili e l'immancabile pergamena per passare di livello. Cominciamo!

All'inizio andate verso sinistra e continuate fino ad una schermata col sentiero che descrive una "S": in una fessura del muro troverete un mantice.

Sempre nella stessa schermata avvicinatevi a quella specie di barile che galleggia vicino a voi e chinatevi per sganciarlo, magari facendovi aiutare dal mantice: il barile uscirà dalla schermata e riapparirà in quella successiva, permettendovi di saltare dall'altra parte in barba all'acqua che vi blocca la strada.

Nella schermata seguente c'è ancora una pozione vicino alla porta: se vi sentite male beccatevela se no lasciatela lì per usi futuri (tanto dovete comunque ripassare per uscire di livello).

Cercate ora un recinto di pietre verdi e un portale a tre pali tipicamente orientale: nel primo ci sarà la pergamena, un po' più a sinistra del secondo troverete la corda.

OK, ora potete scappare: tornate al quadro della pozione (e prendetela se non l'avete ancora presa) e sganciate un secondo barile per poter tornare indietro fino alla schermata di inizio livello. A questo punto andate verso il basso,

TOP SECRET

INJJA 3

uccidete il cattivone di turno (magari con una bella shuriken) e poco prima dell'interruzione del sentiero, calatevi con la corda (non usate assolutamente la pianta rampicante!) e poi proseguite verso l'alto con la pergamena in mano. Eh, sì, vi tocca uccidere anche questo "mostro finale" e poi siete in regola per il terzo livello.

LIVELLO 3

Andate in alto a destra e, sulla porta del tempio, cuccatevi la pergamena. Tornate alla partenza, andate in alto a sinistra (schermata del vortice), poi in basso a sinistra e rubacchiate il bastone (che poi sarebbe l'ultima arma) nell'angolino in basso a destra. Tornate allo schermo del vortice, piegate in alto a sinistra (pozione, fateci quello che volete), poi ancora in alto a sinistra. A questo punto dovrete vedere sia delle altre shuriken, sia un tappo su un ponticello: le "stelline" potrete prenderle senza problemi, mentre per il tappo dovete fare un piccolo giro ancora (alto-sinistra) e saltare sull'altra estremità del ponte. Avete il tappo? Bene! Dovete usarlo nella schermata del vortice per bloccare il tombino. Andate ora in alto a destra fino alla cascate e uscite con la pergamena in mano. Ed ecco un altro shogun da rompere ben bene...

LIVELLO 4

Nel secondo quadro, vicino ad alcuni attrezzi da lavoro, prendete la forcella, quindi proseguite per una qualsiasi delle due uscite in basso e cuccatevi la pozione nella schermata successiva. Tornate ora sui vostri passi, imbocca la strada rimasta inesplorata e saltate in fiume di lava con due bei salti e continuate per qualche passo ancora. Siete a un vicolo cieco, ma niente paura! NON attraversate la porta ma scalate la parete con la forcella in modo da portarvi proprio all'inizio del sentiero sopra di voi e poi andate ancora avanti fino ad un'imboccatura e poi a una piattaforma. Prendete il lingotto dall'imboccatura della caldaia e poi scendete usando la forcella (nella parete in basso a sinistra ci sono delle scale mimetizzate). Proseguite il cammino fino a un recinto e a un casolare dove si trova la maschera anti-polvere. Ora andate per due volte in basso a destra (osservate il cancello lungo il cammino:

è la vostra uscita) e raccogliete lo stampo per chiavi vicino ai barili

.La pergamena, invece, la troverete in un pentolone nella schermata in alto a destra. Ora in basso a destra fino al camino, dove dovete, usando il mantice, alimentare il fuoco (se non funziona al primo tentativo riprovate).

Tornate ora indietro per un bel pezzo fino alla porta che vi avevo sconsigliato di imboccare e entrate pure, ma con la maschera anti-polvere. Al centro della nuova schermata ci sarà della polvere da raccogliere (l'agente di scorrimento), ma la lava vi impedirà il salto. In effetti dovete tornare alla schermata piena di lava che avete attraversato con due salti grazie alla sponda centrale e, stavolta, percorrere verso il basso la suddetta sponda. Fatto? Avete anche la polvere e potete tornare allo schermo del camino e, utilizzando lo stampo per chiavi, fabbricarvi una bella chiave per l'uscita. L'uscita già sapete dov'è quindi non starò a ripeterlo: aprite con la chiave, scendete le scale (pergamena in mano, mi raccomando!), uccidete lo shogun numero quattro e...

LIVELLO 5

Grossi problemi per trovare la strada fino allo stanzone finale con l'enorme shogun seduto non ce ne saranno. Ricordatevi però di prendere la pergamena e la pozione lungo la strada e, soprattutto, di non selezionare alcun oggetto se non davanti al mostro finale.

ci siete? Bene: dovrete avere il pienone di energia e di bushido senza dei quali avrete ben poche speranze. Piazzatevi di fronte al mostro, leggermente spostati sulla sinistra (più o meno all'altezza del candeliere) e assumete l'atteggiamento di difesa (fuoco + alto/sinistra) e mantenendo la posizione selezionate la pergamena. Lo shogun inizierà a bombardarvi di shuriken ma voi non dovete assolutamente muovervi: resistete per cinque o sei colpi e il mostro morirà. Affrontate ora l'ultimo shogun rompiscatole (del tutto simile ai suoi comparì di fine livello) e sorbitevi la bellissima sequenza finale!

TOP SECRET

TREASURE ISLAND DIZZY

(Code masters / C64)

Per questo divertente gioco di piattaforma vi sforniamo nientemeno che la soluzione completa a opera di un lettore inglese, e quindi, come ciliegina sulla torta, troverete una serie di consigli alla fine. Pronti? All'arrembaggio!

Dalla partenza andate a sinistra e prendete il vecchio baule vuoto, che metterete vicino alla grossa faccia di pietra. Balzando sul baule potrete proseguire verso l'alto: andate verso sinistra e passate il ponte facendo attenzione alle torce. Arrivati al villaggio arboreo dovete riuscire a trovare la spada di vetro, la cinepresa e il boccaglio, e quindi tornate dove siete partiti. Lasciate la cinepresa e la spada di vetro sulla spiaggia, usate solo il boccaglio mettendolo in fondo alla lista degli oggetti, e buttatevi in mare. Attenzione che ora tutte le creature vi uccideranno col solo tocco! In fondo al relitto (verso destra, cioè) troverete la pala: prendetela e tornate in spiaggia, dove raccoglierete, nell'ordine, la pala, la spada e il boccaglio. Tornate ancora in acqua e cercate la roccia dondolante; aspettate che si apra un varco tra il pesce e il calamaro, quindi colpite la roccia con la pala. Salite assieme alla bolla, e saltate al momento giusto per non farvi colpire dalla medusa. Salite lungo le rocce, e arriverete sulla seconda isola. Andate in fondo a destra fino al molo e prendete la chiave dorata, per poi tornare indietro fino alla lapide. Tenendo il boccaglio e la chiave, battete sulla lapide con la spada e apparirà un buco dove vi butterete dentro. Andate verso destra dove c'è il covo del pirata, ed evitate i barili e le torce. State sopra la porta truccata da mezzo barile, e apritela con la chiave; beccatevi il forno a microonde e quindi tornate presso la pozza d'acqua. Tenendo il boccaglio prendete i due candelotti di dinamite, e saltate sopra la roccia e il granchio. Salite ancora sulla bolla, e andate fino alla capanna del negoziante. Gli darete il forno per ricevere in cambio una barca che lascerete nelle acque del molo. NON saltateci dentro fino a che non avrete tutte le trenta

monete! Ora, lasciate la dinamite, prendete la bibbia e l'ascia, e tornate alla prima isola. Sopra il ponte, tenendo la bibbia e il boccaglio, tagliate un buco con l'ascia esattamente a metà di questo. Cercate il tesoro maledetto (prima di toccarlo assicuratevi di tenere la bibbia) e portatelo al negoziante nella seconda isola, che vi darà un motore. Aggiungetelo alla barca, e buttate pure via la bibbia. Al suo posto prendete la dinamite, e tornate di nuovo alla prima isola. Cercate nel villaggio arboreo il rilevatore a raggi infrarossi, e andate dove c'è il blocco della miniera. Attivate a distanza di sicurezza il detonatore, e avrete via libera al sacco di monete d'oro. Tornate ora alla spiaggia per prendere la cinepresa, datela all'ormai famoso negoziante (insieme al sacco di monete), e beccatevi in cambio la benzina e la chiave d'accensione, da mettere - naturalmente - nella barca. Saltateci a bordo mentre si muove e continuate a camminarci sopra finché arriverete al porto; abbandonate la barca, ed è fatta: un altro gioco risolto!

Ed ora tutti i consigli:

- 1) Per raggiungere la moneta sopra la miniera e dietro una pianta, state nell'angolo in alto a sinistra del villaggio arboreo e saltate.
- 2) Per attivare piattaforme addizionali nel villaggio arboreo, calciare le pietre.
- 3) Per uscire dalle caverne subacquee sotto il ponte, andate all'estrema sinistra, saltate sulle piattaforme e uscite da sotto la lapide.
- 4) Pianificate attentamente quali oggetti portare, specialmente quando andate sott'acqua.
- 5) Bucando il ponte al centro colpirete le torce.

CONSIGLI VARI

Nei primi livelli è vivamente consigliato evitare i combattimenti con una bella piroetta risparmiando così punti preziosi di energia. E' vero che il potere bushido diminuirà pian piano, ma avrete tutto il tempo di farlo salire negli ultimi livelli. Se proprio volete combattere, comunque, usate il nunchaku, che è parecchio efficace. Leggermente diverso il discorso per i mostri di fine livello: vanno affrontati ad armi pari (ma di solito hanno il nunchaku anche loro).

Nel primo e secondo quadro recatevi direttamente all'uscita senza la pergamena: i nemici si bloccheranno come per incanto. Il trucco è sicuro per il secondo livello, ma nel primo funziona un po' sì e un po' no. Provate, comunque!

Auff! Finalmente abbiamo finito! Chiudiamo il tutto con i ringraziamenti per il materiale: grazie a Riccardo Bacchi e a Paolo Baratti di Boretto (Reggio Emilia) per la loro soluzione con tanto di minimappa (ma difficilmente sarà pubblicata: troppo frammentaria), grazie anche a Francesco Ingemi di Vercelli per la sua soluzione sintetica e, infine, grazie a Contini '74 di Roma per i consigli.

SOFTTEL

DISTRIBUTORE
ESCLUSIVO
PER L'ITALIA



rotodesk

by IMELL

...e fai come ti gira

3

Evviva! Un'altra compilation!! E questa volta si tratta di grandi classici della Capcom! All'interno della vostra cassetta potrete infatti trovare Bionic Commando, Street Fighter e 1943, ma procediamo con calma

BIONIC COMMANDO

Sebbene la guerra vada avanti da ormai dieci anni, le oppressioni e le devastazioni continuano. Le forze aliene, che ormai stanno per conquistare la terra, hanno decimato la nostra civiltà. Ora, e non succedeva da molto tempo, la popolazione terrestre ha la possibilità di riconquistare la gloria. Tutto ciò grazie ai Bionic Commandos. Questo gruppo altamente selezionato di combattimento è nato dal-



l'unione di parti umane con parti bioniche. Un Bionic Commando è infatti munito di un braccio bionico, che gli consente di "agganciarsi" alle piattaforme, oscillare e arrampicarsi. Può anche essere utile per afferrare bonus situati in parti distanti dal personaggio. Inoltre un Bionic Commando dispone anche di una pistola, ma quest'ultima può essere sostituita da qualsiasi altra arma che trovate durante il gioco. Il gioco si articola in cinque differenti livelli. Si inizia da una foresta stracolma di nemici, per poi passare al castello nemico, dopodiché vi dovrete muovere nei sotterranei (direi il livello più lungo e più difficile). In seguito vi avvicinerete sempre di più al vostro nemico, prima nella sala di

controllo, poi nell'hangar contenente il missile pronto a distruggere la razza umana. Il vostro compito è infatti quello di bloccare il countdown del sopraccitato missile. Sicuramente il gioco più interessante della compilation, veramente un gioco ben realizzato, molto giocabile, con musiche molto belle e discreta grafica.

GLOBALE 90%

STREET FIGHTER

Evviva che bello viaggiare per il mondo! Cosa, c'è una clausola nel contratto di viaggio che ho firmato? E quale sarebbe? Dovrei combattere con tutti i cam-



Il Grillo Parlante

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

64

pioni stranieri!? A parte gli scherzi faro Street Fighter non è un lavoro così divertente. Dovete infatti spostarvi di nazione in nazione (e questo è molto interessante) per sfidare i vostri avversari (e questo è il rove-

un'altra cosa, NdD), ma è l'azione che è un po' ripetitiva. Non un ottimo gioco ma nemmeno una bidonata, potrebbe piacere ai fans del genere.

GLOBALE 73%



scio della medaglia). Il gioco si articola in cinque differenti fasi, cinque come i paesi che dovete visitare (Giappone, USA, Inghilterra, Cina e Thailandia). In ogni paese combatterete con due sfidanti. I combattimenti sono divisi a loro volta in due rounds (tre per lo sparring), e ogni avversario ha le proprie tecniche di assalto e di difesa ed è libero di usare tutte le armi che vuole. Spetta a voi stabilire le giuste tecniche di attacco e di difesa per sconfiggere i diversi avversari. Grafica e sonoro sono discreti, la giocabilità c'è (scordatevi comunque il confronto con il coin-op, quello era tutta

1943

Il colonnello era impaziente, i piloti terrorizzati, il Giappone stava perdendo la guerra! Tre piloti sarebbero stati estratti, seguendo l'usuale tecnica dei bastoncini più corti, e uno dei tre fu... Tozzifan (leggi Fantozzi)! Accidenti che scarogna! Egli dovette, suo malgrado, prendere il comando di un P38 (io avrei preferito un Tomcat! NdD) e volare verso le postazioni nemiche per la salvezza del suo paese. Il gioco non è altro che uno shoot'em-up a scorrimento verticale, all'inizio disponete di una scarsissima mitraglietta, ma man mano che progredite



nello scenario, potrete collezionare armi più potenti. Potrete anche utilizzare le smart bomb, che distruggeranno tutto ciò che è presente sullo schermo, rendendovi la vita più facile, ma ricordatevi che sono in nu-

mero limitato. Il gioco è stato notevolmente ridotto in questa conversione, manca la grafica e la giocabilità del coin-op. Decisamente non comprerei mai questa compilation per 1943.

GLOBALE 60%

MEGA COMMENTONE FINALE

Dunque dunque, un titolo molto bello (Bionic Commando), uno decente (Street Fighter) e una mezza cavolata (1943). A questo prezzo lo potete anche comprare, ma ricordatevi che l'unico gioco degno di considerazione è Bionic Commando. A voi l'ardua sentenza.

GLOBALE 78%

 **GIOCHERIA**

Via XII Ottobre, 35 r.
Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)

IL
COMMODORE POINT
IN CENTRO!

NOVITÀ SOFTWARE

Le tre dimensioni sono sempre state un problema per i giochi del C64; mancava infatti la velocità per eseguire i calcoli per le linee, figurarsi poi per quelli per i poligoni solidi in puro stile Freescape. I programmatori hanno dovuto affrontare problemi come posizionamento e movimento/rotazione di oggetti, ombreggiature e calcolo di linee, il tutto cercando di mantenere una velocità che fosse anche solamente accettabile. L'Incentive ha risolto un sacco di problemi per sé (e non solo per sé) creando, per produrre gio-



CONSTRUCTION KIT

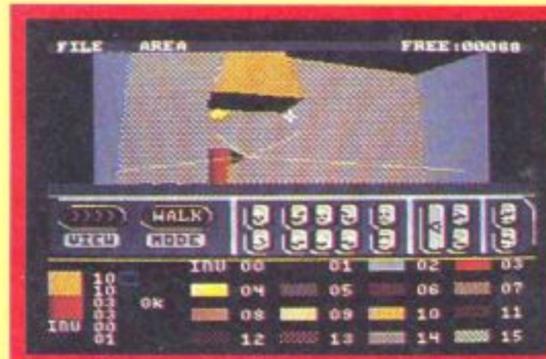
3D

chi Freescape, un proprio 3D Construction Kit (che tra l'altro è molto più interattivo con l'utente che non quello attualmente recensito). Chiunque, con il 3DCK può formare forme poligonali e camminarci in e/o attorno in un tempo incredibil-

mente breve, e tutto per merito dell'Environment Editor (creatore di ambienti), con il quale tutte le vostre idee prenderanno forma. Usando il pannello di controllo potete costruire tutta una serie di oggetti, potete

adattarli (tramite i controlli shrink e stretch) alle vostre esigenze e quindi posizionarli dove più vi aggrada. Un oggetto fra quelli predefiniti è molto importante: il sensore, che reagisce a condizioni create col Condition Editor (editor di condizioni; sono bravo, eh?) in relazione alla posizione del giocatore. Potrà per esempio essere condizionato a sparare al giocatore, a far apparire un messaggio, a muovere un oggetto, ecc. Così si possono creare oggetti da raccogliere, muri, robot assassini, redattori assassini (dovreste vedere Gabriele in questo momento), macchine, tutto ciò che volete. Un utility vi permette di accumulare inoltre forme l'una sull'altra, in modo che vi sarà

più semplice e veloce costruire (ad esempio un condominio, per poi affittare gli appartamenti). Aprendo poi delle porte o creando teletrasporti aprirete infine le potenzialità di questo programma: potete infatti arri-



vare fino a una cinquantina di locazioni, ognuna riempita dei vostri puzzles (che non è una brutta parola) e il tutto con i 5K disponibili! Se avete un 128 devo purtroppo dirvi che la memoria in più non vi servirà a niente, ma è comunque possibile creare ambientazioni che possono rivaleggiare con i giochi Freescape.

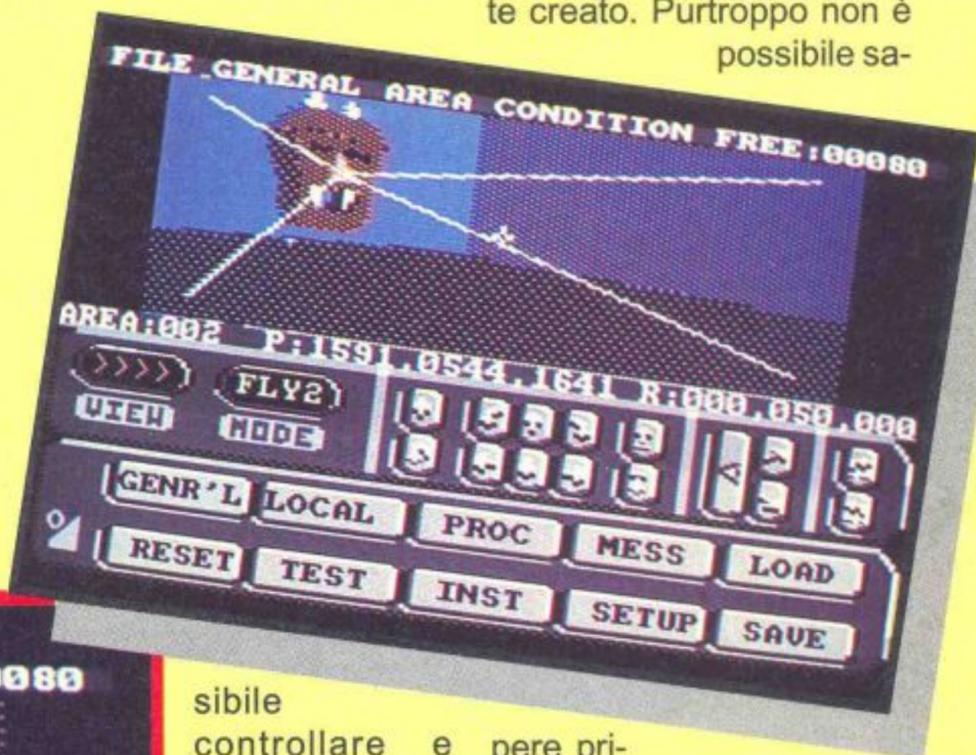
A causa di mancanza di memoria è stato omesso una utility di bloc-notes, per cui vi converrà sempre averne uno a fianco del vostro computer per annotare la posizione e il ruolo degli oggetti che create, il numero dei messaggi, gli enigmi che volete creare, ecc.; per

cosa interessante è che è possibile modificare la grandezza della finestra di gioco (più è piccola la finestra e più veloce è il gioco). Per quanto riguarda la velocità il gioco è del tutto rispettabile, al pari di Total Eclipse o Castle Master, però si sa che il C64 non è la macchina migliore per la manipolazione di poligoni (senza offesa, eh?). Una volta terminata la creazione del vostro mondo lo potete salvare su disco o cassetta e passare quindi al Condition Editor. Qui sceglierete le possibili interazioni del mondo con il giocatore, creando delle routines che entreranno in azione al verificarsi di certe

lo stesso effetto che l'opzione global ha sugli oggetti: una volta create possono essere usate più volte. Possono essere usate fino a 112 variabili per salvare posizione e status di oggetti e avvenimenti nel vostro mondo. Inoltre è pos-

Se avete per caso un programma come OCP Art Studio potete aggiungere un tocco di classe e personalizzare il gioco con le vostre cornici.

Fate però attenzione a non coprire il pannello comandi che avete precedentemente creato. Purtroppo non è possibile sa-



lo stesso motivo manca inoltre una funzione di directory disco. Un sacco di memoria può essere risparmiata definendo oggetti usati più volte nel gioco come oggetti GLOBALi, oppure, se ci sono dei lati

di muri che non vedrete mai nel gioco metterli come trasparenti (in questo modo il programma non dovrà mai fare i calcoli necessari a riempire il lato di un muro che comunque nessuno vedrebbe mai). Un'altra

CM	000	013	IFGT	254	008
CM	001	013	IFGT	001	013
CM	001	013	IFGT	001	013
CM	001	013	IFGT	011	014
CM	001	013	IFGT	007	014
CM	001	013	IFGT	255	014
CM	001	013	IFGT	011	014
CM	013	010	014	007	014
CM	255			255	
CM	005	008			
CM	000	014			
CM	005				
CM	000	014			

condizioni.

Le condizioni si dividono in locali (LOCAL), riferite ad una sola locazione del gioco, generali (GENERAL), applicabili ovunque, e procedure (PROCEDURES) che hanno sulle condizioni

sibile

controllare e muovere veicoli con due tipi di volo, oltre all'immane e insostituibile mezzo per muoversi che sono i nostri dolci piedini (forse non proprio dolci). Ci sono 12 effetti sonori (13 se contate anche il silenzio) e un'ombreggiatura a ben 16 colori.

Però, come del resto nei giochi Freescape, non potete avere oggetti in movimento a meno che non usiate la funzione "redraw".

Ovviamente un po' di conoscenza del Basic non fa male usando l'editor di condizioni,

comunque l'input di comandi è controllato e il manuale è molto semplice da usare. Una volta completato il vostro mondo con forme e comandi, potete usare il compilatore per amalgamare il tutto su di un disco vuoto.

pere prima della compilazione se il tutto andrà bene, quindi vi conviene prima fare la cornice ed il pannello comandi, compilare, vedere se tutto è ok e poi passare al resto del gioco.

Prendendo 3D Construction Kit spendete bene i vostri soldi, perché si tratta di un utility sofisticato, con una buona interfaccia utente che farà felici i fans della Freescape e fornirà a loro e a eventuali saranno-programmatori (forse anche famosi) la possibilità di creare giochi che con un po' di pazienza potrebbero divenire dei veri capolavori.

Certo è un po' complicato e non farà gola a coloro che vogliono solamente accendere il computer e sparare fino a consumarsi le dita. Consigliato quindi a tutti coloro che vanno matti per i giochi Freescape e a coloro che vogliono divertirsi a creare un loro gioco.

Però mi sorge un dubbio: con tanti potenziali concorrenti, che fine farà la Freescape?

Il baseball, questo sconosciuto. Quanti di voi sanno chi ha inventato il baseball? E quanti di voi sanno quanti giocatori compongono ogni squadra? E quanti di voi riescono effettivamente a seguire ciò che succede sullo schermo del televisore quando fermate per un attimo il vostro zapping, incuriositi dagli strani caschi e dal fare assurdo degli atleti in campo?

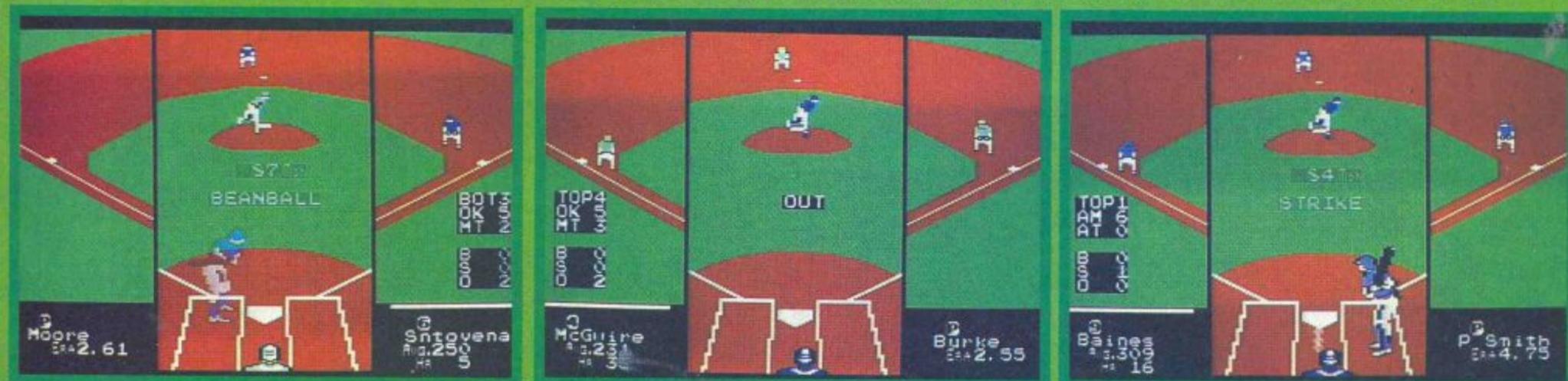
Hum, dalle vostre risposte mi sembra che la maggior parte di voi rientri nel caso del: "ha poche idee a riguardo; la maggior parte errate e le restanti confuse".

R. D. I. BASEBALL

Vediamo di fare qualcosa a proposito spiegando qualcosina del baseball partendo dall'inizio: Il baseball è lo sport nazionale statunitense (anche se non il più seguito). Il campo

di gioco è chiamato "diamante" e il gioco stesso, a cui partecipano due squadre, è probabilmente stato inventato a Rounders (non chiedetemi dove sia, grazie). Scopo del gioco è riuscire a segnare punti senza

giocatore della difesa che sta sull'area rialzata situata leggermente sotto il baricentro del campo. Suo compito è quello di lanciare, appunto, la palla rivestita di pelle al ricevitore che è situato dietro il battitore sen-



Non sono per niente d'accordo con gli inglesi. RBI 2 non è certo uno dei più grandi giochi di baseball mai usciti. Certo, avrà anche tutto l'elenco delle squadre iscritte alla World League Baseball del 1989 compresi tutti i giocatori e

le loro vere statistiche, ma una grande aderenza alla realtà solo per quel che riguarda dei nomi e dei numeri non può sopperire alla mancanza di una vera giocabilità e di un sistema di gioco decente. Prendiamo a puro titolo di esempio il vecchissimo Hardball. Pur non avendo una serie di tabelloni pressoché infinita come RBI 2 riusciva, e ancora riesce, a divertire una marea di gente perché era ben fatto, con una ottima grafica, un ottimo sonoro e soprattutto un formidabile giocabilità. Il computer dava il controllo al giocatore che ti serviva, nel momento in cui ti serviva. In RBI 2 questo non succede affatto. Prima di tutto ci metterete un vita per capire come colpire la palla, e anche dopo averlo capito vi rimarrà sempre il dubbio che la casualità incida troppo sul destino del benedetto ammasso di pelle (ho mandato più palle fuori in solo tra partite ad RBI 2 che non

farne segnare all'avversario, scopo abbastanza comune tra gli sport. Ma, mentre nella maggioranza degli altri sport le squadre possono segnare dei punti in qualunque (o quasi) momento della partita, nel baseball i turni di attacco e difesa sono rigidamente separati e le squadre vi si alternano scambiandosi i ruoli alla fine di ogni turno, due turni costituiscono un "inning". La durata dei turni dipende esclusivamente da ciò che accade in campo, ed è nell'interesse della squadra al momento in difesa farlo durare poco. Infatti il turno termina quando la difesa riesce ad eliminare tre battitori avversari. Il battitore può essere eliminato in tre modi diversi. Nel primo viene direttamente coinvolto il lanciatore; il lanciatore è il

za che il battitore riesca a ribatterla (mettendo così a segno uno strike). Se riesce a farlo per tre volte di seguito allo stesso battitore, que-



sti è eliminato. Il secondo modo coinvolge i ricevitori in genere (anche il lanciatore può fungere da ricevitore in questo caso). Se la palla lanciata dal battitore è stata ribattuta in aria, i ricevitori devono recuperarla, e se la prendono al volo (senza che sia rimbalzata a terra prima) allora il battitore è eliminato. Il terzo modo consiste nel

64**2**

riuscire a toccare il battitore che è riuscito a ribattere la palla in gioco al momento, dalla palla stessa portata da un ricevitore (in altre parole non si può lanciargli la palla tra le gengive per fermarlo). Ciò deve avvenire mentre il giocatore non è in contatto con uno dei quadrati bianchi che indicano la base altrimenti lo stesso verrà giudicato salvo e manterrà la posizione in quella base fino alla prossima battuta. Se il bersaglio delle azioni tipiche del terzo sistema non è

giungerla, segnerà un punto. Non c'è un limite al numero di punti che una squadra può segnare in un turno e questo rende le partite tra squadre di livello molto diverso decisamente un gran p... ehm, molto noiose. Ma la difesa non ha solo facilitazioni. Per cominciare il lanciatore può lanciare la palla solo in una zona ben precisa della casa base, delimitata da due strisce bianche. Se il lanciatore dovesse colpire il battitore con la palla si avrebbe un "beanball", ovvero il battitore in questione si recherebbe tranquillamente alla prima base (vi ricordo che ce ne sono quattro, disposte ai quattro vertici del diamante). Infine c'è il discorso delle "BALL". Sembra che pressoché nessuno conosca neanche l'esistenza delle "BALL". Capita molto spesso che la palla lanciata



il battitore della palla ma un altro giocatore in attacco, ed un ricevitore riesce a toccare l'avversario con la palla, l'avversario verrà eliminato, ma il numero degli strike da effettuare per eliminare il battitore successivo verrà resettato a tre. Un motivo valido per cercare di eliminare un giocatore che sta correndo verso la casa base (la base da dove parte il battitore) è che se il giocatore in attacco riesce a rag-

dal lanciatore, a causa dell'incredibile effetto che questi ultimi riescono ad imprimergli, vada a finire fuori dalla zona contrassegnata dalle due strisce bianche. In questo caso, se il battitore cerca ugualmente di colpire la palla si procede normalmente, come se la palla fosse rientrata nella zona lecita (si chiama lo strike se non la colpisce e si gioca normalmente se invece la palla viene ribattuta), ma se il battitore non muove un mu-

PRESENTAZIONE:68%
 Completissimo quadro di scelta per ciò che riguarda la squadra e i giocatori, poche altre opzioni (gradita quella per il gioco uno contro l'altro) e metodo di controllo bacato.
GRAFICA:60%
 Blocchettosa, basta la parola. Anzi no, bisogna dire che è anche animata male (quel che è giusto è giusto).
SONORO:30%
 Uaaargh! Sono addirittura molto più grossolani di quelli presenti sul manuale del C64. Come si può pretendere che un giocatore in scivolata emetta un: PIIIIIIIIUUUUUUU.
APPETIBILITA':66%
 I giochi sportivi attirano sempre e il baseball mi piace, ma con questo sistema di comando....
LONGEVITA':50%
 Uffal Non ne posso più..*&%£\$
 Appunto.
GLOBALE:58%
 Un gioco di baseball di sicuro, un bel gioco di baseball di sicuro no. Io sono dell'avviso che Hardball rimane ad anni luce di differenza (in meglio), ma ora che ci penso anche World Series Baseball è molto meglio. Humm, comunque non è il più brutto.

scolo e l'arbitro vede la palla che effettivamente termina fuori dalla zona, viene chiamato un "ball" e la palla viene rilanciata. Al quarto "ball" consecutivo il battitore segue il destino del giocatore "beanballato" e va in prima base. Il gioco contempla, nell'arco di una partita, ben nove inning (diciotto turni in totale), nei quali può succedere di tutto. Stavo per dimenticare uno degli eventi base del baseball: il fuoricampo. Il fuori campo non è altro che una ribattuta molto lunga, tanto lunga da finire oltre la recinzione estrema del campo. In que-

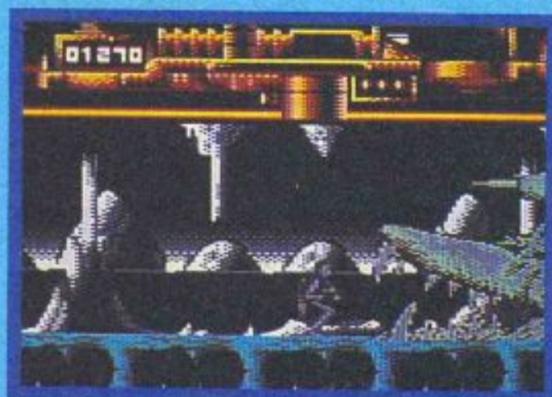
sti casi, la difesa non ha molto altro da fare che guardare i giocatori della squadra avversaria, che già occupavano una base, compiere l'intero giro di campo ed andare a rimpinguare il totale dei punti realizzati in quell'inning. Spero di non avervi annoiato troppo con questo riassunto delle regole del baseball, ma conosco veramente poca gente che ha il bagaglio minimo di conoscenza delle regole necessarie a trarre almeno un minimo di divertimento da tal gioco su computer. JH



Non amo molto il baseball, e devo dire che mi sono messo a giocare RBI sul 64 solo perché l'ho giocato su Amiga... comunque sia l'ho trovato ben fatto. Sì, forse la grafica è un po' blocchettosa, ma non me la sento di dare a questo Baseball un punteggio scarso. Ho lasciato la pagella di Giancarlo, ma io gli avrei dato un globale un po' più alto. Non è un gioco da scartare e gli inglesi gli hanno appioppato un 89%... troppo alto!

RUBICON

Koala Island sta per diventare un'incubo per il mondo odierno. Una volta la fortezza della guerra fredda dell'Unione Sovietica, l'isola è stata parzialmente privata delle sue mortali installazioni a seguito della Perestrojka, ma il reattore nucleare è rimasto. Alcuni giorni fa, però, sono cominciati i guai: si è scatenata una reazione a



catena che ha fatto esplodere la centrale nucleare, inondando di radioattività 300 miglia quadrate della

zona circostante. L'evacuazione è stata immediata dalla Finlandia e gran parte dell'URSS, ma migliaia di persone sono già contagiate e queste sono le notizie migliori... L'incredibile

concentrazione di radiazioni ha causato mutazioni di massa nella vita animale e osservatori affermano che l'intelligenza dei mutanti rivaleggia con la nostra. Le ultimissime rivelazioni dai satelliti mostrano i mostri intenti ad esplorare armi

anche nel circolo polare artico indossa solamente una maglietta ed un paio di jeans. L'ambientazione ed il tipo stesso di gioco non sono ciò che si potrebbe definire "originali", ma il tutto è realizzato con tale maestria che fa dimenticare queste due pecche. I cinque livelli a scroll parallattico sono a loro volta divisi in sezioni nelle quali lo scroll è fermato fino all'uccisione dell'ultimo avversario, più o meno come in Golden Axe o Alien Storm, nonostante la varietà degli attaccanti sia di molto maggiore. Variano da formazio-



nucleari... Così entra in scena l'eroe odierno, muscoloso, capellone, un duro così duro che

ni di globi volanti a meduse giganti che sparano fuoco, fino ad arrivare agli abituali "mostri di fine livello" (come

ad esempio quel gigantesco blob verde che diventa un gigante davanti ai vostri occhi, o quel mostro rosa che fa cadere pezzi di soffitto battendo i pugni per terra...), solo che in Rubicon appaiono



così spesso che il termine perde significato. Il primo livello si svolge sulla superficie ghiacciata dell'isola, il secondo invece vi porta all'interno di un edificio simile ad un castello pieno di trappole e nel quale troverete l'unica creatura che vi sarà alleata, dopo che l'avrete liberata dalla gabbia in cui

sono custodite le armi nucleari sovietiche, trovarle e disattivarle! Spero per voi che siate forti di stomaco, perché qui le radiazioni sono al massimo e di conseguenza anche le mutazioni non scherzano! Lasciate correre la fantasia e avrete un'idea di cosa vi aspetta... Voi iniziate il gioco con tre



era stata rinchiusa. Il terzo è un po' strano, condito com'è con cristalli blu ed alieni e nel quarto vi troverete in una specie di stazione spaziale con piattaforme sospese nell'aria ed un sacco di scariche elettriche. Infine, nell'ultimo livello dovrete avanzare nelle caverne in cui

vite, i tre cerchietti vicino al centro del pannello di controllo, al di sopra dei quali si



Rubicon non è un gioco che sfrutta nuove idee, anzi! Nonostante questo, però, ciò che fa lo fa molto bene. I livelli sono vasti ed letteralmente ammassati di mostri che non aspettano altro che di farvi a pezzettini, ed il tutto

offre una sfida graduale ed avvincente. Una volta imparate le combinazioni di attacco non vi sarà difficile andare avanti, infatti, ed il grande sonoro (la colonna sonora è dei Maniacs Of Noise) e la stupenda grafica rendono il tutto più piacevole. Proprio ben realizzato, in ogni caso meglio di molte conversioni di coin-op.

PRESENTAZIONE 87%

Molto ben realizzata, con disegni dei programmatori e un'animazione pulita stile Running-man durante il caricamento. Per chi ha la cassetta il multi-load può essere noioso, ma i livelli sono così lunghi che ne vale la pena.

GRAFICA 92%

Bellissimi fondali con parallasse e ottimi sprite. Eccellente.

SONORO 88%

Un'eccitante colonna sonora dei Maniacs Of Noise.

APPETIBILITÀ 90%

Estremamente facile da cominciare e con difficoltà ben calibrata; anche i livelli più difficili sono facilmente superabili dopo un po' di allenamento.

LONGEVITÀ 90%

Cinque livelli non sono di certo tanti, e io sono già arrivato al terzo, ma tutti sono belli grandi e anche se non vi ci vorranno mesi per superarli, certamente sono soldi ben spesi.

GLOBALE 88%

Un'eccitante esperienza arcade.

trova la barra della vostra energia. Morendo si ritorna all'inizio della sezione, mentre terminando le vite c'è la possibilità di continuare una sola volta, ricominciando però all'inizio di livello. La parte superiore dello schermo mostra anche il



punteggio che avete raggiunto, cosa secondo me molto utile, c'è anche uno spazio in cui compariranno messaggi per avvertirvi di mine, trappole, o solamente per informarvi di ciò che avete raccolto. Non che ci

siano molti pick up: il primo è un jet-pack (si trova al primo livello) e il secondo (molto più importante) è un SW-pack, cioè un gadget che vi sarà poi utile a neutralizzare le armi al termine del gioco.

ESCLUSIVO !!!

DA

B.C.S.

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

SETTORE COMMODORE

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

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

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

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE !!!

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

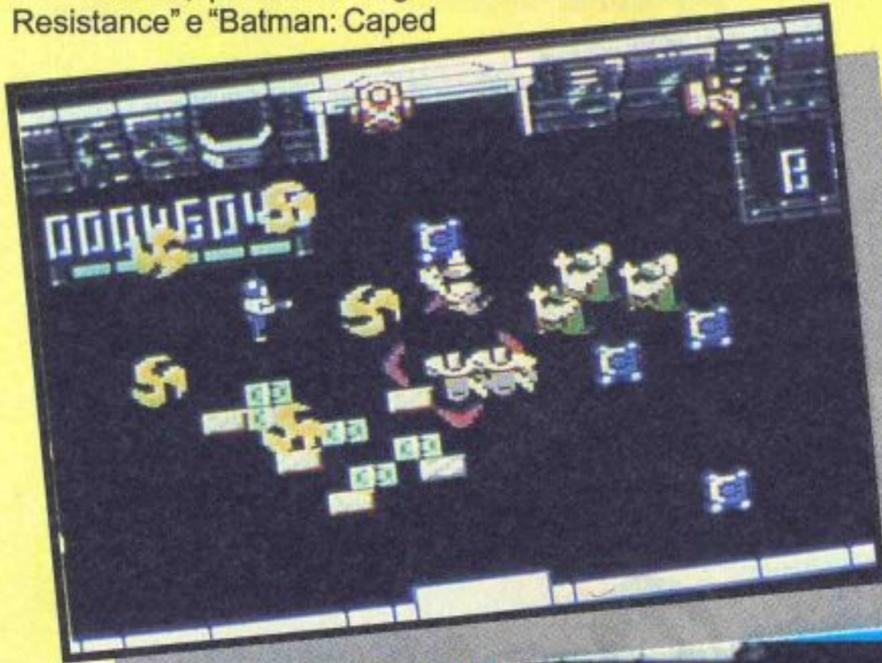
PARTENDO ALLA CONQUISTA?

Il film di Bruce Willis Hudson Hawk può essere stato una festa (nel senso che gliel'hanno fatta) per la critica, però sembra un film fatto apposta per una conversione in videogioco (basta pensare a come si chiamano i cattivi: i Mario Bros!!!). Il film in sé non è affatto brutto (almeno secondo noi), con un buon Bruce Willis nella parte del falco (Hawk) e anche una b(u)ona Andie McDowell nella parte dell'agente segreto del Vaticano (una suora!). La storia racconta che il miglior ladro acrobatico(?) del mondo, il falco di Hudson, è appena stato rilasciato da Sing Sing e vuole rigare dritto. Però (cosa sarebbero questi film senza un però...) sembra che lui sia l'unico a volerlo e fra coloro che hanno una diversa opinione in proposito troviamo chi? Ma i

il mondo. "Come salvare il mondo?" direte voi. Le cose stanno così: i cattivoni dietro i Mario Bros sono determinati a mandare all'aria l'economia mondiale! Il gioco (convertito dai FX Team, quelli di "Midnight Resistance" e "Batman: Caped

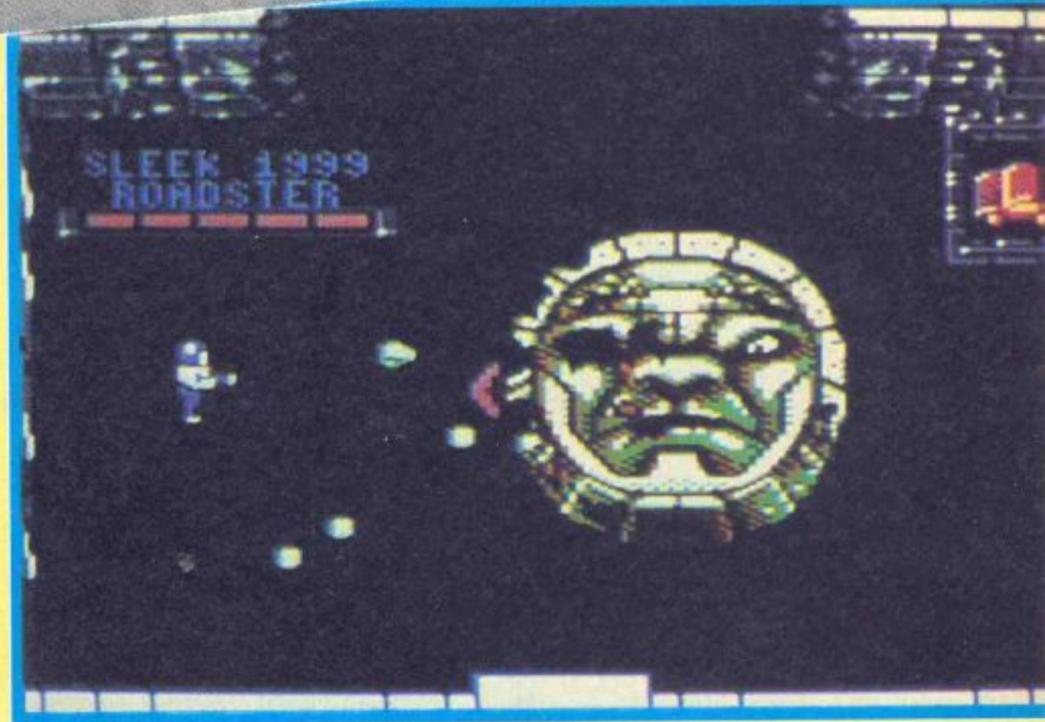
migliore) licenza arcade della Ocean. Il gioco è uno show televisivo in cui dovrete uccidere o essere uccisi, aprendovi la strada in circa sessanta schermi colmi di gente che vi vuole ridurre a brandelli. Il tutto

Dopo essersi ritirata dietro le quinte da Natale, la Ocean si sta preparando per un fine anno da KO. Mentre sta per arrivare Terminator 2, infatti, sono già in cantiere altri due progetti: una conversione dal film con Bruce Willis "Hudson Hawk" (di prossima uscita), seguita a ruota dalla conversione dal grandioso coin-op Smash TV (uscirà infatti più tardi quest'anno).

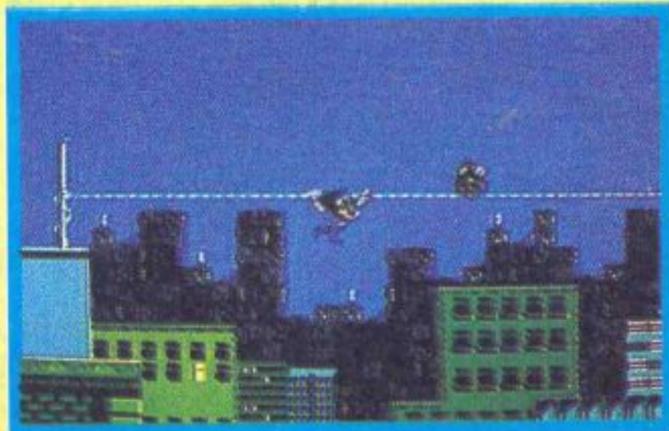


Mario Bros, no? Hawk ritorna con poca convinzione al vecchio lavoro, ma questa volta deve rubare pezzi da museo. Sembra che Leonardo Da Vinci (vedi che noi italiani siamo dappertutto) avesse inventato una macchina per trasformare il piombo in oro, però il buon caro vecchio Leo ha nascosto le parti più importanti nella statua di un cavallo, in un prototipo d'elicottero e in un blocco per appunti. Le rocambolesche avventure del Falco lo porteranno dritto tra le braccia (beato lui!) di Andie McDowell, sicuramente la suora (beh, mica poi tanto beato) più sexy dello schermo, il cui compito è di proteggere le ricchezze vaticane e di salvare

Crusader") sarà diviso in tre sezioni: l'Asta Rutherford, il Vaticano e il castello Da Vinci e consisterà in un mix di azione arcade e puzzles, con un sacco di leve da muovere e pulsanti da premere per disattivare telecamere (antifurto), ecc., e nella migliore tradizione Ocean ci sarà una stanza con una marea di casse da spostare. Ah, quasi dimenticavo, il nostro eroe è armato solamente di una palla da softball! E ora con un salto (di palo in frasca) acrobatico nel miglior stile di Bruce Willis/Hudson Hawk passiamo direttamente alla seconda novità: Smash TV. Dopo le prime (e poche) occhiate, sembra che la Probe Software ce la stia mettendo tutta con l'ultima (e finora



"solo" per raccogliere i videoregistratori, le vacanze, le automobili, e chi più ne ha più ne metta, che potrete arraffare, se sopravviverete, in ogni stanza. Nick Jones sta programmando il gioco con Lee Ames che si occupa della grafica e Jeroen Tel che sfornerà l'ennesima sua musicchetta maniacale. Aspettiamo Smash TV per Natale, comunque vi forniamo un po' di foto del gioco in sviluppo, giu-



sto per farvi venire l'acquolina in bocca. E come dice il viscido presentatore (dello Smash TV Show): "E' ora di fare spettacolo!"

Alessandro Rossetto

THE BALL GAME

Perdonate l'inevitabile, squallido e abusatissimo gioco di parole, ma rendetevi conto che il soggetto del gioco è quasi più delicato da trattare di uno strip-poker. Chiariamo subito il vero motivo del titolo di un gioco che con le palle ha davvero poco a che fare. Le sfere sono infatti degli oggetti qualsiasi, dei simboli, al loro posto potrebbe esserci qualunque cosa, bambole gonfiabili, preservativi, etc. Anche con quella storia dei vari giocatori che rappresenterebbero Terra, Aria, Acqua o Fuoco, chi credono di prendere in giro? Nossignore, quello che avete di fronte è semplicemente un normalissimo puzzle game, ed è quindi un sollievo che il puerile tentativo di dare un qualche scenario al gioco sia limitato a qualche riga.

Il gioco è diviso in turni nei quali ogni giocatore potrà muovere il proprio personaggio in una qualsiasi direzione eccetto le diagonali (Falso! L'ho visto anch'io e posso giurare che non ci si può spostare neanche in alto o in basso. Quanto odio certe recensioni approssimative... Ndt) di uno o due passi. Se vi muovete di una casella allora una palla viene creata dietro di voi. Due caselle vengono considerate un salto e non viene creata alcuna palla, ma dalla nuova locazione in cui vi troverete potrete dare il vostro colore a tutte le sfere intorno a voi (anche a quelle in diagonale). Tutte queste mosse vengono fatte tramite un cursore. Muovendo il joystick a destra o sinistra il cursore scorrerà tutte le ca-

selle su cui vi potrete muovere, premendo fire vi sposterete. Se mettete il cursore nella locazione su cui siete posizionati, verrete teletrasportati in una locazione casuale, sempre che ci siano ancora posizioni con degli spazi vuoti

a fianco. Se non ci sono più mosse possibili uscirete dal livello e tutto quello che potrete fare è attendere che anche gli altri giocatori facciano lo stesso.

Il concetto è di per se abbastanza semplice, ma il siste-

ma di punteggi lo complica alquanto. Vedete, le caselle variano in valore da 4 a 2 a 1. Se create una palla su una casella da 4 fate quaranta punti, su una casella da 1 fate solo dieci punti. Se però un giocatore avversario colora la vostra palla anche lui farà quaranta, venti o dieci punti, grossi punteggi vengono raggiunti in questo modo. Tutto questo comunque non ha molta importanza, visto che non è questo che determina chi vincerà il gioco. Infatti, quando l'ultimo giocatore rimasto non ha più mosse disponibili e esce dal livello tutte le palle vengono contate. Se avete quattro palle su caselle da 1 farete quaranta punti, se il vostro avversario ha solo una palla da 2 farà venti punti. Così potrete vincere anche se durante il gioco è stato il vostro avversario a tirare fuori tutte le palle (ehp!) E a fare un sacco di punti.

Comincio a leggervi sgo-mento e sconforto nelle palle degli occhi, ma non abbiate paura, se non ci state capendo nulla, siamo almeno in due. E non abbiamo ancora parlato dei bonus di fine gioco! Il vincitore riceve infatti alla fine del livello un teletrasporto (o vita) extra ed i punti fatti alla fine del livello vengono aggiunti al punteggio normale (mentre gli altri non ricevono nulla, niente viene aggiunto agli altri totali esistenti). Ah sì, una vita (o teletrasporto) extra viene vinta anche a 10000 punti.

Ma anche tutto questo non ha poi molta importanza, visto che anche i teletrasporti (o vite) non hanno un'impor-



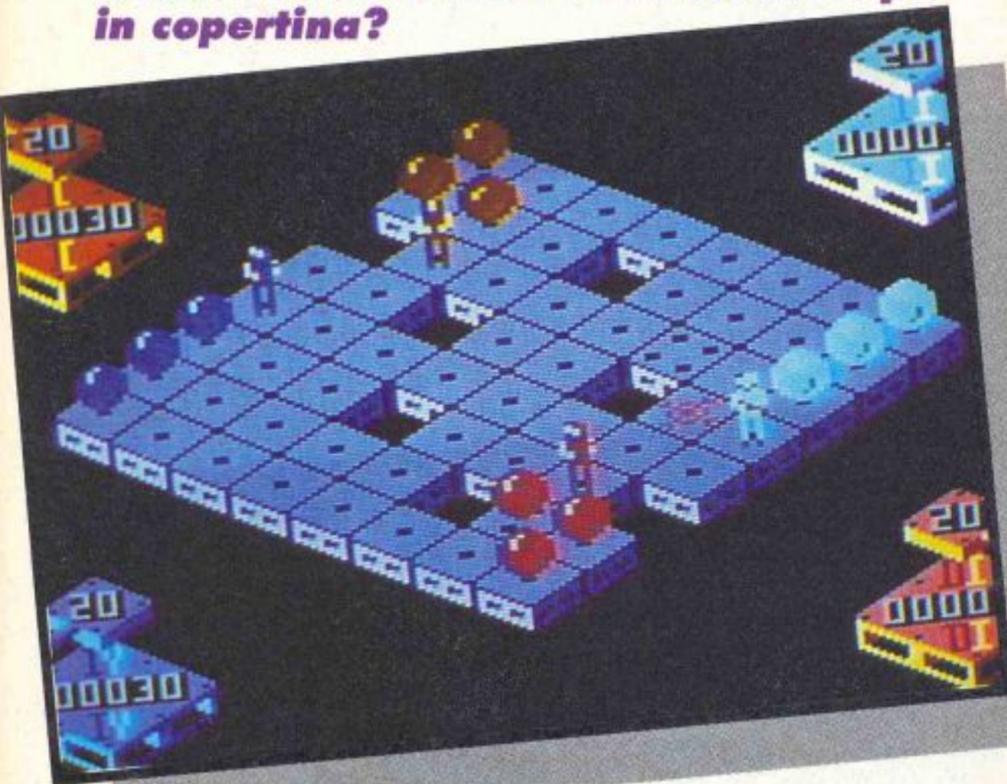
Con le sue poche regole, The Ball Game, è molto facile da giocare, ma molto difficile da padroneggiare completamente dato che, come nell'Othello, la situazione della scacchiera può cambiare drasticamente da una mossa all'altra

così non si è mai sicuri di chi sta vincendo, specialmente con i teletrasporti. E' comunque divertente e intrigante, specialmente con quattro giocatori che cercano in continuazione di intrappolare gli avversari. Un problema che ho incontrato durante il gioco è stato il verificarsi di situazioni di stallo alla fine del livello, quando due giocatori restano a saltare sulle stesse caselle e nessuno vuole teletrasportarsi fuori dal livello perché altrimenti l'avversario farebbe razzia delle sue palle. Questo, assieme al complicato sistema di punteggio, macchia un gioco altrimenti eccellente.

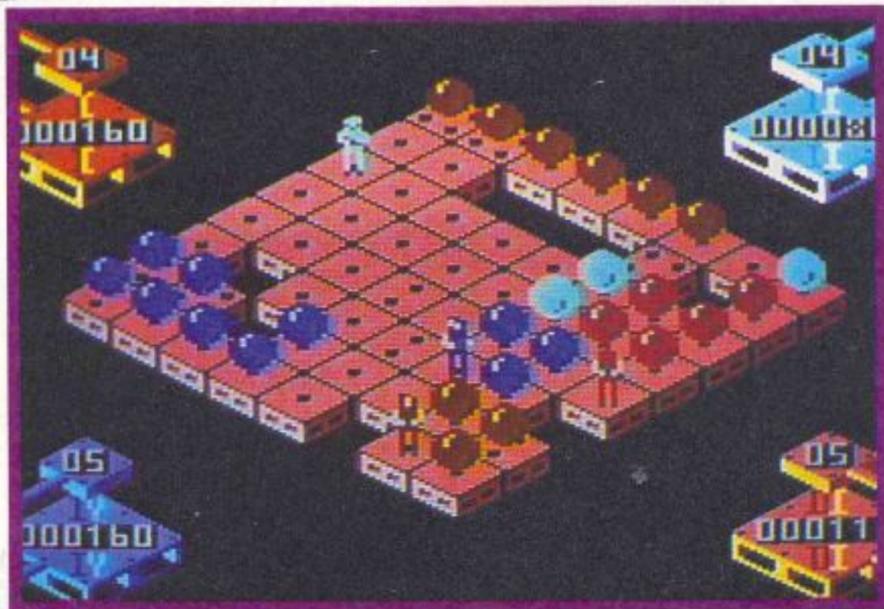


64

Gioco di palle, davvero un bel titolino, chissà a cosa si riferisce. Forse al fatto che il programma è talmente giocabile da mettere in ombra grandi classici come il tennis o il calcio? Forse al fatto che è talmente poco giocabile che esclamazioni del tipo "che p... E" sono inevitabili? O forse si tratta di qualche azzardato riferimento al succinto tipo in copertina?



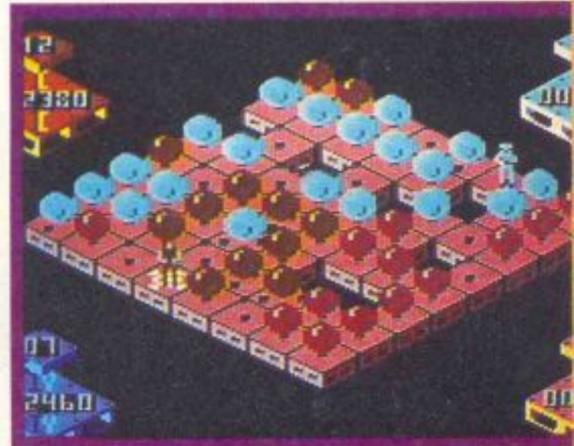
tanza capitale nel gioco. Infatti quando tutti i giocatori meno uno sono morti il livello viene finito e i punti vengono contati come spiegato (chiaramente) prima. Il vincitore non è detto che sia il sopravvissuto, anche se in tutta la sua partita non ha perso una sola vita nessun punto o bonus gli viene dato per questo (cosa che rende il suicidio, tramite teletrasporto o altro, una valida tattica). Vince semplicemente chi ha fatto il maggiore punteggio, cosa che risulterà chiarissima con il lampante sistema di calcolo dei punti esplicitato prima. A questo punto di solito ci si dichiara sconfitti, si smette di cercare di capire il sistema di punteggio e ci si butta nel gioco "tanto ci pensa il computer a calcolare i punti e a metterli nella tabella dei record". Sì, è vero, i punteggi vengono calcolati e visualizzati, piccolo particolare è che la tabella dei punteggi non riporta il nome o il colore del giocatore con il risultato che è spesso impossibile capire quale dei giocatori abbia fatto quale punteggio. Pure questo non



ha in fondo moltissima importanza, visto che la vittoria nella maggior parte dei casi abbastanza casuale con partite a quattro giocatori (tre dei quali possono essere controllati da computer), specie quando capita il colpo di fortuna che vi permette di colorare un sacco di sfere proprio alla fine. In questo modo fate un punteggio doppio, perché colorate le palle e poi perché il loro punteggio viene aggiunto al vostro totale. Le partite a due giocatori con un amico (senza giocatori del computer a complicare la situazione) sono un poco più ragionate ed è

giocate si complica alquanto. Il primo livello è una semplice scacchiera 8x8, ma nei successivi 100 cominciano a comparire buchi, cosa che rende molto più facile organizzare e subire trappole (se volete potete partire dal primo livello di ogni gruppo di dieci - 10, 20, 30, etc.). Cento livelli sono certamente una sfida enorme, ma il sistema di punteggi, il teletrasporto casuale e la tabella dei punteggi lo rendono discretamente frustrante. E' divertente all'inizio, specialmente per quattro giocatori, mentre due giocatori possono creare del-

le appassionanti sfide, ma alla fine le regole nascondono diversi nei. D'accordo, se l'ultimo giocatore rimasto andasse avanti da solo vincerebbe facilmente la partita, ma non tenere conto delle vite rimastegli mi sembra un pochino scorretto. The Ball Game si richiama evidentemente a giochi tipo Othello, e probabilmente piacerà agli



PRESENTAZIONE 68%

Simpatica introduzione e svariate opzioni, compresa quella per quattro giocatori.

GRAFICA 69%

Efficace con qualche discreta animazione.

SONORO 62%

Piacevole la musicchetta d'introduzione, altrettanto gli effetti sonori.

GIOCABILITA' 75%

Iniziare è facile, è semplicissimo buttarsi subito nel gioco al livello Easy, ma padroneggiare il complicato sistema di punteggi richiederà un certo tempo.

LONGEVITA' 67%

Quattro livelli di abilità e 100 stage sono una sfida enorme, anche se non troppo varia. Al livello più difficile il computer ci mette circa quindici secondi per elaborare la propria mossa (accelerando un poco più avanti) e le sfide uno contro uno non sono durissime.

GLOBALE 70%

Un gioco intrigante più difficile di quello che può sembrare inizialmente.

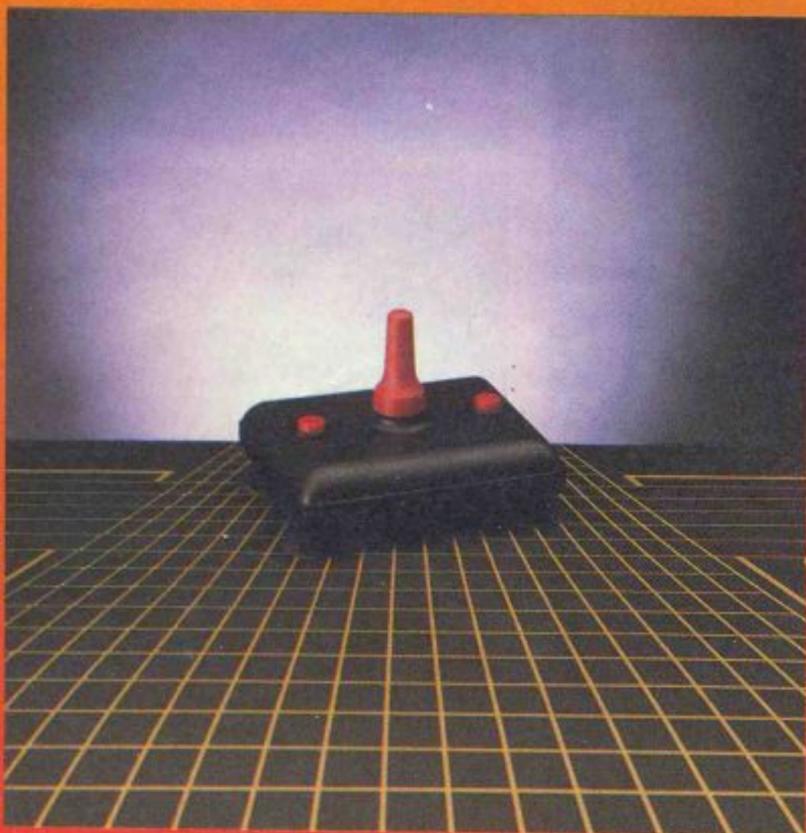
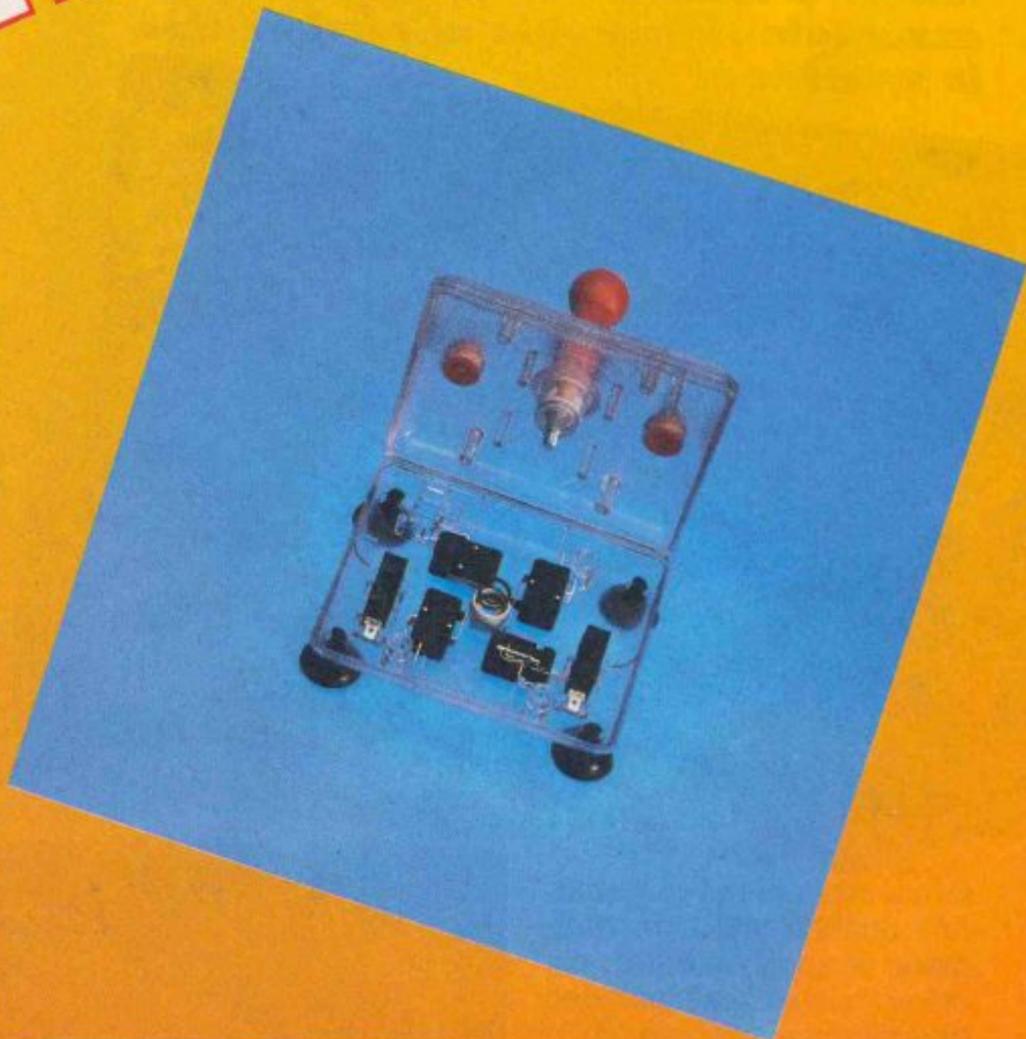
divertente cercare di mettere l'avversario in trappola in modo che si possa muovere solamente teletrasportandosi. Così come i giocatori del computer migliorano con l'avanzare dei livelli, anche la scacchiera su cui

appassionati del genere sempre che si riesca a convivere con il problema delle vite. Tra l'altro quattro giocatori in un gioco non sono molto frequenti e sono una piacevole variazione.

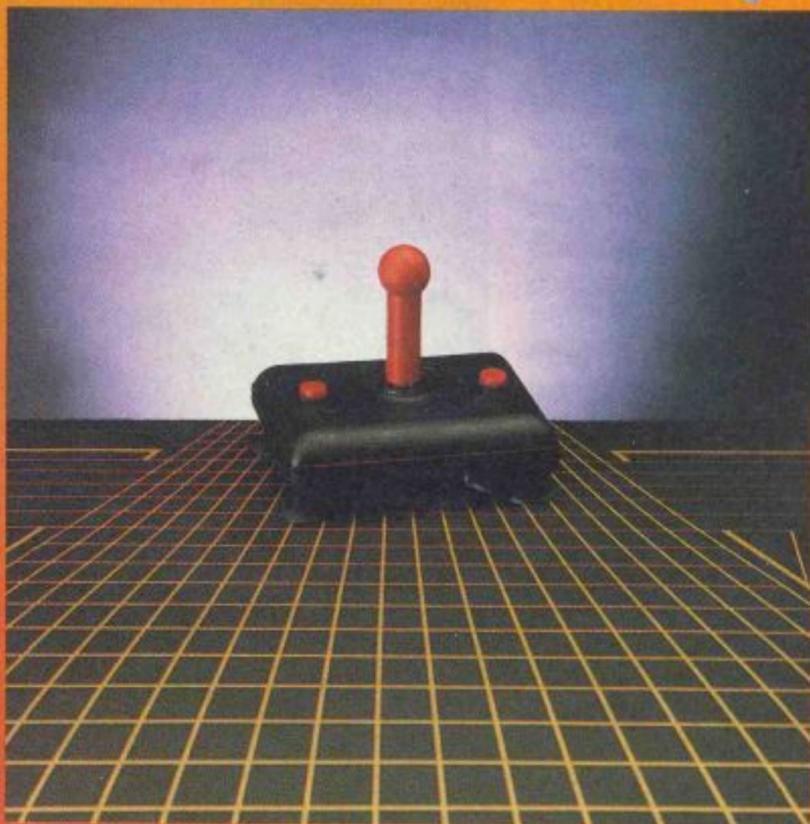
REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI



Koala-VII°



Albatros



Albatros-Ball

IN VENDITA NEI MIGLIORI NEGOZI

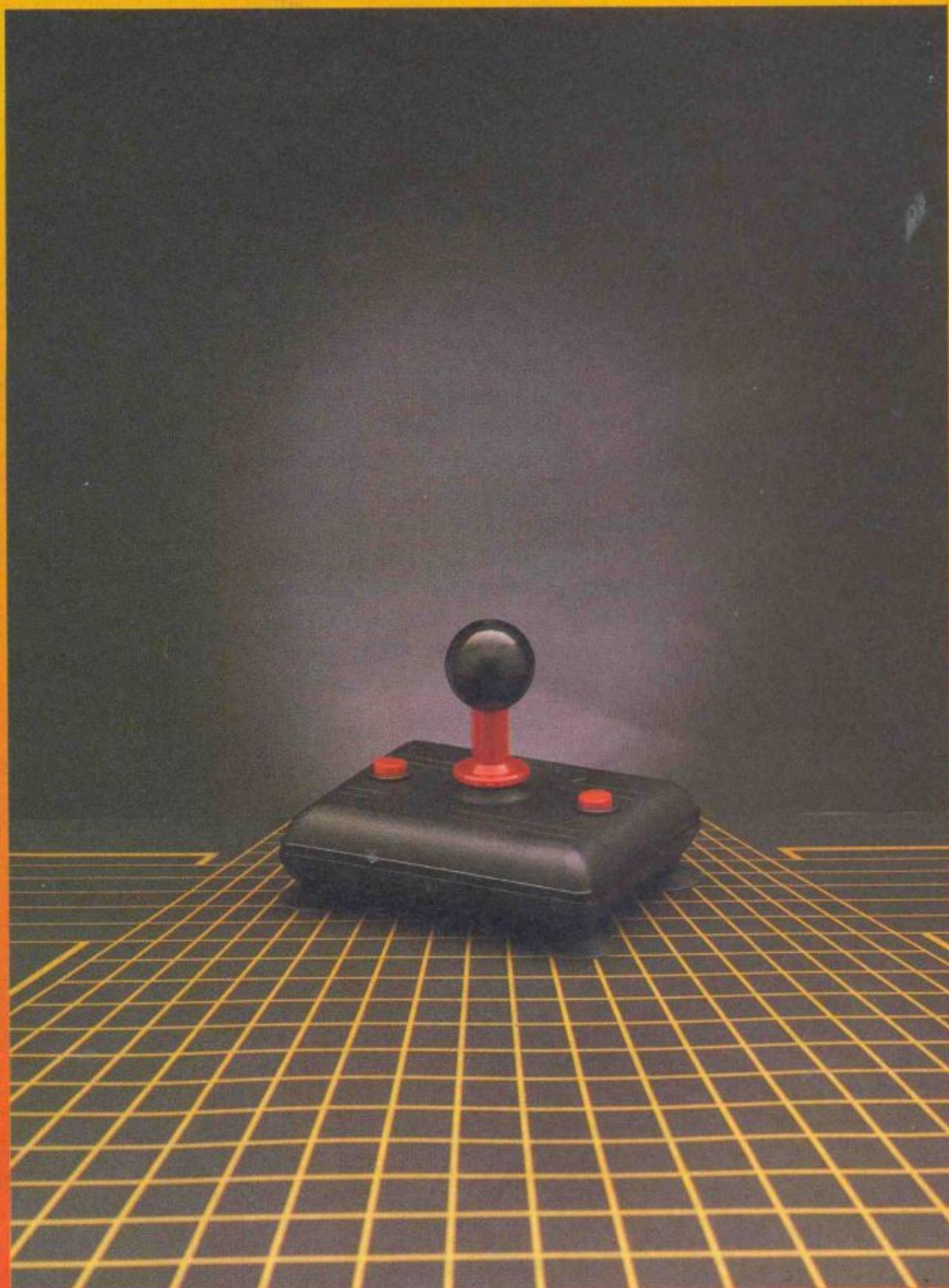
REGALATI LA PROFESSIONALITÀ

Albatros-Ball 2

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

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

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



Bubble LeBo

Ev viva, i due simpatissimi brontosauri Bub e Bob sono ritornati sui nostri monitor in versione economica!! Scusate, ma mi sento un po' emozionato a recensire un gioco di questa portata. Sono

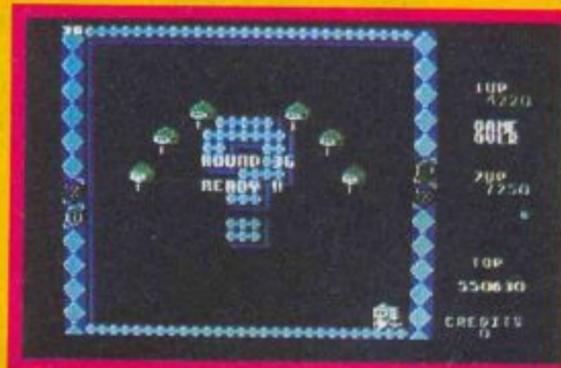


sicuro che la maggior parte di voi conosce, o almeno l'ha visto in sala giochi, questo fantastico gioco della Taito, che fece la sua uscita intorno al 1987. Comunque riprendiamo la spiegazione di questa pietra miliare del software ludico per quei nuovi lettori che non sanno ancora di cosa stiamo parlando.

Innanzitutto voi impersonate uno di questi due brontosauri e dovete attraversare cento caverne per sconfiggere il cattivone di turno. Ognuna di queste caverne è a sua volta popolata da stranissimi esseri che intralceranno il vostro cammino: fantasmi, balene, il barone Von Blubba (cattivissimo) robot a molla e chi più ne ha più ne metta. Per terminare un quadro è necessario annientare tutti gli avversari... Ed è qui che viene il bello!

Dovete sapere che Bub e Bob hanno fatto una scorpacciata di saponette, e per questo motivo, quando aprono la bocca, fanno fuoriuscire tante bolle di sapone. Questa è l'unica arma posseduta dai due brontosauri. Ma come è possibile uccidere i nemici con delle innocue bolle di sapone? Tranquilli, tranquilli, un modo c'è, ed è anche molto efficace! Lasciate avvicinare il vostro avversario, quando è alla vostra portata scagliategli addosso una bolla di sapone. A questo punto il cattivone resterà imprigionato nella bolla per un certo periodo (ma molto breve) di tempo. Non vi resta altro che colpirla con il cornetto che avete sulla testa (che sia la vostra ragazza?

NdD), in questo modo gli avversari rimbalzeranno sulle pareti della grotta trasformandosi in bonus. Ah, un consiglio, non fate esplodere un nemico per volta, è molto meglio intrappolarli e farli scoppiare tutti insieme, così



riceverete molti più punti! Se non terminate il quadro in un certo limite di tempo, arriverà il cattivissimo barone Von Blubba, indistruttibile, che vi seguirà finché non vi avrà tolto una vita. In alcuni quadri troverete anche bolle di sapone contenenti acqua, fuoco o lettere, queste, se usate opportunamente, vi renderanno la vita meno difficile. La prima, se fatta esplodere, forma una specie di cascata che travolge tutti i nemici an-

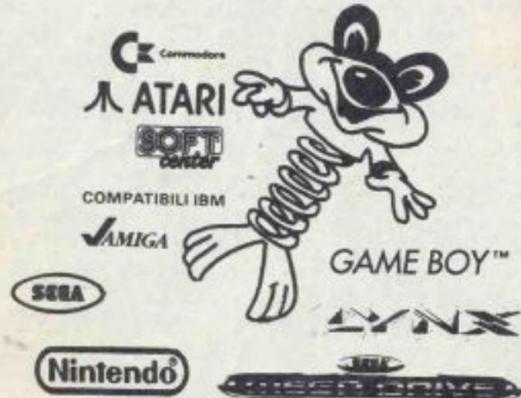


Davide (great) Fantasticoll! La Software Creations ha colpito ancora! Bubble Bobble è sempre stato uno dei miei giochi preferiti in sala giochi, e la versione C64 è veramente superba, splendida, fantastica, entusiasmante, con ottima colonna sonora (come

quella del bar!!) e sprite piccoli ma veramente ben animati e disegnati. La giocabilità è la stessa del coin-op e perfino i bonus e le camere segrete sono rimaste identiche all'originale. Se a ciò aggiungete il prezzo molto economico otterrete un gioco che non dovete assolutamente perdervi!! Non c'è nulla da dire, ci troviamo davanti ad una delle pietre miliari dei videogame, ad un mito vero e proprio.

Tintori

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



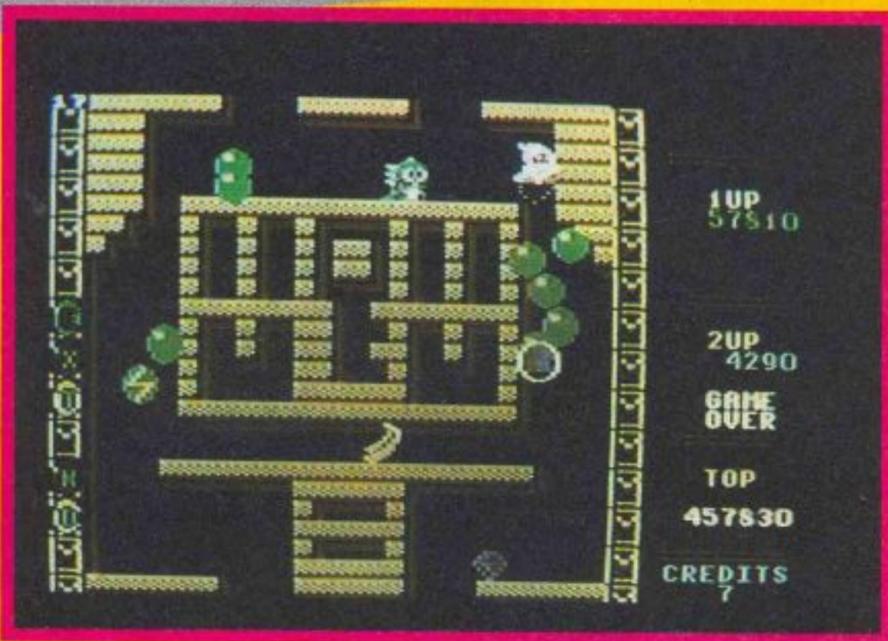
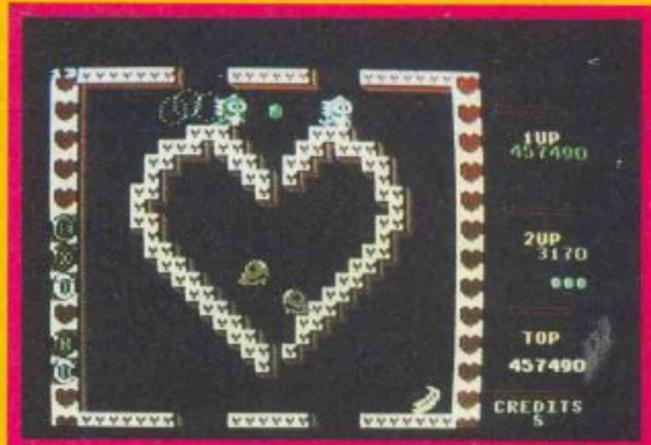
NOVITA! VENDITA PER CORRISPONDENZA

64

bb1e



PRESENTAZIONE 75%
 Nulla di eccezionale.
GRAFICA 89%
 Ben dettagliata e ben animata, veramente molto simile al coin-op.
SONORO 89%
 Pressoché identica al coin-op
APPETIBILITA' 93%
 I primi livelli sono abbastanza facili...
LONGEVITA' 95%
 ... Ma gli ultimi sono molto difficili.
GLOBALE 93%
 Una vera chicca, solo un ragazzino sciocco e immaturo non lo comprenderebbe!



nientandoli, la seconda, in-cendio per un breve tratto la piattaforma su cui va a cade-re, arrostando i vari nemici. Se con le lettere in vostro possesso riuscirete a scrive-re EXTEND terminerete il quadro con una vita in più. E' anche possibile saltare sulle proprie bolle per arrivare a zone alte dello schermo, che altrimenti sarebbero impos-sibili da raggiungere. Ah, un

consiglio, ma solo per i gio-catori più abili: cercate di gio-care sempre in due contem-poraneamente, in modo che almeno uno dei due brontosauri non perda mai una vita, alla ventesima stanza e da qui in ogni dieci, troverete una porticina. Se riuscirete ad entrarvi prima che questa sparisca, giunge-rete un una stanza segreta stracolma di diamanti.



Che ci crediate o meno, non riesco a trovare le parole per commentare Bubble Bobble. Probabil-mente non ve ne importerà un accidenti, ma quan-do vado in villeggiatura, la mia meta quotidiana è la sala giochi migliore di Alassio e li prendo lette-

ralmente possesso del coin op (durata media di una partita: un'ora e mezzo, con tanto di facce disperate di chi vuole giocare ed arriva due secon-di dopo di me He He He NdP). La versione C64 è letteralmente identica, e forse l'unica cosa che la penalizza è l'impossibilità di effettuare i trucchi del coin-op. Tuttavia, il gioco resta fedelissimo alla versione da bar e per tanto non posso fare a meno di OBBLIGARVI a comprarlo.

SHOWROOM SDF

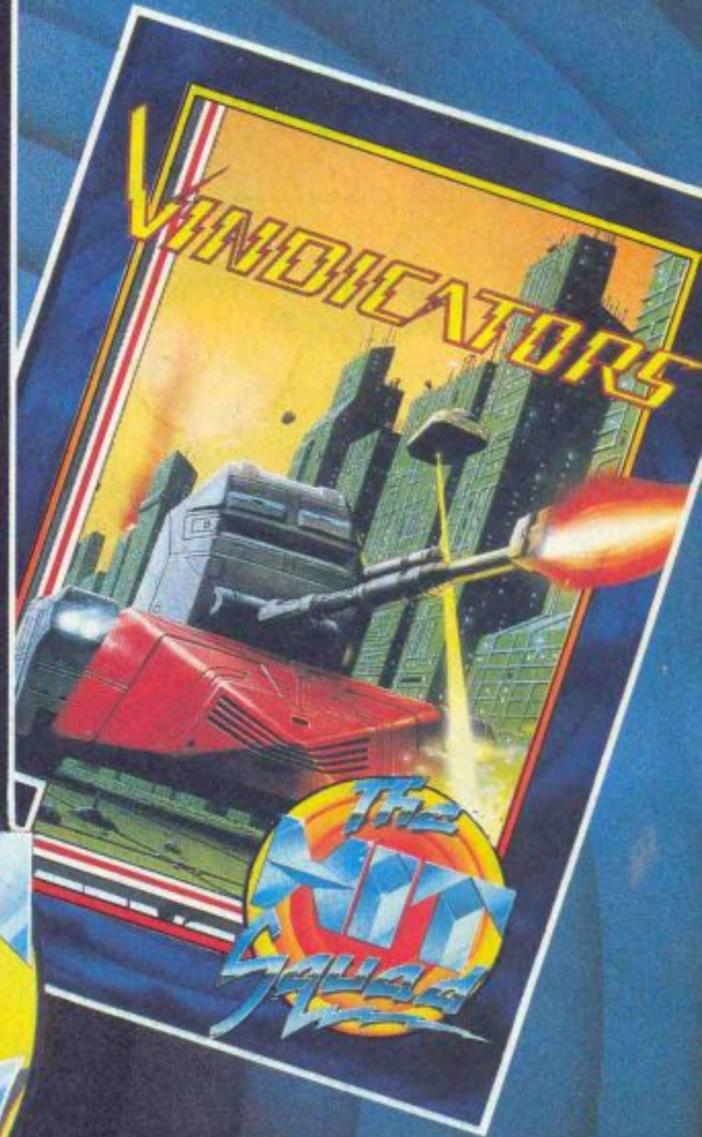
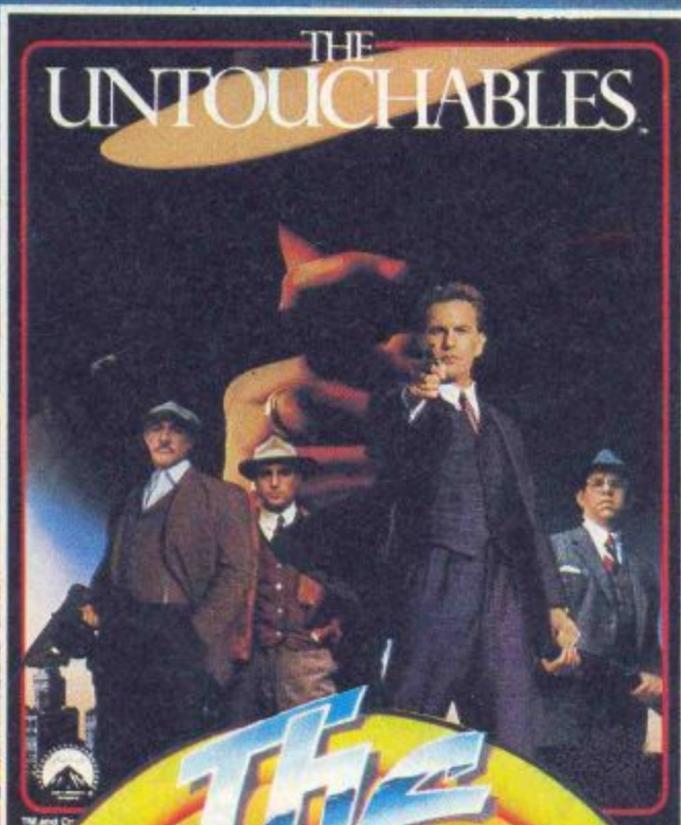
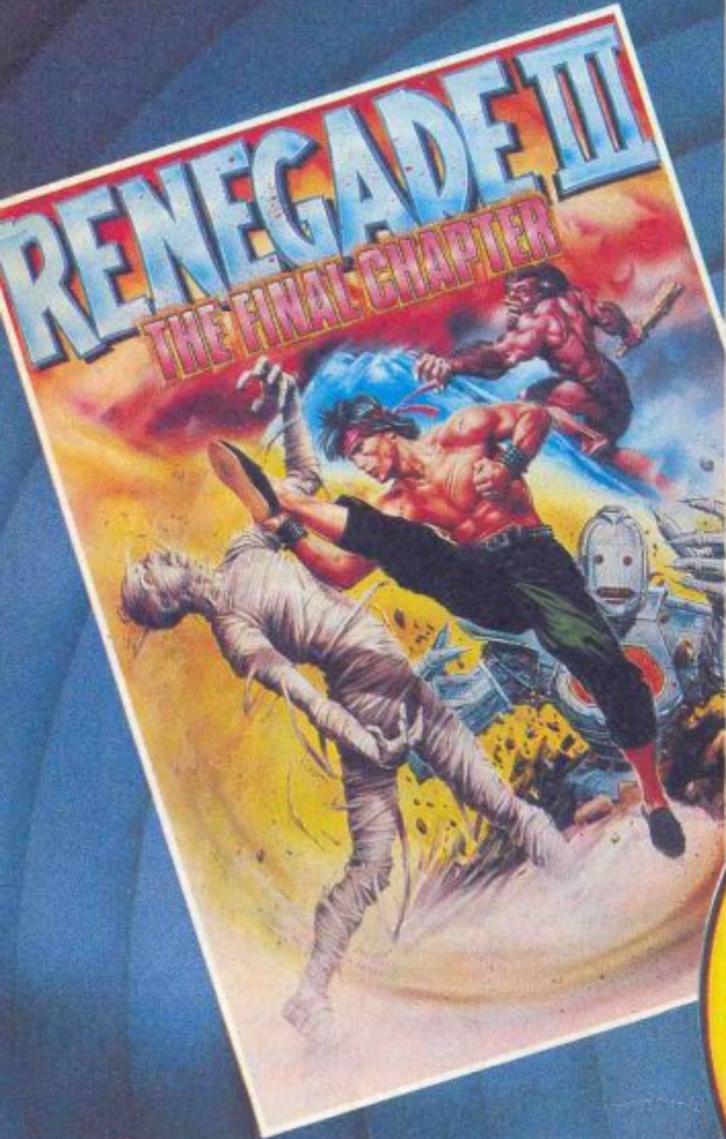
OFTCENTER

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

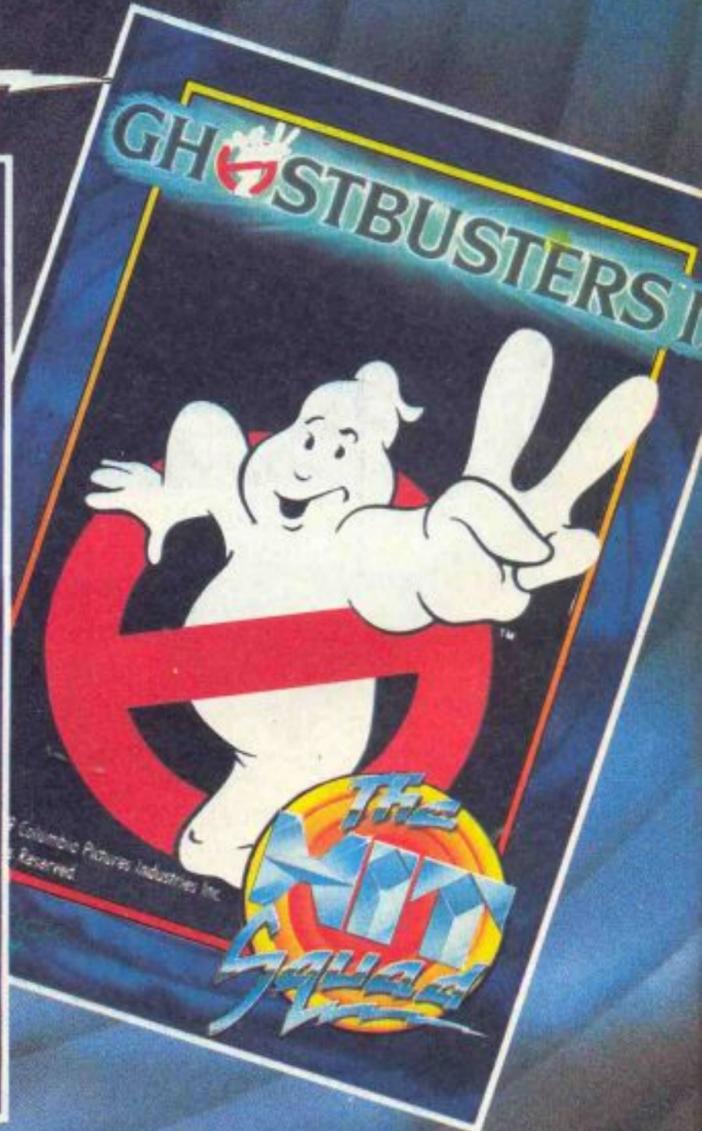
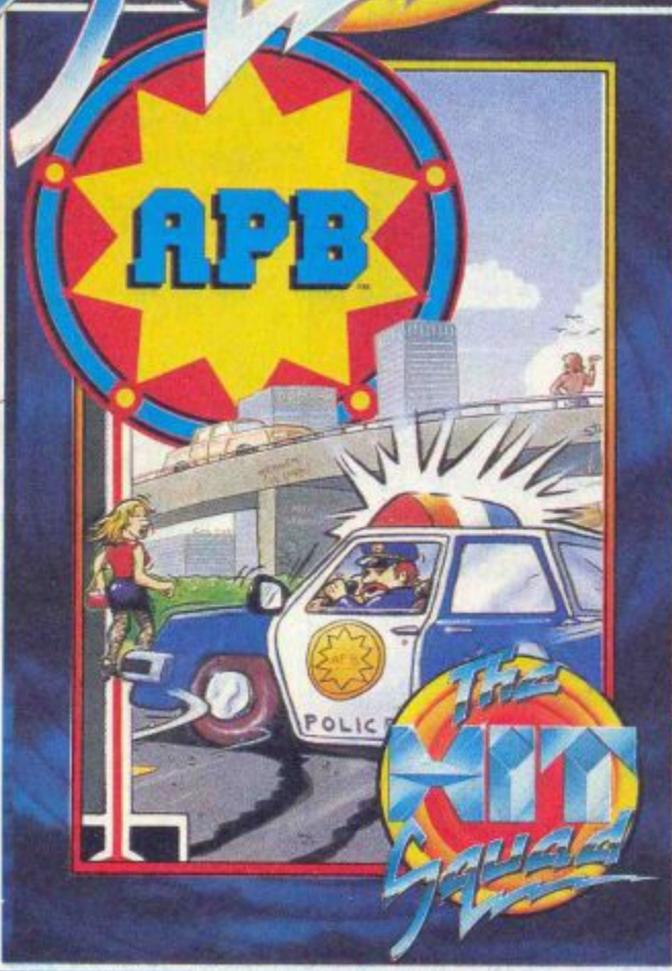
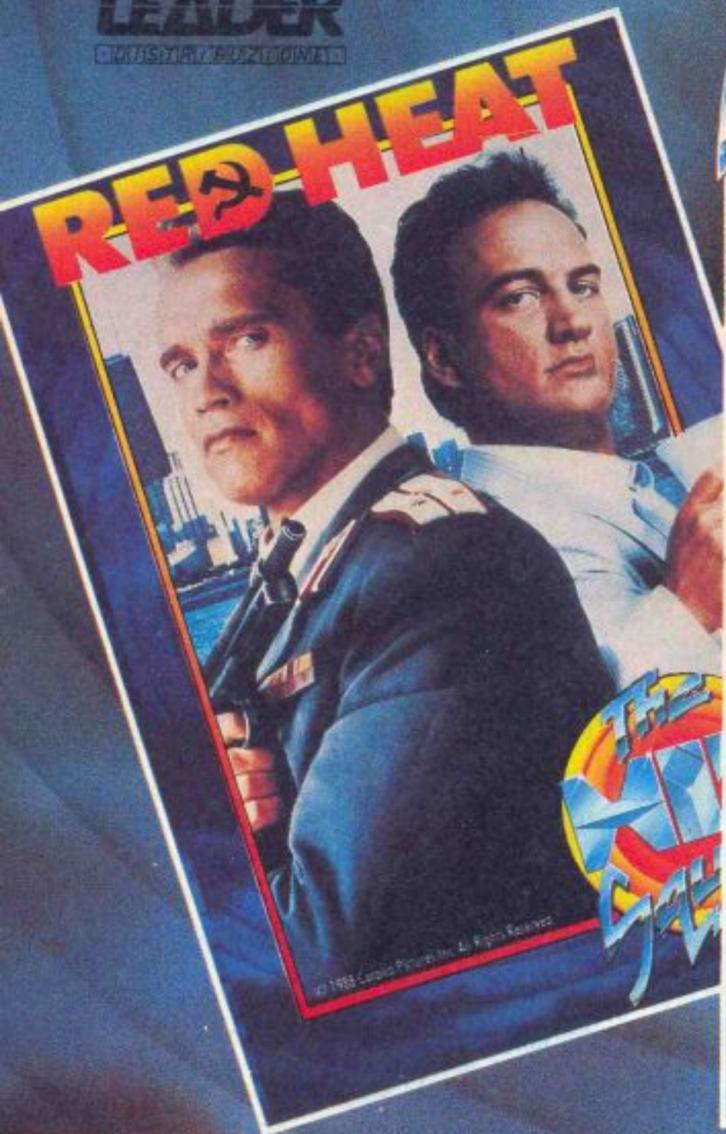
VI OFFRE

**Tutte le novità software
 PER
 CBM 64/128 - AMIGA - MSX
 SPECTRUM - OLIVETTI**

GRANDI GIOCHI



LEADER
CIVILIZATION



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

HIT NAMES • HIT GAMES • HIT SQUAD

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
•DISTRIBUZIONI•

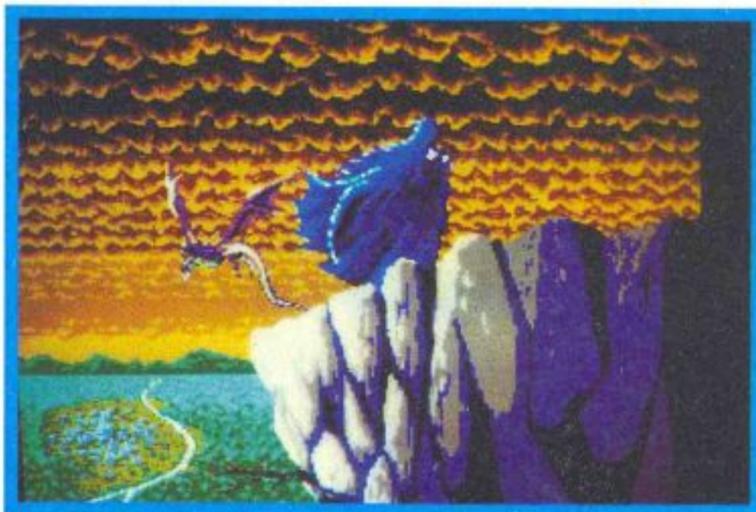
ARCUS ODYSSEY

In un regno antico come il tempo, vi attende un'avventura fantastica ambientata in un mondo totalmente isometrico; siete pronti ad affrontare la temibile regina dei draghi e le sue orde di mostri infernali?

Arcus Odyssey è una cartuccia classificata con i termini "ARPG", che stanno ad indicare un gioco di ruolo con una particolare atten-

zione alla sezione arcade: in questa avventura sono stati miscelati in modo sorprendente elementi di ruolo ed arcade, e il risultato è davvero buono.

Come vi ho già preannunciato il vostro compito è quello di sconfiggere una malvagia regina che sta creando scompiglio in tutto il regno con i suoi dragoni. Tu (e il tuo compagno se c'è!) dovrai attraversare

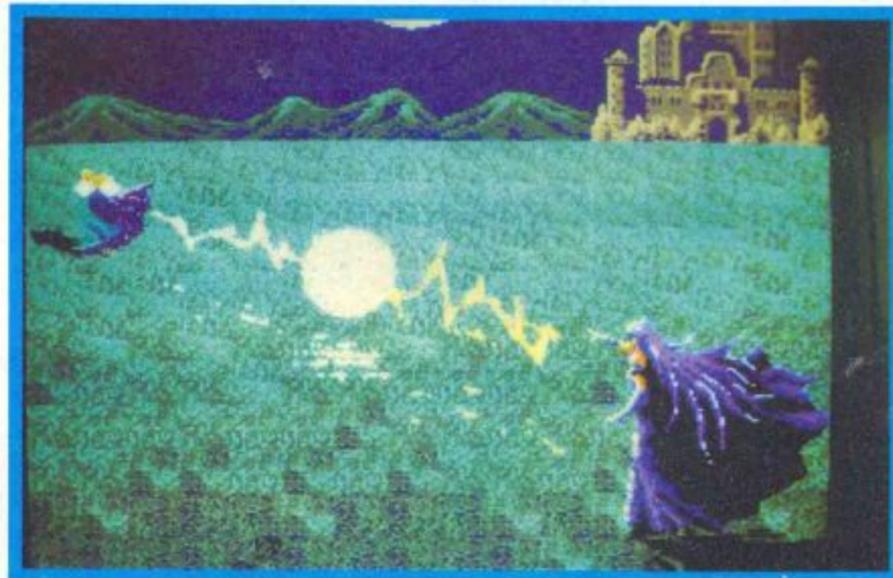


Arcus Odyssey è un gioco tutto speciale, le musiche sono pazzesche (si va dal genere ritmico a quello horror "tipo Phenomena"), la grafica dei fondali e dei personaggi è bellissima, così anche l'animazione.

Man mano che si progredisce nel gioco la difficoltà viene dosata in modo giusto, e la bellezza di ogni quadro nuovo migliora rispetto quello precedente.

C'è molto da esplorare in questo ARPG e per fortuna si può continuare o riprendere il gioco con delle password.

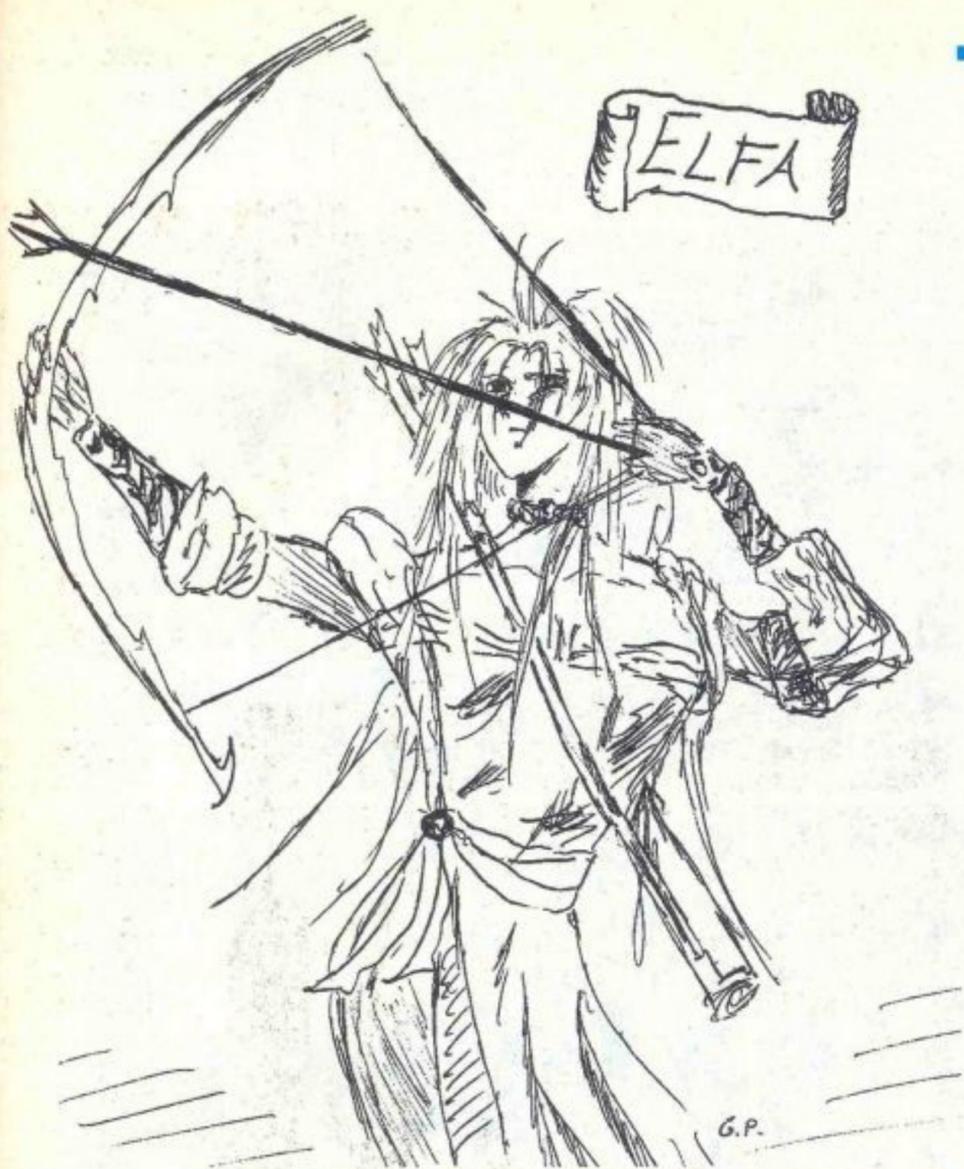
Sono rimasto sbalordito dal salto di qualità che ha fatto la Wolfteam dai tempi di Axis che come saprete è stato il primo gioco isometrico per M.D, congratulazioni!



luoghi di ogni genere per poi raggiungere la fortezza delle quattro torri e scovare la signorina dai bollenti spiriti.

Avrete l'opportunità di scegliere uno o due (se giocate con un vostro amico) per-

sonaggi fra il guerriero, la chierica, l'elfa, e il mago; inoltre durante il gioco può capitare che vi seguano alcuni personaggi non giocanti (umani o animali) che vi aiuteranno in cambio delle vostre gesta nei loro



PRESENTAZIONE 98%

Una tra le migliori presentazioni mai viste su M.D!

GRAFICA 96%

Basta che guardiate le foto.

SONORO 95%

Queste sì che sono musiche da sballo!!

APPETTIBILITÀ 93%

E' un gioco davvero appassionante per molti aspetti.

LONGEVITÀ 90%

Ci giocherete sino a quando il vostro M.D non fumerà.

GLOBALE 96%

Ci gioco, ci giocate, ci giocherete...



ficaci, ed infine il mago che può usufruire delle solite (ma potenti) magie.

Ci sono poi i personaggi non giocanti che hanno, come voi, armi particolari, etc.

Voglio precisare lo splendido parallasse che si vede quando state attraversando stage come la piramide sospesa, da proprio l'impressione di altezza (e quindi profondità), e man mano che



confronti. Ogni individuo ha un suo tipo particolare di arma ed equipaggiamento, i quali migliorano le prestazioni con l'aumentare della vostra energia vitale.

Il guerriero ha una spada che lancia fasci di energia dirompente, la chierica ha una potente catena, l'elfa dispone di un arco lungo le cui frecce rimbalzano sulle pareti rendendosi molto ef-

Il viaggio ha inizio nelle fondamenta di una città in rovina, poi si giunge su un dungeon sospeso da travi su un grosso lago, successivamente dovrete esplorare una piramide sospesa in aria e poi.....

si sale di altitudine questo aspetto è reso sempre meglio, uaooh!

Nei vari percorsi che attraversate sono nascosti numerosi forzieri che contengono oggetti molto utili: erbe medicanti (contro le punture degli animali velenosi), amuleti dai poteri magici, etc.

WORDS

Dopo la conversione del coin-op per i vari formati computer e Megadrive ecco arrivare la cartuccia per l'otto bit della Sega.

La civiltà umana è giunta in un'epoca dove la pace e la solidarietà regnano, a parte qualche piccolo problema di sempre come il crimine organizzato, l'inquinamento, etc.

Con questa situazione di quiete permanente nessuno più pensava alla guerra, e lo spirito



FORGOTTEN



battagliero dell'uomo si era affievolito.

Tutto ciò sembrava ormai definitivo, i popoli della terra vivevano per la prima volta nella storia in rapporti molto buoni.

Purtroppo tutto questo era destinato a terminare dal momento che un bel giorno arrivarono dai più profondi spazi siderali flotte di navi spaziali aliene che buttarono l'intero pianeta in una situazione davvero critica: gli esseri umani furono costretti a vivere in luoghi impensabili e venivano trattati come bestie, le città distrutte divennero rifugio per questi invasori.

Per fortuna un gruppo di umani si nascose in loghi molto sicuri, qui addestrarono alcuni uomini a combattere contro l'oppressore, e uno di questi siete voi!

Tu dovrai attraversare numerose zone dominate dal nemico e quindi giungere alla fortezza madre che è necessario distruggere per liberare il mondo intero.

Il vostro equipaggiamento comprende un'armatura corazzata, e un potente satellite armato che vi seguirà ovunque.

Durante il tragitto vi verrà data l'occasione di entrare in negozi dove potrete acquistare equipaggiamenti vari, pozioni vitali, cure, etc. In ogni luogo che attraverserete troverete a sbarrarvi la strada orde di nemici alieni, e (come al solito!) al termine di ogni stage c'è un guardiano da eliminare.

Quando uccidete un nemico appariranno sempre dei soldi che ovviamente devono essere raccolti per poter comprare oggetti vari nei negozi.

PRESENTAZIONE 78%

Le schermate di intermezzo tra un quadro e l'altro sono molto belle (peccato non ci sia il parlato).

GRAFICA 75%

La grafica degli sprite e dei fondali ricorda abbastanza bene il coin-op.

SONORO 64%

Purtroppo le colonne sonore del gioco non sono riuscite come speravo.

APPETTIBILITÀ 80%

Ogni partita vi spingerà a progredire nel gioco per vedere nuovi mondi peccato che non si possa giocare in due.

LONGEVITÀ 80%

Vi diventerà per qualche settimana...

GLOBALE 78%

Uno shoot'em up carino il cui punto forte è la giocabilità.



Forgotten Worlds su SMS è risultato un gioco carino, niente di spettacolare rispetto le conversioni precedenti, ma molto più giocabile. Alcune sezioni del gioco originale sono state eliminate, come il dragone

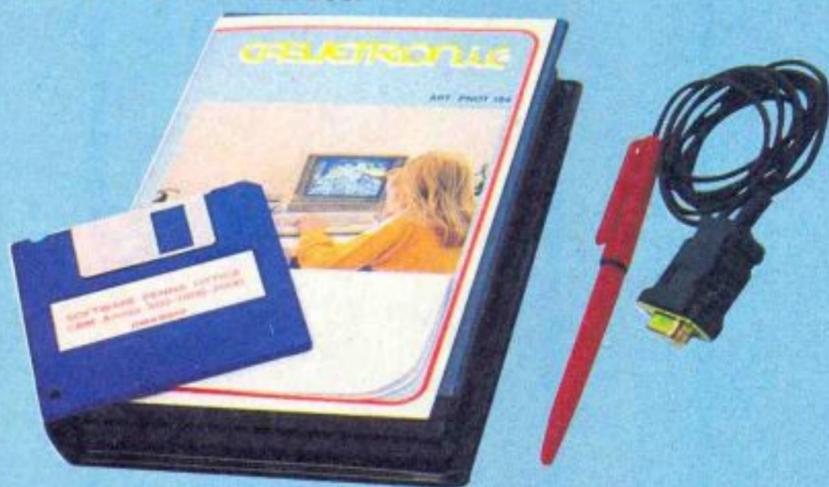
di fine secondo livello, e non esiste parallasse; a parte questo F.Words può divertirvi molto.



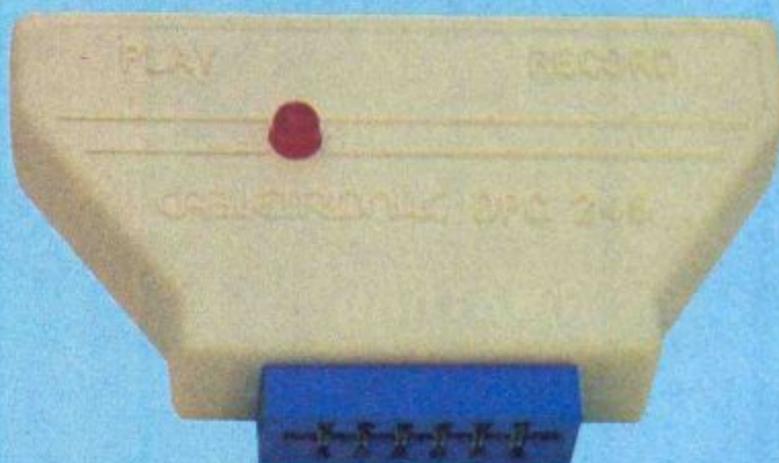
Cartridge monitor Azimuth controller for Commodore CBM 64/128. **ART. MAC 266.**



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 1/2" con un programma di grafica e un gioco.



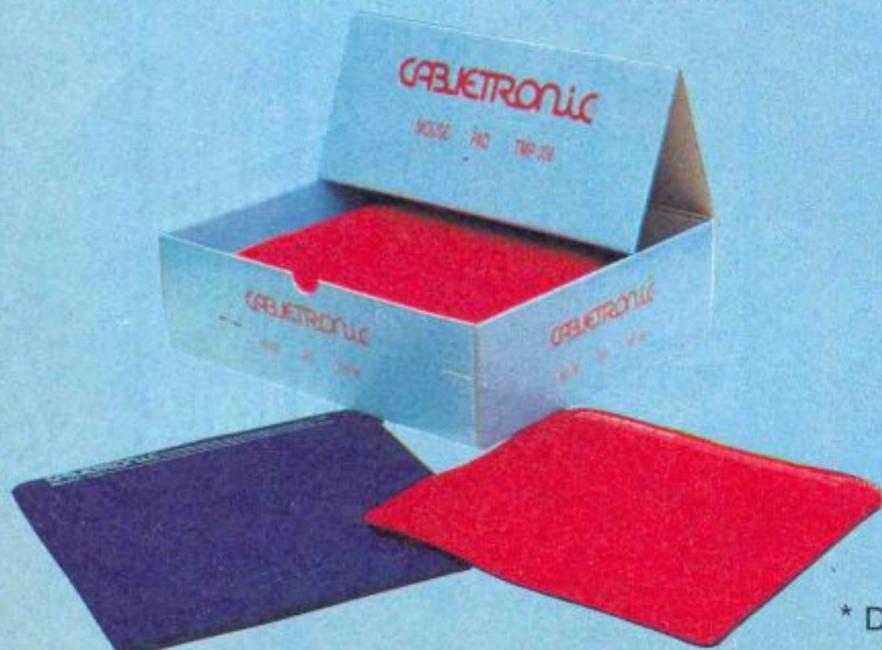
Programs duplicator for Commodore Vic 20-C 64/128. **ART. DPC 245.** Consente di eseguire la copia fisica di qualsiasi programma su nastro tramite due data recorder.



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.

R-TYPE

Gioco "Caldo"

Chi di voi non conosce questo mitico gioco? Credo che ognuno di voi in questi anni avrà fatto almeno una partita al padre degli shoot'em up, e la conver-



sione su console sega rappresenta davvero un piccolo capolavoro.

In questo momento credo che vi starete chiedendo perché stò nuovamente trattando un titolo oramai vecchio come R-Type, vero? Il motivo è presto detto:

**PRESENTAZIONE 85%**

La schermata iniziale vi ripropone lo stesso logo presente al bar.

GRAFICA 93%

I fondali e gli sprite sono quasi la riproduzione fedele di quelli originali, a parte la minore quantità di colori presenti su schermo.

SONORO 85%

Strano ma vero, i programmatori sono riusciti a fare miracoli sul Master System, le musiche sono molto belle.

APPETTIBILITA' 90%

E' il migliore gioco di questo genere presente su sega Master System, anzi vi assicuro che è molto più appetibile delle altre versioni del coin-op!

LONGEVITA' 90%

Dovrete sudare sette camicie prima di poter vedere in faccia Mr.Bydo in persona (a meno che non sappiate alcuni trucchetti!).

GLOBALE 94%

auf! finalmente sono giunto in fondo, non sono più in grado di raccontarvi altro su questo leggendario gioco della Irem; posso al limite invitarvi a osservare le foto, che possono darvi molte impressioni... meditate gente!



questa versione del coin-op (a parere mio) non è mai stata trattata come si deve dalle riviste italiane, per cui ho deciso di riproporvelo con un più smagliante giudizio. Onestamente non so cosa scrivere ancora su questo titolo, dato che la storia la saprete tutti (aargh! sono in crisi), comunque sia per gli smemorati ve ne parlo in breve: voi siete al comando della navicella spaziale tipo

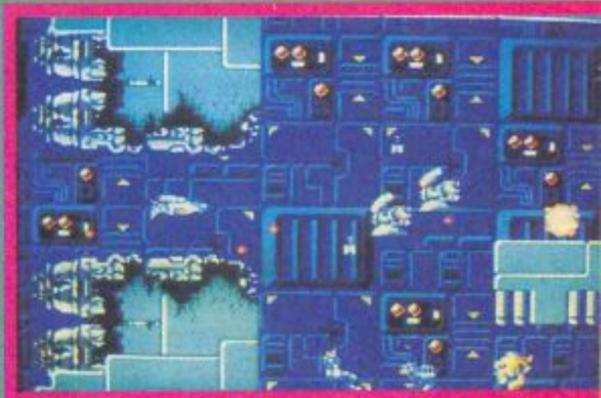


R-9 (se ricordo bene) e il vostro compito è quello di sbaragliare l'impero alieno di Bydo, un grosso ammasso cellulosoide!

L' R-9 è una navetta dalle grandi potenzialità, infatti è in grado di agganciare un moduletto che dispone di

diverse armi che vengono potenziate con apposite capsule che ci si procura durante il gioco.

Gli stage da attraversare sono sette, come al bar, più uno speciale a cui si accede solo attraverso una piccola apertura spazio/temporale che si trova al quarto livello (ovviamente questa è nascosta!).



I mostri di fine livello sono disegnati egregiamente, mantenendo le grandezze degli sprite originali, i fondali sono presenti tutti (mentre nelle versioni per 16bit alcuni mancavano), e l'azione rimane frenetica come nell'arcade.



R-Type su Master System è la riproduzione del coin-op che mi è piaciuta di più, a parte un tremendo sfarfallio degli sprite, il resto del programma riproduce esattamente il gioco originale.

Sicuramente il migliore shoot'em up per sega 8bit, e se qualcuno tra voi non ha ancora comprato questa cartuccia ci faccia un pensierino serio.

Scalda il motore e preparati per

Dutch and Dutch

ZZAP



91%



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.

91

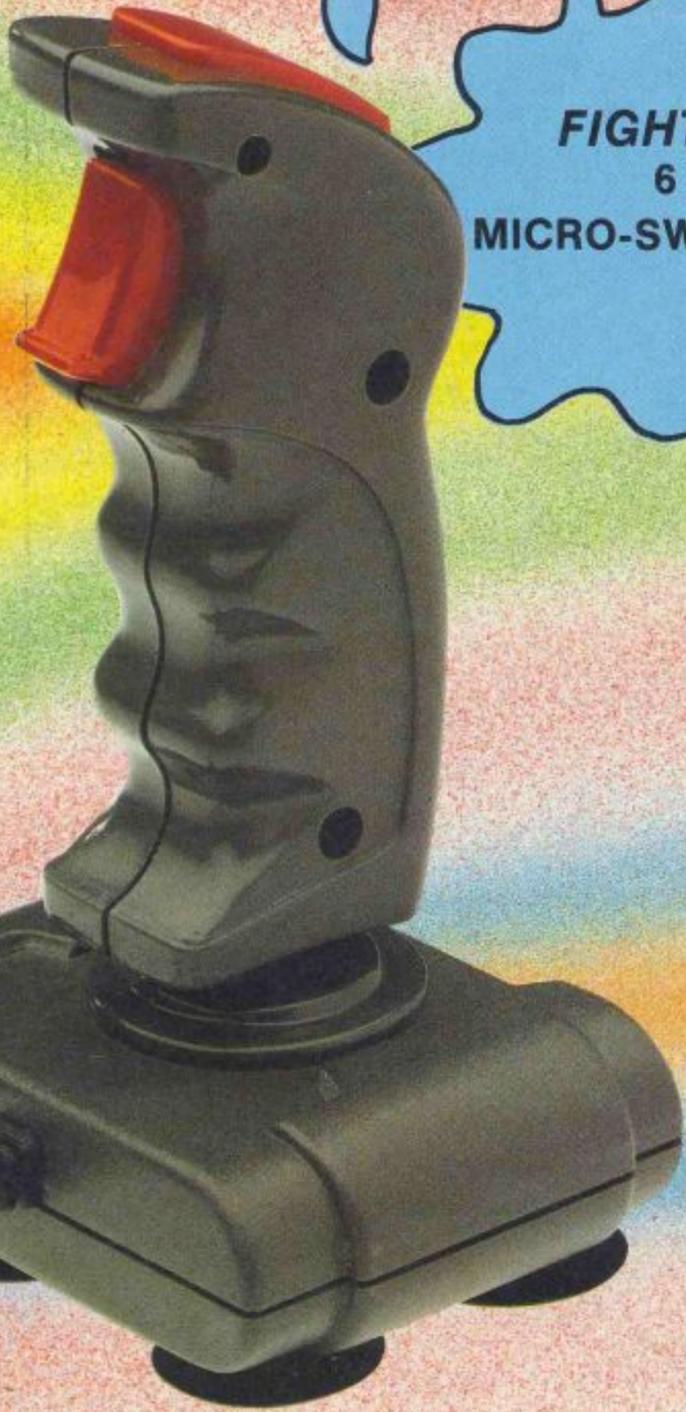


IL PRIMO HIT ITALIANO

FIGHTER

BLASIER

Senza rivali anche nel prezzo



FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES



BLASTER
8
MICRO-SWITCHES

Dutch and Dutch

LEADER

• DISTRIBUZIONE •

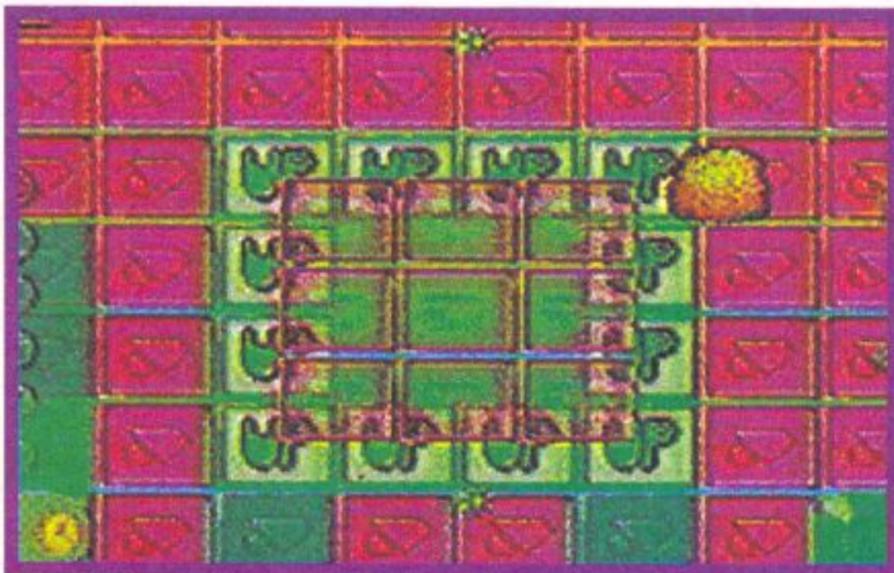
ATARI

Estate, vacanze e viaggi; il periodo migliore per sollazzarsi con una console portatile volge al termine. Beh, a pensarci bene conosco un paio di persone che riescono a giocare di gusto sul loro Lynx solo a scuola, che abbiano ragione loro?

Barbarian Bodyguard è un gioco originale Atari che dovrebbe esaltare tutti i novelli cimmeri appassionati del spada e scure, quando apparirà sul Lynx verso la fine di quest'anno o l'inizio del prossimo.

- Che veggio? Robotron? Il vecchio coin-op della Williams? Beh, se qualcuno dei fan di questo preistorico

giochino è ancora vivo sarà contento di sapere che sarà di prossima uscita nei prossimi mesi anche per Lynx. Non potendo puntare su uno schema di gioco particolarmente originale (personalmente lo odiavo!), i programmatori della Shadowsoft puntano sul settore nostalgico - collezionistico, annunciando che sarà del tutto identi-



DIECI INUTILI CURIOSITA' SUL VOSTRO LYNX CHE NON AVRETE MAI VOLUTO SAPERE MA CHE NOI VI DICIAMO LO STESSO

- Senza dubbio saprete che il Lynx ha una palette di 4096 colori e può visualizzarne 16 contemporaneamente su schermo. Ma può fare anche di meglio visualizzando 16 diversi colori su ogni riga orizzontale. Quindi sono ben 1632 i colori che possono essere visualizzati su schermo contemporaneamente, anche se, come potrete facilmente immaginare, questa particolare modalità rallenta oltremodo la velocità della console rendendola inadatta a giochi particolarmente veloci.

- Lo schermo LCD del Lynx ha una risoluzione di 160 x 102 punti. Ogni punto è composto da tre elementi LCD, uno rosso, uno blu e uno verde. Insomma, ogni triade di LCD viene a comporre un pixel colorato. In fase del tutto sperimentale sono riusciti a illuminare singolarmente ogni elemento LCD, ottenendo così una risoluzione di 480 x 102 (ehh!).

- La memoria totale di schermo del Lynx è di 8160 bytes (160 colonne x 102 righe x 4

bit per pixel / 8 bit per byte).

- Il cuore del Lynx è costituito da due integrati specializzati, Mikey e Suzy (Uki?). Mikey incorpora il processore (un 65CO2), il sistema sonoro, il driver per il video ed il supporto hardware per il Comlynx, il collegamento tra diversi Lynx. Suzy, invece, incorpora un velocissimo blitter (per il trasferimento di blocchi di memoria) ed un coprocessore matematico.

- Suzy è in grado di rimpicciolire sprites fino a 1/256 della grandezza predefinita e di ingrandirli fino a 256 volte. Per esempio uno sprite di soli 2 X 2 pixel può essere ingrandito fino a 512 X 512 pixel, diverse volte più grande dello stesso schermo (a che pro non ci è dato saperlo).

- Suzy ed il processore 65CO2 possono lavorare contemporaneamente. Con una programmazione sagace e attenta è possibile ottenere un'elaborazione parallela, esclusiva dei calcolatori più avanzati.

- Nonostante quello che potrete aver sentito, il Lynx non ha

co al coin-op, compresi gli effetti sonori digitalizzati direttamente dall'originale. Sono disponibili tre sistemi di controllo: potete sparare nella direzione in cui vi muovete, potete ruotare i vostri colpi con il pulsante B e selezionare il fuoco con il pulsante A, infine potete usare OPTION per selezionare il fuoco mentre i pulsanti A e B servono a ruotare i colpi nelle due direzioni.

- Secondo quanto annunciato dall'Atari americana, la Color Dream ha prodotto qualcosa chiamato Crystal Mines 2 che dovrebbe uscire entro breve. Strano però che l'Atari inglese non se ne sapeva assolutamente nulla, proveremo a chiedere a quella italiana...

- La francese Loriciel è un'altra casa che si aggiunge alla lunga lista di sviluppatori che stanno lavorando su un progetto per il Lynx. Una versione Lynx di Skweek, chiamata Superskweek, sta per essere portata su cartuccia. Ci saranno 255 livelli d'azione

un output sonoro in stereo, questo perché l'Atari ha voluto risparmiare una manciata di lire in fase di produzione. Il Lynx, comunque, ha sepolto all'interno del suo hardware la segreta possibilità di un controllo in stereo.

- Le cartucce del Lynx attualmente contengono fino a 256K di dati. Si può comunque fare ancora di meglio, ad un certo prezzo, comprese cartucce con l'opzione di salvataggio.

Una cartuccia con questa possibilità (il che vuol dire Ram interna), costerebbe intorno alle 50 sterline (circa 100.000 lire).

- Il ComLynx, soprannominato Redeye dagli sviluppatori Atari, è un semplice canale di comunicazione seriale. Può inviare e ricevere dati ad una velocità che varia dai 300,5 baud fino a 62,5 Kbaud (circa 7Kbyte al secondo).

- Le curiosità che non avrete mai voluto sapere sul vostro Lynx ma che noi vi abbiamo detto lo stesso sono solo nove.

in cui dovrete colorare tasselli, salvare skweekettes e uccidere mostri.

- Come purtroppo saprete la Tengen (Aargh!), storicamente immischiata nelle faccende Atari, ha dato la licenza di diversi giochi per l'Atari. E' quindi possibile che prima o poi vedrete su qualche Lynx titoli come Ramparts, Skull and Crossbones, Badlands, RBI 2, Thunderjaws e Pit Fighter. Per ora solo Pit Fighter è stato confermato come una prossima uscita sul Lynx.

- Gli americani della Knight Technologies stanno lavorando su un gioco originale per Lynx chiamato Dirty Larry. Non sappiamo altro ma se, come sembra, il titolo si riferisce ad un certo Dirty Harry (Challagan) potrebbe essere interessante...

GAZZA TORNA A GIOCARE

Proprio lui, Paul "Gazza" Gascoigne, il giocatore più furbo dell'universo per essersi spezzato esattamente cinque minuti dopo essere stato acquistato dalla Lazio torna a giocare. Sì, ma a giocare con un Lynx consegnatogli in ospedale da Louise Powell, delle pubbliche relazioni dell'Atari. Questo è tutto quello che potrà fare nei prossimi mesi l'erede spirituale di Maradona (e non stiamo parlando ne di tecnica, ne di cocaina, ma di pan-



cia) con grande dolore, immaginò, della Giallappàs Band che non avrà altri grassi da sbeffeggiare. Intanto la Lazio ha raggiunto un accordo secondo il quale il giocatore entrerà in squadra nella stagione '92-'93. Da parte nostra non possiamo che augurargli maggior fortuna di Rush o Hateley.

LYNX TIPS

RAMPAGE

Godzilla for president! Rampage è il simbolo tutti i giochi di insensata e gratuita distruzione. Se volete portare liberamente la furia distruttiva del vostro mostro preferito su uno qualsiasi dei 61 livelli del gioco provate un po' questa: nella schermata di selezione del mostro, premete PAUSE. Togliete adesso la pausa, fate la vostra scelta (Godzilla, Godzilla, prendete Godzilla) e tenete premuto OPTION 1 quando sarete nella schermata del giornale. Muovendo a destra e sinistra il joystick mentre tenete sempre premuto OPTION 1 potrete scegliere il livello voluto. A proposito, sapevate che il livello 61 è ambientato a Sunnyvale, sede dell'Atari?

ROADBLASTERS

Partite al primo livello e provate a guidare sul margine sinistro della strada tenendo premuto il pulsante B. Continuate a tenere premuto fino a quando non sbattete contro un albero e... Apparirà sullo schermo per la gioia di tutti i giocatori il faccione del programmatore. Tutto qui? Certo che no! Facendo lo stesso sul lato destro della strada apparirà la gioconda espressione del co-programmatore.

Beh, cos'altro volete, non vi basta? Vabbè, se proprio ci tenete potete anche premere OPTION 1 e scegliere così il livello di partenza. Dopo aver fatto la vostra scelta premete il pulsante A per continuare, finire il primo livello e finalmente passare a quello selezionato.

SHANGHAI

Potere delle console! Riescono a infilare un cheat anche in giochi come il Mah-jongg. Entrando nella schermata degli High score durante una partita, premendo PAUSE e poi tenendo premuti contemporaneamente OPTION 1, OPTION 2, A, B e la diagonale in alto a destra potete dare un'occhiata alla schermata finale. Bella soddisfazione...



ZARLOR MERCENARY

Ancora protagonista della colonna trucchi questo shoot'em up presenta risorse davvero insospettabili. Seppellita nel profondo dei meandri del suo codice troviamo nientemeno che una specie di Life. Probabilmente pochi di voi sanno di cosa si tratta (in effetti non è esattamente il gioco adatto per un incallito blattatore) ma è l'ideale per riempire una manciata di bytes avanzati in una cartuccia. Si tratta fondamentalmente di assistere all'evoluzione di una forma di vita da voi creata. Eccovi allora una guida completa a questo vero e proprio gioco dentro il gioco. Andate alla schermata di selezione dei personaggi prima dell'inizio del gioco e tenete premuto OPTION 1 mentre muovete il joystick come segue: ALTO, BASSO, SINISTRA, DESTRA e ALTO. Sullo schermo apparirà la scritta LIFE e un glider che attraversa lo schermo. Quando il glider colliderà con le celle formanti la parola LIFE provocherà una reazione a catena che distruggerà la schermata dei titoli. Prima che lo schermo sia completamente distrutto potete tentare le seguenti cose:

- Muovendo il joystick oppure premendo uno degli OPTION o ancora PAUSE, tutto quanto sullo schermo si fermerà.

- Premendo OPTION 1 per uscire da questa pausa, il gioco entrerà in particolare modo a "schermo curvo" per cui le celle che usciranno da un lato dello schermo rientreranno dal lato opposto.

- Premendo invece OPTION 2 per continuare l'evoluzione, le varie celle si scontreranno contro un muro immaginario raggiungendo i bordi dello schermo.

- Premendo invece A o B entrerete in modalità drawing (disegnare). Nel drawing mode dovrete essere in grado di controllare una serie di crocette tramite il joystick.

Il DRAWING MODE vi offre le seguenti possibilità:

- Muovendo il joystick mentre tenete premuto il pulsante A potrete disegnare.

- Muovendo il joystick mentre tenete premuto il pulsante B potrete cancellare.

- Premendo OPTION 1 o OPTION 2 potrete veder evolvere la vostra forma di vita.

- Premendo i pulsanti di reset (OPTION 1 e PAUSE contemporaneamente) pulirete completamente

lo schermo.

- Premendo insieme PAUSE e il pulsante A passerete alla modalità copy (copiare). Ne avrete conferma dall'apparire della parola COPY in basso a destra della crocetta verde.

- Premendo PAUSE e il pulsante B contemporaneamente passerete invece alla modalità paste/erase (incolla/cancella).

Il COPY MODE vi offre le seguenti possibilità:

- Premendo OPTION 1 o OPTION 2 tornerete al drawing mode.

- Tenendo premuto PAUSE e premendo OPTION 1 o OPTION 2 vedrete la vostra forma di vita



evolvere passo dopo passo. A seconda del pulsante OPTION che terrete premuto sarete in modalità "schermo chiuso" o meno.

- Premendo il pulsante A determinerete una coordinata del riquadro entro cui disegnate. Premendo un'altra volta A inserirete l'altra coordinata. Tutto ciò che è contenuto nel riquadro viene memorizzato in un buffer e potrà essere incollato in un'altra parte dello schermo. Completando infatti il quadro passerete automaticamente alla modalità paste/erase.

- Premendo PAUSE e B verrete inviati direttamente nel paste/erase, utilizzando l'ultimo riquadro che era stato tagliato in modalità copy.

Il PASTE/ERASE MODE vi offre le seguenti possibilità:

- Premendo OPTION 1 o OPTION 2 tornerete in modalità drawing.

- Premendo il pulsante A potrete incollare il riquadro memorizzato nel buffer.

- Premendo il pulsante B cancellerete il contenuto del buffer.

- Tenendo schiacciato PAUSE e premendo il pulsante B il riquadro memorizzato verrà girato specularmente in tutti e otto i possibili modi.

- Premendo i pulsanti di restart (OPTION 1 e PAUSE) pulirete lo schermo.

- Premendo PAUSE e A contemporaneamente tornerete in copy mode.

MANITENA

news

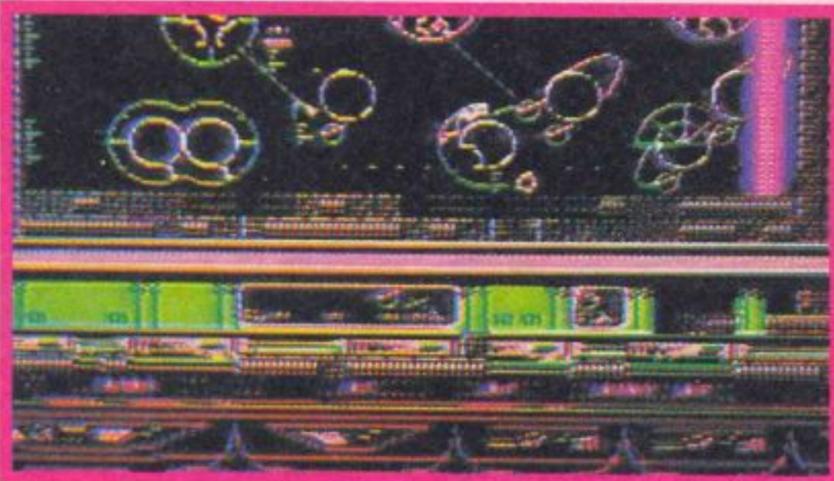
Con i trucchi dell'ultimo numero sono ormai tre i mesi di astinenza da novità: allora, non siete curiosi?

Grandi novità quest'estate non ce ne sono state, "soltanto" una ventina i giochi tra annunciati e recensiti, questo mese, ma dovete accontentarvi. E così, mentre Mario si affida ad una cura ricostituente a base di vitamine per cercare di controbattere l'invadente Sonic, noi stiamo pazientemente aspettando notizie del nuovo gioco ispirato all'ultimo film della serie Gundam, F-91.

STAR WARS NES

La Lucasfilm è all'attacco su tutti i fronti a quanto pare. Molti di voi sapranno che inizieranno tra qualche tempo le riprese dei nuovi film della saga di Guerre Stellari (che narrano le vicende antecedenti alle avventure di Luke Skywalker & Co.) Di cui erano uscite abbondanti versioni per computer (oltre che console) sotto licenza Tengen(aargh!)/Atari. Dimenticatele completamente, sono solo pallidi e scoloriti ricordi al confronto della versione di Star Wars che la stessa Lucasfilm sta preparando per il NES. Secondo le informazioni che cominciano a scorrere copiose al riguardo, ma soprattutto dalle immagini che le accompagnano (si sa, fidarsi è bene...), sembra essere qualcosa di davvero enorme.

Il gioco seguirà la trama del film coadiuvato da una valanga di schermate. I tre livelli principali comprendono un volo in un 3D soggettivo attraverso un campo di asteroidi, una visione dall'altro del landspeeder (lo sprinter di Luke) che sfreccia attraverso il deserto e una sezione a scrolling con visione laterale mentre esplorate le viscere della Morte Nera. I personaggi ci sono tutti: Luke, Han Solo e la Principessa Leia, coadiuvati dai due robot e da Obi-Wan "Ben" Kenobi. Se il gioco manterrà tutte le promesse della Lucasfilm - "La più appassionante simulazione di volo-combattimento in soggettiva 3D mai sviluppata per il NES" - i possessori di NES non dovrebbero lasciarselo sfuggire.



TALOSGAME BOY

Questo gioco, originale per Game Boy, ci arriva dagli inglesi della Motive Time. La grafica, come potete vedere è incredibilmente dettagliata e utilizza una speciale tecnica anti-blurr (si potrebbe dire anti-impastamento se non suonasse così male) che elimina i problemi di grafica connessi allo scrolling delle schermate. Si tratta di un arcade adventure che si svolge nelle 250 stanze di un castello medioevale. Dovrete aiutare un certo Frankie a ritrovare tutti i pezzi della sua ragazza Bitsy (che casualmente significa "pezzettini") e a rimetterla assieme (aargh, splatter, crudele ed angosciante: mi piace!). Sembrerebbe divertente, ma per saperlo dovremo aspettare almeno fino a Natale.



SPACE ACE NES

Lo sapete bene, quando si tratta di giochi per il NES c'è un vero abisso tra la distribuzione in America e Giappone e quella europea. Perfino quando si tratta di giochi prodotti in Inghilterra. E' il caso dell'inglese Motive Time di Walsall, che dopo aver conquistato il mercato americano con la loro versione per NES e Game Boy di Dragon's Lair, sempre per restare in tema di giochi al laser, stanno per uscire con il loro nuovo Space Ace. Non è per nulla simile alle versioni per computer e sembrerebbe molto più giocabile, l'unico problema è che non sappiamo quando verrà importato qui da noi.



DR MARIO

Le ridicole accuse della censura d'oltreoceano secondo cui questo gioco con le sue capsule incita i giovani all'uso della droga, non ci toccano più di tanto. Tanto più che questa volta il nostro Mario è impegnato in uno scopo ben più nobile della raccolta di vili monete. La Principessa Daisy ha accidentalmente rovesciato una sostanza contenente dei germi super-attivi nel laboratorio di Mario, che hanno ormai infettato tutto l'edificio e lo minano dalle fondamenta. Partendo dalla stanza più lontana e meno infetta, dovrete aiutare Mario a fare un poco di pulizia. Ogni stanza è rappresentata da una schermata con dei piccoli germi al suo interno. Mentre Mario lascerà cadere dalla cima dello schermo delle vitamine, voi dovrete posizionarle in modo che germi e vitamine formino una linea di quattro pezzi dello stesso colore. Come avrete capito siamo in perfetto stile alla Tetris, ma molto più difficile, in quanto i blocchi sono sparsi in mezzo allo schermo e voi dovrete tentare di costruire le vostre linee attaccando i germi un po' da tutte le direzioni.

Lo stile di gioco differisce alquanto da tutti gli altri giochi Mario, ma la giocabilità che accompagna da anni questo simpatico personaggio è intatta. Entrambe le versioni dispongono di un'opzione per due giocatori: la versione portatile utilizza due Game Boy, mentre il Nintendo divide lo schermo in due parti. Tremendamente coinvolgente, vale sicuramente ogni lira spesa.

•Il Super Famicom sta per uscire ufficialmente negli Stati Uniti, probabilmente con il nome di Super NES (Famicom è il nome originale giapponese del vecchio NES). Anche il Super NES sarà completamente ridisegnato per il mercato americano così come lo fu il Famicom originale. Secondo voci ricorrenti sarà a caricamento frontale e totalmente incompatibile con le cartucce SF giapponesi, tanto per cambiare.

•Ecco qualche novità che attende il vostro fido Game Boy di ritorno dalle vacanze in cui vi avrà sicuramente accompagnato: Jungle Wars (Pony Canyon), RPG; Aretha II (Yanoman), RPG; Daruman (Banpresto), puzzle-game; Little Master (Tokumashoten), un RPG dagli stessi che hanno convertito Sim City per il SF; Popeye 2 (Sigma), piattaforme arcade; GARMS (Bandai) e dalla



GAME BOY 92%

NES 90%

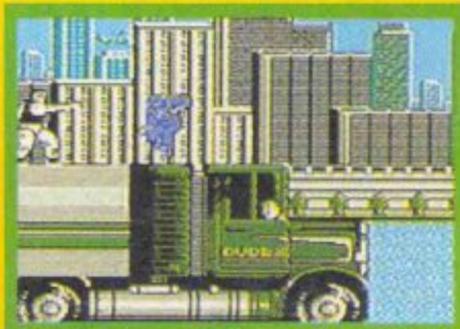
BAD DUDES

Avete presente quel filone di film di serie C in cui Ninja neri, gialli, rossi e a pois (leggesi puà) viola saltano fuori nelle situazioni più improbabili preceduti da raffiche di shuriken? Beh, Bad Dudes ne è l'equivalente per computer, con una coppia di uomini veri, esperti di arti marziali e con due nomi (Blade e Striker) che sembrano tirati fuori da un videogioco(!). Il presidente è stato rapito da una banda di teppisti, i Dragon Ninja (quelli azzurrini, per capirci), nella speranza di assumere il totale controllo sui bassifondi di New York. Ed è proprio lì che dovranno avventurarsi i nostri a prendere a calci qualche Ninja e liberare il Presidente.

Il gioco ha ormai una certa età (ricorderete la sua uscita per computer molto tempo addietro con il nome di Dragon Ninja) e la dimostra tutta grazie alla sua eccessiva facilità. L'opzione di continue game è abbastanza superflua in un gioco in cui è assente ogni sfida; finirete questo paio di livelli alla prima partita.

Il mio personale consiglio è di attendere l'uscita di TMHT 2, lo stesso schema di gioco, ma molto più bello e equilibrato.

NES 67%



Bandai cosa può essere se non un'altro episodio della serie SD Gundam?; F-1 Hero GB (Hudson Soft), un gioco di corse per quattro giocatori; TMHT 2 che sarà fondamentale un picchiaduro a scorrimento orizzontale con degli sprite veramente massicci.

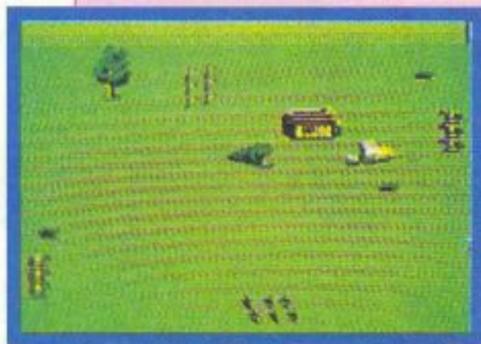
• Se avete già acquistato un Super Famicom guardate quello che vi aspetta, se non lo avete ancora guardate quello che vi perdetevi: Super Professional Baseball (Jaleco), Light Earth (Hudson), Ganba League (Sony Music Entertainment), Alien Crush (Naxat), Joe & Mac (Data East) e Pro Soccer (Imagineer).

La conversione di questo grande classico per computer sarà il primo prodotto per il NES sviluppato in Francia. Il gioco è già uscito sia in Giappone che negli Stati Uniti e si spera che esca entro breve anche da noi.

NORTH & SOUTH

NES

La conversione di questo grande classico per computer sarà il primo prodotto per il NES sviluppato in Francia. Il gioco è già uscito sia in Giappone che negli Stati Uniti e si spera che esca entro breve anche da noi.



NINTENDOTIPS

GRADIUS III Super Famicom

Due piccoli cheat per questo devastante shoot 'em up: iniziate una partita e premete START per andare in pausa. Ora premete ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B, A e START per una piccola sorpresa. Ora fate lo stesso ma sostituendo ai movimenti a destra e sinistra i pulsanti a lato del joystick. Dovreste partire con tutte le armi a disposizione.

BIG RUN Super Famicom

Probabilmente lo avrete già scoperto da soli, comunque vi informiamo che premendo START nella schermata dei titoli potrete accedere ad un menu di opzioni segreto.

GREMLINS 2 NES

Poco alla volta dà più soddisfazione e così dopo i codici dei primi livelli dello scorso numero eccone qualche altro:

Livello 4-1: SHMC
Livello 4-2: VLBB
Livello 5-1: NXR

MICKY MOUSE 2 Game Boy

A quanto sembra questo seguito sta avendo un grosso successo, provateci questa manciata di codici.

- | | |
|----------|----------|
| 1) TIME | 2) TEST |
| 3) GAME | 4) SHIP |
| 5) RACE | 6) WORD |
| 7) SHOP | 8) SIZE |
| 9) QUIZ | 10) DOLL |
| 11) DATE | 12) ZOOM |
| 13) DISK | 14) GOLD |
| 15) ZERO | 16) FIRE |
| 17) ROOT | 18) READ |
| 19) TAPE | 20) UNIT |
| 21) SONG | 22) TYRE |
| 23) LOVE | 24) NOTE |
| 25) JAZZ | 26) HELP |
| 27) KING | 28) GIFT |

SUPER MARIO BROS 2 NES

Come vi gusta saltare ben tre livelli? Bene? Male! Se i livelli li saltate allora il gioco che l'avete comprato a fare? Compito del cronista comunque è di riportare e non di giudicare quindi nel mondo 1-3, andate a destra dove si trova l'ultima pozione. Prendetela e portatela alla fine del livello, oltre la porta e lanciatela nel vaso. Entrate nella porta e poi nel giù nel vaso per teletrasportarvi direttamente al mondo 4.

Milano di fine Luglio sarebbe un luogo ideale, se solo non fossimo alla fine di Luglio! La gente è ormai da tempo scomparsa, trasferitasi in branco nelle località di villeggiatura più rinomate, fin qui comunque non ci sarebbe poi da lamentarsi troppo, per quanto se fra gli assenti bisogna doverosamente annoverare anche tutti i commercianti con una particolare propensione per quelli alimentari, in compenso però i pochi superstiti sono molto disponibili e cordiali per via di una temperatura "mite" resa ancora più piacevole da una continua fresca brezzolina che facilita le comunicazioni interpersonali e soprattutto un'intensa attività lavorativa (in particolar modo se questa viene affrontata davanti ad un monitor che emana un impressionante fascio termocalorico tale da imprimere la mia effigie sulla parete retrostante)... Mentre mi recavo in redazione (lasciando le orme delle scarpe sull'asfalto ribollente) mi sono chiesto il motivo di tutto ciò... La risposta era molto semplice, elementare direi, la rivista a Settembre deve essere in edicola! In tutto questo contesto devo comunque ringraziare ancora una volta tutti voi che incoraggiate in maniera così apprezzabile il nostro e il mio impegno (vai pure con il sottofondo di violini e arpeggi in sol maggiore)(e notate sempre l'estrema modestia di RICKY - nd JH); mi sembra comunque corretto segnalare la presenza di qualche sporadico dissenziente, tutto sommato immagino che lo potrei ipocritamente ignorare, nessuno probabilmente se ne accorgerebbe mai, ma non credo che questo sia in sintonia con quello spirito di collaborazione che abbiamo sempre acclamato e che mi auguro di aver anch'io dimostrato nei mesi scorsi. Parliamone pure, parliamo di tutto quello che volete, fatemi sapere ogni cosa che vi frulla per la testa, la posta è qui per questo...



Posta



FOTO DI GRUPPO

Effettivamente non si può certo negare che di recente non ci siano stati dei significativi cambiamenti all'interno dell'organico redazionale, siccome alcune curiose questioni ricorrono con una certa frequenza all'interno delle vostre missive cercherò di chiarire brevemente l'assetto attuale delle nostre riviste preferite, senza potervi però assicurare che non possa essere già mutata il mese prossimo...

Cominciamo quindi dall'onnipotente Direttore Esecutivo nella persona di Stefano Gallarini, il quale, alternandosi fra televisione e redazione, riesce magistralmente a coordinare l'intero lavoro che avete fra le mani ogni mese trovando anche il tempo per qualche recensione... Veniamo quindi a Gabriele Pasquale, il nuovo Capo Redattore, trovatosi improvvisamente a ricoprire quella storica carica che fu dei leggendari MA e BDB in tempi ormai (sigh!) remoti, per lui l'impatto con la nuova ambitissima mansione è stato decisamente traumatico, tanto che non sembra essere ancora troppo sicuro di non stare sognando, il suo apporto alla rivista è comunque fondamentale... Nel delicato ruolo di Assistente alla Redazione troviamo Max (ovvero quel megalomane di Massimo Reynaud (chiaro Gianluca Farina? Hai fatto una bella gaffe, anche se poi hai detto ugualmente una

cosa molto giusta...)), che non c'entra nulla con un concorrente di un programma televisivo (capito Giorgio Guerra? Un ringraziamento da parte sua per i tuoi annali a lui dedicati, vi preannuncio già che da qualche parte s'è impossessato con la forza di un ritaglio di spazio per dare sfogo ad uno dei suoi ricorrenti deliri) e tantomeno con il fratello di Di Bello che compariva fino a qualche mese fa nel colophon), recentemente promosso a tale non ben precisato ruolo dopo un paio di anni di frenetica attività e le tantissime recensioni alle spalle. A questo punto non potrebbero certo mancare gli impavidi BBros, che poi altri non sono che i due fratelloni William & Giorgio Baldaccini, subito a ruota collocherei l'ing. Stefano Giorgi che nonostante una presenza a volte saltuaria gode di una notevole e meritissima popolarità. Siamo così giunti a Paolo Besser e Davide Corrado, meglio conosciuti come BovaByte, che grazie alle loro scoppiettanti demenze si sono garantiti un posto all'interno della redazione, è quindi il turno del misterioso e validissimo JH che in pochi mesi è già riuscito a dare notevoli prove di capacità, dietro la sigla si nasconde quella barba nera di Giancarlo Calzetta. Arrivati a questo punto non potrei non ricordare anche la leggiadra Donatella nella parte della sensuale (tanto sensuale - nd JH) Segretaria di Redazione e... Ed io, ovviamente!

VIDEOGIOCHI PER TUTTE LE ETA'

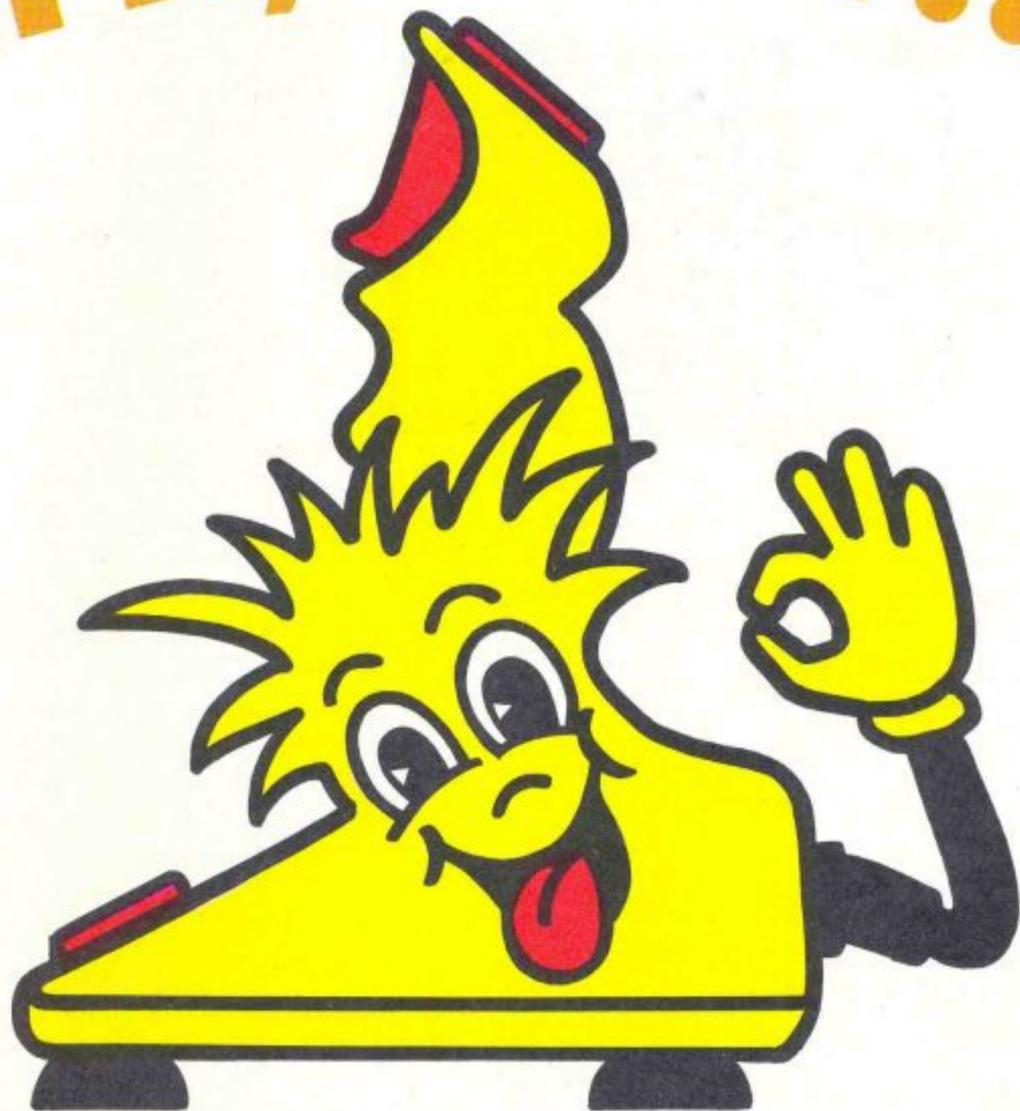
"Spettabile ZZAP!- Posta Permettete che mi presenti: mi chiamo Filippo (che in greco vuol dire "Amico dei cavalli") e sono un vecchiaro che a oltre sessant'anni ha scoperto il divertimento dei computers e dei videogames, anzi, per essere esatti, dei wargames. Mia moglie, mia figlia, nonché amici e parenti, quando mi trovano seduto al computer, si scambiano occhiate e sussurri, toccandosi la testa con l'indice della mano destra. Ma che ci posso fare se mi piace giocare col computer? Quando ero giovane c'era la guerra vera, i divertimenti erano pochi e i computer non esistevano ancora. Avrò il diritto di "recuperare"? Così mi sono comprato un computer ACER IBM compatibile (MS-DOS) con un mega di RAM, un floppy da 3,5 e uno da 5,25 più un hard disk da 40 mega e adesso che sono in pensione, mi diverto. Però ho un problema ed è per questo che Vi scrivo: i joystick! Si scassano con grande facilità e rapidità, mannaggia!... Potreste indicarmi un joystick che sia un po' più solido e che duri più a lungo? Poco importa se costa di più. Solo, tenete presente che mi serve un'impugnatura un po' anatomica e il grilletto per sparare..."

Filippo Abignente

Cosa posso dire? Che questa lettera mi ha fatto molto piacere, a nome mio e di tutto il mondo videoludico faccio i complimenti a questo primo "videononno" con la speranza che possa rappresentare un esempio emblematico per tutti coloro che ancora credono (e

Progetto Grafico: Paolo Invernizzi

EHI, BOY...



A ROMA C'È JOY!

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

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA



Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

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

PERGIOCO

il negozio è
in via
San Prospero
1
MILANO
centro

NINTENDO
GAMEBOY
LYNX
SEGA
MEGA
DRIVE

CON UNA
IMPORTANTE
gamma di
consolegames

B
O
A
R
D
&
R
O
L
E
G
A
M
E
S

m
i
n
i
a
t
u
r
e
f
a
n
t
a
s
y

CATALOGO COMPARATO dei VIDEOGAMES 8 BIT sett. '91

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

VENDITA

per

C
O
R
R
I
S
P
O
N
D
E
N
Z
A

In tutta ITALIA
telefonate ai
numeri:

02 /

874580

874593

GIOCHI di Società

aquiloni acrobatici

scacchiere
elettroniche
KASPAROV

LEGENDA

TRA : SI = manuale in
italiano

ITA = anche software
in italiano

I PREZZI SONO IN
MIGLIAIA DI LIRE

mo alle soglie del duemila) che non sia possibile rilassarsi e divertirsi trascorrendo qualche ora davanti ad un monitor, affrontando ognuno la propria avventura. Scrivici ancora Filippo, ormai sei dei nostri! Per quanto riguarda invece il problema del joystick (incredibile sei addirittura più distruttivo di mio fratello!) ti potrei suggerire un bel Cruiser, ma alla fine se la foga dirompente è ancora quella di un giovane leone allora non c'è niente che possa resisterle... Nemmeno gli anni che passano!

IL RITORNO DEI BOVABYTE?

Dopo quello di Marco Avoletta del numero scorso ecco un nuovo simpatico lettore che ha deciso di riprendere il lavoro epistolare interrotto dai Bovabyte, che come ho scritto poco sopra lo proseguono in via direttissima in qualità di redattori...

"BOVABYTE II (il mito continua),

se state leggendo quello che sto scrivendo vuol dire che sono riuscito a far uscire il primo numero del mio giornale, se non state leggendo quello che sto scrivendo vuol dire che non ci sono riuscito (come sono intelligente). Comunque se si è verificata la prima ipotesi vi starete chiedendo come mai in qualità di: caporedattore, coordinatore editoriale, redattore e lavacessi di redazione ho potuto pensare di realizzare questa impresa, la risposta è semplice, sentivo la mancanza di Bovabyte sulla rivista... Il mio intento è di fare un rivista più culturale, il primo argomento è sulla zoologia: qual'è il volatile più magro? Il Merlino! (Che fa rima con... NdR)(Questa è vecchia, e comunque era il volatile più magro e non magro - nd JH).

Numero 1, Anno 1.

Vita e abitudine dei videogiochi. Su questa specie non sono stati condotti molti studi, perché ritenuta poco interessante secondo gli zoologi (primo illo). Però se essa è studiata attentamente riserva caratteristiche non riscontrabili in al-

tre specie. I videogiochi possono essere di due gruppi: videogiochi da bar e casalinghi. I videogiochi da bar sono soliti riunirsi in luoghi che loro chiamano "sale giochi" all'interno di grossi branchi. In questi posti è presente un essere che fa ribrezzo a vedersi, chiamato gestore, che in cambio di vile denaro dà un oggetto di colore giallo-oro denominato "gettone". Codesto oggetto è importantissimo per il metabolismo del videogiocatore da bar, infatti grazie ad esso egli ha il diritto di accedere al simulmondo interattivo prescelto. Di solito i videogiochi da bar non sono aggressivi, l'unico momento in cui non è consigliabile avvicinarli è mentre giocano, in quel frangente è loro specifico costume identificarsi con il videogioco, per questo vengono inibiti i loro impulsi pacifici. Il videogiocatore da bar lo si riconosce subito per il suo look caratteristico, porta di solito jeans stile guerra nel Golfo, una maglietta bianca mai lavata con Dash, un cappello trovato nel fustino del detersivo che non è stato comunque utilizzato e, gran finale, scarpe da ginnastica con condizionatore d'aria incorporato (che svolge la duplice azione di espellere i miasmi nocivi che si vengono a creare all'interno delle turbolenze pedifere con il risultato di migliorare le prestazioni di gioco e allo stesso tempo allontanare inopportuni menagrami, ndR). I videogiochi casalinghi hanno abitudini differenti rispetto ai loro cugini da bar. Innanzitutto non hanno una vera e propria divisa, poi non vivono nel timore di finire i gettoni e di conseguenza non hanno nemmeno bisogno di rivolgersi al gestore per rifocillarsi. A parte questa sostanziale differenza sono assolutamente affini ai giocatori da bar tanto che non è difficile incontrare uno di loro anche in sala giochi.

Per questo mese abbiamo così concluso l'angolo culturale (Quirk, Quork, Quark... Haii! NdR), e quindi sotto con i... Trucchi di Bovabyte II, Commodore 64. Blood Money. Per poter vedere la magnifica introduzione animata presente nella versione Amiga è sufficiente digitare Load "Amiga Intro" e dopo solo

9999 giri di nastro potrete godervela.

Amiga. SCI (Chase Hq II). Per questo bel simulatore del frigo di casa mia ho un bel trucco: nello schermo dei titoli digitate "Ice (programatori del gioco, ndR) cubes are very good", a questo punto dovete indicare con il joystick: su, giù, destra, sinistra, fuoco, giù, giù, giù, su, destra, sinistra, destra, fuoco, fuoco, giù, sinistra, destra e basta; a questo punto dalla porta joy dell'Amiga uscirà dell'aria fresca per combattere la calura estiva.

Nes. Super Mario Bros II. Resettate la console e inserite poke 2345,0 e sys 54321 per avere Mari infiniti..."

Andrea Lanza

Complimenti per il giornale, ho cercato, inutilmente, di rintracciare gli original Bovabyte per chiedere loro cosa ne pensassero di tale opera, purtroppo però sono per il momento irreperibili in qualche assolata spiaggia a godersi la vita... Non fatemici pensare!

L'INTERVISTA...

"Spett. Redazione di ZZAP!, siamo i vice-presidenti di un Commodore 64 Club con sede a Buccinasco, un paese alle porte di Milano. Il nostro club ha un proprio giornale che viene stampato e distribuito ai soci con cadenza mensile. Nella pagina 3 del nostro giornale pubblichiamo ogni mese, in una rubrica chiamata "l'intervistissima", un'intervista fatta dai sottoscritti ai redattori delle più importanti riviste per computer a 8 bit edite in Italia (a questo punto vorrei proprio sapere i nomi di quelli che avete già intervistato... NdR). Sia perché Vi consideriamo tra le tali riviste (grazie, ndR), sia per le numerose richieste fatteci dai soci del Club, desidereremmo vivamente di poter ottenere, con il Vostro consenso, un'intervista con uno dei redattori della Vostra rivista che si occupa del miglior gioco del mese. Se, come speriamo immensamente, otterremo il Vostro permesso, l'intervista Vi farà fatta dai sottoscritti, il tempo richiesto è

di circa 45 minuti e vi saranno poste domande sul lavoro che Voi fate e alcune curiosità riguardanti i giochi che ogni mese recensite. Purtroppo essendo un club appena fondato (30 Febbraio 1991) e non avendo denaro a disposizione nella cassa (non abbiamo neanche la cassa), se Ci concederete l'intervista, desidereremmo che lo faceste gratuitamente, poiché il nostro club è formato da ragazzi di 17 anni che non lavorano (e quindi non guadagnano) in ogni caso Vi saremmo profondamente riconoscenti. Sia in caso di assenso o di dissenso alla nostra richiesta vi preghiamo di darci una risposta..."

Lorenzo D'Oria e Danilo Riso

Mi dispiace proprio, ma abbiamo chiesto ai nostri manager e non ci hanno dato il permesso di comparire in pubblico per tali frivolezze, tanto meno senza un debito corrispettivo, che deve ovviamente comprendere anche: trasferimento in elicottero, pernottamento in albergo (minimo 4 stelle), bottiglie di vino pregiato e stuolo di odalische con ventaglio... Siete sicuri di sentirvi bene? Già detesto quando mi danno del lei, figuriamoci un po' del Voi! Mi sembra sinceramente che stiate esagerando (come quell'altro incredibile lettore che vuole gli autografi, al momento purtroppo non trovo più la lettera), datevi una regolatina che altrimenti corriamo il rischio di montarci la testa!!! Ad ogni modo siamo logicamente dispostissimi alla vostra intervista, e posso assicurare che risponderemo ad ogni eventuale domanda (anche personale... Ma non troppo!) che vorrete rivolgere a me così come a tutti gli altri redattori (ovviamente nel limite del possibile). Da Settembre comunque stiamo pensando di...

FANS PARADE

Va bene, va bene così... Ho felicemente constatato come all'interno delle vostre lettere trovi sempre più spesso uno spazio adibito alla vostra personale classifica contenente i giochi da voi preferiti. Vi

GIOCARE E' PIU' FACILE CON.....

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™



LEADER
DISTRIBUTIONE

AMERICA AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO INC. © 1989 NINTENDO INC. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO INC. IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES. NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO INC. IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES. NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO INC. IN THE U.S. AND OTHER COUNTRIES.

sia esorto comunque ad inviare sempre le vostre preferenze in quanto maggiore sarà il numero di cui disporrò e maggiore sarà "l'affidabilità statistica" di questa rubrica che dovrebbe quindi raccogliere solo giochi effettivamente meritevoli d'essere presi in considerazione, tra non molto confido di classificare anche quelli da evitare accuratamente (trash parade, come l'ha definita Antonio Pizzo)...

- 1 TURRICAN II (1-3)
- 2 CREATURES (2-3)
- 3 TURRICAN (5-3)
- 4 NINJA III (3-2)
- 5 GOLDEN AXE (4-3)
- 6 MITH (N-1)
- 7 RAINBOW ISLAND (7-3)
- 8 TURBO OUT-RUN (13-3)
- 9 CHASE HQ II (17-3)
- 10 LOTUS ESPRIT (N-1)
- 11 BATMAN THE MOVIE (6-3)
- 12 SUPER MONACO GP (N-1)
- 13 MICROPROSE SOCCER (N-1)
- 15 BUBBLE BOBBLE (18-2)
- 16 F1 GP CIRCUIT (N-1)
- 17 ROBOCOP II (8-3)
- 18 ARMALYTE (19-2)
- 19 GHOST'N'GOBLINS (N-1)
- 20 F1 MANAGER (16-2)

BASTA!

Avevo accennato un paio di mesi fa (vedi "Lettere Rusticane") ad alcuni lettori che solevano colmare le loro missive con oggetti di vario genere e di varia natura (a volte perfino dubbia...), sul momento non ci ho dato molto peso, ma adesso devo proprio invitarvi cortesemente a non ripetere simili esperimenti perché la situazione sta davvero degenerando... I due cugini di Torino (che hanno scritto ancora una volta tante di quelle boiate da riempire le prossime tredici poste, decine di domande con risposte, di risposte senza domande, di folli canzoni, di interviste assurde, di saluti (ai cugini: Luca, La Belva e Milena, Ansi e Ivan)... Giusto per darvi un esempio vi riporto il "Decalogo dello Sfigato": sfigati non si diventa, si nasce. Se ami una persona perdutamente... La perderai. A scuola riuscirai a copiare solo i compiti sbagliati. In auto porta tre gomme di scorta e lo spray

"buco stop". Se ti rovesci il gelato sul vestito sarà quello nuovo. Tutte le sfighe vengono per nuocere... (mi sembra opportuno aggiungere che il suddetto "sfigabolario" non è opera dei suddetti cugini ma del non suddetto Lupo Alberto - nd JH) Marco Tonetti e Ivan Chiesa ad esempio hanno riempito la lettera di briciole di pane, ho fatto appena a tempo ad aspirarle tutte che ho dovuto iniziare una ben più impegnativa battaglia contro un affamato formicaio! Davide Bonicelli (che assicura di aver portato a termine una meticolosa opera di catalogamento individuando nel 75% il voto medio di tutti i giochi che sono mai comparsi sulle nostre pagine nei secoli dei secoli, personalmente non mi sembra un dato troppo attendibile o quantomeno significativo, ma non dategli nulla, per carità, troppo irascibile, saluto anche il suo amico Sassi, a volte cadendo si impara...) ha invece riempito la lettera di coriandoli, anzi no, siccome i coriandoli non li aveva fatto in mille pezzettini dei fogli di carta che hanno letteralmente inondato al mia già fin troppo caotica cameretta non appena aperta la busta... C'è poi il caso (direi psichiatrico) di Marco Speranzini (meglio conosciuto come Aristotele (5,10), vero precursore di questa mania da lui stesso definita "infilanellabustatuttoquellochetrottoingiro", tecnica che in passato ha già assicurato la pubblicazione a parecchi lettori, ad ogni modo la vera lettera era abbastanza interessante e quindi mi riservo di ritornarci sopra poco oltre...) il quale include all'interno di un pacco: sigaretta, campione omaggio di Bio Presto lavatrice, invito a cena in ristorante da nove mila lire a testa, biscotto (non l'ha assaggiato neanche il cane del vicino), spilla (No all'Aids), garanzia di oggetto non identificato, tessera sconto (20%) supermercati Mas, figure isometriche (belle), Bingol '90, chiave Porte Aperte alle Renault, ricetta culinaria delle suore brasiliane, dischetto da 3.5 vivisezionato, crema Vichy doppia azione, schedina totocalcio (manco fosse stata vincente!), piantina catalizzatore motorino, tappo dell'Egeria (presumo acqua

minerale) pressato, soldatino di tolla e altre cose che non ho più voglia d'elencare... Mi auguro di aver reso l'idea!!!

INTERPRETAZIONI EPISTOLARI III

"Carissimo ZZAP!, un enigma turba la mia giovane mente, ancora inesperta in materia Commodore 64: come si fa a far funzionare le poke e le sys pubblicate nell'inserito Top Secret? La poca materia grigia che ho in testa è stata sufficiente a farmi capire che durante il gioco (o nella schermata di presentazione) bisogna spegnere e riaccendere il computer (you are sly as a sly duck - nd JH), eseguita questa operazione, bisogna battere le poke e le sys. Ma esauritasi per lo sforzo precedentemente descritto, non riesco ad immaginare l'operazione da eseguire subito dopo. Mi appello a voi per risolvere questo increscioso problema..."

Timoti Fregni

Dunque, a questo punto non ti resta che scolare la pasta e chiamare tutti a tavola! No? Aspetta, adesso che ci penso il problema consiste nella fase di spegnimento che forse non è stata eseguita nel modo corretto, ti sei ricordato di diffondere nell'aria un'essenza d'incenso thailandese (al gusto di lavanda) al fine di facilitare una reazione adiabatica all'interno del microprocessore che possa così consentire la trasfusione informatica e il conseguente ottenimento delle vite infinite? Temo proprio di no... Ovviamente sto scherzando, mi auguro che non ve la prenderete per il fatto che vi prendo (vi prendiamo - nd JH) un po' in giro, effettivamente è quello che faccio, ma tutto sommato mi sembra il giusto scotto da pagare per delle nuove matricole che si affacciano al mondo dei videogiochi, all'inizio non si può certo sapere tutto (se invece vi sembra troppo offensivo la smetto)! Comunque sia per farmi perdonare ti dirò la soluzione del tuo di-

lemma, il fatto è che non devi spegnere il computer (cancellando tutte le informazioni contenute nella memoria), ma solo resettarlo (con un apposito apparecchietto) in modo da ripristinare la configurazione iniziale senza perdere le informazioni caricate che possono essere richiamate dalla sys corretta, capito?

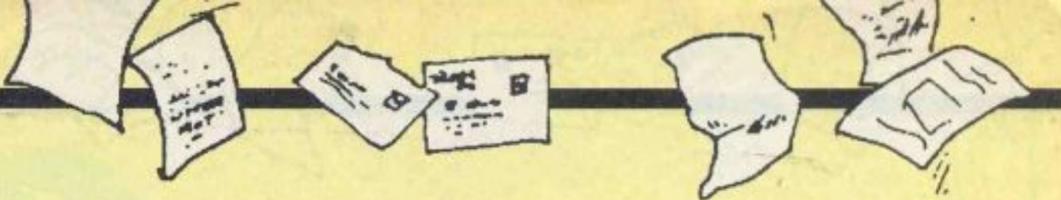
POSTA SYNTHETICA

Questa volta cominciamo con una citazione di tale professore Tagliaferri docente del caro PA (l'uomo dai due volti): "la madre degli stolti è sempre incinta...". Già che ci siamo saluto subito, molto cordialmente, quei quattro sballati che si fanno chiamare i 4 Poveri Peccatori, pensate un po' che hanno scritto la loro lettera su di un tessuto dorato plastificato (mentre la leggevo ero sul balcone, mi sono anche abbronzato!), il contenuto comunque mi sembrava un po' troppo autolesionista, anche perché farsi mettere i piedi in testa non è mai consigliabile, tantopiù in estate, avete presente l'odore delle scarpe senza calze...

Gianluca di Avezzano vorrebbe sapere il codice per avere un sacco di soldoni al primo mitico Ghostbusters (probabilmente la musicchetta iniziale è stata la digitalizzazione più famosa della storia del software), purtroppo per quanto mi ricordi perfettamente di averlo finito (e chi non l'ha fatto? Era troppo grande!) e rammenti anche del fatidico codice, proprio non riesco a fare mente locale, ripropongo quindi la domanda a tutti voi lettori...

"Rivoglio RP! Ghignavo così forte che i miei pensavano che fossi matto!". Questo è il parere di Partick Holgan (e non è il solo), il nostro simpatico "collega" di cui avete chiesto la testa è comunque sempre pronto a fare il suo ritorno, dovete solo farcelo sapere.

"Le scelte cromatiche dell'ultimo numero (57) mi hanno fatto diventare semicieco: il globale di Licence to Kill (non sapevamo bene che voto dargli... NdR), il giudizio su Hawkeye (non hai trovato gli occhiali con le lenti rosse allegati alla



rivista? NdR). La recensione di Spitting Image ha due commenti di Max (come al solito vuole sempre strafare, pensare che nessuno dei due l'ha scritto lui! NdR). Com'è che ogni volta che c'è stato un diario su ZZAP! poi il gioco si è beccato come minimo il titolo di gioco caldo? (Perché se anche avessimo il diario di Dick Tracy II... Probabilmente non lo pubblicheremo! NdR) Il questionario menzionato da Ricki ve lo siete fumato? (Peggio, peggio... Comunque sia, meglio tardi che mai; mi raccomando di spedirlo, qualora non l'aveste ancora fatto... NdR). Così facendo ho già risposto ad alcune delle domande di Francesco Vasconi...

... Su un discorso conviene comunque soffermarsi, mi riferisco alla nuova impaginazione che ha dato vita a qualche effetto spiacevole (anche se nel complesso i vostri pareri sono stati confortanti, "la veste grafica della rivista è ora decisamente stupenda, ma attenti ai colori... Siete un astro scintillante, una stella radiosa che illumina noi poveri videogiocatori che altrimenti vagheremo senza meta nel deserto del software. Arrivederci, o profeti!", salute a te, Antonio Pizzo, o discepolo...), come tutti i cambiamenti anche queste poche migliorie grafiche sono destinate ad un breve periodo di assestamento, ci sembra che già il numero di Luglio/Agosto abbia presentato meno inconvenienti e ci auguriamo che quello di Settembre sarà perfetto, altrimenti lo sarà sicuramente quello di Ottobre (o quello di Novembre...).

Un grosso saluto va indubbiamente anche a Riccardo Bruno di Napoli che ha redatto un enciclopedico Diario che narra le vicende inerenti l'abbandono di MA su cui molte lettere si sono già soffermate e delle quali credo continuerò ad avere a che fare per parecchio tempo... Le cose non sono andate esattamente come ipotizza il simpatico lettore, (che assicura di averlo addirittura intervistato), per il momento ho solo voluto sfiorare il delicato argomento in quest'angolino della posta non

credendo comunque giusto giudicare le scelte altrui... Chiederò all'amico Marco di scrivermi una lettera... Già che ci sono vorrei tranquillizzare tutti gli altri preoccupati lettori (per rispondere ad una domanda in argomento dell'affezionato Piero '74, ti posso dire che quel "leggermente" che hai scritto, non è proprio un leggermente...): per vostra grande sfortuna né Stefano, né Max, né i BBros, né JH, né Ricki e neppure tutti gli altri vogliono lasciare la rivista, dormite sogni tranquilli!

Devo a questo punto segnalare il caso di Giuseppe Tropea che s'è preso una bella sbandata per un ragazza che ha partecipato a USA Today giocando a Columns, l'appassionato lettore s'è lanciato in virtuosismi lirici e cantici stilnovistici, se la fanciulla in questione stesse leggendo queste righe è pregata di mettersi in contatto, già che ci sono rinnovo l'invito a tutte le altre lettrici... Ad esempio non posso non salutare (se permettete passionalmente) la carissima Sim che ha inviato un bel disegno (peccato che non sia per nulla attinente alla realtà) e una sacco di considerazioni interessanti ("Nooo! E' pazzesco anche Roby Mancini si è messo a fare il testimonial della Sega... Master System... Assieme a quel mostro di Zenga... Mamma i drogati sono fatti come noi? Di più, molto di più! (By Groucho)... Max che legge libri, incredibile..." (comunque poi non lo saluta troppo affettuosamente perché dice che di complimenti (immeritatissimi, ndR) (tsk, tsk, ndMax) ne ha già ricevuti fin troppi nella lettera di Elena)) per quanto riguarda invece il regalino dall'Inghilterra lascia pure perdere il poster dei fans del Liverpool (sono juventino! Al limite quello dei Beatles...), o la sciarpa dell'Aston Villa (sono sempre juventino! E poi con quei bordi granata...) se proprio mi vuoi fare felice mandami una cartolina del castello di Windsor.

Un accenno anche a Poposcia e alle sue assai poco edificanti manie dinamitarde (che invece Tiziano Santoro sembra aver messo per il momento da parte), per questa

volta chiuderò un occhio... Last Battle dovrebbe essere pronto da un momento all'altro (anche se sono ormai anni che ci dicono così!), lo stesso vale per Toki e Pang.

Domenico Zanghi (che ringrazio per i complimenti e il bel logo disegnato) propone un lunghissimo elenco contenente tutti i giochi recensiti su ZZAP! nel corso della sua leggendaria storia, ovviamente con le rispettive votazioni; l'idea è buona (non sei comunque il solo ad averla già avuta), il futuro presenta sempre molte sorprese, state tranquilli. Alessandro Tirico invece mi ha inviato un nuovo fumetto di Ken fatto in casa...

Saluto calorosamente Luca Cerutti che a inviato due lettere diverse a distanza di pochi minuti una dall'altra (così ravvicinate una dall'altra che a causa di un sorpasso azzardato in curva (le poste, si sa!) ho ricevuto prima la seconda della prima), probabilmente avrebbero meritato miglior sorte di un breve accenno ("Codemasters è il seguito di Dungeon Masters (non era Codemasters strikes back?), Creatures è l'ultimo libro di Stephen King, X-Out è un programma per vincere al totocalcio..."), ma come si suol dire "si fa quel che si può, se si potesse fare di più lo faremmo, se non si può cerchiamo di farlo ugualmente" (mi sembra d'udire cori di protesta provenienti da tutti coloro che credono di aver inviato argomentazioni che giudicano molto interessanti, che però non hanno trovato spazio per la pubblicazione, di questo mi scuso ancora una volta, le pagine sono per il momento quattro (che sono già meglio di tre, o no?) e i caratteri più piccoli di così diventerebbero terribilmente impiasticciati...).

Proseguendo la carrellata dei personaggi decisamente strani c'è Geppo Il Folle che da un balconcino di Piazza San Pietro ci dispensa la sua benedizione (tutto vestito di bianco...).

Non poteva certo mancare il Genovese con Parenti in Scozia, in una missiva si occupa di valutare l'operato di ogni redattore, assegnando un voto per ciascuno che non mi sembra il caso di pubblicare

(sapete com'è... Invidia, lotte intestine... Intanto chi doveva leggere, ha letto), una seconda invece riguarda la possibilità di un prestito per il buon Dudi on Tour cui avevo accennato il mese scorso, tutto quello che è disposto a sacrificare è... "un paio di calzoncini militari" (ovviamente sporchi e presumo anche bucati, o no? NdR). Concludo finalmente questa sudatissima opera epistolar-responsiva con un'immagine d'indubbio spessore artistico, l'autore è Claudio di Napoli: "... Compriamo ZZAP! per avere un Virgilio nell'inferno del mercato del software..." ("Lasciate ogni speranza voi che non ci leggete!" NdR).

SPACE OVER

Or dunque ho terminato, ho finito, ho concluso anche questa volta la mia fatica, tutta la zona circostante la scrivania è ormai una sterminata distesa di lettere, di briciole e di coriandoli, raggiunge vacillando il letto sul quale tracollo ormai spossato, mentre un morbido torpore mi avvolge dolcemente la mente offuscandola improvvisamente nei suoi pensieri sempre più confusi (sei sicuro che fossero solo briciole quelle che hai aspirato? - Nd JH)... quel che è fatto è fatto (appunto - nd JH)... Ormai è tardi! Questo è quello che leggerete, questo è quello che rileggeremo a Settembre, mi auguro che sarete soddisfatti e se non lo sarete cercherò di fare meglio la prossima volta, per il momento penso solo ad una cosa... Vacanza! (Yeeeeeah!)

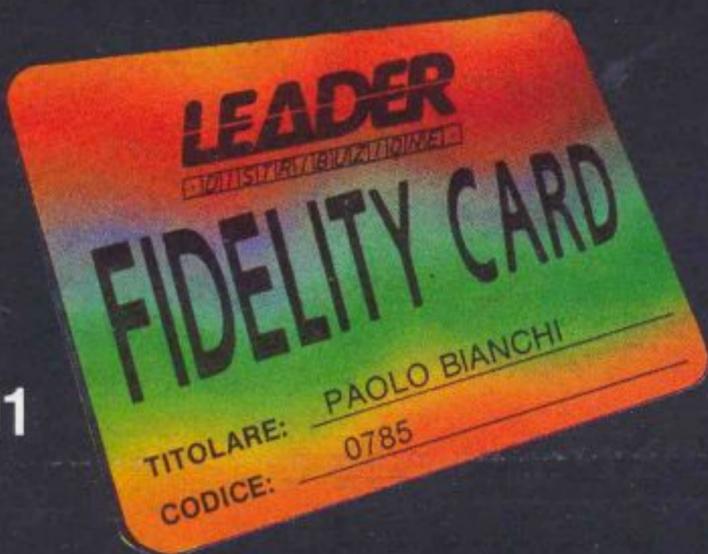
RICKI

FINAL FIGHT™



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

*
Offerta
valida
fino al
31/10/91



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

SOFT
center

64 cassetta	19.900	17.900
64 disco	25.900	23.300
Amiga	29.900	26.900

U.S. GOLD

LEADER
DISTRIBUZIONE

CAPCOM
USA



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

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

DARKMAN

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

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE