

**SPAZIO NINTENDO**

Terminator II,  
Super Kick Off,  
Robocop II, Navy Seals,  
Jackie Chan's  
Action Kung Fu

**VIDEO**

**LA!**

**GAMES**

**CONSOLE**

**8**

**BIT**

XENIA  
EDIZIONI

## ROBOCOD James Pond II

Eccolo anche su sessantaquattro,  
bello e fresco

## SPACE CRUSADE

Quanti alieni potete trucidare  
in una sola missione?

## BONANZA BROS

Quando rubare  
diventa un lavoro

## G-LOC

Abbatte tutto quel che potete

SETTEMBRE 1992 - Anno VII Numero 70 - Lire 4.000 - Specializzazione in Abbi. - Postale Gruppo III/70



Shigeo Kawahara  
Nunchaku

# Budokan

## The Martial Spirit™



Miyuki Hirose  
Naginata

VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10

C 64  
CASSETTA  
e DISCO



Software from



ELECTRONIC ARTS®



SCREENS DALLA VERSIONE AMIGA.

Distribuzione  
esclusiva

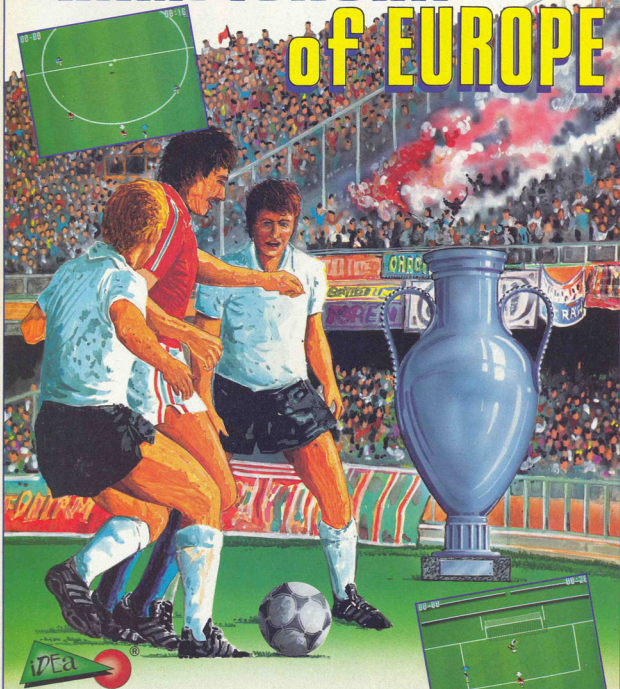
**CTO.**

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



"TRUE VICTORY IS SELF VICTORY"

# CHAMPIONSHIP of EUROPE



SCENDI IN CAMPO  
CON LE SQUADRE MIGLIORI  
E VIVI LA STRAORDINARIA EMOZIONE  
DI ESSERE **CAMPIONE D'EUROPA!**

DISPONIBILE PER AMIGA e C64

**LEADER**

EDIZIONE 1984

**OGNI MESE IN EDICOLA**

# THE GAMES machine

**140 PAGINE!**

**AMIGA-ATARI ST  
PC & COMPATIBILI  
COMPUTER A 16 BIT**

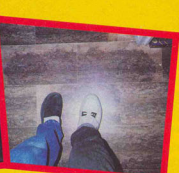
**PREMIERE  
PER UNA STAGIONE IN PRIMA FILA**

**SULLE ALI DELLA MICROPROSE:  
B-17 • ATAC**

**ANTICIPAZIONI AUTUNNALI**

**LOTUS III • ASSASSIN • WING COMMANDER  
ELITE II • JAMES POND III • CURSE OF ENCHANTIA**

# SOMMARIO



**EDITORIALE 7    ROBOCOD 28    MEGACLASSIFICA 77**

Secondo voi, con cosa potevamo far iniziare la rivista?

Uno dei platform più famosi del momento ora anche su C64!

JH For President! Votate, votate, votate...

**SPECTRUM CLUB 8    HISTORY 32    POSTA 78**

Anche questo mese, a scrivere è stato un convinto sessantatrista, quindi lasciamo perdere.

E Luca si scatena ancora - questa volta al volante. Buon sangue non mente...

Dal latino "post", dopo: non per niente è in fondo alla rivista (© MA 1992)...

**CONCORSO 11    SPORTS COLLECTION 36**

Ma non erano finiti i bollini?

Accozzaglia o compilation questo è il problema...

**SPACE CRUSADE 14    TOP SECRET 44**

Cronaca di una recensione annunciata - e vai di blastamento di alieni (yuppie, che originalità).

Centro dell'universo, centro della rivista...

**G LOC 18    BUDGET 46**

Il seguito di Afterburner - e qualcosa in più (non del cioccolato, mi raccomando).

Questo mese abbiamo International 3D Tennis e Super Cars - e poi chissà...

**BONANZA BROS 22    VIDEO 48**

Non abbiamo ancora deciso se preferire questi due o i BBros - la scelta è ardua...

Watt Poe - pronunciatelo ad alta voce in una stanza affollata e vi guarderanno molto male...

**BOVABYTE 26    OMNINTENDO 52**

Lasciate ogni speranza di mantenere intatta la vostra sanità mentale, o voi che leggete!

Terminator 2, Robocop 2, Jackie Chan's Action Kung Fu...

| SPECTRUM                     |    |
|------------------------------|----|
| Space Crusade                | 9  |
| COMMODORE 64                 |    |
| Bonanza Bros                 | 22 |
| G-loc                        | 18 |
| Int. 3D Tennis               | 47 |
| Robocod (James Pond II)      | 28 |
| Space Crusade                | 14 |
| Sports Collection            | 36 |
| Super Cars                   | 46 |
| NES                          |    |
| Jackie Chan's Action Kung Fu | 56 |
| Robocop II                   | 60 |
| Terminator II                | 54 |
| GAMEBOY                      |    |
| Navy Seals                   | 58 |
| Super Kick Off               | 62 |

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini  
**Capo Redattore:** Giancarlo Calzetta **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Eloisa, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, James Tonn, Luca Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, William Baldaccini. **Segretaria di Redazione:** Roberta Zampieri  
**Progetto grafico e videospaginazione:** Studio Gandolfi. **Redazione:** Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX, (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax 66.80.44.78 **Fotolito:** European Color di Lavezz, Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziore - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55 - Fax (02) 69001277 **Distribuzione:** ME PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano  
**Pubblicazione mensile** - Registr. Tribunale di Milano Nr. 251 del 10/5/1986 - **Pubblicità inferiore al 70%** **Abbonamento a 11 numeri Lit. 35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano**

OGNI MESE IN EDICOLA

ANNO 2  
NUMERO 11  
SETTEMBRE 1992  
LIRE 5000

XENIA  
EDIZIONE

# console MANIA

16

PAGINE DI MANIA  
IN PIU'

NES  
GAME  
BOY  
SUPER  
FAMICOM

**STREET  
FIGHTER II**  
Picchiare  
per credere

Il giorno  
del giudizio su Nes  
**TERMINATOR 2**

SEGA

MASTER  
SYSTEM  
GAME GEAR  
MEGA  
DRIVE

ATARI

LYNX  
7800

## TAZMANIA

ovvero che cosa  
mangio di bello?



## E ZZAP! COMPIE UN ALTRO GIRO DI BOA

**L**o so che vi sembrerà strano, ma voi non sapete quali e quanti sono stati gli sforzi di Giancarlo per darvi ancora una volta una rivista degna di questo nome: rubriche, racconti, novità dal mondo dei cartoni giapponesi e, naturalmente, recensioni, recensioni e recensioni.

E così dopo le ferie estive, insieme a Giancarlo anche Zzap! ha fatto il fatidico giro di boa, ed è approdato a questo nuovo numero di settembre che in qualche modo rappresenta l'inizio di un anno nuovo, un po' come la scuola, tanto per internderci. E così ancora una volta la rivista che bene o male ci ha fatto crescere, quella che, chi più chi meno, ha visto nascere tutti i Redattori (non solo quelli di Zzap!, ma anche quelli di The Games Machine, Consolemania, PC Action e altre riviste di altre edizioni) si è fatta le sue belle vacanze per ritornare qui con voi più bella e abbronzata che mai. Purtroppo però Giancarlo non può dire altrettanto, perché ha dovuto starle dietro talmente tanto che non è riuscito né a farsi un bagno (al mare. ndJH), né ad abbronzarsi. Sembra comunque che il nostro instancabile CapoRedattore la sera mettesse Zzap! a letto per andarsene a gironzolare da solo con una bella Consolemaniaca. Che sia la nascita di un nuovo amore? Chissà! L'importante per ora è che la vostra rivista preferita sia riuscita a fare un bel giro di boa riapprodando a riva più forte e più bella che mai... e da voci indiscrete, sembra comunque che Giancarlo non si veda più con la Consolemaniaca: è proprio vero che i grandi amori non finiscono mai!

Buon settembre!

**Stefano Gallarini**

# SPACE CRUSADE

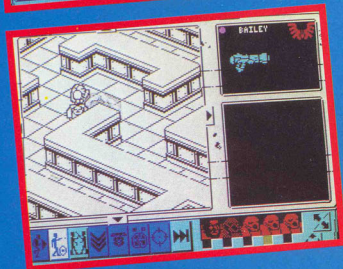
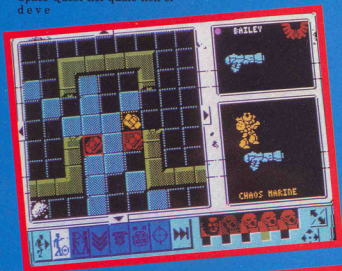
**S** GREMLIN

**S** appiamo tutti che cos'è la feccia aliena, no? "Per andare dove nessun uomo è mai giunto prima... e fare un mazzo così a tutti quelli che si incontrano". Ecco, Space Crusade è la conversione di un famoso board game noto in Italia come Space Quest nel quale non si

fare altro che maciullare xenomorfi ("caccia all'insetto" NdWierzbowsky) a destra e a manca adducendo puerili scuse tipo "mi hanno attaccato loro", "vogliono invadere la Terra" e "si comportano male a tavola". Il giocatore, o i giocatori visto che è



Non so se siate andati a sbirciare nella recensione della versione C64 di Space Crusade e in questo caso di risposta affermativa non posso far altro che confermare le impressioni espresse nell'altro commento. Il gioco da tavolo mi piace molto (anche se è veramente strano da preparare) e la resa sul fantascimino qui presente è veramente buona. Ottima la grafica; buono il sonoro e, soprattutto, grande giocabilità. Unico punto a sfavore è la gran cavolata del mostrarvi sempre in prospettiva isometrica l'esplosione dei personaggi, e questo rallenta un po' un gioco che è veramente superbo.



**PRESENTAZIONE 78%**

Come dice un mio collega, "la scatola è robusta...".

**GRAFICA 80%**

Non è esattamente coloratissima (che sforzò), ma è molto ben definita.

**SONORO 55%**

Se vi dico che fa pietà più o meno su tutti i computer mi credete?

**APPETIBILITA' 79%**

Se vi piacciono i giochi macchinosi, Space Crusade vi accalapperà.

**LONGEVITA' 82%**

Visto che una partita può anche durare ore, ci giocherete a lungo.

**GLOBALE 80%**

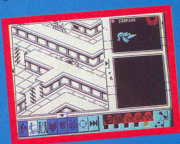
Una buona resa del gioco da tavolo, anche se un po' lento nello svolgimento.



possibile giocare in tre alterandosi, è al comando di una squadra di marine spaziali che si deve muovere per una serie di corridoi visualizzati mediante prospettiva treddi-sometricaforzata facendo attenzione a ripulire ogni angolo dai mostriciattoli bavosi e tentacolari che saltano fuori di tanto in tanto. Ogni mitile (la parola giusta è milite, ma visto che gli alieni li vedono come dei così pesantemente corazzati ma all'interno fragili come budini...) ha a disposizione un arma precedentemente selezionata da un set di tre pesanti e una leggera, con la quale può tentare di spappolare la scatola cranica dei presenti (occhio a non sparare su un compagno). Se eventualmente tutti i "buoni" dovessero fallire il colpo o comunque rimanesse in piedi

uno o più dei "cattivi", questi avrebbero possibilità di rivalsa nel turno successivo e così via finché una delle seguenti condizioni non si verifica: A) i buoni spazzano tutti i cattivi dal creato, B) i cattivi spazzano i buoni dal creato) C) i buoni e i cattivi si spazzano a vicenda (spesso e volentieri) D) vi stufate e spegnete il computer.

Per ulteriori delucidazioni, andate avanti di un po' di pagine...



A detta degli "altri" qui in redazione, Space Crusade è un gran gioco - ci passano ore e ore a giocare, e se non hanno nessun computer libero tirano fuori il gioco da tavolo e

occupano il tavolo della sala riunioni ("stiamo lavorando, non disturbate" - tsè!). Quello che è vero è che non è particolarmente dinamico, una partita può andare avanti per una mezzoretta e se giocate in compagnia ci perdete le ore. Da noioso che è normalmente (almeno per la sottoscritta) ogni tanto riesce a diventare entusiasmante - specialmente quando arrostite tre alieni al prezzo di uno o "per caso" cancellate dalla faccia della terra il team del vostro padre dalla faccia della terra il lanciariazzi, non sapevo fosse carico e mi è partito un colpo". Se siete dei tipi tutt'azione, lasciatelo perdere, altrimenti consideratelo un buon passatempo.



## PREVIEW SPECTRUM

**E**cosa sta bollendo in pentola per il nostro bel fantasmato nero? Un minestrone? Noooo, diversi giochi. Prima di tutto bisogna annunciare che la Genias (conoscete, vero) ha appena terminato Tilt per il vostro bel computerino. Tilt è un rompicapo che sta a metà tra lo scassaquindici e il classico labirinto da settimana enigmistica. Scopo del gioco: portare la pallina da un lato all'altro dello schermo. Godetevi la foto e aspettate che arrivi la versione definitiva.

Altro gioco che è quasi nelle nostre mani è il già citato, nello scorso numero, Smash TV. E' arrivato un demo quasi definitivo, e sebbene fosse praticamente recensibile abbiamo optato per la soluzione mega-rigorosa. A tal proposito, ho scoperto che qualcuno non conosce la versione da bar del suddetto gioco, e visto che nel mese scorso ve lo ho descritto solo come la conversione del corrispettivo da

bar...  
Lo "Smash TV" è uno spettacolo televisivo a cui prendono parte, come concorrenti, dei normali cittadini di un lontano futuro. Lo scopo del gioco è quello di guadagnare (denaro) e raccogliere (roba costosa) il più possibile lungo una serie di arene appositamente preparate per lo spettacolo. Per rendere più avvincente il tutto, hanno inserito tutto un esercito a contrastarvi (con tanto di megarobottoni a guardia della fine di ogni livello) e una serie di power-up e armi extra ad aiutarvi. Andate e massacrate.



**Il Grillo Parlante**

NOVITA' SOFTWARE  
COMMODORE - ATARI

Via S. Canzio, 13 - 15 r.

Tel. (010) 415.592

GENOVA SAMPIERDARENA

# INDIANA JONES

and the  
**FATE of ATLANTIS**™

THE  
**ACTOR**  
GAME

Disponibile per:

PC  
AMIGA  
ATARI ST  
C 64



**VI ASPETTIAMO  
AL PAD. 42  
STAND B10**



**LucasArts**  
Lucasfilm Games™

**CAPPELLO  
OMAGGIO**

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA  
CTO



# CONCORSO!!

## L'OROLOGIO E' IN ARRIVO...

**E** così avete raccolto tutti i bollini, eh? E magari li avete pure spediti, eh? Ma bravi! E ancora, ora vorreste anche sapere se avete vinto o no il mitico, unico, inarrivabile, inossidabile, infrangibile, incommensurabile orologio di ZZAP!, eh? Ci dispiace, ma siete arrivati in ritardo - è passato da noi l'incaricato per le offerte ai poveri e glieli abbiamo regalati: sapete, tutti quei bambini che non sanno l'ora, e brancolano soli e tristi per le strade con la tormenta elemosinando e chiedendo "scusi, sa mica che ore sono", e che magari rischiano di prendere delle malattie e... Scherzi a parte, i nominativi dei trecento fortunati futuri possessori dell'accessorio più chic dell'universo saranno a noi resi noti il 30 di settembre, più o meno in tempo per pubblicarli in massa sul numero di Ottobre (incrociate le dita!). Non vi resta che aspettare - nonché pregare (o inviare cospicue bustarelle) ...





## 25° SALONE INTERNAZIONALE STRUMENTI MUSICALI, HIGH FIDELITY, VIDEO ED ELETTRONICA DI CONSUMO

**17-21 SETTEMBRE 1992**

### **VIRTUALITY TROPHY**

*1° Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software*

#### **REGOLAMENTO**

- Il SIM HI•FI '92, in collaborazione con R&C ELGRA, organizza il primo VIRTUALITY TROPHY - Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software.
- Il VIRTUALITY TROPHY è organizzato su un gioco di combattimento individuale tra due concorrenti che utilizzano un sistema Virtuality®.
- Partecipano al VIRTUALITY TROPHY 192 concorrenti, senza distinzioni di nazionalità e di sesso, nati negli anni 1978 e precedenti, le cui iscrizioni siano pervenute entro il 10 settembre 1992 a:  
**SIM HI•FI - Virtuality Trophy** - via Domenichino 11 - 20149 MILANO.
- In caso di eccedenza nelle iscrizioni, verranno sorteggiati 192 partecipanti e 20 riserve, che verranno avvisati sulla data dell'incontro.
- **Le gare di qualificazione per il girone finale avranno luogo - ad eliminazione diretta su 64 concorrenti al giorno - giovedì 17, venerdì 18 e sabato 19 settembre 1992, nel Padiglione 16 della Fiera di Milano all'interno del SIM HI•FI 1992.** In ciascuna delle tre giornate verranno designati 4 finalisti.
- I 12 finalisti si affronteranno in un girone all'italiana Domenica 20 settembre 1992. In caso di parità al termine del girone, avrà luogo uno spareggio tra i primi classificati ex-aequo.
- La premiazione del vincitore avrà luogo Domenica 20 alle ore 21.00.
- Il premio del vincitore consisterà in una Mountain byke "Atala Climb 26"
- Tutti i partecipanti al Virtuality Trophy riceveranno in omaggio una maglietta Virtuality®.



### **1° VIRTUALITY TROPHY**

**R&C ELGRA**

Questo coupon deve pervenire entro il **10 settembre 1992** a **SIM HI•FI 92 - VIRTUALITY TROPHY - Via Domenichino 11 - 20149 Milano**  
**Inviare in busta chiusa • Consegnare personalmente • Spedire via fax al n° (02) 4980330**

Nome \_\_\_\_\_

Cognome \_\_\_\_\_

Data di nascita \_\_\_\_\_

Residente a \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_

chiede di partecipare al 1° VIRTUALITY TROPHY organizzato dal SIM HI•FI e da R&C ELGRA nei giorni 17-18-19-20 Settembre. Dichiaro di accettare integralmente le norme del Regolamento, in particolare di essere disponibile a raggiungere la sede della manifestazione a proprie spese nella giornata stabilita per la gara.

Firma \_\_\_\_\_

DOBLAND TS S.p.A.

# L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.



**25° Salone Internazionale Strumenti Musicali,  
High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo**

**Fiera Milano - 17-21 Settembre 1992**

STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELTA' • CAR STEREO • TV • HOME VIDEO  
VIDEOREGISTRAZIONE • VIDEOGIOCHI • ELETTRONICA DI CONSUMO



CONCERTI SERALI



GARE DI KARAOKE

Ingressi: PUBBLICO - Porta Meccanica • Porta Edilizia  
OPERATORI - Reception di Via Spinola

Orari: 9.30 - 18.30 giovedì 17 e lunedì 21  
9.30 - 22.00 venerdì 18, sabato 19 e domenica 20

CONCORSO A PREMI  
PER VISITATORI,  
PER DEALERS,  
PER ESPOSITORI.

E' un'iniziativa



ASSOEXPO

Aperto al pubblico: 17-18-19-20 - Giornata professionale: lunedì 21

ASSOCIATO  ASSONOSTRE

Segreteria Generale SIM-HI-FI: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Fax 4980330

**64**
**GREMLIN**  
 cass. L. 24.900  
 disco L. 29.900

# SPACE CRUSADE

**B** en venticinque secoli fa (la data di oggi è notoriamente 11 luglio 4492, e come è noto e risaputo, ho compiuto ufficialmente 2519 anni proprio da due giorni...ndP), l'uomo scoprì un universo parallelo in cui le leggi della fisica sono completamente diverse dalle nostre. Ciò permise agli esseri umani di compiere viaggi di milioni di anni luce in pochi giorni, e di raggiungere mete fino allora nemmeno lontanamente immaginabili, colonizzare

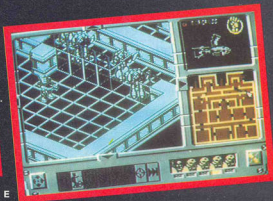
mondi di cui si ignorava addirittura l'esistenza e cose varie. All'inizio si credeva che l'universo warp fosse sconosciuto, ma l'amara verità emerse qualche anno più tardi. Infatti, tale universo era controllato da un'imprescindibile razza aliena, la quale aveva messo un forte pedaggio sull'uso della loro "aria turbo" che permetteva tutte le amenità di cui sopra. Ovviamente gli esseri umani erano ignari di tutto ciò, e non pagarono mai la tassa pretesa dagli alieni (i


**B**

quali tenevano pulito il loro bell'universo, al contrario di noi). La cosa disturbò non poco la razza aliena, ma la cosa che li fece letteralmente imbestialire, fu la noncurezza con la quale gli esseri umani, non dotati di astronavi sufficientemente

a: Anche io sarei così arrabbiato se mi ritrovassi una faccia come questa.

b: Ecco lo schermo in cui preparate la missione...


**D**

**E**



attrezzate per resistere alle alte velocità, si andavano a schiantare contro questo o quel pianeta, lasciando carcasse di navette e navone varie per tutto lo spazio, deturpando così il paesaggio. Fu allora che gli alieni decisero un'azione di forza per punire tutti 'sti uomini superficiali che guidavano senza patente e sporcavano dappertutto. Iniziarono così a sequestrare agli uomini le astronavi, a sbudellare e a scorticarne l'equipaggio e a papparsi tutti gli uomini per colazione. Effettivamente, per quanto progredita, la razza aliena non conosceva ancora il semplice concetto di

"contravvenzione". Cotale mancanza fece non poco imbestialire gli esseri umani che, coalizzati nelle forze dell'Impero, iniziarono a sparacchiare di qua e di là, con l'unico effetto di

fare imbestialire maggiormente gli alieni, e di provocare stragi ancora più copiose fra gli umani. Fu così che alcuni gruppi di poveri scemi, dopo aver visto RAMBO MCMXLVII ed essersi esaltati di fronte alle imprese del pronipote di Sylvester Stallone contro gli Asdrubaliani del pianeta Pentaquartarox III, si riunirono armati di cerbotana nucleare e fionda atomica in un unico corpo di militari (uah uah, militari! NdP), i cosiddetti Astro Marine Corps, che facevano paura solo a vederli. Costoro si divisero in tante squadrette da 5 componenti ciascuna, ognuna guidata da un valoroso comandante, e una indipendente dalle altre. Logico dunque che lo squallidissimo compito di imper-

c: ... e quello in cui armate i vostri uomini.

d: Credo proprio che quel grechin stia per passare un brutto quarto d'ora.

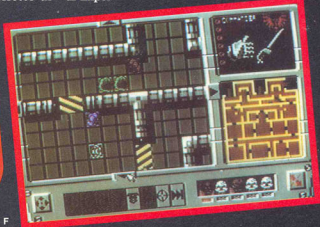
e: Una sensazione come di... paura?

f: Una squadra fortunata: appena usciti dalla baia d'ingresso una trappola mi ha sparpagliato per la stanza tre uomini.



Ho apprezzato questo gioco soprattutto per un aspetto: è possibile giocare in italiano. Ma l'importante non è questo, è che tra le lingue disponibili non c'è il francese! Oh, finalmente i programmatori l'hanno capito che a me i Francesi stanno antipatici! E poi in Francia il 64 non ce l'ha nessuno, cosa diavolo scrivono le istruzioni ed i giochi in francese a fare? Eh? Vogliamo farmi arrabbiare per davvero? Epperdincibacco!! Basta, dovete comprare questo gioco assolutamente! Anche solo per vedere che non è disponibile la versione giocabile in Francia! Tiè!!

Se devo essere sincero, i giochi da tavolo non mi hanno mai acchiappato seriamente, né nella realtà, né tantomeno su computer, per tanto cercate di prendere queste mie quattro righe con le molle. Al di là di tutto ciò che implica uno dei suddetti passatempo (atteca del turno avversario, casualità relativa sa del turno avversario, casualità relativa) nell'uso dei dadi, eccetera, eccetera, eccetera) devo ammettere che Space Crusade mi sembra un pelino noioso: essenzialmente si tratta pur sempre di muoversi di qua e di là (e di farlo lentamente) e sparare a tutto ciò che si muove. E' la stessa cosa che facevate con Gauntlet o Into The Eagle 's Nest, solo che qui dovete usare una maggiore organizzazione delle missioni, e comandate ben cinque uomini (che sia questa la cosa divertente, eh Paolo?-ndJH)... Forse potrà piacere ai neofiti, che non hanno mai visto un gioco da tavolo pseudo-strategico, ma dubito francamente che possa interessare ai giocatori più esperti: non c'è dialogo, non c'è varietà, solo un sacco di missioni dove, al di là di un obiettivo leggermente diverso ogni volta, bisogna fare sempre le stesse cose. A me non è piaciuto.

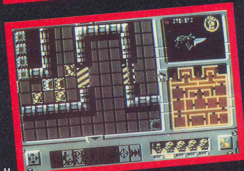
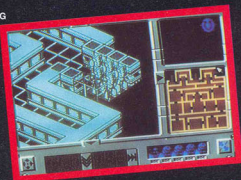


Ecco che ritorna puntuale la saga del "non sono d'accordo con te, ..." (aggiungere il nome di uno dei due Bobabyte). Io ho passato pomeriggi interi



a giocare con gli amici a giochi come il Monopoli o il Risiko, e adesso passo pomeriggi e nottate a giocare con Battletech e diversi giochi di ruolo. Cosa vuol dire questo? Che ho avuto modo di giocare anche il gioco da tavolo (e non RPG come qualcuno vuole far credere) di Space Crusade, e non lo ho trovato per nulla malvagio (anche se un po' limitato). Sicuramente ci sono molte altre persone che hanno condiviso la mia stessa esperienza, e sappiate che questa è una riproduzione piuttosto fedele dell'originale. Bello, ma proiettato su schermo (come risulta dalla grammatura di alcune operazioni). Da comprare se siete degli appassionati di giochi da tavolo e da provare se non lo siete ma vi piace lo stesso usare il cervello mentre giocate.

G



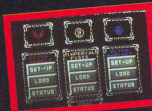
H

g: Andiam, andiam, andiam, andiam a massacrare...

h: Muovere quelle gambe, gente! Voglio un ordine sparso PER-FETTO!!!

i: Questi preferiscono stare più stretti.

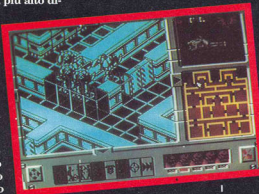
l: Con quale gruppo andrete a massacrare gli alleati di turno?



L

di questi comandanti ora tocchi a voi (sì, voi, mollaccioni! NdP), che prima di iniziare la partita dovrete scegliere gli armamenti vostri e dei vostri subalterni, la missione da affrontare, e quindi gettarvi nell'avventuroso compito di portarla a termine. Più missioni affronterete, più alto diventerà il vostro grado, quindi fate molta attenzione a come disporre i soldati (in modo che non si ammazzino l'un l'altro con tutto il po'po' di armi che avranno a disposizione) e a come condurli verso la vittoria. Lo schermo è diviso

in due parti essenziali: la prima vi mostra la mappa temporanea delle locazioni che state occupando (con due visuali diverse: 2D e 3D), l'altra circonda letteralmente la prima e visualizza lo status dei vostri soldati, una mappa globale del "luogo del delitto", e le icone con le opzioni. Per una più approfondita trattazione delle regole del gioco, vi rimando al manuale d'uso allegato, discretamente particolareggiato. Detto questo vi lascio al gioco, senza ovviamente scordarmi di dirvi che il medesimo altro non è che la "conversione" dell'omonimo RPG da tavolo.



## PRESENTAZIONE 78%

La solita scatola contiene un dischetto, il manuale d'uso (particolareggiato ed esauriente), mentre una comodissima opzione vi permette di giocare direttamente in Italiano

## GRAFICA 88%

Ben definita ogni dove, anche se le schermate in 3D sembrano provenire da uno Spectrum collegato al 64 tramite la porta utente.

## SONORO 60%

Bella la musica di presentazione. Poi il 64 sta muto.

## APPETIBILITA' 69%

In fondo pure Zzap! gli ha dedicato una copertina!

## LONGEVITA' 70%

Mah, lo porterete a termine solo se vi piacerà. Ma deve piacervi molto.

## Globale 80%

In fondo non è realizzato male, e a qualcuno può piacere.



Professionalmente...

*Giocando!*

Key-Comp



286 - 386sx



PADIGLIONE 42  
Stand D09

1 Floppy Disk da 3.5" 1.44 Mb e Hard Disk da 40 Mb a 130 Mb  
Scheda ADLIB compatibile con porta per il Joystick  
Collegabile ad un monitor (MDA-CGA-EGA-HERCULES-VGA) e ...  
Direttamente collegabile al tuo TV color (SCART)

Presso:

**Ma.S.E.**

Via San Romano N. 75  
Tel. 0532-767800 (r.a.)

44100 FERRARA  
Fax. 0532-767375

**64** U.S. GOLD  
cass. L. 24.900  
disco L. 29.900

# GATO R360

**Q**

uando lo vidi per la prima (e unica) volta in sala-giochi non riuscivo a capacitarmene. Cosa diavolo era quello strano cabinato sferico fermo là in un angolo sperduto della sala? Mi avvicinai titubante e, come tutti gli altri presenti in quel momento, mi domandavo che cavolo fosse in grado di fare una meraviglia del genere! L'atte-

davo" sempre di più all'idea di non poterlo vedere operante. Ad un certo punto mi avvicinai al gestore della sala-giochi e gli chiesi cosa stavano aspettando per collegarlo. Lui mi rispose che c'erano dei problemi con l'impianto elettrico e che forse ci sarebbe voluta tutta la mattinata per poter vedere all'opera quello strano

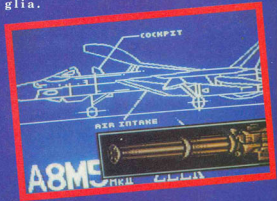


gestore di calmarmi sentii un rumore alle mie spalle, il cabinato R-360 era funzionante. La sala-giochi che prima era nell'oscurità più totale, a causa dei lavori in corso, era ora illuminata dai monitor accesi, ma tutti erano intorno a quella meraviglia.



sa era stressante, i tecnici che l'avevano portato non si volevano decidere a metterlo in funzione ed io mi "surriscal-

co". A quel punto mi buttai disperato per terra e cominciai a piangere chiamando la mamma. Dopo un paio d'ore di crisi e di tentativi da parte del





za, soprattutto dei simulatori di volo. Io ero proprio curioso di vederlo all'opera, ma a dire il vero ero più curioso di vedere all'opera l'R-360.

Dopo un quarto d'ora di partita, solo nel guardare l'evoluzione che questo gioiello era riuscito a compiere, mi era venuto un mal di testa allucinante, non era possibile: l'R-360 era in grado di muoversi in tutte e tre le dimensioni (sì, è deambulante! ndjH) e fare così anche dei giri della morte, insomma era in grado di ruotare di trecentos-

A più di un anno di distanza da quella traumatica esperienza nella sala giochi di Alassio, mi ritrovo ora a dover recensire sud-



detto gioco per il Commodore 64. Alcuni giorni fa' ero veramente curioso di vedere che effetto poteva farmi solo G-Loc senza il cabina- to. Ebbene ecco che cosa ne penso: è 'na vera ciofecata! Scherzi a parte, senza l'R-360 G-Loc diventa un gioco abbastanza mediocre (non vi preoccupate, sarebbe lo stesso anche in sala giochi) in grado di offrire divertimento solo a chi era un vero appassionato di Afterburner. D'altronde c'era da aspettarselo, questa era una delle poche volte in cui "l'abito fa il monaco".



Occorse l'intervento delle forze dell'ordine per ripristinare calma e tranquillità: era scoppiata una rissa, tutti volevano salire per primi. Dopo una furiosa scazzotata (in stile Bud Spencer) il gestore della sala (modello buttafuori due metri per centotrenta chili) era riuscito a prendere una decina di ragazzi e a consegnarli al tenente Caputo (ogni riferimento è puramente casuale...) e, guarda caso, il primo a poter provare l'R-360 fu il nipote dell'ufficiale di polizia (quando si dice ingiustizia...).

Questo ragazzo di sedici anni aveva la fama di essere un vero mago dei videogames e, ma che coinciden-

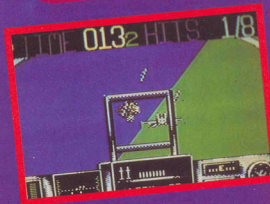
santa gradi (R-360, chissà cosa vuol dire, eh Shin? ndjH)!!!

Il giovane Tom Cruise scese dal cabinato non proprio facendo una bella figura, gli girava la testa e... aveva cominciato a vomitare!

Stessa sorte toccò ai due ragazzi successivi: entrambi alla fine di quella diabolica esperienza rantolavano in giro alla ricerca del proprio stomaco.

Finalmente arrivò il mio turno.

Entrai, mi allacciai le cinture di sicurezza e inserii i quattro gettoni necessari a far partire quella macchina infernale. Il cabinato si sollevò, una voce digitalizzata mi diede il benvenuto a bordo e mi spiegò lo scopo della prima missione.



Alcuni minuti dopo mi ritrovai ancora seduto nel cabinato, ma la partita era finita. Fu difficile raccogliere le ultime forze e trascinarsi fuori dalla sala giochi senza rigettare tutta la colazione di quella mattina, ma ce la feci. Fu





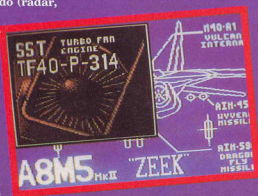
l'esperienza più allucinante della mia vita!

La cosa più importante (e che guarda caso mi sono dimenticato di dire) è che gioco c'è all'interno dello R-360. Il gioco in questione è appunto G-Loc, un simulatore di volo (non esageriamo, ndJH) in stile Afterburner. Il numero di missioni previste sono trentasei e la difficoltà di gioco è selezionabile tramite tre diverse categorie: principiante (non ho mai guidato nemmeno una bicicletta), normale (beh, si insomma riesco a non sfondere il motore nei primi cinque minuti di volo) e esperto (il mio nome è Cruise, Tom Cruise!).

All'inizio della prima missione potrete notare nella parte alta del monitor il tempo entro cui dovrete portare a termine la vostra missione e il numero di nemici da colpire, in basso sono visualizzati gli strumenti di bordo (radar, indicatore dei missili rimasti, ecc.) e al centro l'azione di gioco. Avete poi a disposizione anche un sistema di localizzazione automatica del bersaglio che entra in funzione quando un nemico si avvicina alla traiettoria

immaginaria tracciata dal vostro mirino. Tuttavia fare fuori un nemico non è così semplice, perché con questo sistema il mirino si sposta seguendo i movimenti dell'avversario, ma i proiettili da voi sparati continuano ad andare sempre nella stessa direzione. Che fare? Semplice (beh, mica troppo), basta seguire gli spostamenti del mirino (e quindi del nemico) e far allineare quest'ultimo con la traiettoria di fuoco.

Una volta abbattuto il numero di nemici necessari a completare la missione, il livello finisce e, in base alla vostra performance, vi vengono addizionati alcuni secondi extra al tempo rimasto. Man mano che andate avanti le missioni diventano sempre più ardue e difficili da portare a termine. Sarete in grado di conquistare il grado di Tom Cruise del quartiere? Vedremo!



Argh! Che brutto! La presentazione è eccellente, ma il gioco vero e proprio è tremendo, lento e graficamente orribile. Il coin-op è un gioiellino, questo è un anello in simil-plastica (a mio parere, ovviamente)!



**PRESENTAZIONE 90%**

Confezione in stile U.S. Gold e presentazione del gioco veramente bella!

**GRAFICA 63%**

Durante la presentazione veramente buona, durante il gioco: chiara e veloce (veloce?!? ndJH), ma povera di colori e di varietà.

**SONORO 70%**

Discrete sia le musiche d'accompagnamento che gli effetti.

**APPETIBILITA' 50%**

Senza cabinato perde il 90% del suo fascino.

**LONGEVITA' 78%**

Le trentasei missioni assicurano tante ore di divertimento solo se avete visto Top Gun ottanta volte e considerate Tom Cruise come un Dio.

**GLOBALE 62%**

Una conversione impossibile, per qualsiasi computer o console (nemmeno per il Konix se fosse sopravvissuto).

# GIOCA TE, RAGAZZI!

## HEI TERRESTRI!

Qui è Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

### ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

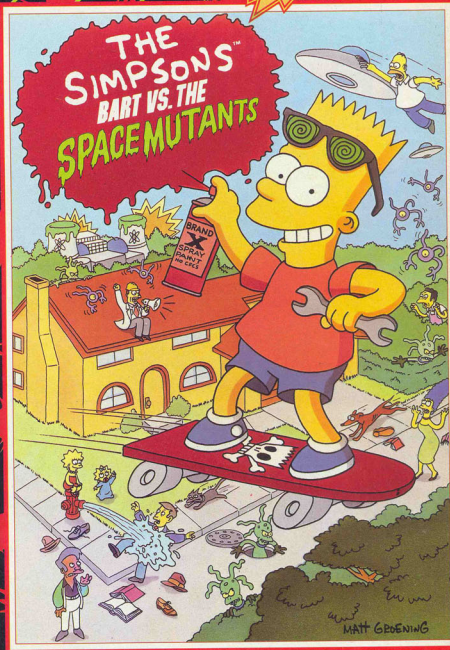
E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta! CHE GUAIO, NON E' VERO?

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

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

### SALVA LA TERRA!

ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!



AMSTRAD  
ATARI ST  
AMIGA  
SPEC  
C64  
PC

**Acclaim™**  
entertainment inc.

**ocean®**

**LEADER**  
CONSTRUCTION

A



**M**

obo e Robo sono i due figli discoli di Bonanza (ricordate il telefilm?). Mobo (il primogenito) è il meno intelligente fra i due, tutto muscoli; Robo è il genio di famiglia, ed è, come appare evidente, il secondo nato (ogni riferimento alla mia situazione con Shin è puramente casuale, NdElo). Il buon paparino, convinto dell'innata bontà dei figlioli e delle loro grandi doti,

è stato colto da un colpo apoplettico quando ha scoperto che i due ragazzotti non erano famosi in tutto lo stato e in tutte le stazioni di polizia per le loro prodezze da bravi scout. Infatti, i Bonanza Bros sono due famosi e temuti ladri che in un eccesso di zelo hanno derubato il caro signor Bonanza nel suo stesso ufficio, imbavagliandolo e appendendolo (tanto per rendergli l'attesa un po' più comoda) al lampadario; mentre portano via il televisore, l'apparecchio si accende rivelando la presenza di uno strano individuo che, tra un'interferenza e l'altra, chiede l'aiuto dei mitici B.B. (che non sta per Brigitte Bardot) (No, sta per Baldaccini Bros. NdSH) per saggiare i nuovi sistemi di sicurezza installati nei suoi numerosi edifici. Considerando che Paperi-

nik e José Bat sono in vacanza (e Paperinika dove la lasciamo? Mi sorprende Elo, -ndJH) e che i congegni precedenti hanno miseramente fallito nel loro compito (forse perché il proprietario si era distrattamente dimenticato di attivarli?? Mah! E chi può dirlo?), ai due ladri non resta che accettare l'incarico, ovviamente dietro giusto compenso. I Blues Brothers (!!!) si trovano così impegnati in una strenua lotta contro gli avversari più temibili (penne, macchine per scrivere, timbri e caffettiere, piatti, coltelli, tostapane, etc...) che tentano con ogni mezzo di privarli dei loro preziosi occhiali neri, senza i quali tutti si accorgerebbero del loro lieve strabismo (e lo chiami lieve? riescono a leggere contemporaneamente le due pagine di un libro!) e finirebbero con lo scoprire il segreto della loro bravura. Bibi e Bibò (!?) hanno difatti la peculiare capacità di riuscire ad individuare tutto ciò

- a: Troppa guardia per i miei gusti.
- b: Robo sale e Mobo attende.
- c: Mobo sale e Robo attende.
- d: Livello completato... livello superato.
- e: Occhio al cameriere omicida che volta le spalle a Robo.



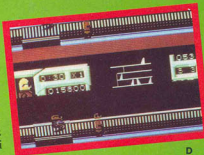
# BONANZA BROS

**64** U.S. GOLD  
cass. L. 24.900  
disco L. 29.900

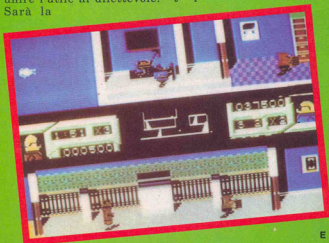


C scire ad individuare tutto ciò che si trova ai loro lati, quindi anche i nemici, senza muovere la testa e quindi far capire all'avversario dove stanno guardando; unica controparte è che non vedono molto bene davanti a loro. I Banda Bassotti, nonostante le suppliche paterne, hanno anche deciso di aderire a un concorso indetto dall'A.L.D.I.A. (Associazione Ladri e Delinquenti Iscritti all'Albo) che mette in palio la non indifferente somma di "TOT \$" per coloro i quali avranno totalizzato il maggior numero di furti. Il test ai sistemi di sicurezza si rivela così essere un'ottima occasione per guadagnare punti utili alla vittoria del trofeo e del premio, e per unire l'utile al dilettevole. Sarà la

fan-  
tomatica ombra televisiva (ombra non tanto perché tale, ma quanto perché quel ferrocchio di un TV color non è più tanto color, e neanche tanto TV) a guidare i due fratelli per i vari edifici, indicando loro gli oggetti da prendere e che poi andranno restituiti.  
I vari scenari



D sono forniti da diversi sistemi di difesa rappresentati, oltre che dai già menzionati oggetti i



E tu Elio non vorresti fare la pignola? Hai completamente distrutto un gioco, a mio giudizio molto divertente, con il solo pretesto che odi il modo in cui la cucina in acciaio contrasti con i morbidi riflessi del divano di seta in salotto!



Scherzi a parte, questo Bonanza Bros mi è piaciuto. Tecnicamente è molto ben fatto e la giocabilità è molto alta. Purtroppo è anche vero che risulti essere un po' troppo facile per rappresentare una sfida a lungo termine... Ma dove altro potete trovare un gioco con quella grafica e quel sonoro di questi tempi? Lascio la pagella di Elio esattamente come la ho trovata, ma sento una sorta di obbligo morale ad aggiungere una mia per esprimere il parere di chi non dà troppo peso all'ubicazione del frigo in cucina...

Presentazione 60%  
Effettivamente non c'è nulla che invogli a comprarlo e giocarlo...

Grafica 87%  
Molto ben colorata e animata.

Sonoro 82%  
Anche la resa sonora è ottima, ma i gusti sono gusti.

Appetibilità 83%  
I personaggi sono piuttosto famosi e la giocabilità è alta.

Longevità 61%  
Questo è il vero difetto del gioco: troppo corto.

Globale 83%  
Vorrei vederne di più di giochi come questo.

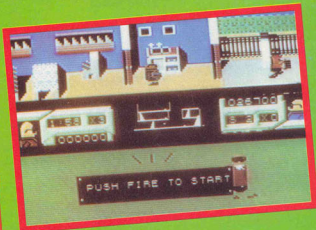
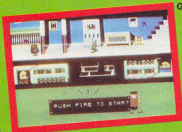
contendenti, da tipicamente simpatici: le GDSJ (Guardie Di Sicurezza Junior) che potrete trovare impegnate nel turno di guardia o durante la siesta pomeridiana: se stanno siestando(?) si può passare davanti a loro senza troppe difficoltà; se sono di guardia vi conviene evitarle oppure farle soccombere con un ben mirato colpo di... hum, che arma è quella che usano, uno spara-biglie?. I G D S S (Guardie Di Sicurezza)



Alla luce del giorno, dopo aver giocato ininterrottamente a Bonanza Bros per tutta la notte, mi sono resa conto che questo gioco è sublime, impeccabile, oserei quasi dire di rara bellezza... (?!). Stavo scherzando, "nulla di tutto ciò che è stato appena detto venga messo a verbale"; il gioco risulta essere piuttosto semplice, non sgradevole, ma assolutamente non impegnativo. Graficamente potrebbe essere colpito o comunque influenzato dall'uso della teoria delle ombre, ma solo per breve tempo (3 nanosecondi), dopodiché chiunque, anche il più negato in materia di architettura e prospettive, si accorgerebbe del vero aspetto degli edifici e dei "mobili" (non sono proprio convinta che di mobili si tratti) non si capiscano né le loro esatte dimensioni né tantomeno la loro reale collocazione. Non per fare la pignola, bisogna però riconoscere che in tali condizioni è difficile muoversi agilmente senza andare a sbattere ad ogni angolo svoltato, rovinandosi dolorosamente le ginocchia.



Seniores) che sono molto più efficienti delle precedenti, non dormono in servizio e se ti scovano danno subito l'allarme; fate attenzione: potete colpirli solo da dietro. L'SDC o Staff Delle Cucine (che è? Un nuovo partito politico? NdsH) (modo molto carino di definire cuochi e camerieri) si trova "solo" in quegli ambienti a loro dedicati; non fatevi ingannare dal loro aspetto gentile e affabile (o affamabile? ndJH), non sono certo meno pericolosi degli altri, infatti con la scusa di servirvi il pranzo vi affettano con un acrobatico lancio di piat-



F

li che usano le bombe come mezzo per manifestarvi la loro simpatia.

Se riuscite a sopravvivere e a portare con voi sul tetto tutti gli oggetti raccolti, non dovette fare altro che salire sul mezzo aereo che vi troverete e partire per le Bahamas e...buone vacanze! (Ogni riferimento al periodo in cui tale recensione è stata composta (è una poesia, non trovate?) NON è puramente casuale! NdElo&SH).

f: Che faccio, apro quella porta o me ne vado a prendere gli altri oggetti ai piani superiori?

g: Moby bussa al campanello di casa... e schianta la porta in faccia alla guardia.

h: Ecco cosa succede a voler andar via troppo velocemente: non potete.

G

ti che per l'occasione si sono trasformati in mortali fresbee. Non potevano di certo mancare i cani da guardia, simpatiche bestiole che, appena possono, vi azzannano un polpaccio per mollarlo solo dopo aver scavato la buca per depositarvi

Fosso (in modo tale da gettarci dentro la vostra gamba con tutto quello che vi è attaccato). Speravate che la lista di avversari fosse finita, vero? E invece no!! Per ultimi vi ho lasciato quelli che, all'unanimità, sono stati definiti i "duri" della situazione; quel-

## PRESENTAZIONE 65%

"Volevamo stupirvi con effetti speciali..." e non ci siete riusciti. Peccato!

## GRAFICA 50%

Un architetto avrebbe un infarto.

## SONORO 66%

Le musicchette, nella loro semplicità, sono gradevoli; ma se ogni schermata fosse più lunga da terminare usereste il monitor come puntaspilli.

## APPETIBILITA' 55%

Non è incoraggiante.

## LONGEVITA' 60%

Troppo facile.

## GLOBALE 60%

Avete presente il sessantotto? Sei politico.





# I RIVOLUZIONARI

## ALPHA-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ;  
CONTROLLO IN 8 DIREZIONI; VENTOSE  
PER GARANTIRE LA MASSIMA STABILITÀ.

COMPATIBILE:

C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.

## SIGMA-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ;  
CONTROLLO IN 8 DIREZIONI; VENTOSE PER  
GARANTIRE LA MASSIMA STABILITÀ; SPIA  
LUMINOSA PER INDICARE LA DIREZIONE DEI  
MOVIMENTI; 2 PULSANTI FUOCO ALLA BASE.

COMPATIBILE:

C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.

DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI PER:

- NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM;
- SEGA MEGA DRIVE.

## MANTA-RAY (AF) - STING-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ;  
DESIGN ANATOMICO PER UN'IMPUGNATURA  
MANEGGEVOLE; INDISTRUTTIBILE LEVA IN  
ACCIAIO; 3 BOTTONI DI FUOCO.

COMPATIBILE:

C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.



ALPHA RAY (AF)

SIGMA RAY (AF)



STING-RAY (AF)



MANTA-RAY (AF)

**LEADER**  
DISTRIBUZIONE

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

**NUMERO VERDE**  
**1678 - 21177**

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/21243

● Il solito delirio del rientro estivo, condito per voi sapientemente da Gianni "Acceche" Martinoli, Davide "GNR" Stella, per la regia di Paolo "Paolone" Besser e Davide "Dave" Corrado.

# Tg BB

## MUSICA

Il gruppo rock di Torino "Polyphonic Syntax", non avendo più idee per il suo nuovo album, ha deciso di fare una registrazione vuota. Questo successo, chiamato "Nothing for Money", ha fatto infuriare tutti gli ex-fans del gruppo. Come se non bastasse, la band ha incassato 4125 miliardi di lire per i diritti d'autore, in quanto tutte le cassette vergini sono da considerarsi riproduzioni abusive dell'LP.

## ESPLORAZIONI

Il gruppo di spedizione peruviano "El Trovado", ha scoperto tre catene montuose ancora sconosciute nell'altopiano del Mato Grosso, in Brasile. Le tre biforcazioni, in ordine di grandezza, sono state battezzate "Grosso Mato", "Medio Mato", "Meno Mato".

## TECNOLOGIA

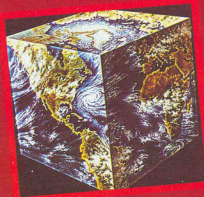
Pronto in Giappone l'orologio per gli amanti della matematica. Il MATEWATCH, così battezzato dalla famosa ditta Shingo Tamai Corporation, è dotato di un display a 14 cifre, e se si vorrà sapere che ore sono, sarà suffi-

ciente estrarre la radice cubica delle medesime, moltiplicarla per la loro media e sommarla a 17 per la radice quadrata di e. La casa produttrice, per un periodo limitato di tempo, ha deciso di

lanciare il suo orologio allegando in regalo una calcolatrice tascabile.

## LA TERRA NON E' ROTONDA

Sensazionale!



Già diversi studiosi, nel corso dei secoli, si scervellarono per capire se la Terra fosse tonda o piatta. In seguito, venne ritenuta valida l'ipotesi

della rotondità della Terra.

Da questa foto da satellite, però, si comprende la nuova realtà: la Terra ha forma cubica. Ora si cerca di dimostrare come il nostro pianeta ruoti intorno alla luna e a Saturno, su quale asse cartesiano e se su una diagonale o su uno spigolo.

# Sghignazzando Sotto

(La rivista ch

# SPORT AL DI LA' DELLO SPAZIO E DEL TEMPO

(a cura dell'esimio professor Maranzanoli Acceche John)

**B**en ritrovati, amati e rispettati (... Dico così per mantenere il mio scritto su un livello elevato e ipponateo, non per altro) lettori di BovaByte. Dopo avervi esternato i miei più trascendenti ed esoterici auguri di buone interrogazioni e compiti in classe, nonché di un felice anno scolastico (è incredibile a quali punte di sadismo riesca a giungere il nostro professor Maranzanoli Acceche John, NdP), passiamo senza troppi indugi e qui-proquo alla trattazione del demen-sport di questo mese. Siamo all'imbrunire dell'estate, e già molti sciatori non vedono l'ora di invadere senza tregua le piste a loro dedicate, mentre la maggior parte di voi starà ancora rimpiangendo il periodo da poco trascorso. Proprio per questo parleremo di uno sport estivo (più che sadismo è cattiveria. NdD). Ci spostiamo, infatti, a Crapadura, rinomata località balneare dell'isola anglo-nipponica di Saridon. Qui, oltre ad essere presenti numerosi pezzi di rag... (Scusate, mi ero immedesimato troppo) ... Pezzi di antiquariato, sono presenti an-



che i più alti picchi per tuffi del mondo. Fra questi, bisogna ricordare l'"Head Peak", dove ogni anno si svolge la più famosa competizione di tuffi al mondo, il "CRAPADURA'S CEMENT TOURNAMENT". Voi direte, che cosa c'entra il cemento in una gara di tuffi?

Il fatto è che gli avventati garrigiani sbatteranno la testa non contro le cristalline acque del mare, ma contro una lastra di cemento a presa rapida. Il concorrente

che precipitandosi dall'Head Peak creerà nella lastra di cemento con la propria crapa, la voragine più grande, avrà vinto il torneo e una fornitura per un anno di Saridon e Novalgina. Quindi, quando i professori o i capufficio vi chiamano "Testa Dura", non offendetevi, ma al contrario sollazzatevi in quanto in voi si può nascondere il futuro vincitore del C. C. T.

A cura dell'esimio professor Maranzanoli Acceche John

ND (nota disperata): Cerco finanziamenti per i miei stupendi sport. Non lasciatemi morire di fame, VI PREGO!!!!

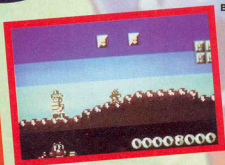
# Parlo con BOVABYTE

(ti erudisce culturalmente benchè tu non te ne accorga)

**S**apete chi è James Pond? NOOOO? Ma dove vivete? Ok ok, stavolta vi perdono. Effettivamente chi di voi segue il mondo di Amiga o quello delle console, certamente si sarà imbattuto in questo misterioso personaggio, mentre se il vostro orizzonte è rappresentato solo ed unicamente dal Commodore 64, bhé, allora probabilmente non lo conoscerete. In

ogni caso (siate voi 64fili convinti o semplici smemorati), se proprio i termini "James" e "Pond" non vi dicono niente, io sono qui apposta per riportarvi sulla retta via ed informarvi su quanto si sta muovendo nelle Ram del vostro computer (altrimenti cosa mi pagherebbero a fare? NdP). Bene, partiamo dall'inizio. Come tutti saprete (non avete mai visto Quark?), anche i merluzzi

# James ROBOC



a: Bello il pescatore Findus lì a fianco, vero?

b: Occhio ai cubi verdi, se li prendete a testate vi metteranno in giro degli scomodi vermazzi.

c: Palle da tennis sorridenti? Questo sì che è idiota.



A costo di sembrarvi un po' troppo critico, devo dire che non sono completamente d'accordo. Come già aveva fatto notare Paolo, in alcuni punti questo gioco può risultare un po' frustrante. Bhé, a mio avviso, a volte è seccante, come ad esempio quando dovete usare le nuvole per spostarvi. In quel caso Robocod si muove a scatti e certe volte il movimento stesso delle nuvole sembra... Immobile! Se poi contate che la definizione degli sprites è piuttosto grossolana (non venitemi a dire che sul C64 non si può fare di meglio, perché non è vero) e che Robocod impiega per allungarsi un tempo decisamente superiore a quello della versione Amiga... Direi che è un bel gioco, ma con qualche difettuccio: continuerò a preferirgli Great Giana Sisters.



D sono giunti ad uno stadio evolutivo molto simile al nostro, ed in realtà la Findus va avanti a proporcioni i suoi filetti e bastoncini a base di quel tipo di pesce solo per mandarli in estinzione

razza umana è solo quella delle tante pennute quanto subdole rondini. ndJH). Tuttavia bisogna ammettere che noi esseri umani, spesso, abbiamo delle debolezze, una delle quali è stata appunto la

d: Strane strutture ma bella grafica.

e: Secondo voi da che parte è l'uscita?

f: Ammetto che il cielo potrebbe risultare un po' curioso con questa colorazione, ma dai toni ci si nasce...

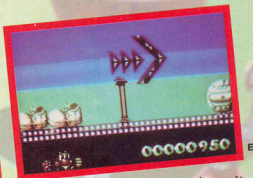
# RoboCod 2

**64** MILLENIUM  
cass. L. 24.900  
disco L. 29.900

Stavate picchiando la testa contro il muro perché sul C64 non c'è Sonic? Vi stavate facendo crescere i baffi per assomigliare di più a Mario?

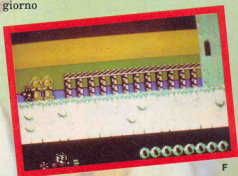


Bene, ora potrete smettere con queste pratiche assurde e volare dal macellaio di fiducia per comprare RoboCod! Quando uscì su Amiga, infatti, tutti accolsero questo gioco come l'ideale controparte computerizzata a Sonic e a Mario, anche se, successivamente, RoboCod si trasformò in una comoda cartuccia per Sega Megadrive. Decisamente non mi aspettavo una conversione su C64, e non mi aspettavo una conversione su C64, anzi, vista la complessità e la mole di grafica e sonoro che utilizzava sull'Amiga, quando la scatola è giunta in redazione ho pensato seriamente ad uno scherzo. Ed invece no, RoboCod era lì, che saltava, si allungava, aggrottava gli occhioni come sull'Amiga, e lo faceva sul C64! Grandioso! Anche se in alcuni punti potrà sembrarvi eccessivamente frustrante, compratelo, e non rimpiangerete mai più Sonic.



ed evitare così tutti gli agenti speciali umani alla notizia che l'immancabile scienziato pazzo aveva deciso di conquistare il mondo seminando il panico proprio nel giorno

reazione di prendere il potere e sottometterci alla loro volontà (tranquillo, l'unica specie che rappresenti un pericolo serio per la



Davvero un bel gioco, questo Robocod. E' tutto così dannatamente idiota! Innanzitutto il titolo: perché una parodia di James Bond deve chiamarsi "Robocod"? Bhè, dovete sapere che nella prima avventura del nostro agente pesciolone (mai pubblicata per nostro agente vittorioso, ma così malconco che la FISH dovette riformarlo in una specie di cyborg... Cosa vi ricorda tutto ciò, se non un agente di polizia di latta? Fatta questa doverosa precisazione, non mi resta che consigliarvi caldamente l'acquisto di questo gioco: anche se non è a livelli eccelsi, la grafica si mantiene su ottimi standard, mentre il sonoro è allegro quanto basta e ricalca alla perfezione la colonna sonora della versione a 16 bit. Ciò che conta però è la giocabilità, e bisogna ammettere che non ha perso quasi nulla durante il processo di conversione. Un "bravo" grosso così alla Data Design Software, dunque, che ci ha regalato questo bellissimo gioco.



caso, qui entrate in scena voi, impersonate James Pond, e dovete districarvi nei coloratissimi meandri di una fabbrica di giocattoli, dove il fantomatico Dr. Maybe (questo il nome del pazzoide di turno) ha iniziato una pericolosissima produzione di giocattoli al plastico

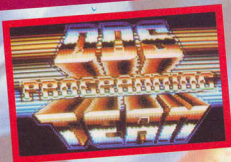


ticamente come vuole, per potersi attaccare al soffitto delle piattaforme più in alto, e, nel caso non riuscisse a raggiungerle, potrà saltare su piani semoventi, usare delle alucce messe lì apposta per farlo volare, e tante altre prelibatezze platformiane che rendono questo gioco un classico.

g: Ecco come hanno fatto a farsi fregare dal cattivone.

h: E questo è il logo di presentazione dei programmatori del gioco (probabilmente un tempo erano pirati).

di Natale. Effettivamente, se proprio vogliamo essere precisi, non è che ai nostri agenti mancasse il coraggio, ma il problema è che il dispaccio è arrivato proprio il 23 dicembre e nessuno voleva rinunciare alle sue vacanze. Cosa fare dunque? L'unica soluzione era quella di interpellare il famosissimo agente merluzzo James Pond, controparte ittica del nostro più famoso 007 umano (non quello che aveva risolto più casi, per carità, ma l'unico che ci abbia tediato con una serie presumibilmente interminabile di film, alcuni bellini, altri decisamente ridicoli), spiegarli bene bene il piano, e spedirlo alla sua destinazione prima che possa cambiare idea (non che abbia avuto tante alternative: di fronte agli uffici della FISH -la polizia segreta merluzzo- c'era il centro direttivo della Findus, non so se mi spiego). In ogni



sotto forma di pinguino di peluche (hmm, ne regalerò uno a JH NdP). Il suo scopo era appunto quello di fare fuori tutti i bambini della terra e approfittare del panico generale per dominare il mondo (d'accordo con Babbo Natale!). Nei panni di Pond, dicevo, dovrete quindi raccontare tutti i pinguini che trovate lungo il percorso, saltare a destra e a manca, raccogliere tutta la frutta e le stelline (che vanno ad ingrassare rispettivamente il punteggio e la vostra energia), dirgliene quattro al cattivone e stare attenti a tutti i pescatori pagati dalla Findus che cercheranno di ostacolarvi la strada. Una caratteristica fondamentale di Pond, è che può allungarsi ver-

## PRESENTAZIONE 80%

Una scatola discreta e non ingombrante contiene il dischetto, un simpatico libretto di istruzioni scritto in un Italiano decente e la garanzia. La presentazione del gioco ricalca appieno quella dell'Amiga e l'unica cosa che la rovina sono i caricamenti, a volte troppo lunghi.

## GRAFICA 82%

Non sfrutta appieno le possibilità del C64, anche se lo scroll è veloce e i fondali non sono poi tanto scialbi come sembrano. Peccato per gli sprites e lo scrolling tremolante...

## SONORO 80%

Allegra musicchetta cum effetti sonori appropriati

## APPETIBILITA' 90%

Robocod? MIO!!

## LONGEVITA' 90%

Una partita dopo l'altra, il tempo scorre che non ve ne accorgete.

## GLOBALE 89%

A un passo dalla medaglia d'oro.

# I SUPERECONOMICI

**FIGHTER**



**BLASTER**



**BLASTER**

8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.

**FIGHTER**

6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.

**LEADER**

CONTROLLI PER GIOCHI ELETTRONICI

## PROLOGO (POTEVA MANCARE?)

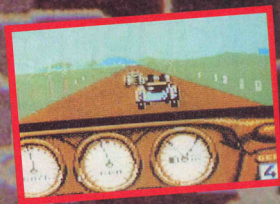
Era una calda giornata di metà luglio, e finalmente dopo due settimane di Full Immersion



su libri, fotocopie e appunti vari, avevo finalmente dato gli orali di maturità. Gioioso e pimpante mi aggiravo libero per le altrettanto libere strade di Milano, quando quasi casualmente mi ritrovai vicino alla nostra cara redazione e, dopo mesi di assenza, decisi di fare un salto a trovare i vecchi compagni; purtroppo il mio felice stato d'animo si trasformò ben presto in terrore reverenziale quando trovai davanti alla porta l'imponente figura del più temibile caporedattore della Ter-

soldi iniziarono a girare impunemente tra le mani dei presenti, qualcuno aveva anche tentato di manomettere un joystick, ma fu subito beccato e rinchiuso nel frigorifero; si narra che persino gli inimmabili editori giunsero dai loro inviolabili uffici per assistere alla singolar tenzone, ma di ciò purtroppo non posso darvi conferma... Sbonk, Crash, Auch, Sblek, Wuataal! I momenti che seguirono sono piuttosto confusi; ricordo

Gianca che urlava frasi del tipo "Chun Li ti fa un mazzo così" o "Se ti prendo ti depilo", mentre io mi difendevo con il povero Blanka "menando colpi a dritta e a manca"; purtroppo le mie abilità allentate da ore di studio furono ben presto sovrappresse dal venefico caporedattore.



troddire nei loro prodotti qualcosa di innovativo, sia sotto il punto di vista della grafica, sia sotto quello delle opzioni, cercando nel frattempo di alterare e/o inventare nuovi schemi di gioco. Così dai primi storici simulatori con vista dall'alto siamo giunti a veri e propri combattimenti motorizzati visti da dietro o perfette riproduzioni in

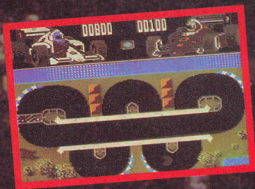
# E' UN

ra che, con grugniti preoccupanti (chissà, forse da qualche parte c'era la luna piena), allungò una temibile e alquanto pelosa mano in mia direzione. Il significato di quel gesto era più che esplicito, ma io, ormai con le spalle al muro e deciso più che mai a vincere almeno un paio di giorni di lauta vacanza, tentai il tutto per tutto: infilandomi i miei guanti da combattimento e preparandomi psicologicamente all'imminente battaglia, mi feci avanti e, sprezzante del pericolo, urlai: "Ti sfido a Street Fighter III!". L'intera redazione si paralizzò, ma per ben poco; scommesse e

re (che con la scusa di correggere i testi, si era fermato tutte le notti a giocare fino alle tre) e fui così letteralmente sollevato di peso e spedito via Pony a casa mia, dove ora mi trovo legato e imbavagliato a scrivere un articolo sui simulatori automobilistici... Ce la farà il nostro eroe? (Beh, per lo meno ho già scritto duemila caratteri!)

## PARLIAMO DI MACCHINE

Per accattivarsi il maggior numero di compratori possibile, le varie case editrici hanno sempre cercato di in-



prima persona di gran premi internazionali. Per esporre più organicamente la situazione evolutivista-alternativa di questo genere, ho ritenuto più opportuno suddividere i giochi in cate-



do lo scopo: sono così giunto a creare quattro principali categorie, quella strettamente di corsa su strada (ovvero tutti i titoli parzialmente composti da GP o F1), quella di corsa non propriamente sportiva ed infine quella di splatteramento tipo shoot'em up (e aveva detto quattro... ndJH).

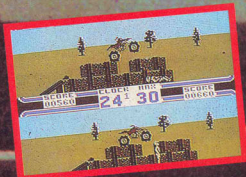
### PER UNA MARCIA IN PIU'

Il primo grande ed inimitabile gioco di corsa apparso ai no-



poi tipiche in questo genere di videogiochi: la prova di qualificazione, la doppia marcia (Low-Hi), i crudelissimi avversari sempre pronti a buttarti fuori strada (dove aspettano sadicamente tanti cartelloni pubblicitari) e la necessità di compiere un giro completo in un determinato tempo per ottenere il fatidico "Extended Play", sono caratteristiche così classiche che ancor oggi è possibile giocare in sala giochi nei suoi più lontani discendenti (Final Lap ne è un esempio tipico).

Sul Commodore abbiamo giocato centinaia di volte con Pit Stop I e II, i primi a mostrarci i segreti dei box dove bisognava ritirarci per fare benzina o per cambiare le gomme che lentamente si scolorivano, e sullo Spectrum n o n

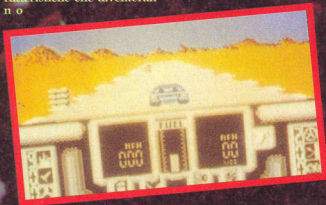


to, in questo si doveva tenere sotto controllo una decina di tasti in contemporanea! Più vicini a noi sono invece i vari Test Drive e Out Run, ognuno dei quali vanta una parentela alquanto vasta, caratterizzati da tracciati più lunghi e complicati non più su pista ma su strada, sfoggiando spesso una grafi-

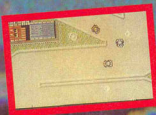
# DIESEL?

stri occhi fu Pole Position; questo è probabilmente il capostipite di una generazione intera di prodotti motoristici, poiché possiede in sé tutte quelle caratteristiche che diventeran-  
n o

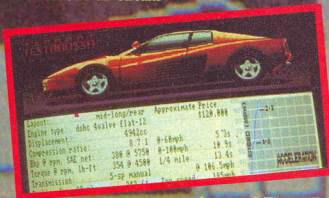
posso non nominare l'ottimamente realizzato Revs e Revs Plus, che a dire la verità era praticamente uguale al primo, ma a differenza del predecessore, già complica-



ca molto dettagliata e la possibilità di usare macchine differenti tra loro. A loro contemporaneo, non posso nominare Grand Prix Circuit della Accolade, a mio avviso uno dei migliori nel suo campo mai apparso sui nostri monitor (confermo. ndJH), e sempre nel campo delle simu-



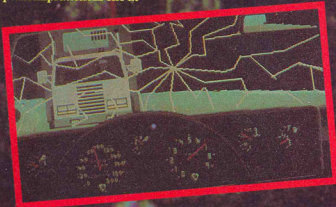
lazioni di Formula Uno i più moderni Super Monaco GP, Warm Up della Genias e l'omonimo (di cosa? ndJH) F1 GP Circuits



dell'idea. Ultimo gioiello automobilistico dei nostri tempi e senza dubbio una delle migliori e più accattivanti simulazioni moderne, è l'intramontabile Lotus Esprit Turbo Challenge della Gremlin, che sicuramente continueremo a giocare per ancora un bel po' di tempo.

### BALZELLON BALZELLONI AVANZA SPEDITO

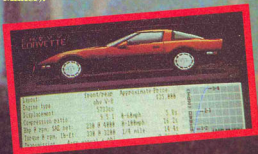
Ovvero perché andare su strada quando ci sono eucette, dune, rampe impossibili e ponti impraticabili che at-



tendono soltanto di essere calpestati? La risposta a questo interrogativo è Buggy Boy, in cui finalmente i fiumi di fango non sono più un ostacolo ma lo scopo stesso del nostro divertimento (senza neanche rischiare di affondare miseramente). La passione per i fuori strada è alla base di molti prodotti moderni che tentano di conquistarsi col fascino naturale del

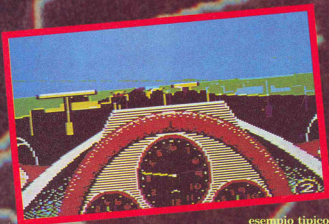
deserto e dell'ignoto "impossibile ma plausibile" (meglio di Pirandello!); dopo il grosso successo riscosso dal nostro Buggy balzellonante, fu il turno di Power Drift che, oltre a sfoggiare un ottimo parallasse, è probabilmente il gioco di corse con i personaggi più assurdi (su delle macchine ancora più assurde) che ho mai incontrato nella mia esperienza videoludica. Altro gioco piuttosto recente che ci mette alla guida di fuori-strada sobbalzosi è il divertente Ivan Ironman (Stewart's Super Off-Road Racer) che rappre-

senta il tipico gioco automobilistico "tutto in uno schermo", ovvero (come in Indy Heat) le macchine piccoline sfrecciano su un tracciato fisso visto a volo di uccello parzialmente traslato su un lato (??) (per treequattordici, ovviamente, ndJH) in cui è necessario vincere per procedere alla prossima gara e per guadagnare soldi extra, utili da investire in pezzi di ricambio atti a potenziare sempre più il vostro mezzo a quattro ruote. Per chi vuole spiccar salti senza sporcarsi troppo i copertoni, è utile ricordare i grandiosi Hard Drivin' e Stunt Car Racer in cui dovrete affrontare una serie di spettacolosi salti, giravolte e percorsi mozzafiato nel tentativo di ottenere il record della pista (sconsigliato fortemente a chi fa uso del Peace-Maker).



### SPARACCHIANDO DI QUA, INVESTENDO DI LA'...

Explicitazione acuta del crescente stress da auto, Road Blaster e Overlander sono i tipici esempi di come le interminabili code possono ridurre un povero automobilista: armato di mitragliatrici, lancia razzi-missili-granate, autocannon e plasma vari, il giocatore tipo di questo genere deve fare fuori nemici a bizzeffe senza farsi eliminare precocemente, combattere strenuamente contro il crescente prezzo della benzina (accidenti all'inflazione) e contro i sempre più agguerriti automobilisti della domenica sfruttando la scusa di una commissione urgente (si sa, quando si vuole andar veloci le si inventa di tutti i



redazione senza rischiare di essere picchiato (anzi, questa volta il mio Blanka farà una strage!); ultima cosa, un grazie ad Andrea Della Calce che mi ha aiutato psicologicamente anche questa volta ad affrontare l'articolo: ci sentiamo tra due mesi.

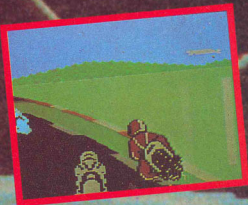
Luca Reynaud

colori). Come figli diretti del ipergrandioso ed extrastorico Spy Hunter (sì, quello con la musicchetta dei Blues Brothers), i moderni poliziotti motorizzati non si accontentano più di lasciarsi dietro nubi di fumo o litri di olio e, dopo aver intimato con le buone di fermarsi, ormai non si limitano a tamponarti come in Chase QH, ma ti sparano direttamente dietro tutto quello che gli passa tra le mani (e vi assicuro che tra le mani ne possono passare di grosse). Se invece affrontate tutto questo in un modo più sportivo, vi troverete bene ad impersonare uno dei pazzi scatenati che si divertono con Super Cars; questi non solo si tamponano, si buttano fuori strada e balzano su e giù per la strada, ma al momento giusto sanno anche lanciaarvi un bel missilone nel deretano o lasciar cadere casualmente una mina davanti al vostro muso (Boooom! Se vi divertite così...).

#### COS'ALTRO MANCA?

Beh, sinceramente ci sarebbe molto altro da dire, basta ricordare il leggendario Bump'n'Jump o lo stravagante Hot Wheels (corri e vù...), nonché i simulatori motociclistici come Super Cycle o Hang On (con e senza Super), ma preferisco chiudere facendo una parentesi su tutti quei giochi multievento in cui le sezioni di guida sono particolarmente strepitose:

esempio tipico è Vendetta o Technocop, graficamente e praticamente alquanto gratificanti, Batman con il suo bat-rampino semovibile, Motor Massacre (Bum, Bang, Scrench, Sbrong) e il fantomatico Total Recall di cui si mormora esista una sezione automobilistica ma che per molti rimane ancora un mistero (aiuuutoo, come si finisce il primo livello?). Adesso basta, sono finalmente in vacanza e posso tornare in



# OCCHIO



## ZZAP! VI GUARDA...

# RUN THE GAUNTLET

**L**o spunto di questo gioco è stato preso da una famosissima trasmissione televisiva in yoga qualche anno fa: ricordate il nome?

"Giochi senza frontiere?"

"No"

"Il pranzo servito?"

"Nooo"

"Mezzogiorno è?"

"No, non è un gioco dell'orrore"

Va bbé, visto che oggi mi sento buono vi svelo il segreto: non lo potete sapere dato che la suddetta trasmissione misteriosa veniva (o viene? e chi può dirlo?) trasmessa in Inghilterra.

Il gioco ricalca abbastanza fedelmente (almeno stando a quello che dice il manuale!) quello che succedeva nella trasmissione televisiva: una commissione di cervellini (tra cui fortunatamente non c'era Funari!) sceglie a caso nove prove di abilità che hanno tutte come comune denominatore

corso cercando di arrivare primi!); l'ultimo tipo di competizione è quella "gambale" in cui voi, indossando una tuta con tanto di casco da beota (avete presente "mai dire Banzai?"), dovrete correre a più non posso cercando di superare vari ostacoli senza sfiorare il vostro joystick.

Le prove si suddividono in gruppi di tre e, ogni volta che un gruppo di gare viene completato, i tempi finali vengono sommati; se riuscite a classificarvi nei primi tre posti (i vostri avversari saranno tre squadre controllate dal computer), passerete al gruppo successivo fino ad arrivare all'ultima prova che vi consacrerà campione della trasmissione (o schiappa della settimana).

Run the Gauntlet alla prima impressione è abbastanza orrido, soprattutto a causa

delle gare che sembrano tutte uguali (ho detto sembrano!), dopo un po' di partite però risulterà divertente cercare di evitare gli ostacoli quali bombe



che vi faranno perdere il controllo del mezzo oppure rondini che vi spingeranno da una parte all'altra dell'area di gioco (maledette! ndr).

Lo scrolling è omnidirezionale vantando una grafica realizzata decentemente assieme a degli ottimi sprite in Hi-res.

Per ciò che riguarda il sonoro nessun particolare difetto. L'unica cosa che mi ha dato veramente fastidio sono stati gli avversari che barano; situazione: io lanciai il più affranto una curva con la mia Dune

mentre il computer mi affianca passando indenne sopra una bomba che esplose, successivamente il fetentone mi supera facendosi beffa di me arrivando un secondo prima!!!

Un giochino carino.

Un giochino carino.



Buggy mentre il computer mi affianca passando indenne sopra una bomba che esplose, successivamente il fetentone mi supera facendosi beffa di me arrivando un secondo prima!!!

Un giochino carino.

a: Quel vigliacco mi taglia la strada, ma non andrà lontano.

b: Il mezzo cambia, la mia fortuna no.

c: Bellina la schermata.

**GLOBALE 75%**





**64** OCEAN  
cass. L. 24.900  
disco L. 29.900

che ora comunque si difende abbastanza bene, basta dare un'occhiata a Catalypse,

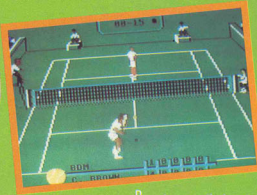
d: Vedi questa palla? Bhe, vammela a pigliarla.

to per ci tarne uno!

e: Concentrati in ricezione...

Il sonoro è costituito da una gradevole musicchetta nello schermo dei menù e da un "picchepacche"

f: E concentrati in battuta.



durante il gioco (rumore della pallina).

Molto longevo, questo Pro Tennis Tour è il miglior pezzo della compilation.

Non ho altro da dire (come dice il proverbio: poche parole per un bel gioco (remix di "meglio pochi ma buoni!").

**GLOBALE 85%**

## PRO TENNIS TOUR

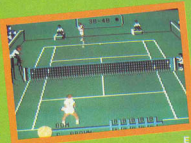
**F**inalmente un gioco di tennis; sapete giocare a tennis?

Bene allora posso descrivervi direttamente il gioco: dopo una schermata di caricamento alquanto squallida, una menù ci permette di fare pratica contro il computer o contro un amico, cominciare un campionato o settare il livello di difficoltà.

Il campionato risulta molto completo prevedendo tutte i principali tornei (tra cui Wimbledon, l'Australian Open etc..).

Il gioco vero e proprio è visto da dietro le spalle del vostro giocatore sfruttando un'immaginaria telecamera posta un po' più in alto rispetto a voi.

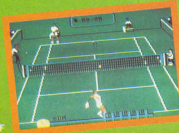
Una partita si



articola in 5 set e il vostro scopo è di umiliare fisicamente (nel senso che dovrete usare racchetta e palla) l'avversario sfruttando tutta la vostra bravura e il vostro colpo d'occhio.

La giocabilità si mantiene su livelli molto alti sfruttando un ottimo "SDB" (che sta per sistema di battuta!) con un mirino che vi indica la direzione della palla e un sistema di controllo molto semplice da padroneggiare; la grafica funzionale è realizzata bene con degli sprite massicci e animati molto bene.

Come detto sopra, le opzioni sono tante e danno un tocco di professionalità a tutto il gioco ricordando i tempi in cui il 64 era la migliore macchina in assoluto (an-



Presi singolarmente i giochi non sono nulla di eccezionale (tranne che per in una compilation Pro Tennis Tour) e (se si può parlare di compilation visto che i giochi presenti sono solo tre!) non possono entusiasmare più di tanto.



Il gioco meno valido è WCS190 che è una vera e propria "ciocofa" che non fa certo onore al mitico Commodore 64; Run the Gauntlet non è niente male ma, come detto sopra, alla lunga diventa noioso a differenza di PTT che è veramente bello e rappresenta l'Hemlyn Hughes del tennis.

I dischi presenti nella confezione sono tre e il multidisco si fa sentire solo in, indovinate un po', WCS190. Questa Sport Collection non è certo il massimo della vita ma, se vi manca Pro Tennis Tour e non riuscite a procurarvelo nemmeno in versione budget, fateci un pensiero. Per ciò che riguarda gli altri due, considerateli come un regalo che non fa certo male. Se solo avessero aggiunto qualche altro gioco...

# WORLD CUP SOCCER ITALIA'90

**S**e siete dei luminari in scienze matematico-filosofiche avrete già capito che stiamo parlando di un gioco di calcio; ma aspettate perché questo calcio è niente-popolodimeno che il gioco ufficiale di ITALIA'90.

A questo punto vi chiederete se è meglio o peggio di Microprose Soccer

Ebbene sì, non sto scherzando, una partita dura un solo tempo e, se pareggiate, hasta la vista e ricominciate tutto da capo.

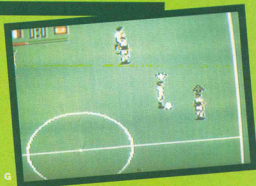
Ma non è finita qui, la premiata ditta Ian Mathias e Terry Haynes (produttori di questo, questo, questo coso!) ha pensato bene di aggiungere

al gioco un'altra novità: se la palla è al centrocampo la visuale è vista da tre quarti dall'alto mentre, una volta arrivati in porta, vi troverete a giocare in soggettiva senza che nessun giocatore vi molesti fino a quando non tirate; e qui viene il bello perché per tirare dovrete soltanto

premere il tasto di fuoco e pregare il santoprotettoreidevideogiocatoridicalciosperanzosi che il vostro tiro vada a segno.

Non c'è modo di calcolare una qualsivoglia traiettoria o strategia di gioco perché il portiere, o non vi considera proprio, o prende la palla ancora prima che percorra un metro!

Questo WCS190 non è neanche lontanamente parago-



G

nabile ai grandi capolavori quali Microprose Soccer e Emlyn Hughes, più che un vero e proprio gioco sembra un esercizio di programmazione mal riuscito.

La grafica è più blocchettosa di un mattoncino della Lego e i giocatori si controllano malissimo, non è possibile calciare l'avversario perché si viene regolarmente beccati dall'arbitro che, con la sua faccina da melanzana, fischia subito il calcio di punizione.

WCS190 è la classica pecora nera presente in tutte le compilation che (non) si rispettano.

g: E' da un pezzo che non ci si vede come stai? Bene grazie, e tua moglie?

l: Poteva chiedere di essere sostituito piuttosto che farla così, davanti a tutti.

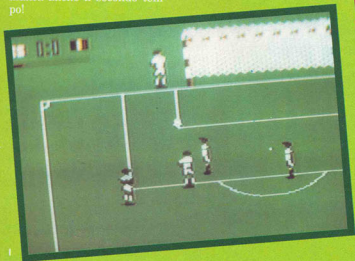
l: Siamo a centrocampo e non sappiamo a chi dare la palla. Quasi quasi la nascondo sotto la maglietta quando nessuno mi guarda e la metto in rete.



H

e/o Emlyn Hughes; beh, non posso dirvelo perché questo calcio è un po' particolare; ormai i giochi con undici giocatori sono passati di moda e allora in questo gioco potrete controllarne ben sette (a occhio e croce!) che corrono per un campo adeguatamente ristretto.

Quei genialoni dei programmatori non devono seguire molto il calcio perché, oltre alla mancanza di giocatori, manca anche il secondo tempo!



## GLOBALE 48%

Non sono completamente d'accordo con Stefano, infatti mi era già capitato, in passato, di avere a che fare con questi giochi, che, secondo me, non sono poi così malvagi.

Certo, Run The Gauntlet non sarà eccelso, però ci si può (ancora) divertire, su Pro Tennis Tour non ho nulla da ridire, in quanto lo considero il secondo miglior tennis per C64 dopo International 3D Tennis, mentre non ritengo che WCS190 sia da buttare (e chi ha giocato con fetecchie tipo Gazza's Super Soccer sa cosa voglio dire). In definitiva, non si tratta di una compilation che mi sento di consigliare calorosamente, ma non è neppure da buttare via.

METTENDO IL TUTTO IN UNO  
SPREMI-RONDINI AUTOMATICO:  
**GLOBALE 68%**



# TOP SECRET

## AAAAARRRGH!

I Baldaccini sono scappati! Accidenti, ci siamo distratti un attimo e se la sono filata per lochi semi-ignoti (semi poiché ci hanno lasciato l'indirizzo del cugino del fratello della loro zia (in poche parole di loro padre), ma questi dice di non averli più visti da quando gli arrivavano all'ombelico, ovvero da un paio di giorni (e pensare che BBDad è alto un metro e quaranta...)), così mentre stavo tranquillamente giocando a Street Fighter II (per maggiori informazioni guardatevi il mio articolo sui giochi di guida (che, mi faccio pubblicità da me (!?!))), il sempre più caro Gianca mi piomba alle spalle e mi mormora: "Scommettiamo che ti batto anche con Ryu?" Io, inconsapevole del fatto che il nostro più amato caporedattore facesse esagerato uso di anabolizzanti, accetto ciecamente la sfida e mi trovo al tappeto in venticinque secondi spaccati (un ottimo record se teniamo conto che il mio Joypad era disinserito!). Accettando stoicamente la realtà dei fatti, chiedo quale fosse il fatidico pegno da pagare; prima che possa dire "beh", vengo letteralmente travolto da una valanga di ventun lettere (!?!). Alquanto terrorizzato dalla scarsità del materiale fornitomi (vergogna, vergogna, tiratevi le orecchie!), tracollo al suolo nel mare di lettere (tentando invano di trascinarvi die-

tro Gianca che prontamente fa un doppio salto carpiato all'indietro (... Sempre gli anabolizzanti!) più non-morto che morto; allarmato dalla possibilità che mi cogliesse un infarto (lasciandolo così con il gravoso lavoro di analisi e riproduzione delle missive che lo avrebbe allontanato per più di due ore dal Superfamicom) mi disse gioiosamente: "Tranquillo Luca, hai addirittura un paio di giorni per consegnarmelo!" Sempre più agonizzante riuscii solo a sillabare: "Domani... Parto... Alba... Aiut..." Il resto è cronaca; arispedito via pony, arimbavagliato e arilegato davanti al computer mi trovo a leggere e scrivere, armato solo di caffè e buona volontà, nel tentativo di riuscire là dove molti altri erano caduti (Dal sonno? Dal seggiolone? Bah, caduti e basta!). Colgo ancora l'occasione per salutarvi e ringraziarvi nuovamente per la collaborazione, nella speranza che la pausa estiva bimensile vi abbia illuminato sui numerosi metodi di taroccaggio videoludico. L'indirizzo è comunque sempre quello:

ZZAP! TOP SECRET  
 CASELLA POSTALE 853  
 20101 MILANO

Sfortunatissimo il nostro, vostro, loro (di chi lo vuole),  
 Luca Reynaud

# CREATURES 2

(Soluzione)

Un gioco, la sua soluzione, il suo scopritore: cosa volete di più dalla vita? Un trucco per vite infinite? Beh, volete proprio di più dalla vita!!! Comunque la soluzione c'è, grazie all'aiuto congiunto di due nostri lettori; Marco ci ha spediti la prima parte, mentre Gabriele (insieme ad un team più ampio di quello della Nasa composto da Roberto Brambilla, Fabio Ferrari e John + Steve Rowlands) ci ha detto tutto ciò che ancora non sapevamo; così tutto quello che dovette fare è caricare il gioco e leggere la soluzione (o leggere la soluzione e caricare il gioco, a seconda dei gusti) ed il successo è praticamente garantito! (purtroppo però la garanzia è scaduta...)

## I LIVELLO: PRESSED FOR TIME

Appena iniziato saltate vicino al laghetto e cercate di superarlo saltando le palle di fuoco che vi tira il draghetto. Sull'ultima piattaforma saltate contemporaneamente a lui ed appena atterrati saltate di nuovo in modo che, alla fine, vi troverete tra la bomba e il drago stesso. Giratevi e fate fuori il drago con una bella fiammata senza dimenticarvi di prendere la pozione. Selezionate la nuova arma e spingete giù la bomba (senza accenderla, mi raccomando!) e scendete anche voi; colpite nuovamente la bomba per farla cadere nell'apertura alle spalle del mostro a due teste. Rifate la strada al contrario e andate a eliminare il mostro verde. Avvicinatevi alla bomba e accendetela con una fiammata. Scendete per l'apertura che si è così creata e giratevi verso il demone che pedala. Dietro la sua schiena si trova una leva: colpitela sei volte e la bicicletta partirà. Saltatela prontamente per non essere travolti, et voilà si va direttamente al secondo livello.

## INTERLUDI

Questi livelli sono particolarmente facili; ricordatevi solo che l'essere che butta giù i Fuzzy non aspetta che voi abbiate portato in salvo il precedente, quindi non dovete perder troppo tempo. Potete comunque prendere la bellezza di due monete bonus per fuzzy prima di portarlo in salvo (in qualsiasi caso mai più di tre). Come consiglio extra vi suggerisco di non inclinare mai lo scudo due volte di seguito nella stessa direzione e di far catturare all'uccellaccio qualche Fuzzy all'inizio, così potrete raccogliere più monete avendo più Fuzzy a disposizione.

## II LIVELLO: IT'S A SNOW PROBLEM

Appena Iniziate, saltate la buca e dirigetevi verso il masso: spingetelo sul bordo del buco fino a quando non sporge un po' (attenti a non farlo cadere!), dopo di che posizionatevi il più a sinistra possibile (la vostra sinistra) ed aspettate che il tizio sulla mongolfiera superi il masso. Guardate il gufo che va avanti e indietro sul fuoco; quando questi, muovendosi da

sinistra verso destra arriva a metà del suo percorso, buttatevi giù per lo scivolo e, se tutto è andato bene, gli atterrerete sulla testa. Appena siete su di lui, iniziate a smanettare orizzontalmente finché il volatile non inizierà a salire. Arrivati su, il gufo si fermerà per qualche secondo chiudendo il buco e permettendovi così di portare il masso sull'altro lato. Non vi resta quindi che spingere il masso, colpendolo, fino al bordo della macchina per palle di neve e poi, con una fiammata, spingerlo dentro. State sempre attenti alla mongolfiera che vi può colpire anche quando avete buttato la pietra dentro la macchina.

## SCHERMI DEI DEMONI

I Demone: usare tutte e tre le porte di lancio e non ci dovrebbero essere problemi.

II Demone: usate la porta centrale: colpitelo e poi rifugiatevi ai lati dello schermo dove non vi può colpire.

III Demone: usate solo la porta in alto e stategli sempre al centro.

## ISOLA DI SALTERELLO

Appena iniziato, non andate subito a prendere il Fuzzy, ma aspettate che l'uccello se ne vada. Nell'ultimo isolotto, anche se sembra che il gufo possa toccare il Fuzzy, lo sfiorerà solamente.

## III LIVELLO: ACID ANTICS

In questo livello voi controllate tre personaggi contemporaneamente: Clyde, la barca per salvare i Fuzzy e la rana. La barca segue Clyde quando si muove verso destra o verso sinistra, mentre la rana lo segue quando si muove in su o in giù. Appena iniziate, andate verso sinistra e buttate la rana nell'acqua mentre la barca salva il Fuzzy da una fine prematura. Il mostro, dopo aver buttato giù il Fuzzy, lascerà passare un certo lasso di tempo prima di spingere il seguente, e quindi avrete il tempo necessario per agire liberamente: andate a destra saltando l'essere e scendete fino ad arrivare di fianco al mostro: la rana scenderà sul fondo del laghetto e prenderà il masso. Appena lo ha afferrato, tornate su ed aspettate che venga buttato un altro Fuzzy. Spostatevi di nuovo a destra e andate ad uccidere l'ameba che si aggira nella grotta. Poiché ha la pelle dura (dovrete colpirla sei volte) non arrischiatevi a lanciargli più di due fiammate, ma affrettatevi a risalire per salvare gli sventurati che vengono spinti nell'acido. Quando finalmente riuscirete ad ucciderla, andate in fondo alla grotta, salvate il fuzzy e quindi prendete a testate quella parte di soffitto che è colorata diversamente. Appena viene distrutta, la rana lancerà il masso nel buco formatosi (spostatevi per non essere colpiti), e così non vi resta che usare il masso per aprire in due la testa al mostro.



**IV LIVELLO: MEET MR. CHAINSAW**

Qui finalmente ritroviamo il mitico demone con la motosega che ci aveva denunciato in Creatures, ma stavolta è addirittura un po' più cattivo. Aspettate che la prima zatterina affondi due volte, alla terza saltatele tutte e tre, colpite il draghetto, saltatelo e spingetelo a sinistra con lo sparo a lunga gittata. Ripetendo l'operazione ogni tanto (più che altro per non perdere tempo), riuscirete a tenerlo lontano dal cannone, riuscite a tenerlo lontano da ogni poco), riuscite a tenerlo lontano dal cannone. Nel frattempo distruggete a fiammate i due pupazzi di neve ed il draghetto saltante, spingete sulla "catapulta" la palla di neve di sinistra e quando il draghetto è davanti al cannone, spingete quella di destra. Il contrappeso vi regalerà il primo hamburger di drago della storia!

**V LIVELLO: CREEPY CHAOS**

Appena iniziato seccate subito il mostrone sparapupi sparando e saltando, raccogliete la pozione e spingete il mangime per uccelli allo sciooperatore (ovvero l'uccellino). Appena inizia a mangiare, saltategli sul groppone e fatelo volare sempre smantando, come avete già precedentemente fatto. Ora saltate in alto, evitate i fulmini del fantasma, andate a sinistra, saltate il prossimo fulmine lasciandovi cadere nel fossato. Il fantasma vi inseguirà (un vero e proprio "colpo di fulmine"), spaventando il disgustoso mostriciattolo che vi sbarrava la strada. Infine con lo sparo in su, distruggete la roccia sotto l'improbabile boscaiolo, che sfogherà la sua ira sul demone azionatore del nastro trasportatore.

**VI LIVELLO: BALLOONACY**

Ed eccoci così all'ultima difficilissima stanza (specie se si ha il joystick che non va a sinistra come il mio). Innanzitutto scendete, saltate il fuoco, eliminate il demone, azionate il pallonificio e ritornate finalmente al punto di partenza. Saltate senza colpire l'uccellino, che così vi porterà al di là dello stagno di fuoco. Buttatevi giù non nello stagno di fuoco ma più a sinistra l119 (non riesco a capire cosa possa esprimere questo numero piazzato in questa posizione. Forse non dovrei strapazzarlo tanto; ndJH), evitando il demone demente. Addormentatelo e mandate i palloncini contro le stalletti che si romperanno, riversando quindi l'acqua nel bacino. Quando l'acqua sarà sufficiente, sparate all'uccellino che distruggerà a beccate il mostro di destra; a questo punto spingete la dinamite nel laghetto che avete appena formato (dopo averla logicamente accesa), ed il gioco è fatto (olè).

**Marco Pellegrino, Gabriele Crespi**  
Milano, Verderio (Como)

**SUPER CARS****(Commodore 64)**

Il nostro Pietro ha deciso di spedirci una meg-lettera questo mese, completa di una serie pressoché infinita di trucchi utili per migliorare la vostra vita videogiochistica; tra questi c'è appunto quello di Super Cars (ho come la sensazione che lo avevate già capito), e quello di Vendetta che dovrete vedere qui vicino. Per quanto riguarda la soluzione di Myth, sei giunto un po' in ritardo (mi giunge voce da Giancarlo (contattato prontamente a mezzanotte meno un quarto (indovinate dove era e a cosa stava giocando?)) che è già stata pubblicata in un precedente numero (grazie comunque)), e per quanto riguarda i consigli+trucchi a Rete, devo avvertirti che questo mese non saranno pubblicati, ma fidati che saranno riposti delle voluminose mani dei BBros che ne faranno sicuramente buon uso. Tornando a noi, le password per il secondo ed il terzo tracciato sono rispettivamente HARVEY e ELLA. Al prossimo box!

**Pietro Marchese - Palermo****VENDETTA****(Commodore 64)**

Come vi avevo già annunciato, abbiamo anche un bel trucchetto per Vendetta: tutto quello che dovete fare è premere contemporaneamente i tasti B U N T per ottenere qualcosa di non meglio specificato ma di sicuramente utile. Dopo questo ennesimo BBaratrucco (Ha, Ha!), avvertiamo i gentili ascoltatori che il già nominato Pietro insieme a suo cugino L. R. (Che bella sigla!), ci stanno preparando per il prossimo mese un succulento ed abbondante rifornimento di tips varie: noi tutti aspettiamo fiduciosi, perciò non puoi tradirci! Il suddetto lettore ci ha anche formulato un'interminabile lista di domande a cui non posso non rispondere: 1) Non lo so 2) Bah 3) Forse 4) Può darsi (o era "Potrebbe anche essere"?). Mah, non ricordo più). Ti ringraziamo ancora e spero di avere l'occasione di delucidarti nuovamente sui tuoi ambigui dubbi (logicamente sto scherzando!). Ciao.

**Pietro Marchese - Palermo**

# DRILLER

(Commodore 64)

Questo è sicuramente uno dei giochi più mitici e assurdi apparsi sul nostro vecchio Commodore, e sicuramente i più anziani videogioiatori saranno troppo felici di conoscere alcuni extra trucchi per questo gioco veramente "TROP SECRET™"; a informarci sul come-dove-quando è stato il grandioso Daniele, che ci ha anche fornito di un paio di Pokes piuttosto utili alla risoluzione di questo gioco; ma bando alle ciance e passiamo ai fatti.

Quando arrivate nel settore 18 (Trachyte), vi trovate di fronte ad una costruzione retangolare con mezz'aria e alcuni triangoli blu sospeso a mezz'aria e alcuni triangoli blu (la base sul lato del quadrato, il vertice a contatto con uno dei quattro vertici del rombo). Bisogna far sparire il rombo (altrimenti non c'è spazio per piazzare la trappola) in questo modo:

Sparate al triangolo in alto.

Sparate due volte al triangolo in basso.

Sparate al rombo (varie volte, se necessario, fino a far scomparire il triangolo di sinistra).

Sparate al triangolo di destra.

Ora potete piazzare la trappola; le coordinate sono:

X=3540, Y=6930, Alt=1400

Il problema è che fra il punto di perforazione e l'ingresso in questo settore c'è un campo di forza, superabile solo con il velivolo da ricognizione, così come il punto stesso di perforazione che non è raggiungibile con il cingolato.

Per ovviare a questi problemi sono consigliati le seguenti Pokes:

Poke 29812, 234

Poke 29813, 169

Poke 29814, 0

Poke 30115, 234

Poke 30116, 234

Da inserire via cartuccia.

Esse permettono al velivolo di piazzare trappole sempre e dovunque, tenendo però presente che il velivolo non deve essere attaccato al terreno, ma a circa 150 unità di altezza da terra (se una trappola non viene accettata può dipendere da questo, provate perciò a variare l'altezza a cui volate prima di cambiare zona di perforazione). Ripulendo così anche l'ultimo settore potrete godervi la sequenza finale (purtroppo alquanto penosa), che, dopo tutta questa fatica, poteva (anzi, doveva) essere migliore.

Daniele Margotti - Russi (Ravenna)

# ROAD RUNNER

(Commodore 64)

Parole epistolari trovate scritte su di una lettera: "Stava per prendermi il coyote, ma il mio fratellino appoggiava il gomito sul computer premendo il cursore di sinistra (mi raccomando, quello a sinistra del numero uno) e fui trasportato letteralmente al prossimo livello. E' un trucco dannatamente al prossimo livello. E' un trucco dannatamente al prossimo livello. Complimenti terminato in ventitrè secondi netti". Complimenti (non a te, ma al tuo fratellino), se tutti i parenti fossero così avrei finito tutti i giochi in commercio (purtroppo mio fratello invece di premere un tasto per saltare di livello, ogni volta che sto giocando schiaccia sempre il bottone dell'alimentazione! Fortunato te!). Credo che non ci sia altro da dire (per la cronaca, disegni troppo bene!).

Gianluca Lemma - Nichelino (Torino)

# DAYS OF THUNDER

(Commodore 64)

Oltre al precedente trucco, il pratico Mark '77 ci ha spedito anche un utile mezzo per ottenere benzina infinita e indistruttibilità permanente per la vostra belva su quattro ruote: secondo ciò che ci ha detto (ammetto, non ho trovato da nessuna parte neanche una copia di questo gioco), tutto quello che dovete fare è premere durante la presentazione della gara di Daytona i tasti F, Q, S, T, F7 per la benzina e i tasti S, R, T, F4 per l'invulnerabilità. In questo modo credo che non avrete molti problemi a imporvi come migliore pilota degli Stati Uniti (non è che sai una Poke per "cucare" come Tom Cruise?).

Mark "The Videogame Man"  
Sempre da qualche parte in Italia

# ROLLING THUNDER

(ZX Spectrum)

E' bello vedere che qualcuno usa ancora la beneamata scatola per scarpe tutta nera, e nonostante il passare inflessibile degli anni che ha portato alla ribalta 16 bit e consoles, ci scrive per fornirci un trucco alquanto utile per diventare invulnerabili e conseguentemente invincibili (o è l'opposto?). Tutto quello che dovete fare è premere in ordine i tasti della parola JIMBO nello schermo dei titoli (per intenderci quello in cui si chiede se usare la tastiera o il joystick); fatto ciò (se avete fatto tutto correttamente dovrete sentire un suono molto "secco"), avrete la possibilità di cambiare i colori degli sprites, del bordo e di tutto che vi pare premendo contemporaneamente durante il gioco i tasti "INVERSE VIDEO" e 1 seguiti a ruota dai tasti 4 e 5. Se proprio sentite un mortale rimorso di coscienza, potete premere (sempre durante il gioco) la N per fissare i colori e per ridiventare vulnerabile. Oltre a tutto ciò, il nostro caro lettore richiede cortesemente un aiuto per Shadow of the Beast e per Fighter Bomber (presumo sempre per Spectrum); beh, cosa posso dirvi, fate del vostro meglio per dargli una mano!

Simone Zannotti (con 2 N e 2 T) - Cagliari

# MERCS

(Commodore 64)

Un trucco alquanto efficace per superare una valanga di livelli di seguito è stato trovato da un nostro lettore che prontamente ci ha avvertiti via lettera: tutto quello che dovete fare è ottenere un punteggio di almeno 50000 punti in così da entrare nel tabellone dei record; arrivati qui (e sono sicuro che non dovrebbe essere troppo difficile riuscirci), scrivete la sigla O . L (O, punto, L). In questo modo ogni volta che incomincerete una nuova partita, dopo aver fatto pochi passi, verrà caricato automaticamente il livello seguente, e così via fino (teoricamente) all'ultimo quadro. Quale sia il vero vantaggio di questo cheat sta a voi scoprirlo (a me è venuto il mal di mare), comunque ringraziamo devotamente Luca per avercelo spedito.

Luca "Otto" Ottoboni - Rho (Milano)

# MANCHESTER UNITED

(Commodore 64)

Un trucco crudele crudele per tutti i patiti di calcio che vogliono veder sempre trionfare il Manchester: quando incominciate una partita, invece di usare il Joystick in porta due, mettetelo in porta uno e premete il tasto di fuoco durante la partita: risultato? Invece di controllare la vostra squadra, avrete il più totale controllo su quella avversaria e, in questo caso, credo che risulterà alquanto semplice per voi capovolgere le carte in tavola a vostro favore (non solo l'arbitro, voi vi corrompete un'intera squadra!!!). Sì, non c'è che dire, questo vince sicuramente il premio "Carogna dell'anno"!

Mark "The Videogame Man"  
Qualche parte in Italia

# ADDAMS FAMILY

(Commodore 64)

Per tutti quelli che si sono persi nel più oscuro e mefistofelico maniero d'America, posso rivelarvi che ci è finalmente arrivata una parte della mappa del gioco; purtroppo il mittente (un certo Paolo "Phoenix") ha spedito il tutto in quattro buste diverse, e a noi sono giunte solo le ultime due, ovvero quella dei consigli e quella con la mappa del terzo livello. Sperando vivamente di riottenere in un futuro non troppo remoto il resto (si sa, le poste italiane non sono poi il massimo), vi anticipiamo i principali consigli da lui fornitici:

- 1) I fulmini hanno sempre traiettoria orizzontale.
- 2) In taluni punti ove il salto tra una piattaforma e l'altra può sembrare impossibile, occorre far prendere a Gomez la dovuta rincorsa.
- 3) Anche se le istruzioni non lo riportano, per passare di livello è necessario raccogliere quegli ammassi di pixel marroni chiamati Items.
- 4) Nel secondo livello evitate di tuffarvi in acqua (per non farlo basta tuffarsi tenendo premuto il tasto di fuoco: così facendo verrete immediatamente espulsi fuori), in quanto ci sono poche probabilità di recuperare illeso energia o una vita extra.
- 5) Per quanto sembri scontato dirlo, non passate le ore nel tentativo di recuperare un cuore di energia, poiché rischiate solo di sbagliare ottenendo risultati "deprecabili".
- 6) Sempre nel secondo livello, nel quinto schema della caverna, quando volete tornare in superficie, non dovette far altro che sistemarvi sulla stessa piattaforma della "bestia trottoia" (che sarà mai non lo so), e, cercando di prendere la rincorsa, saltargli sulla testa tenendo il joystick fermamente verso sinistra.
- 7) Nel terzo stage vi è una sola porta ostruita, quella marrone, ma non è indispensabile per la riuscita del gioco andare alla ricerca della chiave, in quanto cela solamente un corridoio con un cuore e una vita. Se proprio non vi fidate, prima di cimentarvi nell'impresa vi conviene assicurarvi di avere mooolte vite.

Paolo Phoenix - Roma

# ERRATA CORRIGE

(Amstrad)

No, non preoccupatevi, non è un nuovo gioco di cui non avete ancora sentito parlare, ma la notazione che alcuni trucchi da noi precedentemente pubblicati non erano completamente corretti (BBros, dovrei tirarvi le quattro orecchie in contemporanea). La prima correzione è per CISCO HEAT: nel numero 68 avevamo infatti detto che per saltare di livello bisognava schiacciare contemporaneamente i tasti Cpr, Del, Return, Shift, Enter e i tasti dall'F1 all'F9, ma ci hanno fatto notare dalla regia che è necessario premere anche i tasti cursore. Così l'effetto dovrebbe essere completo, aiutandovi a finire più rapidamente un gioco non particolarmente valido (con la speranza di non rivederli più!).

La seconda correzione riguarda STRIDER II: infatti il vero trucco consiste nel farsi uccidere dopo aver preso l'ultima icona di energia nel secondo livello, così da poter partire da molto più avanti (una morte più che conveniente). I ringraziamenti per queste delucidazioni vanno al Demon of the Videogames (che si vergogni del suo vero nome?) a cui vanno i nostri più sentiti ringraziamenti (infatti alcune volte ci risulta difficile recuperare i giochi originali per constatare la completa efficacia di alcuni trucchi); continuate così, mi raccomando.

Demon of the Videogames (il fratello di Mazinga Zeta?) - Genova

# SPECTRUM STRIKES BACK!

Un nostro lettore spasimante per il vecchio Spectrum 48\128K, ci ha spediti una serie di trucchi, in parte anche a causa del poco spazio dedicato a lei nella nostra rivista (purtroppo la scarsa reperibilità di software per questo computer ci impedisce di parlarne di più). Faremo del nostro meglio per sollevare le sorti di questo nero spettro che ha avuto i suoi giorni da leone (anch'io lo ho avuto!), ma che purtroppo non viene più sfruttato come potrebbe. Purtroppo il nome del lettore è andato perso (er, ehm, ho aperto la lettera con troppa foga ed ho tranciato in due il suo nominativo), mi scuso veramente di tutto cuore e vi invito a scrivere il vostro nome anche sulla lettera stessa per evitare che ciò accada ancora. (Tutto quello che riesco a leggere è:

... ONUCCI  
... ORINO 25  
... SINONE  
un po' poco, ne?)

## HELTER SKELTER

le passwords dei vari livelli sono KICK, TOUR, DALI, TOAD, DRUM, JOKE, LIST, USER.

## EMLYN HUGHES I. S.

I possessori della Multiface potranno aumentare la velocità dai giocatori dell'Italia generalmente posta a 99, cambiando appunto il valore 99 della locazione di memoria 31386 (corrispondente al portiere) fino alla locazione 31401 (corrispondente all'ultima riserva); il massimo valore attribuibile è 254.

## CHASE H. Q.

Il modo 48K, superato il primo quadro, alla richiesta di caricare il secondo file, caricate l'HEADER del secondo, ma l'HEADERLESS (solo il blocco dati senza il nome, appunto) del terzo o quarto file; il computer non se ne accorgerà e vi farà giocare al quadro scelto.

## PRO TENNIS TOUR o GREAT COURTS

Un trucco tanto semplice quanto efficace: nei games di risposta, prima che l'avversario batta, scendete a rete e strabiliate con una stupenda voleè non appena la palla vi arriverà vicino.

## THE UNTOUCHABLES

Scrivere nel TOP-SCORE il nome di Humphrey Bogart, apparirà la scritta CHEAT. Durante il gioco premete tutti i tasti (contemporaneamente) della parte sinistra della tastiera (i risultati saranno sicuramente sorprendenti, ma a noi sono del tutto oscuri).

? - ?

**64**

 GBH  
cassetta

# SUPER CARS

**E**ra tanto tempo che non salivo sulla mia piccina quando, tre giorni fa', Jean Heldrich (ogni riferimento è puramente voluto!) mi ha fatto recapitare una lettera." tu, vile amante delle rondini, presentati a KILLSWALLOW city domani per una gara all'ultimo sangue, naturalmente il premio finale sarà la liberazione dei tuoi amati volatili!". Appena letta la lettera

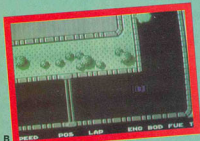


A

deprimente (non tanto per lui quanto per la sua macchina: una 127 Rustica del 78). Non mi persi d'animo e, con i miei risparmi, acquistai tutti i gadgets possibili per la mia auto: servo sterzo, turbo-compressore ecc.

Avevo la macchina che praticamente era uguale a Gundam; la gara cominciò e lasciai indietro di parecchie posizioni l'innominato conquistando un eccellente primo posto; tagliato il traguardo appresi con vivo dispiacere che i percorsi da superare

erano 27 ma, fortunatamente, avrei avuto la possibilità di riparare la mia Taraco (o addirittura cambiarla con un modello pi veloce e con un nome meno cretino!) in base ai soldi accumulati vincendo le varie gare; JH, preparati a perdere (zoomata finale sul viso del perfido e musica alla KENSHIRO!)



B

scesi nel mio box e rimisi in setto la mia Taraco Neoroder Turbo blu e, l'indomani, mi diressi verso KILLSWALLOW city dove appresi, con molto dispiacere, che il caro JH aveva riunito tutti i piloti del UTRNMP5 (Uccidiamo Tante Rondini Nei Modi Più Spietati!); la gara si preannunciava molto dura e, mentre mi stavo preparando, ecolo arrivare spavaldo con la sua auto; che spettacolo

A: Buongiorno, cosa posso fare per lei?

B: Stefano è riuscito a rendere il tracciato ancora più squallido di quel che è realmente in questa foto.

C: Quanto costa una Testarossa?



C

Che dire di questo SC? Il gioco ambisce a diventare un capolavoro ma non ci riesce; la fase di intermezzo tra una gara e l'altra è realizzata più che ottimamente, ma il gioco vero e proprio... lascia un po' a desiderare; non chiedo certo 2000 colori su schermo ma quattro mi sembrano un po' pochini (infatti sono cinque; brutti, ma cinque, ndJH)! La giocabilità si mantiene su livelli discreti (almeno fin quando non vi incastrate su una macchina di Vinavil o ai bordi della pista) e la possibilità di cambiare auto è molto azzeccata, peccato che per passare a un mezzo più potente non dobbiate spendere una lira per almeno nove tracciati (tenendo conto che poi la macchina si scassa molto facilmente fate un po' i vostri conti, dovrete pur ripararla e farle il pieno ogni tanto!). Le piste sono viste dall'alto e rendono l'idea anche se forse sarebbe stato meglio usare degli sprite un po' più piccoli ma maggiormente dettagliati. In definitiva SC non è un gioco da buttare ma, con qualche accorgimento di più, avrebbe potuto aggiudicarsi una medaglia d'oro


**PRESENTAZIONE 87%**

Ottimo sistema di caricamento e opzioni strutturare bene e molto chiare.

**GRAFICA 79%**

Schermate tra una pista e l'altra discrete ma la grafica del gioco vero e proprio lascia un po' a desiderare (Laida a mio parere. ndJH).

**SONORO 70%**

Carina la musicchetta iniziale e effetti sonori da gioco di corsa (vroom vroom, scratch) (Bah! ndJH).

**APPETIBILITÀ 90%**

Un gioco di corsa visto dall'alto e con tante opzioni attira...

**LONGEVITÀ 75%**

... ma dopo un po' rischia di diventare noioso.

**GLOBALE 70%**

Un'ottima idea che però poteva essere ancora migliore.

# INTERNATIONAL 3D TENNIS


**A**


h che bello, un gioco di tennis! Penso che le regole del tennis siano chiare a tutti quindi

non penso che debba dilungarmi a spiegarvele (e non ditemi che non sapete cos'è il tennis, capito Paolone?) Allora, vediamo un po': "accendere il computer e digitare LOAD (return) e attendere; che bello ha caricato subito, scegliamo il campionato e proviamo a giocare".

Ma, come...! I giocatori hanno testa e busto triangolare, fantastico, un gioco in grafica vettoriale che gira sul mio piccolo 64!

Picche, pacche, picche, pacche, picche, pacche... (continuare a leggere questa frase per circa dieci minuti); ho vinto il primo set, vediamo il tabellone! E' anche lui in grafica

**A:** Punto e gioco al computer. Si mette male caro Stefano.

**B:** Alcune prospettive sono veramente inutili durante il gioco, ma molto d'effetto.

**C:** Picche e pacche, picche e pacche...

vettoriale!  
Proviamo a fare un tiro a effetto e acc... sono scivolato sulla tastiera; ma cos' successo?

E' cambiata l'angolazione del campo e ci sono ben nove possibilità di visualizzare quest'ultimo!

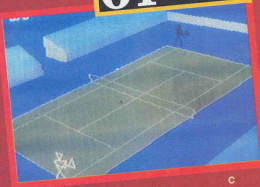
Ok, ora proviamo a fare il campionato, che bello si può anche giocare in due: "Hey Shin vieni qui a giocare". l'ho battuto con il fantastico punteggio di 4 a 2.

Cimentiamoci nella stagione professionistica e vediamo se riesco a combinare qualcosa. No troppo difficile, cambiamo il livello di difficoltà e proseguiamo... Perché state ancora leggendo?

Passate al commento e alla pagella che sono occupatissimo!

**B**


**64** GBH cassetta


**C**

Finalmente un gioco con le palle...da t e n n i s  
Questo mese ho già recensito Pro Tennis Tour ma questo International 3D Tennis li batte proprio tutti: la schermata delle opzioni è fantastica e vi permette di giocare in due o da soli e di cimentarvi in un incontro singolo, un campionato o una stagione. La grafica vettoriale è velocissima e il sistema di controllo risponde ottimamente; il suono vanta una musica che non ha niente da invidiare a nessuno (gli effetti sonori in-game non sono eccezionali ma d'altronde stiamo parlando di un gioco di tennis).

L'implementazione del livello di difficoltà è a dir poco fantastica: al livello più basso potete solo colpire la palla mentre, se giocate a livello Ace (asso!), potete fare tiri a effetto e controllare personalmente il giocatore (altrimenti ottimamente gestito dal computer). Le nove visuali differenti sono un tocco di classe unito anche alla possibilità di salvare un campionato (su disco/nastro) con tanto di rapporto sui progressi fatti. Che dire di più, dopo l'uscita di questo capolavoro considerate Pro Tennis Tour alla stregua di Microprose Soccer del tennis e International 3D Tennis come Emlyn Hughes (sempre del tennis). Non perdetevolo per nessun motivo al mondo!



## PRESENTAZIONE 93%

Tantissime opzioni e possibilità di settare il livello di difficoltà e il numero dei giocatori

**GRAFICA 97%**

No Comment

**SONORO 87%**

Rende l'ideale

**APPETIBILITÀ 91%**

Un gioco in grafica vettoriale!

**LONGEVITÀ 97%**

E' veloce e giocabile fino all'inverosimile

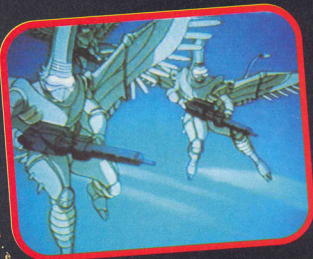
**GLOBALE 95%**

Che dire di più, manca solo la racchetta inclusa nella confezione!

**NOVITA'  
DAL  
SOL LEVANTE**

**C**ari amici, eccoci anche questo mese all'ormai frazionale appuntamento con le novità in videocassetta, provenienti dalla terra del sol levante. Parliamo ora del film di questo mese: "Il racconto di Watt Poe". Il film è stato prodotto in Giappone nel 1988 dalla Konami (sì, proprio la

monodonte preistorico (una specie di balenottera con un corno magico sulla fronte). Watt Poe è



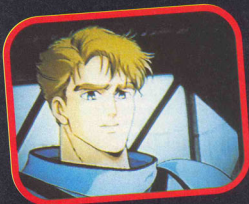
# IL RACCONTO

produttrice dei famosi coin-op), solo per il mercato delle videocassette, ed è oggi disponibile in italiano grazie alla Arca Produzioni.

La storia ci racconta le avventure di Jim (in originale Jammu), alla ricerca di Watt Poe, un Narvalo-

considerato dagli abitanti del villaggio in cui abita il nostro eroe come un vera e propria divinità, a causa della sua abilità di controllo atmosferico. Questi, però, è stato rapito, venti anni prima che la nostra storia inizi, dai "falchi d'acciaio" (strani esseri dotati di ali, apparentemente fatti d'acciaio), e portato sulla loro montagna (in un lago artificiale); al rapimento assistettero impotenti, sia il padre che il nonno di Jim.

Appresa proprio da quest'ultimo o



la misteriosa la misteriosa storia del ratto della divinità, Jim decide di partire alla volta







# DI WATT POE



della montagna che domina il villaggio per tentare di riportare alla propria gente l'ormai famoso nuotatore.

Durante il suo viaggio, non troppo lungo a dir la verità, Jim incontra una splendida fanciulla bionda intenta a giocare con il Watt Poe. Al saluto da parte del ragazzo, la bella (ancora) sconosciuta replica con un atteggiamento estremamente schivo, consigliandogli addirittura di allontanarsi in fretta dal luogo. Jim non segue troppo prontamente il saggio consiglio e si ritrova a dover fuggire dall'attacco di alcuni, sempre più misteriosi, robot di un bel colore fucsia.

L'inseguimento li porta all'interno di un complesso ultratecnologico dove la ragazza di cui sopra salva il fuggitivo da una brutta caduta. Si viene così a scoprire che l'amica del Watt Poe è la figlia del capo della comunità di "falchi d'acciaio", un uomo tanto valoroso quanto testardo nel ri-

fiutare a Jim la restituzione del loro dio.

I due ragazzi decidono allora di liberarlo contando solo sulle proprie forze, e da qui siamo solo all'inizio di un gran numero di avventure e peripezie che saranno portati ad affrontare. Le cose prenderanno una piega mano a mano più negativa con il procedere del tempo,

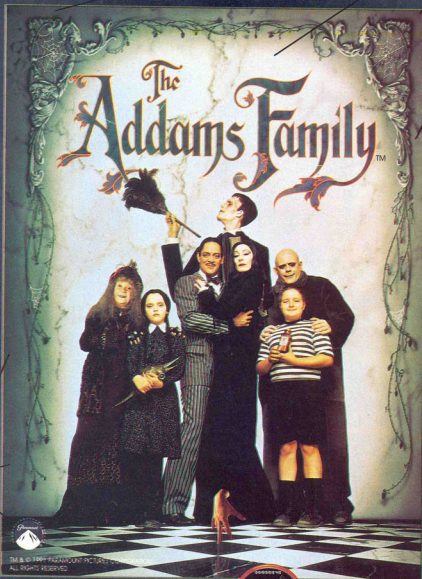
e quando le cose diverranno più grandi di loro, ecco che i due popoli rivali (quelli del villaggio di pescatori e quello degli uomini-falco d'acciaio) lasceranno da parte gli odi scaturiti da anni e anni di attriti per mettersi alla ricerca dei valorosi (e scemi) ragazzi.

Tutto finirà nella migliore tradizione del lieto fine. I suddetti gruppi etnici scopriranno di essere, in realtà, uno solo separato solo dalle folli motivazioni di una grande guerra mondiale scoppiata diversi decenni prima e opereranno per l'abolizione delle attuali separazioni, riunificandosi.

Tra i due ragazzi protagonisti della nostra storia sboccia, invece, l'amore. Discrete ani-

mazioni e disegni per un lungometraggio comunque bello e in alcuni punti avvincente; un titolo che non dovrebbe mancare nella videoteca di un nippo-fanatico. La distribuzione del film avviene tramite le edicole, le videoteche o i negozi specializzati in "roba" nipponica.





**ocean**

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

**ABRUZZO:**  
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2  
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 7301  
**CAMPANIA:**  
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45  
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218  
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Guletto 1  
NAPOLI - DDOORNO Via Largo Lilla 25/26  
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Via Bogar 1  
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65  
SCARFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81  
**CALABRIA:**  
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11  
**EMILIA ROMAGNA:**  
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 180A  
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Via 102  
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLING Via Murli 75A - Via Lombardi 43  
BOLOGNA - MORINI & FERRIGNI Via Marconi 28C  
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28  
FAENZA (RA) - ARGONNI Piazza Libertà 5/8  
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Malatesta 85  
FERRARA - SOFT GALLERY Via Marzola 20A  
FORLÌ - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122  
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marini 6  
MODENA - CISA MAGGIORE - Centro Giochi S. Portai-Piazza Matteotti 20  
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo paronata 14 AB  
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 79/B  
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Legnò 8  
**PIEMONTE:**  
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Marini Della Resistenza 15/G  
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4  
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11  
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Falli 39  
RAVENNA - ZUCCHERINI RINVENUTO Via Cavour 74  
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 19/C  
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C  
RIEMI (FO) - EASY SCUPIP Centro SOFTWARE Via Pascoli 37A  
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124  
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Aosta 49  
VIGEVANO (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21  
**FRIULI:**  
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertolini 15  
TRESTE - C. T. I. Via Pascoli 4  
TRESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Risi 6  
**TRENTINO - VIROLANDIGAMES Via Romena 4  
UDINE - MOFEST 5 Via Leopardi 24  
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28  
LAZIO:  
LATINA - QUICK BIT ELETTRONICA Via Cialdini 81/0  
ROMA - ARIC' GIOVANNI Via Magna Grecia 71  
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224  
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113  
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24  
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19  
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37  
ROMA - MUSEOPOLO Piazza Totò 17  
ROMA - STARCOM Via R. Zanpieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188  
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 124  
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Condi 12  
**LIGURIA:**  
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Riva 7/9 R  
GENOVA - ADM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2  
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 50/51 M  
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sassi 50/R  
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Cascinelle 141518 R  
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzi 1718 R  
LIGANO (SV) - GELSERA ENZA - Corso Europa  
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Ugo Cecchi 6  
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepi 183R  
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38  
SAYONIA - ATRINA INFORMATICA Via Cassinone e Cioni 16/R  
**LOMBARDIA:**  
ABBATEGRASSO (MI) - PENATI Via Tiziano 1  
BERGAMO - THORIN ENRICO Via Roversa 1  
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gratiniana 17  
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3  
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pizzi 6  
CASTIGLIONE DELL'ESTERIO (BS) - R.B.B. COMPUTERS Via W. Ghisli 38  
COMO - MANTOVANI TRONICS Via Cale Pioppo 11  
CORBETTA (MI) - PENATI Via T. De Cobetta 49  
CREMA (CR) - ELCOM Via Libero Comune 15  
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2  
CREMONA - PRISMA Via Bocco da Dovara 8  
GRATACASOLO DI PIGNONE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38  
LEGGO (CO) - FUMAGALLI Via Cavigli 48  
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 189  
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112  
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55  
MILANO - ALCOR - Bignardi 22  
MILANO - ALCOR Viale Orati Sasso 50  
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7  
MILANO - MARCHUCCI Via F.R. Bronzetti 37  
MILANO - MESSAGGERO MUSICA Corso V. Emanuele 22  
MILANO - PERGOCCO Via S. Prospero 1 (Cofarati)  
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26  
MONZA (MI) - BIT '94 Viale Italia 4  
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calini 5  
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15  
SONDRIO - CARTOLERIE MILANO Viale Milano 24**

**SONDRIO - TRIULZ ERMINIA PIAZZOLA Bertocchi 39  
VARESE - FLOPPY Piazza dei Tiburini 10  
VINCOGNOLO (MI) - PROXIMA Strada Padana 202 (Int. Città Mercanti)  
**PIEMONTE:**  
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C  
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 38  
ASTI - RECORD Galleria F. Argentina 3  
CIRIÉ (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154  
COLLEGNIO (TO) - HI-FI CLUB Corso Franco 80/C  
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42  
NOVARA - K. & G. Via Ranzeno 7  
OROSSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 36/A  
RIVOLI (TO) - AGIARTI Via Montegrappa 112  
TORINO - ALEX 2 Via Tiziani 178/B  
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 233A  
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/Ba  
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E  
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stedalia 235A  
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1  
TORINO - MARCHISIO Via Polferio 6  
TORINO - MATRIX Via Margonone 1  
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E  
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F  
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31  
TORINONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19  
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32  
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scialoja 5  
**PUGLIA:**  
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26  
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79  
BARETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17  
BARETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Piacenza 11  
BARETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4  
FODDIA - IL COMPUTER CASH Via Vittoria Civile 68A  
SAN SEVERO (FG) - S. DISCOBOLLO Via Tiburini 10  
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia, 36  
TARANTO - ELETTR. JOLLY CENTRO Via De Cesare 13  
TARANTO - T.E.A. Via Cugni 34  
**SARDEGNA:**  
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9  
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavallotti 7  
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavour 218-C  
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Ormeggio 12  
OLBIA (SU) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7  
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Miri 17  
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Adoni 12  
**SICILIA:**  
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SERVICE Viale Della Regione, 63  
CATANIA - AZETA Via A. Carofa, 140  
CATANIA - C.D.M. Via Amantea 51  
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Cantora 121/214  
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scallita 2  
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Aie 50/E  
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81  
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/61  
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Piani 41  
SIRACUSA - NINJA HARD & SOFT Via M. Bonanno 22  
**TOSCANA:**  
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piva 13  
AREZZO - MULTIGIT Piazza Risorgimento 10  
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSIELLE Via Catessealle 5 A/B  
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Brenzino 36  
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C  
LIDO DI CAMAIORE (LI) - IL COMPUTER Viale Colombo 216  
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 35  
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26  
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. De Vito 210  
MONTIGROSSO (MS) - PLAYMASTER Via Incompagnale 49  
PIETRASANTA (LI) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81  
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 56  
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22  
PUGGOREGHI (SI) - BARBOLIVA Via Dei Concomari 26  
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77  
TRENTO ALTO ADIGE:  
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82  
TRENTO - CROST Via G. Galvani 25  
**UMBRIA:**  
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico  
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 31/0  
TERRA - BUCCI FRANCO Corso Tullio 79  
**VENETO:**  
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1  
GEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Dutta D'Assia, 4  
MARGHERA (VE) - SME Via Oratio 5  
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Fano 22  
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Biadola 7  
MESTRE (VE) - GUERRA EGGIO Via Biadola 20A  
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101  
PADOVA - COMPUNNIA Via C. Leoni 32  
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63  
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giuoco)  
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8  
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37A  
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53  
SUDCANTINA (TV) - SME Via Conveglio 16  
TREVISO - GUERRA EGGIO Piazza Tronfin 6  
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193**

QUI SI TROVANO 5000 GIOCHI ORIGINALI

# Omnintendo

**EVITATE AL GENERE UMANO  
UN TETRO FUTURO DI SCHIAVITU'  
IN TERMINATOR II**

**AVETE MAI SOGNATO DI EMULARE BRUCE-LEE ?  
JACKIE CHANG'S ACTION KUNG FU  
E' QUI' PER QUESTO**

**GUARDA COME DONDOLA QUEL MARINE  
ROBOCOP SI IMPEGNA CONTRO LA DROGA...**

**SUPER KICK OFF E'  
L'ENNESIMO GIOCO DI CALCIO,  
MA NON E' CERTO UN VALIDO MOTIVO  
PER IGNORARLO**

**COSA ARRIVERA' TRA BREVE  
SUI VOSTRI SCHERMI**



**Terminator II** 54

**Jackie Chan's Action Kung Fu** 56

**Navy Seals** 58

**Robocop II** 60

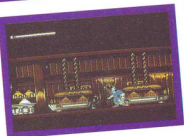
**Super Kick Off** 62

**L**a storia, bene o male, la sappiamo tutti quanti: e allora, perché mi accingo a raccontarvela? Semplice, altrimenti che cosa ci scrivo in questa benedetta recensione? Cominciamo: nel futuro la razza umana è oppressa dallo strapotere militar-globale delle macchine, e la sua unica speranza risiede in John Connor, un leader nato con doti eccezionali. Per fermare Connor, oramai inavvicinabile, le macchine decidono di mandare nel passato un colosso di acciaio e musco-

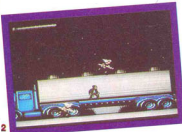


1

Improvvisamente però salta su un certo Kyle Reese, venuto dal futuro, che prima salva Sarah (il nome della futura puerpera) e poi la concupisce con il vecchio trucco del "ci sono qui io a proteggergli". Così facendo



3



2

1 Guarda l'uccellino...

2 Ma come si staglia bene il nero Arnie sull'autobotte bianca...

3 Uè, tipo, ch'hai un miliardo?

4 Un bel camion, non c'è che dire.

5 Il T-1000 - temibile, eh?

6 Arnie in moto - un nanoscondo prima di venir pressato dal camion.

7 Ancora Arnie sulla sua fida Davidson - bello, eh?

# TERMINATOR

**NES** L.J.N

li con le fattezze di Arnold Qwertyuopenegger per andare a pressare la mamma del dolce John prima che questa se la spassi con il signor Connor (anche se questo è, in realtà, il cognome di lei).

venta il padre di John, ma per sua sfortuna non riesce nemmeno a vedere il bimbo (o a sapere di esserne il padre) perché il signor Terminator (il colosso di prima) lo piglia e lo spappola ben bene. A questo punto Sara s'incavola e lo pressa, dicendo "ma che razza di fine settimana".

Le macchine del futuro però non si danno per vinte e spediscono un nuovo terminator, questa volta fatto di metallo liquido (quasi come l'idraulico.. liquido. ndjH) capace di assumere qualsiasi forma, nel pas-

sa -



Partiamo dai pregi: la grafica è quasi incredibile, lo scroll è fluidissimo, gli sprites sono molto belli e molto ben animati, le schermate di intermezzo sono di ottima fattura e sono pure numerose. Le colonne sonore sono altrettanto interessanti - e allora perché non sto saltando di gioia? Semplice, il succo del gioco è alquanto limitato: ogni quadro è un giochino decisamente semplice semplice nonchè difficile. Tutto sommato però non è da buttar via, gli amanti dell'azione a tutti i costi infatti potrebbero trovare l'azione stimolante mentre i fan sfegatati di Arnie avranno qualcosina su cui sbavare - al limite strappano l'etichetta adesiva dalla cartuccia che è davvero molto bella...





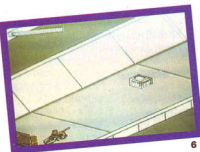
sacco di armi per far saltare la fabbrica dalla quale partiranno i primi modelli di macchina pensante che distruggeranno il mondo. Fatto ciò, si fanno rincorrere dal terminator liquido

to per seccare il piccolo John, che ha già dato ampie dimostrazioni di quanto possano essere fidenti i bambini al giorno d'oggi. In suo aiuto però arriva un altro terminator, sempre con le fattezze di

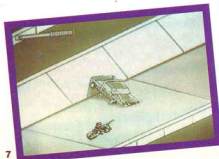


# TOR 2

Arnold, che lo protegge e lo aiuta a recuperare la sua dolce mamma rinchiusa nel manicomio ("sa, il padre di mio figlio è venuto dal futuro per proteggermi da un robot di origine austriaca"). La "dolce mamma" a questo punto porta tutti quanti in un arsenale di sua conoscenza ("aoh, c'hanno dei dirompenti che con il fucile a canne mozze sono la morte sua") dove si procurano un



(sgrassa senza pietà) e lo freddano buttandolo nel metallo fuso (espressione non proprio felice, ma va bene lo stesso). A questo punto, la frittata è fatta: nel futuro non ci saranno le macchine pensanti, Kyle Reese non tornerà mai nel passato per salvare e spazzarsi Sarah, di conseguenza John non nascerà mai e quindi nessuno manderà Kyle Reese a proteggere sua madre e così via...



Per Terminator 2 (il film) ho speso settantaquattromila lire: ventimila per andarlo a vedere due volte (ognuna delle due volte mi sono sparato due spettacoli), venticinque per la maglietta e venticinque per il CD con la colonna sonora originale - ho dato sufficiente prova di maniacalità verso il capolavoro assoluto di Arnie? Ebbene, il gioco su NES non lo posso proprio vedere: il T-800 è ridotto a un marmocchio vestito in pelle capace solo di marnar pugnettoni e andare in motocicletta come se avesse stampato sopra Chicco invece che Harley Davidson, si fa menare dal primo scemo che incontra ed è forte & potente quanto un budino fresco (che, per la cronaca, è molto calduccio). Il gioco vero e proprio? Wow, una fantastica accozzaglia di giochini insulsi riciclati qui e là dalla difficoltà improponibile - meno male che la realizzazione è nettamente sopra la norma, altrimenti ci sarebbe trovati di fronte al Bidone del Mese.



**PRESENTAZIONE 81%**

Istruzioni complete e un sacco di schermate fisse molto belle.

**GRAFICA 84%**

Sprite piccoli ma ben animati e fondali decisamente vari.

**SONORO 80%**

Alcune colonne sonore ben fatte e effetti nella norma.

**APPETIBILITÀ 83%**

Chi è che non impazzisce per T2?

**LONGEVITÀ 61%**

Di sicuro non voi, dopo averci giocato.

**GLOBALE 70%**

Una buona licenza sprecata grazie alla difficoltà e allo schema di gioco piatto e noioso.

NES HUDSON  
SOFT

# JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

**C**arissimi ed affezionatissimi lettori di Zzap!, preparatevi, perché in **ESCLUSIVA MONDIALE**, avrete l'occasione di leggere la **VERA** fiaba di Hansel e Gretel. Questa sì che è cultura. Avremmo dovuto informarvi più diffusamente sui fatti che ci hanno indirizzato verso questa fantastica

scoperta, ma purtroppo lo spazio è tiranno, e non ci permette di indugiare oltre. Vai con la storia!... C'era una volta, nella valle degli Orti, una casetta provvista di un fecondo orticello, e in cotale casetta, ci stava

una famigliola composta dal Papà, dalla Mamma, e da due pestiferi bambini nomati Hansel (lui) e Gretel (lei, o almeno si presume). Un giorno Hansel e sua sorella stavano piantando il solito casi-

no con lo stereo a tutta pala. La madre, che era tutto il giorno che stirava, non ne poteva davvero più e, spazientita, disse loro: "sentite, bei bambini miei cari (bleah NdP), invece di martoriare le mie auliche orecchie, perché non andate a giocare nel bosco? Laggiù c'è tanto spazio, e per di più non correte il rischio di farvi male con gli elet-

tro -

**A:** L'avversario è cattivo, cattivissimo, ma indossa un completino fucsia che è un'amore.

**B:** Vai e colpisci, Tigre!

**C:** Sulla grafica dei fondali c'è veramente poco da ridire.

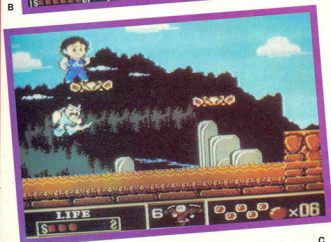
**D:** Pensate che goduria scivolare da una piattaforma e sedersi su uno, o più, di quegli spuntoni.

**E:** Occhio a non scivolare; avete indovinate le catene?

**F:** Il cattivissimo rapisce la bellissima e paralizza il disgraziatissimo.



**B**



**C**

Sarà, ma non posso certo dire che questo Jackie Chan mi abbia appassionato così tanto, anzi... Da un punto di vista meramente tecnico, non posso certo lamentarmi, uno scroll così fluido con degli sprites così grossi non sono cose da tutti i giorni sul NES. Peccato però che queste potenzialità siano state egregiamente sprecate da un Wonder Boy che alquanto stupido (sembra un Platform e tira calci) che è a metà strada tra un Platform e un Rullakartoni. Per me può piacere agli amanti dei giochi semplici, e non ho riserve a consigliarlo ai giocatori alle prime armi. Tutti gli altri, però, ci facciano un pensierino.

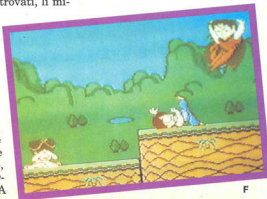






D

d o - mestici". I bimbi erano al settemo cielo, finalmente la mamma li lasciava uscire di casa, e subito corsero giù dalle scale che separavano la loro cameretta dalla porta d'uscita. Raggiunto che ebbero l'uscio, la mamma aggiunse: "Mi raccomando, però, fate attenzione, perché laggiù c'è la Strega Cavinna che..." "Mangia i bambini?" "No, ma pretende che le risolvi le equazioni di quinto grado". I bimbi, per nulla intimoriti da quella sibillina minaccia che aleggiava nel bosco, si avventurarono fra l'erbetta ed intrapresero l'allegro gioco del "Dottore", con gran divertimento loro e della strega, che li osservava dalla sua sfera di cristallo: "Ah, li ho beccati, ecco cosa fanno invece di studiare. Male, molto male, adesso vado là e do' loro il 5 che si meritano!" e così dicendo si armò di aspiratore volante e di sacco della spazzatura. Una volta trovati, li mise dentro e se li portò nel suo loculo umidiccio. Subito, li trasferì nella pignatta che usava per fare il minestrone, ed iniziò a torturarli. "Tu, alunna Gretel, è da un po' che non ti interrogo, E NON DONDO-LARTI NELLA



F

PENTOLA, SE NO TI FACCIO STARE IN PIEDI PER UN'ORA, dimmi le radici, il dominio, il codominio, gli appartamenti e gli inquilini dell'equazione  $Y=x^2-12\text{-Sin}(t-i)/\ln I$  "Ehm, veramente, qui su due piedi non li saprei..." "Male, tu non hai studiato!!" Ma Hansel, che era più scaltro, fuggì dalla pentola e si nascose nel bosco, intenzionato a recuperare la sorella. E' chiaro che Hansel, da solo, non avrebbe MAI potuto farcela, così chiamo a sé il suo più famoso cugino Jackie Chan, esperto attorcolo di film di quinta categoria in cui la fanno da padrone le arti marziali. Costui, che in realtà siete voi, dovrà raggiungere la cugina e liberarla a suon di botte e calci, rullando kartoni a destra ed a manca e facendo felici tanti appassionati di console Nintendo. Au revoir, dal vostro Paolone è tutto.

E



Quanto a grafica non si può negare un certo impegno da parte dei programmatori della Hudson Soft, anche il sonoro non è poi malvagio. Ci sono un sacco di sprites grossi in perfetto stile tondo, e si spostano veloci senza sfarfallare eccessivamente su uno sfondo a scrolling orizzontale altrettanto veloce. Peccato però che tutti questi colori non siano valorizzati da un sistema di gioco più impegnativo: è più facile della versione Pc Engine (che ho adorato a lungo) e ha perso parecchio mordente. Peccato.



**PRESENTAZIONE 70%**

Non si scosta dagli standard dei giochi Nintendo.

**GRAFICA 88%**

Sfrutta appieno le capacità del NES, e questo non è poco.

**SONORO 70%**

Bellino...

**APPETIBILITA' 80%**

E' lo stesso Jackie Chan del PC Engine? MIO!!

**LONGEVITA' 54%**

Troppo facile, troppo facile... TROPPO FACILE!

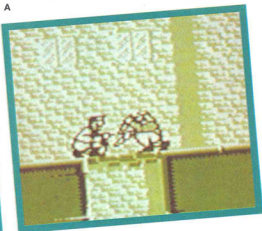
**GLOBALE 69%**

Tanta grafica per così poco gioco, peccato...

**R** iassunto delle puntate precedenti: i SEAL sono un gruppo di militari extraelitari (nel senso che hanno tutti un BBC sul quale giocano a Elite) e megapreparati, addestrati appositamente per missioni impossibili come salvare il mondo da qualche gruppo di terroristi assetati di san-

gue (proprio per fare un esempio qualsiasi, eh?). E in effetti, questa volta i nostri cari amichetti dovranno

A



A: Avete presente che male può fare una raffica di mitra sulle gengive?

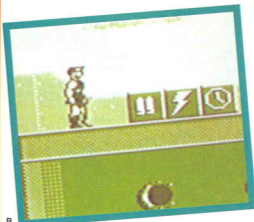
B: Approfittando di un momento di calma andate in giro a fare shopping.

C: Morti.

D: Ecco come far saltare le rotule alla gente.

E: E una volta imparato...

F: Non vi sembra un po' impari la lotta?



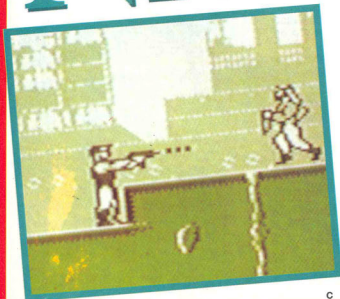
B

farsi un viaggio in quel di Beirut solo per recuperare un mucchietto di missili nucleari rubati casualmen-

te da qualche beduino, e salvare i piloti dell'elicottero che trasportava i suddetti gadget. Il gioco è suddiviso in cinque livelli, quattro dei quali selezionabili come "allenamento". Nel primo quadro, dovrete frugare il porto di Beirut alla ricerca

# NAVY SEALS

**GB OCEAN**



C



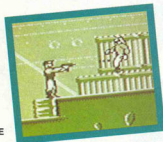
Ma che sorpresa, un tie-in su Gameboy. E non è tutto, della Ocean! Disfattismo a parte, Navy Seals è un gran bel giochino, una sorta di mix di platform game e Ikari Warriors, per intenderci, molto giocabile ma non eccelso nel settore audiovisivo - a parte la simpatica animazione del Seal che si dondola. Potremmo definirlo "un giochino senza pretese", in realtà però è qualcosa in più (non avrebbe preso ottanta, no?). Quello che potrebbe far sorgere dei dubbi è la quasi eccessiva difficoltà, che in effetti è solo un filo sopra la media dei giochi per Gameboy, la quale a sua volta non è certo bassa. Insomma, se non avete abbastanza giochi del genere ve lo consigliamo caldamente, altrimenti fate i dovuti calcoli.

D

THE SEAL TEAM HAVE  
FAILED TO COMPLETE  
THEIR MISSION

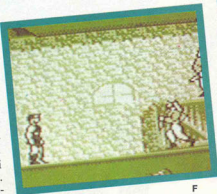


# SEALS



E

di uno dei covi di terroristi - e non certo per fare le presentazioni. Maciullati i mediorientali (magari nel sonno, in tanto che ci siamo con l'operazione "w l'umanità") potrete liberare i piloti dell'elicottero. Da qui, tutti al mare per far saltare una nave di profughi sulla quale sono stati nascosti i missili Stinger. Scovati i petardi, vi mene-



F

rete con i terroristi per le strade di Beirut e troverete un simpatico informatore che vi dirigerà verso il covo total-globale dei terroristi - covo che dovrete mettere un po' in disordine con l'aiuto dei vostri due amici, ferro & fuoco. E poi tutti di nuovo a casa...

Eià, sembra proprio che ora vada di moda comprare le licenze dei Grandi Successi di Tutti i Tempi, eh? Plan 9 From Outer Space, Attack of the Killer Tomatoes e adesso il magnifico Navy Seals - ma come sono felice. Fortunatamente, il gioco è un sacco meglio dell'ammasso di spazzatura che hanno tentato di propinare nel cinema italiani (sarà rimasto in cartellone sì e no una settimana). Basilamente, non è nulla di sconvolgentemente originale: il giocatore guida un tizio armato di UZI attraverso le vie di Beirut e altre locazioni più o meno folkloristiche, fa fuori i cattivi e recupera il maltolto - l'unica variazione sul tema è che non c'è nessuna bella da spazzazzarsi, ma poi lo avrebbero vietato ai minori visto che qui i SEAL da comandare sono sette, e sette militari per una fanciulla sola non è una bella cosa a vedersi (anche se, in fondo in fondo, dipende tutto dai gusti personali). Nonostante la mancanza di originalità, il gioco si lascia giocare discretamente e non si fa caso alla spartana mediocrità degli sprite e dei fondali, per non parlare del sonoro. Buttategli un'occhiata, è molto meglio di quanto possa sembrare.



**PRESENTAZIONE** 79%

Niente di eccezionale.

**GRAFICA** 81%

Spartana ma efficace.

**SONORO** 78%

Lo speaker del Gameboy non è certo targato Roland...

**APPETIBILITA'** 81%

Il film era assolutamente pessimo, ma questo genere di giochi è universale.

**LONGEVITA'** 82%

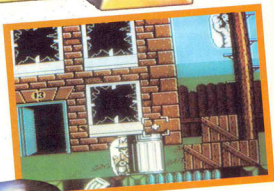
Cinque missioni diverse, difficoltà ad hoc...

**GLOBALE** 80%

Un titolo rispettabile, anche se non eccezionale.

**NES** OCEAN

# ROBOCOP



del film.  
Allora, dopo Robocop 1 il nostro eroe ha riacquisito la memoria e continua il suo lavoro di piedipiatti a pieno regime fino a che, un tale di nome Caine, inventa una nuova droga chiamata Nuke (ogni riferimento a fatti e/o personaggi è puramente casuale!) e comincia a spacciarla in tutta Detroit, il nostro Roccocop non si dà certo per vinto e, oliati tutti gli ingrannaggi e bevuta la sua spremutina d'arancia quotidiana, si lancia al contrattacco usando la sua fidatissima 44 Magnum (beh forse questo era un altro film, comunque il succo è lo stesso) splatterando a destra e a manca tutti i malviventi che gli si mettono contro; naturale-

**E'**

duro, è cattivo, è metallico, è incavolato nero e per di più è parecchio brutto; si è proprio lui: Giancarlo... volevo dire Robocop; e questa volta non è solo (nel senso che c'è anche un altro Robocop che ha, come unico scopo, la distruzione totale del nostro eroe).

Penso che il film l'abbiate già visto, ad ogni modo mi pagano a Kilobyte e visto che il mio amabilissimo caporedattore mi ha gentilmente imposto di riempire praticamente due pagine, più le foto, più la spulciatura integrale della sua barba e, visto e considerato che sono le venti e trenta (tra l'altro mi sono perso anche Mai dire Tv) vi toccherà sorbirvi anche la trama



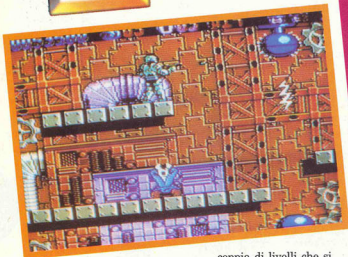
mente Robocop 2 non è solo uno sparaammazzatritadigeriscieportacasa ma ha anche un secondo scopo, recuperare tutti i flaconi di



# 1 2

pistole armi varie e cercando di fare più punti possibili; se alla fine di questa sezione accumulerete abbastanza punti potrete dedicarvi alla prossima coppia di livelli altrimenti...tutto da capo dallo stage precedente.

Tutto il gioco è impostato sulla sopradescritta



Nuke per usarli in un futuro prossimo quando, essendo in pensione, desidererà provare emozioni forti senza scomodarsi dalla sua comoda gabbia in puro acciaio inox diciotto/dieci. Il gioco si divide in due fasi principali: nella prima dovrete uccidere tutti i tirapiedi di Caine e recuperare la Nuke senza dimenticarvi di salvare (o splatterare, a seconda dei gusti!) dei poveri innocenti che si trovano in questa baroonda di proiettili; nella seconda fase invece dovrete perfezionare la vostra mira in un livello alla Operation Wolf uccidendo tutti i possessori di

coppia di livelli che si ripetono (cambiando ambientazione naturalmente) fino a che, dopo aver recuperato tutta la Nuke, vi aspetterà lo scontro finale con Caine; ce la farete?, non ce la farete?, ucciderete Caine?, non ucciderete Caine?, Giancarlo ucciderà Marco?, Marco ucciderà Giancarlo?, i Bovabyte esistono? Il Nintendo ruba l'alimentatore al Master System?, Marco dorme ogni tanto?

La risposta a tutte queste domande è.... E CHI PUO' DIRLO?



Una parola per descrivere Robocop 2? Fantastico!

Questo gioco trasportato su Nintendo dalla (e in questo caso bisogna proprio dirlo) sapiente mano della Ocean è veramente un capolavoro; la grafica è realizzata ottimamente e lo scrolling non fa una grinza. Per ciò che riguarda il sonoro Robocop 2 sprema al massimo le capacità del Nes sfornando una musica e degli effetti sonori che non fanno invidia a nessuno (?! ndJH). Per quanto mi riguarda la giocabilità sarebbe ottima se solo non ci fosse il difetto che, una volta morti, bisogna ricominciare tutto il livello da capo; questo fatto è comunque compensato dalla possibilità di continuare dall'ultimo livello raggiunto. Un acquisto che secondo me nessuno di voi dovrebbe perdersi, sia esso fan di Robocop o no!



## PRESENTAZIONE 89%

Bella la schermata iniziale con tanto di Robocop incavolatissimo che spara proiettili a destra e a manca. Belle le schermate tra un livello e l'altro e ottimo sistema per due giocatori (non contemporaneamente).

## GRAFICA 93%

Bella e dettagliata con dei fondali forse un pò ripetitivi ma mai noiosi. Belli anche gli sprite.

## SONORO 95%

Ottime le musiche e discreti gli effetti sonori.

## APPETIBILITÀ 90%

Robocop è sempre Robocop.

## LONGEVITÀ 92%

Poi è anche bello, cosa volete di più?

## GLOBALE 91%

E tutto molto bello.

**GB** IMAGINEER/  
ANCO

**Il calcio, lo sport più praticato in Italia e forse nel mondo. Lo sport che ci ha regalato e ci regala ogni giorno emozioni indimenticabili. E qual'è il miglior gioco di calcio mai prodotto fino a qualche mese fa?**

**F**inalmente! Il pluridecorato gioco di calcio che ha esordito per Amiga ed è poi stato trasferito su tutti i formati di computer e console è arrivato anche sul nostro caro e amato Game Boy. Riuscirà a farci sognare, come del resto ha fatto in (quasi) tutti gli

aveva degli sprite minuscoli, immaginatevi questa. Bisogna però dire che per il resto il gioco è quasi del tutto invariato, con le solite opzioni che trovate in ogni versione, manca solo la visualizzazione del campo in piccolo in un angolo dello schermo

gazzi Gioco via link e voilà, il gioco è fatto! Altra cosa che non è stata trascurata nella versione portatile è l'arbitro: infatti se vi rivelerete troppo aggressivi non tarderà ad arrivare l'omino in nero con

**A:** Oh signora, ma lei sbaglia camdeggio.

**B:** Concitata azione di gioco che si concluderà molto male per noi.

**C:** Quattro secondi al termine e una rete di vantaggio... Può bastare.

**D:** E' bastato.

**E:** Birpolo, che azione!

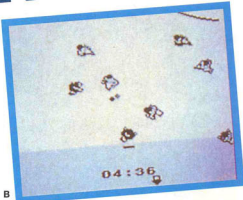
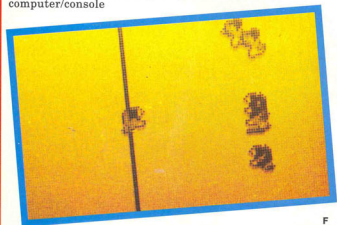
**F:** Il centrocampo è il solito cerchio cospirato di persone.

# SUPER KICK

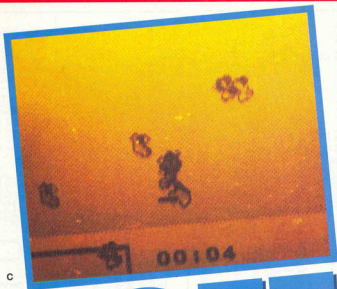
altri casi?

Beh, la conversione per Game Boy è riuscita abbastanza bene, considerando le limitazioni che la macchina stessa pone a questo tipo di gioco; lo schermo piccolo riesce infatti a contenere non più di tre o quattro sprite al massimo, rendendo la visione di gioco abbastanza utopica e atipica. Del resto già la versione per computer/console

(qualcosa in questo senso è stato fatto, però: una freccia vi indicherà, quando ne sarete in prossimità, la direzione in cui si trova la porta avversaria). La caratteristica che aumentava la giocabilità all'inverso su computer era la possibilità di giocare in due: su Game Boy questa possibilità non è stata affatto trascurata. Basterà infatti collegare due Ra-

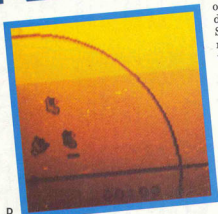


lo odio il calcio! Specialmente quello giocato in quattro su mezzo chilometro di campo e in cui passa mezz'ora prima di vedere i propri compagni. Per il resto non è male. Certo l'impastovisione pesa molto durante il gioco e il controllo di palla non è molto immediato, ma andrà sicuramente bene per gli appassionati.



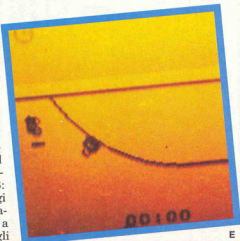
C

# KICK OFF



D

la cartina in giallo per il giocatore in rosso, il tutto rigorosamente nel bianco e nero (giallo. ndJH) del piccolo Nintendo. Alcune modifiche sono state fatte per adattare il gioco alle caratteristiche del Game Boy: ove su computer bastava un tasto e un po' di abilità col joystick, qui dovrete utilizzare i due tasti del GB: uno per i tiri e i passaggi normali, l'altro per tagliare la palla e fare il tiro a effetto e quindi fare degli



Non è facile dare un giudizio a Super Kick Off per Game Boy. Le cose che mancano non sono tante, ma alcune di esse sono abbastanza rilevanti.

Molto però è stato fatto per inserire così tanto in una delle cartucce del piccolo Nintendo e lo sforzo ha sicuramente dato ottimi frutti (che lo sforzo sia con voi. ndJH). Diciamo così: se fosse stato il primo sarebbe stato il migliore, purtroppo altri Kick Off ci hanno abituato molto meglio



**PRESENTAZIONE 80%**

Buone le istruzioni.

**GRAFICA 58%**

Funzionale ma troppo piccola.

**SONORO 60%**

E' incredibilmente di medio livello.

**APPETIBILITA' 90%**

E' sempre Kick Off.

**LONGEVITA' 82%**

E' come Kick Off.

**GLOBALE 76%**

Kick Off è un po' meglio.

**SHOW ROOM ELECTRONICS**

HI-FI • COMPUTER  
VIDEO • CAR STEREO

**VI OFFRE**

prodotti COMMODORE / SEGA  
GAME GEAR / MEGA DRIVE  
GAME BOY

Vasto assortimento programmi  
software e accessori

P.za P. Giuliani 34  
20063 Cernusco S/N (MI)  
Tel./Fax 02/9238427

n questa pagina potrete trovare, anzi troverete di sicuro un paio di mappe di alcuni livelli del gioco "The Flintstones".

In esse sono riportate l'ubicazione esatte di tutti i bonus del livello e inoltre non avrete più il problema di sapere che cosa si cela dietro l'angolo. Seguendo la vagonata di consigli che verranno dopo queste righe e tenendo sempre sotto controllo il mappone, riuscirete a passare in un solo colpo alcune situazioni che richiederebbero almeno un paio di vite da sacrificare.

Bene all'ora cominciamo. Prima di tutto andatevi a leggere i consigli generali onde evitare inutili fraintendimenti, dopo di che innestate la cartuccia dentro il vostro poderoso marchingegno a colori per il sollazzamento e il relax individuale (il NES).

**Fatto! Ok!** Ora ricordate, che quando il gioco si fa duro, solo i duri continuano a giocare.

# FLINTSTONES' TIPS

## PARTE II

fa -  
ceva no! Alto-clavata-scascia facile).  
Se siete stati tanto imbrattati da farvi ammazzare e di conseguenza siete senza ascia, l'unica cosa che potrete fare è di ARRANGIARVI!

### DOPO IL PRIMO

Avete passato il primo livello? Complimenti! Ora dovete dirigervi verso destra e andare a sfidare Harry nel campo

di pallacanestro. Vincete (non ci sono tattiche particolari, basta menare e segnare) e verrete omaggiati di comodissimo Oppasaurio saltarino molto utile nei livelli a venire.

Ora siete liberi di decidere se andare a visitare il livello urbano o quello Junglesco. Nel caso andate nel livello cittadino salitate la lettura fino al paragrafo "OCCHIO VIGILE E SGUARDO URBANO", altrimenti proseguite pure senza problemi.

### IL PRIMO LIVELLO

Passatelo tanto è facile...

L'unico consiglio che posso darvi è di utilizzare le ascie per ammazzare il mostro. Avvicinatevi a lui, naturalmente restando fuori dal suo raggio di abbottimento, e quando si abbassa per allargare l'addosso incastigatevi un'ascia in mezzo agli occhi (vi ricordate come si

Y  
v



### IL LIVELLO E' VERDE, AIUTATELO!

serpentone e le tigre dai denti a sciabola. Per prenderla dovete salire in alto e saltare sulle piattaforme nell'acqua. Una volta che siete sulla terza piattaforma lasciatela pura sprofondare, e "come per Magill" vi ritroverete su un masso sovrastante in compagnia di un barile, malmenabile e ottiene la sua dalissima ascia.

### PUNTO 1

Prima di tutto andate a raccattarvi la fionda dentro la cascata, la quale vi sarà di notevole aiuto quando incontrerete il

### PUNTO 2

Ante se non si vedti, all'interno di questo gigantesco becco risiede una vita extra. Tirate la mazza ed esso si aprirà, entratela in fretta e fura e rompete il barile dopo di che bacite subito perché il beccone tende a richiudersi dopo pochi secondi. Ritirate un altro colpo e andatevi a beccare la vita, naturalmente sempre il più velocemente possibile.

### PUNTO 3

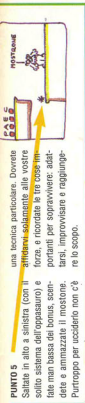
Chiamate l'allenatore e fatevi dire l'Oppasaurio, dopo di che fate un bel salto fino alla cima della costruzione ed andate pure a raccattarvi il frappe di cactus e una ricarica di energia.

### PUNTO 4

Questo punto può essere o facile o difficilissimo da passare. Se andate dritti passando sotto la cascata (come fa sempre il nostro prode Giancarlo Ndluke) è necessaria una buona dose di bravura e riflessi per poter passare. Mentre se tirate fuori l'Oppasaurio e saltate sopra la cascata, il tutto si riduce a dover passare solamente un paio di semplicissime piattaforme giganti.







PUNTO 5

una tecnica particolare. Dovrete saltare in alto a sinistra (con il solito sistema dell'oposaurus) e portarvi per sopravvivere: adatte man bassa dei bonus, scandite e ammazcate il mostone. Purtroppo per ucciderlo non c'è

**OCCHIO VIGILE E SGUARDO URBANO**  
Benvenuti nel livello cittadino! La prima cosa da fare è di... Sopravvivere. Ricordate bene anche le tre cose fondamentali per poter passare anche questo livello, che sono: industriarsi, arguire e adoprarsi.

**PUNTO 7**  
l'unico consiglio per questo punto è: "FATE ATTENZIONE A QUEI STRAMALEDETTI VOMATILI..." e tanto che ci siete accogliate pure l'energia.

PUNTO 6

Lo so, lo so che l'altra sponda



PUNTO 8

Immagino che vi starete chiedendo che cavolo sono quelle due freccette che indicano in basso sulla mezza, se non lo volete scoprire fermatevi pure su quelle piattaforme, e da lì a poco il nostro Fred andrà a farsi un bel bagnetto gelido.

## FATE IN FRETTA PER L'AMOR DI DIO...

Evitate di prendere troppi panini, altrimenti Fred si causa del suo peso eccessivo non c'è la farà a saltare sull'ultima piattaforma e morirà. Usate la fionda spesso e volentieri.

Quando sarete sulle ossa del povero volatile scheltrito, fate molta attenzione ai volatili. Una tecnica che di solito non dà problemi è quella di prendersi a fiondare.

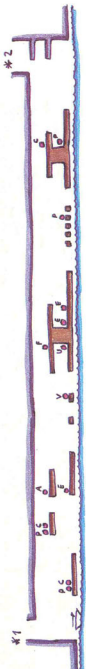
Prendete il panino sulla casa (a meno che non abbiate già l'energia al livello massimo, ma ne dubito) parlate con Wilma e andate a malmenare il cattivone. Se riuscite a stargli abbastanza lontano da prenderlo ad asciate non dovreste incontrare nessun problema ad eliminarlo.

## LEGENDA

- A Ascia
- E Energia
- F Panino
- F Fionda
- U Uovo
- C Frappe al Cactus

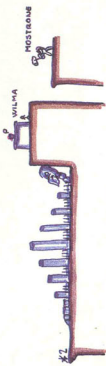
## ADIOS OMBRE!

Purtroppo l'angolino dei "tips" per i Flintstones è terminato. Se avete passato con successo questi livelli non dovreste incontrare nessun problema ad affrontare anche gli altri. Vi saluto e vi rimando alla prossima puntata di "che pizza scrivere questi tips..." (10 a 1 che Giancarlo mi censura questo pezzo NdexR)



\*1

\*2



MOSTRONE

WILMA

\*2

GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

# JOE & MAC CAVEMAN NINJA



La vita di Joe & Mac, i nostri due simpatici cavernicoli, non è per niente facile! In una notte di luna piena, mentre Mac stava cacciando sulle montagne, dei vicini poco cordiali hanno fatto irruzione nel loro villaggio e rapito le loro donne. Dinosauri permettendo, Joe è l'unico in grado di salvarle...

**elite™**

**TOYS®**  
**LEADER**

CASCIAGO  
© AND TM 1991 DATA EAST CORPORATION. JOE & MAC, CAVEMAN NINJA AND DATA EAST ARE TRADEMARKS OF DATA EAST CORPORATION. USED BY PERMISSION. DEVELOPED BY DATA SYSTEMS LTD.

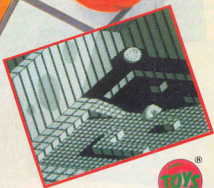
Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE  
E' PIÙ  
FACILE CON....



Un incredibile gioco di abilità, velocità e lotta contro il tempo! Fai rotolare la tua biglia lungo piste tridimensionali. Attenzione alle trappole e ai nemici senza pietà tipo i famelici mangiatori di biglie. Accumula punti bonus e cerca la via più veloce per raggiungere il traguardo!



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEAL AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. MINDSCAPE INC. IS A REGISTERED TRADEMARK OF MINDSCAPE INC. © 1995, 1994 BENSON.

LA REDAZIONE DI ZZAP! PRESENTA:  
CRONACA DELL'INCONTRO

# PROBOTECTOR VS ALIENI

**A** rgh! Questo sì che è un gioco massiccio! Probotector è un gioco così difficile che mi terrà impegnato un bel po' di tempo prima di riuscirci a finire. Per ora, sono riuscito ad arrivare solo(!) al secondo livello e di fatica ce ne ho messa! Comunque, a parte quello che sono riuscito a fare, cercherò di divenire lo stesso il più utile possibile.

Dunque, quella che forse è l'unica pecca di questo prodotto è la

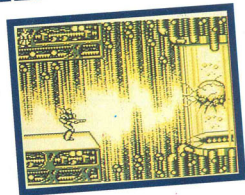


difficoltà (concetto già ribadito e ripetuto un centinaio di volte), ma quello che voglio realmente dire è che nonostante questa difficoltà il gio-

co (o almeno nei miei confronti) è così avvincente che spinge a riprovare centinaia e centinaia di volte. Se seguite i miei consigli, comunque, credo che questa batosta iniziale potrà essere evitata.

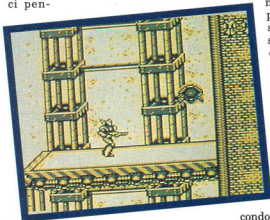
Nel primo livello vi ritrovate nell'isola privata di Black Viper, nonché sua base operativa. Andate spediti verso destra, tenendo sempre premuto il tasto di fuoco (B), accopiate i primi nemici che vi si porranno davanti, facendo attenzione però a quelli posizionati sulle piattaforme in alto, proseguite fino ad arrivare alla fine di una piattaforma e cominciate a sparare verso l'alto. In questo modo ammazza un paio di robot-alieni che vi volevano tendere un agguato dalle ore 11.30 e vi prendete anche un bonus, consistente in uno sparo triplo. Occupatevi dell'altro robot piazzato sulla piattaforma in alto a destra.

Proseguite verso destra e cominciate a percorrere la salita. Fate attenzione ai robot che spuntano da dietro. Percorrete la salita e fate saltare il cannone mobile situato in



alto, quindi andate avanti e appena vedete spuntare da sinistra due altri schifosissimi alieni, giratevi, abbassatevi e fateli secchi. Finite la salita, puntate verso l'alto e fate fuoco, vi prenderete così un altro bonus, uno sparo quintuplo. Fate fuori il robot sulla piattaforma in alto a destra e proseguite. Fate attenzione ai brutti "così" che provengono dalla piattaforma in alto, se tirate dritto potete anche evitarli dato che loro proseguiranno per la loro strada senza girarsi. A questo punto sull'estrema destra si trova un cannone piazzato nel muro, distruggetelo e saltate il fossato (ricordatevi di saltare proprio dal bordo, altrimenti non ce la farete). A questo punto avanzate lentamente, abbassatevi e fate in mille

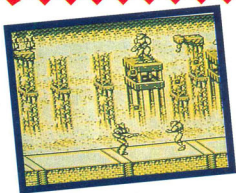
pezzi anche l'altro cannone, rialzatevi e saltate il nuovo fossato. Siete arrivati su una specie di ascensore che vi porterà ad un livello inferiore. Mentre questo scende, portatevi sulla destra, quasi sul bordo, puntate verso l'alto e fate fuoco. Dovreste così distruggere dei "così" volanti, fatene fuori tre e quindi piazzatevi proprio sul bordo dell'ascensore. Ripuntate verso l'alto e riprendete a fare fuoco. Ne farete secco un altro. Riportatevi, quindi, al centro della piattaforma. Quando questa si ferma andate verso destra e saltate il dirupo, giratevi e fate secchi i due robot che provenivano dalle vostre spalle. Riprendete il vostro cammino. Saltate il precipizio e continuando a fare fuoco prendete il bonus successivo, lo sparo guidato. Da ora in poi evitate di prendere qualsiasi altro bonus, **DOVETE MANTENERE QUESTA CONFIGURAZIONE DI FUOCO!** A questo punto da sotto di voi, dal mare, arriva un motoscafo armato, fregatevene e tirate dritto ci pen-



sano i proiettili direzionali a farlo saltare. Proseguite andando sempre verso destra, tenete sempre premuto il tasto di fuoco e quando incontrate dei buchi nelle piattaforme saltateli. Ritornate così sulla terra ferma. Proseguite fin quando non vedete sulla destra un'interruzione sul percorso. A questo punto, procedete lentamente, abbassatevi e di-

struggete il cannone. Saltate sulla piattaforma successiva, abbassatevi e fate fuoco. Così, evitate di essere colpiti e nel frattempo distruggete un cannone mobile piazzato sopra di voi. Avanzate lentamente, abbassatevi di nuovo e fate saltare l'altro cannone. Proseguite e ritornate sul mare, giratevi e accoppiate gli altri robot. Proseguite, fate saltare gli altri robot e arriverete così al mostrone di fine livello: un mega sottomarino taglia extra-large. Voi preoccupatevi di non farvi colpire e fate attenzione ai vari robot che spuntano ogni tanto, al resto ci pensa lo sparo direzionale. Se eventualmente siete morti prima di arrivare a questo punto, e non avete più lo spazio direzionale, non allarmatevi! Un modo per fare secco questo fetusone esiste e mo' ve lo espongo. Dunque, come noterete nel sottomarino ci sono delle mini postazioni di sparo che devono essere distrutte. Per fare ciò, vi consiglio di spostarvi sopra di queste, saltate e contemporaneamente e puntate verso il basso e sparate. In questo modo riuscite a sparare verso il basso e, si spera, in un breve arco di tempo distruggere tutte le postazioni.

Nel secondo livello, come nel quarto, la visuale cambia e si sposta da laterale a tre/quarti in vista dall'alto. Cominciate ad avanzare, fate attenzione al robot di sinistra (che sia comunista? NdsH), accoppatelo e tirate dritto. Continuate a fare fuori tutti i soldati che viverranno contro, tra parentesi per fare secchi i mini carri armati evitate di sparargli da davanti, ma spostatevi sulla loro destra e di-



struggeteli, quindi ve la dovrete vedere con un mega tank. Piazzatevi esattamente in mezzo e fate fuoco, evitate con cura i proiettili e continuate a sparare, dopo pochi secondi... kaput! Superate l'ammasso di ferraglia distrutta e ricominciate a fare fuoco. Dopo un altro certo numero di robot da fare saltare per aria comparirà sulla destra un nuovo mega carro armato di notevoli dimensioni. A questo punto, consiglierei di piazzarsi sulla sinistra del quadro e continuare con la stessa strategia con cui si è



fatto fuori il primo tank, se non fosse che in contemporanea spuntano un sacco di robot e che proprio qui io mi sono fermato. Notizie extra che vi posso fornire sono gli scenari del terzo, quarto e quinto livello che in ordine sono: la montagna dei mutanti, la valle della desolazione e il laboratorio do Black Viper. Posso aggiungere anche che il buffet di bestie orripilanti prevede: la Mandiabra, un animale sperimentale mezzo calamaro e mezzo pidocchio, l'uomo rana, la Spora Ottica, il Satellite Laser, il Giwala, mezzo tarma e mezzo ragno, e un'altra miriade di schifezze alienoidi e non.

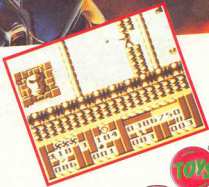
Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....



Tu sei Turrigan, un guerriero freddo e combattivo. La tua missione? Esplorare e liberare, dalle mani di assassini sanguinari e biomutanti, la colonia di Alterra persa nello spazio. E' un'impresa dura e difficile ma un gioco da ragazzi quando si è forti e a prova di proiettile.



ACCOLADE™

The best in entertainment software.™



SCENEGGIATO DA G. M. TURRICANIS A. BAZZANO DI SOFTWOOD GAMES © 1991 ACCOLADE INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. NINTENDO E GAME BOY SONO MARCHI REGISTRATI DI NINTENDO. TURRICANIS E TURRICANIS A. BAZZANO SONO MARCHI REGISTRATI DI ACCOLADE.

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

# AVETE QUALCHE PROBLEMA CON IL TERZO LIVELLO DI

# SHADOW WARRIORS

**B**hé, allora non rimane altro da fare che leggere questi quattro consigli di Shin. Questo quadro è piuttosto difficile, soprattutto a causa di quei ragncacci maledetti che si appendono ai tubi, e a causa dei lanciafiamme rotanti. La prima sezione, tuttavia non è complicata basta cautelarsi: per la serie, ragazzi usate il pres..ffff..ivo se no c'è il rischio di prendersi le malat-

tie. Per i ragni, appendetevi ai tubi e fateli fuori, per i lanciafiamme calcolate bene i tempi. Scusate la sintesi, ma lo spazio comincia a venire meno e dalla regia mi fanno amici cenni di accorciare. La seconda sezione è caratterizzata da numerose

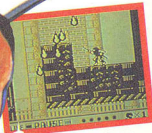
col dire che in questo livello ci sono di nuovo i lanciafiammoni giganti e che per di più girano quelle maledette falciatrici, ma la parte più difficile è sicuramente quella finale, dove ci sono delle grosse colonne appuntite che vengono giù dal soffitto,

lasciate perdere tutto e correte il più velocemente possibile, arriverete così dal Colonnello Allen: il boss del terzo livello. Purtroppo qui non ho da suggerirvi nessuna tecnica per farlo fuori, posso solo

darvi un consiglio: cercate di arrivarci con tutta l'energia e con l'indicatore di NP al completo!

Per l'ultimo livello invece... come dici JH? Come, devo tagliare qui? Ma no dai! Mi stavo divertendo... Come sarebbe: "zitto e subisci", no...no... aiuto! Argh!... Ehm! Scusate l'intromissione ragazzi, ma Shin si è dovuto assentare per cause di forza maggiore, lo spazio purtroppo è finito e quindi non mi rimane che salutarvi...

Emanuele Scichilone



piattaforme mobili e pochi nemici, credo che non do-

vrebbe rappresentare un grosso ostacolo per nessuno, quindi passo direttamente alla terza. Dunque, cominciamo

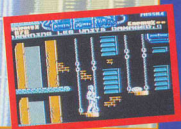
# O M N I

## ROBOCOP 3 SEMINERA' GIUSTIZIA

### SUL VOSTRO NES

E chissà cosa raccoglierà. Comunque del film non so nulla, del gioco so ancora meno e dalle foto si capisce ben poco. Purtroppo non mi è giunta documentazione di sorta assieme alle foto che

vedete in giro e l'unica cosa che posso dirvi è che sarà un platform con qualche colpo da sparare di tanto in tanto (ogni volta che vedrete spuntare il brutto muso di qualche avversario).



## DOTTORE, SOFFRO SPESSO DI MALE AI BULLONI

E di chi potremmo star parlando se non del mitico mostro ideato da Mary Shelley? Nella avventu-

ra che quelli della Elite Systems stanno preparando per lui faremo la conoscenza di Betsy, la fidanzata di Franky, che è stata sezionata e sparpagliata per tutto il castello appartenete a uno o più (il materiale arrivatoci non era troppo chiaro a riguardo) scienziati ormai morti. Il caro Frankenstein dovrà esplorare tutte le 230

stanze che lo compongono per recuperare tutti i pezzi della sua amata e per trovare la fonte energetica utile a rimetterla insieme (in tutti i sensi). Sembra inoltre, che i programmatori siano riusciti a eliminare quasi del tutto il fastidioso effetto di "impastovisione" tipico dei giochi Gameboy. Staremo a vedere.



## ECCO COSA SUCCUDE A ESSERE

### DEI DRAGHI

O almeno a esserlo stato. Avete liberato la vostra ragazza dalle grinfie da quello che tutti pensavano che si chiamasse Barone Von Blubba (ma il cotol barone non era il cattivissimo del centesimo livello quanto quella maledetta "balena bianca" che appare per farvi notare che un giro

pieno di Optalidon avrebbe già completato lo schermo da un pezzo); avete "disinfestato" le sette isole dell'arcobaleno liberandole dal malefico di turno; e adesso dovete andare a liberare un mucchietto di schermi dalle infami creature che lo popolano usando un bel paio di ombrelli fatati.

Dalle foto sembra che abbiamo sfruttato molto bene il NES, ma possiamo esserne sicuri?





# NEWS

## MA DOBBIAMO PROPRIO SALVARLI DAPPERTUTTO

### QUESTI DANNATI ESSERINI VERDI?

Sembra proprio che la Lemmingsmania non voglia finire. I Lemmings sono dei piccoli animali verdi che non fanno altro nella vita che cercare il modo più dannoso per suicidarsi. Il vostro compito sarà appunto quello di impedire all'intera razza di estinguersi organizzando la

loro vita in modo da rendere sicuro il cammino che dovranno compiere lungo lo schermo. Ha furoreggiato su tutti (o quasi) i computer di questa Terra e di sicuro renderà Lemming-dipendente molti di voi, ma io non ce la faccio proprio più...



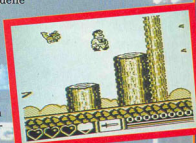
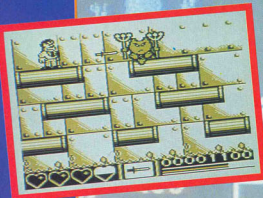
## VENERDI', SCHIODA TUO FRATELLO DAL MURO E VIENI A MANGIARE

Dopo le precedenti apparizioni del gioco ispirato alle vicende della famiglia Addam su tutti i computer e sul fratellone dei vostri cari Nintendo (sul

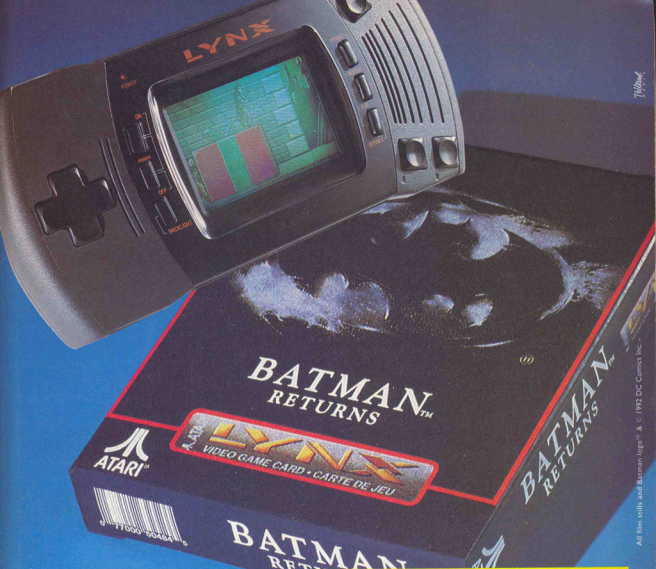
Superfamicom, per intenderci), ecco che sono sul punto di giungervi in casa anche le versioni Gameboy e NES. Purtroppo lo schema di gioco per NES non ricalca quello che abbiamo avuto modo di vedere sul già citato Superfamicom, piuttosto sarà una trasposizione delle versioni per Commodore 64 e Spectrum (un platform piuttosto squallido).

Quello per Gameboy, invece, ci ha lasciato piuttosto perplessi in quanto, a giudi-

care dalle foto, il gioco non sembra simile né a l'una né a l'altra versione. In ogni caso la trama rimarrà invariata: Morticia Addam è stata rapita da qualche misterioso lestoffante e nascosta nella sua stessa dimora. Tocca a Gomez, da voi controllato, restituirle la libertà.







Today

All film stills and Batman logo™ & © 1992 DC Comics Inc.

**DA UN GRANDE FILM  
UN GRANDE VIDEOGAME.**



ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)  
Telefono (02) 6134141 - Telefax (02) 6194048  
Per informazioni: HOT LINE (02) 6196462

**ESCLUSIVO GIOCO ATARI. DAL 15 SETTEMBRE NEI LYNX SHOP.**

# PERGIOCO.

## I NEGOZI PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

Da Pergioco trovi



Tutti i videogames, esclusivamente originali, per qualsiasi computer: **Commodore 64, Amstrad, PC, Amiga, Atari ST.**



le console **GAMEBOY, LYNX, GAMEGEAR, NEO GEO** **NINTENDO, MEGA DRIVE** e tutti i videogiochi esclusivamente originali.



Giochi di ruolo, miniature in lega di piombo, boardgames, wargames, giochi di società, scacchiere elettroniche Kasparov, librogames, minigiochi e aquiloni.



Da Pergioco trovi le ultime novità e sempre disponibili i cataloghi gratuiti aggiornati.



**PERGIOCO MILANO**

Vendita per corrispondenza in tutt'Italia, tel.02/ 874580 - 874593.

**PERGIOCO MILANO**

il negozio è in via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

**PERGIOCO ROMA**

il negozio è in via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

# Tintori

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



ATARI



SOFT CENTER

Nintendo

GAME BOY™



IBM  
Rivenditore autorizzato PS/1

SEGA

MEGA DRIVE  
GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore  
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

ASSI COOP. s.r.l.

assistenza autorizzata sistema IBM/PS/1

**VENDITA PER CORRISPONDENZA**

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

# MEGACLASSIFICA

1 20 TITOLI PIU' GIOCATI DAI LETTORI

1- TURRICAN II

2- CREATURES II

3- CREATURES

4- MYTH

5- LAST NINJA III

6- HUDSON HAWK

7- CATALYPSE

8- CHUCK ROCK

9- INDY HEAT

10- RODLAND

11- BUBBLE BOBBLE

12- REVS +

13- P.P. HAMMER

14- FLIMBO'S QUEST

15- DIE HARD II

16- TEENAHE MUTANT HERO TURTLE

18- SMASH TV

19- WINTER SUPERSPORTS '92

20- STRIPPING ELOISA POKER +



# ZZAPOSTA!



**I**l divario spazio-temporale che separa noi redattori da voi lettori sembra aver colpito ancora una volta, in maniera ineluttabile e tutt'altro che impercettibile. Vorrei farvi infatti notare che mentre voi leggete, è settembre. Mentre scrivo, invece è (era) la fine di giugno. Ciò implica che io, quando sono malapena iniziata, debba già dire che "le vacanze sono finite" cose simili cadendo nella più profonda delle depressioni. Quindi facciamo una bella cosa: anche se è settembre, facciamo finta di essere ancora in vacanza, di essere al mare e non su un banco di scuola o davanti ad un monitor, va bene? NO? E allora beccatevi le prof. araigne, i capufficio antipatici e i capi-redattori dispotici e megalomani, così imparate!!!

## SPECIALE CRITICHE

Avete passato bene le vacanze? Allora, preparatevi perché da questo mese sembra essere tornata la burrasca anche sulle pagine di Zzap!. Ebbene sì, dopo la lettera di Stackerist sul numero di maggio, ne sono arrivate altre più o meno minatorie. Visto l'andazzo di tali lettere, ho preferito riassumerle e dividerle in diversi "settori", attinenti alle rubriche contestate. Delle tante, anche se avrei fatto meglio a pubblicare solo la lettera dell'ex Zzap! Fans Club di A. S., ho pubblicato a mo' di "ambasciatrici" quelle più interessanti. Iniziamo dunque con...

## CONSOLES E DINTORNI

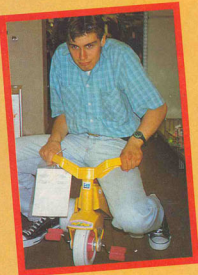
Mi DOVETE spiegare cosa cactus c'entrano (si scrive così?) (Sì, esattamente NdR) le recensioni dei cartoni animati (si chiamano OAV! NdR) giapponesi (giapponesi + nipponici) col C64, l'Amstrad, lo Spectrum e compagnia. Ma come si fa ad usare tre pagi-

ne 3 per parlare di Baoh, Akira (non l'avete ancora fatto, ma anticipo le vostre mosse) (he,he, fregato! ndJH) e altri cartoni (scusa, Shin, ma non me lo ricordo più) (?!? NdR) se di essi non esistono tie-in e altro! E cosa cozza c'entra Eurodisney??? Non mi dite che Zzap! è anche cultura, che i lettori devono sapere altre cose oltre al parallesse o ai frames, o altre ramanzine, non mi convincerete mai (guarda che di Eurodisney ne ha parlato diffusamente pure la concorrenza! NdR). Ora capisco perché il 64 sta lentamente morendo...: c'è chi lo vuole uccidere per lasciar posto al famigerato quanto crudele Amiga, o all'indistruttibile PC, o alle rivoluzionarie console (ha,ha, certo. Pugnalate il vostro sessantatrasquattro e giocate con Topolino. Ha,ha,ha. ndJH). Siete dei razzisti assassini, e se confrontate i numeri di Zzap!, TGM, CM, vi renderete conto di quanto detto sopra. Finito.

## Davide "Microtron" Cipolla

Ok, molti si sono lamentati della rubrica "Consolemania", ed ancora non ho ricevuto le lettere di protesta per le venti pagine dedicate alle console Nintendo sul numero di Giugno... Adesso, però, vi sedete tranquilli, vi preparate una camomilla, e leggete attentamente quanto sto per dirvi, perché NON vi piacerà. Non è il mercato a seguire noi, ma siamo sempre stati noi a seguire il mercato. Quattro anni fa, la realtà informatica era costituita dagli otto bit, oggi le cose sono mutate profondamente. Quattro anni fa uscivano talmente tanti giochi per il 64, che facevamo addirittura fatica a recensirli tutti. Oggi, ne escono meno della metà della metà. Chiaro? E noi NON possiamo fare una rivista con tre giochi, due compilation e venti budget. E questo mi sembra logico. In parole povere:

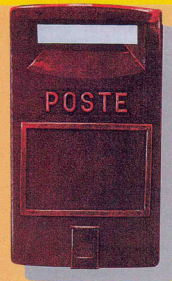
*FARE UNA RIVISTA INTERAMENTE DEDICATA AL 64 NON E' PIU' POSSIBILE. E non siamo stati noi a deciderlo, ma le software houses, per tante ragioni che non mi sembra nemmeno il caso di spiegare. Zzap! DEVE sopravvivere, e non solo per motivi puramente economici, ma perché a questa mitica rivista ormai ci siamo tutti affezionati, e se per farla sopravvivere dovremo orientarci progressivamente verso le console, lo faremo. Comunque tranquillizzatevi, perché finché esisterà un gioco per C64, Amstrad o Spectrum, lo recensiremo sicuramente. Quindi smettetela di darci degli assassini, proprio a noi che abbiamo difeso gli otto bit finché ci è stato possibile, e continueremo a farlo finché la cosa non diventerà patetica o anacronistica. Che senso avrebbero avuto, secondo voi, articoli come i Battletech, il Karaoke o Eurodisney? Zzap! vuole restare una rivista com-*



pletamente dedicata al divertimento e se non lo si può più fare solo con i videogiochi, non vedo proprio come altro potremmo farlo. E poi, quanti di voi non vedono i cartoni animati giapponesi in TV? A quanti di voi non piacerebbe andare a fare un giro dalle parti di Parigi per vedere il nuovo EuroDisney? A quanti di voi non piace giocare i giochi di società con gli amici? Pensiamo a quel che facciamo per divertirvi, e vedrete che Zzap! sarà sempre presente (a tal proposito, perché non ci scrivete qualcosa anche dei vostri interessi extravideoludici nelle vostre lettere? ndJH)

**LE RECENSIONI**

... Parecchi lettori non comprenderanno più Zzap!. Il motivo è da ricondursi ad un suo progressivo scadere ogni numero che passa. Io e coloro che rappresento riteniamo che le pagelle rappresentino, insieme ai giudizi individuali dei redattori, lo specchio di una crescente incompetenza. Ho in mano il nr 67 e sto leggendo la lettera di "the Stackerist", che dice: "I nuovi redattori non fanno altro che recensire loro stessi. Che cosa volete che me ne freghe se Paolo è un incosciente pirata della strada o se il professore di tecnica di Shin non sa l'Italiano?". La risposta di Ricki è stata quantomai corretta (grazie NdR): in sintesi, essa diceva che non vi era ragione di copiare nelle recensioni le istruzioni originali dei videogiochi, poiché sarebbe un inutile sdoppiamento di materiale; diceva inoltre che, per tanto, valeva la pena di stemperare la monotona stereotipicità delle trame originali con un po' di umorismo non scemo. Io sono totalmente d'accordo con questo, ma solo per quanto riguarda la descrizione del gioco: trovo insensato scherzare nelle pagelle, perché spesso la battuta spianta il giudizio. Faccio un esempio. Se trovo la voce "Sonoro 95%", non mi interessa nulla di un commento del tipo "Mamma! Spegni lo stereo! Come? Non è lo stereo? Ma allora è il video! Wow!". O meglio: questo commento dovrebbe essere integrato dalle caratteristiche di questo strabiliante sonoro (musica campionata di Jaron Tel, parlato ben sintetizzato, ecc): in questo modo, seguito tal norma per tutte le voci, le pagelle si farebbero molto più interessanti, e rifletterebero certamente la figura di un esperto redattore, che sa che ai lettori interessano sia le indicazioni immanenti all'aspetto considerato (presentazione, grafica...), sia le notazioni umoristiche che creano un piacevole contrasto con la serietà degli aspetti tecnici. Per quanto riguarda i commenti dei redattori, idem come sopra: va bene l'umorismo,



ma vogliamo sentire qualcosa di più approfondito sul parere personale dei redattori (è piaciuta loro la presentazione? E la grafica? E il sonoro? (E le pagelle? NdR) Li ha immediatamente presi il gioco? Perché? Ecc), aspetti che i commenti di sei o sette righe attuali non mettono in evidenza (...).

AS ed Ex Zzap! Fans Club

Premetto col dire che questo è un limpido esempio di critica SENSATA, e che quindi si pone un gradino più in alto di tutte le altre. Detto ciò, passiamo ad una doverosa precisazione: non sono d'accordo, e questo perché, nel bene o nel male, tutti i redattori cercano sempre di dare ai lettori un'idea del prodotto recensito. Non mi sembra che le pagelle siano in una situazione così drammatica, forse il commento che incrimini tu non sarà il massimo della chiarezza, e su questo non posso darti torto, ma rende comunque l'idea di un sonoro fuori della norma e decisamente ben fatto. Ti ricordo che chi scrive tutte le recensioni che avete la fortuna di leggere, è comunque gente esperta, che ha il 64 praticamente da quando è uscito, e che quindi sa quello che fa. È vero che ogni tanto qualcuno ha esagerato con l'umorismo o con i ricordi d'infanzia, ma non mi pare che il bilancio delle recensioni sia tanto negativo. E poi pensate a cosa sarebbero tutte le pagelle o i commenti se dovessero parlare schematicamente: noia.

**IL PREZZO DELLA RIVISTA**

Ragazzi, compratevi TGM (chè bisogno ne abbiamo? Non siamo noi a scriverla? NdR) il mese di maggio o quando volete e una copia di Zzap!. Notate la differenza, peso, pagine, pubblicità, recensioni (anche se ciò non dipende da voi). Bene, conclusione: TGM è un giornale che vale 5000 lire, Zzap! ne

vale un po' meno di 4000 (quanto? 3999? 3998? NdR). Comunque posso capirvi: tre riviste non sono facili da fare ogni mese, però non mi piace il modo in cui per una recensione di tre pagine ne sarebbero bastate due, avete allargato i caratteri della stampa sulle recensioni.

Emanuele Posti

La lettera di Emanuele, in tutta una parte che ho tagliato, ma di cui vi ri-parlerò certamente da qualche parte, trattava argomentazioni certamente interessanti quanto l'eccessivo realismo della grafica nei computer più recenti. In ogni caso, questa 'querelle' sul prezzo salta fuori un po' su tutte le vostre missive. Ragà, trovatevi un'altra rivista che costi meno e la prenderemo seriamente come esempio!! Scherzi a parte, le recensioni di tre pagine, la larghezza dei caratteri, la nuova impaginazione stessa, sono frutto della situazione del software. Una volta, fino anche a dieci/dodici mesi fa', usciva molto più materiale per 64 di quanto ne esca oggi. Se non gli dedichiamo almeno un minimo di spazio che cosa dovremmo fare, uscire in edicola con un opuscolo e, magari, accorciare il titolo della rivista perché Zzap! è troppo lungo? Comunque vorrei farvi notare che in Zzap! si trovano, mediamente, più foto per recensione che in TGM e che le stesse sono più grandi di quelle della appena citata nostra creatura. Del resto siete stati voi a chiederci più foto.

Inoltre vorrei fare una piccola precisazione: il fatto di mettere in piedi, mensilmente, tre riviste diverse, non implica che ve ne debba essere una "baccata", anzi, mi pare proprio che a Zzap! dedichiamo la stessa cura che diamo alle altre pubblicazioni (che contando PC e TGM Action sono salite a ben cinque!!).

**LA POSTA**

Sono un vostro lettore da quasi due anni (precisamente dal numero 47), e devo dire che tuttosommato le mie 4000 lire mensili sono spese bene (ohhh! Finalmente! NdR/PCiù, smack, bacinfront. ndJH). Con la presente missiva voglio fare una piccola critica costruttiva al signor Ricki (il SIGNOR ricki? E chi è? ndJH), il quale gestisce la posta. Caro Ricki, da quando sei entrato a far parte della micribroila di Zzap!, sembra che questa rivista sia rinata o resuscitata. Sono arrivati nuovi redattori che non hanno fatto rimpiangere quelli vecchi; il dio MA se n'è andato e ciò mi dispiace (infatti abbiamo provveduto. NdJH), ma non vuol dire che il suo sostituto non lo stia eguagliando o forse superando.

Della vecchia guardia se non sbaglio è rimasto solo l'arcigno Max (sbagli: anche se "ufficialmente" appaiono nel colophon solo dal febbraio del '91, Paolo e Davide hanno iniziato a collaborare alle riviste nel maggio del '90. E Poi ci sono sempre di due Stefano, i Bbros, c'è di nuovo MA... Ndr). Anche se appare poche volte sulle pagine di Zzap! (Sai, è molto impegnato con TGM. Ndr) il suo lavoro lo fa egregiamente. Un bravo a Max, dunque. Persino le pubblicità mi piacciono di più, dato che sono molto colorate, più o meno come l'intero giornale. Le pagine all'interno non si staccano più come una volta ed adesso la rivista è graficamente più bella e giovane. Insomma, invoglia alla lettura. Un bel complimento a tutta la redazione, allora.

Dov'è il problema? Il problema, caro il mio Ricki, esiste, ed è il contenuto della posta. Capisco che ogni redattore o censore abbia un suo modo di fare le cose, ma la differenza tra MBF, Carlo e te si nota molto. Dove voglio arrivare? Al fatto che Zzap! Posta ha bisogno di nomi nuovi e di argomenti nuovi. A me personalmente non frega un accidente se un tizio ha la sindrome da videogiocatore (stupidaggini per essere pubblicato), che poi riscrive e viene ripubblicato per dire nuovamente le stesse cose, peggiorate. Non me ne importa un fico secco se una certa Martina vorrebbe un angolo solo per le lettrici (idea piuttosto assurda, rassegnati), anche perché un bello spazio sulla rivista ce l'hanno già. Quello che voglio dire è che un minimo di attenzione sul contenuto delle missive darebbe un tocco in più al giornale, che è già bello così. C'è gente che si fa impegnare per essere pubblicata, che magari scrive anche cose interessanti. E tu, Ricki, cosa fai? Non li pubblichi. Preferisci invece pubblicare i complimenti (e scemenze) di adolescenti femminili (forse perché ti senti un bello?) (belli si nasce, adorati si diventa. Ed io, come Lupo Alberto, modestamente... Ndr) sul fatto del "chi è il più Sexy" dei redattori. Balle su persone che finiscono sempre i giochi senza fare mai uso di un tip. Deficienti che scrivono cose filosofiche. Degli argomenti delle missive che ho apprezzato, i più (secondo me) originali, sono Mai dire Zzap! (Sane ritate senza essere offensivi). Gli Oscar Elettornici 1992 (forse perché vengono una volta all'anno), i primi due Bobabyte (il terzo faceva pena, Lanza, che hai, ti mancano le idee?). Come disse Carlo, "chi legge Zzap! NON può essere normale". Però se invece di pubblicare vera e propria carta igienica, pubblicassi qualcosa di meglio (magari su come migliorare il giornale), non penso che la tiratura ne risentirebbe. Forse sarebbe meglio riaccen-



dere l'inceneritore... Fai poi sparire le interpretazioni epistolari (a che numero siamo?) (Con la tua lettera al XI, se non erro Ndr), che sono una vera e propria fesseria col solo scopo di prendere in giro (seppur involontariamente) i lettori ignoranti. Due pubblicazioni di seguito per lettore bastano e avanzano, le volte successive sbattili nella posta Synthetica o non pubblicarli. Fai spuntare nomi nuovi nella posta, non sempre i soliti (vero Martina? Vero Sim? Vero Andrea Lanza? Vero Giorgio Guerra?) Volevo fare una critica costruttiva, ma penso di aver esagerato. Però quello che penso l'ho scritto e ne sono contento. Porgendovi i cordiali saluti e rinnovando i complimenti citati all'inizio della missiva, mi congedo da voi.

#### The Levi's Man

*Prima di tutto mi devi togliere una curiosità. Asserisci di leggere Zzap! Dal nr 47, dall'ultimo mese, cioè, in cui MBF ha curato la posta. E allora come fai a valutare obiettivamente queste grandi "differenze" tra lui e coloro che l'hanno succeduto? Da come mi è parso di capire, non gradisci molto il mio modo di gestire la rubrica, o magari non ti piacciono i suoi contenuti. Vedi, le lettere che ricevo sono tutte più o meno interessanti, ma proprio per rendere l'appuntamento con la posta ogni mese unico ed irripetibile, sono sempre costretto ad operare delle scelte, e come tali possono non essere condivise da tutti. In ogni caso, ogni volta che mi trovo con il pacco delle vostre missive, cerco sempre di dare maggior spazio alle più interessanti, e lo stesso ai suggerimenti, alle cose serie, e, perché no, anche alle cretinate, visto che anche queste hanno fatto la storia della posta di Zzap!. Tu comunque ti sei messo a giudicare le opere altrui, sei sicuro di*

*avere i numeri per farlo? Ti sei chiesto se i "deficienti" che scrivono "cose filosofiche" siano realmente tali, o se per puro caso non avessero scritto cose troppo difficili per te? E allora che tipo di posta vorresti? Indicaci la retta via, e noi la seguiremo. Niente di tutto ciò, hai polemizzato e basta, senza costruire nulla. Rompere è molto più facile che costruire, per farlo non è necessario svitare o smontare, basta scagliare per terra con violenza. Pensateci un po' tutti quanti.*

#### VIA DA ZZAP! LE CONSOLE E GLI OAV

Spett. Zzap!, sono un ragazzo quindicenne e mi chiamo Panuccio Rocco (come avrete già letto dal tagliando) e come abbiamo già provveduto a scagliarti un paio di anatemi. Hai notato che i tagliandi devono andare da tutt'altra parte che le lettere? ndJH) e vi scrivo per parlare con voi di vari argomenti riguardanti la rivista. Non che io abbia da ridire sulla bravura con cui mandate avanti la suddetta ma, dico io, è mai possibile che una rivista dapprima chiamata Zzap! Videogames a otto bit si trasformi in Zzap! Videogames a otto bit e console?

Con questo non voglio dire che è sbagliato dedicare qualche pagina alle console (anche perché fa aumentare le vendite) ma, dato che avete CM perché inquinare (inquinare? Non sapevo che il mio fido 64 fosse biodegradabile. ndr) anche le altre due?

Ricordo ancora quando aspettavo che uscisse Zzap! per poter scegliere i miei nuovi giochi in base ai vostri voti, ora invece, ci sono sì le recensioni per C64, ma non come una volta (ma guarda che tra una volta ed ora c'è una bella differenza! ndr).

Allora c'era tanto spazio per i giochi dell'amato Commodore ed io avevo solo l'imbarazzo della scelta mentre ora non ce l'ho di certo. Riassumendo il concetto il mio appello va agli ottobitisti che hanno un computer e non una console. SONO AUMENTATI DI NUMERO. VOLEVANO APPROPRIARSI DI ZZAP! E SIAMO RIUSCITI A SCACCIARLI CON CM (parli come se l'avessi inventata tu, ndr), E ALLORA PERCHE' CONTINUANO CON ZZAP!?! Semplice, è colpa dei redattori, e specialmente ce l'ho con Stefano Gallarini, non perché non sia bravo, ma perché a USA Today dice "Console Mania, l'unica rivista per console" eh no! Caro Gallarini, tu lo sai benissimo che avete monopolizzato anche Zzap! Facendola diventare di tutto un po'. C64, Spectrum, Amstrad (e fin qui tutto bene), NEO GEO, Mega Drive, Game Gear, Game Boy, OAV, e basta! L'ultimo appello è:



64isti di tutto il mondo, non è bastata la nostra prima battaglia per scacciare le console da Zzap!, riuniamoci e lottiamo di nuovo per la GUERRA ALLE CONSOLE, infine vinceremo. Alla prossima.

**Rocco "BLANKA" Panuccio**  
(nessun riferimento a Street Fighter 2) (Bugia!)

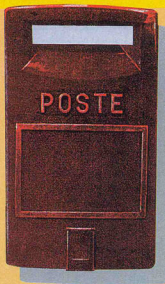
*Avrei sperato di non ricevere mai lettere di questo genere, ma inconsapevolmente me l'aspettavo. Sembra che mi ripeta, ma è meglio chiarire ogni ulteriore dubbio. Caro Rocco, che ti posso dire? Che il C64 e gli altri computer a 8 bit non saranno mai abbandonati? Che, come una volta, Zzap! tornerà una rivista "only 8 bit"? Che siamo noi crudeli redattori che vogliamo sottrarre lo spazio disponibile per il C64 per favorire altri sistemi che ci possono far vendere di più? Beh, penso che una risposta di questo genere ti renderebbe immensamente felice, ma non è così. Voglio essere estremamente sincero con tutti i lettori, perciò ascoltate ciò che intendo prima riferendomi alle case di software: il C64, che lo vogliate o no, è un computer che esiste da moltissimo tempo, che va soggetto alle leggi di mercato: lo stesso discorso vale anche per gli altri suoi cuginetti 8 bit (leggi Speccy ed Amstrad). Potremmo averlo definitivamente abbandonarlo come hanno fatto le altre riviste del settore, ma no, noi non lo abbiamo abbandonato, anzi, facciamo il possibile affinché tutti i giochi che escono vengano recensiti. Il problema va ricercato altrove. Ormai le software house, attratte da altri mercati più allettanti (le console, appunto) supportano sempre meno questi computer, è da qui che deriva la penuria di giochi. D'altronde vi piacerebbe se Zzap! fosse costituito da sole 15 o 20 pagine solo per gli 8 bit? Che senso avrebbe andare avanti? Noi ci sforziamo tutti i mesi di "riempire" tutte le pagine a disposizione con cose divertenti, e questo perché Zzap! non deve morire, deve andare avanti...*

*Non pensare perciò che vogliamo usurpare lo spazio al C64, questo non ci appaga per niente di tutto il nostro sforzo e la nostra fatica per fare in modo che, puntualmente (o quasi), possiate trovare in edicola la nostra/vostra rivista preferita.*

*Sì, lo so, queste cose le ho già ripetute un mare di volte, ma, a quanto pare, non è mai abbastanza. E adesso, dopo tanto litigare, cambiamo un po' tono...*

**L'IMPATTO GRAFICO**

La veste grafica, perdonatemi, mi fa un po' schifo. I caratteri sono meno rilassanti e più confusionari di una vol-



ta, i box dei commenti e del top secret disposti diagonalmente inibiscono uno sfruttamento migliore dello spazio nelle pagine, la scelta dei colori, alcune volte, mi fa pensare che la rivista debba tramortire il lettore fiducioso in Zzap!. Posso capire, comunque, che ciò non possa dipendere da voi, ma da chi cura la veste grafica, chi impagina, ecc ecc. Tutta gente da im\*\*\*\*re (ed il brutto è che non sto scherzando). Prendete adeguati provvedimenti, anche per la qualità delle pagine.

**Davide Cipolla**

*Questione di gusti... Per esempio, a tutti gli altri lettori la nuova impaginazione è piaciuta... (amen. ndJH)*

**VI RISPONDE LA REDAZIONE DI BOVABYTE**

Spettabile (?!?!?) redazione di BovaByte, vi scriviamo perché abbiamo un piccolo problema. Innanzitutto ci presentiamo: siamo 1) Cesare Magnani

alias Lloyd Mc Coy 2) Massimiliano Galazzo alias Mad Bulldog, due ragazzi di Modica che passano il loro tempo "smunginando" (trad: smanettando col computer). Avevamo tutti e due un modestissimo Amiga 2000 con GVP 52Mb Quantum (che non abbiamo capito mai cosa fosse) e un'espansione da 2Mb. Quando però abbiamo letto sul numero 67 di Zzap! che per il C64 era uscita la fantastica compilation "50 MAGNIFICI GIOCHI!" con incluso lo psichedelico e sofisticatissimo gioiello di programmazione basic "A-Team", abbiamo finito il contagio del Virus "SBATTGMON" da voi descritto nel numero 66 e abbiamo buttato i monitor sui nostri Amiga, così da poter telefonare a BIM BUM BAM e vincere il C64 e la videocassetta di Mila e Shiro, due cuori nella pallavolo (molto istruttiva: se volete ve la mandiamo) (sì, lo apprezzeremmo moltissimo! NdD) pensavamo ormai di essere degli esperti.

Ora però abbiamo un problema: come diavolo si fa a far entrare nel datasette (e perché non dataotto, datanove, datadiecì, datalogaritmo in base e di 1/2 elevato ad X-quadrato meno X/2 meno uno?) I dischetti? Abbiamo provato a piegarli ma non funzionano. Abbiamo anche comperato le cassette, ma non siamo riusciti a farle entrare nel diskdrive. Aiutateci, siamo disperati come lo sarebbero i giocatori di Ultima senza mappe e manuali!

Coro: AIUTATECI, RISPONDETECI!!!

**Cesare "Lloyd Mc Coy" e Massimiliano "Mad Bulldog".**

P.S. Dove possiamo trovare l'automa? P.P.S. Il Nuvena Socket è fantastico! P.P.P.S. Esiste la saga di Ultima su cassette?

P.P.P.P.S. Adoriamo i maccheroni, e voi?

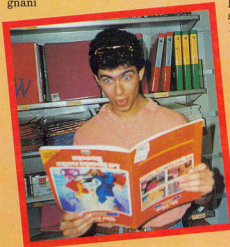
P.P.P.P.P.S. Viva i METALLICA, abbasso Masini! (Oh yeah, NdD) P.P.P.P.P.P.S. Famosa catena di supermercati fallita.

P.P.P.P.P.P.P.S. Il vostro corso di lingua è grandioso; però abbiamo provato a rimorchiare due inglesine con le romantiche frasi che ci avete insegnato: perché sono scappate gridando: "save us from these maniacs!?" Cosa significa?

P.P.P.P.P.P.P.P.S. Non abbiamo più niente da scrivere.

P.P.P.P.P.P.P.P.P.S. Aggiungo tanto per far numero.

*Voi avete sbagliato tutto nella vita! Chi vi ha consigliato di prendere in mano la tastiera? Per fortuna che ci siamo qui noi di BovaByte, altrimenti...*



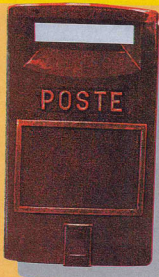
Beh, evitiamo i preamboli sfiziosi e passiamo alle risposte.

*Si vede proprio che siete dei novellini! Chi vi ha mai detto che bisogna piegare i dischetti? Avrete mica per caso usato quelli da 5 e 1/4? Sciocchi. Il datasette (e non dataotto, quella è la macchinetta per fare i panini) è compatibile esclusivamente con gli Hard (infatti non si piegano, NdD) Disk, (si proprio quei bei dischetti generalmente blu che usa anche l'Amiga, NdD) mi sembra perciò assai sciocco cercare di infilarci un comunissimo Soft Disk (soft perché è flessibile). Nel disk drive le cassette non entreranno mai, infatti che utilità avrebbe infilarle lì dentro insieme ai fogli da stampare?*

*L'Automa lo potete trovare in tutti i rivenditori che espongono il marchi Automa (e dai, Dave, diglielo, che possono benissimo rivolgersi alla ditta "Futura" di Tucculufundu Sassari, importatore ufficiale della comoda periferica NdP), controllate pure sulle pagine della rivista e poi tirate giù gli indirizzi. Che il Nuvenia Socket sia fantastico lo sappiamo già da noi, non c'è bisogno che ce lo diciate voi. Certo, Ultima è disponibile anche su cassetta, ma ti consiglio di più il formato laser disk, che contiene immagini digitalizzate e sonoro da sballo. Non vi preoccupate, le ragazze inglesi sono solite comportarsi in questo modo, l'importante è che non demordiate mai. La frase in inglese si può tradurre liberamente in questo modo: "che ore sono?" (sempre vostri, i Bovas)*

## POSTA SYNTHETICA

Iniziamo con Emanuele Posti, come promesso. "Il computer è una macchina che produce immagini a puntini. Sì, tanti piccoli puntini che colorati, accesi, danno una forma di qualsiasi genere cercando di rispecchiare la realtà. Inizialmente si è partiti con pochi "puntini" su schermo (PET, Vic 20, MSX, 64...) solo 320x200. Poi siamo andati a 1024x720 (Amiga (truccato, però, NdR), PC, Mac) e le figure da riprodurre si sono fatte più belle, più realistiche. Alla fine si è giunti ad immagini sempre più simili alla realtà (tipo nei Telegiornali), addirittura nelle sale giochi iniziano ad apparire macchine tipo l'Hologram della Sega. Eppure la grafica migliore non corrisponde ad una simile giocabilità. Vicino all'Hologram c'è Ghost'n'goblins, che non sarà il massimo dal punto di vista grafico, ma è fantastico da giocare. Insomma, secondo me non è necessario portare il perfezionamento delle macchine fino a livelli estremi, se dobbiamo riprodurre in tutto e per tutto la realtà, allora è meglio la realtà stessa. Per esempio, giocare a Turbo Out



Run su un Bull (ve l'immaginate? Gallatico!), sfruttato a dovere, sarebbe molto simile alla realtà. Ma allora non sarebbe meglio prendere la macchina o la moto e sfrecciare a 170Km all'ora? Decisamente no, per due ragioni: 1) perché il limite di velocità, cheché ne dica Dave, è di 90 o al massimo 130 Km all'ora e 2) non è molto consigliabile farlo senza patente (e non tutti i lettori di Zzap!, a quanto sembra, ce l'hanno). E poi se cappotti giocando a Turbo, non ti succede niente, ti auguro di non cappottarti mai sfrecciando a 200 all'ora. Scherzi a parte, ho recepito bene il tuo messaggio: un gioco è pur sempre un gioco, e se si cercasse sempre di imitare la realtà, si perderebbe tutta la fantasia insita nel gioco stesso, ed anche il divertimento ne risentirebbe. Tuttavia il progresso va avanti (progredisce, direi. ndJH), e un giorno tutti avranno in casa macchine in grado di generare immagini ad altissima definizione, se non addirittura ologrammi, guarda solo il CDTV, nel suo piccolo, cosa già riesce a fare. E' un po' la stessa storia venuta fuori con le bambole che urlano, piangono, fanno la pipì e provocano disastri come i bambini veri: gli psicologi le hanno attaccate perché inibiscono la fantasia delle bambine che le usano. Ora ti spiego: con una bambola di pezza, una bambina IMMAGINA di vederla piangere, mangiare e via dicendo, ma se la bambola lo fa veramente, la bambina in questione cosa può mai immaginare? Che un giorno le dica "mi dai i soldi per andare in discoteca?" Oppure "Ho fatto l'amore con Control?" La stessa cosa vale, secondo me, per i videogiochi: davanti a Space Invaders caricavamo quegli sprites in bianco e nero di immagini e colori inesistenti, immaginavamo la terra invasa dagli alieni e via

dicendo. Oggi gli alieni sembrano alieni veri, ma il videogioco si è orientato in questo senso, e forse è giusto così. Emanuele Nicoletti (via A. Da Bassano n11 - 35010 Vidogarzere (PD)) vorrebbe corrispondere con qualche lettrice tra i Zzap!, possibilmente tra i 14 o i 15 anni, se qualcuna fosse interessata, sappia che è un seguace del 64, gioca a football americano con i Saints Padova, e frequenta ITTIS F. Severi per Perito Industriale per l'Elettronica con Tecnologie Informatiche. Rassegnati... Antonio Caiazza ci ha spedito due lettere nella stessa busta, ed ha fatto bene perché tanto non ne ho pubblicata manco una (he he he) Come sono cattivo). Tuttavia devo ammettere che il suo libro "Anche i papparuoli nel loro piccolo s'inciuciano" non mi è affatto dispiaciuto, con due pagine di boiate tipo "Mamma! Mamma!" (il bambino sotto casa), "A me mi piace litaiano, ma però sol'ò uello correggiuto?" (anonimo analfabeta), passando naturalmente per vere perle di saggezza come "Non puoi dire gatto se non ce l'hai nel sacco" (il Trap (grande NdR)) o "Vivere è far vivere l'assurdo" (Albert Camus). L'altra lettera, invece, era una spionnata difesa contro le critiche al nostro operato, e avrei proprio voluto farla leggere a tutti i criticatruotti di prima. Ma lo spazio, purtroppo... Per Gaetano: guarda che il videogioco di Rocky c'è, solo che risale al 1983 e sinceramente non so se riuscirai a procurartelo. Tanti bacioni a Martina, che spero abbia passato bene le vacanze, e sia uscita dalla crisi esistenziale di cui mi ha parlato nella sua più recente lettera (visto, che non necessariamente pubblico tutte le lettere delle ragazze?). Lo sguardo della tua prof (magari ex-prof) di inglese mi è molto familiare. E' lo stesso che fa Giancarlo quando devo consegnargli la posta e lui doveva chiudere Zzap! due giorni prima. Tanti complimenti a Michele Currelli che ci ha inviato una bellissima megaclassifica con riprodotti tutti i logo originali dei giochi inclusi nella medesima, ed a Zaccaria per il suo racconto demen-giallo "Era una notte buia e tempestosa", che magari pubblicherò ad ottobre, chissà.

## SPACE OVER

E anche questo mese, è finita. Com'è stato il rientro dalle ferie? per la posta, come avrete certamente notato, è stato più tragico che mai, ed ora aspetto le vostre controbattute (si dice così?) mah, scusate, non ricordo, sono fuso). Intanto io mi ecliso e per un mese non sentirete più parlare di me: ci vediamo, come sempre, in edicola tra trenta giorni.

Ricki

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

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

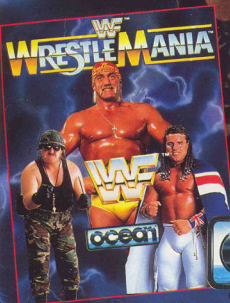
COMBATTI PER SOPRAVVIVERE CONTRO SGT. SLAUGHTER™, THE WARLORD™ E UN'INFINITÀ DI ALTRE STELLE DELLA WWF™.

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

WF™  
**WRESTLEMANIA™**



**LEADER**  
DIREZIONE/ABBONAMENTI



**ocean**



© 1991 World Wrestling Federation, Inc. "WrestleMania", "Hulk Hogan", "Slaughter" and "British Bulldog" are trademarks of the World Wrestling Federation, Inc. "Ocean" is a registered trademark of Ocean Group, Inc. All other names are trademarks of their respective owners. "WrestleMania", "Hulk Hogan", "Slaughter" and "British Bulldog" are registered trademarks of the World Wrestling Federation, Inc. All other names are trademarks of their respective owners.

GIOCARE  
E' PIU'  
FACILE CON....

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™



**KICK  
OFF™**



**IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.**

La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.

Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.

Licensed to

**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Partners

**ANCO**

