

video

WAR

games



E' ancora guerra !!!

**OPERATION
THUNDERBOLT
CABAL**

**SPECIALE
NINTENDO**

**MEDAGLIA D'ORO A
SUPER MARIO
BROS 2**

gennaio 1990 - Anno V Numero 41 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

"GLI INTOCCABILI"

THE UNTOUCHABLES

TM



Vivi la leggenda americana sul tuo computer, attraverso la stupenda versione tie-in de "Gli Intoccabili", il successo cinematografico che si aggiudicò un premio Oscar. Disponibile a Novembre per: C64, Amstrad, Spectrum (L. 15000/18000), Amiga e At.ST (L. 29000/39000).

TM and Copyright © 1989 Paramount Pictures. All rights reserved.

ocean[®]

LEADER
LEADER SYSTEMS

The Basket Manager[®]



Da SIMULMONDO il piú grande basket della storia del software. Tutta l'emozione e la giocabilità che volete; tutto lo splendore grafico e la fluidità dei movimenti che sperate; tutta, proprio tutta la potenza e il realismo dello sport dei giganti.

PREZZI CONSIGLIATI

C 64 (CASS.): £ 20.000

C 64 (DK): £ 25.000

AMIGA: £ 39.000

ATARI ST: £ 39.000

PC IBM & CO.: £ 39.000

- cinque giocatori contro cinque
- visto dall'alto
- velocissimo e tridimensionale
- schiacciate con sorpresa
- palleggio e tiro
- manager dedicato e moltissime strategie di gioco
- uno o due giocatori umani
- time out e sostituzioni
- realismo, potenza, simulazione

**E' USCITA
LA VERSIONE
AMIGA!**



Hard Drivin'

Atari ST Screenshots!



L'ULTIMISSIMO simulatore di guida che surclassa tutti gli altri. Hai mai pensato di poter guidare una potentissima macchina sportiva in occasione di una gara? Oppure sei mai saltato da un ponte o hai mai sperimentato un traumatizzante cerchio della morte? Ebbene, questa è la tua occasione!!!

Forse il brivido dell'altissima velocità è ciò che può davvero entusiasmarti. Dai gas al tuo motore e cerca di mantenere il controllo della macchina tra i mille ostacoli.

HARD DRIVING, tutta una nuova esperienza di guida, con :

- * Realismo a 3 dimensioni
- * Diversi circuiti, con la possibilità angolare a 360°
- * Qualificati e sfida il pilota migliore!

Disponibile in novembre per : C64, Amstrad L. 15000
Amiga, PC L. 29000



© 1989 Tengen Inc. All rights reserved.
by Alan Games Corporation
Programmed by Jürgen Friedrich 16 bit Binary Design 8 bit

TENGEN

The Name In Coin-Op Conversions.

LEADER
DISTRIBUTIONE

DOMARK

Sommario

Smanettaggi

12 **Ghouls'N'Ghosts**
Medaglia d'Oro al seguito di un successo

16 **RETROGRADE**
La Thalamus ci riprova... e vince!

20 **Super Mario Bros 2**
Cosa ci fa qui la recensione di una cartridge per Nintendo?

23 **Zak McKracken...**
Tradotto e... servito!

26 **Ninja Warriors**
I parenti di Shinobi

27 **Double Dragon II**
Ancora arti marziali... che fantasia!

28 **BUSHIDO**
E' forse il 'mese del Giappone'?

32 **MOONWALKER**
"Walking on the moon..." (Police)

34 **Ghostbusters II**
E adesso provate ad evocare...

Solita "roba"

7 **EDITORIALE**
I 'valori' non indiscussi...

22 **AGGIORNAMENTI**
Questo mese sparse qua e là...

48 **COMPILATIONS**
Quando due titoli fanno uno 'speciale'

53 **ZZAP! PARADE**
New look... new entries?

61 **TOP SECRET**
Questo è un antipasto...

74 **POSTA**
Melius est abundare quam deficere (a 'Bittà, beccati questa!)

Eccezioni

57 **RETROSPETTIVA**
Con un pizzico di nostalgia MA rivanga il passato... di Zzap! ('rivanga', Zzap!... buona questa!)



Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano Direttore Responsabile: Elisabetta Broli

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Stefano Gallarini Digital Layout: Adelaide Mansi Redazione Italiana: Giorgio Baratto, Antonello Jannone, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Fabio Rossi, Simone Crosignani, Carlo Santagostino

Grafica: Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia Redattori Inglesi: Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Paul Rand Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 VIDEOTEL Mailbox: 013171679

Fotolito European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) Concessionario di pubblicità: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

the 16-BIT GAMES machine

L'UNICA RIVISTA ITALIANA
DEDICATA ESCLUSIVAMENTE
AI 16 BIT!

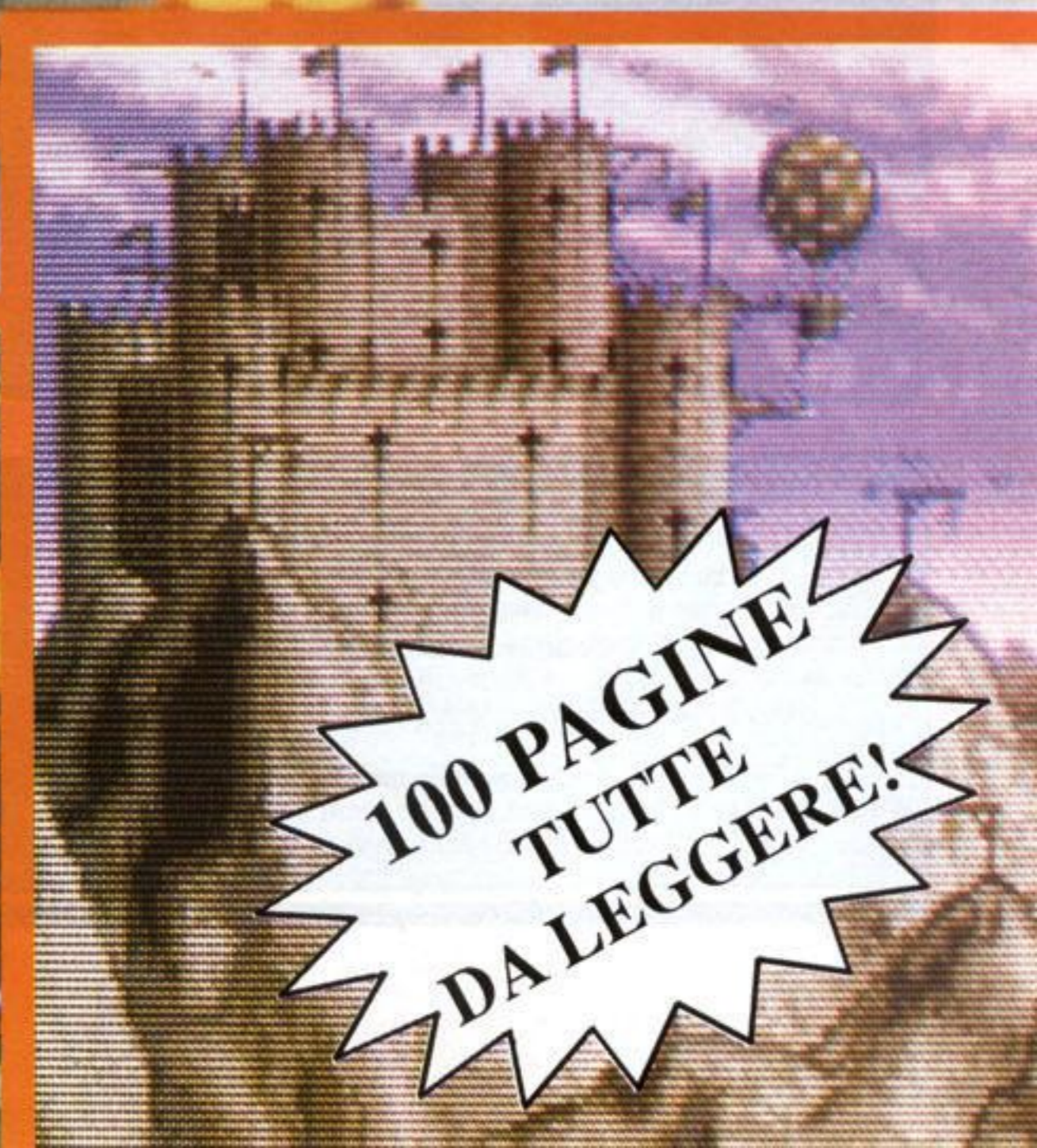
**Grafica: svelati tutti i segreti
dell'Amiga**

Cinema interattivo:

It Came From The Desert

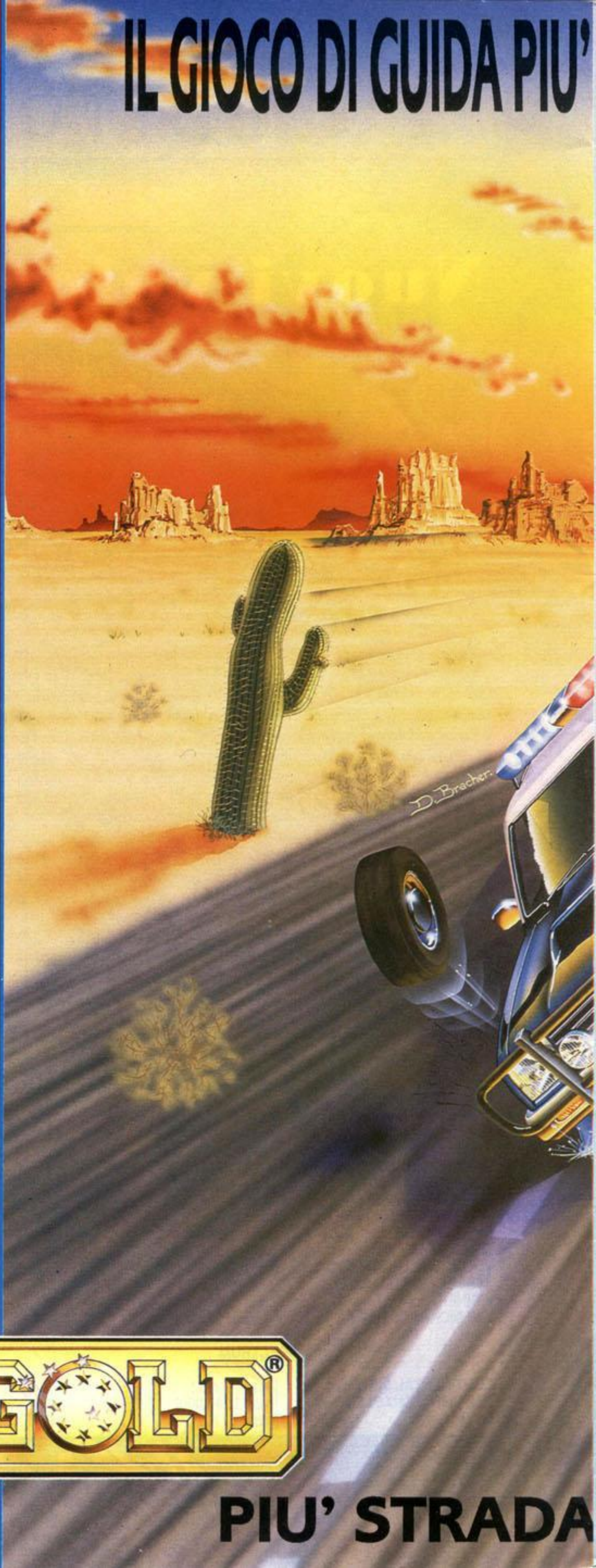
**E tutte le novità post-natalizie
per il tuo 16 bit.**

**... A gennaio
nella tua edicola.**



**100 PAGINE
TUTTE
DA LEGGERE!**

IL GIOCO DI GUIDA PIU'



Disponibile per:
C64 c/d
AMSTRAD c/d
ATARI ST
AMIGA

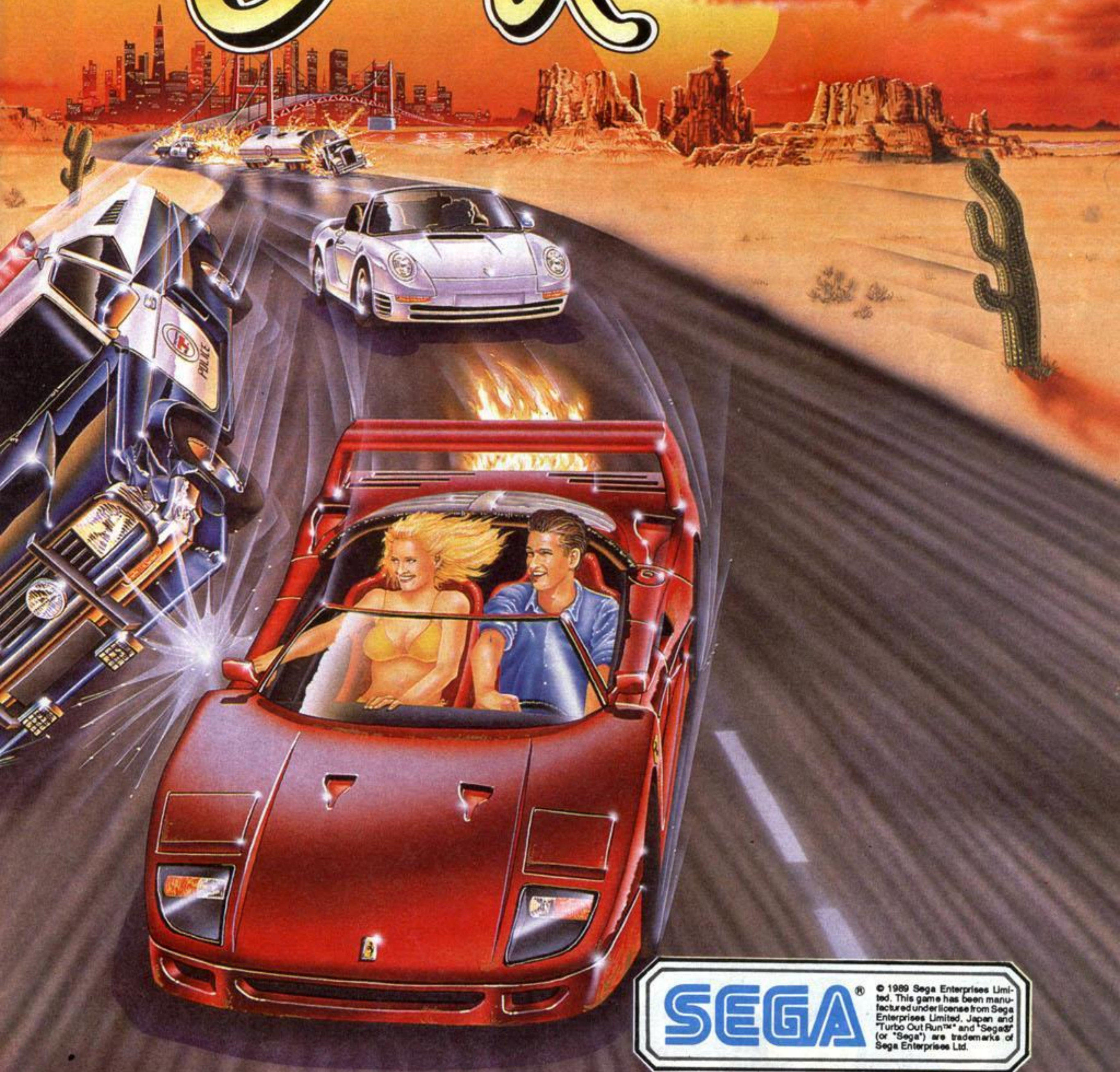
U.S. GOLD®

LEADER
DISTRIBUZIONE

PIU' STRADA

FANTASTICO... E' DIVENTATO ANCORA MIGLIORE

TURBO Out Run™



SEGA® © 1989 Sega Enterprises Limited. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Limited, Japan and "Turbo Out Run™" and "Sega®" (or "Sega") are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

, PIU' MACCHINA, PIU' AZIONE

OPERATION 'THUNDERBOLT'



II FANTASTICO
seguito di
OPERATION WOLF

Disponibile per:
C64 c/d ATARI ST
AMIGA / AMSTRAD

LEADER
DISTRIBUTION

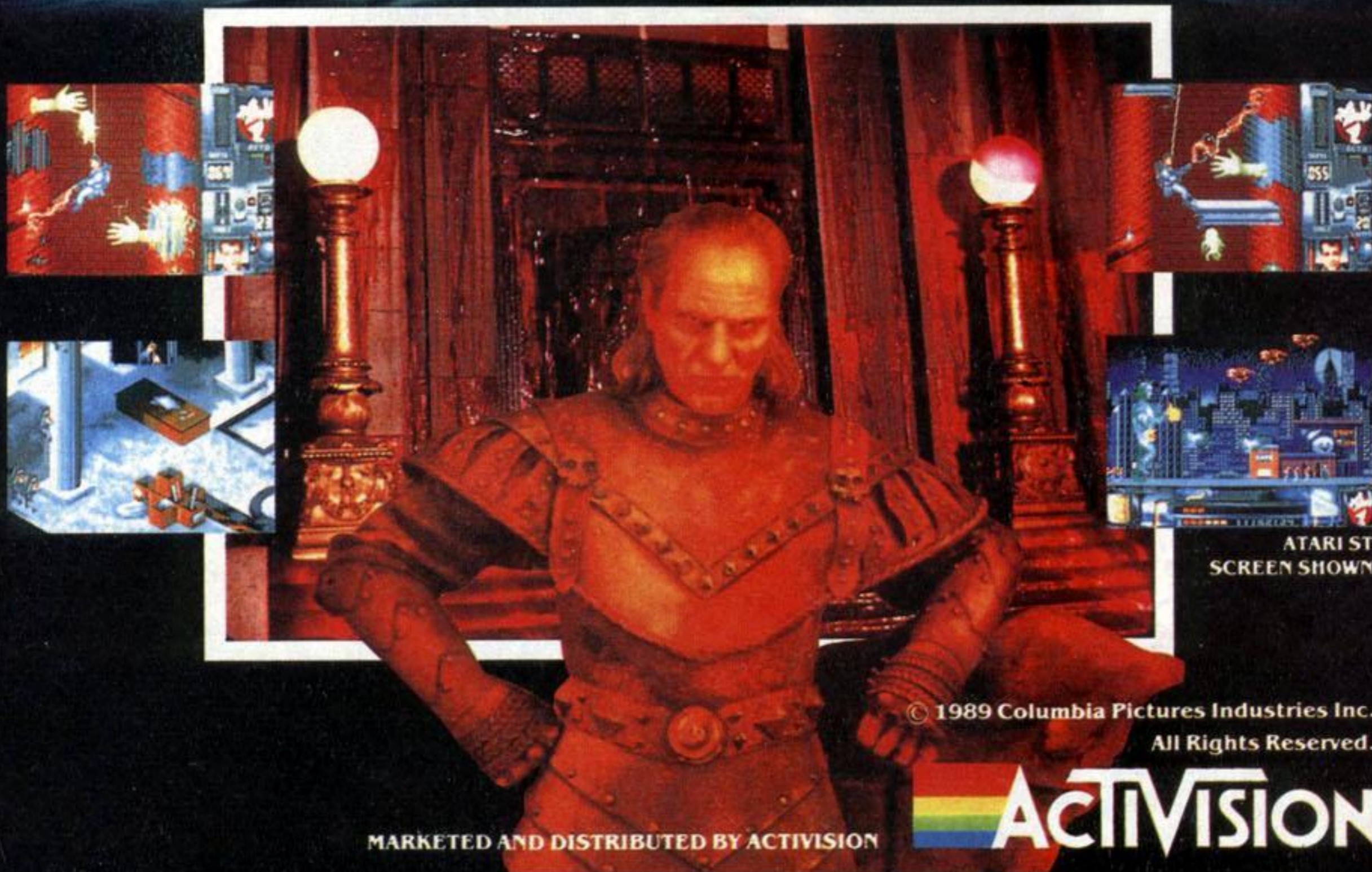
T/ITO

ocean[®]

SONO TORNATI!

BELLO COME UN QUADRO, CATTIVO COME IL DIAVOLO.
VIGO

GH**OST**BUSTERS II™



Stanno accadendo cose strane...

La fanghiglia è in aumento. Il Titanic è arrivato. E, dopo 300 anni, Vigo il Carpaziano ne ha in serbo delle belle.

Chi chiamerai?

Rimetti in piedi la tua organizzazione acchiappafantasma. Affronta le strade sulla tua Ectomobile. Vai nelle profondità della terra a scoprire un fiume di poltiglia ed escine vittorioso con la Statua della Libertà. Il tutto per far trionfare il bene sul male e annientare il malvagio Vigo al Museo delle Arti.

Sfide di azione, avventura, strategia e gran divertimento.

GH**OST**BUSTERS II.

Disponibile per: C64 Cass/Disco, Amstr. Cass/Disco, Spect., Amiga, ST, IBM.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI
DISTRIBUITO IN ITALIA DA

LEADER

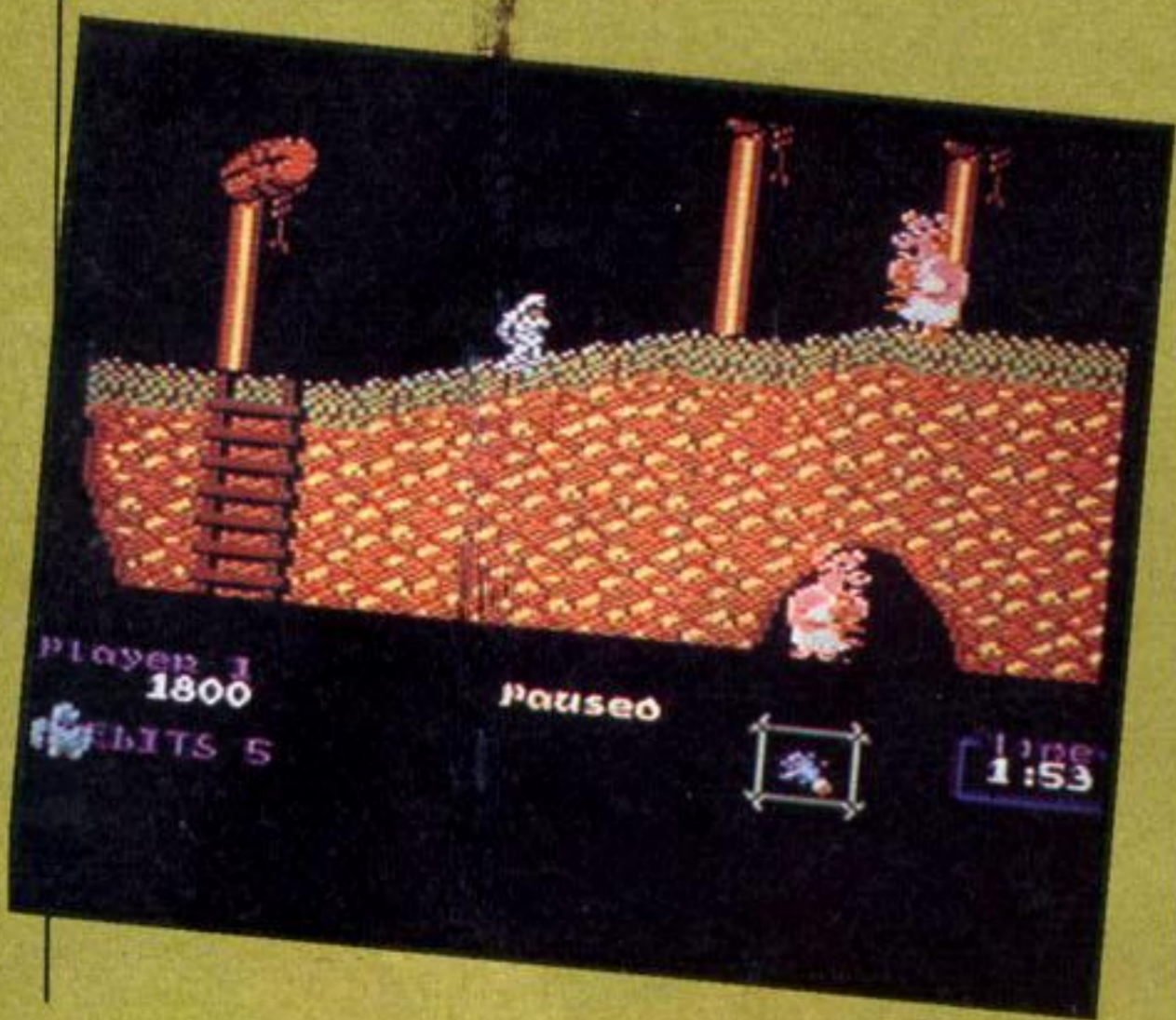
[...]



Ghouls 'n' Ghosts

64

US GOLD, cassetta e disco



● Il 'mostruoso' seguito di un coin-op di successo...

Non so voi ma io mi ricordo ancora l'eccitazione provata ai tempi della conversione di Ghosts 'n' Goblins per il 64, a quei tempi era sicuramente il videogioco più gettonato in tutte le sale giochi italiane e non, e la conversione era stata fatta benissimo, gli elogi si sprecavano... "Ha un sonoro galattico"... "E'



Mi ricordo quando uscì Ghouls nelle sale giochi, era stupendo, semplicemente lo adoravo, più andavi avanti più cresceva di bellezza e difficoltà, la stessa cosa succede nella conversione, all'inizio quello che ti sconvolge è solo il sonoro, poi vieni inevitabilmente coinvolto dalla stupenda giocabilità che ti attacca allo schermo senza possibilità di staccartene, e infine ti accorgi che anche la grafica non è così male come sembrava. La Software Creations non è caduta per fortuna in quella trappola atroce delle conversioni che puntano tutto sull'emulazione della grafica del coin-op, e trascurano la giocabilità, si sono ricordati che un videogioco si deve giocare, non guardare, e ne è risultato un capolavoro, la musica fantastica poi è un tocco in più a questo straordinario gioco (stupendo l'effetto della pioggia all'inizio della canzone) mi devo già rimangiare le parole dette il mese scorso a proposito di Turbo out run, forse è questa la migliore conversione in assoluto.

uguale all'arcade!"... Poi naturalmente arrivava l'amico beota che giocava a "quello del bar" e dice "hey! Ma non è uguale al bar, la grafica è diversa!", e a voi veniva l'esaurimento nervoso perché non riuscivate a spiegargli che il 64 non può fare la grafica del bar... "Chissà come è potente il computer (notare "i") che fa Dragon Slair..." Aargh!

Ora il mitico seguito, che non ha certo furoreggiato nelle sale giochi (anche se bellissimo), ma furoreggerà (?) sicuramente come conversione per il 64. La storia naturalmente è originalissima e per niente uguale al primo episodio della serie, infatti il nostro coraggioso Arturo ha deciso di maritarsi con la principessa Hus (orgh!) che ha finalmente liberato dopo innumerevoli peripezie, ma proprio davanti all'ufficio comunale dove la principessina era andata per registrare il matrimonio... Indovinate un po', compare un demone che se la porta via di nuovo!, ooooh, non me lo sarei mai aspettato! Il nostro sempre coraggioso e sempre sfig... hem... sfortunato Arturo non si lascia comunque perdere d'animo, apre lo

sgabuzzino, oia per bene la sua armatura, ritira dall'arrotino le sue armi e via

molto più veloce dell'ascia di cui siete dotati all'inizio. Dovrete essere particolarmente veloci nell'usare le



Il brodo di ossa di dinosauro è uno dei piatti preferiti da mostri di ogni genere.



Il guardiano del livello uno, lo ridurrete in salami!

via verso mille altre innumerevoli avventure.

Il dio supremo CAPCOM questa volta è molto più sadico che nel primo episodio e ciò rende difficoltosa la sopravvivenza del nostro eroe che si ritrova ad affrontare demoni volanti, scheletri che sputano fuoco, piante carnivore e mostri di vario genere, naturalmente alcuni mostri sono usciti di casa in fretta e furia e si sono dimenticati di posare il sacchetto con le nuove armi appena comprate dall'armaiolo e perciò uccidendoli voi vi potrete impossessare di queste; sono rimaste le palle di fuoco, e come in G.'n' Goblins non servono a niente ma in compenso in Ghouls 'n' Ghosts sono molto più spettacolari da vedere, l'arma migliore rimane sempre il coltello,



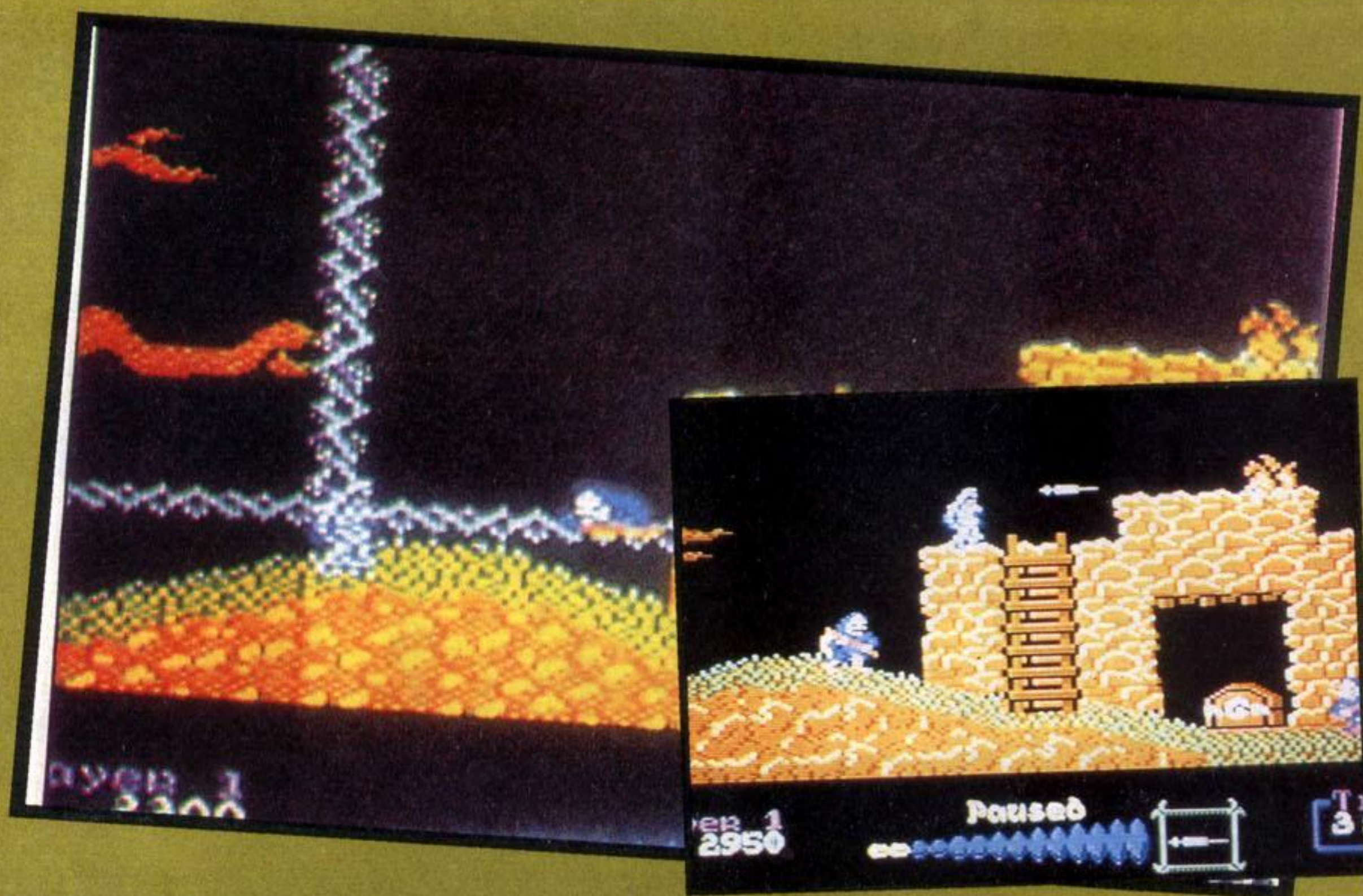
armi in quanto un qualsiasi contatto di Arturo con un nemico lo ridurrà in mutande (i mostri sono dei maniaci sessuali) un successivo contatto ridurrà il nostro personaggio in un mucchietto di ossa. Se vi rimane un'altra vita inizierete dall'inizio del livello dove vi trovate (che di soli-

E' un gioco fantastico. Non che la grafica ti colpisca subito, anzi all'inizio può sembrarti realizzat male, ma più vai avanti più ti meravigli: quando vedi che lo schermo inizia a scrollare in modo fluidissimo, in verticale, in diagonale, già ti stupisci, poi ti accorgi della cura nei particolari dei nemici e quando vedi i mostri di fine livello non puoi che rimanere estasiato. La colonna sonora è grandiosa e gli effetti speciali sono così realistici che dovrete sentirli per crederci, i tuoni all'inizio del gioco, i rumori di quando venite tramutati in un'anatra, sono tutti grandiosi. Ma la parte migliore di tutto il gioco è senz'altro la giocabilità, non riuscirete a staccarvi più dal joystick, ogni livello è una sorpresa, è un gioco che non vi annoverà ma sicuramente vi farà soffrire di insonnia. Compratelo!

to è 10 chilometri indietro dal punto dove siete morti) e se finite tutte le vite potrete usufruire dei crediti che vi sono rimasti (ne avete 5). Naturalmente non mancano i bonus e le armi magiche, li troverete lungo il percorso racchiusi in cesti magici, potrete trovare ad esempio un'armatura extra o degli scudi di invulnerabilità, state attenti comunque perché potrebbe spuntare anche un fan di Silvan che vi trasformerà (se non lo ucciderete prima) in Donat... Oops! In un Oca alquanto vulnerabile.

Naturalmente, nella migliore tradizione degli Squarta e fuggi, a fine livello dovrete affrontare un guardiano che non ha nessunissima intenzione di farvi passare, sconfitto anche lui un multiload transporterà Arturo al secondo livello dove dovrà affrontare delle tartarughe Rock e dei pipistrelli ubriachi (sono appena tornati dai festeggiamenti per il successo di Batman) lo schermo scrollerà sia in orizzontale che in verticale.

Nel terzo livello guiderete Arturo su di un tappeto volante che dovrà raggiungere la cima di una torre dove lo attende una testa gi-



La Software Creations ha fatto o' miracolo! Ebbene sì, i programmatori di Bionic Commando e Led Storm hanno ancora una volta realizzato un capolavoro di conversione. La prima cosa che salta all'occhio per l'esagerata bellezza è il sonoro (allora salta all'orecchio). I motivi d'accompagnamento al gioco sono stupendi e gli effetti speciali sono i migliori che abbia mai sentito sul 64. Tim Follins, il musicista, è un genio. Ammetto che la grafica all'inizio non sembra niente di speciale ma diventa sempre più bella con il proseguire del gioco. La cosa più importante comunque è la giocabilità, ed è qui dove Ghouls 'n' Ghosts ricalca il coin-op alla perfezione; tutti i livelli dell'omonimo in sala giochi sono presenti, Ghouls è un capolavoro di conversione.



gante (avevano preso appuntamento per telefono). Nel quarto vi ritroverete in un mare infestato di mostri assortiti e alla fine dovrete affrontare una nuvola incavolata nera tipo la "nuvola da impiegato" fantozziana,

e finalmente raggiungerete il quinto ed ultimo livello, il più difficile, direttamente nel castello di lui, l'onnipotente signore che

dall'alto del suo sgabello guarda e governa il mondo, il signor Maurizio Costanzo Show.

PRESENTAZIONE 94%
 Schermo di caricamento stupendo, opzioni iniziali a losa.

GRAFICA 94%
 I meravigliosi dettagli della grafica diventano sempre più belli proseguendo nel gioco.

SONORO 98%
 Una musica iniziale assolutamente stupenda, effetti speciali grandiosi, e una bellissima musica durante il gioco.

APPETIBILITA' 96%
 CAPCOM + Software Creations = una sfida irresistibile.

LONGEVITA' 96%
 Ne uscirete con i nervi a pezzi, un gioco troppo difficile da finire, ma è troppo difficile resistere a non giocarvi.

GLOBALE 96%
 Un capolavoro da non perdere.

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

Edi Grafic.Co



WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:

Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili



GENIAS



RETRO

64

E proprio quando pensavo che sarebbe stato un Natale abbastanza tranquillo, ecco che esce questo fantastico shoot'em-up. Questa pubblicazione piuttosto in sordina, programmata praticamente da sconosciuti, eguaglia il mio blasta tutto favorito di tutti i tempi, Armalyte, per il semplice splendore. In termine di carneficina totale Retrograde è anni luce migliore e più determinato, con più armamenti di quanti possiate tenere a mente oltre a centinaia di alieni da eliminare. Mi piace un sacco l'idea di poter vendere le proprie armi (a una frazione del loro costo effettivo) per ottenere spazio necessario all'installazione di armi migliori — toglietevi dalla testa l'idea di comprare un numero esagerato di armi e diventare praticamente invincibili. Avrete stranamente bisogno di un po' di materia grigia per affrontare questa bestiola (oltre a un efficace joystick con l'autofire).

THALAMUS, cassetta e disco

● Ritorna la Thalamus con un sicuro Best-Seller per il 1990

S secondo una stupida teoria, una civiltà che possiede astronavi più veloci della luce deve essere intellettualmente avanzata ed essenzialmente amante della pace. Niente di più sbagliato. In Retrograde c'è una competizione tra sette razze aliene, e non siamo alle Olimpiadi. Sette odiosissimi, puzzolenti e cattivissimi dittatori stanno tutti cercando di invadere quanti più pianeti possibile nel sistema solare di Thwok.

Già sette degli otto pianeti sono stati invasi e il vostro, Choom, è il prossimo. Ogni essere sufficientemente intelligente prenderebbe il prossimo volo spaziale per l'altra parte dell'universo, fermandosi solo a comprare l'ultima copia di Zzap! ma la

sanità mentale scarseggia nel sistema solare chiamato Thwok, e vi siete offerti volontari per affrontare le forze di invasione aliene che si stanno avvicinando inesorabilmente.

Ognuno dei sette pianeti è controllato da un centro nervoso nascosto in un labirinto sotterraneo e protetto da bunker. Per entrare dovete prima trovare un planetbuster che viene trasportato dagli alieni che camminano sulla superficie del

pianeta. Una volta entrati in possesso di uno di questi dovete farlo innescare dall'ultimo bastione della resistenza locale — il negozio dell'angolo. Non c'è bisogno di dire che non lo faranno gratis, quindi avrete bisogno di un sacco di soldi.

Fortunatamente, quando distruggete i membri delle forze di difesa aliena lasciano spesso cadere cristalli che possono facilmente essere convertiti in ARA — la moneta lo-



GRADE

cale. Una volta innescato il planetbuster tutto ciò che dovete fare è trovare il bunker aperto e lasciarvelo cadere dentro. Il gioco poi cambia nel modo a scrolling verticale, ma tutto l'armamento che vi eravate faticosamente costruito vi viene tolto, lasciandovi solamente un powerfist per prendere a "pugni" i cattivoni. Apritevi la strada fino a raggiungere l'estremità del centro nervoso e distruggete l'ultimo alieno per far saltare in aria la base. Distruggete tutti i centri nervosi e avrete com-



Persino l'azione sulla superficie del pianeta sarebbe bastata per ottenere uno shoot'em-up dannatamente buono, ma la Transmission Software ha aggiunto un brillante scrolling verso il basso nella sezione sotterranea e i mostri di fine livello sono i più temibili che mi siano mai capitati di incontrare. L'intrigante schema di gioco, il livello di sfida e la suprema giocabilità sono supportati da una grafica superbamente e incredibilmente varia ed eccellenti musiche. Anche il multi-load (da disco) è estremamente rapido (sebbene il mio pollice avrebbe gradito una pausa più lunga tra un livello e l'altro!). Retrograde è un classico shoot'em-up per C64, difficilmente le altre versioni (se mai verranno realizzate) riusciranno a catturare il feeling di questa — non perdetevolo!



pletato il livello. Arrivare al pianeta successivo non è proprio come andare a un picnic, con un piccolo tocco di multi-loading vi troverete a fronteggiare un mostro veramente massiccio. Durante questa parte del gioco siete fermi al centro dello schermo, con i controlli che vi fanno ruotare il grosso alieno intorno.

Per avere una speranza di sconfiggere queste creature poco amichevoli avrete bisogno di essere completamente carichi di armamenti acquistati al precedente negozio. La più ampia scelta di armamenti è nella sezione degli armamenti di volo.

Le armi possono sparare da sedici punti attorno al giocatore, e potete installare le armi in uno di questi punti di aggancio. Ma ci

Lasclatemi perdere, devo ancora vedere un sacco di armamenti! Molte delle venti armi cambiano radicalmente aspetto (ed efficacia) quando vengono potenziate, pronte a un frenetico mega-blastaggio. Il centro nervoso e i mostri di fine livello aggiungono varietà al già stupendo schema di gioco del classico shoot'em-up, il che, combinato con la varietà dei sette livelli, costituiscono un grandissimo affare. Questo è uno di quei giochi, sempre più rari al giorno d'oggi, scritto particolarmente per il C64, e si vede! Tutto sommato, un ottimo inizio degli anni '90 per la Thalamus.



giori dovrete arrivare ai livelli più difficili.

Un'altra cosa di limitata disponibilità sono i potenziamenti del powerfist che vi facilitano la vita nelle fasi a scrolling verticale. Tutti gli armamenti e i potenziamenti possono essere venduti, per una frazione del loro costo reale, se volete installare un'arma differente.

Ci sono sei pianeti completamente diversi, ognuno con il suo caricamento separato, completi di tabellone dei punteggi separati che vengono sommati quando morite. Perdete tutte le vite e verrete rispediti direttamente all'inizio del gioco — non si può continuare — ma si può ottenere una vita extra ogni ventimila punti e si possono raccogliere i vari pods per ricostituire la propria energia.



sono solo nove punti di potenza per rifornire l'energia.

Ci sono venti tipi differenti di armamenti, la maggior parte dei quali possono essere potenziati varie volte. Disgraziatamente, ogni pianeta ha solamente una limitata fornitura di armamenti quindi per ottenere armi mi-

PRESENTAZIONE 94%

Grandioso schermo di caricamento, opzione per ascoltare alcune musiche, bellissimo schermo del negozio, tabellone dei punteggi e favolosa confezione disegnata nientemeno che da Oliver Frey!

GRAFICA 95%

Buoni alieni e strepitose sezioni sotterranee e di fine livello, brillante varietà e superlativi armamenti.

SONORO 95%

Musiche differenti per i tabelloni dei punteggi, nuovi livelli, situazioni — e tutte di grande atmosfera.

APPETIBILITA' 94%

Immediatamente avvincente, inizia facile ma ad ogni livello si aggiunge un elemento fondamentale: la varietà.

LONGEVITA' 95%

Sette immensi livelli e intimidatori mostri di fine livello creano una sfida epica.

GLOBALE 94%

Un sicuro successo, oltre che uno shoot'em-up incredibilmente avvincente.

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.

Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

→ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.

→ Ogni singola spedizione è assicurata con Mediolanum Assicurazioni.

→ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.

→ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Cheese pad	19.000
Cheese pad w/mouse	29.000
Disch. 5" 2S/2D (10)	11.500
Joy. ace	12.000
Joy. navigator a.f.	39.000
Joy. speedking	29.000
Joy. speedking a.f.	33.000
Joy. tac 2	29.000
Joy. tac 3	35.000
Joy. tac 5	39.000
Joy. turbo pedal	59.500
Joy. 200XJ	15.000
Mouse cat	19.000
Mouse doctor	25.000
Mouse house	20.000
Mouse mat	22.500
Touch-n-it static strip	25.000

Amstrad CPC (Disco 3")

Barbarian II *	25.000
C.Y. Adv. flight sim.	29.000
Dynamic duo	25.000
Manchester united	tel.
Microprose soccer *	49.000
Moonwalker *	29.000
Samurai warrior	25.000

Indy: the last crusade	15.000
Italy 90 soccer #	18.000
Kick off	18.000
Extra time	tel.
Manchester united	tel.
Microprose soccer *	39.000
Moonwalker	15.000
Navy moves *	18.000
New Zealand story	15.000
Oxxonian	15.000
Passing shot	18.000
Power drift *	15.000
Rainbow island	tel.
Rainbow warrior	29.000
Real ghostbusters	18.000
Rick dangerous	18.000
Robocop	18.000
S.E.U.C.K. *	25.000
Shinobi	18.000
Speedball	18.000
Ss: american football	15.000
Star ray	18.000
Star trek	18.000
Strider	15.000
Stunt car racer	29.000
Super wonderboy *	15.000
Tank attack #	25.000
The games: summer +	

Footballer of year II	15.000
Forgotten worlds	15.000
F1 Manager #	25.000
F14 Tomcat	29.000
Gazza's supersoccer	tel.
Geos 2.0	95.000
Geochart	50.000
Ghostbusters II *	21.000
Ghouls'n'ghosts	tel.
Gold Silver Bronze	25.000
Indy: the last crusade	15.000
Italy 90 soccer #	25.000
Kick off	21.000
Extra time	tel.
Mainframe	59.000
Manchester united	tel.
Moonwalker	tel.
New Zealand story	18.000
Oil imperium	15.000
Omega	29.000
Oxxonian	15.000
Passing shot	18.000
Power drift *	18.000
Rainbow island	tel.
Rainbow warrior	39.000
Renegade III	18.000
Rick dangerous	25.000
S.E.U.C.K. *	35.000
Scenery disk 09	39.000
Shinobi	25.000
Sons of liberty	49.000
Space rogue	29.000
Ss: american football	15.000
Storm across Europe	59.000
Strider	15.000
Stunt car racers	39.000
Super wonderboy *	18.000
Tank attack	29.000
The untouchables *	21.000
Time scanner	29.000
Total eclipse *	20.000
Turbo outrun	tel.
Tusker	25.000
Typhoon of steel	59.000
Uninvited	29.000
Vardan *	15.000
Vigilante	15.000



Prosegue a gonfie vele la SPOT-Mania. La febbrile raccolta di SPOT sta appassionando numerosissimi lettori di ZZAP. Non sai ancora di cosa si tratta? Manda subito il tuo ordine e ne verrai immediatamente ... contagiato!

Winners (raccolta)	29.000
World soccer	25.000
Zak McCracken #	39.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
100% Dynamite (racc)	29.000
4 Soccer simulator	25.000

Spectrum 48k (Cassetta)

Add: heroes of lance	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Cabal	15.000
Continental circus	18.000
Fighting soccer *	18.000
Forgotten worlds	15.000
Gazza's supersoccer	tel.
Ghostbusters II	tel.
H.K.M.	15.000
Indy: the last crusade	15.000
Microprose soccer *	29.000
Moonwalker	tel.
Power drift *	18.000
Shinobi	18.000
Super wonderboy *	18.000
The games: summer	15.000
Taito coin-op (raccolta)	29.000
The untouchables *	18.000
Total eclipse *	20.000
Turbo outrun	tel.
Vigilante	15.000
Vindicators	15.000

Msx (Cassetta)

After burner	18.000
Aspar (GP Master)	18.000
Batman	7.500
Blastroids	18.000
Chicago 30's	15.000
Colosseum	7.500
Crazy cars (cartuccia)	59.000
Flight simul. (cartuccia)	59.000
Game over 1+2 *	18.000
Navy moves *	18.000
Operation wolf	15.000
Outrun	15.000
Passing shot	18.000
Rambo III	15.000
Thunderbirds	18.000
Wec Le Mans	18.000
4x4 Off road racing	15.000



Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano. Una # indica la versione completamente in italiano.

Libri, hints & tips

Add: hillsfar	19.000
Add: pool of radiance	20.000
Electronic Arts	tel.
libroGAME® & roleGAME tel.	
Masters collection	19.000
Neuromancer	19.000
Quest for clues	39.000
consigli per 50 giochi	
Quest for clues II	39.000
consigli per 40 giochi	
Tutti i libri IHT	tel.
Ultima: la serie	tel.

Times of lore	29.000
Total eclipse	20.000

winter editions	18.000
The in crowd (raccolta)	29.000
The untouchables *	18.000
Time scanner	21.000
Turbo outrun	15.000
Tusker	18.000
Vigilante	15.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
Winners (raccolta)	29.000
100% Dynamite (racc)	25.000
4 soccer simulator	18.000

Amstrad CPC (Cassetta)

Action fighter	18.000
Altered beast	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Cabal	15.000
Continental circus	18.000
Dynamite dux	18.000
Fighting soccer *	18.000
Forgotten worlds	15.000
Gazza's supersoccer	tel.
Ghostbusters II	tel.
Ghouls'n'ghosts	15.000
Indy: the last...arcade	15.000
Manchester united	tel.
Microprose soccer *	39.000
Moonwalker *	15.000
Power drift *	18.000
Red heat (Danko)	18.000
Shinobi	18.000
Soccer spectacular	29.000
Strider	15.000
Tank attack	25.000
The games: summer	15.000
The untouchables *	18.000
Thunderbirds	18.000
Turbo outrun	18.000
Vigilante	15.000
Winners (raccolta)	29.000
100% Dynamite (racc)	25.000

CBM 128, 80 col. (Disco 5")

Cad pak	99.000
Geos 2.0	110.000

CBM 64/128 (Cassetta)

A.p.b.	15.000
Action fighter	18.000
Altered beast	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	15.000
Cabal	15.000
Citadel	18.000
Continental circus	18.000
D.T. decathlon	7.500
Defender of Crown *	12.000
Dominator	21.000
Dragon ninja	15.000
Dynamite dux	18.000
Fighting soccer *	15.000
Footballer of year II	15.000
Forgotten worlds	15.000
F1 Manager #	18.000
Gazza's supersoccer	tel.
Gemini wing	18.000
Ghostbusters II *	18.000
Ghosts'n'goblins	7.500
Ghouls'n'ghosts	15.000
Gold Silver Bronze	18.000
Grand prix tennis	7.500

Telefonaci per le ultime novità anche a 16 BIT



Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Spese di spedizione Lit. 5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

Pagherò al postino in contrassegno
 Addebitate l'importo sulla mia: CartaSI Mastercard Visa American Express

Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Pv _____ Tel. _____

FIRMA (Se minorenni quella di un genitore)
 Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

SUPER MARIO 2

Nintendo

BROS. NINTENDO, cartridge



Da questo mese comincia su ZZAP! una nuova rubrica: le recensioni per il Nintendo Entertainment System. Eh, sì, gente, le richieste dei lettori, il fatto che anche il Nintendo è un 8-bit e l'improvvisa uscita di una serie di titoli nuovi ci ha convinto a fare questo passo avanti. Ecco perciò per cominciare la recensione di Super Mario Bros II, uno dei giochi più divertenti che io abbia mai visto. E non preoccupatevi, molte altre recensioni seguiranno nei prossimi mesi!

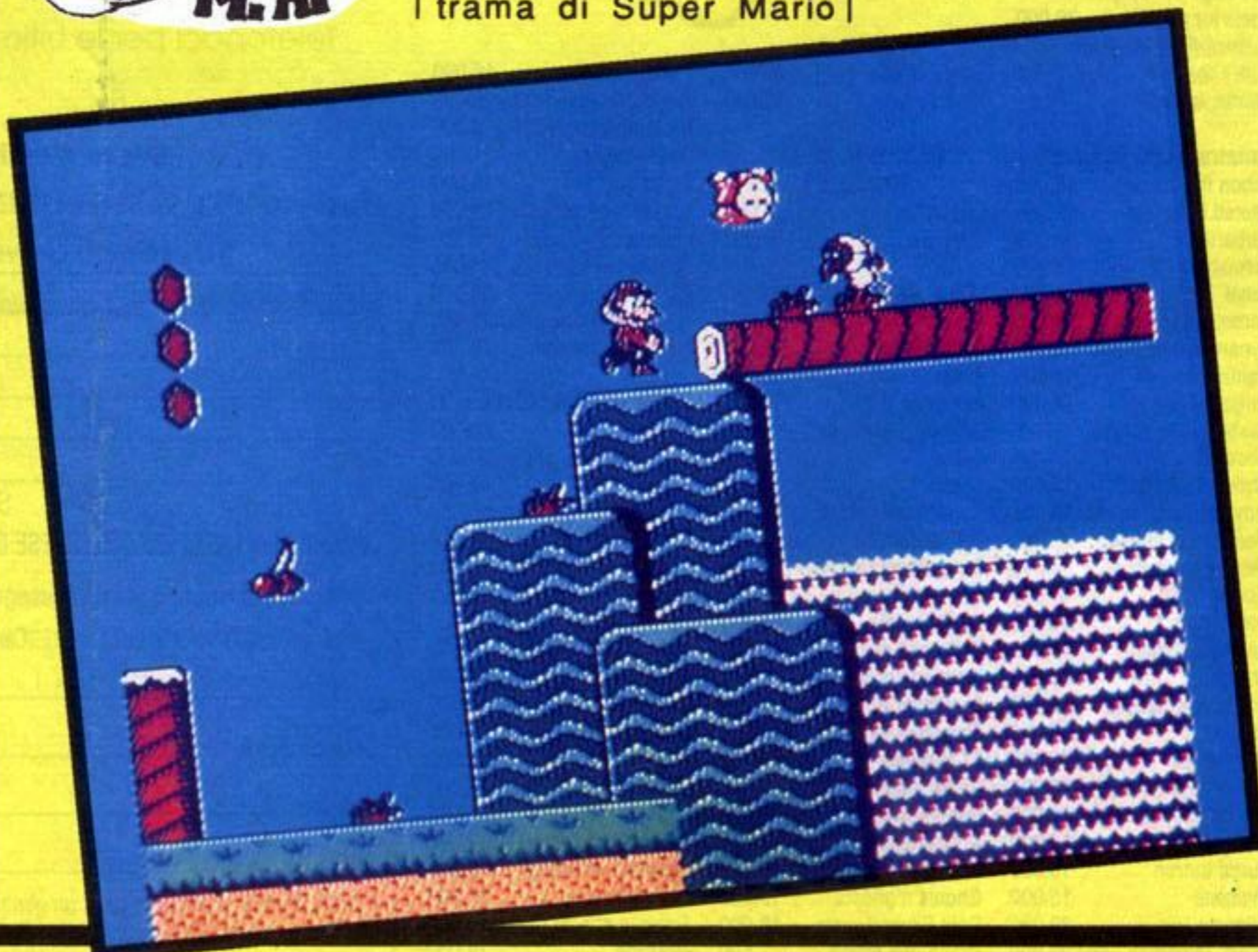
● Mario è tornato, ed è più grosso e cattivo che mai, in questo seguito da favola!

Super Mario Bros 2 è semplicemente favoloso. L'animazione dei personaggi è qualcosa di incredibile mentre il sonoro sembra (ma non vorrei sbagliarmi) quasi campionato tanto è realistico. l'azione è accattivante e frustrante quanto basta e vi terrà impegnati per un bel pezzettone. Figuratevi, ho sempre pensato che Super Mario Bros fosse il miglior platform game, ma questo è addirittura meglio! Beh, le parole non possono descrivere SMB II come merita, perciò vi dirò una cosa sola ancora: **CORRETE A COMPRARVELO!** (e se non avete il Nintendo, comprate anche quello!)



te di tutti i tempi. Ecco ora una nuova avventura dalla Nintendo, che vede i due fratelli Mario e Luigi oltre a Todd (un suddito del popolo dei funghi) e Princess, impegnati a liberare il misterioso mondo di Subcon che è stato invaso dal perfido Wart che ha deciso di impadronirsi dei sogni di tutti gli esseri umani. Questa più o meno è la trama di Super Mario

Bros 2. Ma che cambiamenti ci sono rispetto alla prima parte? E' semplice, tanto per cominciare ognuno dei quattro personaggi ha le sue proprie caratteristiche, ad esempio Luigi salta più in alto di tutti ma è lento e debole, Princess è lenta ma può galleggiare in aria per un paio di secondi, Todd è forte, veloce ma salta poco mentre Mario



Diciamo ce lo chiaro e tondo, Mario è un po' il simbolo della Nintendo. Come poteva quindi mancare il seguito di uno dei giochi più amati dal pubblico di tutto il mondo? sto parlando di Super Mario Bros, il platform game più avvincente-

Devo dire che questo Super Mario Bros 2 mi ha veramente stupito: la grafica è a livelli super-professionali e il sonoro non è da meno. Io però non mi esalto come il mio collega M.A. che ama alla follia i giochi di questo genere al contrario di me. Nonostante ciò penso che sia un prodotto di classe che non dovrebbe mancare nella "soft-teca" di tutti gli amanti dei giochi fatti con cura e giocabili (ovvero tutti). Decisamente (e caldamente) raccomandato.



re vite extra a seconda delle combinazioni: tre simboli qualsiasi uguali equivalgono a una vita, una ciliegia idem, due ciliege due vite e tre ciliege cinque vite.

Altre, radicali, differenze sono i cambiamenti di scroll (alternato verticale a orizzontale) e i modi di attacco, che rappresentano una terrificante innovazione.

Pensate, qualsiasi cosa voi troviate può essere un'arma, compresi i nemici stessi!

sa fare tutto abbastanza bene, una specie di jolly. Una ulteriore innovazione è il sistema "ad energia" sulla quale si basa il gioco, ad esempio, se si ha una sola unità si è piccoli mentre se ne si possiedono due o più si cresce esattamente come in Super Mario Bros. L'energia in questione si guadagna rompendo delle speciali pozioni in luoghi appositi. Dove la bocchetta si rompe appare una porta che permette l'ingresso in una dimensione parallela dove si possono trovare funghi che aumentano l'energia di le monete che vanno utilizzate nella Slot Machine alla fine di ogni schermo. In questa sezione potrete guadagna-

ad esempio, scena tipo: arrivano due nemici, uno a destra e uno a sinistra. Cosa fare? Salto sul nemico di destra, lo raccolgo e lo tiro in testa a quello di sinistra! Fantastico! Ad ogni modo l'azione non include solo sezioni di "furiosa manipolazione" del joypad, infatti ci sono da risolvere alcuni problemi tipo andare a trovare la chiave e scegliere la porta giusta. Ulteriori inconvenienti includono il dover scavare nella sabbia nel livello 3 e scivolare sul ghiaccio evitando orde di esseri strani nel livello quattro, senza contare i vari mostri di fine quadro! Dovrete affrontare infatti ogni volta uno strano essere chiamato Ostro (per via

della sua mania di collezionare pizzi e per il fatto che crede di essere una ragazza viene chiamato Ostretta) capace di sparare uova a tutt'andare. Ovviamente, per poterlo ammazzare dovrete catturare le sue uova al volo e rispedirle al mittente in puro stile "cartone animato giapponese demenziale".

Alla fine di ogni livello vero e proprio dovrete affrontare una creatu-

ra sempre più cattiva e sempre più buffa, ad esempio un topo da ammazzare con le sue stesse bombe ed un idra che spara palle di fuoco.

Ad ogni modo, la cosa che stupisce di più di tutto il gioco è lo straordinario umorismo presente in ogni minuto di gioco, come i nemici che sgambettano per liberarsi una volta catturati.



PRESENTAZIONE 91%
Ottima schermata di presentazione, istruzioni esaurienti e **NIENTE PUNTEGGIO!**
Yupeeee!
GRAFICA 95%
Animazione senza pecche e definizione da Oscar™
SONORO 95%
Sembra digitalizzato!
APPETIBILITA' 96%
Super Mario Bros molto più giocabile e avvincente vi dice niente?
LONGEVITA' 98%
Lo giocherete anche dopo averlo finito (ovvero MOLTO tempo...)
GLOBALE 96%
Mitico e insuperabile, un affarone per qualsiasi possessore di Nintendo.



OPERATION THUNDERBOLT

OCEAN, cassetta e disco

Ratatatat! Spar! Spar! Fiiit... Boom!!! Ammaz! Ammaz! Noooooo! Accidenti, sono morto, questa mitragliatrice UZI è proprio una carretta: dopo pochi colpi (due milioni e centotredicimila per la precisione) ti pianta in asso! Vabbè, ripartiamo da capo e speriamo di avere maggior fortuna. Come? Mi sembra di udire una vocina: ah, niente paura, è la solita frase del lettore-pirata che esclama "Guarda quel beota di recensore che gioca solo adesso a Operation Wolf, quando a me è arrivato due mesi fa via modem da una banca dati di Lampedusa!!!".

Ebbene caro lettore saccente, beccati uno "Sceemo! Sceemo!" di compatimento, tanto per non cadere nel volgare; il gioco in questione non è Op. Wolf, ma il suo degno seguito, Operation Thunderbolt! Sì, sì, prova a telefonare ai tuoi amici pirati, saranno a bocca aperta come te dopo questa notizia. Visto però che sono una persona gentile, tenuto anche conto del resto dei lettori che ne vogliono sape-

re di più e dato che sono pagato per farlo, ecco un preciso resoconto sull'ultima conversione di casa Ocean. Dopo aver completato l'Operazione Lupo, Roy Adams è chiamato dal governo per adempiere ad una nuova missione: salvare alcune decine di ostaggi, tenuti in prigione da un gruppo di terroristi arabi a bordo di un DC-10 statunitense. Come potrete facilmente capire il compito non è dei più agevoli, così Roy decide di chiamare Hardy Jones, un vecchio compagno del Vietnam, che saprà essere di grande aiuto, nel corso della missione. Lo schema di gioco è il medesimo di Operation Wolf: uccidi tutti coloro che si pareranno di fronte a te, distruggi camion, elicotteri e carri armati e vedi di non farti beccare dalle granate e dai coltelli lanciati dai nemici, pena l'abbassamento del livello d'energia, al termine della quale apparirà il fatidico screen di Game Over.

Oh no! Ecco ancora la vocina del lettore rompiscatole: "Ma allora che differenza c'è tra Operation Thunderbolt ed il suo predecessore?". Bene, cervello di totano, sappi che

COMMENTO AMSTRAD
Yatahargh! Che orrore!!! Masse informi di colore che attraversano lo schermo, cursore-mirino praticamente invisibile, sonoro Spectrum fanno di Operation Thunderbolt una pessima conversione. Assolutamente da dimenticare!!!

51%

possono prendere parte ad OT due giocatori contemporaneamente rendendo il tutto avvincente, frenetico ed incredibilmente divertente da giocare, soprattutto quando appaiono i kit di pronto soccorso e i caricatori per la mitraglietta. Ma non è tutto!!! Vi sono due livelli in cui vi troverete a sparare da una jeep e da un motoscafo in movimento, con conseguente "incasinamento" della situazione; l'ul-

timo livello inoltre è in stile Robocop, visto che dovrete colpire il terrorista senza sfiorare minimamente l'ostaggio tenuto come scudo dal malefico!!! Soddisfatto della spiegazione? Sì? Allora lasciami andare a giocare! Hey! Molla quel joystick! C'ero prima io! Ero andato via un attimo per fare la recensione! Sii buono; non farmi arrabbiare! Ah sì? Ratatatatat!!! L'hai voluto tu...



Am



PRESENTAZIONE 84%
Tutte le opzioni possibili ed immaginabili sono disponibili. Il multiloop non è per niente fastidioso con due livelli per caricamento.

GRAFICA 90%
Sprites dettagliatissimi e coloratissimi, persino meglio di Operation Wolf.

SONORO 79%
Buona colonna sonora nello screen dei titoli ed altrettanto gradevoli spunti sonori alla fine di ogni livello. Peccato che durante il gioco ci siano solo alcuni effetti sonori.

APPETIBILITA' 94%
E' rimasta invariata dal predecessore e l'opzione due giocatori non può che migliorare il punteggio.

LONGEVITA' 92%
Otto livelli uguale ore ed ore di gioco.

GLOBALE 92%
Virtualmente uguale al coin-op, soprattutto per quanto riguarda il divertimento. Complimenti Ocean!!!

ZAK MCKRACKEN

AND
THE ALIEN
MINDBENDERS

64

LUCASFILM GAMES, disco

Cosa direste voi se il giornale pubblicasse una notizia tipo "la compagnia dei telefoni è caduta in mano a una razza aliena che se ne vuole servire per impadronirsi del mondo"? Scommetto che ne rimarreste per lo meno sconcertati. E se tutto ciò fosse vero? Chi riporterebbe le cose alla normalità?

Zachary McKracken (per gli amici Zak) è un reporter di un giornale di infima qualità, il National Inquisitor di San Francisco, che (del resto come quasi tutti i giornalisti) sogna da anni di vincere il premio Pulitzer. Zak infatti è talmente fissato con il giornalismo che spesso i suoi pensieri sono sotto forma di titoli di giornale.

Un bel giorno il suo obessissimo capo gli assegna un incarico che lascerà il segno nella vita di Zak: gli ordina di recarsi a Seattle ad indagare su di uno

scoiattolo a due teste, dopodiché sarà libero di scrivere il suo libro e tentare di vincere il Pulitzer. A questo punto Zak se ne torna a casa e si mette a dormire, sognando strane ragazze, esseri alti due metri e strani occhiali con naso e baffi... Così comincia Zak McKracken And The Alien Mindbenders, una delle avventure più pazze, divertenti e intriganti mai pubblicate. Voi dovete guidare il prode Zachary in compagnia (solo però se avete risolto un paio di enigmi facilini) di Annie, Melissa e Leslie attraverso mille situazioni diverse alla ricerca di un dispositivo costruito da una antica razza aliena capace di sventare la trama dei perfidi Caponiani che per mezzo delle linee telefoniche trasmettono un raggio a bassa frequenza capace di instupidire la gente. Zak e compagnia bella dovranno trovare i pezzi del dispositivo sparsi per tutto il mondo e dintorni (eufemismo per dire Marte). Durante la sua ricerca il nostro



eroe si troverà spesso faccia faccia con problemi meno semplici ma molto spesso astrusi, ad esempio, come si fa a ricongiungere i due pezzi del cristallo giallo? Cosa fare sull'areoplano? A cosa serve la tessera del Fan Club di Elvis Presley? Perché BG mi deve rompere le scatole così tanto? GUARDA GIORGIO CHE TI TIRO LA SCATOLA DI HERO'S QUEST PER PC IN TESTA (10 dischi da 5 1/4, quattro da 3 1/2, libretto di istruzioni numero 1, libretto di istruzioni numero due, foglietto strano, lette-

ra dell'autore, quattro volantini e catalogo Sierra — e c'è chi dice che gli originali non valgono il loro prezzo, tsk!...)! Alcuni indizi li troverete nella copia del National Inquisitor incluso nella confezione insieme al libretto di istruzioni, la scheda di riferimento e i famosi codici VISA che tanto hanno fatto penare i lettori meno onesti e meno furbi (in circolazione c'è la copia sproteffa!). Insomma, la risoluzione di questo fantastico prodotto vi terrà impegnati per numerose giornate (a meno che non siate così poco seri da leggere immediatamente la soluzione già pubblicata tempo fa), soprattutto quando fuori fa freddo e non saprete cosa fare. E adesso forza, la Terra aspetta solo voi!

Finalmente un'avventura davvero interattiva. Sì, lo so, è una parola che odiate, ma Zak è proprio così: lo risolvete come più vi piace, non c'è una sola soluzione, e la trama è davvero complessa. L'interfaccia utente poi è straordinaria. Facile da usare, bellissimo da giocare. E poi è in italiano! Sì, ogni frase, ogni oggetto, ogni cosa è stata tradotta in italiano. E molto bene, per giunta. Oddio, forse qualche errore di ortografia è scappato, ma questo non compromette nulla; né la comprensione della trama, né tantomeno la giocabilità. Cosa volete che vi dica? Di comprarlo? Bhe, compratelo!



PRESENTAZIONE 91%
Super user-friendly e confezione da sballo (uao, mmm, che forza sta robba...)

GRAFICA 79%
Non il massimo della vita ma un sacco di effetti inediti e simpatici.

SONORO 79%
Vedi sopra (hem...).

APPETIBILITA' 98%
Ti accalappa subito...

LONGEVITA' 99%
Lo si può finire in un sacco di modi diversi!

GLOBALE 97%
Un'avventura inusuale, simpatica e ben tradotta.

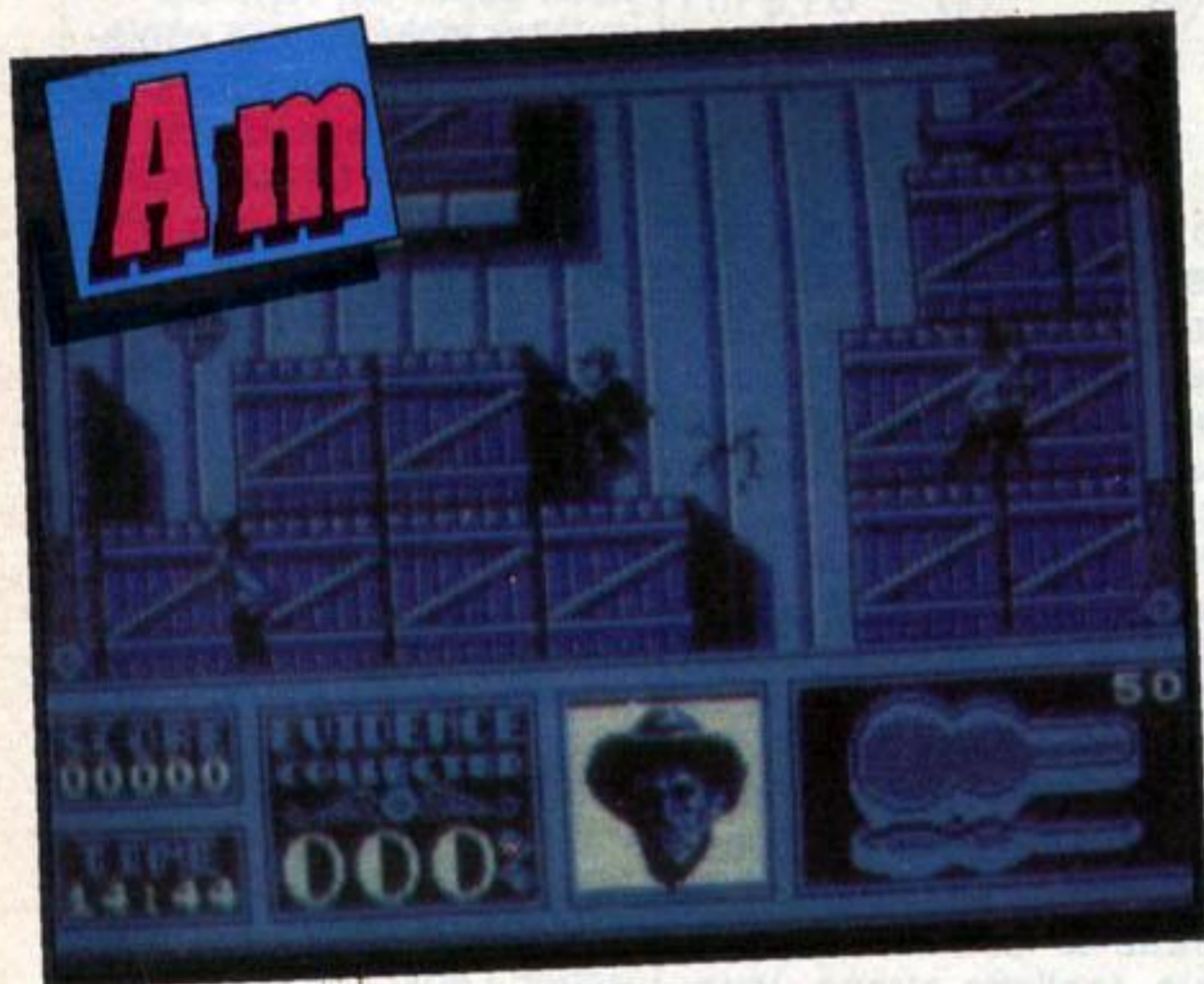
THE UNTOUCHABLES

OCEAN, cassetta

Quando hai di fronte una scatola di un videogioco, intarsiata sui lati di varie medaglie d'oro, d'argento, di bronzo, bollini

bles rispetto ad altri videogiochi.

Potrete impesonificare Elliot Ness protagonista del film e del gioco. All'inizio del gioco Vi ritrovate in uno scalcinato magazzino di li-



verrete circondati, ma vi aiuta il fatto che gli scagnozzi di Capone si trovano sempre negli stessi punti.

I livelli successivi sono presi direttamente dalle scene di azione del film e seguono pedissequamen-

te la trama dello stesso, nel secondo, ad esempio, vi trovate in stazione, dato che avete avuto una soffiata per cui Capone sta tentando di lasciare il paese, e voi naturalmente, dovete fare di tutto per fermarlo, l'azione si svolge in sog-

qualità ecc., hai due possibilità, o è un bel gioco o è un bel gioco, e infatti è un bel gioco.

Trattandosi di un Tie-in inizialmente ero diffidente, in quanto, solitamente, questi giochi vengono programmati in fretta e furia in modo da sfruttare il successo del film, telefilm, libro o altro da cui il videogioco nasce. Ma, contrariamente al solito, questo Tie-in è uscito con un certo ritardo rispetto al film, e ciò lascia intendere che, forse, i programmatori hanno usato un po' più di cura nel realizzare The Untoucha-

quori, nel quale avete scoperto dei loschi affari di Capone, dovrete quindi raccogliere delle prove contro di lui per smascherarlo, una freccia in alto a destra vi indicherà il percorso da seguire per trovare uno scagnozzo di Capone in possesso di qualche importante documento, si distinguono dagli altri in quanto indossano un impermeabile "alla Colombo", uccidendoli verrete in possesso dei documenti, ne dovete raccogliere ben dieci per passare al secondo schermo, ciò può sembrare difficile, data la miriade di proiettili da cui

Amstrad
Impeccabile nella realizzazione, la versione Amstrad è giocabilissima, è un po' più lenta della versione spectrum, ma questo non è un disturbo, anzi, rende la fase uno più facile e perciò evita spiacevoli crisi di nervi. La grafica è in alta risoluzione a 4 colori (quattro livelli di blu) e rende molto l'atmosfera. Il sonoro è molto bello per un'Amstrad (sembra il 64) ma purtroppo lo potete sentire solo con 128 Kb. di memoria. Nel complesso lo consigli caldamente a tutti i possessori di Amstrad.
GLOBALE 88%



gettiva, diversamente dal primo livello dove invece l'azione era bidimensionale.

L'Ocean sembra comunque abbonata ai Tie-in multievento, Robocop, Batman, e ora questo, che non aggiunge nulla di nuovo al mondo dei videogiochi in generale, ma che comunque risulta gradevole da giocare e non dispiacerà ai possibili acquirenti.

SPECTRUM PRESENTAZIONE 80%

Nello standard Ocean, compresa la confezione sempre delle stesse dimensioni, le istruzioni nello stesso formato ecc.

GRAFICA 84%

Nello splendore del MONOCHROME® una velocità mai vista prima d'ora sugli schermi del nostro Spectrum... E poi monocromatico dà più atmosfera, sembra di assistere ad un film anni '50.

SONORO 81%

Poco ma buono. APPETIBILITA' 89% All'inizio può sembrare troppo difficile ma la perseveranza verrà premiata adeguatamente.

LONGEVITA' 90%

O trovate un Cheat-Mode o vi sfido a finire tutti i sei livelli, ne avete da giocare!

GLOBALE 85%

Bello, se siete appassionati di questo genere di giochi fonderete i tastini di gomma del nostro amato Spectrum per giocare a THE UNTOUCHABLES!

Sp

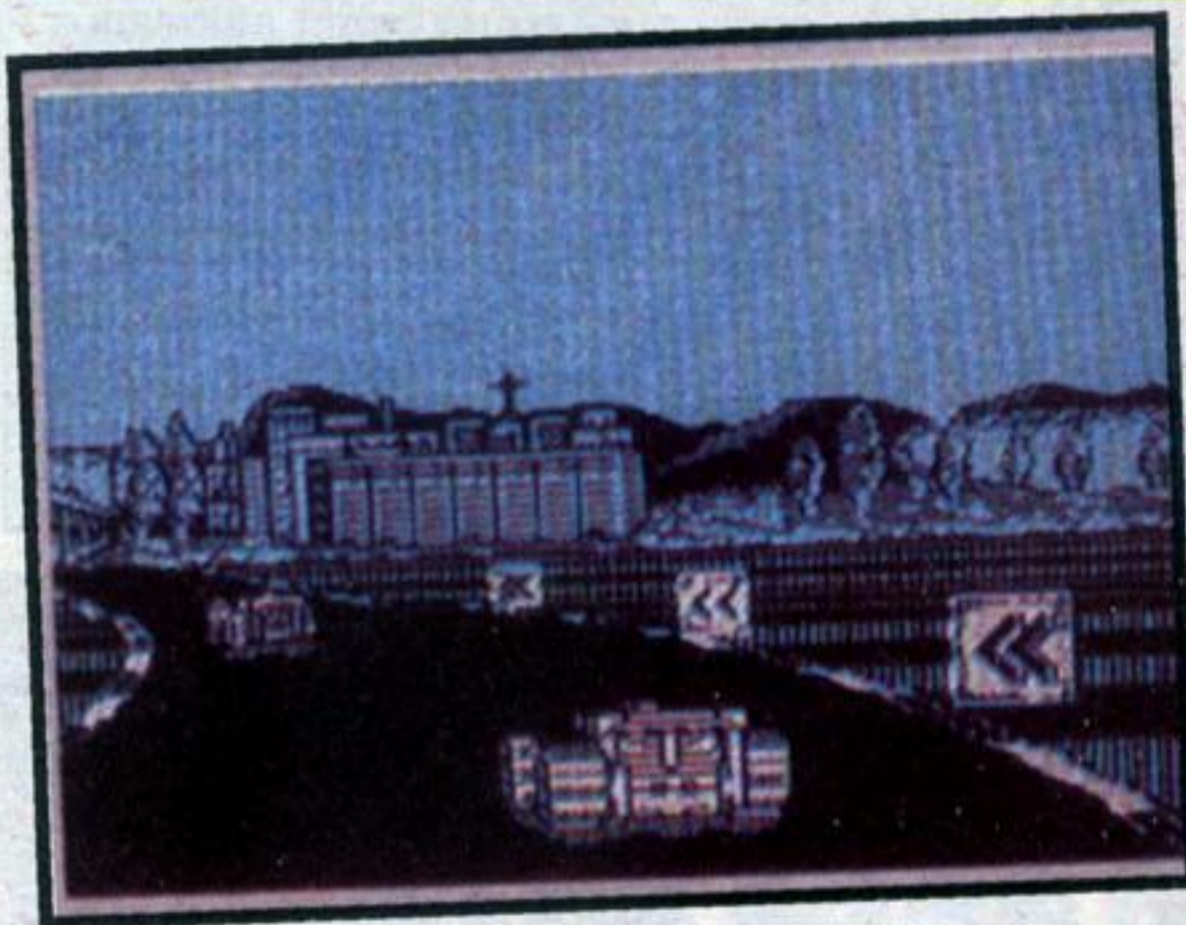


VIRGIN GAMES,
cassetta

Cosa centra il circo con le corse automobilistiche?, come?, hanno sbagliato il titolo!??, Ah. Eh sì, dovete sapere che l'arcade, da cui è derivata la conversione, doveva originariamente essere chiamato "Continental Circuit", solo che la Taito è giapponese, e gli addetti alla traduzione del coin-op per il mercato europeo/americano, o hanno sbagliato a leggere sul dizionario, o hanno capito male dall'interprete, o chissà perché hanno scritto Circus al posto di Circuit, e questo è rimasto come un simbolo per il videogioco (un po' come Tutankam, per chi se lo ricorda). Coin-op che quando arrivò nelle sale giochi suscitò un certo scalpore, infatti aveva una caratteristica alquanto innovativa, dal cabinet fuoriusciva una visiera, agganciata con un cavo semi-rigido, che permetteva di godersi il videogioco in 3D, peraltro unico motivo che potesse attirare qualche moneta, in quanto, se togliamo il 3D, rimane solo un banale gioco di corsa automobilistica uguale a milioni di altri. I percorsi, tanto per cambiare, sono disseminati un po' per tutto il mondo, in totale ve ne sono otto e ognuno di questi lo dovrete completare entro un tempo limite, se verrete colpiti una volta



Wroom! Wow!, devo ammettere che come originalità questo gioco non aggiunge nulla al mondo dei videogames, ma sullo Spectrum, wroom!, questo gioco mi ha riportato ai bei tempi andati, quando giocavo a Enduro Racer. La grafica naturalmente è monocromatica ma ha una fluidità mai vista!, e su e giù per le collinette, evita gli avversari, a sinistra!, attento!, Crash!, il sonoro se avete un +2 o un +3 è bello se avete uno Speccy normale invece non sentirete alcun rumore di sorta (che forse è meglio). Complessivamente sullo Spectrum non vedevo un videogioco di corsa così bello da un bel po' di tempo (soprattutto dopo la delusione di Power Drift), se vi piace questo genere di giochi, Continental Circus è un'imperativo.



sarete solo danneggiati e potrete continuare a correre per un certo tempo, se riuscirete a raggiungere i Box (disseminati qui e là lungo tutto il percorso) in tempo o prima di essere colpiti un'altra volta la vostra vettura verrà riparata e potrete ripartire indenni... Se riuscirete a finire il percorso in tempo potrete concorrere al seguente Gran Premio, e così via... Via

verso mille altre innumerevoli avventure (chiunque avesse smarrito un oggetto rotondo con due buchi è pregato di farne regolare domanda...)

GLOBALE 89%

NINJA WARRIOR 64

Sales Curve/Virgin, cass. e disco

Nel 1993 la malvagità è all'ordine del giorno.

Il tiranno Bangler ha preso il potere con la sua polizia, esercito ed elementi criminali che controlla completamente. Un trucchetto piut-



A differenza di Robin lo non ho mai giocato con l'originale, e sono rimasto deluso dalla mancanza di innovazioni - perché ogni picchiaduro deve cominciare in una città abitata unicamente da ninja pazzi? Detto questo, il programma è molto giocabile, e dovrebbe piacere moltissimo a chi ha amato il coin op. Agli altri non so.



Mi divertivo un sacco a giocare con il coin op della Taito, quando è uscito nel 1988, con i suoi tre schermi allineati e i due ninja incredibilmente agili. La versione per home computer hanno risolto il problema dei tre schermi riducendo l'area di gioco ad una striscia, il che non ha modificato la giocabilità. Gli sprite del ninja sono dettagliati e bene ombreggiati, i nemici vari e c'è una bella azione, ma è un peccato che i fondali siano così ripetitivi e che manchi il modo a due giocatori. Una gran bella conversione con un finale eccezionale.

tosto tragico, e Bangler ha intenzione di stare in carica ancora più a lungo della Thatcher!

Mentre gli avversari politici vengono minacciati o beccati dai giornalisti in compagnia di modelle più giovani delle loro stesse figlie, Bangler sembra essere sulla buona strada per soddisfare le sue malsane ambizioni. Ma c'è una soluzione, una proveniente dalla scuola RoboCop di sagacia politica - assassinare il bastardo!

Mentre la normale procedura richiede di impiegare uno sfigato qualunque per ammazzare il presidente, i tempi sono cambiati ed ora c'è bisogno di un approccio più sofisticato. Eccovi i Ninja Warriors, degli androidi con metallo al posto della pelle e circuiti al posto delle vene. Sono gente dura, creata appositamente dai rivoluzionari per assassinare Bangler. Così comincia il massacro... I Warriors cominciano a spaccare cose nei ghetti della capitale con 30 shuriken da tirare e due coltelli con i quali fare a fettine chi prova a fermarli. Bangler non è però il tipo da farsi affettare senza discutere, così manda l'eser-

cito a fermare gli assassini. Una cottellata o uno shuriken di solito sono sufficienti a fermare queste minacce, ma state attenti ai cani, ai cecchini e alla fanteria con i lanciagranate. L'energia degli androidi diminuisce rapidamente quando vengono colpiti. Eliminare i militari è abbastanza facile, ma è solo il principio delle cose. Bangler ha le sue truppe speciali, che comprendono un Ragno di Terra Gobbo (Qualunque cosa sia!), una ninjessa mortalmente abile con le spade, Iron Arm il lanciatore di palle, I Ninja Cangianti con dei seri problemi d'altito, dei robots poco amichevoli armati di laser e un enorme carro armato che prima cannoneggia gli eroi e poi li accoglie con delle mitragliate. Se riuscite ad arrivare in fondo vi aspetta un bel duello con uno dei maggiordomi di Bangler alla fine del livello. Lo scenario della carneficina comprende poi una difesissima base militare, un magazzino, delle notturne strade cittadine, delle fogne fangose ed infine la lussuosa residenza di Bangler, che fa di tutto pur di sfuggirvi.



PRESENTAZIONE 60%

Un modo dimostrativo molto semplice e solo l'opzione per un giocatore.

GRAFICA 80%

Sprites molto ben definiti lungo tutto il gioco.

SONORO 79%

Buone e lunghe versioni delle musiche originali.

APPETIBILITÀ 82%

Immediatamente e facilmente giocabile nella migliore tradizione ninja.

LONGEVITÀ 73%

Non è troppo difficile andare abbastanza avanti, ma l'azione non ha pause.

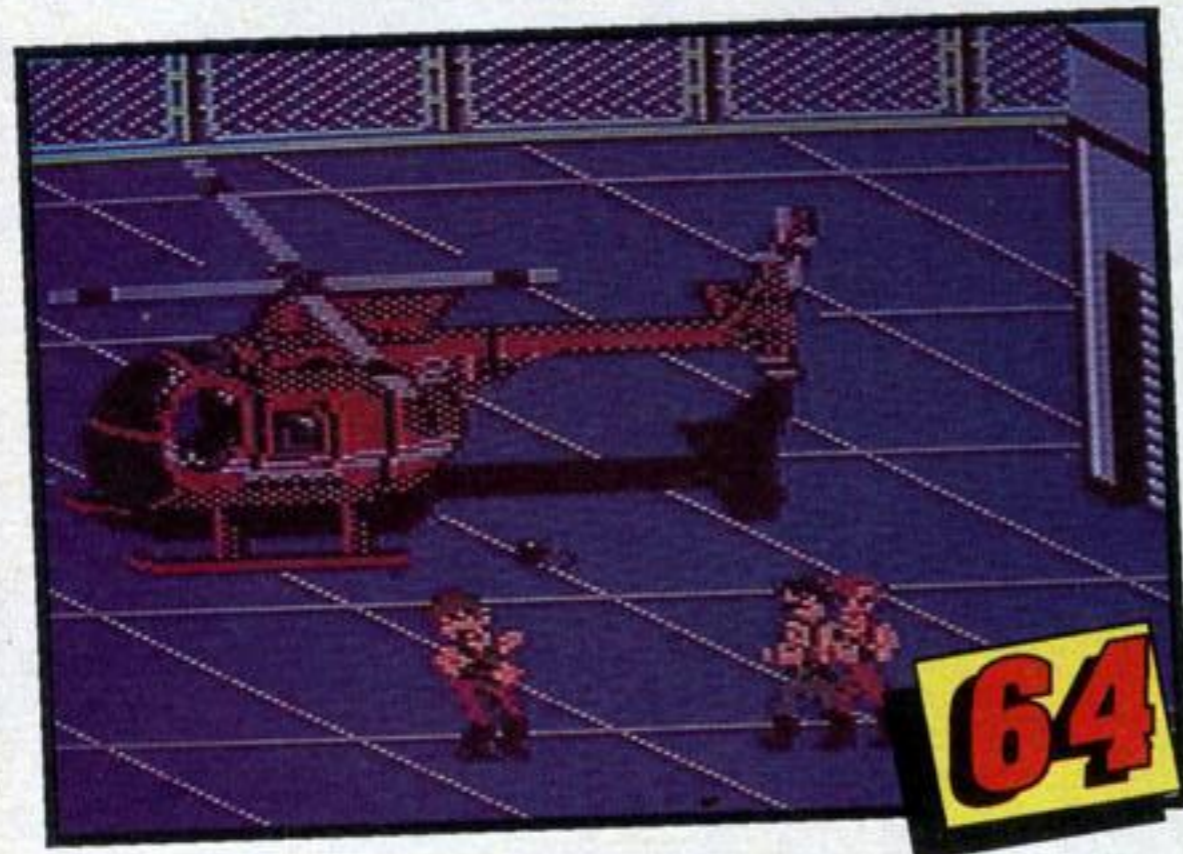
GLOBALE 79%

Uno dei migliori giochi di ninja in giro, ma non molto originale.

双截龍 DOUBLE DRAGON The Revenge

Melbourne House, cass.

Cinque anni fa, il brillante team conosciuto come Double Dragon, Billy e Jimmy Lee, ha salvato il magnifico cantante "transessuale" Marilyn (Marian per i sessantaquattristi) dalle grinfie del malvagio Shadow Boss. Sino a ieri i tre amici hanno vissuto insieme piuttosto felicemente: ieri invece hanno sparato a bruciapelo a Marilyn, e i fratelli Lee hanno giurato vendetta.



Ma lo Shadow Boss non ha passato gli ultimi cinque anni spazzanzato davanti alla TV a non fare nulla. Ha lavorato duro usando la magia nera orientale per stabilire una nuova

rete di contatti nel sottobosco criminale. La missione vendicativa dei fratelli Lee comincia in un eliporto gestito

dallo Shadow Boss. Devono aprirsi la strada combattendo attraverso l'eliporto per confrontare il cattivone di fine livello, un tizio grosso il doppio di loro. Nel frattempo, degli scagnozzi clonati da Arnold Schwarzenegger e delle donne punk armate di catene di biciclette cercheranno di fermare i bellicosi fratellini. Le armi che cadono a terra, tipo le suddette catene da bici, possono essere raccolte ed utilizzate. Altrimenti, potete sempre alzare delle casse e tirarle addosso ai cattivi! Il livello numero due è ambienta-



Ci sono ben poche differenze fra la struttura di gioco di questo Double Dragon e il primo, ma questa conversione è molto migliore e decisamente più giocabile. Mentre io me ne stavo lì, tutto deluso perché non c'era niente di nuovo, Mel, la star del reparto artistico, se ne è innamorato alla follia. Proprio quando le altre software house hanno abbandonato il filone del pestaduro, la Virgin sembra avere monopolizzato il mercato con questo, Shinobi e Ninja Warriors. Per il 64, comunque, Shinobi resta il migliore.

to in un magazzino, il tre in un posto che assomiglia al Midwest, con tanto di mietitrici, il piccolo quarto livello sul costone di una montagna e il quinto nell'interno del tempio del Boss. Eccetto dei cambiamenti di grafica, il gioco di base è cambiato poco. C'è la possibilità di continuare la partita, un limite di tempo e un sacco di pestaggi.



I pestaduro sono un gran divertimento da giocare anche se oggi giorno servirebbe un po' più di originalità nell'esecuzione e nelle idee. La versione per C64 di Double Dragon II è decisamente migliore di quella per Amiga, e ha un livello di difficoltà assolutamente perfetto. Fra i difetti troviamo delle grafiche per i fondi veramente bruttine e degli effetti sonori deboli, ma gli sprites sono molto bene animati.

PRESENTAZIONE 76%
Gran bella schermata introduttiva.
GRAFICA 69%
Un po' blocchettosa e kitch, ma con delle belle animazioni.
SONORO 58%
Effetti sonori standard.
APPETIBILITA' 70%
Piuttosto duretto...
LONGEVITA' 75%
...Il che lo rende interessante anche sulle lunghe distanze.
GLOBALE 72%
Una conversione divertente di un coin op mediocre.

BUSHIDO

THE WAY OF THE WARRIOR

64

FIREBIRD, disco e cassetta

Bushido, il codice cavalleresco seguito dai samurai. E se invece di uccidersi tra loro avessero seguito la "Guida alla cucina" di Ave Ninchi?

Prima Ora: Geografia. Dunque, per chi non lo sa-

I Genji erano legati al Fujiwara, e grazie all'aiuto di quest'ultimo avevano costretto i Taira a rifugiarsi nella loro fortezza e a subire un lunghissimo assedio. Dopo mesi e mesi di assalti in massa, Tadatsune, il capo dei Genji, capì che dove un esercito falliva forse un singolo uomo avrebbe avuto successo, e così fu. Terza Ora: Lingue Straniere. Il Giapponese si articola su

suoni che a noi europei possono sembrare gutturali, ma in realtà hanno una musicalità intrinseca quasi poetica. Ripetete con me i seguenti vocaboli, poi vi spiegherò il loro significato.

Ashigaru, Gakusho, Ninja, Yambushi, Samurai, Sohei, Bushi.

ASHIGARU: Erano dei contadini che accettavano di entrare nell'esercito del Signorotto locale, cioè quello che da noi in Europa poteva essere definito il comunissimo Fante.

GAKUSHO: Era un prete che conosceva le arti marziali (non è certo molto originale comunque...) ed è paragonabile al Druido dei primi secoli nel vecchio continente, la loro religione guida era lo Shinto.

NINJA: Se non sapete nulla sui ninja uscite subito dalla

classe!

YAMBUSHI: Guerrieri di montagna (non come i nostri Alpini) che per sfuggire al logorio della vita medievale smettevano di mangiare carciofi e scendevano a valle per offrire i loro servizi ai vari clan guerrieri.

SAMURAI: Vedi Ninja.

SOHEI: Monaco, una ridente cittadina posta nel Sud della Francia, famosa per... ah no questa era la prima ora, stavo dicendo Monaco guerriero, che accettava di combattere quando il proprio monastero correva il pericolo di essere coinvolto in guerre tra i vari Clan.

BUSHI: Guerriero di professione ma di un livello inferiore dei Samurai, erano famosi e temuti per la loro perizia nel usare la Naginta, una lancia micidiale.

Driiiiin...: Ricreazione.

Il gioco è nato da un'idea non originalissima, ma che ha in suo vantaggio la possibilità di scegliere diversi personaggi per raggiungere il vostro scopo, che è, come avrete capito quello di en-



Niente male, davvero niente male, ammetto di essere stato un po' deluso dalla grafica ma l'idea di base è molto buona, poter gestire personaggi sempre diversi, e quindi dover cambiare tattica anche in situazioni simili tra loro è grande, molte opzioni e molte possibilità, un gioco che se fosse stato un po' più curato in certe situazioni sarebbe stato splendido. Resta comunque una buona spesa per chi è attratto da giochi in cui strategia, RPG, ricerca, e combattimento si mischiano tra loro.

pesse la provincia di Shimosa è situata a ovest di Tokio sull'isola di Edo, e confina con le provincie di Chiba, Takeshi, Lughira, e Palinuro (oh no?).

Seconda Ora: Storia.

Nella provincia di Shimosa, a causa del governo poco stabile che la reggeva, ogni signorotto con un po' di ambizione cercava di prendere il posto del "Daymo", cioè il reggente regionale.

Dopo anni di lotte intestine (guai a chi pensa alla Dolce Euchessina), due soli clan sopravvissero, quello degli Genji, e quello dei Taira.

Il potere feudale del Giappone in quei secoli permetteva di schierarsi in due tipi di fazioni, quelli legati al Fujiwara, il potere centrale, e i clan indipendenti.



trare solo come un cane nel castello del cattivo Taira, e distruggere il suo clan.

Sul vostro cammino troverete oltre ai normali nemici anche trappole e trabocchetti, e personaggi con capacità magiche, ma i numerosi oggetti da raccogliere durante il cammino vi aiuteranno notevolmente a risolvere certe situazioni che potranno sembrarvi critiche.

Gli oggetti che raccoglierete addentrandovi nella fortezza, varieranno, da i comuni yen ad armi sempre diverse che a seconda del personaggio scelto potrete usare o vendere, per vendere le cose trovate, mischiare gli ingredienti per fare pozioni, o cambiare le armature le armi e lo scudo, dovrete tornare al di fuori del castello e rientrare nel vostro accampamento.

Un altro aspetto interessante è la gestione del personaggio, che avrà un'età diversa per ognuno, samurai, bushi, sohei etc... e un diverso tipo di possibilità di allenamento, per esempio il monaco potrà studiare e meditare per aumentare le

proprie capacità un guerriero dovrà allenarsi all'arte della guerra per avere maggiori possibilità di successo.

Gli anni aumenteranno costantemente, sia quando decidete di allenarvi, e in questo caso saranno molti, sia quando vi addentrate nel maniero avversario.

Un buon gioco in fin dei conti, con degli aspetti che strizzano l'occhio al gioco di ruolo, forse la grafica è uno dei punti meno curati, perché i pixel sono un po' farfallosi e i grossi sprite non sono certo il massimo, però credo che girare per il castello cercando di distruggere il clan avversario prima che il peso degli anni vi porti alla pensione potrà appassionare molti di voi. Inoltre la possibilità di scegliere tra otto personaggi diversi che dovranno avanzare nella loro avventura con strategie sempre differenti tra loro renderà il gioco sempre diverso.



Certamente sul Giappone, il suo passato, il suo presente e il suo immaginario futuro, sono stati versati oceani d'inchiostro, e anche di pixel, sono usciti innumerevoli giochi che hanno spaziato tra le varie arti marziali del sol levante attingendo a piene mani e creando a volte creature senza testa né coda. Questo Bushido, e cioè il codice cavalleresco seguito dai Samurai, non aggiunge niente alla miriade di giochi fino a ora presentati riguardanti questo tipo di argomento, ma rimane pur sempre un gioco piacevole che pretende poco e che può dare molto a chi piace il genere.

PRESENTAZIONE 67%

Normale la confezione che contiene un foglio sul quale potrete avere tutte le istruzioni necessarie sui personaggi da scegliere, e sulle numerose opzioni.

GRAFICA 61%

Ed ecco il mio spriteone che sale lo scalone ed uccide il nemicone... bah, contenti loro.

SONORO 74%

Un bel bacione (eh, ma che schifo! NdMA) a chi indovina che motivo fa da sottofondo! Esatto! Una carinissima musichetta orientale.

APPETIBILITA' 70%

Sicuramente molti vorrebbero già averlo nel drive...

LONGEVITA' 81%

... e ad alcuni lo resterà per lungo tempo.

GLOBALE 72%

Molta tattica, molta strategia, molte opzioni, poteva essere fatto meglio, ma cerchiamo di non essere sempre incontentabili.

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"



"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Soft Mail



CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

**VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!
VI ASPETTIAMO !!!**

**ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)**

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.



SWORDSTM OF TWILIGHT



- Con manuale in italiano
- 2 dischi
- Lit. 28.000

EL ■ CTR ■ ONIC ▲ ARTSTM

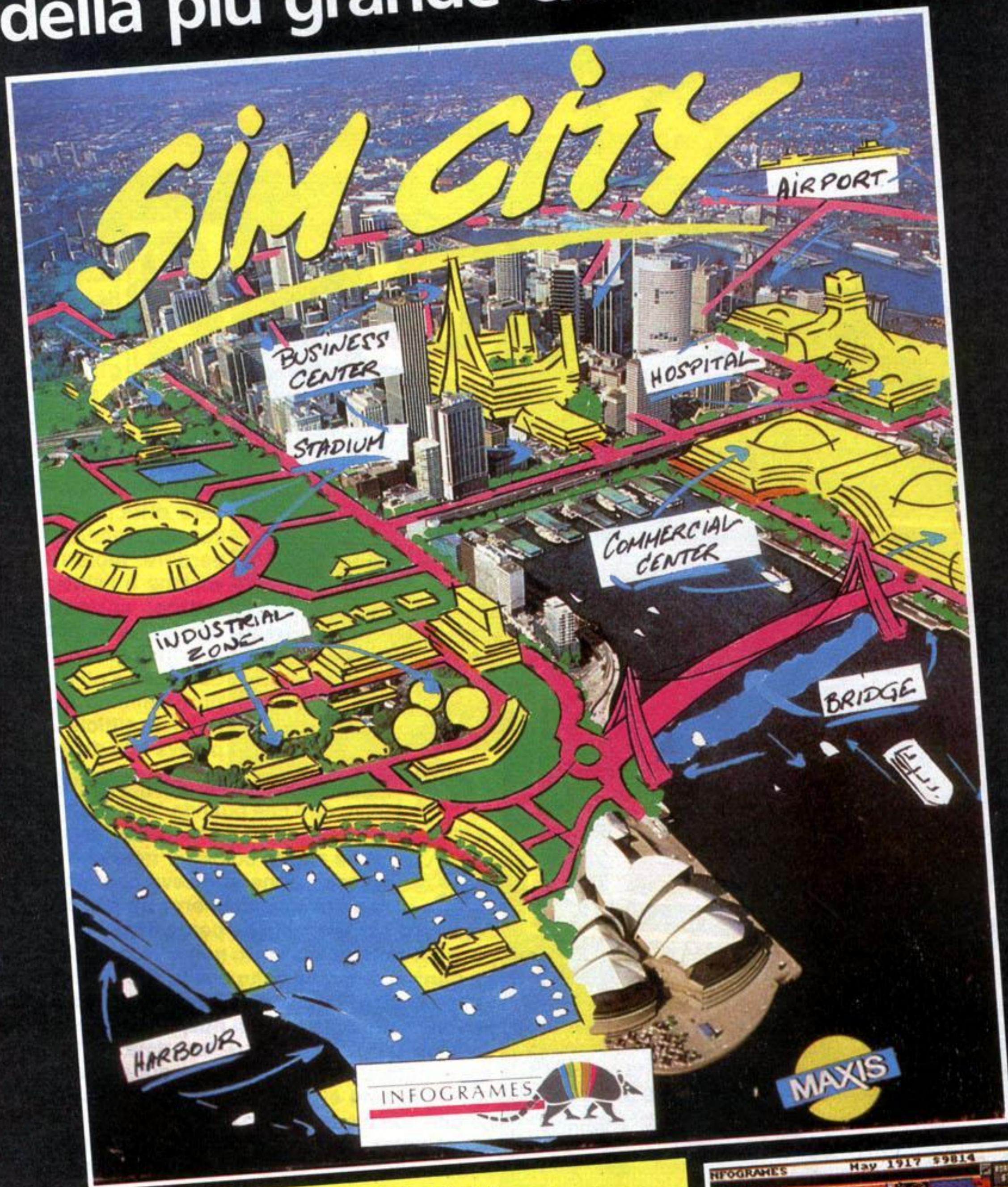
BY FREEFALL ASSOCIATES

per il tuo AMIGA !!



E se tu fossi sindaco
della più grande città del mondo?...

TECNOSTUDI



SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi
come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...
Da Kappa - ottobre 1989

il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418



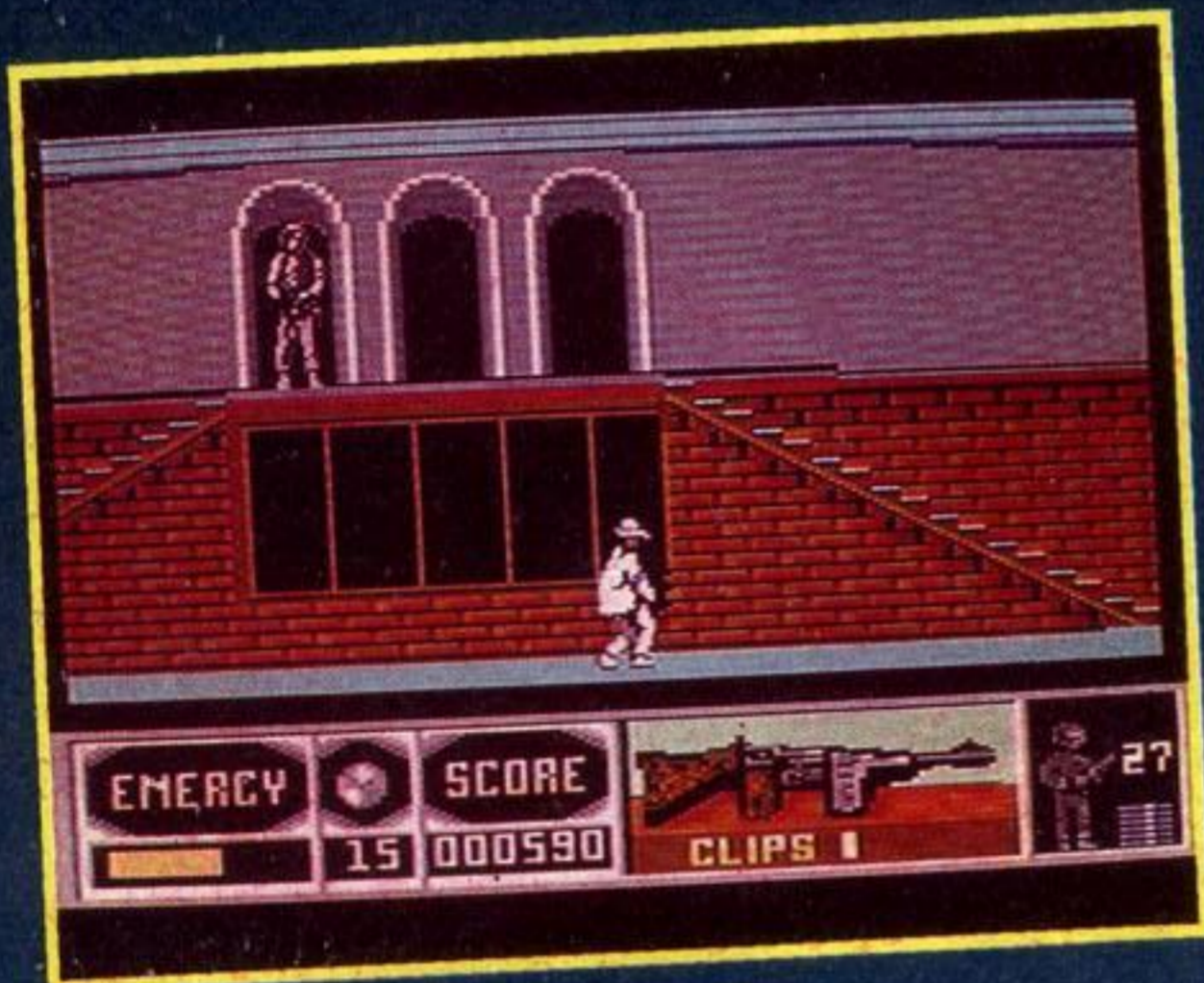
Disponibile per:
AMIGA · PC Ms/Dos ·
COMMODORE C64 ·
MACINTOSH · ATARI ST

MOONWALKER

US GOLD, cass. e disco

America, "terra di libertà e patria dell'insolito", come dice la Statua della Libertà all'inizio del film. Già, perché Moonwalker è

zati (saranno mica Giorgio e Fabrizio, vero?). La vista degli studios è dall'alto e il vostro personaggio (Michael Jackson) deve avventurarsi per i viali labirintici che nascondono vari



stato un film prima di essere un videogioco, e ancora prima è stato un passo danzante più o meno inventato da Michael Jackson: il passo scivolato tanto caro alla break dance, tanto per intenderci.

Michael prima di approvare il videogioco l'ha dovuto vedere, giocare, approvare. Eccolo qui sui nostri TV.

Moonwalker riprende quattro fasi fondamentali del film, simili due a due. Nella prima fase siete inseguiti negli studi cinematografici dai vostri fans, fra cui due gemelli grassoni motoriz-

oggetti. Il compito è quello di recuperare le 7 parti che compongono il travestimento da coniglio che vi permetterà di non essere riconosciuto e di scappare con la moto. Per riuscire nell'impresa dovrete raccogliere gli oggetti nell'ordine giusto, e in più dovrete impossessarvi di una telecamera, una chiave, un faretto e un microfono.

In questa sequenza potrete anche correre, ma non sarete in grado di farlo sempre perché, com'è logico, dopo un po' Michael si stanca.

Ogni volta che Michael vie-

64

ne "toccato" da uno dei fans, perderete un punto "disco di platino". Partirete con 20 punti e, giunti a zero, otterrete il Game Over; Michael, infatti, non ha voluto morire nel videogioco, e questo sistema evita i decessi della star.

Le sequenza seguente è la città dove Michael travestito da coniglio è a bordo della sua motocicletta, sempre inseguito dai fans (che persecuzione!). Questa volta bisognerà recu-



Buona la grafica. Anzi, gli ultimi due livelli sono degli spara e

fuggi al di sopra della media, ma quello che non mi ha convinto sono i primi due livelli. Il primo labirinto non l'ho trovato difficile, ma il secondo... bhe, lasciamo perdere. Inoltre tra una sezione e l'altra ci sono tediosi caricamenti e non avete la possibilità di continuare il gioco. In definitiva è un gioco ben programmato basato su un'idea difficile... ma si poteva fare di più.



Devo dire che quando ho avuto l'incontro con la US GOLD che presentava il gioco, mi ha subito colpito il fatto che nella documentazione si diceva che Moonwalker non era assolutamente un gioco violento.

Sarà vero per Michael che perde dischi di platino al posto di sangue, ma certo non è vero per tutti gli altri. Senza contare le volte che la star va a finire sotto i pullman o i camion... Come vi dicevo le quattro sezioni sono uguali due a due, e le prime sono davvero un po' noiose. Anzi, la prima mi ha proprio spazientito. Se riuscirete però a superarle (fra l'altro la seconda mi è parsa più facile della prima, forse perché non c'è un ordine particolare per prendere le sfere) potrà divertirvi il fatto di sparare a più non posso, alla faccia della non violenza. Ma almeno è azione!

perare le dieci sfere che trasformeranno la moto in un'astronave straordinaria che vi permetterà di raggiungere il terzo livello.

Le ultime due sequenze sono diverse (finalmente) dalle precedenti e hanno molta più azione (!!).

Nella terza, appunto, siete all'interno del club '30 e dovrete ammazzare i criminali che sparano dalle finestre. Il vostro compito, oltre a fuggire a destra e sinistra, è quello di recuperare il mitra e poi le munizioni per sterminare più criminali

possibili. Se ce la fate passerete all'Arena, la quarta e ultima sezione del gioco. Qui dovrete far di tutto per liberare uno dei vostri piccoli fans (stile Sandra Milo) dalle grinfie dello spacciatore di droga. Trasformati in un robot della serie Mazinga, dovrete uccidere nemici e distruggere un'arma laser dall'aria poco amichevole. Riuscite nell'impresa e... il gioco è fatto. Meno male che non ci doveva essere violenza!

PRESENTAZIONE

64%

Sequenze introduttive molto buone, belle schermate d'intervallo, ma estremamente lento nei caricamenti.

GRAFICA 73%

Molti i labirinti, ma bello il club e molto bella l'Arena.

SONORO 62%

Una simulazione mediocre di "Bad".

APPETIBILITA'

54%

I vecchi schemi del labirinto sono proprio noiosetti, ma se riuscite a perseverare arriverete a divertirvi nelle sezioni finali.

LONGEVITA' 65%

Una sfida interessante... se arrivate agli ultimi livelli!

GLOBALE 60%

Meglio del film!

CARABAL

Am

OCEAN,
cassetta

Come al solito, quando c'è una missione rischiosissima a cui nessuno

vuole prendere parte, si rivolgono a voi: il soldato più addestrato di tutto l'esercito. Questa volta non potete neanche rifiutarvi (come fate di solito), quindi prendete armi e bagagli e vi dirigete verso il luogo dove si svolgerà la missione. Il vostro compito è quello di liberare un gruppo di prigionieri che sono stati catturati dai guerriglieri di uno stato sud-americano.

Ovviamente dovrete dare il meglio di voi stessi per aprirvi la strada attraverso le varie zone che vi separano dalla meta finale, potete usare il vostro fido mitra con mirino ad infrarossi che vi permette di sparare praticamente a colpo sicuro, oltre ad una buona scorta di bombe a mano. State attenti, però, le munizioni del mitra sono (praticamente) infinite, mentre il numero di granate è limitato e rischiate di rimanere a secco se le sprecate.

Mentre vi divertite a eliminare tutti i guerriglieri che vi spuntano davanti, cercate anche di abbattere le costruzioni presenti sullo schermo; in questo modo verranno rilasciate delle icone rappresentanti particolari armamenti aggiuntivi. Con

questa tecnica potrete entrare in possesso di lanciarazzi, bazooka e granate aggiuntive (oltre ai soliti punti bonus).

L'azione, che potrebbe sembrare simile a quella di Operation Wolf, è decisamente meno varia, dopotutto potete solamente muovervi a destra e sinistra e sparare, ma c'è tutto quello che deve esserci

in un gioco perché abbia successo: sparatorie, molti morti e un nome famoso, quello del coin-op della Tad Corp.

**GLOBALE
57%**



Purtroppo devo dare una brutta notizia a tutti i possessori dell'Amstrad CPC: la versione C64 recensita il mese scorso non è neanche lontanamente parente di quella recensita tra queste pagine. Questa versione è lenta, graficamente sotto la media, e quasi completamente ingiocabile. Come la versione C64, non è possibile giocare in due contemporaneamente e gli schermi statici sono terribilmente scialbi. Peccato, perché poteva essere una conversione fedele, ma evidentemente la Special FX ha fatto cilecca questa volta.

GH**OST**BUSTERS™ II

ACTIVISION, cass. e disco

Tutto ormai è finito. Cinque anni fa, gli acchiappafantasma salvarono New York distruggendo il pericoloso Gozer sotto forma di

figlio Oscar. Passeggiando per le strade della città delle misteriose mani invisibili le rubano il passeggino e lo spingono per le trafficatissime vie di New York. Disperata, Dana lo insegue e per



Non penso che Ghostbusters II sia poi così brutto. la grafica è molto bella e sono ben definite anche le schermate di intermezzo durante il (lungo) caricamento. Anche il sonoro sembra bello! Certo, tre quadri sono pochi, ma almeno non li supererete tanto presto e poi sono realizzati ineccepibilmente. Non è tanto male, basta vederlo con l'occhio giusto.



un pupazzo alto dieci piani. Nel far ciò però distrussero ben tre piani di un palazzo e i Newyorkesi, con il passare del tempo, credettero che i Ghostbusters avevano architettato tutto solo per diventare famosi e non c'era alcun reale pericolo. La squadra adesso si è separata, c'è chi intrattiene dei bambini alle feste, chi gestisce librerie dedicate ai fenomeni dell'occulto e chi partecipa a trasmissioni sul paranormale poco serie. Siamo in inverno, ed è quasi l'anno nuovo. Dana Barret (Sigourney Weaver) è tornata a vivere in città con suo

un pelo salva oscar da morte certa. A questo punto Dana va alla ricerca dei quattro ragazzi matti che già una volta le hanno dato una mano. Egon e Ray si recano in quella strada e con la scusa di essere operai per le linee telefoniche operano un buco nella strada. Qui inizia il nuovo gioco dedicato ai Ghostbusters, il terzo della serie. Il primo fu l'acclamatissimo Ghostbusters di David crane, il secondo The Real Ghostbusters (ispirato ai cartoni) e adesso questo. Il primo quadro vede Ray im-

pegnato a scendere in una specie di "camino" invaso dai fantasmi. Il suo (vostro) compito è quello di recuperare un campione di quella melma rosastra e viscida che giace sul fondo evitando nel contempo gli avversari. La sua resistenza è misurata con il suo coraggio: se lo esaurite cadete dalla corda. Potete riguadagnare coraggio con uno speciale elisir che si trova lungo le pareti in apposite boccette (leggere attentamente le av-

vertenze) Fatto questo (non che sia così facile, attenti) vi ritroverete al secondo schermo che è più o meno uno spara-fuggi a scorrimento orizzontale nel quale dovrete guidare la Statua della Libertà per le vie di New York. In questo schermo comandate una palla di fuoco generata dalla statua che deve proteggere quest'ultima dai fantasmi che attaccano in formazione. L'energia della statua è rappresentata da

PRESENTAZIONE 89%
Caricamento che la tira per le lunghe ma potete sempre giocare con il palloncino incluso assieme alla spilla nella confezione.
GRAFICA 87%
Colorata, definita ma si muove spesso lentamente.
SONORO 77%
Una simpatica musichetta e un paio di effetti gracchianti.
APPETIBILITA' 64%
Troppo difficile all'inizio...
LONGEVITA' 68%
... e la perseveranza non aiuta molto in questo caso.
GLOBALE 77%
Un simpatico tie-in di un film molto migliore.

TURBO Out Run

Am

una boccetta di melma rosa: se finisce perdetevi una vita ma fortunatamente c'è la possibilità di "fare il pieno" grazie ad alcuni cittadini che potete far correre avanti e indietro per raccogliere altra melma.

Nel terzo e ultimo quadro vediamo gli acchiappafantasma alle prese con il terribile Vigo il Carbaziano. Bisogna distruggere quest'ultimo prima che abbia la possibilità di uccidere il piccolo Oscar. In questa sezione dovete usare alternatamente tutti gli uomini del team per poter mettere le mani sul terribile fantasma e salvare di nuovo New York, sperando di non fare la fine del film precedente e aspettando il prossimo (con relativo tie-in).



Questo gioco non mi ha particolarmente impressionato.

Il primo livello è abbastanza originale e ben realizzato, ma una volta finito non invoglia a fare ulteriori partite. Il secondo livello invece è noioso e troppo lungo. Ah, se avessero messo più sezioni a posto di rendere più difficile tutto il gioco! Cosa gli sarebbe costato? Non dico che tutti i tie-in dovrebbero essere uguali a Batman, ma almeno dovrebbero essere decenti! mi raccomando, non ho assolutamente niente contro la realizzazione tecnica, per carità, è Impeccabile (anche se ogni tanto il gioco ha dei rallentamenti), ma in quanto a fantasia siamo proprio scarsi. Quand'è che impareranno, QUANDO?

Ancora una volta mi trovo a parlare di una conversione da coin-op (i giochi a gettone che trovate solitamente nei bar) per un'altra delle versioni ad 8-bit dopo che i giudizi entusiastici si sono sprecati per la versione C64. Questa volta si tratta del praticamente sconosciuto Amstrad CPC, una misera evoluzione dello

Spectrum Sinclair con la risoluzione grafica simile a quella del C64 e il sonoro leggermente migliore di quello fornito dall'altoparlante Sinclair. I problemi fondamentali di questo computer (oltre al non essere particolarmente diffuso in Italia) sono la lentezza di elaborazione e i problemi di scrolling, caratteristiche queste che trovano riscontro praticamente in tutti i giochi che non sono conversioni dirette di quelli Spectrum.

Immagino che i (pochi) possessori di questo computer abbiano desiderato

ardentemente la conversione di Turbo Out Run per il proprio gioiello digitale, magari sperando che fosse almeno lontanamente simile a quella che si è beccata 97% sullo scorso numero di Zzap!

Purtroppo, e come immaginavo dal principio, i programmatori della Probe non sono riusciti a fare il miracolo: il gioco di corsa c'è (e vorrei ben vederlo!), ma è risultato particolar-

vivamente, il sonoro non è poi così male, lo schema di gioco è quanto di più collaudato e "ready-to-play", quindi non avreste nulla da lamentarvi se il gioco fosse una corsa a bordo di una Fiat 500 che va a 90 km/h (se va bene). Forse qualcuno sarà invece al corrente del fatto che le Ferrari viaggiano ad una velocità "leggermente" superiore e quindi tutto il gioco perde di significato.

Per concludere: se volete un gioco di corsa veloce, cercate altrove; se invece volete Turbo Out Run perché siete un fan del coin-op (o per qualsiasi altro motivo), beh... compratevi un altro gioco comunque, questo è decisamente ingio-

cabile e non vi darà minimamente soddisfazione. Nemmeno la spilla e il poster in regalo nella confezione originale potranno farvi cambiare idea, vero?

**GLOBALE
57%**



mente lento e ingiocabile sotto tutti i punti di vista. Tutti dovrete sapere che Turbo Out Run è il seguito di Out Run, una gara da un lato all'altro dell'America a bordo di una Ferrari F40 e al fianco di una bellissima biondazza. Beh, mi rivolgo ai possessori di Amstrad: tutto quello che doveva esserci... c'è! La grafica è ben dettagliata e colorata

TOM & JERRY 2 64

MAGIC BYTES, cass. e disco

Ci sono certe settimane che in redazione arriva talmente tanta roba da dover trascorrere le notti insonni per prepararne le relative recensioni (un po' di vittimismo non fa mai male) e altre in cui il materiale è così scarso da innescare incredibili dispute per l'accaparramento del software.

L'ultima settimana ne è stato un tipico esempio: tanto per cominciare sono stato subdolamente rinchiuso nel gabinetto da A.J. che si voleva impossessare a tutti i costi di Commando, contemporaneamente Simone scambiava il dischetto di Chase H.Q. con un 45 giri di Cristina d'Avena con lo scopo di sabotare Carlo che da

parte sua affermava che me medesimo (cioè MAX) desideravo con tutto il cuore recensire una super collection composta da 125 cassette per Amstrad; nel frattempo i Baldaccini facevano sparire un centinaio di titoli affermando che erano tutti per PC, per non parlare di M.A. che operava sul Mac con lo scopo di attribuirsi la paternità di tutte le recensioni del mese scorso (e relativi compensi), questo giusto per descrivermi l'ambiente...

Mi pare quindi logico che quando finalmente sono riuscito a evadere dal bagno calandomi dalla grondaia (venendo oltretutto preso a colpi d'ombrello da una signora che mi ha scambiato per un ladro), dicevo dunque che quando ho raggiunto il pacco della Leader questo risultò desolatamente vuoto proprio come la scatola-pacco di Xenon III MegaMax che i miei comparì avevano lasciato in bella vista giusto per prendersi gioco di me. A quel punto stavo già per dichiarare lo stato di guerra quando, ignorato da tutti, mi capita fra i piedi l'inconfondibile scatola rossa-nera (già il colore mi prende male) di Tom & Jerry. Una pedata di disappunto risultò in quel frangente inevitabile, ma fu proprio con questo gesto che un inconsueto "2" attirò la mia attenzione. Fra la derisione generale annuncio che il programma obrobrioso dedicato al celebre duo televisivo aveva avuto un seguito, chiaramente nessuno ci voleva credere, ma fargli vedere anche solo

per un attimo la scatola poteva essere molto pericoloso e si correva il rischio di farsela soffiare dalle mani, così me ne sono andato via affilando le armi per la prossima settimana.

Mentre tornavo a casa mi sono ripetutamente chiesto il motivo di un seguito ad un programma così brutto visto e considerato che anche quei pochi sprovveduti (di sicuro non lettori di ZZAP!) che si sono fatti ingannare la prima volta dal fascino dei due simpatici protagonisti di sicuro non avranno voglia di riprovarci. Sul momento la prima cosa che mi è venuta in mente è stata che forse i programmatori si sono voluti riscattare dell'esito precedente sfoderando

una nuova e ritrovata grinta e realizzando un programma di ben diverso spessore.

I primi dubbi sono compariti quando, dopo il primo caricamento, è apparsa la medesima schermata del predecessore con nemmeno l'aggiunta del numero 2, nella mia ingenuità ho pensato che forse il loro intento era proprio quello di far dimenticare la precedente versione proponendone una completamente rinnovata...

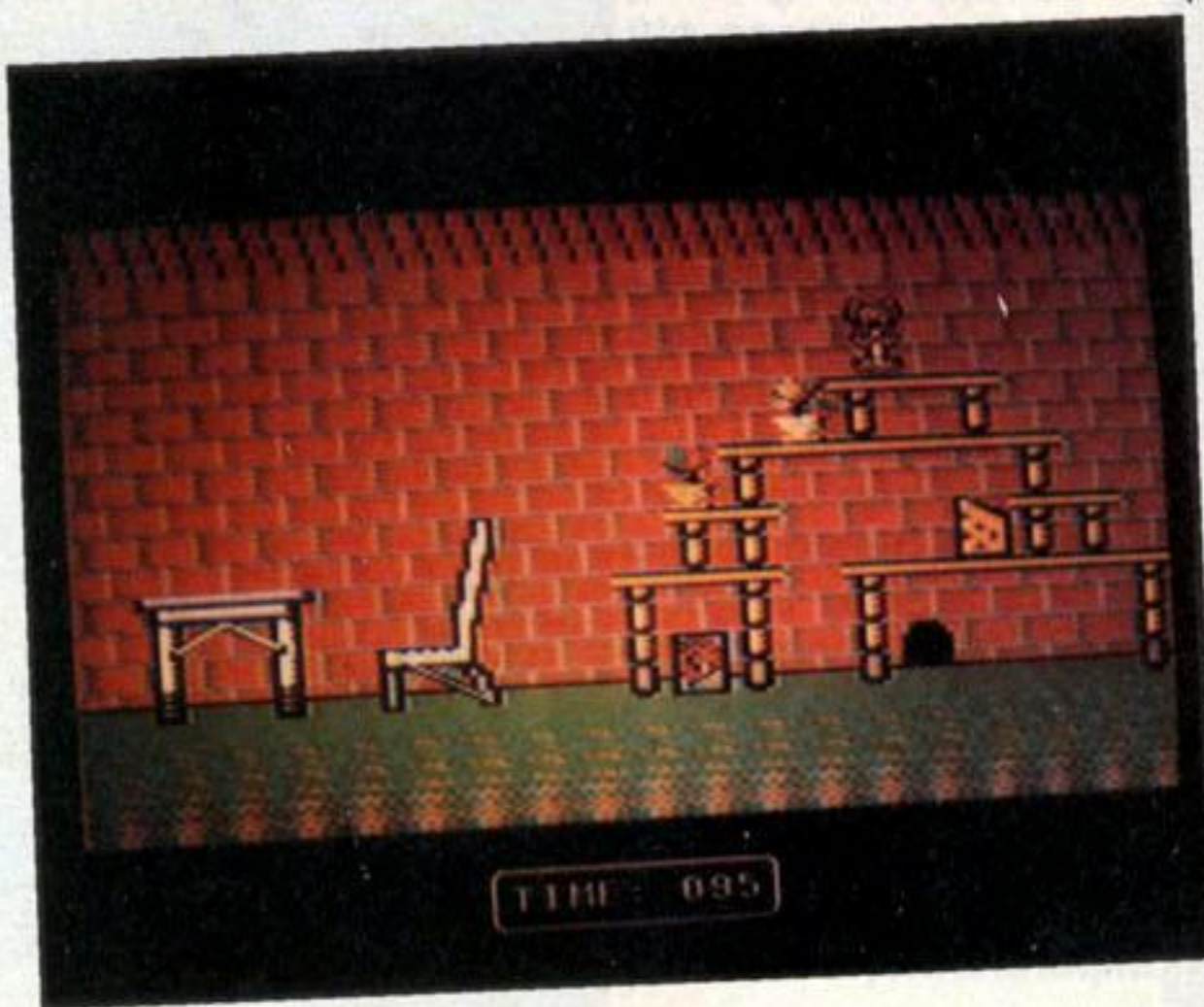
E qui il racconto finisce perché il gioco è pressoché identico a quell'altro tanto da indurmi a utilizzare il dischetto come sottobottiglia per il succo di frutta, inutile dire che alle domande denigratorie sul tipo "allora come era Tom & Jerry... ah, ah" ho preferito



Un bel prodotto è giusto che abbia un seguito (vedi Operation Wolf, Ghost'n'Goblins, Out-Run...), oppure è anche solo lecito aspettarselo (vedi Zak McKracken). Ma quando uno ti tira fuori un gioco come Tom & Jerry e poi te ne sforna pure un seguito che non si rivela essere altro che una sorta di quadro successivo questo non va assolutamente bene, proprio per niente. "Errare humanum est, perseverare diabolicum!"



Se vi è piaciuto il primo giocatoci che vi divertirte... ah, ah, ah (Scusate ma non riesco proprio ad aggiungere altro)...





non rispondere lasciandoli nella loro ignoranza su un gioco che nessuno sa che è uscito e di cui sarebbe meglio continuare ad ignorarne l'esistenza.

TANK ATTACK

CDS, cassetta



Sembra quasi che fornendo un vero piano di gioco nella confezione, quelli della CDS abbiano voluto rivelarci che non sarebbero mai stati capaci di riprodurre le situazioni che su di esso si verificano in un programma per computer, ma solo simulare i responsi numerici affidati normalmente ai dadi e la registrazione normale dei dati della partita. Sembrano poco fiduciosi nelle loro capacità programmatiche, o il motivo è un altro e usando il mio brain-watcher... Vabbè, comunque il piano di gioco c'è e ce lo teniamo; quello che manca invece è il divertimento: quattro cingolati che si sfidano seguendo regole semplicissime su una griglia un po' ridotta. Neanche uno spunto fantasioso che elevi un po' il tono di questo wargame stupidino. Mah!

Tank Attack è un singolare caso di ibrido tra un gioco per computer e un classico wargame da tavolo. Infatti, all'interno della confezione troverete non solo il solito nastro con programma inciso ma anche una vera e propria scacchiera di gioco più una manciata di carrarmatini in miniatura, cioè un set da wargame, appunto.

Come entrano in simbiosi le due forme ludiche? E' presto detto: il gioco vero e proprio si svolge sul piano a cui è sovrapposta una griglia di esagoni che rappresentano l'unità minima di territorio. In sé la mappa si divide in quattro regioni di cui il binomio Armania-Kazaldis rappresenta la prima alleanza e Sarapan-Calderon la seconda. Scopo del gioco è raggiungere e distruggere il quartier generale con un proprio mezzo corazzato. Ogni fazione dispone di una propria squadra di mezzi di assalto composta da otto carrarmati e quattro mezzi blindati, i primi di tipo leggero, medio e pesante, i secondi di tipo leggero e medio; all'inizio del gioco vanno tutti disposti sulla scacchiera.

Una volta schieratesi in campo le forze, entra in gioco il computer: sul video verrà fornito il numero di mosse effettuabili dal giocatore nel turno attuale, tramite l'icona-spostamenti. Tale numero indicherà la somma consentita di spostamenti, delle unità d'attacco prescelte per l'avanzata, in quel turno. Se due mezzi si trovano a una distanza minima di quattro esagoni, possono dar vita a uno scontro a fuoco: l'"offendente" dovrà cliccare le sue in-



tenzioni e poi informare il computer del tipo di mezzi che si affrontano e della loro distanza. Confermato il piano, partirà una sequenza animata che rivelerà l'esito dello scontro: esplosione del blindato nemico, del proprio o di entrambi contemporaneamente. Altri messaggi vi diranno se i mezzi sono stati completamente distrutti o semplicemente danneggiati: a tutti e due gli inconvenienti potete comunque porre rimedio destinando le carcasse al centro ricostruzioni e riparazioni rispettivamente, ma l'opera di riciclaggio coprirà alcuni turni. Il responso di ogni scontro a fuoco è naturalmente influenzato dalle differenze di categoria dei

carrarmati e dei blindati e dalle distanze mentre la veicolabilità è legata alle condizioni atmosferiche (che vengono indicate in un apposito bollettino alla fine di ogni turno) e al tipo di paesaggio che state attraversando (foreste o deserto). L'ultima icona disponibile sul video va utilizzata per l'assalto finale al quartier generale nemico.

GLOBALE 42%

PRESENTAZIONE

60%

Non sarebbe proprio orrenda, peccato che sia la stessa della precedente versione.

GRAFICA 58%

Gli sprites e fondali possono sembrare carini, non ho però parole per l'animazione.

SONORO 35%

Nella versione che ho provato la musica "passa" di tanto in tanto lasciando il compito di far lavorare il chip sonoro ad un grottesco BONG!

APPETIBILITA'

32%

Poteva essere discreta la prima volta, ma adesso visti precedenti...

LONGEVITA' 19%

Basta dargli un'occhiata per ricordarsi del precedente in modo da spegnere subito (magari inconsciamente) il computer.

GLOBALE 30%

Se il primo riuscì a strappare un mediocre 60% questo che è il numero 2 merita sicuramente un bel 30%, ci siete con la divisione?

PHANGLER



C64 cass/disk :
Lit. 18000/21000
AMSTRAD cass/disk:
Lit. 18000/29000
SPECTRUM cass: Lit. 18000
ATARI ST disk: Lit. 39000
AMIGA disk: Lit. 29000

ocean[®]

LEADER
DISTRIBUTION

F.1 manager



IN VENDITA LE VERSIONI
C64 cassetta e disco
AMIGA - PC disk 5 1/4 3 1/2

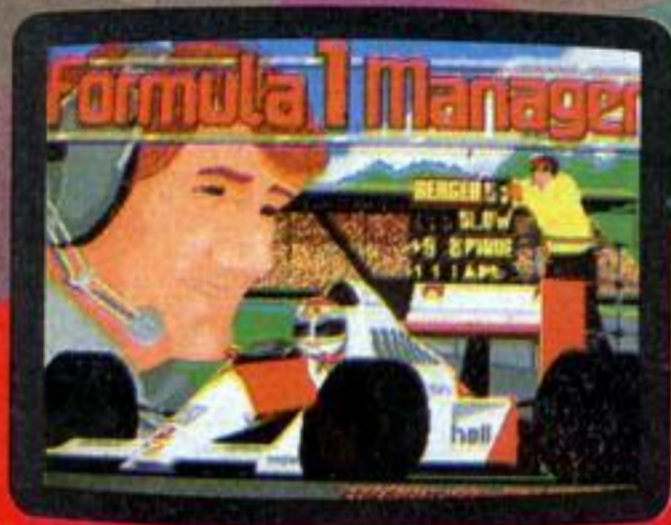
POSTER INSIDE

C 64 (CASS. - DISK)
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST
PC IBM & CO.

SIMULMONDO



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD



64

CARRIER COMMAND



Devo ammettere che mi aspettavo molto, molto di più da questa versione

RAINBIRD, cassetta e disco

Nel 2166 il mondo è in grave crisi energetica: i carburanti fossili sono vicini all'esaurimento e le fonti alternative non forniscono sufficiente sicurezza. Le conseguenze di un potenziale black-out energetico sono catastrofiche e viene accolta con trepidazione e sollievo la scoperta di una serie di isole vulcaniche nell'oceano, una gigantesca fonte di energia che non aspetta altro che essere sfruttata.

Per valutare l'entità della scoperta (e prendere opportuni provvedimenti), vengono inviate due portaerei, le Epsilon e la Omega costruite secondo i più moderni criteri tecnici e superautomatizzate, agli estremi opposti del nuovo arcipelago. La loro missione, partendo da posizioni opposte, è di costruire sulle isole delle basi di sfruttamento minerario, riciclare materiali ed, eventualmente, formare con le 64 isole una gigantesca centrale energetica.

Ovviamente questa operazione interessa più capitali di quanti si possano immaginare, ed ecco che quindi una associazione terroristica entra in gioco, prende il controllo della portaerei Omega e del suo computer di bordo. Il riscatto chiesto alla civiltà è di qualche bilione di dollari e rifiutare significherebbe la distruzione di tutte le isole e della preziosa energia ivi contenuta.

L'unica chance è mandare

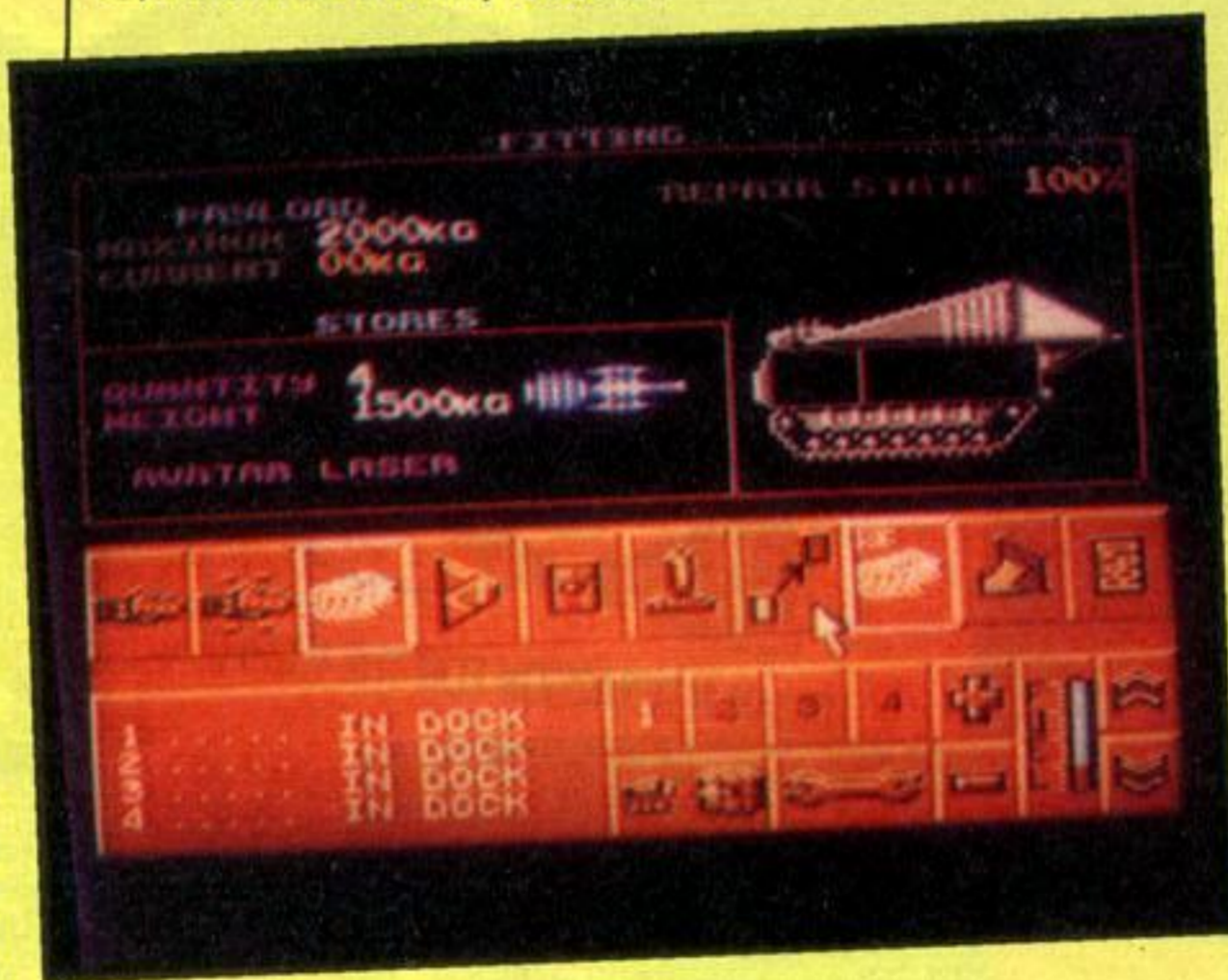
Epsilon, controllata da un solo valoroso pilota, a fronteggiare la sua controparte Omega controllata dal computer a sua volta sotto l'influenza dei terroristi, e a questo punto entrate in azione voi.

Nella schermata introduttiva il comandante può scegliere il gioco strategico, nel quale la maggior parte delle isole sono neutrali e attendono di essere occupate, o il gioco d'azione, con le isole egualmente divise tra i contendenti.

La vostra portaerei è una vera e propria fortezza marina: i meccanismi di difesa sono sicuramente il meglio della produzione bellica e tra gli altri dispositivi vi sono delle sonde esca, missili mare-terra, laser di bordo, caccia

schermata apposita si può caricare il Walrus con laser, bombe chimiche e con un Automatic Control Centre Builder (ACCB) per la costruzione di basi sulle isole appena (ri)conquistate. Le Manta possono essere caricate con laser di bordo, missili aria-aria e aria-terra e unità di comunicazione.

La chiave del successo sta nella conquista delle 64 isole. La procedura per conquistare un'isola è più facile a dirsi che a farsi: per prima cosa bisogna inviare una Manta equipaggiata con un'unità di comunicazione a lungo raggio verso un'isola, stabilire il contatto radio con la portaerei e poi inviare le rimanenti Manta e Walrus ben armati per espugnare il centro di controllo nemico (se presente), nel qual caso si



modello Manta (utile per ricognizioni e raid aerei) e i Walrus (carri anfibi per missioni al limite delle possibilità meccaniche). Tramite una

potrà lanciare una virus bomb, oppure cominciare l'installazione di una propria base.

Una volta conquistate, le

di Carrier Command, un po' perché avevo apprezzato da subito le versioni a 16-bit, un po' perché ho sempre invitiato la versione Spectrum (128K, però NdMA). Oltretutto ci è voluto un bel po' di tempo per convertirlo, e mi aspettavo di conseguenza un ottimo prodotto. Così non è stato, purtroppo. Tutti ben sanno che il C64 non è la macchina migliore per gestire poligoni in grafica vettoriale solida e probabilmente i programmatori della Realtime Software piuttosto che realizzare un 3D veramente scadente hanno deciso di eliminare radicalmente le fasi arcade tridimensionali. Ovviamente il gioco strategico, con il controllo simultaneo della portaerei, delle Manta, del Walrus e delle sonde rimane invariato, ma viene a mancare una componente fondamentale del successo delle altre versioni: il mix tra azione arcade e strategia. Le pseudo-fasi arcade che sono sopravvissute sono dei poverissimi shoot'em-up a scrolling multidirezionale che fanno decadere terribilmente il giudizio globale di questo gioco. Se vi aspettate una versione per il fratellino piccolo del gioco per Amiga, beh, rimarrete molto delusi, come me.

isole si uniscono alla vostra rete e cominciano la produzione di materiali. Ogni isola può essere "programmata" per l'adempimento di compiti specifici, a seconda dell'AC-CB installato. Le isole possono essere programmate per l'estrazione di nuovi materiali, la lavorazione degli stessi provenienti da altre isole, e la difesa dei punti strategici dell'arcipelago. Quando le scorte si stanno esaurendo, la Epsilon può dirigersi verso un'isola di deposito per fare rifornimento. Spazio permettendo, si pos-

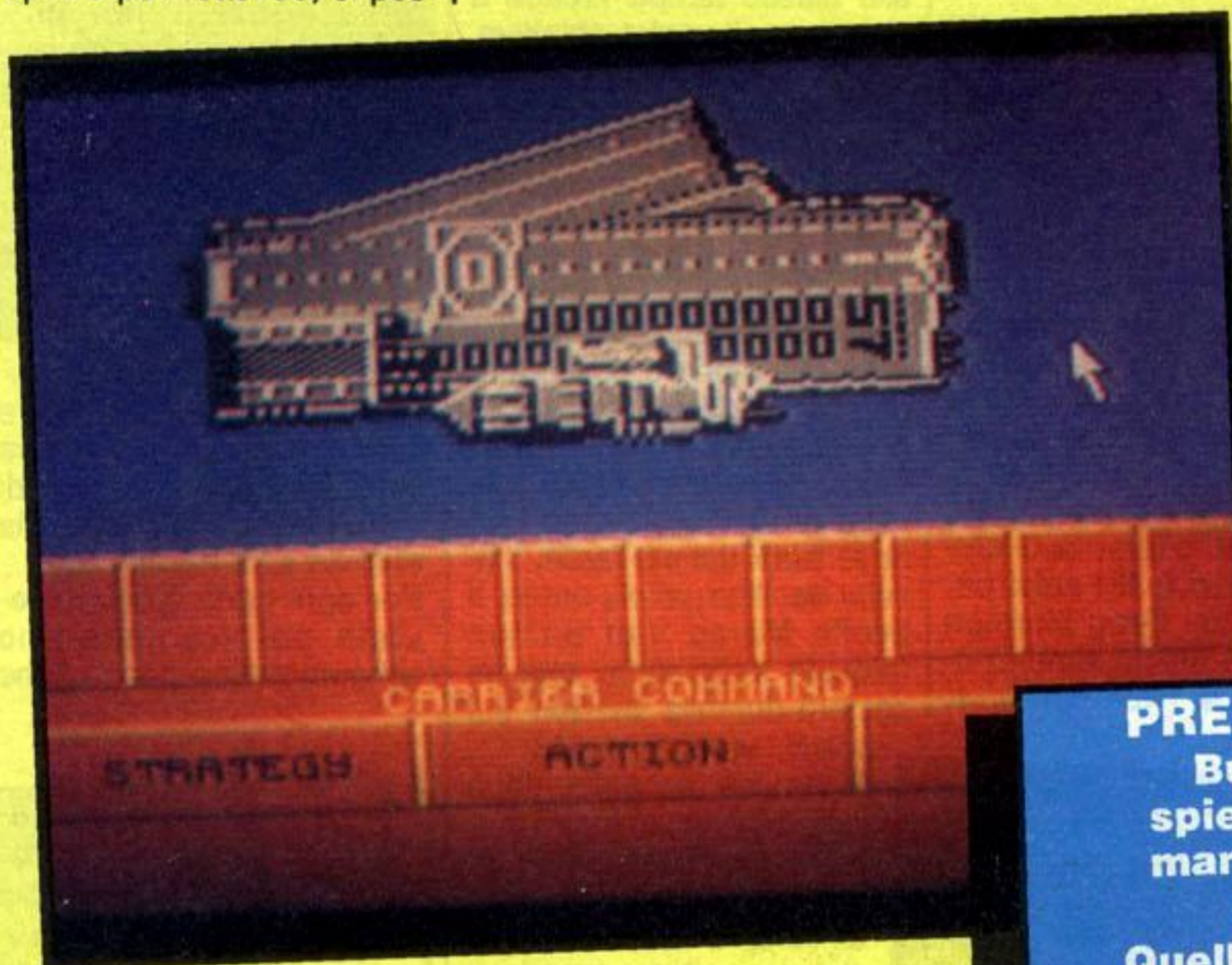
non sono immediatamente richiesti. Ovviamente mentre sulla Epsilon fervono le riparazioni, la Omega continua indisturbata a conquistare isole; l'unico sistema per fermarla è riconquistare le isole e rallentare l'espansione dei suoi territori in modo da togliere energia all'avversario. Una volta dimostrata coi fatti la vostra supremazia, non vi rimarrà altro che scovare l'invisibile Omega (grazie ai suoi schermi anti-radar) e affrontarla nell'ultimo, terribi-

è tutto, e Carrier Command è strategia allo stato puro. Sebbene non vi sia la favolosa grafica tridimensionale solida caratteristica delle versioni a 16-bit (e di quella Spectrum), tutta la base di strategia rimane intatta e non mancherete di gustarvi le vostre meritate soddisfazioni.



Sin da quando ho sentito per la prima volta che Carrier Command per il C64 sarebbe sta-

to totalmente privo di qualunque fase arcade 3D, mi sono convinto del fatto che sarebbe stato un ottimo gioco strategico. Infatti, dopo averlo visto mi sono reso conto di aver ragione, e mi sono messo a capo fitto a giocare. Ciò che è rimasto del bellissimo gioco per Amiga, ST, PC e Spectrum è un originale war game in cui lo scopo del giocatore è di conquistare il maggior numero di isole possibili, stabilire i contatti con la vostra portaerei e costruire le basi di sfruttamento minerario. C'è anche una buona componente di combattimenti, che vi porteranno ad affrontare la portaerei nemica. Che vi devo dire, se vi aspettavate la grafica 3D, lasciate perdere, altrimenti fateci un pensierino: è un ottimo war-strategy game.



sono caricare sulla portaerei Walrus, Manta, armi e carburante e se la Epsilon si allontana troppo dalla isola di deposito, se ne può scegliere un'altra che ne faccia le veci. Se la portaerei viene danneggiata, il comandante può settare le priorità delle riparazioni usando lo schermo di controllo danni. Più è importante il sistema danneggiato e più dovrebbe essere alta la priorità di ripristino. Sotto il 50% ogni sistema cessa di funzionare. Anche la situazione della Epsilon influenza le priorità, ad esempio se si trova in fase di attacco verrà ripristinato prima il sistema d'attacco che i motori che

le, scontro finale. Dire che Carrier Command è complesso, è estremamente diminutivo. È un gioco ricco di contenuti e di complessità, il classico gioco "profondo". Il giocatore viene impegnato a tutti i livelli, dal pilotaggio della portaerei, delle Manta e dei Walrus, alla difesa e all'attacco. Il tutto mediante un efficace sistema di icone selezionabili tramite un utile puntatore. Con un po' di pratica riuscirete a sfruttare a pieno le potenzialità di questo gioco e, solo allora, vi accorgete di quanto sforzo di programmazione sia stato messo in questo gioco. Ancora una volta la grafica non

PRESENTAZIONE 84%

Buone ma sintetiche spiegazioni delle icone e manuale ridotto all'osso.

GRAFICA 55%

Quella che c'è è veramente misera. Non si vive di sola grafica, però!

SONORO 45%

Inutile e penoso.

APPETIBILITA' 70%

Potrebbe causare problemi ai giocatori meno esperti...

LONGEVITA' 89%

...ma con l'appropriata dose di pratica riuscirete a fare quello che vorrete.

GLOBALE 61%

Non proprio quello che molti si aspettavano, ma comunque un ottimo gioco strategico.

FOOTBALLER OF THE YEAR 2

64



Hmmmm...
Gioco particolare questo
Footballer of the year 2, mi

spiego meglio: non è una grandissima simulazione calcistica e non è nemmeno un capolavoro come gioco manageriale, eppure unendo due componenti poco più che mediocri, la Gremlin è riuscita a creare un prodotto allettante, senza troppe pretese e in grado di garantire qualche pomeriggio di divertimento, magari nell'impossibilità di andare allo stadio per il freddo pungente. Da provare.

GREMLIN GRAPHICS, cassetta e disco

Impossibile. Veramente impossibile. Era impossibile che la Gremlin non realizzasse il seguito di uno dei suoi maggiori successi del passato, Footballer of the year.

Questo gioco ebbe una storia travagliatissima: annientato e distrutto dalla stampa videogiochistica mondiale alla sua uscita FOTY sembrava destinato ad una rapida scomparsa, come era capitato poco prima a World Cup Carnival (bleah!). Invece, con grande sorpresa di tutti, soprattutto dei responsabili della Gremlin, il gioco, nonostante fosse "full price", scalò rapidamente le

riapparso come budget e naturalmente ha fatto segnare un grosso incremento nelle vendite della software house di Sheffield; nessun dubbio quindi nell'assistere al lancio di Footballer of the year 2!!!

L'unica sorpresa è nel constatare che la Gremlin non abbia appioppato qualche nome famoso al suo ultimo prodotto, come invece sta accadendo per la Grand Slam con Liverpool e per la Empire con Gazza Super Soccer: forse i calciatori di un certo livello sono già stati accalappiati o forse la Gremlin ha speso tutti i soldi per accaparrarsi Greg Norman per la sua ultima simulazione golfistica. (Non per esse-

decessore, dando persino in molti casi, una sensazione di "già visto"; per chi non lo conoscesse, FOTY è un gioco allo stesso tempo arcade e strategico. Il vostro obiettivo, quali giocatori di calcio smaniosi di segnare molti gol, è quello di diventare Calciatore dell'anno; per adempiere a tale scopo, può essere molto utile diventare capocannonieri del campionato, conoscere tutto sullo sport e sulla sua storia e possedere una buona dose di fortuna.

Il gioco inizia immediatamente dopo aver scelto il livello di abilità; vi sono ben nove livelli dal più facile, il livello Schillaci, al più arduo, il livello Marco Van Basten (piccola frecciatina che mi costerà duemila flessioni sui pollici, vero AJ e MBF?). Si ha così accesso, dopo aver digitato il vostro nome e aver scelto la squadra con cui parteciperete al campionato, al nucleo del gioco vero e proprio: il menu di controllo.

Tramite questo pannello vengono prese, tramite sei icone presenti sullo schermo quelle decisioni che decideranno l'esito della vostra carriera di calciatori. L'opzione più importante è sicuramente quella di gioco: all'inizio di ogni partita vi verrà chiesto quante Carte gioco volete utilizzare. Queste carte, che possono essere acquistate

ad ogni turno ed il cui costo verrà detratto dal vostro stipendio, rappresentano le azioni di gioco che intraprenderete in ogni partita. Più carte giocate, più azioni e

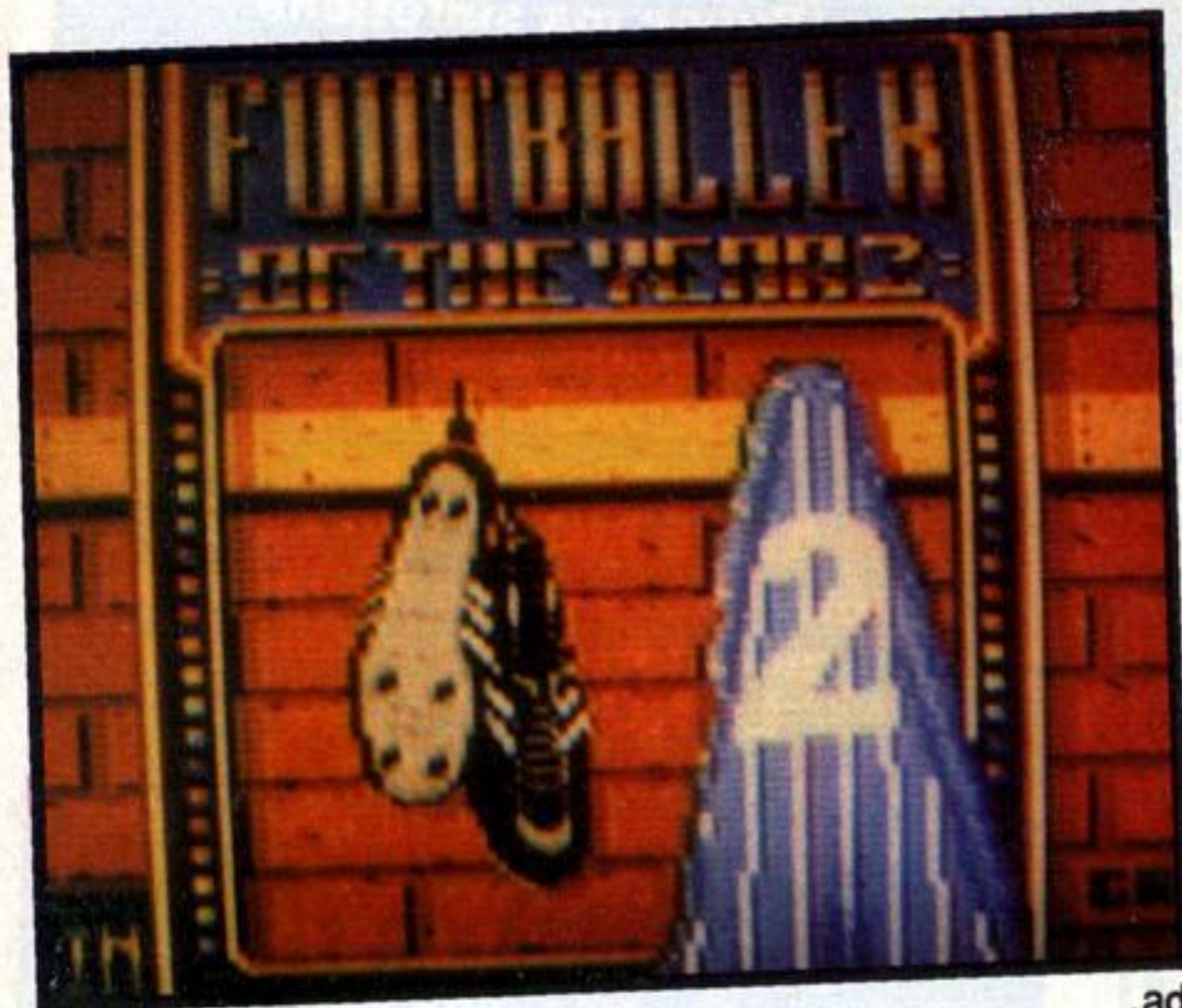
quindi più possibilità di segnare un gol e di diventare capocannonieri; attenzione però, poiché il massimo di carte giocabili in una partita si limita a tre azioni!

Per ogni carta giocata, dovrete poi scegliere uno schema tattico per l'azione



Quale megafan di Footballer of the year (ho passato ore ed

ore nel vano tentativo di diventare Calciatore dell'anno, picchiettando sui comodissimi tasti di gomma dell'odiato-amato Speccy) non potevo lasciarmi sfuggire l'occasione di provare il successore e di constatare, con mia grande sorpresa, che FOTY 2 è un gran gioco. Se amate i giochi manageriali non lasciatevi ingannare dal logo GREMLIN e compratelo; in caso contrario dategli un'occhiata prima dell'acquisto. Non ve ne pentirete!!!



classifiche inglesi e vi rimase in vetta per un lungo periodo.

Recentemente FOTY è

re cattivi, ma opterei per la seconda ipotesi!).

FOTY 2 rispecchia sotto molti punti di vista il suo pre-



di gioco corrispondente; dopo di ciò potrete guardare lo schema disegnato sulla lavagna ed incominciare a strapparvi i capelli per la sua complessità. Ma non avrete il tempo di telefonare a Cesare Ragazzi per un trapianto rapido, perché la squadra ha bisogno di voi per la partita! Qui dovrete seguire i vostri compagni nello svolgersi dell'azione e tirare in porta solo al momento esatto, come precedentemente

(vedi Baggio!). In questo caso è utile comprare un cartellino di trasferimento che, in cambio di una grossa cifra, vi consente di effettuare un provino presso un'altra squadra; se poi siete veramente dei campioni verrete contattati, senza bisogno di alcun cartellino.

Se invece vi manca la materia prima, cioè il contante, potete partecipare a Lascia o Raddoppia versione britannica e tentare di guada-

curriculum di calciatori, comprendente medaglie vinte, titoli acquisiti (nobile, duca, conte...) e le squadre in cui avete militato più o meno gloriosamente.

Al termine della stagione verranno assegnati i due ambiti trofei: quello di capocannoniere e quello di Calciatore dell'anno. Verranno inoltre mostrate dal computer le squadre vincitrici del Campionato, della Supercoppa Europea (una sorta di

unificazione tra Coppa Campioni, delle Coppe e Uefa), di Supercoppa Inglese (Coppa Italia anglosassone), di Supercoppa Gremlin (pensa te!!!) e infine, dulcis in fundo, del campionato del mondo per nazionali, che stranamente si disputa ogni anno. Il bello è che anche durante questa situazione del gioco, all'apparenza di una noia mortale, si trova il modo di esaltarsi, seguendo il cammino delle squadre italiane favorite (sono solo tre e cioè, in ordine d'importanza, Milan, Inter e Juve) durante la Supercoppa europea e quello della nazionale azzurra durante il campionato del mondo. Se poi sarete così abili da entrare a far parte della nazionale o di essere nelle fila di una squadra che disputa qualche partita di coppa oltre a quelle ordinarie di Lega, potrete ambire alla conquista del mitico trofeo, quello di Footballer of the Year, Bruno Pizzul permettendo...



descritto sulla lavagna. Se sarete abbastanza abili da segnare riceverete soldi extra per comprare altre carte, il vostro valore di giocatore aumenterà e potrete venire chiamati in nazionale! In caso contrario, ritentate comprando altre carte nella prossima partita.

Tutti ciò potrebbe sembrare fin troppo banale, se non fosse che le sorti della squadra non dipendono solo dalla bravura del suo centravanti e molto spesso vi troverete, anche segnando un sacco di gol, nelle ultime posizioni della classifica a lottare per non retrocedere

gnare un sacco di soldi: purtroppo, anche se siete dei mega-esperti di calcio e se comprate la Gazzetta tutti i giorni, rispondere correttamente alle domande è veramente difficile. Questo perché i quesiti riguardano esclusivamente il calcio inglese e non è molto facile, almeno secondo me, sapere il nome del Calciatore dell'anno 1943 o quanti capelli ha Gary Lineker.

Altre opzioni disponibili sono quelle di salvataggio su supporto magnetico e, ovviamente, di caricamento, l'opzione "Carriera" che permette di esaminare il vostro

PRESENTAZIONE 85%
OK la confezione e le istruzioni in pseudo-italiano.
GRAFICA 70%
 Niente di eccezionale, ma nemmeno niente di disgustoso.
SONORO 70%
 Vedi sopra.
APPETIBILITA' 65%
 Le prime partite sono quasi frustranti...
LONGEVITA' 89%
 ... ma una volta presa la mano, i nove livelli di difficoltà vi garantiranno ore e ore di divertimento ininterrotto.
GLOBALE 80%
 Fans delle simulazioni sportive-manageriali non potete lasciarvelo sfuggire!!!

VOLLEYBALL SIMULATOR

RAINBOW ARTS, cass. e disco

Sembra che tennis e pallavolo la stiano un po' facendo da padrone nel campo delle simulazioni sportive, mentre siamo ancora in attesa dell'ondata natalizia di giochi automobilistici. Questo Volleyball Simulator si propone come antagonista di Beach Volley ma promette assoluta fedeltà alle regole internazionali e vi pone a capo di un'intera squadra di pallavolo, quelle cioè con sei giocatori, ognuno col proprio ruolo di alzatore e schiacciatore e tutti rispondenti a schemi già studiati in allenamento. Chi vincerà, il serio super-simulatore teutonico o il due-contro-due da spiaggia di Sua Maestà Britannica?

In due parole le regole base della pallavolo: innanzitutto a fronteggiarsi su un campo rettangolare diviso in due sezioni da una rete alta più o meno tre metri sono due

giocatori.

Scopo del gioco è far toccare al pallone il suolo avversario, cioè fargli raggiungere energia potenziale zero nella metà campo assegnata al nemico (oggi mi sento guerrafondaio). Altrimenti si può indurre la squadra avversaria all'errore, costringendola a buttare fuori dai confini dell'area di gioco il pallone.

Questi in sintesi gli intendimenti e le speranze di un pallavolista quando entra in un campo di gioco; vediamo ora quali sono le carte che vanno giocate in una partita di Volley e come sono state "computerizzate" in questa simulazione della Rainbow Arts. Ogni set "apre" con il servizio: questo deve essere effettuato da fondocampo entro un'area ristretta e può esprimersi in un tiro teso o a palombella. Il giocatore a servizio dovrà preoccuparsi di scegliere il tempo giusto in cui colpire la palla. Quando la sfera di servizio giunge



E dopo Star Raiders II, ecco nuovamente la grafica dell'Atari VCS

proporsi sul vostro povero Commodore 64! La soluzione visiva di Volleyball Simulator non è semplicemente blocchettata ma è un unico blocco di marmo con quattro colpi di cesello che vorrebbero ritrarre del pallavollisti e una rete divisoria. Beh, stendiamo un velo pietoso e soffermiamoci sull'aspetto giocoso: Volleyball Simulator è uno di quei casi in cui l'eccessiva ricerca della perfezione e aderenza al reale va a scapito della giocabilità. Esempio: gli schemi di gioco possono essere prestabiliti con il tactic editor, solo che poi per tutta la partita si andrà avanti con lo stesso modulo di gioco e in breve tempo prevarrà la noia. Inoltre, nonostante la presenza dell'ombra della palla, non è mai facile cogliere il momento giusto per schiacciare e spesso il muro è inutile. Certo, la possibilità di giocare in due nella stessa squadra è un bell'incentivo e piacerà agli aficionados del volley. Agli altri proprio no.

nella propria metà campo bisogna organizzarsi per la risposta, cioè stabilire come rispedirla al mittente vanificandone i tentativi di rifiuto. Il massimo numero di tocchi concesso ad una squadra è tre, quindi dovranno essere tre gli artefici dell'azione di risposta. Il primo dovrà "appoggiare", il secondo "alzare", il terzo "schiacciare": questo è un classico schema d'attacco e nel gioco della Rainbow Arts, così come nella pallavolo reale, sono concessi metodi diversi di trattamento del pallone per espletare le tre fasi d'attacco; la prima respinta può essere un normale appoggio a mani unite se siete perfettamente sulla traiettoria del pallone ma se questa è molto elusiva dovrete tentare l'intervento in tuffo. A questo punto, se tutto è andato come doveva, entra in gioco l'alzatore, colui cioè che dovrà fornire l'assist ideale per la schiacciata vincente; per questo, dovrà essere bravo a direzionare il pallone verso lo schiacciatore e anche a conferirgli una parabola adeguata. Il colpo del giudizio è inferto dallo schiacciatore il cui compito è quello di realizzare il punto (o per lo meno strappare il possesso del pallone all'avversario) facendo toccare finalmente alla sfera il suolo avversario, come si diceva prima.

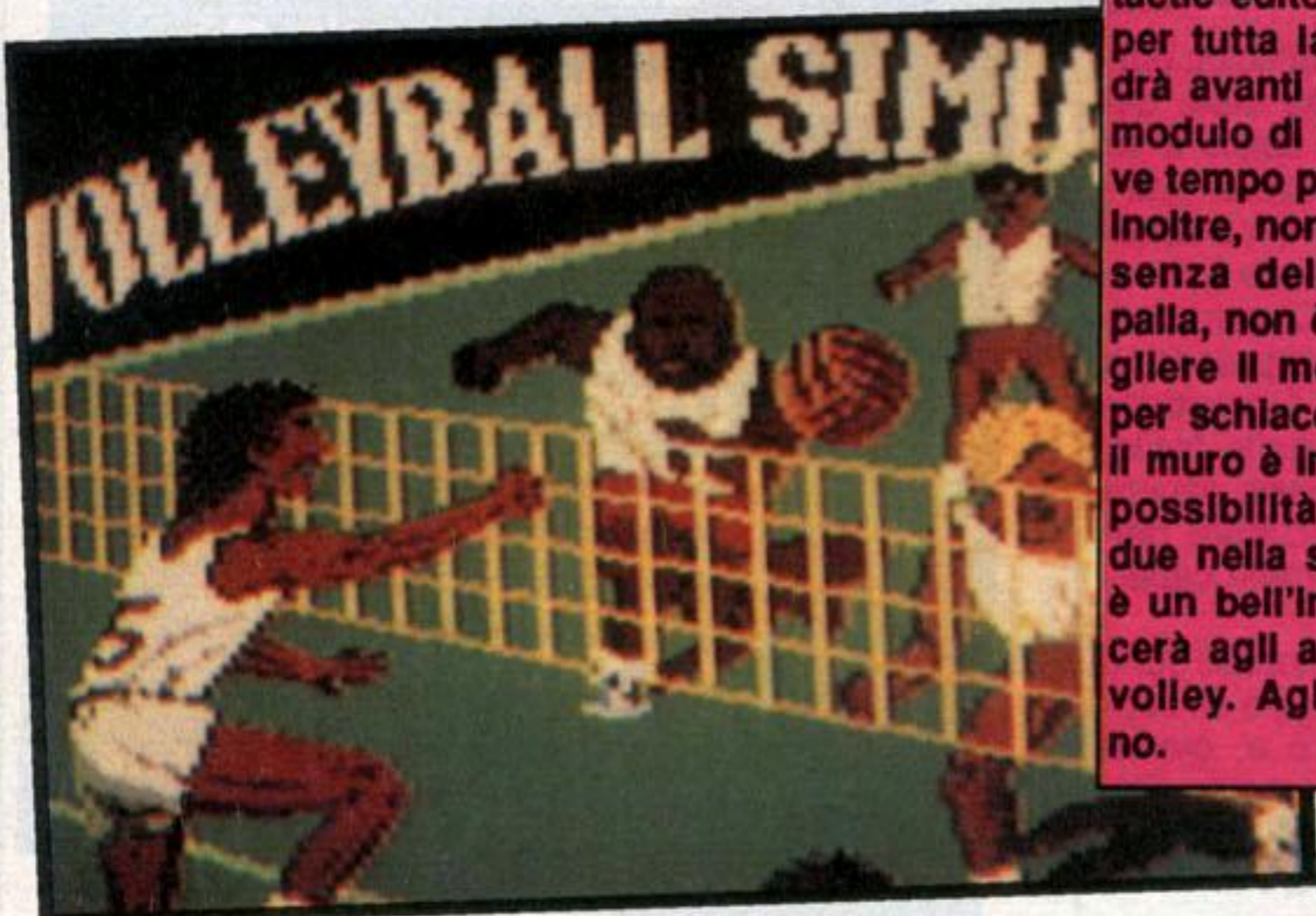
Lo schiacciatore per raggiungere questo scopo può:

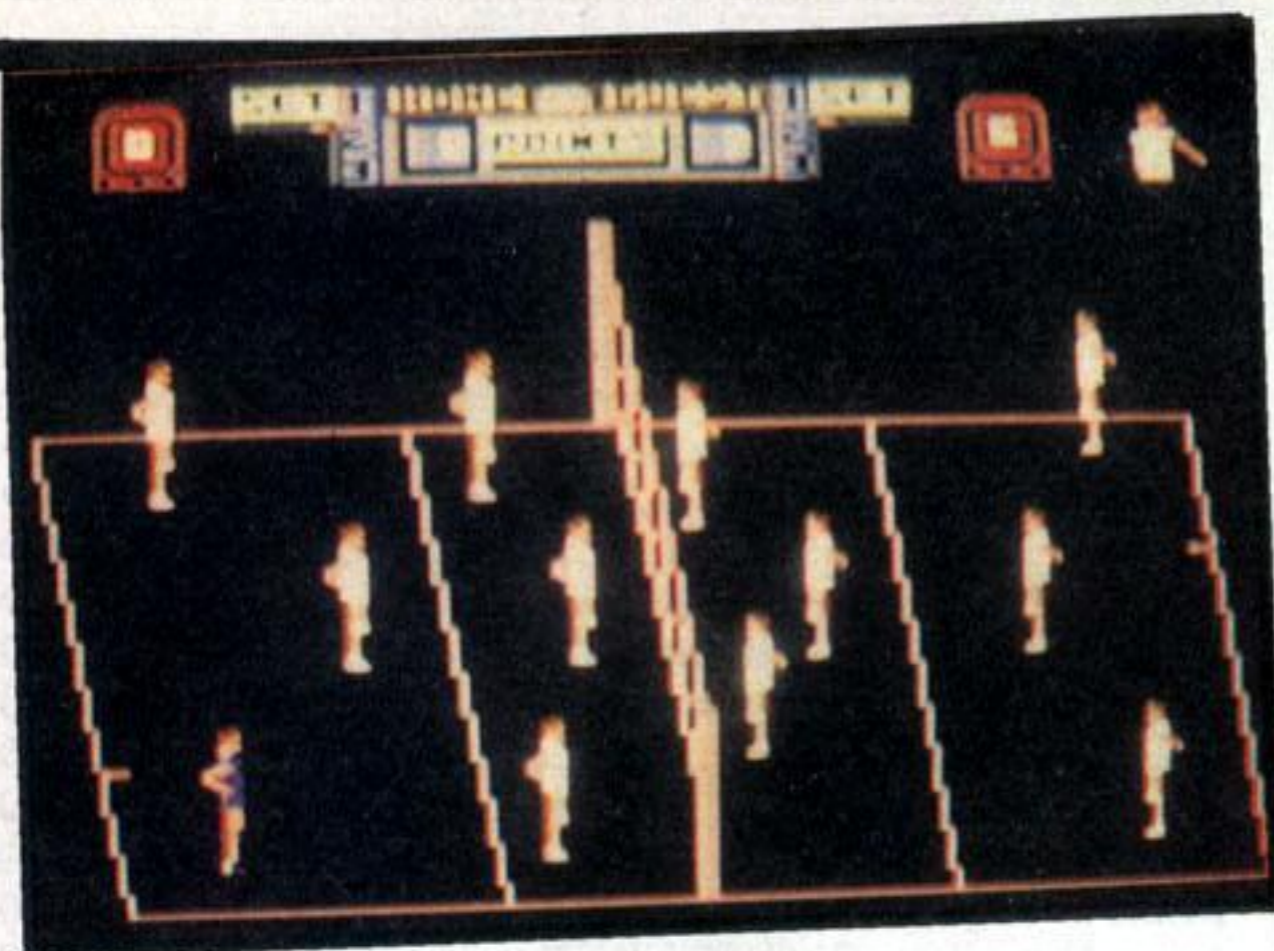
- effettuare un normale smash, elevandosi e spietellando la palla nella metà campo avversaria.

- fintare la schiacciata e scavalcare la linea di difesa con una palombella, il cosiddetto "lob".

- "tagliare" il pallone in tre direzioni possibili se lui stesso non si trova in prossimità della rete.

Ogni mossa sfrutta le possibilità offerte dal joystick: un tiro sarà più forte se il pulsante di fuoco sarà stato più a lungo premuto prima di toccare il pallone, e il pallone acquisirà una certa direzione a seconda dello spostamento della levetta.





Il computer indirizza poi automaticamente ogni giocatore verso il punto in cui andrà colpito il pallone. Il

gioco difensivo si basa soprattutto sul "muro", cioè sulla ribattuta direttamente sotto rete del pallone schiacciato dall'avversario: questa azione va effettuata saltando a braccia



D'accordo le simulazioni sportive attraggono più di un utente di personal computer, d'altronde siamo tutti "sportivi", che si giochi a pallone al parco o che si faccia una bella partita a biliardo, ma a questi livelli non credo si possa più parlare di sport, pessimi sprite, giocabilità quasi nulla, tattica pressoché infantile, per cortesia non fatemi continuare...

Una sola cosa mi conforta, l'Italia da pochi mesi si è laureata Campione d'Europa di volleyball, ma per fortuna non di quello qui simulato!

alzate davanti al giocatore nell'atto dello smash. Una difesa di emergenza è costituita dalla respinta (dolorosissima) di testa che però viene contata come doppio tocco. Per accrescere al massimo il realismo esiste anche un editor di tattiche che vi consente di programmare la successione dei

passaggi sia nella situazione di difesa che in quella di attacco. Si possono inoltre assegnare particolari caratteristiche ad ogni giocatore, come la propensione allo smash o all'ultimo passaggio. Ultima cosa, il campo è tridimensionale e la visione è dal lato lungo.

PRESENTAZIONE 64%

Il tactic editor per gli appassionati c'è, ma sembra rovinare il divertimento ai non appassionati. La schermata della presentazione è simpatica.

GRAFICA 31%

Terribile. L'amarcord del VCS 2600.

SONORO 42%

Non ci siamo proprio. Si sentono ogni tanto fischi e gracchiate, e il motivetto iniziale è molto sgradevole.

APPETIBILITÀ 53%

Problematiche sin dall'inizio le schiacciate, poi il computer fa quasi da solo e la noia regna sovrana.

LONGEVITÀ 55%

Quattro palleggi con gli amici, poi tutti a giocare a Beach Volley.

GLOBALE 55%

Un simulatore che vuole strafare e si rivela peggiore di altri meno infarciti di opzioni. In ogni caso piacerà agli aficionados ma bisognerebbe pensare anche al resto della popolazione col joystick in mano, ogni tanto.

Vendita x Corrispondenza
per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758



VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New
PlayMate
Shop

Soft
Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

MINIATURE
FANTASY



Grenadier

Citadel

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Strategic Studies Group
Strate Libri
TSR, Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE
&
SOFTWARE

Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

SCACCHIERE
ELETTRONICHE

Mephysto
Challenger
Kasparov

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo	Prezzo
Amiga 500 con mouse e 3 dischi	739.000*
Commodore 64 New + Registratore + Penna Ottica	339.000*
Commodore 128 + Registratore + Penna Ottica	350.000*
Disk Drive compatibile x 64/128K	250.000*
Disk Drive 1541 II	320.000*
Drive esterno x Amiga 500/2000 multi/disconn.	195.000*
Stampante Riteman x C 64/128K	390.000*
Stampante x Commodore 64/128K	325.000*
Stampante Commodore 1230 x C64 Amiga e Pc	490.000*
Stampante EPSON x Amiga e Pc	395.000*
Stampante Star Lc 10 Colore x Amiga e Pc	495.000*
Monitor Monocromatico con audio (universale)	165.000*
Monitor Colore Commodore 1802 x C64 e Amiga/m	330.000*
Monitor Colore 1084 C x C64 Amiga Pc	520.000*
Monitor Philips x C64 Amiga Pc	460.000*
TV Monitor Universale	580.000*
Registratore Compat. x C64/128K	50.000*
Registratore Commodore x C64/128K	68.000*
Registratore 1531 x C16	68.000*
Adattatore Registratore da C16 a C64	25.000
Adattatore e Duplicatore x registratore C16	18.000
Duplicatore x Registratore C64	18.000
Modulatore x Amiga 500	45.000*
Espansione di Memoria 512K Amiga 500	290.000*
Videodigitalizzatore Amiga 500	200.000
VIDEON (digitalizzatore Amiga)	390.000
Mini GEN LOCK (miscelatore di immagini Amiga)	290.000
Interfaccia Musicale "MIDI" x Amiga 500	120.000
Copricomputer Plexiglas Amiga 500	19.500
Copricomputer Plexiglas 128K	18.000
Copricomputer Plexiglas C64 New	16.000
Copricomputer Plexiglas C64 C16 Vic 20	14.000
Modulatore x Vic 20	35.000*
Cavo Skart x Amiga 500 Tv e Monitor	27.000*
Cavo Skart C64/128K/C16/Vic 20	19.000*
Cavo Monitor C64/128K/C16	25.000
Cavo Monitor per Amiga 500	40.000
Cavo Monitor Colore x Pc	59.000
Cavo Monitor videocomposito x Pc	12.000
Cavo Monitor videocomposito x C64	14.000
Cavo TV/Computer mt. 1,5	6.500
Cavo Tv/Computer mt. 3	12.000
Filtro antidisturbo x Computer	19.000
Cavo 40/80 colonne x 128K anche Skart	25.000
Cavo seriale x Drive e Stampante	16.000
Cavo Centronics	35.000
Alimentatore Universale	28.000
Caricatore Batterie e Alimentatore	39.000
Alimentatore x Atari 2600	35.000*
Alimentatore x Commodore C16	35.000*
Alimentatore Commodore 64	45.000*

Articolo Prezzo

Cassette Vergini x Computer da C10 a C120	da 1.000
Videoregistratori e cassette video	
Kit pulisci testine x Videoregistratore	19.000
Joystick Flashfire con 3 spari manuali	10.000
Joystick Flashfire con 3 spari man + autofire	15.000
Joystick Flashfire con autofire trasparente	19.000
Joystick Flashfire con Microswitches B.	29.000
Joystick Albatros microswitches	49.000
Joystick Flashfire x C16	15.000
Joyboard	49.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D.	24.000
Joystick x Amstrad con Sdoppiatore D.microsw	32.000
Joystick Digitale a sfioramento	45.000
Paddles Controllers (coppia)	18.000
Adattatore x Joystick C16	5.000
Mouse x C64 128K	60.000
Mouse x Amiga 500	95.000
Mouse Elettronico x C64/128K Amiga	45.000
Penna Ottica x C64/128K Amiga cassetta o disco	35.000
Geos x C64/128K	49.000
Regolatore Elettronico di Testine reg.	19.000
Fast Disk (velocizzatore+copiatore C64)	45.000
Final Turbo IV New	79.000
Power Cartridge	120.000
Isepic Tape (sprotettore+copiatore C64)	65.000
Reflex Backup C64	49.000
Turbo Dos	90.000
Speed Dos 1541 II	90.000
Digitalizzatore x C64	50.000
Cartuccia Cpm x C64	100.000
Cartuccia Espansione C64	150.000
Rom x Stampante Mos 803	48.000
Portacassette "Posso" 15 Pz.	18.000
Portacassette Video "Posso"	28.000
Portadischetti 5"1/4 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 3"1/2 (cont 25 Pz.)	18.000
Portadischetti 3"1/2 (cont. 40 Pz.)	24.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 80 Pz)	28.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 5"1/4 (cont 50 Pz.)	24.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 100 Pz)	28.000
Portacassette a valigetta 16 Posti	14.000
Portacassette a valigetta 36 Posti	18.000
Portacassette componibili (multibox)	3.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1 Mega) - cad.	2.000
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf 20 Pz. (1 Mega) - cad.	2.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Sciolti (1 Mega) - cad.	3.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd Conf. 10 Pz. - cad.	1.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd X Pc - cad.	1.500
Dischetti 5"1/4 Df Dd 3M	6.000
Tagliadischetti in Acciaio	16.000
Tagliadischetti in Plastica	12.000
Kit Puliscitestine x Drive	15.000
Giochi Disco x C64/128/Amiga/Pc/Msx ecc.	da 10.000
Giochi Cassette x C64/Msx:C16/Atari ecc.	da 9.000

* I prezzi con asterisco sono da considerarsi IVA esclusa

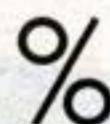


**PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI**

**I PREZZI POSSONO
SUBIRE VARIAZIONI.
TELEFONARE PER
CONFERMA
AL N° (039) 744164**



**SPEDIZIONI
CONTRASSEGNO
IN TUTTA
ITALIA**



**SCONTI
RISERVATI
AI
RIVENDITORI**

Rock'n Roll



Devi riuscire a controllare la tua palla attraverso un mondo fantastico che si districa in più livelli con molteplici ostacoli - Armato di coraggio e scoprirai che non passerà molto tempo prima di vendere la tua anima a Rock'n Roll!!

LEADER
DISTRIBUZIONE

Rainbow Arts

Disponibile per:
C64 cassetta Lit. 15.000
C64 disco Lit. 15.000
AMIGA Lit. 29.000
ATARI ST Lit. 29.000



BIONIC COMMANDO

"Uno dei migliori platform-game della storia", direbbe qualcuno; noi ci limitiamo a dire che è senza dubbio la migliore realizzazione della Software Creations per la Go! ed è stato un enorme successo di un po' di tempo fa. Guidate il vostro commando dal potente braccio bionico, arrampicandovi nei posti più impensabili e facendo buon uso, quando necessario, del vostro mitra. Uno dei giochi ad 8-bit più acclamati e meglio realizzati, accompagnato da favolosi jingle.

Il coin-op per eccellenza. Il gioco che, insieme ad R-Type, è rimasto maggiormente nella mente (e che ha avuto maggiori ripercussioni nei portafogli) dei videogiocatori dall'epoca di Pac-Man ad oggi. Un strabiliante gioco di corsa automobilistica, a bordo di una fiammante Ferrari Testarossa con la vostra bionda ragazza al fianco, attraverso paesaggi incantevoli e accompagna-

US GOLD, cassetta & disco

ta da un sonoro da brivido. Peccato che la conversione non sia neanche lontanamente parente del coin-op Sega, anzi direi che in comune hanno solo il titolo...

ROAD BLASTERS

Altra conversione-fallimento per un altro gioco di corsa automobilistica. Come variante allo schema di gioco di Out Run vi è la possibilità di sparare alle vetture nemiche (o quelle che non si fanno sorpassare), oltre all'aggiunta di alcune armi extra. Nelle sale giochi il suddetto coin-op dell'Atari sfidava il successo sfolgorante di Out Run, mentre le rispettive conversioni per il vostro C64 si contendono la palma di peggior gioco di guida di tutti i tempi. Dov'è il mio Buggy Boy?

SPY HUNTER

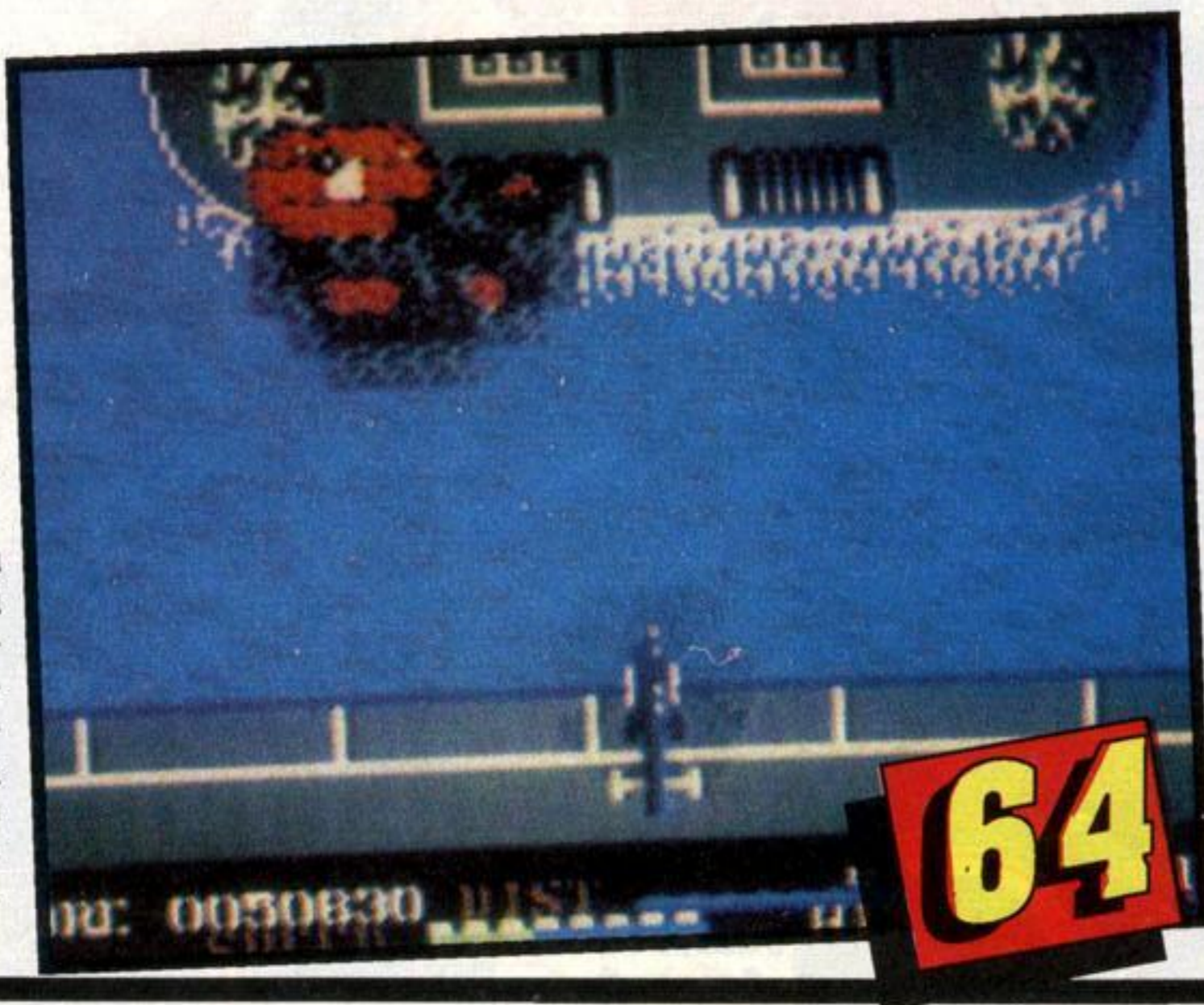
Un giochino di "qualche" anno fa (sette, per la precisione, NdR) ad opera della Bally Midway, convertito dall'Activision. Lo scopo del gioco è di guidare la vostra vettura da agente segreto lungo una strada a scrolling verticale, con lo scopo di eliminare le macchine delle spie nemiche con l'ausilio del vostro mitra. Ad intervalli regolari arriva il tir dell'FBI che vi fornisce di un'arma extra. Questa può essere: fumo (utile per sbarazzarsi dei cattivoni che arrivano dalle retrovie), olio (idem), o missili (per eliminare i pericolosi elicotteri nemici). C'è anche la possibilità di convertire la vostra autovettura in un veloce motoscafo (egualmente dotato di mitragliatrice), per percorrere i tratti non forniti dall'autostrada. Giochino datato, molto probabilmente appartenente alla categoria dei "giochi di nessuno" che i possessori di computer di lunga data sicuramente conosceranno, ma comunque molto diver-

tente. Ah, dimenticavo, l'accompagnamento musicale è un tipico motivetto da film di spie molto accattivante, anche se non comparabile ai successi di un tale Rob Hubbard.

THUNDER BLADE

Ennesima conversione di uno dei coin-op Sega più difficili di tutti i tempi. A chi poteva essere affidata la conversione se non a Chris Butler? Come era prevedibile, il risultato è stato più che ottimo e il gioco è stato un best-seller del Natale scorso. Guidate un potente elicottero armato con missili aria-aria e aria-terra attraverso uno stuolo di elicotteri, carriarmati e jet nemici prima di arrivare alla base dove dovrete affrontare lo scontro finale.

Devo ammettere che le conversioni da coin-op sono state sempre la mia passione, ma questa compilation abbina titoli piuttosto mediocri (leggi: Out Run e Roadblasters), con titoli di altissima qualità. Rimane Spy Hunter che farà piacere a molti rivedere, ma resta pur sempre un gioco dell'epoca in cui i giochi per C64 giravano come le figurine. La scelta resta a voi, Bionic Commando e Thunder Blade sono dei titoli accattivanti, ma gli altri?



64

Globale 72%

WINNERS!



US GOLD, disco e cassetta

BLASTEROIDS

Molti di voi ricorderanno, agli albori dell'industria del divertimento elettronico, un coin-op chiamato Asteroids. Uno schermo che simulava i fosfori verdi (!) e tantissima giocabilità ne fecero subito un successo strepitoso, tanto da farlo ricordare tutt'oggi insieme a Pac-Man, Space Invaders e Pong come uno dei primi "veri" videogiochi della storia. Recentemente l'Atari ha avuto la bella idea di farne una versione riveduta e corretta, con armi extra, mostri di fine livello e la possibilità di giocare in coppia con un amico. Per ultima, la Image Works si è accaparrata i diritti di conversione e il risultato è più che soddisfacente.

IMPOSSIBLE MISSION II

Molto probabilmente il miglior gioco della rinomata software-house americana del genere non sportivo. Talvolta considerato il miglior gioco della storia insieme al suo predecessore, è comunque un ottimo esempio di ciò che può diventare un platform-game "condito" con ottimi elementi strategici. Un gioco pressoché perfetto, con un'animazione fantastica del personaggio principale e la grafica a livelli (forse) tutt'ora imbattuti.

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

Analogamente a quanto successe per Road Runner (prima il cartoon, poi il coin-op e per finire la conversione), arriva sui nostri monitor il personaggio più avventuroso

che la storia della cinematografia mondiale ricordi. Purtroppo il gioco è piuttosto datato, il che, sommato alla scarsa capacità dei programmatori (per la cronaca: gli stessi del più recente Indiana Jones III), ne ha decretato il più completo fiasco. La pecora nera della compilation.

L.E.D. STORM

In un futuro non molto prossimo, potrebbe capitarvi di partecipare a un tipo di corsa automobilistica un po' particolare, dove non ci sono assolutamente regole. Verrete lasciati a voi stessi, con l'unico ausilio di un computer di bordo. Bene, fate conto di essere capitati proprio nel bel mezzo di una di queste corse contro la morte, non potete più tirarvi indietro, o vincete o morite! Sotto sotto è una conversione di un coin-op Capcom che ha riscosso poco successo in Italia. La conversione è stata a opera della Software Creations (Bubble Bobble) e include grafica e

sprite ad altissimi livelli (leggi: senza "spixelamenti") e con dei bei pezzi di musica semi-campionata.

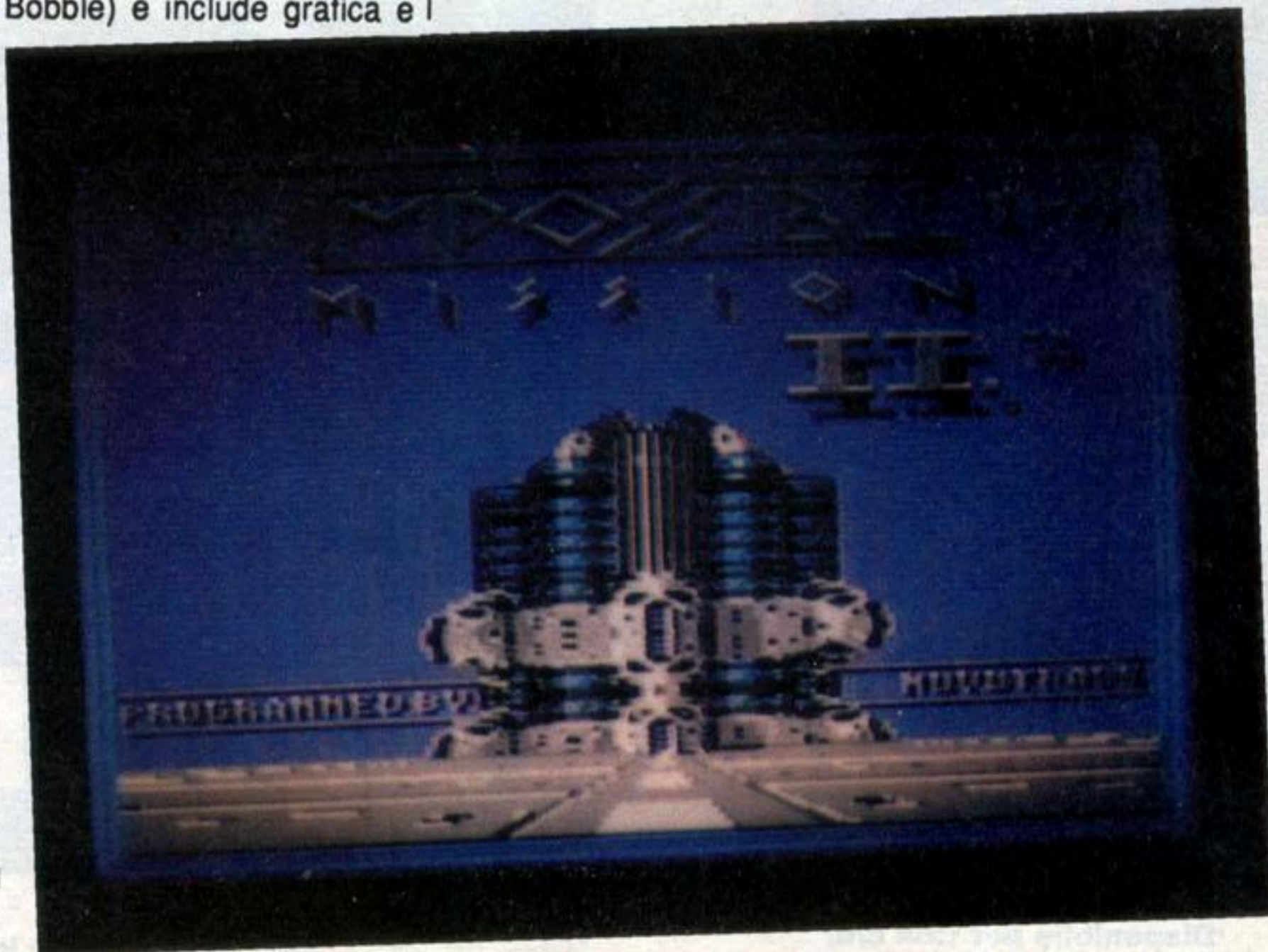
THUNDERBLADE

Penultimo successo di Chris Butler (l'ultimo è l'arci-famoso e ben più impegnativo Power Drift). Prendete i comandi di un elicottero da combattimento che deve percorrere diversi livelli prima a scrolling verticale tradizionale, poi in una stupenda prospettiva tridimensionale, velocissima e affascinante. Ogni livello è ovviamente sovraffollato di unità da combattimento nemiche che non si faranno sfuggire l'occasione di eliminarvi. Ottima conversione di uno strepitoso coin-op della Sega, la maggiore produttrice di giochi da sala con prospettiva tridimensionale, batte sicuramente persino le versioni a 16-bit, peccato per la sponsorizzazione spudorata...

Non c'è che dire, questa compilation è VERAMENTE composta di titoli vincenti.

Forse l'unico sul quale avrei dei dubbi è Indy, ma come si dice spesso: "Consideratelo un regalo". Sono tutti titoli storici, non troppo vecchi e che reggono ancora il confronto con i prodotti più recenti. A pensarci bene, la maggior parte dei titoli di questa compilation è stata pubblicata nel periodo migliore della produzione per il C64 (e gli altri 8-bit), quello che va da qualche mese prima del dicembre scorso fino al febbraio seguente. Non c'è bisogno che vi ripeta il solito avvertimento, cioè che una compilation come questa non passa inosservata (avete già capito, vero?), a meno che non abbiate già tutti i giochi (ovvio!), soprattutto a quel prezzo.

GLOBALE 85%



MARVEL
COMICS

MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE®
PRESENT



the **AMAZING**
SPIDER-MAN

and

CAPTAIN
AMERICA

IN

TUTTO
IN
ITALIANO



Free Marvel comic book destined to become a collector's item, available by return.

DR. DOOM'S REVENGE!

Disponibile per C64 c/d,
AMIGA, ATARI ST, PC e compatibili

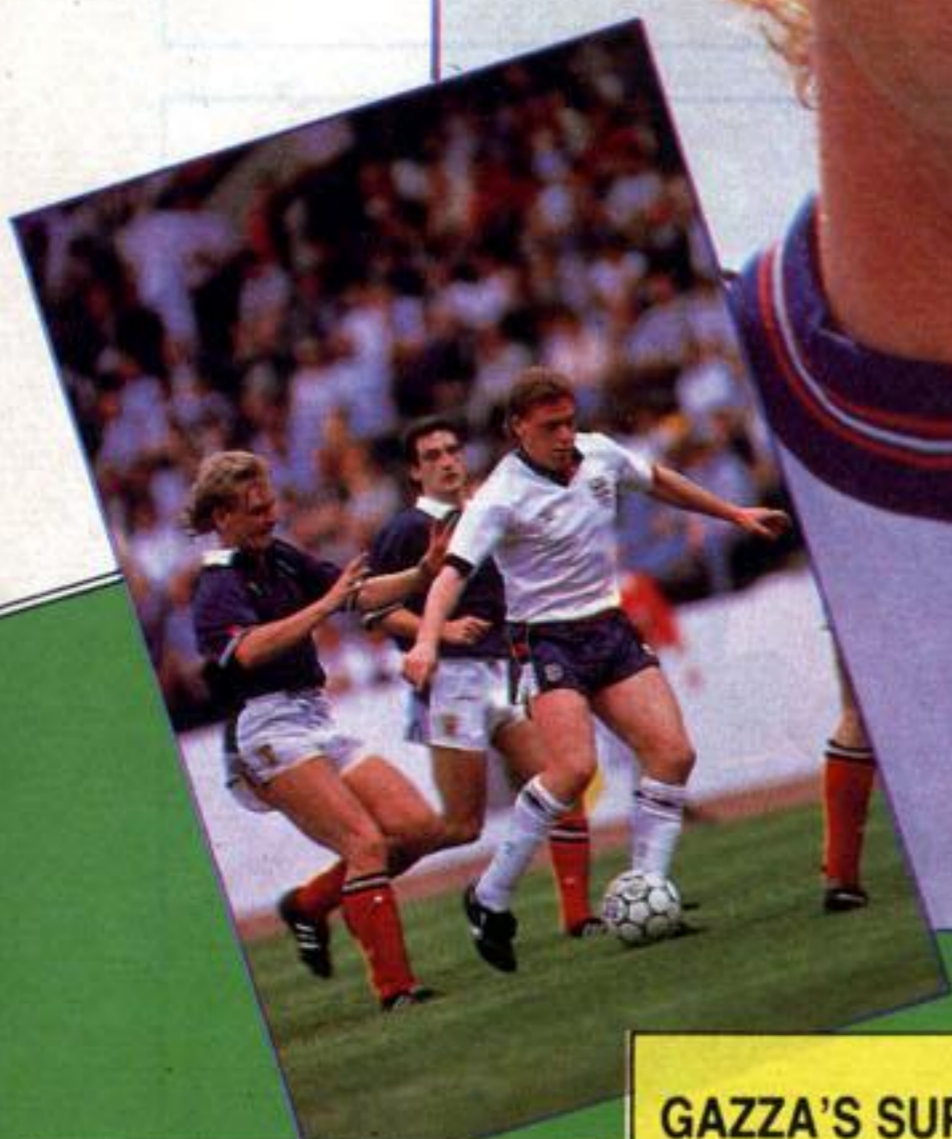


Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione
Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

Gazza's

SUPER SOCCER

Paul Gascoigne



GAZZA'S SUPER SOCCER – SEMPLICEMENTE SENSAZIONALE

Name Barnes
Team Liverpool

Hair Type Short
Hair Colour Black
Complexion Dark
Style Daring

Fantastico e veloce gioco d'azione

Caratteristiche Incluse:

- ⊗ Crea un tuo campionato, incontri di coppa e costituisci una forte squadra.
- ⊗ Ciascun giocatore della squadra e' dotato di spiccate caratteristiche – livello d'abilita', velocita', e stile di gioco. Se disputi buoni incontri, il livello di abilita', della tua squadra puo' migliorare.
- ⊗ Il realistico controllo della palla, ti permette di intercettare, stoppare e dribblare l'avversario. Un singolare "Indicatore" ti abilita nel variare la potenza, l'altezza e l'effetto di ogni tiro.
- ⊗ Totale controllo dei calci d'angolo, punizioni e rigori.
- ⊗ Colpi di testa, tackle e falli.
- ⊗ Completo e realistico controllo del portiere.
- ⊗ Fantastica azione per uno o due giocatori
- ⊗ Disputa l'intero campionato, la coppa ed esercitati negli incontri o nei rigori, punizioni e calci d'angolo.

Il piu' bel videogioco nazionale, approvato da un grande calciatore.

"Non dimenticare, compra gazza's super soccer. Il massimo per il tuo computer"

Disponibile per C64, Amiga, Atari ST, Spectrum ED Amstrad



Disponibile per:
AMIGA Lit. 29.000
C64 cass. Lit. 18.000 - C64 disco 21.000

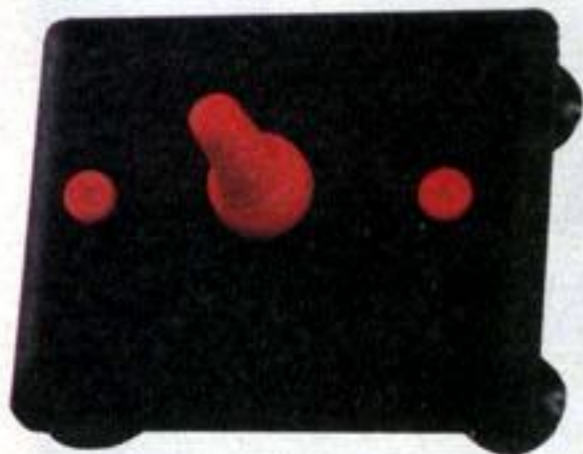
EMPIRE SOFTWARE, LEADER DISTRIBUZIONE, VIA MAZZINI 15,
210 20 CASCIAGO, ITALIA TEL: 3322.12255.

LEADER

REGALATI LA PROFESSIONALITÀ! REGALATI UN JOYSTICK ALBERICI

ALBATROS

IL JOYSTICK PROFESSIONALE



- 2 Fire-Buttons
- Costruito con ventose stabilizzanti
- Contatti con micro switches

Compatibile con:
Commodore C64/VC 20, C128
Atari- Computer, Atari 2600 e molti altri

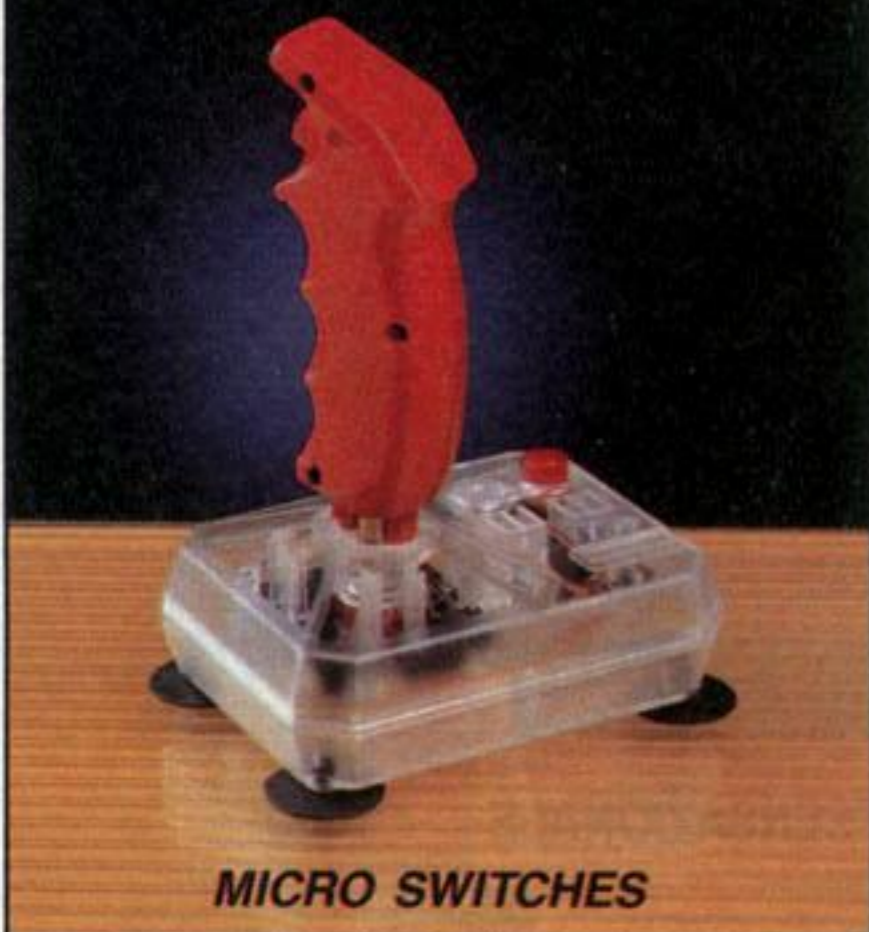
Diciotto modelli
costruiti con speciale
materiale
antirottura
ed antigraffio,
collaudati
singolarmente
e garantiti
per due anni.

ALBATROS BALL



MICRO SWITCHES

KOALA VII



MICRO SWITCHES

Esclusivo impiego
di micro switches
professionali.

Manopole rinforzate
con un'anima
in acciaio
da 10 a 22 mm

COBRA



- 3 FIRE-BUTTONS
- COSTRUITO CON VENTOSE STABILIZZANTI
- LED-INDICATORE LUMINOSO / TIRO RAPIDO
- CONTATTI CON MICRO SWITCHES
- GARANZIA DI DUE ANNI

Compatibile con Commodore
C 64/VC 20, Atari-Computer,
Atari 2600 en multi
altri.

IL JOYSTICK PROFESSIONALE

Go Action - 02/6437681

ALBERICI snc - Via Miglioli 11/13 - Castel S. Pietro Terme (BO) - Tel. (051) 944300 - Fax (051) 944594

DISTRIBUTORI ESCLUSIVI

TOSCANA - LIGURIA - PIEMONTE

LOGICA FORNITURE
C.so dei Tintori, 11 - 50122 FIRENZE
Tel. (055) 245789 - Fax (055) 241981

LAZIO - SICILIA

FARES srl
Via Sisto IV, 133/135 - 00167 ROMA
Tel. (06) 6274278 - Fax (06) 6289627

LOMBARDIA

GARDONI ROBERTO
Via Pirandello, 5 - 25064 GUSSAGO (BS)
Tel. (030) 2772896 - Fax (030) 2770903

CAMPANIA

SPY CASH & CARRY sas
C.so Garibaldi, 254 - 81055 NAPOLI
Tel. (081) 5785623 - Fax (081) 5785167

VENETO - FRIULI - VENEZIA GIULIA

GUERRA EGIDIO & C. sas
Via Bissuola, 20/A - 30173 MESTRE (VE)
Tel. (041) 961315/974873 - Fax (041) 975735

EMILIA ROMAGNA - MARCHE

BROKERS snc
Via S. Tommaso del Mercato, 1 - 40121 BOLOGNA
Tel. (051) 560865

ZAP! HIT PARADISE

Casella Postale 853
20101 MILANO

NOME.....
 INDIRIZZO.....
 QUESTA E' LA MIA CLASSIFICA:
 01..... 02.....
 03..... 04.....
 05..... 06.....
 07..... 08.....
 09..... 10.....
 11..... 12.....
 13..... 14.....
 15..... 16.....
 17..... 18.....
 19..... 20.....

- | | |
|--|---|
| 01 Batman the Movie (Ocean) | 10 Power Drift (Activision) |
| 02 Project Firestart (Electronic Art) | 11 The Last Ninja II (System 3) |
| 03 Emlyn Hughes Int. Soccer
(Audio Genic) | 12 Stunt Car Racer (MicroStyle) |
| 04 The new Zealand Story (Ocean) | 13 Citadel (Electric Dreams) |
| 05 Indy and the Last Crusade
(US gold) | 14 Cabal (Ocean) |
| 06 Zak McKracken... (Lucasfilm) | 15 F1 Manager (Simulmondo) |
| 07 Bubble Bobble (Firebird) | 16 Microprose Soccer (Microprose) |
| 08 Tusker (System 3) | 17 Armalyte (Thalamus) |
| 09 Curse of the azure Bonds (SSI) | 18 Speedball (ImageWorks) |
| | 19 Shinobi (Virgin) |
| | 20 Phobia (ImageWorks) |

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZO:

CHIETI SCALO (CH) - HARDCOFT PRODUCTS Via Pescara 2
PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38

CALABRIA:

COSENZA - COMPUTER POINT BY GPA Viale Alimena 31/E
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA:

CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:

BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI:

TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT Viale Unità 41

LAZIO:

LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTERLINE Via M.A. Colonna 10/12/14
ROMA - COMPUTER SHOP DI RITI Via Delle Palme 56/B
ROMA - COMPUTER SHOP DI VERUBBI Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le Della Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45
ROMA - S.I.S.C.O.M. 1° Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - TUTTO DISCO Via Baldo Degli Ubaldi 45
TIVOLI (RM) - A.V.C. SERVICE SHOP Via Empolitana 134
VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

LIGURIA:

GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4/E/19
SESTRI Ponente (GE) - CEIN Via Merano 3/R

LOMBARDIA:

ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BRESCIA - LILLO Via E. Salgari 45/47
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchetti 67
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - IL COMPUTER Via Indipendenza 88
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25

GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
MILANO - E.D.S. Porta Ticinese 4
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Cantoni 7
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5

MARCHE:

PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI ARREDATUTTO Via S. M. Vecchio 7/B

PIEMONTE:

ALBA - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381
TORINO - TV MIRAFIORI Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19

PUGLIA:

BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26

SICILIA:

CATANIA - FOTOTTICA RANDAZZO Largo Dei Vesperi 21
MESSINA - FOTOTTICA RANDAZZO Via Gibellina 32
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via G.B. Lulli 18
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via Ruggero Settimo 55

TOSCANA:

AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale

TRENTINO ALTO ADIGE:

BOLZANO - ELECTRONIA ARPE Via Portici 1
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313

UMBRIA:

CITTA' DI CASTELLO (PG) - WARE S.S. Tiberina 3/bis
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A

VENETO:

MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO **SOLO** GIOCHI ORIGINALI

ORIGINALE E'

IN

DUTCH and DUTCH



*joystick
a micro switch
con il nuovo sistema
"3 level power control"*

CRUISER nero
L.35.000 IVA incl.

CRUISER A.F.
L.45.000 IVA incl.

CRUISER Multi-Colour
L.35.000 IVA incl.

POWER *Play*

CRYSTAL micro switch joystick



CRYSTAL Clear
L.49.000 IVA incl.

CRYSTAL Red
L.39.000 IVA incl.

CRYSTAL Clear Turbo
L.59.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

SOFT
center

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
★ TEL. 035-248623



Commodore
★ ATARI
★ SOFT center
COMPATIBILI IBM
★ AMIGA
★ SEGA

NOVITA'
Vendita per
corrispondenza



ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

SHOWROOM SDF
SOFT CENTER

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

VI OFFRE

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

COMPUTER SHOP SERVICE
Via Capecelatro, 37 - Milano
Tel. e Fax 4048345

PERSONAL COMPUTER
oppure IBM®
compatibile

VIDEOGAMES oppure SOFTWARE
LEADER BORLAND

SCEGLI TU! MA SE VUOI I PREZZI
MIGLIORI VENITE A TROVARCI

FUMAGALLI
Via Cairoli, 48 - Lecco
Tel. 0341-363341



**GAMMA OFFICE
SYSTEM**

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

SOFT center

VENITE
A
TROVARCI

A COMO



MANTOVANI
TRONICS

Via C. Plinio 11
Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per
C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM,
ATARI e IBM COMPATIBILI.



SOFTWARE
ORIGINALE

Il Grillo Parlante

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



ACQUA PASSATA

ovvero
**TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VO-
LUTO SAPERE SUL 1989 SENZA
SPENDERE MILIARDI IN ARRE-
TRATI.**

Grazie a Marco Auletta, il nostro intrepido scavezzacollo, siamo riusciti a riassumere un anno di novità. Eccoci quindi al nostro consueto, annuale appuntamento con il mega-riassunto dei nostri numeri per la gioia di nostalgici, smemorati e quelli che non hanno tutti gli arretrati...

GENNAIO

Dopo la leggera penuria di medaglie d'oro nell'anno precedente, la redazione di ZZAP! sconvolge l'intero universo con CINQUE medaglie d'oro, ovvero Microprose Soccer, a detta di molti uno dei migliori giochi di calcio per C64, Neuro-mancer, uno sconvolgente tie-in-arcade-adventure dall'ambientazione cyberpunk, Thunderblade, una conversione "impossibile" by Chris Butler, Robocop, lo spin-off più amato dall'addetto della rubrica Top Secret e R-Type, lo spara-e-fuggi organico e violento oltre ogni misura. Purtroppo, a detta di molti la maggior parte di queste medaglie erano (sono) immeritate, ma si sa, errare ecc. ecc.

Per la gioia degli amanti del Freescape arriva dalla Incentive il Gioco Caldo "Total Eclipse", una fantastica esplorazione all'ombra delle piramidi.

Si fanno notare inoltre il simpatico Caveman Ugh-Limpics, una spassosa farsa della serie Epix, Star Trek, il tie-in di uno delle serie cine-televisive più se-

guite e l'orientaleggiante CRPG Deathlord dalla Electronic Arts.

Per la serie "delusioni del mese" arrivano gli attesissimi Double Dragon, After Burner e Guerrilla Wars e comincia a risollevarsi il problema "perché la maggior parte delle licenze sono programmate senza criterio?" Con questa domanda si chiude il pantagruelico numero 30.

FEBBRAIO

Dopo un numero così esagerato è la volta di un attimo di riposo con un solo Gioco Caldo, per l'esattezza Dragon Ninja per Amstrad provato dal nostro possente BDB. Nulla però impedisce a svariati altri giochi di mettersi in luce: è la volta Spaceball, un clone di Pong, dalla tedesca Rainbow Arts che si becca un salutare 89% e un altro gioco Amstrad, in questo caso Victory Road. Festa anche per gli amanti delle Adventures: fanno bella mostra di sé Fish della Magnetic Scroll e Ingrid's Back della Level 9, che hanno meritato rispettivamente 93% e 91%. Per la gioia dei

vari possessori di ST compare anche una specie di "seguito" dell'articolo pubblicato sul #29 che riconsidera le affermazioni di Maff Evans a proposito di Amiga e ST.

Nella rubrica dei Tips inizia nel frattempo la soluzione di uno dei giochi più amati dai lettori, Zak McKracken. Per colpa di questa soluzione cominceranno ad arrivare miliardi di telefonate per farsi spiegare questo o quel particolare. La manona del nostro Direttore Esecutivo che fa bella mostra di sé mentre impugna un Navigator a pagina 81 nella rubrica dedicata ai joystick sconvolge le nostre lettrici che vogliono assolutamente sapere a chi appartiene una mano così maschia e risoluta (hei, no, BDB, sto scherzando, non montarti la testa!). Finisce così il faticosissimo (non per me, io non c'ero ancora!) numero di Febbraio.

MARZO

La principale novità del mese è un Nuovo Look, come cita una scritta in copertina. Copertina, appunto, che la redazione inglese dedica a Zak McKracken avendolo recensito il mese stesso spacciandolo per "esclusi-

va" (tse!). La redazione italiana sfrutta la cosa per pubblicizzare la seconda parte della mega-soluzione che però contiene alcuni errori corretti il mese dopo.

Per la serie "rinfreschiamoci la memoria" appare una breve guida all'uso di ZZAP! — poco manca che venga intitolata "Leggere Attentamente le Avvertenze" — in cui viene introdotto un nuovo voto, il fattore di conversione, cestinato un paio di mesi dopo.

Per quanto riguarda i giochi, troviamo Rocket Ranger e Incredibile Shrinking Sphere (commento di BDB: come le fa girare la Electric Dreams non le fa girare nessuno) che si contendono la palma del miglior gioco del mese. Ma, colpo di scena! Strike Force Cobra e Zamzara con un colpo di mano si aggiudicano rispettivamente 90 e 91 "percento" accaparrandosi le ultime due medaglie d'argento rimaste. Roba da non credere. Per colpa di un chissà quale disguido Led Storm si ritrova con un misero 76% al posto del previsto Gioco Caldo. AJ per la disperazione tenta il suicidio giocando per 24 ore ininterrottamente a Skateboard Joust della Firebird.

Ritornano le Preview: su





RETROSPETTIVA

122 giochi annunciati non ne sono ancora usciti quasi cinquanta, tra cui l'inesistente Last Ninja 3 (E NON TELEFONATE PIU' PER CHIEDERE QUANDO ESCE!!!).

La Infocom torna tra gli otto-bit e partorisce degli strani ibridi, gli Infocomic: strani incroci tra fumetti e film. A me non è che siano piaciuti poi 'sto gran che, ma si sa, de gustibus...

APRILE

Una vera pietra miliare nella storia di ZZAP!: la recensione di Zak McKracken II — The Mindbenders are Back. Una pioggia di telefonate assale la redazione e i redattori con l'ombrello aperto che sono riusciti a smettere di ridere canzonando i lettori con il coretto "E' UN PESCE D'APRILE! Ahahahahaha!". Per colpa di questa trovata siamo stati tutti costretti a cambiare nome, casa e numero di scarpe. Il bello, però, è che la maggior parte dei pirati asseriva con tranquillità: "certo, certo, mi arriva la settimana prossima, è su quattro dischi, l'ho visto anch'io..." UAH! UAH! UAH! UAH! Hem, scusate... Nel campo dei giochi "veri" ecco arrivare Blastroids, scialba conversione di un discreto coin-op che si becca un misteriosissimo 83%. Mah...

Il nostro PC (Paolo Cardillo, non l'IBM) costringe la maggior parte dei lettori a comprare ACE 2088 solo per scoprire cosa sono gli "assi ortogonali itineranti". Per il resto, nessun gioco brilla per bellezza ed originalità a parte forse DNA Warrior che si merita 89%. Il Caporedattore Mascherato fa bubble-gum del suo fegato osservando Denaris, che è praticamente Katakis con un quadro modificato. Bah...

MAGGIO

SOK! KAPOW! Renegade III si fa strada nella copertina di questo numero a suon di pugni mentre all'in-

terno si becca un discusso Gioco Caldo con un voto di 90%. Il migliore è però (per un pelo) il devastante Silkworm, conversione dell'omonimo coin-op della Tecmo, che però viene premiato in base alla pagella della versione Amiga recensita sulla rivista inglese. Per la serie "W la gente" la recensione di Run The Gauntlet, multievento simpatico della Ocean, che presenta una micro-recensione ma ben SETTE commenti, incluso quello Spectrum. Sempre per Speccy BDB riesce a recensire "A Rockstar Ate My Hamster" che merita uno strabiliante 89% (strabiliante perché è della Codemasters). Altri nomi importanti sono The Real Ghostbusters (75%), HKM (31%), Gary Lineker Hot Shot (53%) e Last Duel (83%). AJ riesce a fare pubblicare la sua recensione del GEOS con una introduzione del tipo "dotto' famme lavora" e arriva alla conclusione che si tratta di cosa buona e giusta. Sempre nel campo di "articoli" appare la conferma di quanto i rivenditori avevano sempre temuto (specialmente quelli che speravano di farsi un sacco di sol-

di): Zak II è tutta una balla. Suicidi in massa e lettere indignate. C'est la vie...

GIUGNO

Due energumeni fanno a botte per il possesso di una palla: così Oliver Frey festeggia Speedball, il metallicissimo gioco dei Bitmap Bros dalla Imageworks, un futuristico incrocio tra calcio e rugby. Parere unanime: bello. Spicca in oltre una delle conversioni "impossibili" di quel periodo sempre per C64: Forgotten Worlds, che oltre agli elogi dei vari redattori si becca un bel "Gioco Caldo". Appare il cosiddetto "software italiano" a cura della Itavideo: è Vardan, un simpatico clone di Ghosts 'n' Goblins che però non riesce ad affermarsi. Con grande gioia di molti appare la prima parte della soluzione definitiva di Maniac Mansion: a quanto pare, molta gente non era riuscita a risolvere il gioco con la soluzione di più di un anno prima (io sì, e in un modo differente da quello utilizzato per la soluzione "by Pietro e Nuccio Pino"). Ritornano inoltre a un bel po' di mesi di distanza, le agognatissime Prewiew con titoli quali

Bomber, Nightbreed e Weird Dreams.

Un articolo sulle console fornisce alcune delucidazioni ai confusissimi lettori che non sanno ancora se la PC Engine è meglio dell'Atari 2600. Per gli amanti degli "altri giochi" finisce la soluzione di Bard's Tale III e continua quella di POR (mai conclusa). Infine, una recensione di Sky Travel fa felici gli amanti delle stelle e quelli che pensano che ZZAP! sia una rivista frivola.

LUGLIO/AGOSTO

Yuppiee! Evviva! Il motivo della mia gioia è presto detto: in questo numero si può trovare UNA SOLA conversione da coin-op, ovvero Out Run per MSX. Grande, se si pensa che la maggior parte delle volte siamo oppressi dalle tonnellate di bollettini delle Software Houses che pubblicizzano settemila conversioni diverse tutte nominate "Arcade Conversion of the Year" o "Hottest Arcade Conversion Around". Nonostante ciò, nulla impedisce all'inquietante Phobia di Tony Chrowter di disturbare i nostri sonni con un poderoso 92%. Per gli amanti degli incubi comunque c'è anche Project Firestart, un gioco che sembra un film a dir poco mozzafiato con "stacchi" cinematografici, musiche incalzanti nei momenti "cattivi" e una terribile nonché viscida masnada di alieni a darvi fastidio. Lo Speccy a testa alta presenta la sua stupenda versione di Sanxion chiamata, intelligentemente, "Sanxion — the Spectrum Remix" nonché una competentissima versione del miglior gioco di calcio per gli otto-bit: Emlyn Hughes International Soccer. Successo. Inoltre per la gioia dei numerosi (?!?!?) fan di Arnie ecco in tie in di ben due giochi dedicati a lui: Red Heat dalla Ocean e The Running Man.

Sempre parlando di calcio ecco Microprose Soccer per Spectrum e Amstrad: il nostro AJ è irremovibile e il



voto è pollice verso. Nella sezione Fantasy inizia la soluzione di Demon's Winter e viene recensito Battletech con un misero 42%. Così va il mondo...

SETTEMBRE

Batman ritorna! così cita la copertina di ZZAP! #37, che per festeggiare l'"avvento" di Batman al cinema (e relativa conversione su computer) propone un esauriente articolo sulle origini e la storia di uno degli eroi-antieroi più amato dal pubblico. Nel campo delle recensioni ritornano le medaglie d'oro con Rainbow Islands, perfetta resa del coin-op della Taito che iniziava là dove finiva l'altrettanto mitico Bubble Bobble.

Per i giochi caldi troviamo il seguito di Total Eclipse, The Sphinx Jinx che come tema propone il ritrovamento della sfiga ridotta a pezzi da chissà chi. Infine, lo strabiliante attesissimo contorto Citadel, il gioco di Martin Walker che tanto ci ha fatto pensare con il suo diario. Bello, bello, bello. Molto meno bello purtroppo l'attesissimo Kick Off, il gioco di calcio più famoso nel mondo dei sedici-bit che sconvolge la redazione con una diabolica resistenza del campo e un bel po' di giocabilità pessima.

Per tutti gli amanti dei "soldi facili" ecco un articolo dedicato ad alcuni programmi che trattano di software per la compilazione delle schedine et similia.

I peggiori del mese ad ogni modo sono Xybots e Time Scanner per C64, rispettivamente 23% e 30%. Per un momento ho desiderato seriamente di buttare il mio C64 (e lo Specy di BDB, non si sa mai...) dalla finestra: meno male che c'era Citadel...

OTTOBRE

In questo numero dalla copertina non proprio "gentile" troviamo ben tre giochi caldi, che sono rispettivamente APB, simpaticissima



conversione da coin-op dalla Domark, Tusker, un'avventura dinamica coi fiocchi dagli autori di Last Ninja e il contestato The New Zealand Story, il mio coin-op preferito ma come conversione lasciamo stare. Da segnalare le due Medaglie d'Argento, Rambo dalla Kixx e Ghosts 'n' Goblins dalla Encore.

Si fanno notare tra gli altri First Strike, un arcade simulatore che ricalca (e bene) le orme di Afterburner, Iron Lord, un gioco in stile Defender of The Crown, Mr. Heli, conversione riuscita del simpaticissimo coin-op, Buffalo Bill's Wild West Show, l'ennesimo multievento Tynesoft, Shinobi, conversione dell'omonimo coin-op e tanti altri.

Per la serie "intervista a..." ecco due articoli su Chris Butler a proposito del suo nuovo gioco per C64, Power Drift, e su David Crane e il suo nuovo gioco per Nintendo, A Boy And His Blob. Ancor preview, questa volta con Space Ace per C64 e Amstrad, Hammerfist per Spectrum e C64, Mith per C64, Chase HQ per Spectrum e altri fantastici titoli.

NOVEMBRE

Wow! Questo mese ben due Medaglie d'Oro e un

Gioco Caldo! Le due medaglie in questione sono Batman The Movie, terzo gioco dedicato a Batman uscito in occasione del fantastico film, The Untouchables, superbo tie-in dedicato all'omonimo film non troppo recente mentre il gioco caldo (per un pelo non Medaglia d'Oro, però) è niente meno che Power Drift, attesissima conversione a cura del "mago" del treddi sul C64, Chris Butler. Un bel po' di conversioni da coin-op fanno la loro comparsa, e cioè il già citato Power Drift, Dynamite Dux per C64 e Amstrad (72-85%), Altered Beast per C64 (60%), APB per Amstrad (64%), Mr. Heli per Amstrad e Continental Circus per C64 (74%).

Sempre in tema d'auto troviamo la recensione dell'italianissimo F1 Manager per C64 che con un colpo di mano si becca uno strabiliante 82% e un'articolo dedicato ai programmatori della Probe che in quel momento stavano realizzando Turbo Out Run in versione C64. da segnalare una curiosità nelle compilation, ovvero ZZAP! Sizzler, una raccolta composta da Bionic Commando, Solomon's Key, California Games, Dropzone e Impossible Mission II, sponsorizzata

da ZZAP!64, la rivista inglese. Direi che come compilation è molto meglio di una che include Out Run, Road Blaster e Spy Hunter (chi ha orecchie per intendere intenda, gli altri in roulette)...

DICEMBRE

per festeggiare il Natale e la fine dell'anno, ecco un bel numero sugoso-sugoso: una medaglia d'oro e ben CINQUE Giochi Caldi, Mith, l'epico gioco della System 3 che ci vede impegnati a combattere mostri mitologici di ogni sorta, Wicked, conversione da Amiga dello stranissimo gioco, Stunt Car Racer, fantastico gioco di corsa con grafica a vettori piena velocissima a opera del "mitico" Geoff Crammond, Operation Thunderbolt per Spectrum e Chase HQ sempre per Spectrum che per uno strano disguido non hanno visto i loro due bollini. La medaglia d'oro di cui vi parlavo prima è Turbo Out Run, mirabile gioco di corsa iper-fluidissimo con una rockeggiante colonna sonora ad opera di Maniac of Noise piuttosto di quelle schifezze propinate dalle altre versioni ad opera di quel mentecatto di Zio Art.

Le conversioni si fanno sentire sempre più con Cabal dalla Ocean, Strider dalla U.S. Gold, Xenophobe dalla Microstyle, Dragon Spirit dalla Tengen, Fighting Soccer dalla Activision, Altered Beast per Amstrad dalla Activision. Uff!

Nei Tips troviamo l'attesissima soluzione completa cum mappa di Project Firestart, a cura di un certo Stalker. L'unico articolo del mese è rappresentato da una serie di anteprime della Activision, scritto da un certo Giorgio Baratto, noto alcolizzato e tossicodipendente.

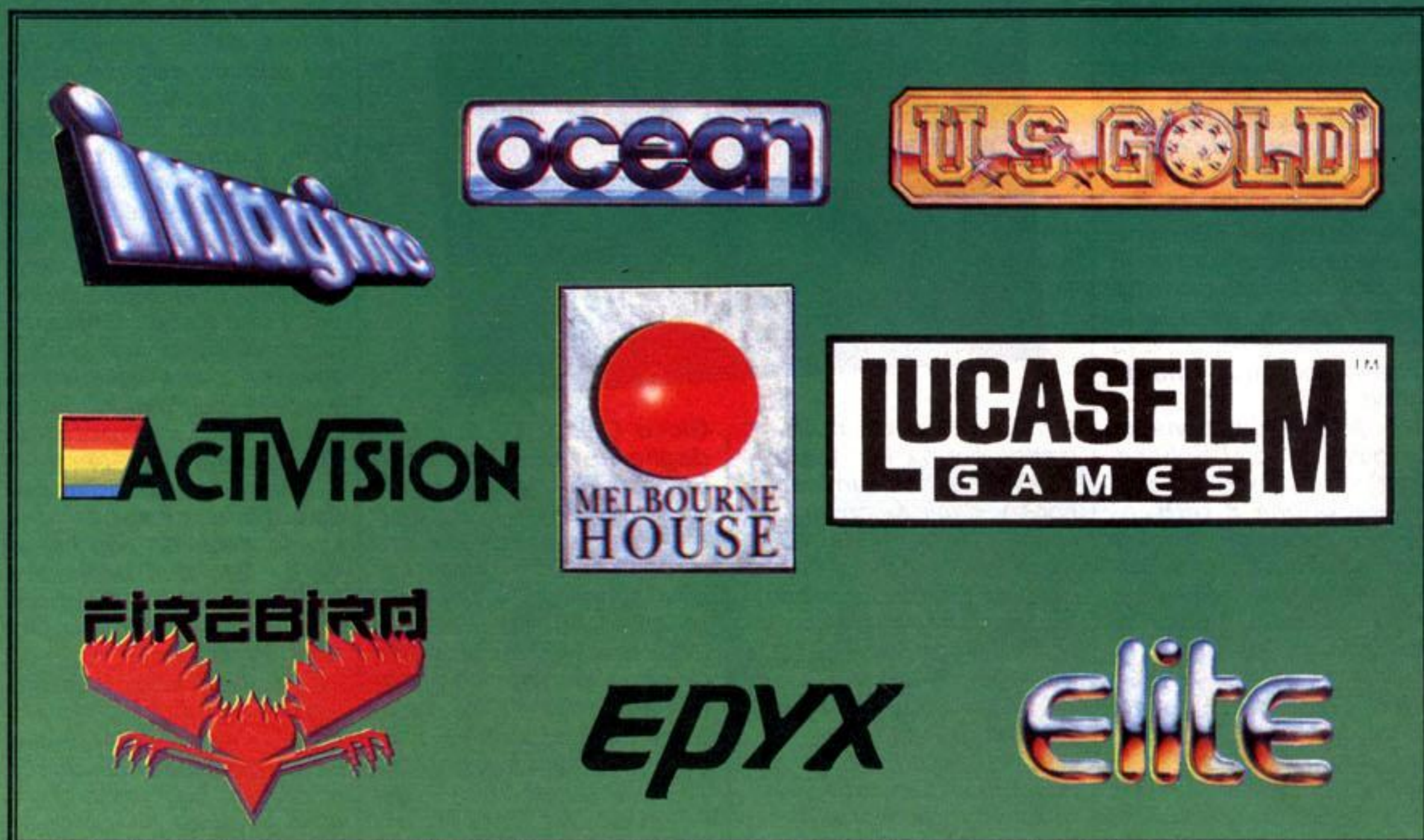
Così finisce l'ultimo numero del 1989, l'anno più faticoso e ricco di cambiamenti nella storia di ZZAP!

E per il 1990? Beh, si vedrà...

COMUNICATO AI NEGOZIANI DI ROMA E DEL LAZIO

LA OMICRON ITALIA

AGENZIA **LEADER** DISTRIBUZIONE ESCLUSIVISTA
DEL SETTORE VIDEOGIOCHI DEI SEGUENTI MARCHI



INVITA

La Spettabile Clientela a visitare i nuovi locali
di Via del Carroccio, 12/14 a Roma (zona P.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 Fax 06/4270812.

TROVERETE

CORTESIA, ASSISTENZA, SPECIALIZZAZIONE

IL TUTTO...

nei 350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di
videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione,
Home e Personal Computer, periferiche varie.



TOP SECRET

DRILLER

(Incentive)

Avete bisogno di un po' di coordinate per il primo successo della serie Freescape. Sì? Siete proprio fortunati, perché abbiamo qui una lista tutta per voi, insieme a un paio di utili suggerimenti.

SETTORE	X	Y
Alabaster	4498	4096
Amethyst	6400	6050
Aquamarine	5120	2897
Basalt	0932	2240
Beryl	7104	3512
Diamond	4096	3472
Emerald	3746	4037
Graphite	1680	6336
Lapis Lazuli	4096	3746
Malachite	5954	5026
Niccolite	0512	1698
Obsidian	6656	6308
Ochre	1808	6720
Opal	7394	7744
Quartz	2768	1792
Ruby	3746	2550
Topaz	3077	1310
Trachyte	4496	6913

* Nel settore Aquamarine, sparate in mezzo alle porte per punti extra.

* Il campo di forza nel settore Ochre può essere disattivato sparando un interruttore nel settore Graphite e l'altro nel complesso K4.

Salve ragazzi, e benvenuti alla nostra consueta sessione di "barologia applicata". Che vi devo dire? Beh, come potete vedere questo mese ci sono trucchi per tutti i gusti (non per niente mi chiamano il "maestro dell'estetica - ah ah ah). Ma ditemi un po', vi piacerebbe trovare voi stessi le POKE per il vostro gioco preferito? (basta che poi non esageriate, se no lo che ci sto a fa' qui?) Beh, se la risposta è sì, non dovete fare altro che telefonare qui in redazione, perchè mi è giunto un programmino (anzi, pur essendo corto è un programmonel) per trovare POKE e SYS. Qualche specifica? Beh, 1) funziona su cassetta e disco, 2) trova vite, tempo, energia, munizioni ecc.. Insomma, tutto ciò che si "consuma", 3) PIU' PRECISO DELL'MK VII, 4) non è uno scherzo (hem...). Allora, che ne dite? Lo volete sì o no?

Vi ricordo inoltre (ma che smemorati che sietel) che se avete mappe trucchi cheat-mode o POKE per un qualsiasi computer a otto-bit che non sia lo Spectra-video (specialmente per un gioco chiamato Favollino), ebbene SPEDITELE! Eddove? Ma dai, lo sai! (ma guarda tu con che gente devo lavorare!). A:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 - MILANO

A.J.

ROBOCOP

(Ocean/C64)

Mamma mia che disastro! Sul numero 37 di Zzap! è apparso il listato che doveva essere quello "definitivo" per Robocop e invece è stato un completo sfascio. Non solo il listato è stato pubblicato in maniera poco leggibile, privo del nome dell'autore (il solito Marinai Marco) e valevole solo per i possessori di disk-drive, ma anche poco funzionante.

Per la serie "errata corrige" e grazie nuovamente all'onnipresente "MaMasoft" (recentemente anche autore di un gioco chiamato Waterfall pubblicato dalla Itavideo), possiamo rimediare al fattaccio.

Tanto per cominciare, caricate Robocop e andate alla sezione che volete, inserendo nello schermo dei titoli **SUEDEHEAD** per andare alla seconda sezione e **SAPPOINTED** per andare alla terza. Dopo il caricamento (che può essere da nastro o da disco), resettate e inserite:

POKE 44409,96 se siete nella prima sezione
POKE 45365,96 se siete nella seconda sezione
POKE 43163,96 se siete nella terza sezione
...e poi, indipendentemente da quale sezione state giocando...

SYS 32768 per vite infinite

Marinai "The Mighty" Marco - S. Maria a Monte (PI)

CITADEL

(Electric Dreams/C64)

Resettate nella schermata iniziale e inserite:

POKE 2367,96: SYS 2066

Quando compare la scritta "Ready," inserite ancora:

POKE 5726,n n=numero vite

POKE 13973,0 per vite infinite

POKE 8121,234

POKE 8122,234

POKE 8123,234 per superare indenni i laser

POKE 10538,n dove n è compreso tra 0 e 4, ossia

l'arma di default

POKE 8288,0

POKE 8318,0 per essere invulnerabili a proiettili e

nemici

POKE 8532,0 per rendere invulnerabile il nemico cat-

turato (esclusi i laser)

Mentre per ripartire basta digitare... **RUN**.

Se invece volete usare i mezzi "legali" e avere soltanto un piccolo aiutino, riferitevi alle seguenti strategie per tutti i livelli. (La mappa è già apparsa sulle pagine dei Top Secret qualche mese fa.)

■ Livello 1 - ALIEN

Probabilmente la cosa più importante è NON perdere vite (ovvio!) - creteteci, ne avrete bisogno nei livelli più difficili. Ci sono un sacco di armi aggiuntive, sebbene i giocatori più esperti ne faranno anche a meno. Siate molto tattici e imparare la disposizione delle trappole. La mappa è utile (perfino a noi!) quando si cercano interruttori nascosti in angoli oscuri.

■ Livello 2 - ARMOUR

Accidenti! Blocker a volontà e neanche uno che sia amichevole! Il trucco è di continuare a muoversi - non andare a cacciare, ma svuotare ogni trappola velocemente e con criterio, poi muoversi alla successiva. Scoprirete che spostarsi tra i due labirinti è essenziale se dovete disattivare tutti i campi di forza, quindi usate ancora la mappa. Ah sì, i rifornimenti di energia sono scarsi quindi STATE ATTENTI!

■ Livello 3 - BRASS

In questo livello appaiono gli Steppergun per la prima volta. "Mantenete la calma" è il tipico avvertimento. Usate un droide catturato come barriera o alternativamente sparate e

protegetevi (ci vorrà un po' di pratica). Infatti, un droide catturato vi aiuterà enormemente per tutto il livello, dato che le trappole sono sovraffollate di Aggressor e Blocker.

■ Livello 4 - CHAMBER

Questo livello è un po' duretto. Perché? Troppi nemici armati di laser, ecco perché! Non è troppo duro sopravvivere, ma state attenti - potreste facilmente finire nei guai nella seconda fase. Come se non bastasse, i droidi catturati si disintegrano facilmente. Comunque, il segreto per completare il livello non è trovare gli interruttori, ma trovare la strada per uscire dal labirinto. State attenti alle Turretgun.

■ Livello 5 - ARENA

Farete conoscenza con ogni tipo di nemico, oltre ad alcune Turretgun posizionate in zone cruciali - davvero non piacevole! Gli interruttori non sono difficili da disattivare, quindi se mantenete la calma li troverete facilmente. Altrimenti farete una brutta e rapida fine. Dipende da voi.

■ Livello 6 - VOID

A volte questo livello è veramente impossibile dato che non potete nascondervi dietro i muri - non ce ne sono, solo vaste zone dove possono passare sia i vostri colpi, sia quelli dei vostri nemici. Tre campi di forza vi separano dall'uscita, quindi è essenziale disattivare ogni interruttore. Ci sono anche un sacco di Steppergun quindi cercate di mantenere la massima potenza di fuoco. L'importante è non dimenticare che se i nemici vi prendono di mira non ci sono muri attorno che possano salvarvi!

■ Livello 7 - HAZARD

Ci piace un sacco la grafica di questo livello! Comunque, dovete ancora disattivare ogni interruttore per trovare quello che protegge l'uscita. Ancora una volta usate la mappa per scoprire dove vi lascia l'ascensore, e state attenti alla letale combinazione tra Steppergun e Turretgun.

■ Livello 8 - GOTHIC

Questo livello non è poi tanto difficile, perlomeno non quanto alcuni dei precedenti. E' possibile oltrepassare trappole chiuse per ottenere una posizione sicura. Tanto per cambiare, l'uscita è salvaguardata da tre campi di forza, quindi dovete disattivare ogni interruttore. Se raggiungete la fine, beh... rimarrete impressionati dall'orribile schermo finale. Comunque completare un gioco è di per sé un grande conseguimento, anche se avremmo preferito una più decente sequenza finale dal signor Martin Walker, non è vero?

La Redazione & The Wonderful Team - Cannobio (NO)

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO

Ci dispiace per il nostro lettore, Francesco Scarpace di Gioia Tauro, che ci aveva inviato un music-hacker multiplo (valevole per 11 giochi diversi). Purtroppo tutti i giochi avevano già ricevuto un music-hacker in qualche numero precedente di Top Secret e per questo motivo abbiamo deciso di non pubblicare il suo listato. Stesso discorso vale per altri listati simili che per qualche motivo non sono mai apparsi in queste pagine, ci dispiace ma non possiamo fare niente in proposito, inviateci tips inediti!

THE DETECTIVE GAME

(Argus Press)

Sbaglio o qualcuno cercava ogni forma di aiuto possibile a proposito di questo "antico" gioco poliziesco? "Toh, che vedo: ma è la soluzione... ed è su Zzap! Sapevo che prima o poi l'avrebbero pubblicata quei bravi ragazzi!"

■ Recatevi nella vostra stanza e prendete le buste affrancate, indispensabili per poterci mettere le prove contrassegnate da una lettera che troverete in seguito.

■ Prima prova: recatevi in salotto, togliete il quadro dal muro e troverete una cassaforte che aprirete inserendo la combinazione 210319. All'interno troverete un testamento che userete come prova.

■ Seconda prova: andate in biblioteca. Sullo scaffale a sinistra dovrete richiedere un libro: 101 Detective Stories. Tra le pagine troverete la seconda prova.

■ Terza prova: recatevi al piano superiore, nella stanza di Mr. Dingle. Lo troverete morto, strangolato con una cravatta. Prendetela.

■ Quarta prova: sempre nella stanza di Mr. Dingle, ma addosso a quest'ultimo, troverete una chiavetta. Con la chiave aprite la valigetta che sta nel cassetto 6 che contiene vari oggetti. Prendete la nota scritta (quarta prova). Attenzione: recatevi nella stanza di Mr. Dingle dalle 21.20 alle 21.40 altrimenti non potrete più entrare.

■ Quinta prova: dopo il terzo delitto appare la quinta

prova e cioè un coltello insanguinato che si trova sotto il letto della cuoca.

■ Sesta prova: andate nella stanza della giovane cameriera, la troverete morta e fra i suoi abiti troverete la sesta prova, una siringa.

■ Settima prova: recatevi nella vostra stanza. Sotto il letto troverete una bomba (non provate a esaminarla o aprirla), mettetela nelle buste affrancate come prova.

■ Ottava prova: andate nella stanza di Mr. Dingle. Spostatevi vicino al cassetto accanto al letto e prendete le pillole e gli appunti. Naturalmente dovete metterle nelle buste affrancate.

■ Nona prova: recatevi nella stanza della cameriera. Tra i suoi abiti troverete un lucchetto.

■ Fate molta attenzione: nella casa, nascosti, si trovano vari passaggi segreti che troverete esaminando specifiche pareti con la lente d'ingrandimento. Il passaggio che permette di trovare l'ultima prova si trova in cucina e collega quest'ultima con la cantina e con il salotto tramite un balcone. Usatelo e in cantina prendete il cacciavite dagli scaffali e aprite con questo il lucchetto: avete l'ultima prova da infilare ovviamente nelle buste affrancate.

■ Gran finale: è finalmente venuto il momento fatidico del gioco, cioè accusare l'assassino: Mr. Dingle (il primo a essere stato assassinato con la cravatta), quest'ultimo vi porterà in un tunnel e vi spiegherà come ha fatto. Infine poi... SORPRESA!

■ Piccolo consiglio: seguite il maggiordomo quando entra nella sua stanza. Nell'armadio dietro una giubba troverete un mazzo di chiavi che apre lo studio e la stanza del maggiordomo (nel caso vi dovessero chiudere all'interno).

Stefano Piro - Bareggio (MI)

Sì...

VICINA !!!

... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.

Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano

Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500

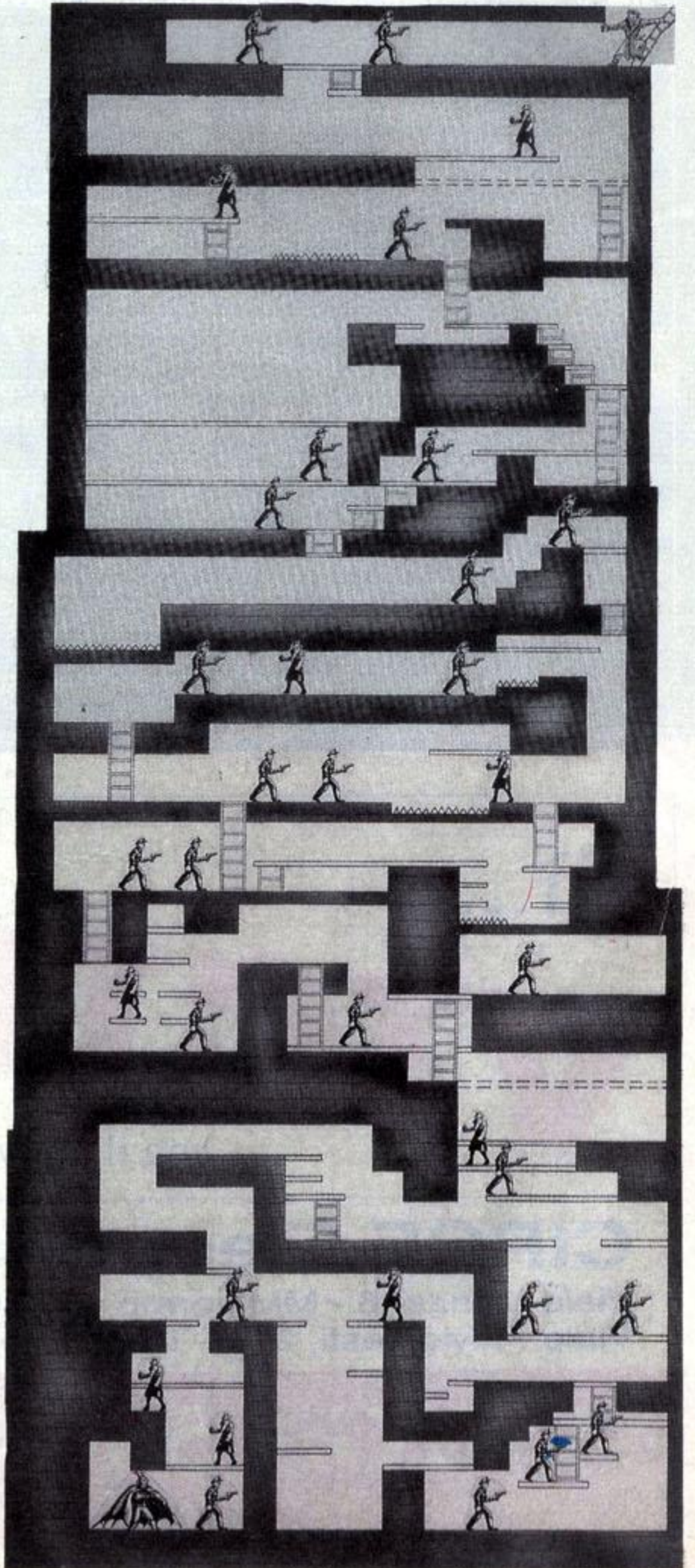
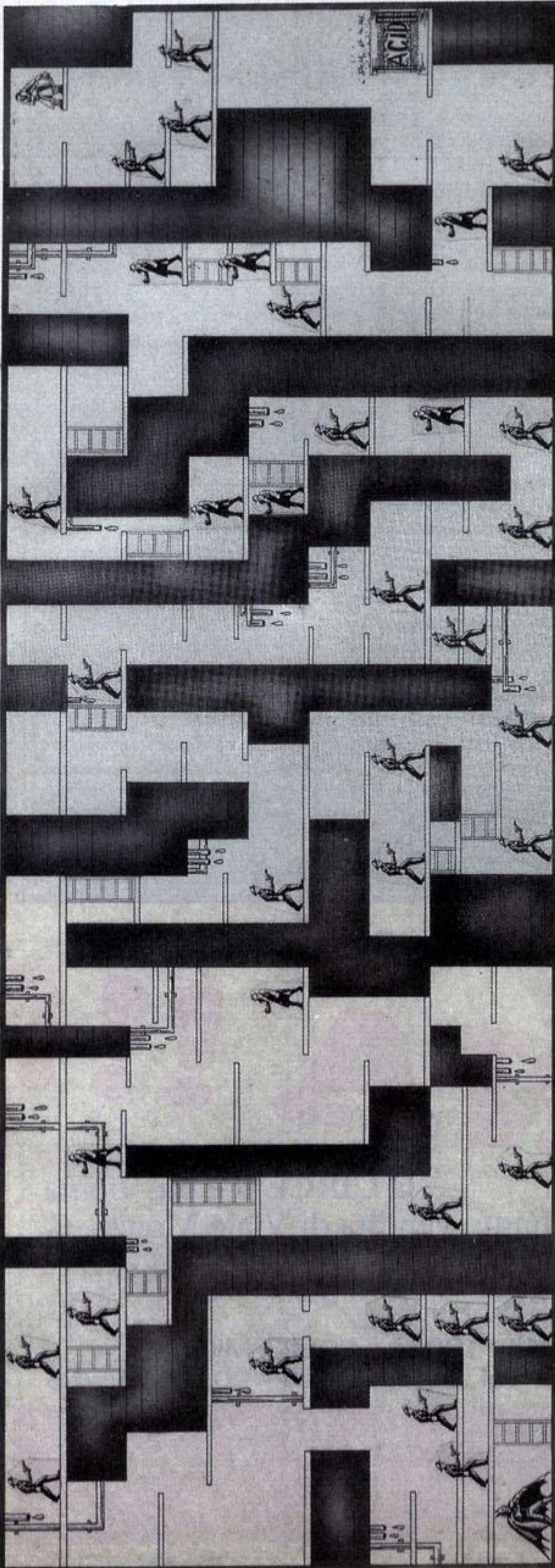
Lit. 849.000

In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta

IVA compresa

BATMAN

THE MOVIE



SOFTTEL

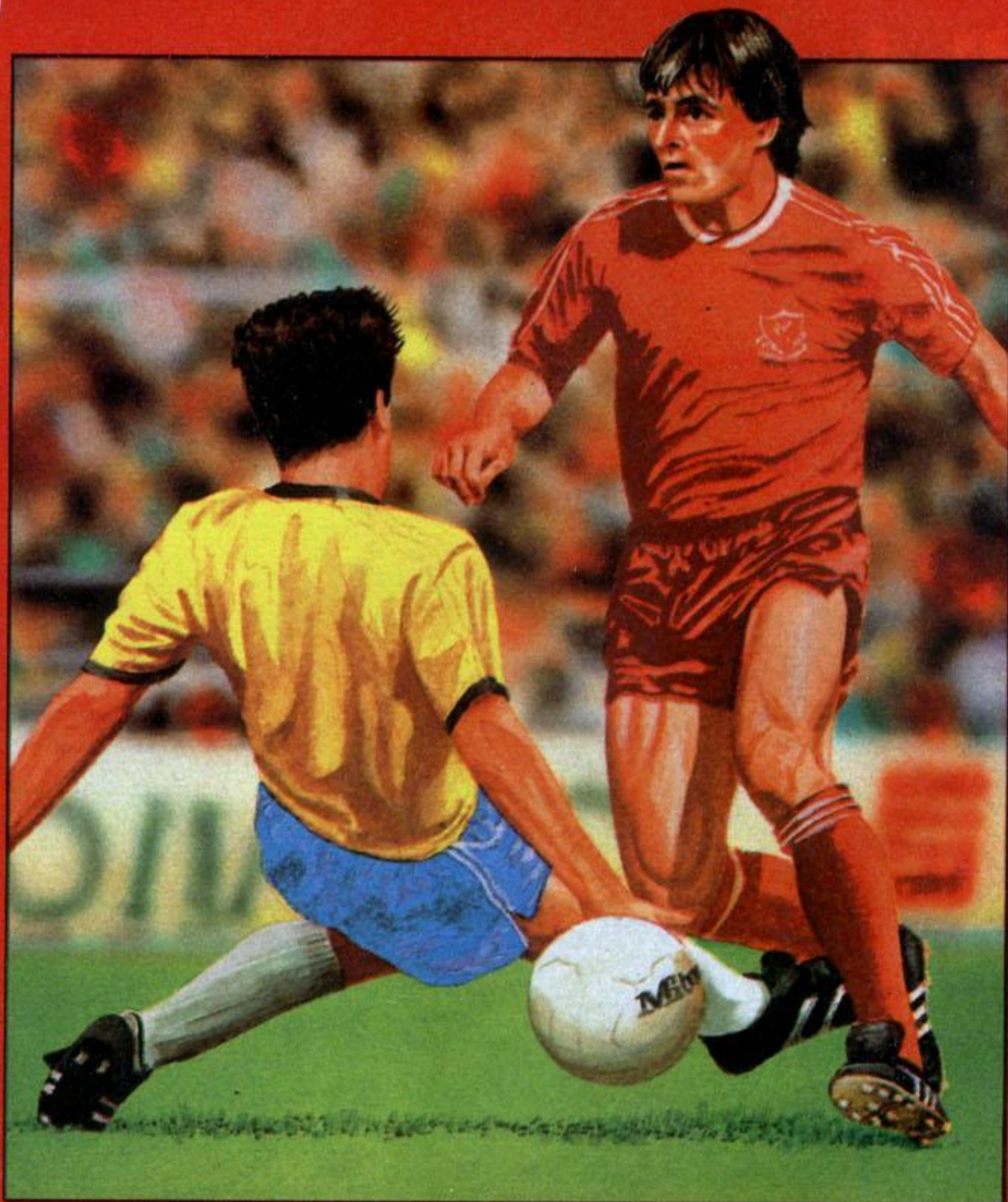
l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via E. Dal Pozzo, 7
00146 Roma
Fax/Tel. (06) 5584334

KENNY DALGLISH

SOCCER MATCH



IMPRESSIONS

C64 (CASS - DISK) - AMSTRAD CASS - ST - AMIGA - SPECTRUM

IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTTEL

MANUALE DI ITALIANO

s.a.s. ROMA - Via E. Dal Pozzo, 7 - Tel./Fax 5584334-5592450

FALLEN ANGEL



C64 (CASS - DISK) - AMSTRAD CASS - ST - AMIGA - SPECTRUM
IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTTEL

MANUALE DI ITALIANO

s.a.s. ROMA - Via E. Dal Pozzo, 7 - Tel./Fax 5584334-5592450

THALAMUS



A DEAD MAN'S
KILLING JOKE...



By Rob Stevens

SNARE:
Un labirinto con venti livelli mortali, costruito in una cavità temporale dal miliardario Andre Thelman, nella quale entrò 10 anni fa con tutti i suoi averi, e vi morì.
La caccia del mistero del tesoro ritorna nel più "caldo" videogame del mondo.
Chiunque provi a cimentarsi in questo compito, muore cercando di svelare i segreti del labirinto. Vuoi riuscirci tu?
SNARE: DIFFICILE, FRUSTRANTE, MORTALE: SOLO PER I TEMERARI!

CBM 64/128

C64 (CASS - DISK) - AMSTRAD CASS - ST - AMIGA - SPECTRUM
IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTTEL

MANUALE DI ITALIANO

s.a.s. ROMA - Via E. Dal Pozzo, 7 - Tel./Fax 5584334-5592450



THALLAMUS



MAKING
A FAST BUCK
CAN BE HELL...

RETROGRADE:
Un maligno e mortale killer anche a costo di fare scoppiare tutto, vuole rubare un bottino di diamanti. Livello dopo livello in verticale o in orizzontale, sopra e sotto terra.
SII RETROGRADE, LO STRISCIANTE, MERCANTE DI MORTE

RETROGRADE

CBM 64/128

By Apex Productions and Transmission Software

C64 (CASS - DISK) - AMSTRAD CASS - ST - AMIGA - SPECTRUM

IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

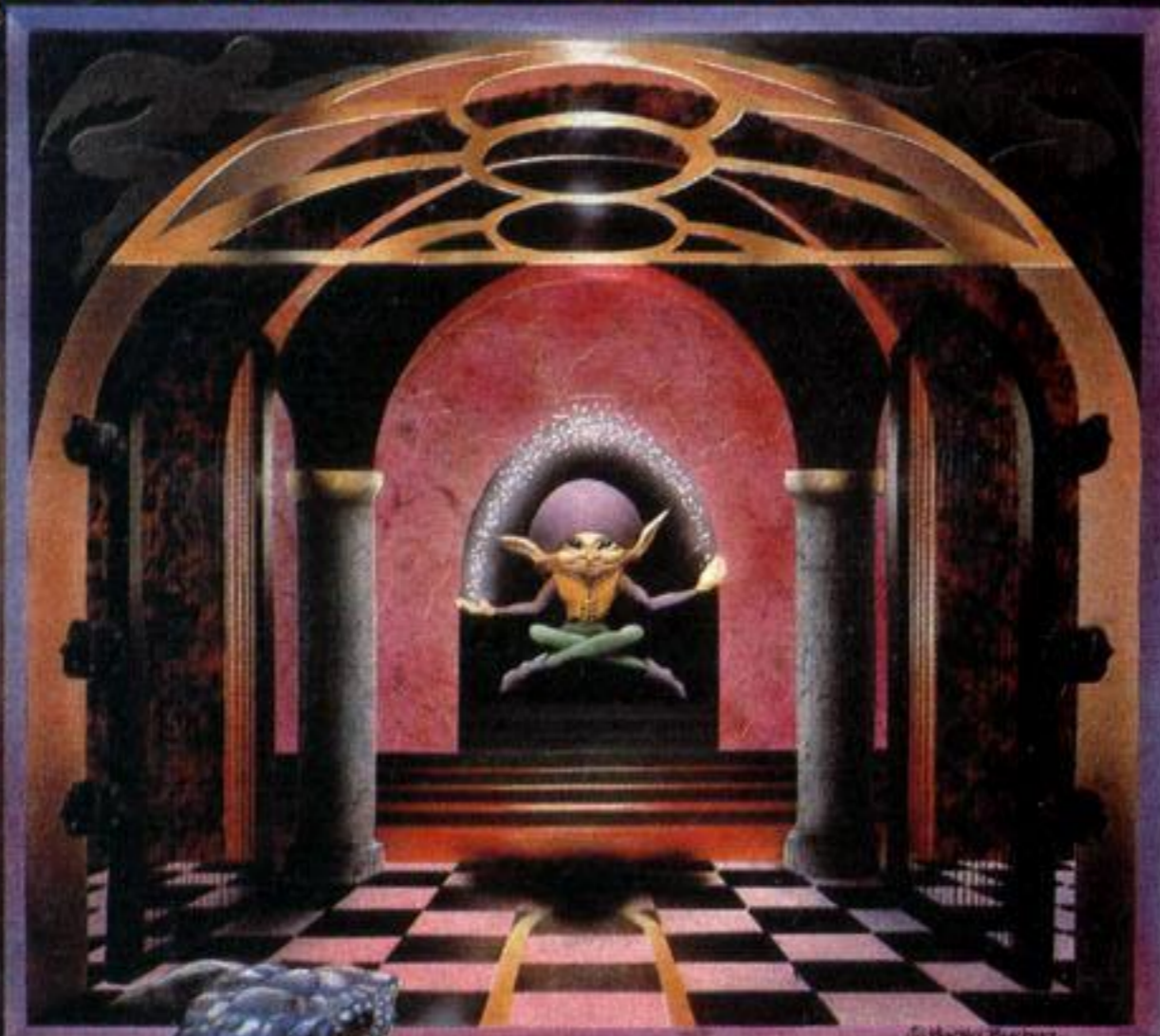
SOFTTEL

MANUALE DI ITALIANO

s.a.s. ROMA - Via E. Dal Pozzo, 7 - Tel./Fax 5584334-5592450

The Seven Gates of

Jambala



THE SEVEN GATES OF JAMBALA

Un viaggio di affascinanti scoperte attraverso l'intricato mondo della fantasia. Fuggi dalle caverne di Jambala nel vivo di questo divertentissimo gioco di azione caratterizzato da grafica ed effetti sonori sorprendenti.

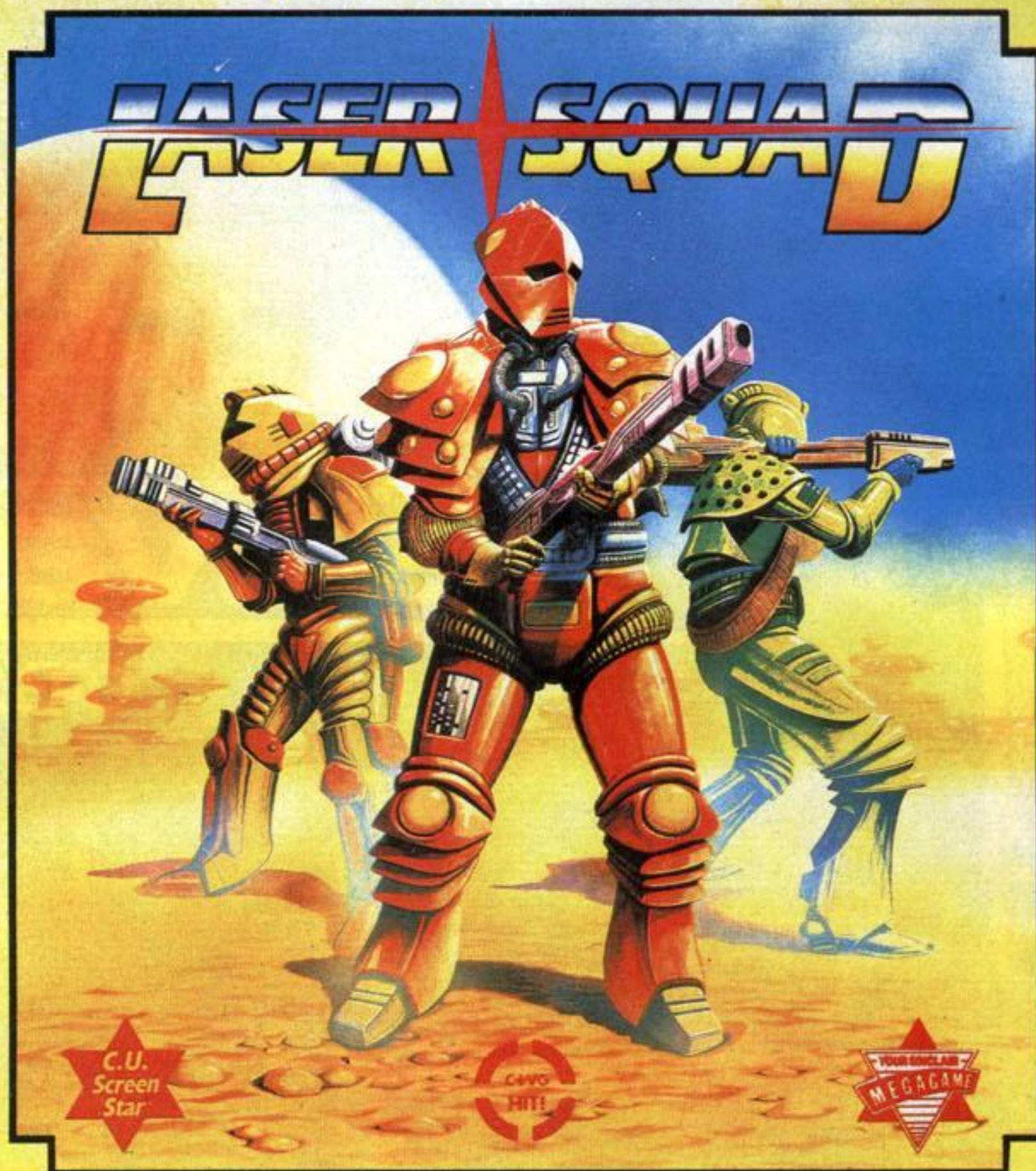
Dovrai destreggiarti in un labirinto di caverne che nasconde una nutrita schiera di abitanti buoni e cattivi, ricchi tesori, enigmi, magici incantesimi ed altri svariati schemi di gioco.

Se sarai abbastanza fortunato da trovare tutti i 7 pezzi mancanti dalla parete magica e riuscirai a raggiungere l'ultima città, potrai finalmente fuggire dal labirinto.

DISPONIBILE PER:
AMIGA L. 29.000
AT.ST L. 29.000
C64 CASS L. 15.000
C64 DISK L. 15.000



LEADER
DISTRIBUTIONE



**CONTIENE
POSTER**



"Laser squad é uno dei migliori giochi mai apparsi"
COMMODORE USER

"Stupenda grafica, suono, giocabilità: ad un giocatore é grandioso, ma a due é insuperabile"
COMPUTER+VIDEO GAMES



**UN MIX DI STRATEGIA
ED AZIONE CHE VI
ENTUSIASMERA' FINO
ALL'ULTIMO MOMENTO!!**

ReFLEX FA CENTRO CON UN'ALTRA FAVOLOSA CONVERSIONE IN ITALIANO!

Disponibile per: AMIGA L.39000 - C64 cass. L.25000 - C64 disco L.25000 - MSX cass. L.25000

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



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

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



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

savage®

by CABJETRONIC®

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



RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC



JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni



MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

**GHIBLI
LD 224**

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON



LOGICA forniture presenta:

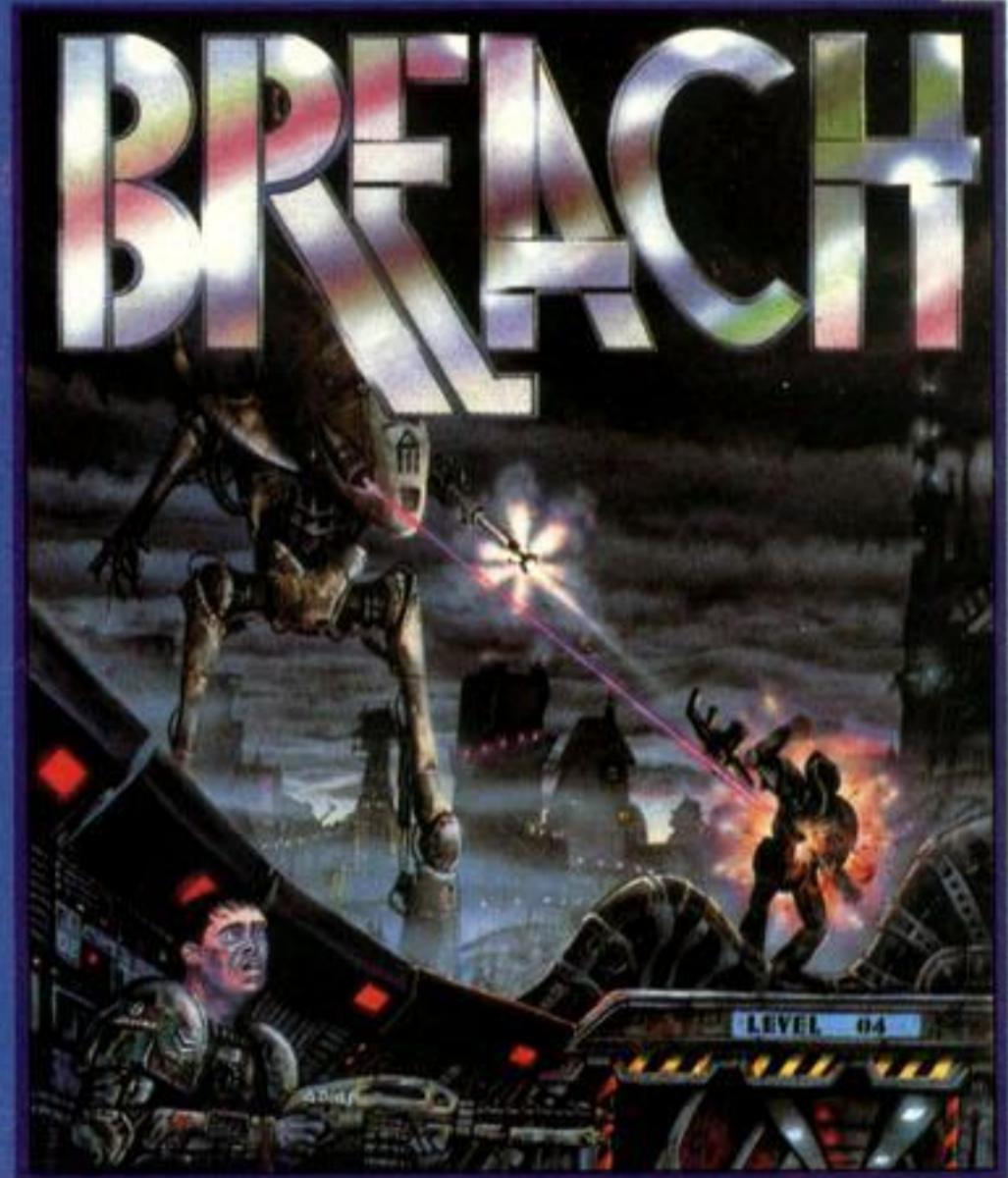
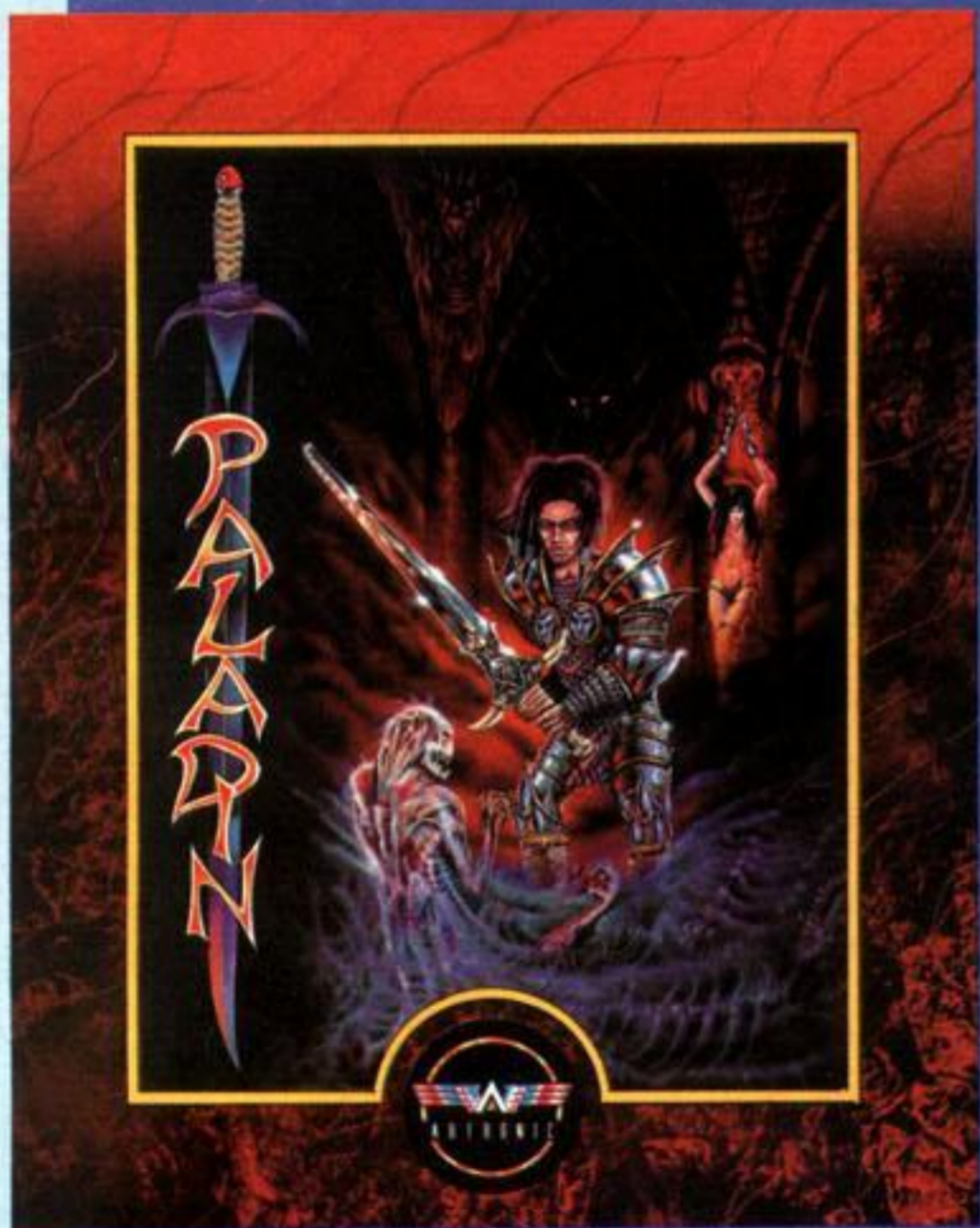
due nuovi

VIDEOGIOCHI

per Amiga ed Atari ST

PALADIN

Tra aridi deserti, fiumi in piena e profonde caverne, guida il tuo paladino ad affrontare un mondo pieno di folletti, di maghi e dei loro incantesimi.



BREACH

Un gioco di tattica e strategia, con suoni digitalizzati e animazioni. Prepara il tuo capopattuglia e i suoi marines per la battaglia. Un vero gioco d'azione che non riuscirà a stancarvi.



POSTA

PROLOGO

Eetciu! Babba bia, che rabbredore! Abbetate un atimo che mi sniffo un bò di Vib Sinex... Ah! Così va meglio. Vada con le presentazioni: benvenuti nel fantastico mondo della Posta di ZZAP!, chi vi parla è sempre MBF. Smaltite le ultime sbornie post-natalizie (ma non quelle di Capodanno!) addentriamoci nei meandri misteriosi di questa rubrica epistolare in continua evoluzione, hic! (Vi avevo avvertito che non avevo ancora smaltito la sbornia!) . Gennaio, scolasticamente parlando, è uno dei mesi più massacranti dell'anno: niente vacanze, ponti et similia, ma trentun giorni di compiti in classe e interrogazioni a tamburo battente. Si conclude il primo quadrimestre e ah, son dolori. L'unico spiraglio che va profilandosi all'orizzonte è la Posta, che è, come disse qualcuno, il luogo di ritrovo fra vecchi amici. Chiuso lo stravagante e anomalo capitolo natalizio diamo inizio alla Posta di ZZAP! Targata 1990: vai con le lettere!

GLI ANNALI DI ZZAP! AGAIN di Fabrizio Balda (TERZA PUNTATA)

Riassunto delle puntate precedenti: la colossale impresa di Fabrizio volge oramai al termine. Il riassunto galattico della Posta del dopo Franceschi si avvia ad una trionfale conclusione. Siamo arrivati al numero 35, ma il bello deve ancora venire...

Sul numero 35 arrivano le proteste per ZAK MC KRACKEN 2, sniff, sniff! Il mondo si commuove per il caso umano di Paolo '69. Emozioni... Una vita che sciiivola viaaaaa... Ops! Credevo di essere Toto Cutugno, molto meglio gli IRON MAIDEN. Bellissimo il poster di Blasteroids (l'ho staccato ed è venuta via tutta la rivista) (Che ci vuoi fare... Erano molto "attacati", NDR) . La palma di miglior gioco del mese va di certo a WANDERER (16%), una vera f****a. Ammiro molto il coraggio non comune della Redazione (n.34) di dare 91% a Renegade 3... No comment! Per la

Posta, dopo il Filosofo, la Profetessa, mi aspettavo un veloce arrivo del Salumiere ma così non è successo. La copertina del numero 35 è piaciuta molto a noi fans dell'heavy-metal, bravo Frey. Intanto Matteo Curcio dà ripetizioni di latino gratis e viene eletto "benefattore della corrispondenza". Per fortuna c'è Mark '89. In questo classico numero pre-estivo ci sono 2 ottimi special: console e utility.

N.36, w l'estate, la Redazione italiana va in vacanza (quella inglese resta in ufficio a subire), torna Paolo '69 con un sostenitore (povera Italia) . Riecco FFS (nostalgia, torna tra noi anche tu, Spadini... Sigh, sob, sniff, slurp...) Mentre il bassista fa la sua figuraccia e se ne va, per fortuna. Il Filosofo annuncia che se ne andrà definitivamente. Seguono suicidi (dei Polemici) e nascite (dei figli degli Anti-Polemici. Eccolo il tanto decantato Baby-boom!) . Sarà l'ennesimo falso allarme, come quelli degli acquisti della Juve? (Ehi, quelli erano trucchi per confondere gli avversari! NDR) C'è anche l'anonimo Bolognese '67, fra un po' arriveranno quelli del '14, e poi quelli dell'800 e piano piano ZZAP! tornerà all'Età del Bronzo. Fermiamo questi pazzi maniaci! Non pubblicate più le loro lettere! Per il resto, solo due Giochi Caldi, ma è luglio e ci accontentiamo.

N.37... Ehi, no! ALT! Questa è un'altra storia, ne discuteremo (voi permettendo) dopo il n.54, ora piantiamola qui che è già una lettera leggermente lunga. Penso che solleverà un gran casino, ma il casino è il pane della Posta, se no come si potrebbe scrivere per crearlo e criticarlo? Sarà contento Bittanti. Chiudo con una frase di A. Franceschi, a lui ha portato fortuna sul n.20, chissà che io non abbia ugual sorte: « Se mi pubblicherete la lettera lascio il numero di telefono per minacce e recriminazioni varie ». In ultimo, i soliti, ma sempre meritati, complimenti, continuate così.

FABRIZIO BALDA, da Torino

E così si conclude la cronistoria della Posta capitolo secondo, durata la bellezza di tre mesi. Ho poco da aggiungere, ancora meno da sottrarre, per cui non posso far altro che attendere spasmodicamente i prossimi annali! Alla prossima!

COME ROVINARE LA REPUTAZIONE DEL TIZIO QUI SOPRA

Mitica redazione di ZZAP!

Mi chiamo Michele Supermicky Novarina, e scrivo per far sapere ai lettori di ZZAP! la verità, la verità su quel menagramo che ha osato scrivere gli annali di ZZAP! che porta il nome di Balda Fabrizio. Io sono un suo compagno di classe (2a Liceo Scientifico, Galileo Ferraris di Torino) e sono un suo vicino di banco. Fin qui tutto ok. Un mese e mezzo fa, durante l'ora di religione, tanto per fare qualcosa, ho scritto gli Annali di ZZAP! 1a parte e l'ho fatto leggere a Fabrizio, che stava morendo dal ridere. Durante la ricreazione torno in classe e non trovo più gli Annali! "Dio santo, li ho persi!" Ho ingenuamente esclamato! All'uscita del numero 39 di ZZAP! leggendo la veneranda Posta, chi ti trovo??? Ma certo, che ridere, trovo i miei annali spediti da quel coccodrillo di Balda Fabrizio! Preso da attacchi di ira volevo andare da lui e pestarlo (giocavo a football americano), ma poi ho pensato che scrivendo gli avrei fatto fare una ben più magra figura e per di più davanti a parecchia gente! Ora, dico, vi sembra logico fare cose simili? Diventare popolare con materiale altrui? A me no! Spero che pubblichiate la mia lettera, perché la gente deve capire la verità, deve capire che gente come Balda Fabrizio non deve essere preso in considerazione! Passo e chiudo by

MICHELE SUPERMIKY NOVARINA


E adesso come la mettiamo, Balda Fabrizio?

PAOLA GUIDELLI, IL RITORNO

Spett.le Redazione di ZZAP!

Ho deciso di riscrivervi perché vorrei fare alcune considerazioni sulla mia concezione riguardo al computer, i videogiochi e la vita stessa, sì, la vita, in quanto ciò che mi ha irritato di più è stata l'accusa di pessimismo nei confronti della vita rivoltami da molti di voi. Non ci crederete, ma io non sono affatto pessimista nei confronti della vita e della mia generazione, anzi, penso e spero che la maggior parte dei ragazzi abbia il senso dell'autoregolazione, e di conseguenza, sappia e senta quando è giunto il momento di spegnere il

computer, ma so per certo (e la lettera di Francesco Mazza ne è la conferma) che c'è una parte di ragazzi che non sa "far basta" e trascorre intere giornate davanti al computer con l'inevitabile conseguenza di rovinare la vista, chiudersi in sé stesso, non riuscire ad affrontare i suoi problemi, e quindi crisi. Questo gruppo di ragazzi sarà certamente, e lo spero di cuore, una ristretta cerchia, ma esiste. Forse l'unico errore è stato quello di generalizzare, di "fare di tutt'un erba un fascio" e vi chiedo scusa se vi ho offesi, ma ho generalizzato proprio per il bene di questa elite di "inconsci" perché si rendano conto del loro errore. E poi comunque non avete letto bene la mia lettera perché ho distinto fra coloro che giocano per passatempo "limitato a poche ore" e coloro che trascorrono intere giornate. In secondo luogo ci terrei a precisare che non considero Stefano uno scemo, anzi, ho molta stima di coloro che si occupano di computer e di videogiochi in quanto li reputo persone intelligenti, ma devo dire che mi ha proprio fatto saltare i nervi quando ha osato affermare che io, in poche parole, sarei la classica persona che "predica bene e razzola male". Vuoi proprio sapere Stefano perché "ho in mano la vostra rivista"? Perché i miei due fratelli sono due superfanatici di videogiochi e non perdono un numero di ZZAP!, di conseguenza mi capita spesso di sfogliarlo per curiosità. Ma tengo a precisare che sono loro gli unici amanti dei videogames in famiglia (e comunque non c'è assolutamente nulla di male in questo come ho già detto, perché loro sanno come autoregolarsi, per fortuna) . Quindi, caro Mauro, io non sono una "farisea" e non sono neanche imparentata con la Profetessa, se tanto ti interessa! Certo, lo ammetto, la mia lettera era di stampo "ironico" (per chi non se ne fosse accorto) è stata un "tantino" provocatoria nei confronti di tutti voi, ma penso che ciò sia stato un bene perché forse vi ha aiutato a riflettere sul vostro rapporto con il computer, infatti, nelle vostre risposte tutti ci tenete a precisare che per molti di voi giocare ai videogames è solo un piacevole passatempo e così è bene che sia. In questo senso, le vostre lettere mi hanno aiutato ad acquisire una visione ancora più ottimista di quella che avevo riguardo voi, ragazzi videogiochiatori. Grazie a tutti voi! Myself, alias Paola Guidelli.



La nostra Paola non demorde e ritorna all'attacco. Perché attacco? Semplice perché chiarire significa confermare le proprie idee nei confronti di chi ha osato ribattere. Praticamente non sposta di una virgola le precedenti considerazioni sul mondo dei videogiochi, apparenze a parte. Vedremo il seguito...

POSTA BREVIS

Ogni mese la Posta Brevis si ingigantisce, e mi sa che se continua così, fra poco non ci saranno altro che letterine brevi! Andiamo con la CITAZIONE DEL MESE "Viva Paperino e Pluto" di The REX, che ci ha pure scritto una lettera in latino. Passiamo poi ad un argomento di scottante attualità: il caso Giannone. Ebbene per chi non l'avesse ancora capito, il suo santino è visto da dietro, e non è, come molti pensano, un ragazzo di colore, discriminazioni razziali a parte. E' poi da registrare la nascita di una nuova software house nostrana: i BIDON BROTHERS, alias Sergio Vacchini e Marco Vacchini (MARK '89 ora MARK FINDUS), i quali si propongono di realizzare IL gioco della loro vita: un adventure innovativo dal titolo GIGI PATTUME E I MISTERI DELL'ALBERGO MIRAMARE. Prossimamente maggiori informazioni. Onde ridurre lo spazio di questa rubrica nella rubrica chiudiamo qui il tutto fissando l'appuntamento per il mese prossimo!

LA PRIMA VOLTA DI ENRICO PAPALINI ovvero FILOSOFIA APPLICATA

Cogito ergo sum, ovvero non è qui la festa!

Santissima redazione di ZZAP!, non c'è che dire: siete migliorati! E' bello vedere la rubrica della Posta in fondo al giornale, senza troppe stupidaggini ivi contenute. E' bello che qualcuno inizi a ragionare dopo un anno di polemiche e di discorsi fittizi (thanks to Manuel). E' bello tornare al passato, abbandonando gli stereotipi spettacolari, abusati e stupidi a cui ormai eravamo avvezzi. Avevamo proprio toccato il fondo, ora stiamo risalendo. Avrete certamente capito che chi vi parla (ho soltanto l'ultima prestesa di farlo) è stufo di

vedere lettere di filosofi, maghi, maniaci o supermen. Chi siamo veramente noi? Non certo Batman, Mister X, ma per la maggior parte ragazzi, spero, pensanti. Ho dei dubbi pesanti su questo: come fa ad essere un animale dotato di razocinio chi scrive "questa è una lettera idiota" (Mark '89) o non capisce quando si scherza (Massimo Vigilante)? Ho portato questi due come esempi (non me ne vogliano) ma potrei portarne altri 1000 incluso il sottoscritto. La maggior parte dei discepoli pentiti dovrebbero imparare a tacere e dovrebbero fare lo stesso i saggi della Posta in breve. Ve lo siete mai chiesto perché uno scrive a ZZAP? Certamente, risponderete e anche voi redattori avete già pubblicato una dozzina di lettere sull'argomento. Ma ora che ci penso, perché compro ZZAP? Non sarà perché ho solo qualche migliaio di lire da buttare (e poi nel Terzo Mondo muiono di fame)? Supponiamo che tutto ciò non sia vero, sia solo un sogno. Ma perché un sogno non può essere vero? Allora anche l'uomo non è vero, o più genericamente, non è. Un filosofo disse che se io penso, sono (Cartesio, NDR), ma cosa sono? E' possibile essere senza sapere cosa si è? E' giusto parlare di pensiero, o forse è meglio parlare di impulsi elettrici fra cellule neuronali? Senza pensiero che significato ha la vita? Noi saremmo uguali ai parameci. Ma ora come ora ne siamo tanto differenti? Da dove vengo? Sono un angelo decaduto o una scimmia evoluta? Sono pazzo? (Ehm, NDR) Immagino il coro di sì perché dite che mi pongo una bolgia di domande senza senso!!! Ma avete mai pensato cosa vuol dire avere un senso? Perché l'uomo si pone delle domande a cui non trova risposta? Se le domande sono umane anche le risposte dovrebbero esserlo. Se guardi ora a destra poi tirerai a sinistra! Non credermi un cretino se non sai cosa è un cretino, perché se uno guarda a destra, deve tirare a destra. Se penso, sorgono in me dei dubbi di cui non trovo risposta, allora è meglio non pensare, è meglio dire che è qui la festa! Allora una festa è un modo per non pensare. Ma cosa c'è da festeggiare? L'incapacità umana di pensare liberamente, di poter pensare. Allora festeggiamo insieme il nostro essere animali stupidi, e guai a chi si chiede cosa ha fatto illo, o perché lo sforzo debba essere con sé. Così facendo non potrebbe più festeggiare. Meno male che c'è ancora

Dio, Allah, o Budda! Ma chi sono? Dove stanno? Molti li vedono dentro di noi, nella nostra mente: allora sono impulsi elettrici fra cellule? Dio è nato da una reazione chimica? C'è da stare allegri!!! L'idiozia collettiva ci sta portando a questo (ma forse è questo che ha portato più idiozia collettiva). Io piccolo punto al margine dell'Universo rinnego tutto, perché niente è e non sono neanche io. E tu che stai leggendo, sei o no? Non lo sai neanche tu, allora festeggia. Potrai smettere quando Achille raggiungerà la tartaruga (ma l'ha già fatto?) o quando la freccia colpirà il bersaglio.

"Ma questo lo sai, perché siamo tutti uguali e muoriamo ogni giorno dei medesimi mali, perché siamo tutti soli ed è nostro destino tentare goffi voli, d'azione o di parola, volando come vola... Il tacchino" (F. Guccini) Arrivederci e pensateci un po' su (se no fate festa).

By ENRICO PAPALINI
PS

"Ma c'è una vita sola e non ne sprechiamo niente in tributi alla gente o al sogno" (F. Guccini)

PPS

"Dio è morto" (F. Guccini)

PPPS

Non sono filosofo, non voglio discepoli!!!

Ringrazio Cartesio, Anassimandro, Parmenide, Zenone, Guccini, Jovanotti e la DJ Gang, ma più di tutti Nanni Moretti.

Iniziamo con una citazione: "Siamo negli anni Novanta, il '68 è finito da 20 anni" (S. Gallarini). Questa lettera è devastante, specie se letta dopo aver fatto a scuola due ore di matematica e una di filosofia. Qui in redazione ha provocato una serie di insulti mostruosi, simili a quelli provocati dalle lettere del Filosofo. Aggiungere ulteriori commenti è inutile, vado a farmi una doccia fredda.

POLEMICA CONTRO POLEMICA

Salve ZZAP!

Chi vi scrive (lo saprete dalla firma) è la prima volta che lo fa, questo perché non ho mai avuto voglia di prendere la penna in mano. Analfabeta penserete voi. Beh, pensate male. Fin dal primo numero ho seguito con piacere gli scontri, le vi-

cedenze e i linciaggi che avvenivano nella "POSTA". Tranquilli, io non sono, almeno per ora, un polemico e in tutti questi anni ho assistito come neutrale tenendomi per me le mie opinioni. Bene è giunta l'ora che il mondo le conosca. Ho davanti a me il numero 37 su cui vedo scritto "LA POSTA DEVE CAMBIARE". Ora io sono comprensivo con chi dice che non bisogna esagerare, ma dopotutto un po' di polemica, demenza e qualche scontro, non fanno altro che rendere particolare una rubrica di una rivista particolare. Poi chi avanza ipotesi sul cambiamento della Posta non si accorge di fare critiche e politiche egli stesso? Inoltre una "POSTA" troppo seria perderebbe di vista anche l'ideale del videogioco e del videogiocatore: divertirsi e divertire! E non mi dite che non avete almeno sorriso leggendo la lettera di Andrea Ranati che voleva accendere il C64 con il joystick. Una cosa per mi addolora: il fatto che passato il periodo dei cosiddetti scrittori originali (FFS, SPADINI e il FILOSOFO) che, pur non essendo apprezzati da molti, avevano alimentato tramite le loro lettere o quelle di amici/nemici la rubrica, ora LA POSTA PARLA SOLO DELLA POSTA! E' vero che io sto facendo la stessa cosa, ma solo per farvi aprire gli occhi. Le lettere odierne parlano della polemica nella Posta, della demenza della Posta, della volgarità della Posta, ma non fanno vera Posta, cose originali. Rimpiango i giorni in cui potevo assistere gli scontri tra filosofi e antifilosofi, dovete riconoscerlo: ci coinvolgevano perché tutti noi ci mettevamo da una parte o dall'altra, o ci arrabbiavamo per qualche affermazione oppure appoggiavamo questa o quella idea, insomma partecipavamo emotivamente. Prego quindi i redattori di riflettere sulla decisione di rendere la Posta un "carro funebre". Provate ad accontentare tutti mischiando lettere intelligenti e polemiche, demenziali, ecc. Un'ultima cosa: non distruggete anche l'ultimo baluardo di simpatia: l'NDR. Dopotutto è uno di noi!

Ciao da

BATMAN (ovvero Leonardo Voliani)

P.S. (Cioè parte seconda)

Una cosa mi gira per la testa mentre gioco a Microsoccer: avete, per caso, riletto le lettere di FFS, Spadini e Filosofo? Beh, io sì. FFS, escluso qualche scontro con i comodoriani, faceva solo domande.

Spadini idem, a parte la terza lettera veramente soddisfacente. Il Matteo è il caso più clamoroso: parla di Polemica alla fine che cavolo di polemica ha fatto? E contro chi? Nelle sue lettere non ricordo altro che i bei tempi, le offese, gli scontri, ma in fondo che cosa ha detto? In verità vi dico (frase piuttosto famosa) sono coloro che hanno replicato che hanno reso famosi i polemici; è a questi sconosciuti che dobbiamo tutte le dispute che hanno acceso la nostra rubrica preferita. Ma vi ricordate gli scontri tra commodoriani e spectrumisti, tra Amiga ed ST? Beh, erano uno spasso. Ma chi si ricorda i protagonisti di tali dibattiti senza esclusione di colpi? Nessuno. Beh, questa mia missiva non è altro che l'inizio: voi non avete ancora conosciuto la vera polemica. Ma badate bene, la mia polemica colpirà i polemici. E con i polemici non intendo solo i famosi sopraccitati, ma tutti coloro che scrivono a ZZAP! Perché vedete, anche senza accorgercene, tutti facciamo polemica: anche coloro che scrivono dicendo che la polemica deve finire o che la Posta deve cambiare fanno

polemica! E non venite a dirmi che ho torto. Chiudo ringraziando la gentile redazione di ZZAP! e i miei primi maestri o primi bersagli (amici come prima) della mia Batpolemica FFS, SPADINI E FILOSOFO. A lungo sentirete parlare di Batman! (Ne stiamo "sentendo parlare" fin troppo, di questi tempi! NdDE) Citazione: siamo noi a creare i miti, siamo noi, gente comune, a distruggerli. Ciao

Bella lettera, non c'è che dire, anche se la Batpolemica è un po' una caduta di spirito. Ripeto per l'ennesima volta che, comunque, non ho mai voluto fare una posta classista ed elitaria, solo polemica o solo demenziale, ancora meno creare una Posta stile "carro funebre". La Posta, in effetti, la fate voi— io in genere cerco di mixare il tutto. A coloro che ancora oggi non sanno raccapezzarsi in questa Posta e che si lasciano trascinare da correnti e mode di cui spesso non capiscono ideali e postulati, consiglio l'ascolto della canzone di Battiato "CERCO UN CENTRO DI GRAVITA' PERMANENTE", di cui pubblico un paio

di righe giusto per farvi capire la filosofia: "cerco un centro di gravità permanente che non mi faccia mai cambiare idea sulle cose, sulla gente, avrei bisogno di un...[...]" Meditate, gente, che fa bene.

GIUDIZI SBALLATI (ogni tanto...)

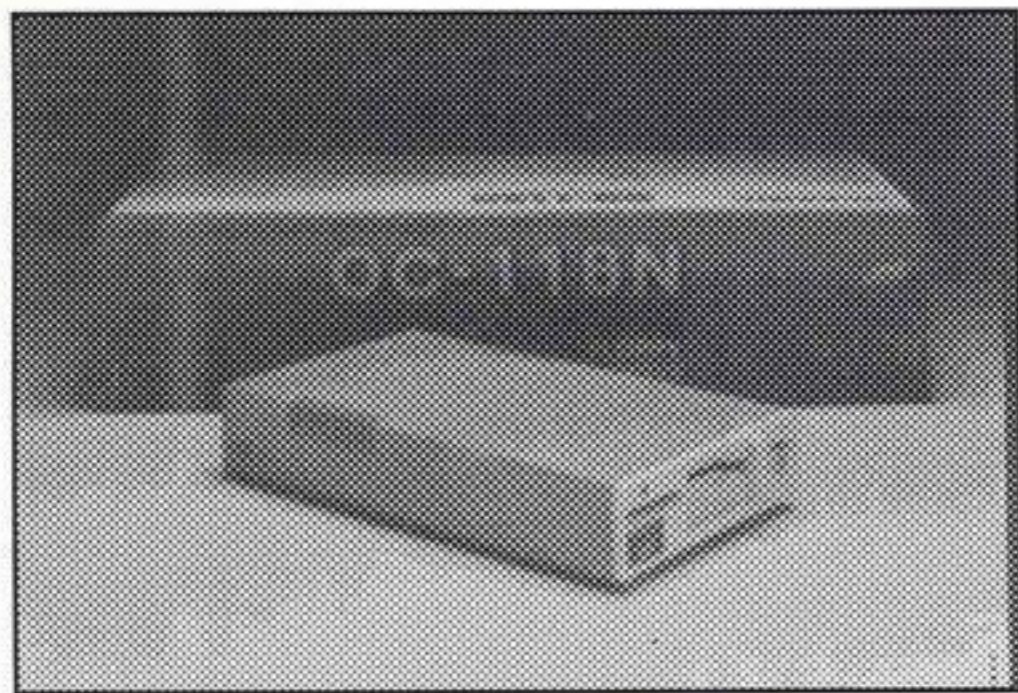
Spett. Redazione di ZZAP! Non sono un vostro affezionatissimo lettore (ho cominciato a leggere la vostra rivista dal numero 28), ma ho già potuto capire quali, secondo me, sono i vostri pregi e i vostri difetti (ragazzi, posso smettere di andare dall'analista! NdDE). Qui davanti a me ho due numeri della vostra rivista (37-38). Cosa si può notare: nel numero 37, la Posta è all'inizio della rivista, dopo l'editoriale. Avete recensito un FILM! (Non convertitevi, seguite la religione catt... Dei videogiochi ottobittisti). Sotto la recensione di Sphinx Jinx avete scritto cose sicuramente assurde, non mi dite che credete a simili scemenze? (Chi sei, il figlio segreto di Piero Angela? NdDE).

Nelle vostre pagelle avete dimenti-

cato la voce "divertentivita", infatti Rick Dangerous si è preso solo un 89% (poverino!). In Licence to Kill siete stati troppo buoni. Vigilante: come si può dare 54% a un gioco che compete con Time Scanner? Jaws non è poi così male perché solo un 40%? (Almeno un 50-52%) Spherical solo 78%!?! Ma oh, pazzi! Vi ricordo che ci sono più di 60 schemi per 2. Se alcuni trucchi non li sapete perché li pubblicate (e voi perché li spedite? VFC)? Passiamo al numero 38. Oddio dov'è la Posta? Aaah, è finita in fondo! MA come si permette questo M.A. Di criticare un gioco bello come The New Zealand Story, il cui titolo era scritto al contrario! Orrore di stampa? (Aridaye, NDR). Se ad Alterburner avete dato quello che gli avete dato, come avete fatto a dare a First Strike quello che avete dato? Ma avete giocato a MR. Heli? E' un gioco divertententissimo! L'ho detto io che manca il fattore DIVERTENTIVITA' nelle vostre pagelle. Hostages: avete sbagliato le fotografie??? (Beh, ecco, in effetti, una è della versione Amiga, NDR) Thunderbirds per me non è altro che la nuova edizione di

armonia COMPUTERS

AVVISO AI RIVENDITORI !



IMPORTIAMO DIRETTAMENTE:

Computer XT-AT compatibili
Stampanti da 80 e 132 colonne
Mouse - tavolette grafiche
Schede e accessori per PC
Tutti i prodotti Commodore
Drive OCEANIC per C-64, Amiga e Atari
Joystick normali e a microswitch
Dischetti 5"1/4 e 3"1/2

DISTRIBUTORI SCHNEIDER PER IL VENETO

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

ARMONIA s.n.c. - V.le Carducci, 16 - Conegliano - Tel. 0438/24918-32988 - Fax 0438/410810



Pijamarama in versione color. Passing Shot non ha il fattore di conversione, come molti altri giochi, vi siete persi il coin-op? (No, e lo avresti capito leggendo il commento di Steve... VFC) Perché Shinobi non è un gioco caldo? Vi siete stufati dei ninja o forse vi siete persi anche il coin-op più famoso degli ultimi mesi? In più una precisazione: nel numero nonmiricordopiù di ZZAP! avete recensito Led Storm e avete detto che una volta trasformati in una moto non si poteva più tornare ad essere una automobile, molto probabilmente avete la versione muffa di un bel gioco! Quasi mi dimenticavo, come mai Armalyte è nuova entrata nella parade pur avendo un copyright del novembre 1988? Faccio notare che il gioco qui sopra nominato ha avuto sulla vostra rivista parecchi tips, ma solo nell'ultimo numero vi siete degnati di pubblicare il tips funzionante e avete stentato a darmelo per telefono, promettendomi che sarebbe uscito in quello di luglio e invece ciccia, perché? Comunque vi saluto continuando a leggere la vostra rivista. Firmato
BOSSI BORIS (Novara)

Quante domande! Sarà perché sono ancora nero per la sconfitta della

Juve con il Milan per 3 a 2 (certe "cose" lasciano il segno), oppure perché il volume dello stereo di mio fratello è sul nove ma non riesco a concentrarmi. La tua lettera è una classica polemica con tanto di giudizi sballati, ai quali non aggiungo commenti (ci ho pensato io; NdDE) anche perché è risaputo che non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace. Poi ci sono dei piccoli appunti che ci beccano in castagna. Queste lettere sono utili perché ci spronano a fare meglio (pensavo che bastasse il mio "gatto a 9 code"; NdDE). Ad esempio se un recensore ha sbagliato qualcosa e un lettore glielo fa notare, il suddetto si mangia le mani e si ripropone di non peccare più (in redazione abbiamo molti recensori monchi... VFC). I consigli, se utili, servono sempre.

PATRIOTTISMO

Cara redazione di ZZAP!

Questa è una risposta (credo che non sarà l'unica) a quella "simpatica ragazza" inglese che si firma THE KILLER, spero perciò che vogliate pubblicarla giacché non c'è altro modo per potersi mettere in contatto con lei. L'Italia sarà anche "un paese computeristicamente sottosviluppa-

to, stitico, sterile" ma è sempre meglio che essere un paese sottosviluppato socialmente, moralmente, mentalmente, culturalmente, politicamente e potrei continuare all'infinito. Per quanto riguarda la stitichezza e la sterilità meglio la prima che essere pieni di m... come voi, e meglio la seconda che il Paese pieno di rifiuti sociali, di cui il tuo, egregia The Killer, ne è pieno. Io, dal punto di vista razziale non ho mai avuto niente contro nessuno. Amo i terroni (tra i quali ci sono anch'io) i polentoni, i neri, i gialli, i rossi, i componenti tutti della Lega Lombarda e amo perfino i veronesi. Ma gli inglesi proprio no. Sono insopportabili per la loro convinzione di essere superiori. Certo che lo siete. Siete SUPERIORMENTE deficienti. Gli inglesi sono lo scarto d'Europa, non per niente la loro è una nazione staccata dal continente, e prima o poi ci sarà qualche tempesta oceanica che li porterà via, per cui non preoccupiamoci più di tanto. Chiudo la mia lettera con due ps.

PS (per la nostra tenera amica) cara The Killer, Kill yourself, please.
PPS (per la nostra amata redazione) Spero che pubblichiate la mia lettera nonostante l'alto tono denigratorio. D'altronde non vedo perché non dobbiate farlo se avete pubblicato

una lettera che infanga il nostro paese. Io, invece, l'ho difeso.
Luigi C.

Non farne una questione personale, cara The Killer, è solo che, come disse qualcuno, il diritto di essere maleducati si paga con l'incomodo di sentirselo dire (e spesso con toni altrettanto focosi; VFC).

MEGA COMMENTONE FINALE

Si conclude così la Posta di Gennaio, veramente ricca di contenuti. Col casino che c'è in redazione non riesco a pensare a nulla di originale per concludere la Posta, e siccome fra poco iniziano le partite di Coppa, vi saluto e fuggo! A Febbraio!

MBF

COMMODORE POINT AUTORIZZATO B.C.S.

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

<u>C64 NEW</u>	<u>L. 289.000</u>
<u>DRIVE C64</u>	<u>L. 240.000</u>
<u>AMIGA 500</u>	<u>L. 849.000</u>
<u>ESPANSIONE A500</u>	<u>L. 250.000</u>
<u>XT/AT/386</u>	<u>IMPORTAZIONE DIRETTA</u>

VENDITA RATEALE IN GIORNATA

TEL. 02/84.64.960 - FAX 89500903

ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

双截龍

DOUBLE DRAGON

The Revenge

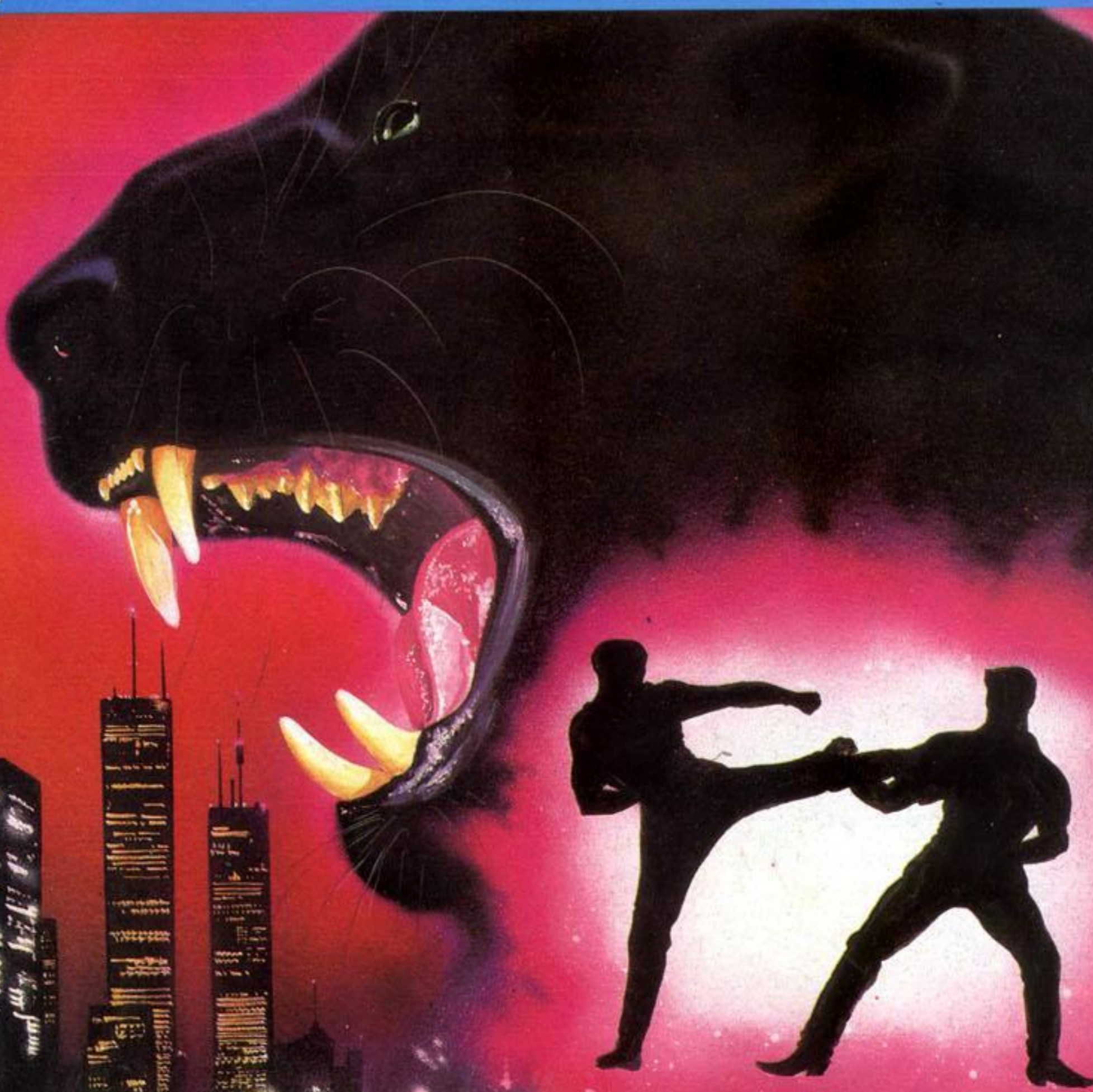
C64	CASS.	18000	lire
C64	DISCO	25000	lire
AMSTRAD	CASS.	18000	lire
AMSTRAD	DISCO	25000	lire
SPECTRUM	CASS.	18000	lire
AMIGA		29000	lire
PC		29000	lire
ATARI ST		29000	lire



DISTRIBUITO DA LEADER

LEADER GAMES

WILD STREETS



TITUS™

UNIT 4 STANNETS
LAINDON NORTH TRADE CENTRE
BASILDON ESSEX SS15 6 DJ
PHONE : (0268) 541 126

A GAME LIKE NO OTHER

C64 c. Lit. 15.000

C64 d. Lit. 15.000

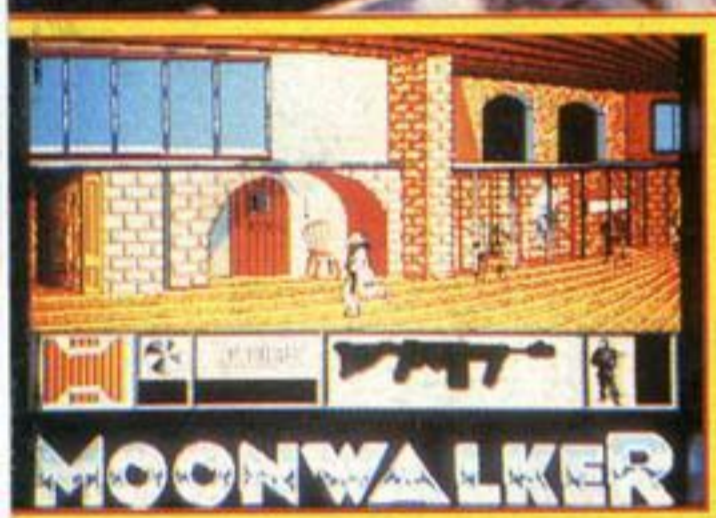
ATARI ST Lit. 29.000

AMSTRAD Lit. 15.000

PC Lit. 29.000

AMIGA Lit. 18.000

LEADER
ENTERTAINMENT SOFTWARE



U.S. GOLD

MICHAEL JACKSON

MOONWALKER™