LA PIU' VENDUTA IN EUROPA!

C64 • MASTER SYSTEM • SPECTRUM • AMSTRAD • ST • AMIGA
MEGADRIVE • PC ENGINE • LYNX • NINTENDO • PC
SUPER FAMICOM • GAMEBOY • GAME GEAR • RPG • COIN-OP

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

L. 5.000 (Frs. 7.5)
N.10 NOVEMBRE '91

TIME TRAVELER:
IL PRIMO COIN-OP OLOGRAFICO DEL MONDO!



JIMMY WHITE SNOOKER:
IL MIGLIOR BILIARDO PER COMPUTER!



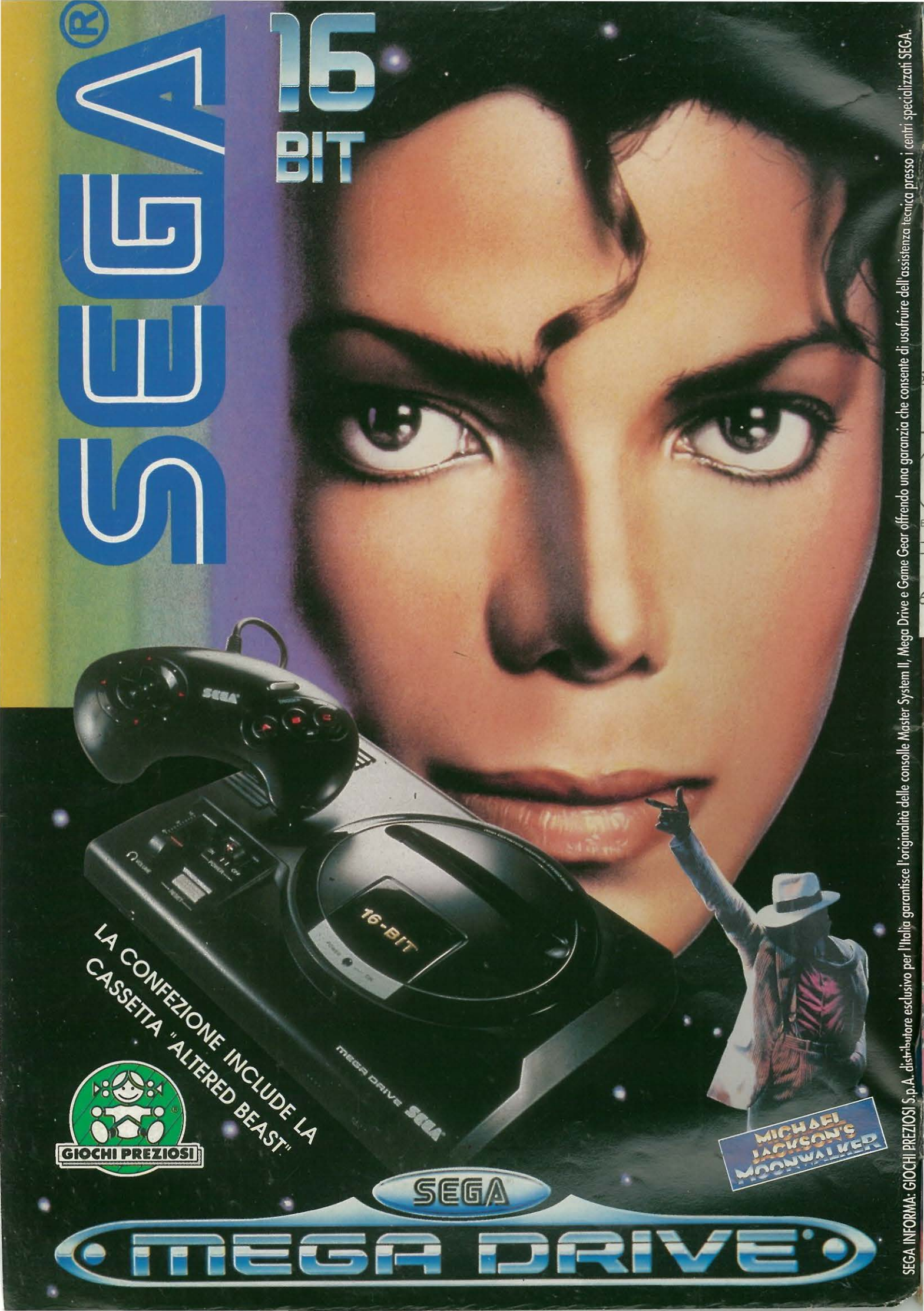
I SIMPSON:
RIUSCIRA' BART A SCONFIGGERE GLI ALIENI MUTANTI?

KEN IL GUERRIERO:
IL MITO... FINALMENTE SU COMPUTER!

© BURONSON & TETSUO HARA - VIZ COMICS

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE ITASSA RISCOSSA - MILANO CMP ROSERIO


SEGA®
16 BIT
LA CONFEZIONE INCLUDE LA CASSETTA "ALTERED BEAST"
GIOCHI PREZIOSI
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

FACE-OFF

CKEY ★★

CONTI CORRENTI POSTALI
Certificato di accreditam del versamento o del postagiro

L. .....

Lire .....

sul c/c N. **18893206** intestato a:
Gruppo Editoriale Jackson SpA - Divisione Libri
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

eseguito da .....

residente in .....

via .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C N. .....

addi .....

Bollo lineare dell'Ufficio accettante
L'UFFICIALE POSTALE

Bollo e data

Bollo e data ..... N. .....
del bollettario ch 9

Importante: non scrivere nella zona sottostante!

data progress. numero conto importo

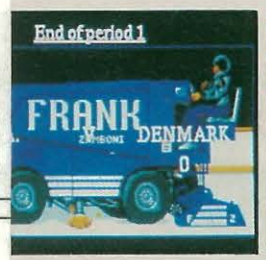
Mod. ch-8 bis AUT

Div.Libri

TALI

8 <

resenta "Face Off Ice Hockey".
uzioni (animate per Amiga 1 mega), nome del
ibilità di eliminare l'arbitro, 30 paesi differenti con
lvataggio e ricaricamento del gioco, show prima
zzare forza e debolezza di sciascun giocatore,
ri ST), trattiche di squadra (inclusa la possibilità di
solo gioco arcade (basata sulla logica di gioco di
ozione di simulazione completa.







DISPONIBILE PER AMIGA & ATARI ST

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

KRISALIS SOFTWARE LTD.

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard,
Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD
Tel: 0709 372290

Access VISA

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

AH-73M THUNDERHAWK (Amiga)	24
AMERICAN 3D POOL (C64)	90
APB (Spectrum)	93
BUBBLE BOBBLE (Spectrum)	93
CHAMPION DRIVER (Amiga)	36
EA HOCKEY (Megadrive)	64
EXILE (Amiga-ST)	22
F-117 STEALTH FIGHTER 2.0 (PC)	38
FANTASIA (Megadrive)	48
FINAL FIGHT (Amiga-ST)	18
GANBARE GOEMON (Super Famicom)	50
GHOSTBUSTERS 2 (Spectrum)	93
JIMMY WHITE WHIRLWIND SNOOKER (Amiga-ST)	30
LAST BATTLE (C64)	20
LICENCE TO KILL (Spectrum)	93
MAGIC POCKETS (Amiga-ST)	42
MARBLE MADNESS (NES)	60
MEGA-LO-MANIA (Amiga-ST)	34
MULTIMIXX 1 (Spectrum)	93
MULTIMIXX 3 (C64)	90
PC KID 2 (PC Engine)	54
POPULOUS (Master System)	56
RENEGADE 3 (C64)	90
SDI (C64)	90
STREETS OF RAGE (Megadrive)	62
THE SIMPSONS: BART VS	
THE SPACE MUTANTS (Amiga)	44
THE UNTOUCHABLES (C64)	90
WING COMMANDER 2 (PC)	28

POSTA 8
Per una volta cerchiamo di rimanere seri (possibile?).

PLAYMASTER 71
Non c'è due senza tre: terza - e penultima - parte della soluzione di *Eye of the Beholder*.

DIVERTIMENTO PORTATILE 78
La Portatilomania dilaga...

BYTESIZE

C64	90
SPECTRUM	93

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

NOVEMBRE 1991 N° 10

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

REDAZIONE
Simone Crosignani, Marco Auletta
Paolo Cardillo, Andrea Fattori, DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE
COORDINAMENTO ESTERO
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Raso, Federico Croci, Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6946218

MARKETING E PROMOTION
Filippo Canavese Tel. 6948240

SEDE LEGALE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/388

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. (02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

UFFICIO ABBONAMENTI
via Amendola, 45 - 20037 Paderno Dugnano (MI)
Fax (02) 99042386 - Tel. (02) 9043315-127-133
(nei giorni martedì, mercoledì, giovedì dalle ore 14.30 alle ore 17.30)

Prezzo della rivista L. 5.000
Arretrato L. 10.000
Abbonam. (11 num.) L. 38.500
Estero L. 77.000
I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson Spa Via Rosellini, 12 - 20124 Milano, mediante l'emissione di assegno bancario o per contanti. L'abbonamento può essere sottoscritto anche utilizzando il c/c postale n. 18883208.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 810 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre anche le seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione Oggi, BIC Computer Grafica & Multimedia, Elettronica Oggi, EO News Settimanale, Fare Elettronica, Informatica Oggi e Unix, Informatica Oggi Settimanale, Lan e Telecomunicazioni, Laser, Light Design & Technology, Meccanica Oggi, PC Floppy, Pc Magazine, Produttronica, Riviera PS/1, Strumentazione e Misure Oggi, Strumenti Musicali, Supercommodore 64 e 128, Watt.

Tiratura, diffusione e certificato CSST non ancora pervenuti alla redazione.

IARIO

ARCADE 82
Buenas noches, amici de las noches! Maurizio è tra voi per mostrarvi i suoi nuovi giochini...

PINBALL WIZARD 88
Earthshaker, Il flipper preferito dalla redazione di C+VG, *Terminator 2*, quello più tecnologico e molto altro nella rubrica più meccanica di C+VG.

FAR OUT 95
UAAAAAAUAUAUAGARAEAHJA!! Più "fuori" di così...

BOARD GAMES 96
Role Players do it better...

L'INESISTENTE 132
Per questo mese niente, ma il prossimo...



L' illustrazione di copertina è
© BURONSON & TETSUO HARA © VIZ COMICS









SIMON "DJ SIMON" CROSIGNANI
Come accade ogni mese, questo numero di C+VG non sarebbe mai uscito senza l'instancabile opera di Simon. Fra la miliardesima partita a *Seven Colors* e una visita all'Oktoberfest, il nostro rapper preferito ha scattato dozzine di foto e scritto le tenutissime "recensioni dell'ultim'ora" per cui tutti noi perdiamo ore e ore di sonno.

MARCO "SOLVENTE UNIVERSALE" AULETTA
Sarà piccolo, ma quando ci si mette... Marco è stato il nostro elemento di punta durante i massacranti giorni dello SMAU (se ve lo siete perso, peggio per voi), eppure è riuscito come sempre a trovare il tempo per giocare e recensire un consolilione di titoli...

ANDREA "UOMO-RPG" FATTORI
Andy è senza dubbio il più serio fra i redattori di C+VG, e questo mese ha girato tutta Italia per intervistare, recensire e visitare fiere e convention riguardanti i giochi da tavolo. Per il prossimo numero ci ha promesso una sorpresa "semplicemente grandiosa"; non ne sappiamo ancora niente, ma ha a che fare con la copertina...

FABIO "ROGER RABBIT" ROSSI
Ormai è stato appurato: il boss di C+VG è un cartone animato. Quale spiegazione potrebbe altrimenti giustificare la sua proverbiale "fuoriditestità"? Il bello è che, nonostante la residenza fissa a Cartoonia, Fabio riesce sempre a far funzionare la redazione - e scrivere quantità industriali di articoli. Infatti fra un mese...

EDITORIALE

A pagina 8 c'è una lettera. Leggetela. Tutto il resto conta molto meno.

Fabio Rossi

I VINCITORI!!!

Vi ricordate del concorso lanciato sul numero di Luglio/Agosto? Fra le decine di migliaia di schede che hanno invaso la redazione vincono:

Un Super Famicom +*Actraiser*: Stefano Marcoz di Aosta

Un PC Engine +*Image Fight*: Alessandro Raganato di Mestre (VE)

I premi verranno recapitat direttamente a casa... buon divertimento!

N.B.: Se non avete vinto questa volta, non preoccupatevi: abbiamo in cantiere un sacco di altre iniziative, e basterà continuare a seguirci per parteciparvi!

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione i commenti sono accompagnati da un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.



Wow! Un commento "esclamativo" non può che riferirsi a un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare a nessuna collezione di software.



Mah... Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti del gioco: si tratta di uno di quei programmi che avrebbero potuto essere perfetti, ma mostrano purtroppo qualche difetto. Ciò non vuol dire che sia orrendo, ma andrebbe provato prima di un eventuale acquisto.



È l'ora della punizione! Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

VAI DI PERCENTUALE!

Quando recensiamo un gioco su C+VG lo analizziamo a dovere...

GRAFICA

Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascattoso o megafluido? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco recensito.

SONORO

Più orecchiabile è la musica, più realistici sono gli effetti sonori e maggiore è il punteggio sotto questa voce.

GIOCABILITA'

Qui viene indicato se un gioco è divertente e coinvolgente. Più il voto è alto, più il gioco è... da giocare!

LONGEVITA'

Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere? Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

GLOBALE

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi, ma li piglia comunque in considerazione - in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.

I PUNTEGGI

90+ Un C+VG HIT! Un classico: da comprare assolutamente!
70-89 Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.
50-69 Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.
40-50 Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.
15-39 Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.
0-14 NO COMMENT!

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza: per informazioni & ordini telefona allo (031) 300.174

CATALOGO A COLORI GRATUITO!



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

First Class
L'esclusivo magazine mensile di SoftMail riservato ai soli clienti

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.

••• GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE •••

MEGADRIVE™

BATTLE SQUADRON	99.000
BATMAN	115.000
BUDHOKAN	99.000
DICK TRACY	99.000



FORGOTTEN WORLDS	99.000
HARDBALL (8 MEGA)	70.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	99.000
LAST BATTLE	99.000
M.DITKA'S FOOTBALL (8 MEGA)	89.000
ONSLAUGHT	70.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
STAR CONTROL (5 MEGA)	89.000
SWORD OF SODAN	99.000
688 ATTACK SUB	125.000

COMMODORE 64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONA)

CHAMPION DRIVER	25.900
CISCO HEAT	TEL.
DARKMAN	25.900
DOUBLE DRAGON 3	TEL.
G-LOC	65.000
GAUNTLET 3	TEL.
LAST BATTLE	25.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	25.900
MEGATWINS	TEL.
OUTRUN EUROPE	TEL.
PAPERBOY 2	TEL.
ROD LAND	25.900
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	TEL.
TERMINATOR 2	25.900
THE SIMPSONS	25.900
TURBO CHARGE	25.900
WARM UP	25.900
WWF WRESTLING	TEL.

AMSTRAD CPC TELEFONA

GAMEBOY™ (PER GLI ACCESSORI: TELEFONA)

AEROSTAR	TEL.
BATMAN	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BUBBLE BOBBLE	59.000
BURGERTIME DELUXE	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE	69.000
CHASE HQ	59.000
DUCK TALES	59.000
DRAGONS LAIR	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
GAUNTLET 2	TEL.
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000
MARU'S MISSION	54.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE	64.000
MYSTERIUM	59.000
NAVY SEALS	59.000
NFL FOOTBALL	59.000
R-TYPE	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
SPUD'S AVDENTURE	59.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	TEL.



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

THE SIMPSONS	TEL.
WWF SUPERSTARS	59.000

SUPER FAMICOM™

CASTELVANIA	159.000
PRO SOCCER	149.000
SUPER GHOULS'N'GHOSTS	159.000

GAMEGEAR™

GEAR STADIUM	65.000
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION	65.000
RASTAN SAGA	69.000
SHINOBI	65.000
SUPER MONACO GP	65.000
WONDERBOY	69.000

LYNX™

WORLD CLASS SOCCER	69.000

AMIGA™

AH73 THUNDEHAWK	59.000
AMOS COMPILER + UPDATER 1.3	TEL.
AMOS 3D + UPDATER 1.3	TEL.
ARNHEM	39.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO)	49.000
CARDINAL OF THE KREMLIN	59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST	69.900
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.900
DOUBLE DOUBLE BILL (CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINGS)	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	TEL.
EYE OF BEHOLDER	69.900
FLIGHT OF THE INTRUDERS	59.900
F1 GP CIRCUIT	29.900
F15 STRIKE EAGLE II	79.900
GEM'X	39.900
GUERILLA IN BOLIVIA	29.000
HARPOON CHALLENGE PACK (CONTIENE: HARPOON, DATA #2, SCENERY EDITOR, STRATEGY GUIDE)	159.000
HARPOON SCENARIO EDITOR	69.000
HEART OF CHINA	TEL.
KING QUEST V	TEL.
LAST BATTLE	49.900
LIFE & DEATH	49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	49.900
MIDWINTER II	TEL.
RAILROAD TYCOON	69.900
RENEGADE LEGION: INTERCEPTOR	TEL.
SECRET OF MONKEY ISLAND	69.000
SECRET OF SILVER BLADES	69.900
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
SHADOW DANCER	29.900
SHADOW SORCERER	59.900
SILENT SERVICE II	79.900
SIM CITY GRAPHICS (VOL 1 O 2)	59.000
STORM ACROSS EUROPE	69.900
THE PERFECT GENERAL	89.000
TOP WRESTLING	TEL.
WARM UP	TEL.
WING COMMANDER	TEL.
WWF WRESTLING	TEL.

CDTV™ TELEFONA

ELVIRA II: JAWS OF CERBERUS
(DEMO DISK PER PC IBM LIT. 10.000)



AMIGA LIT. 59.000
PC IBM (512K, VGA, DRIVE HD) LIT. 69.000

FEMME FATALE
(V.M. 18)



AMIGA LIT. 69.000
Data disks: 5 volumi a Lit. 30.000 cad.
ORA ANCHE PER PC IBM LIT. 69.000
Data disk 1 a Lit.40.000

PC IBM™ & COMPATIBILI

ADD: COLLECTION LIMITED EDITION (CONTIENE: POOL RADIANCE, CURSE OF AZURE ., SECRET OF SILVER..)	129.000
ARACHNOPHOBIA	49.900
A10 TANK ENHANCED 1.5 (VGA/DUAL)	89.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
DUCK TALES	59.900
EYE OF BEHOLDER	69.900
F117-A NIGHTHAWK	89.900
F15 II SCENERY (IRAQ, KUWAIT..)	49.900
F16 FALCON V3	TEL.
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	69.900
GUNSHIP 2000	89.900
HARPOON SCENARIO EDITOR (SOLO 5")	79.000
HEART OF CHINA (VGA 256 COL)	89.900
LEISURE SUIT LARRY V	89.900
LES MANLEY LOST IN LOS ANGELES (HD)	69.000
MARIO ANDRETTI RACING	59.000
M.DITKA'S FOOTBALL (DUAL HD)	59.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
POOLS OF DARKNESS	TEL.
SECRET OF MONKEY ISLAND (VGA)	89.000
SISTHEMA TOTOCALCIO (RICHIEDI IL DEMO)	TEL.
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18)	69.000
SPACE QUEST IV (VGA 256 COL)	79.900
SUBLOGIC: ULTIMISSIMI GIÀ DISPONIBILI	TEL.
SUPERCARS PACK (AUTO PER TEST DRIVE II)	69.000
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
WING COMMANDER 2	79.900
WING COMMANDER 2: SPEECH PACK	29.000
WINTER CHALLENGE (DUAL)	59.000
WRATH OF THE DEMON	69.000

CLUE BOOKS

CHUCK YAEGER COMBAT STRATEGY	TEL.
EYE OF THE BEHOLDER	25.000
F16 FALCON AIR COMBAT	35.000
HARPOON STRATEGY GUIDE	35.000
SIM EARTH GUIDE	TEL.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

CVG

Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno

☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSi ☐ VISA ☐

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

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



La posta di questo mese è stata realizzata con le lettere ricevute a settembre, relativamente poche per via (suppongo) del caos organizzativo che accompagna il ritorno a scuola. E l'aver ricevuto "solo" un paio di migliaia di lettere è un bene, perché selezionare quelle da pubblicare è stato più facile e mi ha permesso di dare il giusto risalto alla lettera del mio omonimo, che solleva un argomento che volevo affrontare da tempo. Leggetela e pensate.
L'indirizzo cui inviare le vostre missive è il solito:
C+VG Mailbag, V. Pola 9 - 20124 Milano.

Fabio "Quello di C+VG" Rossi

IL SENSO DELLA VITA

Caro Fabio,
Sono un tuo omonimo di 19 anni, e ti scrivo nella speranza che pubblicherai questa lettera, che ritengo molto importante per gli altri lettori di C+VG. Mi rendo conto che potrebbe influire negativamente sull'immagine della rivista, ma dopo quello che ho passato voglio fare di tutto per mettere in guardia il resto del mondo dal seguire la mia strada.

La mia storia inizia molti anni fa, quando mi scoprii la passione per i videogiochi, dove dimostravo sempre un'abilità fuori dal comune che mi permetteva di inserire sempre le mie iniziali nella tabella dei record. Come tanti altri ragazzi della mia età, mi feci regalare una console, poi comprai coi miei soldi un computer per continuare a giocare sempre meglio.

I videogiochi mi appassionavano e passavo molte ore al giorno davanti al monitor, smettendo solo per mangiare, dormire o leggere qualche fumetto. In effetti, dedicavo pochissimo tempo allo studio, tanto che dal primo della classe che ero alle medie, al liceo ero uno dei peggiori e ogni anno prendevo un sacco di esami. Non è una cosa grave, e io me ne fregavo anche perché per me l'unica cosa che contava erano le mie centinaia di dischetti per C64 e le enormi quantità di fumetti che compravo continuamente. Leggevo tutte le storie dei supereroi (facendomele spedire da negozi che le importavano dall'America), e i personaggi che preferivo erano idoli inattaccabili come Batman e il Punitore. Mi perdevo nelle loro avventure, sognavo (letteralmente!) di essere come loro e mi sentivo bene solo distruggendo invasori alieni e "vivendo" avventure di ogni genere sul mio computer, spendendo cifre pazzesche pur di comprare (piratati) tutti i giochi che uscivano: per me videogiocare era come diventare uno dei miei beniamini disegnati.

Ebbene, queste attività riempivano completamente le mie giornate. A scuola non seguivo le lezioni e disegnavo, leggevo fumetti o riviste di videogiochi o semplicemente fantasticavo tutto il tempo, spesso risultando antipatico al resto della classe e agli insegnanti, che infatti mi trattavano come una specie di deficiente incapace disprezzandomi. Non uscivo praticamente mai, litigavo continuamente con i miei familiari e anche in vacanza non facevo altro che dormire e stare in sala giochi: gli unici miei amici erano altri fanatici di fumetti e di videogiochi. Nessuno mi cercava mai, e mi vedevo con altra gente solo per scambiare dischetti o, ogni tanto, giocare a *Dungeons & Dragons* e immaginarmi come un eroe fantasy.

Questa situazione è andata avanti per molti anni, e io mi sono perso sempre più nelle mie fantasie sino a qualche

settimana fa. Poi, a fine giugno, è successo tutto insieme. Mi trovavo a casa da solo (a giocare, naturalmente), e un mio compagno di classe mi ha telefonato per dirmi che ero stato bocciato per la seconda volta nella mia vita. Sulle prime ci ho scherzato sopra dicendo che non me ne fregava niente, e che tanto non sarebbe cambiato nulla. Poi sono tornato a giocare (non mi ricordo più con cosa), e mentre manovravo il joystick pensavo a quella che era la mia vita.

A 19 anni ero diventato un disadattato, facevo una vita da larva e non avevo combinato niente di buono. Andavo male a scuola, ero senza amici, gracilissimo e pallido per la quasi assenza totale di movimento, non avevo mai avuto una ragazza, anche per la mia famiglia ero solo un fastidio, credevo a Batman più che al telegiornale (che del resto non guardavo mai)... sapevo solo videogiocare, e anche quello non mi divertiva più come un tempo. Ho pensato a come stavo distruggendo il mio futuro, a come non avevo niente, e l'unica soluzione che mi è venuta in mente è stata di suicidarmi. Non sto scherzando: ero diventato davvero tanto rincretinito dalle mie fantasie, che non avevo nemmeno più la forza di affrontare il mondo, e la cosa più logica per me era tagliarmi le vene! Insomma, ho fatto la mia idiozia e sono svenuto per la mancanza di sangue: mi sono svegliato in un ospedale, dove ero stato portato in fin di vita.

Ora che mi sono alzato da quel letto, che posso ancora camminare, respirare, vivere e sentire il mondo intorno a me ho capito quanto sia stato stupido per tanto tempo e soprattutto il giorno che ho preso quella decisione. Ora so che la vita è ben diversa da quella che si vede sugli schermi dei videogiochi o nei fumetti, che in effetti la scuola non è importante per lo studio ma perché si incontrano altre persone con cui si può essere amici, parlare, stare insieme, ridere e magari anche litigare, perché vivere vuol dire provare TUTTE le emozioni, e non solo quelle idealizzate della fantasia. Per la prima volta vedo le ragazze, e sento che prima o poi potrò anche innamorarmi ed essere ancora più felice.

Naturalmente non penso che il motivo della mia disgrazia (e pazzia, perché di pazzia si trattava) fossero i videogiochi e i fumetti in sé stessi, che sono innocui e anche divertenti, ma nel mio modo di considerarli. A furia di circondarmene stavo cominciando a diventare un videogioco o un fumetto, che senza qualcuno che li renda utili sono solamente una massa triste di roba fredda. Ora non leggo quasi più fumetti e gioco una volta ogni due-tre giorni per pochi minuti: prendo le cose per quel che sono e le uso divertendomici senza farmi schiavizzare. Adesso mi piace camminare per le strade e guardare le facce delle persone vere, fare nuovi amici e parlare con loro di cose reali, e mi sento finalmente davvero vivo.

Adesso quello di cui ho paura è che ci siano altri ragazzi che rischiano di fare la stessa fine, magari fra i lettori di questa rivista, che essendo appassionati di cose fantastiche rischiano di più. Io ho conosciuto diverse persone simili a come ero io qualche tempo fa, e vederle "dall'esterno" mette una gran tristezza perché non sembrano neanche esseri umani, proprio come degli stupidi drogati senza speranza.

Spero che leggendo la mia storia qualcuno di loro possa evitare di fare i miei stessi errori, perché se io sono stato molto fortunato ad essere stato salvato, forse a loro potrebbe andare peggio. Non è necessario suicidarsi per morire, e se qualcuno si riconosce nel mio passato di "drogato di fantasie" dovrebbe fare di tutto per cambiare, magari facendosi dare una mano dai suoi amici e compagni di scuola.

Soprattutto, ricordate che la vita non è un gioco, e che senza gli altri non valiamo niente.

Fabio

Non ho parole. L'unica cosa che mi viene in mente è: "Grazie per averci scritto, Fabio. E buona fortuna: vedrai che le cose andranno sempre meglio." Ciao.

GENITORI E COMPUTER

Ciao a tutti. Prima di cominciare vorrei fare i miei più vivi complimenti alla redazione di C+VG, che reputo straordinaria e altamente qualificata.

Ma andiamo a cominciare: sono un ragazzo di 17 anni e posseggo un fantastico Amiga 500 (non vi preoccupate: non farò le solite insulse critiche del tipo "mettete questo, togliete quello, ecc." A me va benissimo così com'è!). L'argomento di cui vi voglio parlare e uno di quelli di cui non si parla molto (o almeno mi pare): i genitori e i computer.

In genere, il computer in una casa viene comprato e utilizzato nel 90% dei casi per e dal figlio, senza che i genitori se ne interessino minimamente. Tale atteggiamento è tipico della mentalità "adulta", secondo la quale i computer sono macchine inutili create per il divertimento momentaneo dei figli, senza però capirne il significato più profondo, ossia la fuga dalla realtà, lo sfogo delle proprie rabbie e timori. Provate anche voi a chiedere a vostra madre o a vostro padre di fare una partita: vedrete che si inventerà delle scuse, vi dirà che è impegnato o peggio

KRAMER ELECTRONIC

COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

ancora; vi dirà: "Chi, io? Ho cose molto più importanti da fare che giocare!". Insomma, lo reputano uno stupido passatempo. Poi magari, quando riuscite a convincerli e gli mostrate come si fa, si comportano come se tu fossi un cittino che ha imparato che 2+2 fa 4 e ti guardano con orgoglio. Finché un bel giorno capisci che ti hanno comprato il computer per soddisfare un momentaneo capriccio, oppure perché sei stato bravo a scuola, ma non pensano mai che lo hai voluto per una passione vera e propria. Molti hanno anche la pretesa assurda che il computer abbia una risposta pronta per tutto, che basti premere un pulsante per avere il mondo ai piedi, non comprendono cosa sia un programma e che sacrifici debba fare un ragazzo per raggiungere risultati accettabili ma, starete pensando, se uno ha passione veramente, deve riuscire! Ma come può un ragazzo applicarsi se appena è stato mezz'ora davanti al monitor sua madre comincia a gridare: "Allora, vuoi uscire o no? Ma è possibile che stai sempre lì davanti? Accidenti a me e a quando te l'ho comprato!".

Sono convinto che se qualche genitore si mettesse per un'oretta al giorno con le mani su un computer, gli passerebbe un po' di nervosismo e di stress e forse non farà gestacci al primo che gli traversa la strada. Invece, e qui torno a ripetermi, con la loro mentalità scartano e gettano tutto ciò che è stravagante e moderno come la moda, la musica, i film e il computer nella trashcan della vita.

Spero vivamente di aver fatto capire come stanno realmente le cose per noi giovani: inoltre, se qualche genitore sta leggendo questa rivista, che provi a parlare un po' con suo figlio. Con questo ho concluso: grazie per aver pubblicato la lettera e arrivederci.

Marco Salvini

Ecco qui la nostra Lettera del Mese. Il gap generazionale è sempre stato un cruccio per tutti, e sarebbe bello se fosse proprio l'oggetto della discordia a dare una mano nel migliorare il dialogo fra figli e genitori. In molti casi un buon trucco può essere il sottolineare l'utilità pratica della macchina mostrando ai genitori applicazioni seriose come il word processing e gli archivi elettronici, per passare dopo qualche tempo a programmi di grafica e musica e finire in bellezza con i videogiochi (prima quelli più tranquilli, per carità!). Si tratta di un'ottima tecnica per convincere i non appassionati dell'utilità del computer - con le console è più difficile - e spesso crea l'occasione per conoscere nuovi interessanti aspetti del proprio hobby. E in alcuni casi bisogna stare attenti: la mamma di Marco Auletta, ad esempio, è tanto appassionata di puzzle game che il figlio è costretto a venire in redazione per poter giocare in pace!

TECNODOMANDE

Super redazione di C+VG,
Sono un vostro affezionato lettore e ho 11 anni. Mi chiamo Mattia. Posseggo un Amiga e un Megadrive.

Vorrei porvi qualche domanda:
1) Il CD-ROM del PC Engine è compatibile con il PC Engine GT e il Supergrafx?
2) Uscirà mai un 32-bit Nintendo?
3) E' vero che l'Atari ha abbandonato il progetto del Panther per creare un 64-bit?
4) Che razza di macchina sarebbe il Gigadrive?
Tantissimi saluti,

Mattia

Complimenti per la scelta delle domande, tutte molto interessanti!
1) Il CD-ROM del PC Engine si può collegare mediante una serie di interfacce a tutti i modelli della console, anche se l'accoppiata migliore (sul piano della stabilità) si ottiene fra il drive e il PC Engine standard, detto anche Coregrafx.
2) E' logico supporre di sì, anche se sicuramente non prima di 3-4 anni.
3) Sembra proprio di sì, ma personalmente ritengo che il solo costo di una CPU a 64-bit sia tanto alto da renderne improbabile il lancio prima del '93 - e anche allora la console costerà parecchio.
4) "Gigadrive" era il nome in codice del CD-ROM per Megadrive, che viene lanciato proprio in questi giorni. Si tratta di un lettore di CD da inserire sotto la console, che oltre a leggere i dischetti ottici contiene una serie di chip che permettono prestazioni simili a quelle del Super Famicom. Le potenzialità sono tali che molti produttori di giochi ritengono ormai il Megadrive + CD-ROM la macchina ideale per cui realizzare nuovi programmi.

PROUST, DOSTOEVSKIJ E LUCASFILM

Spettabile redazione di C+VG,
Vorrei una spiegazione riguardante il commento dato da Simone Crosignani a *The Secret of Monkey Island*, dove si legge: "...sono rimasto abbastanza deluso a causa dell'incredibile facilità riscontrata nel terminare il gioco..." e "...il problema è che basta davvero poco per giungere alla fine e, si sa, avventura terminata, mai più caricata."

Secondo il mio modesto parere, il gioco è stato progettato in modo che uno lo finisca. Ho chiesto a molta gente (non professionisti come voi, che giocate per lavoro) quanti giochi del genere abbiano finito e molti hanno detto che non ne avevano finito neanche uno. Io penso che un giocatore debba essere premiato con la fine del gioco, come in un libro. Se si valutasse il valore di un libro con gli stessi parametri di un gioco, si dovrebbe dire che Proust, Dostoevskij o Stephen King nel mitico *It* (1238 pagine) sono i migliori perché nessuno abbia mai finito un loro libro. Il programmatore vuole che il giocatore finisca il gioco e si diverta.
Complimenti per la rivista.

Giuseppe D'Innocenzo

Innanzitutto, scusa per aver tagliato la tua lettera, che mantiene comunque intatto il suo messaggio. La nostra (non solo di Simon, infatti) opinione è stata spesso dibattuta, persino con il software manager della Lucasfilm Doug Glen, che ha esposto un punto di vista molto simile al tuo, aggiungendo però che nel prossimo gioco sarà inserito un livello di difficoltà variabile. A prescindere dal fatto che gli autori da te citati sono bravini, indipendentemente da una prolissità più o meno giustificata (comunque, ti garantisco che conosco un po' di gente che ha letto l'opera omnia di tutti e tre), resto dell'opinione che *The Secret of Monkey Island* fosse davvero un po' troppo facile. Il mondo è pieno di bei giochi impegnativi ma risolvibili da chiunque - tipo *Indiana Jones, Zak McKraken, Wishbringer, Space Quest...* - e con un minimo di difficoltà in più *Monkey Island* sarebbe potuto entrare nel loro olimpo. Ad ogni modo, mi piacerebbe sentire anche il parere di qualche altro lettore: pensate che il nostro metro di giudizio della difficoltà dei giochi sia corretto, o sarebbe meglio cambiarlo? Qui a C+VG, ogni vostro consiglio è prezioso...

LETTORE REDENTO

Caro C+VG,
Mi chiamo Marzio, sono soltanto pochi mesi che ho comprato l'Amiga 500 e mi sono subito appassionato al mondo dei videogiochi. Sul numero di Luglio-Agosto di C+VG c'era una lettera di un

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS · FCB/MAC





Club Nintendo®





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



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

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

ragazzo che non era d'accordo che i giochi originali costassero tanto, e perciò li comprava copiati. Beh, io dò pienamente ragione a voi e sono d'accordo su come avete risposto. Vedete, anch'io avevo preso la cattiva abitudine di comprare giochi copiati, ma leggendo la vostra risposta ho riflettuto e sono diventato redente. Ho deciso quindi di comprare d'ora in poi solo giochi originali. Dei miei amici si sentono furbi perché comprano giochi copiati e poi si ritrovano pieni di virus, ma non è un fatto di furbizia, ma soltanto di onestà.

Ora vorrei porvi delle domande:
1) Secondo voi il mercato dei giochi Amiga risentirà dell'invenzione del CDTV?
2) Vorrei sapere dove mettete tutti i giochi che vi arrivano.
3) Voi redattori lavorate sulle recensioni tutti insieme oppure ognuno lavora a casa propria?
4) Sapete qualcosa della conversione di *Last Battle* per Amiga?
5) Esiste il gioco *Rastan* per Amiga?
6) Mi spiegate cosa vuol dire 8-16-32 bit, per favore?
7) Esiste un bel gioco di wrestling per Amiga?

Marzio Sacchi

E' bello vedere che ogni tanto qualcuno ascolta i miei comizi antipirateria. Sono sicuro che comprando giochi originali apprezzerai molto di più il lavoro degli autori, e anche il tuo divertimento sarà maggiore. Per quanto riguarda le domande:
1) Gli ultimi sviluppi tecnici sul CDTV sono notevoli, ma non penso che il mercato cambierà significativamente prima di qualche anno, e comunque non prima che venga messo in vendita il nuovo modello di CDTV, ossia un'espansione collegabile all'Amiga capace di gestire immagini a pieno schermo in movimento.
2) Dopo essere stati provati, finiscono nel nostro archivione totale, dove rimangono a disposizione per prove comparative, foto e una partitina di tanto in tanto. Spiacente.
3) Di solito, ognuno gioca per conto suo per poi consultarsi con gli altri in redazione.
Ogni moltissimo organizziamo anche delle megapartitone globali. Per ogni recensione, comunque, si cerca di ottenere il maggior numero di pareri prima di formulare un giudizio.
4) *Last Battle* su Amiga è notevolmente cambiato dai tempi del demo che è stato "recensito" tempo fa da alcune riviste di settore. Il gioco definitivo dovrebbe uscire pochi giorni dopo la chiusura di questo numero (quando si dice la sfortuna!), ma per ora si sa che conterrà solo quattro livelli. Su questo numero, comunque, trovi la recensione della versione C64.
5) No, non esiste.
6) Il termine si riferisce alla potenza di calcolo dei microprocessori centrali usati dalle varie macchine. Semplificando, più è alto il numero, più una macchina è potente.
7) Per il momento no, ma tra breve usciranno giochi di wrestling da più fonti. Il primo sarà della Ocean, seguito da un gioco della Genias e dal progetto sinora segretissimo di Paolo Galimberti, forse il più famoso programmatore e musicista italiano.

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni
Su C+VG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senza manomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri capolavori all'apposita rubrica, indicando chiaramente "PLAYMASTER" sulla busta. Se mandate delle mappe, fatelo possibilmente su fogli bianchi - niente quadretti, righe o fiorellini) e scrivendo & disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.

- Richieste d'aiuto
Da questo mese è in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/6948295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.

- Club & contatti
Se avete fondato un club, o semplicemente state cercando altra gente con i vostri interessi, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console Gamate", "Giochi di Ruolo", "Frittatine Senegalesi" eccetera) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici.

Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

CLUB

Era ora: finalmente una bella lista di nuovi club!

Amiga:
Salvatore Incardona,
V. Di Stefano 109
90047 Partinico (PA)

Luca Vaghi,
V. Novara 32
20031 Cesano Maderno (MI)

Master System:
Marco Malabarba,
V. Del Torchio 4
20123 Milano

Nintendo NES:
Mirko Marioni,
V. S.Giovanni 22
23022 Chiavenna (SO)

PC Engine/Supergrafx:
Simone Senarega,
V. Cogorno 8/4
16043 Chiavari (GE)

PC & Compatibili:
Massimo Vitagliano,
V. Di Valdambrino 4
53100 Siena
Albino Ianni,
C.so Matarazzo 113
S. Maria di C.te (SA)

Gli annunci vengono vagliati prima della stampa; I nominativi di eventuali "pirati" riconosciuti dai lettori verranno pubblicati sui prossimi numeri e inoltrati alle autorità competenti.

CHIARIMENTI

Il poco spazio mi impedisce di pubblicare le loro lettere, ma penso sia giusto rispondere brevemente a due lettori.

Per L.M.I. (La Massa Ignorante) da Palau: Temo che per il momento dare "istruzioni dettagliate" su come realizzare un videogioco sia impossibile per carenza di spazio, e l'intervista agli autori italiani pubblicata sui numeri 6 & 7 aveva il solo scopo di presentare le condizioni di lavoro dei nostri connazionali. Per quanto riguarda il tono ironico della rivista, si tratta semplicemente di una scelta largamente apprezzata dai lettori, senza alcun intento di dileggio nei confronti di chicchessia.

Per Alan Nappa & Andrea Bettoni di Reggio Emilia: La soluzione di *Eye of the Beholder* non si basa su materiale pirata, ma sull'hint book ufficiale della SSI e la pazienza di risolutore di Marco (entrambi disponibili presso la redazione a modico prezzo).

MANCINI HA BATTUTO ZENGA 6-2 6-3 A SUPER TENNIS



DAVVERO!

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCHI PREZIOSI

NEWS

QUE VIVA PABLO!

Ehm... Paolo. Pobbiati, ovviamente. Il programmatore italiano già detentore di spettacolari record quali la coda di cavallo più lunga e la più lunga permanenza a scuola (essenzialmente per via della sua professione, ossia insegnante di educazione fisica) ha segnato un nuovo primato. Il suo *Guerrilla in Bolivia*, accuratissima simulazione della guerra civile del 1966/67, è infatti il primo programma italiano ad aver ricevuto una calda accoglienza dalle riviste inglesi, notoriamente poci inclini a dare punteggi alti ai giochi prodotti nel nostro paese.

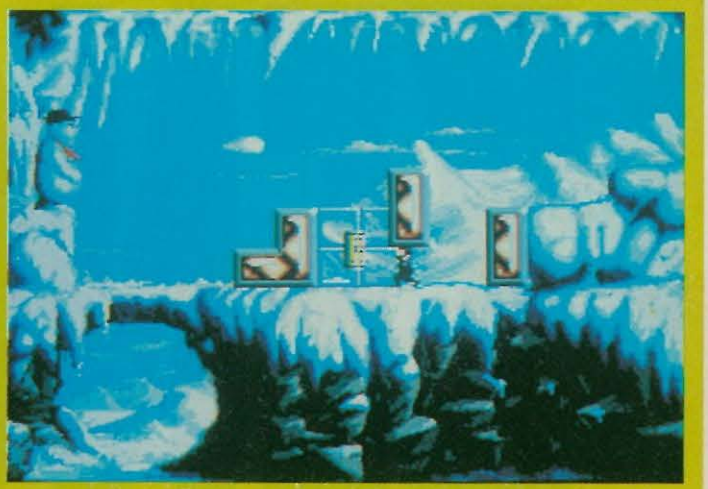
I recensori inglesi hanno apprezzato la grande giocabilità, il realismo e il valore educativo del gioco, che qui in patria viene distribuito per posta in esclusiva dalla Lago (V. Napoleona 16, 22100 Como). A noi sembra un ottimo motivo per rivalutare un gran prodotto e ordinarne una copia...



RIECCO LE TURTLES!

Ne abbiamo già parlato nell'articolo del mese scorso riguardante l'ECES, ma queste nuov foto sono una buona occasione per dire qualcosa in più di *TMNTII*, il gioco della Mirrorsoft in vendita per Natale. Il programma verrà realizzato per tutti i formati e sarà la conversione del bellissimo coin-op. Simon è l'unico ad averlo già visto, e ne dice tutto il male possibile - ma del resto le Turtles non gli sono mai piaciute!





La Mirrorsoft sta per lanciare anche *Devious Design*. Descritto come "un gioco d'azione strano & veloce", vede il giocatore nei panni del massiccissimo JJ Maverick, un eroe impegnato a fermare il Dr. Devious, che sta trasformando in cubetti i palazzi più famosi del mondo. L'assurdità uscirà presto in versione Amiga, ST & C64.

IL FEROCE SALADINO

Tanto per cambiare, una notizia targata Mirrorsoft. La società inglese ha in catalogo tutti i titoli della ormai defunta Cinemaware, e li sta ripubblicando con mossa sublime a prezzo ridotto. Il prossimo gioco a tornare nei negozi sarà *Sinbad and the Throne of Falcon*, una specie di war game pieno di sottogiochi dinamici piuttosto spettacolari.

Nei panni di Sinbad, il giocatore deve trovare il modo di restituire una forma umana al suo sultano, trasformato in falco dalla maledizione di una strega. L'impresa non sarà facile, anche perché bisognerà vedersela con terremoti, mostri, mareggiate, eserciti e persino con la prima seduttrice digitalizzata della storia dei videogiochi!





ESCLUSIVO!!!

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO

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

SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1MB	£ 750.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£ 300.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£ 1.200.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£ 280.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£ 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£ 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£ 1.350.000	SOUND BLASTER	£ 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	£ 1.650.000	VIDEON III PER AMIGA	£ 500.000
A2000 CON 1084S COLORE	£ 1.800.000	HD PER A500 E A590	£ 700.000
A3000	£ Telefonare	MODEM SMARTLINK 1200B	£ 190.000

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD40MB, CGA/HERC, MONITOR, TASTIERA	£ 1.350.000
AT286/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 1.950.000
AT386/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 4.700.000
PORTATILE COMMODORE VGA HD20MB 1FD	£ 3.650.000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	£ 4.950.000

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE!!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

NEWS

A BIENTOT, ROULETTE, ESCARGOT...

D'accordo, d'accordo, il francese non è la lingua preferita dallo staff di C+VG, ma l'avvenimento che sta per interessare i nostri cugini transalpini è di notevole importanza. Dal 6 al 9 dicembre si terrà a Parigi il Salone Internazionale dei Videogiochi, il Supergames Show 91. Approfittando infatti dell'eccezionale momento per il settore - almeno per quanto riguarda la Francia - e della vicinanza alle festività natalizie - periodo di maggior profitto per l'industria informatica - saranno allestiti ben 6.000 metri quadrati di fiera pieni zeppi di giochi, giochi e ancora giochi. Com'è ovvio, trattandosi di un evento d'eccezionale risonanza C+VG sarà più presente che mai: la redazione ne approfitterà per fare una trasferta nella metropoli europea e nel frattempo, rappresentando la nazionale italiana di videogames, potrà - e dovrà - cimentarsi in una sfida all'ultimo sangue contro i più forti videogiocatori del Vecchio Continente.
Se vi capitasse di passare per Parigi dal 6 al 9 dicembre quindi non dimenticate di passare al Supergames 91: vedrete tutte le ultime novità e avrete la possibilità di visitare lo stand, come sempre rifornitissimo, di Computer+VideoGiochi!



SOFTEL INFORMA - PARTE 2

Dalla Softel abbiamo ricevuto anche il seguente fax:
"SOFTEL s.a.s., vista la recente importazione parallela e seguente distribuzione sul territorio italiano da parte di una ditta concorrente del videogame *MANCHESTER UNITED EUROPE* (della software house inglese *KRISALIS*) nelle versioni Amiga e C64, tiene a precisare quanto segue.
- Softel s.a.s. da circa 1 anno ha un *contratto di esclusiva* per la distribuzione in Italia dei prodotti Krisalis, contratto rinnovato proprio in questi giorni *per altri 12 mesi.*
- Krisalis, nella persona del suo presidente Tony Kavanagh, ha confermato di non aver venduto direttamente i prodotti alla ditta nostra concorrente.
Questa precisazione ha l'intento di confermare la prosecuzione degli ottimi rapporti commerciali tra Softel e Krisalis, caratterizzati da reciproca stima e soddisfazione."

SOFTEL INFORMA

Dalla Softel riceviamo e con piacere pubblichiamo il seguente comunicato stampa:

"In riferimento all'articolo intitolato "Come ti blasto il pirata", apparso nel numero di settembre della rivista *Computer + VideoGiochi*, la SOFTEL s.a.s. intende esprimere il proprio parere.
Senza dubbio la delazione non è la cura definitiva per una piaga come la duplicazione illegale di software, anche se si rivela utile per quantificare l'entità del fenomeno: lo dimostrano le numerose telefonate giunte fino ad ora nei nostri uffici.
Tutta la nostra solidarietà e un profondo compiacimento vanno comunque al giornalista e alla testata, che hanno tentato di smuovere questo stagnante acquitrino, in cui indifferenza e tolleranza consentono a persone senza troppi scrupoli di guadagnare disonestamente sul lavoro altrui.
Vorremmo che più spesso qualche voce si levasse pubblicamente affinché si capisca una volta per tutte che la pirateria è DAVVERO un furto."



MAI PIU' SENZA VIDEOGIOCHI

Capita molto spesso di ricevere lamentele da parte di lettori infuriati perchè non esistono negozi di videogiochi nella loro città o perché i pochi che ci sono tengono solo le ultime novità liquidando quanto prima i titoli "vecchi" di due o tre mesi. D'ora in poi, grazie alla EDOS, sarà possibile sopperire almeno a quest'ultima lacuna in modo rapido ed efficace.
Il Sistema Edos è un computer entro il quale si trova un compact disc contenente un gran numero di titoli crittografati, ognuno dei quali può essere riprodotto in poco tempo sia su floppy che su cassetta. L'utilità del sistema è ovvia: il CD può contenere un numero elevatissimo di titoli e occupa molto meno spazio di una vagonata di scatole e di scaffali. In questo modo il negoziante può tenere in catalogo un'infinità di giochi - continuamente aggiornata dal computer centrale -, il compratore può trovare anche titoli ultradatati e la software house vendere giochi che stavano ad ammuffire in polverosi magazzini per mancanza di spazio nei negozi di software. L'idea ci sembra quantomai geniale; se comunque volete avere maggiori informazioni chiamate l'EDOS Italia alllo 055/8877947-8877939.

" Prima gli unici ..... Ora i primi "

SUPER FAMICOM NEO-GEO MEGADRIVE PC-ENGINE

ミクロマニア

MICROMANIA

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel / Fax: 0332 - 970189

コンピューターランド

COMPUTER LAND

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Some new release

Super Famicom	Megadrive	PC Engine	Game Boy	Game Gear	Neo Geo
Super R-Type	Out Run	Burai CD	Elevator Action	Ryu Kyu	Sengoku Densho
Ghouls'n Ghost III	Bare Knucle	Valis IV CD	Rockman World	Out Run	A.S.O II
Area 88	Sonic	F1 Circus 91	Castelvania II	Griffin	King of monster
Y's III	Street Smart	PC Kid II	SD Gundam	Gorby's Adv.	Rague
Super Soccer	Galaxy Force	Don Doko Don II	Snow Bros	Halley Wars	Ghost Pilot
Super Tennis	Wrestle War	Gun Head III	Nemesis II	Rastan Saga	League Bowling

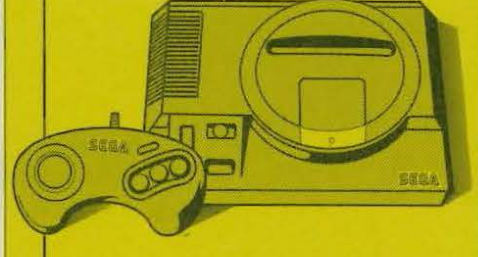
Importazione Diretta da Giappone & America in Tempo Reale
Vendita per corrispondenza su rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica

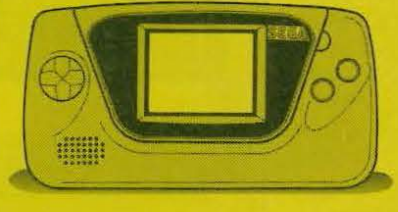
Compel

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE
Via Cisa Ligure, 23/A - 42016 GUASTALLA (RE)
Tel.: (0522) 826841 (r.a.) - Fax: (0522) 826842

I VIDEOGAMES PIÙ RICHIESTI NEL MONDO DA OGGI SUBITO DISPONIBILI:

SEGA MEGADRIVE
16 Bit - N° 1 nelle vendite
USA e JAPAN





SEGA GAME GEAR
Portatile
con LCD a colori

NINTENDO SUPER FAMICOM
L'evoluzione della specie



MIGLIAIA DI GIOCHI SU CARTRIDGE
NOVITÀ CON ARRIVI SETTIMANALI - ACCESSORI - JOYSTICK

DA OGGI ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
RICHIEDI CATALOGO E INFORMAZIONI ALLA HOT LINE 0522/838329

REVIEW

AMIGA

US GOLD

Tanti anni fa una banda di esseri della peggior specie - ex-carcerati, assassini, spacciatori, recensori di videogiochi... - chiamata Mad Gear invase Metro City e, corrompendo sindaci e scatenando violenza un po' ovunque, ne fece il proprio regno del terrore. I cittadini cercarono così un condottiero che scacciasse i malefici e lo trovarono in Haggar, ex-campione di *Street Fighter* e, per decisione del popolo, nuovo sindaco della città. La prima decisione di Haggar fu quella di esiliare la banda nella tetra metropolitana di Metro City. Ovviamente quelli della Mad Gear non la presero molto bene, e studiarono la più atroce delle vendette.

Il telefono prese a squillare nell'ufficio di Haggar: "Vogliamo fare uno scambio" tuonò la voce dall'altra parte del filo "conveniente per entrambe le parti. Tu ci permetterai di continuare in santa pace i nostri affari; in cambio riceverai un cospicuo segno della nostra gratitudine..." Haggar, infuriato, era sul punto di riattaccare ma la voce continuò: "...e tua figlia sarà nuovamente libera."

Un paio di telefonate a Cody e Guy furono sufficenti per impartire ordini chiari e precisi: "Andate là, spaccate la faccia alla Mad Gear e liberate Jessica". Non ci fu bisogno di ripeterli una seconda volta...





▲ Questo tizio è un po' grossino per i miei gusti e le catene fanno male...



▲ No! La mia auto nuovaaa....

COMMENTO



Final Fight è stato per lungo tempo il miglior picchiaduro visto in sala giochi e, dopo aver visto la stupenda conversione per Super Famicom di qualche mese fa, i possessori di Amiga aspettavano senza dubbio impazienti la conversione della Creative Materials per la loro macchina.

Personalmente ritengo che la US Gold abbia fatto un buon lavoro: la grafica è stata convertita alla perfezione, senza rilevanti perdite di definizione e colori e gli sprite rallentano solo quando presenti in massiccia quantità. Gli effetti sonori sono ugualmente impressionanti, soprattutto per quanto riguarda il rumore della metropolitana che scheggia sui binari proprio come nella realtà. Peccato che, per qualche oscura ragione, la colonna sonora durante la partita sia stata gambizzata riducendo di molto l'atmosfera del gioco.

Per quanto riguarda la giocabilità è abbastanza seccante il fatto che manchino alcune mosse dell'originale ma l'opzione per due giocatori aggiunge qualcosa che mancava persino nella decantata versione per Famicom. Concludendo, *Final Fight* avrebbe potuto essere molto meglio, ma già così è eccezionale!

PAUL RAND

SPECIALIZZIAMOCI

Guy, Cody e Haggar, oltre a tirare pugni e calci, possono usare tutte le armi che trovano lungo il cammino attraverso Metro City, dai coltelli, utili per il combattimento corpo a corpo, alle spranghe di ferro che fanno - c'è bisogno di dirlo? - leggermente male. E in quanto alle mosse speciali date un'occhiata qui sotto...

PROFILE OF GUY

GUY b. 8.12.1965



He has mastered the art of Ninjitsu and attacks with unequaled speed. He often catches his opponents off guard with his special "Off the wall" jump.

MOSSA SPECIALE: CALCIO ROTANTE

PROFILE OF CODY

CODY b. 4.18.1967



He is a martial arts e... He is especially good with knives. His girlfriend, Jessica was kidnapped by the Mad Gear gang.

MOSSA SPECIALE: CALCIO VOLANTE

REVIEW

UPDATE

Già pubblicato per Super Famicom, *Final Fight* dovrebbe uscire su tutti gli otto e sedici bit in circolazione.



▲ Ci manca solo Mike Tyson!





VIOLENZA BONUS

Terminato un livello, il giocatore si deve cimentare con un paio di sottogiochi bonus. Il primo vede i lottatori distruggere un'auto di proprietà dei cattivoni appena uscita dalla fabbrica; nel secondo i protagonisti si devono avventurare in una industria del vetro e sfasciare tutto quello che capita. Ma attenzione: colpite il vetro nel punto sbagliato e ne porterete i segni vita natural durante!





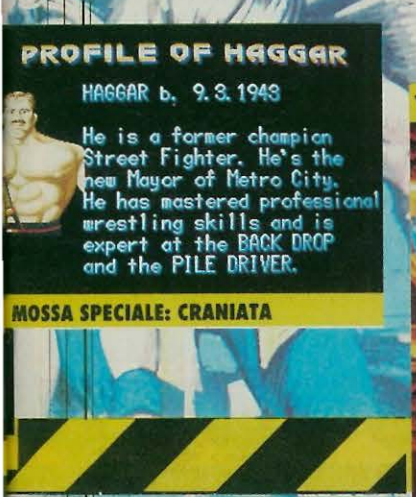
COMMENTO



Mi sembra che gli amighisti possano essere più che soddisfatti di questa conversione del gettonatissimo picchiaduro da bar. Certo non avrà la grafica da Super Famicom, ma intanto la grave lacuna della versione per la console giapponese, ovvero il fatto che si potesse giocare unicamente da soli, è stata colmata.

Le mosse non contemplano esattamente tutte quelle del bar ma in definitva la giocabilità si è mantenuta a buoni livelli; come sottolineava il nostro rovinatissimo collega inglese è un peccato che il gioco sia orfano della colonna sonora, perdendo così molto dell'atmosfera dell'originale. Per contro gli effetto sonori sono da salto sulla sedia - salto con calcio volante, naturalmente.

PAOLO CARDILLO



▼ Ehi, dove sono finiti i nemici?



AMIGA

GRAFICA	58
SONORO	60
GIOCABILITÀ	45
LONGEVITÀ	51
GLOBALE	51

REVIEW

C64
ELITE



LAST BATTLE™



Molti ormai sapranno certo che cosa esattamente sia *Last Battle*. Nonostante tutto c'è ancora qualcuno che ignora tutta la faccenda, quindi ecco un breve riassunto.

Il gioco in questione non è altro che la conversione di un titolo per Megadrive, che a sua volta era la versione occidentale del giapponesissimo tie-in delle vicende del noto Kenshiro (per il popolo, noto come "*Ken il Guerriero*"). Tutta la faccenda ruotava sulla trama della seconda serie, da quando Ken ritornava dal deserto per combattere i signori di Cento fino allo scontro finale con Cajo.

Il gioco in sé stesso è una mini-evoluzione di *Kung-Fu Master* (ricordate?): il nostro eroe deve attraversare decine di schermi a scorrimento orizzontale "piatti" - ovvero senza la simil-profondità stile *Double Dragon* - ammazzando tonnellate di nemici minori e scontrandosi di tanto in tanto contro individui singoli in combattimenti testa-a-testa. Altre variazioni sul tema sono rappresentate dai quattro schemi a labirinto e dal curioso sistema di power-up: i primi sono semplicemente una serie di corridoi collegati tra di loro con ostacoli e bivi vari, mentre il secondo consiste nel menare un sacco di gente per accumulare "punti energia" che, una volta arrivati a un certo punto trasformano il protagonista "gonfiandolo" e potenziandolo!



MAI, MAI, SCORDERAI...

Aaah, nostalgia... Sembra proprio che il nostro caro Kenshiro non sia oggetto di ammirazione solo in Italia: sono state prodotte infatti ben quattro serie di avventure (nella quarta si mena contro un robot!), almeno un paio di film e un nutrito numero di videogiochi! Il più famoso di tutti è senza dubbio *Last Battle*, noto anche con svariati nomi giapponesi più o meno errati, poi viene *Fist of the North Star* per Gameboy & NES (per quest'ultimo c'è da dire che non è distribuito in Italia), un miserrimo picchiaduro one-on-one e da ultimo addirittura un gioco di ruolo dal titolo non meglio identificato, uscito quest'anno in Giappone sempre per NES. Ripetiamo, dovrebbe uscirne anche uno per Super Famicom...

COMMENTO



Prima di tutto: trattasi della versione euro-americana, quindi niente sangue & macellamenti vari. Seconda cosa, sembra che Aarzak (nome "rivisitato" di Ken) non si trasformi come dovrebbe - anche se potrebbe essere colpa della nostra copia, che ha mostrato un sacco di difetti!

Per quanto riguarda il resto, è semplicemente un clone di *Kung-Fu Master* e niente più: piatto, graficamente molto carino, con un po' di parallasse e niente di più. Insomma, una mezza delusione anche se si poteva già supporre - l'originale era divertente per le sue caratteristiche "splatterose" e i suoi riferimenti alla serie, così è andato tutto perso. Ora bisogna solo aspettare il gioco per Superfamicom...

MARCO AULETTA

C64

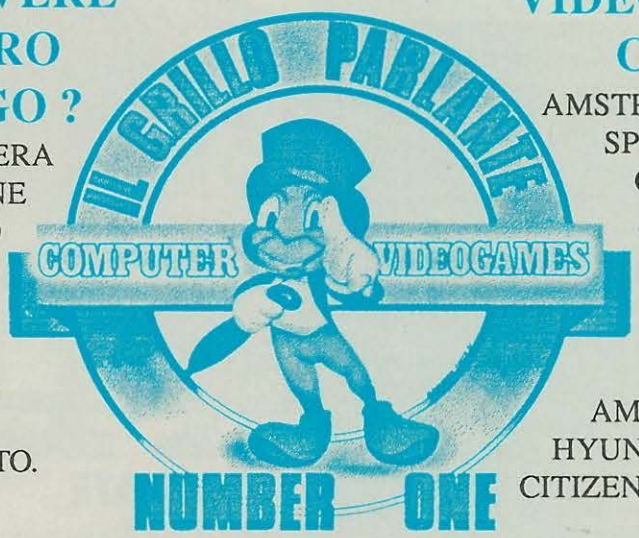
GRAFICA	80
SONORO	76
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	66
GLOBALE	70

VIDEOGIOCHI PER CONSOLLE

COMMODORE - NINTENDO - GAME BOY - SEGA MEGA DRIVE - SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MASTER SYSTEM II - ATARI 2600

VUOI RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO ?

SCRIVICI UNA LETTERA CON LA DESCRIZIONE DELLA CONSOLLE O DEL COMPUTER DA TE POSSEDUTO ED INVIALA AL NOSTRO INDIRIZZO. RICEVERAI COSI' IL CATALOGO COMPLETO.



VIDEOGIOCHI PER COMPUTER

AMSTRAD - ATARI ST - MSX
SPECTRUM - AMIGA 500
COMMODORE C64/128
AMIGA 1000/2000/3000
CDTV COMMODORE
PHILIPS - FENNER
EPSON - OLIVETTI
MACINTOSH - IBM
AMSTRAD CPC -ATHENA
HYUNDAI - SHARP - VEGAS
CITIZEN - SAMSUNG - TANDY

IL GRILLO PARLANTE

VIA S. CANZIO 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

AMERICAN GAMES DIRECT

AMERICAN GAMES DIRECT
GAME N-E-T-W-O-R-K (EUROPE) INC

GAME NETWORK (EUROPE)
VENDITA DIRETTA
Unit 9,
Mid Kent Shopping Centre,
Maidstone,
Kent, Inghilterra.
Phone 00 44 622 674692
Faxline 00 44 622 766002

I GIOCHI PIU NUOVI DAGLI U.S.A. PER LA TUA CONSOLE

STANCO DI ASPETTARE GLI ULTIMI GIOCHI?
STUFO DI IMPORTAZIONI LIMITATE?
TI E' DIFFICILE TROVARE I TITOLI VECCHI?

PUOI SMETTERE DI CERCARE!

SOLO GAME NETWORK PUO' OFFRIRE...

CONSEGNE IMMEDIATE
SPEDIZIONI IN TUTTA EUROPA
SERVIZIO TELESALE
PREZZI COMPETITIVI
UN IMMENSO INVENTARIO
INVII DIRETTI DAGLI U.S.A. IL GIORNO STESSO DELLA PUBBLICAZIONE
OFFERTE SPECIALI
PROMOZIONE GROSSISTI
GLI ACCESSORI PIU' NOUVI

SIAMO UNA SOCIETA AMERICANA E UNO DEI PIU GROSSI RIVENDITORI INGLESI DI VIDEOGIOCHI AMERICANI
SOLO PER I NEGOZI: TELEFONATE SUBITO ALLO 0044 622 674692 O USATE IL FAX 0044 622 766002 PER INFORMAZIONI.

AMIGA/ST

AUDIOGENIC

Anche questa missione è finita e i computer di navigazione sono stati programmati per il viaggio di ritorno sulla Terra. E' tempo di coricarsi nei "freezer" e attendere...

Purtroppo le cose non sono mai come te le aspetti. All'improvviso si accendono tutti i monitor della nave, occupati dall'immagine del comandante della Columbus Force, che annuncia la fuga del genetista Triax, imprigionato da un secolo in una cella spaziale ma ora libero: ora il suo scopo è creare una razza di vermi che distruggano tutte le forme di vita. E cos'altro potete fare se non sbarcare sul pianeta Phoebus e andare alla caccia di Triax? Sembra facile, ma appena arrivate Triax si teletrasporta a bordo della vostra nave, ruba il sistema di navigazione *Destinator* e svanisce nel nulla.

Ecco lo scopo del gioco: farsi strada nel laboratorio sotterraneo di Triax, scovarlo, trovare il Destinator e partire. Bisognerà usare i molti oggetti reperibili e soprattutto, usare il cervello - i puzzle più "duri" richiedono che vi spremiate bene quel che vi trovate tra un orecchio e l'altro prima di poter essere risolti.



UPDATE

Exile è disponibile su disco anche per Commodore 64. Lo schema di gioco è lo stesso. Evviva!



EXILE

COMMENTO



Ok, *Exile* non ha la grafica più impressionante vista su Amiga e ST, ma, come dice il saggio, la grafica non fa un gioco, e nulla è più vero nel caso di questo prodotto. *Exile* è una avventura dinamica "espansiva" e l'aver incluso le possibilità di salvataggio su disco e in RAM rende grosso merito alla Audiogenic. Cercare di guidare l'omino "a reazione" è una sfida in sé stessa, ma non è niente in confronto allo scopo principale di questo dispettoso gioco d'esplorazione: tutto sembra troppo oscuro, ed è quindi problematico risolvere i puzzles. La perseveranza è però la chiave del successo: di solito c'e un posto che non è ancora stato visitato ed è lì che si nasconde l'oggetto necessario. I fan delle avventure dinamiche impazziranno per *Exile*.

PAUL RAND

COMMENTO



Ma questi non sono 16-bit! La grafica è così fetente che non sembra quella di un Amiga (o un ST) e quell'omuncolo del protagonista è molto vicino all'incontrollabilità totale, per cui sembra che non ci aspetti che frustrazione in questo *Exile*. Ma... provatelo e vi sorprenderà scoprire che è un'avventura dinamica irresistibile. L'area di gioco è vasta, ma fortunatamente non così blanda da sembrare tutta uguale e causare continui smarrimenti. Per quel che riguarda i puzzle, sono ugualmente variegati, inusuali e intelligenti, cosa che rende *Exile* interessantissimo da giocare. Il bello è che il gioco non è tutto un blastare i robot, e la maggior parte dei problemi è causata dalle strane forme di vita del pianeta. Gli appassionati di avventure dinamiche spenderanno i loro soldi per un mito di gioco, e i "normali" non si facciano impressionare dall'aspetto di *Exile*: è un gioco di inusuale profondità che vi terrà impegnati per mesi e mesi a venire.

PAUL GLANCEY



▼ Proprio come Esther Williams



ANIMALI!

Non ci sono soltanto robot assassini e lo spauracchio Triax con cui confontarsi: in *Exile* pullula ogni sorta di creatura, con lo scopo di ostacolare e provocare dolore fisico al novello cacciatore di taglie. Molti, come gli uccelli verdi, svolazzano qua e là e vi costringono negli angoli senza causare alcun danno fisico. Ma altri, come le colombe e le vespe, puntano dritti su di voi e non mollano finché non vengono fatti a pezzi o non vi hanno tormentato a tal punto con le ali da spedirvi al Creatore.



▲ Cita, Citaaa...



Bleh! Gli insetti mi hanno sempre fatto schifo...



USA E JETTA

Phoebus è un posto enorme, quindi è cosa buona e giusta che il vostro personaggio possegga un elegante jetpack che lo lanci nelle otto direzioni canoniche. Il jetpack deve essere costantemente ricaricato di energia e benché ci siano delle strane capsule di energia fluttuanti, la maggior parte può essere incamerata soltanto distruggendo i robot facendoli esplodere o, come nelle prime fasi di gioco, buttandoli giù da un precipizio.

AMIGA	%
GRAFICA	75
SONORO	81
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	90

ST	%
GRAFICA	75
SONORO	80
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	90

REVIEW

AMIGA

CORE



E' ora di scatenare la potenza distruttiva pura del Thunderhawk AH-73M, l'elicottero militare più evoluto che ci sia: e sapete perchè? Perchè il nemico ci ha fatto girare le pale! (Ah... Ah... So' troppo forte - Paolo) Costruito per sostenere attacchi prolungati e portare un arsenale di armi differenti, il Thunderhawk è l'ultima speranza, lo strumento da impiegare quando tutto il resto ha fallito. Nella tuta del pilota di questo mostro metallico, si possono affrontare sei situazioni bellliche, ciascuna divisa in dieci missioni. Usate le attrezzature a disposizione per completare ogni missione, poi tornate di corsa alla base per riposarvi un momento prima di ripartire.

Come in *F-15 Strike Eagle II* della Microprose, *AH-73M Thunderhawk* può essere descritto come un "simulatore arcade", dato che non richiede l'uso di diecimila tasti in cambio di comandi semplici e un'azione veloce. Dopo la lunga sequenza introduttiva, lo schermo presenta una visuale di un quartier generale dal quale si sceglie la propria meta. Segue un incontro col capo-missione con relativo filmato poligonale della missione scelta, quindi si va nell'hangar dove aspetta il Thunderhawk e lo si carica con le armi disponibili. Dopo, serve solo essere buoni piloti.



AH-73M THUNDERHAWK

COMMENTO

Dato che sono un fanatico di simulazioni e avrei preferito che *F15 II* fosse molto più tecnico, mi sono avvicinato ad *AH-73M Thunderhawk* con qualche dubbio - dubbi che sono spariti immediatamente una volta preso il mouse e cominciato a giocare! L'aspetto più impressionante del gioco è la sua velocità. Alla Core sono usciti con un prodotto bello e veloce, migliore anche dell'ultima produzione della Microprose. Detto questo, in *Thunderhawk* mancano oggetti a terra, ma c'è da dire che l'azione è tanto intensa che manca il tempo di guardarsi in giro. Anche la presentazione è notevole, non ultima la drammatica sequenza animata iniziale. *Thunderhawk* mi ricorda il coin-op *Air Inferno*, ed è forse questo il motivo per cui mi è piaciuto tanto - il tipo di gioco mi aveva appassionato, e alla Core hanno reso perfettamente la stessa atmosfera. Basandosi su una serie fissa di missioni, può essere che *Thunderhawk* non abbia lo stesso fascino a lungo termine di altri giochi "casuali" tipo *F15 Strike Eagle II*, ma del resto sessanta missioni sono sufficienti per tenere chiunque in volo per un bel pezzo.

PAUL RAND



TUTTO L'ARSENALE NECESSARIO

Dato che è un elicottero del futuro, il Thunderhawk può usare molte più armi del solito. Ecco alcune di quelle disponibili:



MITRAGLIATRICE DA 30mm - Spara frontalmente: si mira spostando un indicatore sul bersaglio.

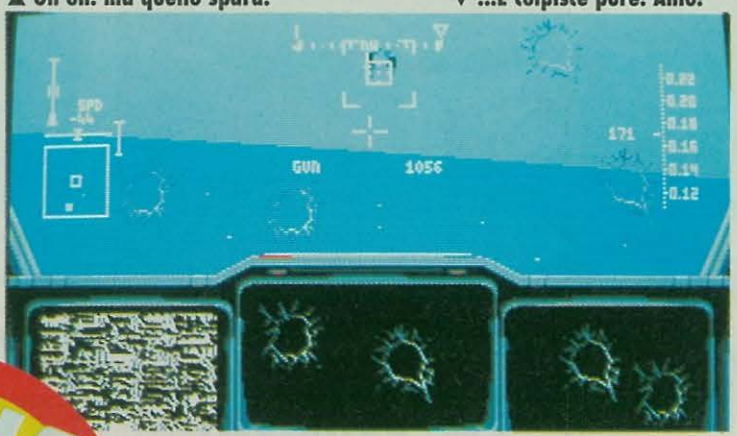


HAWK

CVG HIT



▲ Oh oh: ma quello spara!



▼ ...E colpisce pure! Ahio!

BELLA VISUALE, EH?

Come ogni buon simulatore di volo, anche *Thunderhawk* è dotato di uno schermo digitale frontale dettagliatissimo, che mostra contemporaneamente informazioni quali velocità, altitudine e direzione di volo. E non solo: il display è indispensabile per colpire i nemici – ci sono mirini automatici e manuali, indicatori di bersaglio e tutto il resto!







FFAR DA 1.25 - Ossia razzi ad assetto variabile. Volano dritti per 1.8 Km, ma funzionano meglio da vicino.



AIM-10B - Missili aria-aria, con portata massima di 24km.

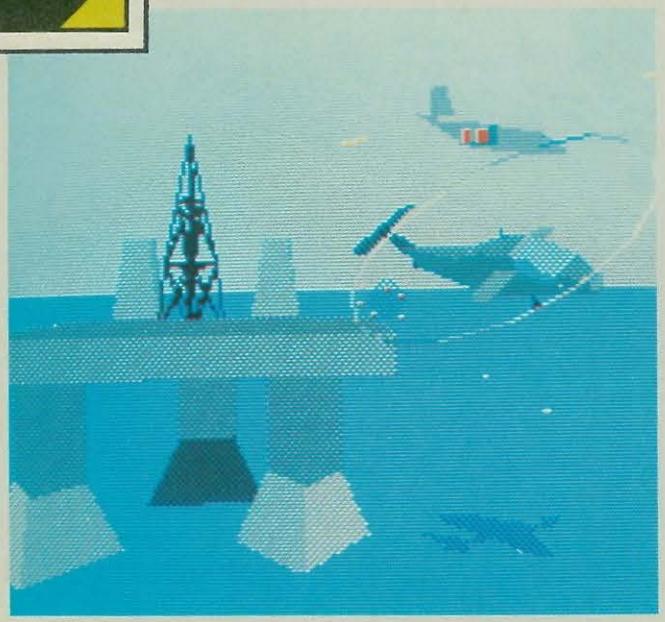


AGM-214 - Comodo missile anticarro con portata di 6 km.



SMARM - Cioè missile antiradar intelligente, che colpisce automaticamente bersagli distanti sino a 35km.

AH-73M THUNDERHAWK



▲ Non colpite i pozzi!



▲ Kablast! Una centrale elettrica di meno...

CVG HIT

SIMULAZIONI SENZA PROBLEMI

In quanto simulazione arcade, gran parte delle caratteristiche tipiche dei simulatori è stata omessa. Ad esempio, non c'è bisogno di controllare i motori e i rotori separatamente - tutta la guida è regolata via mouse. Gli unici tasti necessari servono ad attivare gli scudi radar e infrarossi, il visore notturno e per modificare i punti di vista esterni!

UPDATE

La versione Amiga di *Thunderhawk* sarà presto affiancata da quelle ST e PC, che dovrebbero uscire tra un paio di settimane.

COMMENTO



Quando si parla di giochi con elicotteri, io sono sempre in prima linea! Ho aspettato inutilmente per secoli che la Electronic Arts facesse uscire una versione Amiga o ST di *LHX Attack Chopper*, ma ora sono soddisfatto! Manca la sensazione di trovarsi davanti a un simulatore ultrarealistico per via dei comandi semplificati e le armi esagerate, ma giocarlo è più facile e divertente. La grafica è semplicemente splendida - non veloce quanto quella dell'insulso *F29 Retaliator*, ma più che adeguata - e l'illuminazione delle missioni notturne fa davvero impressione. Anche il sonoro è brillante, e non solo per i rumori delle armi, ma soprattutto nella sequenza introduttiva animata, piena zeppa di dialoghi campionati! Uno dei migliori giochi di volo per Amiga che abbia mai visto, anche se non molto economico!

PAUL GLANCEY



AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	90

electronics PERFORMANCE

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

DESCRIZIONE	PREZZI IVA INCL.
CDTV COMMODORE	Telefonare
Amiga 500	L. 690.000
Drive Esterno per Amiga	L. 160.000
Stampante MPS 1230 b/n	L. 390.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b/n	L. 390.000
Stampante MPS 1550 colore	L. 450.000
Stampante STAR LC200 9 aghi colore	L. 490.000
Stampante STAR LC24/10 24 aghi b/n	L. 680.000
Stampante STAR LC24-200 24 aghi colore	L. 695.000
Sottostamapnti universali	L. 15.000
Monitor colore per Amiga/PC	L. 490.000
Sintonizzatore TV c/base basculante + telec.	L. 280.000
Modulatore per Amiga	L. 60.000
Espansione 512K c/ clok e anti-ram A.500	L. 75.000
Espansione 2 Mb interna A.500	L. 290.000
Espansione 2 Mb esterna A.500	L. 425.000
Espansione esterna 2/4 Mb	L. 430.000
Espansioni per Amiga 2000 da 0 a 8 Mb	L. 430.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L. 450.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	Telefonare
Modem Amiga da	L. 275.000
Scanner per Amiga	L. 450.000
Digitalizzatore Amiga da	L. 95.000
Videogenlock Amiga	L. 490.000
Tavoletta grafica Amiga	Telefonare
Interfaccia Midi per Amiga	L. 45.000
Mouse Amiga	L. 59.000
Mouse Ottico Amiga	L. 90.000
Brush Mouse per Amiga	L. 135.000
Trackball Amiga	L. 95.000
Trackball Amiga senza filo infrarossi	L. 120.000
Action Replay per Amiga	Telefonare
Alimentatore Amiga	L. 115.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L. 15.000
Tappettino mouse antistatico	L. 12.000
Penna Ottica per Amiga c/programma	L. 35.000
Kit 4 joystick per Amiga	L. 29.000

DESCRIZIONE	PREZZI IVA INCL.
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L. 19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick/mouse	L. 29.000
Joystick c/cloches BAR manuale	L. 9.000
Joystick c/cloches BAR manu ale trasparente	L. 15.000
Joystick c/cloches BAR microswitches nero	L. 25.000
Joystick c/3 spari manuali imp. anatomico	L. 10.000
Joystick c/3 spari + autofire	L. 15.000
Joystick c/3 spari + microswitches	L. 25.000
Joystick trasparente autofire	L. 19.000
Joystick trasparente microswitches	L. 29.000
Joystick PRO 5000c/microswitches nero	L. 38.000
Joystick SWITTY JOY.	L. 20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L. 49.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L. 39.000
Joystick MINI BAR Professional	L. 75.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L. 39.000
Joystick MICROJET c/4 spari + decathion	L. 25.000
Joystick VG260	L. 20.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo) da	L. 69.000
Joystick PC QUICK SHOT c/autofire QS113	L. 25.000
Joystick PC QUICK SHOT c/autofire QS123	L. 29.000
Joystick PC WINNER	L. 35.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro da	L. 19.000
Joystick per Sega da	L. 19.000
Dischi 3"1/2 DF.DD 1 Mb	L. 1.000
Dischi 3"1/2 DF.DD HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
Dischi 5"1/4 DF.DD 360K	L. 1.000
Dischi 5"1/4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 2.500
Portadischi 3"1/2 o 5"1/4 (Posso)	L. 49.000
Portadischi 3"1/2 o 5"1/4 (10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 3"1/2 o 5"1/4 (50 pz.)	L. 20.000
Portadischi 3"1/2 o 5"1/4 (100 pz.)	L. 25.000
Kit Puliscitestine Drive 5"1/4 - 3"1/2	L. 15.000
Kit Puliscitestine per Videoregistratore	L. 19.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L. 18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L. 3.500

SOFTWARE

TITOLO	PREZZO
AMIGA	
After Burner	L. 29.000
Artificial Dreams	L. 15.000
Atomik Robokid	L. 25.000
Back To The Future II	L. 25.000
Badlands	L. 25.000
Bomber Mission	L. 20.000
Brain Storn	L. 15.000
Chamber Of Shaolin	L. 25.000
Death Trap	L. 35.000
Dragon Breed	L. 25.000
Dragon Spirit	L. 25.000
Eroes (compilation)	L. 35.000
Fligh Path 737	L. 20.000
Gemini Wing	L. 29.000
Ice Palace	L. 25.000
Interphase	L. 20.000
Jambala	L. 25.000
Karting Grand Prix	L. 25.000
Manhattan Dealers	L. 29.000
Motorbike Madness	L. 25.000
Navy Moves	L. 25.000
Predator II	L. 29.000
Running Man	L. 25.000
Skate Of The Art	L. 25.000
Snow Strike	L. 29.000
Spy Vs Spy II	L. 29.000
Spy Vs Spy III	L. 29.000
Spy Who Loved Me	L. 25.000
Terry's Big Adventure	L. 25.000
Thay Boxing	L. 25.000
Thunder Strike	L. 29.000
Time	L. 29.000
Time Machine	L. 25.000
TNT (compilation)	L. 35.000
Cup Year 90 (compilation)	L. 29.000
Yolanda	L. 29.000
PC MSDOS 5"1/4	
5 A Side Soccer	L. 25.000
Back To The Future III	L. 29.000
Brain Blaster (2 giochi)	L. 35.000
Donkey Kong	L. 25.000
Gremlins	L. 25.000
Gretzky Hockey	L. 59.000
Impossible Mission II	L. 35.000
Kristal	L. 29.000
Pole Position	L. 25.000
Pro Golf	L. 29.000
Pro League Baseball	L. 25.000
Rock'n Wrestle	L. 35.000
Speedball	L. 29.000
Street Sports Baseball	L. 25.000
Summer Olimpiad	L. 30.000

TITOLO	PREZZO
Take Down (catch)	L. 35.000
TV Basketball	L. 35.000
TV Sports Football	L. 35.000
PC MSDOS 3" 1/2	
Bar Games	L. 29.000
Blue Angel	L. 29.000
Internacional Karate	L. 29.000
Kristal	L. 35.000
Predator	L. 45.000
Pro League Baseball	L. 29.000
The King Of Chicago	L. 39.000
Turbo Out Run	l. 45.000
Tv Sports Basketball	L. 35.000
Ufo	L. 39.000
Zak Mc Krakken (combo)	L. 45.000
C 64 CASSETTA	
Back To The Future II	L. 20.000
Back To The Future III	L. 20.000
Dragon Spirit	L. 19.000
Fire Trap	L. 10.000
Football Manager II	L. 15.000
International Karate	l. 19.000
International Soccer	L. 18.000
Kick Off	L. 18.000
Phm Pegasus	L. 18.000
Pilot 64	L. 15.000
Pipemania	L. 20.000
Power Piramids	L. 10.000
Predator II	L. 20.000
Pub Games	L. 15.000
Saboteur II	L. 15.000
Soccer Mania (4 Great Gemes)	L. 25.000
Space Harrier 2	L. 20.000
C64 DISCO	
After Burner	L. 20.000
American Club Sport	L. 20.000
Fiendish Club Sport	L. 20.000
Fiendish Freddy	L. 15.000
Flying Shark	L. 15.000
Navy Moves	L. 15.000
Pole Position	L. 15.000
Sporting News Baseball	L. 15.000
Spy Who Loved Me	L. 20.000
Street Cred Boxing	L. 20.000
Street Cred Football (calcio)	L. 20.000
Terry's Big Adventure	L. 20.000
Willow	L. 20.000
CARTUCCIE NINTENDO-GAME-BOY ED ALTRI.....	Telefonare

- SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
- PAGAMENTI RATEALI
- SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
- RIPARAZIONI

VISA

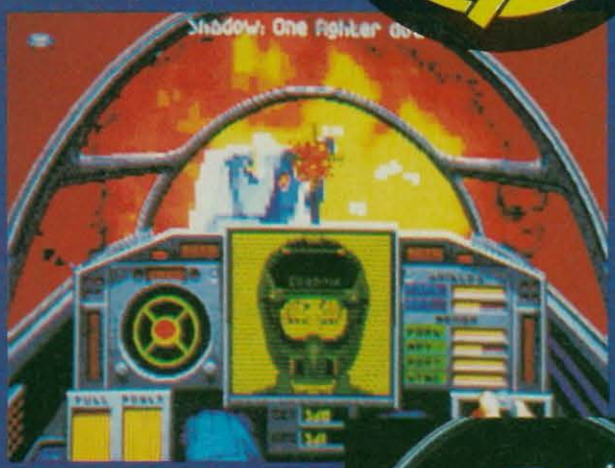
ARRIVI NUOVI SETTIMANALI

PER AVERE LA LISTA COMPLETA E AGGIORNATA PER IL TUO COMPUTER O VIDEO GIOCHI, INVIA UNA LETTERA A ELECTRONICS PERFORMANCE - VIA SAN FRUTTUOSO 16/A - MONZA. ALLEGA UN FRANCOBOLLO DA L. 750. E TI VERRA' SUBITO SPEDITA.

N.B DAL 1° GENNAIO
NUOVO NUMERO TELEFONICO
02/6128240

PC
ORIGIN

WING COMMANDER II





Se al giorno d'oggi sono già in circolazione i caccia *stealth*, perché mai nel lontano futuro non dovrebbero esistere astronavi "invisibili"?

La domanda non è da poco, perché nei panni del protagonista di questo gioco verremo accusati proprio di aver lasciato attaccare & distruggere la nostra astronave madre - la mitica Tiger's Claw immortalata nel primo *Wing Commander* - dopo esserci "fatti scappare" uno stormo di caccia kilrathi. Spiegare ai superiori che i caccia si erano materializzati dal nulla, alle spalle del nostro intercettore, serve purtroppo a poco, e in men che non si dica ci ritroviamo degradati e spediti in una zona di confine, a espiare le nostre colpe.

Lo scopo di *Wing Commander II* è di tornare ai fasti militari di un tempo, e ancora una volta questo significa affrontare in spettacolari battaglie stellari i caccia dell'impero kilrathiano. Ci aiutano nell'impresa nuovi intercettori più versatili di quelli impiegati in passato e un nuovo staff di co-piloti, tutti decisi a diventare i migliori della Galassia!





COMMENTO



Beh, certo che è bello. Con una grafica e un sonoro simile - realmente apprezzabili però solo su macchine con un'alta velocità di clock e una buona scheda audio - *Wing Commander II* non può che essere un'esperienza spettacolare.

Per essere onesti, tuttavia, bisogna riconoscere che scavando sotto la stupenda superficie il gioco vero e proprio è un pò deludente. Niente di terribile, intendiamoci, ma alla fin fine l'azione si riduce a semplici inseguimenti in 3D che non richiedono alcun approccio tattico, specie grazie alla collaborazione degli altri fin troppo abili piloti.

Compratelo, soprattutto se avete un PC superaccessoriato, ma non aspettatevi niente di coinvolgente a lungo termine.

FABIO ROSSI

DISTRUZIONE IN BITMAP

Wing Commander II, che comincia là dove terminavano le vicende narrate in *Wing Commnder- the Secret Missions*, utilizza ancora una volta una spettacolare grafica in bitmap capace di far sembrare anche un comune gioco di duelli aerei un'esperienza inimitabile. Questa tecnica, resa possibile solo dalla diffusione di grandi quantità di memoria, buone velocità di clock e monitor a colori ad alta definizione, verrà presto ripresentata in *Strike Commander*, il prossimo gioco della Origin dedicato questa volta a più tradizionali schermaglie fra jet.

PC

GRAFICA	98
SONORO	98
GIOCABILITÀ	68
LONGEVITÀ	57
GLOBALE	96

I FANTASTICI

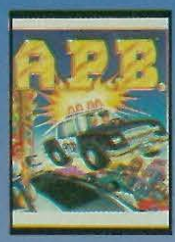
LYNX



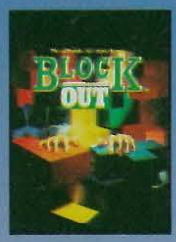
LE GRANDI NOVITA'



PA 2039
NINJA GAIDEN



PA 2042
APB



PA 2056
BLOCK OUT



PA 2032
WARBIRDS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX
A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

PA2020	BLUE LIGHTNING
PA2021	ELECTROCOP
PA2022	RAMPAGE
PA2023	GATES OF ZENDOCON
PA2024	GAUNTLET
PA2025	CALIFORNIA GAMES
PA2026	XENOPHOBE
PA2028	CHIP'S CHALLENGE
PA2029	SLIME WORLD
PA2030	ZARLOR MERCENARY
PA2031	KLAX
PA2035	ROBOSQUASH
PA2036	ROADBLASTERS
PA2041	PAPERBOY
PA2043	RYGAR
PA2043	MS. PACMAN
PA 2048	SCRAPYARD DOG

NOVITA' IN ARRIVO

PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2044	HARD DRIVIN'
PA2045	NFL FOOTBALL
PA2047	TURBO SUB
PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2049	AWESOME GOLF
PA2053	CHECKERED FLAG
PA2059	PACLAND
PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2061	LYNX CASINO'
PA2062	XYBOT
PA2064	VIKING CHILD
PA2065	ISHIDO
PA2066	TOKI
PA2068	BILL & TED ADVENTURE

ATARI LYNX Shop

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noé** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Grazzini srl** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini** 3 Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini** 4 Centro Comm.le "L'Agorà" Cassano D'Adda • **Flopperia** V.le Montenero, 31 Milano • **Torlasci F. srl** Via Tolmezzo 5/1 Milano • **Select** P.le Gambara 9 Milano • **Calligaro Distr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano • **Vanoni** Via Stazine 18 Mornago • **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate • **Computer Shop snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate • **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** C.so Garibaldi 199 Legnano • **Longstelli Mario** Via Balicco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano • **Casa del Giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona • **EL-COM** Via Libero Comune 15 Crema • **Vigasio Mario spa** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 12/b Brescia • **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia • **Milleglochi** Via Brescia 11 Palazzolo S/O • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Rezzato • **Colmark spa** Via Industriale 8 Rodengo Saiano • **Il Maggiolino** Via Buonarrotti 41/B Pompiano • **Tintori Enrico & C. snc** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Megabyte** Via Calvi 95 Mantova • **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi • **Tenedini Franco Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Sicon Non Food** Via Elvezia 8 Tirano

PIEMONTE - **G. Ricordi & C.** P.zza C.L.N. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi snc** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 Int.4 Torino • **Paradiso dei Bambini sas** Via Andrea Doria 8 Torino • **Girotondo sas** Via S. Marino 52B Torino • **TV Miraflori** C.so Unione Sovietica 393 Torino • **Fulvia Pagliughi snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Regirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 2/C Chivasso • **Sayn Glochi** Via Roma 53 Susa • **Record snc** Galleria F. Argenta 3 Asti • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • **Bona Distribuzione srl** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Sereno Galatino sas** P.zza I Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Camelot** Via Micca 33 Biella • **R.G. Di Russo Antonio** Via Naula 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - **ABM Computer srl** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei Bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI- **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica snc** Via Giotto 39/43 Padova • **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano • **Zanon di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** 3 P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Nastroteca 2000** Via Vasco de Gama 14 Verona • **Ferrarin** Via de Massari 10 Legnago • **MA.BE. sas** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa • **Camonlco Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del Grappa • **R.T.E. snc** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • **Cove arl** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto snc** Via SS. Trinità 35 Schio • **Zuccato srl** C.so Palladio 78 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **TK** srl Via Galvani 1 Spresiano • **Baggio Severina** Via XXIX Aprile 2/A Cast. Di Godego • **Caputo snc** S. Marco 5193 Venezia • **Barera** S. Marco 49/48 Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11/B Mestre • **Sartorello spa** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia • **Sartorello spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato • **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre • **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Conegliano 57 Susegana • **SME** Via Udine 28 Zoppola • **Zattarin spa** Strada dei Colli, 99 Padova • **Zattarin spa** Via Aspetti 168 Padova • **Zattarin spa** V.le Verona 79/81 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rovigo • **Casa del Bimbo snc** Via Aquileia 15/A Udine • **Videolandgames di Spartà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - **Trading Office snc** Via 4 Novembre 23 Cles • **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kontschieder E.** Via Portici 313 Merano • **Macromat** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Prinicpale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - **Euro Elettrica srl** Via Ranzani 13/2 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Murri 73/75 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Lela** Via Costa 38/d Bologna • **Zaccarelli Giorgio** Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 90 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Circus** Via S. Eufemia 62 Modena • **Reggiani Giorgio** Via Emilia Est 293 Modena • **Bambolificio Carpigiano** V.le Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 28 Carpi • **Disneyland** Via M. D'Azeglio 23 Parma • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini Bruno** Strada Cavour 17 Parma • **Reginalda** Via Abbeveratoia 19 Parma • **Pinocchio Giocattoli** Via Farini 16/A Parma • **Roncaglia Bruno** Via Garibaldi 59 Parma • **Pongolini snc** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo** anc V.le Roma 171 Forlì • **Tutto per il Bimbo** Via Regnoli 15 Forlì • **Centro Giochi 2000** V.le Italia 30 Forlì • **Eureka** Via F.lli Rosselli 5 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Mastro Geppetto** Via Sigismondo 5/7 Rimini • **Giocattoli Berti** Via Battarra 3 Rimini • **Argnani sas** Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • **Montanari I. snc** L.go Calderoni Lugo • **Bristol** Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - **TeleInformatica Toscana** Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 1D/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/ R Firenze • **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze • **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato • **Bellanti & C.** P.zza L. da Palestrina 317 Scandicci • **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo • **Electronic Service di Massarelli** Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • **Electronic Dreams snc** Via Dante 77 Pontedera • **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata • **Calice** Via Panaro Agliana • **Etruria di Perinti** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena •**Elettromercato srl** Via Toscana 6 Monteriggioni • **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys Pretini & C.** snc Via Roma Gall. 15 Carrara • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso • **Computer Shop** P.zza Curtatore 103 Lucca • **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore • Il **Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - **Real Cicogna** Via Branca 69 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Fuligni Giochi** Via Nolfi 1/A Fano • **Zibaldone** Via Grazie 1 Ancona • **Mondo Piccino snc** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Passi Hi-Fi Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Il Giocattolo snc** Via Mancini S. Benedetto del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby sas** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni Erminio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara • **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma • **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4A Roma • **Casa Mia Gaia srl** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **G. Ricordi & C.** Via G. Cesare 88 Roma • **Primi Passi di Tranci Elda & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2 srl** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi Otello** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli snc** Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • **P. Morganti & C. sas** V.le Europa 72 Roma • **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma • **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 424 Roma • **Al Giocattolo di tutti sas** Via A. Mario 38 Roma • **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma • **Pel-Cin srl** Via Domiziano 8 Roma • **Arrico' Giovanni** Via Magna Grecia 71 Roma • **Chopin** Via Chopin 27 Roma • **Compuschop** Via Nomentana 265 Roma • **Easy Data** Via A. Ormodei31/d Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/a Roma • **Gi. Gi. Electronic snc** v.le Ippocrate 25 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 387 Roma • **Man San srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.t.e. 80** Via Toscolana 489 Roma • **Paolini snc** Via P. Paolini 94 Roma • **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma • **R.C.E.** P.zza Gerani 40/41 Roma • **R.P.N.** Via Giulia 142 Roma • **Safo Radio TV srl** Via Appia Nuova 501/506 Roma• **Vanguard Elettronic srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo srl** Via P. Castaldi 7 Roma • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 9 Roma • **Union Shop sas** L.go G. Maccagno 8 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** L.go Somalia 19 Roma • **Turfani srl** Via Eroi di Cefalonia 227 Roma • **Foto Frank** Via dei Mille 26 Roma • **Gemar srl** Via di P.ta Cavallegeri 65 Roma • **Elettromarket srl** Via C. Balbo 1 Roma • **VA.MO. snc** Via Fiuminata 4/6 Roma • **Golden Computer srl** Via Dante Alighieri 74 Pomezia • **Comas sas** V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • **Arcobaleno** Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • **Keybit** Via Paolina 55 Velletri • **Video Shop** Via Settevene P. 75 Cerveteri • **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino • **Altrui G.** Via Colombo 20 Cassino • **Ottica Foto Bruno** C.so Centocelle 32/A • **Savini V.** C.so Marconi 35 Civitavecchia • **M. e P. Mancini sas** Via Kennedy 100 Monterotondo • **M.R.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Elettron. Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • **Bargiacchi** Radio V.le Italia 19 Ladispoli • **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C.** Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Video In** P.zza del Popolo 1 Sermoneta • **Gris Computer** Via Umbria 14/a Aprilia • **L. Giglio & C.** Via Vitruvio 282 Formia • **S.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Matteotti 3 Sora • **Tognocchi srl** Via Domiziano 8 Rieti

CAMPANIA - **Odorino srl** L..go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello sas** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Video Sud snc** Via P. Della Valle 16 Napoli • **Corsale sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli • **Darvin** Gall. Umberto I 79 Napoli • **Clan** Gall. Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia spa** Calata San Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin c/o Euromercato Campania** St. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 Castellamare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano • **Tema sas** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Lanzetta Alberico** V. Circonvall. 71/G Avellino • **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Pasitea 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Iovine A.** Via Costantinopoli 21/23 Aversa

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vitrani 58 Barletta • **Punto 2000** Via S.Lorenzo 47 Conversano • **Alcatì Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **Ecl Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Sanferamo • **Tecnobit** Via Plateja 68D Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Aradeo • **Resti S.** Via Ospedale 36 Maglie • **Montera** Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • Giamboi V. Via Orange Reggio Cal. • **Ancer sas** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lincoln 197 Palermo • **Cemel spa** Via M.O. Corbino 20/26 Palermo •**Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer Center srl** Via Tomaselli 41/B/C Catania • **AZ srl** Via Canfora 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicatti • **CO.FAL.Sud** Via Arno 1 Siracusa • **Centro Didattico Ibleo** Via Roma 110/114 Ragusa • **Cartotecnica Modica** Sorda 88 Modica

SARDEGNA - **Cen** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Porra snc** Via Tempio 10 Tortoli • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **D.A.R.C. snc** C.so Vico 37 Sassari • **Erredi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Skema Elettr. snc** Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO

REVIEW

ST

VIRGIN GAMES

Ultimamente hanno affollato i nostri schermi tutti gli sport immaginabili, sia in TV che su monitor: atletica, tennis, canottaggio, football americano e wrestling. Tutti quanti richiedevano l'uso della forza fisica per giungere alla vittoria, ma c'è una disciplina che richiede solo un'occhio preciso e tanta pratica: stiamo parlando del biliardo.

Il bello è che questo non ha il solito 2D con visuale dall'alto. In *Whirlwind Snooker* il giocatore può osservare il tavolo da qualsiasi punto di vista! Si può zoomare e controzoomare su ogni palla, "appostarsi" direttamente dietro la biglia bianca durante l'esecuzione del colpo - persino inquadrare il tiro dalla buca in cui cercate di mandare la palla!

A parte questo, il gioco è rimasto quello di sempre: prima in buca tutte le rosse, poi, in ordine, i colori giallo, verde, marrone, blu, rosa e nero. Ci sono i soliti schermi di set-up, e persino un'opzione per inventare i propri colpi da maestro!



CVG HIT





▲ PORC...! Che colpo!

UPDATE

Calma, calma, amighisti incalliti, ci sono buone notizie: *Jimmy White's Whirlwind Snooker* uscirà su Amiga proprio quando uscirà per l'ST! Contenti?



▲ Beh, questo non era esattamente il massimo...

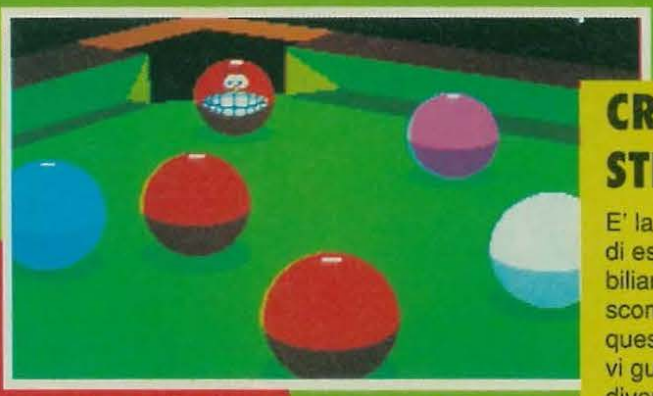
COMMENTO



Essendo realizzato da Archer MacLean, quello che ha fatto fare le ore piccole ai teenager di mezzo mondo con *Dropzone* e *International Karate +*, ci si aspettava qualcosa di un po' speciale. Ma nessuno ci aveva detto che sarebbe stato *così* speciale! *Jimmy White's Whirlwind Snooker* è semplicemente incredibile, con un'animazione 3D superveloce e perfetta e una simulazione del biliardo ultrarealistica. Credetemi: con luci spente e finestre chiuse vi sembrerà di essere Jimmy stesso! Anche se come noi siete capre senza speranza nel biliardo, non potrete non rimanerne ipnotizzati - difatti, proprio come nella realtà, la pratica darà i suoi risultati e presto capirete istintivamente dove colpire la palla e persino quando usare il gessetto. Le foto non rendono giustizia all'impatto grafico, e sicuramente non possono dimostrare quanto lavori bene il 3D quando le palle sono in moto. Se siete il tipo di persona che si ritrova con gli amici per colpire delle sfere con un pezzo di legno, non c'è niente - ripeto, niente - che possa pensare ci competere con *Jimmy White's Whirlwind Snooker*!

PAUL RAND

IMMY HITE`S hirlWind NOOKER



▲ Un'altra piccola meraviglia del vecchio Archer...

CREDI IN TE STESSO!

E' la solita storia: ritenete di essere dei brocchi nel biliardo. Ma volete scommettere che in questo gioco la cosa non vi guasterà il divertimento? Cliccate sull'opzione *Trick Shot* e diventerete come per incanto ideatori di colpi sensazionali! Prendete qualche palla, piazzatela dove volete e cercate di mandarla in buca come fanno i professionisti quando non sono in competizione. Altro che Lo Scuro...



Sarà un colpo da ricordare!

GUARDIAMOLA DA TUTTI I PUNTI DI VISTA...



▲ Buca sicura.



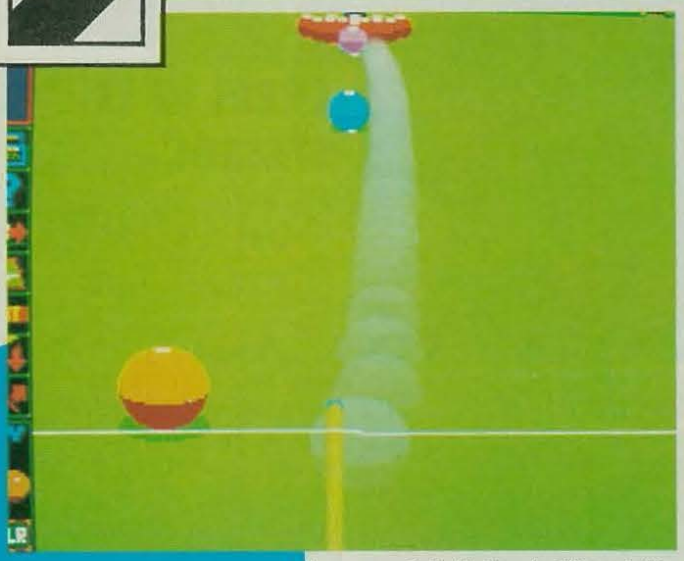
Pensate che in *Jimmy White's Whirlwind Snooker* ci siano i soliti punti di vista, eh? Beh, vi sbagliate, o fratelli smanettoni, perché in questo simulatore è possibile osservare il gioco da qualsiasi angolo visivo. Archer MacLean ha annullato i problemi della creazione di un 3D realistico e veloce ed è riuscito allo stesso tempo a concepire quella che è senza dubbio *la più realistica* simulazione di biliardo mai vista su un computer.





▼ Un indicatore di direzione per amico.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER







▲ Con un po' d'effetto si ottiene tutto.



▲ CLICK! Grandi immagini queste, eh?

BILIARDOGRAFIA

Nonostante sia una delle discipline sportive più inutili dell'Universo, il biliardo è stato il protagonista principale di un gran numero di produzioni cinematografiche, oltre che di videogiochi. I più famosi sono sicuramente *Io, Chiara e Lo Scuro* e *Casablanca Casablanca* con Francesco Nuti e *Lo spaccone* e *Il colore dei soldi* con Paul Newman. In campo videogiochistico ricordiamo invece *3D Pool* della Firebird, *Billiards Simulator 1* e *2* della Infogrames e l'antichissimo (1983) *Billiard 64* della HAL Laboratories che rimane tuttora una delle migliori simulazioni di questo nobile sport.



COMMENTO



Se avete un tavolo da biliardo, ora potreste farvi un bel gruzzolo vendendolo. Questo gioco occupa meno spazio nel soggiorno ed è così realistico che non distinguerete più la realtà dalla simulazione! Il 3D è stupefacentemente veloce e fluido, e il moto delle palle è perfetto - cosa ultrafondamentale per un gioco di biliardo. La gamma di opzioni è notevole: potrete vedere tutto da tutti gli angoli e, durante la pratica, effettuare qualsiasi colpo desideravate durante le partite "vere".

La sola cosa assente è l'opzione di Replay, perché certe volte si realizzano colpi davvero spettacolari. Gli avversari computerizzati sono tutti tosti, e Jimmy White è incredibilmente bravo. Se vi interessa anche solo un poco il biliardo, questo è il gioco che dovreste provare, perché è una perfetta conversione di questo sport e deve essere vista per crederci!

PAUL GLANCEY

ST

GRAFICA	94
SONORO	80
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	94

E'ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER

SE HAI INTENZIONE DI AQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

Commodore 64 New L. 80.000
Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000
Monitor Colori L. 100.000
Stampante L. 100.000
Amiga 500 L. 400.000
Amiga 2000 L. 800.000

COMPUTER HOUSE
IL CURSORE

Via Campo dei Fiori, 35 - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02/3548765 - Fax 02/3544283

Tintori

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



Commodore AMIGA ATARI
COMPATIBILI IBM
SOFT center
Nintendo
SEGA
MEGA DRIVE
GAME BOY™
GAMEGEAR
LYNX

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

ASSI coop. s.r.l. assistenza servizi sistemi informatici

NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER

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

VI OFFRE

Tutte le novità software PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

RHO

Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE ...ANIMAZIONE, GRAFICA E GIOCABILITA'

AMIGA, PC, MS.DOS, C 64

BIT LINE

Tel 02/93504891 Fax 02/93504893

AMIGA

IMAGEWORKS

Probabilmente pensavate che i pianeti fossero stati creati in seguito alle tremende forze gravitazionali attorno alle stelle che hanno condensato la robaccia varia vagante per lo spazio in buffe palline colorate, vero? Balle! Oramai lo sanno tutti: sono stati creati dagli dei in alcune arene sferiche di vetro per poi combatterci e vedere chi ne prendeva il controllo prima.

Nessuno ovviamente però si aspetta di vedere due divinità prendersi a pugni per una pallina di polvere. No di certo: come al solito dovranno essere gli abitanti del posto a farlo per loro! Ogni divinità comanda una razza che deve fare il possibile per conquistargli il pianeta - ovvero moltiplicarsi per avere eserciti più numerosi e una maggiore quantità di persone al lavoro che costruisca strutture e inventi armi.

Mega-Lo-Mania è la simulazione di una di queste guerre, combattuta su un pianeta che consiste di 28 isole divise in gruppi o Epoche. Cominciando dalla prima epoca con sassi e bastoni a disposizione, la divinità dovrà darsi da fare per raggiungere l'ultima isola e l'epoca più avanzata dove i seguaci combatteranno con le armi laser. Strada facendo inoltre verranno inventate cose come catapulte, moschetti, areoplani e bombe termonucleari!



LA CHIAVE PER LA CONQUISTA

La chiave al successo in *Mega-Lo-Mania* risiede nel potere delle invenzioni. Cominciando con sassi e bastoni, ogni passo nella scala evolutiva del vostro popolo farà meglio equipaggiare i seguaci. Nel Medio Evo, ad esempio, cominciano ad apparire le catapulte, mentre nel Ventesimo Secolo ci si diverte con le armi termonucleari!



AMIGA

GRAFICA	84
SONORO	93
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	91

UPDATE

Mega-Lo-Mania dovrebbe essere convertito tra poco per ST - e basta! Ah ah ah ah...







MEGA-LO



ELEMENTARE, WATSON!

Per fare apparire le famigerate invenzioni, la gente avrà bisogno di trovare i materiali per costruirla. Gli elementi più semplici si ottengono raccogliendoli da terra, ma quelli necessari a costruire cose più complesse li troverete solo usando le miniere che vi saranno date solo verso il 3000 AC.







CVG HIT

COMMENTO

L'idea dietro a *Mega-Lo-Mania* è molto simile a quella di *Powermonger* - diventa il leader della popolazione e inventa nuove armi per spazzare gli avversari. Questo gioco però porta il concetto a un nuovo stadio, con l'introduzione dell'evoluzione e la possibilità di creare nuove e pericolose armi a mano a mano che il tempo passa. La sensazione che si prova nel 1915 quando si comincia a volare è fantastica, e immaginate un po' il potere a disposizione con le armi nucleari! Graficamente, *Mega-Lo-Mania* ispira poco: ogni isola è composta da schermi statici disegnati appena discretamente. Ma il bello è il sonoro: gli 800k circa di limpido, chiaro parlato che informa il giocatore delle nuove invenzioni, annuncia possibili alleanze dagli altri dei e così via rimediano drasticamente all'aspetto grafico scialbo. *Mega-Lo-Mania* è un gioco dannatamente coinvolgente, anche se un po' limitato visto che è composto da sole ventotto isole, quindici delle quali ho già completato. Fortunatamente ho notato che la difficoltà sta aumentando - ma state sicuri che perseverò finché non li avrò terminati tutti!

PAUL RAND

D-MANIA

REVIEW

AMIGA

IDEA



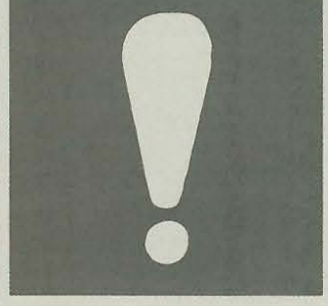
CHAMPION DRIVER

Qui in Italia c'è una vera e propria passione per la Formula 1 e per l'automobilismo in genere.

Ebbene? "Lo sapevamo già, ma cosa sei, malato? Ma vai a nasconderti!". Calma, calma... in effetti non c'era bisogno di dirlo, comunque la recensione continua così: "Ebbene, la Idea ha deciso di cavalcare questa mania, grazie alle comprovate capacità di Mr. Luca Podestà. Il gioco è praticamente un semi-simulatore molto arcade della carriera di un pilota professionista: si comincia dai go-kart e si passa attraverso le stock-car, la Formula 3, i rally e la Formula 1. Ognuno dei tre tipi di gare ha il suo bravo set di dieci percorsi, e sta a voi mettere da parte più punti & soldi possibile durante ogni stagione per potervi permettere l'accesso a un livello superiore. A proposito di soldi: la pecunia in questione serve ad acquistare nuovi motori e pneumatici adatti alle circostanze di ogni percorso (asciutto, bagnato e neve).

Le gare si svolgono su cinquanta tracciati visualizzati dall'alto, che scorrono nelle otto direzioni e sui quali ci si deve confrontare contro altri sette piloti. Durante le gare bisogna tenere d'occhio la quantità di danni e la benzina, perché entrando in condizione "semi-critico" è necessario fermarsi ai box (nelle gare di go-kart???) per riparazioni e pieni di benzina (nelle gare di Formula 1???). Al termine di ogni gara viene assegnato un premio in moneta a seconda di come ci si è comportati e *via!*, di nuovo a correre.

COMMENTO

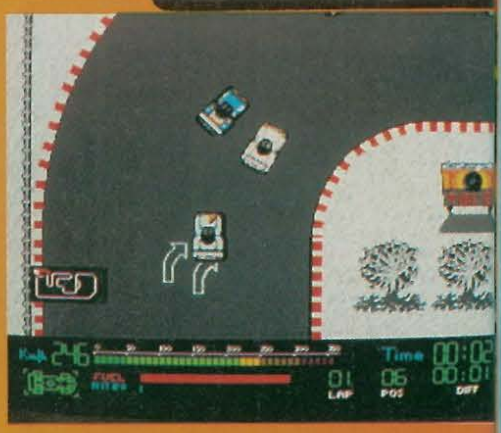


Qui in redazione c'è stata una piccola disputa: c'è chi riteneva *Champion Driver* "ben fatto ma niente di eccezionale" e chi diceva che era semplcemente "divertente". Sia come sia, la programmazione di *CD* è pressocché impeccabile, mentre per l'aspetto grafico c'è da lamentare uno strano uso dei colori e una certa "infantilità" nei fondali, che tra l'altro (come dice Simon) non sono neanche stati "smoothati". La giocabilità è ottima nonostante un'eccessiva facilità , i piloti avversari si comportano discretamente e la varietà dei traciati è OK. Il realismo prende un bello zero, ma del resto è un'arcade - fosse per me anche *Super Mario World* potrebbe avere zero in realismo, e niente mi potrà mai impedire di affermare che si tratta del gioco più bello del mondo. Altra pecca sono i caricamenti onnipresenti, oramai un vizio dell'Idea. Le musiche, infine, sono un po' strane, ma nel complesso buone. Insomma, *Champion Driver* è un buon gioco d'azione con i suoi alti e bassi, ma merita senz'altro la vostra attenzione. Giocateci e non ve ne pentirete.

MARCO AULETTA

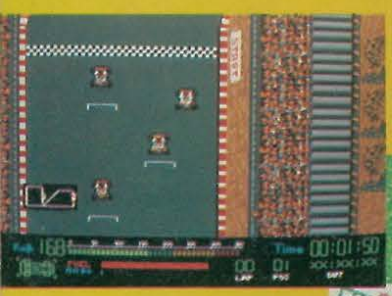
AMIGA

GRAFICA	79
SONORO	79
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	79



SONO ER MEJO!

E sono pure modesto! Come era successo in occasione della presentazione di *Dragon Fighter*, la Idea ha tenuto un rinfresco cum mini-campionato interredazionale per la presentazione alla stampa di *Champion Driver*. Questa volta non ci sono state scuse: C+VG (tramite me, anzi MA) si è imposto senza incertezze sulla concorrenza varia, rappresentata da Max Reynaud, Giancarlo Calzetta nonché Giorgio Baratto e il suo clone-fratello gemello (da quali riviste non ve lo dico sennò le andate a comprare - scherzo!). Per la cronaca, il primo premio era costituito da un'auto radiocomandata, con la quale ci siamo subito sbizzarriti & resi ridicoli subito dopo la contesa. Quando dice il professionismo...





GOLDENIMAGE®

DISK DRIVE ESTERNI - In 16 versioni nei formati per AMIGA, ATARI, AMSTRAD, PC e LAPTOP
MOUSE MECCANICI, OTTICI e a INFRAROSSI - Per AMIGA, ATARI, AMSTRAD e PC
BRUSH - Penna mouse per AMIGA e ATARI ST con DELUXE PAINT
HAND SCANNER per AMIGA e ATARI ST - SCANNER MULTIDIREZIONALE per PC
ESPANSIONI di MEMORIA - 512KB e 2-4MB per AMIGA 500, 2-8MB per AMIGA 2000



DISTRIBUTORE ESCLUSIVO:

armonia computers srl

IMPORTAZIONE DIRETTA DI COMPUTERS PERIFERICHE E ACCESSORI
VENDITE E MAGAZZINO: Via Conegliano, 33 SUSEGANA (TV) - Tel. 0438/435010 - Fax 435070

REVIEW

PC

MICROPROSE

The Definitive
America's Rad

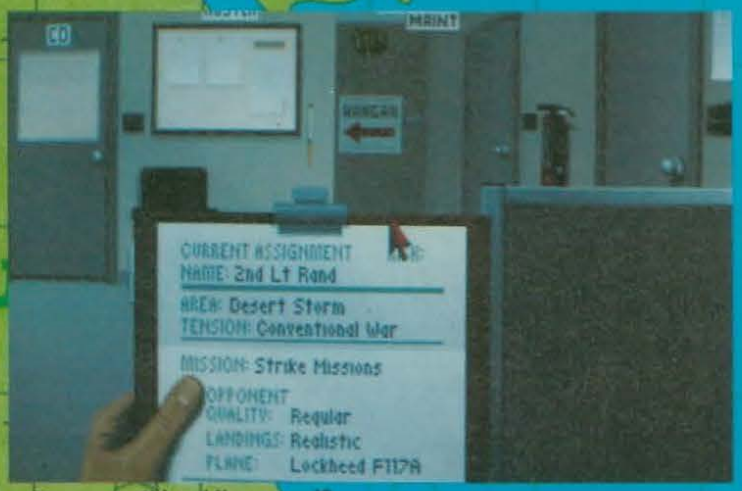
NIGHT

F-1

STEALTH FI

Quando la Microprose se ne uscì con la sua simulazione sull'aereo invisibile ricevette un'accoglienza più che calorosa da parte di critica e pubblico. Ora, con la possibilità di avere maggiori dettagli tecnici, l'originale *F19 Stealth Fighter* è stato arricchito di nuove caratteristiche e missioni e pubblicato con il nome di *Nighthawk - F-117A Stealth Fighter 2.0*.

Gli scenari non sono troppo dissimili dall'originale: troviamo infatti la Libia, l'Europa e così via, e questa volta è stata inclusa anche l'Operazione Tempesta nel Deserto per la gioia di guerrafondai grandi e piccini. Ovviamente c'è il solito mucchio di opzioni quali livelli di realismo, tipi di missioni, visuali, uniforme, tutto il necessario!



▲ Dunque... Chi uccidiamo oggi?





COMMENTO

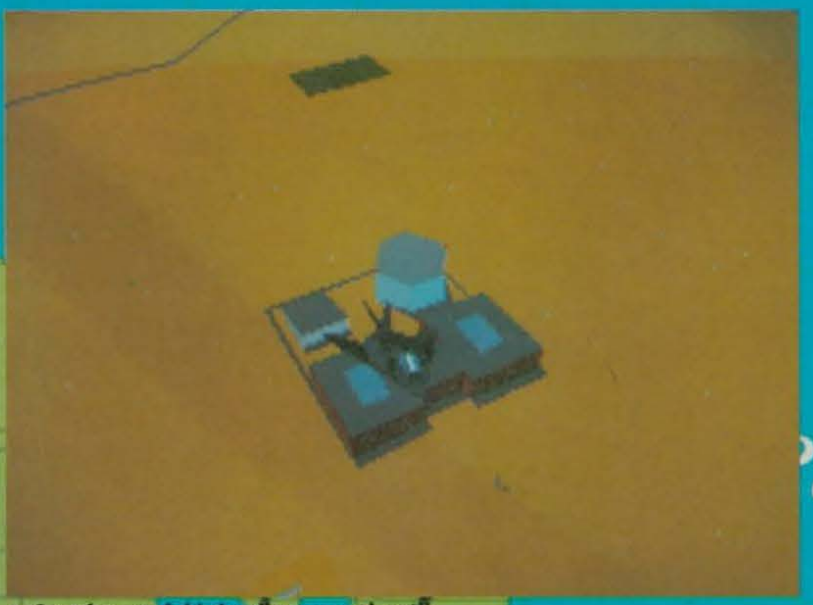


F19 Stealth Fighter è il mio secondo gioco preferito di tutti i tempi, così ero un po' ansioso di mettere le mani sul seguito e vedere che cosa può fare la caduta del segreto militare a un simulatore di volo. La Microprose ha semplicemente preso l'originale (che in effetti tecnicamente non era neanche tanto errato) aggiungendo nuovi scenari, migliorando la grafica e perfezionando i meccanismi di volo per creare una simulazione che sembra più un nuovo progetto che un seguito. La grafica è assolutamente superba: c'è un sacco di dettaglio tra i vari poligoni, e addirittura si possono vedere le luci sulle basi aeree! L'aereo in sé stesso è molto divertente da usare - vi consiglio di procurarvi un joystick analogico se ancora non ne avete uno, visto che dà alla simulazione un feeling tutto speciale che manca quando si usa il mouse. Qualcosa comunque è stato sacrificato, ovvero la fluidità e la velocità che sono davvero basse su PC meno che eccezionali. Ovviamente si può diminuire il dettaglio, ma questo toglie un po' di fascino e non è che rimedi un gran che. Nonostante tutto, *F-117 eccetera eccetera* è un gran bel gioco che dovrebbe piacere a tutti gli appassionati del genere - non perdetelo!

PAUL RAND

UPDATE

Convertiranno mai *Stealth Fighter 2.0* su Amiga o ST? Solo il tempo lo potrà dire...



▲ Guarda: una fabbrica di omogeneizzati!

mulation of
r-Elusive Jet

HAWK

7A™

GHTER 2.0







CVG HIT

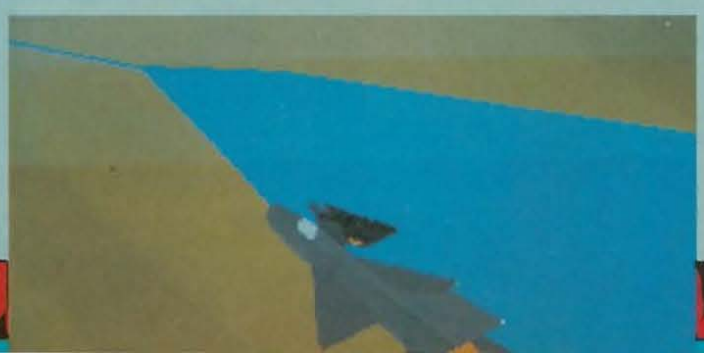
LA TECNOLOGIA STEALTH...

...E' il culmine di anni e anni di progettazione e sviluppo da parte di innumerevoli scienziati, nonché di un sacco di soldoni sborsati dal Popolo Americano tramite le tasse. L'F-117 è stato spalmato con una specie di marmellata nera chiamata RAM (Radar Absorbing Material) che letteralmente "succhia" le onde sonore come una spugna - riducendo drasticamente l'immagine radar del velivolo e rendendone più difficile l'individuazione. La forma completamente nuova del Nighthawk, tutto curvo, privo di spigoli e senza piloni per le armi (che si trovano tutte all'interno del velivolo) aiutano a riflettere meno onde sonore possibile.



VISIONI CELESTIALI

Come oramai succede in tutti i simulatori di volo, anche *F-117* ha la sua brava dose di visuali esterne e interne. Quelle classiche, tipo quella da dietro, sono discretamente spettacolari, senza dubbio però la più bella rimane quella dal missile che svolazza per l'aere in cerca del suo bersaglio!





STEALTH FIGHTER 2.0

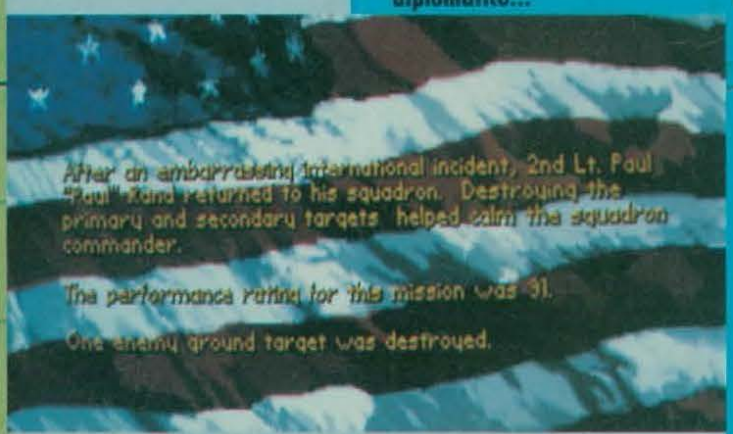
LA GUERRA DEL GOLFO

Durante l'operazione Desert Storm, l'F-117 è stato probabilmente l'aereo più efficace in tutte le operazioni in termini di aerei abbattuti - quasi una percentuale del 100% e nessuno Stealth abbattuto. E' stato detto che ogni missione intrapresa da questo velivolo avrebbe richiesto circa una trentina di aerei convenzionali per essere completata altrettanto bene, tra scorte, bombardieri e rifornimenti in volo - un incubo logistico semplificato dalla tecnologia Stealth.



▲ La villa di Saddam.

▼ Come provocare un incidente diplomatico...



PREMI E PROMOZIONI

Se avete eseguito sufficientemente bene una missione, potreste ricevere promozioni o addirittura medaglie e riconoscimenti vari. Il giocatore comincia con il grado di sottotenente e può diventare un Brigadiere Generale - che però lavora in un ufficio e non su un aereo. Le decorazioni vengono date per diverse ragioni: comportatevi bene durante una missione e vi daranno una bella medaglietta , mentre quelli feriti in azione riceveranno il Cuore Purpureo. Solo i più pazzi riceveranno infine la Medaglia al Valore!

COMMENTO

L'originale era un capolavoro - ma questo è anche meglio! Prendete uno dei migliori simulatori di volo sul mercato, modificatelo, aggiungete scenari extra, migliorate la grafica, il sonoro, la giocabilità e il realismo e avrete *Stealth Fighter 2.0*. In termini di velocità non batte certo l'incredibilie *Jetfighter II* (potete sempre togliere il dettaglio extra) ma certamente stravince in fatto di atmosfera e realismo. Come nell'originale, sembra di essere davvero sospesi nell'aria a bordo di un velivolo semi top-secret e la voglia di completare le numerosissime missioni è fortissima. La cura e l'attenzione al dettaglio impiegate in questo gioco da parte dei programmatori saltano subito all'occhio - il gioco è così realistico da giocare che è quasi un sogno! Comprate *Stealth Fighter 2.0* e perderete un bel po' di notti volando con il migliore aereo in circolazione. Non compratelo e non dormirete lo stesso un bel po' di notti pensando a cosa vi state perdendo...

TIM BOONE



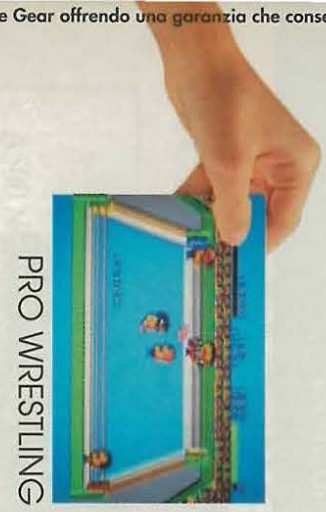
PC

GRAFICA	92
SONORO	91
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	93

SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.



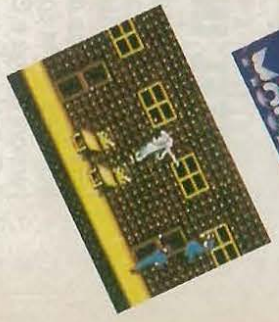






Gioco del mese

Master System II Plus





GIOCHI PREZIOSI

REVIEW

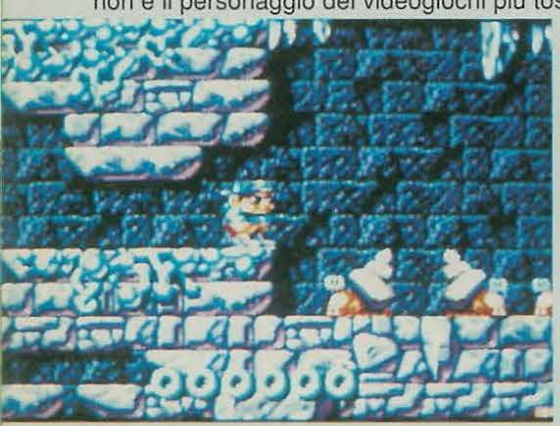
AMIGA

RENEGADE

MA POC

THE BITMA

Tutti a questo mondo hanno delle tasche, ma quelle che ci sono a Pocketland sono speciali e quelle che ha il Bitmap Kid sono ancora più speciali. Le sue tasche sono identiche a quelle di Eta Beta, e lui ci tiene tutti i suoi giocattoli - e non macchinine e soldatini, ma biciclette e guanti da boxe! Il Bitmap Kid non può proprio vivere senza i suoi balocchi così provate a immaginarvi la sua faccia quando un branco di mostri è apparso dal nulla e gli ha rubato tutti i giocattoli per poi riscomparire nuovamente sottoterra. Deciso a tutto pur di recuperarli Kid s'è rivolto al Vecchio Saggio che gli ha fatto due regali: un buco nero per raggiungere i mostri nel loro regno e un tifone (sì, avete letto bene, un tifone) da usare nelle situazioni più disperate. Così Kid s'è messo il tifone in tasca (ma chi diavolo inventa le trame dei videogiochi?) ed è partito alla ricerca dei suoi giocattoli sparsi ovunque per i quattro mondi del Male. Se riuscirà nella sua impresa, bene - in caso contrario verrà preso in giro vita natural durante dai suoi amici e, si sa, pur di evitare brutte figure il Bitmap Kid è disposto a tutto. In fondo, è o non è il personaggio dei videogiochi più tosto che si sia mai visto?





Le claustrofobiche caverne del livello 1. ▼



They've n
They've whi
This time they've

NO ONE MESSES W

COMMENTO

Considerando il tempo che ci hanno messo per realizzarlo, *Magic Pockets* doveva essere assolutamente qualcosa di fantascientifico e, ancora una volta, i Bitmap Brothers non ci hanno deluso. *Magic Pockets* è esteticamente buono, ha una giocabilità galattica e un sonoro incredibile!

Dopo l'introduzione "alla *Operation Wolf*" con una stupenda musica campionata di Betty Boo, il giocatore non si trova di fronte il solito platform con la solita grafica e i soliti stupidi pattern dei nemici: in *Magic Pockets* tutto è megafumettoso e rotondo, i nemici si muovono "intelligentemente" e i bonus non sono casuali. Ci sono anche un sacco di stanze segrete che permettono di recuperare armi extra prese dai vecchi giochi dei Bitmap (mitico il cappellino ispirato a *Xenon 2*), e senza una mappa ci metterete secoli prima di trovare tutte le uscite.

Personalmente credo che *Magic Pockets* sia il miglior gioco dei Bitmap finora. Compratelo e fatemi sapere se siete d'accordo.

PAUL RAND



MA SONO GIAPPONESI!

Oltre ad avere una grafica megarotonda e ad essere un platform game *Magic Pockets* ha una serie di sottogiochi letteralmente allucinanti che vanno da un match di pugilato con un gorilla a una corsa in bici contro alcuni mostri! Volevate più originalità? Spero siate contenti adesso...



GIC KETS

P BROTHERS

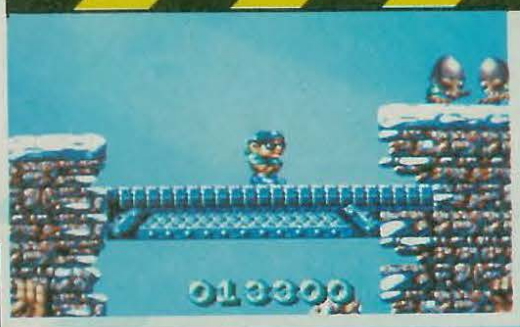
AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	93
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	93



:ked his bike.
ped his helmet.
gone too damn far...

ITH THE BITMAP KID



Dagli alle uova!

I cubetti di ghiaccio possono uccidere o intrappolare ▼ i mostri.

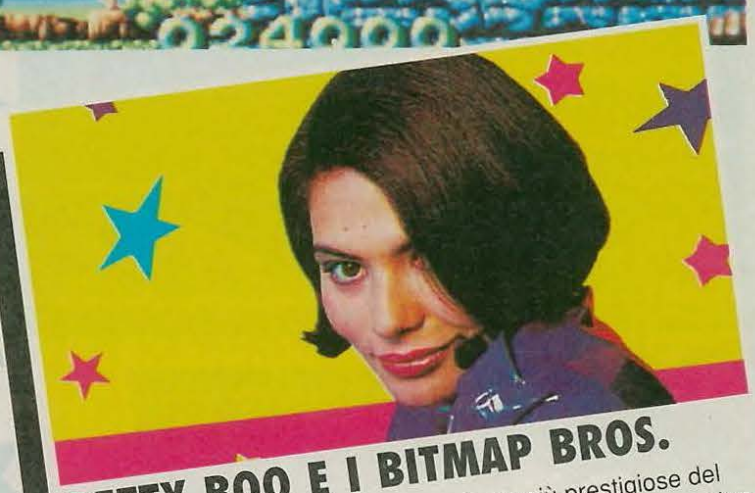


▼ Un vero coniglio.



UPDATE

La versione ST dovrebbe essere già nei negozi e non ci stupiremmo di veder arrivare *Magic Pockets* sulle console.



BETTY BOO E I BITMAP BROS.

La Renegade è una software house fra le più prestigiose del momento e una delle ragioni del suo incredibile successo, oltre ai Bitmap Brothers, è la collaborazione con l'etichetta discografica Rhythm King. I *Magic Pockets* i programmatori britannici si sono potuti avvalere delle musiche realizzate nientepopòdimeno che da Betty Boo, star della dance music d'oltremanica. Così il sonoro è [illegible] dei punti di forza del gioco, non avendo nulla da invidiare alle strepitose musiche delle precedenti produzioni Bitmap Bros. Fosse sempre così...





REVIEW

AMIGA

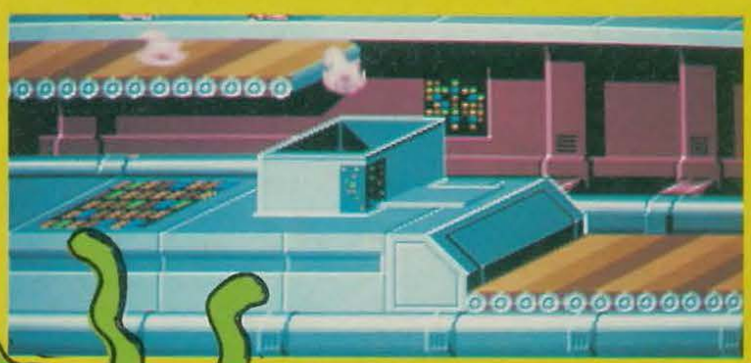
OCEAN/ACCLAIM

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACEMUTAN

Ehi ragazzi, state un po' a sentire: la Terra è in guai seri e l'unica persona che può salvarla sono io, Bart Simpson! Una flotta di putridi alieni è atterrata sul nostro bel pianeta e adesso sta cercando di costruire un'arma globale per poter disintegrare il mondo intero! Come se non bastasse, questi schifidi extraterrestri sono in grado di assumere sembianze umane e mimetizarsi alla perfezione. Per fortuna ho i miei mitici occhiali a raggi X, che mi permettono di smascherarli!

L'unico modo per sconfiggerli è recuperare gli oggetti che servono agli alieni prima che lo facciano loro e nasconderli con il mio incredibile spray! Purtroppo per avere qualche speranza di riuscirci devo convincere il resto della mia famiglia, e voi sapete meglio di me che non crederanno a una parola di quello che dirò!

Sì, avete ragione: sono in un gran casino. Ora è meglio che prenda il mio skateboard e vada prima che la Terra salti per aria per colpa di quegli stupidi alieni...





COMMENTO

Aaargh! Non lo sopporto! Scusate lo sfogo ma ci voleva: non riesco davvero a capire come possa piacere a così tanta gente quel pupazzo itterico chiamato Bart! E' odioso, disegnato male e ha una voce da beota: potevo capire la Batmania, ancora ancora quella per le Turtles, ma i Simpsons proprio... Tanto per gustare, anche il videogame omonimo si attesta su livelli mediocri: in realtà si tratta del solito gioco "alla Nintendo" (salta, raccogli quel bonus, evita quel nemico... praticamente l'ennesimo clone di Mario) convertito pari pari sull'Amiga. Certo, lo scrolling non è male e l'introduzione in stile cartone animato è molto bella (lo ammetto) ma per il resto...

Sprite minuscoli, giocabilità ridottissima e sistema di controllo quantomai astruso.

Se fate parte della massa di pecoroni che sbava per Bart & family potrebbe anche piacervi; se invece avete un attimo di senso estetico in più dategli solo un'occhiata.

SIMON CROSIGNANI

L'ARSENALE TOTALE

Per fortuna di tutti i videogiocatori ci sono un bel po' di armi & oggetti che tornano utili a Bart durante la partita. Eccone qualcuno tanto per gradire...



PISTOLA A VENTOSA: Può essere usata solo nel Museo; ognuna ha solo dodici colpi, quindi occhio a non sprecarli!



FIONDA: Come per la pistola anche con la fionda ci sono solo dodici colpi a disposizione, da usare stavolta al Parco Giochi.

REVIEW

UPDATE

Bart Vs The Space Mutants sarà presto disponibile per ST, C64 e Spectrum e la versione Nintendo dell'Acclaim (da cui sono state convertite le versioni per tutti gli altri formati) dovrebbe arrivare nei nostri negozi giusto per Natale.



L'ODISSEA DI BART

L'avventura del bambiniello giallo inizia per le strade di Springfield, dove Bart deve recuperare tutti i pezzi che compongono l'Arma Totale prima che lo facciano gli alieni.

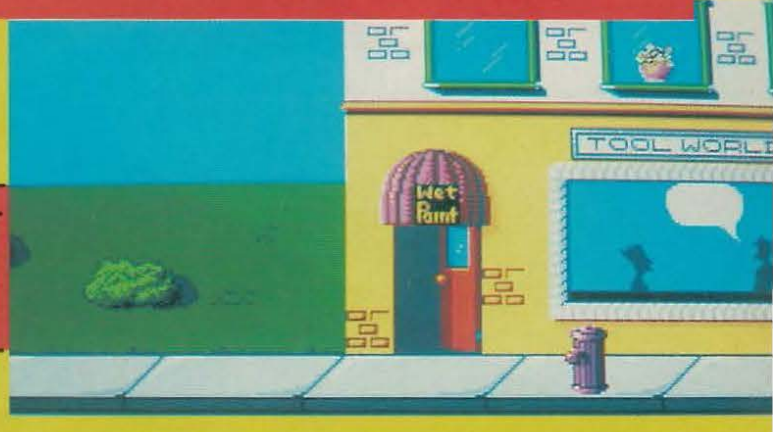
Se riesce nel suo intento può passare al Centro commerciale di Springfield e lanciarsi in una caccia al cappello (!) sempre cercando di precedere gli schifidi extraterrestri. Nel parco giochi di Krustyland l'obiettivo principale di Bart sono invece i palloncini che il nostro eroe può raccogliere o colpire con la fedele fionda. L'importante, ormai lo sapete, è che non cadano in mano agli invasori.

Nel museo Bart può finalmente far sfoggio della sua stupenda pistola a ventose e recuperare tutti i cartelli sparsi qua e là. Il tutto per arrivare ala scena finale, ambientatata all'interno della centrale elettrica di Springfield dove Mr Simpson si deve ingegnare per rimettere al loro posto tutte le barre di sicurezza del reattore nucleare spostate in precedenza dagli alieni.

Ma non si faceva prima a blastarli appena atterrati?

AMIGA

GRAFICA	76
SONORO	70
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	73



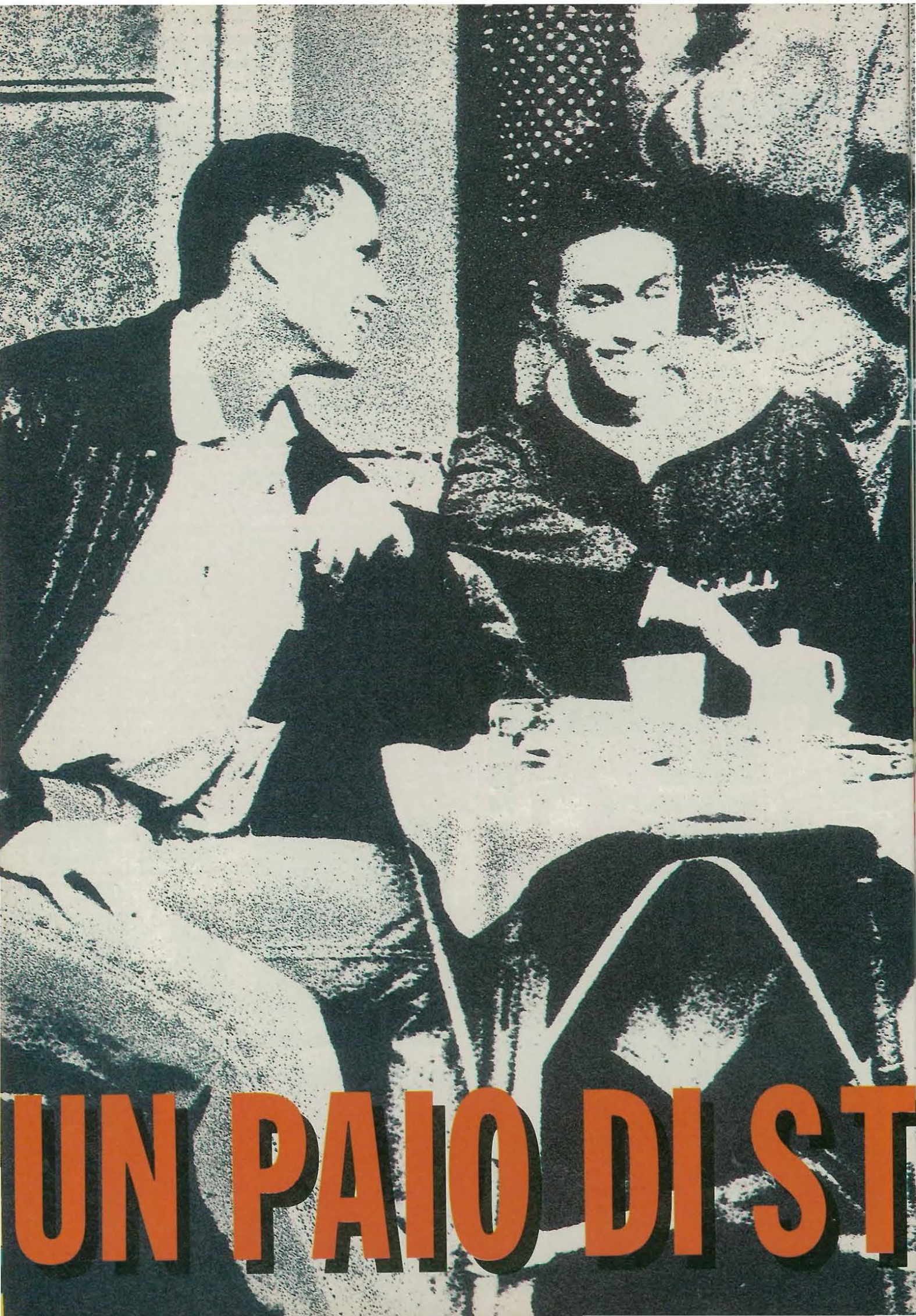


SPRAY: Permette a Bart di nascondere tutti gli oggetti ricercati dagli alieni semplicemente spruzzandoci sopra un po' di vernice.

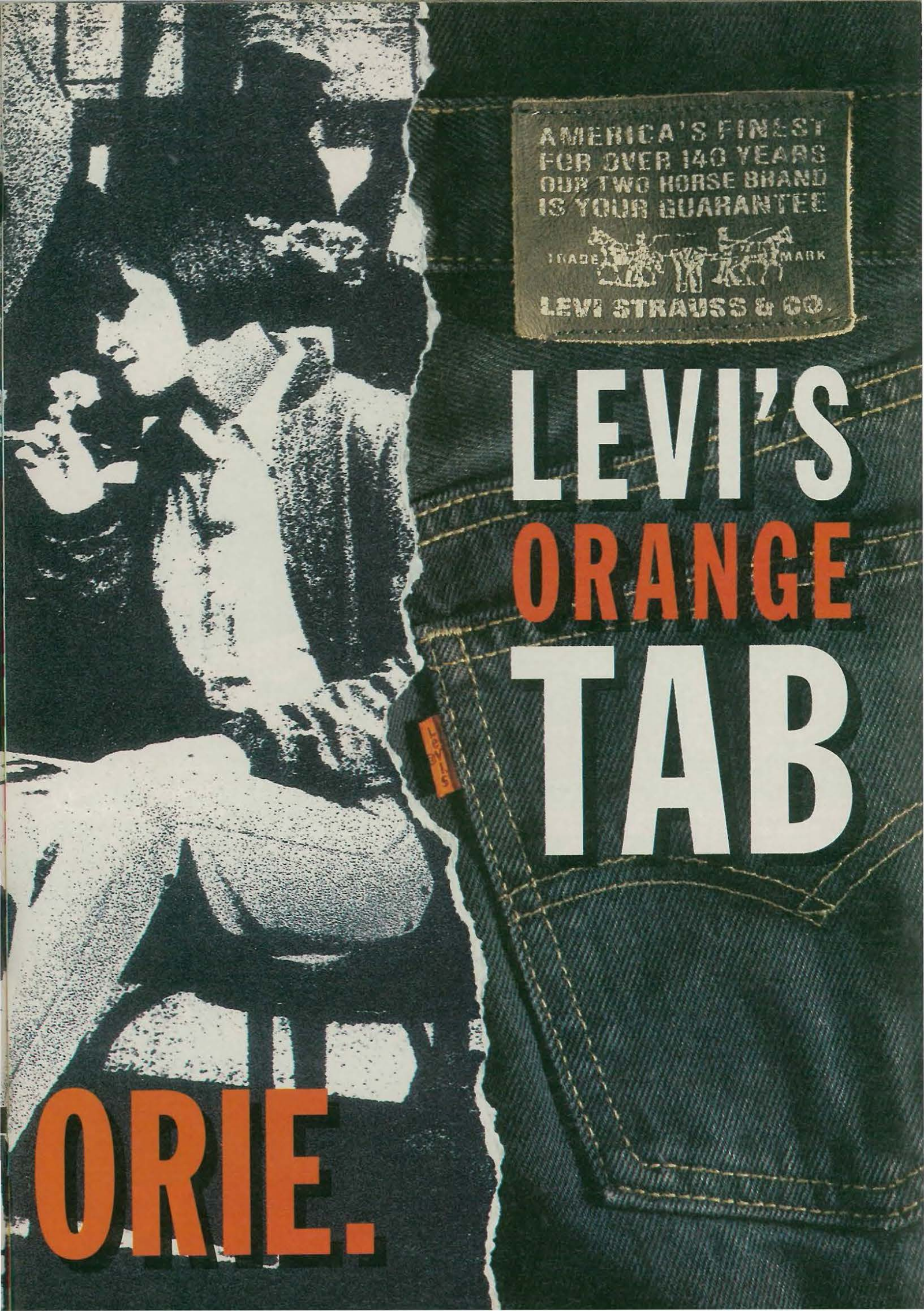


MONETE: Utilissime nelle situazioni più disperate: permettono di comprare chiavi, razzi, bombe e calamite. Bart può portarsele in giro e usarle quando meglio crede.





UN PAIO DI ST


AMERICA'S FINEST
FOR OVER 140 YEARS
OUR TWO HORSE BRAND
IS YOUR GUARANTEE
TRADE MARK
LEVI STRAUSS & CO.
LEVI'S
ORANGE
TAB
ORIE.

REVIEW

MEGADRIVE

SEGA

Oh, no! Mentre l'apprendista stregone Topolino stava godendosi un momento di meritato riposo, un malefico vento proveniente dal Monte Calvo ha invaso il castello soffiando via le note dal libro di magia musicale dello stregone, sparpagliandole per tutto il regno di Fantasia! Sempre pronto all'avventura (e sempre spaventato dalle reazioni del boss), Topolino raccoglie allora un paio d'incantesimi e lascia il castello alla ricerca delle note perdute. Ma Fantasia è un mondo enorme e pericoloso per un piccolo sorcio solitario, e ciascuna delle sue quattro regioni nasconde un sacco di sorprese. Riuscirà Topolino ad affrontare coccodrilli, funghi assassini e - naturalmente - le scope ballerine per recuperare le note e tornare al maniero sano e salvo? Beh, se non ce la fa lui...



BONUS PER RODITORI

Con un po' di fortuna, Topolino può trovare oggetti bonus che migliorano le sue capacità magiche e di resistenza.



LIBRO MAGICO: Aumenta i punti magici e il punteggio.



STELLE: Alzano il numero di Cuori e danno punti.





SFERE DI CRISTALLO, POZIONI, UOVA: Punti bonus.

COMMENTO



Fantasia era uno dei giochi più attesi dell'anno, e scoprirlo una schifezza è stata proprio una sorpresa. Lo scenario si basa sui cartoni e le colonne sonore di Disney, ed è un peccato che uno dei punti più deboli del gioco sia proprio la musica. Non c'è dubbio che la grafica sia deliziosa, ma l'atroce rilevamento di collisione fra sprite e la difficoltà eccessiva rovinano l'effetto. Lo sprite di Topolino è assolutamente perfetto, ma basta che appaia un nemico per morire subito. La cosa rende il gioco stupidamente difficile e l'unico sentimento che ispira è frustrazione. Una programmazione scarsa e una pessima progettazione hanno rovinato quel che avrebbe potuto essere uno dei migliori giochi in assoluto per Megadrive. Se volete un bel gioco di piattaforme, meglio rivolgersi a *Sonic* o al primo Topolino: *Castle of Illusion.*

FRANK O'CONNOR

MOMENTI MAGICI

Topolino può usare due tipi di magia - incantesimi grossi e piccoli. Quelli piccoli richiedono un solo punto magico e sono comodi per eliminare i nemici più piccoli. Naturalmente, gli incantesimi più potenti servono per affrontare i cattivi più grossi e richiedono tre succulenti puntacchioni.



REVIEW





MUSICA, MAESTRO!

Raccogliere una nota non solo avvicina Topolino al suo scopo di ritrovare tutta la musica dello stregone, ma lo fa illuminare rendendolo immune agli attacchi delle creature di Fantasia. Occhio, però, perché l'invincibilità dura molto poco...

COMMENTO



Il secondo gioco di Topolino per il Megadrive è, come il suo predecessore *Castle of Illusion*, dotato di una grafica da cartone animato che replica perfettamente quella del film da cui è tratto. Topolino stesso si muove con la plasticità di un personaggio degli anni '40! Visto che c'è anche una bella selezione di brani di musica classica, ci si aspetterebbe un bel gioco nostalgico. Purtroppo, invece, questo succulento prodotto è stato rovinato da una giocabilità inesistente. Il gioco è tanto difficile da mettere alla prova anche i nervi del giocatore più paziente, e potete immaginarvi gli insulti che sono volati qui in redazione quando abbiamo dovuto impiegare un'ora solo per uscire dal castello senza rimanere bolliti dai paioli, spazzati dalle scope e molestati dai funghi. Se c'è un po' di giustizia al mondo, sarebbe il caso che la persona responsabile del livello di difficoltà fosse fucilata immediatamente. Il gioco poteva dare tanto... ma non rende nulla. Gran peccato - poteva essere qualcosa di superspeciale.

PAUL RAND



ASIA





MEGADRIVE

GRAFICA	89
SONORO	81
GIOCABILITÀ	51
LONGEVITÀ	58
GLOBALE	**53**

SUPER FAMICOM

KONAMI

GEON
THE WAR

Stress? Ritmi di lavoro troppo movimentati? Emicranie? Digestiv... ehm, che ne dite di una bella vacanza? Non so voi, ma i due protagonisti di *Ganbare Goemon* hanno deciso di passarle in quel del Giappone dove - come è noto - abbondano i parchi divertimento, le sale gioco e le occasioni di divertirsi. Martellare talpe, giocare a dadi o entrare in labirinti - ditelo e lo avrete.

Tutte le attrazioni però costano soldi, che i nostri due amici momentaneamente non hanno. Ma la situazione è presto risolta: pestando a sangue i malintenzionati del posto è possibile procurarsi moneta sonante o altri gadget.

I due hanno un solo compito da svolgere: in diciannove distretti del Giappone sono stati rapiti alcuni gattini, e i due dovranno liberarli ammazzando prima il cattivone che li rende prigionieri. Buon divertimento!





COMMENTO

Ganbare Goemon è assolutamente galattico! Se non avessi avuto tra le mani il piccolo joypad grigio e non avessi visto il Super Famicom attaccato al monitor avrei quasi pensato a un coin-op. Poi ho pensato "no, non è possibile, non ce ne sono di così vari!". *Goemon* infatti è il trionfo del sottogioco, miliardi di cose da fare che rasentano quasi la dispersività. Anche il gioco in sé stesso comunque è molto divertente - un sacco di schermi diversi con tanto di porte segrete, passaggi nascosti e azione incessante a due giocatori in contemporanea significano davvero un sacco di divertimento. Mi è molto piaciuta la caratterizzazione dei due personaggi, ognuno con il proprio comportamento e le proprie armi. Infine, la realizzazione è tremenda: la grafica è sbalorditiva, tonnellate di colori e parallasse, animazioni mozzafiato e un sacco di umorismo mentre il sonoro è composto da effetti "coinopposi" e musiche allegre che non vengono mai a noia. Senza dubbio questo è il miglior gioco uscito ultimamente per Superfamicom, ed è pure un sacco divertente. Compratelo!!!

MARCO AULETTA





...MAN ...OR

CVG HIT

がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻

ゆきひめきゅうしゅつえまき



Menate i passanti per fare soldi.

MAMMA LI DEMONI!

In ogni livello c'è una porta che, una volta oltrepassata, vi condurrà ai domini del cattivone di turno. Dopo un piccolo colloquio con una statua (!?!) i due potranno proseguire e marciare verso il demone rapitore. A questo punto... botte da orbi!

▼ Goemon viene investito da una lancia.





L'agenzia di viaggi che porta al livello successivo.

▼ Un clone di *Breakout* si nasconde fra i sottogiochi.



GADGET A MANDORLA

Menando la gente si ottengono spesso dieci ryo - da tesaurizzare o usare come arma da lancio. Alcuni sono più generosi e rilasciano un gattino che potenzia la vostra arma sino a tre volte. Inoltre si possono comprare delle bombe, sandali coll'infradito per andare più veloci e cosette varie.

GEOMAN WARRIOR



▲ Argh! Spaventatori con la maschera da polpo!



GRAZIE!!!

A Micromania e Computerland per averci fornito la cartuccia.

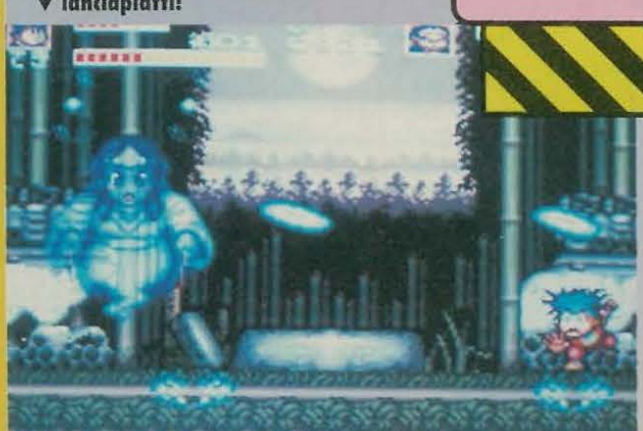
▼ Un lampadario come nemico...



ATTRAZIONI DOVECOMEQUANDO

Nel gioco incontrerete esercizi di tutti i tipi: locande per dormire, negozi, sale giochi con maxi monitor, agenzie di viaggi per cambiare quadro, case in cui giocare ai dadi, mini luna-park con giochi come *MoleBasher* (dovete martellare a sangue delle talpe), uno strano tiro al bersaglio e persino una specie di slot-machine.

Distruggete la demonessa ▼ lanciapiatti!



COMMENTO



Incredibile! Quello che sembra a prima vista essere un banalissimo (e bruttarello) beat 'em up ambientato nel medio evo giapponese è nientemeno che il gioco per Super Famicom più vario mai pubblicato! *Ganbare Goemon* è pieno zeppo di sottogiochi di ogni sorta - da un telequiz in nippolingua stretta a uno stupendo remix di *Gradius* - sufficienti per fare tenere incollato al video anche il giocatore più smaliziato e annoiabile del mondo. Quel che sconvolge, però, è che oltre ai sottogiochi ci sono anche livelli di piattaforme alla *Sonic*, di combattimento alla *Ghosts 'n' Goblins* e di labirinto alla *Zelda* che, realizzati in maniera semplicemente perfetta, costituiscono una specie di bigino dell'universo videogiochistico. Comprando *Ganbare Goemon* vi portate a casa una quarantina di titoli differenti, e tutti belli. Cosa potete desiderare di più?

FABIO ROSSI

FAMICOM

GRAFICA	88
SONORO	92
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	93

NEWEL® srl

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

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!



GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO

(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

COME SOPRA CON DUE GIOCHI L. 175.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000



SEGA GAMEGEAR

(portatile a colori)

L. 298.000

SUPEROFFERTE A PREZZI FANTASTICI COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!



MEGADRIVE

giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

GIOCHI DA L.39.000 **"ESEMPIO" SONIC THE HEDGEHOG L.95.000**



PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI

PC ENGINE "GT" L. 648.000

ULTIME NOVITA'



NINTENDO SUPERFAMICOM

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

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.99.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA

ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE

TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE

ARRIVI SETTIMANALI

RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

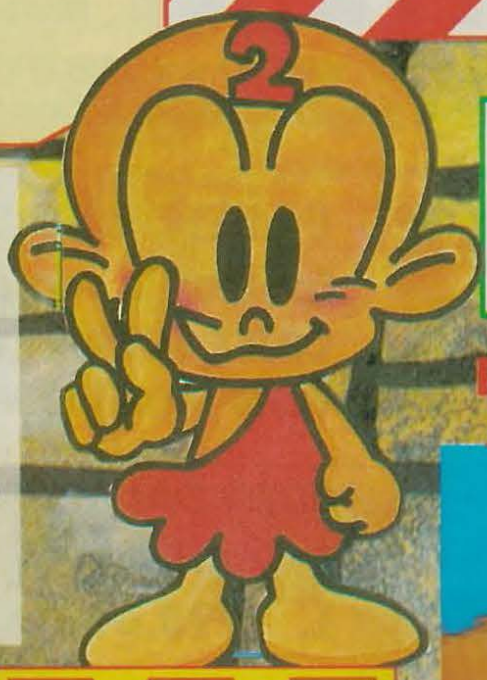
PC ENGINE

HUDSON SOFT

Nel paleolitico la vita era duretta, specie per il piccolo PC Kid. Oltre a essere minacciato da ogni sorta di dinosauri, Bonk il Dragosauro gli ha pure rapito (di nuovo!) la ragazza. Senza potersi nemmeno rilassare un atttimo dalla sua prima avventura neolitica, il cavernicolo capoccione parte nuovamente alla ricerca della sua dolce compagna.

PC Kid 2 vede il ragazzino pelato impegnarsi in sei scenari infestati dagli sgherri di Bonk. Come in passato, PC Kid può eliminarli pigliandoli a craniate o divorando uno spiedino piccante che lo rende temporaneamente invincibile.

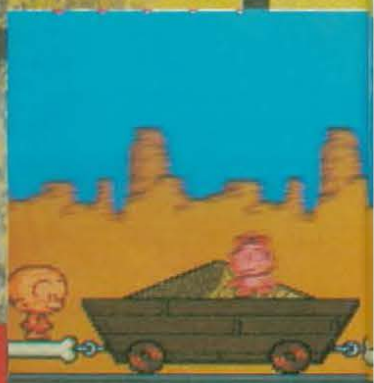
Ci sono anche un sacco di livelli bonus, in cui il ragazzino può raccogliere dozzine di oggetti bonus e, naturalmente, abbondano gli enormi e bizzarri guardiani di fine livello che vanno capocciati a morte per poter proseguire verso la tana dell'orrendo Bonk.



PC

PITHECA





PC ENGINE

GRAFICA	80
SONORO	67
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**90**



▲ Ecco un bonus: il cuore reintegra l'energia.



▲ Uhm: Una metropolitana neolitica!

CREATURE COCCOLOSE



Sono tornati - gli Uovosauri! Questi tenerosi mostriciattoli con mezzo guscio d'uovo in testa erano già al servizio di Bonk durante la prima battaglia, e ora si sono moltiplicati! Ormai non impersonano solo i cavernicoli, ma anche cacciatori di farfalle, minatori, pescatori e appassionati di surf. Ce ne sono anche di placidamente addormentati - ma comunque letali! Mai fidarsi di un uovosauro...

KID 2

NTHROPUS COMPUTERUS



PALEOGHIOTTONERIE

Il cibo preferito da PC Kid - gli spiedini - sono di due tipi: dolci e piccanti! I primi trasformano PC Kid in un concentrato di bontà dotato di ciglia lunghe capace di eliminare i nemici a bacioni. Gli altri lo fanno impazzire permettendogli di passare attraverso i nemici senza danno e ucciderli ad alitate roventi!





DITELO COI FIORI

Per raggiungere i numerosi livelli-bonus nascosti, PC Kid deve raccogliere degli enormi fiori gialli. Una volta arrivato, basta raccogliere il maggior numero possibile di faccine sorridenti prima che il tempo finisca o si precipiti nel vuoto. A questo punto, le faccine vengono convertite in punti e Kid torna al punto in cui ha raccolto il fiore. Comodo, vero?





COMMENTO



Purtroppo non ho mai avuto l'occasione di giocare col primo *PC Kid*, ma dopo aver provato *Bonk's Revenge* posso intuire perché il buffo cavernicolo abbia avuto tanto successo.

Sul PC Engine è sempre mancato un buon platform game, e la varietà e la simpatia grafica di rappresentano un'ottima risposta alle meraviglie degli ultimi *Sonic* e *Mario*.

Punto di forza del gioco sono i molti tocchi di umorismo grafico (alcune animazioni sono irresistibili), ma anche gli altri aspetti rappresentano quanto di meglio si possa trovare in campo "piattaformico" su questa macchina.

Il sonoro, ad esmpio, è davvero notevole e la mappa di gioco semplicemente immensa grazie anche ai molti quadri nascosti. Dategli un'occhiata: non ve ne pentirete!

FABIO ROSSI

MASTER SYSTEM

TECMAGIK

Il confronto tra il Bene e il Male fa da scenario alla maggioranza dei videogiochi, ma con *Populous* questa lotta è stata portata all'esasperazione: i protagonisti sono infatti, il dio del Bene e quello del Male, in una lotta senza esclusione di colpi. Essendo delle divinità però il combattimento non si tiene su un ring di pugilato: anzi, sono i poveri fedeli di uno e dell'altro che si devono scannare fra loro per la vittoria finale del proprio idolo. Ogni dio deve accumulare il maggior numero di seguaci possibile donandogli abitazioni sempre migliori in cui, ehm, procreare e vivere: una volta raggiunta una sufficente quantità di fedeli, gli dei possono mandare i loro eserciti a scontrarsi in combattimento fino a quando una razza viene cancellata dalla faccia della Terra.

Il Bene e il Male possono comunque disporre, una volta accumulata abbastanza fede, di qualche intervento divino extra che permetta di ristabilire le sorti o di prendere il controllo totale del mondo. Una volta avverata quest'ultima ipotesi si passa al livello successivo.

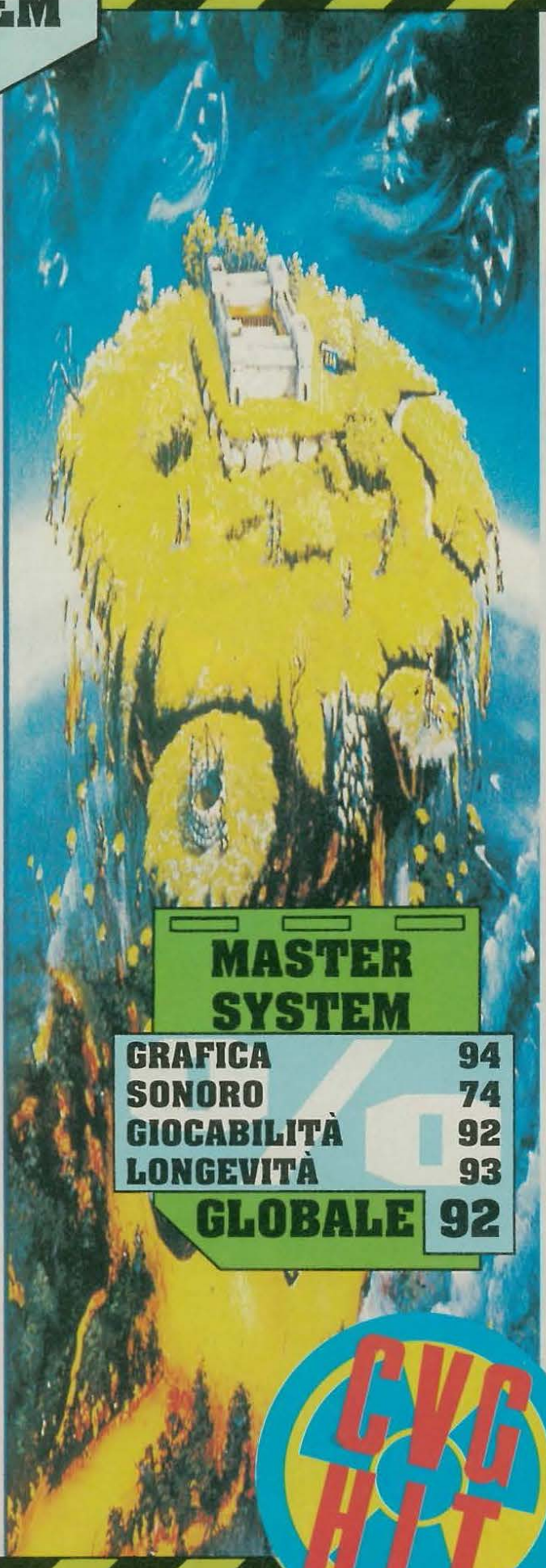


▲ Tanti microcastelli si riuniscono.



STRATEGIE & TATTICHE

Storicamente la maggioranza delle guerre è stata combattuta per conflitti religiosi, e P*opulous* non fa eccezione. Una volta raggruppato un gran numero di fedeli è possibile scagliarli contro il nemico in diversi modi: il più semplice è quello di cliccare sull'icona con le spade incrociate, che invita i vostri fedeli ad attaccare il nemico senza schemi precisi. Il più violento è invece attuabile solo dopo aver accumulato un bel po' di fede: scegliete un credente, trasformatelo in guerriero e poi, cliccando sull'icona con l'elmetto, in cavaliere. A questo punto il fedele prescelto uccidera tutti i nemici che gli si pareranno davanti e incendierà le case del vostro avversario assorbendo l'energia di tutti i personaggi incontrati: una sorta di Terminator biblico, insomma.



MASTER SYSTEM

GRAFICA	94
SONORO	74
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92

CVG HIT

POPULOUS



▲ I possedimenti nemici. Vai col terremoto totale!







E ADESSO ESAGERIAMO!

Le versioni per computer di *Populous* davano la possibilità di conquistare quattro tipi di mondi diversi fra loro, ma alla Tecmagik hanno deciso di fare le cose in grande, aggiungendo i livelli di *Promised Lands* e inventandone di nuovi. In tutto avete così la bellezza di 5000 mondi! Melium abundare quam deficere...

UPDATE

Populous è disponibile per ST, Amiga e PC già da qualche anno e per Megadrive e Super Famicom da qualche mesetto. Tutte le versioni sono fantastiche e valgono la pena di essere comprate insieme al disco di espansione *Promised Lands* con un sacco di livelli extra (disponibile solo per computer).

COMMENTO



Devo proprio ammettere che avevo un bel po' di riserve nel vedere la cartuccia di *Populous* sulla mia scrivania: non credevo davvero che questo gioco potesse essere convertito con successo sul Master System - dopo tutto il team Bullfrog (programmatori di tutte le versioni 16 bit) aveva avuto i suoi bei problemi anche con la versione Amiga. E invece.... Sorpresa! Ecco una conversione per Sega con grafica pressochè identica alle controparti per sedici bit, scrolling velocissimo e fluido e, finalmente, un sistema di comando ben studiato (a differenza della scomodissima versione Megadrive). E' rincuorante vedere giochi di questa caratura convertiti sul Master System piuttosto che traballanti shoot 'em up e noiosissimi platform game; se i prossimi prodotti per questa console saranno sullo stesso livello dei giochi Tecmagik si prospetta un futuro quantomai roseo per l'otto bit di casa Sega. Nel frattempo, che ne dite di comprarvi *Populous*?

SIMON CROSIGNANI

SOFT center

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

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vittorio Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

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

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnuti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

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

MOLISE:
TERMOLI (CB) - COMPUTER SHOP Via F. d'Ovidio 17

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB C.so Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 12
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

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

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
SASSARI - LIBRERIA MESSAGGERIE SARDE P.zza Castello 11
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - I.T.I. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

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

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
CEREGNANO (RO) - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via C. Colombo 1
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Rossini 16
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER
DISTRIBUZIONE

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
DISTRIBUZIONE

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

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni) T.C.

REVIEW

NINTENDO

MB GAMES

From the Arcade

MARI M

Un tempo essere una biglia era una cosa tranquilla. Si stava con i propri amici in un bel sacchetto caldo, e si usciva per lavorare solo quando qualche ragazzino si annoiava e tirava fuori tutti per farli muovere un po'. E anche così non era tanto male. Vabbé che si finiva per darsi capocciate l'un l'altro, ma si sopportava bene e bastavano un paio di aspirine per rimettersi.

Da quando siete caduti giù per uno scarico, però, la cose si sono fatte acide. Persi in un mondo dal quale solo le biglie più atletiche possono sperare di scappare, c'è poco da fare. Vi trovate infatti nel mondo segreto della Maratona Biglica - una specie di Running Man per oggetti tondi di vetro. Diviso in sei livelli di difficoltà crescente, ogni biglia impegnata deve raggiungerne la fine entro un tempo prestabilito - o son cavoli.





Springies



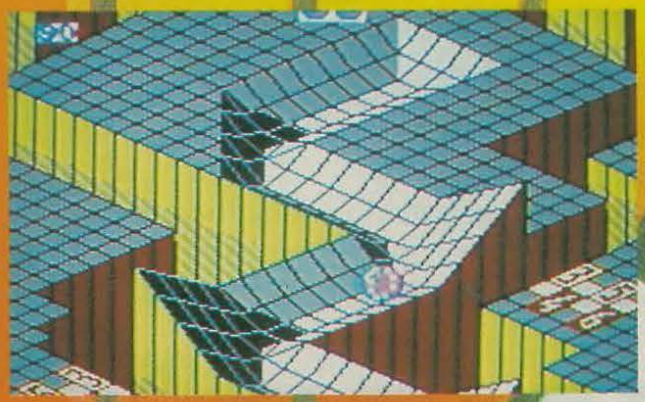
Black Marbles

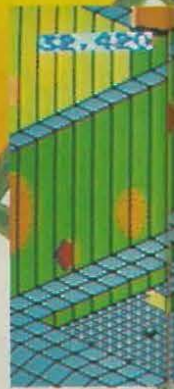
COMMENTO



Ci sono giochi che si amano o si odiano. Ma *Marble Madness* si ama e si odia allo stesso tempo! Questa eccellente conversione da coin-op è tanto coinvolgente - e atrocemente frustrante - che giocarlo troppo a lungo vi farà impazzire e implorare di venire rinchiusi in manicomio! Col tempo la giocabilità migliora fino a far sperimentare manovre spettacolari, al che si precipita in qualche buco un bilione (eh eh!) di volte, si perde un sacco di tempo e si scopre poco oltre che manca il tempo di finire il livello. E anche quando si arriva in fondo con un certo margine di secondi, si prende sempre la strada sbagliata e si deve tornare dove si sarebbe dovuti essere, per arrivare al traguardo con mezzo secondo di ritardo! Sul piano della grafica, *Marble Madness* sul NES è molto fedele all'originale, che del resto è vecchio come il cucco. Il sonoro è bruttino e probabilmente vi farà abbassare il volume, ma quel che conta è lo schema di gioco. Grandioso, ma non cercate di giocarlo se soffrite di pressione alta...

PAUL RAND





lassic

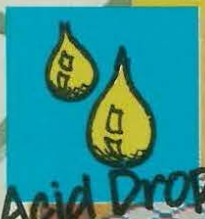
BLE ADNESS®

REVIEW





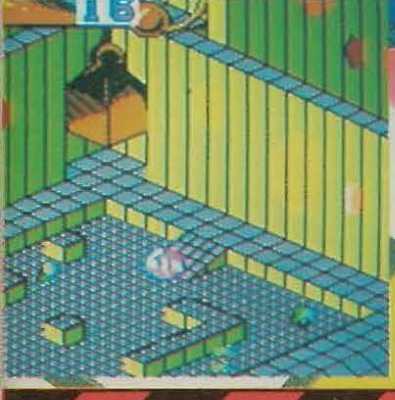




E' SOLO UNA QUESTIONE DI TEMPO

Ogni livello di *Marble Madness* va completato entro un limite di tempo per poter passare al successivo. Strada facendo bisogna evitare di far cadere la sfera giù dal percorso, il che farebbe perdere tempo prezioso. Inoltre, ci sono un sacco di ostacoli surreali messi lì apposta per dar fastidio. Alla fine del quadro, i secondi rimanenti vanno ad aggiungersi a quelli previsti per affrontare il percorso seguente - sempre più difficile!







COMMENTO



Non si può uccidere un grande gioco, e *Marble Madness* è tornato più in forma che mai sul Nintendo! Questa è la conversione di uno dei più classici coin-op, ed è incredibilmente fedele! Graficamente non è un granché - come l'originale. Anche il sonoro è piuttosto mediocre - come l'originale. Ma in termini di giocabilità è perfetto, ottimamente bilanciato fra una difficoltà inenarrabile e la voglia di fare sempre una partita in più. La voglia di vedere com'è fatto il mondo successivo spinge continuamente avanti, oltre ogni trappola e sporco trucco proposto - anche quando la cosa rasenta l'ossessione. *Marble Madness* non è solo un bel ritorno alle origini, ma diverte come allora. Compratevi *Marble Madness* e godetevi un bel gioco e parecchie notti in bianco in un meraviglioso mondo pieno di assurdità che potrebbero farvi impazzire...

TIM BOONE

NINTENDO

GRAFICA	81
SONORO	70
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	**85**

REVIEW

MEGADRIVE

SEGA

Bam! Sock! Pow! E l'ora delle botte da orbi! Proprio quando si cominciava a pensare che *Final Fight* su Super Famicom avesse chiuso il capitolo dei picchiaduro (anche se deve uscire *Street Fighter II* per Megadrive CD, PC Engine CD e Super Famicom), ecco arrivare dalla Sega questo capolavoro! *Streets of Rage* ha più di una somiglianza con *Final Fight*: è un picchiaduro a scroll orizzontale alla ..... (riempire a piacere) con una fantastica azione a due giocatori in contemporanea.

Mr. Big, il boss più grasso che sia mai esistito, ha preso il controllo della città dove vivono i più pericolosi attaccabrighe di tutta l'America. Questi tre tizi hanno deciso di andare a calciare il suo grosso panzone e voi dovrete prendere il controllo delle loro azioni tramite joypad. Ognuno di loro (due tizi e una fanciulla) ha a disposizione un sacco di mosse differenti, che vanno dalla boxe al kung-fu al fuori-vedi (specialissima arte marziale che si impara a scuola: "fuori vedi, eh!"). Ci sono inoltre combinazioni speciali, mosse segrete e la più bizzarra smart-bomb mai vista al mondo.



▼ Blaze si dà da fare con i fustacchioni del posto.



COMMENTO

Mi è quasi venuto un colpo quando ho inserito *Streets of Rage* nel Megadrive per la prima volta. Il gioco comincia con una stupenda sequenza d'apertura e un grandioso remix house di una musica orientale. Da qui in poi, le cose non fanno altro che migliorare. Lo schermo iniziale vi permettere di scegliere il personaggio tra tre disponibili, ognuno con le sue particolari tattiche. Si può persino giocare in doppio aiutandosi l'un l'altro - o menandosi come dei pazzi! La grafica è letteralmente stupenda - gli sprite sono meravigliosamente animati, tanto da sembrare vivi. I fondali di alcuni quadri sono quasi fotografici, e rendono perfettamente l'idea di una città piena di disagi, squallore e pattuglie di ninja vaganti. Se le botte a tutto spiano senza un perché sono il vostro pane quotidiano, andate da uno psicologo, restateci qualche anno in cura e compratevi *Streets of Rage* - non ve ne pentirete!

FRANK O' CONNOR

CVG HIT



MEGADRIVE

GRAFICA	91
SONORO	92
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	93





▲ Dolore sempre vivo!

STREETS OF RAGE

OK, furbetti, vi siete accorti che la versione giapponese ha un titolo diverso. E con ciò? ▼



PRIMA E DOPO LA CURA

Ecco un riassunto delle capacità dei tre amigos. Ognuno dei tre è specializzato in uno stile differente. Quelli a destra sono i redattori inglesi...





ADAM: Preferisce atterrare sui nemici con un calcio volante, e può riservare sorpresine come i calci all'indietro. Oz Browne (a destra) crede di assomigliarli.





AXEL: La sua specialità è massacrare prima e parlare dopo. Può sembrare un po' delicato, ma è veloce e fa male. Paul Rand (a destra) è decisamente più brutto.





BLAZE: Non solo è una bella fi...gliuola, ma anche un'esperta di judo e non chiede niente di meglio che aggrovigliarsi con uomini muscolosi e sudati negli angoli più bui della città. Naturalmente per spezzar loro le ossa (e cosa credevate)! Yvette Nicholls (a destra)... hmm... preferiamo Elena.

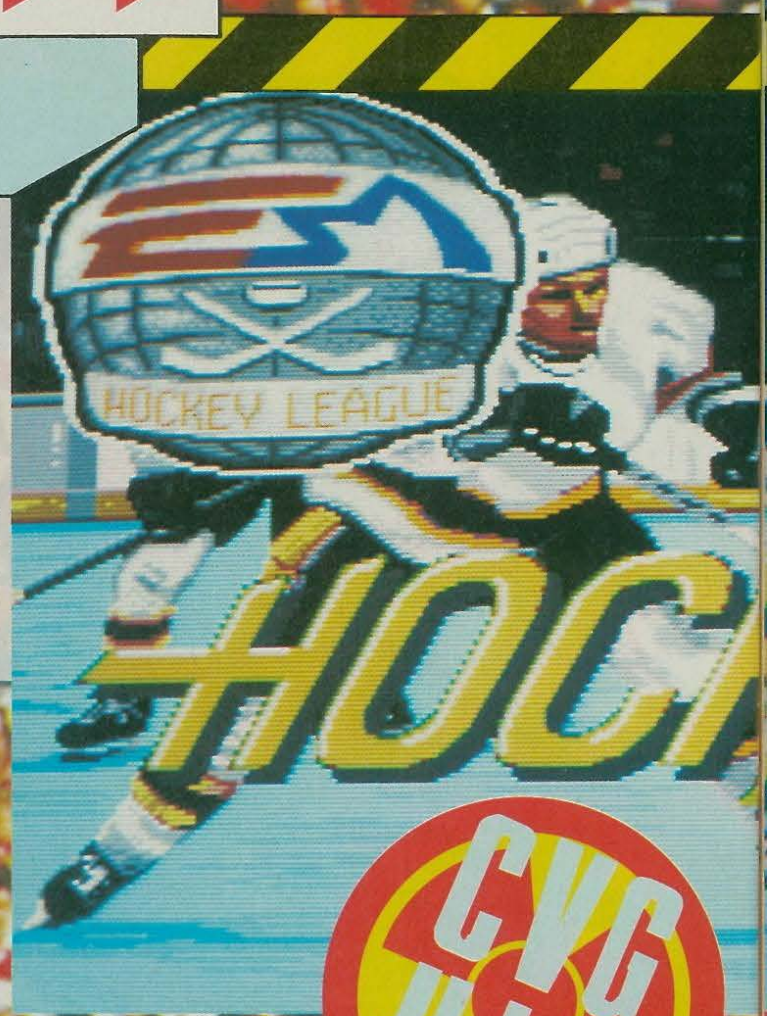
REVIEW

MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS

L'estate è ormai un lontano ricordo, la primavera è ancora distante e iniziano a cadere le prime nevi, perciò che ne dite di correre alla più vicina pista di pattinaggio e lanciarvi in una violentissima sfida a hockey su ghiaccio? Ah, detestate vedere scorrere il sangue, soprattutto se è il vostro? Beh, non vi diamo tutti i torti; in questo caso è molto meglio una salutare partita con la versione simulata di questo sport per Megadrive, realizzata dalla Electronic Arts (già produttrice di *John Madden Football*). L'obiettivo di questo gioco è semplicissimo: bisogna segnare tanti goal - molti più di quanti ne segna l'avversario. L'unica stranezza è che non bisogna farli con una palla, ma con un puck, ossia un disco metallico piatto e velocissimo. In *EA Hockey* è possibile selezionare il proprio team tra un gran numero di squadre, scegliere se giocare contro il computer (da soli o in due) o contro un vostro amico, la durata di ogni partita e persino se utilizzare il regolamento ufficiale o una versione "abarth", più tollerante. Ci sono anche risse e pestaggi: ma insomma, cosa volete di più?







▲ Ed è goool!



COMMENTO



Ultramitico! Ma ditemi voi quando mai dei giocatori di hockey hanno "viaggiato" così bene su una superficie di ghiaccio, quando mai hanno beneficiato di una musica introduttiva (del mitico Rob Hubbard) così galattica, e quando mai è stato più divertente di così un gioco di hockey.
Si gioca istantaneamente e ci si diverte per parecchio, grazie alle difficoltà che ogni singola squadra (quelle della NHL!) è capace di proporre: davvero una sfida nuova ad ogni partita. L'opzione del replay è quanto di più mitico potessero introdurre in un gioco veloce come l'hockey, e poi ci sono le risse che scaldano ancora di più gli animi di chi ci gioca.
Se siete orientati a comprare un gioco sportivo per il vostro Megadrive, *EA Ice Hockey* dovrà essere per forza in testa alla vostra lista.

PAOLO CARDILLO





ATTENZIONE ALLE REGOLE!

Attenzione, perché potete decidere se seguirle o no. Se siete dei professionisti giocherete con tanto di rigori, fuorigioco e penalità che aumentano di molto il realismo ma tendono a rallentare notevolmente il gioco. Se invece volete aumentare la giocabilità e la velocità potete sempre cimentarvi con il regolamento ridotto, ma poi non lamentatevi se pigliate dei goal in fuorigioco!



Il numero otto se la tira un po' troppo, gli ci vuole una bella mazzata...

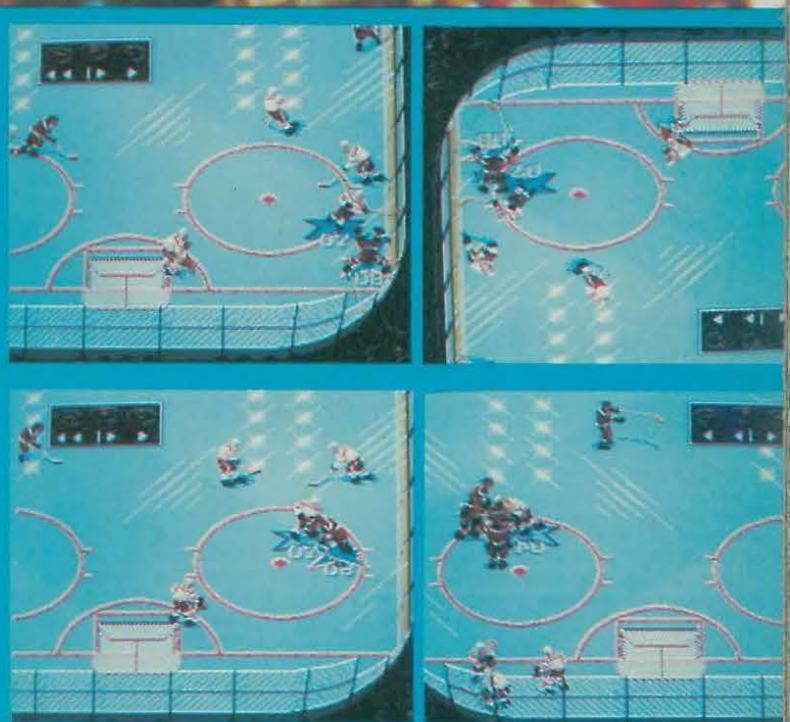
VAI DI MOVIOLONE!

Una delle migliori caratteristiche di *EA Ice Hockey* è sicuramente il replay. Funziona esattamente come un videoregitratore con tanto di avanzamento veloce, play e slow motion. Questo significa che anche se l'azione si è svolta alla velocità della luce potete rivederla milioni e milioni di volte rallentata e porre fine alle discussioni. In ogni caso, il replay è stato utilissimo almeno per noi quando si è trattato di scattare delle foto al gioco...



▼ I giocatori sulla panca penalità.



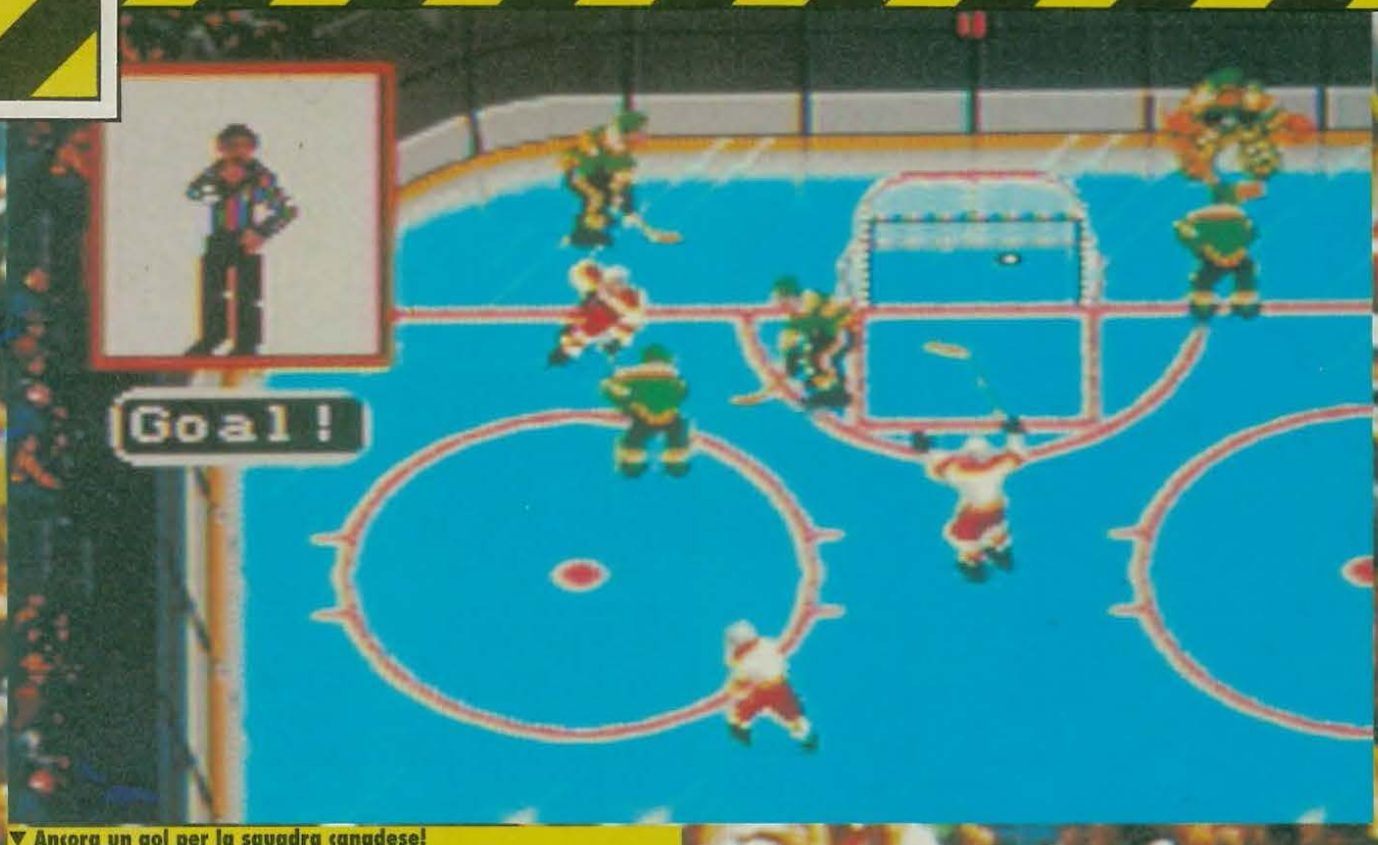


DAI, AMMAZZALO!

Se vi è mai capitato di vedere qualche match di hockey su ghiaccio alla TV avrete sicuramente notato come una pacifica partita possa trasformarsi in pochi secondi in una vera e propria guerra termonucleare totale. Alla Electronic Arts hanno simulato anche questo: i giocatori si levano i caschi, lanciano via le mazze e iniziano a massacrarsi furentemente finché uno dei due non cade sul ghiaccio. Ah, se solo esistesse qualcosa di simile anche nel calcio...

REVIEW

EA HOCKEY



▼ Ancora un gol per la squadra canadese!



▼ La panchina canadese assiste impotente al massacro di un compagno.





COMMENTO



Devo proprio ammetterlo: *EA Ice Hockey* è uno dei giochi più belli che mi sia mai capitato di vedere per il Megadrive. La grafica è realistica, il sonoro massiccio e la giocabilità mega... mega... Beh, diciamo semplicemente che è MEGA! Mi hanno colpito soprattutto il metodo di controllo con i giocatori che si muovono come se fossero veramente sul ghiaccio e non sul linoleum e la possibilità di scegliere fra quasi tutti i team NHL. Certo, un piccolo neo a mio parere c'è: dopo qualche partita si impara come segnare e ogni match si trasforma in una serie di tentativi per riuscire a realizzare quella determinata azione. Ma non preoccupatevi: il divertimento c'è ugualmente, soprattutto se giocate in due.

SIMON CROSIGNANI

MEGADRIVE

GRAFICA	96
SONORO	92
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	95

VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

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





CX 7832
IMPOSSIBILE MISSION



CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE



CX 7828
SUPER HUEY



CX 7880
BASKETBRAWL



CX 7852
MOTORPSYCHO



CX 7858
XENOPHOBE

ATARI-2600

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





CX 26168
OFF THE WALL



CX 26176
SECRET QUEST



CX 26190
BMX AIRMASTER



CX 26177
IKARI WARRIORS

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

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW
CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN

NOVITÀ IN ARRIVO

CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

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

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING
CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK

NOVITA' IN ARRIVO

CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY

ATARI VIDEOGAMES

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


INFORMATICA oggi
STRATEGIA PLUG'N'GO PER GLI AS/400 DI IBM
SUN MOLTIPLICA LE SPARCSTATION

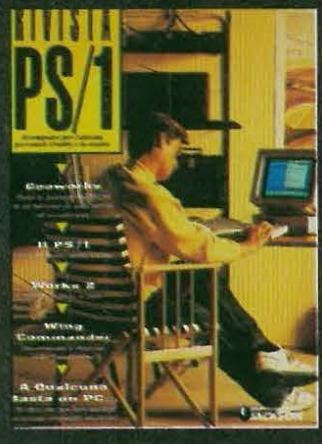

INFORMATICA & UNIX
SPECIALE
CASE
UNIX in SMAU
ACE
NOVELL
TCP/IP

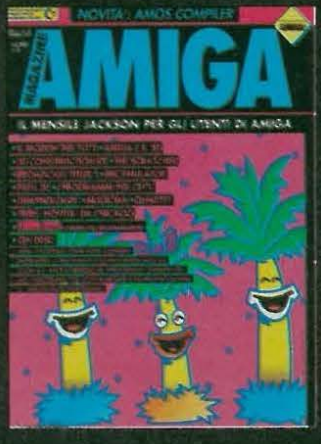

SPECIALE DATABASE
PC MAGAZINE
185.000 COPIE


SPECIALE DATABASE
PC FLOPPY
PC MAGAZINE


LAN & TELECOMUNICAZIONI
GATEWAY
FDDI per LAN
SMAU


BIT
SPECIALE
Office Automation verso l'integrazione


RIVISTA PS/1
Il PS/1
Works 2
Word Commander


NOVITA': AMOS COMPILER
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

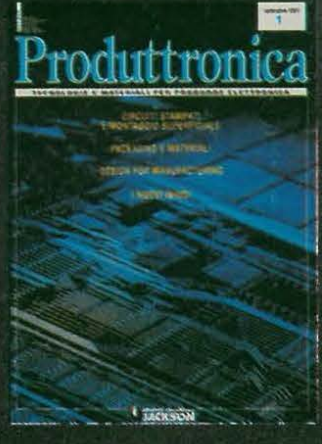

SM
ANIMA MUNDI
TRUCCARE LA CHITARRA
MUSICA IN VIDEO
SUPPLEMENTO:
SOFTWARE MUSICALI
EDIZIONE 1991


PC286/386 IN KIT
fare ELETTRONICA
COMPULIGHT
TV SERVICE
AUTO HI-FI


EO NEWS
Settimanale
Inmos produce chip per grafica Xgu
Cura dimagrante
VARIHERTZ


elettronica OGG
SCHEDE PER ACQUISIZIONE DATI
FLASH A BLOCCHI

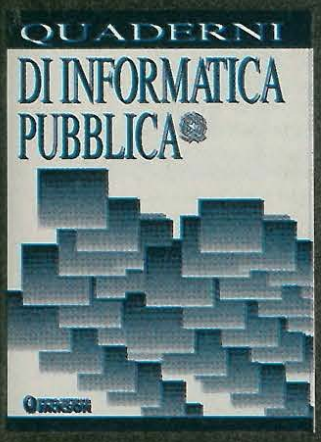

MECCANICA oggi
20
COVEMA
TENDENZE
Saldatura TIG
TECNOLOGIE
Magica manutenzione


Produttronica


laser
Saldature con il laser


Packaging
SPECIALE INDUSTRIA DEI COSMETICI

20 riviste leader









Amiga Magazine
La rivista è adatta sia agli esperti che ai meno esperti nell'utilizzo del computer Amiga. In ogni numero novità, consigli, recensioni e programmazione. E' corredata inoltre da un floppy disk ricco di programmi accuratamente selezionati.

Automazione Oggi
Quindicinale dedicato a tutti gli aspetti dell'automazione industriale: dai sistemi di gestione della produzione, al controllo di processo e controllo numerico, dai robot, al CAD/CAM e ai sistemi flessibili.

Bit
Il mensile di personal computing indirizzato ai tecnici, al "trade" e a tutti gli appassionati. Fornisce un' informazione approfondita sulle ultime novità del mercato e pubblica test accurati su prodotti hardware e software.

Computer+Videogiochi
Ogni mese C+VG presenta tutti gli sviluppi dell' informatica applicata al divertimento: home computer, console, giochi da bar e realtà virtuale. E' inoltre una guida indispensabile alle nuove frontiere del divertimento non informatico - board games, RPG, musica e mode apocalittiche.

Elettronica Oggi
Quindicinale, propone servizi speciali su argomenti tecnici e applicativi di estrema attualità, presentando un'informazione completa su prodotti, nuove tecnologie, notizie di mercato, nei settori della componentistica e della strumentazione.

EO News Settimanale
Vero e proprio strumento di lavoro che affronta in sezioni verticali argomenti quali: microprocessori, VLSI, il mondo dei semicustom, CAD/CAE, aspetti legati alla fabbricazione e al testing di componenti e apparecchiature, strumenti di misura e di laboratorio.

Fare Elettronica
Rivista di elettronica pratica presenta ogni mese una selezione di progetti, numerosi kit che possono essere ordinati attraverso la rivista, i master dei circuiti presentati, lo schema TV e i consigli TV Service, nonchè un interessante inserto da staccare.

Informatica Oggi Settimanale
Il Newsmagazine di informatica Jackson, strutturato in sezioni per fasce di utenza, ambienti operativi e di prodotto, dai mainframe al PC. Privilegia l'attualità e la "notizia" in assoluto, sia essa un nuovo prodotto o il risultato di una recentissima ricerca di mercato.

Informatica Oggi & Unix
La prima rivista italiana dedicata ai sistemi aperti che, raccogliendo e amplificando l'esperienza e il know-how acquisiti da INFORMATICA OGGI , si pone come vero e proprio punto di riferimento per tutti coloro che operano nel segmento di mercato in maggior sviluppo di tutta l'information technology.

LAN & Telecomunicazioni
Trasmissione dati, reti Lan, modem, pabx e centrali, telefoni intelligenti, intervoice e fac-simile, costituiscono l'asse portante della rivista. Non mancano gli articoli di analisi del mercato di settore, l'attualità e le soluzioni applicative.

Laser
Presenta bimestralmente tutte le novità sull' utilizzo del laser nella realtà industriale. Si occupa delle lavorazioni meccaniche con fasci laser di alta potenza e delle applicazioni di fasci laser di bassa potenza in misure e controlli di processi industriali .

Meccanica Oggi
Ogni mese in rassegna tutta la meccanica: dall' idea al progetto del prodotto e al suo sviluppo, considerando materiali nuovi e nuove tecniche produttive. Logistica degli impianti di produzione, componentistica e subfornitura, trattamento delle superfici e delle lavorazioni meccaniche, tecniche automatizzate, robot e macchine di misura.

Packaging Oggi
Packaging Oggi, il nuovo mensile Jackson, riporta tutte le informazioni atte a soddisfare le esigenze di chi opera nell'industria e nella distribuzione con particolare riferimento ai sistemi di imballagio e confezionamento.

PC Magazine
La rivista per l'utente professionale di personal computing. La prima rivista interamente dedicata ai sistemi MS DOS. In ogni numero "prove su strada", servizi speciali e aggiornamenti sull'evoluzione dei prodotti e del mercato.

PC Floppy + PC Magazine
E' la versione "software" di PC Magazine. Infatti contiene mensilmente due floppy nei formati 5" 1/4 e 3" 1/2 con programmi di utilità, esempi di applicativi e programmi utili.

Produttronica
Vuole essere un preciso punto di riferimento per tutti coloro che operano nei vari settori di un comparto industriale tra i più complessi e innovativi.Tratta mensilmente, e con particolare attenzione, sia gli aspetti tecnici, sia gli aspetti economici e di mercato inerenti la produzione elettronica.

Quaderni di Informatica Pubblica
Periodico edito in collaborazione con il Dipartimento per la Funzione Pubblica nel quadro delle iniziative del raggruppamento SOLE 24 ORE-JACKSON. Gli argomenti di volta in volta trattati saranno dedicati ai vari aspetti tecnici e alle normative circa l'utilizzo delle nuove tecnologie nell'ambito della Amministrazione Pubblica.

Rivista PS/1
E' un vero e proprio "magazine" dedicato al pubblico degli utilizzatori di questo piccolo-grande computer IBM e compatibili. E' una rivista agile e divertente che attraverso un linguaggio accessibile, introduce il lettore nel mondo del computer.

Strumenti Musicali
Da oltre dieci anni rappresenta il punto di riferimento per tutti coloro che operano nel settore della musica e delle tecnologie elettroniche d'avanguardia applicate alla produzione e all'elaborazione del suono.

Watt
E' il quindicinale Jackson di commercio elettrico, illuminotecnica, installazione e elettrificazione. Tutto su: mercato, prodotti, servizi dedicati al mondo del commercio elettrico, dell'installazione e dell'elettrificazione civile e industriale nel suo complesso. Mercato, tecnologie e normative. Bimestralmente, contiene l'inserto Light Design & Technology.

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492

UFFICI tel.02/3270226

FAX 24h tel.02/33000035

UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV

"LA NOVITA' DELL'ANNO CDTV" SOLO COMPACT DISK?
MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA
SUPEROFFERTA



SUPER OFFERTA

CDTV il SOFTWARE

Time Table of Science & Innovation	C	Wrath of the Demon	EG	Mud Puddle	D
Time Table of Business Politcs	C	Case of the Cautious Condor	EG	LTV English	D
Dr. Wellman	C	Battlestorm	G	Advance Military System Series	A
The New Basics Electric Cook Book	C	Animated Colouring Book	A	Many Roads to Murder	G
World Vista Atlas	C	Sim City	G	Snoopy	G
All Dogs Go To Heaven, Electric Crayon	G	A Bun for Barney	D	Spirit of Excalibur	G
Classic Board Games	G	Defender of the Crown	G	Horse Racing	G
American Heritage Dictionary	C	Indoor Plants	A	Garden Plants	A
Complete Works of Shakespeare	C	Lemmings	G	Trees and Shrubs	A
Illustrated Holy Bible	C	Xenon II: Megablast	EG	Fruits, Vegetables and Herbs	A
Music Maker	C	Indoor Sports	EG	Hutchinsons Encyclopeadia	R
Barney Bear Goes to School	D	Mind Run	D	Ninja Highschool Comix	G
Fun School 3 (for under 5's)	D	Thomas's Snowsuit	D	Dinosaurs for Hire	G
My Paint	D	Scary Poems for Rotten Kids	D	Basketball	G
Women in Motion	A	Paper Bag Princess	D	Battlechess	G
Psycho Killer	EG	The Tales of Peter Rabbit	D	E TANTISSIMI ALTRI	

(C) cultura generale; (M) musica; (D) didattico educativo; (A) arte & grafica; (G) gioco

SUPER AMIGA 500

garanzia Commodore Italia.

confezione speciale con software + joystick omaggio L.680.000

SUPER AMIGA 2000

garanzia Commodore Italia.

confezione speciale con software + joystick omaggio L.1.390.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

NOVITA'

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!)
È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano L. 169.000**

COLORBUSTER PAL

Finalmente disponibile l'attesissima scheda da 16.800.000 colori, risoluzione in PAL 756 x 580, si collega alla porta porta monitor di qualsiasi Amiga. Comprende 1,5 MB di Ram, processore video custom VLSI a 28 MHZ per il controllo in tempo reale dei 24 bit-plane.È compreso un eccezionale programma grafico a 16 milioni di colori in tempo reale. Colorbuster è compatibile con qualsiasi genlock esterno. Questo prodotto è attualmente il migliore del suo genere disponibile sul mercato, indispensabile per il professionista.

L.1.490.000

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quickcopy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta



**CHE COSA E'
LA FREQUENZA ELETTRICA?**
"La frequenza di una corrente elettrica è la misura di quanto spesso essa cambi direzione, cioè quante volte al secondo compia un ciclo completo. Un ciclo al secondo viene chiamato "hertz". P.S. Sentirete parlare di kilohertz, cioè di migliaia di cicli al secondo, di megahertz, cioè di milioni di cicli al secondo e di gigahertz, miliardi di cicli al secondo."

Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica al mondo che sa come farvi sbadigliare di gusto! Questo mese finalmente abbiamo un abbonamento gratis, che va a Andrea Fallacra di Milano per i consigli su *Super Mario World*. Inoltre la terza parte della soluzione di *Eye of the Beholder* (presa dall'hint-book e non dai dischi, piratoni!) e il solito ammasso informe di trucchi. L'indirizzo è come sempre "C+VG PLAYMASTER C/O JACKSON - VIA POLA 9 20124 MILANO". See ya!

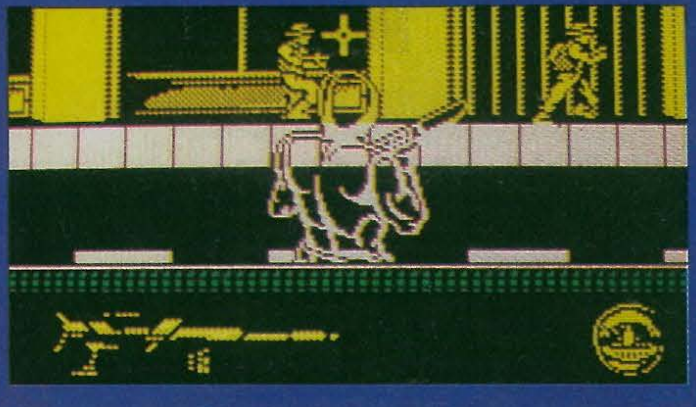
AMIGA

PREDATOR II

Se qualcuno di voi desiderasse durare un po' più del normale in questo gioco (e non vedo perché mai non lo dobbiate desiderare), metta in pausa questo difficile tie-in e scriva **YOU'RE ONE UGLY MOTHER**. Uallà!

GODS

Basta! Questo non è un trucco, è solamente un avvertimento. Se non la piantate di spedirmi tonnellate di password per questo gioco, guardate che le pubblico! A proposito, il manuale di gioco dice chiaramente che le password in questione *variano da giocatore a giocatore*, e non sono intercambiabili. Se solo sapeste leggere...



DAMOCLES

Un po' vecchio, ma sempre uno dei migliori adventure/giochi di esplorazione mai visti. Per finirlo mega-in frettissima, andate su **Dion, Birmingham Island, 14-13** e atterrate vicino alla casa di Paul Woakes.

Abbandonate il veicolo (fatelo saltare, se vi va!) e andate fino alla finestra dalla quale potete vedere il computer e la sedia del programmatore, appiccicate il naso al vetro e premete un po' di volte il tasto per raccogliere gli oggetti, così dovreste ritrovarvi tra le mani appunto sedia & computer. Montate sulla sedia come se fosse un veicolo, imbracciate il computer, pigiate 4 sul tastierino numerico, selezionate il parametro 29 e premete l'asterisco. Do itashimashite (chissà cosa vorrà dire? Non lo ricordo)!

PANZA KICK BOXING

Volete migliorare le statistiche del vostro pietosissimo kickboxer? Giocate il modo a due giocatori da solo, con il vostro atleta menate quello che sta fermo e dopo un po' di combattimenti avrete delle caratteristiche tali da permettervi il combattimento senza tema contro tutti i "cattivi" computerizzati.
Non sarà leale, ma è senza dubbio efficace!

LOGICAL

Volete la pasword per l'editor di livelli di questo puzzle game discretamente palloso (Simon deve morì)(Tiè! - Simon)? Beh, è **FINAL CUT**, non mi sembra poi così complicato...



C64

CREATURES

Un update per il trucco dello smanettamento e un paio di consigli: al posto di disfarvi le braccia e farvi venire un infarto, prendete il tappo di una penna BIC e incastratelo sopra il tasto **2**. Aspettate che finisca la musica dello schermo dei titoli e, nella schermata dei punteggi, premete velocemente e un sacco di volte **CTRL** per ottenere un surrogato dello smanettamento - ma molto più efficace.
Per superare lo schermo delle torture No. 1: Date una fiammata alla creatura rotonda verde e saltatela. Accendete il cannone, ri-fiammate il tizio verde e salite fino al verme. Blastatelo, spingete la palla di cannone e tornate indietro per evitarla.

No. 2: girate la leva a destra del quadro premendo verso il basso finche il mostriciattolo non è a uno dei due estremi.



A questo punto giratela ancora e rovesciate la caraffa. Salite sulla piattaforma, aspettate di arrivare in alto e blastate con cura lo sgorbione verde. Rovesciate il pop-corn con le fiammate e aspettate che i mostriciattoli rosicchino corda & snack per fare cadere il peso sul ciclista.

No 3:... Non ci sono arrivato! Ebbene si, mi sono fermato al mostro del quadro 3.2 (l'ultimo), ma ecco lo stesso un consiglio: per uccidere il mostro del 2.2 dovete avere l'arma che sale verso l'alto - mi raccomando!!!

GOLDEN AXE

Vi viene voglia di tirare il C64 per la stanza perché non riuscite ad ammazzare gli scagnozzi del grasso Death Adder? Andate in cucina, bevetevi una camomilla e al ritorno premete **RUN STOP** e **;** per passare di livello istantaneamente.





TURRICAN 2

Lo sapevate che premendo la barra spaziatrice nella schermata dei titoli potrete accedere a uno schermo segreto dove potrete selezionare tutte le musiche presenti nel gioco? Beh, buon pro vi faccia!!!

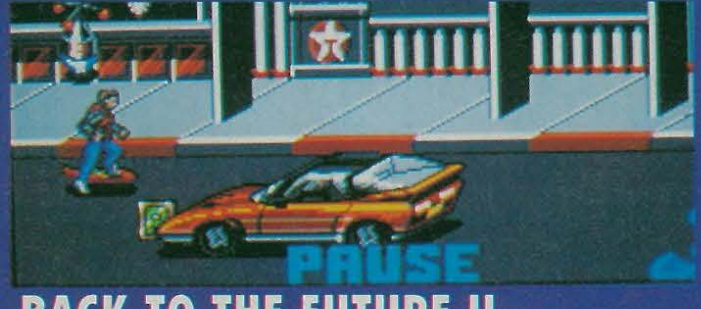
ELITE

Un trucco non molto recente, ma sempre valido: quando vi viene chiesta la parola dal manuale, scrivete **SARA**, premete **RETURN** e scrivete la parola giusta, premendo **asterisco** durante il volo accederete all'editor dello status e del cargo (in esadecimale).



AMSTRAD





BACK TO THE FUTURE II

Avete voglia di saltare nel futuro, nel presente, nel passato e in generale farvi venire un gran mal di testa con la trama più arzigogolata del mondo? Rispolverate la vostra copia di questo giochino mediocre e nello schermo dei titoli scrivete **HEADBUTT** per poter saltare i livelli durante il gioco premendo **ESC**.

PER I POSSESSORI DI AMIGA

FUN CLUB Amiga

ORIGINALI GARANTITI

scegli 3 giochi a partire da L. 6.000 cad.

92%



cod. 48

29.000 6.000



cod. 65

29.000 6.000

82%



cod. 54

39.000 12.000



cod. 40

39.000 9.000

85%



cod. 51 FUMETTO OMAGGIO

39.000 9.000



cod. 55 POSTER OMAGGIO

49.900 9.000

835



cod. 02

29.900 9.000

94%



cod. 62 POSTER OMAGGIO

39.000 12.000



cod. 52

39.000 6.000

82%

885



cod. 63

39.000 9.000

CADARIO

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy... tutti rigorosamente originali e corredati da istruioni dettagliate.

PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.

UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci. **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.

ECCO COSA DEVI FARE, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.

Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.

Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO,** l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di 29.000 (+L. 3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di scadenza.

MODULO DI ASSOCIAZIONE

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club.** Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /____/ /____/ /____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____ / _____ Data _____

Firma _____
(di un genitore se minorenne)

Età _____ Professione _____

Compila, ritaglia spedisci a:
FUN CLUB, VIA S. VITO SILVESTRO, 60 - 21100 VARESE

PC ENGINE

PARASOL STARS

Per ottenere il sound test, premete **RUN** mentre tenete pigiato **I**, **II** e **GIU'** sul pad. Avrei preferito mille volte un trucco per fare uscire la collana multicolore...



JACKIE CHAN

Nello schermo dei titoli, premete **SU**, **GIU'**, **SINISTRA**, **DESTRA** e il pulsante **II**. Suonerà un campanello, e a questo punto tenete premuto **SELECT** e premete **RUN** per entrare nello schermo per la selezione dei livelli. Provateci più di una volta perché è un po' difficile da far funzionare - ci vuole pratica per ottenere dei risultati!





MEGADRIVE

GOLDEN AXE

Primo: per scegliere il livello nella fase arcade, tenete premuto **BASSO+SINISTRA** nello schermo della selezione dei personaggi e premete **B** e **START**. Apparirà un numero che potrete cambiare a piacimento da 1 a 8.
Per avere crediti infiniti, al posto di **B** e **START** tenete premuto **A** e **C**. Anche questo è un po' difficile da far funzionare, ma niente paura, con un po' di pratica...





SONIC THE HEDGEHOG

Per il secondo gioco più veloce del mondo (il primo è *F1 Circus 91*), un trucco megarapidissimo: accendete il Megadrive, aspettate che Sonic sa apparso con tanto di logo e scrittina SEGA e premete velocemente **SU, GIU'**, **SINISTRA** e **DESTRA** dopodiché premete insieme **A, B, C e START** per poter selezionare il livello di partenza. Wow!!!





Select



P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS
Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria.
TELEFONARE

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500
Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con in aggiunta un espansione da 512k.
TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM
TELEFONARE

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 63.000
Espansione 512k con clock	L. 80.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

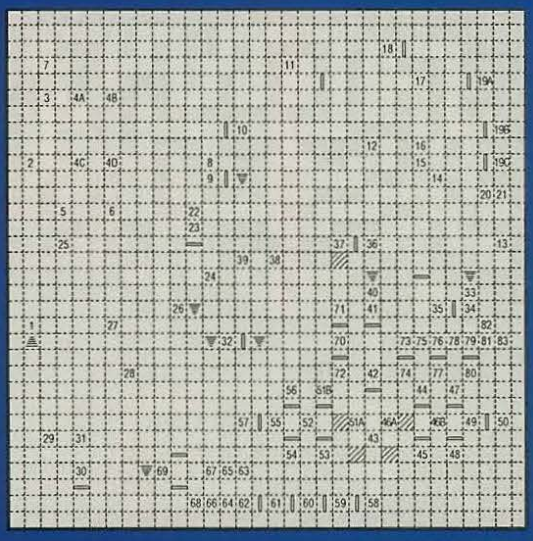
PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

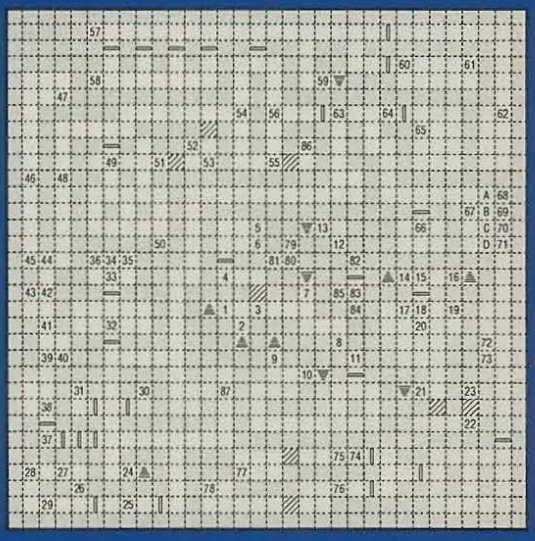
TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

LA GUIDA DEFINITIVA A... EYE OF THE BEHOLDER (III parte)

LIVELLO 7



LIVELLO 7



LIVELLO 8

1 Scale per il livello 6, loc. **46**.
Date delle uova di kenku alle guardie e vi lasceranno passare.
2, 22, 27, 29 Elfi Scuri.
3, 34, 36, 41, 42, 73, 76, 79 Messaggio sul muro.
4 Camminando su **4A**, **4B**, **4C** o **4D** parte una fireball da **4A** e gira a nord a **4B**.
5 Pergamena con Slow Poison.
6 Pergamena con Create Food.
7 Pergamena con Fireball
8 Inserite una Gold Key a E per aprire la porta.
9 Dietro a questa porta ci sono le scale per il livello 6, loc.**48**.
10 Questa porta va aperta da questo lato.
11 Un Elfo Scuro, pergamena con Bless, collana non-magica, e razioni.
12, 28 Una freccia.
13 Scudo.
14 Pigiate il pulsante a O per chiudere il pozzo a N. Partirà una fireball dalla locazione **17** che girerà a E al **16**.
15 Passando qui attiverete la fireball da **17**.
16 vedi **15**.
17 vedi **15**.
18 Bella porta, eh?
19A Quando passate per il **20** si aprirà questa porta e uscirà uno Skeletal Lord. Troverete le ossa del chierico Illeria e un simbolo sacro.
19B, **19C** Come **19A** ma senza gli oggetti.
20 vedi **19A**
21 Una chiave, una pergamena con Remove Paralysis e una con Protection from Evil 10'.
23 Mettete una chiave a S per aprire la porta.
24 Frecce.
25 Medaglione della fortuna (+1 sui tiri salvezza).
26 Scale per la locazione **1** livello 8.
30 Buchi nel muro.
31 Buchi nel muro. Pozione di Guarigione e una chiave.
32 Le scale portano al livello 8 locazione **2**. Mettendo una Spider Key a S aprirete la porta che rivelerà le scale per andare alla locazione **9**, livello 8.
33 vedi **32**
35 Skeletal Lord.
37 Mettete un oggetto nello scaffale e premete il pulsante per aprire la porta.
38 Pozzo per la locazione **81** del livello 8.
39 Iscrizione e anello di protezione +2.
40 Scale per la locazione **14** al livello 8.
43 Il pulsante a S rivela quattro passaggi - uno a O, uno a E e due a S.
44 Skeletal Lord. Passate qui per aprire la porta al **53** e poter trovare un'armatura.
45 Passando qui aprirete la porta **51B** e troverete una Jeweled Key.
46A Il pulsante a N apre **44**, il pulsante a S apre la porta al**45**.
46B Il pulsante a N apre **47**, il pulsante a S apre la porta al **48**.
47 Uno Skeletal Lord. Passando di qui aprirete la porta al **54** e troverete tre frecce.
48 Due Skeletal Lord. Passando di qui aprirete la porta al **56** e troverete una Ruby Key.
49 Il bottone a S apre la porta al **50**.
50 Occhio agli Skeletal Lord. Passando di qui aprirete la porta al **57** e troverete una pergamena con Lightning Bolt.
51A Questa locazione è bloccata da un muro finchè non premete il pulsante al **43**. Il pulsante a N apre la porta al **51B**, il pulsante a S apre il **53**.
51B Passate di qui per aprire al **45** e trovare una Jeweled Key.
52 Il pulsante a N apre al **56**, quello a S al **54**.
53 Uno Skeletal Lord e una pregamena con Cure Light Wounds. Passando di qui aprirete la porta al **44**.
54 Skeletal Lord, Drow Key e apertura porta al **44**.
55 Il pulsante a N apre la porta al **57**.
56 Skeletal Lord, pergamena con Fear e apertura porta del **48**.
57 Skeletal Lord, Drow Key e apertura porta **50**.
58, 51 Inserite una Jeweled Key a S per aprire la porta a O.
59, 60 Inserite una Drow Key a S per aprire la porta a O.
62 Scaffale.
63 Sul muro a N c'è un portale che richiede il medaglione di pietra per funzionare. Usatelo e vi ritroverete alla locazione **59**, livello 4.
64 Paccottiglia inutile.
65 Il portale a N funziona con il pugnale di pietra e vi teletrasporta alla locazione **11** del livello 9.
66 Una glowing rock.
67 Il portale a O funziona con il simbolo sacro di pietra e vi teletrasporta alla locazione 3 del livello **11**. Il portale a N funziona con la collana di pietra e vi teletrasporta alla locazione **24** del livello 5.
68 Mettete una Ruby key a N per aprire la porta.
69 scale per il livello 8, locazione **24**.
70 vedi **83**.
71 Due Skeletal Lord.
72 Teletrasportatore per la locazione **82**.
74 Spada Corta +3 "Slicer".
75, 78, 81 Le leve che si trovano a S aprono le rispettive porte. Una volta aperta una qualsiasi non potrete più accedere alle altre due. Scegliete con cura.
77 Bracciali di Difesa +3.
80 Anello Decisamente Molto Utile.
82 vedi **72**.
83 eletrasportatore per il **70**.

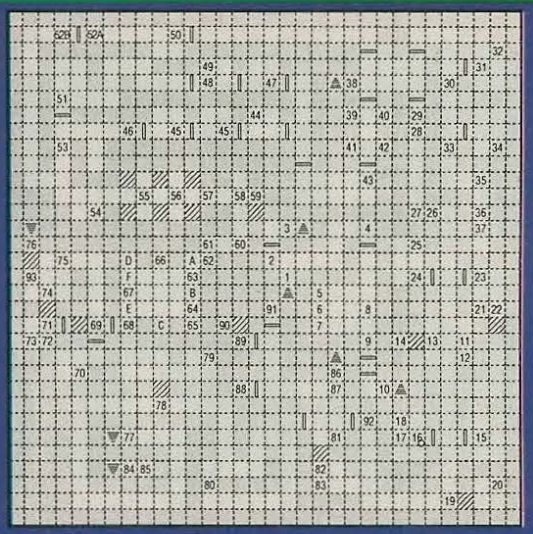
LIVELLO 8

1 Scale per il livello 7, locazione **26**.
2 Scale per il livello 7, locazione **32**.
3 Il muro a N è illusorio.
4 Mettete una Ruby Key a O per aprire la porta a N.
5 Ruby Key.
6 Arco +3 e pergamena con Vampiric Touch.
7 Scale per il livello 9, locazione **1**.
8 Drow Key & gemma.
9 Scale per il livello 7, locazione **32**.
10 Scale per il livello 9, locazione **86**.
11 Jeweled Key & pergamena con Shield.
12, 23 Drow Key.
13 Scale per il ilvello 9, locazione **3**.
14 Scale per il livello 7, locazione

40.
15 Ruby Key.
16 Scale per il livello 7, locazione 33.
17 Inserite una gemma a N per aprire la porta.
18 vedi 84.
19 Mettete una chiave sullo scaffale, pigiate il pulsante e avrete una gemma.
20, 80 Iscrizione.
21 Oltre alle scale per il livello 9, locazione 10, troverete un pulsante a S che apre un passaggio segreto.
22 Muro illusorio a N.
24 Scale per il livello 7, locazione 69.
25 Passando di qui verrete ruotati di 180 gradi.
26 Driders.
27 vedi 29.
28 Scettro semi-inutile e robaccia varia.
29 Teletrasportatore per il 27.
30 Flail non magico.
31 Armatura -3.
32 Due Drider & un Hell Hound.
33 Due Drider.
34 Questo portale necessita dello scettro di pietra per funzionare e vi sbatte al livello 10, locazione 7.
35 Stivali.
36 Pergamena con Protection from Evil.
37 Il pulsante a O apre la porta a N.
38, 39, 41 Passando di qui parirà una fireball da N. Occhio.
42 Passando di qui parirà una fireball da S.
43 Un pozzo.
44 Lanciafireball.
45 Due Hell Hound.
46 Teletrasportatore verso il 48.
47 Anello anti-fame.
48 Vedi 46.
49 Area infestata dagli Hell Hound.
50 Pergamena con Invisibility 10'.
51 Il pulsante a S apre il passaggio segreto a E.
52 Pigiate il pulsante a N per aprire il passaggio a N.
53 Pergamena con Hold Person.
54 Leggendo il messaggio sul muro verrete trasportati al 56 guardando a O.
55 Il muro a E è un'illusione.
56 Leggendo il messaggio sul muro verrete trasportati al 54 guardando a E.
57 Pigiate il pulsante a O e aprirete le quattro porte a S liberando i quattro Hell Hound.
58 Gioielli non magici.
59 Scale per il livello 9, locazione 38.
60 Piastra a pressione. Dentro la stanza ci sono dodici lanciafireball. Occhio.
61 Pergamene con Cure Critical Wounds, Neutralize Poison e Prayer.
62 Due Drider.
63 Questa porta va aperta dall'altro lato.
64 Idem come sopra. L'unico modo di entrare in questa stanza e caderci dal livello 7, locazione 16.
65 Due Hell Hound e due buchi sul soffitto dal livello 7, locazione 16. Il teletrasportatore a NE vi porta alla locazione 1.
66 Due Hell Hound.
67 Una glowing rock. Le quattro piastre a pressione aprono e chiudono i pozzi adiacenti.
68 Il pulsante a E attiva il pozzo C.
69 Il pulsante a E attiva il pozzo D.
70 Il pulsante a E attiva il pozzo A.
71 Il pulsante a E attiva il pozzo B.
72 Il portale a N funziona solo come arrivo dalla locazione 7, livello 10.
73 Bacchetta con Lightning Bolt.
74 Hell Hound in giro.
75 Passando di qui aprite il passaggio a W ma rende impossibile raccogliere gli arnesi da scasso al 78.
76 Passando di qui aprirete il muro a SO ma renderà la stanza 75 permanentemente irraggiungibile.
77 Pergamena con Ice Storm.
78 Arnesi da scasso.
79 Teletrasportatore per il 85.
81 Potete arrivare qui solo cadendo dal livello 7, locazione 38.
82 Pergamena con Raise Dead e pozione di guarigione.
83 Questa porta può essere aperta solo da questo lato.
84 Teletrasportatore per il 18.
85 vedi 79.
86 Spada Lunga +3 "Nightstalker".
87 Drider in giro.

LIVELLO 9

1 Scale per il livello 8, locazione 7.
2 Inserite una Jeweled Key a O per aprire la porta a N.
3 Scale per il livello 8, locazione 13.
4 Inserite una Drow Key a E per aprire la porta a S.
5, 8, 18, 27, 29, 35, 61, 87 Iscrizioni.
6 Mettete una gemma sullo scaffale, pigiate il bottone al 7 e avrete una chiave.
9 Inserite una Jeweled Key a O per aprire la porta a S.
10 Scale per il livello 8, locazione 21.
11 Sul muro a E c'è un portale che richiede il pugnale di pietra per funzionare. Vi sbatte al livello 7, locazione 65.
12 Stivali.
13 Il muro a O è illusorio.
14 Scudo +3.



LEGENDA

- Muro
- Stanza
- Porta
- Scale (su)
- Scale (giù)
- Muro illusionario o mobile

LIVELLO 9

15, 16 Un Displacer Beast.
17 Piazzate una Orb of Power nello scaffale per identificare tutti gli oggetti magici che avete.
19 Il muro a E è un'illusione.
20 Armatura non magica.
21 Pergamena con Invisibility.
22 Il muro a S è un'illusione.
23 Questa porta può essere aperta solo da questa parte.
24 Passando qui aprirete e chiuderete la porta. Occhio ai due Displacer Beast.
25 Tre frecce.
26 Questa piastra disattiva la Hall of Thieves, locazione 28.
28 Camminando per questo corridoio, vi verranno rubati degli oggetti e piazzati negli scaffali. Disattivate il tutto passando per il 26.
31 Due Displacer Beast.
32 Drow Key.
33 Inserite una glowing rock per aprire la porta a E.
34 Pergamena con Stoneskin.
36, 37 Passando di qui, partirà una glowing rock da E e atterrerà qui.
38 Scale per il livello 8, locazione 59.
39, 40, 41, 42, 43 Mettete una spada qualsiasi al 39, un'armatura qualsiasi al 40, delle razioni al 41 e un'arma da lancio al 42 per aprire la porta al 43.
44 NON bevete questa pozione velenosa.
45, 46, 47, 48 Un Displacer Beast per stanza.
49 Pergamena con Detect Magic.
50 Displacer Beast in giro.
51 Due Rust Monster in giro.
52A, 52B Inserite una Drow Key a S per aprire la porta.
53 Un Rust Monster in giro.
54 Lungo questo corridoio verrete tempestati da dei dardi che partiranno dai muri illusori. Correte e evitateli o fate un passo alla volta guardendovi, a scelta.
55, 56, 58 passando qui partiranno i dardi.
57 Qui troverete le ossa del paladino Beorham e il suo equipaggiamento. La spada lunga si chiama "Severious" ed è +5.
59 Il muro a S è illusorio.
60 Lanciafireball.
62 Passando di qui partirà un Magic Missile da O.
63, 64, 65, 66, 67 NON PIGIATE I BOTTONI!!!
68 Passando di qui partirà un Magic Missile dalla locazione E. NON pigiate il bottone - inserite una drow key a E per aprire la porta a O.
69 vedi 75.
70 Potete arrivare qui solo cadendo dal livello 8, locazione 40. Ci sono due pozioni di guarigione.
71 Il muro a N...
72, 80 Rust Monster in giro.
73 Pergamena con Protection from Evil 10'.
74 Cinque dardi e una pergamena con Dispel Magic.
75 Tirate un oggetto a N e il muro a W sparirà. Tirate un oggetto a O e sparirà il muro a 69.
76 Scale per il livello 10, locazione 47.
77 Scale per il livello 10, locazione 53.
78 Pigiate il pulsante a S per aprire il passaggio a N.
79, 85 Pergamena con Raise Dead.
81 Bacchetta con Fireball.
82 Pigiate il pulsante a O dopo aver messo un oggetto all'83 e si aprirà un passaggio a N.
84 Scale per il livello 10, locazione 1.
86 Scale per il livello 8, locazione 10.
88 Una lancia.
89 Il muro a N è un'illusione - troverete una pergamena con Armor.
90 Pergamena con Flame Blade.
91 Displacer Beast.
92 Questa porta va aperta dall'altra parte.
93 Questa è la piastra che apre la locazione 69.

DIVERTIMENTO PORTATILE

Eccomi qua! Allora, avete comprato il nuovo disco dei Public Enemy, *Apocalypse 91*? No? E cosa state aspettando? Vabbè, per questa volta vi perdono, ma per il prossimo mese non transigo: o lo comprate tutti o niente Divertimento Portatile! Ah, non ve ne frega niente? Almeno mandatemi la classifica con i vostri giochi preferiti per Gameboy, Lynx e Gamegear. L'indirizzo ormai lo conoscete:



DIVERTIMENTO PORTATILE-C+VG-Gruppo Editoriale Jackson Via Pola 9 - 20124 Milano

Tutto chiaro? Adesso potete pure immergervi nella lettura delle ultime novità per Gameboy e Gamegear. Peace.

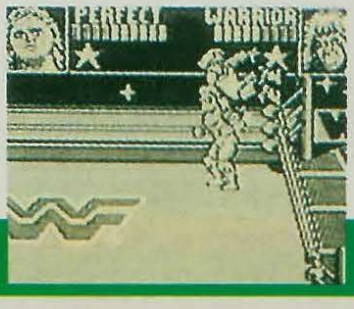
Simon "Terminator X" Crosignani

WWF SUPERSTARS

LJN - Gameboy

L'apparenza inganna. Prendete questo *WWF Superstars* ad esempio: la prima impressione è quella di trovarsi di fronte a un capolavoro della scienza e della tecnica. La grafica è eccellente, il sonoro strepitoso, la giocabilità massiccia... Già, e la longevità dove la mettiamo? Dopo poche ore di gioco riuscirete a diventare Campioni del Mondo e la cartuccia finirà nel dimenticatoio dei videogiochi. Non che si tratti di un brutto titolo: la possibilità di impersonare Mr. Perfect, Ted Di Biase, Jack the Snake, the Ultimate Warrior e il miticissimo Hulk Hogan, la vasta scelta di mosse e una colonna sonora che riproduce fedelmente gli "inni" di ognuno dei sopracitati atleti attirano chiunque. Se però fosse stato leggermente più difficile avremmo avuto fra le mani il miglior gioco sportivo per Gameboy - e non è poco...

GLOBALE **79%**



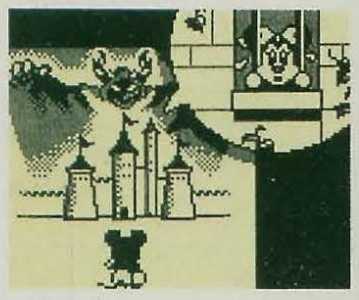
ELEVATOR ACTION

Taito - Gameboy

Saranno forse in pochi a ricordarsi di questo vecchissimo coin-op Taito solo leggendone il nome, ma siamo sicuri che descrivendolo a molti affioreranno nebbiosi ricordi di gioventù e di ore passate a giocarci nel bar sotto casa. In *Elevator Action* siete al comando di un super agente segreto il cui compito è quello di penetrare all'interno di un tot di palazzi e di recuperare piani segretissimi senza lasciarci la pelle. Per far ciò potete - e dovete - utilizzare gli ascensori e le scale mobili di cui sono pieni i palazzi e sparare ai cattivoni con tutte le armi che avete a disposizione. Alcuni tocchi scenici comprendono la possibilità di mandare in black out tutto l'edificio semplicemente colpendo un lampadario (ah, il realismo dei videogames...) ed entrare in alcune stanze per recuperare punti bonus, mitragliatori, bombe a mano...

La conversione per Gameboy è pressochè perfetta, dalle scenette d'intermezzo fra un livello e l'altro al black out. Compratelo immediatamente o potreste pentirvene per i secoli!

GLOBALE **92%**



MICKEY MOUSE II

Kemco - Gameboy

Mickey Mouse II è stata senza dubbio la più grande delusione di questo mese. Dopo aver visto le fantastiche versioni Megadrive, Master System e Gamegear di *Mickey Mouse - Castle of Illusion* mi aspettavo da *Mickey Mouse II* per Gameboy un tie-in sulla falsariga di quelli usciti per le console di casa Sega. Purtroppo il risultato è stato ben diverso: *Mickey Mouse II* è un platform piatto - anzi piattissimo - con uno scrolling assai mediocre che scompare letteralmente di fronte a titoli, magari meno altisonanti, come *Elevator Action* o *Snow Bros Jr.* Mi secca dirlo, ma questa volta Topolino ha toppato alla stragrande...

GLOBALE **55%**

RYUKYU

Face - Gamegear

Bellissimo! *Ryukyu* è il miglior puzzle game della storia, dell'Universo, del Creato! Scusate, forse mi sono



lasciato trasportare un attimino, ma questo gioco è davvero fantastupendo! Trattasi di uno strano mix fra il Poker e *Forza 4*: praticamente dovete sistemare delle carte che appaiono in ordine casuale, facendole cadere come nel sopracitato gioco *Forza 4*, cercando di formare su ogni riga orizzontale e verticale e sulle due diagonali maggiori combinazioni "pokeristiche" quali tris, doppia coppia, colore... Ognuna di queste ha un punteggio: se sommandole si riesce a ottenere una cifra sufficentemente alta si passa al livello successivo, ovviamente più difficile del precedente.

Qualche tempo fa *Ryukyu* era uscito in sala giochi e recentmente è stato rispolverato per PC Engine e Gamegear. Posso dire solo una cosa: meno male!

E' divertentissimo, giocabilissimo e intrippantissimo! Come se ciò non bastasse graficamente è accettabile, il sonoro è orecchiabilissimo... Ma cosa volete di più?

GLOBALE 94%

NEMESIS II

KONAMI - GAMEBOY

Nel numero 8 di Computer + Videogiochi avevo recensito *R-Type* per Gameboy indicandolo come "il miglior shoot 'em up per la console portatile Nintendo". Bene, siate felici di sapere che il sopracitato gioco non è più il miglior sparatutto per Gameboy: *Nemesis 2* è parecchio meglio!

Il gioco in sé stesso è molto simile al classico della Irem: spara tutto, raccogli quei bonus, distruggi il mostro di fine livello. Ma la realizzazione tecnica, cari ragazzi, è qualcosa di assolutamente allucinante: la grafica è fantastica e dettagliatissima - probabilmente la migliore che mi sia mai capitato di vedere su questa console - e il sonoro è vario e adatto all'atmosfera. Le prime partite sono forse un tantinello frustranti, soprattutto quando si muore e si perdono tutti i power up raccattati con grande fatica lungo il percorso, ma i crediti infiniti e la conseguente possibilità di continuare all'infinito alzano di brutto il fattore longevità.

L'ho detto e lo ripeto: il miglior sparatutto per Gameboy. Finora...

GLOBALE 96%

OUT RUN

Sega - Gamegear

Era ora! Finalmente alla Sega si sono decisi a convertire anche per Gamegear il gioco di corse più famoso della storia del videogioco. Al volante di una Ferrari Testarossa e al fianco di una biondazza - di cui purtroppo si intravede solo la nuca - lanciatevi in una folle corsa contro il tempo attraverso le interminabili strade americane evitando di



Db Line s.r.l.

Vle. Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno VA
Tel. 0332/767270 Fax 0332/767270
BBS: Db-Line 0332/767277 (Ms-Dos)
Sky-Link 0332/706469 (Amiga)

Console:

•Super Famicom •PC-Engine Coregrafx II •Megadrive giapponese Scart •CD Megadrive •CD-Rom ii System PC-Engine •Sega Game Gear •PC-Engine GT •Neo Geo Home Version •PC-Engine Supergrafx

Giochi:

Arrivi settimanali per tutte le console

GAME BOY
Baseball
dead heat Scramble
Operation C
Spiderman
Batman
Doctor mario
Revenge of Gator
Super mario
Bill & Teo
Ninja Turtle
Robocop
Tasmania Story

SUPER FAMICOM
Area 88
Drakken
Gamba League
Gundam F91
Hyper Zone
Jerry Boy
Joe & Mac
Magic Sword
Pro Soccer
Raiden trad
Shodan-Monita Shogi
Streeet fighter II
Super E.D.F.
Super Ghoul'sn Ghost
Super Legend of Three Heros
Super Tennis
Super Ultra baseball

MEGADRIVE
Alien Storm
Beast Warrior
Davil Crashe
El Viento
fantasia
Galaxy Force II
Ice Hockey
YS III
Marvel Land
Mercs
Out Run
Riden trad
Road Rash
saint Sword
Sonic the hedgedog
street smart

PC-ENGINE
dragon Egg!
Cobra II (CD-Rom)
F1 Circus 91
Fire Pro Wrestling 2 nd
Hit the Hice
Mesopotamia
Metal Stoker
Power league IV
Prince of Persia (CD-Rom)
Randa 2 (CD-Rom)
Road Spirit 2 (CD-Rom)
Sherlock Holmes (CD-Rom)
Super Schwarzschild (CD-Rom)
Tima Cruise
valis IV (CD-Rom)
World Jokey
Zero Wing (CD-Rom)

NEO GEO
ASO II
Baseball Stars Pro
Cyber Lip
Ghost Pilot
King of the Monsters
Joy Joy Kid
League Bowling
Magician Lord
Minasan No
Okagesamadesu
Nam 1975
Ninja Combat
Rague
Rocky Joe
Sengoku Densho
Sourning Fight
The Super Spy

Dal 1° Novembre al 15 Gennaio Super Promozione Amiga-Atari-Commodore-Amstrad-Ms-Dos.
Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore telefonare per: listino prezzi, altri titoli, offerte promozionali, sconti quantità, prenotazione prossimi arrivi.
Modalità di pagamento: C/C Postale, Vaglia Postale, Assegno Bancario, carta di Credito Contrassegno.

DIVERTIMENTO PORTATILE

scentrarvi e scegliendo di volta in volta il tragitto da percorrere. Dopo la delusione di *Super Monaco GP* per Gamegear mi aspettavo il pronto riscatto della casa nipponica e invece... Lo scrolling tridimensionale è accettabile ma va sottolineato che al fianco della strada ci sono ben pochi oggetti da muovere - qualche palma e un paio di casette costituiscono l'intero background di questa conversione. Oltretutto, per qualche misterioso motivo la strada si distorce quando arriva verso il fondo dello schermo dando uno sgradevole effetto visivo al malcapitato videogiocatore. Mi è piaciuta l'opzione one-on-one che permette di sfidare il computer (al comando di una Ferrari blu) su uno qualsiasi dei percorsi dell'intero gioco, ma è troppo poco per risollevare il globale di una conversione appena accettabile.

GLOBALE **57%**

FANTASY ZONE

Sega - Gamegear

E voilà! Lo sapevo! Ne ero certo! No, non sono impazzito, stavo solo controllando le mie terribili capacità di chiaroveggenza: qualche mese fa avevo pronosticato l'arrivo di *Fantasy Zone* per il Gamegear e infatti... Il titolo che ha fatto impazzire i possessori di Master System per anni è stato convertito alla stragrande per la console portatile di casa Sega: i fondali sono coloratissimi e megadettagliati (forse i migliori visti finora su questa console) e il sonoro è molto buono. Certo, rimane da verificare in quanti possano appassionarsi a uno sparatutto che ormai accusa qualche annetto di troppo, ma se siete dei fans di *Fantasy Zone* dovete comprarlo immediatamente.

GLOBALE **88%**

MASTER GEAR CONVERTER

Concludiamo lo spazio Gamegear con la prova di una periferica per la piccola console di casa Sega, il *Master Gear Converter*. Questo adattatore, che va inserito come se fosse una normale cartuccia nell'apposito slot del Gamegear, permette di utilizzare tutte, e sottolineo tutte, le cartucce del Sega Master System sul Gamegear senza alcuna perdita in termini di grafica e sonoro! Fino a qualche mese fa forse tale periferica sarebbe sembrata di poco interesse, essendo molti i giochi del Master System già convertiti per il portatile targato Sega; ora invece, in un periodo in cui il Master System sembra vivere una seconda giovinezza, il *Master Gear Converter* non è più solamente un optional, ma una periferica indispensabile per chi possiede il Gamegear. Basti pensare solamente alla possibilità di giocare a *Shadow of the Beast* in tram o a *Populous* sotto i banchi di scuola, possibilità che avete solo con questa console e con questo adattatore.

GRAZIE!

Un ringraziamento doveroso a Console Generation per l'anteprima del Master Gear Converter!

GRAZIE!

A Micromania e Computerland per i giochi recensiti in queste pagine!



RASTAN SAGA

Sega - Gamegear

Nessuno di noi ha mai avuto dubbi sul fatto che il Game Gear e il Master System fossero praticamente la stessa cosa: e tanto per spazzare ogni minimo dubbio residuo la Sega ha realizzato la "conversione" del famosissimo *Rastan Saga* per il suo ultimo nato. Come tutti quanti potevano prevedere, questa "nuova versione" è semplicemente un "cambio di confezione" dei chip contenuti nella cartuccia del Master System.

E allora? E allora, chiunque abbia già visto la prima incarnazione, ha visto anche questa: grafica molto carina anche se tendente al "cubismo", sonoro da obitorio, scroll semi-fluido, discretamente veloce, decisamente giocabile - senza contare la tremenda fedeltà all'originale. Insomma, fate un po' voi: se avete già la versione Master System potete anche farne a meno, ma se siete degli aficionados del coin-op, non avete il MS e avete il Gamegear, beh, che cosa ci posso fare? Compratevelo!

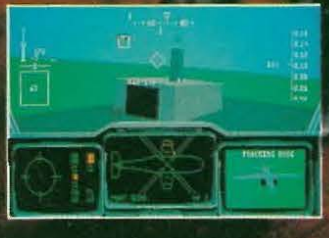
GLOBALE **68%**

THUNDERHAWK

AH-73M

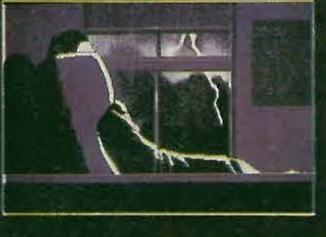












Quale membro speciale della squadra "MERLIN", hai ricevuto ordini specifici per scongiurare la situazione di crisi mondiale senza provocare una guerra su larga scala. Pilota il tuo "ThunderHawk" in quella che è stata definita "La più veloce simulazione in grafica 3D mai apparsa su home computer". (ACE)

DISPONIBILE PER
AMIGA E PC

T G M 96%
C+VG 90%

CORE
DESIGN LIMITED

Suite C, Tradewinds House, 69-71a Ashbourne Road, Derby DE3 3FS. Telephone (0332) 297797. Facsimile (0332) 381511

ARCADE ACTION

time traveler

HOLOGRAM

SEGA

L'ultima macchina della Sega è "rivoluzionaria" grazie al fatto che è il primo coin-op "olografico" al mondo! Per essere più precisi, così l'ha chiamato la Sega: infatti in realtà non vengono utilizzati ologrammi e tutta la faccenda è solo un'illusione ottica. Le immagini di attori "dal vivo" vengono proiettate su uno specchio parabolico, per dare l'impressione di tridimensionalità, e si muovono nella cupola di vetro infossata nel mobile. L'effetto che si ottiene è nitido, grazie anche ad un fondale nero, ma le immagini sono piuttosto piccole e la visuale si distorce leggermente da alcune posizioni. Anche se il concetto della macchina risulta nuovo, non accade altrettanto per quanto riguarda lo schema di gioco, che ricalca quello utilizzato nei coin-op al laser dei primi anni '80, come *Astron Belt* o *Dragon's Lair*. Il giocatore assume il controllo di un viaggiatore del tempo, il cowboy Marshall Gram, che deve percorrere le "cronostrade" del passato, presente e futuro per sconfiggere il perfido Vulcor e così salvare la Principessa Kyila. Ecco quindi una grande varietà di situazioni che vanno risolte usando joystick o pulsante nel posto giusto e al momento giusto: è molto semplice e ci sono anche apposite segnalazioni per aiutare i giocatori.



Altro che ologramma! Ecco il sistema di specchi di *Time Traveler*





CIAK! AZIONE...

Il gioco si articolo in diverse scene nelle quali il giocatore deve guidare il nostro eroe muovendo il joystick nelle quattro direzioni principali o schiacciando il pulsante nel momento più opportuno. Ad esempio, nella scena d'apertura un cowboy salta fuori all'improvviso alla sinistra del protagonista, per cui bisogna prima girarsi (joy a sinistra) e poi sparare per eliminare. Se si sbaglia, si riceve la doverosa dose di piombo... Naturalmente avanzando nel gioco il numero di mosse da eseguire in ogni scena aumenta di numero e di difficoltà, ma il concetto di base non cambia.



A CACCIA DI VULCOR

Per completare il gioco è necessario superare tutta una serie di peripezie, attraverso varie epoche storiche. Queste sono una ventina e svariano dal 18° al 26° secolo; alcune sono collegate tra di loro. Tutto ciò che dobbiamo fare è scegliere e quindi completare una zona alla volta per percorrere la rete del tempo che conduce al supercattivo, principale responsabile di tutto, che ci aspetta nel 26° secolo.



AVVERSARI O PAGLIACCI?!

Che sia voluto o no, i protagonisti della vicenda hanno la stessa espressività delle tavole di legno. Questo si evidenzia sempre più man mano che il gioco avanza e il nostro eroe viene affrontato da un vero e proprio esercito di personaggi ridicoli - dai poco convincenti cowboys sino agli irreali hooligans del futuro. Roba da asilo infantile!

COMMENTO



Vivi complimenti alla Sega per il coraggio dimostrato nello sviluppare questa nuova tecnologia, ma purtroppo non penso che sia sufficiente per gettar nuova luce sul mondo dei coin-op. Il problema è che sebbene *Time Traveler* risulti di grande effetto guardandolo, quando si gioca è alquanto noioso. Questo perché ricalca le orme dei giochi al laser, che ormai sono vecchi di dieci anni, e per di più *TT* non dispone nemmeno della fantastica animazione e dell'umorismo di quei cartoni animati. E' povero, con un metodo di gioco limitato e senza un vero controllo del protagonista. Tutto si riduce ad imparare a memoria il momento giusto per eseguire le varie mosse obbligate: forse potrà bastare per qualche principiante, ma non per gli abituali frequentatori delle sale giochi. Come gioco in se stesso è troppo ottuso, troppo limitato e troppo prevedibile per meritare più di un paio di "giri".

JULIAN RIGNALL

D'accordo, *TT* ha i suoi difettucci, ma io non sarei così categorico nei giudizi finali: anche se pare ancora un po' grezzo, vorrei ricordare quante sorprese ha riservato questo filone di coin-op (ad esempio le mosse nascoste di *Super Don Quix-Ote*).

MAURIZIO MICCOLI





MEGADRIVE

GRAFICA	100
SONORO	100
GIOCABILITÀ	59
LONGEVITÀ	42
GLOBALE	49

IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.



NON USCIRE DALL'ORBITA!

KILLED GAMES

**MGHFPMFHNM...Aiuto! Qualcuno mi sleghi!
Mi hanno legato, imbavagliato e poi mi hanno sottratto l'album di famiglia!
Avete visto che foto hanno utilizzato il mese scorso? Non ve l'ho mai detto, ma da bambino ero un grande sensitivo: un giorno ebbi la premonizione che sarei finito nelle grinfie di Fabio e Simone, ansiosi di rinverdire le gesta dei paparazzi ai miei danni, e da qui scaturì quella irrefrenabile crisi di pianto così bene immortalata...Ma passiamo a cose più serie: purtroppo l'Enada di Roma è terminata il 20 ottobre, per cui non c'era il tempo materiale per inserire un resoconto della stessa su questo numero. Però una piccola "soffiata" ve la potrei anche dare: che ne dite di un videogioco al laser chiamato *Dragon's Lair II*? Potrebbe essere l'ennesimo buon motivo per acquistare il mega-numero di dicembre di C+VG!**

Maurizio Miccoli



**Intanto, SCRIVETE, SCRIVETE, SCRIVETE;
l'indirizzo è sempre:
KILLED GAMES - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED. JACKSON - Via POLA, 9 - 20124 MILANO**



COTTON (FANTASIC NIGHT DREAM)

Ho sempre sognato di innamorarmi a prima vista di una bella ragazza orientale ed ero intimamente convinto che la diversità di lingua non sarebbe risultata un ostacolo reale!
Ebbene, ora è accaduto: ho perso la testa per l'eroina dell'ultimo coin-op della Sega, nonostante il fatto che continui a tempestarmi di messaggi esclusivamente in giapponese...
Sto scherzando, in realtà Cotton è una ragazzina scanzonata e golosa, almeno da quello che si intuisce dalla presentazione e dalle scenette di intermezzo tra i vari livelli del gioco.

Passeggiando nel bosco la nostra eroina incontra una minuscola fata che le chiede aiuto, ma fa finta di niente finché non visualizza l'elemento "magico" della faccenda: per ricompensa riceverà un'enorme caramella. Ed ecco che ci ritroviamo coinvolti in uno dei giochi più fantasiosi e fantastici della storia dei coin-op, a cavallo di una comoda scopa, che ci permette di volare a nostro piacimento.

Come ogni fattucchiera che si rispetti, per eliminare i nostri avversari possiamo lanciare un incantesimo, che diventa sempre più potente man mano che accumuliamo "esperienza", uccidendo il maggior numero possibile di nemici.All'inizio della partita abbiamo solo un segmento di esperienza, indicata da un'apposita linea (EXP), e si può raggiungere il massimo della potenza dell'incantesimo, completando ben 12 segmenti, alla fine del quarto Stage, (giusto in tempo per affrontare il mostro di fine livello).
Per far questo però bisogna riuscire a non perdere vite, perché ogni volta che moriamo la nostra esperienza diminuisce di almeno un segmento; per fortuna la linea di EXP può venire incrementata anche raccogliendo i gioielli color giallo e ocra che alcuni nemici lasciano cadere quando vengono eliminati.
Questi preziosi ammennicoli possono essere colpiti per far loro cambiare colore: se diventano blu o rossi ci regalano infatti un nuovo tipo di magia.
Siffatte magie possono essere accumulate fino al numero massimo di sei, visualizzate nell'angolo inferiore destro dello schermo: a questo punto ogni ulteriore magia frutta ben 500 punti e si inserisce in fondo alla fila, eliminando così la prima, che è poi quella che risulta sempre "in canna".

Per lanciare una magia è necessario tenere schiacciato il pulsante dell'incantesimo, a mo' di *R-Type*, e poi lasciarlo al momento giusto: con l'icona rossa si ottiene una specie di fulmine concentrato, che distrugge tutto ciò che incontra lungo una linea orizzontale, mentre quella blu ci regala una scarica elettrica simile, alla lontana, a quella di *Truxton*, che dura qualche secondo.
Ma c'è anche un altro pulsante a nostra disposizione: normalmente serve a lanciare le bombe, la cui potenza può venire incrementata fino a quattro volte (dopo otterremo "solo" 1.000 punti); la loro particolarità è che arrivate sul fondo dello schermo, seguono il terreno finché





non colpiscono un bersaglio.
Se invece teniamo premuti entrambi i pulsanti contemporaneamente otterremo altri due tipi di magia: o due grossi "ameboidi" rossi che massacrano tutto ciò che circonda la nostra eroina, o una barriera blu, che purtroppo dura solo pochi secondi.
Ricordate però che quando si lancia una magia si perde anche una certa quantità di EXP, oltre a diminuire il bonus alla fine dello Stage. Infatti una volta ucciso il mostro di fine livello, compare uno Stage Bonus, il cosiddetto "Tea Time", nel quale piovono una valanga di cartine con strani simboli giapponesi: finita la raccolta, otteniamo 100 punti per ogni cartina e 1.000 per ogni magia rimasta.
Infine il pulsante delle bombe può assumere un'altra funzione: tenuto premuto raccoglie le fatine che accompagnano Cotton, per poi lanciarle contro il nemico più vicino, tutte insieme come forsennate, nel momento più opportuno. Normalmente le fatine non sono altro che una graziosa variante degli ormai tradizionali agganci (o "options"), che sparano un colpo supplementare. Per ottenerle è indispensabile colpire almeno tre volte i pentoloni magici: per farli alzare da terra, prima che scompaiano a destra e quando ricompaiono con un'appendice, che può fruttare 3.000 punti o un gioiello.
Ricordate che a metà di ogni Stage c'è un'altro mostro, che vi ostacolerà per un periodo di tempo limitato: anche se non lo uccidete, a un certo punto lo scroll riparte di scatto e vi piovono addosso altri nemici. Riguardo questi ultimi, sarebbe troppo lungo descriverli, anche perché ogni Stage presenta qualche novità; anche la struttura stessa del gioco cambia, offrendo ora uno scroll orizzontale, ora verticale, ora diagonale, a salire o a scendere, o addirittura scorciatoie e cambi di velocità.
Insomma il giudizio finale non può che essere più che lusinghiero: cosa si può volere di più da uno shoot 'em up fantasy?
Per concludere vi dirò che teoricamente si può pure continuare la partita, anche se per fortuna lo score ricomincia da capo, ma non ve lo consiglio più di tanto: vedi alla voce "EXP che cala a vista d'occhio"...





sono i nomi dei quattro ceffi da galera che fanno marmellata di tutti i banditi che incontrano sulla loro strada: già giocando contemporaneamente in due la lotta risulta quasi improponibile, data la scarsa difficoltà del gioco.
Basta infatti raccogliere qualche stella d'oro, che dà lo sparo veloce e continuo, e d'argento, con cui si ottiene il colpo doppio, per produrre un volume di fuoco tale da far rabbrividire qualsiasi fuorilegge.
La giocabilità è ottima, sia nelle fasi a piedi che in quelle a cavallo (per non parlare delle "passeggiate" sul dorso delle mandrie di bufali), la grafica è superba, il sonoro adeguato all'ambiente, ma sulla longevità avrei qualche dubbio, anche perché giocando in quattro si crea troppa confusione e spesso si muore senza neanche capire il perché.
Non mancano i bonus da raccogliere lungo il percorso e i piccoli dettagli ben curati, ma ci vuol altro per diventare un coin-op mitico tipo *Gun Smoke*, tanto per restare in tema.

SUNSET RIDERS

Alla Konami devono aver deciso di formare un reparto "coin-op formato famiglia": dopo le *Turtles* e i *Simpson*, è ora il turno di questo *Sunset Riders*, nel quale vestiamo i panni di quattro cacciatori di taglie del caro vecchio selvaggio Far West. Steve, Bill, Bob e Cormano



ECCEZIONALE
SCONTO DEL 10%
SU SOFTWARE ORIGINALE
PRESENTANDO QUESTO TAGLIANDO
PRESSO I PUNTI VENDITA
"GRUPPO VIDEOGIOCANDO"
GLI INDIRIZZI NELLA PAGINA ACCANTO
C+VG

Progetto Grafico: Paola Immediato

EHI, BOY...



A ROMA C'É JOY!

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

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

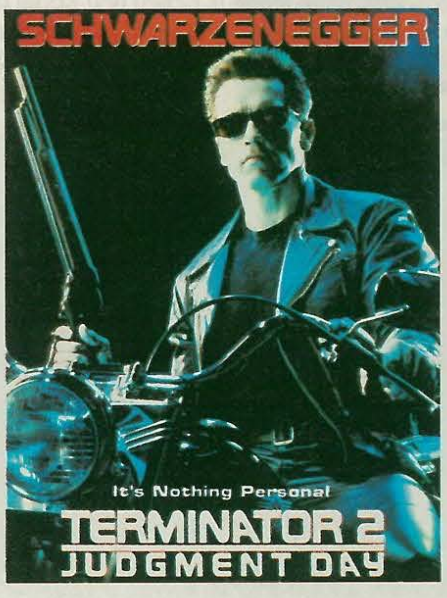
GRUPPO VIDEOGIOCANDO

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

PINBALL

Finalmente! Con soli due anni di ritardo, è uscito dalla Data East il flipper *Batman*. Ormai, è più interessante la loro prossima uscita: *Star Trek: The 25th Anniversary*. Già, la Bally utilizzò nel 1978 i marchi e i personaggi della fortunata serie televisiva e cinematografica per produrre un famoso flipper. In Bonus rivediamo, espressamente richiesto da quei flippati della redazione, un Williams di due anni fa, *Earthshaker* - noto come "il terremoto"!
P.S.: Possibile che nessuno abbia un Bally *Fireball* del 1972?

Federico "Wiz" Croci



TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY

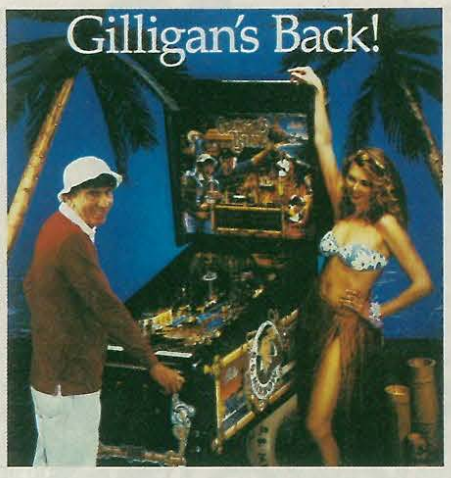
WILLIAMS

"Giorno del Giudizio": questo il promettente sottotitolo del film che vede il ritorno del cyborg Arnold Schwarzenegger.

I suoni digitalizzati e le immagini utilizzati nel flipper omonimo sono stati presi a piene mani dal film. Si tratta del primo gioco con una celebrità prodotto dalla Williams da 12 anni a questa parte: l'ultimo, risalente al 1978, era *World Cup*, pubblicizzato da un giovane Michael Platini. In realtà, la Williams per commercializzare i flipper sponsorizzati preferisce utilizzare il marchio Bally (da quando lo possiede): è il caso di *Elvira, Bugs Bunny, Harley Davidson* e altri. In questo caso, alla "prima" londinese del film erano presenti due star: Arnie e uno dei primi prototipi del flipper!

Questo è il primo flipper Williams a impiegare il nuovo display a matrice di punti (il primo della Bally ad installarlo è recensito di seguito). Une delle novità più rilevanti è l'assenza, sul lato destro del mobile, della solita molla lancia-biglia: qui è sostituita dall'impugnatura di una pistola, il cui grilletto fa partire la pallina! Il piano di gioco è abbastanza spoglio; si fa notare un teschio argentato, i cui occhi brillano indicando la presenza di una o due palline bloccate all'interno. Sul lato destro, la pallina entra in un cannoncino che ruota lentamente da destra a sinistra e viceversa, permettendo così di mirare ai bersagli più importanti, fra cui una vera astronave da abbattere!

I colori dominanti sono il nero e il blu scuro: speriamo che chi di dovere provveda a mantenere pulito il piano...



GILLIGAN'S ISLAND

BALLY

Kona, il vulcano vivente di un'isola deserta, è impazzito e minaccia un'eruzione. Un gruppo di naufraghi si trova sull'isola: tra di loro uno scienziato che prepara una pozione per calmarlo, il *Lava Seltzer*. Lo scopo del giocatore è raccogliere i componenti della pozione: ananas, noci di cocco, uova di tartaruga, una conchiglia, una corda e una testa umana. Portate il tutto prima che evapori fino al vulcano, e otterrete fino a 50.000.000 di punti.

Gilligan, il personaggio che dà il nome al flipper, è il protagonista di una vecchia serie di telefilm di gran successo negli Stati Uniti. Quando uscì la notizia che la Bally stava testando un prototipo ispirato a questo telefilm, molti pensarono a un flipper "fantasma" - cioè solo una voce abilmente messa in giro per cercare chi e come stesse facendo uscire informazioni segrete sui progetti in lavorazione. E' un sistema già usato in passato, ma questa volta il flipper è uscito davvero! Per capirci, è come se la Bally annunciasse un flipper ispirato a "I Ragazzi della III C"!

Principale innovazione di questa macchina è l'introduzione di un nuovo display a matrice di punti per visualizzare i punteggi e alcune animazioni grafiche. Lo schermo è più grande di quello introdotto all'inizio dell'anno in *Checkpoint* della Data East, e sostituisce il vecchio display alfanumerico introdotto dalla Williams nel lontano 1982.

TIME MACHINE: BRIDE OF PINBOT

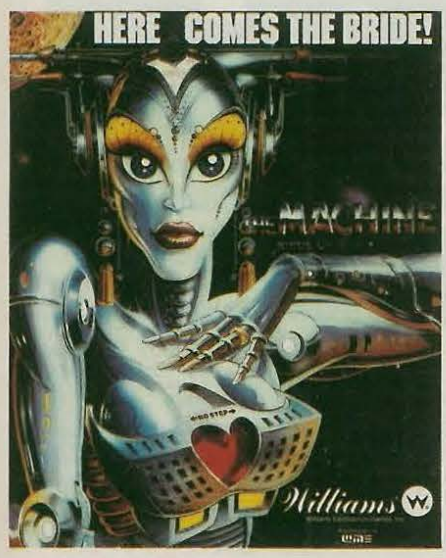
WILLIAMS

Qualche anno fa, nel novembre 1986, *Pinbot* (ora uscito anche come videogioco da sala e persino in versione domestica per NES) fu salutato come il flipper più innovativo degli ultimi anni. Scopo del gioco era dare la vista a un robot, e dato che come dita aveva dei flipper, sembrò normale che l'unico modo per fargli vedere il mondo circostante fosse costringere il giocatore ad incastrargli due palline nei globi oculari.

Per non cadere nel banale con un *Pinbot 2*, ma senza perdere l'opportunità di sviluppare un tema caratterizzato da un personaggio famoso tra gli amanti del flipper almeno quanto lo è Mario fra quelli dei videogiochi e delle console, la Williams ci presenta un flipper il cui protagonista è... la MOGLIE di Pinbot! Da parte sua, il vecchio Pinbot assiste impotente da un angolo del piano di gioco ai nostri tentativi di costruirgli una compagna, e dà l'impressione di voler forse rimanere scapolo...

Questa volta dobbiamo prima dare la

voce al robot-moglie (malgrado che, non appena la stessa annunci di poter finalmente parlare, Pinbot commenti con uno sconsolato "Oh, no!"), poi la vista, quindi completare l'aspetto estetico della faccia e infine... darle la vita! Anche se si tratta di un progetto abbastanza megalomane, si tratta sempre di tirare



una o due palline verso la rampa di sinistra: atterreranno in un mini-piano di gioco, che gira su sé stesso mostrando le quattro fasi di costruzione del robot femminile. Durante il Multiball, entrando in questo mini-piano con entrambe le palline, si otterrà da un minimo di 5 a un massimo di 50 milioni. Se siete anche fortunati, verrà abilitata la rampa di destra per il punteggio di... un miliardo! Per questo motivo, sono memorizzate due diverse tabelle dei record: quella dei comuni mortali e quella del Club dei Bilionari (in americano, i miliardi si chiamano "bilioni"), dove vengono memorizzati i nomi di tutti coloro che sono riusciti a fare almeno uno di questi tiri (il mio record è 4.732.830.500, visibile sotto la sigla WIZ nell'apparecchio della sala giochi Galaxy di Bologna).

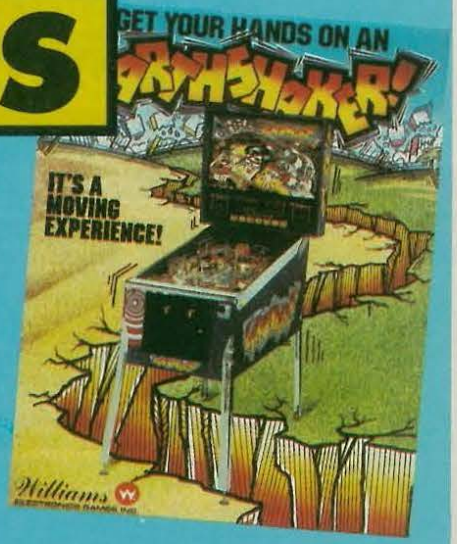
Il flipper è divertente, anche se la possibilità di ottenere mille milioni con un solo tiro rende inutili le altre caratteristiche del piano (tra cui un *Jackpot* che al massimo dà il "ridicolo" punteggio di 8 Milioni), che vengono giustamente ignorate.

BONUS

EARTHSHAKER

WILLIAMS - 1989

TERREMOTO! Questa la traduzione, non proprio letterale, del nome. Quando nell'autunno del 1989 la Williams distribuì adesivi e poster con la scritta gigante "Il Terremoto sta per arrivare!", nessuno poteva immaginare che il terremoto sarebbe arrivato davvero, colpendo la California. E in effetti il flipper parla di un terremoto al confine fra il Nevada e la California, con addirittura una "spaccatura" animata percorribile dalla pallina. All'interno del mobile, un potente motore con un volano fuori-centro, ruotando vorticosamente fa vibrare e addirittura sobbalzare il flipper! Scopo del gioco, "visitare" con la pallina le diverse zone che l'Istituto per i Terremoti prevede causeranno il



prossimo sconvolgimento tellurico, ai livelli massimi della scala Richter. C'è solo da sperare che gli altri flipper che seguiranno nel filone "catastrofico" (come ad esempio *Whirlwind*, ispirato ai tornado e dotato di un ventilatore che soffia aria fresca in faccia al giocatore) non siano così realistici!

PLAY GAME SHOP

Via Carlo Alberto 39/A 10123 Torino - Tel. 011/8127567
SPEDIZIONE IN TUTTA ITALIA

SEGA MEGADRIVE NOVITA'

TURRICAN	EL VIENTO
STREET OF RAGE	WRESTLE WAR
BATTLE SHIP	VAPORTAIL
JEWEL MASTETR	SHADOW BEAST
FANTASIA	ICE HOCKEY
ROAD RASH	MASTER WEAPON
COMMANDO II	F1 RACE
DEVIL CRASH	SONIC
SPIDERMAN	OUTRUN
ALIEN STORM	MERCS
MEGA TRACKS	GOLDENAXE II (DIC.)
TOM JOE EARL	DONALD DUCK (DIC.)
ROLLING THUNDER	DINO LAND

SUPER FAMICON NOVITA'

PRO SOCCER	R TYPE II
PRO TENNIS	HYPER ZONE
AREA 88	EQUINOX
HOOK	SUPER GHOULS GHOST
JOE AND MAC	CASTELVANIA IV (DIC.)
GOEMON	BATTLE TANK

NEO GEO NOVITA'

RAGUY	BOWLING
KING MONSTER	ALPHA MISSION
SEN KOKU	BURNING FORCE
GHOST PILOT	CROSSED SWORD
POWER WHEELS	

LYNX NOVITA'

PACLAND	NINJIA GAIDEN
APB	BLOCK OUT
TURBO SUB	SCRAPYARD DOG
CHECKERED FLAG	WARBIRDS

GAME BOY NOVITA'

BLOBETTE	MISSION ELEVATOR
TAILGATOR	TURRICAN
NEMESIS II	BOMBER BOY
CASTELVANIA II	PUNISHER
ROBOCOP	CASTELIAN

GAME GEAR NOVITA'

ADATTATORE SEGA	GOLDEN AXE
LENTE SEGA	SHINOBI
RASTAN	FANTASY ZONE
ZANY GOLF	GRIFFIN
WAGAN LAND	MAPPY

CDTV NOVITA'

FALCON	TERMINATOR
ENCICLOPEDIA-GROLIER IN ITALIANO	

PC ENGINE NOVITA'

PC KID II	SOCCER
STAR SOLDIER	

MS DOS NOVITA'

WING COMMANDER II	MONKEY ISLAND II
F117 - F115	SPACE ACE
SECRELUFWAFFE	SPACE SHUTTLE

BYTE SIZE C 64

Un biliardo truffatore, un tie-in megadifficile e una compilation-bidone sono i protagonisti del bytesize di questo mese. Uhm, dov'è la mia copia di *Ducks Ahoy*?

RENEGADE III

HIT SQUAD

E te pareva! La fidanzata di Mr. Renegade è stata rapita *ancora* e il nostro eroe deve *di nuovo* andare a salvarla. Questa volta le cose saranno un po' più complicate del solito, visto che la pulzella è stata schiaffata da qualche parte tra le spire del tempo. Mr. R. dovrà prima catapultarsi nell'età della pietra e menare un po' di dinosauri, poi passare nell'antico Egitto e vedersela con le mummie, indi si ritroverà nel medio evo e così via fino al futuro.

Anche se può sembrare intrigante, non fatevi fregare: la grafica è una delle più belle mai viste, ma la giocabilità ha lo stesso spessore della trama di un film con Alvaro Vitali. Il personaggio è difficilissimo da controllare, reagisce lentamente e male al joystick e quello che è peggio, i colpi che servono di più sono quelli più difficili da ottenere!

GLOBALE **59%**

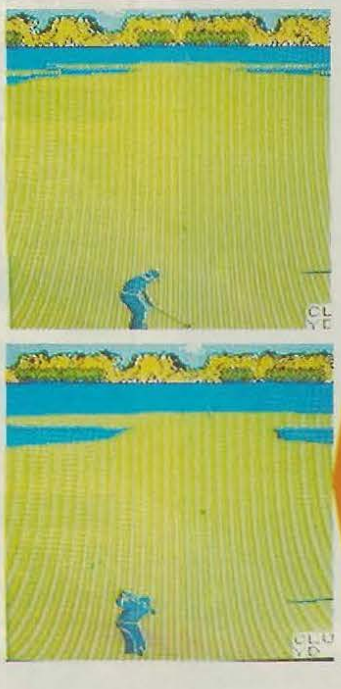


AMERICAN 3D POOL

ZEPPELIN

Da dove venga la dicitura "americano" proprio non lo sappiamo - sta di fatto che questo è un simulatore di biliardo inglese con un bell'editor per tiri astrusi in omaggio. Potete giocare contro il computer o un amico e potrete scegliere tra due tornei diversi. Anche se ci sono alcuni particolari abbastanza squallidi (il computer riesce a cavarsela *sempre*!), non si può dire che non sia un gioco carino. La longevità è un po' messa in dubbio, ma se avete qualche soldo che vi avanza potreste anche dargli un'occhiata.

GLOBALE **75%**



SDI

HIT SQUAD

Partecipate anche voi alle Guerre Stellari con questa conversione di un coin-op poco conosciuto della Sega (che, tra l'altro, si pronuncia come lo si scrive, visto che è giapponese - ignoranti!). Una volta in orbita a bordo del vostro bel satellitino dovrete spappolare tutto quello che appare sullo schermo e minaccia la Terra. Si può anche giocare in due: uno pilota il satellite e l'altro il mirino. Assomiglia a *Missile Command*, e pur non essendo un capolavoro, a questo prezzo è decisamente un affare.

GLOBALE **72%**

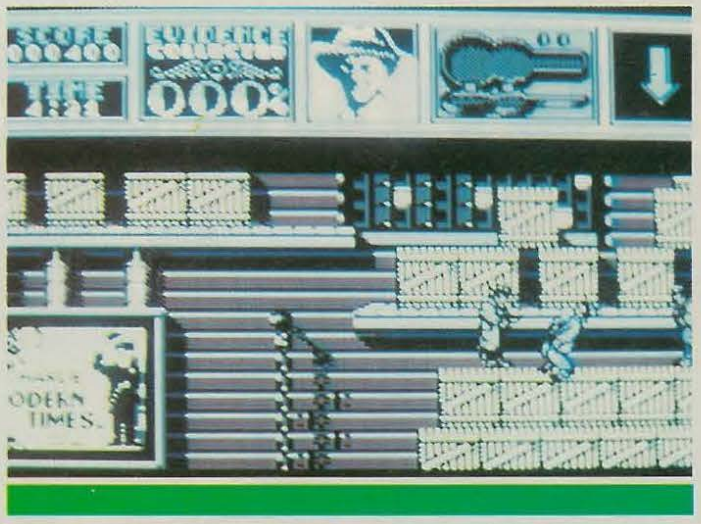


THE UNTOUCHABLES

HIT SQUAD

Unitevi a Elliot Ness, parente del famoso mostro, e alla sua banda di G-Men tutti intenti a sgominare Capone e i suoi fratelli (tra i quali troviamo anche il famoso Rocco). Questo famosissimo e difficilissimo tie-in consta di un paio di livelli a mo' di platform game e di una serie di quadri alla *Operation Wolf* molto belli da vedere e da giocare. La versione su disco aveva anche delle belle schermate: qui non ci sono, ma va bene lo stesso. Decisamente divertente, ma solo se riuscite a passare l'infernale primo livello.

GLOBALE **88%**



MULTIMIXX 3

KIXX

Che compilation avara! Cercate un po' di prendere esempio dalla Beau Jolly! Ma insomma, solo tre titoli dei quali due valgono meno di mezzo! *1943* (auaaaaaaaaargh!), *Street Fighter* (pessimo) e *Bionic Commando* (stupendo) sono i titoli che troverete: a questo punto avrete già capito da soli che cosa fare. *Bionic Commando* è in vendita da solo a metà prezzo, quindi non ci sono ragioni per cui qualcuno dovrebbe desiderare questa mina vagante del mondo del software...

GLOBALE **61%**

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

NUOVI PREZZI!!

Prezzi Iva inclusa

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK	New price	650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K	New price	699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA	New price	900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA	New price	1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	New price	1.340.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	New price	1.680.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB	New price	1.990.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB		2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II		430.000
COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		780.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE SAMTRON		600.000
INTRA VGA 640X480 COLORE	New!!!	550.000
INTRA MULTISCAN 1024X768 0,31 DOT PITCH COLORE	New!!!	635.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE	New!!!	790.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		990.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		3.400.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	68.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	80.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	New price	260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIlBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	460.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	110.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	85.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS	New price	470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	New price	530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS	New price	765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM	New price	940.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS	New price	1.090.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.350.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM	New price	399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!	New!!!	460.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2	New!!!!	CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 20MB FUJITSU	New!!!	900.000
CON 40MB FUJITSU	New!!!	1.100.000
CON 52MB QUANTUM 11MS		1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	New price	1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO		230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI		370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	New price	259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	New price	1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		640.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8		710.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	New price	149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER	New!!!	249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	New!!!	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ		4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		160.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		389.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500		110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE	New price	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		249.000
SINCRO EXPRESS III COPIATORE HARDWARE POTENTISSIMO	New!!!	89.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2	New!!!	86.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK	New!!!	29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)	New!!!	19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)	New!!!	29.000

CDTV COMMODORE GARANZIA COMMODORE ITALIA 1.150.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE		285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE		600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE		625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE		850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360		990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360		1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	New!!!	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	New!!!	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	New!!!	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	New!!!	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE		320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS		369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS		489.000
HEWLETT PACKARD LASERJET IIP		2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET GETTO INCHIOSTRO COLORE		2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET		1.200.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE		635.000
CANON LBP-4 LASER 300DPI 4PAG/MIN	New!!!	1.940.000
CANON LBP-8 LASER 300DPI 8PAG/MIN	New!!!	2.600.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE	289.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	35.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+436.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+960.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**
SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
SCANNER GENIUS GS-105 COLOR	820.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	500.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	350.000
CD ROM HITACHI 3600 INTERNO	1.050.000
CD ROM HITACHI 1600S ESTERNO	1.380.000
TELEVIDEO MS DOS	Chiedere
CAVO PER PC (COLLEGAMENTO PC/CGA ALLA TELEVISIONE)	Chiedere

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB QUANTUM
MONITOR COLORE NEC 3D
ANTIFLICKER NEW !!!
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
SECONDO DRIVE INTERNO
L.3.990.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR 1084s NEW!!!
TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK
L.1.300.000

MEGAOFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
5.790.000

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IN COLLABORAZIONE CON

AMSTRAD

PRESENTA

LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI



L'informatica ti appassiona? vorresti approfondirla per studiare, giocare, curiosare?
Inizialmente, per potersi orientare, è preferibile una guida giovane ma rigorosa e completa, senza risultare difficile o noiosa, da leggere tutta d'un fiato, corredata da centinaia di illustrazioni a colori.

Questa è LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI. Potrai entrare nei segreti del personal computer: storia, termini, concetti fondamentali, hardware, funzionamento e tanti programmi software in linguaggio Basic.

- IMPARIAMO A PROGRAMMARE
- COME È FATTO E COME FUNZIONA
- GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI
- TECNOLOGIA E APPLICAZIONI
- SI FA... NON SI FA

JACKSON, in collaborazione con AMSTRAD, ti svela i segreti dell'informatica in fascicoli settimanali, **nella tua edicola**, a sole lire 2.500, da rilegare in 2 splendidi volumi illustrati.

Sganciati dall'ordinario, entra nello straordinario!

Per abbonarsi a La Grande Enciclopedia di informatica per ragazzi utilizzare il modulo di c/c postale inserito nella rivista.

BYTE SPECTRUM SIZE

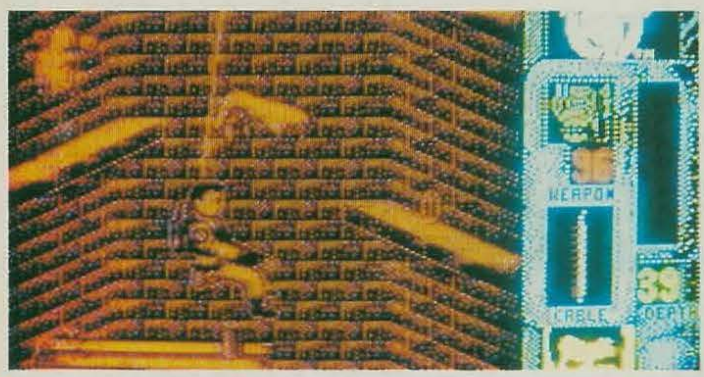
Siccome molti risentiranno ancora delle "perdite" finanziarie dell'estate, eccovi una bella carrellata di giochi economici. Purtroppo, in realtà questo è quel che passa il convento per questo mese: speriamo in un dicembre più "scottante"...

GHOSTBUSTERS II

HIT SQUAD

Sono tornati! Una nuova minaccia è sorta dal mondo del soprannaturale, e gli Acchiappafantasmi sono di nuovo al lavoro nel tentativo di salvare NY dal malvagio Vigo, in tre livelli di esorcismi, Statue della Libertà che camminano, e Vigo che deve essere eliminato. I tre sottogiochi sono, ehm... "inusuali", ma sono anche ben programmati tanto da essere giocabili se non particolarmente coinvolgenti.

GLOBALE **82%**



MULTIMIXX 1

KIXX

La serie di *Leaderboard* è stata acclamata come la miglior trilogia golfistica disponibile su 8-bit. I giochi - *Leaderboard, Leaderboard Tournament* e *World Class Leaderboard* - sono stati ora raggruppati da quei furboni della Kixx e offerti a prezzo stracciato .

Ai tempi, furono giudicati i migliori giochi di golf e ciò vale ancora oggi - per cui dovete essere stolti per lasciarvi scappare quest'affare!

GLOBALE **91%**



LICENCE TO KILL

HIT SQUAD

Impersonate Timothy Dalton dando la caccia al contrabbandiere Sanchez in sei livelli in cui volerete, sparerete, guiderete macchine e poi, com'è nella grande tradizione bondiana, tornerete a casa e ricomincerete tutto da capo. *Licence to Kill* è ancora il migliore gioco di 007, con un buon uso della grafica e di differenti stili di gioco, che lo rendono tosto, variegato e visivamente piacevole.

GLOBALE **86%**





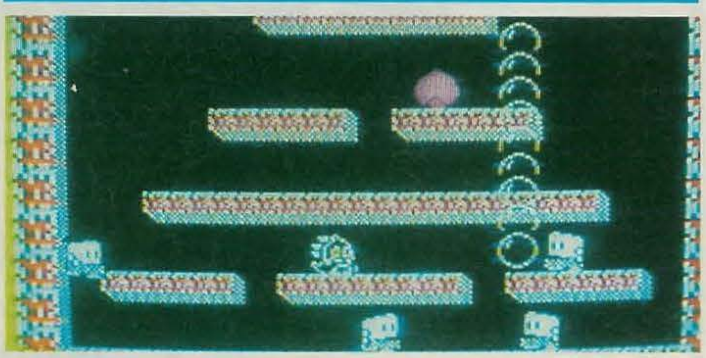


APB

HIT SQUAD

A tutte le auto! A tutte le auto! L'Ufficiale Bob è di pattuglia e voi lo guiderete in questa corsa multilivello contro il tempo, i criminali e le incavolature del Capo! Si parte con l'arresto di un guidatore imprudente e si arriva a criminali molto più pericolosi. *APB* è stato un successo in sala giochi, grazie soprattutto alla grafica umoristica e cartoonistica. Il tutto è stato trasferito con successo sullo Spectrum, cosicché *APB* è da considerarsi un piccolo gioiellino immancabile nella propria collezione.

GLOBALE **83%**



BUBBLE BOBBLE

HIT SQUAD

Bub e Bob si sono visti rapire la fidanzata dal Barone Von Blubba, che poi ha pure trasformato i due in dinosauri spara-bolle! Per uscire dall'impiccio, B&B devono vedersela con i cento livelli del regno di Von Blubba, sparando bolle e distruggendo cattivi, raggranellando punti e raccogliendo bonus. *Bubble Bobble* è da classificarsi come una delle migliori conversioni spectrumiane da coin-op di tutti i tempi, con grafica piacevole e giocabilità estremamente acchiappante. Se non l'avete già, correrete subito a comprarlo!

GLOBALE **92%**

CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

Nintendo
SUPER FAMICOM

PC Engine
PC SUPER GRAFX

SEGA GAME GEAR

PC Engine
GT

Nintendo
GAMEBOY

SNK
Neo-Geo

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE GENERATION S.a.s.
20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 • TEL. 487.095.94 • FAX 487.095.85

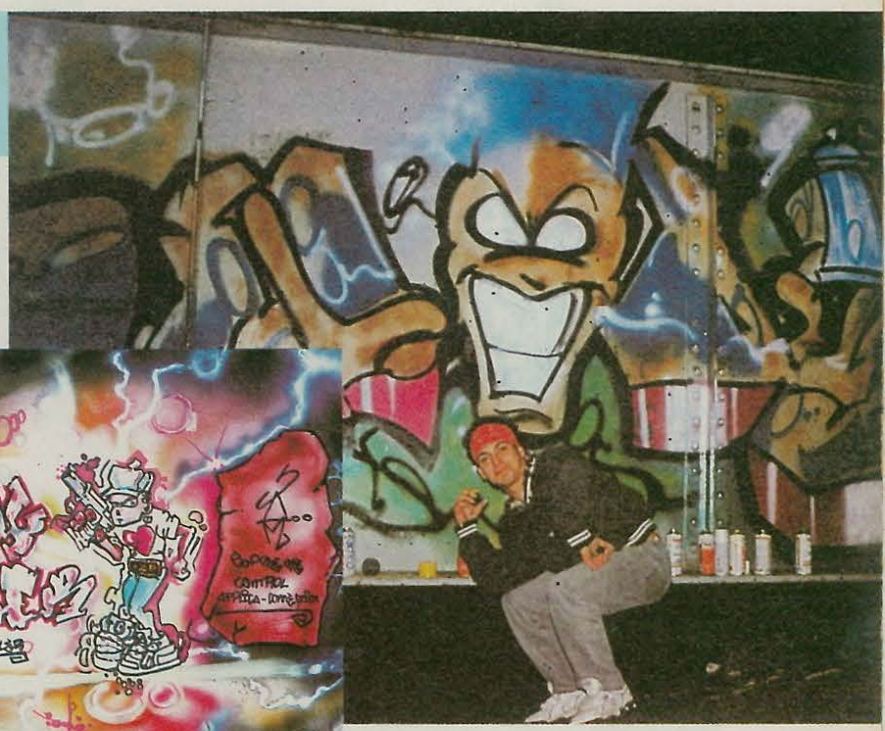
FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

BOMBING!

"La prehistoria non è ancora finita!" Questo messaggio appare da qualche tempo, scritto in colori brillanti, sui muri delle strade di Milano. Il *bombing* , ossia l'arte metropolitana di usare le vernici spray ("bombz") sta prendendo sempre più piede. *Far Out* di questo mese vuole rendere omaggio agli anonimi artisti che con la loro opera aiutano a rendere più vivibili le città di tutto il mondo, contrastando la costante avanzata di cemento e mattoni.

Le foto di questa pagina vengono dalle principali città americane ed europee: il confine fra l'arte e il vandalismo è labile, proprio come le firme degli autori ("*tags*"), che potrebbero scomparire dall'oggi al domani per l'opera di un assessore troppo zelante.



Un ringraziamento particolare alla redazione di *Skate* per l'aiuto fornitoci.



GRAFFITI DALL'A ALLA Z

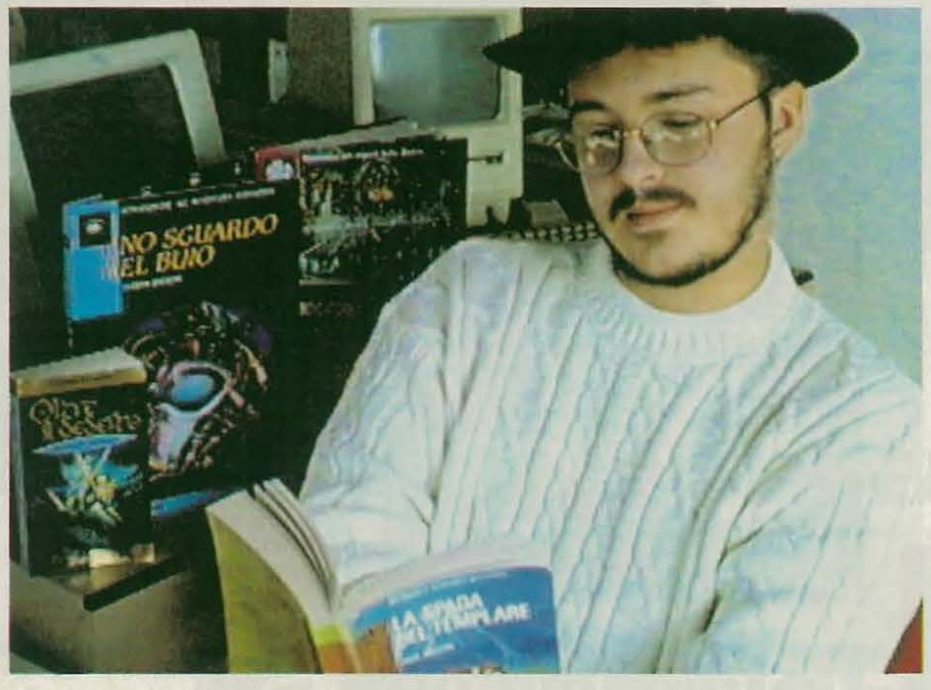
BOMBIN: dipingere utilizzando le *BOMB'Z*.
BOMB'Z: bombolette di vernice spray, essenziali per la realizzazione di opere murali o comunque di superficie molto vasta.
GRAFFITI: pittura murale realizzata secondo le tecniche HIP HOP e raffigurante scritte e *PUPPETS*; celebri i graffiti realizzati sui vagoni delle metropolitane di tutto il mondo.
PIECE: letteralmente seignifica opera; è preferito al termine *graffiti* perchè colloca l'opera del *WRITER* in un contesto più artistico.
PUPPET: è l'"omino" disegnato in stile graffiti.
TAG: è la firma del B-BOY. Ogni writer, rapper, dj, breaker o kid, ha il proprio tag; alcuni ne hanno più di uno.
WILD STYLE: così si definisce lo stile con cui si disegnano le scritte, formate da lettere concatenate, incastrate, deformate fino a perdere il contenuto mediale ed esaltando la forma e l'impatto visivo.
WRITER: è l'artista che crea i PIECE; anche questo termine è preferito al più banale "graffitaro", che suona quasi dispregiativo nei confronti di chi studia per interi anni da autodidatta per raggiungere un livello artistico elevatissimo: sarebbe come definire "cavadenti" un odontoiatra o "imbrattatele" un pittore quotato.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

ANDREA "RPG" FATTORI

UNO SGUARDO NELL' ... E. ELLE



Continua la straordinaria serie di interviste iniziata lo scorso mese; questa volta l'impareggiabile Tex è riuscito, grazie soprattutto alla collaborazione di Orietta Fatucci, a carpire i segreti della prestigiosa casa editrice E. Elle di Trieste.

Andrea: Dunque, la E. Elle prima di essere produttrice e traduttrice di giochi di ruolo è anche una grande casa editrice; da quanto tempo siete presenti sul mercato italiano?
Orietta: Abbiamo iniziato a lavorare come E. Elle nel 1973 e oggi possiamo vantarci di essere i più famosi editori di libri per ragazzi in Italia. La passione per i giochi di ruolo è invece cominciata nell'85. I diritti del libro-gioco *Lupo Solitario* furono acquistati allora; è stata una scelta che si sarebbe rivelata ottima alla luce dei 2 milioni e mezzo di copie vendute.
A: E da questo siete poi passati al gioco di ruolo vero e proprio....
O: Non esattamente. C'è stata una fase intermedia in cui ci siamo dedicati alla pubblicazione di ottimi libri fantasy, cosa tra l'altro che facciamo tuttora. Poi ci siamo accorti che i libri-gioco offrivano anche un altro sbocco molto interessante: i giochi di ruolo, appunto.
A: Così avete iniziato ad acquistare i diritti di *Uno sguardo nel buio*, in origine tedesco, e lo avete tradotto in italiano.
O: Esatto, *Uno sguardo nel buio* basico e avanzato sono ancora oggi i nostri prodotti di punta.
A: So che comunque non vi siete limitati a tradurre e pubblicare giochi stranieri.
O: No, al momento sono in commercio tre prodotti totalmente italiani: il semplice *Katacumbas*, adatto a chi si avvicina per la prima volta al gioco di ruolo, il più complesso *I Cavalieri del Tempio* e infine *Holmes & Co.*, prodotto quest'ultimo decisamente dedicato ai giocatori più esperti.
A: Parliamo invece dei vostri progetti futuri!!!
O: Beh, per quanto riguarda i libri-gioco, oltre a continuare le collane già esistenti, abbiamo appena iniziato quattro nuove serie: *Partita a Quattro*, composta appunto da quattro volumi e uscita a Ottobre, *Ninja* e *Robin Hood*, anche questi già in vendita e infine, a partire dal 5 di Novembre, il libro-gioco de *La Terra di Mezzo*, utilizzabile anche con le regole del *Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* edito da Stratelibri. I primi due titoli saranno *Una Spia a Isengard* e *Tradimento!!!*.
Riguardo ai giochi di ruolo, invece, è uscito da poco il secondo scenario per *Uno Sguardo nel Buio* avanzato che si intitola *Il Lupo di Winhall*. Sempre il 5 Novembre sarà invece in vendita la prima espansione per *I Cavalieri del Tempio*, *La Veridica Historia di Cristobal Colon*. Abbiamo inoltre in programma la realizzazione di alcuni periodici contenenti aiuti, informazioni, avventure e supplementi per i tre giochi di ruolo di nostra produzione.

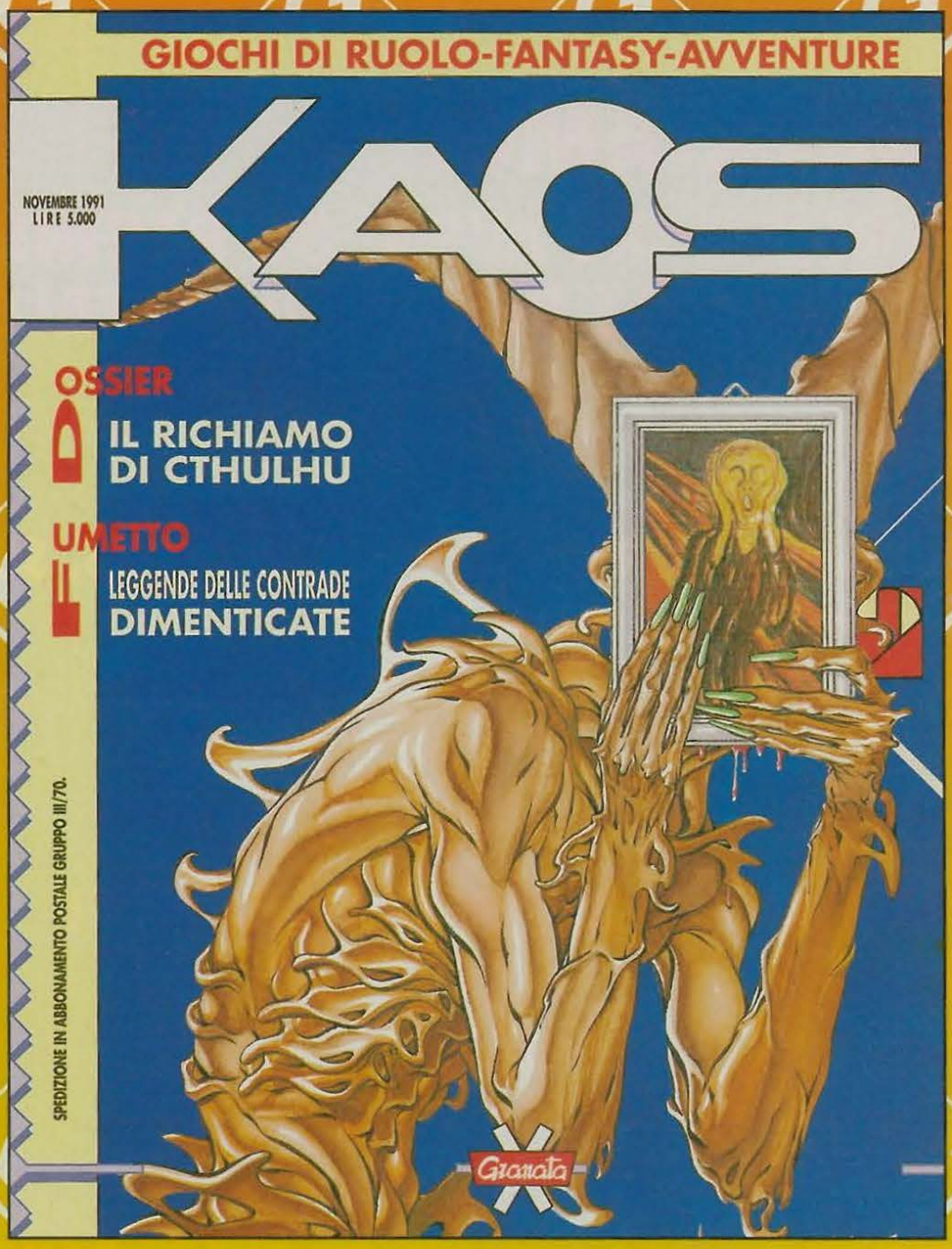
DYLAN TORNA ALL'ATTACCO

La DAS, casa editrice del *Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, co informa che grazie ad un enorme successo il loro prodotto è già in ristampa, riveduto e corretto.
Sono inoltre già disponibili due moduli - *Alta Società* e *Richiamo dall'Inferno*, contenenti, rispettivamente, due e tre avventure - e lo schermo dell'arbitro che fornisce un grande aiuto nella conduzione delle partite.

DECISIONI DIFFICILI

Vi ricordate che nell'intervista di ottobre quelli della Stratelibri avevano detto che il secondo modulo del *GIRSA* si sarebbe chiamato *La Fortezza dei Goblin*? Beh, hanno cambiato idea e il nome resterà *Goblin Gate* come nella versione inglese.

LICENZA DI GIOCARE



IL PRIMO MENSILE ITALIANO DEI GIOCHI DI RUOLO, DEL FANTASY, DELLE AVVENTURE.

Granata

A NOVEMBRE IN EDICOLA.

SUL PROSSIMO NUMERO:

... ESAGERIAMO!

C+VG DI DICEMBRE AVRA' 32 PAGINE IN PIU' E UN IMPERDIBILE REGALO DI NATALE!!!

INOLTRE...

SUPER MARIO BROS 3 - NES 8-BIT VS. SUPER FAMICOM: UNA SFIDA ALLA PARI?

LAST BATTLE - LA VERSIONE AMIGA DEL GIOCO DI KENSHIRO!!!

TERMINATOR 1 & 2 - LA VIDEOSAGA DEI KILLER BIONICI

FORMULA 1 GRAND PRIX - MEGLIO DI COSI' E' DAVVERO IMPOSSIBILE!

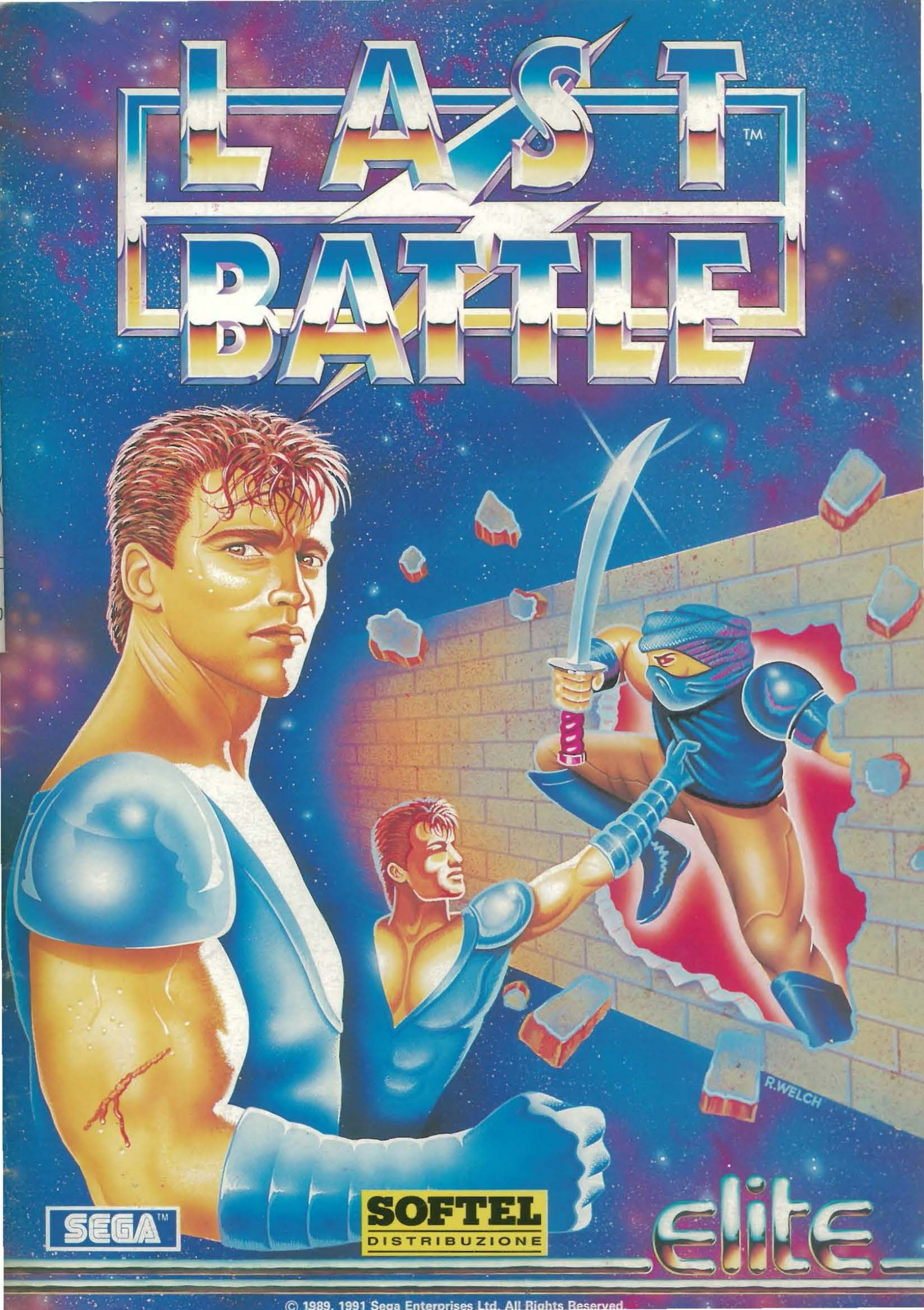
ALIEN BREED - COMINCIATE AD AVERE PAURA...

UTOPIA - FARE IL DITTATORE NON E' MAI STATO TANTO DIVERTENTE!!!

PIT FIGHTER - RISSE DIGITALIZZATE SU COMPUTER!

TRA 30 GIORNI IN EDICOLA.

LAST BATTLE™



SEGA™

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

elite

© 1989, 1991 Sega Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

ALIEN STORM™

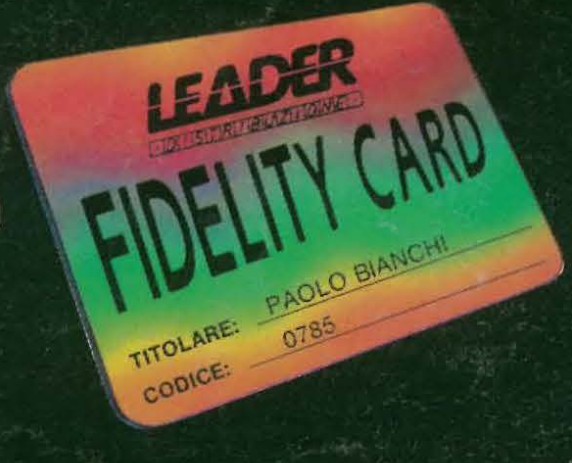


... lotta contro le spore extraterrestri e arresta la conquista della terra.

CADARIO

© 1990, 1991. SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.
Alien Storm™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. SEGA ™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.
Published by SEGA EUROPE LIMITED. Distributed by U.S. GOLD LTD.

* Offerta valida fino al 30/11/91



Sconto 10% *
ai soli titolari presso i
SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

SEGA ARCADE HITS MARKETED BY U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE