http://www.old-computer-mags.com/

SPECIALE 116 PAGINE!!!

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

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

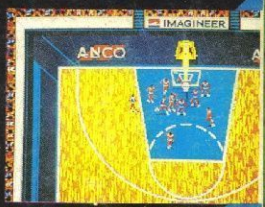
L. 5.000 (Frs.7.5)
N.12 GENNAIO '92

TV SPORTS BOXING:
LA CINEMAWARE COLPISCE ANCORA!!!

WARM UP:
UN FANTASTICO GIOCO DI GUIDA TUTTO ITALIANO!



TIP OFF:
IL KICK OFF DELLA PALLACANESTRO!!!



SUPER GHOULS 'N' GHOSTS:
OLTRE IL COIN-OP... SUL SUPER FAMICOM!



STAR WARS:
LE TRUPPE IMPERIALI INVADONO IL NES!!!

GRUPPO EDITORIALE

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

SEGA

MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG

GIOCHI PREZIOSI

Anche JERRY CALA' ha perso la testa per SONIC il nuovissimo protagonista destinato a diventare una Star nella storia dei videogames, rimarrete stupiti dalla velocità delle su azioni e dall'eccezionale grafica delle immagini

Provate SONIC non smetterete mai di videogiocarci.

PROSSIMAMENTE ANCHE IN VERSIONE GAME GEAR

Master System

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

IL N. 1 DEI SUCCESSI COIN-OP ARCADE

PIT-FIGHTER™













Benvenuto nel mondo delle scommesse clandestine! Misurati con The Executioner, Heavy Metal e Chain Man Eddie, delinquenti senza scrupoli. Ricorri a qualsiasi forma di combattimento - arti marziali, boxe tailandese - e fai uso di qualsiasi arma che ti capita sottomano: coltelli, barre d'acciaio o barili di birra. Ricorda che non sei mai al sicuro... potresti non uscire vivo perfino dalla folla!
Incredibili grafiche, sequenze digitalizzate da reali scene di combattimento.
Una sfida brutale e appassionante!

C64
AMIGA
PC

LEADER



DOMARK

TENGEN

© 1991 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Atari Games Corporation.
Programmed by Teque London.
Artwork and Packaging © Domark Group L
Published by Domark Software Ltd. Ferry
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

CIVILIZATION (PC)	28	STAR WARS (NES)	72
CLIK CLAK (AMIGA)	44	SUPER GHOULS 'N' GHOSTS (SUPER FAMICOM)	68
DEATHBRINGER (PC)	109	SUPER KICK OFF (MASTER SYSTEM)	48
DEVIL CRASH (MEGADRIVE)	66	SUPER SPACE INVADERS (AMIGA)	39
DYLAN DOG (C64)	35	TIP OFF (AMIGA)	42
FIRST SAMURAI (AMIGA)	30	TURTLES - THE COIN OP (C 64)	34
GALAXY FORCE 2 (MEGADRIVE)	61	TV SPORTS BOXING (PC)	45
GOLDEN AXE 2 (MEGADRIVE)	76	VOLFIED (C64)	108
HEIMDALL (AMIGA)	37	WARM UP (AMIGA)	36
JERRY BOY (SUPER FAMICOM)	80	WILD WHEELS (PC)	109
LEANDER (AMIGA)	46	WWF WRESTLING (NES)	62
MERCS (MEGADRIVE)	82		
MICROPROSE GOLF (AMIGA)	40		
MILLE MIGLIA (AMIGA)	43		
OUT RUN EUROPA (C64)	108		
POLICE QUEST 3 (PC)	38		
ROBOZONE (C64)	108		
SMASH TV (C64)	108		
SONIC THE HEDEGEHOG (MASTER SYSTEM)	54		
SPACE BATTLE GOMOLA (MEGADRIVE)	52		
SPACE WRECKED (PC)	109		
SPOT (C64)	108		

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

POSTA 16
Per la serie "posta e risposta", ecco a voi gli ultimi deliri dei lettori (e di Fabio...).

NEWS 8
Gli ultimi titoli "Made in Psygnosis", uno sguardo a *Birds of Prey* e altro ancora...

RECENSIONI COMPUTER 28
Da *First Samurai* a *Warm Up*, da *Leander* a *Mille Miglia*, da *TV Sport Boxing* a *Clik Clak*...

BYTESIZE
C64 108
ST 109

GENNAIO 1991 N° 12

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Rossana Cuntrini

COORDINAMENTO ESTERO
Elena Furre

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

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

PRESIDENTE
AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

PUBBLICITA'
Ambrogio Isaochi Tel. 6948218

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) 6948238/366

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

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Amerdole, 45 - 20037 Paderno Dugnano (MI)
Fax (02) 99042386 - Tel. (02) 99043115-127-133
(ne 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. 18893206.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

FOTOLITO
Foligraph - Monza (MI)

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

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 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, Bit, Elettronica Oggi, EO News Settimanale, Fare Elettronica, Informatica Oggi e Unix, Informatica Oggi Settimanale, Lan e Telecomunicazioni, Laser, Light Design & Tecnology, Meccanica Oggi, PC Floppy, Pc Magazine, Produttronica, Rivista PSRI, Strumenti Musicali, Watt.

Consorzio Stampa Specializzata

Testata aderente al C.S.S.P. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'usc...

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ARIO

RECENSIONI CONSOLE 48
Golden Axe II vi basta?

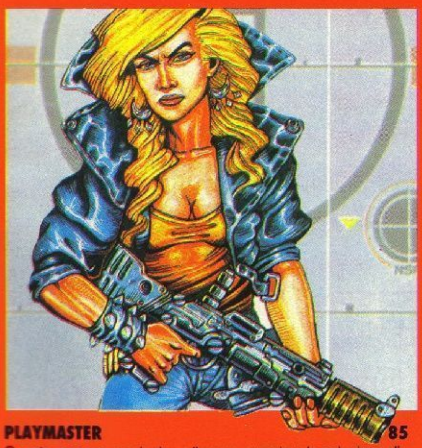
DIVERTIMENTO PORTATILE 92
La recensione più veloce del mondo per la conversione di *Sonic* e *Lucky Dime* su GameGear...

ARCADE 96
Dragon's Lair II questo mese fa la parte del leone - noi però stiamo aspettando *Starblade*...

PINBALL WIZARD 106
La Batmania dilaga(va): mancava solo il flipper!

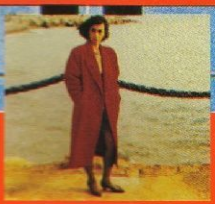
FAR OUT 110
Un videogioco che diventa uno sport? Beh, se non è roba da Far Out questa....

BOARD GAMES 112
Qual modo migliore di iniziare il 1992 se non con la recensione del *Gioco dell'Anno*?



PLAYMASTER 85
Questo mese nuovo look - e il mese prossimo la soluzione di *Larry 5*.

Si ringrazia Fabio D'Italia per averci fornito l'immagine di copertina.



CRISTINA "TECHNICOLOR" TURRA

Quest'essere impagina ogni mese i testi che le consegniamo perennemente in straordinario ritardo. Inoltre, è la fornitrice ufficiale della copia di *TV Sorrisi & Canzoni* della redazione e sa tutto su *Manuela*, la telenovela più squallida del mondo. Non sembra, ma è molto utile (lei, non la telenovela).



ANNA "GRAZIE A DIO ALMENO LEI E' NORMALE" RUSCONI

E' lei che smista tutte le chiamate che arrivano al centralino, ci avverte quando arrivano i pacchi con i giochi nuovi e sopporta tutte le nostre follie. Un mito!



ROSSANA "QUELLA NUOVA" QUINTINI

Una dura notizia per gli innumerevoli fan di Elena Ferré: da questo mese abbiamo una nuova segretaria di redazione! La nuova vittima prescelta per risolvere gli immondi casini creati sia dai redattori italiani che da quelli inglesi si chiama Rossana e qui la vediamo al passaggio delle consegne.



IL PORTINAIO

Refrattario a qualsiasi tipo di conversazione quasi fosse un blocco di calcestruzzo, non siamo ancora riusciti a capire chi sia esattamente e che cosa faccia. Comunque c'è, e questo è già qualcosa.

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

EDITORIALE

Ora so come si sente Michele Giordano. Questo mese dovrei scrivere qualcosa che spieghi che con questo numero C+VG compie un anno, che fino a oggi abbiamo riempito 7783,8 metri quadri di carta con recensioni, anteprime e un sacco di altre cose riguardanti i videogiochi, e che abbiamo tutte le intenzioni di continuare così.

Poi dovrei ringraziarvi per tutte le lettere che ci avete spedito in negli ultimi dodici mesi, e ricordarvi che qui siamo sempre pronti ad accogliere i vostri suggerimenti.

Infine dovrei parlarvi del regalo che troverete sul prossimo numero, ma che per il momento rimane imprescindibilmente top secret.

Dovrei, ma quando arriva il momento di scrivere queste righe il cervello va in tilt, e l'unica cosa che viene in mente è di augurarvi buon divertimento con le prossime pagine...

Fabio Rossi

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.

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!

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. Dateci 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!

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.

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

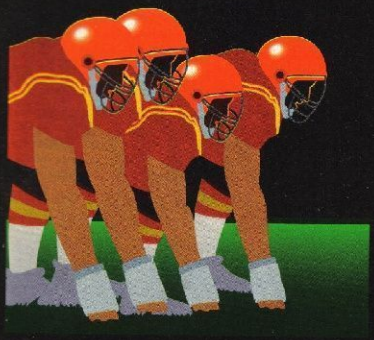
http://www.old-computer-mags.com/

SEGA®

MEGA DRIVE

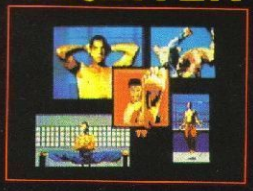
JOHN MADDEN AMERICAN **FOOTBALL**

GIOCHI PREZIOSI

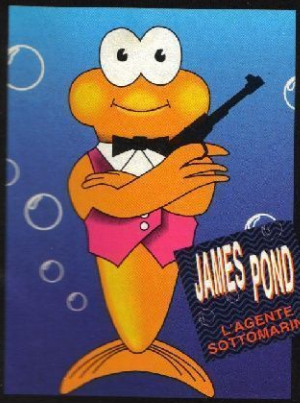


PIT-FIGHTER



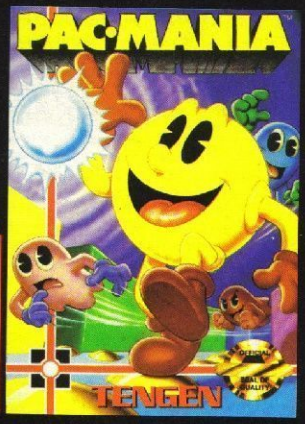


ULTIMISSIME NOVITA' SEGA 16 BIT



PAC-MANIA





JAMES POND

DOMARK

TENGEN

ELECTRONIC ARTS

Licensed by Sega Enterprises Ltd, for play on the SEGA "MEGA DRIVE" system.

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PREVIEW



TECMAGIK

L'Italia, ormai lo sanno anche i sassi, non è riuscita a qualificarsi per i Campionati Europei che si terranno in Svezia. Ma i calciofili nostrani non saranno costretti a spendere le loro serate di maggio annoiandosi di fronte al televisore (che gusto ha un torneo internazionale senza gli azzurri?): la Tecmagik ha infatti acquistato i diritti dell'avvenimento sportivo e sta preparando *UEFA 92 - Champions of Europe*, un fior fiore di simulazione per il Sega Master System. Leggete questa pagina per saperne di più...

CHAMPIONS OF EUROPE

I più forti calciatori europei (esclusi italiani e spagnoli) si incontreranno a maggio in Svezia per dar vita a infuocati match pedatori. Quest'anno la fortuna di accaparrarsi i diritti di UEFA '92 è toccata alla Tecmagik, casa produttrice di *Populous* e *Pacmania* su Master System, che ha già messo in cantiere una versione del sopracitato Campionato per l'otto bit di casa Sega.

C'è solo un piccolissimo problema: sapete che gioco di calcio è appena uscito per questa console? Esatto, proprio *Super Kick Off* che per sfortuna della Tecmagik è venuto davvero bene. Riusciranno i nostri eroi a far di meglio con *UEFA '92*? Sebbene sia ancora allo stato embrionale, ci sembra che il gioco della Tecmagik possa benissimo aspirare al titolo di migliore simulazione calcistica per Master System, anche perché molti dettagli - come l'inquadratura dall'alto o il controllo della palla - sono stati scopiazzati dal classico della Anco.



MAI DIRE GOL

Alla Tecmagik assicurano che *UEFA '92* sarà una simulazione davvero speciale. Unico dato finora sicuro è che non ci penseranno certo due volte a sfruttare i diritti faticosamente acquisiti: Bernie, la mascotte di UEFA '92 creata dalla Disney, sarà l'indiscusso protagonista della campagna pubblicitaria! C+VG si occuperà della realizzazione di UEFA '92 fino a quando il gioco non sarà pronto - continuate a tenere d'occhio queste pagine per maggiori informazioni!





LA SENTENZA DEL MERCOLEDI'

Una volta terminato, *UEFA '92* conterrà un sacco di opzioni gustose e avrà caratteristiche degne di un gioco vincente: scrolling multidirezionale iperfluido, possibilità di scegliere il campo su cui giocare, calciatori intelligenti e persino arbitri pronti a fischiare il minimo contatto scorretto. I programmatori sperano anche di riuscire a inserire gli allenamenti e la possibilità di scegliere il proprio team fra 34 differenti squadre europee!



VERSIONE	DATA
SEGA	MAGGIO

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



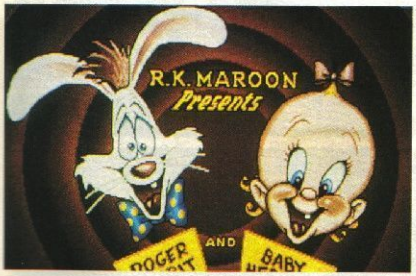
PREVIEW

SPACE ACE II: BORF'S REVENGE

READYSOFT

Qualcuno li adora, qualcun'altro non li sopporta, c'è chi li ignora letteralmente e chi ci fa una partitina di tanto in tanto... Stiamo parlando dei giochi al laser e delle rispettive conversioni su home computer: da qualche mese c'è stato un ritorno di fiamma per questo genere, grazie soprattutto al successo ottenuto nelle sale di tutto il mondo da *Dragon's Lair 2*. Evidentemente per questo motivo alla Readysoft hanno deciso di lanciare *Space Ace 2: Borf's Revenge*. Il gioco dovrebbe rispecchiare fedelmente le altre conversioni di questo tipo arrivate in passato sui sedici bit: animazioni curatissime, sonoro digitalizzato e pochissima giocabilità. Speriamo solo che il prezzo non sia così alto come è accaduto con *Dragon's Lair* o *Space Ace*...

VERSIONE	DATA
AMIGA	GENNAIO



HARE RAISING HAVOC

WALT DISNEY SOFTWARE

Qualche anno fa - sulla scia del successo ottenuto dal film - era uscito il primo gioco con Roger Rabbit protagonista : se avete memoria abbastanza buona ricorderete che il gioco (grafica a parte) era una semibidonata. Ora la Disney si vuole riscattare con questo *Hare Raising Havoc*: scopo del gioco indossare i panni del coniglio più folle della storia e recuperare Baby Herman, scappato di casa. Per far ciò Roger deve risolvere enigmi su enigmi e compiere un certo numero di azioni in sequenza. A prima vista *Hare Raising Havoc* sembra destinato ad un pubblico di giovanissimi, ma non c'è dubbio che la grafica curata e le animazioni divertenti attireranno anche i giocatori più navigati.

VERSIONE	DATA
AMIGA	GENNAIO
PC	GENNAIO



MONKEY ISLAND 2: LE CHUCK'S RFEVENGE

LUCASFILM

Parlato della vendetta di Borf, occupiamoci ora di un'altra rivincita assai più importante, quella di LeChuck, co-protagonista insieme all'ormai mitico Guybrush Threepwood, del vendutissimo *Secret of the Monkey Island*. Seguendo la politica ormai condivisa dalla maggioranza delle software house statunitensi (vedi Sierra) alla Lucasfilm hanno capito che è molto meglio seguire un filone di successo che inventarne uno nuovo: così, pur modificando sostanzialmente l'interfaccia utente SCUMM, *Monkey Island 2* avrà sempre una gran dose di umorismo, una grafica allucinante e vedrà sempre le avventure di Guybrush ambientate in un mondo popolato da bucanieri e pirati. Da quel che abbiamo potuto vedere - in una versione quasi finita del gioco - *Le Chuck's Revenge* promette davvero bene. Adesso è solo questione di saper aspettare...

VERSIONE	DATA
PC	FEBBRAIO



http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PREVIEW

THE CHAOS ENGINE

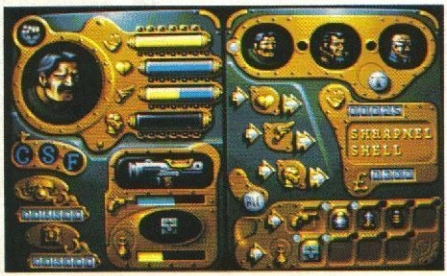
RENEGADE

Volete un'anteprima di classe? E allora beccatevi questa preview dell'ultima fatica dei Bitmap Brothers, il team responsabile di capolavori quali *Speedball*, *Gods*, *Magic Pockets* e *Xenon 2*.

Il nome del gioco è *The Chaos Engine* e sarà il primo gioco dei Bitmap in cui si blasta a destra e manca muovendosi sul terreno e non, come avveniva in passato, nello spazio.

A prima vista il gioco sembra una versione migliorata di *Mercs*, ma in realtà ha un sacco di caratteristiche speciali che lo pongono un gradino sopra agli altri giochi dello stesso genere. In *Chaos Engine*, ad esempio, è possibile personalizzare il proprio eroe e blastare tonnellate di alieni nello stesso istante!

La versione finale dovrebbe arrivare in questi mesi su Amiga, ST e PC.



VERSIONE	DATA
AMIGA	INIZIO 92
ST	IDEM
PC	IDEM

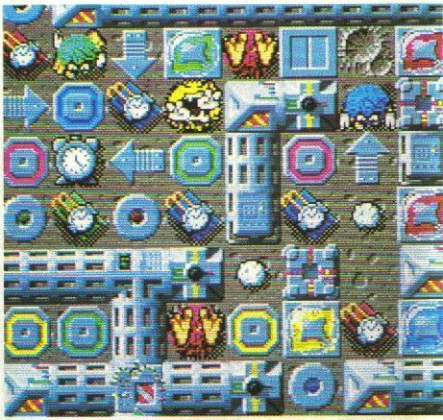


THE BRAINIES

TITUS

Va bene, va bene, chi diavolo sono i Brainies? Beh, tanto per cominciare non chiedete *chi* ma *cosa* sono. E in secondo luogo sappiate che "Brainies" significa essenzialmente cavoli acidi! I Brainies sono animaletti carini con grossi piedoni, mani rotondose e occhi immensi degni del miglior fumetto giapponese. Il problema è che sono anche degli ingordi, e per evitare catastrofi di dimensioni bibliche dovrete cacciarli più in fretta possibile. Oltretutto, ci sarà parecchio da faticare per guidare le creaturine e terminare ogni livello con successo.

Descritto così *Brainies* sembra ispirato moltissimo a *Lemmings*, ma non è certo un male, anzi...





VERSIONE	DATA
AMIGA	INIZIO 92
ST	IDEM
PC	IDEM
C64	IDEM
AMSTRAD	IDEM

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ELECTRONIC ARTS

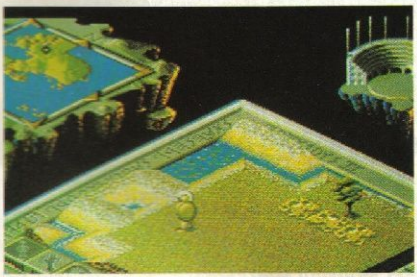


PREVIEW

POPULOUS 2

Anche per questo gioco vale il discorso fatto con *Birds of Prey*: la rivista era quasi finita e inserirne una recensione ci è stato praticamente impossibile. Innanzitutto spieghiamo il perché del nome, *Populous 2 - Trials of the Olympian Gods*: lo scopo del gioco - interamente ambientato nell'antica Grecia - è riuscire ad assumere le sembianze di una divinità, ma affinché ciò avvenga è necessario sconfiggere 32 dei più potenti dei esistenti. Poseidone, Apollo, Prometeo, Giove... Ciascuno ha una diversa "tattica" e possiede poteri speciali che si differenziano parecchio fra loro. Proprio questi poteri (insieme ai tanto odiati disastri naturali che hanno contribuito in larga misura al successo della prima puntata di *Populous*) costituiscono la spina dorsale della simulazione divina: inondazioni, eruzioni vulcaniche e tifoni compaiono molto spesso, portando morte e distruzione fra i poveri abitanti dell'altrettanto povera Grecia. *Populous 2* è molto di più di un semplice remake: l'interfaccia utente è stata ridisegnata, il background è cambiato e la grafica è stata migliorata. Si può pretendere di più da un seguito?

VERSIONE	DATA
AMIGA	GENNAIO
ST	GENNAIO
PC	APRILE



BIRDS OF PREY

Finalmente è arrivato! *Birds of Prey*, il simulatore della Argonaut ideato e realizzato in ben quattro anni di duro lavoro è pronto! Una copia di questo gioco (anche se il termine "simulatore" ci sembra molto più adeguato) è arrivata in redazione dieci minuti fa, purtroppo troppo tardi per una recensione completa. Dal punto di vista puramente estetico *Birds of Prey* sembra davvero impressionante: la strumentazione di bordo è la più immensa mai vista in un videogioco, a conferma di una ricerca del realismo quantomai esasperata. Pensate che i poligoni, oltre a essere calcolati in tempo reale - ovviamente - usufruiscono di ombre e riflessi che contribuiscono notevolmente a rendere meno "grezzi" aerei e veicoli vettoriali. Non è velocissimo, ma l'abbondanza di digitalizzatori dovrebbe aiutarvi a sopportare.

VERSIONE	DATA
AMIGA	GENNAIO



E INOLTRE...

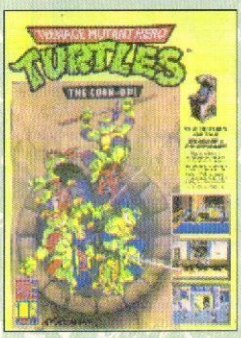
Probabilmente tutti avrete sentito parlare di *Star Trek: the 25th Anniversary*. E' un RPG pieno zeppo di immagini digitalizzate con protagonista il mitico equipaggio dell'Enterprise che tanto ci ha fatto sognare negli anni passati, disponibile in Gennaio per Amiga e PC. Sicuramente però non sapete nulla di *Black Crypt*: questo RPG fantasy per Amiga dovrebbe vedere la luce in gennaio, e da quello che sappiamo dovrebbe balzare dritto dritto in testa alla classifica delle vendite per la sua grafica stupenda e la strepitosa giocabilità. Per concludere ecco *Powermonger: the World War 1 Edition*, un data disk per Amiga e ST per rivivere - solo su computer, per fortuna - gli anni più tristi di questo secolo.



http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Ms-Dos NEWS



The Simpson	L.49.900
Turtless II	L.49.900
Pit Fighters	L.29.900
San Francisco H.	L.29.900
Il Padrino	L.59.900

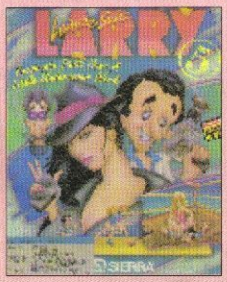
I tuoi Software di



NATALE

4D sport Box.....49900	F117a Night.....89900	Puzznic.....29900
688 Subattack	Fast Lane 59900	Rbi Baseball 2 59900
A 10 Tank K.....79900	Flight of intruder ...79900	Red Baron 89900
Aracnophobia 49900	Full metal Planet...38000	Robin Hood 49900
Back To Future 3..49900	Gateway 69900	Roger Rabbit.....59000
B.A.T. 59900	Geisha.....59000	Search for King.....59000
Batman.....29900	Gengis Skan.....69000	Silent Service 2 79900
Battle of Brittain....49900	Gold of the Atzec..29900	Sim Heart 89990
Battle Chess.....59000	Golden Axe.....49900	Sky or Die.....49000
Battle Chess 2 69000	Grand Prix Circuit.69000	S.off road race.....29900
Betraial.....79900	Gunship 2000.....89900	Space Quest 4.....89900
Big Business.....49900	Hard Driving 2 29900	Spirit of Excalib 59900
Bill Eliot.....69900	Hard Nova 59000	Skull & Cross.....29900
Budocan 59900	HArt of China.....89900	Star Flight 2.....69000
California Game2 .69900	Jet Fighter 2 79900	Stormovik 59000
Chopper LHX.....109000	Imperium 49000	Stratego.....69000
Chuck Yeager 59900	Indy 500.....59000	Strider 29900
Command HQ 79900	Kick Off 2 49900	Teenage qeen 50000
Conflict in M.....69900	King Quest 5.....99900	Tetris 59000
Dama Simulator....42000	Klax 29900	Test Drive 3 65000
Dino Wars.....49900	Last battle.....49000	Teenege Turtless .29900
Double Dragon 2..29900	Leisure Larry 3 99900	The Bards tale 3 ...69000
Drakken 59000	Lemmings.....69900	The Basket Man. ...49000
Dragon Lair 2 99900	Life & death 2 49900	The duel 49000
Duck Tales 49900	Links add cours 49900	The Final Battle 49900
Eye of Beholder....69900	Martian Dreams....69900	The Terminator 69900
Elite Plus 89900	MegaFortess 59900	Tom & the ghost ...49900
Esacpe From Hell..69000	Mega Phoenix 29900	Tony la Russa B...69900
Escape From P.....29900	Monkey Island 89000	Ultima 6 59900
European S. Lea. .49900	Moon Base 79900	Ums II 79900
European S.sim....69000	Moonshine Race ..29900	Vaxine 29900
F 1 Manager 49000	Moto GP 29900	Vietnam Gunboat .59000
F14 Tomcat 59900	Murder in Space ...59000	Welltris.....59000
F15 Strike E. 2 89800	Nam.....59800	Wing Commander 59900
F15 Scenario 49900	Panza Kick Box 29900	Wing Comm. 2.....79900
F16 Combat Pilot..59900	PGA tour Golf 59000	W.C. 2 Speech 29900
F16 Falcon 69800	Populous 49000	Wirtual worlds.....49900
F16 Falcon EGA...89900	Predator 2.....29900	World at war 59900
F19 Stealth 99900	Prehistorick.....29900	World Tour golf 45000
F29 Retaliator.....59900	Prince of Persia....29900	Wrath of Demon ...69900

SIERRA Special



LEISURE SUIT LARRY 3
89900
LEISURE SUIT LARRY 5
89900
POLICE QUEST 3
89900
SPACE QUEST I VGA
89900
SPACE QUEST 4
89900
KING QUEST 5
99900

ALEX Mail Service

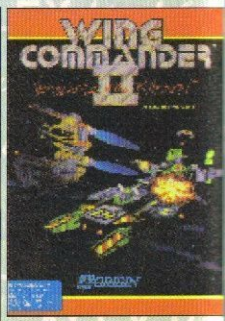
Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino





NOVITÀ **Acquista uno di questi 3 KIT**

per il tuo regalo di Natale ed avrai in omaggio una splendida tuta Commodore e un portadischi da 35 posti

Amiga KIT	MS-DOS KIT	Amiga Prof.KIT
POPULOUS ,SHANGAI S.HUEY ,BASKETBALL BASEBALL ,FOOTBALL GOLF ,MUSIC STUDIO SWORD OF TWILIGHT FERRARI F1	688 ,BATTLE CHESS EMPIRE ,PHM PEGASUS GRANDSLAM ,TOP GUN CHUCK YEAGER STAR FLEET ,W.T. GOLF NEUROMANCER	LOGISTIX ,KINDWORDS D.PAINT II ,PAINTER 3D D.PRINT ,SUPERBASE REALTIME SOUND PROC
99.000	**149.000**	**149.000**
MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO

Vendita per Corrispondenza

CONSEGNA IN

24-36 ORE

CON MATERIALE IN MAGAZZINO



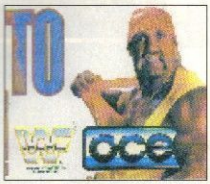
Per Motivi di spazio non Possiamo elencare tutto il materiale da noi commerializzato.

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AMIGA NEWS





WWF	L.29.900
Pit Fighter	L.29.900
Turtles II Coin-up	L.49.900
The Simpson	L.29.900
G-Loc	L.29.900
Lotus II	L.49.900

500 cc Motorma....59000
688 Subattack 49900
A-10 Tank Killer...79900
A.D.S. 29900
Armour Geddon...49900
Atomino 49900
Back to Future 3..29900
B.A.T. 59900
Battlechess.....59900
Centurion.....59000
Champion Driver .49900
Chuck Yeager's...59900
Cohort.....49900
Damocless.....49900
Damocless Miss .24000
Darckman.....29900
Double Bill 59900
Dragon Fighter ...49900
Dragon's Lair 2 ...99900
Duck Tales 49900
Dungeon Master..49900
Eye of beolder 69900
F1 Gp Circuit 29900
F15 Strike E. II....79900
F19 Stealth F.....69900
F29 Retalietor.....49900
Final Flght 29900
Flight of Intruder .....
Formula 1 3D.....49900
Full Metal Planet..49900
Geisha.....59900
Gengis Khan.....59900
Gods.....49900
Golden AXE.....49900
GP Tennis M. 49900
Harpoon.....59000
Heroes Quest 89900
Hunter.....49900
I Play 3D Soccer..59900
Imperium 49900
Ishido.....59900

Kick Off 2.....29900
last Battle.....49000
Last Ninja 3 .....
Lemmings.....49900
Life & Death.....49900
Lotus Turbo 49900
Lupo Alberto.....29900
Manchaste Unit. ..49900
Metal Master.....59900
Merchants Colony49900
Mercs.....29900
Mig 29 Superfulc. 69900
Monkey Island 69000
Murder In Space..59000
NAM 1975 49900
Navy Seals 29900
Out Run Europa ..29900
Panza Kick Box. ..29900
PGA Tour Golf.....59900
Player Manager ...49900
Power Monger 59900
Power Up.....49900
Predator 29900
Prehistorik 29900
Premier Collect ...49900
Pro Tennis T. 2....49900
Railroad Tycoon ..79900
RBI Baseball 2....49900
Return to Europe .19900
R-Type 2.....
Rise of Dragon 69000
Robin Hood 49900
Sega Mastermix ..49900
Shadow Dancer...29900
Silent Service 2 ...79900
Ski or Die.....49900
Super Monaco gp29900
Super Sim Pack...59900
Switchblade 2.....49900
Team Suzuki 49900
The Bards Tale 3.69000

The Basket Man. .49900
The battle of britt. 49900
The Final Conflict 39900
The Immortal 49000
The Punisher.....39000
The rainbow Coll.29900
The Winning 5 59900
Toki.....29900
Toyota GT 4 Rally49900
Turrican 2 29900
TV Sport Basket..49900
Ultima 5 49900
UMS II 69900
Utopia.....69900
Virtual Worlds 49900
Wargames.....69000
Winning Tactics...19900
Wonderland.....69900
Wrath of Demon ..69900

BUDGET Games

1943.....19900
3d Pool.....19900
Arkanoid.....19900
Baal.....19900
Ballistix.....19900
Barbarian II 19900
Bat Man.....19900
Beach Volley 19900
Bionic Comman...19900
Bubble Bobble.....19900
Calif.Games 19900
Conflict Europe ...19900
Dragon Ninja 19900
Forgotten World ..19900
Hard Driving 19900
Indy & Last Crus. 19900
Last ninja 2.....19900
Led storm 19900
Licence to Kill.....19900
Operation wolf.....19900

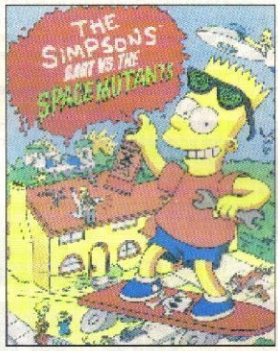
ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino



Passing shot 19900
Platoon.....19900
Predator 19900
Red Heat.....19900
Rocket Ranger 19900
R-Type 19900
Shadow of Beast.19900
Street fighter 19900
Stryx.....19900
Super Cars.....19900
Super Hang on....19900
The new zel.story19900
Turbo Out Run 19900
Tv Sport Football.19900
Vigilante 19900

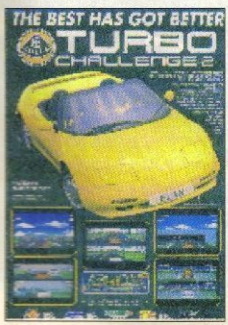
Violator 19900
Waterloo.....19900
Wings of Fury.....19900
Xenon 2.....19900

UTILITY In Italiano

3D Construcion kit 99900
AMOS 1.2.....129000
AMOS 3D 89000
Comic Settar 89900
Movie Setter.....89900
Photon Paint 2.0 89900
The Animation Std..249900
Totomania.....59900
Sistema 89000
Sistema Plus 129000

Professionali

3 D Professional 375000
Advantage 255000
A-Max 2 309000
A Talk 3 129000
AC/Basic.....249000
AC/Fortian 375000
Amiga Logo 129000
Analyze.....99000
Arexx 65000
Art Dep Por.....29900
Audiomaster 3 ...125000
Audiomaster 4 ...135000
Atzec C DEV.....375000
BAD 65000
Broadcast Tit. 2 .486000
Can DO.....189000
D.Paint 4.....245000
Dos 2 Dos.....35000
Dyna CAD ....Telefonare
Draw 4d 309000
Imagine.....436000
Intro Cad plus ...127000
Lattice 5.11 375000
Mac 2 Dos 127000
Maxiplan Plus 127000
Pagestream 2.1 .375000
Pen Pal.....189000
Pro video Plus ...435000
Pro video Pos 498000
Quarterback.....90000
Quarterb.Tools...115000
Scala.....498000
Sculpt 4D 620000
Sound Master 249000
Spectracolor 127000
Turbo Silver 249000
TV text Pro.....214000
Videotitler 3 D ...189000
X cad 3D.....620000



Commodore

AMIGA 500.....680000
AMIGA 500 Plus.....730000
AMIGA 2000.....1360000
AMIGA 3000.....Telefonare
CD TV.....1290000
Scheda Janus AT 839000
Scheda Janus XT 61000
A 1011 Drive Esterno189000
A 590 Hard disk 650000
1084 sp1 Monitor.....455000
1950 Monitor VGA....745000
1930 Monitor VGA....610000
Mps 1230 stampante299000
Mps 1270 stampante299000
Mps 1550 stampante399000

ALEX

Punti Vendita:

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino Tel.011/40.33.529

ALEX Computer 2 Nuova Apertura
Via Tripoli xxx/xx Torino Tel.011/xx.xxx.xx

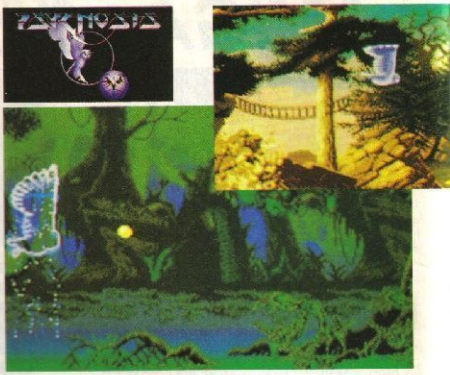
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

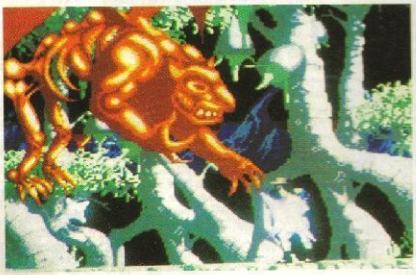
PREVIEW

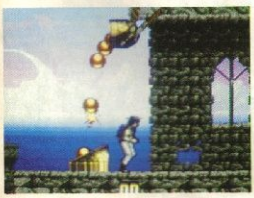
SHADOW OF THE BEAST III

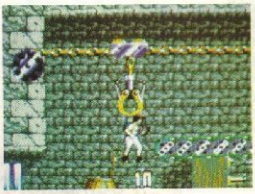
Shadow of the Beast è stato senza dubbio il gioco che in passato ha contribuito maggiormente al successo in campo videogiochistico del sedici bit di casa Commodore: grafica, sonoro e soprattutto scrolling erano - e sono ancora oggi - da oscar. La seconda puntata aveva lasciato qualcuno leggermente deluso: realizzazione tecnica ancora una volta superba, ma la difficoltà di gioco era davvero troppo elevata. Evidentemente non soddisfatti delle loro precedenti produzioni, il team Reflections - che ha realizzato anche *Ballistix* e l'incredibile *Awesome* - ci riprova ora con *Shadow of the Beast 3*. Non fatevi ingannare dal titolo però: la terza puntata della saga ha in comune con le prime due solamente il nome e il livello della realizzazione tecnica. Giocabilità e longevità sono stati migliorati notevolmente e le banali sezioni slash 'em up hanno lasciato il posto a interessanti enigmi, pur restando nel campo arcade. Riuscirà il miglior gruppo di programmatori su Amiga a far centro ancora una volta? Lo saprete solo vedendo la prossima puntata - su C+VG ovviamente...



VERSIONE	DATA
AMIGA	FEBBRAIO







AGONY

Se pensavate che *Beast III* fosse il titolo più spettacolare in preparazione alla software house di Liverpool siete caduti in errore. Il nome *Agony* forse non dice molto, ma sicuramente tutti ricorderete quel capolavoro della Ubisoft uscito qualche mese fa e chiamato *Unreal*: il gioco in sé stesso era una ciofeca ma la programmazione, la grafica e il sonoro erano a dir poco strepitosi. Come avrete certamente già capito, gli autori di *Agony* sono i medesimi di *Unreal* e ciò fa sperare molto bene per la realizzazione finale dell'ennesimo shoot 'em up di casa Psygnosis: d'altronde basta dare un'occhiata alle foto e osservare con particolare attenzione la cura riservata ai fondali per rendersi conto del livello di *Agony*. Speriamo solo che i programmatori non cadano troppo nel banale, come è accaduto con *Unreal*...

VERSIONE	DATA
AMIGA	FEBBRAIO

E INOLTRE...

Oltre a *Beast 3* e *Agony* sono in arrivo dalla Psygnosis per Amiga *Ork*, un platform sparatutto, e una non meglio precisata simulazione motociclistica. Di *Ork* abbiamo visto una versione incompleta e a dire la verità, se si escludono la grafica e la programmazione, non siamo rimasti particolarmente impressionati. Purtroppo non si sa ancora molto sul gioco di guida: abbiamo visto solo delle foto della grafica (vettoriale), e niente più. Non appena avremo maggiori informazioni ve le daremo: nel frattempo tenete d'occhio queste pagine!

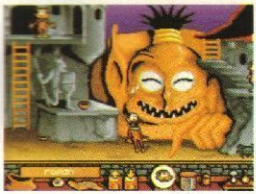




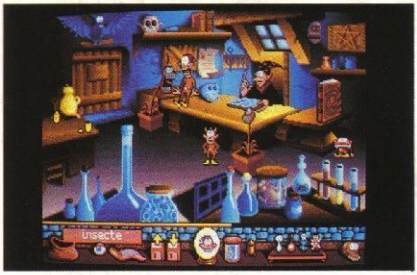
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PREVIEW



TOMAHAWK



GOBLIIINS

Dopo lo strepitoso successo di *Lemmings* sono piovuti dal cielo milioni e milioni di cloni più o meno riusciti del capolavoro Psygnosis ad opera di software house spesso sconosciute. Anche in questo *Gobliiins* della Tomahawk si possono cogliere numerosi riferimenti al sopracitato gioco: lo scopo di *Gobliiins* di guidare tre folletti attraverso decine e decine di livelli, facendo superare ostacoli, trabocchetti e amenità varie. Per riuscirci però è necessario studiare una tattica adeguata. Ogni folletto ha infatti poteri e abilità diversi: uno è un mago, l'altro un guerriero e l'ultimo un tecnico.
Anche *Gobliiins*, come *Fascination*, fruisce di una grafica eccezionale supportata da una massiccia dose di umorismo e da una grande giocabilità. Uguagliare *Lemmings* è pressoché impossibile, ma alla Tomahawk questa volta si sono avvicinati davvero molto...

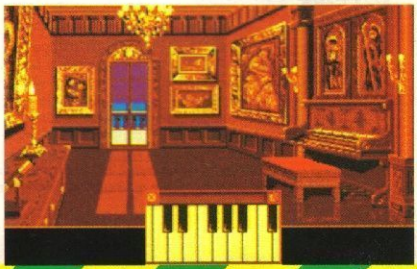
VERSIONE	DATA
AMIGA	GENNAIO
ST	GENNAIO
PC	GENNAIO

FASCINATION

Ecco un gioco ideale per i videoatleti dalla lingua felpata: *Fascination* non è un gioco sexy, ma un'avventura... hmmm... diciamo così, dai molti risvolti rosa, una sorta di variante seria della celeberrima saga di *Leisure Suit Larry* della Sierra. Nei panni di una donna raffinata e seducente - i maniaci sono accontentati - dovrete risolvere un intricatissimo giallo che vi porterà a visitare i migliori alberghi, i più lussuosi night e le più esclusive boutique di Miami. Scenario a parte, quest'avventura si può descrivere come un riuscito incrocio fra le migliori opere Sierra e quelle della Delphine: la grafica è strepitosa e l'interfaccia utente comodissima e assai immediata. Se vi sono piaciuti *Future Wars* e *Operation Stealth*, sicuramente impazzirete per l'ennesima avventura ideata dai game designer d'oltralpe.

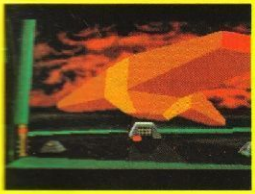
VERSIONE	DATA
AMIGA	GENNAIO
ST	GENNAIO
PC	GENNAIO





E INOLTRE...

Per concludere questa carrellata sulla Tomahawk, ecco *A.G.E.*, un arcade adventure alla *Elite* la cui peculiarità è di avere grafica bitmap e vettoriale contemporaneamente (come accadeva, ad esempio, con *Wing Commander*). Ovviamente se non avete un computer bello veloce tutto quello che vedrete sarà uno slideshow di immagini, ma se potete permettervi il lusso di un PC Ferrari correte in negozio a comprarvi *A.G.E.*!



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



Care amebe putrescenti... avete sbagliato rivista! Questa infatti non è la posta di Dylan Dog, anche se le vostre lettere fanno veramente paura. Ogni mese ne arrivano infatti a tonnellate, e ognuna contiene in media tre domande. L'unico modo per rispondere è sintetizzarle al massimo, ed è questa la ragione per cui questo mese sono tutte piuttosto brevi. Se anche questa volta non siete stati pubblicati portate pazienza e ritentate: la prossima volta potrebbe toccare a voi!
L'indirizzo è sempre quello:
C+VG Mailbag,
c/o Gruppo Editoriale Jackson,
V. Pola 9 - 20124 Milano.

NIPPOHARDWARE

Cara redazione di C+VG,
Sono un ragazzo tredicenne che possiede un Game Gear, un Amiga 2000 e due PC. Ho alcune domande da farvi:
1)Vorrei qualche notizia sull' X68000 della Sharp che, da quanto vedo in una pubblicità giapponese della Konami, sembra proprio una buona macchina.
2) Cos'è l'FM Towns (intendo dire se è un computer da gioco, per lavorare o...)?
3) Potreste darmi le specifiche tecniche del Magnavox CDI910, o più semplicemente CD-I?
Per finire, una domanda stupida: uscirà *Sonic* per Game Gear? Lasciandovi con l'atroce dubbio che potrei essere il nipote del vostro adorato signor Jackson, vi consiglio di pubblicare la lettera sia per lo stipendio del mese, sia perché mia zia fabbrica bamboline vodoo. Ringrazio anticipatamente,
Giuliano Casale

Prima di rispondere, lascia che ti chieda una cosa: non farai mica queste domande perché vuoi comprarti *degli altri* computer, eh? E pensare che c'è gente che risparmia dei decenni per potersi comprare uno ZX81...
Comunque:
1) L'X68000 è il PC da gioco più diffuso in Nippolandia, e per qualche oscuro motivo non è nemmeno lontanamente compatibile con le configurazioni diffuse qui da noi. Peccato, eh?
2) L'FM Towns è stato il primo computer a montare di serie un lettore di CD-ROM. Sarebbe anche una bella cosa, se non fosse che lo scambio di dati con il drive è tanto lento da renderlo più una scomodità che altro.
Ultimamente il mercato di questa macchina era in grave crisi, ma la recente presentazione di un paio di nuovi supermodelli potrebbe riportarla in auge.
3) No. Comunque, ce ne sono due modelli in grado di gestire davvero tanti colori e tanti canali audio. Dovrebbe poter realizzare il Full Motion Video, costa due sacchi di soldi e probabilmente non conviene nemmeno pensarci per sbaglio sino a che non verrà stabilito uno standard per i CD-ROM.
Sonic per Game Gear dovrebbe uscire entro qualche mese. Un'ultima cosa: se sei davvero imparentato col signor Jackson, cerca di intercedere per il mio aumento di stipendio...

AIUTO! AIUTO!

Eccezionale redazione di C+VG,
Sono un ragazzo di 15 anni e mi chiamo Pierluca. Vorrei parlarvi di un mio problema.
Posseggo un Sega Master System da circa un anno, e da un po' di tempo sto notando qualcosa di veramente assurdo. Ogni giorno mi reco a scuola (a Palermo, dato che il mio paese si trova nella sua provincia) e nel poco tempo che mi rimane prima di tornare a casa mi reco in qualche negozio a dare uno sguardo per comprare qualche cassetta.
Purtroppo da qualche settimana i negozianti hanno cominciato a importare giochi per Megadrive, Super Famicom e altri, così io sono rimasto senza nemmeno un videogioco da acquistare. Cosa devo fare adesso per potermi procurare i videogiochi per la mia console?
Pierluca Rosso

Calma. Innanzitutto sta calmo. Negli ultimi mesi la

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

console 8-bit della Sega sta vivendo una nuova età d'oro, e parecchie software house hanno cominciato a sfornare titoli molto interessanti per questa macchina. Nelle prossime pagine, ad esempio, trovi le recensioni di *Sonic the Hedgehog* e *Super Kick Off*, e basterà avere un po' di pazienza per trovare questo e altri titoli in qualsiasi negozio.

HOKUTO NO C+VG

Chi mai spezzerà le nostre catene? Chi da quest'incubo nero ci risveglierà? Chi mai potrà?
Daniele

Io! Cioè... Noi! Il futuro è nelle nostre mani! Ehm... Viva la libertà, viva i videogiochi!
Ma insomma: perché dovete farle tutte a me 'ste domande?!?

CONCORRENZA D'OLTREMANICA

Videogiochistica redazione di C+VG,
Nel mese di ottobre essendo le mie riserve di denaro altamente sopra la media (ovvero di 8.000 lire! Immaginatevi la media...) ho deciso di comprare anche il numero inglese.

Ad attirare la mia curiosità è stato decisamente l'ologramma di Mario (grazie al quale ho scoperto che l'idolo dei nintendomaniaci non si lava le orecchie, ehm...). Differisce da quella italiana anche per il numero delle pagine: la bellezza di trentaduepagineinpiù!!!

No, piano, non buttate questa lettera con quelle che andranno ad allietare il vostro inverno di fronte al focolare (o *nel* focolare?). Questa lettera contiene sì un pizzico di polemica, ma è soprattutto una maniera, almeno secondo me, di dare dei miglioramenti alla nostra rivista (già di per sé quasi perfetta, non fraintendetemi).

Ecco quindi dei suggerimenti: perché non organizzate una pagina dei nostri record su computer? Sinceramente, sono stufo di spendere capitali per battere IAN, alias Roberto Picelli. (Dopo un miliardo di partite a *Insector X* e aver totalizzato solo 300.000 punti ho deciso di rinunciare!). Beh, in realtà il suggerimento era solo questo.

Ora due domande sulla suddetta rivista inglese:
1) L'Hologram della Sega è davvero una schifezza?
2) *WWF* della Ocean sarà disponibile anche per Spectrum?
3) La chiave che ho trovato oltre la barriera pandimensionale di Onga-Ponga non apre la lavastoviglie di mia nonna: ma non era universale?

Tanti informatici saluti a Fabio & alla redazione,
Francesco Gottardo



L'idea di organizzare un torneo di videogiochi per computer purtroppo non è realizzabile, e per un motivo molto semplice: ti immagini quanti barilioni di lettori spedirebbero foto di punteggi realizzati con cheat mode & trucchi vari? Ma non ti abbattere: se non lo possiamo fare per posta, niente esclude che un torneo lo si possa organizzare in qualche altro modo... E poi:
1) Non più di *Dragon's Lair*, che però in effetti a me non piaceva.
2) Uhm... Non sono sicuro, ma mi pare proprio di no.
3) Lo sapevo: scommetto che hai preso quella *verde*, vero?
Saluti anche a te, e fammi un piacere: lascia perdere l'edizione inglese, che ora le pagine in più ce le abbiamo anche noi.

CD-ROM & SUPEREROI

Mitica redazione, sono un fan delle console e posseggo un Megadrive; a questo proposito vorrei porvi alcune domande:

1) So che è uscito *North Star Ken 2* (*Last Battle 2*), ma è vero che non esce in Italia perché è troppo violento?
2) *Golden Axe 2* verrà regolarmente importato o si potrà trovare solamente tramite gli importatori paralleli?
3) E' vero che il CD-ROM per Megadrive supera le 400.000 lire?
4) Esiste per qualche console il gioco *The Avengers* (quello con Iron Man & Captain America?)
Riccardo Mariconti

1 & 2) *Hokuto No Ken 2* non l'ho ancora visto, ma l'unico motivo per cui non è stato ancora pubblicato è che nel nostro paese i giochi per Megadrive arrivano dagli U.S.A., dopo essere stati tradotti (ed eventualmente

SC SuperClub64

Nasce il nuovo ***SC Super Club 64*** dedicato a tutti gli appassionati utilizzatori di questo piccolo Grande computer. Tutti possono partecipare attivamente con contributi editoriali e software. L'adesione al Club dà diritto a ricevere:
- Tessera d'iscrizione
- 6 numeri della rivista con dischetto da 5 1/4 "SC Super Club 64" con giochi e utility
- La possibilità di usufruire delle numerose offerte di giochi, programmi, software, manuali ecc. che nel corso dell'anno verranno di volta in volta proposte

COME ENTRARE A FAR PARTE DI QUESTO CLUB?

Basta compilare e spedire in busta chiusa il tagliando a:

Affrettatevi! Il primo numero è già in preparazione e vi sarà inviato dal 1° febbraio 1992

SC Super Club 64
DTP Studio
via Matteotti, 14
28043 Bellinzago Novarese (Novara)

Cognome _____
Nome _____
via _____ n° ___
C.A.P. _____ Città _____
Provincia _____ Tel. _____ / _____

☐ Sì, desidero entrare a far parte del nuovo *SC Super Club 64* alle condizioni previste. Allo scopo, invio L. 35.000 con la seguente modalità di pagamento:
☐ Tramite assegno bancario allegato
☐ Tramite vaglia postale di cui allego fotocopia della ricevuta
L'iscrizione è valida per 6 numeri della rivista *SC Super Club 64*

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

censurati, ma non penso che il gioco sia *così* ultraviolento. Stesso discorso per *Golden Axe 2*. Porta pazienza...
3) Direi proprio di sì: il prezzo medio in Italia è di 700.000 lire!
4) Per il momento no, ma è alquanto probabile che venga convertito al più presto.

SONO UN PIRATA?

Egregia redazione,
Sono un giovane ragazzo romano. Non vi dico il nome, non vi dico l'età. Vi basti sapere che sono giovane.
Da moooolto poco mi interesso di computer, nel senso che so usare bene sia i programmi che gli utility, e so anche programmare. In parole povere: so poco di alta densità, VGA, periferiche, bit e megabyte.
Ora mi sorge un atroce dubbio: che io sia un pirata? Ho sempre copiato giochi originali solo per i miei amici, ma per carità, non mi faccio pagare. Lo facevo per divertimento.
Vi prego di rispondermi. Se scoprirò di essere uno di quei ****** dei pirati giuro come è vero che sono romano (belandi, se non son romano io cos'è quel macacu del Gabibbo?) che non lo farò più!
****** ****

OK, è vero: di computer ne sai veramente poco. Non ti preoccupare, però. Semmai, preoccupati per le copie che fai: comportandoti così danneggi il mercato del software proprio come un pirata, e in compenso non ci guadagni niente. Forse è meglio che tu e i tuoi amici i giochi li andiate a comprare originali, eh?



LA CENGIA DEI CLUB

Vai con lo spazio sempre più ridotto & scomodo per i vostri annunci:

C64+Gameboy: Patrick Colgan, V. Jussi 11 - 40068 S. Lazzaro di Savena (BO)
Marco Masini: (Vi prego, mandategli delle lettere d'insulti da parte mia! - Fabio) Mario Lupi, V. Pippo Tamburri 1 E/2 - 00169 Roma

TANTE DOMANDE

Caro Fabio,
Ho qualche domanda da farti:

1) Quando uscirà *Street Fighter II* su Amiga (se uscirà)?
2) Perché non fate un C+VG 16-bit e un C+VG 8-bit?
3) Arriverà su Amiga *Sonic the Hedgehog*?
4) Ci sono dei Virtuality in Italia?
5) Esiste l'RPG (non su video) dei *Cavalieri dello Zodiaco*
Gabriele Rossi
Cinque risposte velocissime:
1) Penso proprio che verrà convertito, ma non ho la minima idea di quando.
2) Perché la filosofia di C+VG è di avere una rivista che copra tutti gli aspetti del mondo dei videogiochi contemporaneamente, senza privare nessuno di informazioni spesso interessanti & importanti ma che riguardano sistemi diversi da quello posseduto.
3) Sembra proprio di sì, anche se ho il sospetto che ci vorrà ancora un annetto circa.
4) Come no! Per ora si può provare la Realtà Virtuale alla RC Elgra di Palazzolo Milanese (V. S.Martino 13) e alla Office System di Ostiglia (MN) (V. Belfanti 35).
5) Temo di no, ma da qualche parte nelle pagine delle notizie parliamo della cartuccia per Nintendo!

TANTE DOMANDE 2

1) Ma cosa avete combinato nel torneo di *Dragon Fighter*?
2) Chi sono in realtà i Bitmap Brothers?
3) Come si fa a vincere un abbonamento a C+VG?
4) Quando pubblicherete una mia lettera?
Marco Maso

Alla faccia della sintesi! Ad ogni modo...
1) Un casino. Io avevo fatto un punteggio da record, ma sul più bello è apparso un mostrone di cui nessuno mi aveva avvertito, e la situazione è precipitata. Con *Champion Driver*, però...
2) Dei programmatori in gamba che però se la tirano tantissimo e quindi mi stanno antipatici.
3) Puoi mandare una lettera più bella di questa, spedire una soluzione completa o un cheat mode particolarmente interessante, vincere qualche concorso...
4) Dieci secondi fa.

ULTRAVIOLENTO

Caro Fabio,
Devo complimentarmi con te per l'ottima rivista: sono rimasto impressionato dall'incredibile bellezza di *Beast Busters*, pieno di sangue e violenza.
Vorrei domandarti quali altri giochi sono in circolazione dove si blasta carne (viva *e* morta) che esplode in pezzi sanguinolenti che volano a destra e a manca, o si possono torturare i nemici oppure infierire su di essi quando sono a terra che invocano pietà.
Poi non ho capito bene la tua affermazione nella quale dici: "e quel che è più importante i nemici non sono bersagli realistici come in *Operation Wolf*";
E' forse troppo sadico sparare sugli esseri umani?
Io in sala giochi mi esaltavo proprio in *Op. Wolf* quando c'erano le infermierine che attraversavano lo schermo con un malato in barella e io gettavo su di loro una sana granata che maciullasse i loro corpi spargendo litri di sangue!!
Gabriele Bensio Grossi



Era da un po' che non si parlava di violenza e videogiochi, eh? La mia opinione è che la violenza digitale (tipo quando ci si tira una martellata per sbaglio attaccando un quadro, eheheh!) non possa avere effetti negativi sulla psiche dei videogiocatori, ma semmai sia ottima per sfogare le tensioni quotidiane. Del resto, è anche vero che non è necessario usare bersagli

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

umani per divertirsi, no? E oltretutto alcuni zombie sono vestiti *come Jovanotti*...

INDOVINA CHI VIENE A CENA

Super Redazione di C+VG,
Se capitiamo dalle vostre parti, possiamo venire a trovarvi?
Matteo & Fabrizio

Argh. Temevo che prima o poi qualcuno l'avrebbe chiesto. Ehm... Certo che potete, ma magari è meglio se prima fate una telefonatina per avvertire, d'accordo?

PSYCHOTRONICO

Potevano mancare le barzellette brutte? Certo che no, quindi...

"La carotide è un ortaggide che cresce sotto terride."

"I pazzi che mangiano il formaggio coi buchi sono malati... emmenthali!"
Saro Fera

FIERE NEL MONDO

Cara redazione di C+VG,
Mi piacciono molto i videogiochi e vorrei sapere quali sono le fiere più importanti in cui vengono presentate tutte le novità.
Filippo Bertocchi

E' triste ammetterlo, ma tutte le fiere videogiochistiche di un certo interesse si svolgono in Inghilterra o negli U.S.A., ben lontano dagli italici lidi. Gli appuntamenti veramente immancabili sono quattro: l'ECES e l'ECTS nel Regno Unito, rispettivamente a settembre e in aprile, e i due CES di Chicago (giugno) e Las Vegas (gennaio). Le prime due fiere presentano principalmente le novità europee, mentre negli

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
E' 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.

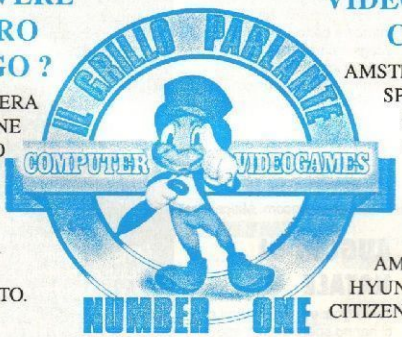
Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

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

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



U.S.A. si trovano soprattutto giochi americani e giapponesi.
Le cose cambiano quando si parla di coin-op: la fiera più importante è senza dubbio la JAMMA Fair giapponese, ma riuscendo a procurarsi uno degli introvabili inviti ci si può sollazzare anche alle due edizioni dell'ENADA, che si svolgono alternativamente a Roma e a Rimini.

CINEFILO CONVINTO

Caro Fabio,
Puoi elencarmi tutti i film ispirati ai videogiochi prodotti sino a oggi?
Claudio Montale

Cinema e videogiochi non sono mai andati un granché d'accordo, e i pochi film realizzati al riguardo generalmente sono delle schifezze notevoli. I titoli più importanti sono *Tron* e *Giochi Stellari* (entrambi caratterizzati da un impressionante uso di computergrafica), ma ci sono anche *Wargames* - *Giochi di Guerra* (l'unico con una sceneggiatura semiaccettabile) e *Dungeon Master* (sette episodi psychotronici che non hanno nulla a che fare con l'RPG). Tra poco dovrebbe uscire anche un film basato sulle avventure dei Mario Brothers, e sembra che per *Fino alla Fne del Mondo* Wim Wenders si sia parzialmente ispirato al mondo dei videogiochi.

DE GUSTIBUS...

Galattica redazione di C+VG,
Sono un superappassionato di coin-op, e da un mese sono anche il fiero possessore di un vero, originale, magnifico *Defender* che tengo nella mia cameretta. Non appena le mie finanze me lo permetteranno vorrei acquistare un altro coin-op, e per orientarmi meglio vorrei sapere quali sono i giochi a gettone (anche vecchi) preferiti da tutti voi.
Tito Malanchini

Dopo lunghi silenzi, grattamenti di testa e mormorii assortiti sono riuscito a raccogliere le seguenti risposte tra i redattori disponibili:
Fabio) Non appena ne troverò uno, comprerò a qualsiasi cifra uno *Space Invaders* originale. Non mi dispiacerebbero neanche *Scramble*, *Zaxxon*, una qualsiasi delle centinaia di versioni del *Mah-Jongg* o *Super Monaco GP* in versione cabinata. Inoltre, una volta ho intravisto un gioco laser intitolato *Star Riders* che sembrava davvero magnifico...
Simon) Mah... Direi *Gyruss* e *F1 Pilot* su tutti, ma non butterei certo nella spazzatura nemmeno *Galaga*, *Space Invaders*, *Crime Fighters*, *Checkered Flag* o una vecchissima simulazione di football americano - di cui non ricordo nemmeno il nome - se me li regalassero.
Marco) Io vado sul classico: una bella versione extralusso (tanto per spendere poco) di *Street Fighter II* - beh, anche il primo va bene -, altrimenti sceglierei tra *Burning Rubber*, *Exerion* o cose un po' più moderne come il mitico *GunSmoke*, il galattico *Speed Rumbler* e così via. Quello però che ruberei assolutamente se potessi (oltre a *Race Drivin'*) è *King of the Dragons* - l'ultimo arcade RPG della Capcom. Mitico!

AUGURI DI NATALE

Tante grazie a tutti i lettori che ci hanno spedito i loro auguri di Natale & Buon Anno: non c'è spazio per pubblicare tutti i nomi, ma ci hanno fatto molto piacere. Grazie!

CARO C+VG...

Compilare un annuario permette di avere un'idea chiara della produzione globale degli ultimi mesi, e ciò porta a inquietanti considerazioni...

Caro C+VG,
Lo confesso. Ok, è stata colpa mia: proprio io, insieme a una congrega di sgherri istigati dal perfido Signor Jackson, mi sono adoprato per mandare alle stampe l'Annuario 1992 di Computer + VideoGiochi. In realtà, ho fatto tutto in buona fede, pensando alla felicità e agli occhioni lucidi dei lettori che avrebbero così potuto tenere a portata di mano una guida definitiva alla produzione videogiochistica degli ultimi mesi.
L'idea era di fornir loro gli strumenti per fare confronti, pianificare gli acquisti futuri e aver qualcosa da leggere in classe durante le ore di latino, e probabilmente tutti questi scopi sono stati raggiunti.
L'unico problema è che a compilare una cosa del genere ti passano sotto gli occhi centinaia di titoli, e mentre stai ricorreggendo il testo per la terza volta una parte del cervello va in vacanza e comincia a compilare statistiche tutte sue. Arrivati al momento di vistare i menabò (una roba noiosa che farebbe passare a tutti la voglia di fare il giornalista) tutti i dati si presentano in bell'ordine nei pressi dell'ipotalamo, e quando si fanno gli ultimi controlli sulle ciano (altra cosa frantumaballe che tende a far nascere pensieri luddisti nei confronti dell'Editoria tutta) non prenderli in considerazione diventa proprio impossibile.
Dov'è il problema, dici? Beh, essenzialmente nel fatto che più del 60% dei titoli prodotti da giugno a dicembre 1990 erano dei "seguiti" di vecchi titoli, e buona parte di quel 60% tie-in da film con titoli generalmente seguiti da una cifra tendente a infinito.
A questo punto, mi è venuto spontaneo interrogarmi sulla situazione dell'industria del divertimento: sono anni che le riviste di cinema ci angosciano con articoli sul proliferare di seconde, terze e ennesime "puntate" dei più famosi film, ma ora il fenomeno sembra essere ben definito anche nel mondo dei videogiochi.
Intendiamoci, io non ho niente contro un bel seguito, ma quando comincio a vedere cose come *Nebulus 2*, *Golden Axe 2*, *Bard's Tale 4*, *Wing Commander 2* e tutti gli altri giochi praticamente identici ai loro predecessori mi viene una tristezza... E' vero che di tanto in tanto vengono fuori giochi ultrainnovativi come *Tetris*, ma anche in quel caso poi ci siamo ritrovati sommersi da infinite varianti più o meno ufficiali del concetto originale, tanto che anche il capostipite è venuto a noia a molti! Ci sono sempre più titoli per cui la stesura della recensione si riduce a tirar fuori la nostra bella macchina Voight-Kampff (quella usata in *Blade Runner* per identificare i replicanti) e trascrivere i valori riportati sui vari quadranti!
Insomma, tu che cosa ne pensi dell'originalità degli ultimi videogiochi?

Fabio Rossi

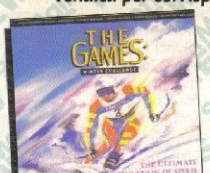
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

CATALOGO A COLORI GRATUITO!

SOFT MAIL



PREPARATI PER LE OLIMPIADI CON

THE GAMES: WINTER EDITION

PC IBM™ (DUAL) Lit. 59.000

(Richiede: 640Kb, VGA/MCGA/EGA, drive ad alta densità, processore 80286 a 10MHz o superiore)

QUEST FOR CLUES IV

E' disponibile l'ultimo volume della serie Quest For Clues! Contiene consigli e mappe per:
Altered Destiny, B.A.T., Chronoquest I e II, Countdown, Demon's Tomb, Earthrise, Elvira, Hearth of China, James Bond, King's Quest V, Search for the King, Rise of the Dragon, Monkey Island, Space Quest IV, Sorcerers gets all the girls, Timequest, Trial by Fire, Wonderland, Rome of the Gasmic Forge, Buck Rogers, Dark Heart of Uukrul, Death knights of Krinn, Escape from hell, Eye of Beholder, Fountain of dreams, Hardcover, The Immortal, Legend of Faerghail, Lord of the Rings, Magnatraveller I, Might & Magic II, Mines of Titan, Secret of Silver Blades, Sentinel Worlds, Space 1889, Tunnels & Trolls, Ultima VI, Martian Dreams, The Savage Empire.

192 PAGINE IN INGLESE • LIT. 49.000

GAMEBOY™ (PER GLI ACCESSORI: TELEFONA)

ADDICTABALL 59.000
BATMAN 59.000
BATTLE UNIT ZEOTH 59.000
BATTLETOADS 64.000
BLADES OF STEEL (HOCKEY SU GHIACCIO) 64.000
BLUES BLUNNY II 64.000
BURGERTIME DELUXE 64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE 69.000
CHOPLIFTER II 59.000
DRAGONS LAIR 59.000
DUCK TALES 59.000
FINAL FANTASY ADVENTURE 95.000
(RICHIEDE ACTION REPLAY CB 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO)
FINAL FANTASY LEGEND 69.000
FINAL FANTASY LEGEND II 95.000
(RICHIEDE L'RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO)
GAMEBOY™ DOCS CLEANING KIT ..... TEL
(KIT DI PULIZIA PER GAMEBOY™)
GAUNTLET 2 ..... 59.000
ILLUMINATOR 35.000
INDISPENSABILE! CON QUESTO ACCESSORIO POTRAI GIOCARE ANCHE AL BUIO!
IN YOUR FACE (BASKETBALL) 59.000
MARBLE MADNESS 64.000
MARIO'S MISSION 54.000
MEGAMAN 59.000
MERCENARY FORCE 59.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE 64.000
NAVY SEALS 59.000
NFL FOOTBALL 59.000
PAPERBOY 2 ..... TEL
PIPEDREAM 49.000
POPEYE 59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE 59.000
ROBOCOP 2 ..... 59.000
SPUDI'S AVDENTURE 59.000
SUPER RC PRO AM ..... TEL
THE PUNISHER 64.000
THE SIMPSONS ..... TEL
WWF SUPERSTARS OF WRESTLING 59.000

LYNX™

CHECKERED FLAG 80.000

DISPONIBILE IL NUOVO LYNX™ U.S.A., GLI ACCESSORI E TUTTI I PROGRAMMI

GAUNTLET 70.000
HARD DRIVING 80.000
MS. PACMAN 80.000
SCRAPYARD DOG 80.000
TURBO SUB 80.000
WARBIRDS 80.000
WORLD CLASS SOCCER ..... TEL

GAMEGEAR™

MASTER GEAR 89.000
PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTERSYSTEM™
SEGA GAMEGEAR™
SEGA GAMEGEAR™ ..... TEL
SEGA SAGA 69.000
SHINOBI 65.000
WONDERBOY 69.000

MEGADRIVE™

BATTLE SQUADRON 99.000
BUDHOKAN 105.000
CENTURION 105.000
FAERY TALE ADVENTURE 99.000
HARDBALL (8 MEGA) 70.000
JOYSTICK SG FIGHTER 47.500



LAST BATTLE 99.000
ONSLAUGHT 70.000
OUTRUN 99.000
POPULOUS 99.000
RASTAN SAGA II 99.000
REVENGE OF SHINOBI 115.000
SPACE INVADERS 1991 ..... 99.000
STAR CONTROL (12 MEGA) 89.000
SWORD OF SODAN 99.000
TEST DRIVE II ..... TEL
TURRICAN 89.000

COMMODORE 64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONA)
ADD: DRAGONSTRIKE 59.900
ADD: GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER 69.900
DARKMAN 25.900
DOUBLE DRAGON 3 ..... TEL
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992 ..... TEL
GAUNTLET 3 ..... TEL
LAST BATTLE 25.900
MANCHESTER UNITED EUROPE 25.900
MEGATWINS ..... TEL
MOVIE PREMIERE 59.000
(CONTIENE: TURTLES/BACK FUTURE II/GREMLINS 2/DAYS THUNDER)
OUTRUN EUROPA 25.900
PAPERBOY 2 ..... TEL
TERMINATOR 2 ..... 25.900
THE SIMPSONS 25.900
TURBO CHARGE 25.900
TURTLES 2 ..... 29.900
WARM UP 25.900
WWF WRESTLING 25.900

AMSTRAD CPC (CASSETTE)

GAUNTLET 3 ..... TEL
TERMINATOR 2 ..... 19.900
TURRICAN 2 ..... 19.900
TURTLES 2 ..... 29.900

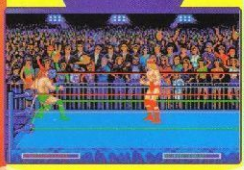
AMIGA™

ADD: ACTION COMPILATION 79.900
(CONTIENE: HEROES OF LANCE-HILLSFAR/DRAGONS OF FLAME)
ADD: SHADOW SORCERER 59.900
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO) 59.000
AMOS COMPILER + UPDATER 1.3 ..... 69.000
AMOS 3D + UPDATER 1.3 ..... 79.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE) 59.000
CRUISE FOR A CORPSE ° 59.900
DOUBLE DOUBLE BILL 59.900
(CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINDS
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS 59.000
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992 ..... TEL
F15 STRIKE EAGLE II 79.900
FEMME FATALE (VM18) 69.000
GRAND PRIX ..... TEL
HARPOON BATTLESET #3 ..... 45.000
HARPOON SCENARIO EDITOR 69.000
HEART OF CHINA ..... TEL
HOME ALONE ..... TEL
KNIGHTS OF THE SKY 79.900
LOTUS II 49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE 49.900
MEGA TWINS 29.900
MEGALOMANIA 69.900
MIDWINTER II 69.900
NAPOLEON I 59.000
RISE OF DRAGONS 99.000
ROBOCOP 3 ..... TEL
SEX OLYMPICS (VM18) 65.000
SILENT SERVICE II 79.900
SISTHEMA II (IMB/TOTOCALCIO) 89.000
SISTHEMA II PLUS (IMB/TOTOCALCIO) 159.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE ..... TEL
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
THE PERFECT GENERAL 89.000
THE SIMPSONS 29.900
TURTLES 2 ..... 49.900
ULTIMA VI ..... TEL
UTOPIA ° 69.900
WING COMMANDER ..... TEL
WWF WRESTLING 29.900

CDTV™ TELEFONA

TOP WRESTLING

AMIGA™ LIT. 49.000
PC IBM™ LIT. 49.000



PC IBM™ & COMPATIBILI

ADD: COLLECTOR'S EDITION 129.000
(CONTIENE: POOL OF RADIANCE/CURSE OF AZURE BONDS/SECRET OF SILVER BLADES)
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT 65.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE) 59.000
CRUISE FOR A CORPSE ° 59.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) 69.000
F117-A NIGHTHAWK 89.900
F16 FALCON V3 ..... TEL
FEMME FATALE (VM18) 69.000
GREAT BRITAIN SCENERY FLIGHT SIMULATOR ..... TEL
GUNSHIP 2000 ..... 89.900
HARPOON BATTLE SET #4 (SOLO 5") ..... TEL
HARPOON CHALLENGE PACK 169.000
HARPOON SCENARIO EDITOR (SOLO 5") 79.000
HOME ALONE 59.000
JACK UNLIMITED GOLF (HD) 69.000
JOY: VALUE PACK (EDIZIONE LIMITATA) 150.000
(CONTIENE: JOYSTICK ANALOG XTRA, SCHEDA JOY 2 PORTE, SIMULATORE DI VOLO CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0)
LAST BATTLE ..... TEL
LEISURE SUIT LARRY V (HD) 89.900
LES MANLEY LOST IN LOS ANGELES (HD) 69.000
M.DITKA POWER FOOTBALL (DUAL/HD) 59.000
MANCHESTER UNITED EUROPE ..... TEL
ROMANCE OF 3 K.DOMS II (SOLO 5") 99.000
SILENT SERVICE II (VM 18) 69.000
POLICE QUEST III (HD) 99.000
PRO TENNIS 2 ..... 49.900

SCHEDE MUSICALI DA LIT. 250.000

SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE ..... TEL
SISTHEMA ° 99.000
(CONTIENE: TOTIP ED ENALOTTO)
SISTHEMA PLUS ° 169.000
(TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO, STAMPA DIRETTAMENTE SU SCHEDINA)
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18) 69.000
SOUND, GRAPHICS... FOR FLIGHT SIM. 4 ..... TEL
SPACE ACE: BORF'S REVENGE ..... TEL
SUBLOGIC: ULTIMISSIME NOVITÀ ..... TEL
SUPERCAR PACK 69.000
(CONTIENE: TERRAIN FI, GP CIRCUIT, EXOTIC CARS+DOWNLOAD)
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
TEST DRIVE III (HD) 65.000
THE ANIMATION STUDIO ..... TEL
THE LOST ADMIRAL 89.000
THE PERFECT GENERAL 89.000
THE SIMPSONS 49.900
TURTLES II 49.900
ULTIMA VII ..... TEL
WILLY BEAMISH (HD) 99.900
WING COMMANDER 2 (HD) 79.900
WING COMMANDER 2: SPECIAL OPS 59.000
WING COMMANDER 2: SPEECH PACK 29.000
WRATH OF THE DEMON 69.900

HINT BOOKS

F16 FALCON V3 STRATEGY GUIDE ..... TEL
HARPOON STRATEGY GUIDE 35.000
LEISURE SUIT LARRY BESIDE (ANCHE LSL V°) 30.000
SIM EARTH GUIDE 39.000
MASTER ULTIMA (DAL N° AL 6°) 39.000
WING COMMANDER 1 & 2 GUIDE ..... TEL

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

POSSIEDI UN: GAMEBOY™, GAMEGEAR™, LYNX™

inviaci subito il tuo indirizzo completo su cartolina postale oppure telefona allo 031/300.174 (ricordati di indicare anche quale delle tre console possiedi) e riceverai direttamente a casa una utile sorpresa per la tua console portatile!!!

First Class

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

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

CODICE	TITOLO DEL PROGRAMMA	PREZZO
CVG	Spese di spedizione Lit.	7.000
ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)	TOTALE LIT.	

☐ Inviatemi gratuitamente il CATALOGO SOFTMAIL

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
☐ Ricevuta (originale) di versamento in C/C Postale n°12810222 intestato a LAGO

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ VISA ☐

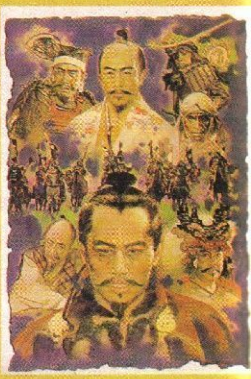
N° della Carta di Credito | Scadenza

http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

NEWS

SPECIAL REPORT



MEGADRIVE CD ROM: TUTTA LA VERITA'

Ammettetelo, state tutti aspettando lo stupefacente CD ROM per il Megadrive, vero? Tanto per tenervi impegnati nel frattempo, eccovi una sugosa anteprima della stupefacente periferica targata Sega. Lo staff di C+VG ha infatti avuto la possibilità di dare un'occhiata in esclusiva a questo prodigio della tecnica ed eccone il resoconto dettagliato.

Tanto per cominciare, il CD ROM incorpora un processore totalmente nuovo (che viaggia alla bellezza di 12MHz) e chip sonori e grafici custom che permettono di ottenere effetti in puro "stile Super Famicom". Queste meraviglie, quando funzionano insieme al Megadrive, possono così partorire - almeno sulla carta - giochi del calibro di *F-Zero* e *Pilotwings* con sonoro orchestrale e una quantità di azione degna dei migliori coin-op al laser mai usciti.

Inoltre la macchina è in grado di leggere oltre ai normali CD musicali i CD+G- che si differenziano dai primi esclusivamente per la presenza di schermate grafiche che accompagnano la musica. Dalle prime indiscrezioni sembra che il CD ROM costerà dalle 550.000 alle 700.000 lire, ma il prezzo ufficiale è tuttora sconosciuto.















Il CD può gestire fino a 550 mega di informazioni, il che significa che in teoria potreste avere *Strider*, uno dei più grossi giochi per Megadrive mai usciti, registrato per 680 volte su un solo CD! Wow! I primi giochi in arrivo per il CD ROM sfrutteranno al massimo tutta la memoria disponibile e avranno tonnellate di livelli pieni zeppi di grafica ultradettagliata!

I game designer giapponesi della Game Arts stanno preparando due titoli da buttare sul mercato in contemporanea con il lancio del CD ROM sul mercato nipponico. Sono entrambi RPG: il primo, *Lunar The Silver Star*, è un classico esplora-e-raccogli mentre il secondo, con un intraducibile titolo giapponese, si avvicina molto di più a un wargame, con i classici guerrieri samurai e clan feudali come background. I più fortunati dovrebbero riuscire a mettere le mani su questo gioiellino nel futuro più prossimo, ma possiamo assicurare che i primi modelli non saranno certo economici!

Troverete ulteriori informazioni sui prossimi numeri di C+VG, ma se proprio volete un consiglio prezioso iniziate a risparmiare soldi sin

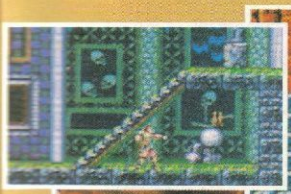
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

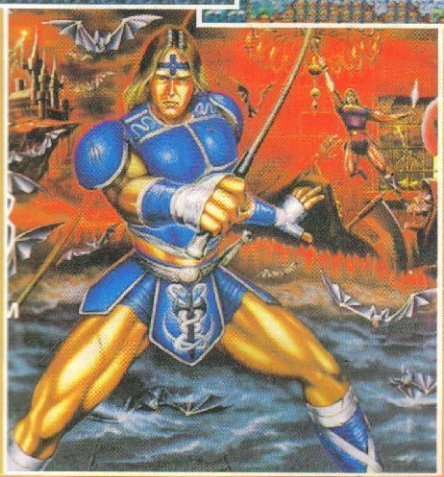
NEWS

...E QUATTRO!

E' tornato Simon Belmont, eroe indiscusso della saga di Castlevania sul NES, ma questa volta ha deciso di fare la sua comparsa su Super Famicom! *Castlevania 4* è un affett 'em up in puro "stile *Rastan*" dal look assai promettente: Simon deve ammazzare tonnellate di vampiri, penetrare nella fortezza del malefico Conte Dracula e seminare un bel po' di panico fra gli orridi inquilini del tetro maniero. A una prima prova ci è sembrato un po' noioso, ma solo la recensione completa darà il responso definitivo...







MEGLIO TARDI CHE MAI - 2ª PARTE

Per la serie "notizie giunte all'ultimissimo momento"... Sembra proprio che da quest'anno sarà importato ufficialmente nel nostro ridente paese l'ultimo nato della famiglia Sinclair e discendenti, il SAM Coupé.
La presentazione ufficiale di questo computer, che sembrava essersi perso nel nulla, avverrà questo mese (l'incasinamento con i tempi - futuro e presente - è dovuto al fatto che queste news, da voi lette a gennaio, sono state redatte a dicembre), quindi se volete saperne di più non vi resta che piantare la tenda di fronte alla vostra edicola preferita e aspettare i prossimi numeri di C+VG!

Db-Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C
21024 Biandronno (VA)
Telefono 0332/767270
Fax 0332/767244

Per ordinare in automatico mezzo modem: BBS:Db-Line 0332.767277-Sky-Link 0332.706469

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	28.000	49.000	Midwinter II	69.000	
Turtles II Coin-up	49.000	49.000	The Blues Brothers	29.000	49.900
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Robocod/Gauntlet	29.000	
Pit Fighter	29.000	29.000	Alien Breed	59.000	
San Francisco Hart	29.000	29.000	Rod Land/Deo Theros	49.000	
Wrestling WWF	29.000		F. Manager W. Cup		37.900
G-LOC	29.000		Stunt car race	19.000	19.000
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Thunderkaw/Battle Ice	59.000	
Cruise for a Corps	59.000	59.000	No Greater Glory		69.000
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mage-Lo-Mania	69.000		Last Battle/Face Off	48.000	
Magic pokets	49;000		Out Run Europe	29.000	
King Quest II	99.000		Final Blow/WofChild	49.000	
Kick Off II	49.900	49.900	Grand Prix	79.000	
Leander	49.000		Warm Up/Baby Jo	49.000	
First Samurai	49.000		Links/Heimdall		69.000

... altri 500 titoli per Amiga e Ms-Dos

Console:

Super Famicon
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC Engine Supergrafx
Megadrive Giap. Scart/Pal
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console disponibili **GAMEBOY** oltre 50 titoli

SUPER FAMICOM	PCENGINE	MEGADRIVE	NEO GEO
Castelvania IV	Dragon Eggl	Alien Storm	ASO II
Dimension Force	Spriggan (CD-Rom)	Black Out	Puzzled
Fire Pro-Wrestling	Lady Fantom (CD-Rom)	Beast Warrior	Baseball Stars Pro
Joe & Mac	Ralden	Bare Knuckle	Bourning Fight
Lagoon	Magical Chase	Rolling Thunder 2	Top Player Golf
Legend of Zelda	Fighting Run	Shadow of thr Best	League Bowling
Pro Soccer	Prince of Persia (CD-Rom)	The Immortal	Mihasan No Okages
Raiden Trad	Ronda 2 (CD-Rom)	Mercs	Nam 1975
Street Fighter II	Lord of Wars (CD-Rom)	Out Run	Ninjia Combat
Super E.D.F.	Time Cruise	Runark	Rague
Super Ghoul's n Ghost	Zero Wing (CD-Rom)	Saint Sword	Rocky Joe
Super Tennis	S. Fantasy Zone (CD-Rom)	Sonic the Hedgedog	Sengoku Densho

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

- Tappetino Db-Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!)
- Schede Joystick 2 posti PC+Tappetino Db-Line Lit. 59.000 (MOUSE +JOYSTICK IN OMAGGIO!)
- Floppy-disk: 3.5 DS-DD Lit 870 - 3.5 DS-HD Lit. 1.500

PC 386sx25Mhz - 1 Floppy Disk 3.5 - Hard Disk 40Mb - Monitor Vga colore - Tastiera it. avanzata - MS-DOS 4.01 - Manuali.
In omaggio: Modem portatile 2400 bps - Mouse 3 tasti - 1 Joystick - 2 giochi.
Garanzia 1 anno: ****** **Lit. 2.500.000 + IVA** ******

Ad ogni telefonata listino in omaggio.
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 normale - Assegno bancario - Carta di credito - Contrassegno.

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

NEWS

ROBOT VIRTUALI?

La W Industries, casa responsabile per i primi coin-op in realtà virtuale, ha fornito qualche anticipazione sul loro prossimo titolo realizzato per le sale giochi di tutto il mondo, *Walker*.

Il coin-op permette a quattro giocatori di sfidarsi a bordo di immensi robot in una città popolata di nemici alieni e altre insidie. Lo scopo è distruggere gli altri tre avversari evitando nel contempo di essere spazzati via dal fuoco nemico.

Molto semplice, ma l'utilizzo della realtà virtuale dà una nuova dimensione anche al genere più banale - come gli shoot 'em up. Se avete avuto modo di sperimentare la Realtà Virtuale avrete sicuramente già compreso il potenziale di *Walker* - altrimenti correte in sala giochi e cercate al più presto questo coin-op: il realismo garantito dal 3D vettoriale è incredibile, e qui a C+VG pensiamo davvero che questo gioco sarà massiccissimo! Un altro progetto della W Industries è *Nightmare*, uno shoot 'em up ottenuto mixando *Tron* e *Mezzogiorno di Fuoco*. Purtroppo questo è tutto quello che sappiamo, perciò tenete d'occhio Arcade Action per saperne di più!

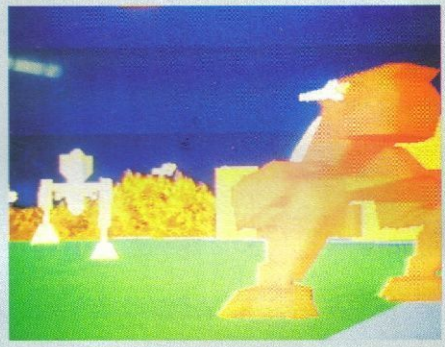


DUE AL PREZZO DI UNO

Abbiamo ampiamente parlato dell'ultima novità della Sega, il CD ROM per il Megadrive; occupiamoci ora invece del più recente progetto targato NEC, il PC Engine Duo.

Essenzialmente si tratta di un PC Engine con CD ROM inserito, ma con una bella quantità di optional a condire il tutto: tanto per cominciare il lettore è molto più rapido. la console ha più memoria disponibile e il look è totalmente rinnovato. E per quanto riguarda i possessori del vecchio, ma pur sempre valido PC Engine? Niente paura: la NEC ha appena realizzato la terza versione della Super System Card, che permette di usare i vecchi drive con il software nuovo. Gli ultimi titoli comprendono due fantastiche conversioni di un paio di classici di tutti i tempi, *Populous* e *Prince of Persia*: prossimamente le recensioni...





JOE MONTANA 2 CONTRO...

Il più recente titolo sportivo in arrivo per il Megadrive è *Joe Montana's Football 2* che, a sentire i responsabili della Sega, dovrebbe essere la mglior simulazione di football americano mai uscita.

A essere sinceri, la prima puntata di *JMF* era abbastanza scarsa, ma una maggior attenzione per le sezioni arcade e, soprattutto, una gran quantità di campionamenti ed effetti sonori assolutamente senza fruscii o interferenze dovrebbero riscattare il quarterback più potente del mondo.

Tenete d'occhio i prossimi numeri di C+VG per la recensione!





...JOHN MADDEN 2!!!

Il più quotato avversario per il gioco di cui sopra è senza dubbio il seguito di un classico di tutti i tempi, *John Madden's Football 2* della Electronic Arts.

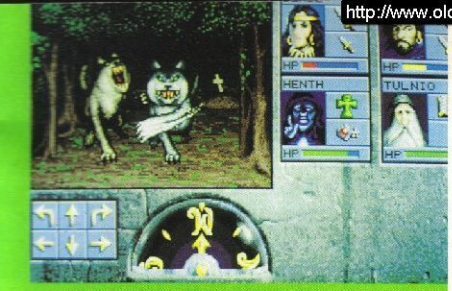
Al contrario di *Joe Montana 2* i cambiamenti sono stati pochi in quantità, ma rilevanti in qualità: un maggior numero di squadre e di tattiche e un miglioramento nella grafica. L'inquadratura è quella tipica tridimensionale del primo, ma il tutto è molto più fluido e veloce.

Di più per ora non sappiamo dirvi, ma fra quando ci arriverà lo recensiremo al volo: è una promessa!

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

NEWS

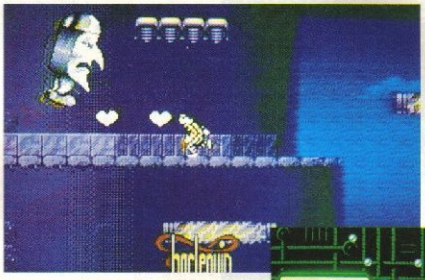


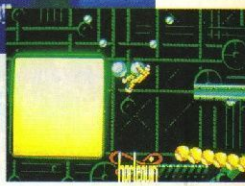


RPG RULES

Per concludere eccovi una serie di immagini di *Eye of the Beholder 2*, il seguito del RPG più famoso del 1991! La grafica - a giudicare dalle foto - è davvero strepitosa e se alla SSI riusciranno a riprodurre la giocabilità dell'originale, avremo fra le mani un titolo vincente. Possessori di Amiga e PC, pazientate ancora qualche settimana!







VIDEOREGISTRATORI & ARLECCHINI

Le ultime novità in arrivo dalla Gremlin sono *VideoKid* e *Harlequin*: del primo abbiamo già parlato lo scorso mese, riassumendo si tratta di uno strano sparatutto rotondeggiante dalla giocabilità piuttosto ridotta, ma dalla grafica simpatica. *Harlequin* invece è uno stupendo platform tecnicamente perfetto, coloratissimo e con una gran quantità di livelli. Entrambi i giochi dovrebbero uscire nel futuro più prossimo per Amiga.





OH NO, ANCORA LEMMINGS!

Era nell'aria già da qualche mese: c'è chi parlava di *Lemmings 2* come un gioco totalmente nuovo, chi lo considerava un editor di livelli, chi ancora affermava che non sarebbe mai uscito... Beh, il data disk di *Lemmings* è nei negozi da qualche giorno e finalmente abbiamo potuto scoprire di cosa si tratta: decine e decine di livelli extra con mille ostacoli, trucchi e nemici da evitare. Attenzione però: per poter usare questo data disk dovete possedere *Lemmings* originale, altrimenti l'unico utilizzo possibile del dischetto per voi è quello di fermaporta...

GIAPPONESERIE SU ST?

Questa è bella! Avete presente *Bomber Man*, il gioco per console che ha fatto letteralmente impazzire metà Giappone? Bene, la Hudson, evidentemente non contenta del successo ottenuto ha deciso di espandersi e di convertire il suddetto gioco anche su ST e Amiga! Il bello è che il concept orginale era europeo! Aiuto, non ci si capisce più niente...



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

NEWS

PICCOLE CASE CRESCONO

Un nuovo gruppo di programmatori si sta facendo avanti con l'ambizione di conquistarsi un posto di rilievo nel panorama videogiochistico peninsulare. I primi progetti di Dragontec - questo il nome del team - sono *Kid* (Amiga e PC), un platform game di cui abbiamo potuto apprezzare la bella grafica e *Kickstorm* (Amiga), un picchiaduro "alla *Pitfighter*" che fa largo uso di immagini digitalizzate. Da quel poco che abbiamo potuto vedere, i due titoli sembrano davvero promettere bene e, si sa, chi ben comincia è già a metà dell'opera.



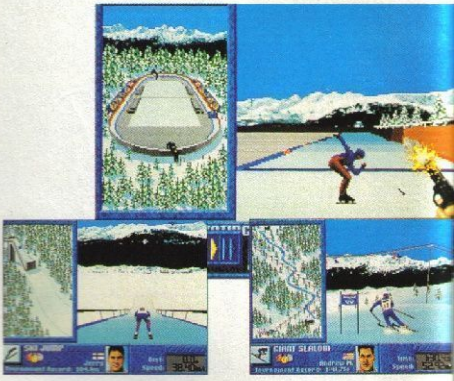




OUI, JE SUIS UBISOFT

I nostri cugini transalpini si stanno espandendo sempre più in campo videogiochistico, soprattutto grazie alla paziente opera della Ubisoft, software house ormai celebre anche in USA e Giappone. L'ultimo prodotto della casa francese è *Starush*, uno shoot 'em up dalla grafica e dalle animazioni fantastiche: di questo gioco abbiamo visto solo una demo, ma tre caratteristiche ci sono immediatamente balzate all'occhio. La prima è la realizzazione tecnica davvero eccellente, la seconda è la poca originalità del gioco e la terza il cattivo bilanciamento del livello di difficoltà: si muore ogni dieci centimetri! In ogni caso i difetti sono facilmente eliminabili e se questo avverrà state pur certi che ci ritroveremo fra le mani il miglior shoot 'em up esistente per Amiga!





TOMBA SIMULATOR



No, non stiamo parlando di un gioco funereo, ma di un paio di simulazioni dello sport più "in" del momento: *Super Ski 2* della Microids e *The Games: Winter Challenge* della Accolade. Il primo (presto disponibile per ST e Amiga) comprende slalom speciale, gigante, il bob, il salto con gli sci, l'hot dog e un paio di altre discipline che hanno reso celebri *Winter Games* & compagnia bella. Il secondo (disponibile solo su PC) oltre ai sopracitati sport comprende anche il pattinaggio. Di *Super Ski 2* abbiamo visto solo alcune foto - che vi proponiamo - mentre per quanto riguarda il gioco della Accolade, Marco e Paolo hanno avuto occasione di provarlo in anteprima e apprezzarne giocabilità e realismo. Maggiori informazioni sui prossimi numeri di C+VG!

VAI DI EMULATORE

Per qualche minuto cerchiamo di rimanere seri: è finalmente uscito, dopo mesi e mesi di duro lavoro, l'emulatore ZX Spectrum per Amiga. Costituito da un'interfaccia - da collegare alla porta parallela del sedici bit di casa Commodore - questa periferica permette di collegare un registratore al vostro Amiga e caricare qualsiasi gioco ideato per l'otto bit di casa Commodore senza problemi. Utile, vero? Forse è meglio tornare ai videogiochi...

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PERFORMANCE
Div. GP

Via IV NOVEMBRE 32/34 - 20092 CINISELLO B. (MI)
TELEFONO 02/6128240 - FAX 02/66012023

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. 795.000
Sottostampanti 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
Tappetino 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 a 1) per Amiga	L. 19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick/mouse	L. 29.000
Turbo Pedal	L. 49.000
Joystick c/doches BAR manuale	L. 9.000
Joystick c/doches BAR manu ale trasparente	L. 15.000
Joystick c/doches 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 aerea) 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 (Passo)	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 Pulisctestine Drive 5"1/4 - 3"1/2	L. 15.000
Kit Pulisctestine 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 Storm	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
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
Sabateur II	L. 15.000
Soccer Mania (4 Great Games)	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	**Telefonare**
ED ALTRI.....	

- SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
- PAGAMENTI RATEALI A PARTIRE DA £ 50.000 MENSILI
- RIPARAZIONI

VISA

ARRIVI NUOVI SETTIMANALI

PER AVERE LA LISTA COMPLETA E AGGIORNATA PER IL TUO COMPUTER O VIDEO GIOCHI, INVIA UNA LETTERA A PERFORMANCE Div. GP - VIA IV NOVEMBRE 32/34 20092 CINISELLO B. (MILANO) ALLEGA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 E TI VERRA' SUBITO SPEDITA.

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
CASH & CARRY

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

PC

MICROPROSE

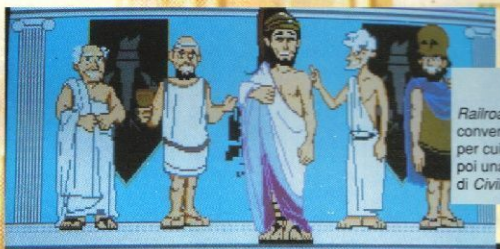
Sid

CIVILI

Build An Empire To

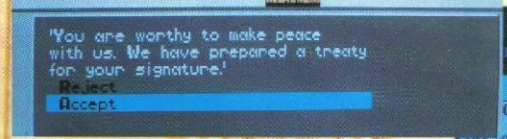
Dicono che Dio abbia creato il mondo in sei giorni, con il sabato libero per un po' di riposo. Con *Civilization* potete mettere insieme un mondo in un paio di secondi e condurre il popolo eletto nella terra promessa dell'intelligenza, delle invenzioni e dei soldi per il futuro. Dopo aver creato un pianeta e selezionato una tribù, il vostro vero lavoro sarà quello di trasformare la vostra razza di trogloditi in un mucchio di tipi hi-tech capaci di azioni intelligenti come... uhm... far saltare per aria il pianeta. Le cose sarebbero semplici se non fosse per le altre civiltà, che cercano di espandersi irrompendo all'interno della vostra civiltà personale. Se l'aria inizia a farsi pesante usate la sottile arte della diplomazia per tenere a bada le altre razze, o formate eserciti per sterminarle. Pensate di potercela fare? Beh, ricordate: stiamo parlando di un intero pianeta...

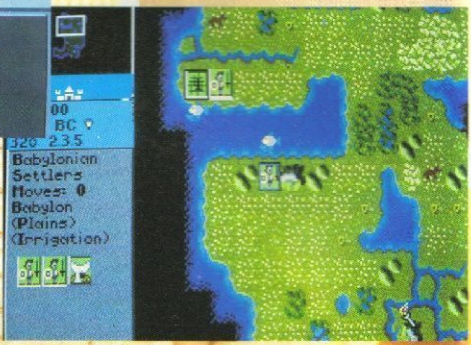
CVG HIT



UPDATE

Railroad Tycoon è stato convertito per tutti i 16-bit, per cui aspettatevi prima o poi una versione Amiga e ST di *Civilization*.







COMMENTO

Vi va l'idea di dominare il mondo senza dover essere un nano francese con il braccio infilato nella giacca e un nome scemo? Bene, ora potete farlo con *Civilization*! I fan di *Railroad Tycoon* ricorderanno Sid Meier: ebbene, è stato lui anche stavolta! Si inizia con un pugno di primitivi imbecilli e gradualmente si arriva a dominare tutto, risolvendo tutti quei problemini che sorgono con la fondazione di nuovi regni. Vero: la grafica non è il massimo e il sonoro è così così, ma non era cosa necessaria. Quel che conta è il modo in cui il gioco vi incolla la mano al mouse e non la lascia più andare. Proprio come per quei megalomani dei capi di stato, dovrete tirare avanti finché non avrete fatto tutto il possibile, e ci vorranno ere intere! Se avete un pizzico di cervello e cercate una sfida a lungo termine, comprate questo gioco e perdetevi nel mondo da voi stessi creato!

TIM BOONE

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Meier's

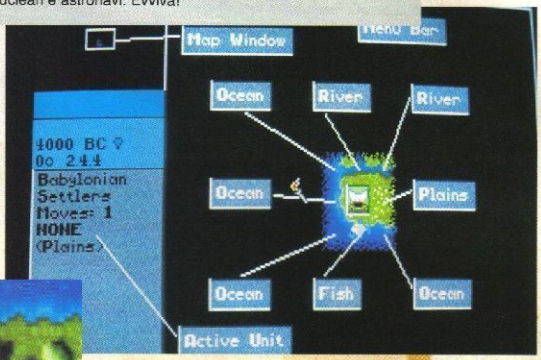
ZATION™

and The Test Of Time

REVIEW

IN PRINCIPIO FU LA RUOTA...

La "chiave" per vincere sono le invenzioni. All'inizio, i vostri ragazzi hanno l'intelligenza di una capra, ma più gli insegnate, più potenti diventano, fino al punto di saper costruire missili nucleari e astronavi. Evviva!





SIATE CARINI - POI UCCIDETELI!

Le civiltà contro cui potrete giocare in *Civilization* vanno da tre a sette, e ognuna avrà pregi e difetti. Ovviamente voi vorrete che la vostra marmaglia diventi la numero uno del mondo, però non potete immediatamente fare stragi - ci vuole prima un po' di diplomazia. I leader delle tribù verranno a offrirvi alleanze in cambio di informazioni. Naturalmente non è obbligatorio rispettare i patti: quando meno se l'aspettano potete spedire un esercito nella loro città e spazzarla via!







COMMENTO

Wow! *Civilization* è un sogno megalomane! *Civilization* potrebbe sembrare scemo ma non lo è. Non del tutto. Vi acchiappa passo dopo passo, dandovi sempre più cose su cui concentrarvi finché non vi accorgete che sono le 2 e 20 di mattina e avete giocato per sei ore! E' terribilmente intrippante e mi ha preso più di qualsiasi altra cosa abbia giocato quest'anno - davvero sorprendente considerando che sono un tipo da sala giochi che normalmente non sarebbe mai impazzito per un gioco così. I suoi chiari obiettivi, la varietà e la profondità vi faranno giocare per mesi. Se solo fosse stato in circolazione nei primi anni trenta! Hitler, l'imperatore Hirohito e Mussolini avrebbero potuto sfogare i loro istinti megalomani senza dover mobilitare i loro eserciti (di quali riflessioni a sfondo storico è capace il nostro Julietto! - Paolo)!

JAZ RIGNALL

PC

GRAFICA	60
SONORO	74
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	91

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

AMIGA

IMAGEWORKS



Samurai. L'antica classe guerriera del Giappone feudale. Onore, lealtà e integrità erano i principi che facevano da guida alla loro vita. Beh, in effetti ogni tanto avevano qualche scatto. Quando viene menzionata la parola "samurai" a tutti vengono in mente un branco di pazzoidi a cavallo che urlano e fanno roteare qualsiasi cosa che possa fare del danno e la sbattono in faccia ai passanti. Abbastanza vero, in effetti, ma questo centra poco con la storia. Infatti, il samurai della storia è un giovane allievo del più grande maestro d'armi del Giappone, che sfortunatamente ha fatto incavolare violentemente un demone locale. Questo demone in un accesso d'ira ammazza il maestro e tenta di far fuori pure voi. A questo punto chiamate in vostro aiuto un mago che spara il cattivone in un vortice temporale - insieme a voi, per somma disgrazia.

Ecco quindi che il protagonista dovrà affrontare una tonnellata di schermi ambientati nella nostra epoca sullo stile di *Legend of Kage*, *Strider* e *Shadow Dancer* ammazzando scagnozzi su scagnozzi e risolvendo non pochi problemi, fortunatamente NON sulla falsariga di *Last Ninja*. Augh.



FIRST SAM

COMMENTO

Yahooo! Un gran gioco che non ha bisogno di licenze e grandi nomi per essere eccezionale! *First Samurai* comincia in maniera egregia e diventa sempre meglio mentre si gioca. All'inizio sembra un normale platform beat 'em-up, ma le apparenze spesso ingannano. C'è così tanto da fare, mosse da imparare, armi da raccogliere che è una meraviglia! L'uso della magia introduce un filino di strategia che però è sufficiente a elevare sopra la massa questo gioco. Inoltre, la realizzazione è incredibile - basti vedere la grafica! I fondali sono superbi e gli sprite meravigliosamente animati, ma guardate un po' l'effetto "veloce" della spada in movimento! Non ho mai visto nulla di simile! Inoltre c'è il lato sonoro: dozzine di effetti digitalizzati - urla, esplosioni ecc. Meglio di tutto sono le proporzioni del gioco: i livelli sono enormi, tanti e incasinati, pieni di problemi e di gente da menare! Se prendere a calci nel sedere svariati ninja per tutto il dì è uno dei vostri hobby preferiti, non fatevi scappare *First Samurai*!

FRANK O'CONNOR



IL MAGO DI OZ

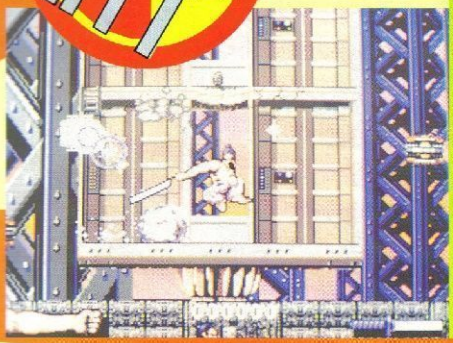
Per risolvere alcuni problemi, di tanto in tanto è possibile invocare l'aiuto del mago che vi ha spedito indietro nel tempo (a noi sembra un po' pericoloso...). Nonostante ciò, avrete per forza bisogno di lui: a un certo punto, ad esempio, troverete un vulcano. Chiamate il vecchio mago e lui creerà un acquazzone che spegnerà il fuoco e vi farà passare. Per chiamarlo avrete bisogno di alcune campanelle, e il bello è che se lo chiamate e non può aiutarvi vi rende le suddette! Facile, no?



http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

CVG HIT



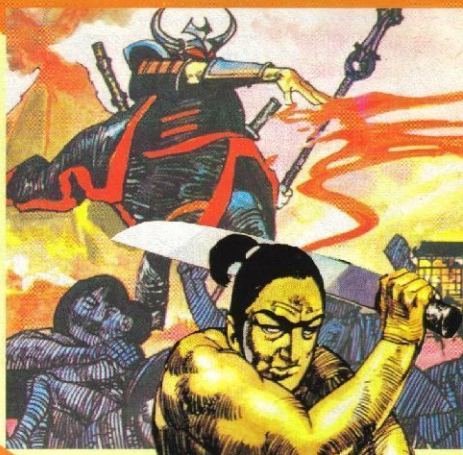
LA PENTOLA MAGICA

Sparsi per l'area di gioco ci sono alcuni vasi belli tondi - sono dei punti di partenza. Ogni volta che morite potrete ripartire da quei punti, ma a un certo prezzo. Quando ne incontrate uno potete selezionarlo, attivando e perdendo un po' di efficacia nel combattimento, indicata da una spada di lunghezza variabile. Se non lo fate potete proseguire fino a quello successivo, ma state attenti: non sarà certo facile...



MORAI









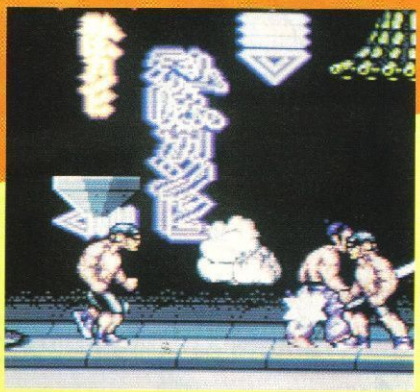
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

FIRST SAMURAI





SPIRITO MARZIALE

Ammazzare i nemici non è solo divertente, ma pure utile. Nella parte bassa dello schermo c'è una spada. La sua lunghezza determina il livello del vostro spirito marziale. Questo fornisce alcune peculiarità davvero utili, come la capacità di usare il vostro brando. Se lasciate diminuire il livello toccando i nemici la spada volerà via; l'altra capacità che potrete perdere è quella di tirare le armi - indispensabile per ammazzare alcuni nemici altrimenti invulnerabili. Menati i cattivoni, questi lasceranno dietro di sé un globo di energia: raccoglietelo e il vostro livello di energia tornerà su. Uff...



FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

...I samurai avevano il diritto di decapitare qualsiasi incauto passante toccasse anche solo per errore la loro spada. Credevano infatti che questo tipo di giustizia immediata avrebbe causato rispetto e timore nei confronti della loro classe da parte della gente comune. Funzionò, ma solo fino a quando i Giapponesi non ebbero bisogno di commerciare con gli stranieri, che insegnarono loro le buone maniere, a fare la pizza e fumare la pipa. E per punizione i Giapponesi inventarono il karaoke.

COMMENTO



Se questo non è uno dei migliori platform beat 'em-up, non mi chiamo più... ehm, vediamo... Simon Crosignani. La Vivid Image Development ha davvero fatto centro questa volta! E' rimasto in cantiere per più di un anno, ma ora che finalmente è pronto sembra che meriti tutti gli sforzi dedicatigli. Il gioco è incredibile sotto molti aspetti. Per cominciare è enorme, e per di più con il multiload ridotto all'osso. La grafica è incredibile, il sonoro massiccio e la quantità di mosse a disposizione vastissima. Il protagonista inoltre ha la possibilità di trovare bonus e armi nascoste dovunque vada, dando così al gioco lo stesso tipo di fascino di *Super Mario Bros.* A volte però l'azione si fa davvero difficile, e fortunatamente esiste l'opzione di salvataggio per non dover fare tutto in una volta. La grafica migliora andando avanti: dovete solo vedere lo scontro finale con il demone! Ragazzi, se vi fate sfuggire questo *First Samurai* siete davvero dei babbei...

SIMON CROSIGNANI





AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	92

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

WOLFCHILD













Wolfchild: Una straordinaria esperienza arcade con un eccezionale scrolling parallattico multistrato a 360°!!! Dovrai attraversare cinque livelli composti da oltre trecento schermi, per riattivare il programma di ricerca segreto denominato PROGETTO WOLFCHILD e poter distruggere le forze del male dell'organizzazione CHIMERA

DISPONIBILE SOLO PER AMIGA

CORE DESIGN LIMITED

Distribuito in esclusiva da

SOFTEL

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

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

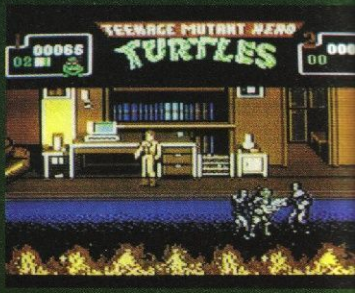
REVIEW

C64
MIRRORSOFT



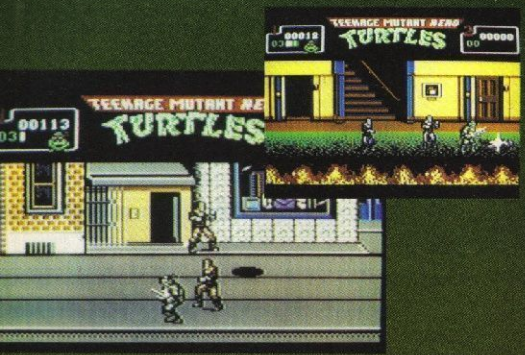
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

THE COIN-OP!



Non più tardi di un anno fa, innumerevoli utenti di computer hanno subito una cocente delusione nello scoprire che la loro copia di *Teenage Mutant Ninja Turtles* trovata sotto l'albero non aveva nulla a che fare con lo spettacolare coin-op appena uscito nelle sale giochi. La Mirrorsoft aveva infatti pensato di distribuire la conversione della cartuccia per NES, che pur vedendo le Tartarughe Ninja come protagonisti aveva ben poco a che fare con la versione a gettoni.

Fortunatamente, la situazione è destinata a cambiare a partire da subito, con questo *Turtles - The Coin-Op*, che dovrebbe ricreare una volta per tutte l'azione mutante del gioco da bar e dei cartoni animati per ogni computer esistente sulla faccia del pianeta. In realtà, la versione per Commodore 64 è stata un po' ridotta rispetto all'originale, ma...



SAMURAI DELIKATESSEN

In questa conversione per home computer la fantasmagorica azione del coin-op è stata purtroppo ampiamente ridotta - in effetti, dell' originale sono rimasti solo alcuni nemici, le tartarughe e i bonus-pizza! Il numero di livelli è stato tragicamente mutilato, così come molte sequenze spettacolari e gli intermezzi animati. Addirittura, in *Turtles - The Coin-Op* manca la possibilità di giocare in due contemporaneamente e i livelli in cui gli eroi si spostavano in skateboard!

COMMENTO



Ok, questa versione delle Turtles è programmata bene. E allora? Sprite ben disegnati e musiche discrete non bastano certo a nascondere la triste realtà di un gioco trasformato in una pallida ombra del maestoso coin-op originale! Se cercate una grafica simpatica e un bello scrolling potreste anche accontentarvi, ma prima di comprarlo tenete ben presente che in realtà *Turtles - The Coin-Op* assomiglia a una specie di *Golden Axe* ambientato in città, con la stessa monotonia ed esigua difficoltà del programma suddetto. Qui l'abbiamo finito alla seconda partita - e senza esserci divertiti neanche un po'. Compratelo solo se avete una folle passione per gli anfibi o per i programmi tecnicamente ineccepibili.

FABIO ROSSI

C64

GRAFICA	78
SONORO	83
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	47
GLOBALE	65

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

DYLAN DOG

GLI UCCISORI - THE MURDERERS





Diciamoci la verità: probabilmente un "investigatore dell'incubo" che si rispetti non avrebbe accettato tanto a cuor leggero un invito a una festa speditogli da un certo Dr. Evil (*evil* in inglese significa "malvagio"). Del resto, se al mondo ci fossero meno imbecilli ci sarebbero anche molti meno racconti e film dell'orrore con cui divertirsi.

La trama di questa nuova avventura del sempre più famoso Dylan Dog vede il nostro eroe intrappolato nel proverbiale castello di uno scienziato pazzo in compagnia di parecchi altri personaggi trasformatisi per l'occasione in Uccisori assetati di sangue. La sfortunata metamorfosi è stata provocata dall'ingestione di una sostanza misteriosa mescolata agli alcolici seriviti durante il pranzo, che l'astemio eroe ha evitato per puro caso.

Gli assalti degli Uccisori si susseguono incessanti, e sopravvivere a lungo è un'impresa inumana. L'unico modo per uscire vivi da casa Evil è risolvere il mistero degli Uccisori...





COMMENTO



Aaaargh! Che spavento! Questo programma è veramente terrorizzante, e non perché tratta di zombi e mostriciattolame vario, ma proprio perché è realizzato orrendamente. Mentre il demo della versione Amiga sembra piuttosto invitante, sul C-64 l'aspetto audiovisivo è deludente, come del resto la giocabilità. La risposta del personaggio è lenta, vaga e richiede comandi ultraprecisi (usare le scale è un vero incubo). Le idee ci sono, e sarebbe bastata solo una maggiore giocabilità per rendere *Dylan Dog* almeno interessante, ma ridotto così il programma è una vera sofferenza. La cosa migliore della versione C-64 è la storia inedita di 8 pagine inclusa nella confezione: speriamo in quella Amiga...

FABIO ROSSI

GIUDA BALLERINO!

Questa non è la prima volta che Dylan Dog si avventura sugli schermi di un home computer. Parecchi anni fa, infatti, la Systems Editoriale aveva pubblicato un dischetto per Commodore 64 contenente un adventure semigrafico ispirato all'albo *Le Notti della Luna Piena* e un orripilante gioco d'azione. Sembra inoltre che la Sergio Bonelli Editore (la casa editrice che pubblica *Dylan Dog*) sia rimasta molto soddisfatta di quest'esperimento, e abbia già venduto i diritti per la realizzazione di un videogioco con *Nathan Never* come protagonista...

C64

GRAFICA	77
SONORO	63
GIOCABILITÀ	30
LONGEVITÀ	43
GLOBALE	53

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AMIGA

GENIAS

CVG HIT

WARM UP

I Warm-Up, in gergo, sono le prove non ufficiali che si svolgono la domenica mattina prima dei G. P. di Formula 1 e che, in genere, servono ai piloti per "scaldarsi" ed eventualmente ammazzarsi prematuramente. *Warm Up* per Amiga invece è un simil-clone del famoso *F1 Circus 91*- con la piccola differenza di avere lo scroll multidirezionale piuttosto che solo verticale. La solfa è sempre quella: sedici circuiti, sedici piloti divisi in otto scuderie divise a loro volta in due gruppi - ovvero con il cambio automatico o manuale - opzioni di gara singola, campionato, prova, visione di record e così via.

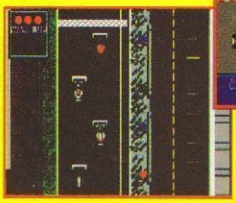
L'aspetto fondamentale del gioco è però un altro, il realismo durante la gara. Ogni più piccolo particolare ha la sua brava dose di routine matematiche abbastanza complesse: si va dall'algoritmo che determina l'aderenza sulle varie superfici a seconda di quanto si va veloci a quello che determina il comportamento degli avversari e altri più o meno importanti. A parte questo... Beh, è divertente e fareste meglio a leggere il commento.

COMMENTO

Hmmm! *Warm Up* è proprio una forza! Ok, l'aspetto è scarno (sono il primo ad ammetterlo), ma basta imbracciare il joystick per scoprirlo un complessissimo e accurato minisimulatore di Formula 1 pieno zeppo di chicche e particolari (addirittura ogni monoposto ha il suo rombo!) - nonché un casino divertente e accattivante. Chi lo avrebbe mai immaginato? Menzione speciale inoltre va all'introduzione animata - incredibile!!! Infine, sono stati inclusi alcuni cheat-mode davvero spettacolari che incidono sul comportamento delle vetture come mai si era visto prima... Beh, *Warm Up* è una delle migliori cose che mi siano capitate per le mani ultimamente - italiane ed estere. Compratelo!

MARCO AULETTA









A TUTTA MANETTA

In *Warm Up*, ancora una volta, è possibile fermarsi ai box per riparare la propria monoposto e cambiare le gomme. A seconda di come si guida e su quali superfici i pneumatici si conceranno in maniera differente, e lo stesso vale per la vostra vetturetta che non sopporterà in silenzio troppe collisioni con i palazzi e il verde circostante. Il bello però è che per "rigenerare" la vostra auto più velocemente ai box dovrete smanettare...

AMIGA

GRAFICA	83
SONORO	89
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	94

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



REVIEW

AMIGA

CORE DESIGN

HEIMDALL

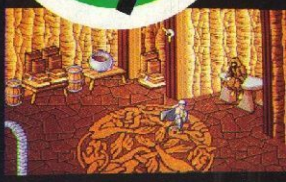
CVG HIT

Il Vichinghi sono senza dubbio una delle popolazioni dell'antichità più affascinanti e misteriose mai esistite. Forse è questo il motivo che ha spinto la Core Design a scegliere la terribile razza normanna come protagonista del suo ultimo gioco, *Heimdall*.

Heimdall è anche il nome dell'eroe che dovrete impersonare e guidare attraverso tre differenti mondi vichinghi - Midgard, il mondo degli uomini, Utgard, quello dei giganti e Asgard, il quartier general degli dei - alla ricerca di tre armi dai poteri devastanti: il martello di Thor, la lancia di Frey e la spada di Odino. Il nucleo del gioco è costituito da un RPG isometrico dalla grafica pazzesca in cui Heimdall e il suo gruppo - costituito da sei persone - deve fronteggiare nemici, esplorare lande desolate e risolvere inquietanti enigmi. A fare da contorno a questa fase ci sono tre sequenze arcade, posizionate all'inizio di ogni livello, che hanno lo scopo precipuo di migliorare la Forza, l'Agilità e la Salute di Heimdall. Infine ogni personaggio ha un potere speciale che può essere usato però solo in situazioni critiche: Heimdall ad esempio può chiedere per tre volte l'intervento divino per distruggere tutte le creature presenti nella stanza in cui si trova. Ah, fosse così anche nella realtà...

Nota: il manuale e il gioco sono interamente in italiano







COMMENTO



Innanzitutto una premessa doverosa: sin da bambino ho sempre odiato gli RPG, ho cercato in tutti i modi di evitare di giocarli e, possibilmente, di recensirli, limitandomi a dare un'occhiata di tanto in tanto alle interminabili partite di Marco, che invece va pazzo per questo genere. Quando è arrivato *Heimdall* però sono rimasto ore e ore incollato al monitor a battagliare con ladri, guerrieri e maghi vari e il motivo è semplice: *Heimdall* non è un comune RPG. Tanto per cominciare può essere giocato da un novellino come il sottoscritto o da un megaprofessionista che si addormenta solo leggendo l'ultimo libro della Dragonlance. In secondo luogo ci sono alcune sequenze arcade di fronte a cui bisogna levarsi tanto di cappello per la cura con cui sono state realizzate. Per concludere, la realizzazione tecnica, dalla programmazione alla grafica al sonoro, è pressochè perfetta. Devo aggiungere che è anche divertente o vi basta così?

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

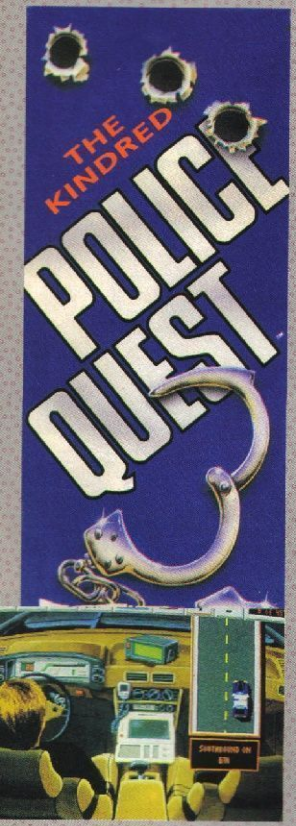
GRAFICA	94
SONORO	90
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	92

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PC

SIERRA



L'agente Sonny Bonds, era ora, ha fatto carriera: oramai è stato promosso al grado di sergente, e ha persino un ufficio tutto suo! Questo però non gli impedisce di saltare ogni tanto in macchina e andare in caccia di cattivi, tant'è che per l'occasione la Sierra ha inventato un nuovo, demenzialissimo sistema di guida cittadina. A parte questo, la vita scorre tranquilla in quel di Lytton, che recentemente si è espansa sino a diventare una città di ragguardevoli proporzioni.

In questa nuova avventura della serie *Police Quest*, l'ex-scapolo Bonds dovrà vedersela con una setta semi-satanica tra omicidi e misteri vari. Questa volta potrà anche avvalersi dell'uso di un potentissimo computer (ma solo se avete la carta d'accesso) dove troverete il database completo con tutti i dati dei cittadini di Lytton, dei loro veicoli e dei loro precedenti penali, nonché un completo generatore di volti in VGA 256 per i vostri identikit. E a parte questo... beh, è sempre la solita roba della Sierra...

COMMENTO



Non so, sarà perché i poliziotti non mi eccitano particolarmente, ma non ho trovato assolutamente nulla di esaltante in questo *PQ3*. Diciamolo: se si fermavano al secondo non mi offendevo. Certo, la grafica è stupenda (e occupa pure una cifra di spazio), ma il gioco vero e proprio...

Sin dall'inizio c'è di che annoiarsi: dovete chiedere a un poliziotto se è stato maleducato con un cittadino. Mamma mia, che pathos! Come ho già detto prima, inoltre, è stato studiato un sistema di guida in città assolutamente assurdo, senza riferimenti e locazioni ai bordi delle strade (anche se sapete l'indirizzo di una persona dovete andare a caso e non ci arriverete lo stesso).

A parte questo, beh, possiamo dire tranquillamente che qui nessuno si è esaltato particolarmente con questo gioco. Neppure Mr. Romano, il responsabile di *PS/1 Magazine* che di professione fa il vigile, Tutto dire...

MARCO AULETTA





PC

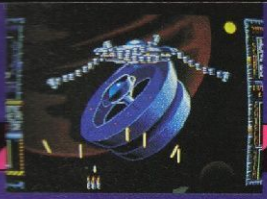
GRAFICA	91
SONORO	77
GIOCABILITÀ	59
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	66

A TUTTE LE AUTO, A TUTTE LE AUTO...

Se a un certo punto non riuscite a proseguire, avrete solo da accendere la TV e gli aiuti fiocheranno (come nespole, NdBiscardi): le serie televisive dedicate ai poliziotti più o meno motorizzati non si contano! Cominciando da *Barnaby Jones* (che fortunatamente non ho mai visto), la TV è sempre stata invasa da roba come *TJ Hooker, Vegas, Sulle Strade della California, CHiPs, Starsky & Hutch, Baretta* - ma scompaiono completamente davanti al mitico *Police Squad* con Leslie Nilsen...

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

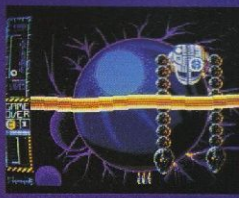


AMIGA

DOMARK

SUPER SPACE INVADERS







CVG HIT

Ci sono cose che a scuola non ti insegnano mai. Tipo i Paradossi Spaziotemporali a improbabilità infinita, che sono quei fenomeni per cui un coin-op di *Space Invaders* può comparire nell'orbita di Saturno, schizzare verso una supernova e trasformarsi spontaneamente in un'orda di alieni assetati di... beh, di Coca Cola e hamburger, ma questo è un altro discorso. In effetti, le truppe extraterrestri in questione stanno invadendo la Terra col preciso scopo di rapirne tutte le mucche e farne polpette. Per difenderle sono stati allora mobilitati due ex-piloti di caccia interstellari (ora noti psicopatici), che sono stati spediti verso l'ammiraglia aliena, in navigazione a parecchi parsec di distanza in direzione di Golgafrincham VII. Buona fortuna, eroi: il destino di tutti i McDonald's del pianeta è nelle vostre mani!

QUESTA VOLTA SIAMO PREPARATI...

Super Space Invaders non ha solo una trama particolarmente imbecille, ma è anche pieno zeppo di innovazioni rispetto al megamito di 12 anni fa. Tanto per cominciare le formazioni aliene assumono parecchie forme e schemi di movimento diversi, appoggiandosi all'immane potenza di alcune navi-madre che appaiono di tanto in tanto. Poi, i "buoni" possono blastare carne aliena in coppia, magari utilizzando i devastanti bonus ottenibili colpendo le navicelle che attraversano la parte alta dello schermo. Inoltre, ogni volta che gli alieni si azzardano ad allungare i tentacoli sulle nostre povere mucche indifese si possono guadagnare un sacco di punti bonus blastandoli al volo!

COMMENTO



Yeah! Lo sapete tutti che sono un gran nostalgico, ed è da quando è uscito il coin-op che aspettavo che qualcuno scrivesse questa conversione. Per fortuna la Domark è riuscita anche ad azzeccare il primo programma ben fatto di tutta la sua lunga storia programmatoria, e il risultato è ottimo. Sì, c'è lo scrolling dei fondali un po' scattoso, ma chi se ne importa? La conversione è davvero perfetta, completa di tutti gli elementi del gioco da bar, e sono state persino aggiunte un po' di schermate e un'introduzione animata particolarmente demenziali e divertenti!
L'unico difetto del gioco è di essere piuttosto semplice da finire - specie giocando in due o in modo "original", che fa "saltare" parecchi quadri - ma l'emozione di tornare a sentire il thump-thumpio degli alieni più famosi del mondo è sicuramente sufficiente per giustificarne l'acquisto.

FABIO ROSSI

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	90

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

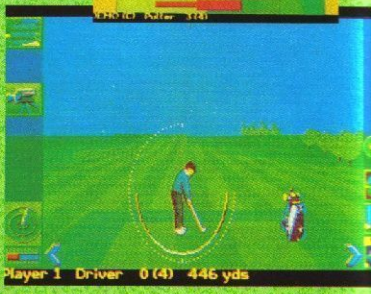
REVIEW

AMIGA

MICROPROSE

MICROPROSE GOLF









PERDERSI NEL VERDE

Il Golf è lo sport "a contatto con la natura" per eccellenza, ma sembra che nessuno sappia che questo "contatto con la natura" sia quasi artificiale. Per creare infatti gli stupendi scenari pieni zeppi di laghetti, alberi, buche di sabbia e giocatori che smadonnano zappando a tutt'andare ci vogliono anni di studio, una fantasia incredibile e un estro altrettanto grande. I più famosi architetti del mondo infatti sono persone che si possono permettere di arrotolare banconote e usarle come sigari. In *Microprose Golf* potremo ammirare sei di queste opere d'arte, ovvero i percorsi di Ballybrook, Mountsummer, St. Augustine, Fairdale, Fenham Valley e Buckland Heath. E allora?

Tutti noi sappiamo certo che cos'è il golf: trattasi di indumento, spesso di lana, da indossarsi nelle giornate fredde dalle fogge e colori più vari. Qualche furbone (possibilmente gli inglesi - sono sempre loro a fare casino, vedi il punteggio del tennis e le regole del cricket) però ha deciso di farne un gioco, che *guarda caso* non ha nulla a che fare con la lana, gli indumenti e le giornate fredde. Ovviamente, saprete tutto anche del gioco, e siccome il tempo stringe vorrei cominciare a parlare anche di *Microprose Golf*.

Ok, in poche parole diciamo che si tratta di un simulatore ultrarealistico del succitato gioco nel quale è possibile gestire ogni aspetto & dettaglio: posizione dei piedi, vento, inclinazione del terreno, l'handicap, l'effetto, l'inquadratura e tutte le menate del genere. E' possibile gareggiare in ottomila modi diversi con altri tre giocatori su ben sei percorsi (fanno 108 buche, per la cronaca), tutti rigorosamente rappresentati in grafica vettorale discretamente veloce e malamente colorata.

COMMENTO



Nella sua vastità e completezza *Microprose Golf* è quasi unico, è altrettanto vero però che questo potrebbe anche essere un difetto.
I principianti infatti potrebbero trovarsi disorientati sin dall'inizio (ma che differenza c'è tra Medals e Fours? Perché dovrei spostar i piedi?) - esattamente come è successo a me. Fortunatamente poi vengono in mente tutte le puntate di Tutti in Campo con Lotti, quell'odioso bambino obeso con un culo ai confini della realtà, e tutto diventa un po' più chiaro.
Dopo un po' di pratica l'azione diventa più naturale, i settaggi sembrano meno arcani e ci si diverte come pazzi (sempre se piace il genere), ma quello che davvero non mi va giù sono i colori usati: pessimi, troppo chiari e in genere poco adatti - davvero non riesco a capire. Ad ogni modo, se siete degli appassionati di golf computerizzato e avete già un po' di pratica, compratelo senza timore, altrimenti cercate di guardarlo prima di acquistarlo.

MARCO AULETTA

AMIGA	
GRAFICA	80
SONORO	71
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	88

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

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

SOFTCENTER

SHOWROOM SDF

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

BITLINE

Tel 02/93504891 Fax 02/93504893

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AMIGA

ANCO

TIP OFF

Senz'altro tutti conoscerete *Kick Off* e Dino Dini, rispettivamente la simulazione sportiva più venduta della storia e il programmatore di cotal capolavoro. Quello che forse molti di voi non sapranno è che Steve Screech, responsabile della grafica di *Kick Off*, probabilmente geloso della fama ottenuta da Mr Dini, ha deciso di realizzare un gioco per conto proprio sperando così di replicare il successo e le vendite ottenute dal proprio maestro. Fare un gioco di calcio però non sarebbe stato molto conveniente, così Steve ha optato per lo sport più popolare dopo il football - la pallacanestro - e ha programmato *Tip Off*.

Molti sono i riferimenti - e le scopiazzature - ispirati a *Kick Off*: dalle opzioni del menù all'inquadratura dall'alto, dalle dimensioni dei giocatori (microscopiche) alla possibilità di scegliere le tattiche per la propria squadra. Particolarmente interessanti la scelta del terreno di gioco - a seconda del livello di difficoltà selezionato - e quella dell'arbitro che influirà non poco sullo svolgimento della partita. Il tocco finale è costituito dalle classiche "papere" in cui incappano di sovente i giocatori: palleggio sul piede, perdita della palla o rinvio sul retro del tabellone sono solo alcune di queste. Se poi consideriamo che è possibile fare qualche fallaccio senza essere visti - e puniti - dagli arbitri, ecco ricreato il feeling dello sport più emozionante dell'universo.

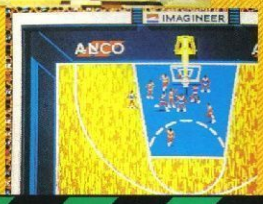
COMMENTO

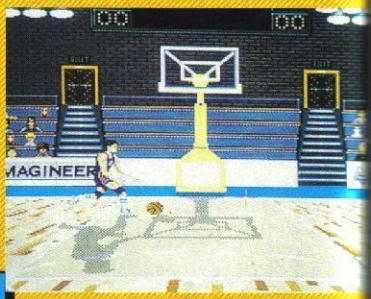
?

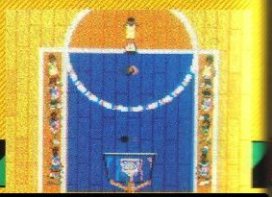
Mamma mia, che delusione! Avrei voluto esordire con qualcosa del tipo "la miglior simulazione di basket mai esisitita", "il *Kick Off* della pallacanestro" oppure "l'allievo Steve Screech supera il maestro Dino Dini". Niente di tutto ciò: questo gioco è una semibidonata! Tanto per cominciare la grafica è ultramediocre (ma su questo si può chiudere un occhio), il sistema di controllo è scomodissimo (e anche su questo si può chiudere un occhio), ci sono milioni di bug (e volendo si può chiudere un altro occhio) e il gioco è pochissimo vario (e a questo punto di occhi liberi per poter fare qualche partita - a meno che non abbiate la pelle blu e proveniate da Marte - ne rimangono ben pochi). Gli unici lati positivi di *Tip Off* sono la colonna sonora iniziale, very very funky e assai orecchiabile, e qualche optional come i giocatori che si palleggiano sui piedi, le gomitate in faccia o i passaggi sotto le gambe. Il confronto con *TV Sport Basketball* è improponibile e persino l'obsoleto *Omniplay Basketball* è meglio... Rivogliamo Dino Dini!

SIMON CROSIGNANI









AMIGA	
GRAFICA	63
SONORO	73
GIOCABILITÀ	62
LONGEVITÀ	68
GLOBALE	69

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

CVG HIT

REVIEW

AMIGA

SIMULMONDO



COMMENTO



I giochi retrò hanno sempre un certo fascino, sia che trattino di biplani, gangster o automobili. *Mille Miglia* non fa eccezione, grazie anche a uno stile molto raffinato evidente sin dalle prime schermate di presentazione. Tutto il programma manca della pretenziosità tipica di certe produzioni italiane, e il risultato è solo positivo. La parte arcade, pur rimanendo ben diversa dalle recenti meraviglie tecniche di cose come *Lotus 2*, è impegnativa e divertente, mentre quella "manageriale" aggiunge spessore senza appesantire inutilmente il gioco. Buon aspetto audiovisivo, magnifica ambientazione... ben fatto, Simulmondo, complimenti!

FABIO ROSSI

Anni '20. Le automobili erano una novità, in Italia gran parte delle strade non era ancora stata asfaltata, eppure già qualcuno aveva pensato a organizzare una gara che percorresse tutta la penisola.

La gara si chiamava Mille Miglia, e su ogni macchina correvano due piloti che si davano il cambio improvvisandosi meccanici in caso di guasti o incidenti. Erano uomini veri, disposti a sopportare qualsiasi disagio pur di portare a termine la gara.

Ora tocca a voi emularne le gesta, cercando di entrare nel mito insieme a Nuvolari e gli altri grandi piloti delle Mille Miglia!









NUVOLARI ERA UN UOMO ECCEZIONALE...

...E Dalla diceva sul serio. *Mille Miglia* vi farà infatti apprezzare tutte le difficoltà incontrate dai piloti di inizio secolo, costretti a portarsi dietro i pezzi di ricambio, con auto poco affidabili su strade strette e pericolosissime. Bisognerà fare i conti con la stanchezza, l'abilità meccanica e - per alcune tappe - con il buio della notte.

AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	78
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	90

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AMIGA

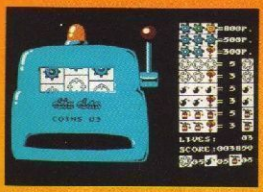
IDEA

CLIK CLAK

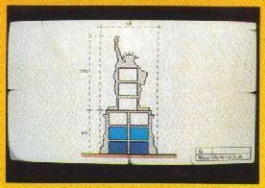




Dite un po': non avete mai pensato che alla Sfinge mancasse qualcosa? E alla Statua della Libertà? Beh, chi ha progettato *Clik Clak* ne era sicuro. Forse vittima dell'indecente epidemia di swatchmania che sta dilagando in tutto il mondo, ha infatti pensato bene di trasformare i più famosi monumenti del mondo in mega-orologioni, aggiungendo loro quadranti giganteschi con relative lancette. Mettere in pratica lo sconsiderato progetto non è però una cosa semplice: per far funzionare gli orologi bisogna infatti collegarne le parti in movimento, distanti fra loro decine e decina di metri. Così, visto che siete stati scelti per l'ingrato compito, raccogliete i ferri del mestiere e vi mettete al lavoro...







CORSO DI OROLOGERIA - LEZIONE 1

Lo scopo di ogni quadro di *Clik Clak* è collegare tutte le parti in movimento già disposte sui pioli sparpagliati per tutto lo schermo. Per far questo si devono usare gli ingranaggi - di tre diametri diversi - che appaiono casualmente e uno alla volta sotto il cursore. La parte difficile è proprio riuscire a farli combaciare senza far grippare tutto il sistema, nel qual caso è necessario usare una delle poche bombe a disposizione per eliminare il pezzo incriminato. Bisogna inoltre fare attenzione ai poffin che saltellano sui perni - uno arrugginisce gli ingranaggi e l'altro divora i pioli - che vanno accuratamente stroncati con l'apposito mirino. Le bombe, l'olio e i proiettili necessari all'opera si possono vincere giocando con le slot machines appositamente piazzate tra un livello e l'altro.

AMIGA

GRAFICA	80
SONORO	84
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	62
GLOBALE	80

COMMENTO



Pazzesco! Questo mese tutte le software house italiane sono riuscite a far uscire nei negozi almeno un gioco veramente bello, e nel caso della Idea quel gioco è *Clik Clak*.
Il concetto di base è semplice e accattivante, così come la grafica pulita e senza fronzoli e il sonoro simpatico (fate attenzione al verso del cucù, campionato dalla viva voce del musicista Paolo Galimberti!).
Persino le animazioni dei poffin e le sequenze tra un livello e l'altro sono semplici ma efficaci, ed è proprio il caso di dire che in *Clik Clak* tutto fila liscio con la precisione un orologio! In realtà anche il ritmo è un po' *troppo* costante, e una volta assimilati i rapporti fra gli ingranaggi l'azione diventa quasi meccanica, come se in *Tetris* la velocità di discesa dei pezzi rimanesse costante. Comunque un gran bel gioco per chi non cerca sfide epiche.

FABIO ROSSI

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PC
CINEMAWARE

TV SPORTS BOXING

Il pugilato è uno sport spesso criticato e attaccato per la sua violenza e crudeltà: ciò nonostante personaggi del calibro di Iron Mike Tyson, o nel passato Cassius Clay, sono riusciti a radunare immense folle di fronte al ring dove combattevano o a tenere incollate intere famiglie allo schermo televisivo.

Dato il successo che sta vivendo in questo periodo la boxe (anche in Italia grazie a Damiani, Stecca e Oliva vari), la Cinemaware ha deciso di lanciare TV Sorts *Boxing*, un simulatore televisivo-sportivo che farebbe la gioia di Rino Tommasi. Tutte le caratteristiche di una vera carriera pugilistica sono state riprodotte alla perfezione, dalle liti con manager e allenatori vari alle sedute d'allenamento intensive in vista di un incontro importante, dalle sponsorizzazioni alla possibilità di scegliere fra una vasta gamma di colpi durante il combattimento - combattimento che fruisce di un'inquadratura dall'alto che cambia quando i due pugili si avvicinano per trasformarsi una ben più consona visuale laterale.

Con *TV Sports Boxing* anche i più violenti potranno sfogarsi senza fare male ad alcun essere vivente: basta che modifichiate le caratteristiche del vostro boxeur in modo tale da avere un istinto assassino degno di Al Capone e il passo maggiore è fatto. Ma non preoccupatevi: in questo gioco anche le botte e il sangue che scorre sono simulati...

COMMENTO



Non avevo dubbi: la Cinemaware ha fatto centro ancora una volta! *TV Sport Football* è il mio videogioco preferito di tutti i tempi e questa simulazione pugilistica contribuisce a tenere alto il nome della serie sportiva più accurata e divertente mai realizzata finora. La realizzazione tecnica è ineccepebile: la grafica (in larga parte digitalizzata) è stepitosa e il gioco è sufficentemente veloce anche sui personal più lenti (non aspettatevi però la manna dal cielo se avete solo un misero PC con EGA a 8 mhz). Quello che eleva *TV Sports Boxing* al rango di classico sono però l'accuratezza e la completezza della simulazione, la cura per i dettagli benché minimi, la fantasia e il tentativo di riprodurre alla perfezione ogni singola sfaccettatura di questa disciplina così violenta, ma così affascinante al tempo stesso. Se state cercando un buon gioco di pugilato - e non avete già *4D Sport Boxing* della Mindscape - andate dal vostro negoziante di fiducia e comprate l'ultimo nato della famiglia Cinemaware: non ve ne pentirete!

SIMON CROSIGNANI

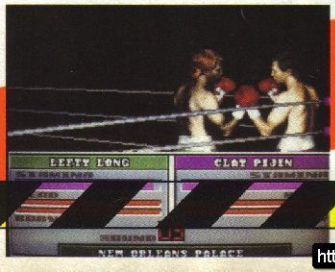
SETTE SECONDI DALLA REGIA

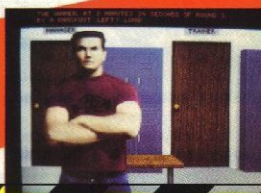
La boxe è solamente la terza puntata della gloriosa serie *TV Sports* della Cinemaware: negli anni passati avevano visto la luce il football americano (disponibile per 16-bit, C64 e PC Engine) e il basket (16-bit e PC Engine). Considerato che questi giochi rappresentano tuttora le migliori simulazioni dei sopracitati sport c'è da sperare davvero in bene per il futuro: *TV Sports Hockey* e *Baseball* dovrebbero essere ormai pronti - visto che sono in lavorazione da parecchi mesi - e per quanto riguarda il tennis si tratta solo di pazientare ancora un po'. Da non dimenticare infine *Rollerbabes*, conversione su computer di uno sport molto simile al Rollerball, ma praticato da rappresentanti del gentil sesso!



PC

GRAFICA	95
SONORO	83
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	93





http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AMIGA

PSYGNOSIS

LEANDER

CVG HIT



Un demone ha rapito la ragazza di Leander, e quest'ultimo ha deciso di andare a ripescarla. Ora che i fanatici delle trame-ad-ogni-costo sono soddisfatti, ecco la vera descrizione del gioco: *Leander* è un platform-game cum sgozz 'em-up nel più classico degli stili (tipo *Beast II*, per intenderci). Il protagonista è un nano megacefalo (c'ha una capa enorme) chiamato appunto Leander che deve andare in giro per un mondo composto di piattaforme armato di una piccola spada con cui deve eliminare tutto quello che gli si para davanti. Facendo questo potrebbe anche capitargli di raccogliere un po' di soldi da riutilizzare per comprare cosucce come armature extra (che cambiano colore a seconda della resistenza - vanno dal viola scarso al nero tosto), spade più potenti e magari magiche e smart-bomb da usare in parallelo con alcune armi o quando si è *davvero* in pericolo. In ogni quadro ci sarà da trovare prima un oggetto particolare che funge da chiave per il livello successivo e poi un portale magico nascosto chissà dove. Spesso e volentieri però l'oggetto sarà in luoghi semi-inaccessibili o guardato a vista da una bestia particolarmente poco socevole, quindi non sarà certo una scampagnata.

COMMENTO



Mettiamo bene in chiaro una cosa: *Leander* è bello, è fatto bene, è giocabile, è abbastanza vario, è vasto, è spettacolare ma non lo trovo affatto eccezionale. Naturalmente è un parere soggettivo. Il fatto è che non mi va giù la classica "colorazione made in Psygnosis" - i nemici colorati con quattro sfumature di rosso, ad esempio, o gli "elfi" in quattro sfumature di marrone (non so poi se siano esattamente quattro, il fatto è che sono terribilmente... squallidi). Sembrano pucciati nelle boccette di colore! Altra cosa che non mi va (non "che è brutta": "che non mi va") è la musica durante il gioco: è suonata magistralmente, ma non c'entra assolutamente niente con il resto! Ecco, io vi ho detto cosa ne penso, per quanto riguarda invece "come è", tenete valide le prime righe del commento. Anzi, le ribadisco: *Leander* è fatto bene, giocabile, impeccabile: il tipico gioco della mitica casa di Liverpool. Se siete dei patiti, non ve lo lascerete scappare.

MARCO AULETTA







AMIGA

GRAFICA	96
SONORO	93
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	94

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K		699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA		900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA		1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA	Offerta	1.290.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	Offerta !!!	1.610.000
AMIGA 2000+GVP 52MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB SIMM	Offerta !!!	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE
AMIGA 500 PLUS 1MB CHIP KICKSTART 2.0+JOYSTICK	New!!!	770.000

Monitor

COMMODORE 1084S NEW		450.000
COMMODORE 1960 MULTISYNC		639.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE		500.000
SAMTRON VGA 1024X768 COLORE	New!!!	550.000
MORSE 1024X768 0,28 DOT PICH	New!!!	650.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,26 DOT PITCH COLORE		790.000
NEC 3FG 15"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		1.200.000
NEC 4FG 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		Chiedere
NEC 5FG 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		Chiedere

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	59.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	76.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA		260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	440.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	90.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	78.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS		470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM		530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS		765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM		890.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS		1.050.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.290.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.390.000
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		399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!		450.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2		CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 52MB QUANTUM 11MS	Offerta	1.150.000
CON 105MB QUANTUM 11MS		1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD		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		1.100.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.899.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON. DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100-SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI		1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X6		685.000
TAVOLETTA GRAFICA SUMMA SKETCH 2000 12X12		899.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1		149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER		249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		49.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 22MHZ+1MB DI MEMORIA		1.700.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM=68882		2.990.000
AD SPEED KID ACCELERATORE 14,2MHZ		450.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		169.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		349.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
DRIVE ESTERNO GVP/CITEC CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE CHINON NOSLIM		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 500 EPSON New price		110.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		270.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2		65.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK		29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)		19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)		24.000
CANON ION RC260		1.450.000
PORTADISCHI POSSO 150 POSTI		40.000
PEN BRUSH OTTICA		198.000
COLORBUSTER PAL 16.000.000 DI COLORI 756X580		1.490.000
MOUSE HANDY COMPATIBILE AMIGA		45.000

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 24AGHI 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	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P6/70	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 8UGELLI 80COLONNE	320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	470.000
STAR LC 200 24AGHI 80 COLONNE	600.000
STAR LC 200 COLORE 24AGHI	690.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E	288.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRO GT 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**	+386.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+850.000

CARATTERISTICHE COMUNI: **M.B. FOX,QUAR, 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

OFFERTE NATALIZIE

PC DESKTOP 286 16/21 SERIE"ECONOMY" CON HARD DISK 44MB DRIVE 3,5 1.44MB,VGA 800X600,1MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME L. 1.060.000

PC TOWER 386 33MHZ SERIE"ECONOMY"CON HARD DISK 44MB DRIVE 3,5 1,44MB,VGA 1024X768,1MB,4 MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME L.2.300.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III PC L.620.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III AMIGA+PHOTON PAINT L.530.000

CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A2000 L.890.000

CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A500 L.990.000

MODEM 2400 V21-V22-V23 VIDEOTEL L.290.000

JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO 39.000

GENLOCK ROCTEK A500 L.220.000

AMIGA 500 PLUS KICKSTART 2.0 +SCHEDA KICKSTART 1.2 O 1.3 PER RENDERE L'AMIGA COMPATIBILE CON TUTTI I PROGRAMMI E GIOCHI L.830.000

AMIGA 500 PLUS COME SOPRA+ESPANSIONE 1MB PORTA LA MEMORIA TOTALE A 2MB CHIP RAM L.960.000

SCHEDA IMPACT VISION 24 GVP,16.000.000 DI COLORI VISUALIZZABILI FRAME GRABBER,GENLOCK,ANTIFLICKER ETC. LA PERIFERICA FINALE PER IL DESKTOP VIDEO TUTTO SU UNA SCHEDA PER A2000/3000 L.4.854.000

HARD CARD GVP52MB+2MB SIMM PER A2000 L.990.000

ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500PLUS L.150.000

KICKSTART 2.0 PER AMIGA 500/2000 L.150.000

PORTA DISCHI 40POSTI CON CHIAVE 40P L.13.000 80P 18.000

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

BUON NATALE



CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA C.C. 12516357 O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK:10PZ L.850 50PZ L.800 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 2000PZ L.570

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

MASTER SYSTEM

US GOLD

CVG HIT

Venne dal nulla per portare la rivoluzione nel mondo dei videogiochi casalinghi. La sua capacità di creare assuefazione non conosceva confini; un insolito ma istintivo metodo di controllo lo poneva su un piano superiore. Divenne uno dei più venduti di tutti i tempi e partorì una serie di seguiti e data-disk lunga come un'autostrada. Il suo nome? *Kick Off*, naturalmente.
Per questo numero ci siamo impossessati di ogni versione per console del gioco per un completo reportage cartucciforme del fenomeno calcistico, sottoposto ad attente analisi alla Sivori.

Molti hanno riso e deriso al pensiero di una versione di *Kick Off* per il Master System: come diavolo potrebbe una console a 8-bit riuscire a riprodurre solo in minima parte il più bel gioco sportivo visto sull'onnipotente Amiga? Il mostro commodoriano è veloce, ha un popò di colori e sa gestire valanghe di istruzioni in codice macchina, mentre il frugoletto della Sega non è niente di tutto questo!

Il gioco lo fa la US Gold, e non la Anco (che non ha licenze per il Master System): il lavoro è affidato alla Tiertex, i cui precedenti lavori comprendono la versione Master System di *Indy III*. Ce n'è voluto di tempo prima che *Kick Off* arrivasse sul Master System e ora che è arrivato... vi rimandiamo ai commenti qui sotto. Speriamo bene!





COMMENTO

Se non me l'avessero detto, non avrei pensato che questa versione di *Kick Off* girasse sul presunto "inferiore" Master System: è assolutamente fantastica! Ci hanno messo tutto: la palla rimbalzosa che consente realistici dribbling; l'aftertouch che permette di segnare incredibili gol; la grafica, praticamente identica a quella della versione Amiga! E nonostante la velocità sia inferiore a quella originale, ha un ritmo giusto per giocare con un joypad. Il sonoro è carente, ma sappiamo tutti che *Kick Off* per computer non è esattamente rinomato per le sue fantasmagorie audio e, comunque, i veri fan di *Kick Off* non ci giocano per ammirarne pixel o motivetti, ma per una seduta di grande e indiavolato football. E *Super Kick Off* sul Master System ne offre a montagne. Insomma, questa è la migliore cartuccia per il Master System, e se non scattate subito nei negozi e gridate "signor negoziante, mi dia la cartuccia di *Super Kick Off* ", potete buttare via il vostro Sega o seppellirlo.

PAUL RAND

SUPER KICK OFF

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



Il numero undici rosso tira nel mucchio dal calcio ▼ d'angolo.



UNA PALLA AL PIEDE

Nella maggior parte dei giochi di calcio la palla si attacca ai piedi del giocatore; in *Super Kick Off* invece è libera di rimbalzare e deve essere "controllata". Catturare la palla è in questo senso un'iniziativa fondamentale: se la si artiglia si può poi effettuare un passaggio agli altri giocatori. Per contro, se si effettua un tiro normale sarà difficile per gli altri giocatori riuscire ad impossessarsi del pallone.

COMMENTO



Per quanto possa sembrare incredibile, *Super Kick Off* sul Master System è una delle migliori versioni di questo superclassico mai viste! Come diavolo ci hanno messo tutto nell'8-bit Sega non lo so, ma credetemi: è proprio forte! La frenesia e giocabilità della versione Amiga è stata fedelmente riprodotta, e le prime volte giurereste di stare giocando su una macchina 16-bit! Con quasi tutte le caratteristiche dell'originale incluse, questo gioco è un sogno realizzato per tutti i fanatici del calcio che posseggono un MS. Compratelo o state a guardare la gente che fa la fila per comprare un gran gioco per la sempreverde macchina Sega!

TIM BOONE

◀ Un portiere incavolato!

PALLE TAGLIATE!

Se guardate il calcio alla tivù avrete visto i giocatori "tagliare" il pallone per aggirare i portieri e trasformare un'occasione impossibile in un gol favoloso. Con il metodo Aftertouch, *Super Kick Off* vi permette di effettuare una simile azione. Muovendo il pad subito dopo aver calciato, la palla curva per superare il portiere e spedire nel sacco la boccia per un gol da antologia!

MASTER SYSTEM

GRAFICA	88
SONORO	79
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	85

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PRO SOCCER

IMAGINEER

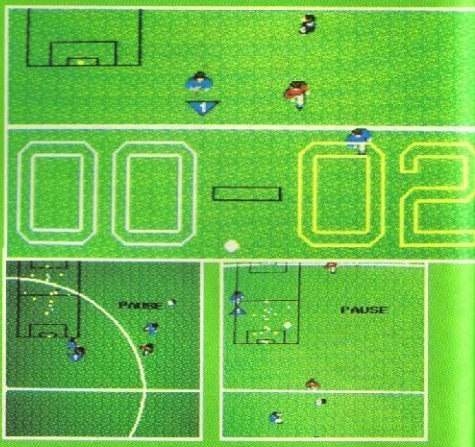
Sì, c'è una versione di *Kick Off* anche per il Super Famicom! Ma se lo cercate con lo stesso titolo non lo troverete da nessuna parte, perché sul Fammy si chiama *Pro Soccer*. Il cambio di nome è dovuto al fatto che in Giappone c'è un'industria di cemiere con l'improbabile nome di *Kick Off*!

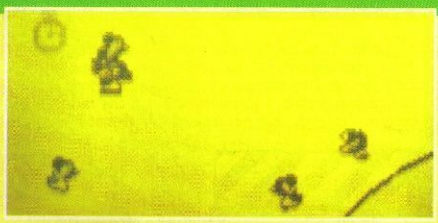
Considerando la potenza del mostro della Nintendo il gioco doveva essere una cavolata da convertire. Infatti c'è tutto: stop, passaggi, falli, punizioni, rigori. Tranne un aspetto importante: la giocabilità. Il controllo della palla è troppo difficile: è quasi impossibile mantenerne il possesso per un po' di tempo, tanto che se avessimo fatto una recensione completa di *Pro Soccer* si sarebbe beccato il misero globale di 65%.

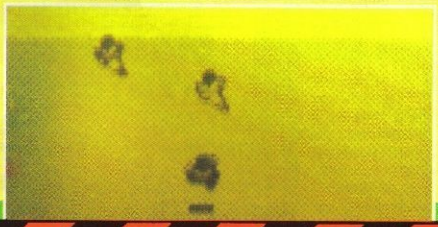
Ma non tutto è perduto! Nostri informatori ci riferiscono che *Pro Soccer* non è l'ultima versione per Super Famicom che apparirà sul Nintendo "grosso". Non abbiamo dettagli sicuri al momento, ma tenete d'occhio le nostre pagine delle News in futuro! Nel frattempo noi ringraziamo Console Generation per averci fornito la cartuccia.











KICK OFF

IMAGINEER

I Nintendisti un po' incavolati perché i Systemisti hanno la loro versione di *Kick Off* non dovranno sentirsi trascurati per molto: alla Imagineer sono pronti a lanciare il gioco pedatorio della Anco per il NES!

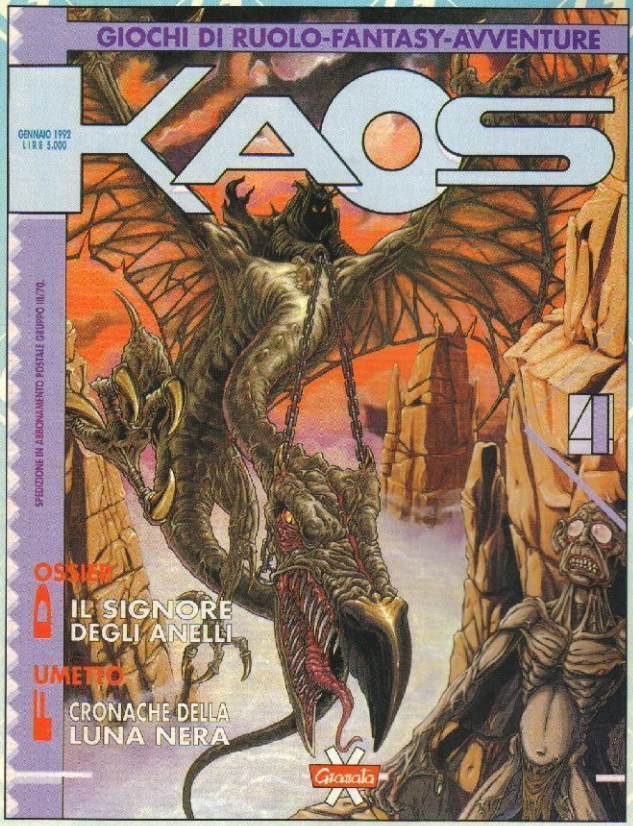
I programmatori della Enigma Variations (che hanno già fatto *Kick Off* per Gameboy) hanno "catturato" perfettamente il look del gioco Amiga, con sprite scalcianti come quelli della corazzata a 16-bit. Ci hanno messo dentro tutte le caratteristiche, dai corner alle punizioni, dai falli laterali ai rigori. E hanno fatto anche di più: hanno incluso alcune delle opzioni del data disk *Final Whistle*! Quindi cari NESsisti potrete sbeffeggiare i Systemisti che non hanno la regola del fuorigioco, che è solo una delle novità incluse!

Ci manca solo di sapere se la giocabilità va di pari passo con l'estetica. *Kick Off* per Nintendo sarà tosto come lo è stato per Gameboy e Sega, o sarà una triste conversione da retrocedere immediatamente in serie B? La risposta nella futura recensione completa di C+VG!

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

LICENZA DI GIOCARE



IL PRIMO MENSILE ITALIANO DEI GIOCHI DI RUOLO,
DEL FANTASY, DELLE AVVENTURE.
A GENNAIO IN EDICOLA.

Giocata

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

MEGADRIVE

UPL

MEGAGRAZIE

A Console Generation, Micromania e Computerland per il materiale fornito per la realizzazione di questa recensione.

SPACE BATTLE GOMOLA

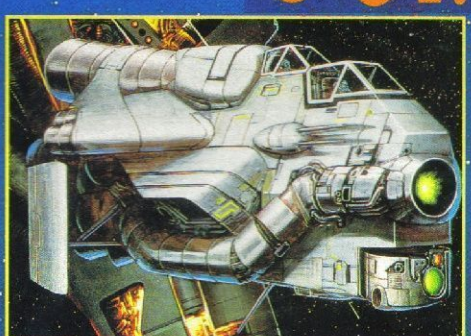
Sì, lo sappiamo che è il nostro lavoro, ma cercate di capirci. Sono sei anni che recensiamo shoot 'em up spaziali a scorrimento orizzontale come questo: un conto è quando ci si trova davanti a una trama particolarmente originale, a un'ambientazione mai vista prima o a qualche altra innovazione sconvolgente, ma casi come questo sono davvero critici.

Naturalmente anche *Space Battle Gomola* ha il suo tocchettino di originalità, ma di quello bisogna parlare nei box, che altrimenti rimangono vuoti. Ci trovavamo davanti a due alternative: raccontarvi qualcosa di molto divertente ma che non aveva assolutamente nulla a che fare con il gioco o farvi partecipi delle nostre sventure. Beh, questa volta vi è andata male...



SODOMA & GOMOLA

Gomola diventa davvero divertente quando si gioca in coppia, scegliendo uno dei due modi di blastare i nemici. Si possono usare due astronavi, oppure una sola con mirino controllato dal secondo giocatore. Un'idea molto originale, piuttosto complicata e decisamente acida!



ALTRO CHE LASER...

La grande innovazione di *Space Battle Gomola* è tutta nelle armi. Ci sono i soliti bonus e power-up da raccogliere, ma vengono usati in modo strano. Tenendo premuto un pulsante, infatti, si muove un mirino che può raggiungere parti di schermo altrimenti inaccessibili.

Purtroppo, nel frattempo l'astronave resta ferma, così bisogna stare molto attenti ai nemici alieni - che si chiamano tutti con nomi di liquori!

Quest'elemento strategico è sufficiente a rendere speciale *Gomola*, al di là della trama banale, e renderlo meritevole di un'occhiata.



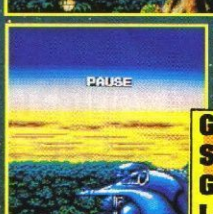
COMMENTO



Sì, Gomola (in realtà il gioco ha nomi diversi) mi ha favorevolmente impressionato: è una buona variante del solito sparatutto, ha una buona dose di pod originali (e il bello è che potete disporli sin dall'inizio dove volete), e insomma è un bel blastare per tutto il gioco. La grafica è molto carina: adoro il primo fondale postatomico, ma col procedere del gioco l'impatto visivo scade un pochino ma rimane l'impressione di essere immersi in un classica atmosfera "distruttiva". Il sonoro non è eccezionale (è una serie di nenie nipponicamente banali) ma adeguato.

In definitiva, è un gioco altamente raccomandabile che vi divertirà per un bel pezzo e vi saprà offrire qualcosa di nuovo nell'abusato genere sparacchiatutto. Comprare, comprare, comprare!

PAOLO CARDILLO



MEGADRIVE

GRAFICA	89
SONORO	85
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	86

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

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 Plus con monitor Commodore 1084/s e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.550.000

MOUSE SELECTOR
Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

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

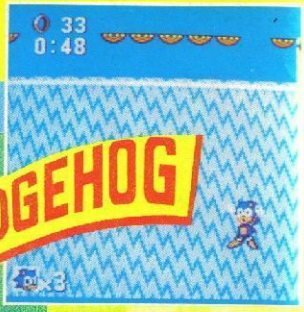
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

MASTER SYSTEM

SEGA



E' piccolo, è spinoso, è blu ed è veloce un casino! E' Sonic il Porcospino, è il supereroe della Sega e ora è sul Master System! La piccola star pungigliosa ha una missione da compiere: liberare tutti i suoi pelosissimi amici dalle grinfie del malvagio Dr Robotnik, che li ha catturati, ha fatto loro il lavaggio del cervello e li ha rinchiusi dentro una corazza biomeccanoide.

Per liberare i suoi amici, Sonic deve scorrazzare in quattro zone - ciascuna divisa a sua volta in tre quadri a scorrimento. Nei suoi viaggi troverà ogni sortà di amenità e puzzle, per non parlare degli eserciti di Ivo, sguinzagliati per contrastare il nostro eroe.

Fortunatamente, Sonic può controbattere chiudendosi a riccio su se stesso (è proprio il caso di dirlo) e piombando sui nemici, che pungerà così a morte. Come se non bastasse, può trasformarsi in una palla rotolante e fare strike dei cattivi che incontra diventando letteralmente SuperSonico!



SYSTEMISTI, ESULTATE!

Ok, la prima cosa che dovete sapere è che *Sonic* sul Master System è un gioco completamente differente da quello per Megadrive! Anzi, non si deve neppure considerare una diretta conversione dal fratellone a 16-bit: l'impostazione di tutti i livelli è stata completamente cambiata, lo schermo bonus è totalmente diverso e il tutto è galattico!

Sono grosse notizie per tutti i possessori di Master System: significa che possono avere il "loro" gioco di Sonic, che neppure i megadrivisti possono avere a meno che si comprino il Power Base Converter per giocare a uno dei giochi più tosti in circolazione!

SONIC



IL SIGNORE DEGLI ANELLI MAGICI

Raccogliendo gli anelli magici sparsi lungo il percorso, Sonic può guadagnare punti bonus e un po' di "protezione". Il contatto col nemico viene attutito dagli anelli, ma nell'urto Sonic perderà tutti quelli che ha appena raccolto! E se la collisione avviene senza una scorta di anelli sarà morte sicura.

Ma ecco le buone notizie: se Sonic riesce a raccogliere più di 50 anelli verrà trasportato in un bizzarro schermo bonus, pieno di ogni sorta di assurdità bonus-sistica. Proprio come piace a voi (e a noi!)!





http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW









Nascosti in vari punti delle zone di gioco si trovano dei monitor che forniscono a Sonic poteri speciali una volta urtati.

ANELLO:
Dà 10 anelli extra.

SCINTILLE:
Rinchiudono Sonic in uno scudo magico scintillante che gli consente di passare attraverso i nemici senza farsi un graffio! Attenzione però: è a tempo.

SCUDO:
Simile a quello di cui sopra, ma circonda Sonic di una calotta protettiva che sparisce al contatto con un nemico.

SCARPE MAGICHE:
Rendono Sonic più veloce che mai (ancora *più* di così!). Solo temporaneo, ma aiuta la nostra star spinosa a raggiungere parti dei livelli che nessun altro porcospino potrebbe raggiungere...

SONIC:
Dà una vita extra!

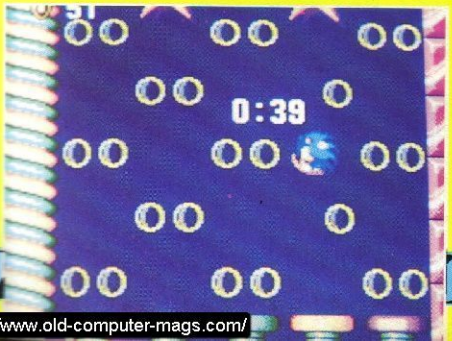






BONUS RIMBALZOSI

Altre buone notizie per i possessori di Master System: lo schermo bonus è completamente differente da quello della versione Megadrive! Invece della roteosissima raccolta di anelli, il mitico Sonic si metterà a rimbalzare per arraffare quanti più anelli possibile! Vedere il mitico porcospino che salta e rimbalza per tutto lo schermo vi farà impazzire - e lo potrete vedere solo sul Master System! Urrà!



COMMENTO



Dicevano che non si poteva fare, ma *Sonic* è arrivato sul Master System ed è in forma come nella versione Megadrive! Con qualche piccolo artificio i programmatori Sega hanno fatto un Sonicgioco con un aspetto superbo, lo scrolling più veloce e fluido mai visto su questa macchina e ripieno di nuove caratteristiche, fra cui nuovi scenari, ottimi schermi bonus e altri oggetti nascosti che vi faranno impazzire. Il mio unico dubbio è che il gioco sia troppo facile. E' un difetto anche della versione Megadrive, ma sarebbe stato bello avere un po' più di sfida! Inoltre, nel gioco ci sono un sacco di cose da fare, e tornerete sempre indietro a vedere se avete dimenticato qualche cosa che possa migliorare il vostro punteggio! Cercate di procurarvene una copia...

JULIAN RIGNALL

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/





AMMAPPATEO'

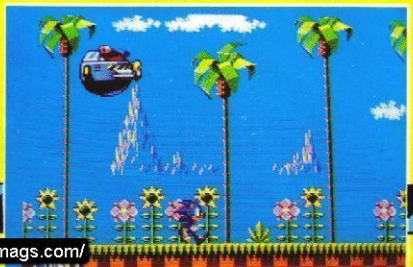
Sonic sul Master System riesce addirittura a proporre qualcosa di nuovo rispetto alla versione Megadrive - il che è tutto dire! Per esempio, all'inizio di ogni livello compare una grossa mappa, cosicchè sapete sempre esattamente dove siete e avete una bella anteprima di tutti i pericoli che vi aspettano!



UNA MELA AL GIORNO...

Alla fine di ogni livello il mitico riccio blu affronta il Dottore Cattivo in persona, che cercherà di trasformare Sonic in marmellata di porcospino. Sta a voi guidarlo attraverso le fantasmagorie del gioco e arrivare al prossimo livello.





COMMENTO

YAHUUU! Proprio quando cominciavate ad averne abbastanza dei megadrivisti che si beccavano tutta la roba bella, ecco che arriva *Sonic* sul Master System con un stile di gioco completamente nuovo! E' cio' che i Systemisti aspettavano, e un bel debutto per la mitica superstar della Sega! Sonic rimbalza per lo schermo a una velocità bestialmente alta, e in questo festival di sprite sfavillanti e fondali dettagliati e coloratissimi c'è un sacco di roba da scoprire. Il sonoro è una buona versione dei motivi sonichiani, ma è nella giocabilità che *Sonic* centra completamente il bersaglio. Anche se i pochi nemici in circolazione possono essere spazzati via piuttosto facilmente, la sete di esplorazione vi farà ricominciare finché non l'avrete finito. Fate schizzare Sonic e vedrete le mascelle dei vostri amici piombare al suolo, anche se hanno un Megadrive. Garantisco che faranno la fila per una partita e voi sarete felici e contenti perché è un capolavoro!

TIM BOONE

MASTER SYSTEM

GRAFICA	95
SONORO	80
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	90

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

I NUMERI DELL'INFORMAZIONE JACKSON

23.157
quintali di carta utilizzata per la stampa delle riviste Jackson in un anno

2.943
telefonate smistate dalle centraliniste in un giorno

16.472.610
lettori delle riviste Jackson in un anno

1.310
associazioni contattate in un anno

5.110
giorni di attività del Gruppo Editoriale Jackson

15
giornalisti professionisti

23.043
floppy utilizzati nelle redazioni in un anno

18893206
numero di c/c per abbonarsi alle riviste Jackson

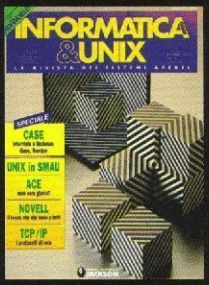
11.296
lettere ricevute dalle redazioni in un anno

14
tratti di colla

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

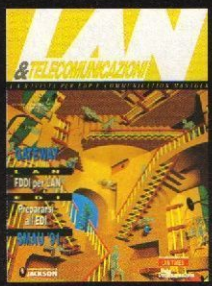
http://www.old-computer-mags.com/





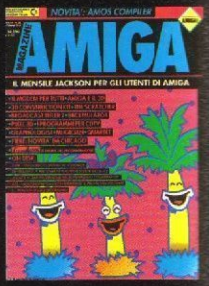




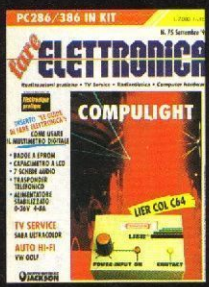








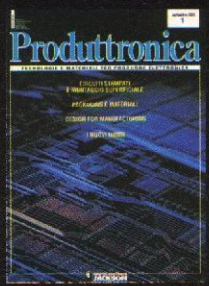


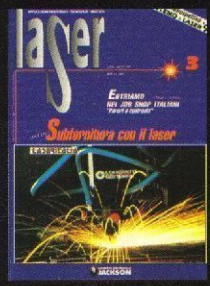










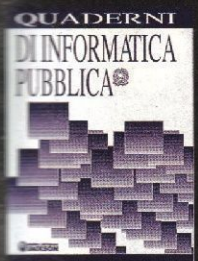




http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

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 imballaggio 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.

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

10 buoni motivi per abbonarsi

1) Prezzo bloccato per 12 mesi.
2) Sconto del 30% sul prezzo di copertina.
3) Ricevere puntualmente e comodamente a casa propria la rivista sicuri di non perdere nemmeno un numero.
4) Buono sconto di L. 15.000 per l'acquisto di libri Jackson.
5) Diritto a ricevere la rivista Jackson Preview Magazine e il Catalogo Libri Jackson.
6) Possibilità di sottoscrivere e rinnovare telefonicamente il proprio abbonamento.
7) Possibilità di scegliere la forma di pagamento più comoda (carta di credito, conto corrente postale, assegno bancario.
8) Canale d'accesso preferenziale per informazioni tecniche.
9) essere costantemente aggiornati su tutte le novità editoriali.
10) Possibilità di scegliere lo sconto previsto o, in alternativa, l'utilissima radiosveglia (valore commerciale L. 40.000).

30% SCONTO

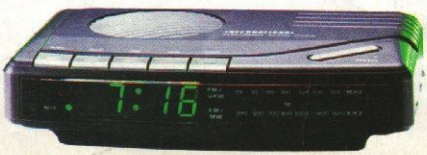
RIVISTE	NUMERI	PREZZO DI COPERTINA	TARIFFE ABBONAMENTO CON RADIOSVEGLIA	TARIFFA ABBONAMENTO SCONTO 30%
AMIGA MAGAZINE (con disk)	11	£ 14.000	£ 154.000	£ 107.800
AUTOMAZIONE OGGI	20	£ 7.000	£ 140.000	£ 98.000
BIT	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
COMPUTER+VIDEOGIOCHI	11	£ 5.000	£ 55.000	£ 38.500
ELETTRONICA OGGI	20	£ 8.000	£ 160.000	£ 112.000
EO NEWS SETTIMANALE	40	£ 1.200	£ 48.000	£ 33.600
FARE ELETTRONICA	12	£ 7.000	£ 84.000	£ 58.800
INFORMATICA OGGI &UNIX	11	£ 8.000	£ 88.000	£ 61.600
INFORMATICA OGGI SETTIMANALE	40	£ 1.200	£ 48.000	£ 33.600
LAN & TELECOMUNICAZIONI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
LASER	6	£ 5.000	£ 30.000	£ 21.000
MECCANICA OGGI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
PACKAGING OGGI	11	£ 8.000	£ 88.000	£ 61.600
PC MAGAZINE	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
PC MAGAZINE+PC FLOPPY	11	£ 15.000	£ 165.000	£ 115.500
PRODUTTRONICA	9	£ 8.000	£ 72.000	£ 50.400
QUADERNI DI INFORMATICA PUBBLICA	9	£ 30.000	£ 270.000	£ 200.000
RIVISTA PS/1	11	£ 5.000	£ 55.000	£ 38.500
STRUMENTI MUSICALI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
WATT	20	£ 1.200	£ 24.000	£ 16.800

A SCELTA, IN ALTERNATIVA ALLO SCONTO PREVISTO

LA FANTASTICA RADIOSVEGLIA

Radio AM/FM -Orologio elettronico -Funzione SLEEP con spegnimento automatico programmabile -Funzione SNOOZE che consente di programmare a intervalli prefissati la riaccensione della sveglia dopo il primo avviso -Opzione sveglia con segnale acustico -DC BACK UP

ABBONARSI E' FACILE basta compilare e spedire la cartolina inserita nella rivista



http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

COMMENTO



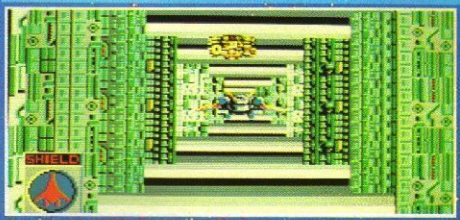
Anche come coin-op, questo gioco non mi ha mai convinto fino in fondo.
Una volta che si toglieva il sedile idraulico (soprannominato "Goldrake" per tutte le sue piroette e la stazza) il gioco era piuttosto banale, benché contenesse alcune finezze grafiche memorabili. E come era prevedibile, sono proprio quelle finezze ad essersi perse nel passaggio in cartuccia, come ad esempio tutte le sequenze ambientate all'interno di tunnel, basi spaziali o altri ambienti chiusi.
Quel che è rimasto assomiglia parecchio ad *Afterburner*, ma parecchio più lento. Dategli un'occhiata solo se siete dei supertan dell'originale.

FABIO ROSSI

MEGADRIVE

CRI

Tutto è cominciato quando qualcuno negli uffici della Sega inventò il sistema grafico "stratificato" impiegato per la prima volta in *Out Run*: da quel momento i progettisti giapponesi lo hanno sfruttato come ragione sufficiente per realizzarci sopra un'infinità di giochi con diverse ambientazioni. Uno di quei giochi era proprio questo *Galaxy Force 2* (fra l'altro, nessuno ha mai visto il primo), che doveva la sua fortuna essenzialmente all'immenso cabinato megarotante che lo rendeva più simile a una giostra che a un videogioco. Ora qualcuno l'ha convertito per Megadrive...

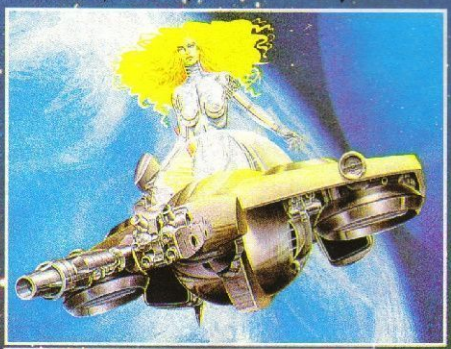


GALAXY FORCE 2



ACC... HO FINITO LE PILE!

Il giocatore guida un astrocaccia Tri-Z - l'ultimo rimasto alle forze di difesa terrestri. Il problema è che per far funzionare gli indispensabili scudi di cui è dotato serve un sacco di carburante, che si può recuperare solo distruggendo i nemici (che forniscono qualche unità d'energia ciascuno) e finendo in fretta i livelli. Altro che sciopero dei benzinai...



UNA GALASSIA DOPO L'ALTRA

Proprio come nel coin-op, *G F II* è diviso in diversi livelli, corrispondenti ad altrettante galassie. Ciascuno è diviso in due parti: prima bisogna svolazzare per distruggere tutto ciò che si muove, sino a raggiungere una megastruttura. A questo punto vi si entra e si affronta una specie di labirinto pieno zeppo di nemici prima di incontrare il boss di fine quadro. E ucciderlo.



GRAZIE!

A Console Generation, Computerland & Micromania per il materiale fornito.

MEGADRIVE

GRAFICA	64
SONORO	76
GIOCABILITÀ	58
LONGEVITÀ	43
GLOBALE	49

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

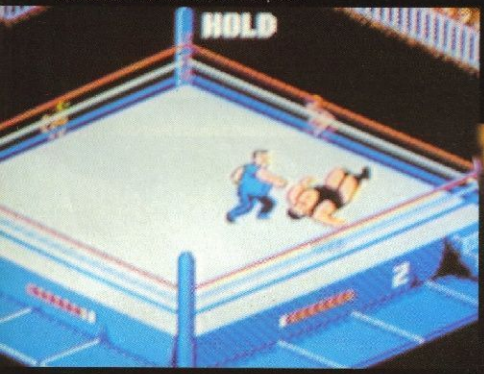
NES

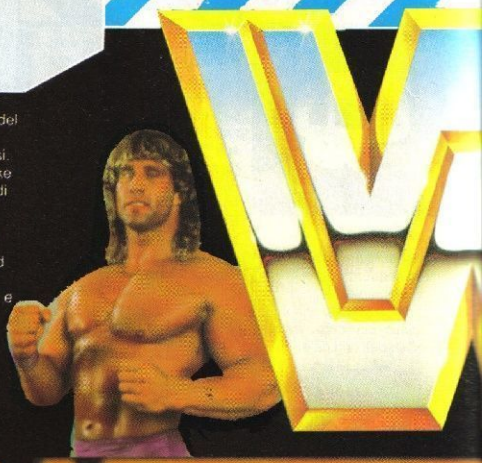
ACCLAIM

Pesano tutti 90 tonnellate circa, sono indistruttibili e fanno sgolare Dan Peterson durante le telecronache: chi sono? Ma le superstar del WWF, cioè un pugno di gente massiccia le cui vite sono dedicate all'abbattimento degli avversari e al divertimento "violento" dei tifosi.

In questo gioco potrete impersonare i sosia di British Bulldog, Jake the Snake e dell'hulkomane in persona, Hulk Hogan, in una serie di sedute hooliganistiche.

Utilizzate una serie di mosse per sbattere giù il vostro avversario prima di esibirvi in quella "morsa" che, tre secondi più tardi, significherà la fine per lo sconfitto e la possibilità di un nuovo round per il vincitore. Il titolo di Campione della WWF attende chi sarà abbastanza abile da sopravvivere a questo terribile test di potenza e furbizia - siete voi i giovani lottatori destinati a ottenere la cintura? Giocate a *Wrestlemania* e lo saprete!





WWRESTL

FARSI MALE DA PROFESSIONISTI

Fare carriera come wrestler non è una cosa facile. Tanto per cominciare conviene essere californiani ed enormi - due bonus notevoli. In secondo luogo bisogna imparare a simulare con naturalezza combattimenti ad alto tasso di improbabilità, con urla e scenate plateali, possibilmente dopo essersi vestiti da scemo. Se avete questi requisiti mandateci una vostra foto: magari la pubblichiamo anche...





COMMENTO

Date a quei genietti della Rare un gioco su cui lavorare e potete scommettere che vi tireranno fuori qualcosa per cui impazzire. *WWF Wrestlemania* ne è un esempio: incorpora un camion di mosse e il fior fiore dei lottatori della WWF, il che rende già appetibile questa cartuccia. Il 3D isometrico funziona bene, consentendo al giocatore di spaziare per tutto il ring, e le superstar sono fedeli rappresentazioni dei veri tizi. E' un gioco tosto, in cui sarete troppo occupati a schivare gli attacchi avversari per notare che non ci sono molte cose rappresentate al di fuori del ring. In effetti, mi sarebbe piaciuto vedere un po' di folla invece di uno stadio vuoto. Ma l'azione è comunque così avvincente che vi scorderete presto cose come la presentazione per concentrarvi sul match - in caso contrario potreste ritrovarvi addosso un macho da 200 chili al termine del suo volo d'angelo. Forse il gioco dopo un po' diventa palloso ma, come il vostro wrestler preferito, vi farà esultare parecchio!

PAUL RAND

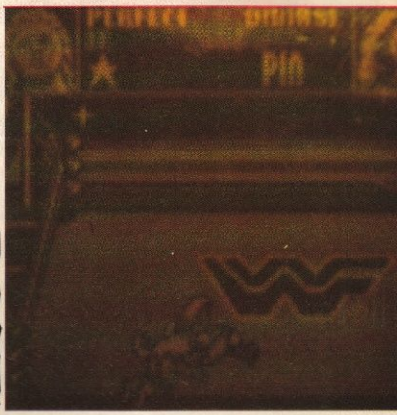
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

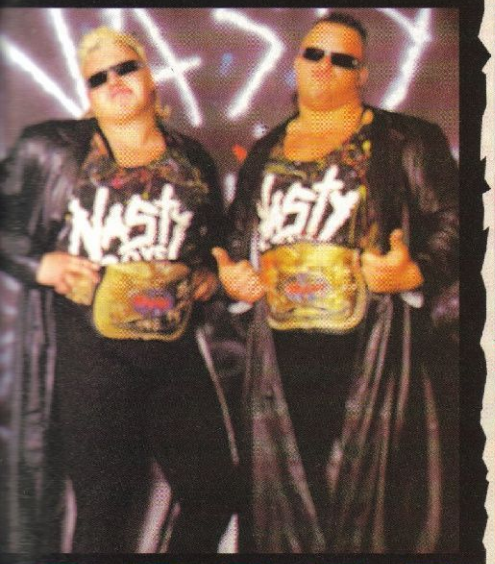
http://www.old-computer-mags.com/

TI UCCIDERO' BUONO A NULLA!

La wrestlemania si è insinuata in quasi tutte le macchine esistenti, per cui quasi tutti dovrebbero avere presto la possibilità di spaccare le ossa (simulate) di qualche superman del wrestling!
La Ocean sta facendo le cose in grande, essendosi accaparrata la licenza più calda dell'anno, da utilizzare per tutti gli home computer: *WWF Wrestlemania*, che però non sembra niente di speciale.

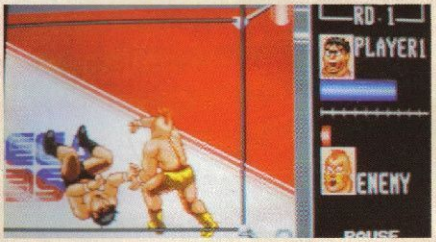
Anche i possessori di Gameboy avranno il loro spazio nella faccenda. Sempre la Acclaim pubblicherà *WWF* sul piccolo mostro portatile della Nintendo proprio in questi giorni. Abbiamo già recensito il gioco sul numero di novembre: niente di speciale, ma un'esperienza interessante soprattutto se giocato in doppio!







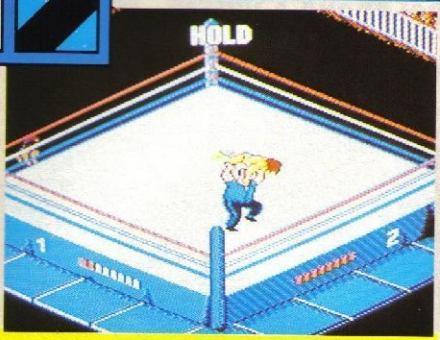
Tutti gli appassionati di wrestling possessori di macchine Sega non devono sentirsi esclusi: la Sega ha già pubblicato il discreto *Wrestle War* sul Megadrive. La recensione la trovate sul numero di settembre di C+VG!



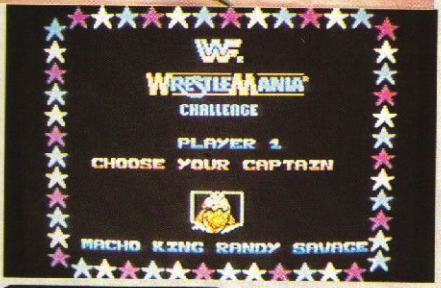


http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

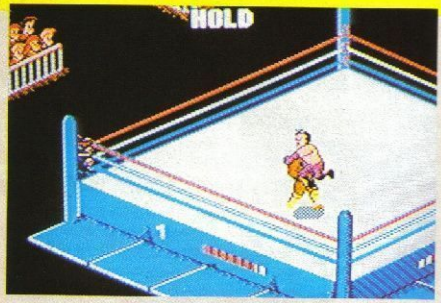


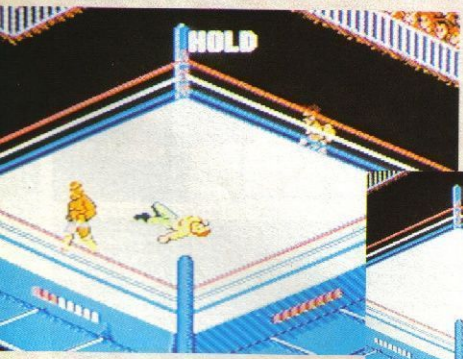


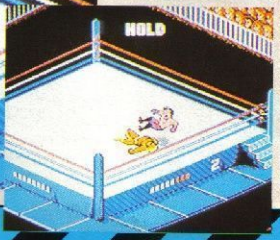


3 DIMENSIONI E 45 GRADI

Là dove c'è isometria ci deve essere la Rare, maestra del 3D in diagonale. Questa società è autrice di alcuni dei migliori giochi per Nintendo, come *Wizards and Warriors* e *Cobra Triangle*. E per computer aveva fatto classici (per lo Spectrum soprattutto) come *Atic Atac*, *Lunar Jetman* e *Knight Lore*, tanto per nominarne alcuni.







COMMENTO



Tutti attendevamo da tempo un buon gioco di wrestling per NES, e fortunatamente *WWF* ci azzecca in pieno! A prima vista sembra un po' spartano - non c'è molto da vedere e tutto sembra insulso - ma le apparenze possono ingannare! Abbrancate il joypad e scoprirete un piccolo grande gioco che vi farà saltare sulla sedia! Con una grande quantità di mosse disponibili - inclusi alcuni colpi per spaccare la faccia all'avversario - questa cartuccia è uno spasso dall'inizio alla fine. Gli avversari computerizzati sono piuttosto bravi e vi ci vorrà un po' per schienarli, il che garantisce la longevità del gioco. Insomma, questo è un bel titolo che ben rappresenta il fenomeno della WWF e vi farà giocare e rigiocare per farvi delle sane ghignate.

TIM BOONE

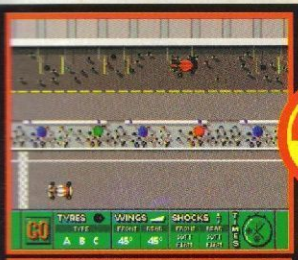
NES

GRAFICA	82
SONORO	71
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	82

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

VELOCE!
DIVERTENTE!
SPETTACOLARE!



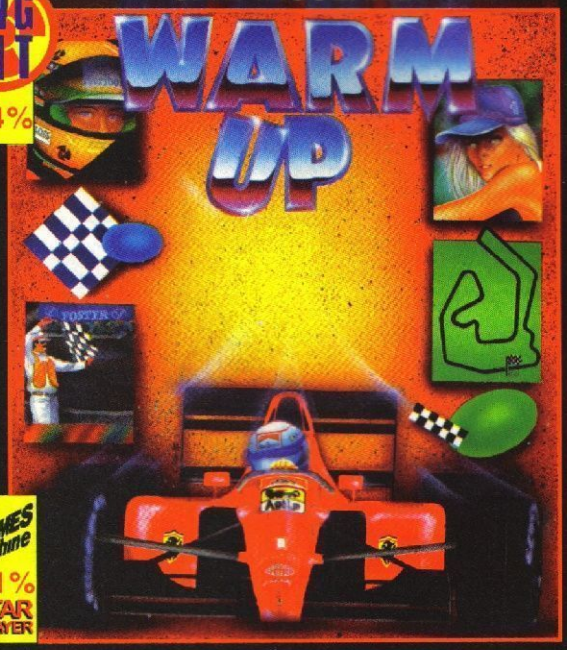




Schermate Amiga

CVG HIT 94%

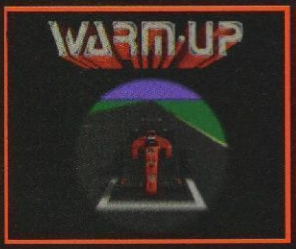
WARM UP



GAMES machine 91% STAR PLAYER

CHI LO HA PROVATO ...
NON HA ANCORA SMESSO DI GIOCARCI!









SOFTEL
DISTRIBUZIONE
via Antonio Salinas, 51/B - 00178 ROMA
tel. 06/7231811 - fax. 06/7231812

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

MEGADRIVE

TECNO SOFT

L'impatto dell'acciaio sull'acciaio. Le luci e i numeri che lampeggiano accecanti. I disegni incasinatissimi, la musica martellante, i colpi d'anca e un assoluta mancanza di senso del pudore. Ah, i flipper!

Adesso con un Megadrive si può giocare uno dei miglior flipper per computer nella comodità della propria cameretta, e senza spendere migliardi in monetine. Chi ha più bisogno di andare in sala giochi? Finalmente c'è *Devil Crash*!

CVG HIT



SFIDA SATANICA

Devil Crash è nato come scheda per PC Engine, diventando subito un mito grazie alla grafica e al sonoro da sogno. Anche qui ci sono tutti gli elementi caratteristici - respingenti, rampe, bersagli & moltiplicatori. L'ambientazione si potrebbe descrivere come uno dei peggiori incubi di Lucifero: riuscirete a sconfiggere il Signore dei Demoni solo usando una pallina? L'unico modo di scoprirlo è giocare a *Devil Crash*!









COMMENTO

Wow! *Devil Crash* era già un'esperienza indimenticabile su PC Engine, ma in versione Megadrive è proprio il massimo! La Tecno Soft - quella di *Thunderforce III*, il mio shoot 'em up preferito - ha migliorato grafica, sonoro e giocabilità raggiungendo livelli impareggiabili, e ora *Devil Crash* unisce perfettamente una simulazione di flipper ultrarealistica a dozzine di assurdità in Technicolor rese possibili unicamente da un videogioco.

Riuscire a completare tutti i sottoquadri è un'impresa titanica, ma ci si gode ogni momento impiegato nel tentativo. Se non vi preoccupano gli effetti collaterali (giocando ci si trasforma lentamente in Federico Croci) correte a comprare *Devil Crash*. Non ve ne pentirete.

FABIO ROSSI

GRAZIE!

A Micromania, Computerland & Console Generation per averci prestato il materiale utilizzato per la recensione.

© 1991 Te
© 1990 D
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

取扱説明書

REVIEW





FINIRE IN BOCCA AL DIAVOLO

Al centro del piano di gioco c'è il viso di una donna addormentata. Mandando la pallina in un paio di buche lì nei pressi la si trasforma lentamente in un drago, e a trasformazione finita apre le fauci.
Ora basterà lanciarvi dentro la biglia per entrare in uno dei sei sottogiochi bonus!



CRASH & CRUSH

I fanatici dei flipper si ricorderanno del papà di *Devil Crash*, intitolato *Alien Crush*.
Era un gioco molto simile, ispirato però ai due film della serie *Alien*. Purtroppo uscì solo su PC Engine, e l'unico altro flipper disponibile in versione Megadrive è il mediocre *Dino Land*.
Del resto, la cosa non ha importanza, visto che *Devil Crash* ha già tutto ciò che un appassionato potrebbe mai desiderare.





LE RONDINI!

Ehm... No, quello lo diceva un altro. Comunque, sul piano di gioco vagano un sacco di mostriciattoli: scheletri, monaci deformi, cosi amorfi e rondini (davvero!). Travolgendoli con la biglia si ottengono bonus, si fanno avanzare i moltiplicatori e si aprono passaggi segreti - qualsiasi cosa pur di fare punti!

COMMENTO



Ammetto di non aver mai visto *Devil Crash* per il PC Engine ma se somigliava solo un poco a questa nuova versione per il Megadrive doveva essere davvero un'esperienza!
Colori, mostriciattoli, suoni, luci, ma questo non è un flipper, è Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo!
E tutti quei bei sottolivelli rendono Devil Crash un'esperienza sciutemappara da adrenalina pura.
Non ce se ne può staccare facilmente, e ad ogni partita sarà un po' come essersi fatto una seduta a una Mind Machine e aver stretto la mano a Stanley Kubrick: vi si rizzeranno i capelli in testa!

PAOLO CARDILLO



MEGADRIVE

GRAFICA	94
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	93

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

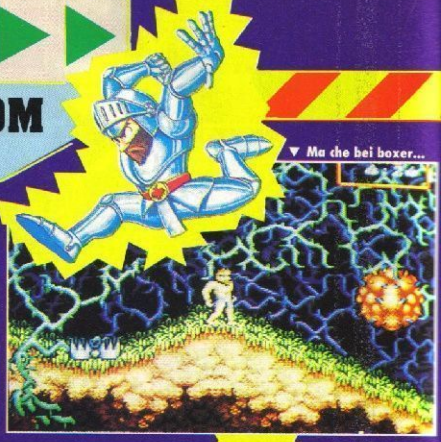
SUPER FAMICOM

CAPCOM

Tutto cominciò con *Ghosts 'n' Goblins*. Il gioco della Capcom fece impazzire migliaia di persone in tutto il mondo, prima in versione coin-op e successivamente nelle infinite conversioni per sistemi domestici. L'idea di aiutare un cavaliere medioevale a salvare la sua ragazza dalle grinfie sulfuree di Satana era allettante, soprattutto se presentata con grafica extraspettacolare e sonoro senza precedenti.

Poi arrivò *Ghouls 'n' Ghosts*. La trama era esattamente la stessa del titolo precedente, ma grazie a numerose innovazioni nello schema di gioco il successo venne giustamente bissato. Anche in questo caso le conversioni si sprecarono, ed era ovvio aspettarsene una anche per il Super Famicom.

Ed eccola qua. Il titolo è differente, e in effetti anche il gioco lo è. Anzi, ci sono tante e tali aggiunte che da un confronto diretto il coin-op uscirebbe a testa bassa. Un ottimo motivo per incrociare le armi con Satana ancora una volta, no?



▼ Ma che bei boxer...



SUPER GHOULS 'N GHOSTS

COMMENTO



Vi avverto: se siete tipi sensibili cambiate pagina, perché sto per bestemmiare in diretta. Siete ancora qui? In tal caso sappiate che... *Super Ghouls 'n' Ghosts* è un brutto gioco! Proprio così: dietro a una varietà grafica quasi senza precedenti, dietro alle ambientazioni innovative di alcuni livelli c'è una struttura orribile. Oltre alla terribile delusione di avere una colonna sonora atrocemente banale (specie se confrontata con quelle dei suoi predecessori), questa versione delle avventure di Sir Arthur è assolutamente ingiocabile. Il livello di difficoltà è tale che anche noi redattori, abituati a giocare di tutto e membri della Nazionale di Videogiochi, abbiamo impiegato in media 10 ore per finire il primo "giro" di livelli, oltretutto senza la possibilità di usare password o salvataggi. In *S G 'n' G* bisogna imparare delle sequenze precise di movimenti che non lasciano nulla al caso e ripeterle centinaia di volte, raggiungendo livelli di noia e nervosismo dagli effetti devastanti. Se a questo aggiungiamo il fatto che il "doppio salto" è una clamorosa idiozia e la struttura dei livelli è banale, è evidente come sia meglio lasciar perdere subito questa cartuccia. Molto meglio *Actraiser*. O *Thunder Spirits*.

FABIO ROSSI



▲ Il guardiano del II livello.





http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



▲ Il brucone del terzo livello.



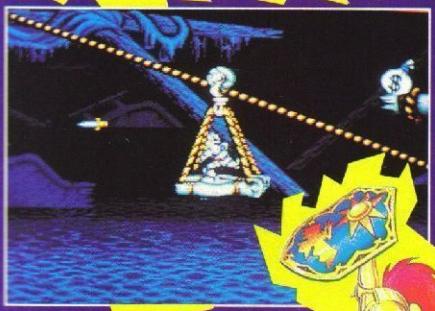
▲ Cofani, bonus... e una valanga in avvicinamento!

IL BONUS NON SI INCARTA MAI!

Specie se è già confezionato in un grazioso cofanetto in radica. Ci sono cofani sparsi un po' ovunque, e saltando in punti particolari dello scenario se ne possono fare apparire altri. All'interno si posono trovare armi, armature o l'immancabile stregone malvagio, che può trasformare temporaneamente il protagonista in un bebé, in una ragazzina dalle lunghe trecce bionde o addirittura in un'ape, incapaci di difendersi dagli attacchi nemici.



PER N'GHOSTS









VESTITO PER UCCIDERE

Super Ghouls 'n' Ghosts è pieno zeppo di armi & armature bonus. Le prime appaiono in una decina di forme diverse, a partire dalla classica lancia immortalata nel primo gioco della serie; alcune di esse sono particolarmente inutili, quindi bisogna stare molto attenti a non usare quella sbagliata. Le armature sono invece di tre tipi. Il primo è quello solito, con cui rivestirsi se si rimane in boxer; le armature verdi invece potenziano l'arma utilizzata dandole poteri mistici; le armature dorate infine sono dotate di un'aura magica attivabile tenendo premuto il pulsante, che fornisce effetti speciali tipo smart bomb - anche se spesso di poca utilità.

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

SUPER GHOULS AND GHOSTS





LA FREGATURA RITUALE

Come accadeva nei capitoli precedenti della saga, per finire il gioco non è sufficiente superare tutti i livelli una volta sola. Anzi, oltre a dover raggiungere il mostrone finale due volte, per sconfiggerlo definitivamente è necessario usare un'arma particolare. Lo strumento di morte in questione è un globo magico, che purtroppo ha il grosso difetto di funzionare malissimo contro tutti gli altri nemici ed essere semi-impossibile da trovare.
Bel pacco, eh?





COMMENTO



Lasciate perdere tutto quello che va dicendo il mio collega Fabio a proposito di *Chohmakaimura* - questo gioco è letteralmente fantastico! Come è già stato giustamente notato, la grafica è a dir poco incredibile (tanto per cominciare): i fondali sono spettacolosi e l'uso dei colori è davvero magistrale. Per quanto riguarda il sonoro, a mio avviso è davvero molto "d'atmosfera", soprattutto quello dell'ultimo quadro, con delle colonne sonore lugubri e risonanti. Sul nocciolo della questione - ovvero la difficoltà eccessiva - sono *abbastanza* d'accordo: è vero che ci abbiamo messo un po' ad arrivare alla fine, ma quanto di preciso? Una giornata di gioco intensivo, che potrebbe corrispondere più o meno a una settimana di un giocatore medio. Ebbene, quanti di voi si possono vantare di aver finito un gioco "difficile" in meno di una settimana? Inoltre, vi dico una cosa: non è tanto una questione di *superare gli ostacoli*, ma di prendere il ritmo del gioco. Tutto sta nel fare pratica. Per quanto riguarda il doppio salto... beh, a me pareva più che OK...

MARCO AULETTA

TANTE GRAZIE...

A Console Generation, Micromania e Computerland per averci fornito il materiale per la recensione.

FAMICOM

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	89

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Via Carlo Alberto, 39/a - 10123 Torino
Telefono e Fax : 011/812.7567

Giochi per AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

MEGA DRIVE

A 688 Attack	JOHN Mad	Turrican
M 1 Tank	Ka Ge Ki	Valis 3
Aeroblaster	Laat Battle	Veritex
Afterburner	King Bounty	Whip Rush
Aleste	Leinos	Word Cup Soccer
Alex Kidd	Magical Hat	Wrestle War
Alien Storn	Marvel Land	X D R
Altered Beast	Mercs	Zero Wings
Arcus Odissey	MickyMouse	Zoom
AerrowFlasch	Moon Wolker	Turbo Out Run
Bare Knuckle	New Zealand Story	Magic Master
Battle Squadron	On Slaught	Street Karate
Batman	Outrun	Power Karate
Binimi Run	Phantasy Star 2	D - Axe
Bonanza Bros	Phantasy 3	Golden Axe 2
Budokan	P G A Tour Golf	Toki
Centurion	Rambo 3	Donald Duck
Crack Dow	Rastan Saga	California Games
Curse	Rings Side Angel	F 22 Interceptor
Darius 2	Road Rash	Robocod
Dick Tracy	Saint Sword	Dark Castle
Dinoland	Shining in Darknes	Ninja Burai
Di Gey Boy	Sonic	Lunark
Dinamite Duke	Space Harier 2	Undead Line
Ea Ice Hokey	Spiderman	Beast Warriors
Elemental Master	Star Control	Rolling Tunder 2
El Viento	Star Cruiser	Fighting Master
Faery Tale	Street Of Rage	Talhelki
Fantasia	Sterrt Smart	Wani Wani World
Flicky	Strider	Tecno World Soccer
Gain Ground	Super Airwolf	F 1 GP
Ghost Busters	Super Hang on	Dahna
Gouls N'ghost	Super Monaco	Task Force Harier
Golden Axe	Thunderforge 2	F 1 Circus
Innsector X	Thunderforge 3	Double Dragon 2
Jewel Master	Taztujin	Cal. 50
Joe Montana	Tiger Heli	

A partire da lire 49.000

SUPER FAMICON

Actraizer	Populous	Castle Vania
Augusta	S D Gundam	Siper Cup Soccer
Big Run	Sim City	Nosferatus
Bombu Zai	Super Gouls N'ghost	Master Of Monster
Darius Twin	Super R Type	Musha
Dodge Ball	Super Stadium	Zelda
Final Fight	Super Tennis	Joe & Mac
Gradius	Ultraman	Super Aleste
Hole in One Golf	Ultra Baseball	S. Formation Soccer
Hyper Zone	U N Squadron	Super Pinball
Jerry Boy	Y's 3	Super Fire Wrestling
Little Ninjia	Super Mario World 4	Lemmings
Pro Baseball	F 0	Thunder Spirits
Pro Soccer	Raiden Trad	F 1 Exhaust

A partire da lire 90.000

GAME GEAR

Baseball	MAppy	Wonder Boy
Columns	Micky Mouse	Woody Pop
Deblilsh	Out Run	Axe Battler
Fantasy Zone	Pakman	Galaga 91
G G Shinobl	Pengo	Space Hariel
G Loc	Putt & Putter	Donald Duck
Golf	Ryukyu	Sonic
Griffin	Shangay 2	Frogger
H Halley Wars	Shinoby	Alien Sindrom
Kinetic Connection	Sokovan	Monster Word 2
Magical Taru	Super Monaco GP	

A partire da lire 39.000

LYNX

Blue Lightning	Klax	Packland
Elettrocop	Robosquosh	A P B
Rampage	Roadblasters	Stun Runner
Gates Of Zendocon	Rigar	Viking Child
Gauntist	M S Pacman	Ishido
Xenopfob	Scrapyard Dog	Bill & Ted Adventure
Cips Challenger	Hard Drivin	War Birds
Slyme WWorld	Turbo Sub	World Class Soccer
Zarlock Mercenari	Checkered Flag	N F L Football

A partire da lire 39.000

NEO GEO

Baseball Star	Reedin Hero	Ghost Pilot
Bowling League	Joy Joy Kid	King Of The Monster
Ciberlip	Super spy	Sangopu
Magician Lord	Top Player Golf	Legend Of Tom Joe
Majong Fever	Alpha Mission 2	Ragui
Nam 1975	Blues Jorney	Ninjia Master
Ninjia Combat	Burning Force	

A partire da lire 250.000

GAME BOY

300 titoli a partire da lire 29.000

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

NES

LUCASFILM GAMES

Ci ha messo un po' di tempo, ma alla fine Guerre Stellari è approdato anche sul NES: potrete guidare il Landspeeder nei deserti di Tatooine, il pianeta natale del mitico Luke Skywalker, scorrazzare nel bar di Mos Eisley, guidare il Millennium Falcon e chi più ne ha più ne metta! Il bello è che il gioco non ha una trama lineare e potrete affrontare quadri differenti nella successione che desiderate. Gli stili di gioco e le inquadrature sono vari e vanno dal piattaformico al soggettivo al volo d'uccello ecc: E i personaggi da interpretare ci sono tutti: a parte il mitico Luke, potrete impersonare Obi Wan Kenobi, la principessa Leila, Han Solo... Insomma è stato incluso un po' tutto quello che c'era all'interno del film tra personaggi e astronavi: roba da far impazzire un fan del mitico film.



COMMENTO



I grandi fan come me della trilogia (che tra taaaanto tempo diventerà esalogia) non potranno che rimanere incantati: tutti i personaggi, le musiche, le astronavi e le situazioni che si ritrovano nel primo capitolo della saga sono stati inclusi. Tra alieni, buoni e cattivi ci sono proprio tutti. L'unico problema è che questo tie-in mi ricorda un pochino quelli Ocean per i 16-bit: una marea di paesaggi e stili di gioco, ma alla fine tutti sembrano riciclati da qualche classico già apparso sui nostri schermi. Senza contare che in molti frangenti il gioco si fa alquanto difficile (superare dei rompipalle come Boba Fett è veramente un'impresa disperata). E dire che adoro i giochi non-lineari: mi danno una sensazione di epico vagabondaggio e ancora più epico doveva essere con un nome come *Star Wars*! Ma la Lucasfilm è riuscita clamorosamente a toppare! Maledetti! Vi odio! Rovinare così la conversione del Mito! Nghee, nghee...

PAOLO CARDILLO

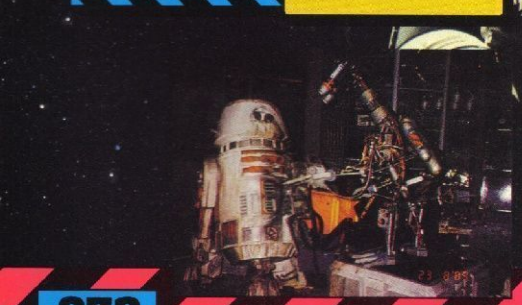
IL MITO DI CELLULOIDE

Pa-pa pa-pa paaa, pa-pa-pa-pa paaa... glug, aiuto, la voce! Tanto tempo fa (14 anni) in tanti cinema lontani lontani (parafrasi completamente inadeguata) veniva proiettato il film di fantascienza più idolatrato di tutti i tempi: *I Magnifici Sette nello Spazio*! Cosa? Ma sono impazzito? Volevo dire *Guerre Stellari*!

Trattavasi della storia di un giovane agricoltore del pianeta Tatooine (mondo famosissimo per i tatuaggi) che scopriva di non essere tagliato per usare trattori-laser e aratri iperspaziali e si dava alla guerra con l'Impero.

Nella sue nuove avventure da contadino cassintegrato, Luke Skywalker, questo il suo nome, incontrava un paio di robot (C1-P8 e D3BO), un mercenario dello spazio (Han Solo), una principessa (Leila) e un maestro Jedi (Obi Wan Kenobi). Che cos'è un maestro Jedi? E' un tizio vestito con un saio che vaneggia teorie sulla Forza, il fluido che scorre solo nelle vene dei grandi cavalieri Jedi. E il bello è che tutte le sue teorie sono irrefutabilmente vere: se questa forza benigna alberga in qualcuno, questo qualcuno diventerà sicuramente un cavaliere Jedi, e soprattutto si metterà subito contro il cattivo Impero.

Ma anche la Forza ha il rovescio della medaglia: il fluido può infatti degenerare nel Lato Oscuro e si dà il caso che Darth Vader (o Fener), capo supremo delle forze dell'Impero, sia un Caveliere Jedi "degenerato", cioè convertitosi al Lato Oscuro. Si verificherà così il classico conflitto tra il Bene (Luke e i suoi amici) e il Male (Darth Vader e l'Impero), che culminerà in una delle più spettacolari battaglie spaziali

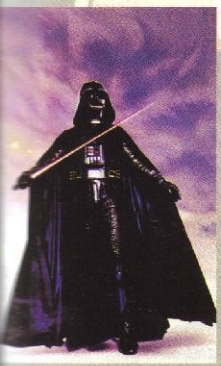


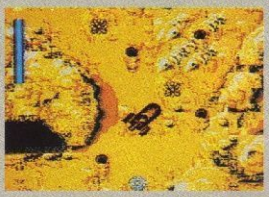
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AR RS

che si siano viste al cinema: quella all'interno del canalone della Morte Nera, il pianeta meccanico che rappresenta l'arma più micidiale dell'Impero (capace di distruggere un intero pianeta!). E grazie all'incredibile atmosfera, agli incredibili effetti speciali, all'incredibile storia e all'incredibile George Lucas *Guerre Stellari* è stato uno dei più clamorosi successi della storia del cinema.

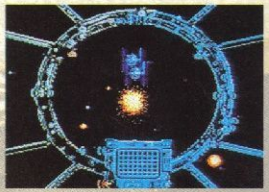




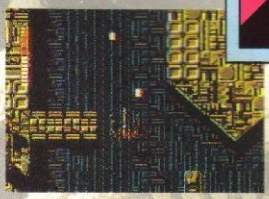
Ecco il mitico Landspeeder nel deserto di Tatooine: Luke è alla disperata ricerca di Obi-Wan Kenobi e C1-P8.
Come nel film, il barilotto meccanico sarà ritrovato nel megacingolato dei Jawas, i nanerottoli con gli occhi al neon che collezionano cianfrusaglie meccaniche.



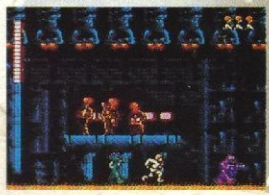
Se cliccate sull'icona di D3BO il mitico robot dorato si esibirà in una delle sue performance preferite: le lamentele. La sua frase peferita è: "Per favore, signore, non mi disattivi."



Eccovi a bordo del Millennium Falcon. Siete nell'abitacolo con i mitragliatori-laser e dovete far fuori tutti i caccia-TIE che vi stanno inseguendo. Poco dopo sarete risucchiati all'interno della Morte Nera.



Lo scontro finale! Il percorso ha vari bivi ripieni di caccia TIE da blastare sapientemente. Probabilmente è lo schermo migliore per gioco, per tensione, effetti e divertimento.



Luke è appena uscito dal deserto di Tatooine per cercare un mercenario che lo aiuti nelle sue prossime avventure. Il miglior posto in cui cercare un uomo attaccato solo ai soldi e' la "cantina" di Mos Eisley. Prima di trovare Han Solo però dovrà affrontare gli impiccioni alieni che lo popolano: qualche bella laserata gli spianerà la strada.

IN ARRIVO...

Dopo *Star Wars* è già in produzione una cartuccia per NES ispirata al secondo episodio della trilogia, ovviamente intitolata *Empire Strikes Back*.
Alla Lucasfilm sembrano proprio voler fare le cose in grande!





NES

GRAFICA	87
SONORO	89
GIOCABILITÀ	68
LONGEVITÀ	72
GLOBALE	70

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ATARI LYNX Shop

I FANTASTICI LYNX

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Virgin Megastore** do Duomo Center P.zza Duomo Milano • **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Ritratti 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** Cso Vercelli 38 Milano • **Kramer Electronic** Via Kramer 19 Milano • **Lu.mer** Via G. Morosini 3 Milano • **B.C.S.** Via Monteggia 11 Milano • **Lucky** Via Passerini 2 Milano • **Grazzini srl** Via M. Macchi 39 Milano • **Grazzini 2** Via Romboi 3 Milano • **Grazzini 3** Via Fiuggi 4 Milano • **Grazzini 4** Centro Commle "L'Agorà" Cassano D'Adda • **Pioppetta** Via Montanaro 21 Milano • **Torriani F. srl** Via Tartaruga 51 Milano • **Select P** P.le Gambaro 9 Milano • **Elettronica Baires** Via P. Capponi 5 Milano • **Calgero Dstr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivoia** Via Vittorio 43 Milano • **Multisystem** Via Roma 85 Cinisello B.mo • **Videotecque** Via Toledo 86/g S. Giuliano M. • **L'Amico del computer** Via Cassullo 27 Mariano • **Metalfer** Cso Cit& Mariano mi • Pistone Sup 252 Bresso mi • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • Interno di Vaghi Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giocoli** P.za Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • Grandi **Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 102 Gerenzano • **Yanoni** Via Sazine 18 Momigo • **Giochi Garden** C.so Sempione 39 Gallarate • **Computer Shop** sesc via A. Da Brescia 2 Saronno • **Vergonti Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** Cso Garibaldi 199 Legnano • **Longatelli Maria** Via Rolloco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Parosi 10 S. Angelo Lodigiano • **Ferrari Luigi** Via M. Cabrini 44 S. Angelo L. Milano • **Casa del Giocattolo** Cso Matteotti 102 Cremona • **EL-COM** Via Libero Zumaine 15 Crema • **Negozio Matto** p.za Roma 2 Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 128 Brescia • **Video Componenti** Via Crissi 12/a Brescia • **Master Informatica** Via F.lli Ugoni 10/f8 Brescia • **Milingioeni** Via Brescia 11 Palazzolo SO • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Razzato • **Calimero** Cso via Indipendenza 8 Rodengo Saiano • **Il Maqqhina** Via Ruscazzoli 41/5 Pompiano • **Tiziori Enrico & C. snc** Via Bresciana 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Garducci Ctrs Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 40 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Cremnano • **Megabyte** C.so Magenta 109/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 81 Brunello • **Megabyte** Via Cairoli 5 Varese Pro • **Bonsi** Via Matteotti **Mercati di Canzanzelli** Via Adua 45 Cremuer • **Tenedini Franco Magazzini** C.so VE. Emanuele 110 Mandello del Lario • **Sofft** p.zza Venezia 2 Lecco • **Sicon Ron Food** Via Elvasa 3 Tirano

PIEMONTE - **G. Ricordi & C.** P.zza C.Ln. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 440 Torino • **Alla Città dei Bimbi snc** Via Pin 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Maglicia** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 28/C Torino • **Alex Computer** C.so Francia 330/4 Torino • **Nexi Guil** Subalpina 36 Torino • **Sofist** Via Nizza 45/F Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Togliatti 16 /1/4 Torino • **Paradiso dei Bambini snc** Via Andrea Doria 81 Torino • **Mercomat** C.so G. Cesare 50/bis Torino • **Girotondo snc** Via S. Marino 58/B Torino • **TV Miroflor** C.so Unione Sovietica 355 Torino • **Fulvia Puoghisti snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Regina** P.zza Martiri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 22 Chivasso • **Sayn Giochi** Via Roma 22a Sala • **Record snc** Galleria P. Argenta 3 Asti • **Tremontin Carlo** C.so Industria 30 Cuneo • **Il Mappamondo snc** C.so Cavour 35 Alba • **Cassinpras** Via G. Michele Asti • **Cassinpras** Via G. Mameli 4 Asti • **Centro Commerciale** D'Asti 54 Asiatando • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Commle Selezione** Via Carnè 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bolfet Giuseppe** P.zza Corpus Domini 38/4 Saluzzo • **Bona Distributione srl** Via Pinerolo 62 Pancalieri • **Centro Calzaturiero snc** P.zza Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Carnelot** Via Mosca 35 Biella • **R.G.** Di Russo Antonino Via Nizza 27 Grugliasco • **Centro Commerciale Senia**

LIGURIA - **ABM Computer srl** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Sciarazan • **La Fata dei Bambini** Galli Maccimi 35 Genova • **La Bellina di Bellina** Via Assarotti 2 Genova • **Bellina** Via P. Bellina 1/r Rapallo • **Guerra Computer** Via Aurelia 202/A Ventimiglia • **Centro Studio Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Indrogioca** Via Roma 184 La Spezia • **Bazar Guaglio** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI - **Frigobevanta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigobevanta** Via S. Lucia 35 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Computermania snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 65 Padova • **Italfarmica snc** Via Giotto 384/D Padova • **Della Adello** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Electrosystem di Rando A.** Via C. Battisti 31 Este Padova • **Vitaliani e Frigon** Via Roma 48 Piove di Sacco • **Summer** Via della Repubblica 2/c2 Rubano • **Zanon di Isolbert E.** Via Matteotti 1 Cadoneghe • **Gioca Gioca** Via Roma 34 Sala • **Cartecasa** Via C. Battisti 25 Treviso • **Megabyte** 3 P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetti 47 Verona • **Personal Ware** Via Valle San Luca 4 Verona • **Leonelli Fernanda** Via Monteverde 2 Verona • **Telestore 2** Via Persea 3 Verona • **Nastrolaza** 2000 Via Vasco de Gama 14 Verona • **Il Mondo** Via de Medici 10 Legnago • **M.A.BE.** sas Via Mossolina 120 Villafranca • **Cave** Via Cà Nuova 7 Caprino Z. • **Cavalieri** Via Lupatotio • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Rossano del Grappa • **Camorlico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Astar Market** Via Martiri 5 Susegana • **R.T.E. snc** Via A.Bs. Ponte 25 Riccione del Grappa • **Cove srl** Via Cornuda 3 Montebelluna • **Gaggio** Via Roma 55 Schio • **Electronic Star** Via Bassica 85 Rosa. Veneto Vicenza • **Zuccato srl** C.so Palladio 75 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Mitte giorgi 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Rovigo • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpeni 20 S. Giustina Belluse • **Al Gioca Tu** Via Tamanesa 15 Treviso • **TK di** Via Gobetti 1 Treviso • **Saggio Severino** Via XXIX Aprile 34 Cast. di Godego • **Videogiochi** Via Roma 3 Marcon • **Mercatone** Via Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11 Mestre • **Bortolello spa** Via Duca D'Aosta 2 Scorzè • **Sortiverlo spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Nia Cecato • **Guerra Computer** Via Miduries 11 Pelle • **Guerra Computer** Via Roma 202/A Conegliano • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Consolino 97 Sacegana • **SME** Via Udine 29 Zoppola • **Zattarin spa** Strada del Cal. 96 Padova • **Zattarin spa** Via Appiani 168 Padova • **Zattarin spa** Via Verona 79/61 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rosgo • **Casa del Bimbo** snc Via Aquileia 115/A Udine • **Videoindustriagenerale srl** Spalti Via Rio Romano 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - **Trading Office snc** Via 4 Novembre 23 Gios • **Music Center** Via Sopressso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kornschieder E.** Via Portici 31/B Merano • **Nocrornal** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Principale 76 Dunco

EMILIA ROMAGNA - **Euro Elettrica srl** Via Nenzani 132 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Mum 79/79 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Carbolerie Portanova** Via Portanova Bologna • **Lele** Via Costa 39/d Bologna • **Zoccarelli** Bologna Via Emilia 161 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Magr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 99 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Martecchi 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm.** Portall Via della Spert 55 Modena • **Cimua** Via S. Cuternia 92 Modena • **Nuovo Mondo** Via Emilia 292 Modena • **Bambolittico Carpigiano** Via Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 29 Carpi • **Dranerland** Via M. D'Acaglio 23 Parma • **Caterini Polyemotion** Via Cantro Toni Parma • **Zanibelli** Via A. Baffi 78/6 Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini** Bruno Strada Cisnur 12 Parma • **Rogiocato** Via Mavevadello 17 Piacenza • **Provinciato Giocattoli** Via Farini 10/A Parma • **Ferraglia** Bruno Via Garibaldi 59 Parma • **Pompolini** snc Via Cavour 32 Fidenza • **Cobrini** Ivo Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo snc** Via Roma 111 Sala • **Tutto per Bimbi** Via Negrelli 55 Forlì • **Centro Giochi** Via Isola 38 Forlì • **Cuneo** Via F.lli Rosselli 4 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 56/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** L. snc Lgo Calderoni Lago • **Belotol** Via Laggo del Paraglione 19 Lugo

TOSCANA - **Telelnformatica Toscana** Via Boccina 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 102/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Punto Soft** Via Tornabuoni 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pesana 161/ R Firenze • **FJI Paoli** Via Sabbi 45 Firenze • **FJII Chertoi** Via R. Banzca 2 Firenze • **Videoculture** Via Montpiragoga 15 Prato • **Bellandi & C.** P.zza L. da Palestrina 27/f Scandicci • **Telerama** Via Prapa 16 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Roma 68 Arezzo • **Elettronica Service di Mezzarelli** Via della Vecchia Trancia 10 Pisa • **Elettronica Disarna snc** Via Dante 77 Pontedera • **Geri R.V.** Via Cordusio 14 Olmi/Guarda • **Calice** Via Renato Aodaro • **Elnurls di Perini** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena • **Elettronicenter** viu Trasversa di Montepiegeri • **Centro Elettronico Bertolucci** Via Mia di Mezzo 6 Orvieto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercato 25 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys** Centro Commerciale Via Aurelia Nord Km. 339 Grosseto • **Bianchi dei Pozzi** Via Cairoli 24/5 Rosignano Marittimo • **Computer Shop** P.zza Cuttatoni 103 Lucca • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 34 Pescia • **Bg Software** C.so Castelnuovo Garfagnana • **M.C.A.Ba.** Via Pertini 1 Barga • **Il Computer di vacoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta G. Mondanelli** Via Rossoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - **Real Cloogna** Via Branca 49 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Foligni Giochi** Via Nott 14/A Fano • **Zitaldome** Via Bolzoni 1 Ancona • **Monno Pasquale snc** Via N. Bixio 10/A Falconara • **Fassi Hofi Luna Computers** Via Matteotti 227/4 Fermo • **Ferretti Giocattoli** Via Manonti 5 Recanatio del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Ciloni Domenico** Via Sahiti 13 Teramo • **Ricci Baby sas** Cso Federico 153 Lapalli • **Casa dello Sconto** Via T. Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 28 Foligno • **Sterlanini Ermisio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gino** C.so VE. Emanuele Campobasso • **Computerlux** Via Spazio 135 Vicenza • **Passer Sagio** Via N. Fabrizi 25/26 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chiocola Leonilde** Via Marconi 277 Roma • **Cluff-Cluff** Via Etruria 4/A Roma • **Casa Mia Gala srl** Lgo Rocioli 87 Roma • **Baby's Store** Via XX Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **Gi Ricordi & C.** Via G. Cesare 66 Roma • **Primi Passi di Tranzi Edo & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Mazzucchi dei Popoli** Via F.sco di Tor Tre Teste 4 Roma • **Il Mondo dei Bambini** Via Nomentana 1 Roma • **Mariti Dietro P.** Cell. 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appiola 149 Roma • **Galleria Tuscolana** Via O. Vinci 302 Roma • **Sport Giocattoli** Via Nomentana 502/504 Roma • **Parri F. Margaret I. & C. sas** Via G. Sacconi 39 Roma • **Bianchi dei Pozzi** Via Boccea 345 Roma • **Sty! Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Frattina** Via Frattina 56 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Pienescia 42/44/A Roma • **Supergiocattoli** Centro Commle Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 230/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 42/A Roma • **Giocattoli dei sogni** Via A. Moro 2 Roma • **Giocattoli Sassetta Anna** via A. Ungaretti 62/B Roma • **Giocattoli Sassetta** Via Ungaretti 62/B Roma • **Choplin** Via Chopin 27 Roma • **Computershop** Via Nomentana 255 Roma • **Easy Data** Via A. Gmodecchi 6 Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **Il Farnadoli** Via del Gazzelli 23 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Appia 52 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 367 Roma • **Main San srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.t.e. 80** Via Tiburtina 469 Roma • **Pacini** Anna Via P. Pisani 54 Roma • **Pacini** Anna Via F. Pisani 54 Roma • **Il Pinocchio** P.zza Cola di Rienzo 68 Roma • **P.C.E.** P.zza Genzi 40/41 Roma • **R.P.R.** Via Gallo 142 Roma • **Seto Radio TV** srl Via Appia Nuova 501/509 Roma • **Vanguard Elettronici srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo** Via L. Da Vinci 21 Civitavecchia • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 7 Roma • **Union Shop sas** Via Tiburtina 1188 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** Lgo Sonnino 19 Roma • **Turismi srl** Via Enrico Fermi 45/47 Roma • **Foto Frank** Via del Mille 26 Roma • **Gamar srl** Via di Pte Cavalleggeri 65 Roma • **Elettronicenter srl** Via O. Salbo 1 Roma • **V.A.M.O.** snc Via Flaminia 416 Roma • **Golden Computer srl** Via Cairo Aligheri 7 Roma • **Cartasi** Via Cairo Aligheri 1 Roma • **Videogiochi** Via Nomentana 502 Roma • **Kerybit** Via Pasino 55 Velletri • **Video Shop** Via Settembre P. 75 Civitaver • **Petrocone** Via Pascoli 116 Cassino • **Altrui G.** Via Colonna 39 Cassino • **Office Point** Via Bruno Cassinello 32/A • **Sardini** V. C.so Marconi 35 Civitavecchia • **Mandolini e Pietro** Mercati Via Kennedy 100 Monterotondo • **R.M.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Battoni, Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Oci di Lana 11/13/15 Ciampino • **Berglocchi** Radio Via Italia 19 Lodispoli • **Cartoleria Battisti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C. Shop-Service** Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elettr. Via 2 Giugno 36 • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Vitolo** Pte Pasquale 1 Sammonta • **Centro Commerciale** Via Umbria Via Aprilia • **L. Giglio &** C. Via Vittorio 280 Formia • **B.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Nettuni 3 Sora • **Tognocchi** srl via Sorana

CAMPANIA - **Odorino srl** Lgo Lala 22/AB Napoli • **Santaniello** sas Via Sansonna dei Lombardi 46 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Nuova Poggioreale 29 Napoli • **Corsaio sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Nuova Poggioreale 29A Napoli • **Darvin Gull.** Umberto I 79 Napoli • **Clan Cad.** Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Olibs 115 Napoli • **La Discoteca** Via Nicolardi 156/162 Napoli • **MPC Quaglia** Corso Alcide Nari Marino 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 100/121 Napoli • **Video Club Edison** Via Possidi 56 Quisisana Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin ele Euromercato Campania** Bc. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Summa** Via G. Cosenza 146/161 Castellammare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bei 31 Gragnano • **Temo sas** Via Vittorio 150 S. Giorgio a Cremano • **Enzo Lanzetta Alberto** Via F. Cirotmelli, 71/D Avellino • **Bonito Pasquale** Via Mercanti 97 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Postina 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 36 Mercato S. Severino • **Irvine A.** Via Costantinopoli 2/103 Aversa

PUGLIA - **Elettrojoly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.P.** Cso Cavour 196 Bari • **Discoteca** Cso Cavour 86 Bari • **Discoverie** Via Ginuzzi 17 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via Piacente 1 Bari • **Pan Cal** Via Ulrico Di Benedetto • **Punto 2000** Via Di Lorenzo 4 Bari • **Bonsi Centro** Via Di Lorenzo 33 Poggia • **Edi Computer** Via Ionico 39 Poggia • **Copyroguilia** Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • **Ideal Soft Co** Sala 92/94 Settesanto • **Tecnobit** Via Puglie 88 Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Andria • **Rosti S.** Via Gioverde 38 Meglio - Monteiro Via Cugino 49/A Taranto

CALABRIA - **Condemi Giuseppe** Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • **Giambiol V.** Via Orange Reggio Cal. • **Arcer sas** Lgo Serrapia Catanzaro

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 56 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lircoln 197 Palermo • **Camal sas** Via M.Q. Corbino 200/B Palermo • **Cascino Angelo** Via Grisone 24 Termini Im. Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer Center** srl Via Tomasoli 41/B/C Catania • **Azita snc** Via Cadorna 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del vespro 33 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Fiasmi 5/H. Canicatti • **Centro Distribuz Ibleo** Via Rorra 110/114 Ragusa • **Cortotecnica Medica Sorda** 88 Modica

SARDEGNA - **Cen Via S. Emiliano** 51 Nuoro • **Pomi snc** Via Tempio 10 Tortoli • **Sarda Computing** Via Monastir 198 Cagliari • **Bimarket** Via Dell'Arma Azzurra 52 Ernas Cagliari • **D.A.R.C. snc** Cso Vico 37 Sassari • **Ernedi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Sterna Elettr. snc** Via Acquacotta 37 Olbia

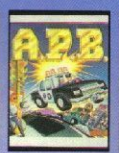
E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO



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	NOVITA' IN ARRIVO	
PA2021	ELECTROCOP	PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2022	RAMPAGE	PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2023	GATES OF ZENDOCON	PA2044	HARD DRIVIN'
PA2024	GAUNTLET	PA2045	NFL FOOTBALL
PA2025	CALIFORNIA GAMES	PA2047	TURBO SUB
PA2026	XENOPHOBE	PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2028	CHIP'S CHALLENGE	PA2049	AWESOME GOLF
PA2029	SLIME WORLD	PA2053	CHECKERED FLAG
PA2030	ZARLOR MERCENARY	PA2059	PACLAND
PA2031	KLAX	PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2035	ROBOSQUASH	PA2061	LYNX CASINO'
PA2036	ROADBLASTERS	PA2062	XYBOT
PA2041	PAPERBOY	PA2064	VIKING CHILD
PA2043	RYGAR	PA2065	ISHIDO
PA2043	MS. PACMAN	PA2066	TOKI
PA 2048	SCRAPYARD DOG	PA2068	BILL & TED ADVENTURE

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

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

ATARI-2600

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





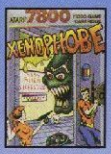
CX 7828
SUPER HUEY



CX 7880
BASKETBRAWL



CX 7852
MOTORPSYCHO



CX 7858
XENOPHOBE



CX 26166
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

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

MEGADRIVE

SEGA

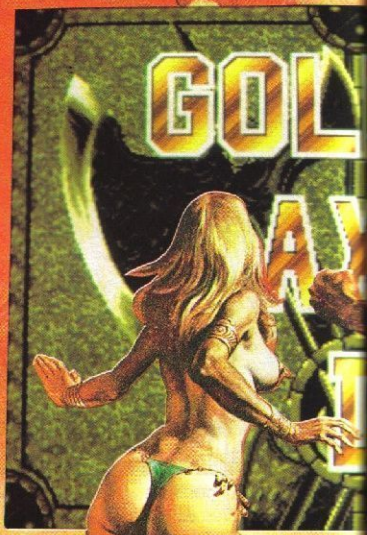


Il terribile Death Adder è morto da un sacco di tempo grazie alle vostre imprese in *Golden Axe*, ma questo non ha impedito ai suoi sgherri rimanenti (non pochi in verità) di riunirsi e trovare un nuovo capo. I cattivacci hanno scelto uno strano tizio chiamato Dark Guld, una creatura così malvagia e orribile che sembra quasi uscita da un Gamate.

Forti della vostra esperienza - nonché della padronanza delle armi e della magia - avete deciso di darvi una mossa ancora una volta e andare incontro al malefico ricordandogli la fine che ha fatto Death Adder. Non c'è dubbio: questa volta non sarà facile (non lo era neanche la scorsa), ma per lo meno sarà molto divertente!







A VOI LA SCELTA

Come nell'originale *Golden Axe* su Megadrive, uno o due giocatori possono scegliere il loro personaggio preferito e cominciare ad aprire squarci nel ventre dei nemici. Inoltre è inclusa l'opzione "Duel" che permette ai due giocatori di darsele di santa ragione senza essere disturbati dalla marmaglia - o menare cattivi in ordine crescente. Ahio!



COMMENTO



Visto che l'originale *Golden Axe* era una tale potenza, stavo davvero aspettando con ansia questo suo seguito. E devo dire che, anche se *GA II* è un beat 'em up giocabile e dall'aspetto invitante, sono rimasto decisamente deluso dallo scoprire che è praticamente identico al primo. La maggior parte dei cattivoni di *Golden Axe* sono tornati, solo con un nuovo colore - rosa, di solito. Persino la struttura dei livelli ha un che di deja-vu, con tutti i salti e precipizi ancora allo stesso posto. *Golden Axe II* non è un brutto gioco - se non avete il primo è senz'altro un ottimo acquisto - ma non rappresenta un cambiamento sufficiente rispetto al primo per pagarlo tutti quei soldi.

PAUL RAND

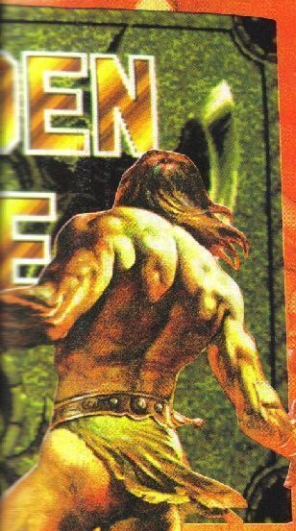


http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW





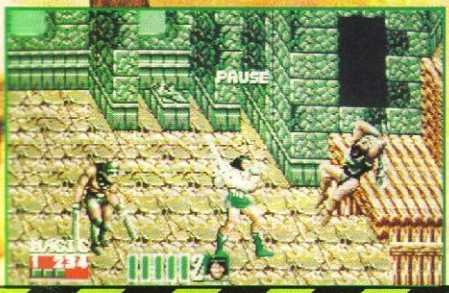






PER I VERI UOMINI

Tanto per rendere la sfida un po' più esaltante, a seconda del grado di difficoltà scelto cambia il numero di livelli: le vecchie signore che giocano in modo Facile dovranno affrontare cinque livelli, mentre i Veri Uomini Coraggiosi potranno visitarne uno extra!



COMMENTO



Golden Axe è stato uno dei migliori squart 'em-up di tutti i tempi, e l'eccitazione qui in ufficio è arrivata a livelli febbrili quando ci siamo visti recapitare questa cartuccia. Acceso il Megadrive ci siamo chiesti: ma è quella giusta? Non è mica l'originale? Beh, potrebbe tranquillamente esserlo stato, visto che *Golden Axe II* offre davvero molto poco di nuovo. Non fraintendetemi, è un gioco davvero fantastico, ma stavamo tutti aspettando dei miglioramenti sostanziosi che semplicemente non ci sono. Tutto quello che si può dire è che è all'altezza dell'originale: non è poco, ma volevamo di più! La grafica è stata leggermente migliorata, i fondali sono belli, il sonoro anche - ma non è abbastanza. Se siete dei nuovi possessori di Megadrive e non avete l'originale ve lo raccomandiamo, altrimenti lasciatelo decisamente perdere...

TIM BOONE

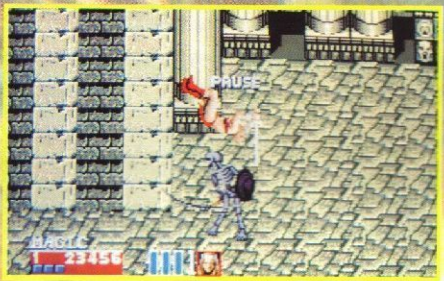
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

GOLDEN AXE II







YAWN... CHE ORE SONO?

Alla fine di ogni quadro potrete osservare i vostri eroi godersi un meritato riposo alla luce di un piccolo focherello. Ben presto però la tranquillità verrà turbata da una torma di maghetti rompiscatole. Ma attenzione: riempiteli di randellate sul cranio e lasceranno cadere cibo e libri magici pronti all'uso!



MAGIA... MAGIA...!

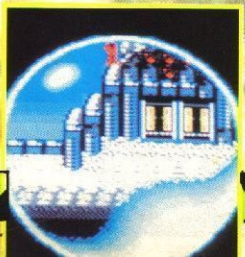
I libri raccolti durante la pennichella interrotta vi torneranno molto utili durante il gioco: più ne avrete, più potente sarà l'incantesimo che potrete lanciare consumando però tutto il materiale cartaceo. Se invece sceglierete "Special Magic" nel menù iniziale potrete usare un libro alla volta - al prezzo di una limitata efficacia, però.



E IL COIN-OP?

Il coin-op di *Golden Axe II*, lo avrete capito, non esiste. E da dove arriva questo *GA II*? Semplice, visto il tremendo successo della versione per Megadrive del famosissimo coin-op uscito nel lontano '86, i responsabili del reparto console dell'impero Sega hanno deciso di sfornare questo prodotto sperando di tirarci su qualche cosa... Mica scemi...





MEGADRIVE

GRAFICA	84
SONORO	74
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	78

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

" Prima gli unici ..... Ora i prima anche con il PC-Engine Duo e il MEGA CD"

SUPER FAMICOM NEO-GEO MEGADRIVE PC-ENGINE

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

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

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

Japanese & American Import

Solo noi vi diamo le novità in anteprima!

SEGA MEGADRIVE

Woodstock	MegaCD	Lire 120.000
Exil		Lire 130.000
Ninja Buraiden		Lire 128.000
Fighting Masters		Lire 100.000
Earnest Evans	MegaCD	Lire 109.000
Sol-Feace	MegaCD	Lire 100.000
Taiheki		Lire 129.000
Undead Line		Lire 129.000
Fetarie	MegaCD	Lire 110.000
Task Force HarrierEX		Lire 125.000
Dahna		Lire 130.000
Sorcer Kingdom		Lire 122.000
F1 Grand Prix Nakajima		Lire 115.000
Double Dragon II		Lire 129.000
I love Donald Duck		Lire 70.000
F1 Circus		Lire 110.000
Golden Axe II		Lire 89.000
Valis		Lire 125.000
Nobunaga		Lire 173.000
Toragia		Lire 130.000
Rangliser		Lire 110.000

GAME GEAR

Donald Duck Lucky Time	Lire 57.000
Aleste	Lire 70.000
Ariel	Lire 67.000
Sonic the Hedgedog	Lire 57.000
Heavy Weight Champ	Lire 62.000
Space Harrier	Lire 52.000

GAMEBOY

Rastan Saga II	Lire 50.000
Rockman World II	Lire 52.000
Namcot Classic	Lire 51.000
Gambare Goemon	Lire 56.000
Chibimaruko II DX World	Lire 56.000
Dodge Boy	Lire 50.000
Highpar Boy	Lire 87.000
SD Gundam Sengokuden	Lire 70.000
Segaya	Lire 53.000
Ultra Man	Lire 51.000

SUPER FAMICOM

Super Commander	Telefonare
Joe & Mac	Lire 139.000
Castelvania	Lire 138.000
Chibimaruko 365 Days	Lire 144.000
Laggoon	Lire 135.000
Otogiriso	Lire 139.000
Super Formation Soccer	Lire 126.000
Lemmings	Lire 139.000
Super Wagyanland	Lire 135.000
F1 Exhaust Heat	Lire 140.000
Dungeon Master	Lire 160.000
Super Pro-Wrestling	Lire 139.000
Dimension Force	Lire 139.000
Super Cinese World	Lire 143.000
Thunder Spirits	Lire 140.000
Nobunaga	Lire 192.000
SD Knight Gundam	Lire 165.000
Super Ghouls'n Ghost III	Lire 159.000

PC-ENGINE

Super Schwarzchild	CD-Rom	Lire 120.000
Bubblegum Crash		Lire 110.000
Nekketsu Soccer	CD-Rom	Lire 89.000
Ranma 1/2	CD-Rom	Lire 105.000
Doraemon Arabian Night		Lire 89.000
Taiheiki	CD-Rom	Lire 105.000
Hino Densetsu	CD-Rom	Lire 110.000
Ballistix		Lire 105.000
Niko Niko Put		Lire 100.000
Spiral Wave		Lire 105.000
Super CD Daisenryaku		Lire 120.000
IQ Panic	CD-Rom	Lire 150.000
Monster Pro-Wrestle		Lire 105.000
Jonlei Story	CD-Rom	Lire 74.000
Super Momo Den II		Lire 104.000
Browning	CD-Rom	Lire 107.000
Zan		Lire 115.000
Dragon Sauber		Lire 104.000
Nariagari Trendy		Lire 89.000

NEO-GEO: News!!_____ Telefonare

A DICEMBRE SIAMO APERTI ANCHE ALLA DOMENICA

-Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera- Servizio Assistenza Tecnica -
Tutti i nostri prodotti sono regolarmente importati dal Giappone & America e perciò prodotti originali

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

SUPER FAMICOM

EPIC/SONY RECORDS

Povero Jerry Boy. Una volta era un'adorabile ragazzino e ora per un terribile scherzo del destino è stato trasformato in un piccolo ammasso di gelatina blu. Il fatto dovrebbe suggerire due cose: una è che non è una cosa che succede normalmente ai bambini, l'altra è che si doveva chiamare Jelly ("gelatinoso") Boy ed è diventato *Jerry Boy*. Il gioco è stato uno dei primi titoli realizzati dalla Sony per il Playstation: la sua macchina CD-Rom Super Famicom-compatibile. La storia: Jerry Boy deve cercare di riacquistare il suo aspetto umano e allo stesso tempo strappare la sua ragazzina dalle grinfie di un mago cattivo e da quelle del bullo del quartiere. Per fare ciò, deve trascinare la sua blobbosa figura in tutta una serie di tortuosi livelli piattaformici pieni di fetenzie. Lungo la strada affronterà problemi all'apparenza insormontabili.

Fortunatamente, Jerry Boy ha un paio di assi nella sua inesistente manica. Può fare salti alla Simeoni e arrampicarsi sui muri come... beh, proprio come un piccolo ammasso di gelatina blu. Infatti, può saltare sulla schiena dei suoi nemici e farli fuori, oppure protuberare la sua gelatinosa proboscide per beffare i cattivi da sotto. E ora vai, piccolo figlio di un blob e reclama la tua vera identità, perché essere un piccolo ammasso di gelatina blu non è vita per un giovane!













COMMENTO



Non condivido completamente il parere del mio socio: *Jerry Boy* è banale, noioso: i livelli sono sempre uguali, l'azione è molto diluita e in generale è poco divertente.

Certo, il protagonista è molto simpatico ed è assolutamente scemo quando si deforma, ma questo non basta a fare un gioco!

C'è da ammettere che l'area di gioco è abbastanza ampia, la grafica è carina (non bellissima) e il sonoro è simpatico: il brutto è che è una vera pena da giocare - Mr. Gelatina è difficilissimo da comandare, si muove in maniera assolutamente *finta* e sbatte in continuazione contro i mostri.

Come se non bastasse è pure un gioco difficile, noioso e sempre uguale.

L'unica cosa carina è mettersi a giocare con la palla di ferro, ovvero sputarla e prenderla al volo a mo' di giocoliere, ma per il resto... Bah, che gioco *medio*...

MARCO AULETTA

BLOB POWER!

Jerry Boy ha varie possibilità di "offesa" quando incontra un nemico: può raccogliere delle palline e lanciarle ai maledetti, oppure saltar loro sulla testa e spiaccicarli al suolo. Ma la sua arma più divertente è il naso allungabile. Mentre salta, può protuberare il naso ad alta velocità e eliminare i cattivi sopra di lui. Questa caratteristica è fondamentale per sconfiggere le fetenzie di fine livello.



SUPERGRAZIE
A Console Generation per averci fornito la cartuccia!

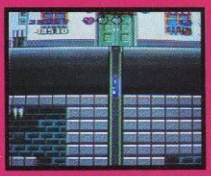
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

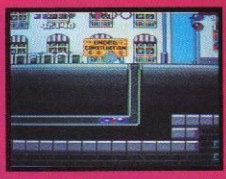
http://www.old-computer-mags.com/

REVIEW

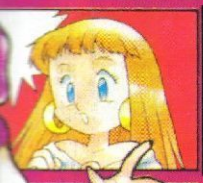
Boy

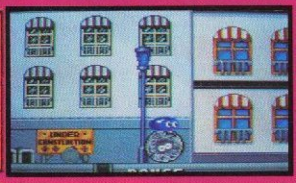


















UNA STORIA TRISTE

La storia di *Jerry Boy* è una delle più tristi mai sentite: un mago cattivo vuole rapire dei bambini, ma Jerry Boy gli si oppone. L'amore che prova per la sua ragazza infastidisce il mago, che chiede aiuto al bullo della scuola, anch'egli innamorato della ragazza di Jerry. Il mago allora rapisce la tipa di Jerry e per impedirgli di salvarla lo trasforma in un piccolo ammasso di gelatina blu. Durante il gioco si vedrà l'eroe che incontra i suoi amici e genitori, ma nessuno lo riconosce: una scena veramente lacrimevole! Ad un certo punto trova persino i suoi genitori in macchina, e dopo averli raggiunti se li vede rombare via lasciando solo una nuvola di polvere. L'unico a riconoscerlo è il suo cagnolino. Boo hoo, sob, sob!



COMMENTO



Cioè tipo, hai capito, io Blobbe me lo vedo tuttiggiorni eqquindi me piace 'na cifra, hai capito... ehm, devo aver sintonizzato male il lobo parietale. Volevo dire: *Jerry Boy* è divertente! Metà del divertimento è costitutita dallo sperimentare tutte le potenzialità del piccolo tetente ammasso di ectoplasma (scusate ma le storie tristi come quelle di *Jerry Boy* mi ispirano violenza). Spiaccicarlo sulle pareti, vederlo oblungarsi nelle tubazioni, sputacchiarlo sopra i nemici. Troppo scemo! E troppo bello! Il bel mucchio di stanze e livelli nascosti dovrebbe soddisfare i piattaformisti più incalliti. La grafica direi che è mariesca con fondali idilliaco-tenerosi, e le musiche non sono da meno: tutto insomma concorre a enfatizzare la simpatia del blobboide, che già era immediatissima. Che continuino così!

PAOLO CARDILLO





FAMICOM

GRAFICA	88
SONORO	79
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	**82**

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

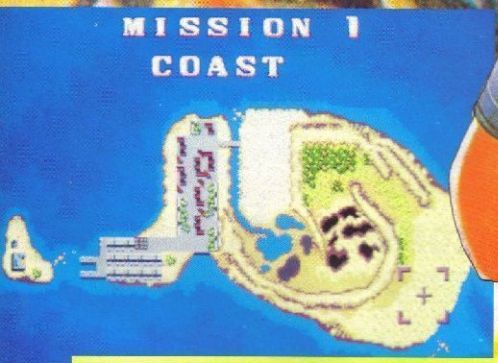
REVIEW

MEGADRIVE

SEGA

Disastro! Il Presidente degli USA è stato rapito da una banda di terroristi disperati che ora lo tiene in ostaggio! Che si può fare? Un assalto "alla Rambo" con l'esercito regolare è fuori questione, e non è proprio il caso di mettersi a fare i diplomatici. Il capo del servizio di sicurezza può fare una sola cosa: contattare il mercenario più in gamba disponibile sulla piazza, promettergli una vagonata di soldi e spedirlo a liberare il Presidente!

Ovviamente il vostro compito è di indossare i panni del soldato di fortuna in questa conversione per Megadrive del celebre coin-op Capcom. Ma attenzione: i nemici vi si faranno incontro rapidi e agguerriti con tutti i mezzi di trasporto a loro disposizione e con l'unico scopo di farvi la pelle. Sta a voi fare in modo che i loro piani falliscano semplicemente facendo saltar loro le cervella...



MELIUS ABUNDARE...

Come nella maggior parte delle conversioni da coin-op per Megadrive, la cartuccia di *Mercs* vi offre più dell'originale! Infatti, oltre al gioco normale avrete l'opzione "Original", che vi presenta un arcade adventure totalmente nuovo!



▲ L'hovercraft è ideale per fare del danno ad alta velocità.

MEGADRIVE

GRAFICA	90
SONORO	77
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	90

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

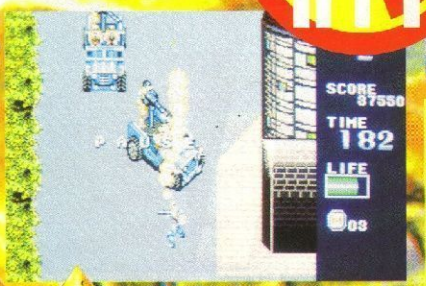


◀Il lanciafiamme è ottimo per eliminare i nemici di fine livello.

Il metodo originale per fare il cibo precotto in ▼ scatola!



CVG HIT



MELIUS BLASTARE...

Mentre nella maggior parte dei giochi di questo genere basta correre in giro e sparare a tutto ciò che si muove, *Mercs* offre alcune piacevoli innovazioni come la possibilità di saltare su un veicolo abbandonato. Fra i mezzi a disposizione ci sono carri armati, navi e jeep, tutti equipaggiati con un armamento terrificante. Inoltre, ci sono un paio di torrette mitragliatrici di cui, potrete prendere possesso per provocare distruzioni & esplosioni degne del miglior film di Schwarzenegger!



MELIUS VIVERE...

Le vite extra sono per i gatti, non per i mercenari! Il nostro eroe ha infatti una barra d'energia che può essere aumentata solo raccogliendo i kit di pronto soccorso e il cibo disseminati qua e là lungo il tragitto. Alcuni bonus speciali permettono invece di cambiare le dimensioni della barra in questione così da poter raccogliere una quantità maggiore d'energia e vivere più a lungo!

▼ Un'altro motociclista arrosto...



COMMENTO

Altro che computer! Questa per console è sicuramente la miglior conversione di *Mercs* che abbia mai visto: oltre a un'ottima replica del coin-op c'è anche il modo "original", che è praticamente un secondo gioco completo. La grafica è quella a cui ormai il Megadrive ci ha abituato da tempo: dettagliata, colorata e con un sacco di roba che si muove contemporaneamente. Mancano delle musiche degne di nota, ma gli appassionati di questo tipo di giochi non ne sentiranno certo la mancanza, in mezzo alle esplosioni e gli spari. L'unico dubbio che avevo riguardava la difficoltà, che mostra delle improvvise e letali impennate di tanto in tanto, ma un po' di pratica è bastata per superarlo. Se vi piace il genere non potete proprio lasciarvi scappare *Mercs*.

FABIO ROSSI

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

GENTE motori AUTO IN FUORISTRADA



È IN EDICOLA IL NUMERO DI DICEMBRE/GENNAIO

Rusconi Editore

Rusconi AD

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

"QUANDO SI AMA: 909ª puntata. La Tempest organizza un party per presentare Abril (Marisol Massey), la modella che deve lanciare il loro nuovo prodotto. Al ricevimento interviene anche dave Hammond, che vuole in tutti i modi stare vicino al figlio Jack Forbes (Perry Stevens)." Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica al mondo che vi tiene al corrente delle vicissitudini dei vostri beniamini! Questo mese diamo un taglio alle ciance: ricordo solo l'indirizzo (C+VG - PLAYMASTER - C/O G.E. JACKSON - VIA POLA 9 20124 MILANO) e come mi chiamo: sono stato investito da un treno. Aloha.

TUTTI I FORMATI

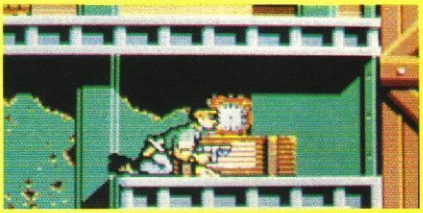
FANTASY WORLD DIZZY

Yuppie! Questo stratondissimo platform cum adventure oramai non ha più segreti, grazie a questa soluzione e al cheat mode! Per avere vite infinite, scrivete **IMMORTAL** nella schermata dei punteggi e cominciate a giocare. Per prima cosa date la mela al troll, raccogliete il pane e tirate l'acqua sul camino. Raccogliete il macigno. Date il pane al topo, saltate il pozzo con i coccodrilli e raccogliete l'altro macigno. Tornate indietro e ammollate i due sassolini sulle scale, salite fino all'interruttore e premete fuoco. Saltate verso l'alto e poi verso destra e lasciate perdere Denzil!

Saltate sul tavolo e camminate verso sinistra più che potete senza cadere, saltate a sinistra, saltate a destra e camminate, saltate per raccogliere la chiave. Saltate indietro e poi su, raccogliete l'osso e continuate a camminare fino ai portici ai piedi del castello, passateci attraverso e saltate nella tana di Amorog. Camminate a destra, raccogliete il masso e lasciate l'osso. Saltate fuori dal pozzo e tornate indietro, raccogliete un'altro masso, saltate sopra la tana di Amorog, andate a sinistra, buttate i sassi nel fiume e tornate indietro per raccogliere quello rimasto. A questo punto l'acqua salirà permettendovi di arrivare fino all'altra sponda.

Prendete la pozione da Dozy. Tornate fino al pozzo dei coccodrilli, saltatelo e andate dal drago. Lasciategli la pozione vicino e passategli attraverso e raccogliete il sacco. Andate alla base della casa sull'albero, raccogliete la mucca, scalate l'albero e andate da Nonno Dizzy per raccogliere il piede di porco e un'altro aggeggio. Andate a destra, raccogliete il battente e continuate ad andare a destra fino alla base del vulcano per raccogliere una chiave. Tornate al pozzo, usate il piede di porco e vi ritroverete in un nuovo mondo! Salite sul barile e saltate sul tetto della chiesa, entrateci e raccogliete l'ultima chiave. Andate fino al mercato e date al negoziante la mucca. Vi darà un fagiolo, dopodiché tornate al pozzo e andate fino al palazzo. Mettete le chiavi nelle scatole e quando appare un messaggio per quattro volte andate dal drago e raccogliete l'uovo, rimettetelo giù, usate l'aggeggio di cui sopra per rimuovere le macerie e raccogliete il tappeto. Salite, lasciate cadere il fagiolo nella mangiatoia. Ritornate al castello e lasciate cadere il battente vicino alla porta. Raccogliete il secchio e tornate alla base del vulcano, riempite il secchio nell'acqua e lasciatelo cadere nella mangiatoia. Scalate la pianta di fagioli e saltate sulle nuvole. Andate fino al castello (sempre sulle nuvole), lasciate cadere il tappeto sulle punte e saltate, andate a destra, saltate a sinistra, evitate le punte e saltate in alto a destra, lasciatevi cadere sempre a destra e camminate fino alla gabbia. premete fuoco, aspettate che venga da voi e premete di nuovo fuoco. That's all folks!

AMIGA



NAVY SEALS

Papparappapaparapaaaaa! Finalmente un cheat mode per questo mediocre ma difficilissimo gioco! Se volete blastare in tutta tranquillità i vari libanesi, cercate di ottenere un buon punteggio e scrivete al posto del vostro nome **PYBOYS**. A questo punto, durante il gioco premete **H** e **ESC** per saltare i livelli!

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AMIGA

R-TYPE II

Certo, non è un gioco eccezionale, ma è divertente e quello che conta di più è anche giocabile. Grosso neo è la difficoltà: che barba infatti riiniziare da capo ogni livello! Se volete rimediare, date la pausa, tenete premuto il pulsante sinistro del mouse e premete **F1**. Il bordo diventerà verde e voi sarete invincibili...



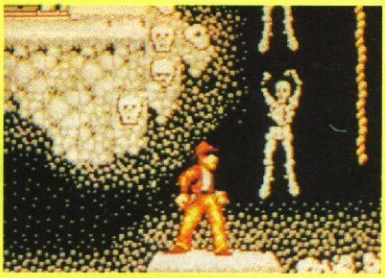


CAR-VUP

Provate un po' questi codici per questo divertentissimo platform game della Core - ma mi raccomando, scriveteli nella tabella dei punteggi!
WHOOPSIE vi permette di cominciare dal livello preistorico.
WHOAARRGGH vi rende più veloci.
PUSSYCAT vi regala nove vite.

NDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Il platform, ovviamente! Scrivete **SILLYNAM** al posto del vostro nome per avere vite infinite.



LEMMINGS

Poco prima che uscisse il famigerato data-disk, ecco un cheat mode che passerà alla storia: nella schermata dei titoli scrivete **FQUIGGLY** per un effetto incredibile...

JAMES POND

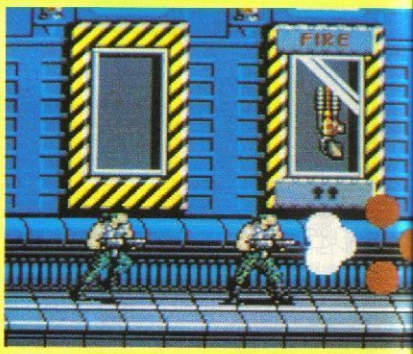
Senza dubbio preferiamo *Robocod* (anche se lo scroll quando va veloce fa schifo): niente ci impedisce però di giocare a questo strano giochino dai colori un po' acidi. Occhei, lesgò!
Scrivete **MR2** e avrete vite infinite. Una volta fatto questo, premete **D** e si aprirà l'uscita. Premete **Z** per il primo livello, **X** per il secondo e così via con tutti i tasti dell'ultima fila (CVBN...).



COMMODORE 64

MIDNIGHT RESISTANCE

Questo gioco è letteralmente galattico, date retta a me, e se lo volete finire non avrete altro da fare che scrivere **SIAMESE** nello schermo dei punteggi, imbracciare il joystick e cominciare a dar fuoco ai carriarmati!



NEW ZEALAND STORY

A grande richiesta ecco un trucco per questo famosissimo platform game che da parte mia non ha ricevuto una calorosa accoglienza (lo odio). Pigiate TUTTI i pulsanti della tastiera finché lo schermo non diventa grigio e premete il tasto in alto a sinistra per skippare i livelli!

KLAX

Sicuramente lo sapete già - nonostante tutto io non mi fido e ve lo dico lo stesso: se, appena iniziato, scegliete di partire dal livello 11, facendo una grande X di un colore solo vi ritroverete semi-automaticamente al livello 56.



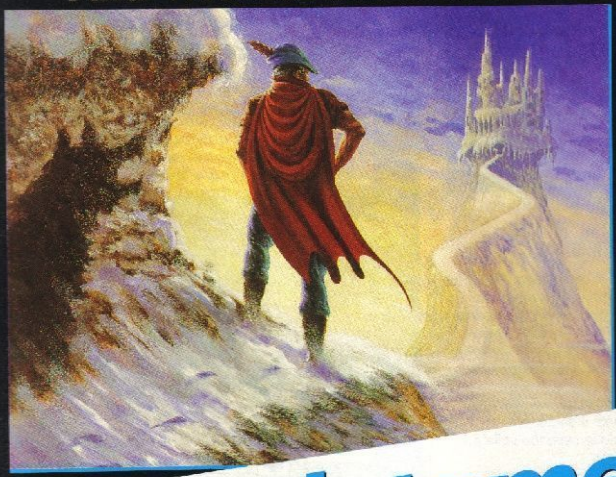
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...



Da novembre per
PC-VGA 256 colori.
Presto anche perAMIGA

SIERRA®

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

Per qualunque
informazione
telefonate a: LEADER
0332/212255

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.old-computer-mags.com/ UZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASCI http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

AMSTRAD

DYNASTY WARS

Per arrivare al quadro finale e potersi confrontare con la perfida Alexis, pigiate **SHIFT** e **0** (zero) durante il gioco per saltare i vari livelli.



MIDNIGHT RESISTANCE

Nello schermo dei titoli pigiate contemporaneamente i tasti **R**, **G**, **N** per avere vite illimitate (e sono tante). Ah, fosse sempre così facile...

SOLOMON'S KEY

Scrivete **CAZZ** (ehm) nello schermo dei titoli per avere vite infinite e un sacco di grattacapi. Ve la siete voluta!!!



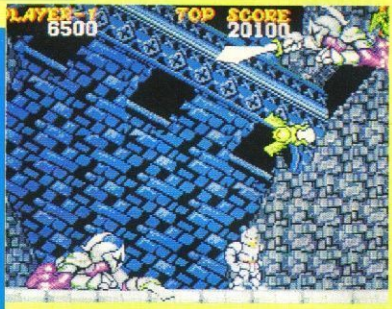
NINTENDO

GHOSTS 'N' GOBLINS

Ok, fino ad ora c'è stata un po' di confusione. Per farmi perdonare però ho questi trucchetti che dovrebbero tornare utili: selezionate quanti giocatori vi va, e prima di premere **START** pigiate **DESTRA** tre volte, **B** tre volte, **SU** e poi **B** tre volte, **SINISTRA** e poi **B** tre volte, **GIU'** e **B** tre volte e pigiate **START**. Ora selezionate il livello di partenza!

Inoltre, se volete finire il gioco rapidamente fate così: selezionate il livello sette, menate il demone, riselezionatelo ancora, menatelo la seconda volta e... voilà, il gioco è fatto!





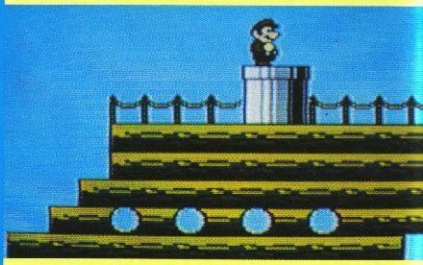
KID ICARUS

Per essere quasi invincibile e avere in genere un casino di armi, usate come password **ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS**. Urca!

SUPER MARIO BROS 2

Yeeeaaahhh! Se volete rispolverare questo fantastico gioco superato solo dai suoi due successori e magari finirlo se non ci siete riusciti (buuu! vergogna!) eccovi un po' di warp!

C'è un warp nel livello 1-3. Raccogliete una pozione rossa e buttatela sul vaso rosso e bianco. Entrate nella porta, entrate nel vaso e vi ritroverete al 4-1. Al 4-2 c'è invece un warp per il 6-1 - il metodo è lo stesso e il vaso è nascosto sotto una sezione di strada che è in un isola separata dal resto, mentre la pozione è su un'isola a tre strati. Inoltre al livello 5-3 troverete un ulteriore warp per il... non lo so, comunque dovrete andare un casino avanti nel livello, raccogliere la pozione e tornare indietro al vaso che è vicino all'inizio. Per poter tornare indietro dovrete saltare in alto con la tecnica della "concentrazione".

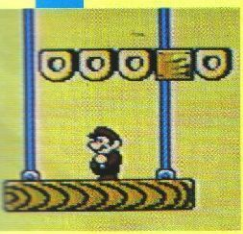




http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



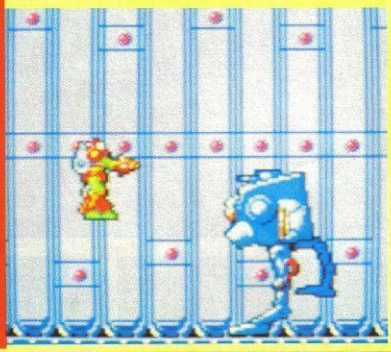




SEGA

TRANSBOT

Questo orribile gioco sarebbe meglio non fosse mai esistito, e se lo avete comprato meritate la stessa frase. COMUNQUE, eccovi un trucco per alleviare le vostre pene: prima di accendere schiaffate dentro tutti e due i joypad, accendete e tenete premuti i due pulsanti sul primo controller. Quando sarà apparso lo schermo dei titoli potrete notare quattro opzioni segrete: settatele tutte ON e avrete tutto infinito durante il gioco (vite, energia, noia ecc...).
Oppure, provate questo: inserire la cartuccia nel Master System, accendetelo, toglietela e tiratela dalla finestra mirando al palazzo più lontano. Spegnete il Master System, inserite la cartuccia di *Sonic*, accendete il tutto e cominciate a giocare.



GOLDEN AXE

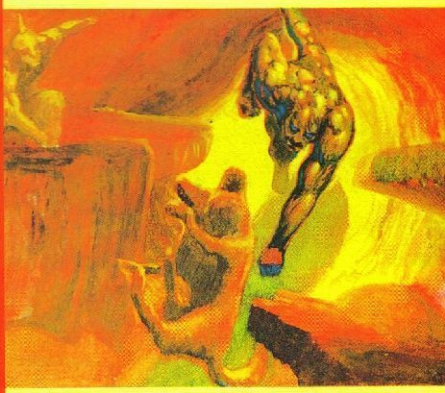
Ecco un bel tip per il miglior beat'em up-per Master System sul mercato: se avete finito i crediti, pigiate **SU** sul pad insieme ai due pulsanti per averne uno extra. Funziona una sola volta, sfortunatamente...





ALTERED BEAST

Cominciate a giocare normalmente, andate più avanti che potete e al Game Over provate questo: pigiate **GIU'** e i due bottoni per un po' di secondi, e dovreste avere un credito extra! Funziona solo tre volte, ma chi si lamenta?



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

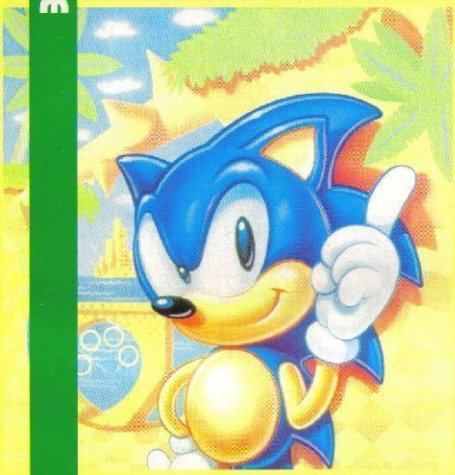
http://www.old-computer-mags.com/

ARNOLD PALMER GOLF

E' un uccello? E' un aereo? E' un pallone frenato? CRASH! No, è una pallina da golf. Per provare emozioni supersoniche in questo gioco, inserite **EVE** al posto del vostro nome e potrete scagliare la pallina a distanze indicibili. Per il momento il record è 565 yard con un legno uno...

SONIC THE HEDGEHOG

Voletequalchetruccoperilgiocopiùvelocedelmondo? Beh, lasciatemi tradurre dal giapponese quelli per *F1 Circus 91* e li avrete... Invece, se volete dei trucchi per









Sonic, provate questi per selezionare gli schermi segreti:

1 **SU GIU' SINISTRA DESTRA A C B C A START**
2 **A C B C A SU GIU' SINISTRA DESTRA A C B C A START**
3 **SU GIU' SISNISTRA DESTRA A C B C A A C B C A START**

Invece del punteggio ci dovrebbero essere delle lettere casuali. Premete **B** per trasformare Sonic in un anello, pigiatelo ancora per trasformarlo di nuovo o pigiate **C** per sceglierlo e avere vite infinite. Mentre siete invincibili, date la pausa e premete **C** per vedere l'animazione quadro per quadro, **B** per l'azione "moviolata". Divertitevi.



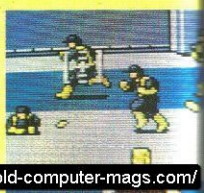


DYNAMITE DUKE

Ultraveloce: premete **C** dieci volte e pigiate **START**. Avrete un bel po' di opzioni per taroccare il gioco! Urrà!







http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ESCLUSIVO!!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO



DA

B.C.S.



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

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2;0 1MB	L. 790.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	L. 300.000
A500 1MB, 1084S COLORE	L. 1.200.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	L. 280.000
A500 1MB, 1230, 1084S	L. 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	L. 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.350.000	SOUND BLASTER	L. 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	L. 1.650.000	VIDEON III PER AMIGA	L. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	L. 1.800.000	HD PER A500 GVP DA.....	L. 890.000
A3000.....	TELEFONARE	MODEM SMARTLINK 1200B	L. 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 1.450.000
AT368/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 4.700.000
PORTATILE COMMODORE VGA HD20MB 1FD	L. 3.650.000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	L. 4.950.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

...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

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

DIVERTIMENTO PORTATILE

Ciao a tutti! L'avvenimento non videogiochistico di questo mese (sto scrivendo a Dicembre)è senza dubbio l'uscita - dopo mesi e mesi di trepida attesa - nelle sale italiane di *Terminator* 2: Fabio, Paolo e io l'avevamo già visto a Londra a settembre, ma Marco ci ha letteramente assillato per tutti i giorni che precedevano la prima visione... E voi siete andati a vederlo? Non male come effetti speciali, vero? Con tutto quello che hanno speso vorrei anche vedere...

A proposito di spese folli: vi siete beccati il video di Michael Jackson? Peccato che la tanto reclamizzata "versione integrale" di *Black or White* non sia ancora stata trasmessa (o manca la parte con Bart Simpson o quella con l'auto - decidetevi una buona volta!). Fatta questa piccola rimostranza, torniamo alle cose serie: continuano ad affluire più copiose che mai le vostre Top Ten, continuate così! L'indirizzo è sempre lo stesso:

DIVERTIMENTO PORTATILE
C+VG - GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

Scritto? Bene, allora anche per questo mese il mio dovere l'ho fatto; a risentirci fra trenta giorni! Bye!

SIMON "T-800" CROSIGNANI

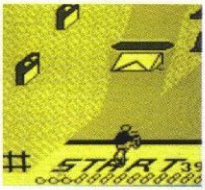
PAPERBOY

MINDSCAPE - GAMEBOY

Era una notte buia e tempestosa... Evitando un paio di loschi figuri penetrai nella sala giochi più "in" della metropoli e lì lo vidi: il coin-op con il comando più assurdo della storia dei videogiochi, un manubrio di bicicletta!

Introduzione assurda per un gioco fantastico - *Paperboy* - che ha fatto passare più di una notte insonne ai videogiocatori di tutto il mondo. Per i pochissimi che non lo conoscessero, questo gioco vi mette nei panni di un ragazzo addetto alle consegne dei quotidiani che, in sella a una BMX, deve lanciare il giornale fresco di stampa sulla soglia di casa degli abbonati evitando di commettere danni irreparabili quali la rottura





delle finestre o la distruzione di giardini danni questi che porterebbero alla perdita di clienti. Nel frattempo è necessario schivare automobiline radiocomandate, tricicli impazziti e altri ostacoli messi apposta sul tragitto solamente per darvi fastidio.

Paperboy detiene un altro record, oltre a quello del sistema di controllo più assurdo: è uno dei giochi convertiti sul maggior numero di computer e console di questo mondo e, in generale, è sempre riuscito abbastanza bene. Questa versione Gameboy *non* è l'eccezione che conferma la regola: lo scrolling è fluido, la grafica è buona e, quel che più conta, l'azione non risulta mai confusionaria, rendendo il tutto davvero giocabile. Un acquisto indispensabile per i fan del coin-op, soprattutto considerando che le istruzioni sono state tradotte dal giapponese in italiano grazie alla sapiente opera della Leader.

GLOBALE 89%

ALTERED SPACE

IMAGESOFT - GAMEBOY

Ho visto di tutto sul Gameboy: shoot 'em up parallattici, puzzle game con miliardi di livelli, simulazioni degli sport più assurdi... Ma un arcade adventure isometrico - e pure bello - davvero mancava. Era dai tempi di *Head over Heels* e *Alien 8* sullo Spectrum che non mi facevo coinvolgere così tanto da un gioco di questo genere!

Ambientato in un ipotetico futuro, *Altered Space* - non a caso sottotitolato *A 3D Alien Adventure* - vede protagonista Humprey, un astronauta atterrato su Marte e fatto prigioniero dai temibili alieni Zac (hmmm... Zac, alieni, Marte... tutto ciò mi ricorda qualcosa...) all'interno di una loro fortezza.

Raccogliendo gli oggetti disseminati un po' ovunque, districandosi all'interno della labirintica fortezza ed evitando di essere ucciso



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

dai temibili alieni, Humprey deve guadagnarsi l'uscita possibilmente senza lasciarci le penne.

Altered Space è il "gioco gustoso" del mese: ha una grafica strepitosa, un sonoro orecchiabile e, soprattutto, una giocabilità e una longevità incredibili. Se avete avanzato qualche soldo dalle dispendiosissime settimane bianche adesso sapete che gioco comprare...

GLOBALE **95%**



AEROSTAR

VIC TOKAI - GAMEBOY

In questo ultimo periodo c'è stato un fiorire di shoot 'em up per il portatile della Nintendo, ma nella maggioranza dei casi si è trattato di sparatutto a scrolling orizzontale con le solite astronavi, i soliti power up, i soliti nemici di fine livello (alla *R-Type*, tanto per intenderci): *Aerostar* si differenzia almeno in parte da questo obsoleto genere di gioco, in quanto appartenente a un altra categoria di videogames ancora più inflazionata, gli shoot 'em up a scrolling verticale con le solite astronavi, i soliti power up, i soliti nemici di fine livello. In realtà qualche piccola innovazione c'è anche perché *Aerostar* assomiglia molto pure a *Led Storm*: il vostro veicolo infatti è un normale mezzo terrestre che può però staccarsi dal suolo per pochi secondi.

Questa caratteristica diventa assai utile quando si tratta di scavalcare burroni, barriere naturali e altre amenità e in molti casi è indispensabile per recuperare bonus e armi extra.

Nonostante la banalità del concept *Aerostar* è un buon giochino: la grafica e il sonoro sono buoni, lo scrolling è lento ma fluido e la giocabilità è discreta. Se vi piace questo genere di giochi e avete un Gameboy adesso sapete cosa comprare.

GLOBALE **90%**

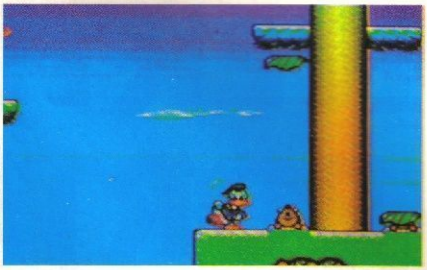
SONIC THE HEDGEHOG

SEGA - GAMEGEAR

E' uscito sul Megadrive, è stato convertito sul Master System e ovviamente non poteva non arrivare anche sul Gamegear: stiamo parlando del porcospino più amato della storia dei videogiochi, *Sonic* "piùvelocedellaluce" *the Hedgehog*. Il gioco è, in linea di massima, identico alla sua controparte per Master System: nei panni dell'esseroide blu dovete disintegrare un certo numero di robot al cui interno sono fatti prigionieri gli amici di Sonic. Il tutto in un platform game velocissimo, coloratissimo e fluidissimo, pieno zeppo di bonus, power up e altre amenità.

Che dire di *Sonic*? Rispetto alla versione Megadrive i livelli sono più corti e manca un attimino di varietà, ma considerando la velocità del gioco e soprattutto visto che gli stage sono in larga parte diversi da quelli del sedici bit di casa Sega, questo è un acquisto pressoché obbligato. Compratelo al volo.

GLOBALE **94%**



THE LUCKY DIME

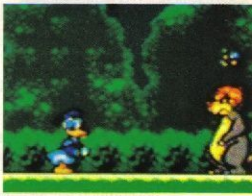
SEGA - GAMEGEAR

Dopo *Sonic*, un altro gioco convertito direttamente da Megadrive a Master System a Gamegear: in questo caso però *The Lucky Dime* è di gran lunga differente da *Quackshot* (questo il nome della versione Megadrive). L'unica caratteristica invariata è la scelta del protagonista, il mitico Paperino: il nostro eroe deve attraversare tre livelli - che rappresentano altrettanti ambienti del continente americano - sfidando bestie feroci e ostacoli vari e cercare di recuperare i tre pezzi della Numero Uno, la moneta che ha consentito a Paperon de Paperoni di diventare il bipede più creso del mondo. Il prezioso cimelio infatti è stato rubato dalla malefica Amelia subito dopo esser stata regalata da Pdp ai tre nipotini.

The Lucky Dime è il tipico platform nipponico: bella grafica, bello scrolling, buona giocabilità... Gli unici difetti - che contribuiscono però a diminuire il globale della conversione - sono a mio giudizio l'eccessiva monotonia del gioco e il numero limitato dei nemici (quattro o cinque) che popolano ogni livello. A parte questo *The Lucky Dime* è un titolo medioalto che merita di essere preso in considerazione.

GLOBALE **90%**







http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

DIVERTIMENTO PORTATILE

TOP TEN GAMEBOY

1) SUPER MARIOLAND
2) WWF SUPERSTARS
3) NEMESIS 2
4) BUBBLE BOBBLE
5) SNOW BROS JR.
6) WORLD CUP
7) SUPER R.C. PRO AM
8) DRAGON'S LAIR
9) R-TYPE
10) TETRIS

TOP TEN LYNX

1) NINJA GAIDEN
2) SLIME WORLD
3) KLAX
4) APB
5) GAUNTLET
6) RYGAR
7) SHANGAI
8) PACLAND
9) WARBIRDS
10) SCRAPYARD DOG

TOP TEN GAMEGEAR

1) CASTLE OF ILLUSION
2) WONDER BOY
3) OUT RUN
4) G-LOC
5) GG SHINOBI
6) FANTASY ZONE
7) DEVILISH
8) RYUKYU
9) SUPER GOLF
10) RASTAN SAGA



NINJA GAIDEN GG

SEGA - GAMEGEAR

Come ultimo titolo questo mese ci occupiamo di un bel picchiaduro dal background ultrapiatto, ma dalla realizzazione notevolissima.

Ninja Gaiden GG è il solito beat 'em up a scrolling orizzontale con i tipici nemici di fine livello più cattivi che mai e con il solito guerriero ninja che, invece di starsene a casa a vedere l'ultima serie di Miami Vice, decide di andare in giro a fare a fettine un po' di persone.

Se tralasciamo la poca fantasia dimostrata dai game designer della Sega, *Ninja Gaiden* è massiccio: grafica curata, sonoro atmosferico, giocabilità e longevità eccelse.

E' un peccato che non si siano spremuti un attimino di più per inventare qualcosa di originale, ma d'altronde non si può aver tutto dalla vita... Ah, a proposito: non fatevi ingannare dal titolo. Questo *Ninja Gaiden* non c'entra nulla con l'omonimo per Lynx!

GLOBALE **88%**

GRAZIE!

A Console Generation, Micromania e Computerland per i giochi qui recensiti.

ECCEZIONALE

SCONTO DEL 10% SU SOFTWARE ORIGINALE PRESENTANDO QUESTO TAGLIANDO PRESSO I PUNTI VENDITA "GRUPPO VIDEOGIOCANDO"

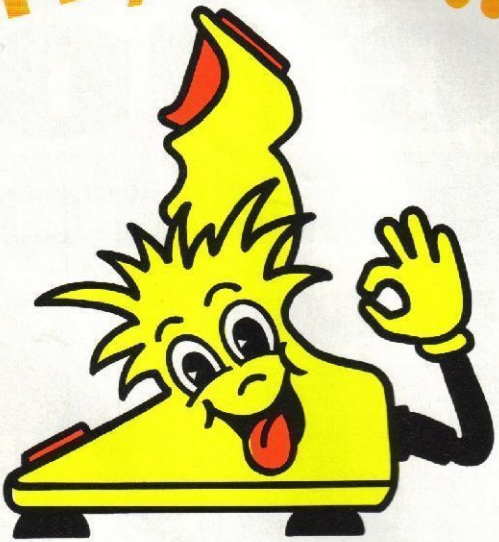
GLI INDIRIZZI NELLA PAGINA ACCANTO

C+VG

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

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:
asal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense,

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

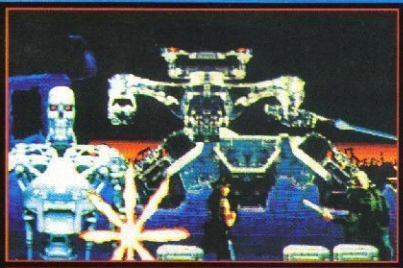
http://www.old-computer-mags.com/

ARCADE ACTION

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

Cosaaaaah? Non avete ancora visto *Terminator 2*?
In Inghilterra è il film che va per la maggiore, tanto che il coro più diffuso negli stadi inglesi attualmente è "chi non salta è un Terminator"... e secondo Julian Rignall "chi non l'ha visto o è completamente stupido o ha meno di quindici anni"!

Il film è veramente stupefacente, con state-of-the-art-ilioni di effetti speciali e un'azione travolgente, perfetta per essere riprodotta in un videogioco. I furbacchioni che si sono accaparrati i diritti del film sono quelli della Midway, che hanno scodellato un coin-op del genere *Operation Wolf* con due mitragliatori come quelli del film, con i quali bisogna fare marmellata dei cattivi di turno. E c'è proprio da divertirsi: compaiono a tonnellate!







DELIZIE DIGITALI

Usando mirabolanti tecniche di digitalizzazione, la Midway ha incorporato nel gioco spezzoni di film con il relativo sonoro. Il risultato è spettacolare, con sprite e pezzi del "set" completamente riconoscibili; l'animazione realistica e i terrificanti effetti sono una vera manna per la vista e l'udito.

COME ESSERE DENTRO IL FILM!

Il gioco segue liberamente la trama del film: uno o due giocatori combattono con John Connor, leader della resistenza umana. L'obiettivo è dapprima eliminare gli emissari dello Skynet in una battaglia simile a quella dell'inizio di *T2*, poi infiltrarsi nel quartier generale nemico e prendere il controllo della macchina del tempo, per tornare nel passato.

Qui i giocatori devono proteggere Sarah e il giovane John Connor, distruggere i Laboratori Cyberdyne e finalmente abbattere il T-1000!

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

TERMINATOR 2

MIDWAY





COMMENTO

Il povero Jazza deve essere stato morso da una tarantola ultimamente: come spiegare altrimenti la sua acidità nel giudicare questo *T2JD*, liquidato con un "non ci farete più di un paio di partite, giusto per vedere la grafica"? Personalmente non l'avevo considerato più di tanto all'Enada, ma ho avuto modo di ricredermi provandolo al Miplay, e ho così capito il motivo per cui era stato eletto "miglior videogioco" all'Amoa di Las Vegas di settembre! La grafica è qualcosa di fantascientifico e travolgente, il sonoro non è da meno, ma la cosa migliore è che coinvolge, viene voglia di vedere "come andrà a finire". Se esiste la possibilità di escludere il "continue", *T2JD* potrebbe far parte della categoria dei grandi classici da ricordare. Non mi interessa che questo sia un clone di *Operation Wolf*, che sfrutti un concetto già vecchio di quattro anni, come dice Jaz Rignall: l'importante è il fatto che *T2JD* risulta più divertente, così come ad esempio *Street Fighter II* è meglio del genitore!

Maurizio Miccoli

COIN OP

GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	76

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

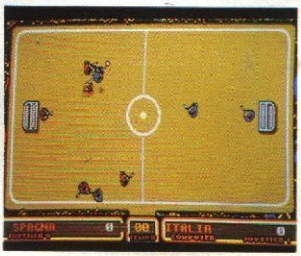
AUREA DISTRIBUZIONE

Presenta:

Franco Girardelli HOCKEY



Si cercano agenti per zone libere



E' più veloce di qualsiasi altra **SIMULAZIONE SPORTIVA!!!!!!** Per vincere dovrai ricorrere a tutte le tue risorse in fatto di **ABILITA' e RIFLESSI.** Le stesse doti che hanno fatto di **FRANCO GIRARDELLI** uno dei più grandi atleti dell'**HOCKEY** Europeo.

AUREA DISTRIBUZIONE

AUREA DISTRIBUZIONE - Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel. 030 / 2400560 - Fax 035 / 23630

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

KILLED GAMES

INSERT COIN



Questo mese c'era talmente tanta carne al fuoco che si è bruciata!
Non ci credete?

Vi ricordate che il mese scorso vi annunciai uno speciale su Hyper Sports? Ebbene, vi dirò solo che il "delitto" doveva essere consumato a Canegrate, a casa di Stefano Meraviglia, che aveva acquistato il coin-op in questione. Per risolvere il problema di superare la storica barriera dei 45' nel nuoto era stato collegato al gioco un Commodore 64, con un programma che "correva" al posto nostro; purtroppo però è accaduto che dopo essere riusciti una volta nell'impresa, Hyper Sports ha cominciato a "dare i numeri", e di lì a qualche minuto è andato in tilt, facendo "bruciare" il povero C64. Il gioco stesso ha resistito pochi giorni ancora, per cui ora è tutto in riparazione, e la recensione è rimandata a data da destinarsi, cioè sino a quando troveremo un altro volontario disposto a rischiare il proprio computer... Vi assicuro che non vi farò più anticipazioni, viste le conseguenze: pare che qualcuno voglia misurare la mia capacità in "GufoWatt"!

Come al solito i miei pezzi sono gli ultimi ad essere consegnati (record mondiale eguagliato, caro Fabio!), ma anche questo mese sono riuscito ad escogitare una scusa quasi accettabile: il Miplay, svoltosi a Milano dal 4 al 7 dicembre. Questa mostra è stata organizzata da un nuovo sindacato del settore, il Sindaut, che in poco più di un anno - è sorto il 24 novembre 1990, sulla "spinta" del giornale Mondo Automatico - ha raccolto circa un migliaio di operatori, si è affiliato alla CISL, ha presentato un progetto di legge con cui chiede l'istituzione di un "Albo dei Gestori" e l'estensione del concetto di premio - così come è già accettato nei luna-park - nei bar di tutt'Italia. Il Miplay era quindi un po' una festa di compleanno, per cui aveva anche alcuni aspetti coreografici ben curati, nonostante fosse una "prima edizione" ancora in fase di rodaggio, ma logicamente non poteva presentare grosse novità, se non quelle già viste all'Enada, proprio per la data scelta, posta a ridosso dell'Amusexpo di Parigi.

Quindi vi citerò solo il fatto che Il Neo-Geo comincia a fare sul serio, con alcuni giochi eccellenti (vedi Fatal Fury, clone di Street Fighter II), e che sta arrivando in Italia un nuovo sistema a schede, il TourVision, con un catalogo di 250 videogiochi!
Ed ora largo alla leggenda!

Maurizio Miccoli

DRAGON'S LAIR II

(LELAND 1991)

Settembre 1984: in un'intervista apparsa sul n° 18 della mitica rivista *VideoGiochi* l'allora quarantaseienne animatore **Don Bluth**, colui che aveva messo alla luce i due lasergame più famosi, *Dragon's Lair* e *Space Ace*, dichiarava ormai imminente la realizzazione di *Time Warp*, nel quale il buon vecchio Dirk avrebbe viaggiato attraverso il tempo grazie a una macchina speciale per combattere contro i cattivi di tutte le epoche, da Nerone ad Attila.

In realtà il progetto è rimasto abbandonato per molto tempo, per essere rispolverato solo tre anni fa: tre anni di lavoro da parte del team Sullivan-Bluth per rendere felici tutti quei "laseristi" che ormai si sentivano orfani, come il buon Gabrio Secco, che ringrazio per la collaborazione alla realizzazione di questa recensione.

Rieccoci quindi nei panni del buon **Dirk the Daring**, che a dire il vero sembra essere diventato un po'



"pantofolaio", piuttosto che "coraggioso" (*daring*), visto che per andare al salvataggio della sua dolce metà, la bellissima **Daphne**, deve essere "sollecitato" a colpi di matterello dalla nutrice. Daphne infatti è stata rapita dal perfido mago **Mordroc**, ma Dirk forse pensa che sia più giudizioso accudire i numerosi pargoletti - non ha perso





http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



tempo in questi anni, eh! - piuttosto che rischiare di farli rimanere orfani di entrambi i genitori, ma per nostra fortuna la vecchia balia sembra avere più sangue nelle vene del nostro eroe e lo costringe alla tenzone.

Come vedete la trama non è particolarmente originale, ma lo è sicuramente la frenesia dell'azione: rispetto all'illustre progenitore, in *DL2* abbiamo solo 8 livelli al posto di 38 stanze, ma l'animazione è molto più rapida, con un ritmo che non vi darà tregua, costringendovi a eseguire fino a una cinquantina di mosse in rapida successione. Per fortuna le



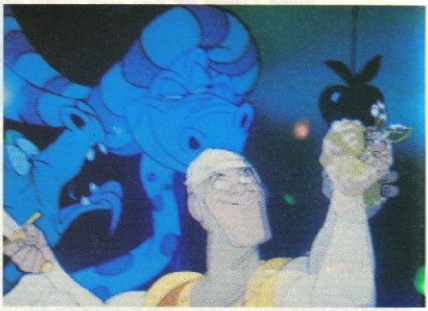
mosse vengono segnalate con un apposito flash che indica la direzione da dare con il joystick o un colpo di spada (ricordate che se si illumina la spada quando non è impugnata da Dirk dovete muovervi in quella direzione!), e inoltre *DL2* è piuttosto tollerante, nel senso che normalmente non occorre essere precisi nel tempo della mossa, e basta smanettare finché non sentite il solito "beep", che bisogna captare senza farsi troppo distrarre dalla stupenda colonna sonora in stereo digitale (voci di corridoio affermano che sia stata eseguita dalla Royal Philarmonic Orchestra di Londra!).

Ma la vera novità a livello di gioco consiste nella presenza di 11 oggetti, disseminati nei primi sei livelli, che vanno assolutamente raccolti per poter affrontare Mordroc, anche se non si capisce bene la loro utilità, visto che Dirk non li userà. Quindi, se non prendete uno di questi oggetti, quando avrete terminato il sesto livello dovrete rifare il livello che conteneva l'oggetto dimenticato.

Passiamo perciò alla descrizione del gioco e dei vari oggetti da raccogliere.

Come già detto, Dirk viene accompagnato "gentilmente" dalla nutrice all'ingresso del castello di Mordroc, e qui deve prendere in rapida successione i primi due oggetti, una freccia e un arco. Subito dopo il nostro eroe si ritrova in una stanza piena di monete d'oro custodite da un enorme cobra, ragion per cui Dirk, dopo aver raccolto il terzo oggetto - una chiave - pensa bene che sia giunto il momento di cambiare aria, aziona la macchina del tempo usando la spada e inizia il suo "pellegrinaggio".

Il nostro eroe si ritrova così in una terra popolata da uccelli preistorici, che affronterà spavaldamente dopo aver raccolto il quarto oggetto - un grosso uovo - e un paio di ali artificiali,



grazie alle quali raggiunge finalmente la sua amata, che viene però rapita di nuovo da altri mostri volanti mentre Dirk è impegnato a non diventare il bolo del tirannosauro di turno.

Il "warp" susseguente catapulta l'intrepido nel Paese delle Meraviglie, dove deve fare i conti prima con la regina di cuori (o di picche?!) e con le sue guardie, da cui riesce a scappare solo grazie all'aiuto del cavallo degli scacchi, poi con il cappellaio matto che tenta di spiaccicarlo con un mazzuolo e infine con un drago a cui deve sottrarre il quinto oggetto, un asso di picche. La fuga avviene dapprima saltabeccando su alcune mostruose teste di gatto e poi utilizzando una carta a mo' di surf e di tappeto volante: che bella la nostra macchinina del tempo, vien quasi voglia di baciarla!

Il quarto livello rappresenta il mitico Giardino dell'Eden, nel quale, tanto per gradire, Dirk imbosca nella



saccoccia un paio di mele (il sesto e il settimo oggetto), cercando nel contempo di sfuggire a qualche serpentello tentatore e a un'obesa Eva: lo smilzo cerca di rabbonirla dandole in pasto un fiore, ma la cicciona si pappa un frutto, nonostante i cartelli lo vietino esplicitamente (e non venitemi a dire che non conosceva l'inglese!), e tutti noi abbiamo il piacere di capire cosa sia la vera "ira di Dio".

Eccoci quindi giunti al quinto livello - sicuramente il più bello di tutto il gioco - ambientato nello studio di Beethoven, talmente impegnato nella composizione da non accorgersi della sua minuscola presenza; di ben altro olfatto è il gatto dell'illustre, che comincia a dare la caccia a Dirk, ben coadiuvato dall'infido Mordroc. A un certo punto tutta la stanza comincia a volare sulle ali della musica, ma l'inseguimento continua e Dirk deve saltare da uno strumento all'altro, recuperando prima un



http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



martello (ottavo oggetto) e poi una farfalla addirittura dalla bocca del gattaccio, che di lì a poco rimane a dir poco sbalordito quando il suo pranzo scompare nel nulla sotto i suoi occhi. Fino a questo livello si può continuare la partita, inserendo un altro gettone, dal punto in cui si è arrivati (o meglio dall'inizio del livello raggiunto); dal livello seguente il "continue" non è più possibile.

Il sesto livello ci proietta nelle tombe dell'antico Egitto, dove Dirk deve affrontare vari tipi di insetti, pipistrelli giganti e naturalmente mummie, senza dimenticare gli ultimi due oggetti da "raccattare", una specie di kriss (uno strano pugnale con la lama ondulata) e una clessidra. Il nostro valoroso scorge quindi Daphne avvolta dalle bende a mo' di mummia, ma dopo averla liberata scopre con orrore che non si tratta di lei, bensì dell'orrendo Mago, che lo bersaglia con getti di lava, per cui l'unica via di scampo è come al solito la macchina del tempo.

Siamo giunti finalmente allo scontro finale: Dirk Vs. Daphne!
Infatti Mordroc infila un anello alla bella principessa (ma quand'è che diventa regina?!), che subito si trasforma in un orrendo mostro deforme che cerca di illustrarci cosa fa la mantide religiosa del suo compagno. Dirk fortunatamente sopravvive anche a tale sciagura, togliendo l'anello alla sua amata e dandolo a Mordroc, che così fa la fine che merita. L'ultimo livello è un'apologia dell'amore tra i due piccioncini: poche mosse, da dare con una certa precisione, et voilà, les jeux sont faits!

In conclusione, *DL2* offre sequenze animate, musiche davvero superbe e all'apparenza sembra piuttosto difficile, ma non è così per chi ha già una certa esperienza in questo genere di giochi - per non parlare del "bug" che permette di giocare all'infinito, fin troppo evidente per i giocatori più smaliziati. Forse che i giocatori usati in USA per i test non sono così bravi come i nostri?!



TECNOBIT
HARDWARE & SOFTWARE
Via PLATEJA 68/D
74100 - TARANTO
TEL/FAX: 099.314214

ECCEZIONALE OFFERTA PC:

80286 16/21Mhz-1 MEGA RAM
HARD DISK 40MB - 2 DRIVE
SCHEDA VGA - MONITOR
MONOCROMATICO
a £. 1.699.000

FANTASTICHE NOVITA' PER TUTTE LE CONSOLE:

SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR
NINTENDO SUPERFAMICOM
GAMEBOY
SNK NEO GEO
NEC PC ENGINE
ATARI LINX

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI !!
IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE !!

TUTTE LE ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE ORIGINALI x AMIGA & PC.
AMIGA 500 GARANZIA ITALIANA a £. 699.000.
COMMODORE CD-TV a £. 1.249.000.
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA.
CONSEGNA IN 24/36 ORE.

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

GAMES KILLER

Maurizio Miccoli

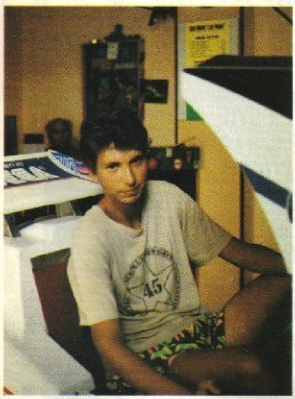
GABRIO SECCO DA MILANO, 20 ANNI

Riprendiamo a parlare di coloro che si divertono a distruggere i videogiochi con Gabrio Secco (in arte KBL), il mio nuovo compagno d'avventura nel mondo delle olimpiadi: la sfida con i fiorentini è riaperta!

C+VG: Più volte tu mi hai detto di non considerarti un campione nonostante i numerosi record che hai realizzato e che tuttora detieni. Come mai?

KBL: No, io non sono un campione, sono un "game killer", nel senso che... l'ultima volta ho smontato un *Bubble Bobble* in sala giochi e ho staccato i fili delle casse perché facevano troppo casino e volevo giocare in pace. Questo per me è "distruggere un gioco"!

- Be', simili marachelle le abbiamo fatte un po' tutti... ma dammi una risposta più seria.



- Penso che ci siano molte persone molto più forti di me.

- Una volta mi hai detto anche che non ti consideravi campione perché nella maggior parte dei giochi dove eri bravo lo eri perché "rubavi"...

- Sì, in effetti mi considero un po' un "ladro"...

- Ma non pensi che anche questo sia un lato dell'essere campioni?

- No, forse dell'essere campioni no. Sicuramente è un modo diverso di interpretare i videogiochi: cercare di imbrogliare chi ha programmato il gioco, facendo proprio quello che lui non voleva si facesse, o che non aveva previsto.

- Però una volta trovata la maniera di giocare all'infinito, pian piano si acquisisce una padronanza del gioco tale che ti permette di bastonarlo anche normalmente.

- Sì, in effetti questo è vero, ma non in tutti i giochi: ad esempio a *Commando* conoscevo un tipo che faceva più di 700.000 punti giocando normalmente ed era troppo più bravo di me - anche perché giocava solo a quel gioco - nonostante io facessi due o tre milioni senza nessun problema.

- A proposito di *Commando*: è vero che il trucco per giocare all'infinito l'avevi scoperto il primo giorno che l'hai visto?

- Sì, perché allora stavo in una compagnia che si divertiva solo a "controgiocare" in questa maniera.



- Tornando a quel tuo amico di prima: secondo te per diventare un campione bisogna essere uno specialista?

- No, penso che si debba adottare una via intermedia: non giocare a tutto ciò che capita sottomano, pensando di essere il più forte solo perché il secondo giorno si è già finito un gioco, magari continuando. Basta scegliere i videogiochi che piacciono veramente e poi coltivarli gradatamente per mesi, magari per anni, come ad esempio ho fatto io con *Super Mario Bros*, dove ho scoperto alcuni trucchi scandalosi, come l'omino piccolo che spara...

- Non per niente i platform-game sono i tuoi preferiti...

- Sì, mi piacciono molto i giochi a schemi che però richiedono anche molta tecnica, mentre invece non mi dicono niente i beat 'em up: non hanno molto senso.

- E come la mettiamo allora con *Karate Champ*?

- Ma non ho mai detto che *Karate Champ* mi piacesse, anche se è stato il primo coin-op in cui ho ottenuto dei bei punteggi! Quando su *VideoGiochi* il record era di 170.000 punti, io ero già a quota 800.000! Poi a un certo punto diventava solo una questione di riflessi e di resistenza - anche se devo ammettere che non mi dispiacciono i record di resistenza, tranne forse in *Hyper Olympic*, che è piuttosto noioso e pesante.

- E cosa ne pensi della teoria secondo cui un campione è più bravo di un altro in un gioco se fa più punti in un "ciclo", non se resiste più a lungo, il che diventa una paranoia?

- Penso che tu abbia ragione se per fare il giro "perfetto", per raccogliere anche i 10 punti nascosti chissà dove non rischi di buttare via delle vite e di conseguenza la partita.

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



-Beh, questo era il caso di *Bomb Jack*, ma ad esempio in *Thunder Cross* la musica è diversa; forse la cosa giusta sarebbe quella di segnare due record distinti, come se fossero i 1.500 metri e la maratona dell'atletica leggera…
Segue una lunga conversazione sulle olimpiadi, sul fatto che *Hyper Sports* è 300 volte più bello di *Hyper Olympic*, perché in quest'ultimo bisogna andare solo di potenza, mentre nel primo ci sono tonnellate di tecnica, con relativa analisi delle varie specialità; dopo aver convenuto che è alquanto disdicevole sbagliare una "talpa", perché si perdono ben 17.000 punti, passiamo ad altro argomento)

C+VG - Sei d'accordo con Roberto Picelli, quando afferma che le nuove generazioni sono un po' presuntuose e pretendono di finire un videogioco in un batter d'occhio?

KBL - Ma al giorno d'oggi i giochi sono diversi, perché quasi tutti finiscono e quasi tutti offrono la possibilità di continuare, per cui anche i giocatori più scarsi possono vantare una lunga serie di giochi finiti. Però i campioni veri non si fermano certo alla terza partita perché "ormai hanno già finito il gioco"…

- Non ti sembra che questa possibilità del "continue" si riveli un'arma a doppio taglio perché se permette un maggior incasso immediato per il gestore, causa anche una disaffezione da parte dei giocatori normali, che non hanno più uno stimolo per continuare nella "sfida" con quel gioco, che ormai è vinto?

- Infatti, ragion per cui non ci si può considerare campioni se si finisce un gioco che almeno altri sei milioni di persone hanno finito: per differenziarsi bisogna impegnarsi un po' di più. E in fin dei conti, ripensando a gente che conosco si può dire che campioni non si nasce, ma si diventa a suon di gettoni…

- Però questo è vero parzialmente, nel senso che bisogna avere sempre una certa predisposizione, più o meno spiccata, per i videogiochi: conosco tanta gente che non riesce a combinare niente di buono pur "imbucando" interi stipendi…

- Scherzavo. In realtà penso che la classe sia ciò che crea la differenza: per uccidere veramente un videogioco bisogna saperlo giocare in tutte le maniere, non basta elaborare un pattern perfetto, se poi non si è capaci di recuperare di fronte ad un minimo errore.

- Anche tu pensi che in fin dei conti non ci sia in circolazione molta gente brava, come affermava Roberto?
- No, non sono d'accordo: secondo me la provincia è tuttora un grande serbatoio inesplorato, perché in molti paesi c'è magari un solo bar con due o tre videogiochi che rimangono sulla piazza anche per un anno, per cui è praticamente impossibile non arrivare a distruggerli, anche perché nei paesi ci si parla di più e ci si confida i vari segreti scoperti.

Ci sarebbero ancora tante cose di cui parlare, ma sono quasi le due di notte, per cui sarà opportuno andare a fare la nanna…
Vi ricordo solo che Gabrio trova anche il tempo, tra una partita e l'altra, di frequentare l'università, facoltà di - indovinate un po'?! - informatica; inoltre suona la tastiera elettronica dall'età di 10 anni e da circa due fa parte di un gruppo pop-rock chiamato *Asgard Sage*. Non stupitevi quindi se tra tre-quattro anni lo ritroverete nello "staff" di qualche nuovo videogioco, come compositore di musiche!

QUANDO IL TEMPO STRINGE

INSTANT GUIDE

Vere guide al tuo software: agili, estremamente comprensibili, poco voluminose, essenziali, complete, economiche.
Indispensabili per imparare ad usare il tuo programma, inseparabili quando ormai esperto ti servirà un rapido strumento di consultazione.
• WORD 4 • LOTUS 1-2-3 • MULTIPLAN 3 • SYMPHONY 2 • EXCEL PC • WINDOWS 2 E 386 • SPRINT 1.0 • VENTURA • PAGEMAKER 3 PC • WORDPERFECT 5 • dBASE III PLUS • MS-DOS • WORD 5 PC • dBASE IV • QUATTRO

ULTIMISSIME NOVITÀ

Dominique-Sophie Camey
DBASE IV
Sistema e programmazione
Cod.PP1024 pp.104 L.16.000

Dominique-Sophie Camey
FRED E FRAMEWORK III
Sistema e programmazione
Cod.PP1016 pp.80 L.16.000

Laurent Burlot
Philippe Moreau
LOTUS 1-2-3 VERSIONE 2.2
Cod.PP1027 pp.80 L.16.000

Philippe Moreau
FRAMEWORK III
Cod.PP1028 pp.96 L.16.000

Jean-Paul Arms
HARD DISK
Cod.PP1030 pp.48 L.12.000

Jean-Louis Marx
WORKS 2
Cod.PP1025 pp.56 L.16.000

Jean-Louis Marx
SQL
Cod.PP1019 pp.48 L.16.000

Maithé De Vos
Jean-Claude De Vos
PARADOX 3
Cod.PP1029 pp.80 L.16.000

PhilippeMoreau
Hervé Gottrand
NETWARE NOVELL
Sistema e programmazione
Cod.PP1017 pp.112 L.16.000

PhilippeMoreau
Hervé Gottrand
NORTON UTILITIES 4.5
Cod.PP1070 pp.72 L.16.000

Daniel-Jean David
QUATTROPRO
Cod.PP1071 pp.104 L.16.000

Philippe Moreau
WINDOWS 3
Cod.PP1072 pp.96 L.16.000

Philippe Moreau
LOTUS 1.2.3. VERSIONE 3.1
Cod.PP1074 pp.112 L.16.000

Hervé Gottrand
HARVARD GRAPHICS
Cod.PP1075 pp.76 L.16.000

Véronique Muller
WORD PER WINDOWS
Cod.PP1078 pp.100 L.16.000

Jean Michel Gaudin
PC TOOLS DE LUXE 6
Cod.PP1080 pp.68 L.16.000

Frederic Aatz
LINGUAGGIO C
Sistema e programmazione
Cod.PP1076 pp.68 L.16.000

Sophie-Dominique Camey
CLIPPER 5
Sistema e programmazione
Cod.PP1077 pp.96 L.16.000

Catherine Roux
COREL DRAW 2.0
Cod.PP1078 pp.76 L.16.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



Nelle migliori librerie e computershop

http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

ARCADE HIGHSCORES

Uffa! Mi sono stufato di dover raccogliere tutti i record che mi arrivano via posta e via telefono: ogni tanto scopro qualche biglietto dimenticato da un paio di mesi in mezzo ai libri o sotto il letto (l'ordine regna sovrano in casa mia, come in redazione, del resto!), per cui va a finire che passo il mio tempo a scrivere dei vostri record e non me ne rimane per fare i MIEI! Ariuffaaahhh: vuoi vedere che dovrò andare in pensione sul serio?!

Vi rammento che se fate un record potete mandarcelo anche con una semplice cartolina, ma DOVETE scrivere anche i vostri dati completi, compreso il TELEFONO!

L'indirizzo a cui scrivere è:
SFIDA AGLI INGLESI - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED. JACKSON - VIA POLA 9 - 20124 MILANO

ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.150.000 Olav E Matias (OEM), Svezia
ALPHA MISSION II (NEO-GEO)
3.161.900 Sandro Galiani (XUR), Bologna
ARKANOID
1.056.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
ATAXX
1.446 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BELLS & WHISTLES
1.502.550 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
BLOOD BROS
52.076.000 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BOXY BOY
33.362.210 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Stefano Gilio (JEK), Bologna
CABAL
3.838.550 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
5.600.760 P Kollas, Grecia
CAVE MAN NINJA
1.053.000 Marco Gonnelli (ADE), Firenze
CHARIOT
2.398.200 Luca Dossena (DOX), Milano
CHEQUERED FLAG
529.300 Barbara Piras (EUR), Pavia
COMMANDO
3.150.500 Davide (HAS), Milano
COTTON (1A)
896.970 Marco Mazzocchi (IMM), Milano
CYBER LIP (NEO-GEO)
371.000 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
DEMON'S WORLD
1.832.500 Daniele D'Aquino (IPB), Roma
DON'T PULL
3.901.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
DOUBLE DRAGON
999.990 Gilio+Tellini
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
FINAL FIGHT (1COIN)
2.444.640 Stefano Gilio (JEK), Bologna
ITALY: 1' 46" 55 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

GALAXY FORCE
3.929.240 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
GALS PANIC
2.007.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GULF STORM
1.098.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
HAMMERING HARRY
1.482.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
HYPER SPORTS
632.000 Secco+Miccoli (KWI), Milano
—Piattello
20.000 Secco+Miccoli (KWI), Milano
KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze
KING OF BOXER
5.038.000 Leandro Domenicale (LEO), Padova
LEGEND OF HERO TONMA
632.100 Sergio Tellini (ASW), Firenze
MARCHEN MAZE
572.780 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
MASTER OF WEAPON
3.643.770 Michele Fin (BIT), Vicenza
MEGA TWINS
902.300 Gabrio Secco (KBL), Milano
METAFOX
1.808.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
MIDNIGHT WANDERERS
1.143.700 Matteo Boffini (BOF), Pavia
NAM 1975 (NEOGEO)
980.000 Alessandro Galiani (XUR), Bologna
NEW ZEALAND STORY
9.999.990 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
NIBBLER
100.542.610 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
OUT RUN
63.992.330 Michele Fin (BIT), Vicenza
OUT ZONE
9.999.999 (999%) Stefano Gilio (JEK), Bologna
PARODIUS
719.200 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

RAIDEN (solo fighter)
3.091.670 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
RALLY BIKE
215.860 Michele Fin (BIT), Vicenza
R-TYPE
1.098.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SCI
9.024.150 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
10.935.200 Michael Campbell, Croydon
SHADOW DANCER
672.600 Alessandro Volpi (FOX), Chieti
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SNOW BROS
4.310.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
SPACE GUN
857.540 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
SPLATTER HOUSE
349.800 Marco Gonnelli (ADE), Firenze
STAR FORCE
1.605.700 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
STREET FIGHTER II (1 COIN-CHUN LI)
1.205.700 Matteo Borgoni (MAT), Venezia
SUPER BURGER TIME
728.400 Barbara Piras (EUR), Pavia
SUPER HANG-ON
BEG: 43.314.150 Michele Fin (BIT),Vicenza
JUN: 55.826.160 BIT
SEN: 76.319.550 BIT
EXP: 87.730.660 BIT
SUPER MARIO BROS.
2.068.950 Gabrio Secco (KBL), Milano
SUPER MONACO GP
5.094 Massimo Zemin (ADA), Vicenza
5.094 Michele Fin (BIT), Vicenza
SUPERPANG
- TOUR MODE
7.819.460 Paolo Bandini (AGO), Firenze
- PANIC MODE
1.339.850 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TETRIS (1 COIN)
3.114.409 (200 Round) Stefano Gilio (JEK), Bologna
THE LORD OF KING
1.058.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
THUNDER CROSS
10.592.680 Barbara Piras (EUR), Pavia
45.966.880 Craig Ross (ROS), Falkirk
THUNDER CROSS II
1.082.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
TOKI
612.350 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
15.180.300 Kevin Cook (KAC), Croydon
TURBO FORCE
633.300 Gianluca Sulpizio (BIG), Pavia
VIDEO HUSTLER
31.889.240 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

HEIMDALL













ogramma e Manuale
mpletamente in
liano

CORE DESIGN LIMITED

SOFTEL

Le leggende nordiche raccontano di un tempo in cui gli Dei del Valhalla e di Asgard crearono il popolo Vichingo. Quando venne il tempo di Ragnarök, e il dio del male sottrasse le armi di Odino, Thor e [illegible], il prescelto, ebbe il destino del mondo nelle proprie m[illegible]

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

PINBALL

BUON ANNO!
"Chi gioca a flipper a Capodanno, gioca a flipper tutto l'anno" recita (più o meno) il proverbio. E ovviamente voi non siete stati da meno, VERO? Ma nel lontano caso non aveste seguito questa tradizione, e giusto per evitarvi figuracce, in Pinball Wizard di questo mese trovate tutto quello che c'è da sapere sul mondo della biglia d'acciaio (un po' megalomane, vero?).

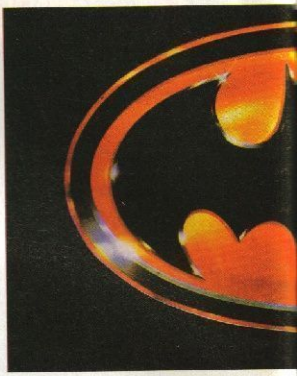
Federico "Wiz" Croci





CLASS OF 1812

Premier, 1991



Dopo *Bonebusters*, quello con il teschio girevole installato in alto sulla testata del flipper (teschio che peraltro sembrava avere l'unico scopo di guardare chi giocava e scoppiare a ridere), la Premier (ex Gottlieb) ci presenta un altro flipper con un tema "nero".
La Premier ha una lunga tradizione in fatto di flipper "del terrore": fu infatti lei a costrure nel 1982 *Haunted House*, il primo flipper a tre piani della storia (Dino Merluzzi di Terni che - fortunato lui - ne possiede uno, vuole saperne di più. Mi informerò e tornerò sull' argomento).
In *Class of 1812* (così chiamato perché la musica che si sente in sottofondo è l'Ouverture 1812 di Tchaikovsky), lo scopo del gioco è resuscitare cinque personaggi e portarli a una festa, cioè il Multiball. L'ospite è Zom B. Mc Coffin - coffin in inglese significa "bara", come ben sanno tutti i vecchi avventurieri che si sono fatti le ossa su adventure come *Vodoo Castle*, che ne è piena, di Scott Adams...). Il piano è in stile "castello del terrore" dei luna-park: non manca una "mano morta" in gomma, una tomba - cioè una buca nel bel mezzo del piano di gioco - dove, entrando durante il multi-ball, si ottengono 500.000 punti, una dentiera che fa il rap (e non so perché, ma vederla - e sentirla - mi ricorda Vincent Price in Thriller di Michael Jackson), una Cripta per ottenere 1 milione e altri particolari che lascio a voi scoprire per non togliere il gusto del gioco.
Un'ultima nota lo merita il vetro della testata, con un interessante effetto tridimensionale comunque già sperimentato nel passato anche dalla ex Zaccaria di Bologna. Tutto sommato un flipper divertente e facile, anche se è evidente l'influsso di altri più o meno simili come *Elvira*.

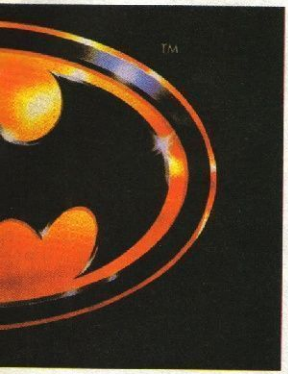
BATMAN

Data East, 1991

La Data East ha appena iniziato la produzione del nuovo *Star Trek - The 25th Anniversary*, ma ancora continua a vendere il suo *Batman*. E' questa la ragione per cui ho deciso di tornare sull'argomento.
Il bat-flipper è uscito dopo ormai tre anni dall'uscita del primo bat-film, soprattutto perché si è deciso che ormai valeva la pena aspettare l'uscita del secondo bat-film della serie dove, tra l'altro, farà una breve apparizione anche il flipper in questione.
Sembra persino che Jack "Joker" Nicholson ne abbia ordinati cinque, uno per sé e gli altri da regalare agli amici.
Questo è il primo bat-flipper della Data East a usare il nuovo bat-sistema sonoro (un 68000 e 1.2 MByte usati solo per gestire i bat-suoni campionati, presi direttamente dalla bat-pellicola), e si sente! Il bat-sonoro è infatti a dir poco stupefacente. Non dimentichiamo inoltre che la Data East è tuttora l'unica a costruire bat-flipper con il bat-sonoro stereofonico (in compenso la Bally/Williams installa un sistema bat-speciale per esaltare le frequenze basse).
Il gioco segue da vicino la bat-trama del film: entrare dal tetto nel Flugelheim Museum per iniziare il Multi-Ball, salvare Kim "dico sempre sì" Basinger e mirare al bat-jackpot da 5, 10 e 15 bat-milioni; tentare, con il bat-lancio iniziale, di entrare ai Laboratori Chimici Axis (quelli dove Joker è diventato quello che è cadendo in una vasca d'acido);

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



entrare nella Bat-Caverna per ottenere 8 volte su 10 almeno un bat-milione (in effetti, quasi tutto in questo flipper sembra dare almeno un milione di punti!) più quello che è stato indicato entrando nella buca della Bat-TV. Non mancate poi di tirare alla faccia del Joker, in alto a sinistra, sia per sentire la sua risata che per ottenere i 3 bat-milioni in palio.

Ultimamente la Data East fornisce i suoi flipper (da Checkpoint in poi) di un sistema lanciabiglia automatico: se non siete voi a lanciarla, ci pensa lui! Spettacolare il display a matrice di punti con immagini della strada all'interno della Bat-Caverna (con tanto di strisce di mezzeria...), Joker che strizza l'occhio e altre. Un vero bat-flipper!

L'ANNUARIO 1992 DI C+VG TI ASPETTA IN EDICOLA

NUMERO SPECIALE 128 PAGINE TUTTE A COLORI

MIGLIORI VIDEOGIOCHI DELL'ANNO
INTERVISTE: SIMULMONDO IDEA - GENIAS - SYSTEM 3
GIOCO DI RUOLO
CHI E' MAI COSTUI?
LA VERA "COIN-OP STORY"
GUIDA A TUTTI I GIOCHI PER COMPUTER E CONSOLE

BONUS



PINBALL ACTION

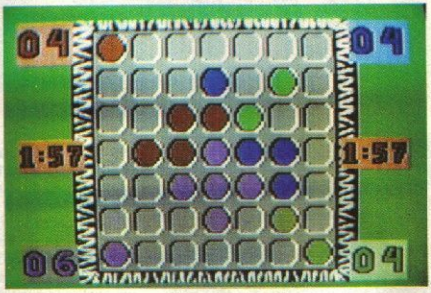
Tekhan, 1985

Dopo i primi tentativi di ditte "storiche" come l'Atari (chi si ricorda *Rugby*?), la Tekhan entrò nel campo dei videogiochi sui flipper con questo *Pinball Action*. I videogiochi ispirati ai flipper si dividono in due categorie: quelli immaginari (come *VS. Pinball* della Nintendo, disponibile anche per console, con improbabili livelli da videogioco con Mario che deve salvare la solita ragazza) e quelli che cercano di imitare il gioco reale come *Pinball Action*. Addirittura, spesso viene introdotta come in questo caso la possibilità di "scuotere" il piano per cercare di influenzare oltre il concesso il moto della pallina. In questo *Pinball Action* i livelli sono tre, e in tutti occorre completare le lettere A, B e C per passare a un livello diverso. Una curiosità: nel 1990 questo gioco ha avuto un seguito con risvolti "vietati ai minori". Infatti, completando i livelli si spoglia una ragazza digitale fra quelle selezionabili da un apposito menu. Siamo lontani dai primi anni '80, in cui in sala ci si accalcava per vedere, in *Frisky Tom* (il gioco consisteva nel completare un impianto idraulico per portare acqua a una vasca da bagno), la ragazza ricoperta di schiuma ripulirsi alla fine di ogni livello!

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

BYTE SIZE C 64



SMASH TV

Signore e signori... è l'ora del... RUNNING MAN SHOW! Oops, scusate: abbiamo aver sbagliato show televisivo. Beh, in effetti l'ambientazione è quasi la stessa: per fama, denaro e divertimento il protagonista ha deciso di partecipare a uno show televisivo abbastanza pericoloso che come svolgimento, ricorda molto da vicino il vecchio gioco *Robotron 2048*. Il protagonista (in sala giochi si poteva anche giocare in due) deve attraversare una serie di stanze parecchio anguste nelle quali dovrà affrontare orde di nemici di ogni genere che vanno dal passante non tanto casuale al carroarmato, raccogliendo nel frattempo tutti i premi del caso - denaro, pellicce, videoregistratori, viaggi ai tropici e così via. Il tutto si svolge in maniera frenetica, veloce e confusa, ma nonostante ciò lo abbiamo trovato un po' troppo facile: la prima partita è durata un bel po', dato che per ogni vita persa se ne recuperavano due in bonus. Tecnicamente stupendo, discretamente giocabile, è il prodotto ideale per il neofita.

GLOBALE **81%**





VOLFIED

Qix è tornato - ed è più in forma che mai!
Per un gioco tanto banale non si poteva usare introduzione più classica, e ci siamo adattati.
Comunque, tutti voi sicuramente conoscerete lo storico *Qix* in tutte le sue innumerevoli incarnazioni: l'originale si può trovare su quasi tutti i computer e console (Gameboy incluso), mentre le sue innumerevoli variazioni sono sparse dappertutto (il vecchio *Styx*, *Super Qix*, *Gal's Panic*...).
Le uniche differenze rispetto al solito sono rappresentate da alcuni power-up tipo laser per abbattere i nemici più deboli, un maxi-cannone per quelli più forti, velocità, congelamento dei nemici e così via.
Grafica convincente, sonoro discreto e giocabilità classica: un acquisto sensato.

GLOBALE **85%**

ROBOZONE

Beh, ragazzi, se c'è un acquisto non da evitare ma perlomeno da ponderare a lungo è proprio questo *Robozone*. Avete presente i giochi di cinque anni fa? Beh, erano molto meglio. In poche parole si tratta di un misero platform cum shoot 'em-up ambientato a New York dopo una non meglio identificata catastrofe ecologica. La grafica è assolutamente scarsa, abbonda di monocromia e le animazioni quasi non esistono. Il resto... beh, è all'altezza.

GLOBALE **59%**

SPOT

Il personaggio simbolo della 7up (W la Sprite) serve da "sponsor" a questo decente giochino di strategia. Il nocciolo del gioco è una specie di *Othello* (ma molto alla lontana) giocabile da un massimo di quattro persone che come "abbellimento" vanta alcune animazioni simpatiche del tondo personaggio. I guai peggiori di questa versione sono i caricamenti soporiferi (provata versione disco) per le cose più inutili e un sonoro ammazzacristiani. Il gioco in sé stesso... beh, va a gusti, ma non è nulla di eccezionale (parla per te, Marco: per me è da 95%! - Fabio).

GLOBALE **79%**

OUTRUN EUROPA

L'ultima fatica del team Probe (per intenderci, quelli che oramai fanno i giochi tutti uguali) era attesa da un bel po': da più di due anni infatti si ventilava l'uscita di questo *OutRun* "made in England", ma si era sempre rimandato per questioni di contrasto con il coin-op *Turbo Out-Run*. La tecnica è semplicemente superba: i fondali sono ricchi, grandi e particolareggiati, si muovono in maniera veloce e in generale c'è tanta roba ai lati della strada. Sfortunatamente non è divertentissimo, ma è sempre meglio di *SCI* (che era quasi la stessa cosa ma molto più facile). Cosigliato ai patiti, ma se gli altri hanno già qualche gioco degli stessi programmatori (primo tra tutti il mitico *Turbo Out-Run*) farebbero meglio a pensarci due volte.

GLOBALE **90%**



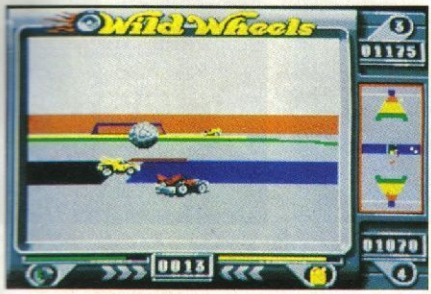
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

BYTE SIZE PC

WILD WHEELS

Avete presente il vecchio *International Soccer Challenge* della Microstyle? Ebbene, questo *Wild Wheels* è virtualmente la stessa cosa, solo molto più bello.
Il programma infatti è pari pari, però cambiano i giocatori e le modalità di gioco: i giocatori in questione sono delle auto dalle forme e caratteristiche più disparate, e per "vincere" non bisogna più fare gol ma distruggere gli avversari. Ecco infatti che tornano utili i missili, gli spintoni e le carinerie in genere.
Molto bello se siete dei fan del genere, lo stesso se non lo siete.
GLOBALE 89%



SPACE WRECKED

Dungeon Master nello spazio! Ora che su PC è esplosa la moda dei simil-RPG in prima persona, i prodotti del genere continuano a fioccare.
Per l'occasione è stato rispolverato un gioco discretamente vecchio che su Amiga aveva riscosso un mediocre successo.
Il nostro parere?
C'è parecchio di meglio in giro, ma non è assolutamente brutto.
Solo uguale a tutti gli altri.
GLOBALE 78%



DEATHBRINGER

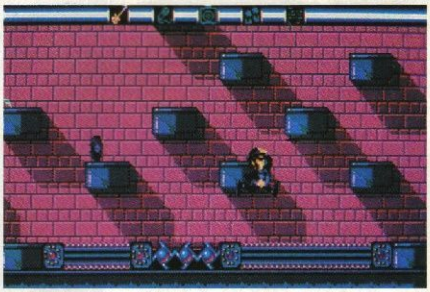
Un clone di *Beast* sul PC? Ma per favore... beh, però non è malaccio.
Certo, è abbastanza scattoso e come gioco discretamente insulso, ma il parallasse è da favola e se avete un PC ultraveloce (siete fortunati) ve la spasserete (molto di più giocando a *4D Sports Driving*).
GLOBALE 62%

POOLS OF DARKNESS

Aaargh! La SSI è tornata ancora una volta con uno dei giochi della serie *Forgotten Realms*. Mi sa di essere l'ultimo fan rimasto. Questa volta comunque non è malaccio: il gioco è vastissimo, la grafica è molto bella e finalmente supporta la VGA 256 - tutto quello che un uomo comune vuole dal suo bel simil-RPG. Inoltre se editate con PCTools i primi dodici valori della seconda riga del file XXXXXXXX.SAV (XXXXXXXX sono le prime otto lettere del nome del personaggio o la dicitura CHRDATE-numero del personaggio) e li mettete a 19 avrete tutte le caratteristiche a 25.
Aloha.
GLOBALE 79%







BLUES BROTHERS

Siamo in missione per conto di C+VG... Occhei, bando alle ciance: *The Blues Brothers* è un simpatico platform game dalla grafica molto bella, dallo scroll molto brutto e dal programma di lancio che non funziona come dovrebbe. Molto difficile, molto gocabile e adatto solo a chi ama il genere (ancora una volta). Magari provatelo.
GLOBALE 79%

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

HOLO SQUASH

Negli ultimi mesi questa rubrica ci ha insegnato a passare il tempo in almeno undici modi diversi: allucinazioni elettroniche, film psychotronici, rockplaning... attività molto differenti accomunate solo dall'essere inequivocabilmente dannose. Per dimostrarvi che nonostante questo la salute dei nostri lettori ci sta a cuore abbiamo allora deciso di parlare una volta tanto di un sano, dinamico e costruttivo sport. Extraterrestre.



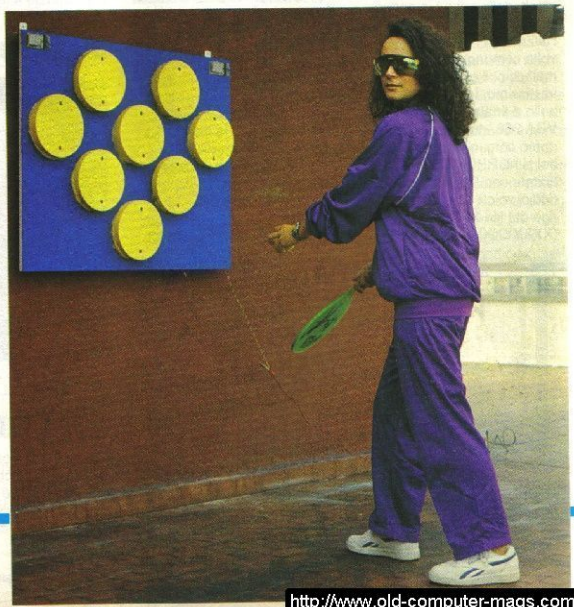
Se avete letto con attenzione i vecchi numeri di C+VG probabilmente ricorderete il nome di Doriano Benaglia. Questo losco figuro è responsabile di numerose attività deleterie quali l'importazione in Italia delle Mind Machines (vedi C+VG 8) e la realizzazione di videogiochi (*Time Horn, Hypnotic Land, ecc...*) per Amiga e ST; il suo ultimo progetto supera però ogni record di alienazione...

Tutto comincia -parole di Doriano - durante un "viaggio astrale" sulla superficie di un pianeta dal nome impronunciabile abitato da una civiltà aliena molto evoluta. Il corpo astrale del game designer ha modo di incontrare alcuni geniali personaggi alquanto ferrati in filosofia e sport - l'equivalente extraterrestre di Biscardi - e apprendere da loro una quantità di nozioni sconvolgenti.

Innanzitutto, Doriano può assistere a un torneo di *Holo Squash*. Questo sport viene praticato da parecchie razze provenienti da ogni angolo della Galassia, e colpisce particolarmente il terrestre, che chiede maggiori informazioni. "Potrai capire completamente questo gioco solo tra molti anni, o creatura," risponde un extraterrestre, "quando la tua razza avrà padroneggiato il concetto di 'tachione' e risolto i problemi in campo energetico. Nel frattempo, ti daremo il nostro appoggio spirituale nella diffusione di una versione semplificata dell'Holo Squash sul tuo pianeta".

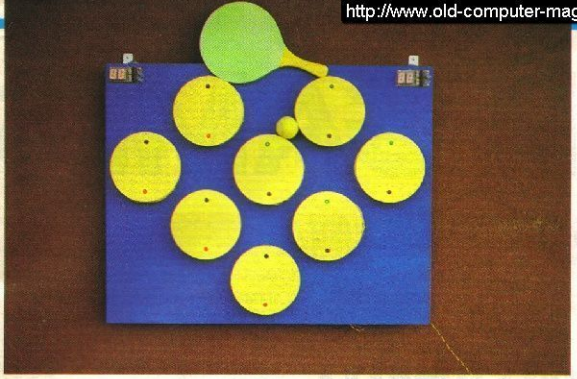
Dimostrando una notevole prontezza di spirito, Doriano riempie un intero block-notes di appunti non appena tornato alla realtà, e il mattino successivo tempesta di telefonate le società produttrici di articoli sportivi e il suo team di programmatori. Scopo ultimo: realizzare sia una versione "reale" che una "elettronica" dello sport interplanetario.

Le regole rimangono le stesse in entrambe le versioni. Due atleti con magliette di colore differente entrano in un campo simile a quello utilizzato nel comune squash, caratterizzato però



http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/



dalla presenza di un tabellone elettronico sulla parete di fondo. La gara si divide in cinque fasi di 5, 10 o 15 minuti ciascuna durante le quali ogni giocatore deve tentare di illuminare - a volte seguendo schemi particolari - i 16 bersagli luminosi posti sul tabellone. Il vincitore è chi totalizza più punti sommando il punteggio ottenuto in ciascuna fase.

La versione per computer di *Holo Squash* viene curata dalla Lindasoft, la software house specializzata nella realizzazione di giochi scritti in *AMOS*, il linguaggio dedicato che rende i programmi personalizzabili dagli utenti. Lo sport vero e proprio richiede invece una attrezzatura realizzata dalla TopFlight di Pavia, società che sta già fornendo i tabelloni a membrana - funzionanti con la stessa tecnologia impiegata nelle tastiere musicali - a diverse palestre in tutta Italia. Doriano ha già una mezza idea di organizzare dei tornei, e le entità aliene hanno comunicato tutta la loro approvazione...

INDIRIZZI OLOGRAFICI

Il videogioco *Holo Squash* verrà pubblicato in versione Amiga il mese prossimo dalla **Lindasoft** e distribuito dalla **Aurea** (030/2400560).

Le prime palestre attrezzate per il gioco "live" sono invece:

Thomas Club - Verona e
Orange Squash - Conegliano Veneto

SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

Se pensate di essere abbastanza anomali da potere essere inseriti in questa rubrica scriveteci: potreste diventare i protagonisti di uno dei prossimi FAR OUT!!!

UN LIVELLO DOPO L'ALTRO

Le differenze fra l'Holo Squash giocato oltre i limiti della nostra galassia e quello che potreste trovare nella vostra palestra preferita sono minime. Anzi, se non fosse per la sostituzione del globo olografico originale con una comune pallina (resa necessaria dalla mancanza di appropriati turboproiettori fotonici) le fasi sono proprio identiche:

FASE 1:
Ogni giocatore deve illuminare colpendoli con la pallina più bersagli possibile.

FASE 2:
Come la precedente, ma colpendo un bersaglio già illuminato se ne cambia il colore modificando il punteggio.

FASE3:
Lo scopo è formare dei "tris" del proprio colore sul tabellone.

FASE 4:
Come la 3, ma ancora una volta il colore delle parti illuminate non rimane costante se le si colpisce nuovamente.

FASE 5:
Una sorta di spareggio in cui bisogna cercare di colpire sepgnendoli solo i bersagli che si illuminano di volta in volta.

A GENOVA
Foto COMPUTER Mauro
AMIGA
SUPER FAMICOM - SEGA MEGA DRIVE
PERSONAL COMPUTER MS-DOS
SOFTWARE ORIGINALE
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

ANDREA "IL GRIGIO" FATTORI

IL RITORNO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI



Grandi notizie per tutti gli appassionati di J. R. R. Tolkien che non hanno mai voluto provare il *Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* a causa della sua elevata difficoltà: la Iron Crown Enterprise ha deciso di realizzare una versione di questo stupendo gioco pensata appositamente per i principianti. Ma c'è di più: per la prima volta nella storia del nostro paese, contemporaneamente alla versione americana vedrà la luce anche quella italiana, con il nome di *Gioco di Avventura del Signore degli Anelli*, ovviamente ad opera dell'ormai inarrestabile Stratelibri.

La versione americana dovrebbe uscire entro questo mese, così come quella italiana, e sarà costituita da una scatola contenente tre volumi. Nel primo troviamo le istruzioni sulla conduzione del gioco, spiegate con grande cura e semplicità affinché possano essere capite anche da chi ha sempre pensato che il Gioco di Ruolo fosse un'antica pratica buddista; il secondo è invece una raccolta di personaggi già pronti per essere giocati, ciascuno con il proprio dettagliato background; il terzo volume, infine, contiene un'ottima avventura in cui il Game Master viene guidato passo per passo in modo tale da prendere confidenza con le strutture di gioco.

Per quanto riguarda invece la versione italiana, la Stratelibri ha prefertito realizzare i tre volumi ben distinti tra loro, da vendersi separatamente in modo tale da non costringere il compratore a prendere (e pagare) anche ciò che non ritiene utile. Per ora è prevista l'uscita delle regole e dell'avventura, per i personaggi arrangiatevi!! Non è ancora chiaro che fine faranno le mappe originariamente presenti nella scatola americana, ma è probabile che vengano inserite nelle regole o in una delle prime avventure. Molti sono i punti che differenziano questo nuovo gioco dalla versione originale, proprio per ovviare alla famosa "difficoltà" di quest'ultimo. Innanzitutto le limitazioni delle professioni in base alle razze sono molto maggiori: un Hobbit può essere soltanto uno Scout, non più un guerriero e così via. Inoltre anche le razze sono state molto semplificate e non ci sono più particolari bonus a seconda del popolo di appartenenza di un uomo.

Le caratteristiche principali sono state ridotte a dodici in tutto, la possibilità di distribuire a proprio piacimento i punteggi delle varie abilità è stata quasi eliminata e, al posto dei mitici dadi percentuale (ovvero due dadi da dieci di cui uno rappresenta le decine e l'altro le unità), vengono usati banali dadi a sei facce. Anche l'equipaggiamento dei personaggi è fisso e può essere variato solo in minima parte. Ovviamente quello che ha subito maggiori modifiche è il combattimento, in quanto rappresenta realmente il punto più complesso del *Gioco di Ruolo della Terra di Mezzo*, che è stato organizzato in modo del tutto simile a quello del librogame.

La parte più interessante è la spiegazione delle varie procedure di gioco, che viene eseguita molto chiaramente in modo tale che chiunque possa comprenderla; il Master saprà così come comportarsi in qualunque situazione e si eviteranno le penose scene classiche da prima partita.

Per ora sono in programma sei moduli di avventura per questo nuovo prodotto che dovrebbero rendere Master e giocatori pronti per affrontare il più complesso *Gioco di Ruolo della Terra di Mezzo*. Peccato solo che non sia compatibile con i moduli già esistenti.

Come avrete capito, la caratteristica principale di questo prodotto è la grande semplicità, cosa che lo rende assolutamente perfetto per tutti i principianti ma inadatto ai più esperti che lo troverebbero troppo limitato.

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

IL GIOCO DELL'ANNO



Scommetto che anche a voi capitano giornate "NO" in cui tutto va storto: perdete soldi e documenti, vi strangolate con le cinture di sicurezza, scoprite che a casa non c'è più Nutella e altre cose altrettanto tragiche. Fortunatamente poi arrivano anche le giornate positive e allora scoprite di essere niente meno che il figlio segreto del Signor Ferrero (quello che produce la Nutella, ignoranti!) e la vita diventa subito più... dolce.

Il Gioco dell'Anno, ultimo prodotto della Clementoni, si basa appunto sull'avvicendarsi di fortuna e sfortuna nel corso di un anno; alla fine di questo periodo vince il giocatore in possesso del maggior numero di particolari Gettoni Premio, detti Soli (nel senso di stelle). Il cartellone di gioco è costituito da un grosso calendario su cui viene posto il segnalino di ciascun partecipante; su questo calendario alcune date sono evidenziate attraverso dei disegni e un bordo colorato. Si tratta di particolari giornate il cui esito viene determinato leggendo, sull'Almanacco in dotazione, quale avvenimento vi corrisponda; se, ad esempio, capitate sulla data della nascita di Ugo Foscolo, avrete una giornata NO, se invece arrivate sull'8 Marzo, in piena Festa delle Donne, sarà sicuramente una giornata SI (Mah! - Fabio).

Quando si verifica una di queste due situazioni, si deve pescare una carta dal mazzo corrispondente ricevendo di conseguenza un premio o una penalità. Ma quello che rende veramente divertente il *Gioco dell'Anno* è il fatto che premi e penalità sono vincolati da particolari condizioni: ad esempio, in un giorno fortunato, potrete riscuotere dalla banca 100.000 lire per ogni chiave che avete in tasca oppure vincere un Sole se potete dimostrare di non portare reggiseno o canottiera; allo stesso modo ci si può trovare costretti a pagare una somma ad ogni giocatore che ha almeno un capello bianco oppure sbalzati in ultima posizione solo perché ci si mangia le unghie.

Per avanzare sul tabellone viene fatta ruotare, dal giocatore di turno, la "Macchina del Tempo" un simpatico aggeggio di plastica su cui sono stampati dieci numeri e due colori; i numeri indicano di quanto si deve spostare il proprio segnalino mentre i colori rimandano direttamente alla più vicina casella con il bordo della stessa tinta. In particolare, il blu è indice di una giornata negativa, il rosso di una positiva e il giallo è incerto. Preferisco invece sorvolare la questione delle caselle viola, segno di incredibile sfiga e portatrici di eventi devastanti.

Oltre ai gettoni Sole, necessari per vincere, anche i soldi giocano un ruolo molto importante; infatti è possibile, ogni qualvolta il giocatore non capiti su una casella illustrata, proseguire a piacimento pagando alla banca una somma pari a 100.000 Lire per casella. Questa è però un'arma a doppio taglio visto che anche gli altri partecipanti hanno la possibilità, previo pagamento alla banca, di fare avanzare il giocatore di turno di quante caselle vogliono facendolo così magari finire su qualche data negativa.

Infine, per rendere tutto più emozionante, ogni partecipante pesca casualmente un numero dall'apposito mazzo, che diventerà, per la durata della partita, il suo giorno fortunato: ogni volta che il giocatore capiterà sulla data corrispondente, riceverà 200.000 lire dalla banca.

Inoltre mentre si è nel periodo corrispondente al proprio segno zodiacale (quello vero!!), verranno annullati tutti gli effetti negativi delle giornate NO, sia che crediate o meno nell'Astrologia.

Il Gioco dell'Anno è dunque un prodotto molto divertente e, soprattutto, altamente giocabile, in cui sono necessarie sia la fortuna che l'astuzia; da non perdere per trascorrere allegramente le fredde giornate invernali!!

FANTASY WARRIORS: GUERRE TRA EROI

Finalmente è uscita, dopo mesi di attesa, la versione italiana del nuovissimo *Fantasy Warriors*, tridimensionale creato dalla Grenadier e tradotto, tanto per cambiare, dalla Stratelibri.

Credo che sia innanzitutto necessario chiarire il funzionamento di questo genere di giochi: per "tridimensionale" si intende una battaglia tra miniature (e se qualcuno osa chiamarle "soldatini" gli mordo un braccio) condotta secondo regole estremamente curate che permettono di ricreare con grande precisione uno scontro tra eserciti fantasy -ovvero costituiti da esseri fantastici come elfi e orchi -.

In particolare, *Fantasy Warriors* riesce a unire una buona precisione e una discreta giocabilità, cosa che raramente accade in altri prodotti di questo genere; ovviamente, se preferite avere la massima accuratezza nei vostri scontri e non vi interessa niente di complicarvi la vita ci sono prodotti migliori in circolazione, ma a mio avviso una via di mezzo è spesso la soluzione migliore.

Nella scatola delle regole vengono anche fornite ben 102 miniature di ottima qualità, 51 nani e 51 orchetti; il fatto che siano in plastica non è assolutamente un difetto: anzi, le rende più resistenti e leggere - condizioni essenziali per il trasporto di grossi eserciti.

Comunque è possibile comprare sucessivamente tutte le miniature che si vogliono e creare così scontri titanici tra bene e male (o tra male e male, tra bene e bene, tra scapoli e ammogliati e tutto quello che volete).

Se siete degli appassionati del genere dateci un occhiata.

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

SUL PROSSIMO NUMERO:

ROGER RABBIT IN HARE RAISING HAVOC: IL CONIGLIO INCASTRATO S'INCASTRA DI NUOVO!

SPACE ACE 2: RITORNANO LE AVVENTURE LASER DELL'ASTRONAUTA DI DON BLUTH!

BIRDS OF PREY: LO STORMO DI AEREI SIMULATI PIU' IMPONENTE CHE ABBIATE MAI VISTO!

DOUBLE DRAGON 3: BICIPITI, TENDINI & CAZZOTTI PARTE TERZA...

ROBOCOP 3: ULTIMA DIRETTIVA - MUOVERE TANTI POLIGONI...

WAYNE GRETZKY 2: LA MIGLIOR SIMULAZIONE ON THE ROCKS VISTA SULL'AMIGA!

CASTLEVANIA IV: PIATTAFORME, PIPISTRELLI ED ECTOPLASMI SUL SUPER FAMICOM!

UNA QUANTITA' DI RUBRICHE INFORMATICHE E INFORMATIVE

... E PER FARCI PERDONARE IL MANCATO REGALO DI QUESTO MESE (COSE CHE CAPITANO, SORRY!) UNA BELLA, BELLISSIMA SORPRESA!

TRA UN MESE IN EDICOLA!

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

BABY JO

Il super eroe che tutti aspettavano !!!



in

"GOING HOME"

UN'ESPLOSIONE DI AZIONE, UMORISMO E... ARCADE !!

LORICIEL

DISPONIBILE PER AMIGA - PC - AMSTRAD

SOFTEL DISTRIBUZIONE

Distribuito in esclusiva da SOFTEL s.a.s. - Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 - Fax 06/7231812

http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

http://www.old-computer-mags.com/

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

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

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

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

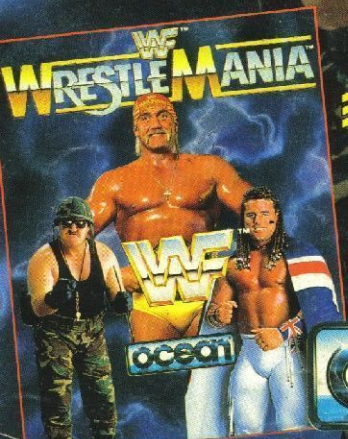
WWF WRESTLEMANIA™





HULKSTER RULES

LEADER DISTRIBUZIONE



Slaughter

ocean

BRITISH BULLDOG

© 1991 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. WWF, WWF WRESTLEMANIA, the names of all WWF Superstars, and all distinctive likenesses and slogans are trademarks of TitanSports, Inc. Hulk Hogan™ is a trademark of the Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to Titan Sports, Inc. Ocean® is a registered trademark of Ocean Software Limited. All rights reserved.

http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/