116 PAGINE A COLORI!!!

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.13 FEBBRAIO '92

SPECIALE CES: TUTTA LA FIERA DI LAS VEGAS!

SPACE ACE 2: LA RIVINCITA DI BORF!

ANOTHER WORLD: COSE DELL'ALTRO MONDO!

MONKEY ISLAND 2: L'ADVENTURE DEFINITIVO?

HARE RAISING HAVOC: IL NUOVO GIOCO DI ROGER RABBIT!

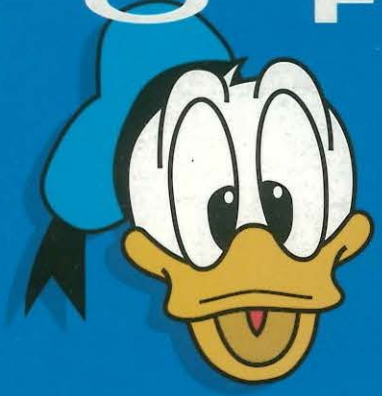
IN REGALO! IL POSTER DI ROGER RABBIT

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COPYRIGHT THE WALT DISNEY COMPANY.

WALT DISNEY

SOFTWARE



SEGA®

MEGA DRIVE

QUACK SHOT (PAPERINO)

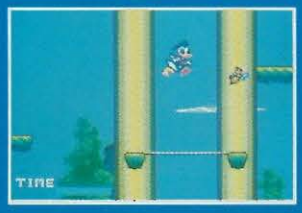
NOVITA'

FANTASIA

MICKEY MOUSE

Master System II

QUACK SHOT (PAPERINO)



NOVITA'

MICKEY MOUSE

GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA® PORTATILE

MICKEY MOUSE

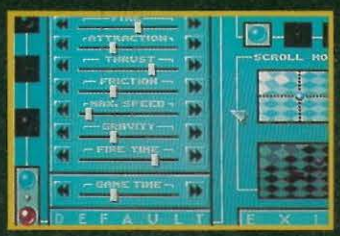
SEGA®

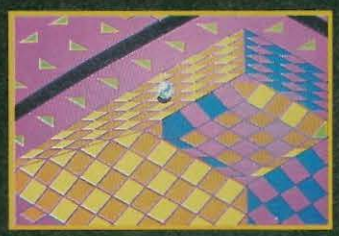
SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

SLIDERS

SLIDERS è un eccezionale gioco ad uno o due giocatori, primo cybersport mai realizzato: azione velocissima, paesaggi a grafica isometrica tridimensionale, possibilità di scrolling a schermo pieno o a schermo diviso a metà.
Tutti i parametri, come gravità, spinta e potenza di fuoco, possono essere modificati per creare un ambiente elettronico personalizzato.

PALACE





SOFTEL
DISTRIBUZIONE Via A. Salinas, 51/B - 00178 Roma - Tel. 06/7231811 - Tel.-Fax 06/7231812

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

ANOTHER WORLD	40
BACK TO THE FUTURE 2	71
BIRDS OF PREY	64
BUBBLE BOBBLE	80
CARDIAXX	61
CASTLEVANIA 4	70
CROSSED SWORDS	84
DONALD DUCK - THE LUCKY DIME CAPER	76
QUACKSHOT	72
DOUBLE DRAGON 3	42
GOBLIIINS	48
HARE RAISING HAVOC	32
KID GLOVES	35
KNIGHTMARE	56
MERCENARY III	36
MONKEY ISLAND 2	30
POPULOUS 2	54
ROBOCOP 3	38
ROLLING THUNDER 2	82
SMASH TV	46
SPACE ACE 2	62
SUPER FORMATION SOCCER	67
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	34
WAYNE GRETZKY HOCKEY II	55
WWF WRESTLING	50

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

NEWS 8
Avevate sentito parlare di *Thunderforce III* su Superfamicom?

POSTA 14
Dal latino "post", ossia dopo. Sta ad indicare il ritardo con cui riceviamo le lettere...

SPECIALE CES 18
Direttamente da Las Vegas, il resoconto della fiera più caotica del mondo!

PLAYMASTER 87
Per la serie "ve l'avevamo detto", la soluzione di *Larry 5*!

FEBBRAIO 1992 N° 13

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

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

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948219

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 Amendola, 45 - 20037 Paderno Dugnano (MI)
Fax (02) 99042386 - Tel. (02) 99043119-127-133
(nei giorni martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14.30 alle ore 17.30)

Prezzo della rivista	L. 5.000
Arretrato	L. 10.000
Abbonam. (11 num.)	L. 38.500
Estero	L. 77.000

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson Spa Via Rosellini, 12 - 20124 Milano, mediante l'emissione di assegno bancario o per contanti. L'abbonamento può essere sottoscritto anche utilizzando il c/c postale n. 18893206.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

FOTOLITO
Foligraph - Monza (MI)

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

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 619 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 PS/1, Strumenti Musicali, Watt.

CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Tariffa agevolata ai C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria - non - avvenuta iscrizione 20 mesi dall'uscita del primo numero

ARIO

RECENSIONI COMPUTER 30
Beh, abbiamo *Robocop 3, Monkey Island 2, Hare Raising Havoc...*

RECENSIONI CONSOLE 67
...Castlevania 4, Quack Shot, Crossed Swords...

DIVERTIMENTO PORTATILE 94
Dice il saggio: "più ce n'è, meglio è". Quindi...

ARCADE 98
Il gioco di *Asterix*! Il gioco di *SD Gundam*! Zowie!

PINBALL WIZARD 108
Il flipper del cactus: detto tutto.

FAR OUT
Non c'è. Capita.

ULTIMA PAGINA 116
This is the end, my friend...

FABIO "KERMIT" ROSSI
Problemi d'insonnia? Una soluzione può essere andare a Las Vegas, visitare una delle fiere più grandi del mondo, scriverne un resoconto di dieci pagine fra un'intervista e l'altra, tornare e portarlo in redazione non appena scesi dall'aereo. Fabio l'ha fatto, ed è una settimana che non si regge in piedi...

MARCO "GONZO" AULETTA
Essere o avere, questo è il problema. Essere ammalati o avere l'influenza, ecco cosa.
Per dividere il problema con gli altri, basta recarsi in redazione e tossire in faccia ai propri colleghi. Non troppo sano ma divertente.

ANDREA "FOZZIE" FATTORI
Il suo principale problema questo mese è stato riuscire a entrare alla Fiera del Giocattolo di Milano - non tanto per le dimensioni dell'ingresso, ma per la falsa lettera di presentazion-raccomandazione scrittagli da Fabio che gli ha quasi causato un arresto (della crescita dei capelli).

PAOLO "ANIMAL" CARDILLO
Problemi di matematica? No, grazie. Probanti probi problemi? No problemo. Pro-blemi o anti-blemi? Yeah! Ora si che si ragiona. Probivin probabili? Proteine a colazione, ecco la soluzione! Promiscui, prolissi e prosaici di tutto il mondo, unitevi!

EDITORIALE

Nononononono: prendetevela con lui, io non c'entro. Se anche questa volta non avete trovato il regalo che vi avevamo promesso è solo colpa del Megaboss in persona, Filippo Canavese. Questo torvo clone di Mario è il responsabile delle attività promozionali di C+VG: la spilla di Sonic del numero di dicembre, i concorsi e le trasferte della redazione alle fiere italiane e straniere sono opera sua. Se questa rivista è riuscita a crescere e migliorare tanto in poco più di un anno è anche merito di Fil, ma nessuno è perfetto, e la lavorazione del gadget previsto è rimasta rallentata anche da una serie di imprevisti ad alto tasso di improbabilità che lo hanno perseguitato.

Poco prima di andare in stampa, il baffuto e costernato personaggio è entrato in redazione con un tragico aut-aut: "Per avere il gadget in copertina dovremo fare uscire C+VG con 20 giorni di ritardo. Cosa ne pensi, Fabio?"

"Beh, Fil... venti giorni sono davvero troppi, ma io cosa dico ai lettori?"

"Dai pure la colpa a me, non ti preoccupare." Detto... fatto!

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 rifer
gen
tant
nes

Ma
Il pu
rece
tratt
avre
mos
Ciò
and
acq

È l'
Il gi
inve
ess
per

ALL'ULTIMO MOMENTO...

Un attimo prima di andare in stampa (e un attimo dopo aver letto l'editoriale qui a lato) Phil ha risolto brillantemente il problema del gadget mancante "liberando" le quattro pagine previste per la pubblicità delle altre riviste del Gruppo Editoriale Jackson, che sono state destinate a ospitare il poster omaggio.

Grazie alla lungimiranza del nostro sosia di Saddam potrete così lustrarvi gli occhi appendendo le formose forme di Jes... ehm... Roger Rabbit sulla vostra parete preferita, il attesa delle prossime, succulente sorprese.

Dice il saggio: "Con la violenza si ottiene tutto"...

WANTED

VIVO O MORTO
Per avere "turlupinato" i lettori di C+VG

FILIPPO CANAVESE
$1.000.000

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. Dategli comunque un'occhiata.
50-69 Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.
40-50 Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.
15-39 Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.
0-14 NO COMMENT!

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.

SUPER KICK OFF
GIOCHI PREZIOSI
Master System II
Plus
SEGA
SUPER KICK OFF il nuovo videogioco del calcio che permette azioni veloci , abilità e precisione nel tiro come nel più famoso titolo mondiale di
N.1
IL VIDEOGIOCO DEL CALCIO PIU' VENDUTO IN EUROPA
SEGA FROM U.S.GOLD
EUROPE'S No.1 FOOTBALL GAME!
SUPER KICK OFF
Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the SEGA Master System
Master System II, and Mega Drive with Master System Converter
SEGA Master System II
COPYRIGHT 1991 ANCO

PRE VIEW

NEW ZEALAND STORY
TECMAGIK

La Tecmagik è senza dubbio uno dei principali fautori della "rinascita" del Master System, grazie alle sue conversioni di grandi classici come *Popolous* e *Shadow of the Beast*. La nuova conversione, acquisita dopo mesi di trattative, è nientemeno che uno dei coin-op più di successo degli ultimi anni: *New Zealand Story*! Il kiwi (che è un uccello, non un frutto!) protagonista dovrà affrontare armato di arco e frecce tutti i livelli della versione da bar - e forse qualcuno in più - grazie al vostro aiuto. Beh? Che fate ancora lì seduti? Raggiungetelo!!!

VERSIONE	DATA
MASTER SYSTEM	IMMINENTE

BLACK CRYPT
ELECTRONIC ARTS

Questa è l'unica immagine esistente al momento del nuovissimo titolo della Electronic Arts, *Black Crypt*. Per ora si sa solo che si tratta di un mezzo-clone di *Dungeon Master* interamente controllato mediante icone. La trama vede una banda di avventurieri impegnata alla ricerca di una serie di oggetti mistici appartenenti ai Guardiani, che verranno impiegati per salvare il mondo dal Male.

Lo scenario si estende per 12 sotterranei pieni zeppi di nemici brutti... ehm... come una cosa brutta. Se vi sono piaciuti gli innumerevoli giochi di questo genere già pubblicati, non mancate di provare anche *Black Crypt*: non ne rimarrete certo delusi!

VERSIONE	DATA
AMIGA	FEBBRAIO

PREVIEW

RUNARK

TAITO

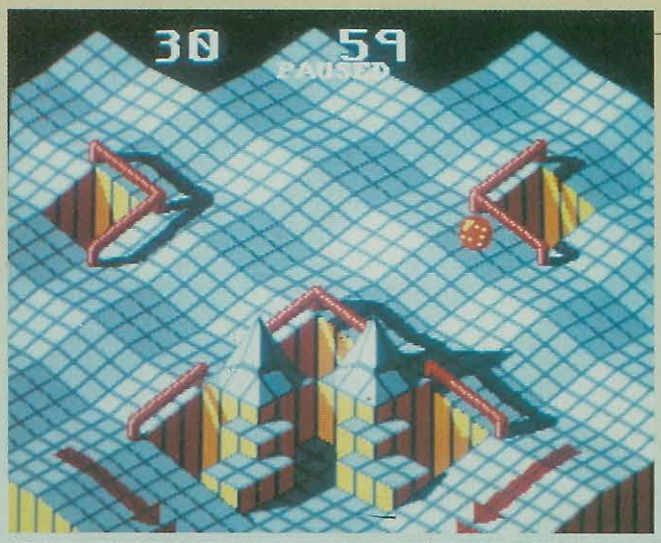
Se andate spesso in sala giochi potreste aver avuto l'occasione di giocare con *Growl* della Taito, un beat 'em up pochissimo diffuso. La versione per Megadrive usa il titolo giapponese, *Runark*. Il gioco è il solito picchiaduro, ma visto con un'angolazione particolare. Sembra *Mercs*, funziona come *Final Fight* e la trama devono averla scritta a Greenpeace. Infatti, dovrete salvare animali selvatici e la foresta amazzonica dalle grinfie di imprenditori senza scrupoli. Ma come fare? Non certo picchettando il parlamento od organizzando referendum, bensì vagando per la foresta e prendendo a botte degli sconosciuti. Alcune sequenze sono memorabili, come quella con un tizio che vi tira addosso dei camion, o quella con le solite fig... liuole coi tacchi a spillo e la frusta. Tra poco nei negozi.

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	IMMINENTE

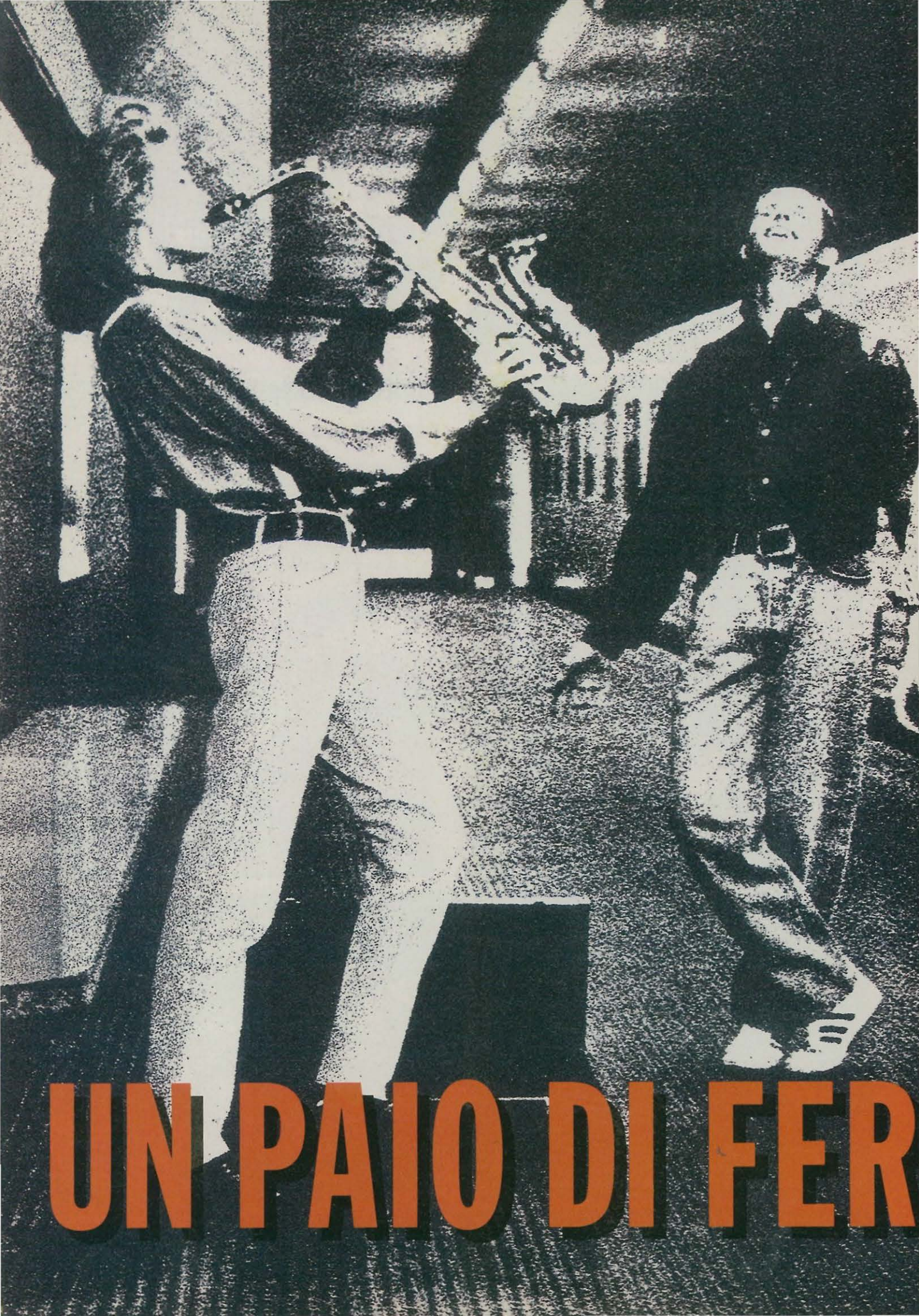
MARBLE MADNESS

ELECTRONIC ARTS

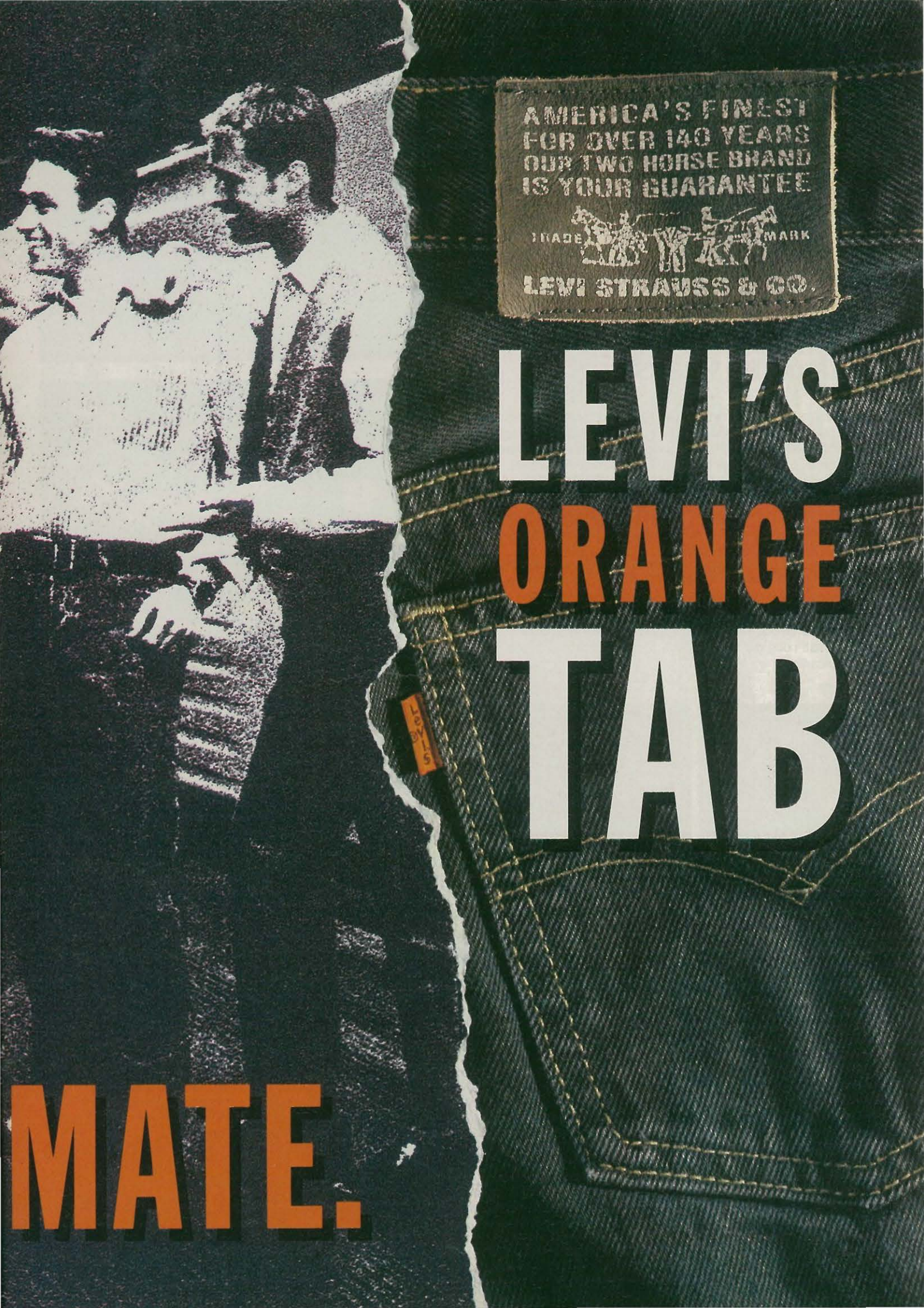
Il gioco più originale di tutti gli anni '80 è stato già convertito in ogni formato possibile e immaginabile, spesso con un buon successo. Ora anche i possessori di Megadrive potranno far precipitare le biglie di *Marble Madness* in baratri infiniti, farle splattare da martelloni o distruggere in altri modi creativi. La cartuccia contiene tutti i livelli del coin-op (più uno segreto), e anche la colonna sonora è eccelsa. Cercatelo subito nei negozi!



VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	IMMINENTE



UN PAIO DI FER


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

PREVIEW

THUNDER SPIRITS

Se consideriamo che il Super Famicom è una magnifica console e che *Thunderforce III* per Megadrive uno degli shoot 'em up più belli di tutti i tempi, potete immaginare con quanta impazienza attendessimo *Thunder Spirits*.

La conversione del megasuccesso della Tecnosoft per il 16-bit Nintendo è arrivata nei nostri uffici con troppo ritardo per poter essere recensita come merita, ma dalle partite "di assaggio" che abbiamo potuto fare siamo rimasti abbastanza soddisfatti.

La grafica e il sonoro sono state trasportate in maniera egregia e l'azione è molto veloce (i rallentamenti sono meno gravi del previsto), anche se è scomparsa la possibilità di scegliere il livello di partenza e alcuni livelli sono stati completamente sostituiti. Fortunatamente sono rimasti i due più famosi, ovvero quello marino e quello vulcanico!

I quadri remixati saranno sufficienti a confermare *Thunder Spirits* il miglior gioco spaziale della storia dei videogiochi, o le modifiche apportate condanneranno un titolo dalle potenzialità enormi all'oblio? C+VG del mese prossimo svelerà la Verità Assoluta!

VERSIONE	DATA
SUPER FAMICOM	MARZO

ULTIMA ORA... ULTIMA ORA...

La Genias, unica software house italiana presente al CES, ha comunicato una serie di interessantissime notizie che sono arrivate con un certo ritardo e non abbiamo potuto inserire nell'articolone di pag. 18. Sintetizzando:

- La Genias produrrà tutte le versioni videogiocabili (esclusa quella Gameboy) di Zorro, tie-in dell'imminente film la cui regia verrà probabilmente affidata nientemeno che a Steven Spielberg.

- Prima della fine dell'anno vedremo le conversioni dei più importanti giochi della Genias - primo fra tutti *Top Wrestling* - per il NES. La software house di Bologna guadagna quindi il primato per la prima casa italiana a produrre titoli per console.

- Anche la Sega sembra interessata a eventuali conversioni di giochi Genias per Megadrive e Master System, per quanto il contratto non sia ancora definito.

- *The Brainies* (vedi C+VG di gennaio) verrà pubblicato dalla Genias e non dalla Titus.

MERCS

SEGA

La versione per Megadrive di questo shoot 'em up pesantemente ispirato a *Commando* non era niente male, e alla Sega sembra abbiano deciso di bissare il successo con una cartuccia per Master System che dovrebbe arrivare nei negozi proprio in questi giorni. Lo schema di gioco non è niente di eccezionale, ma la quantità di cattivi sullo schermo e la velocità generale dell'azione sono tali da renderlo qualcosa di veramente interessante. Provatelo!

VERSIONE	DATA
MASTER SYSTEM	FEBBRAIO

FUZZBALL

SYSTEM 3

Gli autori della saga di *Last Ninja* hanno pensato bene di fare un tentativo una tantum nell'affollato settore dei giochi tenerosi con un titolo riservato ai 16-bit.
Le palle di pelo che danno il nome al gioco popolano una quantità di schermi pieni zeppi di bonus, e il tondeggiante protagonista le dovrà evitare o uccidere con i suoi sguardi assassini. La meccanica del gioco ricorda *Rainbow Islands*, ma il demo che abbiamo ricevuto - con una sequenza introduttiva galattica - deludeva un po' sul piano della giocabilità. Presto la recensione!

VERSIONE	DATA
AMIGA	IMMINENTE

Dicono che il tredici porti male. Io non sono superstizioso, ma sembra proprio che la tredicesima edizione di questa posta sia un filino sfortunata. Fra le lettere arrivate in redazione durante il periodo delle vacanze natalizie (a proposito: ancora grazie per i numerosi auguri!) non ce n'era nemmeno una degna dell'abbonamento omaggio. Cosa avete, ragazzi? Cercate di rifarvi il prossimo mese scrivendo a:

C+VG MAILBAG c/o Gruppo Editoriale Jackson, V. Pola 9 - 20124 Milano

DALLA SICILIA CON COPIATORE

Carissimi redattori di C+VG (tranne qualcuno!),

Vi scrivo questa lettera per complimentarmi con la vostra capacità di mandare a fa(BEEEP!)lo un vostro affezionatissimo lettore che, morendo di freddo, da una cabina telefonica in una gelida sera d'inverno vi ha gentilmente chiesto degli aiuti su alcuni giochi quali *Elvira* e *The Secret of Monkey Island*.

Posseggo una Amiga 500 da circa un anno e mezzo e recentemente sono passato alla pirateria dopo aver acquistato una considerevole quantità di softwear originale con tanto di manuale d'istruzione in inglese di cui sono completamente a digiuno.

Che c(BEEEP!) ci mettete a fare una on-line per la rubrica Playmaster se serve solo a fare spendere denaro, a questo punto inutile, in bollette telefoniche con tanto di risposta "Comprati il gioco originale!"? Non serve a un c(BEEEP!)!

Nonostante questo brutto episodio ritengo sempre che C+VG è la mia rivista preferita e grido: "Viva la pirateria!"

P.S.
Vi ringrazio calorosissimamente per l'aiuto fornitomi per la soluzione di *Dungeon Master* (come uccidere Lord Chaos). Senza di voi non so veramente se ci sarei riuscito.
N.B.
Dungeon Master l'ho acquistato da un pirata con tanto di soluzione in italiano alla faccia di rivenditori di softwear originale e di Riccardo Bertezzolo.

PRO & SEM - V. S.Antonio 44 - 94010 Calascibetta (EN)

Ma fai sul serio o scherzi? Ti sembra possibile che con tutte le megamenate che vi facciamo ogni mese per spiegare che la pirateria non va sostenuta ci si metta a dare aiuti su giochi pirata? Tutti i lettori che telefonano alla Hot Line devono dimostrare di possedere l'originale rispondendo a una semplice domanda riguardante la confezione, ed è piuttosto ovvio che Marco (è quasi sempre lui a rispondere) faccia desistere i non-originalisti per dare spazio alle centinaia di telefonate in attesa. In effetti a volte potrebbe essere più gentile, ma gli sono già state amputate diverse falangi dei piedi e altre sporgenze per fargli cambiare stile.

Ti ricordo che se più gente comprasse i giochi originali le software house e i distributori avrebbero più soldi con cui finanziare la traduzione dei manuali e dei testi su video, e mi permetto inoltre di osservare che forse la versione pirata "con soluzione" di *Dungeon Master* in tuo possesso forse non era tanto magnifica, se hai avuto comunque bisogno di C+VG per finirlo, no?

Ah, ancora due cose: i programmi si chiamano "software" e non "softwear" (che vuol dire "vestito morbido"), e se ti firmi con uno pseudonimo forse non ti conviene scrivere il tuo indirizzo sulla busta. Saluti.

A PROPOSITO DI HOT LINE

Supermega redazione di C+VG,

Mi congratulo con voi per la vostra superrivista che a mio

parere è la migliore sul mercato anche perché non solo recensisce i videogiochi ma ha innumerevoli concorsi e rubriche. Prima di dire cosa ho visto (curiosi?) in Giappone (ancora più curiosi?) vi voglio dire che l'hotline a mio parere è un'ottima idea, e nei primi mesi funzionava benissimo. Ora invece sembra che "Gruppo Editoriale Jackson: l'operatrice è momentaneamente occupata, prego attendere" sia fisso da 2 giorni.

Arriviamo comunque al sodo: ho visto il Tetradrive! Non consosco alcuna generalità di questa mostruosa console a parte la forma, la mole (è molto voluminosa) e la grafica a dir poco fantastica. C'è di più: ho visto anche il famoso gioco olografico della Sega e sono d'accordo con voi per il voto dato alla grafica e al sonoro, che sono veramente il massimo, e alla giocabilità e longevità pietose. Per quanto riguarda il Tetradrive vorrei qualche informazione del tipo "è un 32-bit" e "funziona col CD" o "fa schifo".

Il Giappone è bellissimo e spero di poterci tornare presto: per caso qualcuno di voi c'è stato?

Piero Passacantando

Grazie per i complimenti, e passiamo subito alle risposte. Innanzitutto, il *Tetradrive* non esiste. O meglio, esiste un Sega Tera detto a volte Teradrive che è solamente un PC contenente anche una scheda Megadrive con l'interfaccia per usare le cartucce di questa console; non è che per caso hai visto il Mega CD, che è un interfaccione con lettore di CD da aggiungere al Megadrive? L'Hot Line invece esiste davvero, ma più il tempo passa e più le chiamate aumentano, intasando il centralino e rendendo difficile prendere la linea. Se il problema dovesse persistere ci regoleremo di conseguenza. Per quanto riguarda l'ultima domanda, io e Marco stiamo considerando da tempo l'idea di trasferirci in pianta stabile.

MEGADOMANDE

Stupenda Redazione di C+VG,

Innanzitutto un miliardo di complimenti per la vostra rivista. Sono un ragazzo di 14 anni fortunato possessore del magnifico 16-bit di casa Sega, il Megadrive, e ho alcune domande da porvi:

1) E' vero che è prevista la conversione di *Dragon's Lair* per Megadrive?
2) E' vero che Sonic avrà una carriera come Mario, ovvero avrà seguiti? Se sì quando sono previste le uscite?
3) *Shining in the Darkness* è il miglior gioco per Megadrive? E vero che ne è già previsto un seguito?
4) Su una rivista vostra concorrente ho letto che un ragazzo ha trovato 36 passaggi segreti nel primo livello di Sonic; 20 nel secondo; 34 nel terzo; 22 ne quarto; 28 nel quinto e 18 nel sesto; è vero? Se sì, potreste pubblicare una mappa?
5) Quanto costa il Mega CD per Megadrive?
6) Uscirà mai il mitico *Lemmings* per Megadrive?
7) Ho perso il numero 3 di C+VG. Come potrei fare per averlo?
8) Come si fa a uscire dal primo livello di *Fantasia*?
9) Mi potreste spiegare che cos'è e a cosa serve la cartuccia Action Replay per Megadrive?

Ciao,

Christian Magon

Dunque:

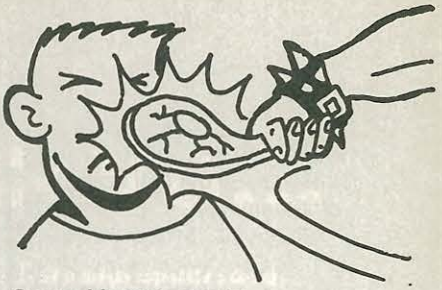
1) Non che io sappia. In compenso ne è uscita recentemente una versione per il NES.
2) E' probabile che esca verso giugno un *Sonic 2*, ma per il momento non si sa nulla di ufficiale.
3) *Shining in the Darkness* non è il più bel gioco per Megadrive, ma sicuramente uno dei più bei RPG per questa console. Il seguito dovrebbe uscire tra circa sei mesi.
4) Personalmente ritengo che siano cifre un tantinello esageratine, ma effettivamente *Sonic* ha diversi passaggi segreti in ogni livello (io ne ho trovati in media un paio giocandoci solo pochi giorni). Sicuramente pubblicheremo tutte le mappe complete e di giochi recenti che ci saranno spedite.
5) Il Mega-CD sarà disponibile solo tramite importatori paralleli ancora per un anno almeno, quindi il prezzo varia dipendendo dal cambio dello yen, dalla disponibilità, dall'onestà dell'importatore...
6) Probabile.
7) Gli arretrati si richiedono scrivendo a... beh, c'è scritto nella pagina del sommario. Vai a leggere!
8) Con tantissima pazienza che rasenti la maniacalità.
9) Non ho ancora avuto modo di provarla, ma dovrebbe permettere di accedere ai parametri di gioco di ogni cartuccia. Modificandoli si ottengono vari effetti, dalle vite infinite al salto di livello, al cambiamento del colore degli sprite e molto altro ancora.

VIVA BART, A MORTE SIMON!

Spettabile Computer + Videogiochi,

Prima di cominciare vorrei chiedere scusa al bravo Fabio Rossi, curatore dello spazio della posta, cui prego di voler gentilmente rigirare questa lettera a Simon Crosignani, grazie!

Caro Simon, in questa mia vorrei parlarti di un commento apparso su Computer + Videogiochi di novembre '91. In questo articolo hai espresso un tuo giudizio personale non su un videogioco, *Bart VS. The Space Mutants*, ma su qualcosa che esula di molto alle tue competenze, cioè l'animazione attualmente in programmazione anche sui nostri teleschermi. Bada bene, io non mi riferisco al fatto che tu abbia affermato che il cartone animato ti sta antipatico, che è questione di opinioni, anche se mi chiedo fino a che punto tu abbia guardato i Simpson per poterli giudicare con termini così duri. Io credo un po' superficialmente, vero? Sì! Proprio così. Comunque io stesso conosco persone a cui non piacciono, e a me va benissimo. Ognuno, come tengo a precisare, ha pieno diritto di avere i propri gusti.



Quindi perché definire le persone a cui piacciono come "massa di pecoroni che sbava per Bart & family"? Se permetti un pecorone sarai semmai tu: cosa ti fa mai pensare di poterti innalzare così tanto in alto da poter giudicare le altre persone solo dai loro gusti? Quel tuo articolo devi sapere mi ha offeso profondamente, e come me credo molti altri.

Oltretutto, non solo fai capire di non capire niente di animazione, e questo non è intendiamoci un delitto. Giusto per fartelo sapere, i migliori lavori di animazione "d'autore" sono disegnati con tecniche "estetiche" un po' difficili da digerire per la maggior parte della gente, di cui fai parte anche tu. Ma mi fai anche capire, cosa peraltro molto grave per te, visto il lavoro che fai, di avere la mancanza più che totale di obiettività. Cosa mi dice che il giudizio che hai dato sul videogioco non sia stato condizionato unicamente dal tuo parere sfavorevole per la serie animata da cui è tratto? Probabilmente neanche l'avrai guardato (tanto sarà come il cartone animato, che lo guardo a fare? Sarà schifoso pure quello!) e ti sarai limitato

a tradurre la relativa descrizione dei tuoi colleghi d'oltremanica.

Se hai un po' di orgoglio professionale (come persona ne devi avere tanto poco) fai almeno un paio di partite con il videogioco già enunciato più volte e ripubblica il commento, questa volta con OBIETTIVITA'. Se il tuo giudizio sarà ugualmente sfavorevole non ci sarà da stupirsi, normalmente i videogiochi basati su personaggi famosi lasciano sempre a desiderare. E la prossima volta pensaci bene: non stai parlando a una massa informe di ebeti, ma a persone che come te hanno gusti personali che vanno rispettati.

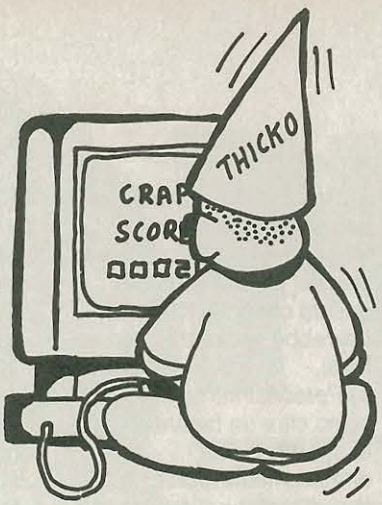
Con questo ho concluso: ciao!

Roberto Giannini

Solo due parole prima di lasciare a Simon il giusto spazio per una risposta: è infatti mio dovere rassicurare tutti i lettori sull'obiettività dei redattori nel giudicare la qualità dei giochi recensiti.

I giochi presentati sulle pagine di C+VG vengono provati da diversi redattori che si consultano prima di stilare la pagella: è un sistema in alcuni casi lento, ma ottimo per assicurare la massima obiettività nelle pagelle, che hanno sempre l'ultima parola riguardo l'effettivo valore di un titolo. I commenti sono invece per definizione spazi assolutamente personali riservati ai redattori, e come tali possono - per non dire devono - contenere giudizi anche pesantemente parziali che non vengono mai e poi mai elaborati o censurati da nessuno. Comunque, la regia dei cartoni animati è magistrale!

Risponde Simon: Caro Roberto, ma come te la sei presa! Matt Groening è forse un tuo parente? Scherzi a parte, anche a distanza di qualche mese dalla recensione incriminata proprio non mi è possibile



affermare che *Bart Simpson Vs ecc. ecc.* sia un bel gioco, e come me la pensa la maggior parte della redazione di C+VG. Forse sarà un capolavoro sul NES, ma sull'Amiga non è nient'altro che un giochino mediocre con sprite microscopici e giocabilità ridottissima, con l'unico pregio di un'introduzione ben realizzata e uno scrolling abbastanza fluido. Inoltre io non capirò niente d'animazione (cosa che non credo proprio...) ma ciò non toglie che non possa esprimere il mio parere personale: secondo me I Simpson sono un cartone animato di basso livello che ricorre ad un uso eccessivo della mediocrità per avere successo e produrre divertimento (praticamente uno lo guarda e dice "questi sono più sfigati di me" ed è tutto soddisfatto e contento). Per concludere non è assolutamente vero che la mia antipatia per il cartone animato abbia influenzato il giudizio riguardante il videogioco: prova ne è il fatto che uno dei coin-op a cui ho giocato maggiormente lo scorso anno sia proprio *The Simpsons* della Konami...

UN VINCITORE!

Cara redazione di C+VG,

Mi chiamo Claudio e credo di aver scoperto uno dei vostri concorsi segreti leggendo il numero di dicembre. Infatti mentre mi informavo sulla recensione di *Last Battle* ho riscontrato un nome che mi pareva aver già sentito. Si tratta di SPLAT!, il sottotitolo del paragrafetto che parlava di poter vedere le esplosioni (devo dire che il trucco ha funzionato alla perfezione, e il gioco sembra più reale). Spero di aver indovinato: SPLAT! è un gioco da tavola dove bisogna spiaccicare degli insetti. Anche se non ho vinto niente (come sempre!) sono contento di avervi scritto e continuate così che siete i migliori (ve lo dice uno che ne ha viste di tutti i colori sulle altre riviste prima di passare alla vostra).

Claudio Rizzolio

Proprio quando tutti pensavano che i concorsi segreti non esistessero, ecco un vincitore: l'etimologia del titolo del box è perfetta, e Claudio vince un abbonamento a C+VG del tutto inaspettato.

CHE FARE DEL LYNX?

Illustrissima redazione di C+VG,

Mi chiamo Max e ho 18 anni. Posseggo un Amiga da più di un anno e un Lynx da meno. La mia unica domanda è questa: un bel giorno, splendente, uno dei progettisti dell'Amiga si sveglia e si reca di buon mattino alla grande ditta Atari per esporre i suoi progetti per la creazione di una console portatile (Lynx). Naturalmente tale progetto viene subito preso in considerazione dalla Atari, che si trova in un periodo un po' travagliato (tanto che rimette in circolazione in 2600 e il 7800) e chiama immediatamente alcune persone per dare una mano al progettista. Dopo pochi mesi se ne viene fuori un portatile che è una vera bomba: superschermo a colori (stupendo), cartucce intercambiabili (Urka), 4096 colori (meraviglioso) e audio su 5 ottave (mammamia). Il prodotto viene subito preso in considerazione appena inserito nel mercato dei

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", ecc.) 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.

computer, eccetto per il fatto dell'enorme consumo (che ci faccio una volta che ho scaricato le batterie?!), ma viene venduto lo stesso, che tanto se c'è il consumo c'è anche la potenza. Un anno dopo viene fuori l'idea di farne un secondo che consumi molto meno. Il risultato è veramente stupendo e sia l'Atari che R.J. Micai ne sono fieri (e ricchi).

La mia unica domanda è: che ne faccio adesso io del Lynx sapendo che in giro ce n'è un altro che consuma molto meno? Io pensavo di tirarlo in testa all'Atari!!!

Vi ringrazio. Vostro
Max Cinà

Se come console ti fa proprio tanto schifo potresti usarlo come fermaporta...

SIMPATICO SOFTCENTER

Supermegavvincente C+VG,

Mi chiamo Pippo, sono un ex amighista e voglio raccontarvi questo episodio: circa un mese fa sono andato in un softcenter e ho chiesto se fosse uscita la versione Amiga di un gioco. Mi hanno risposto di no, e che avevano solo l'originale non piratato. A quel punto ho gridato da pazzi dicendo al proprietario che non sopporto quando mi si dice così e non voglio essere trattato come uno schifoso pirata. Mi hanno risposto dicendo che è colpa della gente che chiede solo giochi piratati, finché rivolgendosi all'assistente gli dice di prendere la copia originale. In quel momento dissi che avrebbero dovuto pensarci prima e me ne andai. Quindi loro hanno perso la vendita di un gioco originale e un sostanzioso cliente.

Volevo anche farvi qualche domanda dovendo comprare un Super Famicom:
1) Riusciranno i giochi per questa console a colmare il vuoto del dilemma Qualità/Prezzo?
2) Abituato a innumerevoli giochi su Amiga, riusciranno i pochi titoli del Super Famicom a soddisfare le mie fauci videoludiche?
3) Mi concedete un minuto di silenzio per il mio Amiga morto da circa una settimana?

P.S.
Per quanto riguarda la mamma di Marco Auletta, mia madre è solita giocare due ore al giorno a *Tetris* totalizzando oltre 420 file.
Pippo D'Innocenzo

Complimenti per la tua integrità morale, ma permettimi una domanda: quando ti hanno offerto l'originale non potevi prenderlo? Sarebbe sempre stato un gioco originale venduto in più! Comunque:
1) Alcuni titoli come *Actraiser*, *Ganbare Goemon* e altri ci sono riusciti da un bel pezzo.
2) Dipende da te. Tutto sta nell'imparare ad apprezzare la qualità invece che la quantità.
3) Solo se il decesso è definitivo e anche i laboratori specializzati in riparazioni non riescono a resuscitarlo.
P.S.: La mamma di Marco (che si chiama Lidia) si complimenta con tua madre e comunica il suo record di 700 linee circa su C64.

CARO C+VG...

L'unica rubrica esistenzialista mai apparsa su una rivista di videogiochi prosegue con un esperimento inedito: la previsione del futuro!

Caro C+VG,

Qualche ora fa stavo cercando di mettere un po' d'ordine nell'angolo in cui tengo tutti i miei computer. Mentre m'industriavo a fare la massaia pulendo un monitor con uno straccio mangiapolvere ho urtato con il gomito la scopa appoggiata lì vicino, che è caduta dietro alle macchine ed è rimasta aggrovigliata in una immonda massa di fili, interfacce e cablaggi assortiti. Preso da sconforto ho cominciato a districarla, e nel farlo m'è cascato l'occhio sulla scatola del mio vecchio e ormai deceduto C-64, ormai coperta da una dozzina di strati sedimentari di polvere risalente al precambriano anteriore.

Sai già che sono un nostalgico, quindi sorvolerò sulla successiva mezz'ora passata a ricordare i vecchi tempi, finita la quale ho pensato all'importanza che ha avuto quel computer nella storia dei videogiochi. Penso di poter dire con certezza che l'evoluzione dei videogiochi sia stata influenzata dalla diffusione massiccia di poche macchine che si sono avvicendate nel corso degli anni: il VCS 2600 della Atari, il C-64 della Commodore, l'Amiga...

Pensando agli ultimissimi tempi la situazione si complica parecchio: le console sono tornate a svolgere un ruolo fondamentale grazie a caratteristiche tecniche molto buone sfruttate ottimamente, e il mercato dei computer da gioco ne è stato influenzato in maniera pesante. Partendo dalla scatola del C-64 lo sguardo è risalito lungo la cascata di cavi ai due monitor e alle macchine ad essi collegate: console di tutti i tipi, un Amiga, un C-128 usato per provare i sempre più rari giochi per C-64 e poco distante l'ultimo arrivo, un PS/1 imprestatomi per giocare a *Monkey Island 2* che restituirò domani mattina. Quale di quelle macchine prenderà il sopravvento in futuro? Quale sarà ricordata come il prossimo passo nella storia videoludica?

Dopodomani partirò per visitare il Consumer Electronic Show di Las Vegas, in un continente dove la gente comune usa la parola "Nintendo" per definire i videogiochi in generale e "computer" indica i PC, come del resto accade in Giappone. Al CES verranno presentati centinaia di nuovi giochi, con una netta prevalenza di questi due formati seguiti a ruota dal Megadrive. L'Europa è ancora un mercato diverso da quello americano e giapponese, ma anche a giudicare dai comunicati stampa di molte software house ho cominciato a farmi una mia idea del futuro.

Secondo me, nei prossimi anni il PC diventerà il computer da gioco più valido (essenzialmente grazie al software prodotto in questo formato), mentre fra le console si accenderà una battaglia da cui uscirà vincitore un solo formato, probabilmente supportato da CD. I miei due possibili candidati sono il Super Famicom e il Megadrive, che però potrebbe venire soppiantato da una nuova console Sega. Tu come pensi che si evolveranno le cose?
Fabio Rossi

NEWS

Questo è l'Excalibur, l'albergo di Las Vegas in cui alloggiava Fabio. Con oltre 40.000 stanze e la sua ambientazione medievale è il più grande del mondo...

LA FIERA DELLE MERAVIGLIE

Provate a pensare a 261.000 metri quadri: è la superficie coperta da una sessantina di campi da calcio messi insieme - oppure del CES di Las Vegas. Ecco tutti i videogiochi della fiera di elettronica di consumo più importante del mondo.

di Fabio "Transcontinentale" Rossi

Console! La cosa che saltava subito all'occhio visitando i padiglioni del CES dedicati ai videogiochi era senza dubbio la sproporzione fra console e computer: per ogni programma su dischetto presentato c'erano una decina di cartucce, spesso di ottima qualità.

Come previsto i computer erano rappresentati principalmente da PC superaccessoriati e un esiguo numero di Amiga, ma si trattava di un fenomeno legato soprattutto al fatto di trovarsi sul territorio americano - benché tutte le software house considerino i PC come i computer da gioco del futuro.

E' stata una fiera piuttosto strana anche per quanto riguarda l'hardware: soprattutto nell'ambito videogiochistico non è stata presentata alcuna novità di rilievo che suggerisse una possibile rivoluzione informatica. Il CES rimane comunque il paradiso dei videogiocatori, e per convincersene basta leggere queste pagine...

Ecco il famoso arco del CES, simbolo della fiera più bella del mondo.

FARE MALE DA PROFESSIONISTI

Il Superscope: è l'ora della distruzione!

Le console normali hanno le pistole ottiche. Il Super Famicom non è una console normale. Con presupposti come questi, cosa potevano escogitare alla Nintendo se non un bazooka ottico? Il Super Scope si usa tenendolo appoggiato su una spalla, non è collegato a nessun filo e viene venduto con sei giochi, di cui tra hanno ambientazione militare e tre sono varianti "esplosive" di *Tetris*.

GUARDA CHI SI VEDE!

Bistrattato da tutte le statistiche, per nulla considerato dalle software house e spesso dimenticato persino dai giornalisti nonostante sia stata appena venduta la milionesima cartuccia, il Lynx sembra stare facendo ogni sforzo per tornare in auge. Al CES sono state presentate parecchie novità, spesso di qualità piuttosto alta. Fra i titoli annunciati e di prossimo arrivo anche in Italia ci sono *Double Dragon, Super Off-Road, Qix, The Fidelity Ultimate Chess Challenge, Guardians: Storm over Doria, Krazy Ace Miniature Golf, Robotron 2084, Joust, Hard Drivin', S.T.U.N. Runner, Bill & Ted's Excellent Adventure, Ishido, Turbo Sub, Block Out, Cabal, Crystal Mines II, 720 degs, Viking Child, Vindicators, Dirty Larry Renegade Cop, Lynx Casino, Awesome Golf, Torunament Cyberball, Xybots, Basketbrawl, World Class Soccer, NFL Football, Hockey, Toki, Baseball Heroes, Geoduel, Raiden, Hyperdrome, Pit Fighter, Hydra e Rolling Thunder.* Niente male, no?

Hard Drivin' in versione tascabile!

NEWS

E VIA, VERSO NUOVE AVVENTURE!

Monkey Island 2: l'ultimo capolavoro di Ron Gilbert.

Cosa hanno in comune *Monkey Island 2*, *Indiana Jones*, *Maniac Mansion* e *Zak McKraken*? Senza dubbio un sacco di cose, ma soprattutto Ron Gilbert, che è l'autore del linguaggio di programmazione con cui sono state realizzate tutte le avventure della Lucasfilm. Spinto dai numerosi consensi ottenuti dalle sue creazioni, Ron ha deciso di mettersi in proprio fondando una società ancora senza nome che distribuirà direttamente tutte le sue prossime avventure. I primi due giochi avranno rispettivamente un'ambientazione fantasy e una fantascientifica.

CHE SIMPATICI GLI UMANI

Uno dei giochi più convertiti e più osservati del CES era *Humans* della Gametek, prodotto per Game Gear, Gameboy, PC e Amiga. Lo scopo del programma è far sopravvivere ed evolvere una tribù di cavernicoli facendo loro risolvere una quantità di problemi pratici. L'aspetto interessante di *Humans* è il modo in cui bisogna affrontare ogni situazione: in ogni quadro è essenziale riuscire a far collaborare i pitecantropi - imbranatissimi singolarmente -comprendendo così l'importanza della divisione dei compiti e dell' affidamento reciproco in una comunità.

"SCUSATECI. PER NATALE NON CE L'ABBIAMO FATTA."

Questa scritta, ben evidente sulle spille indossate dallo staff della Origin, fa capire chiaramente la filosofia della software house più prestigiosa del settore. Ogni gioco marchiato Origin deve infatti essere curato alla perfezione, anche a costo di non uscire in tempo per l'appuntamento più importante dell'anno.

I titoli incriminati erano *Strike Commander* e *Ultima VII*, entrambi per PC ed entrambi semplicemente incredibili.

Il primo impiega una versione migliorata della tecnica grafica lanciata con *Wing Commander* per raccontare le vicende di una squadriglia mercenaria di piloti di jet; il demo presentato (la versione definitiva è prevista per giugno) faceva già impallidire *Planetside* della Psygnosis, un gioco molto simile che però sfrutta la potenza del CDTV! *Ultima VII* riesce invece a contenere ancora più elementi del colossale sesto capitolo, che uniti a un sistema di comando ridotto a solo due tasti rendono il programma il miglior RPG della storia dei videogiochi.

Gli altri titoli annunciati sono un seguito di *Wing Commander II* (che ha venduto in due mesi oltre 100000 copie) e *Ultima -Underworld*, una specie di *Dungeon Master* che sfrutta una tecnica grafica mozzafiato ma potrebbe risultare un po' troppo lento e noioso nonostante la miriade di raffinatezze contenute.

Sopra: Richard Garriott, l'autore della saga di *Ultima*.

Il superdettagliattissimo *Underworld*.

PIU GRANDE, PIU CATTIVO, MIGLIORE

O almeno, questo è quel che si legge nel nuovo logo del Neo Geo. Potendo contare su una CPU di gran lunga più potente di quelle usate nelle altre console, i comunicati stampa della SNK non risparmiavano superlativi per descrivere i giochi che verranno distribuiti nei primi mesi del '92. I titoli più interessanti sono *King of the Monsters II*, il futuristico *Soccer Brawl*, *Football Frenzy*, il quasi clone di *Street Fighter II* intitolato *Fatal Fury*, *Roby Army*, *Mutation Nation* e lo shoot 'em up *Last Resort*.

Forse per bilanciare la comparsa di unità CD-ROM per le macchine concorrenti, inoltre, la SNK ha annunciato un non meglio definito sistema di connessione in rete con applicazioni educative.

Last Resort: blastaggio col Neo-Geo!

PC Kid, eroe del PC Engine.

LO STRANO CASO DELLA CONSOLE FANTASMA

Stando alle statistiche ufficiali, poco meno del 10% del mercato mondiale e americano dei videogiochi è controllato dalla NEC e il suo PC Engine. E' una cifra certo non indifferente, ma allora perché in tutti i 300.000 metri quadri di mostra c'era un solo Turbografx (nome americano del PC Engine), e per giunta neanche funzionante?

NEWS

NINTENDO ALLA GRANDE

Lo stand della Nintendo era senza dubbio il più grande di tutto il CES: da solo riusciva a coprire una superficie pari a quella dell'ultimo ECES, la fiera inglese in cui vengono presentati i giochi di tutta Europa. Fra centinaia e centinaia di schermi che mandavano in continuazione le immagini di un'incredibile numero di novità per NES, Gameboy e Super Famicom c'era persino lo spazio per due ristoranti e un palcoscenico che ospitava uno show con ballerini, mangiafuoco e un gigantesco Mario in ray-tracing che dialogava col pubblico!

Molti i titoli interessanti, di cui purtroppo in Italia verrà importata una parte minima: un vero peccato, visto che la qualità media (specie per il NES) era piuttosto alta. Eccone una lista parziale:

Lo show Nintendo con una (piccola) parte del padiglione.

NES

Micromachines, Ultimate Stuntman, Big Nose the Caveman, Dizzy, Wings 2 - Aces High (seguito del gioco per computer della Cinemaware), *Gargoyle's Quest, GI Joe - The Atlantis Factor, Darkwing Duck* (ispirato a un nuovo "supereroe" della Disney pericolosamente simile a Darkman), *Wolverine, Thrilla's Surfari, Bill & Ted's Excellent Video Game Adventure, Wizard & Warriors III: Kuros... Vision of Power, Trog, Arch-Rivals* (*Basketbrawl*), *The Simpsons: Krusty's Funhouse, Bart Vs. The World, George*

Empire Strikes Back per NES.

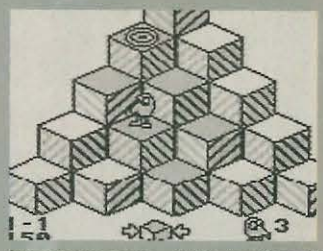
Foreman's Knockout Boxing, Ferrari Grand Prix, Race America, Space Shuttle Project (incredibile!), *Teenage Mutant Ninja Turtles III - The Manhattan Project, Star Trek* (imperdibile per gli appassionati), *Monster in my Pocket, King's Quest V* (conversione "dinamicizzata" dell'avventura per computer), *Nightshade, Bucky O'Hare, Contra Force, Where in Time is Carmen Sandiego?, Tiny Toon Adventures, Pirates!, Bill Elliott's NASCAR Challenge, Cyber Stadium Base Wars, Blades of Steel, Castlevania III, Mission: Impossible, Rollergames, Ski or Die, Super C, Top Gun - The Second Mission, The Lone Ranger, Laser Invasion, Snake's Revenge, Star Wars: The Empire Strikes Back, Defenders of Dynatron City* (con un gruppo di supereroi creato dalla Lucasfilm), *Batman - Return of the Joker, Lemmings, Blaster Master Boy, Super Spy Hunter, White Lion, Wurm: Journey to the Center of the Earth, The Black Bass, Dragon Fighter, Vice Project Doom, Klashball, Adventure Island II, Felix the Cat, Rampart, Shatterhand, Cyberball, Ryne Sandberg Plays Bases Loaded 3, Toki, Kickmaster, The Flintstones, Rainbow Islands, Power Blade, MiG 29 Soviet Fighter, Stunt Kids, Fire Hawk, Quattro Adventure, Quattro Sports, Bo Jackson Baseball, 3 on 3 Challenge, Captain America & The Avengers, Might & Magic - Secret of the Inner Sanctum, Baseball Stars II, Cowboy Kid, Wizardry - The Second Scenario, Barbie, Tom & Jerry, Legends of the Diamond, Peter Pan & The Pirates, Videomation, Where's Waldo? 1 e 2, Attack of the Killer Tomatoes, Home Alone 1 e 2, The Flash, Swamp Thing, Rocky & Bullwinkle, Videomation, High*

Mario Lemieux Hockey su NES.

Speed, Indy Heat, Golf Power, Robin Hood, Overlord, M.C. Kids, Prince of Persia, The Rocketeer, Tecmo Superbowl, Tecmo Cup Soccer, Ninja Gaiden II & III, Mysterium, The Blues Brothers, Radgravity, Galaxy 5000, Swordmaster, Die Hard, Ultimate Air Combat, Final Fantasy, Star Tropics, Yoshi (il puzzle game del dinosauro di *Super Mario World*), *Barke Bill's Trick Shooting, NES Open Tourneament Golf.*

GAMEBOY

Beetlejuice, Who Framed Roger Rabbit, Solar Striker, Radar Mission, The Little Mermaid, NBA All-Star Challenge, Spiderman 2 (ispirato al prossimo film di James Cameron, il regista di *Terminator 1 & 2*), *Bill & Ted's Excellent Gameboy Adventure, George Foreman's Knockout Boxing, Ferrari Grand Prix, Turn 'n' Burn, Battletank II, Monopoly, Hammerin' Harry, Teenage Mutant Ninja Turtles II - Back from the Sewers, Bill Elliott's NASCAR Fast Tracks, Double Dribble: 5 on 5, Top Gun: Guts & Glory, Asteroids, Missile Command, Play Action Football,* lo stragalattico *Metroid 2 - The Return of Shamus, Kid Icarus of Myth & Monsters, F1 Race, Nintendo World Cup, Tiny Toon - Babs' Big Break, Star Trek, Ultra Golf, Gradius - Interstellar Assault, Castlevania II - Belmont's Revenge, Blades of Steel, World Circuit Series, Motocross Maniacs, Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan, NFL Football, Operation C, Quarth, Spy Vs. Spy - Trick & Trap, Fastest Lap, Fish Dude, Atomic Punk, Adventure Island, Q*Bert, Battle Unit Zeoth, Fortified Zone, Knight Quest, Star Saver, Crystal Quest, Side Pocket, Barbie, Tom & Jerry, Track Meet, Toxic Crusaders, Home Alone, Attack of the Killer Tomatoes, The Flash, Pit Fighter, Rap Quest, Swamp Thing, Robosaurus, Home Alone 2 -Lost in New York, Rocky & Bullwinkle, 4 in 1 Fun Pak, Super Off Road, Jack Nicklaus' Golf, Prince of Persia, Caesars Palace, Spot, Ninja Boy, Flying Warriors, Tecmo Bowl, Ninja Gaiden Shadow, Wordtris, The Blues Brothers, Ghostbusters 2.*



Dopo tanto temo... Q*Bert su Gameboy.

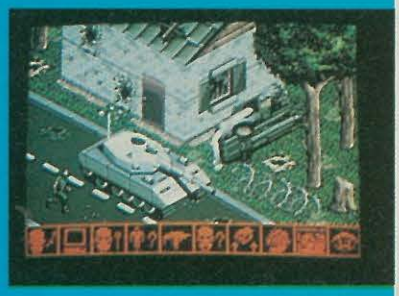
SUPER FAMICOM

Street Fighter II, Magic Sword, WWF Super Wrestle Mania, Roger Clemens' MVP Baseball, NBA Super All-Star Challenge, The Amazing Spider-Man & Uncanny X-Men: Arcade Adventure, The Simpsons: Bart's Nightmare, Super Smash TV, Super Battletank: War in the Gulf, David Cranes Amazing Tennis, Contra III - The Alien Wars, Teenage Mutant Ninja Turtles IV - Turtles in Time, American Gladiators (una specie di Giochi Senza Frontiere ultraviolento), il bellissimo *Top Gear, D-Force, Xardion, Strike Gunner, Super Adventure Island, Bill Laimbeer's Combat Basketball, The Irem Skins Game, GunForce, Goal!, Super Bases Loaded, Soccer Champ, Joe & Mac, Wanderers from Ys III, Nolan Ryan's Baseball, Hunt for the Red October, Tom & Jerry, Radical Psycho Machine Racing, Space Megaforce, Ultraman II* (di cui è uscita una nuova serie di telefilm interamente realizzata in America), *Home Alone, Pit Fighter, Rap Quest, Race Drivin', Swamp Thing, Family Dog* (ispirato a una nuova serie di cartoni animata ideata da Tim Burton e Steven Spielberg), *Robosaurus, James Bond Jr., Where's Waldo?, Home Alone 2, Rocky & Bullwinkle, Road Riot 4WD, Super Off Road, Jack Nicklaus' Golf, Baseball Simulator 1000, Super Flying Warriors, Legend of Scheherazade, Super Ninja Boy, Tecmo Super NBA Basketball, Wings 2 - Aces High, Wordtris, The Blues Brothers, HAL Basketball* (incredibile!), *Robocop III, Bulls Vs. Lakers & NBA Playoffs* (in cui l'aspetto e lo stile di gioco di ogni atleta è differente e preso dalla realtà - forse il miglior gioco del CES), *PGA Tour Golf, Rampart, John Madden Football,* l'imperdibile *Legend Of Zelda - A Link To The Past, Super Play Action Football, Lazerblazer, Blastris.*

F1 Roc sul Super Famicom.

NEWS

Guerra civile in *Twilight 2000!*



OLTRE I SIMULATORI DI VOLO

I nuovi prodotti presentati o annunciati dalla Microprose erano talmente tanti che descriverli uno per uno è davvero impossibile. Nella nuova linea dedicata ai giochi di ruolo si trovavano infatti *Spellbound*, dotato di numerose sequenze animate con dialoghi digitalizzati; *Megatraveller 3 - The Unknown Worlds*, con tre nuovi scenari per gli appassionati di fantascienza; *Twilight 2000*, convertito dal famoso RPG postatomico e *Darklands*, il primo gioco fantasy con un'ambientazione storicamente realistica come la Germania del 15' secolo.

Gli immancabili simulatori di volo erano il poligonalissimo *F-15 Strike Eagle III*, *A.T.A.C.*, in cui bisogna distruggere le installazioni dei produttori di droga centroamericani, *B-17 Flying Fortress*, il cui nome dice già tutto, e la conversione di *F-15 Strike Eagle* per il NES. Fra i giochi prettamente bellici sono stati inoltre presentati anche *Command HQ* e *Conquest*, basati sulla gestione economica, tattica e politica delle milizie disponibili e l'editor di pianeti per *UMS II*.

Più interessanti per il giocatore comune erano senza dubbio *Mantis XF5700 Experimental Fighter* (molto, forse troppo simile a *Wing Commander*) e *Sea Rogue*, in cui bisogna andare a caccia di tesori sommersi con vari mezzi.

A bordo di un carrarmato di *Twilight 2000*.

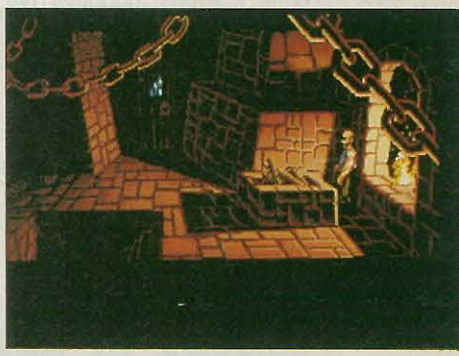
IL RITORNO DI MARIO

No, non si tratta dell'ennesima cartuccia della serie *Mario Bros.*, bensì del primo gioco per computer con il mitico idraulico come protagonista dai lontani tempi di *Donkey Kong* (in cui, detto per inciso, Mario era presentato come un falegname). Il programma - ovviamente per PC - si chiama *Mario is Missing*, e vede Luigi alla ricerca del fratello in un'avventura che dovrebbe avere dei risvolti educativi. Il programma, prodotto dalla The Software Toolworks (che ha presentato anche le versioni PC e Super Famicom dell'efficacissimo corso elettronico di pianoforte *The Miracle Piano Teaching System*) dovrebbe essere pronto per quest'estate. Ah, circolano voci che debba uscire *Donkey Kong* per il Super Famicom...

CIAO CIAO CD-ROM

Nonostante tutto il gran parlare che è stato fatto in passato riguardo i CD-ROM, al CES l'interesse dimostrato per questo formato era davvero minimo. La maggior parte degli autori e dei software manager intervistati lo riteneva "una moda passeggera", "una buona idea subito naufragata" o "un media troppo impegnativo per una società di medie dimensioni". In effetti, gli unici prodotti su CD-ROM annunciati provenivano da Lucasfilm, Origin e Psygnosis: software house enormi con budget altrettanto colossali. Oltretutto, dei solo 9 titoli di un certo interesse annunciati, ben 6 (*Loom*, *Monkey Island I & II*, *Indiana Jones IV* e *Wing Commander II*, *Where in The World is Carmen Sandiego?*) sono giochi già pubblicati su dischetto che mostrano innovazioni sostanziali solo nella parte audio. Che il CD da gioco sia già morto prima ancora di nascere? Solo il tempo lo potrà dire: nel frattempo, la Commodore ha aperto in Giappone una sezione dedicata unicamente allo sviluppo di software per CDTV...

Loom in versione CD-ROM.

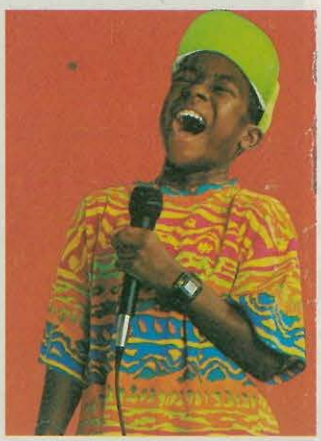


TANTO PE' CANTÀ

Tecnoprevisione del mese: entro la fine dell'anno incontrerete il *karaoke*. Questo oscuro termine giapponese non ha niente a che fare con i kamikaze o l'harakiri, ma da solo è dannoso quanto le due cose messe insieme.

L'idea è di prendere in mano un microfono e straziare le orecchie di chi si trova nelle vicinanze cantando su una base musicale fornita da un CD video o un videoregistratore. Le parole appaiono su video a tempo, e il microfono è collegato a un sistema che fa il possibile per rendere più melodiosa la vostra voce.

Al CES sono stati presentati circa venti diversi sistemi per karaoke, e la moda è già tanto diffusa che molte società offrono cataloghi con migliaia di basi. Vi sembra divertente? Beh, aspettate di trovarvi in qualche locale pieno di gente che sghignazza ad ogni vostra stecca...

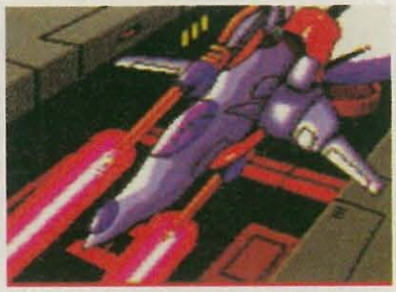


LA CARTUCCIA DEI BARONI

Se fate parte di quella categoria di persone che possiede una console e soffre atrocemente per la carenza cronica di cheat-mode, la cartuccia Game Genie è quel che fa per voi. Inserita fra la console e il gioco desiderato, modifica automaticamente i parametri del programma dando la possibilità di attivare vite infinite, invisibilità e altri effetti utili.

Il Game Genie in versione Megadrive.

NEWS



Sol-Feace per Megadrive + Mega-CD.

LO SHOCK DEL MEGA-CD

Se state risparmiando da mesi per comprarvi il Mega-CD - ossia il lettore ottico per il Megadrive - o addirittura lo avete già comprato vi conviene sedervi prima di continuare a leggere. Infatti, proprio mentre tutto il mondo stava già pregustando il proliferare di nuovi succosi titoli per questa stupenda periferica la Sega ha spento ogni entusiasmo con uno shoccante comunicato stampa.

Sintetizzando: poiché i giochi su CD sfruttano immagini e sonoro tratti da film e produzioni televisive e acquistare i diritti a livello mondiale per questo genere di materiale è praticamente impossibile, ogni paese avrà un catalogo personalizzato di titoli su CD-ROM incompatibile con gli altri. Oltre alla versione giapponese già disponibile, nei prossimi mesi verrà quindi distribuita una versione americana e solo l'anno prossimo sarà messo in commercio il Mega-CD europeo ufficiale.

Chi ha intenzione di comprare il Mega-CD dovrà tenere in considerazione diversi elementi: il tipo di Megadrive posseduto (se è di importazione parallela sarà probabilmente il modello giapponese, con cui si può usare solo il Mega-CD già in circolazione), la disponibilità ad aspettare e - soprattutto - il genere di giochi preferito. Il formato giapponese preferirà infatti giochi di ruolo e strategici, quello americano i tie-in da film e le avventure dinamiche e quello europeo probabilmente i giochi d'azione e sportivi; ciò naturalmente non significa che in Giappone non usciranno shoot 'em up o che gli americani non potranno mai giocare un tennis digitale, ma la diversificazione dei cataloghi creerà sicuramente grossi problemi e qualche insoddisfazione almeno nel primo anno di diffusione.

LA PSYGNOSIS TIFA PER I CD

La Psygnosis, una delle pochissime software house europee ad essere presente al CES con un proprio (seminascosto) stand era anche l'unica casa ad annunciare giochi concepiti specificamente per il formato CD-ROM. I giochi in arrivo sono *Planetside*, con combattimenti aerei futuribili, *Microcosm*, in cui una navicella miniaturizzata deve viaggiare all'interno del corpo umano, e *Sci-Fi Adventure*, un gioco spaziale con elementi strategici. Fra i prodotti su dischetto annunciati, invece, gli unici titoli interessanti erano la versione PC del mediocre *Obitus*, *Agony* (degli stessi autori di *Unreal*) e il data disk *Oh no! More lemmings!*.

DAT & DCC

A leggere questo articolo non si direbbe, ma il CES è soprattutto una fiera di sistemi audio e video. Fra le ultime innovazioni in campo audio il DAT (Digital Audio Tape) della Sony non era una novità assoluta: le sue notevoli capacità di ricerca simil-CD e la qualità pressoché perfetta lo rendono un sistema da sogno, ma purtroppo i costi molto elevati ne hanno sempre limitato la diffusione. A dare una smossa alla situazione potrebbe essere il DCC (Digital Compact Cassette) della Philips: si tratta di un lettore di audiocassette che ha qualità paragonabili a quelle di un CD, ma in compenso è completamente compatibile con le cassette già esistenti. I costi del sistema dovrebbero essere relativamente bassi sin dall'inizio, e potrebbero dare inizio alla prossima grande rivoluzione del settore Hi-Fi.

LEGEND OF ZELDA SU PC???

Al CES non era presente, ma proprio in questi giorni è stata messa in vendita negli U.S.A. una scheda per PC prodotta dalla Multix di Dallas che con 90 dollari permette di giocare i titoli per NES sul proprio PC. La scheda lavora in multitasking e carica i giochi da floppy disk. La conversione di formato sarà opera della stessa Multix, ma qualcosa ci dice che il signor Nintendo non sarà troppo contento, e farà di tutto per mettere le bacchette da riso fra le ruote della società americana.

ECCEZIONALE

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

GLI INDIRIZZI NELLA PAGINA ACCANTO

C+VG

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

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

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

NEWS

"GENESIS DOES...

...What Nintendon't" dice la pubblicità americana del Megadrive (chiamato appunto *Genesis* negli USA). In realtà la pur notevole quantità di giochi in arrivo per questa console sembra un'inezia se confrontata con le megaliste di titoli offerte dalla concorrenza. Nulla di cui preoccuparsi, comunque, dato che la politica di pubblicazione dei rispettivi distributori italiani sembra prediligere la console della Sega. I titoli presentati erano: *The Simpsons - Krusty's Funhouse, Ferrari Grand Prix Challenge, Arch Rivals, Paperboy, Rampart, Road Riot 4WD,* lo stupendo *Steel Talons, Pit Fighter, RBI Baseball 3, Road Blasters, Pacmania, Ms. Pacman,* con 32 livelli in più del coin-op, *Jordan Vs. Bird,* il convertitissimo *Where in Time is Carmen Sandiego,* con testo anche in italiano, *Black Crypt,* il primo RPG di un certo spessore per questa macchina, *Desert Strike - The Gulf Crisis, Leander,* il classico *Marble Madness, Bulls Vs. Lakers & NBA Playoffs* (vedi box Super Famicom), *Terminator 1* e2, *Bart Simpson Vs. The Space Mutants, American Gladiators,* l'assurdo *Kid Chameleon,* il programma di grafica *Art Alive, David Robinson's Supreme Court Baseball,* lo stramiticissimo *Splatterhouse 2, Star Control 2, Test Drive 2, Super Off-Road Racing, Winter Challenge, Corporation, Chuck Rock.*

Era ora: *Splatterhouse II* !!!

LA FIGLIA DELLA SERVA

Il sistema più snobbato del CES - dopo il PC Engine, naturalmente - in termini di novità annunciate era il piccolo Game Gear della Sega. I titoli in arrivo per questo bel portatile sono *Spiderman, Bart Vs. the Space Mutants, George Foreman Knockout Boxing, Rampart, Marble Madness, Halley Wars,* uno shoot'em up banalotto, *Ax Battler,* ossia *Golden Axe* per Game Gear, *David Robinson's Supreme Court Basketball* e il baseballistico *Clutch Hitter.* I possessori di Game Gear non si preoccupino, comunque: alla Sega stanno preparando parecchie conversioni da Master System che dovrebbero uscire in quantità industriali a partire già da questo mese.

IN TRENO E' MEGLIO

La Broderbund, una delle prime software house dellla storia dei videogiochi, ha ottenuto i diritti per la traduzione e la distribuzione degli ultimi titoli della Maxis. Di questi, due particolarmente interessanti sono *Robosport* e - soprattutto - *A-Train.*

Il primo è un gioco strategico semplice ma molto coinvolgente in cui due squadre di robot con diverse caratteristiche si scontrano su una mappa ridefinibile dal giocatore.

A-Train è stato uno dei titoli di maggior successo in Giappone nel 1991: nei panni del proprietario di una linea ferroviaria il giocatore deve cercare di far nascere e crescere una intera città curandone completamente la gestione economica. L'aspetto del programma ricorda molto un incrocio fra *Sim City* e *Monopoli,* e dovrebbe interessare soprattutto i manager più rampanti.

***A-Train* - presto su computer!**

Alsedes, uno dei droidoni di *Xardion*.

Atomic Punk, il *Bomber Man* americano.

FATTI NINTENDOSI

Se la superlista di titoli di queste pagine non vi fosse bastata, eccovi qualche dato che la dice lunga sulla diffusione e l'importanza del NES e della Nintendo nel panorama mondiale dei videogiochi:

- La cartuccia *Teenage Mutant Ninja Turtles* ha venduto oltre 4 milioni di copie - il record assoluto di vendite per un videogioco!
- Ogni anno vengono venduti 4,5 milioni di console NES e 4 milioni di Gameboy, mentre in tutto il mondo viene venduto un Super Famicom ogni 4 secondi.
- In Giappone il famosissimo e strapagatissimo autore di fumetti Shotaro Ihinomori sta ottenendo un successo senza precedenti con la sua nuova serie ispirata a *Legend of Zelda.*
- A partire dal 1985 sono stati venduti oltre 42 milioni di giochi con Mario come protagonista, e l'immagine del baffuto eroe compare su più di 500 prodotti diversi, compreso un disco intitolato *White Knuckle Scorin'* (ed. MCA Records) in cui vari artisti famosi cantano le vicende dell'idraulico digitale.
- Fra le molte periferiche disponibili attualmente per il NES in Giappone si possono trovare un telaio per maglioni computerizzato, un fax e un disk drive.
- Nel 1986 la Nintendo incassava 300 milioni di dollari dei 400 guadagnati da tutta l'industria dei videogiochi: oggi addirittura 4,8 milioni di miliardi dei 5,9 totali.
- Otre 100 software house sviluppano giochi unicamente per i sistemi Nintendo.
- In America oltre 70 milioni di persone giocano con prodotti Nintendo: di queste, 42 milioni posseggono un NES, 8,2 un Gameboy e 2,1 milioni un Super Famicom.
- Il 35% degli utenti di NES è composto da adulti, così come il 46% di quelli Gameboy. Inoltre, il 29% dei NESsisti e il 44% dei Gameboyaioli è di sesso femminile.

Altro che bambole gonfiabili!

NEWS

LA BATTAGLIA DEI MEGA PC

Poiché la maggior parte dei programmi per computer presentata girava su PC, veniva spontaneo chiedersi come sarebbe mai stato possibile per i giocatori italiani - abituati a configurazioni poco evolute e piuttosto lente - provare molti titoli. Le risposte di molti autori sono state sorprendentemente incoraggianti:

"Le configurazioni richieste da certi giochi sono assurde: oltre a costare troppo, rendono complicata la realizzazione delle conversioni. Tutti i programmatori che conosco si stanno impegnando a fondo per sfruttare meglio le macchine."

Paul "*Star Control 2*" Raiche

"*Wing Commander* e altri nostri giochi richiedevano sistemi potenti anche perché non avevano ancora sviluppato bene certe tecniche di programmazione. A partire da *Strike Commander* stiamo cercando di ottimizzare il codice in modo da mantenere una alta velocità anche su macchine con clock lenti, e in ogni caso titoli come *Underworld* sono studiati per ottenere il meglio da ogni configurazione."

Richard "*Ultima*" Garriott

"Io e gli altri programmatori che conosco stiamo cercando di fare in modo che i nostri giochi siano belli e giocabili anche sui sistemi più scarsi. Sicuramente con *Monkey Island* ci sono riuscito."

Ron "*Monkey Island 2*" Gilbert

***Star Control 2* e i suoi autori.**

KONAMI A TUTTO SAKE'

La Konami era una delle case più prolifiche per quanto riguarda il software per computer, soprattutto grazie a numerose importazioni di giochi europei già diffusi da tempo in Italia. I programmi inediti erano *NFL Football*, la magnifica avventura *Lure of the Temptress, Reach for the Skies, Legend, The Chaos Engine* dei Bitmap Bros., che sembra veramente notevole, *Rollerbabes* della Cinemaware, *Champions*, una meravigliosa conversione del famoso RPG supereroistico da tavolo in cui l'azione è serratissima grazie a un sistema di gioco innovativo, *Bill Elliott's NASCAR Challenge* (tutti in formato Amiga e PC) e *Mission: Impossible, Top Gun II - Danger Zone*, il discreto *Teenage Mutant Ninja Turtles - Manhattan Mission, The Simpsons - Bart's House of Weirdness* e *The Simpsons' Arcade Game*, solo in formato PC.

***The Chaos Engine*, nuovo dai Bitmap Bros.**

LA LUCASFILM COLPISCE ANCORA

Anzi, la LucasArts. La società fondata dall'inventore di *Guerre Stellari*, oltre ad aver cambiato nome, ha annunciato diverse novità in uno stand insolitamente piccolo. Il titolo di punta era ovviamente *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*: con 200 locazioni, 100 schermate extra, sette diverse interfacce e le animazioni "ricalcate" su un filmato degli attori per ottenere più realismo dovrebbe diventare un successo senza precedenti sia in versione su dischetto (PC e Amiga) che in quella CD-ROM (CDTV, PC). Su CD-ROM c'era anche la nuova versione di *Loom*, che con la grafica quasi completamente ridisegnata e un'impressionante colonna sonora ha guadagnato molto rispetto alla versione originale. Gli appassionati di *Secret Weapons of the Luftwaffe* saranno contenti di scoprire che sono in arrivo 4 data-disk con altrettanti nuovi aerei, ma la novità più sconvolgente di questa software house era senza dubbio il sistema audio iMUSE (vedi recensione di *Monkey Island 2*), in grado di arrangiare in tempo reale la colonna sonora dei giochi seguendo gli sviluppi dell'azione e sottolineandone gli aspetti emotivi.

Indiana Jones & the Fate of Atlantis.

Alla ricerca di tesori sommersi con Indiana Jones!

DATI ORIENTALI

La Data East presentava un certo numero di giochi per computer, fra cui: *ABC's Monday Night Football, The Dream Team 3 on 3 Basket Challenge* (gli unici due titoli per C-64 presentati alla fiera), *Ultrabots-Sanction Earth*, una battaglia di robot interamente in ray-tracing e *Battlefield 2000*, tutti rigorosamente per PC ultraveloci.

***Ultrabots* - Incredibile!**

Un beholder di meno sulla faccia della Terra...

NEWS

PERCHE' CI VUOLE ORECCHIO...

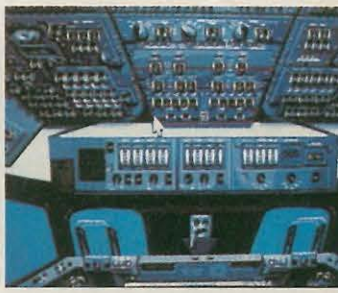
Uno dei giochi più innovativi del CES era su CD, ma non andava colegato a nessun video. *Play It By Ear* della Rykon è un gioco a quiz simile a *Trivial Pursuit* in cui gli effetti sonori giocano un ruolo fondamentale. Le categorie di domande sono: Musica Pop, TV, Storia e Attualità, Film, Musica Classica, Strumenti Musicali, Scioglilingua, Storie Superbrevi, Memoria a Breve Termine, Canzoni Folk, Marce e Inni Nazionali. Quanti di voi pensano pensano di essere in grado di riconoscere il suono di una conchiglia balinese al primo colpo?

Un gruppo di visitatori distrutti dalla fiera si rilassa con la mind machine (Far Out di CVG #8)

Perdonatemi: resistere alla tentazione di fotografare i mitici locali notturni di Las Vegas era proprio impossibile...

DOVE MOLTI UOMINI SONO GIA' GIUNTI PRIMA...

... Ossia nell'orbita terrestre. La Virgin (vincitrice del premio C+VG per gli standisti più antipatici) ci farà arrivare molti possessori di PC e Amiga con il suo*Space Shuttle Simulator*, l'attesissimo simulatore di volo poligonale con sezioni manageriali. Il gioco finito è decisamente notevole nonostante l'interfaccia utente ben poco brillante: cominciate pure a cercarlo nei negozi!



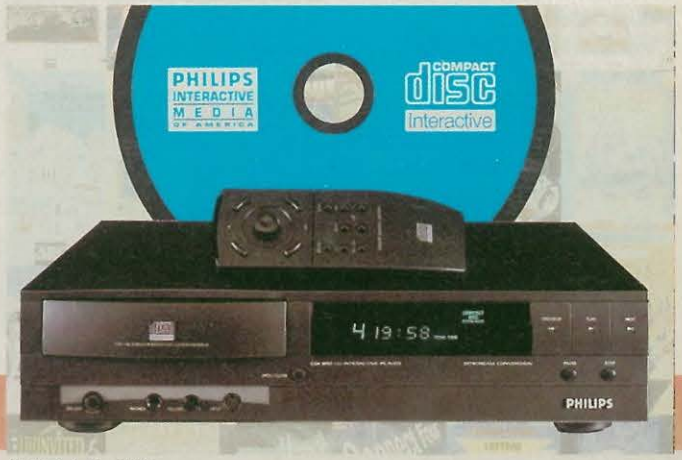
Il pannello di controllo e il portellone dello *Space Shuttle*.

I MOLTI VOLTI DELL'ARTE ELETTRONICA

La sezione della Electronic Arts dedicata al software per computer esponeva diversi giochi molto interessanti. *Michael Jordan Flight* (titolo provvisorio) è l'ennesimo basket, dove questa volta è il protagonista a essere stato digitalizzato in tutti i suoi movimenti caratteristici; *Rampart* è il convertitissimo coin-op Atari, mentre in *The Lost Files of Sherlock Holmes - The Case of the Serrated Scalpel* bisogna indagare muovendosi in un'ottima riproduzione della Londra vittoriana. Seguiranno l'inquietante *D-Generation, Paperboy 2, Might & Magic III* e *Siege*, quest'ultimo è disponibile anche in versione Amiga oltre che PC.

LA MACCHINA DELL'IMMAGINAZIONE

Questo il nome ufficiale del sistema CD-I della Philips, ovvero il più grande concorrente del CDTV sul mercato dei sistemi CD-ROM. Al CES sono stati presentati 25 nuovi titoli di vario genere: i giochi erano *Backgammon, Caesar's World of Gambling, Dark Castle, Escape from Cybercity*, che utilizza cartoni animati molto simili a quelli del mitico *Capitan Harlock*, *Jigsaw*, il gioco di ruolo totale *Laser Lords, Sragon Chess, Battle Ship* (una squallidissima "battaglia navale"), *Connect Four*, ossia *Forza Quattro, Sporting News Baseball, Pinball, Text Tiles* e *Alice in Wonderland*



Il CD-I della Philips.

NEWS

TECNOASSURDITA'

Al CES sono state presentate numerose cose spettacolari, innovative o semplicemente imbecilli. L'*Invisibeam II*, ad esempio, è un antifurto che parla, minaccia e infine fa scattare l'allarme delle auto su cui è montato. Sentirlo era angosciante: "Attenzione: lei si è avvicinato troppo alla Porsche rossa. Ha cinque secondi per allontanarsi prima che scatti l'allarme: quattro, tre, due..." Non vi ricorda l'ED-209 di *Robocop*?

La Kodak esponeva tre modelli del nuovo lettore di CD fotografici: le immagini vengono passate su CD invece che stampate su carta, ed è possibile guardarsele sul proprio televisore.

Una società nippoamericana ha lanciato lo *Showcase System*, una specie di cornice nella quale esporre le proprie cartucce per Gameboy, mentre molto più seri e interessanti erano due prodotti lanciati da una società della quale purtroppo non ricordo il nome (ho perso il loro depliant fra i 67 kili e mezzo - peso reale - di depliant vari): il primo permette di incidere i propri CD spendendo poco più di un milione di lire, mentre l'altro viene collegato a un CD video e a 4 o 6 casse stereo e riesce a emulare in una comune stanza nientemeno che il sistema audio THX ideato dalla Lucasfilm e sfruttato nei film più spettacolari degli ultimi tempi!

Lo Showcase System per Gameboy.

Trasformate la vostra auto in un ED-209!

L'ANNO DEI GIOCHI DI RUOLO

Giochi per computer, collezione primavera-estate '92: i giocatori alla moda si dedicheranno nei prossimi mesi agli RPG. Tutte le principali griffe si sono infatti interessate a questo settore, proponendo modelli colorati, eleganti e adatti a ogni occasione. I possessori di Macintosh potranno dilettarsi con *Wizardry VI - Bane of the Cosmic Forge*, che offre uno dei più vasti ambienti in 3D visti al CES ma hanche un taglio molto classico, addirittura un po' passé. Gli utenti Amiga e PC avranno invece a disposizione *Wizardry VII - Crusader of the Dark Savant*, discretamente simile al precedente. Per il PC la Ascii ha fatto sfilare *Spellcraft*, un modello piuttosto appariscente, molto colorato, comodo e resistente al tempo e le intemperie.

Chiude la sfilata il rinomato studio SSI, che ha presentato le ultime novità nella famosa gamma *Dungeons & Dragons: Treasures of the Savage Frontier*, seguito di *Gateway, Eye of the Beholder II - Legend of Darkmoon, Tales of Magic - Prophecy of the Shadow*, primo in una nuova serie pensata per essere usata da un unico personaggio e *Matrix Cubed*, terzo elemento nella linea Buck *Rogers*, tutti i modelli sono disponibili sia in tessuto Amiga che in panno PC.

Wizardry VI.

Wizardry VII.

E DOPO LE TARTARUGHE... I LEOPARDI!

Se non avete mai sentito parlare dei Cheetamen non preoccupatevi: sino ad ora non li conoscevamo neanche noi. Ad ogni modo, è probabile che le cose cambino entro breve, visto che la Active Enterprises ha deciso di farli diventare famosi "almeno" quanto le Turtles. Al CES sono stati presentati i personaggi, i pupazzi, il fumetto, il cartone animato e (naturalmente) il videogioco, minacciosamente presentato da un tizio con un costume impressionante realizzato dalla stessa gente che ha fabbricato i personaggi di *Labyrinth*, *Dark Crystal* e del *Muppet Show*.

The Cheetamen dovrebbe uscire entro la fine dell'anno nei formati NES e Megadrive, ma nel frattempo i possessori di queste console avranno qualcosa con cui passare il tempo: la Active Enterprises ha infatti presentato anche la *Action 52*, una cartuccia trasparente che contiene più di mezzo centinaio di giochi - in realtà per la maggior parte piuttosto squallidini. Il bello è che la prima persona che riuscirà a completare il gioco numero 5, intitolato *Ooze* (mi ricorda qualcosa...) vincerà un premio di 104000 dollari, metà dei quali dovrà obbligatoriamente essere usata per pagare un corso di studio a piacere.

Troppo bello per essere vero? Probabilmente sì, visto che fra le altre notizie comunicate dalla Active Enterprises c'è anche il lancio imminente" di una console portatile con giochi su CD e compatibile con il NES. Tirate voi le conclusioni...

I cattivissimi programmatori di *Daemongate*...

Uno stregone di *Darklands* della Microprose.

NEWS

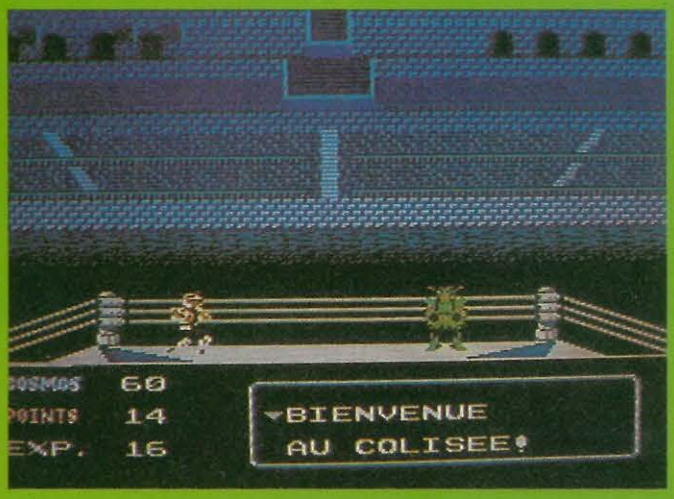
I CAVALIERI DEL NES

Non ve ne avevamo parlato prima perché sino ad oggi non ne era stata prevista l'importazione, ma quando le lettere e le domande riguardanti questo gioco hanno cominciato a moltiplicarsi abbiamo deciso di far luce sull'argomento.

Come annunciato qualche tempo fa, la Bandai giapponese ha prodotto una cartuccia per NES ispirata alla serie di animazione *Saint Seya - I Cavalieri dello Zodiaco* (nelle foto la versione per il mercato francese).

Purtroppo fonti bene informate ci hanno comunicato che il gioco non è nulla di eccezionale, e inoltre per il momento la Mattel - importatore italiano dei prodotti Nintendo - non sapeva nemmeno dell'esistenza di questa cartuccia.

Tuttavia, dopo la nostra richiesta di informazioni al riguardo i responsabili hanno cominciato a tentare il possibile per fare arrivare *Saint Seya* anche nel nostro paese. Eh, se non ci fosse C+VG...



PERSEVERARE E' DIABOLICO...

Dopo i successi riscossi con il loro primo gioco basato su Dylan Dog, alla Simulmondo hanno pensato bene di continuare a produrre programmi ispirati a fumetti di successo. Questa volta il supplizio della conversione in formato elettronico tocca a Diabolik, l'affascinante ladro creato dalle sorelle Giussani che da oltre 20 anni spopola nelle edicole di tutta Italia.

Queste sono tutte le (poche) notizie fornite alla stampa: dalle foto pervenuteci si può dedurre che *Diabolik* sarà un platform game, ma non escludiamo la possibile presenza di elementi da avventura dinamica - speriamo migliori di quelli di *Dylan Dog*. Parlando dell'Indagatore dell'Incubo, ricordiamo inoltre l'imminente pubblicazione di un adventure liberamente tratto dagli albi *Attraverso lo Specchio* e *Riflessi di Morte* che impiegherà un'interfaccia simile a quella utilizzata nell'orribile *Italian Nights 1999*.

Ultima simulnotizia del mese: come potete dedurre dalle immagini qui a fianco, alla software house bolognese stanno lavorando anche a un gioco di ambientazione boxistica...

ANCORA! MA ALLORA E' UN VIZIO!

I fan di Crowther avranno certamente notato (e speriamo con piacere) la recensione su questo numero della sua ultima fatica, ovvero *Knightmare*. Ebbene, quanti di voi sapevano che l'uomo coi gusti più strani in termini di colori stava lavorando al seguito del suo famosissimo *Captive*? Il futuro capolavoro (o almeno spera Paolo) si chiamerà probabilmente *Recaptured* e uscirà tra un po' di mesi (Tony stesso è stato molto vago) e non dovrà far rimpiangere l'episodio precedente. Incrociamo le dita!

Dal 1984 vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

Richiedi subito il favoloso catalogo a colori gratuito!

SOFT MAIL

SI, risparmia acquistando oggi Falcon 3.0 grazie all'incredibile ed esclusiva offerta SoftMail che ti propone due soluzioni vantaggiosissime:

① Falcon 3.0 + Weapons Control System a sole Lit.299.000 invece di Lit.349.900

OPPURE

② Falcon 3.0 + Air Transport Pilot a sole Lit.169.000 invece di Lit.198.900

Affrettati: le offerte sono valide solo fino al 31/3/92!!

FALCON 3.0™ a sole 70.000!?!

WEAPONS CONTROL SYSTEM

Weapons Control System è il sistema di controllo più potente, realistico ed efficace mai realizzato per i simulatori di volo. E' l'unico che soddisfa il polso del comando: con una mano controlla la manetta del motore e ben 7 diverse comandi a seconda del programma con il quale si usa. E' compatibile con: Chuck Yeager Air Combat, Falcon, Falcon AT, Falcon 3.0, F19 Stealth Fighter, Air Transport Pilot, Flight Sim 4, Flight of the Intruder, Their Finest Hour, BattleHawks 1942, Secret Weapons of Luftwaffe, A10 Tank Killer, Red Baron Wing Commander, F14 Tomcat. (Nota: WCS si inserisce nella presa della tastiera: è adatto a tastiere con presa circolare a 5 PIN) • **lit. 250.000**

MESSAGGIO IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN: GAMEBOY™, GAMEGEAR™, LYNX™

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

GAMEBOY™

ALTERED SPACE 59.000
ACCESSORI: AMPLIFICATORE STEREO 39.000 • LENTE D'INGRANDIMENTO 29.000 • VALIGETTA RIGIDA 39.000 • VALIGETTA MORBIDA 39.000 • LUCE PER GIOCO NOTTURNO 35.000 • KIT DI PULIZIA TEL. •
ATOMIC PUNK 59.000
BATMAN 59.000
BATTLE UNIT ZEOTH 59.000
BATTLETOADS 64.000
BLADES OF STEEL (HOCKEY SU GHIACCIO) 64.000
BUGS BUNNY II 64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE 69.000
CHOPLIFTER II 59.000
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5 ..... TEL.
DRAGONS LAIR 59.000
DUCK TALES 59.000
FINAL FANTASY ADVENTURE 95.000
FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
FINAL FANTASY LEGEND 69.000
FINAL FANTASY LEGEND II 95.000
FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
FORTIFIED ZONE 59.000
GAUNTLET 2 ..... 59.000
GODZILLA 59.000
IN YOUR FACE (BASKETBALL) 59.000
MARBLE MADNESS 64.000
MARU'S MISSION 54.000
MEGAMAN 59.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE 64.000
NFL FOOTBALL 59.000
PACMAN 59.000
PAPERBOY 2 ..... TEL.
PRINCE OF PERSIA ..... TEL.
R-TYPE 59.000
RC PRO AM 59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE 59.000
ROBOCOP 2 ..... 59.000
ROGER RABBIT 64.000
SPUD'S AVDENTURE 59.000
THE PUNISHER 64.000
THE SIMPSONS 64.000
TOM & JERRY ..... TEL.
TURRICAN ..... TEL.
TURTLES 2 ..... 95.000
WWF SUPERSTARS OF WRESTLING 59.000

LYNX™

CHECKERED FLAG 80.000

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

HARD DRIVING 80.000
WARBIRDS 80.000
WORLD CLASS SOCCER ..... TEL.

MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK 115.000
ADATTATORE GIOCHI JAPAN 29.000
BATMAN 115.000
BUDHOKAN 105.000
CENTURION 105.000
DOUBLE DRAGON ..... TEL.
FAERY TALE ADVENTURE 99.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI) 70.000
LAST BATTLE 99.000
MARVEL LAND (8MEGA) 130.000
MIKE DITKA FOOTBALL 89.000
(8 MEGA/2 GIOCATORI)
NBA BASKETBALL (LAKERS VS CELTICS) 105.000
OFF ROAD ..... TEL.
ONSLAUGHT 70.000
OUTRUN 99.000
PHANTASY STAR III 150.000
POPULOUS 99.000
RASTAN SAGA II 99.000
REVENGE OF SHINOBI 115.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA) 130.000
SONIC THE HEDGEHOC 105.000
SPACE INVADERS 1991 ..... 99.000
STAR CONTROL (12 MEGA) 89.000
STREETS OF RAGE 115.000
SUPE HYLIDE 115.000
SWORD OF SODAN 99.000
TEST DRIVE II ..... TEL.
TURRICAN 89.000
WINTER CHALLENGE ..... TEL.
688 ATTACK SUB 125.000

GAMEGEAR™

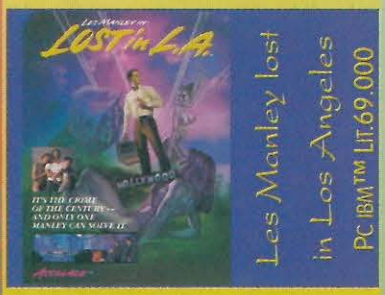
LEADERBOARD GOLF 89.000
MASTER GEAR ADAPTER 89.000
PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTERSYSTEM™ SUL GAMEGEAR™
PACMAN 69.000
SHINOBI 89.000

POSSESSORI DI CONSOLE: COMINCIA L'OPERAZIONE SPOT!!!

Da oggi fino al 31/12/92 in ogni spedizione troverai uno SPOT ogni Lit.50.000 di spesa. Raccogli almeno 10 SPOT, mettili in una busta ed inviali all'indirizzo riportato sul buono d'ordine: riceverai una splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!
(Promozione valida SOLO per acquisti di cartucce ed accessori per console)

AMIGA™

ADD: ACTION COMPILATION 79.900
(CONTIENE: HEROES OF LANCE/HILLSFAR/DRAGONS OF FLAME)
ADD:LEGEND OF DARKMOON ..... TEL.
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO) 59.000
AMOS, AMOS 3D & COMPILER ..... TEL.
CRUISE FOR A CORPSE 59.900
CRUSADERS OF DARK SAVANT ..... TEL.
DOUBLE DOUBLE BILL 59.900
(CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINGS)
ELVIRA - ARCADE GAME 49.000
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS 59.000
GRAND PRIX ..... TEL.
HARPOON BATTLESET #4 ..... TEL.
HARPOON CHALLENGE PACK 159.000
HEART OF CHINA 99.900
HEIMDALL ..... TEL.
LEISURE SUIT LARRY 5 ..... TEL.
RED BARON ..... TEL.
RISE OF DRAGONS 99.900
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 ..... TEL.
SCENERY DISK #12 FOR FLIGHT SIMULATOR 49.000
SHADOW SORCERER ° 59.900
SISTHEMA II (1MB/TOTOCALCIO) 89.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE ..... TEL.
SPACE QUEST 4 ..... TEL.
TIP OFF 49.900
TOP WRESTLING ° ..... TEL.
ULTIMA VI ..... TEL.
UMS II PLANET EDITOR ..... TEL.
WARM UP ° ..... TEL.
WILLI BEAMISH ..... TEL.
WING COMMANDER ..... TEL.
WWF WRESTLING 29.900



HINT BOOKS

F16 FALCON V3 STRATEGY GUIDE ..... TEL.
HARPOON STRATEGY GUIDE 35.000
HEART OF CHINA HINT BOOK 25.000
LEISURE SUIT LARRY BEDSIDE COMPANION 30.000
LEISURE SUIT LARRY 5 HINT BOOK 20.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°) 39.000
POLICE QUEST 3 HINT BOOK 20.000
POOLS OF DARKNESS HINT BOOK 25.000
QUEST FOR CLUES IV 49.000
WING COMMANDER 1&2 GUIDE 39.000

C64™, CDTV™ ED AMSTRAD™ RICHIEDI IL CATALOGO

PC IBM™ & COMPATIBILI

ADD: COLLECTOR'S EDITION 129.000
(CONTIENE: POOL OF RADIANCE/CURSE OF AZURE BONDS/SECRET OF SILVER BLADES)
ADD:LEGEND OF DARKMOON ..... TEL.
ADD:SHADOW SORCERER ° 69.900
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE) 59.000
CIVILIZATION ..... TEL.
CONQUEST OF LONGBOW 99.900
CRUISE FOR A CORPSE ° 59.900
CRUSADERS OF DARK SAVANT ..... TEL.
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) 69.000
F16 FALCON 3.0 MISSION DISKS ..... TEL.
FEMME FATALE (VM18) 69.000
GRAND PRIX ..... TEL.
GREAT BRITAIN SCENERY FLIGHT SIMULATOR 99.000
GUNSHIP 2000 ..... 89.900
HARPOON BATTLE SET #4 (SOLO 5") 55.000
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)
LEISURE SUIT LARRY V (HD) 89.900
LES MANLEY LOST IN LOS ANGELES (HD) 69.000
MIKE DITKA POWER FOOTBALL (HD) 59.000
ROMANCE OF 3 KINGDOMS II (SOLO 3") 99.000
PATTON STRIKES BACK 99.000
PENTHOUSE J. (VM 18) 69.000
POLICE QUEST III (HD) 99.900
PRO TENNIS 2 ..... 49.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE ..... TEL.
SIM ANT 99.900
SISTHEMA PLUS ° 169.000
TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMLPA DIRETTAMENTE SU SCHEDINA
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18) 69.000
SOUND, GRAPHICS... FOR FLIGHT SIMULATOR 475.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE ..... TEL.
STRIKE COMMANDER ..... TEL.
TAKING OF BEVERLY HILLS 69.000
TEAM YANKEE II ..... TEL.
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
TEST DRIVE III (HD) 65.000
THE LOST ADMIRAL 89.000
THE PERFECT GENERAL 89.000
THE SIMPSONS 49.900
TOP WRESTLING ° ..... TEL.
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

ACCESSORI PER PC IBM™

CONFEZIONE 10 DISCHETTI KAO 3" HD 50.000
MAXX YOKE (CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO) 199.000
MAXX PEDALS 139.000
PEDALIERA PER SIMULATORI DI VOLO: FUNZIONA CON TUTTI I JOYSTICK
SCHEDE MUSICALI PER PS/2 MCA ..... TEL.
SOUND MASTER II 399.000
SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE ADLIB E SOUNDBLASTER, INCLUDE CASSE E INTERFACCIA MIDI
THUNDERBOARD 275.000
SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE ADLIB E SOUNBLASTER

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

EHI RAGAZZI SBRIGATEVI AD ORDINARE I SIMPSONS™ PER GAMEBOY™...

The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

First Class

Esclusivo magazine mensile di SoftMail riservato ai soli clienti

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.

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 .....

☐ 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)

REVIEW

PC - LUCASARTS

E' passato già qualche anno da quando Guybrush Threepwood è riuscito a "esorcizzare" lo spettro del terribile pirata LeChuck e a scoprire il leggendario segreto di Monkey Island. Dopo essere stato ignobimente scaricato dal suo grande amore Elaine Marley e aver tediato a morte tutti gli abitanti dei Caraibi con i suoi racconti riguardanti la sconfitta di LeChuck, Guybrush è diventato un avventuriero semiprofessionista, ed è attualmente impegnato nell'inseguimento del Big Whoop, il tesoro più tesoro di tutti i tesori.

Ogni ricerca è stata fino ad ora totalmente vana, tanto che Guybrush non è nemmeno riuscito a scoprire cosa esattamente *sia* il Big Whoop. Ciò nonostante il nostro eroe non si è perso d'animo, ed è giunto per vie traverse sull'isola di Scabb.

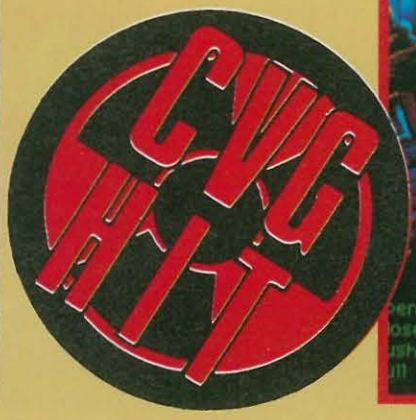
Purtroppo Scabb non nasconde alcun tesoro, ma in compenso Guybrush vi trova un sacco di problemi, a partire dal mafiosissimo Largo, che ha imposto un blocco completo della navigazione ed è riuscito anche a depredare il giovane di tutte le sue fortune. Sconfiggere Largo è possibile, ma solo a patto di riportare in vita LeChuck: sembra proprio che sia tornato il momento di spremersi le meningi...

UPDATE

Monkey Island 2 uscirà presto anche in formato Amiga e ST. Tenete le dita incrociate...

The Secret of Monkey Island è stato uno dei giochi di maggior successo dell'anno scorso, e tutti si aspettavano molto da questo seguito. Beh, sembra proprio che nessuno rimarrà deluso, visto che questa nuova avventura è ancora migliore della precedente! Al di là delle notevoli migliorie sul piano audiovisivo (ci sono zoomate in quantità, e un uso delle dissolvenze e del colore semplicemente senza precedenti) a guadagnarci è stata soprattutto la giocabilità. L'interfaccia utente è stata ritoccata quel tanto che basta per renderla davvero perfetta, e il problema della difficoltà troppo bassa di cui si erano lamentati in molti - me compreso - è stato brillantemente risolto aumentandola e inserendo un livello di gioco semplificato! La trama del gioco è inoltre molto più aperta che nella prima parte, mentre il graditissimo umorismo demenziale è stato mantenuto inalterato se non addirittura infittito. Addirittura, anche la traduzione in italiano del testo è parecchio migliorata, rendendo il gioco divertente quasi quanto in lingua originale.
Decisamente un titolo imperdibile.

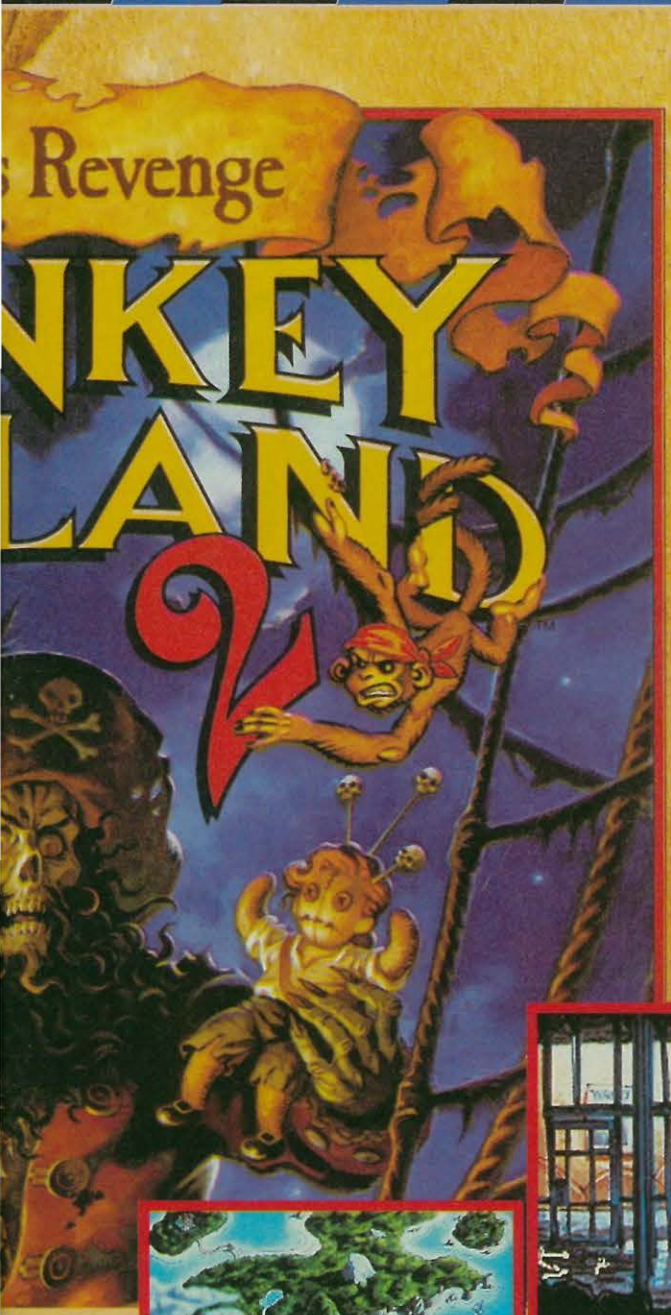
FABIO ROSSI

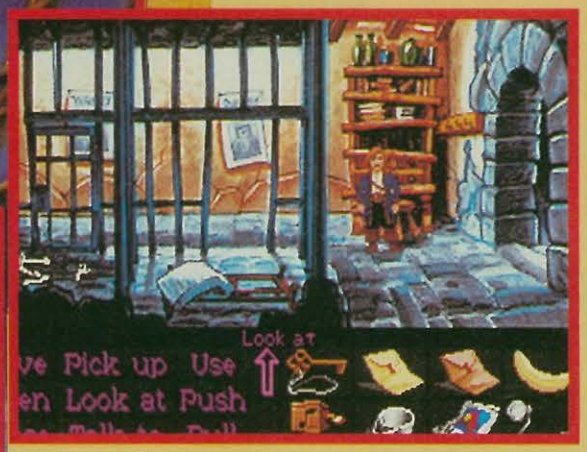


REVIEW

Certe cose ti fanno proprio arrabbiare. La Sierra sforna otto avventure alla settimana (di solito tutti seguiti), e riesce solo a fare un "rimodernamento" di un modulo scontato. La Lucasarts invece è decisamente più parsimoniosa in termine di uscite, calca meno con i "sequel" ma stupisce ogni volta. Ma come fa? MA COME CAVOLO FA?
Il fatto è che Monkey 2 è semplicemente stupendo. Cominciamo dal fattore immediato: la grafica. Finalmente è in VGA 256 (sono arrivati con l'ultimo treno ma ce l'hanno fatta) e a dir poco magistrale, con effettoni come dissolvenze, cambi di luminosità e oggetti sfocati che danno bene l'idea del "troppo vicino" come in una fotografia. Il vero punto forte però è la trama: oltre a essere complessa e aperta (anche se non quanto l'incredibile *Zak McKracken,* che farà sempre scuola) è infarcita di humour demenziale dal primo all'ultimo attimo di gioco. Anche la difficoltà è stata ben calibrata: la modalità "seria" è molto più complessa del primo episodio della serie e propone enigmi spiazzanti (dannato volantino!). Insomma, se fossi in voi non starei lì a leggere, ma sarei già andato a fare la fila per comprarne una copia!

MARCO AULETTA





MA CHE MUSICA, MAESTRO!

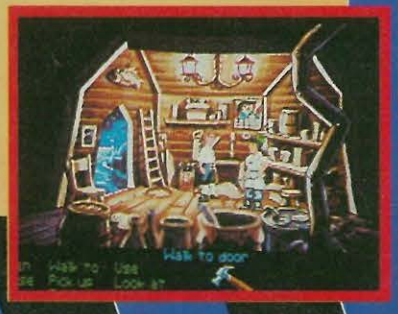
Una delle più importanti innovazioni di *Monkey 2* è il sonoro, che impiega il nuovo sistema di arrangamento automatico *iMUSE*. Questa routine analizza contiuamente il "fattore di drammaticità" dell'azione, e modifica le musiche e gli effetti sonori di conseguenza. Il bello è che - a differenza di cose come *Wing Commander* - non si tratta solo di una dissolvenza fra due melodie, ma di un vero e proprio arrangiamento che cambia in tempo reale. Complimenti, Lucasarts!

RITORNO ALLA LAGUNA BLU

Rispetto al primo, famosissimo episodio di quest'avventura sono cambiate diverse cose nel sistema di gioco. Benché il meccanismo di base sia rimasto praticamente identico (punta un oggetto e clicca dove vuoi che venga usato) la giocabilità è infatti migliorata. Gli oggetti nell'inventario sono disegnati invece che descritti testualmente, i punti attivi dello schermo vengono rivelati semplicemente passandovi sopra col puntatore, sonoro e grafica sono migliorati ed è stata persino inserita un'opzione per giocare una versione ridotta e semplificata dell'avventura!

PC

GRAFICA	98
SONORO	90
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	94



GENTE motori

FEBBRAIO

REGALA UN'AUTO CHE VA COME UN OROLOGIO

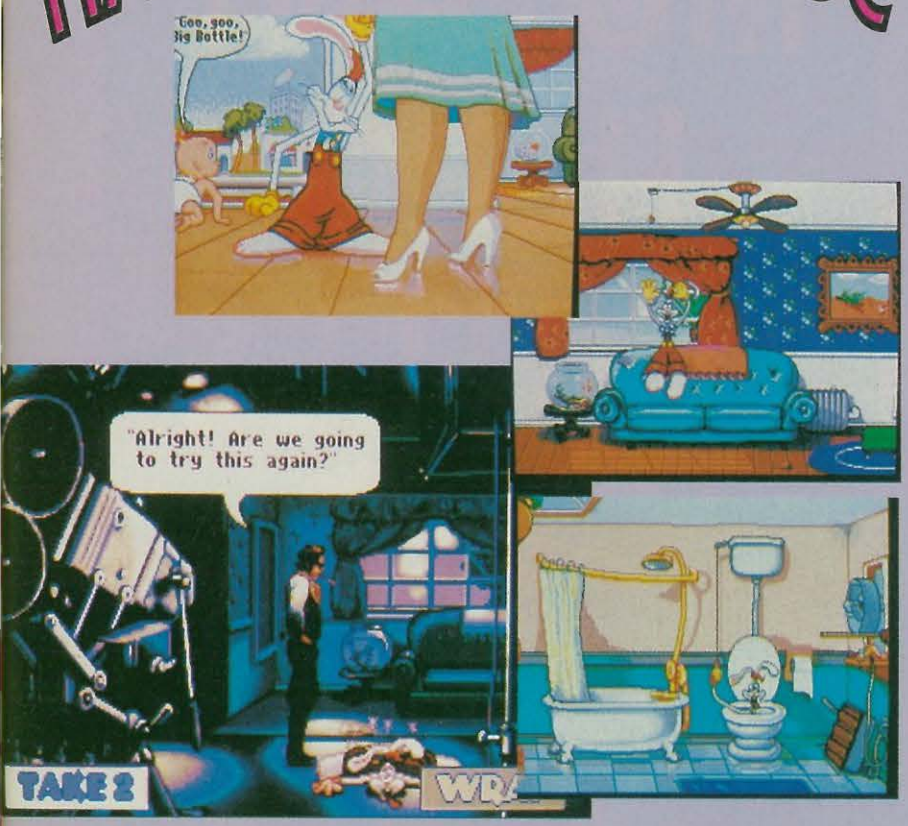
UN'IDEA ORIGINALE DA TENERE NEL TASCHINO O DA METTERE SULLA SCRIVANIA. E' LA FEDELE RIPRODUZIONE DELLA OPEL ASTRA.

Rusconi Editore

Rusconi AD

HARE RAISING HAVOC

AMIGA/PC - DISNEY SOFTWARE



Quello del baby sitter è certamente uno dei lavori meno gratificanti disponibili sulla piazza. Ne sa qualcosa Roger Rabbit, a cui sono state affidate le cure di Baby Herman, pargoletto tutto pannolini e sigari cubani: l'ultima che ha combinato è stata eludere la sorveglianza del coniglio sveglione, fuggire di casa e seminare il panico per la pacifica città.

Come avrete certamente già capito da queste prime righe, in *Hare Rising Havoc* dovrete vestire gli scomodi panni di Roger e lanciarvi alla ricerca del bebé prima che ritorni sua madre e vi conci per le feste per averlo lasciato scappare. Il gioco è uno strano mix fra arcade, adventure e puzzle game: ogni livello è rappresentato da un diverso ambiente (soggiorno, cucina, giardino...) e per superarlo Roger deve compiere - nel minor tempo possibile - un certo numero di azioni in un determinato ordine. Il povero coniglio è così costretto ad appendersi a ventilatori, tirarsi sulla testa assi da stiro e in generale farsi un sacco di male solo per riuscire a proseguire nel suo cammino verso Baby Herman.

Hare Rising Havoc ricorda, molto alla lontana, *Lemmings* come struttura di gioco, ma in più può vantare sequenze animate e il tipico umorismo Disney. Solo una domanda ci assilla incessantemente: che fine ha fatto Jessica Rabbit?

COPYRIGHT WALT DISNEY

I giochi editi dalla Disney Software in passato non si sono mai rivelati (purtroppo) all'altezza delle produzioni cinematografiche; ciò nonostante meritano una menzione per la loro importanza *Dick Tracy*, tie-in del film con Warren Beatty e Madonna e vincitore di un premio Oscar, *Aracnophobia*, dedicato a tutti coloro che adorano ragni & C., una serie di giochi educativi ispirati a star del calibro di Pippo, Pluto e Paperino e *Disney Animation Studio*, un' utility per realizzare fra le proprie mura disegni e cartoni animati degni di *Fantasia* e *La Sirenetta*.

Il primo gioco di Roger Rabbit era una buffonata - su questo non ci piove: *Hare Rasing Havoc* è un notevole miglioramento, ma ancora non raggiunge un livello tale da meritarsi un C+VG Hit! Il motivo principale di questa mia affermazione è presto detto: i programmatori della Disney hanno esagerato, in tutti i sensi. La configurazione richiesta - sia nel caso possediate un PC, sia nel caso la vostra macchina sia un'Amiga - è esagerata: se volete giocare decentemente dovete avere nel primo caso VGA e scheda sonora (possibilmente quella studiata dalla Disney) oppure un Amiga con tanto di hard disk. Il gioco poi è abbastanza divertente per le prime partite, ma stanca ben presto soprattutto perchè non è stata inclusa nessuna opzione di salvataggio e ogni volta si è costretti a ricominciare tutto da zero. E' il tipico caso di prodotto che una volta comprato e finito, finisce sullo scaffale sommerso da centimetri di polvere. Peccato.

SIMON CROSIGNANI

AMIGA/PC

GRAFICA	81
SONORO	82
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	75

REVIEW

AMIGA - IMAGEWORKS

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2

Quegli scarti genetici di colore verde e che si nutrono di pizza sono tornati - beh, peggio per loro. Dopo l'exploit del giocabilissimo coin-op e relativo bidone di un anno fa, la Imageworks ci riprova e questa volta ecco la conversione. La trama conta poco: April è stata rapita da Shredder e i quattro mutanti di cui sopra si sono messi sulle tracce del rinnegato. Durante il loro percorso dovranno affrontare avversari d'ogni genere - ovvero tutti uguali - e li dovranno randellare per poter proseguire. Ogni tanto si ritroveranno a doversi menare con qualcosa di più sostanzioso, ovvero BeBop, RockSteady e Krang: questi tre richiederanno un nutrito numero di colpi prima di cadere fragorosamente a terra. A parte questo... beh, vediamo un po', si può raccogliere la pizza per guadagnare energia e... beh, tutto qui.

BILLINGTON '91

SPACCA TUTTO!

Tutto ha bisogno di un bel calcione in *T2* - (*Turtles 2*, non *Terminator 2*!) - persino il fondale! Potete sfogare la vostra rabbia sui parchimetri, idranti e amenità varie senza contare che così facendo darete problemi ai seguaci di Shredder!

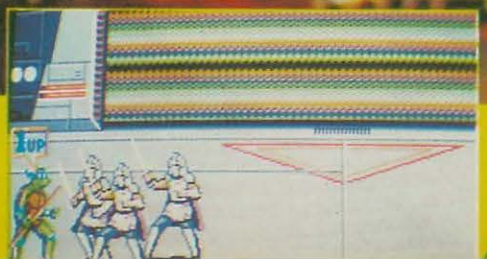
L'attesissima conversione del mitico coin-op è finalmente giunta tra noi, e bisogna ammettere che è valsa la pena attendere. I programmatori hanno preferito prendere una strada diversa dal solito per quanto riguarda la grafica: piuttosto che importarla direttamente dal coin-op hanno deciso di ridisegnarla completamente - e credetemi, hanno fatto un buon lavoro.

Il gioco è decisamente più facile dell'originale - c'è anche da tenere conto che quest'ultimo era progettato per ingollare gettoni a tutt'andare - e potrebbe venire a noia in fretta. Beh, perlomeno si può giocare per più di trenta secondi senza essere massacrati...

Decisamente quindi una buona conversione, non ottima ma neppure pessima. Ho seri dubbi sulla longevità, ma fino a che non vi sarete stufati avrete a disposizione una buona copia dell'originale.

PAUL RAND

▲ Nessuno ce la fa contro Donatello!



UPDATE

Turtles 2 è già disponibile per C64 - vedi mese scorso - e lo sarà tra breve per tutti gli altri formati.

REVIEW

SONO DAPPERTUTTO!

I lettori più attenti sapranno certo che *Turtles 2* sarà presto disponibile ancche per l'otto-bit della grande *N* (il NES, per chi non avesse capito) - avete solo da aspettare e lo vedrete recensito tra breve...

▲ Non le trovate inquietanti, le armi?

IN DUE E' MEGLIO...

Anche se il coin-op permetteva il gioco in simultanea a quattro, la versione Amiga ovviamente può consentire quello a due (e siete già fortunati) - il che è molto positivo se si pensa che si si può menare fra "compagni"...

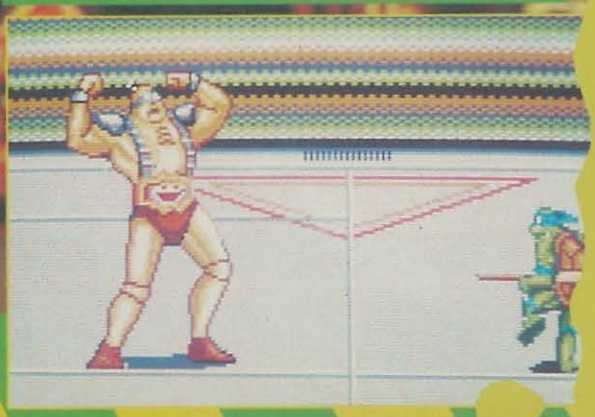
Che macello!

Teenage Mutant Hero Turtles della Konami è stato uno dei più giocabili coin-op mai apparsi ultimamente nelle sale giochi di tutto il mondo, quindi qualsiasi conversione che riesca a catturarne almeno in parte lo spirito deve essere OK. Dopo la delusione dell'anno scorso - la conversione da Nintendo, ricordate? - ho davvero avuto paura che la Imageworks rifilasse un altro bidone, ma grazie al cielo non è successo.
Ecco una conversione che rende giustizia all'originale, ovvero un caotico menatutto con punte di demenzialità e generalmente divertente.
Graficamente il gioco è ben fatto: il vostro anfibio preferito può saltare qua e là ed esibirsi in un gran numero di mosse a una velocità più che accettabile. Con così tanto casino sullo schermo e un sacco di cattivi da randellare, la giocabilità è garantita - peccato non si possa dire altrettanto per l'interesse nel tempo.
Se state cercando una fedele conversione del coin-op Konami... beh, questa è l'unica in giro, quindi accontentatevi. E non fate nemmeno male.

TIM BOONE

TMHT 2 - IL FILM!

Mentre l'originale è oramai disponibile in videocassetta, ricordiamo che è stato in giro per un po' nei cinema italiani "Il Segreto dell'Ooze", seguito del purtroppo fortunato film che vede gli anfibi mutanti alle prese con un barattolo di vomito capace di trasformare i comuni animaletti in aborti in tutto e per tutto simili ai quattro ninja. Ricordiamo inoltre che nel film si può ammirare anche l'avvenente Cathy Dennis e il "simpaticissimo" Vanilla Ice, che ha anche scritto una delle "canzoni" che compongono la colonna sonora. C'è di che star male.



I FERRI DEL MESTIERE

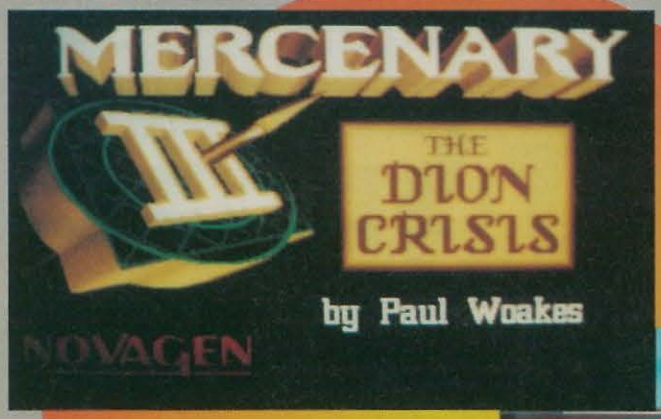
OK, tagliamo corto, tanto questa storia l'avete già sentita: Donatello usa come arma il bo, che non è cugino del ma bensì un bastone. Michelangelo usa invece i nunchaku, o nunchuka, o nuncerompe, Leonardo è un patito della katana e Raphael usa i sai, una specie di ferri per fare la carne allo spiedo. I nemici? Beh, loro usano laser, boomerang, bastoni o pugni. Contenti?

AMIGA

GRAFICA	82
SONORO	84
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	82

REVIEW

AMIGA - NOVAGEN



Qualche anno fa vi siete dati da fare (dietro relativo nonché cospicuo compenso) per salvare il quarto pianeta del sistema Dialis (ovvero Dialis 4 - come lo chiamerebbero i fan di *Star Trek* - e per gli amici intimi Eris) dalla minaccia della cometa Damocles. OVVIAMENTE avete tutti fatto saltare Icarus a più di un ora e quaranta dall'impatto, vero? Se non l'avete fatto... beh, peggio per voi.

Mercenary III assume che voi abbiate salvato sia Damocles sia Eris e vi fa partire con le due ricompense sommate (quella di Margaret e quella dei Lloyds) più qualche spicciolo - complessivamente cinquanta milioni di crediti. Il bello è che non cominciate l'avventura da un albergo di lusso, da un residence o dal mitico centro IDI di Cyclopes come potrebbero suggerire i vostri fondi: la prima cosa che potete osservare infatti è la porta di una prigione, e per di più dalla parte sbagliata. Fortunatamente venite fatti uscire immediatamente, ma non avete alcun oggetto se non una tuta universale, una tessera dell'autobus e una per i taxi. Beh, un po' poco per fermare l'arrogante miliardario P C Bil e la conseguente Crisi di Dion...

SEGUA QUELLA MACCHINA!

Una delle più perverse particolarità di *Mercenary 3* è che, finché non trovate un veicolo tutto vostro, sarete in balìa del sistema di trasporto comunal-statale. Infatti, sui piccoli pianetini potrete chiamare un taxi (che vi succhierà in un battibaleno tutti i vostri soldi - come nella realtà) ma nelle grandi città come Capital City, Ur City o Birmingham Island avrete a disposizione solamente dei pallosissimi autobus.
Il bello è che questi veicoloni fermano dove meno ve lo aspettate, e soprattutto non stanno ad aspettare i mercenari che gli corrono dietro a perdifiato. Beh, ancora una volta, proprio come nella realtà.

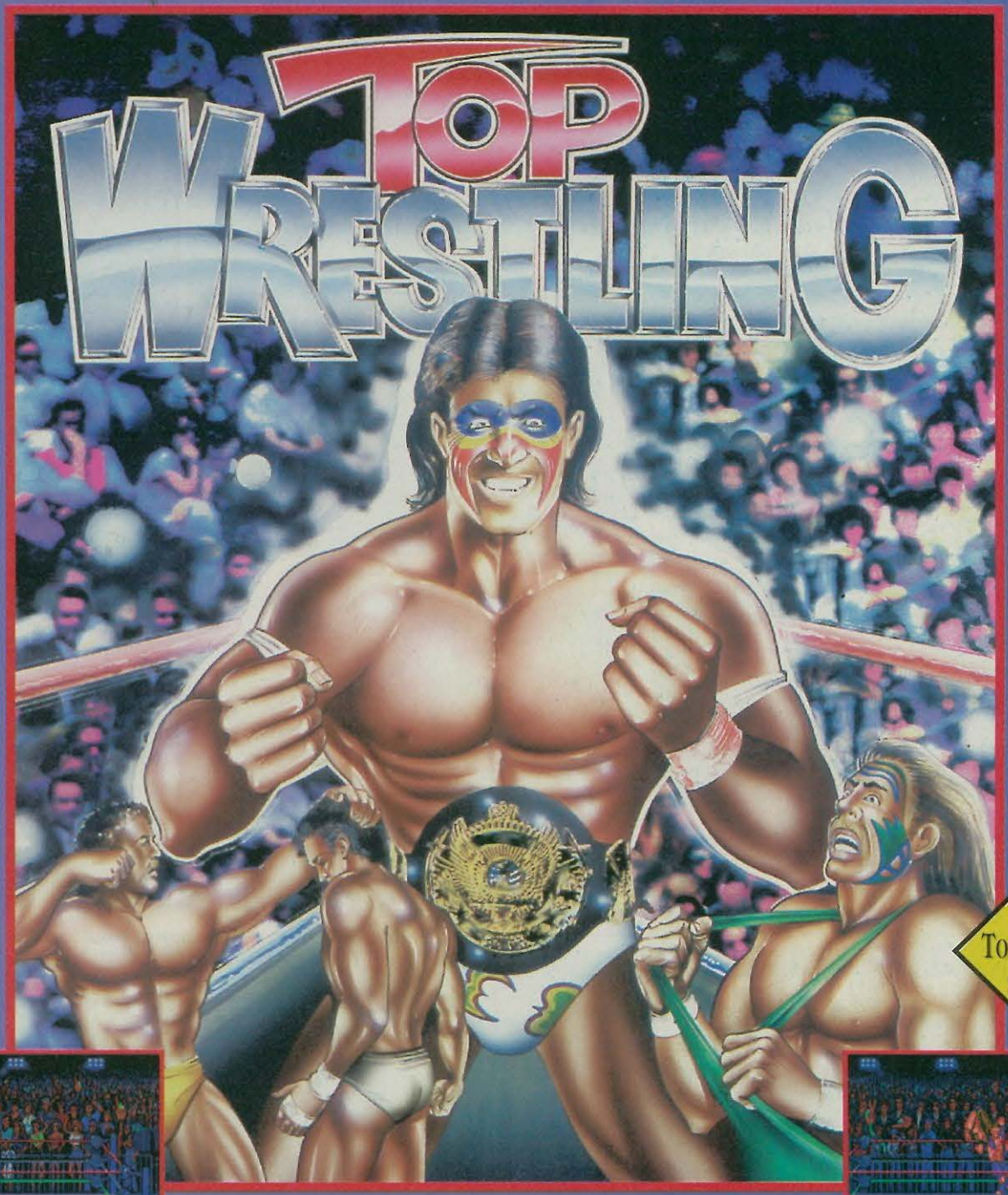
Devo dire la verità? No, dico, *devo* dire la verità? Beh, allora beccatevela: mi aspettavo molto di più dall'ultima fatica di Paul Woakes. Quello che più mi indispone è che più che un gioco completamente nuovo sembra una sorta di *Damocles 1.2*, seguito a ruota dal fatto che i poligoni si muovono molto più lentamente e infine dalla fantastica rete di trasporti - micidiale, peggio che nella realtà. Non ho gradito (ma è un parere personale) il nuovo set di colori per gli oggetti e l'introduzione delle "persone", che ricordano tanto il robot visto un bel po' di anni fa in un episodio dell'Uomo Ragno, quello con il video al posto della faccia. Per quanto riguarda l'avventura vera e propria è più che meritevole: più difficile che *Damocles* (vi sono stati tolti tutti i vantaggi), complessa e arzigogolata quanto basta per bloccarvi per un bel po' di mesi. Se siete dei fan sfegatati del precedente episodio (e non è difficile) ve lo consiglio calorosamente, altrimenti cercate di giocarci prima di comprarlo.

MARCO AULETTA

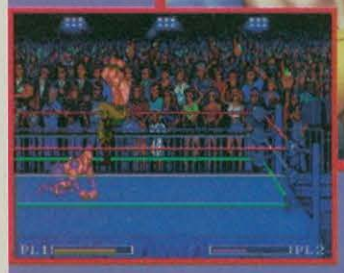
AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	77
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	82

CHI OSERÀ SFIDARE I VERI GIGANTI?



TOP SPORTS SERIES



PARTECIPA AL TORNEO PIU' TOSTO DELL'ANNO: "**TOP WRESTLER OF THE YEAR**"!

TOP WRESTLING: SPETTACOLO E DIVERTIMENTO AL 100%! POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE FRA 16 WRESTLERS • 84 FRAMES DI ANIMAZIONE PER CIASCUN PERSONAGGIO • TUTTE LE MOSSE PIU' SPETTACOLARI • 128 COMBINAZIONI DIVERSE DI INTERAZIONE FRA 2 WRESTLERS • 64 COLORI SU SCHERMO • MATCH SINGOLO O TORNEO • POSSIBILITÀ DI REGISTRARE SU DISCO L'ANDAMENTO DEL GIOCO • SPETTACOLARE SEQUENZA INTRODUTTIVA • COMMENTO SONORO CON SUONI CAMPIONATI DAL VIVO E MUSICA HEAVY METAL

IMPOSSIBILE PRETENDERE DI PIU' DA UN AMIGA.

SCHERMATE DALLA VERSIONE AMIGA

Distribuito in Esclusiva da

SOFTEL

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

DISPONIBILE PER AMIGA

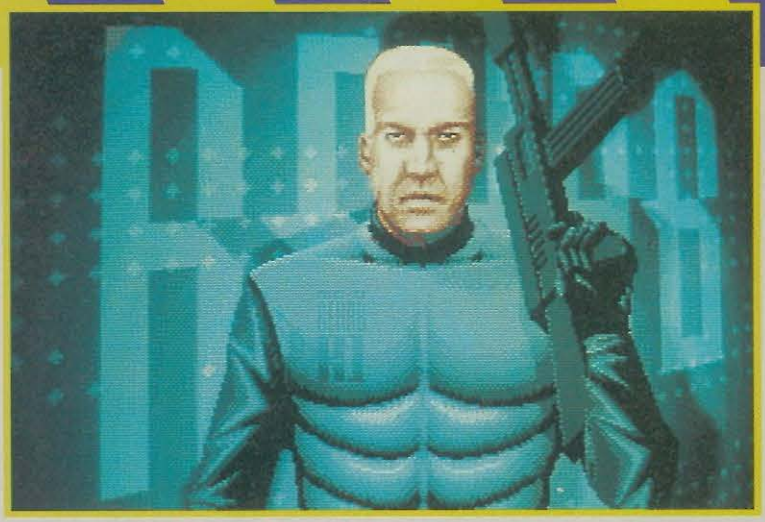
VERSIONI C64 E PC
PRESTO DISPONIBILI

REVIEW

AMIGA - OCEAN

Benvenuti a Mediabreak - il telegiornale più immediato di tutta la vecchia Detroit. Dateci due minuti e vi daremo IL MONDO. "Salve, sono Casey Wong. La principale notizia di oggi: l'ultima trovata per il programma di pacificazione urbana meccanizzata è stata presentata questa mattina dalla Omni Consumer Corp: si tratta di Otomo, un droide disegnato per frenare la violenza urbana. Non ha armi da fuoco ma può contare su un completissimo programma di arti marziali. L'OCP ha confermato che potremmo vederlo in azione molto presto".

"Nel frattempo, la situazione del crimine a livello stradale peggiora: rapporti di furti d'auto e terrorismo continuano ad arrivare, una situazione peggiorata dal malfunzionamento di una serie di unità ED-209 impazzite che ora corrono per la città sparando all'impazzata. C'è solo un uomo che può fermare tutto ciò, e non mi sembra nemmeno il caso di chiamarlo uomo..."



ROBOCOP 3D

Invece della solita, piatta, visuale laterale impiegata nei due precedenti *Robocop*, la Ocean ha preferito usare i poligoni per creare una simulazione tridimensionale della vecchia Detroit. Il risultato è impressionante, e in ogni quadro ve lo potrete godere in varie maniere grazie alle visuali esterne sempre diverse.

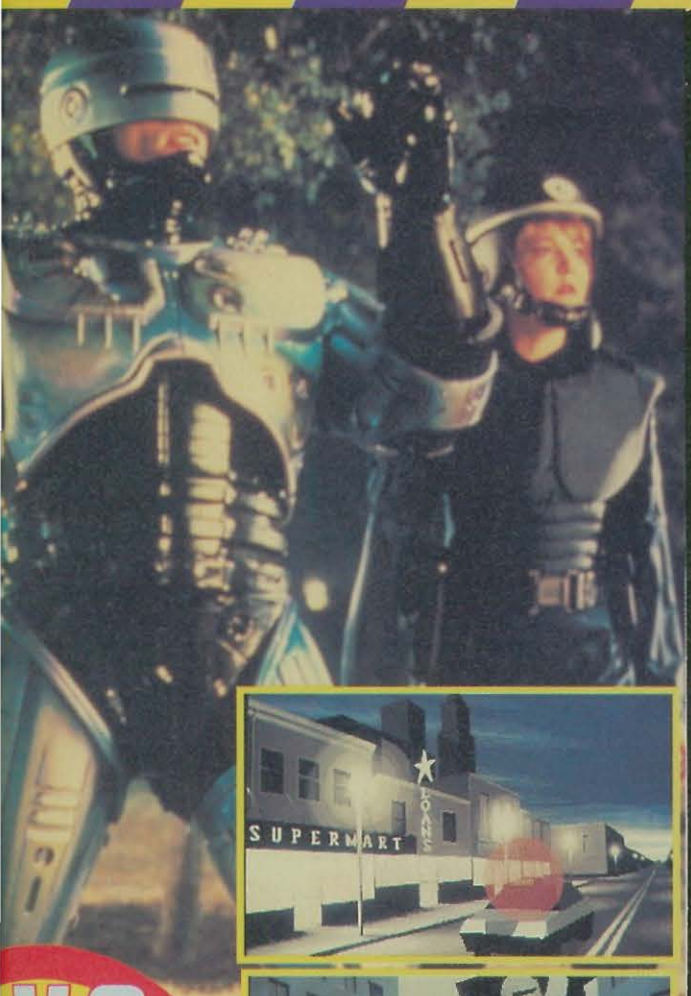
DIRETTIVE PRIMARIE

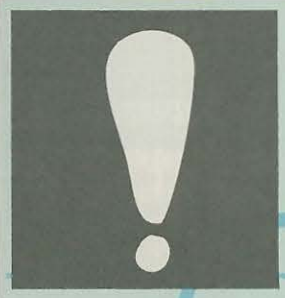
L'azione in *Robocop 3* consiste di cinque sottogiochi separati. La prima e la seconda sono una specie di *Operation Wolf* vettoriale, mentre la terza sezione è ambientata in macchina, dove dovrete giocare all'autoscontro con un furgoncino carico di terroristi. La quarta sezione vede Robo appeso a un jetpac impegnato a far fuori elicotteri e carroramati, e la quinta è un picchiaduro con il ninja robot Otomo!

La Ocean che fa un gioco innovativo? Qui c'è qualcosa che non va.
Beh, in effetti non è poi così tanto innovativo, è sempre il solito multievento - ma è l'intenzione che conta. La grafica vettoriale è veramente spettacolosa - dettagliata, veloce, pulita e così via. Inoltre, cosa stranissima, è divertente da giocare (non me lo sarei mai aspettato!): la fase in macchina è veramente molto curata ed è uno spasso entrare nella portiera della macchina di lusso di turno.
La cosa che funziona peggio è forse la sezione con il jetpac: Robo non è nato per volare, e lo dimostra il fatto che gli elicotteri lo possono impallinare ccome niente. Straordinario invece come sia giocabile il picchiaduro: menare qualcuno non è mai stato così divertente (soprattutto perché non ci si fa male).
Insomma, ancora una volta la Ditigal Image Design ha tirato fuori un vero e proprio capolavoro - non ci resta che aspettare *Epic*...

MARCO AULETTA

ROBOCOP 3





La conversione del primo *Robocop* era molto difficile e un po' banalotta, lo spin-off di *Robocop II* non aveva soddisfatto nessuno... meno male che è arrivato questo *Robocop 3D* a ridare lustro al nome del mitico cyborg!

Il primo aggettivo che viene in mente è "veloce": la grafica poligonale scorre fluida come in un film, ricreando molto bene l'atmosfera pesante e minacciosa di New Detroit. Idem dicasi per il sonoro con campionamenti tratti dai film, benché alla lunga sia un po' ripetitivo.

Lo schema di gioco multievento è appassionante - specie selezionando l'opzione "movie adventure" con le sue sequenze animate d'intermezzo - e la difficoltà medio-alta dovrebbe tenere impegnato a lungo ogni giocatore. Se la trama fosse un po' più intelligente sarebbe da comprare a scatola chiusa; anche così merita comunque di essere almeno provato.

FABIO ROSSI

GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE

Come mai c'è il gioco *Robocop 3* e il film no? Beh, se abbiamo visto *Terminator 2* a Natale (e in America è uscito in estate) ci sarà un motivo, quindi aspettatevi *Robocop 3* e *Aliens 3* tra un bel po'. Inoltre sembra che sia un bel po' violento e che sarà censurato in abbondanza, se poi vogliamo guardare la trama da cartone animato demenziale...

AMIGA

GRAFICA	96
SONORO	93
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	**94**

REVIEW

AMIGA - DELPHINE

Occhei, siete stati barbari, mercenari dello spazio, sportivi, killer, mafiosi, finanzieri, assi del volo, umani e non umani, ma che ne dite di una sfida vera, eh? Facciamo così: siete un giovane scienziato (del tipo *Scuola di Genii* con Val Klimer) e stavate facendo un esperimento con un sincrotrone (per gli amici "acceleratore di particelle", ovvero una specie di conduttura toroidale enorme che serve a... accelerare le particelle) quando un fulmine ci ha messo lo zampino. Il risultato è stata un'esplosione abbastanza contenuta che però ha avuto il piccolo difetto di teletrasportarvi su un pianeta sconosciuto. Qui dovrete guardarvi dapprima dalla fauna locale davvero poco socievole costituita da alcuni salsicciotti velenosi, un predatore non ben definito davvero cattivo e altri "critter" più o meno letali, e successivamente dalla popolazione indigena rappresentata da una razza di scimmioni grandi e grossi e - purtroppo - armati di devastanti pistole laser. Con un po' di fortuna vi farete amico uno di questi e vi procurerete un arma (colpi contati, of course), ma sarete appena all'inizio di quello che sembra solo un viaggio verso casa ma in realtà è un test per la prontezza di riflessi e dell'intuito...

Spaziale! *Another World* è proprio... un'altro mondo! Sì, lo so: la battuta è scontata, ma è anche la pura e semplice verità! Non ho mai visto un videogioco a poligoni di questa caratura, se si eccettua il penultimo nato della Delphine, *Cruise for a Corpse* - che comunque era un adventure dalla velocità di gioco alquanto ridotta. L'impegno e la cura messi nel realizzare *Another World* sono davvero elogiabili: la realizzazione tecnica è superba e, una volta tanto, la giocabilità va di pari passo con la programmazione. Questo gioco piacerà per la sua struttura soprattutto agli amanti di *Dragon's Lair* & C. ma anche il resto della popolazione videogiochistica può andare sul sicuro: comprare *Another World* vuol dire avere ore e ore di divertimento e di sfide davanti a sè! Se siete stufi di sparatutto e picchiaduro monotoni avete trovato quello che fa per voi. Altro che *Space Ace* 2: questo è un vero film digitale!

SIMON CROSIGNANI

PROVIAMO CON IL MIO

L'oggetto più utile di tutto il gioco è senz'altro la pistola che si trova all'inizio del secondo quadro. Le sue tre funzioni la rendono uno strumento pratico e versatile, utile al professionista ma anche al neofita. Disponibile nei colori nero, grigio, bianco e rosa shocking per le serate un po' pazze... Ehm, dicevamo? Ah, si, le tre funzioni. La prima è la più ovvia: con una breve pressione si attiva un fascio capace di arrostire l'alieno medio; tenendo premuto un po' invece apparirà una pallina - a questo punto lasciate il fuoco per creare una temporanea ma utilissima barriera. Tenendo premuto per un *bel* po' invece si crea un maxi globo di energia, che una volta rilasciato produrrà un fascio potentissimo capace di abbattere muri e aprire porte corazzate, indipendentemente dalla carta d'accesso attivata o carta d'accesso disattivata.

UP DATE

Oltre che per vari computer, *Another World* uscirà presto in formato Super Famicom!

ANOTHER WORLD

Another World non è bello. *Another World* non è eccezionale. *Another World* è una POTENZA! La prima cosa che colpisce (più o meno come un pianoforte fatto cadere dal trentesimo piano) è la grafica: l'animazione del protagonista è quanto più vicino alla realtà possa esistere, varia, fluida, realistica e in generale geniale (come i capelli che si rizzano quando ricaricate la pistola). Se poi si calcola che è realizzata con i poligoni... Dopo il colpo iniziale, si comincia ad apprezzare la struttura a dir poco cinematografica dell'azione: le cose da fare sono rigorosamente predeterminate, un po' come *Dragon's Lair*, ma il controllo sul protagonista è diretto e quindi siete liberi di fare un po' di tutto - prospettiva alquanto allettante viste le possibilità. Il gioco ricorda molto vagamente *Prince of Persia*, solo che sotto certi aspetti è più vario. Inoltre, l'aspetto "user friendly" è molto più curato: ogni volta che crepate ripartite dall'ultima sezione raggiunta, vengono forniti i codici - che cosa volete di più? L'unico vero neo del programma è di stare "solo" su due dischi, come dire che i quadri non sono poi tantissimi - e in effetti lo si finisce in fretta. Beh, questo è l'unico appunto che si potrebbe muovere: per il resto, è davvero grandioso.

MARCO AULETTA

UNA MANO LAVA L'ALTRA...

Il problema principale di *Another World* è evidenziato proprio dal titolo: siete in un altro mondo. Quindi, come potete fare se, ad esempio, dovete andare in bagno in aereo e non riuscite a leggere le istruzioni scritte in alienese stretto? Semplice, durante il gioco farete la conoscenza di un essere al quale salverete la vita e che in cambio vi darà una mano a tornare a casa. Questo energumeno sarà utilissimo per aprire porte a combinazione, risolvere problemi altrimenti impossibili e, non ultimo, scoprire come si sblocca il rotolo di carta igenica nella toilette.

DIO SALVI LA POSIZIONE

Visualizzate la scena: siete alla fine del gioco e state per spacciare il cattivone totale quando un vostro amico cammina per la stanza e, distratto dalla grafica, pesta la coda al gatto che salta sulle tende, le tira giù e rotola verso di voi graffiandovi il piede. Per il dolore lanciate il joystick in aria, che sfortunatamente scendendo colpisce in testa vostra madre che stava entrando con un vassoio con due grandi tazze di cioccolata bollente. La cioccolata ustiona tutti e quattro (voi, l'amico, il gatto e la madre) e, urlanti, vi trascinate a casaccio per la casa. Uno dei quattro (non lo si riconosce perché completamente coperto di cioccolata - la mamma è un tipo esagerato) urta la padella con le patatine fritte che sta andando sul fornello acceso. L'olio prende fuoco, e cinque giorni dopo Milano è ancora in fiamme. Dopo due anni vi rifate la casa, comprate un Amiga usato e recuperate una copia di *Another World*, ma non avete voglia di rigiocare tutto quanto per vedere il finale. Che fare? Beh, semplice, usate i codici che vi vengono dati ogni volta che crepate per riprendere da dove avevate interrotto.

AMIGA

GRAFICA	97
SONORO	91
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	**90**

AMIGA - THE SALES CURVE

Billy e Jimmy sono due maranza della peggior specie. Mentre gli altri ragazzi se ne stanno in casa, loro se ne vanno in giro per i peggiori quartieri della città a seminare un po' di panico. In *Double Dragon 1* e *2* dovevano salvare la propria ragazza, finita poi uccisa dal capo della mafia locale e resuscitata grazie a un incantesimo. Avere una ragazza però non è tutto nella vita, e i baci e i fiori stavano ammorbidendo i due emuli di Terminator: così, un bel giorno hanno deciso di pestarsi solo per denaro lasciando l'amore e i buoni sentimenti ai rammolliti. Billy e Jimmy vengono così ingaggiati da un tizio per andare in Egitto a recuperare le preziosissime steli di Rosetta. Queste tavole di pietra non solo hanno poteri magici, ma servirebbero agli scienziati di tutto il mondo per tradurre integralmente gli antichi ideogrammi egiziani. Patteggiato il prezzo, i due si recano all'aeroporto per prendere il volo, ma come al solito i nemici di sempre non sono della stessa idea: così ancora una volta Billy e Jimmy saranno costretti a sporcarsi le mani...

SALDI, SALDI, SALDI!

A differenza dei primi due giochi, in **DD3** ci sono negozi in cui comprare un sacco di armi, energia extra, mosse speciali, forza maggiore e, se avete abbastanza soldi, anche una vita extra. Attenzione però a spenderli saggiamente, perché un oggetto sbagliato equivale a un disastro sicuro.

Le buone notizie: *Double Dragon III* è identico alla sua controparte da sala giochi, è veloce, è ben realizzato, ha una buona grafica e i caricamenti non sono nemmeno troppo asfissianti.
Le brutte notizie: è una palla mostruosa da giocare, esattamente come il coin-op. Mi spiego: *DD1* e *DD2* (seppur identici) erano più dinamici nello svolgimento, i fondali erano più... accattivanti, interattivi, c'erano gli oggetti da raccogliere e una marea di nemici differenti nello steso schermo, al posto di "tre per quadro". E poi... beh, sarà il gusto personale, ma la grafica era molto più carina da vedere.
Gli sprite in puro stile Technos erano realistici ma cartoneanimatosi, massicci ma buffi e ottimamente colorati. Il nuovo stile simil-fotografico sarà anche ineccepibile, ma è privo di "sentimento". E lo schema di gioco? Non regge minimamente il paragone con i picchiaduro dell'ultima generazione, con otto milioni di mosse, cose da fare, divagazioni sul tema e così via come *Vendetta* della Konami. Bah.

MARCO AULETTA

▲ Fate a fettine i cattivoni con la fedele spada.

▲ Quel trippone vi ha appena dato della "donnicciuola"!

▲ Sembra proprio che Billy abbia imparato a volare...

▲ Billy chiacchera mentre Jimmy si prende un cartone nelle basse sfere...

IL DILEMMA DI DOUBLE DRAGON

Ci sono due modi per giocare *DD3*: potete aiutare il vostro compagno o ignorarlo completamente e cercare di fare il maggior punteggio possibile. Nel caso decidiate di lavorare in comitiva sappiate che è possibile agganciare con le braccia e eseguire un calcio volante rotante spettacolare, efficace in grado di annientare tutti i nemici presenti sullo schermo in quell'istante. Non è facilissimo da fare, ma se funziona ne vale veramente la pena.

DRAGON

STONE

REVIEW

Premessa: dopo aver visto e testato *Double Dragon 3* posso finalmente affermare con certezza che la Storm è la miglior software house mondiale per quanto riguarda le conversioni da coin-op su sedici bit. Questo gioco è l'esempio lampante: grafica massicia - anche se a molte persone non è piaciuta perché "troppo perfetta" - sonoro buono anche se la mancanza di una colonna sonora durante il gioco si fa sentire (metafora anaforica...), scrolling fluidissimo...

Quindi, per ironia della sorte, la parte più difficile da convertire da un coin-op, la realizzazione tecnica, è perfetta. Il problema sta proprio nell'originale da sala, snobbato dalla maggioranza del popolo videogiochistico per la sua semplicità e piattezza: lo stesso si può tristemente dire della versione Amiga!

Insomma, per farla breve, *DD3* è tecnicamente stupendo ma la longevità lascia un po' a desiderare, non per colpa della Storm, ma della Technos, responsabile del coin-op. Se amate i picchiaduro è comunque un "must".

SIMON CROSIGNANI

COS'E' SUCCESSO ALLA RAGAZZA?

I fan di *Double Dragon* sicuramente ricorderanno che la ragazza salvata nel primo episodio era stata uccisa all'inizio del secondo. Alla fine di *DD2* comunque i nostri eroi erano riusciti, con un incantesimo, a farla resuscitare. Il problema era però che entrambi la amavano e avrebbero dovuto lottare fra loro per decidere il possesso della ragazza (romantico, no?). Quello che vogliamo sapere ora è questo: se Billy ha battuto Jimmy, o viceversa, e dove diavolo è finita la ragazza? C'è stato un divorzio? E' forse scappata alle Maldive con il lattaio? E' tornata da sua madre? La telenovela continua...

UPDATE

DD3 dovrebbe fare la propria comparsa su tutte le macchine a otto e sedici bit; contenti ora?

FERMATE LE MACCHINE!

Una notizia dell'ultima ora: è appena arrivata negli uffici di C+VG - troppo tardi per una recensione completa - la versione NES di *Double Dragon 3*. Da quel poco che abbiamo potuto vedere alla Acclaim hanno fatto davvero un lavoro coi fiocchi: la grafica è fantastica e la conversione rispecchia fedelmente il coin-op. Se volete saperne di più tenete d'occhio i prossimi numeri...

▲ Correte all'uscita se non volete che il mostro vi faccia a pezzi!

AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	85
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	89

REVIEW

AMIGA - MILLENIUM

KID GLOVES 2

Kid Gloves è tornato - e nessuno si era accorto della sua assenza. Turbato da una così scarsa considerazione, il ragazzino ha deciso allora di abbandonare i guantoni da cui era derivato il suo soprannome e assumere un'aria più adatta al protagonista di un videogioco. Una semplice operazione di chirurgia plastica è stata sufficiente a dargli un viso pressoché identico a quello di Bub & Bob, le star di *Bubble Bobble* e *Rainbow Island*, e per l'abbigliamento è bastato andare a frugare fra gli abiti vecchi di Wonderboy. Forte del suo nuovo aspetto, Kid Gloves ha quindi studiato una geniale operazione pubblicitaria per convincere tutto il mondo del suo ruolo di videoeroe. Seguendo uno stile classico ma sempre di moda, Kid Gloves ha trovato una delle millanta principesse imprigionate in posti scomodi da cattivissimi cattivi ed è partito per liberarla dopo avere avvertito tutti i giornali.

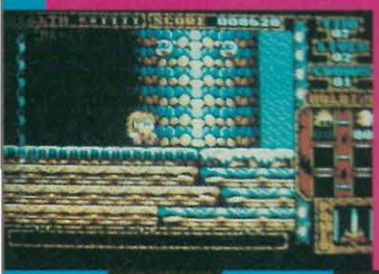
Per rendere l'evento più spettacolare Kid Gloves ha anche pensato bene di ambientare l'impresa in un arcipelago, partendo naturalmente dall'isola più lontana a quella dove è imprigionata la donzella. Peccato che, sin dall'inizio, il ragazzino viene attaccato da creature per nulla interessate alla sua celebrità...

▲ L'avventura comincia sull' Isola di Ghiaccio.

Una delle slot-machine nascoste con cui si vincono bonus vari.

NESSUN UOMO E' UN'ISOLA

Ma i livelli dei videogiochi spesso sì, e *Kid Gloves 2* non fa eccezione. Ogni livello ha infatti una diversa ambientazione (ghiaccio, fuoco, acqua...) giustificata dalla presenza di molte isole differenti. La struttura vera e propria dei quadri ricorda invece molto *Wonderboy in Monsterland*, con una quantità enorme di piattaforme fisse e mobili, passaggi nascosti, bonus dall'effetto simil-giocodiruolesco - tipo modificare le qualità del personaggio - e naturalmente un sacco di mostriciattoli tondi da eliminare con le apposite armi che si trovano in giro.



AMIGA

GRAFICA	72
SONORO	60
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	78

Non si può proprio dire che l'originalità sia la principale caratteristica di *Kid Gloves 2*, ma il risultato complessivo è davvero buono! La grafica è colorata, tondeggiante e ben definita nonostante le dimensioni minute di molti elementi. Il sonoro fa il suo dovere senza infamia e senza lode, mentre la giocabilità raggiunge livelli elevatissimi. Quasi tutti i problemi e gli schemi di gioco sono stati ripresi pari pari da *Wonderboy in Monsterland*, ma l'azione risulta comunque avvincente grazie all'ottimo bilanciamento della difficoltà. Come capita con tutti i classici a ogni partita si riesce ad arrivare un pochettino più vicini alla meta finale, tenendo alto l'interesse (e maledicendo chi non ha pensato a inserire delle password). Peccato solo per la banalità di fondo, che del resto sparisce di fronte alle possibilità di divertimento offerte da *Kid Gloves 2*.

FABIO ROSSI

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 LYNX
SOFT center
Nintendo GAME BOY™
IBM Rivenditore autorizzato PS/1
SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

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

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

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
GAME BOY
SEGA MEGA DRIVE

RHO

Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA
COMPUTER

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

AMIGA, PC, MS.DOS, C 64

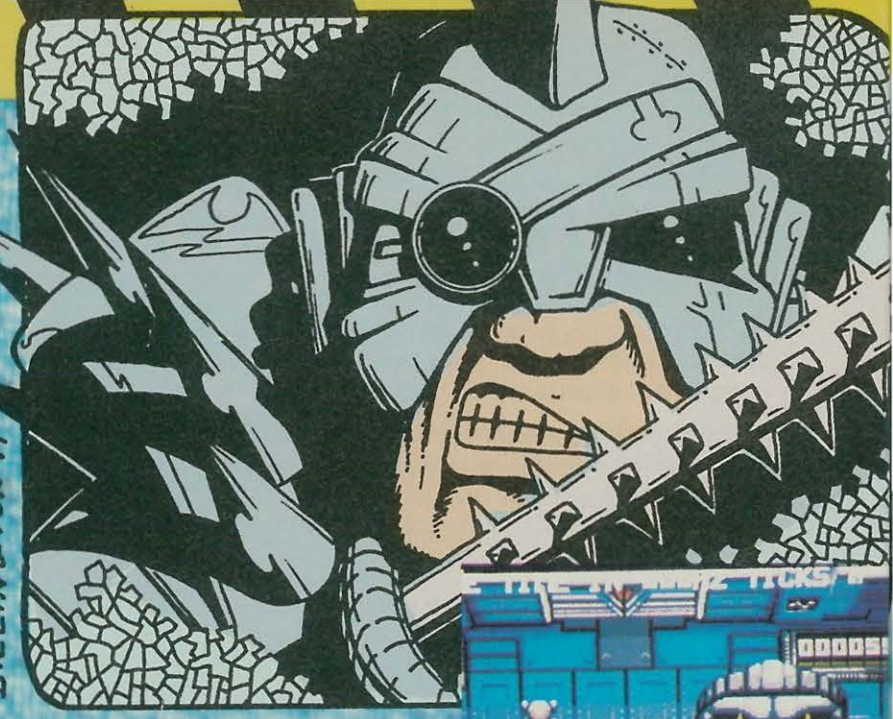
BIT*LINE*

Tel 02/93504891 Fax 02/93504893

REVIEW

AMIGA - OCEAN

Smash TV, ovvero uno dei giochi più divertenti degli ultimi anni, è finalmente arrivato su Amiga! Interamente ambientato nel futuro, dove violenza e crimine regnano incontrastati, *Smash TV* propone ancora una volta il problema di tenere sotto controllo enormi masse di persone. Com'è possibile tenere miliardi di potenziali criminali chiusi in casa tranquilli? Con lo *Smash TV*, ecco come! Si tratta dell'ultimissimo tipo di varietà studiato dalla TV di stato: violenza e corruzione allo stato puro! Da soli o in compagnia di un amico, i protagonisti devono lottare per vincere premi in pecunia o in natura, come auto o videoregistratori. E come si vincono questi premi? Uccidendo migliaia di... ehm... assistenti del gioco addestrati a farvi la pelle. Per aiutarvi in questa carneficina siete equipaggiati con un fucile laser che può essere potenziato man mano che si avanza nel gioco. Niente scrolling, niente 3D, niente rotazioni dello schermo - solo blastamento allo stato puro! I nemici, che entrano nell'arena da una delle quattro porte, possono variare: da teppistelli di strada incapaci a professionisti della morte con M60 incorporato. Bella la TV del futuro, no?



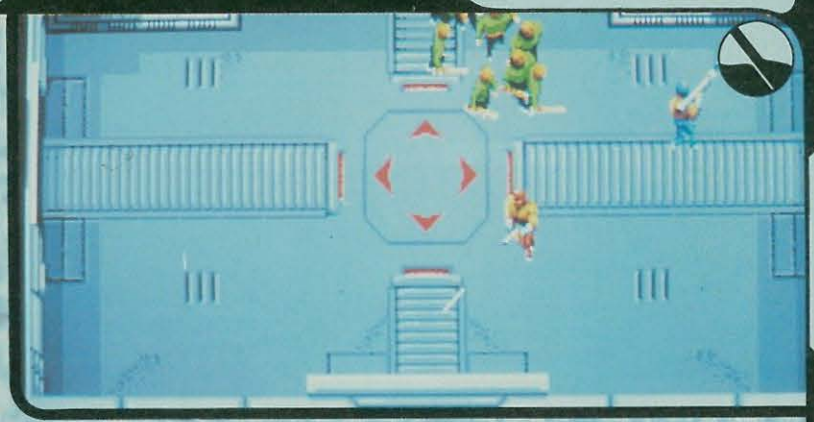
BONUS EXTRAVAGANZA

Mentre correte per lo schermo blastando quintali di nemici, dovete recuperare il maggior numero di bonus possibili.
Ci sono lingotti d'oro, pile di monete sonanti e, soprattutto, premi misteriosi da raccogliere. Questi bonus speciali possono essere videoregistratori o automobili che, conteggiati alla fine di ogni livello, permettono di raggiungere punteggi davvero astronomici.

SMASH TV

BRUTTI COPIONI STRIKES BACK

I più attenti fra voi avranno senza dubbio capito che l'intera trama di *Smash TV* è copiata spudoratamente da quella di un film di Schwarzenegger di qualche anno fa *L'Implacabile*. In questa apocalittica produzione cinematografica Arnold correva a destra e manca in uno studio televisivo evitando attacchi di killer pazzi e cercando di salvarsi la pellaccia. Vi suona familiare, vero?



BLASTAMENTO DI FINE LIVELLO

I nemici di fine livello in *Smash TV* sono dei veri ossi duri: potete colpirli per ore con il microscopico laser con cui iniziate la partita senza nemmeno scalfirli. Per spazzarli via, dovrete recuperare delle armi più serie come granate, fucili a pompa a tre direzioni e, se volete proprio esagerare, un lanciarazzi come quello che faceva bella mostra di sé nel film *Commando* con il sempreverde Schwarzy...

Ma dai, che buffonata! E' uno scandalo! I nostri colleghi d'oltremanica hanno esaltato questa conversione per settimane descrivendola come "tecnicamente perfetta e dalla giocabilità massiccia" e invece... La grafica è pietosa (nulla a che vedere con quella dell'originale da sala, oltretutto in alta risoluzione), il sonoro è mediocre e la giocabilità... Aaargh! Che fine ha fatto tutto il divertimento del coin-op, quando quattro persone sudavano e sputavano sangue spingendosi e dandosi gomitate a non finire per riuscire a raccogliere più soldi possibili?

Per trovare qualche pregio di questa versione Amiga - di una facilità a dir poco esagerata - bisogna davvero mettersi d'impegno: gli unici pregi di *Smash TV* sono la mancanza di caricamenti (se si possiede 1 mega di memoria) e la possibilità di giocare con due joystick contemporaneamente (come nel coin-op). Qualche fanatico degli splatteramenti di massa potrà anche trovarlo divertente, ma agli altri non lo consiglio proprio...

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

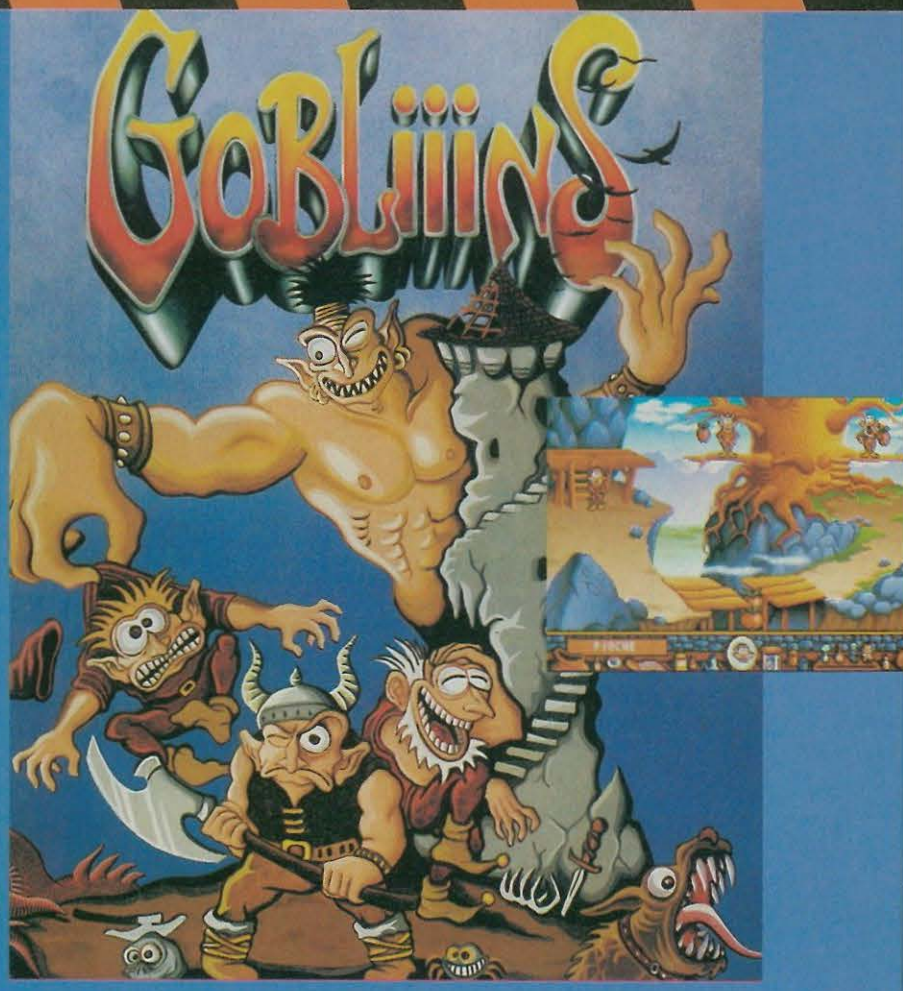
GRAFICA	49
SONORO	52
GIOCABILITÀ	69
LONGEVITÀ	63
GLOBALE	60

REVIEW

AMIGA/PC - TOMAHAWK

I Goblins sono sempre stati una popolazione pacifica e benestante, grazie soprattutto alla paziente opera del re Angoulafre. Un bel giorno però il saggio sovrano è impazzito - nel vero senso della parola - e tutti i rimedi studiati dai medici di corte si sono rivelati inutili e incapaci di riportare Sua Maestà a una situazione di normalità mentale. La popolazione preoccupata ha deciso così di mandare in missione Oups, Asgard e Ignatius, tre goblins (ecco il perchè delle tre "i" in *Gobliiins*) per andare dallo stregone Niark e recuperare un rimedio per Angoulafre. Purtroppo per il coraggioso trio nessuno in passato ha mai avuto occasione di uscire dal reame e tornare indietro per riferire i terribili pericoli di cui è pieno zeppo il mondo esterno.

Il gioco vero e proprio è composto da numerosi livelli: per avanzare di quadro è necessario far compiere ai tre goblins un certo numero di azioni in sequenza. Fatto ciò viene fornita una password che permette di non ricominciare ogni volta dal principio. Se invece i goblins fanno qualche errore si perde energia, e quando la barra raggiunge lo zero è *game over* assicurato.



Divertente, umoristico, giocabile: *Gobliiins* è tutto ciò è molto più. La realizzazione tecnica è superba: se si eccettua la programmazione - che non necessitava d'altronde di particolare impegno - tutto è curatissimo e fumettoso. La grafica è ghignosissima, il sonoro è buono (anche se su Amiga potevano benissimo sprecarsi un attimino di più) ma, quel che più conta, *Gobliiins* si fa giocare. Proprio come accadeva nel classico a cui si ispira chiaramente, *Lemmings*, le partite si susseguono freneticamente e le ore scorrono nello spesso vano tentativo di superare questo o quel livello. In ogni caso le azioni assurde dei tre protagonisti costituiscono un notevole incentivo a continuare e da sole valgono il prezzo del gioco. Se cercavate qualcosa di diverso, potete benissimo interrompere la vostra ricerca: sono arrivati i *Gobliiins*!

SIMON CROSIGNANI

CVG HIT

CHI FA DA SE' FA PER TRE

Ognuno dei tre goblins (o gobliiins?) ha particolari abilità e può compiere determinate azioni: il tizio barbuto è un mago ed è in grado di trasformare oggetti apparentemente inutili in praticissimi attrezzi necessari per avanzare di livello. Quello con le corna è un guerriero ed è indispensabile quando si tratta di pigliare a pugni qualsiasi cosa o persona. Infine l'ultimo è il facchino dei tre e può trasportare - e utilizzare - ogni oggetto recuperato lungo il cammino.

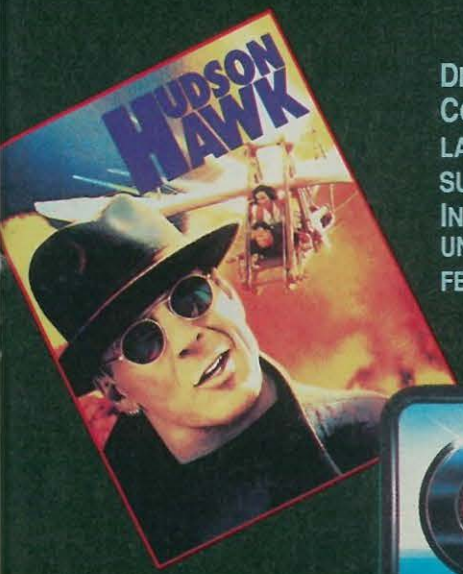
AMIGA/PC

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92

BRUCE WILLIS
HUDSON HAWK

LEADER
DISTRIBUZIONE

DAL FILM
"HUDSON HAWK IL MAGO DEL FURTO"
LE ROCAMBOLESCHE AVVENTURE
DI UN LADRO ACROBATA.



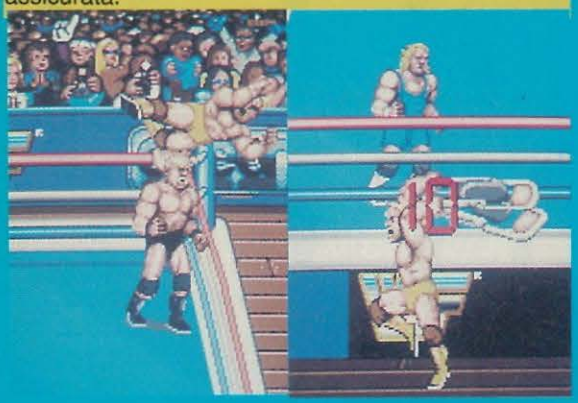
DIFFICILI PROVE DA SUPERARE. UN PAIO DI ESEMPI?
COMPIERE VERE E PROPRIE PRODEZZE PER EVITARE ALLARMI LASER O, ANCORA, ARRAMPICARSI DA UN EDIFICIO ALL'ALTRO SUI FILI DELLA CORRENTE.
IN GIOCO UNA POSTA ALTISSIMA: RECUPERARE TRE PEZZI DI UNA PREZIOSISSIMA MACCHINA CAPACE DI TRASFORMARE IL FERRO IN ORO!

ocean®

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

AMIGA - OCEAN

E' il fenomeno degli anni '90. E' veloce, violento, altamente spettacolare. Stiamo parlando del wrestling!
Questa disciplina sportiva tutta statunitense, patrocinata dalla WWF, è uscita su Amiga grazie al paziente lavoro della Ocean. Potete finalmente impersonare giganti del calibro di Hulk Hogan senza correre il rischio di fratture multiple o lesioni cerebrali! Il gioco è in puro stile beat 'em up: una volta scelto il proprio personaggio e insultato a dovere l'avversario di turno bisogna salire sul ring e malmenarlo con le (poche) mosse a disposizione. E' possibile tirare pugni in faccia o calci nei gioielli di famiglia, ma la mossa più efficace è scaraventare il tizio a terra con forza. Quando l'energia dell'avversario è abbastanza bassa, saltandogli sopra e tenendolo schienato per almeno tre secondi la vittoria è assicurata.

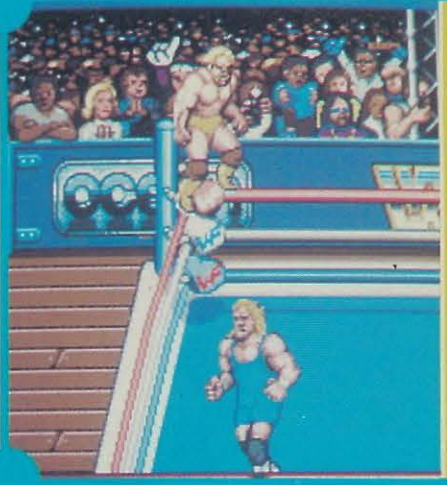


Questo deve essere il mese del "non sono dello stesso parere". Non è che WWF sia brutto - la realizzazione è senz'altro ottimale (nonostante l'uso del colore decisamente approssimativo) e richiama davvero l'originale da sala della Technos che tanto ha furoreggiato nelle sale giochi di tutta Italia - ma mi è antipatico! Ogni wrestler ha a disposizione UNA SOLA mossa speciale (buu, abbasso) oltre al calcio e al pugno, per attivare le "prese" bisogna smanettare come dei forsennati e se non si ha un joystick più che decente - o magari eccelso come il nostro - si perde sempre e... beh, in generale non è che mi diverta molto. C'è anche da dire che non trovo particolarmente interessante la faccenda del wrestling, voglio dire, qualsiasi cosa abbia a che fare con l'Uomo Tigre (meno male che c'era solo in Giappone) & soci non può che essere idiota e senza senso.
Non so, forse è il gioco ideale da regalare ai ragazzini che sbavano per Hulk Hogan & soci, ma se avete un'età mentale superiore ai dodici anni non penso vi piacerà pazzamente.

MARCO AULETTA

BOTTE, BOTTE E ANCORA BOTTE!

Ognuno dei tre wrestler ha una mossa speciale: per usarla dovete afferrare saldamente il joystick e iniziare a smanettare come dei forsennati fino a quando la barra rossa che indica il livello di energia non raggiunge il massimo. Il primo giocatore che ci riesce può così afferrare, lanciare o strangolare l'avversario. Hulk Hogan ha la migliore mossa speciale: uno "spaccacervello" dalle conseguenze catastrofiche! Beh, non dimentichiamoci che si tratta del wrestler più amato del mondo...

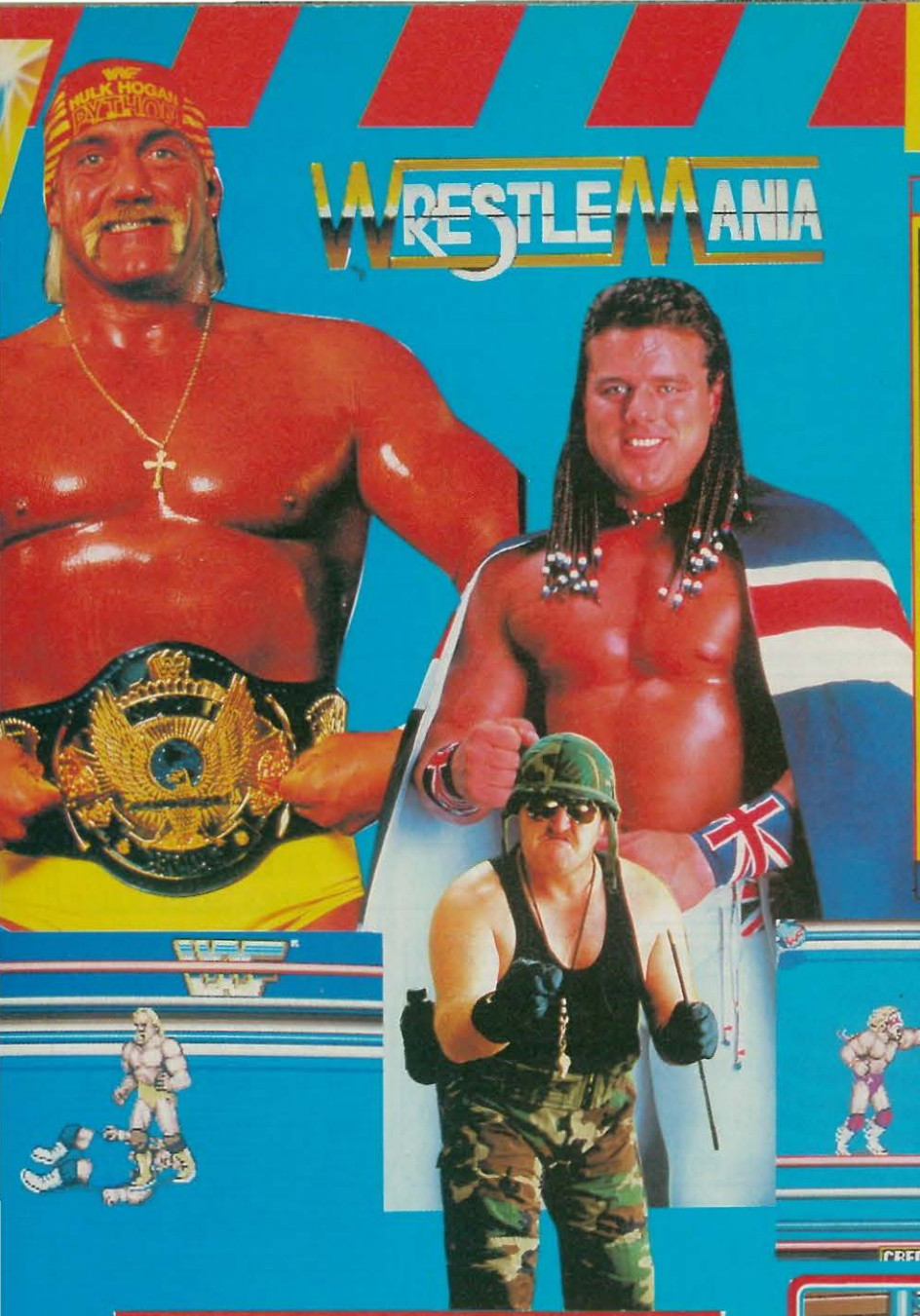


BOTTE NELL'ANGOLO

I quattro angoli non sono certo il miglior posto dove nascondersi: a differenza del pugilato non c'è nessun allenatore con una borraccia di limonata in mano! Ciò nonostante possono tornare utili: i wrestler sono infatti in grado di scalare le corde e buttarsi sull'avversario schienandolo brutalmente. Tale tecnica è addirittura più efficace se il nemico sta già rantolando a terra. Alla faccia della violenza gratuita...

REVIEW

WRESTLEMANIA



Pregi: realizzazione tecnica discreta, livello di programmazione elevato, giocabilità buona, licenza di personaggi famosissimi - Hulk Hogan e Ultimate Warrior su tutti - e della mitica WWF.

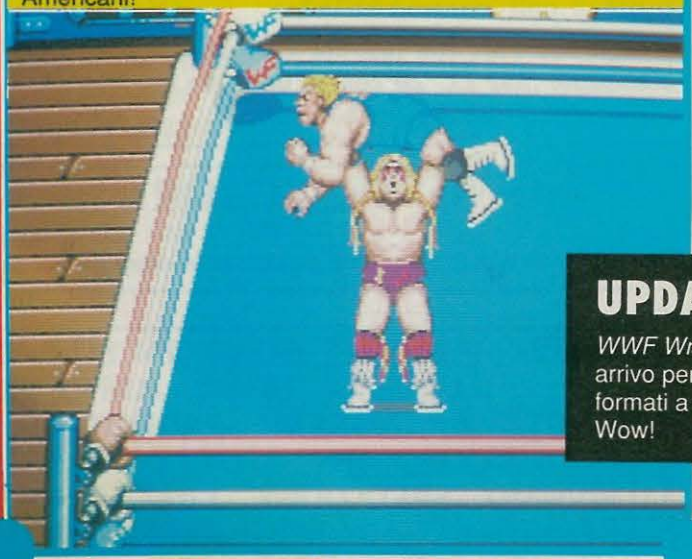
Difetti: grafica grezza, numero di mosse ridottissimo rispetto al coin-op e, soprattutto, facilità esagerata. A questo punto sta a voi decidere se le note positive possono avere la meglio su quelle negative o viceversa, tenuto anche conto che *WWF Wrestlemania* richiede una buona dose di smanettamento e quindi un joystick alquanto resistente.

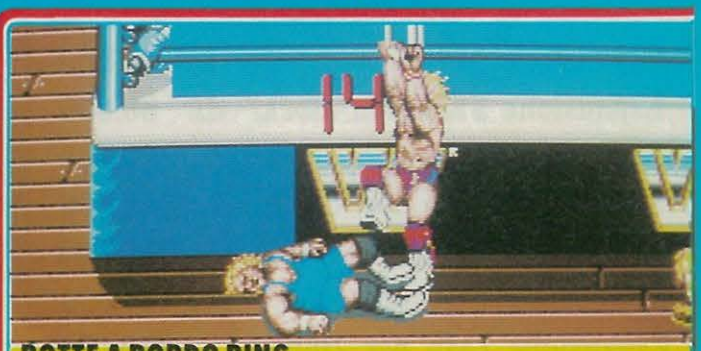
Dal mio punto di vista è un acquisto pressochè obbligato per i patiti di wrestling, magari alle prime armi con i videogiochi. Gli altri invece sappiano che si tratta della miglior simulazione di questo sport su Amiga, ma è una ben magra consolazione visto che bastano poche partite per finirlo...

SIMON CROSIGNANI

BOTTE IN TELEVISIONE

Se siete così ignoranti da non sapere cosa sia la WWF, cercate di acculturarvi un attimino dando un'occhiata agli incontri organizzati dalla World Wrestling Federation e trasmessi in Italia da Tele +2. Potrete constatare di persona come la WWF non sia una semplice federazione sportiva, ma una vera e e propria "macchina da spettacoli" considerata negli USA come una sorta di istituzione. Sono Pazzi Questi Americani!





BOTTE A BORDO RING

Se vi stancate di lottare all'interno dl ring, potete sempre uscire e massacrarvi sul duro parquet e, se siete abbastanza veloci, anche afferrare una sedia e frantumarla sulla testa del vostro nemico. Attenzione però perchè potete restare fuori dal ring solo per venti secondi pena la squalifica e la conseguente perdita dell'incontro!

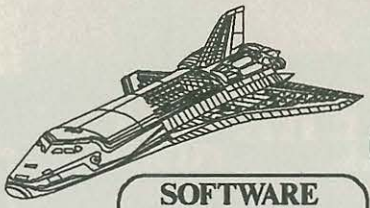
UPDATE

WWF Wrestlemania è in arrivo per tutti i maggiori formati a otto e sedici bit! Wow!

AMIGA

GRAFICA	84
SONORO	79
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	85

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.

L. 750.000

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500

Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con un espansione da 512k.

TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM

TELEFONARE

DIGITALIZZATORE VIDEON III

TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.

L. 99.000

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.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 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
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000

COMMODORE 1084S
L.450.000

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

PROLUNGA PER MODULATORE TV AMIGA

L. 20.000

PROLUNGA PER DRIVE ESTERNO AMIGA

L. 30.000

MOUSE SELECTOR

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

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE

29.000

NOVITA'

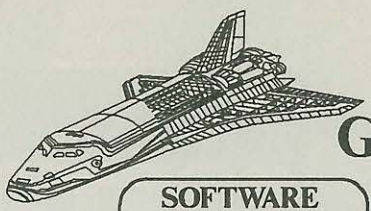
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA

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

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

GIOCHI PER CD TV ULTIME NOVITA'

Disponibili !!!
Telefonare

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
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA

L. 49.000

MOUSE PER AMIGA

L. 49.000

TAPPETINO MOUSE

L. 10.000

NOVITA' TASTIERA PER CD-TV

L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

PISTOLA GUN SHOT PER AMIGA CON DUE VIDEOGIOCHI INCLUSI

L. 99.000

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot, alimentatore esterno incluso.

OFFERTA LANCIO

L. 979.000

CONSOLE

GAME BOY
MEGADRIVE
GAME GEAR
PC ENGINE
SUPERFAMICOM
VIDEOGIOCHI PER CONSOLE ULTIME NOVITA'

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 949.000

SYNCRO EXPERT III

L. 35.000

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

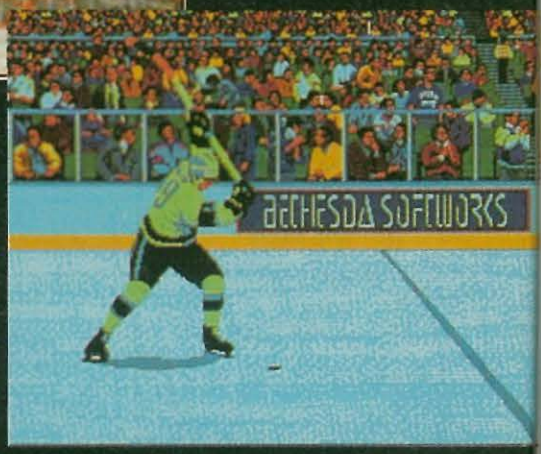
AMIGA - BETHESDA SOFTWORKS

GRETZKY HOCKEY 2

Velocità, agonismo, potenza fisica: questi sono gli ingredienti principali dell'hockey, sport spesso criticato per l'eccessiva brutalità e per le diverse interpretazioni arbitrali degli scontri più duri fra avversari. In realtà chi segue il campionato italiano di questo spettacolare sport o, ancor meglio, la NHL (la lega professionistica nordamericana) sa quanto può essere avvincente questa disciplina grazie anche al gran numero di contatti fisici, di risse e di penalità in esso presenti.

Wayne Gretzky, attaccante dei Los Angeles Kings, è, con Mario Lemieux, il miglior giocatore di hockey del mondo e a lui è dedicata questa completissima simulazione della Bethesda Softworks. Le opzioni presenti sono innumerevoli: è possibile selezionare il livello di difficoltà, la durata di ogni periodo, il colore delle maglie, la formazione delle tre linee... Se proprio vogliamo cercare il pelo nell'uovo, si sente la mancanza di un opzione "campionato", ma per il resto c'è proprio tutto!

La partita vera e propria si svolge con la classica inquadratura dall'alto e gli omini di dimensioni microscopiche "alla *Kick Off*": in caso di infrazione, rissa o goal si assiste ad un'animazione che illustra al meglio la situazione e si ha la possibilità di vedere il replay dell'azione appena conclusa. Per simulare alla perfezione una partita di hockey manca solo il sangue digitale, ma forse - in questo periodo dopo il tragico incidente di cui tutti siamo a conoscenza - è meglio così...



HOCKEYMANIA

In passato sono uscite una valanga di simulazioni di questo sport, ma quelle realizzate decentemente sono davvero poche: le migliori sono senza dubbio *NHL Hockey* della Electronic Arts uscita, purtroppo, solo su Megadrive, *Blades of Steel* della Konami per NES e Gameboy (recensito lo scorso mese) e *Face Off* della Gamestar per PC. A questa lista si aggiunge ora *Wayne Gretzky Hockey 2* e,a giudicare dalle foto e dalle informazioni in nostro possesso ci sono buone probabilità che anche *TV Sports Hockey* (presto disponibile per PC Engine, Amiga e PC) entri a fra parte dell'olimpo dei videogiochi hockeystici. Nel frattempo tenete le dita incrociate...

D'accordo, lo ammetto: la realizzazione tecnica di *Gretzky 2* non è certo il massimo della vita. E allora? Questo gioco è semplicemente il più divertente, il più completo, il più avvincente simulatore di hockey mai realizzato finora su un computer. Per la prima volta sono state inserite in un videogioco di questo genere*tutte* le regole dello sport e *tutte* le opzioni possibili & immaginabili. Ciò nonostante, *Wayne Gretzky 2* è giocabilissimo e, soprattutto, ha un bilanciamento del livello di difficoltà pressochè perfetto: anche dopo diverse ore passate davanti al monitor, segnare un goal resta un'impresa, ma non diventa mai frustrante. Se siete dei fanatici delle simulazioni sportive megadettagliate e l'hockey è il vostro pane (come per il sottoscritto), *Wayne Gretzky 2* è il gioco che fa per voi. Se al contrario preferite gli arcade puri, assai meno realistici, compratevi un Megadrive e *NHL Hockey*. A voi la scelta.

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	70
SONORO	70
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	82

CVG HIT

POPULOUS II

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

AMIGA - ELECTRONIC ARTS

Nel lontano '89 tutti i megalomani della terra si sono potuti sfogare grazie a un programma che permetteva di controllare una schera di seguaci in una folle guerra di conquista condita da "punizioni divine" devastantissime. Dopo aver fatto furore in lungo e in largo per i quattro angoli del mondo (...ma se è sferico, i quattro angoli dove sono?) comparendo su TUTTI i computer e console immaginabili o quasi, era ora che quel titolo avesse un seguito: ed ecco *Populous 2* (che vi aspettavate? *Blitzkrieg 2*?).

La sostanza è immutata: siete sempre una divinità, avete sempre i seguaci, avete sempre i nemici e siete sempre crudelissimi e dotati di poteri devastanti. Le novità: cominciate con un rango paragonabile al Dio dei Panzerotti, ovvero siete una scarsità unica con pochissimi seguaci (e tutti con un grado incredibile di colesterolo), dovete battervi con le divinità dell'Olimpo per conquistare il posto di Zeus, potete influire *molto più di prima* sullo svolgimento della vita degli umani e in generale potete divertirvi di più. Altra cosa totalmente nuova è la diversificazione degli individui: al posto del solito "tizio che va in giro" avrete uomini, donne e vecchi ognuno con difetti e capacità. Per quanto riguarda il resto... beh, come prima.

Diciamolo: era prevedibile. Chi, se non quelli che lo avevano inventato, poteva esaltare il genere dei giochi "io qui sono il capo"? Tutte le critiche che in qualche modo erano state mosse all'originale sono state ascoltate e il risultato è qualcosa che va ben al di là dell'immaginazione di un qualsiasi misero giocatore. Qualcuno si era lamentato della scarsità di "poteri"? Ok, eccone un pel pacco in offerta speciale. Il gioco era poco realistico con le casette sparse per il deserto? Toh, ecco fortificazioni, strade e persino alberelli. Gli omettini erano anonimi e tutti uguali? Eccco tre tipi di personaggi. Vogliamo più sadismo? Vai con gli eroi greci ammazzatutti. Il campo di gioco è troppo piccolo? Ecco l'opzione "a tutto schermo". Quando si gioca si perde la cognizione del tempo? Beh, compratevi una sveglia.

Scherzi a parte, *Populous 2* è un casino divertente da giocare, è realizzato da Zeus ed era ora che arrivasse. Correte a comprarlo!

MARCO AULETTA

TUONO SPAZIALE!

In *Populous 2* avrete numerose nonché succose maniere di infierire sul popolo avversario (nonché sul vostro, se siete degli incapaci o vi sentite in vena di masochismi): la "cara vecchia" innondazione si è trasformata in una serie di ondate assassine, e sono stati creati gadget come tornadi, fulmini, incendi, pestilenze, colate laviche e inezie del genere. Sempre nel settore "influire" - ma non nel senso negativo - troviamo la possibilità di fortificare i centri abitati creando vere e proprie città, piantare alberi e via dicendo. Attenzione però: non è tutt'oro quel che luccica (Premio Frase Ambigua e Priva di Significato per Finire un Box 1992)...

▲ Arrosto di nemico...

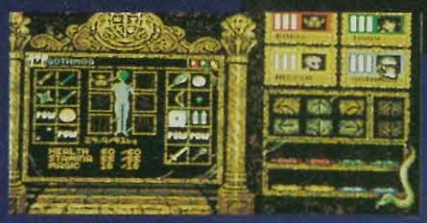
AMIGA

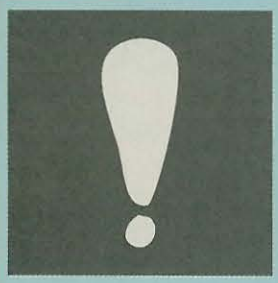
GRAFICA	91
SONORO	89
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	92

REVIEW

AMIGA - MINDSCAPE

Tratto da una trasmissione televisiva-RPG, *Knightmare* vi catapulta nel solito mondo pieno di elfi, orchi, maghi ma con una notevole differenza: insieme alle tradizionali presenze nemiche favolistiche e alla solita oggettistica medievale troverete T-Shirt e coltellini, scoprirete che uccidendo un fastidioso coniglio questo si trasforma in torta di coniglio e tutta una serie di caratteristiche fuori dai canoni. Perché? Perché l'autore del gioco si chiama Tony Crowther! E solo lui poteva infilarsi nel serioso ambiente RPGistico e presentarsi dapprima con il mitico *Captive* (di fantascienza) e adesso con un gioco ripieno di idiozie. Ma non può bastare per farne un buon gioco, urlerete tutti: e allora vi assicuriamo che i parametri ci sono, gli incantesimi ci sono e l'importante additivo è la schiera di fesserie che ci scoprirete. I Think Idiot!





Doveva fare *Captive 2* e invece 'sto debosciato di Tony Crowther, l'uomo che non è capace di concepire l'accostamento dei colori, si mette a programmare un RPG con ambientazione simil-fantasy. Non me lo doveva fare, io adoro *Captive* con tutto me stesso e anche di più e non sopporto gli scenari cavalleresc-arturian-dragonesc-capp'& spad e tutto il resto. Queste sono state le mie prime riflessioni: poi però ho iniziato a trovare sparsi per le magiche foreste del gioco palline da baseball, T-shirt, temperini e a usare assurde tecniche per detronizzare i mostri, sono salito su un carrello da miniera e mi sono detto: "Crowther, sei ancora vivo!". La grafica fa schifo, ma in mezzo a tutti quei seriosissimi RPG che tanto piacciono a Marco brilla la demenziale vena umoritstica del mito dei programmatori britannici. E il divertimento pian piano sale, sale e per risolvere questo gioco dovrete essere troppo scemi: Indy per cui non poteva non piacermi. Compratelo ora o rimanete quei barbosi superprofessionisti che si portano a letto manuali con scritto quanti hit-points ha l'unghia del mignolo di un Goblin o se l'armatura di ferro si può distruggere con uno stuzzicadenti.

PAOLO CARDILLO

CROWTHERABILIA

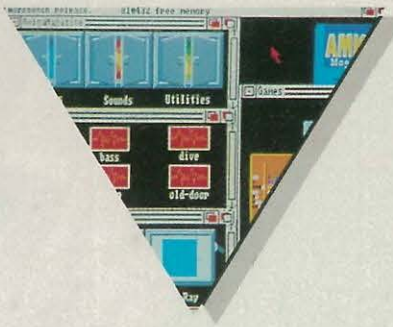
Gira voce che quest'uomo abbia realizzato piu' di 12000 titoli, che la sua incapacita' di accostare i colori sia dovuta a un tragico episodio della sua infanzia (la mamma lo costringeva a ripetere ad alta voce tutti i colori del semaforo), che per questo guardi la televisione in bianco e nero e che forse sia anche juventino! Eccovi una lista dei suoi principali lavori: *Monty Mole, Loco, Gryphon, Suicide Express, Zig Zag, Phobia* e *Captive*.

AMIGA

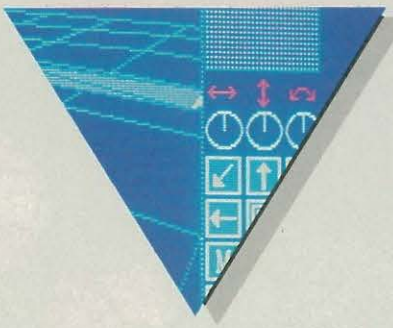
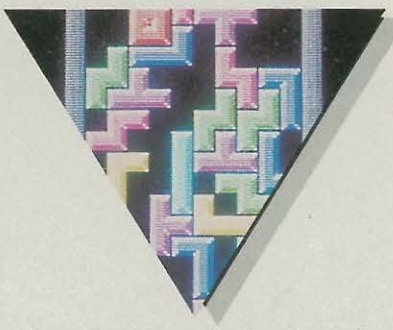
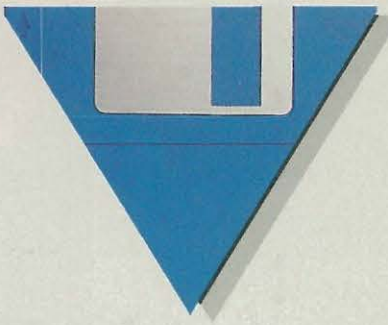
GRAFICA	76
SONORO	84
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	91

E' IN EDICOLA AMIGA MAGAZINE

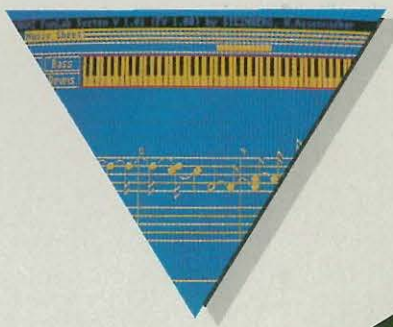
il mensile dedicato agli appassionati utilizzatori di computer Commodore Amiga.



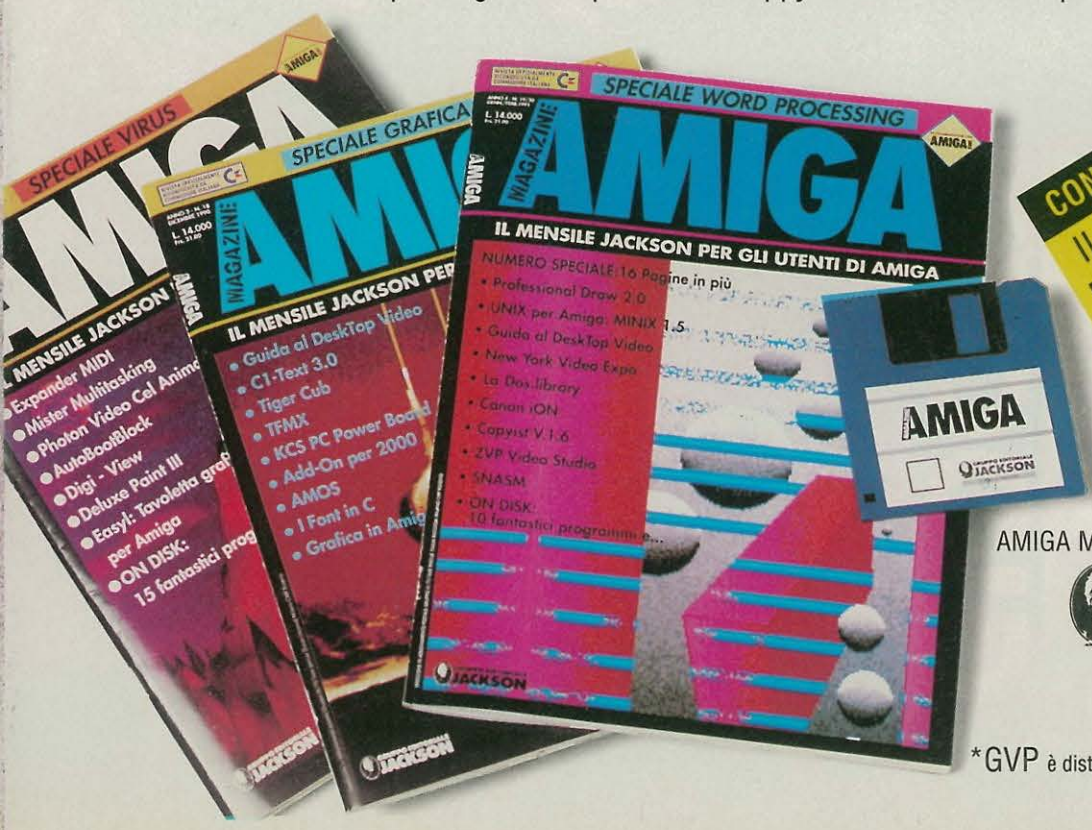
In ogni numero: attualità, novità Hardware e Software, programmazione,

videogiochi e l'inserto "TransAction" per il programmatore



più esigente. In più il ricco floppy disk con numerosi programmi.



CON AMIGA MAGAZINE DI FEBBRAIO
IL PRIMO CAPITOLO DEL VOLUME:
"REFERENCE GUIDE
DI AMIGA MAGAZINE"
In collaborazione con GVP*

AMIGA MAGAZINE E' UNA PUBBLICAZIONE

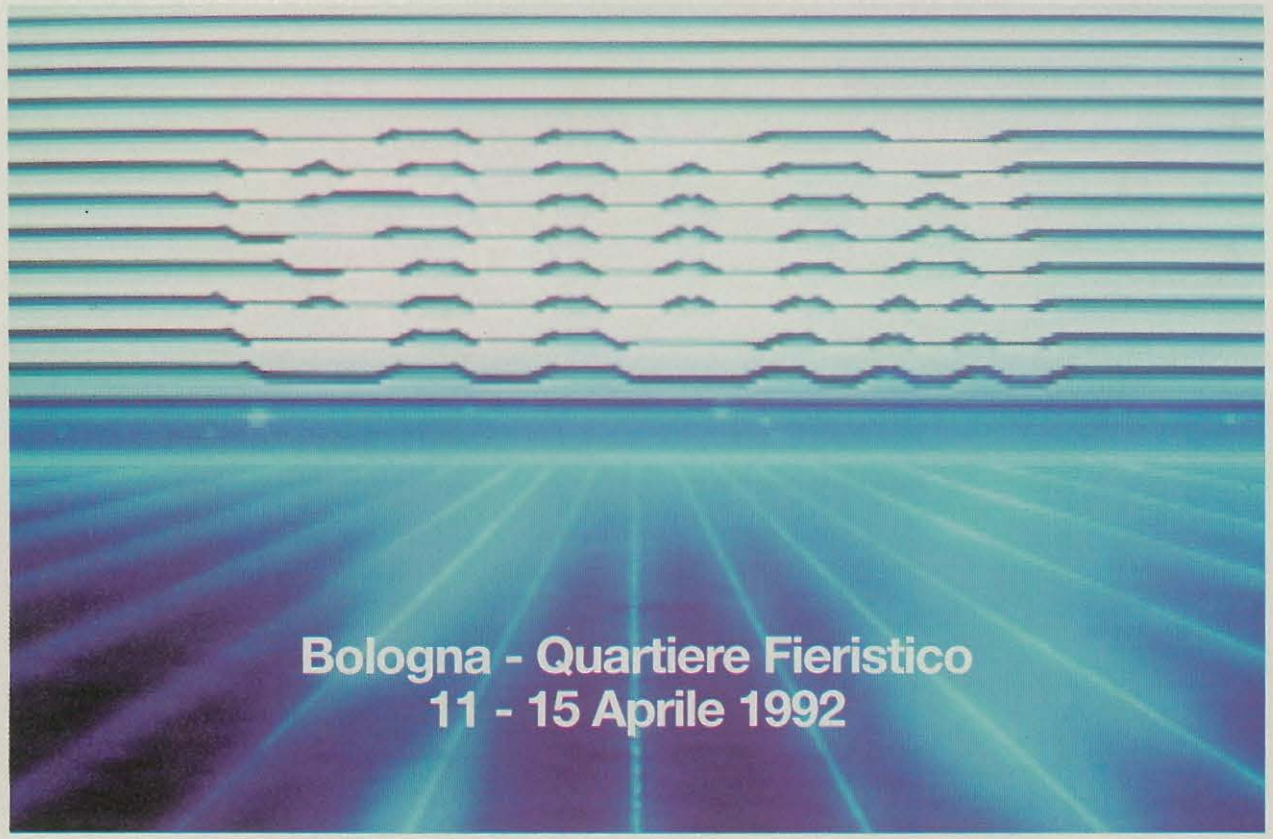
*GVP è distribuito in Italia da: RS S.r.l. - Tel. 051-765299

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

3

SIOA 1992

10° SALONE DELL'INFORMATICA, DELLA TELEMATICA E DELLA ORGANIZZAZIONE AZIENDALE



Unità dimostrative:

ASSITEC
Tecnologie, servizi
e soluzioni integrate per le attività
e lo sportello assicurativo

CITY TERMINAL
Il nodo urbano dei servizi
e dei sistemi di trasporto

DEALING ROOM
Soluzioni gestionali integrate, attrezzature
e forniture per le Sale di Contrattazione

IL CITTADINO CLIENTE DEL SERVIZIO PUBBLICO
Soluzioni informatiche per i servizi
erogabili ed erogati al cittadino dagli Enti Locali
e dalle Aziende Municipalizzate

I T S
Sistema tecnologico integrato
per la gestione informatizzata della produzione
nella media e piccola impresa

In contemporanea:

SET
Rassegna delle innovazioni tecnologiche
e dei servizi di trasporto

TECNOBANCA
Salone delle tecnologie e dei servizi
per le attività bancarie, assicurative e finanziarie

RADIOMOBILE
Rassegna delle comunicazioni mobili

HANDIMATICA
Informatica per disabili

BolognaFiere

organizzazione: consorzio sioa - via giuseppe dozza, 5 - 40139 bologna (I) tel. 051/452936 r.a. - fax 051/465234 - telex 523040

CARDIAXX

CARDIAXX - LIFE IN THE FAST LANE

REVIEW

AMIGA - ELECTRONIC ZOO

Come tutti saprete, la Morte Nera di Darth Fener era l'arma più potente nell'intero Universo, capace di polverizzare un pianeta con un solo colpo. Beh, erano tutte balle.

L'arma più potente è il Raggio Cardiaco dell'impero di Cardiaxx, che vaporizza un paio di galassie per volta! Un affare del genere va distrutto al più presto possibile, e tutti noi sappiamo chi è l'imbecille che si è offerto volontario per la missione.

Per fortuna questa volta non bisogna arrivare all'altro capo dell'Universo su una navicella a pedali. Anzi, il veicolo a disposizione è addirittura dotato di un sistema automatico di localizzazione dei nemici e di un surrogato del sistema TOZ, che permette di incorporare le armi dei nemici incontrati. Buona fortuna!

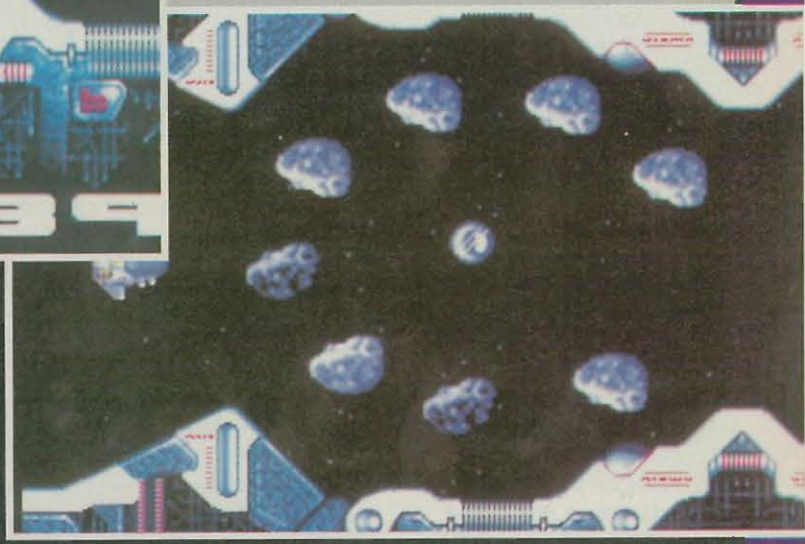
ANDATA E RITORNO

A differenza della maggior parte degli shoot 'em up in circolazione, *Cardiaxx* ha uno scrolling bidirezionale che permette di invertire la direzione di volo e attaccare i nemici da dietro. Ma perché non ci avevano pensato prima?

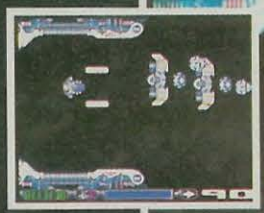
▲ 'Sto tizio fa male. E ha anche i missili a ricerca automatica!

▲ Siete entrati nel tünnel!

▲ Asteroidi!



▲ Una barriera di massi rotanti.



La prima cosa che si nota di *Cardiaxx* è la velocità. E' un gioco rapidissimo, reso ancora più frenetico dal fatto che bisogna andare avanti e indietro per finire i vari livelli - mica facile quando si è circondati di nemici e si è rimasti senza energia!

La grafica purtroppo non è molto interessante - servirà anche a far andare tutto veloce, ma è proprio monotona. Il sonoro invece è galattico, a partire dall'ipnotica presentazione per arrivare al tema principale heavy metal e agli spari campionati da un UZI.

Ma il meglio è la giocabilità, semplicemente esaltante, proprio come dovrebbero essere tutti gli shoot 'em up.

PAUL RAND

UN SONORO SUCCESSO

Uno degli aspetti più notevoli di *Cardiaxx* è il sonoro. La musica di sottofondo sembra un brano dei Guns 'n' Roses, ma meglio ancora sono le voci che informano sulla direzione dei nemici, i bonus raccolti e altro ancora.

UPDATE

Ci dispiace, ma *Cardiaxx* esiste ed esisterà solo in versione Amiga.

AMIGA

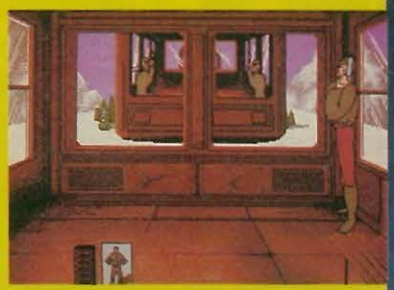
GRAFICA	80
SONORO	90
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	85

AMIGA - READYSOFT

Un po' di anni fa comparve un nuovo, rognatissimo personaggio nelle sale giochi di tutto il mondo: il suo nome era Dexter, viveva in un epoca futura (bella questa! *Viveva* in un'epoca *futura*...), era bello, alto, muscoloso e aveva una spazialissima ragazza - Kimberly. Come mai rognato, allora? Semplice, il cattivissimo Borf (uno strano grassone blu) lo aveva colpito con uno specialissimo raggio capace di trasformarlo in bambino e gli aveva rapito la ragazza (che in momenti come questi rivela un carattere micidiale). Dopo mille peripezie Dexter riesce a rtornare adulto, a recuperare Kimberly e trasformare Borf in un bambino. A questo punto finisce *Space Ace*, arriva uno e fa: "e vissero tutti felici e contenti". Il "felici e contenti" però dura solo mezzo secondo, perché gli scagnozzi di Borf quasi immediatamente invertono la situazione e si portano via di nuovo Kimberly.
Fossi stato in Dexter, avrei lasciato perdere!

LASER FOTONICI

Gli pseudogiochi al laser per computer (pubblicati e distribuiti quasi esclusivamente dalla software house americana Readysoft) hanno sempre riscosso un notevole successo di pubblico. Il primo a fare la propria comparsa su Amiga è stato *Dragon's Lair*, seguito a ruota da *Space Ace* e da *Timewarp* (alias *Dragon's Lair 2*); Il migliore, per realizzazione tecnica, opzioni e giocabilità, rimane comunque *Escape from Singe's Castle*, distribuito solo in un secondo tempo dalla Readysoft. Per il futuro la casa statunitense ha in serbo *Guy Spy*, un avventura alla James Bond che vede protagonista un agente del controspionaggio in missione per conto del proprio Governo. Da quello che abbiamo potuto vedere sembra davvero niente male, speriamo in bene...



Ma nel 1992 esiste ancora qualche fan di questo genere di giochi? Non ci posso credere... I primi giochi (i primi due!) li potevo anche capire: il successo era dovuto alla tecnica (veramente impressionante - ai tempi), ma dopo una pila di giochi tutti uguali... Vi dirò, non è che poi siano realizzati particolarmente bene: il sonoro in particolare è costituito da campionamenti gracchianti e mal tagliati (tronchi o con sezioni "spurie"). Inoltre è davvero troppo corto per una tale quantità di dischetti - *Another World* sta su due dischi, è più bello da vedere ed è decisamente più giocabile pur rientrando nella categoria dei "film interattivi". Non riesco a capire: quando tutti quanti parlano di originalità e si lamentano del mercato, certi fanno uscire *Populous 2* e altri ci provano con *Space Ace* 2. Tra i due 2, vi consiglio senz'altro il primo...

MARCO AULETTA

UPDATE

Space Ace 2 sta per fare la propria comparsa su PC, ST e persino Macintosh! Wow!

AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	88
GIOCABILITÀ	55
LONGEVITÀ	53
GLOBALE	72

AMSTRAD ZONE

I MIGLIORI GIOCHI PER PC SCELTI DA CVG

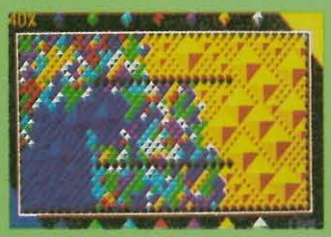
MAD TV
RAINBOW ARTS

Possedere e gestire un'emittente televisiva è probabilmente il sogno segreto di molti italiani, ormai succubi di varietà dai contenuti altamente nazionalpopolari e telenovele dalle trame alquanto improbabili. Grazie alla software house tedesca Rainbow Arts questo sogno può diventare realtà (almeno al cinquanta per cento): nei panni di un intraprendente factotum dovrete infatti dirigere il celeberrimo canale Mad TV (il nome è già un programma...) e farla diventare un network di tutto rispetto e dall'audience elevatissima. Affinché ciò avvenga sarà necessario decidere il palinsesto, stringere e rispettare accordi pubblcitari, finanziare produzioni proprie e rimanere nel frattempo nel limitatissimo budget a vostra disposizione. Gli scopi del gioco sono due: il primo è far contenti il proprietario di Mad TV guadagnando spettatori e pecunia, il secondo conquistare Betty, la biondina che lavora nell'ufficio all'ultimo piano del vostro palazzo. Quest'ultimo compito è assai più arduo del primo: i regali da soli non bastano per conquistare la ragazza (anche se sono molto graditi), e a Betty piacciono solo i tipi acculturati. Ragion per cui se vorrete far breccia nel suo cuore dovrete trasmettere un sacco di noiosissimi documentari per-di-audience... *Mad TV* è un gioco strepitoso: la grafica è fumettosa e dettagliata, la realizzazione tecnica è notevole, ma quel che più conta... è avvincente! Inoltre vanta un'originalità eccezionale, qualità davvero rara in questi ultimi tempi. Compratelo immediatamente e non ve ne pentirete!

7 COLORS
INFOGRAMES

I puzzle game sono senza dubbio uno dei generi videoludici più amati fra quelli esistenti: lo dimostra il successo ottenuto in passato da classici del calibro di *Tetris, Block Out* e *Klax*. Evidentemente consapevole di ciò, la casa francese Infogrames ha lanciato sul mercato l'ennesimo prodotto della serie "spremicervello", *7 Colors*.

Fulcro del gioco è una scacchiera divisa in numerose zone, ognuna delle quali dotata di un particolare colore. I due contendenti partono da angoli opposti e, cliccando su una delle zone adiacenti, conquistano una fetta di schermo. Scopo di *7 Colors* è quello di occupare almeno il 51 per cento dell'area di gioco prima che lo faccia l'avversario. Sembra facile, vero? In realtà è necessario seguire alcune regole che complicano notevolmente la vita: non è possibile per esempio scegliere un'area dello stesso colore di quella dell'avversario. Le opzioni che fanno da contorno al puzzle sono varie e numerose: è possibile selezionare la grandezza delle aree colorate (fattore che influisce notevolmente sulla difficoltà del gioco), scegliere se sfidare il computer o un compagno o lanciarsi in un torneo e se giocare con tanto di invalicabili barriere per complicare ulteriormente le cose.



E' possibile inoltre "editare" i propri livelli (magari per allenarsi) e consultare in qualsiasi momento la classifica che - aggiornata al termine di ogni incontro - indica partite vinte, perse e punti totalizzati.

A prima vista *7 Colors* può sembrare un gioco complesso, monotono e alquanto poco originale. In realtà bastano poche partite per rimanere irretiti dalla sua giocabilità, soprattutto se si è in due a sfidarsi. Le opzioni permettono di variare notevolmente la struttura delle partite e la classifica è un piacevole incentivo per impegnarsi maggiormente. Se aggiungiamo anche che è stato ideato da un russo (come è successo per *Tetris*) sembra proprio che ci siano tutti gli elementi per etichettare *7 Colors* come un probabile classico dei videogiochi.

REVIEW

AMIGA - ELECTRONIC ARTS

Avete mai sognato di pilotare tutti gli aerei esistenti al mondo tranne gli aeroplani di carta? Ebbene, ora che è uscito *Birds of Prey* potete farlo e tutto sommato potete anche piegare le istruzioni per farci un aeroplanino di carta! Dunque, in *BoP* si pilotano: i caccia F-4, F-14, F-15, F-16, F-18 e F-117 (della serie Stealth), e i bombardieri B-52, B-1, B-2 (altro Stealth)! E non si sono limitati all'aviazione americana: abbiamo i nostri eroici Tornado con cui potete ripetere imprese cocciolonianе e i mitici caccia russi (o sovietici? o ucraini? o uzbeki?) MiG 21, 23, 25, 27, 29 e ancora altro! Naturalmente la simulazione è accuratissima, avendoci lavorato Jez San e i suoi scagnozzi (cioè la Argonaut Software) per quasi quattro anni: è stata posta grande attenzione alla grafica (sono raffigurati pure i missili sotto le ali) e alla strategia (bombardare le postazioni SAM prima di inviare un bombardiere, please).

IMPRESE ARGONAUTICHE

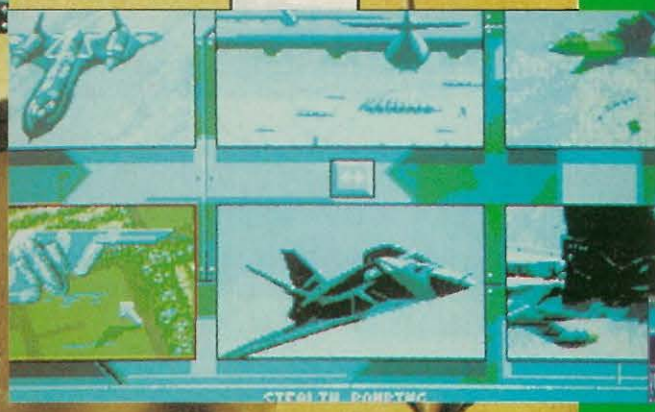
Prima di lavorare a *Birds of Prey* (ma che cosa dico "prima"? mi sa che ci lavorano da quando sono nati!) la Argonaut aveva realizzato un mito tridimensionale dei 16-bit: ci riferiamo a *Starglider 2*, che ricevette consensi da tutta la stampa specializzata in virtù appunto di una straordinaria (e valida ancora adesso) ambientazione poligonale. Il loro secondo titolo, *Days of Thunder*, è stato un po' meno idolatrato: in effetti questo gioco automobilistico proponeva una grafica e giocabilità pallose tanto da meritarsi l'appellativo di peggior gioco per NES in molte recensioni.

E questo sarebbe il simulatore che tutti aspettavano? La velocità di gioco è decisamente un pugno nello stomaco e se la cosa è più che comprensibile nel dettaglio massimo (che sfoggia, tra le altre cose, solidi a ombreggiatura variabile e missili e bombe ben visibili al di sotto dell'aereo), non lo è nel minimo: lo scenario appare sempre quasi vuoto, i nemici sono quasi sempre dei puntolini all'orizzonte, ma la velocità cambia di poco e il fatto che i comandi rispondano a scatti non aiuta molto. Il "piccolo" particolare della fluidità del gioco fa passare decisamente in secondo piano le innovazioni di questo programma. Prima fra tutte l'autopilota, ovvero la possibilità di viaggiare istantaneamente in qualsiasi punto dello scenario, previa selezione dei waypoint appositi sulla mappa. E anche la mappa vettoriale non scherza in fatto di praticità: mostra nemici, missili, velivoli e bersagli vari in tempo reale, facilitandovi l'approccio tattico. Un'aviodelusione che non dimenticherete molto presto. Ngheeee!!

PAOLO CARDILLO

▼ Pronti al decollo!

RDS OF PREY



VIAGGI AUTOMATICI

Una delle migliori e recenti innovazioni dei simulatori di volo (adottata in giochi come *Flight of the Intruder*) è il pilota automatico che segue una rotta stabilità in precedenza sulla mappa: basta piazzare il cosiddetto waypoint sulla cartina, decollare e inserire l'autopilota, poi il viaggio avverrà da solo. Se poi non volete annoiarvi potete anche far scorrere più velocemente il tempo!

Mi dispiace, ma non condivido pienamente il parere del mio collega. *Birds of Prey* è una simulazione mega-massiccia, in tutti i sensi: massiccia perchè ultrarealistica, massiccia perchè assai ben studiata, massiccia perchè usa il tanto decantato "real time shading" (ombre e riflessi in tempo reale)... Ovviamente tutto ciò deve andare a discapito di qualcosa (mai visto finora un videogioco perfetto sotto tutti i punti di vista) e in questo caso a rimetterci è la velocità. Penso comunque che questo fattore possa essere tranquillamente ignorato dai piloti digitali più convinti: in fondo anche *Fighter Bomber* era lento e scattoso eppure ha riscosso un successo notevole grazie alla sua giocabilità. Non dimentichiamo poi che *Birds of Prey* è supportato da un'introduzione "alla Psygnosis"... Concludendo, se volete un gioco veloce cercate altrove, ma se desiderate qualcosa di realistico *Birds* of Prey è perfetto!

SIMON CROSIGNANI

▲ La sequenza introduttiva "alla Psygnosis".

ACCENDETE LA LUCE!

Una delle grandi caratteristiche di *Birds of Prey* è l'illuminazione basata sulla posizione di una sorgente di luce, che crea degli effetti di riflessi e ombreggiatura sui poligoni di cui sono composti gli aerei. L'effetto è molto bello - peccato che tutti i trilioni di calcoli necessari abbiano disperatamente rallentato il gioco!

AMIGA

GRAFICA	69
SONORO	80
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	73
GLOBALE	66

" Prima gli unici ..... Ora i primi anche con il PC-Engine LT "

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 and American Import

SUPER FAMICOM / S.NES

Home Alone	S.NES	Lire: 135.000
Super Off-Road	S.NES	Telefonare
Big Adventure Island		Lire: 155.000
Super Cinese World		Lire: 143.000
F1 Exhaust Heat		Lire: 140.000
RPM Racing	S.NES	Lire: 145.000
Dragon Ball Z		Lire: 155.000
Thunder Spirits		Lire: 140.000
Pro Football		Lire: 129.000
Super Pro-Wrestling		Lire: 139.000
Super Shangai Dragon's Eyes		Lire: 129.000
Ultraman U.S.A.	S.NES	Lire: 119.000
Lemmings		Lire: 139.000
Monkey Jiro		Telefonare
Paperboy II	S.NES	Lire: 159.000
Pitfighter	S.NES	Lire: 129.000
Snoopy	S.NES	Lire: 149.000
Zelda III	S.NES	Lire: 149.000
Death	S.NES	Lire: 149.000

MEGADRIVE

John Madden 92		Lire: 110.000
Woodstock	Mega-CD	Lire: 120.000
California Games		Telefonare
Earnest Evans	Mega-CD	Lire: 109.000
Sol-Feace	Mega-CD	Lire: 100.000
Master of Monster		Telefonare
Feiarie	Mega-CD	Lire: 110.000
Dahna		Lire: 130.000
Heavy Nova	Mega-CD	Lire: 120.000
Joe Montana Football II		Lire: 102.000
Nostalgia	Mega-CD	Lire: 122.000
Tecmo World Cup 92		Lire: 91.000
Robocod II		Telefonare
UndeadLine		Lire: 129.000

MEGA CD

PC-ENGINE

Super Schwarzchild	CD-Rom	Lire: 120.000
Shubibiman III	CD-Rom	Lire: 115.000
Parodius	8 Mb	Telefonare
Nekketsu Soccer	CD-Rom	Lire: 89.000
Browning	CD-Rom	Lire: 107.000
Dragon Sauber		Lire: 104.000
Baron Don		Lire: 105.000
Adam's Family	CD-Rom	Telefonare
Mizubaku Adventure		Lire: 110.000
Ninja Gaiden		Lire: 100.000
Saver Dodge		Lire: 105.000
Conan	CD-Rom	Telefonare

NEO-GEO

Trash Rally	Lire: 420.000
The Battle of Destiny	Lire: 420.000
Robo Army	Lire: 399.000

Gameboy

Metroid II	Lire: 52.000
Gambare Goemon	Lire: 56.000
Verius II	Lire: 63.000

Game Gear

Aleste	Lire: 70.000
Heavy Weight Champ	Lire: 62.000
Sonic the Hedgedog	Lire: 57.000
Donald Duck Lucky Time	Lire: 57.000

SUPER CD-ROM II - PC ENGINE LT - PC ENGINE DUO - PC ENGINE COREGRAFX II

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica - Prodotti Originali importati da Giappone & America

REVIEW

SUPER FAMICOM - HUMAN

SUPER FORMATION SOCCER

Tra pendolini che penzolano e nespole che fioccano, ormai il mondo del calcio precipita verso l'abisso più nero. Che cosa può ancora trastullare senza bisogno di polemiche un povero appassionato dello sport più bello del mondo? Ma un videogioco, che domande! Peccato che di giochi di calcio ne siano usciti a centinaia, direte voi, ma guardate bene *Super Formation Soccer*. E' un miracolo, è un evento, è spettacolo, la visuale è completamente diversa da tutte quelle adottate sinora! Anzi, in verità la visuale in quasi-soggettiva l'aveva già sperimentata la Simulmondo ma lì era 3D, qui abbiamo un supersprite zoommoso (il campo) con effetto da vera erba e in più ci sono gli spalti. E il resto? Per un gioco non-manageriale c'è il necessario: vari tipi di formazione, tiri alti e bassi, colpi di testa e rovesciate, stop di petto, after-touch e compagnia bella.

Non pensate che perché ora il gioco è in soggettiva potrete godere di viste laterali, frontali, panoramiche come nel *3D Soccer* Simulmondo - questo gioco è giapponese e si vede: l'azione è veloce e fluida, gli omini sono un po' obesi e i messaggi sono in giapponese (ehm...), ma clamorosamente ci sono raffinatezze che non mi sarei aspettato dai musi gialli! Primo fra tutti lo stop di petto con cui potete dar vita a una delle azioni classiche del calcio: stop con le spalle alla porta, aggiramento del difensore in pressing e tiro in rete. Mitico! E in più l'opzione ultrafavolosa per giocare in due contro il comp! Insomma, su come il gioco fluisce non ho proprio niente da dire. Le mie lamentele riguardano i falli: vengono fischiati soltanto quelli durissimi e si viene subito espulsi! E siccome quasi sempre vengono commessi dal computer vi troverete spesso facilitati (una volta ho giocato in undici contro cinque!) e anche le opzioni sono discutibili: un campionato del mondo a eliminazione diretta e nessun'altra variante che possa alimentare la longevità (anche se non è facile arrivare in fondo). Però il portiere può uscire dall'area e andare a segnare (senza venire cacciato di squadra come Higuita) per la prima volta nella storia dei videogiochi!

PAOLO CARDILLO

FAMICOM

GRAFICA	88
SONORO	84
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	84

REVIEW

SUPER FAMICOM

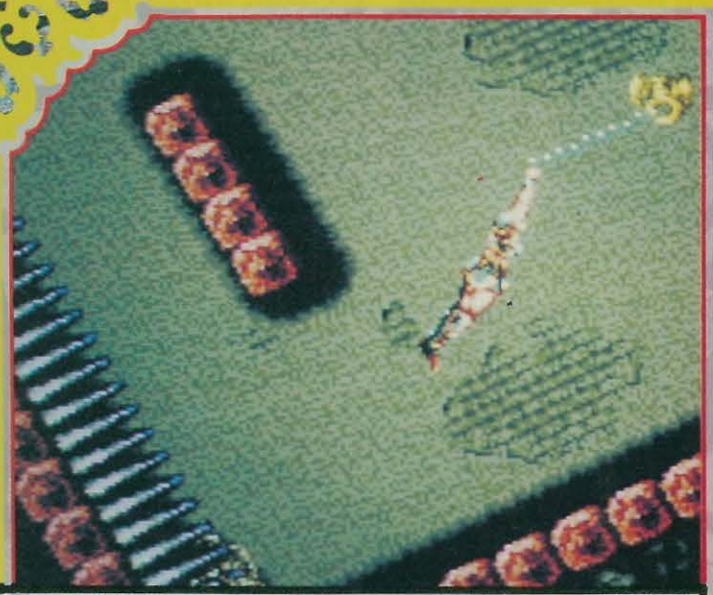
BY KONAMI

Simon Belmont: cacciatore di vampiri, mastro fustigatore e supereroe a tempo pieno. Ha già ucciso Dracula tre volte (cinque, contando i due giochi per Gameboy), ma il Principe delle Tenebre è ritornato a rompere le scatole. Questa volta la sanguisuga è uscita dalla tomba per tornare nel suo tetro e misterioso castello. Simon lo dovrà scovare e mettere a tacere i suoi canini (perché appunto abbaiavano un po' troppo, ah, ah...- Paolo) una volta per tutte.

Il gioco ha già avuto tre incarnazioni sul NES e una in sala giochi (chiamata *Haunted Castle*), la versione per Super Famicom è stato uno dei primi titoli annunciati per questa macchina. Finalmente è arrivato e, come le ultime tre versioni, è un frustatutto a scorrimento non troppo diverso da *Ghouls'n'Ghosts*.

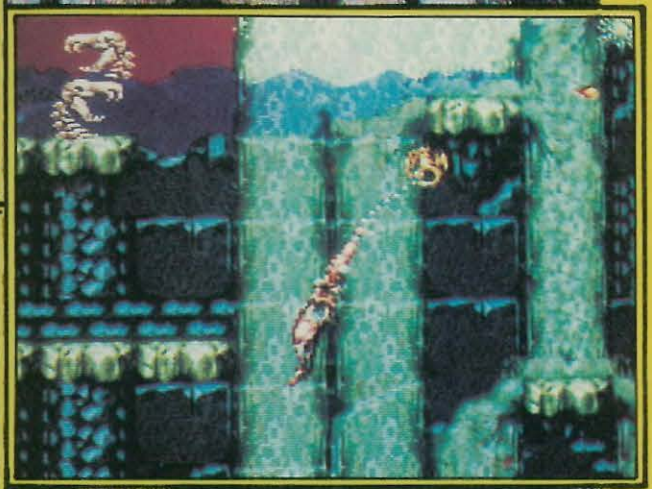
Simon è armato di frusta da usare per menare bene i nemici o penzolare sopra ampi baratri. Lungo il percorso, si possono raccogliere armi extra e pozioni magiche: le prime possono essere lanciate, per cui si può beccare un nemico anche a distanza. Tra le armi abbiamo coltelli, bombe e asce di cui potete rifornirvi raccogliendo i cuori. Questi si nascondono dentro le candele, che celano a volte altri beni di consumo. Ovviamente lo scenario è ricco di fantasmi, scheletri, pipistrelli, zombi e tutto quello che vorreste scatenare su Aldo Biscardi durante le sue dirette.

CASTL



SCHERMI GIREVOLI

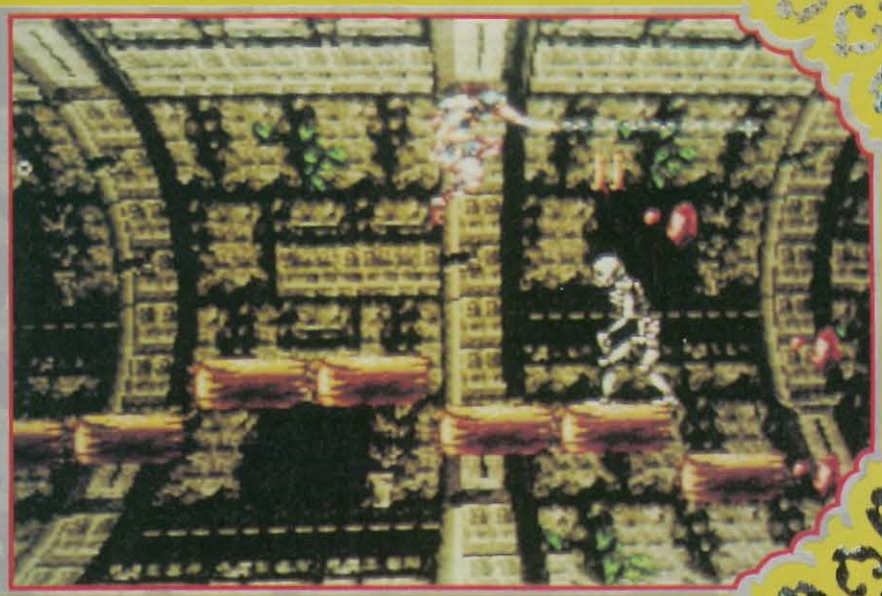
Negli schermi avanzati vi saranno proposti scenari di grande effetto. La prima sorpresa è lo schermo-trappola. A un certo punto dovrete usare la frusta per appendervi a una gorgone: mentre pendete da questo ornamento lo schermo inizia a ruotare, e quando smette potete trarvi in salvo. Altro schermo assurdo: mentre lo sfondo ruota gli oggetti in primo piano rimangono fermi. L'effetto è un po' disorientante e rende difficile concentrarsi. E' il miglior uso sinora fatto del super hardware del Super Famicom. Mostratelo agli amici e rimarranno stecchiti.



EVANIA

SULL'ORLO DEL BARATRO

La frusta non si usa solo per blastare i nemici, ma può essere anche usata per superare "interruzioni" nelle piattaforme o pozzi senza fondo. Per effettuare una simile performance basta lanciare la frusta verso un perno e tenere premuto un pulsante. A questo punto potete dondolarvi finché non raggiungete... la terraferma. Alcuni punti non potranno essere raggiunti finché non vi sarete impadroniti di questa tecnica, che necessiterà un bel po' di pratica.



"Ma che roba è?" è stato il mio primo pensiero quando ho sbattuto *Castlevania* nel Fammy: grafica mediocre, musica inadatta e schema di gioco piuttosto piatto non sono cose che mi fanno correre a comprare un gioco. Poi sono andato avanti un po' e fortunatamente le cose sono molto migliorate. C'è un incredibile effetto rotatorio nel livello cinque, per esempio, che mi ha fatto ballonzolare nella speranza di vederne altri.

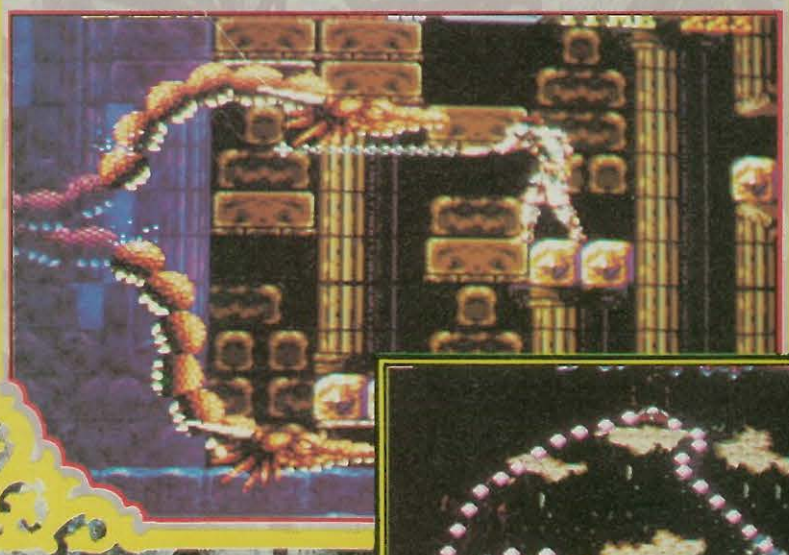
Sfortunatamente il sonoro rimane "medio" come all'inizio, il che è un peccato, ma chissefrega?

Basta urlare ad alta voce mentre vi date a un adeguato blastofrustaggio alla ricerca di bonus e caverne segrete: proprio quello che fa andare in bambola i superfamicomisti! Beh, se riuscite a sopportare i primi pallosi livelli troverete tonnellate di roba da scoprire in *Castlevania* per cui catapultatevi a comprarlo, occhei?

PAUL RAND

FORTUNA E GLORIA

Simon dispone di una frusta "migliorabile": ci sono tre fasi di potenziamento: si inizia con la sdrucita frusta di cuoio, poi si passa a quella a catena e infine c'è la mitica frusta a martello. Oltre a queste, ci sono armi da lancio da raccogliere: coltelli, asce, pozioni-bomba e orologi che, se lanciati, congelano il tempo bloccando i nemici per un po'.



Ma è stupendo, ma è fantastico, ma è magnifico! Sì: l'undicesimo livello di *Castlevania* è decisamente bellissimo con terribili baratri da superare e una ambientazione assolutamente atmosferosa.
Peccato che poco prima i livelli siano abbastanza scialbi: un po' di candele da prendere a frustate, blastaggi decisamente poco ispirati e insomma, anche se il gioco ha i suoi momenti, ci troviamo di fronte a una mezza delusione.
Certo quegli schermi rotatori sono da capogiro ma sono solo episodi: se sperate di vederne molti altri vi sbagliate. E' indubbio comunque che l'atmosfera sia un punto di forza del gioco e probabilmente i fan della saga che ci hanno giocato sul NES e in sala giochi vorranno immergervisi nuovamente, ma dubito che tutti gli altri superfamicomisti potranno apprezzare più di tanto questo platform. Che delusione!

PAOLO CARDILLO

FAMICOM

GRAFICA	86
SONORO	80
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	**81**

REVIEW

MASTER SYSTEM - IMAGEWORKS

Marty Mc Fly è appena tornato nell'85 dopo le peripezie nel 1955 e scopre che la sua famiglia è nettamente cambiata (in meglio), e sta per scarrozzarsi la sua ragazza sull'auto nuova fiammante quando arriva Doc che carica i due e li porta nel 2015 per aiutare la loro prole a risolvere alcuni guai. Qui, nel frattempo, Marty compra un almanacco sportivo che viene rubato dal vecchio Biff, il quale lo consegna (o consegnò?) al sé stesso più giovane nel '55 per farlo (farsi?) diventare ricco. Doc e Marty intanto (beh, tanto "intanto" non è visto che qui il tempo va e viene) recuperano la Delorean (non si sono neanche accorti del "prestito" a dire il vero) e tornano tranquilli nell'85. A questo punto è successo un casino che non ti dico, Biff è ricchissimo, il padre è morto, la madre è sposata con Tannen e tutto il paese natale è diventato un ibrido tra il Bronx e Las Vegas. Il dinamico duo a questo punto torna nel 55, frega l'almanacco a Biff e rischia di incrociarsi con gli altri loro stessi (quelli di un po' di righe fa) e... vengono separati! Doc infatti finisce nel 1885 per colpa di un fulmine, Marty recupera la Delorean da una cava (ce l'ha messa Doc nel passato) e lo raggiunge perché sa che sta per crepare. dopo un po' di casino Marty riesce a tornare a casa (85), distrugge la Delorean e lascia indietro Doc. Che torna su una locomotiva viaggiatrice del tempo... Che mal di testa!

Confusione e disorientamento: la trama della trilogia. Rabbia, acidità di stomaco, offuscamento della vista e crisi di violenza in stile Bruce Banner: giocare a Back to the Future Part II su Master System. Ochhei, occhei, durante il gioco la trama del film è più che rispettata - quasi una copia carbone. A farne le spese però guarda caso è il giocatore, che si ritrova ad affrontare una serie di... per il momento definiamoli giochi, senza alcuna attrattiva sotto qualsiasi punto di vista. Cominciamo dall'ovvio: il sonoro è a dir poco cacofonico e la grafica è solo bruttina - ma non fustigherò certo i programmatori per questo. Li farò invece camminare sulla lava verso un formicaio, nudi e cosparsi di miele per l'ignobile accozzaglia di balordaggini che hanno assemblato e che magari chiamano "originale multievento". Ogni singolo... elemento ha una profondità di gioco pari a zero, cominciando dall'impossibile corsa su "tavola flottante", come la chiamano le istruzioni, del primo quadro, finendo con lo scarsissimo picchiaduro a scroll orizzontale del terzo. Tagliando corto, evitate di spendere i vostri soldi e risparmiateli per comprarvi un videoregistratore e la cassetta del film.

MARCO AULETTA

SOTTO SOTTO C'E'... IL SOTTOGIOCO

Back to the Future Part II non ha un vero e proprio "stile di gioco" tutto suo: l'azione infatti è suddivisa in cinque mini-sezioni. Nella prma, Marty deve svolazzare per Hill Valley a bordo dell'hoverboard evitando gli scagnozzi di Griff, nel secondo dovete comandare la sua ragazza per la casa dei Mc Fly in uno strano gioco di strategia con una visuale dall'alto, il terzo è un minipicchiaduro a scroll orizzontale, il quarto è tipo lo scassaquindici e il quinto è come il primo. Per lo meno è vario...

AMIGA

GRAFICA	69
SONORO	40
GIOCABILITÀ	41
LONGEVITÀ	32
GLOBALE	41

REVIEW

MEGADRIVE - SEGA

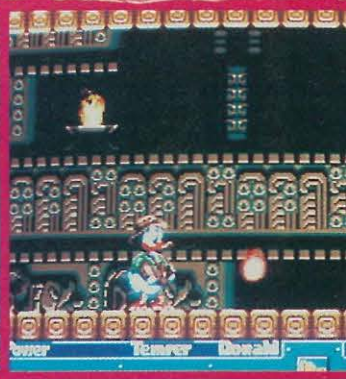
Chi è bianco e giallo e sempre incavolato? Ma Paperino, che domande!

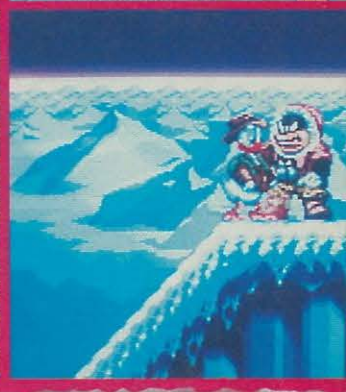
La più nevrotica creazione di Disney è finalmente approdata sul Megadrive seguendo le orme dello scenografico *Fantasia*. Fino a ora, tutti i tie-in targati Sega/Disney sono stati giochi piattaformici a scorrimento e, sorpresa sorpresa, quest'ultimo non è da meno. Il gioco inizia con Paperino che piomba dal cielo su un aeroplano guidato dai suoi nipotini Qui, Quo & Qua. Mollato lo zio, questi se ne fuggono nel cielo lasciandolo in balia di un mondo pieno di pericoli cartoonistici.

Paperino inizia con una sola arma: uno sturalavandini, identico a quelli che si usano per... sturare i lavandini. La ventosa può essere usata in due modi: contro i nemici e, lanciata contro i muri, come una sorta di "gradino". Saltando e sparando ventose, Paperino può raggiungere altezze altrimenti inaccessibili. Il papero può raccogliere altre armi, come pop-corn a fuoco triplo, o bolle di chewing gum varie, ma le ventose sono più belle! Paperino può anche esibirsi in un fantasmagorico tuffo rasoterra degno del miglior Tacconi, proprio come in *Strider* (utile per passare sotto i "tunnel" più bassi). E ora mettetevi le *vostre* pinne arancioni e andate alla ricerca del tesoro di Re Garuzia!

MA NON ERA MEGLIO IDRAULICO LIQUIDO?

Paperino può usare quattro armi. La prima e più efficace è lo sturalavandini rosso, che può essere usato per tramortire i cattivi o per scalare alte pareti. La seconda arma è lo sparapopcorn, che spara un "ventaglio" di popcorn estremamente letale. Molto pericolosa! La terza e più bizzarra e la pistola a gomme da masticare. Si usa per distruggere mattoni, barili o qualsiasi altro ostacolo. Lo sturalavandini verde, infine può essere usato per sparare ai nemici volanti,che a questo punto possono essere usati come mezzi di trasporto per una bella crociera aerea sopra burroni vari.





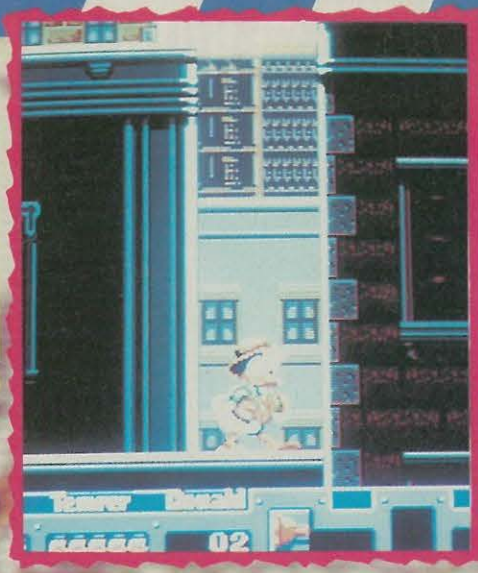
PAPER-ATTACCO!

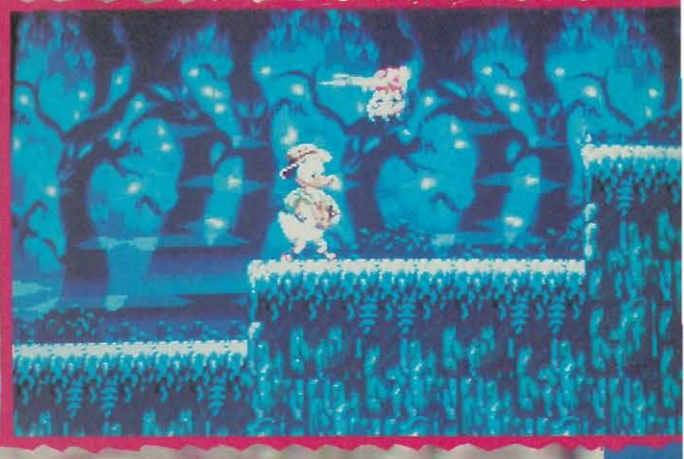
Paperino è famoso per il suo carattere nevrotico, e per questo nel gioco è presente un "temperamentometro", ossia una barra rossa alla base dello schermo. Per riempire il misuratore bisogna ingurgitare radici di gialappa (proprio quella della mitica Band!), e quando il misuratore si riempie Paperino va su tutte le furie: sbuffa come una locomotiva e si trasforma in un vortice di pugni, piume e pinne. In questo stato Paperino è assolutamente invincibile e può travolgere qualsiasi nemico sul suo cammino!

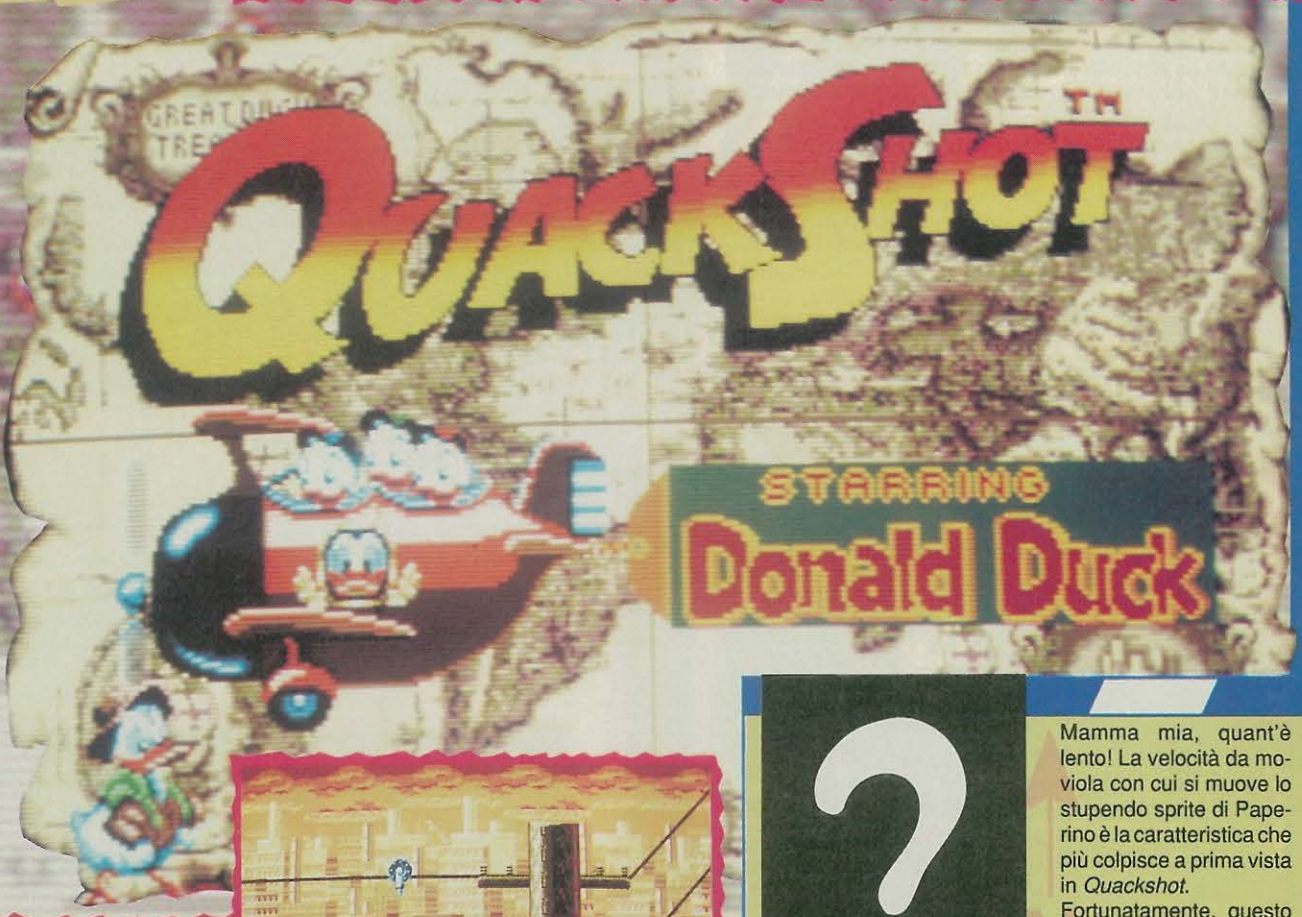
GRAZIE, SIGNORE!

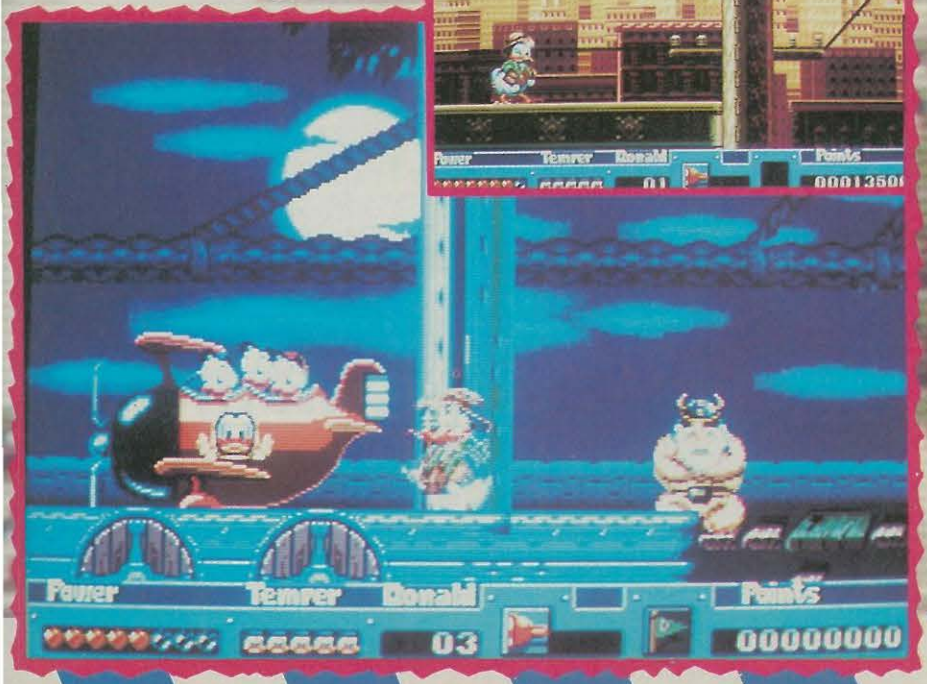
Anzi, grazie a Console Generation, Micromania e Computerland per averci fornito la cartuccia!

PAPER-CIBO!
Paperino ha un misuratore di energia che indica quanta "vitalità" gli rimane. Quando raggiunge lo zero il papero resta secco, e per rifuellarsi bisogna raccogliere le cibarie sparse lungo il percorso. Una di queste è il gelato. Paperino ama il gelato, e fin qui tutto bene. Quello che sorprende è che qui e là si imbatte in quello che sembra clamorosamente essere pollo fritto... o forse papero arrosto!









?

Mamma mia, quant'è lento! La velocità da moviola con cui si muove lo stupendo sprite di Paperino è la caratteristica che più colpisce a prima vista in *Quackshot*.
Fortunatamente, questo primo "gioco di Paperino" sul Megadrive si fa notare anche per la grafica stupenda (anche se non troppo varia) e l'animazione superlativa del protagonista, ma la lentezza dell'azione crea davvero qualche problema. Poiché la sequenza dei quadri da affrontare è sempre la stessa, ad ogni partita si è costretti a giocare delle mezz'ore prima di trovarsi in fasi veramente impegnative, ripetendo ogni volta le stese sequenze di azioni.
Se escludiamo questo angosciante aspetto, *Quackshot* è senz'altro un simpatico gioco di piattaforme particolarmente adatto ai più giovani, ma prima di comprarlo vi converrà esaminarlo molto a lungo - anche perché l'unico elemento di vero interesse è proprio il protagonista.

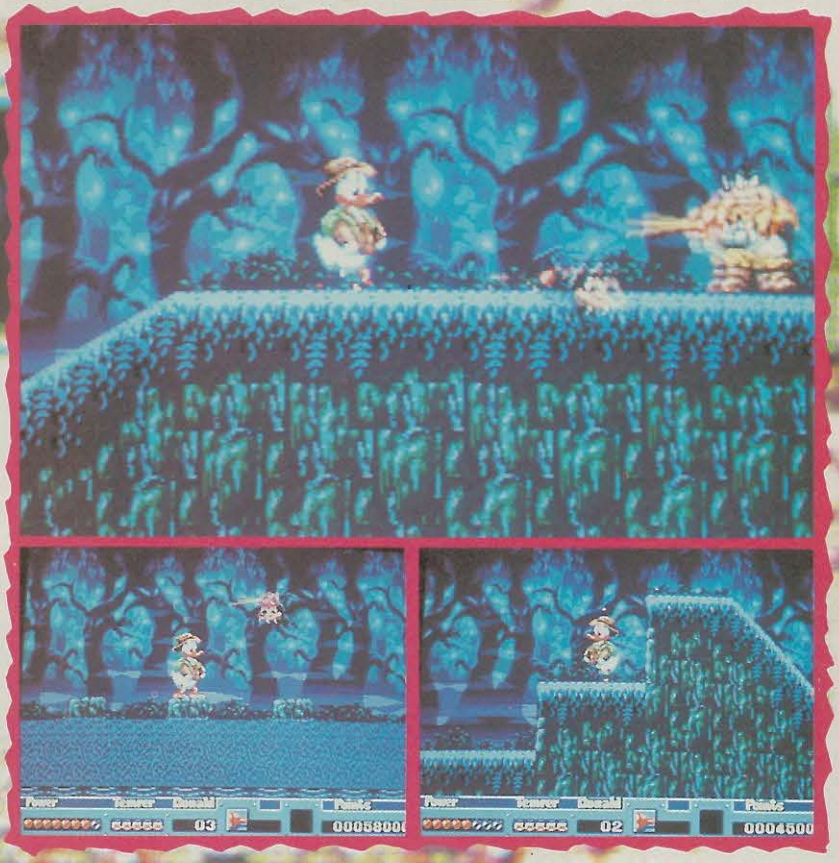
FABIO ROSSI

QUACK SHOT

Ormai non ci stupiamo più del livello grafico raggiunto da certi titoli del Megadrive: "pungolati" dalla presenza sul mercato del Super Famicom, i programmatori della Sega hanno sfornato ultimamente scenari bellissimi. *Quackshot* non è da meno: gli scenari sono da stropicciarsi gli occhi (adoro il paesaggio egiziano) e Paperino è un mitico sprite trotterellante. Anche le musiche in questo senso sono davvero ottime.

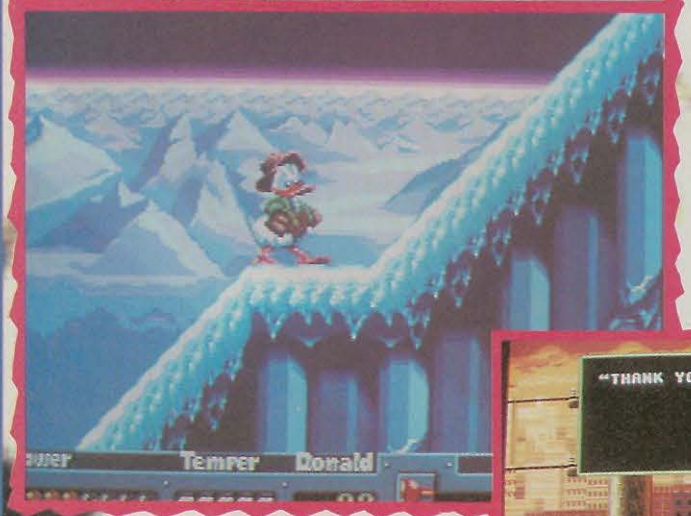
Il gioco ha una buona dose di divertenti puzzle e trovate molto carine (come le piattaforme tramortibili) e sprizza simpatia da tutti i pori. Il suo vero difetto è probabilmente che è un gioco "lento": a partire dall'andatura di Paperino per finire con scialbi (per non dire nulli) blastaggi con i nemici. Non ne appare mai un numero sufficiente da dare vita a un sano, intrippante blastaggio degno di questo nome. Ripiegando sui puzzle e sulle insidie proposte dal paesaggio scoprirete comunque che *Quackshot* ha divertimento da vendere e può tranquillamente rientrare tra i vostri progetti. A meno che siate degli sparatuttisti incalliti e allora forse è meglio che compriate qualcos'altro.

PAOLO CARDILLO



FINO ALLA FINE!

I cattivi di fine livello hanno una singolare caratteristica: sono difficili da battere ma ancora più da trovare. Il Firecat, un cattivo molto cattivo, è nascosto in un labirinto di porte. Uscirne porta via un po' di tempo e quando trovate il maledetto le cose sono ancora più difficili. Più in là c'è un'altra schifezza volante su un tetto pieno di bonus.



MEGADRIVE

GRAFICA	92
SONORO	87
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**89**

Finalmente

King's Quest V

Alla ricerca del castello scomparso...

DISPONIBILE PER
PC-VGA 256 COLORI.
PRESTO ANCHE PER AMIGA.

SIERRA®

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

Completamente in italiano!

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

NUMERO VERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASCIAGO - VA - ITALY

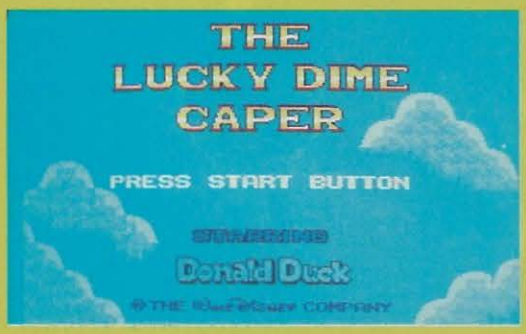
CADARIO

REVIEW

MASTER SYSTEM - SEGA

DONALD THE L DIME C

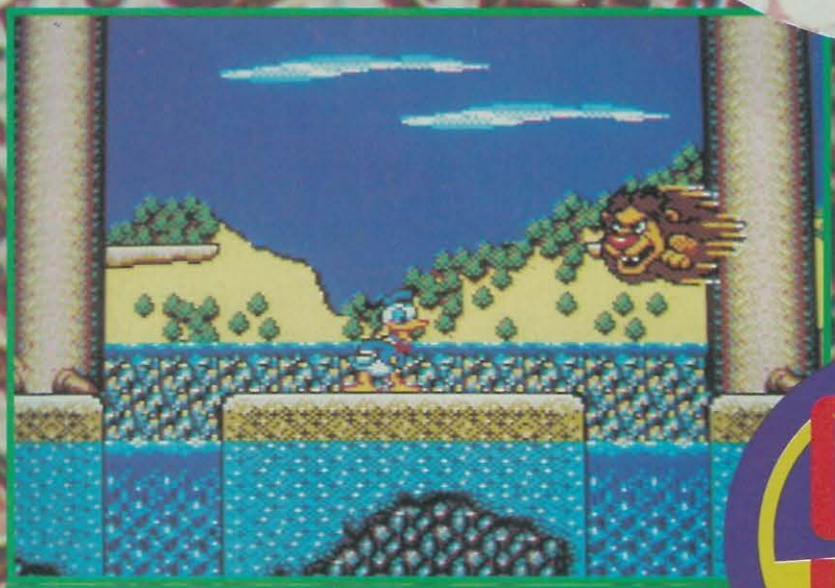
Il mese scorso il celerissimo Simon era riuscito a recensire ratto come una folgore la versione per Game Gear del "gioco di Paperino", e dopo avere accontentato anche i possessori di Megadrive nelle pagine precedenti proprio non



ce la sentivamo di tralasciare il gioco per Master System.

La storia inizia il giorno del compleanno di Qui, Quo & Qua. Fra i doni ricevuti ci sono anche tre monete da un cent regalate da Zio Paperone. Interrogato sul significato del regalo, il magnate spiega che tutto il suo immenso patrimonio si basa su una monetina identica a quelle regalate - la miticissima Numero Uno - e mentre racconta le sue avventure di gioventù ambientate nel Klondike mostra il preziosissimo portafortuna estraendolo da una megacassaforte.

Proprio in quel momento si materializza dal nulla la strega Amelia, che rapisce in un colpo solo i tre nipotini rubando nel contempo le quattro monete da un cent - fra cui la Numero Uno! La fattucchiera sparisce subito in una nuvoletta di fumo, lasciando esterrefatto Zio Paperone. E chi poteva essere convocato per andare a salvare i paperini (e soprattutto la monetina) dalle grinfie di Amelia se non il mite Paperino?



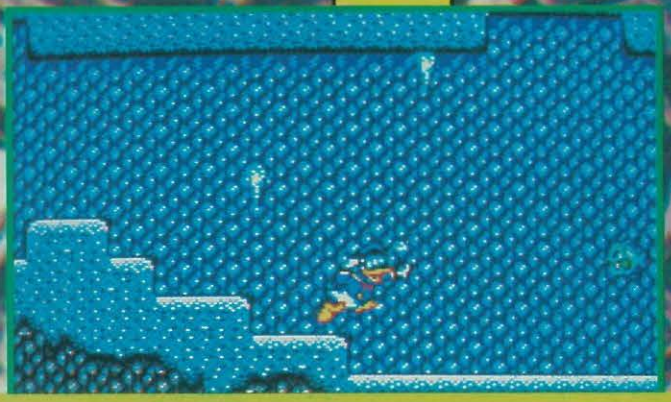
▲ L'orso Onofrio si prende una paperata sul naso!

▲ Paperino si fa dare un passaggio...

TRE PAPERI E TRE MONETE

Per cercare Qui, Quo e Qua Paperino dovrà girare tutto il mondo. Ma trovare i nipotini nei primi tre livelli non basta, e i successivi tre sono dedicati alla ricerca dei centesimi. Per concludere, bisognerà anche trovare Amelia, stroncarla e recuperare la Numero Uno di Zio Paperone. Una bella faticaccia, eh?

DUCK
UCKY
CAPER



PAPERO IN UMIDO

Come ogni anatra che si rispetti, Paperino può nuotare senza problemi. Cadendo in acqua si accede infatti a sezioni natatorie in cui bisogna cercare un'uscita evitando stalattiti che cadono e pesci paperofagi!

PAPERVIOLENZA MARIANA

Ogni livello è popolato da ogni sorta di perfidi avversari. Ci sono funghi ballerini, granchi galleggianti, uccelli lanciapietre e talpe assassine - e vengono eliminati proprio come in *Mario Bros*! Si può infatti saltare loro in testa, colpirli con delle armi o fuggire quando sono indistruttibili!

Aargh! Un attacco di piraña volanti!

▼ Due talpe stupite dai salti di Paperino.

JOYPAD FIRMATI DISNEY

The Lucky Dime Caper non è il primo gioco per console basato sulle avventure dei personaggi di Walt Disney. La Sega ha già ottenuto infatti un grande successo l'anno scorso con *Mickey Mouse - Castle of Illusion* in versione Master System e Game Gear. Inoltre, per il Megadrive potete trovare in circolazione un gioco omonimo ma leggermente meno stupendo e *Fantasia*, ancora con Topolino come protagonista. Sempre su Megadrive c'è poi *Quackshot*, recensito due pagine fa.

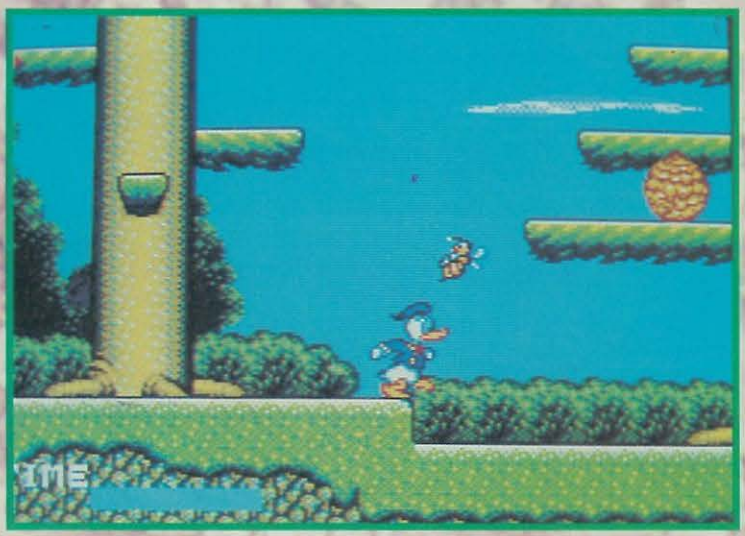
Mickey Mouse in Castle of Illusion era un gioiellino piattaformico. Ora la Sega ha messo le mani su un personaggio anche più simpatico, e il risultato è persino migliore. *The Lucky Dime Caper* è la perfezione fatta piattaforma: una giocabilità esagerata guarnita da grafica rifinita. Paperino stesso sembra proprio un cartone animato. Cammina in modo buffo, e si dondola quando sta fermo - se lo si abbandona troppo a lungo si innervosisce pure! La musica allegra vi farà ballare sulla poltrona, e anche se sono un po' pochini gli effetti sonori sono spettacolari. Il gioco in sé vi terrà impegnati senza frustrarvi grazie a un sacco di finezze come le piattaforme a scomparsa. *The Lucky Dime Caper* è un gioco eccelso - forse anche meglio di *Castle of Illusion* - e vale i soldi del suo prezzo.

PAUL RAND

Wow! Paperino sul Master System è proprio quel che ci si aspetterebbe dall'unione della mitica Sega con la miticissima Disney.
Il palmipede più famoso del mondo doveva competere con il galattico *Castle of Illusion*, e nonostante la difficoltà è uscito vincitore dal confronto. Colore e simpatia sono all'ordine del giorno, e insieme alla parte sonora creano proprio l'impressione di un cartone animato. Paperino risponde benissimo ai comandi, e guidarlo è una vera gioia.
C'è talmente tanto da fare e da vedere che il desiderio di esplorare vi farà giocare molto a lungo.
Il gioco di Paperino sul Megadrive era bello, ma questo è proprio stupendo. Se vi piace il personaggio - o i giochi ben fatti - compratelo a scatola chiusa!

TIM BOONE

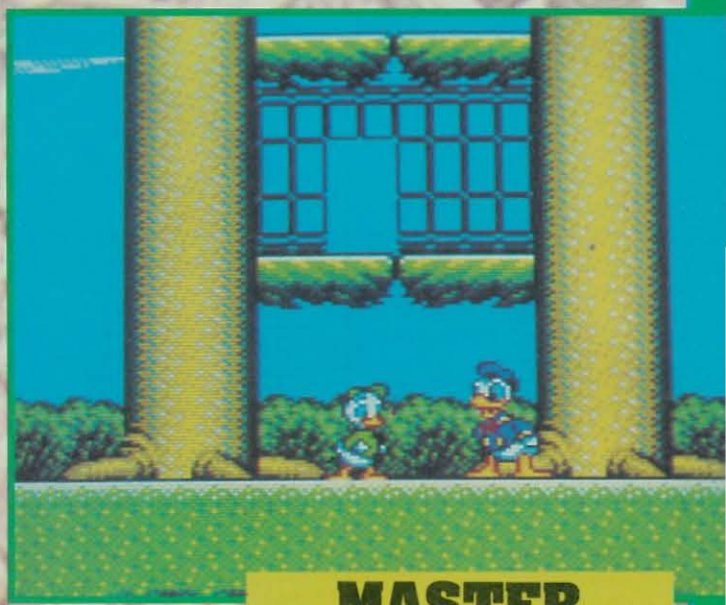
▼ Ecco svelate le posizioni dei nipotini!



▲ Occhio alla vespa: punge!

UNA CARRIERA DA OSCAR

Prima di diventare una star dei videogiochi, Paperino ha partecipato a un'infintà di cartoni animati di tutti i tipi. L'ultima performance è stata quella di *Zio Paperone e il Segreto della Lampada*, il film uscito l'estate scorsa. Ormai dovreste trovarlo in videocassetta: se lo affittate non perdetevi il Genio, ispirato alla figura di Mozart!



MASTER SYSTEM

GRAFICA	90
SONORO	89
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	90

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 Lit. 265.000

A 688 Attack
M 1 Tank
Aeroblaster
Afterburner
Aleste
Alex Kidd
Alien Storm
Altered Beast
Arcus Odissey
ArrowFlash
Bare Knuckle
Battle Squadron
Batman
Bimini Run
Bonanza Bros
Budokan
Centurion
Crack Down
Curse
Darius 2
Dick Tracy
Dinoland
DJ Boy
Dynamite Duke
E A Ice Hokey
Elemental Master
El Viento
Faery Tale
Fantasia
Flicky
Gain Ground
Ghost Busters
Gouls n'ghost
Golden Axe
Insector X
Jewel Master
Joe Montana
JOHN Madden
Ka Ge Ki
Last Battle
King's of Bounty
Leynos
Magical Hat
Marvel Land
Mercs
MickyMouse
Moon Walker
New Zealand Story
OnSlaught
Outrun
Phantasy Star 2
Phantasy 3
P G A Tour Golf
Rambo 3
Rastan Saga
Ring Side Angel
Road Rash
Saint Sword
Shining in Darkness
Sonic
Space Harrier 2
Spiderman
Star Control
Star Cruiser
Street Of Rage
Street Smart
Strider
Super Airwolf
Super Hang On
Super Monaco
Thunderforce 2
Thunderforce 3
Taztujin
Tiger Heli
Turrican
Valis 3
Veritex
Whip Rush
Word Cup Soccer
Wrestle War
X D R
Zero Wings
Zoom
Turbo Out Run
Magic Master
Street Karate
Power Karate
D - Axe
Golden Axe 2
Toki
Donald Duck
California Games
F 22 Interceptor
Robocod
Dark Castle
Ninja Burai
LRunark
Undead Line
Beast Warriors
Rolling Tunder 2
Fighting Master
Talheiki
Wani Wani World
Tecmo World Soccer
F I GP
Dahna
Task Force Harrier
F 1 Circus
Double Dragon 2
Cal. 50
Offerta speciale
Sonic Lit. 69.000

A partire da lire 49.000

SUPER FAMICOM Lit. 460.000

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

A partire da lire 90.000

GAME GEAR

Baseball
Columns
Devblilsh
Fantasy Zone
G G Shinobl
G Loc
Golf
Griffin
H Halley Wars
Kinetic Connection
Magical Taru
Mappy
Micky Mouse
Out Run
Pacman
Pengo
Putt & Putter
Ryukyu
Shangai 2
Shinobi
Sokoban
Super Monaco GP
Wonder Boy
Woody Pop
Axe Battler
Galaga 91
Space Harrier
Donald Duck
Sonic
Frogger
Alien Syndrome
Monster Word 2
Kevi Heavy Champ

A partire da lire 39.000

LYNX

Blue Lightning
Electrocop
Rampage
Gates Of Zendocon
Gauntlet
Xenophobe
Chip's Challenge
Slyme World
Zarlor Mercenary
Klax
Robosquash
Roadblasters
Rigar
M S Pacman
Scrapyard Dog
Hard Drivin
Turbo Sub
Checkered Flag
Pacland
A P B
Stun Runner
Viking Child
Ishido
Bill & Ted Adventure
War Birds
World Class Soccer
N F L Football

A partire da lire 39.000

NEO GEO

Baseball Star
Bowling League
Ciberlip
Magician Lord
Majong Fever
Nam 1975
Ninja Combat
Riding Hero
Joy Joy Kid
Super Spy
Top Player Golf
Alpha Mission 2
Blue Jorney
Burning Force
Ghost Pilot
King Of The Monster
Sangoku
Legend Of Tom Joe
Ragui
Ninja Master

A partire da lire 250.000

GAME BOY

Famiglia Addams
Simpson
Metroid 2
Final Fantasy I e II
Forty Effect zone
Ultraman
F1 Rakse Nuovo
Shadow Warrior
Goe Moon
Rogger Rabbit

C+VG

10% DI SCONTO
A CHI PORTA QUESTA CEDOLA

REVIEW

MASTER SYSTEM - SEGA

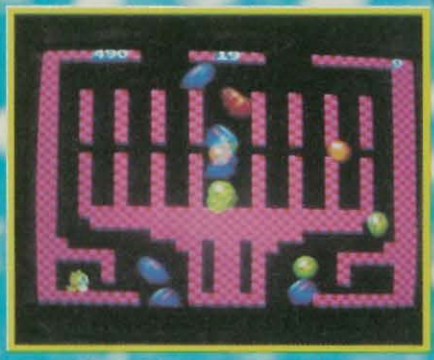
BUBBLE BOBBLE

Bub e Bob erano due normalissimi ragazzi che non desideravano altro che passare il loro tempo con le rispettive fidanzate. L'orrendo, cattivissimo & geloso barone Von Blubba, però, spinto dall'invidia ha pensato bene di togliere loro tutti i divertimenti. Oltre a rapire le ragazze, infatti, ha pure trasformato i fanciulli in buffi draghetti tondeggianti.

Convinti che è il caso di fare qualcosa, Bub e Bob partono allora alla ricerca del fetentone e delle loro ragazze, che languiscono in catene sul fondo di una profondissima caverna piena di mostriciattoli. Il bello è che come dinosauri Bub e Bob possono soffiare delle megabolle con cui inglobare i nemici. La cosa si fa interessante...

CIBO A VOLONTA'

Ogni nemico eliminato si trasforma in un oggetto. Di solito è un cibo che fornisce punti, ma ci sono anche lettere che unite a formare la parola EXTRA danno una vita bonus, o armi speciali dall'efficacia più o meno lunga.

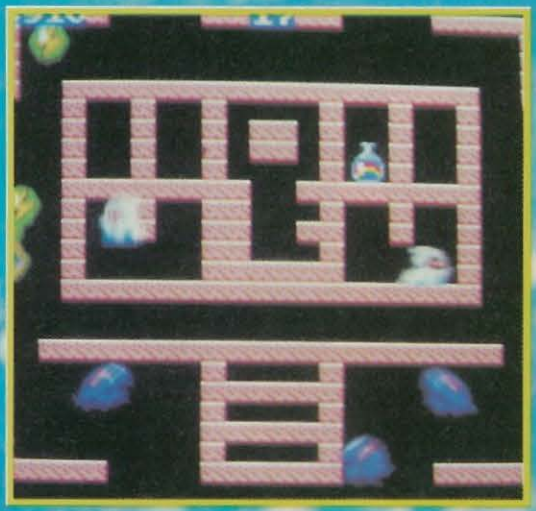


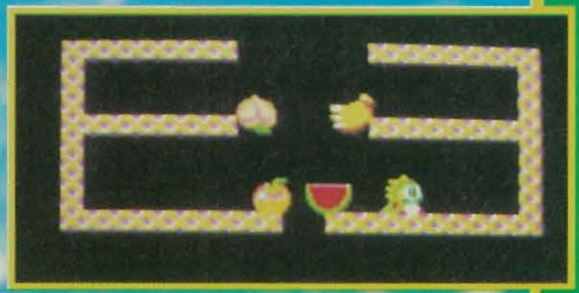
▲ Tutti i nemici sono stati "bollati"!

▲ Uno schema fatto come un nemico.

101 USI PER UNA BOLLA

Le bolle lanciate dai dinosauri possono essere usate in vari modi. Il più semplice è di inglobarci i nemici, che diventano temporaneamente innocui. Saltando loro addosso da sopra o sotto in questa fase li si può anche eliminare definitivamente. Alternativamente, si può saltare sulle bolle che galleggiano verso l'alto usandole come ascensori per raggiungere zone inaccessibili.





ARMI DINOSAURICHE

Fra i vari oggetti in circolazione ci sono fulmini che vagano per lo schermo, palle di fuoco, pozioni fermatempo, ombrelli per saltare alcuni livelli e scarpette acceleratrici. In tutto, circa 100 bonus differenti!

E' strano che ci sia voluto tanto tempo perché *Bubble Bobble* arrivasse sul Master System - dopotutto, è una conversione piuttosto facile. Come vedete dalle foto, la grafica è identica a quella del coin-op. Anche gli schemi sono perfetti, ma tutto il gioco è lento da morire. Decisamente troppo. Tutto sommato, persino sullo Spectrum *Bubble Bobble* era più veloce!

Secondo me i programmatori non hanno voluto fare fatica. *Bubble Bobble* resta un giochino divertente, ma solo fino a quando non troverete qualcosa di più vivace.

PAUL RAND

BUB & BOB 2 - IL RITORNO

E Bub & Bob 3 - la Saga Continua. Stiamo parlando di *Rainbow Islands* e *Parasol Stars*, convertiti o in via di conversione per ogni formato. Sono entrambi divertentissimi, e decisamente consigliati!

▼ Le scarpette fanno andare più veloci.

UPDATE

Bubble Bobble è uno dei giochi più convertiti del mondo, quindi non dovreste avere problemi a trovarne una versione per il vostro computer preferito.

MASTER SYSTEM

GRAFICA	82
SONORO	79
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	68
GLOBALE	74

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

MEGA CD

IL FANTASTICO LETTORE DI COMPACT DISK PER MEGADRIVE DISPONIBILE AD UN PREZZO MEGA

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 £. 679.000.
COMMODORE CD-TV a £. 1.099.000.
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA.
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA.
CONSEGNA IN 24/36 ORE.

I PREZZI SONO IVA COMPRESA

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

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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.PF1016 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.PF1028 pp.96 L.16.000

Jean-Paul Arms
HARD DISK
Cod.PF1030 pp.48 L.12.000

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

Jean-Louis Marx
SQL
Cod.PF1019 pp.48 L.16.000

Maïthé De Vos
Jean-Claude De Vos
PARADOX 3
Cod.PF1029 pp.80 L.16.000

PhilippeMoreau
Hervé Gottrand
NETWARE NOVELL
Sistema e programmazione
Cod.PF1017 pp.112 L.16.000

PhilippeMoreau
Hervé Gottrand
NORTON UTILITIES 4.5
Cod.PF1070 pp.72 L.16.000

Daniel-Jean David
QUATTROPRO
Cod.PF1071 pp.104 L.16.000

Philippe Moreau
WINDOWS 3
Cod.PF1072 pp.96 L.16.000

Philippe Moreau
LOTUS 1.2.3. VERSIONE 3.1
Cod.PF1074 pp.112 L.16.000

Hervé Gottrand
HARVARD GRAPHICS
Cod.PF1075 pp.76 L.16.000

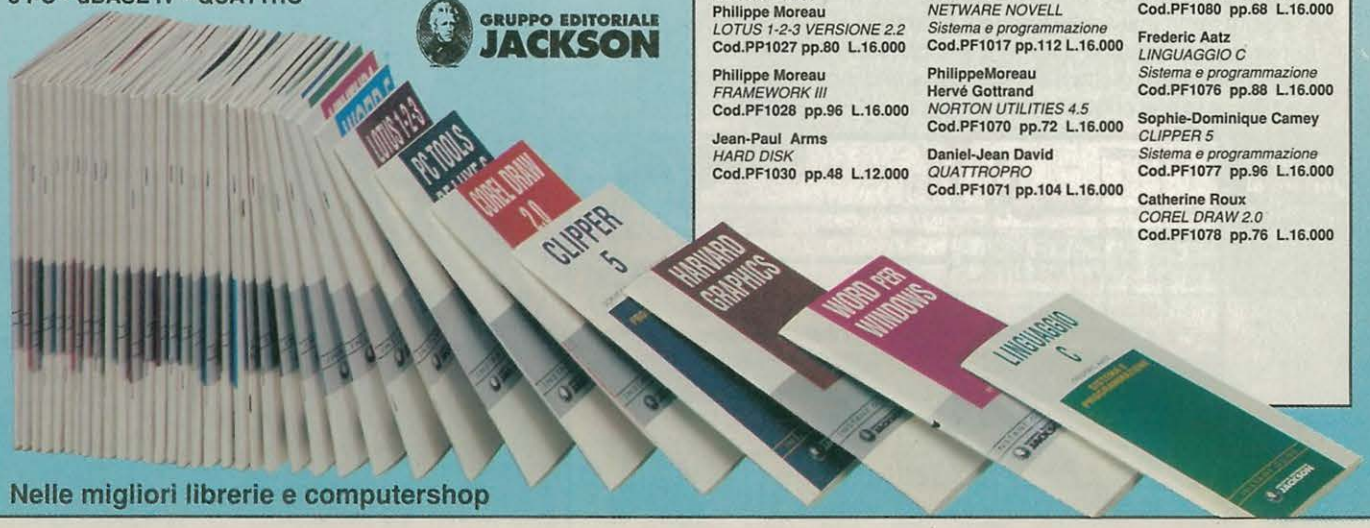
Véronique Muller
WORD PER WINDOWS
Cod.PF1079 pp.100 L.16.000

Jean Michel Gaudin
PC TOOLS DE LUXE 6
Cod.PF1080 pp.68 L.16.000

Frederic Aatz
LINGUAGGIO C
Sistema e programmazione
Cod.PF1076 pp.88 L.16.000

Sophie-Dominique Camey
CLIPPER 5
Sistema e programmazione
Cod.PF1077 pp.96 L.16.000

Catherine Roux
COREL DRAW 2.0
Cod.PF1078 pp.76 L.16.000



Nelle migliori librerie e computershop

MEGADRIVE - NAMCOT

GRAZIE!
A Micromania, Computerland e Console Generation per averci fornito la cartuccia.

CVG HIT

ROLLING THUNDER

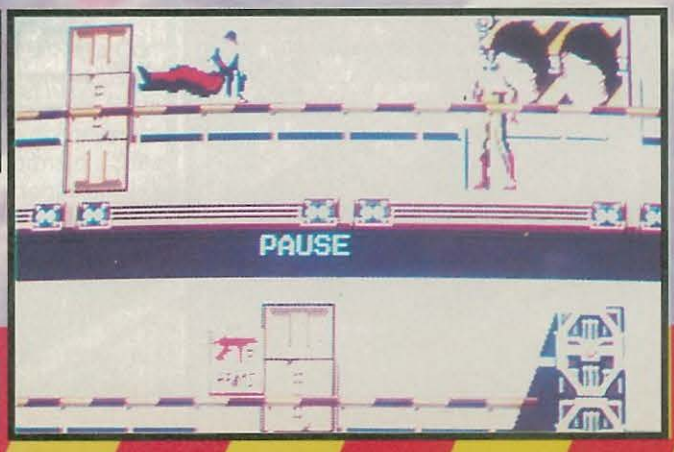
E' ufficiale: le organizzazioni terroristiche non possono essere debellate. Prendete la Geldra: nel primo *Rolling Thunder* la si credeva finita e ora ritorna più incavolata di prima! Stavolta ha fatto sparire dallo spazio i satelliti artificiali, paralizzando il sistema di telecomunicazioni mondiale. Beh, visto che dirottare un aereo non è il massimo perché non provare qualcosa di più spettacolare?

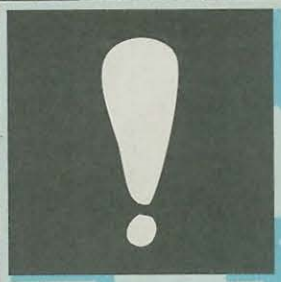
Intanto per voi è tempo di rientrare in servizio per debellare tutti quei criminali pieni di ferraglia da fuoco! Vi lanciate subito nella missione, soli con il vostro intrepido cuore (beh, in effetti anche con una pistola e un casino di proiettili). *Rolling Thunder* non era uno scherzo - e stavolta lo è ancora di meno!

▼ Hmm, quella misera pistola non farà molto danno!

007 IN GONNELLA
Il giocatore può decidere di impersonare anche una nuova recluta femmina. La tipa è tosta quanto la sua controparte maschile e impugna anch'ella una pistola: inoltre ha un'impeccabile gusto nel vestire, come dimostrano i jeans attillati e la giacchetta rossa!

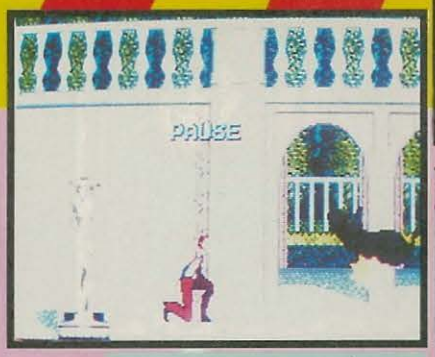
Un saltino vi porterà al prossimo livello.





Adoravo *Rolling Thunder* in sala giochi e ho adorato questo seguito sul Megadrive: la grafica è veramente perfetta e rievoca la stessa atmosfera spionistica del coin-op, e il sonoro è anch'esso assolutamente adeguato, con le sue musichette jamesbondistiche. Anche la giocabilità è rimasta praticamente inalterata: schema di gioco semplice ma incredibilmente intrippante. Devo ammettere però che l'aver mantenuto fedelmente uno schema di gioco che in fondo ha i suoi anni potrebbe anche risultare un difetto per chi non è stato un aficionado del primo: in effetti è probabile che qualche caratteristica nuova potesse essere inclusa. Vale quindi anche per *RT2* il solito consiglio della nonna: se siete un fan del primo dovete catapultarvi dal vostro negoziante di fiducia, se non lo siete *RT2* potrebbe divertirvi lo stesso ?

PAOLO CARDILLO



REVIEW

LING UNDER 2

Rolling Thunder 2 è arrivato con tale ritardo che non era molto sicuro che potesse divertire. Dopo averlo giocato per un po' però abbiamo capito che non potevamo perderci un'evento così!
E' uno sparatutto assolutamente stupendo, pieno di bella grafica e giocabilità perfetta. Ed è anche terribilmente duro! Mi ci sono arrabattato per tutta una mattina e ho raggiunto solo il livello tre - e ci sono dieci livelli in tutto! Una delle più grosse lamentele sul software del Megadrive è che è troppo facile da finire. *Rolling Thunder 2*, però, è uno dei rari prodotti che regala al giocatore una vera sfida. Non ho mai visto il coin-op, ma se questa conversione è "affidabile" mi catapulterò subito alla sala giochi qui vicino a invocare il gestore di farmi giocare da solo per tutto il resto della giornata (E tutti gli altri finalmente linceranno Paul Rand - Paolo). Ragazzi, fatevi prestare la grana (ma non rubatela perché è male) per comprare *Rolling Thunder*: è troppo bello!

PAUL RAND

OCCHIO ALLE ARMI

Anche se si inizia con un misero revolver, più tardi ci si può appropriare di nuove mitiche armi entrando nelle porte con l'apposito cartello. A disposizione ci sono mitragliette da prendere e letali lanciafiamme a breve gittata che, usati sui nemici, possono darvi lo spunto per un bel barbecue nel parco.

Fondete quel nemico, presto!

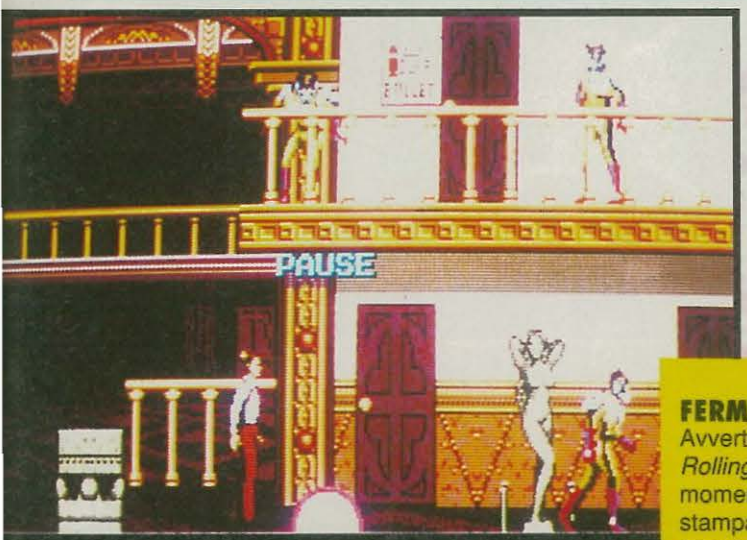
▼ Ouch!

QUANTO E' BELLO LO MURIRE ACCISO

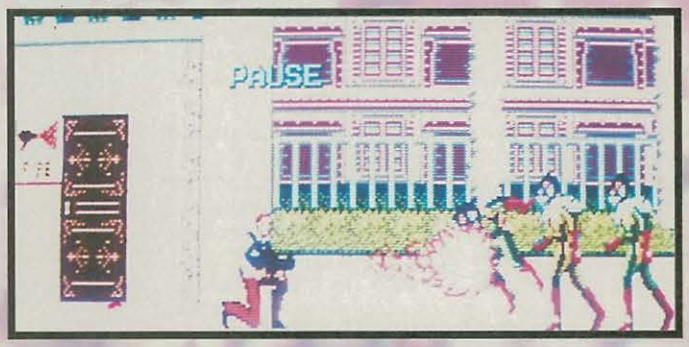
Pensate di essere bravi solo perché siete equipaggiati e pronti a spazzare via la Geldra? Non è il caso di ridere; perché anche i cattivi hanno la loro bella attrezzatura - e non hanno certo paura di usarla! Un solo colpo può bastare per mettervi fuori gioco, per cui ricordate di inginocchiarvi quando vi sparano, altrimenti potete dire addio ai vostri sogni di 007 provetti.

MISSIONARIO PER FORZA

La vostra missione si dispiega (com'è difficile tradurre l'inglese - Paolo) attraverso dieci massicci livelli ripieni di agenti della Geldra. Dalle strade metropolitane ai deserti egizi e, alla fine, nel cuore del QG della Geldra sarà un blastaggio totale fino ad ora tarda!



▼ Quella statua nuda dovrebbe tenere i nemici occupati mentre voi li colpite!



FERMI TUTTI!

Avvertenza per tutti i fan di *Rolling Thunder*: *RT2* è, al momento di andare in stampa, utilizzabile solo sulle macchine NTSC (ovvero giapponesi con uscita SCART o simili). I possessori di Megadrive PAL purtroppo dovranno aspettare!

MEGADRIVE

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	84

NEO GEO - SNK

Il vostro villaggio è sempre stato uno stupendo posto in cui vivere: niente invasori ostili, niente mostri bavosi, niente barbari assetati di sangue... Solo pace e tranquillità. Questo fino a quando il solito gruppo di esseri malvagi non ha fatto la propria comparsa con l'intenzione di metterla a fuoco e fiamme. Qualche colpo ben dato e un paio di mazzate ben assestate e la popolazione del villaggio è stata dimezzata: certo, non è ridotta a zero, ma questa è una ben magra consolazione per degli eroi come voi; Non potete mica permettere che il primo gruppo di mutanti arrivato uccida tutti i vostri amici! E' ora di raccogliere la fedele spada e partire, assetati di vendetta, alla ricerca delle creature nemiche. Non sarà un'impresa facile farli a pezzi dal primo all'ultimo, ma gli eroi dei videogiochi servono proprio a questo...

Fantastico! *Crossed Swords* è una delle migliori cartucce per Neo Geo che abbia mai visto: la grafica è strepitosa, il sonoro perfetto e, quel che più conta, è persino giocabile!
Inoltre *Crossed Swords* utilizza la stessa tecnica grafica di *Dynamite Duke* e, ancor prima, *Punch Out* con il protagonista "trasparente" che permette di vedere chiaramente ciò che accade di fronte a noi.
Superare tredici livelli vi sembra un'impresa abbastanza impegnativa?
Infatti lo è, anche perché, a differenza delle precedenti cartucce per Neo Geo non avete crediti infiniti ma una sola possibilità di continuare la partita prima che appaia la malefica scritta di Game Over!
L'unico neo di *Crossed Swords* è il numero limitato di mosse a disposizione, ma se escludete questo piccolo difetto - e avete una barca di soldi a vostra disposizione - è il gioco che fa per voi!

PAUL RAND

MOSSE & SUPERMOSSE

I nemici presenti in *Crossed Swords* non sono poi tanti, e lo stesso dicasi per le mosse disponibili per farli fuori. Il protagonista può lanciare fendenti a destra e manca con la sua spada e decidere quale parte del corpo colpire con la propria arma, ma quando la situazione si fa veramente tesa deve ricorrere alla supermossa: premendo i pulsanti A e B contemporaneamente il nostro eroe entra nel modo "superswing" in cui può maneggiare la spada a velocità protonica e seminare panico e distruzione in pochissimi istanti.

REVIEW

Azione veloce e una buona dose di squartamenti & sgozzamenti sono gli ingredienti principali di questo fantastico gioco in grado di farvi vivere tutto il thrilling e la suspense di un combattimento con spade in 3D. Immaginate solamente la sensazione stupenda che potreste provare di fronte a un essere bavoso alto due metri e mezzo con un'ascia in mano, un alito pestifero e un'istinto omicida degno di Rambo: eccezionale, no?

La difficoltà è dosata egregiamente e il gioco diventa sempre più coinvolgente man mano che si avanza. La grafica massiccia e il sonoro - con tanto di ruggiti, mugugni e rumori vari - ultrarealistico contribuiscono inoltre a creare la giusta atmosfera.

Dopo le prime partite ritenevo *Crossed Swords* un giochino discreto, ma solo dopo averci speso ore e ore comprendo l'immenso potenziale di questo prodotto: cercatelo nella vostra sala giochi di fiducia e fateci qualche partita, sempre che non siate ricchi abbastanza da comprarvi la cartuccia...

TIM BOONE

VU' CUMPRÀ?

La gente deve guadagnare per vivere anche nel bel mezzo di un attacco di creauture malefiche; ecco perché alla fine di ogni livello troverete un commerciante che vi offrirà la propria mercanzia. L'unico problema è che questo omuncolo si fa pagare fior di verdoni per i propri servizi, quindi se volete aver successo nella missione è meglio che raccogliate il maggior numero di biglietto-ni incontrati sul vostro cammino.

NEO GEO

GRAFICA	88
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	**88**

LE PERIPEZIE DI DUE PESTIFERI GEMELLI

CAPCOM® USA

Scampati all'ira di un malvagio Signore della Guerra e improvvisatisi guerrieri i nostri eroi affrontano 6 livelli di azione incalzante. La loro missione? Trovare gli occhi di un drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

MEGA TWINS™

U.S. GOLD®

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO
RADDOPPIANO I GUAI!

LEADER
DISTRIBUZIONE

© 1991 Capcom USA Inc. All rights reserved. Capcom is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

E' aro id alrinif noc el inoizudortni aznes osnes, evirp id ingo otnemadnof ocitsitra éhcnon ocoigolocisplarutlucoicos! Aviv aiznehgilletni'l e al atrot id illenapar ittirf! Omecs ihc eggel! Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica che vi farà girare la testa e che ve ne farà pentire. Ragazzi, sapete cosa disse Vasquez poco dopo essere saltata per aria in "Aliens - Scontro Finale"? "Cristo, sono dappertutto!". Questa battuta infame è © Marco Auletta 1991 - All Rights Reserved. Chi la userà senza il mio permesso verrà affogato nello sputo - e vi segnalo che ci sono testimoni per datarla. L'indirizzo è sempre quello, inciampa il bimbo col girello (e si fracassa il cranio). L'abbonamento va a Mr. Solutore di *Larry 5*. aholA!

AMIGA

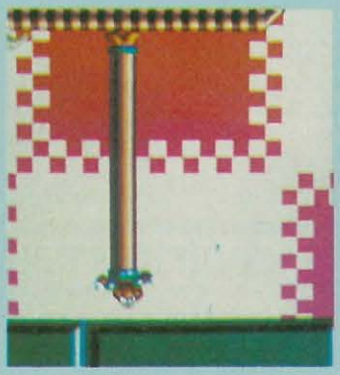
TRUCCO UNIVERSALE PER TUTTI I GIOCHI

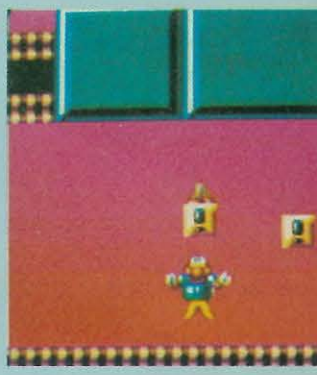
Se non sapete come si salva la posizione "perché non sapete leggere il manuale in inglese", se non avete il foglio dei codici "perché l'avete perso", se "il negoziante non vi ha dato il manuale", se non sapete "cosa si deve fare per caricare" o se volete sapere "come si apre la prima porta blindata di *Maniac Mansion*", ebbene, **COMPRATEVI IL GIOCO ORIGINALE** e vivremo tutti felici e contenti. Voi perché avrete un gioco completo in tutti i suoi aspetti, e noi perché non ve lo dovremo più ripetere.

CHUCK ROCK

Qualche astutone là alla Core ha deciso (bene) di inserire cheat mode a volontà in questo esilarante platform game. Quando suona la banda nello schermo dei titoli, scrivete le seguenti password:
ESTRANO - Premete lo shift di sinistra per volare.
MORTIMER - Scegliete la zona con i tasti funzione.
TURN FRAME - Selezione dei livelli con i tasti numerici.
UNCLE SAMS - Energia infinita.

Inoltre, ecco un altro paio di password misteriose. Per immetterle, usate lo stesso sistema di cui sopra. Una è **LIFE IS MY DREAM** e l'altra è **FAST AINT THE WORD**. Massì, provatele...





CHIP'S CHALLENGE

Siete fermi a qualche livello di questo divertente puzzle game malamente convertito da Lynx? Beh, noi siamo qui per aiutarvi! Cominciate a giocare e tenete premuto **F** finché lo schermo non si ribalta. A questo punto, scrivete:
I THINK THEREFORE I AM - Nessun bisogno di raccogliere i chip. Pigiate **C** per saltare il livello.
09/12/57 - Tempo infinito.
SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS - Nessun bisogno di raccogliere le chiavi.
Scrivetene quanti volete e premete **F** per tornare a giocare.

KILLING CLOUD

Fantastico gioco in 3D, nevvero? Peccato sia un po' difficile. Se, come la maggior parte degli esseri umani, avete delle difficoltà a superare un determinato quadro, provate un po' queste password:
LIVELLO 2 - A00TG7E2
LIVELLO 3 - 200TQ7E3
LIVELLO 4 - Q006G6E8
LIVELLO 5 - 3006RWE5
Brutta notizia: perfino se ci giocate su PC **NON** vi potrete godere San Francisco tutta intera a una velocità decente: su un 386 a 40Mhz scattava un sacco...

NINJA WARRIORS

Visto che molte persone mi hanno chiesto aiuti per questo gioco, eccole accontentate: nella schermata dei titoli, pigiate **CAPS LOCK** e scrivete **MAY THE FORCE BE WITH YOU** (lo schermo dovrebbe flashare) per avere energia infinita per i vostri ninja.

MEGADRIVE

MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSION

Questo sì che è un vero tie-in - fossero tutti così, la nostra sarebbe davvero una pacchia. Come se non bastasse la bellezza del gioco da sola, eccovi alcuni trucchetti per rendervi più facile la vita:

PRIMO BOSS
Tenetevi il più a sinistra possibile in modo da non farvi colpire dalle pigne, e quando il tronco viene verso di voi saltatelo. Quando si alza tirate una mela, e così via.

SECONDO BOSS
Andate nella parte sinistra dello schermo e abbassatevi. Il clown vi reggiungerà (prima o poi) e tirerà un pugno. Saltategli in testa e ripetete il processo.

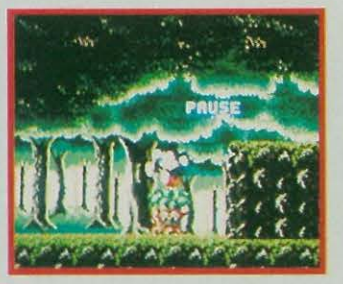
TERZO BOSS
State circa a cinque centimetri dal bordo sinistro. Il primo gremlin salterà. Quando lo vedete, saltate anche voi e premete fuoco: il gremlin vi verrà addosso e schiatterà. Ripetete per gli altri.

QUARTO BOSS
Andate sullo sgorbio di mezzo. Quando il drago è in alto in aria, saltategli in testa. Quando vi spara, saltate o tirategli una mela.

QUINTO BOSS
Occhio che è cattivo. State fermi e lasciatelo avvicinare finché non si mette a ghignare e saltategli in testa. Ripetere.

MAGA MAGO'
Andate in alto a sinistra. Quando Maga Magò spara le sue creaturine, saltatele sulla testa e evitatela finché non torna indietro al centro dello schermo.

Intanto che ci siete, quando Maga Magò lampeggia premete **START** per vedere dove va.



AFTERBURNER

Sinceramente io preferivo la versione PC Engine, ma è sempre molto carino. E siccome so che a voi piace, ecco un bel trucco succulento (o succuveloce?). Quando appare lo schermo dei titoli, premete i tre pulsanti e **START**. Apparirà la solita schermata con la portaerei, questa volta però con le parole SELECT STAGE. urrà!

MUSHA ALESTE

Secondo la mia modesta opinione (che è come dire "è così e basta se no ti meno"), *Musha Aleste* è il migliore spara-e-fuggi verticale su Megadrive, specialmente se avete un Megadrive NTSC (non chiedete cosè se non lo sapete).
Okay, accendete il Megadrive, e appena appare il logo SEGA resettate. Rifatelo altre dieci volte e selezionate lo schermo delle opzioni mentre pigiate in basso a sinistra. Potrete così scegliere il livello.
Ecco invece alcune sequenze misteriose da immettere in pausa:
-B, B, C, B, B, C, SU, GIU', A
-DESTRA, GIU', DESTRA, GIU', SINISTRA, SU, SINISTRA, SU, B, C, A
-SU, SU, SU, GIU', GIU', GIU', SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, C, C, B, A

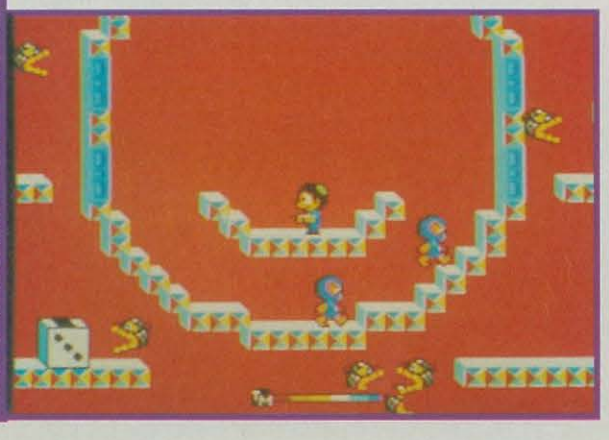
WRESTLE BALL
Se non vi piace, sparatevi. Se invece vi piace e volete beccarvi il sound test, usate **KWGEN** come password. A proposito, vi piace l'intro animata?

ARNOLD PALMER GOLF
Lo sapevate che c'è un torneo nascosto in questo simpatico gioco a contatto con la natura (sintetica)? Come password, inserite una fila di **f** (minuscolo) nella prima riga e una fila di **9** nella seconda.

PHELIOS
Volete giocare in maniera veramente dura? Semplice, finite il tutto al livello Advanced, e voilà! Apparirà il livello Expert nella schermata dei titoli. E con ciò? Rimane mediocre lo stesso...

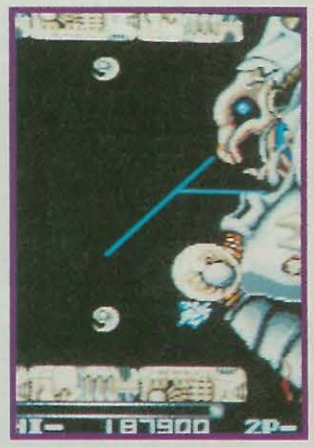
SEGA MASTER SYSTEM

TEDDY BOY
Se avete questa vera e propria reliquia del passato e dopo tutti questi secoli non siete ancora riusciti a combinare qualcosa, vi compatisco. Comunque pigiate **SU GIU' SINISTRA** e **DESTRA** due volte. Dovrebbe apparire lo schermo di selezione dei livelli.



TRANSBOT
Consiglio numero uno: bruciate la cartuccia e compratevi qualcosa di decente. Consiglio numero due: tenete premuti tutte e due i pulsanti quando appare il logo SEGA e lasciateli solo quando apparirà la frase SECRET COMMAND - avrete così dieci vite, energia infinita e un nuovo modo di rotazione.

R-TYPE
Un cheat mode famosissimo per una conversione famosissima. All'incirca verso i tre quarti del quarto livello, entrate nella vasta massa di roba verde in alto e blastate a più non posso. Dovreste scorgere un piccolo pallino grigio, che una volta "investito" nei due sensi (avanti e indietro) vi sparerà in un quadro segreto.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Sarà, ma a me il caro eroe peloso della Sega sta un po' sullo stomaco. Meno male che adesso c'è Sonic, altrimenti... Nonostante questo, ecco un po' di trucchi: Quando appare il messaggio Game Over, pigiate **SU** sul joypad e pigiate il pulsante **2** otto volte per continuare da dove eravate. Ocio che dovete avere almeno 400 monete. Inoltre, quando appare il boss di fine livello, pigiate il pulsante **2** più volte che potete per vedere quello che pensa e agire di conseguenza. non funziona con il primo boss, ma la sequenza è sempre la stessa: sasso e forbice lo sistemeranno.

ZILLION 2
Un gioco discretamente vecchio ma pur sempre valido - senz'altro meglio del primo. Avete dei problemi? Quando crepate, tenete premuto **SU** per un bel po' per continuare da dove eravate morti. Bella la vita, eh? E i fianchi?

PRO WRESTLING
Se vi piace quell'insulso sport dove dozzine di tripponi si prendono a sederate e fanno espressioni cretine non appena gli sfiorano le orecchie, vi piace il Wrestling. Comunque, salite sulla corda in alto per fare cadere di mano la sedia all'avversario.

SUPER MARIO BROS 3

Uno dei giochi migliori che siano mai stati pubblicati, ecco il mio parere. E deve uscire anche il quinto! Ecco un po' di trucchi: per fare apparire la nave magica finite il primissimo quadro con i punti che finiscono con le cifre "110" e undici monete. E i fischietti? beh, leggete!

PRIMO FISCHIETTO

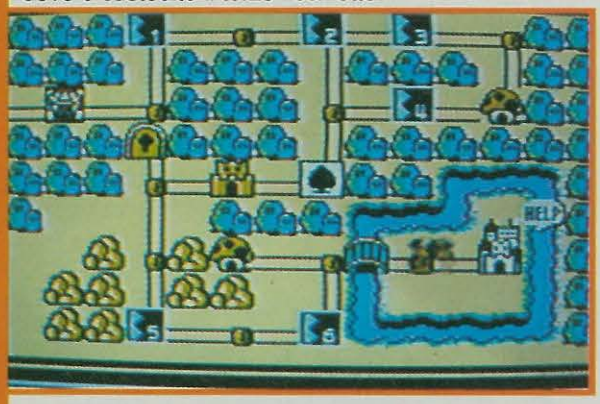
Andate alla fine del mondo 1.3 e trovate un blocco bianco abbastanza grande sospeso a mezz'aria. Saltateci sopra e continuate a tener premuto ***GIU'*** finché Mario non cade *dietro* al paesaggio. Correte a destra (evitando eventuali nemici) e voilà! Fuori uno.

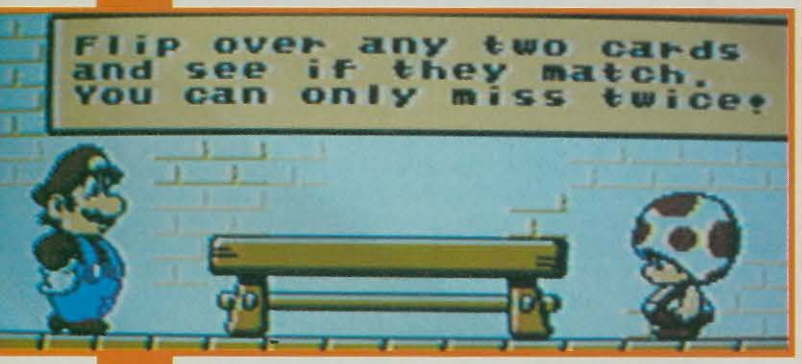
SECONDO FISCHIETTO

Nel castello di Boom Boom al primo livello, andate fino al punto in cui trovate la porta per accedere alla camera di Boom Boom appunto.
Raccogliete la foglia, tornate un po' indietro e volate in alto e fuori dallo schermo, dopodiché muovetevi il più a destra possibile e a quel punto premete **SU** per entrare in una stanza segreta. Fuori due.

TERZO FISCHIETTO

Cercate di ottenere il martello da uno dei due Hammer Bros. Dopodiché andate nell'angolo in alto a destra della mappa e usatelo. Si aprirà un passaggio che vi permetterà di arrivare a un'area segreta della mappa dove è custodito il terzo fischietto.

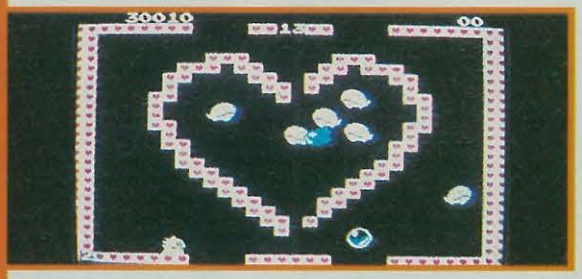




SUPER BUBBLE BOBBLE

Eh la peppa! Ecco a voi in anteprima mondiale assoluta (quasi) i codici per la versione potenziata del classico Taito. Yeah!

LIVELLO 10 - **BCEFI**
LIVELLO 20 - **AFFEB**
LIVELLO 30 - **AGJAJ**
LIVELLO 40 - **IGJAI**
LIVELLO 50 - **FIIDG**
LIVELLO 60 - **FCEAG**
LIVELLO 70 - **JECAI**
LIVELLO 80 - **CCEFI**
LIVELLO 90 - **CBIEB**
LIVELLO A0 - **GJGBG**
LIVELLO B0 - **GACFG**
LIVELLO C0 - **DDFCI**



GHOSTS & GOBLINS

Okkay, sembra che molti non siano riusciti a capire come funziona questo dannato cheat mode. Incrociamo le dita e ricominciamo da capo. Selezionate il numero di giocatori, e prima di premere **START** pigiate **DESTRA** e poi **B** tre volte, **GIU'** e poi **B** tre volte e pigiate **START**. Uff!

Una volta installato il cheat, se volete finire il gioco in due secondi selezionate il quadro finale, menate il demone, riselezionatelo senza resettare e avrete completato l'avventura. E' tutto chiaro adesso?

PC MASTER

Per conoscere il P.C., l'office-automation
e le tecniche di programmazione avanzata

Oggi regalati un Master!

testo + software didattico in autoistruzione

Bull
PC Facile
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼"
Cod. EX02E pp. 328 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod. EX04E pp. 328 L.195.000

Michele Calvano
MS DOS
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼"
Cod.MS05E pp.412 L.185.000

Michele Calvano
MS DOS
Cofanetto con 8 dischetti 3 ½"
Cod.MD04E pp.412 L.195.000

Michele Calvano Andrea Gallero
MS-DOS 3.2 3.3
Cofanetto con 4 floppy disk 5¼"
Cod.MS5 pp.228 L.85.000
Cofanetto con 4 dischetti 3 ½"
Cod.MS3 pp.228 L.90.000

Michele Calvano Andrea Gallero
CORSO COMPLETO MS-DOS E MS-DOS 3.2 3.3
Cofanetto con 12 floppy disk 5¼"
Cod.MM5 pp.694 L.240.000
Cofanetto con 12 dischetti 3 ½"
Cod.MM3 pp.694 L.250.000

VERSIONI DALLA 4.0 ALLA 5.5
PROGRAMMAZIONE OBJECT ORIENTED
INTRODUZIONE ALLA 6.0

Luca Napolitano
TURBO PASCAL
Cofanetto
con 8 floppy disk 5¼"
Cod.TU5 pp.496
L.185.000
Cofanetto
con 8 dischetti 3 ½"
Cod.TF3 pp.496
L.195.000

Enrico Colombini
PC BASIC
Cofanetto
con 8 floppy disk 5¼"
Cod.BA02E pp.368
L.185.000
Cofanetto
con 8 dischetti 3 ½"
Cod.BA04E pp.368
L.195.000

Enrico Colombini
CORSO DI C
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼" **Cod.CE02E pp.352 L.185.000**
Cofanetto con 8 dischetti 3 ½" **Cod.CF02E pp.352 L.195.000**

• C STANDARD ANSI
• TURBO C • QUICK C
• INTRODUZIONE AL C ++

Michele Calvano Giorgio Billia
DBASE III E PLUS
Cofanetto con 10 floppy disk 5¼"
Cod.DB02E pp.412 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.DB04E pp.412 L.195.000

Gianni Giaccaglini
LOTUS 1-2-3
versione 2.2
Cofanetto con 9 floppy disk 5¼"
Cod.LT5 pp.430 L.185.000
Cofanetto con
8 dischetti 3 ½"
Cod.LT3
pp.430
L.195.000

Ivo Quartiroli
WORD
Cofanetto con 9 floppy disk 5¼"
Cod.WW02E pp.260 L.125.000
Cofanetto con 8 dischetti 3 ½"
Cod.WW04E pp.260 L.135.000

Ivo Quartiroli
WORDSTAR
Cofanetto con 9 floppy disk 5¼"
Cod.WW05E pp.166 L.125.000
Cofanetto con 9 dischetti 3 ½"
Cod.WW06E pp.166 L.135.000

INTRODUZIONE ALLA 11.0

M.Galluzzo C.Trevisan
AUTOCAD
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼"
Cod.AC5E pp.504 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3 ½"
Cod.AC3E pp.504 L.195.000

Nelle vetrine
delle migliori librerie
e computershop

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

Da spedire in busta chiusa a: **GRUPPO EDITORIALE JACKSON**, Via Rosellini 12 - 20124 Milano

Sì, inviatemi i volumi sottoelencati

INDICARE CHIARAMENTE CODICI E QUANTITA' DEI VOLUMI RICHIESTI

Codice	Q.tà	Codice	Q.tà	Codice	Q.tà	Codice	Q.tà

Ordine minimo L. 60.000 +L. 6.000 per contributo fisso spese di spedizione

❑ Sono titolare della Jackson Card '92 n° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
e ho diritto allo sconto del 10% (fino al 31/12/92)

Modalità di pagamento: ❑ Contro Assegno postale al ricevimento dei volumi di L._____

❑ Allego assegno n° _____ Banca _____ n° _____

❑ Richiedo fattura (Partita IVA n° _____) ❑ Non sono titolare

Cognome e nome _____

Via _____ Città _____ Prov. _____

Cap _____ Tel. (____) _____

Firma _____

Data _____

LA GUIDA DEFINITIVA A... LEISURE SUIT LARRY 5: PASSIONATE PATTY DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK

Finalmente, dopo un bel po' di mesi di pausa ecco una nuova avvincente soluzione completa di un gioco - e che gioco! Questa volta il merito va a un certo GINOBLASTER (che nome) che vive in quel di Pesaro... Rispondendo alla domanda che mi viene posta nel loro fax (è giusto che solo a Milano si possa fare il recensore), dirò: si certo, è la selezione naturale.
Ciapa. Aah, Pesaro... ci sono stato una volta... che buco. COMUNQUE, vai col lissio!

LARRY - PRIMA PARTE

Cuccatevi tutta l'introduzione e, quando il capo lo chiede, portategli il caffè cliccando sul bricco che sta a destra. Avuto l'incarico, andate nella stanza in alto a sinistra, raccogliete le minivideocassette e il Cameracharger, che sta nel cassetto del tavolo in alto a sinistra. Usate quindi il Tape Degausser sulle cassette e uscite. Entrate nella stanza in alto, raccogliete la Aerodork Card e aprite l'archivio sulla destra. Raccogliete i tre fascicoli delle ragazze e uscite. Usate la presa con il Cameracharger e la videocamera. Uscite dal palazzo, montate sulla limousine e mostrate la carta alla dolce fanciulla, che vi scarrozzerà fino all'aereoporto. A questo punto esaminate i fascicoli delle tizie e estraetene gli oggetti. Appena potete, scendete dalla limousine e dirigetevi alla macchina ATM che sta fuori dell'aereoporto. Inserite la Aerodork e scegliete come destinazione New York. Acchiappate il biglietto, entrate nell'areoporto e mostrate la carta alla telecamera.
Sedetevi un paio di volte sulla sedia e quando lampeggia la scritta infilate il biglietto nella fessura. Buon volo!

LARRY - NEW YORK

Pigliate il quarto di dollaro dalla cassetta delle offerte. Cercate sui cartelloni il numero della Limo Company, ricaricate la telecamera se l'avete lasciata accesa e telefonate alla compagnia succitata. Uscite dall'aereoporto, salite sulla limousine e mostrate all'autista il Napkin - verrete portati all'Hard Disk Cafè. Parlate con il maitre finché non lo stufate in modo tale da farvi dare un lasciapassare. Entrate nella prima sala usando appunto il lasciapassare nella macchina a sinistra dell'ingresso. Sedetevi al tavolo libero e aspettate che Michelle entri nell'Exclusive Hermann Holerith Room. Parlatele un bel po' fino a che non vi fa sedere al tavolo, datele l'agenda. Accendete la telecamera e datele la carta di credito trovata nell'agenda. Godetevi la scenetta e al termine chiamate la Limo Company con il telefono all'ingresso per tornare all'aereoporto. Prossima fermata, Atlantic City...

LARRY - ATLANTIC CITY

Prendete il quarto di dollaro cliccando sulla slot machine all'ingresso e telefonate alla Limo Company. Mostrate all'autista il Matchbook e verrete portati al casinò. Parlate con la donna all'ingresso finché non sgancia. Entrate e giocate finché non avete 600 dollari (minimo). Entrate nel casinò ballroom. Pagate al buttafuori la quota e sedetevi per guardare lo spettacolo. Uscite dal casinò e andate a destra fino ad arrivare al negozio Ivana's Skates. Entrateci e affittate un paio di pattini, uscite, indossateli e tornate al casinò. A questo punto è necessario avere almeno 500 dollari. Entrate nel casinò ballroom, pagate i 500 dollari al buttafuori e preparatevi al combattimento. Accendete la videocamera (che avrete senz'altro ricaricato cambiando nel frattempo la cassetta) e salite sul ring. Gustatevi la scena e uscite dal casinò. Parlate con l'uomo a destra dell'ingresso e avrete la vostra solita Limo. Miami, aspettaci...

LARRY - MIAMI

Pigliate il numero della Limo Company, ricaricate la teleccamera e pigliate il numero della Just Green Card Company. Telefonate a entrambe (il quarto di dollaro è nel distributore di sigarette). Uscite dall'aereoporto, pigliate la Green Card dal pattume verde a sinistra dell'ingresso e saltate sull'auto. Mostrate all'autista la Business Card. Entrate da Doc Pilliam's in cima alle scale, prendete il tovagliolo sul tavolino in basso a

destra e cliccatelo su di voi, quindi parlate con l'infermiera che vi farà entrare da Chi Chi (Chi?) Quando arriva Chi Chi cliccate l'occhio su di lei, accendete la telecamera e datele la green card. Il resto lo fa lei... Fatto tutto questo tornate all'aereoporto e partite per l'ultima destinazione rimasta.

PATTI - NEL LABORATORIO

Esaminate tutti gli scienziati e seguite a destra il professore che vi darà un po' di dati. Segnateveli tutti (numero di acconto, numero telefonico ecc...). Andate nella stanza a destra e fatevi mettere il Safety First Field Locator Device... beh, vedrete dove. Fatto questo uscite dalla stanza e prendete il dataman, le due cassette e l'Hooter Shooter. uscite e salite sulla limousine. Per dire all'autista dove andare inserite la cassetta di PC Hammer e mostrategliela. Pigliate lo champagne.

PATTI - K-RAP

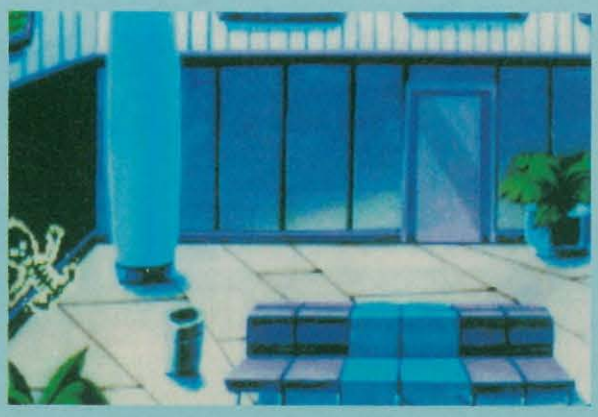
Appena entrati alla K-Rap, guardate il display del vostro Dataman, vi verrà dato il numero di ingresso per l'ufficio di Mr. Krapper. Entrate nell'ufficio, prendete la chiave nascosta nel vaso in alto a destra e aprite il cassetto della scrivania. Cliccate con la mano due volte sul cassetto e ciapate il file folder. prendete nota anche sul Blue Stickum.

PATTI - CONTROL SYSTEM

1) Cliccate con la mano sul Reel-to-Reel Tape al centro del muro in alto.
2) Selezionate il Tape e cliccatelo sul Tape deck in basso a sinistra.
3) Cliccate sei volte con la mano sul mixer appena sopra il Tape Deck
4) Cliccate la mano sul Reel-to-Reel reccorder. Per uscire dalla stanza recuperate il Tape e poi premete la mano diverse volte sul mixer: parlate al microfono e il vostro urlo spaccherà il vetro permettendovi la fuga. Andate alla Limo.

PATTI - REVER RECORDS

Schiaffate la cassetta di Reverse Biaz nel Dataman e mostratela all'autista. Arrivati alla Rever Records per prima cosa parlate al portiere e poi mostrategli il Dataman con la cassetta. Giunti alla stanza superiore prendete il disco d'oro e appoggiatelo sullo stereo in basso. Fatelo girare nei due sensi e ascolterete i messaggi subliminali. Riprendete il disco e entrate nella stanza di Reverse Biaz. Suonate la tastiera per tre volte e verrete invitati in una nuova stanza. Cliccate con la zip su Reverse Biaz e... rimanete a guardare finché non appare la scritta **The End.**



Db-Line srl

Consoles & Games Mania
V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno VA
Tel. 0332.767270 Fax 0332.767244
Per ordinare in automatico via modem: 0332.767277-706469

GIOCHI AMIGA & DOS:

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
POPULUS II	X	X	EPIC-DUNE	X	
TV SPORT BOXING	X	X	DOUBLE DRAGON II	49.000	
MONKEY ISLAND	X	X	MYTH SISTEM 3	X	
DILAN DOG	X	X	ROBOCOP 3	X	
SMASH TV	X	X	VIDEO KID	49.000	
ELVIRA	49.000	59.000	HARLEQUIN	49.000	
THE SIMPSON	29.000	49.000	WOLFCHILD	49.000	
TURTLES 2 COIN-UP	49.000	49.000	TIP OFF	49.000	
CRUISE OF A CORPS	59.000	59.000	WRESTLING WWF	29.000	
PIT FIGHTER	29.000	29.000	G-LOC	29.000	
S. FRANCISCO HERT	29.000	29.000	MEGA TWINGS	29.000	
IL PADRINO	49.000	59.000	LOTUS 2	49.000	
ROLLING RONNIF	29.000	29.000	MEGA-LO-MANIA	69.000	
THE BLUES BROTHER	29.000	49.000	LEANDER	49.000	
STUNT CAR RACE	19.000	19.000	FIRST SAMURAI	49.000	
POLICE QUEST III		99.000	GRAND PRIX	79.000	
LINKS-HEINDALS		69.000	WARM UP	49.000	
KING QUEST V		99.000	BABY JO	49.000	59.000
LAST BATTLE	49.000		METAL MUTANT		49.000
THUNDERHAWK	59.000		OPERATION COMBAT		69.000
FALCON 3		99.000	BRIGADE COMMANDER	56.000	

GIOCHI CONSOLES:

CD MEGADRIVER -New-	PC-ENGINE -LT New-	PC-ENGINE SUPERGRAFX
SUPER FAMICOM	PC-ENGINE GT	CD-ROM II SYSTEM PC ENGINE
MEGADRIVE GIAPP. SCART	PC-ENGINE COREGRAFX II	NEO GEO HOME VERSION
GAME BOY SYSTEM	SEGA GAME GEAR	

GIOCHI: arrivi settimanali per tutte le console

SUPER FAMICOM	PC-ENGINE	MEGADRIVE	GAME GEAR
Lit.129/169.000	Lit. 62/130.000	Lit. 69/129.000	Lit. 45/65.000
Castelvania IV	Dragon Egg	Nostalgia 1907 (CD)	Sonic
Dimensione Force	Lady Fantos (CD)	Heavy Nova (CD)	Njnia Galden
Final Fantasy IV	F1 Circus 91	Joe Montana II	Out Run

OFFERTE SPECIALI

DB SPECIAL: 4 Giochi a sorpresa Amiga/Dos Lit. 19.000 (titoli 90/91)
ACTION REPLAY per Megadrive £. 139.000 **CONVERTITORE Euro/J** £. 25.000
Floppy-Disk 3,5" DEDD £.790 - **3,5DEHD** £. 1390
Per ogni tappetino Db-Line per mouse... MOUSE IN OMAGGIO!!
MiniModem 2400 per Amiga £. 170.000 - Scheda Voce BigMouth per PC

PC 386SX 25Mh - Floppy Disk 1.44Mb - Disco Fisso 40Mb - Monitor Vga colore Tastiera italiana avanzata - MS-DOS 4.01 - Manuali - Modem 2400V42Bis Knp5 Esterno - Mouse - Joystick - 4 Giochi - Garanzia 1 anno. **£. 2.650.000** + iva

STAMPANTE CITIZEN swith24E 24aghi 80col. COLORI £. 700.000 + iva (2 anni garanzia)
STAMPANTE CITIZEN swith24X 24aghi 132col. COLORI £. 880.000 + iva (2 anni garanzia)
CALCOLATRICI CASIO: SF-9500 £. 399.000 // SF-4500 £. 150.000 //
DC-1000 £. 59.000 //DC-200 £. 24.000 (IVA inclusa)

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 postale-Assegno Bancario Carta di Credito-Contrassegno.

DIVERTIMENTO PORTATILE

Ciaaao a tutti!

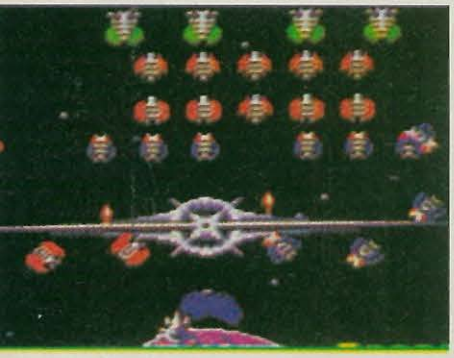
Questo mese Divertimento Portatile è tutto a stelle e strisce: il nostro Fabio infatti è tornato con così tante novità dal CES di Las Vegas che abbiamo deciso di fare uno speciale novità USA con tutti gli ultimi giochi per Gamegear, Lynx e Gameboy. A proposito della piccola console Nintendo, sembra proprio che il Gameboy abbia registrato un successo di dimensioni ciclopiche nel paese degli hamburger tanto che tutti (e sottolineo *tutti*) ne hanno almeno uno nel taschino: dal tassista allo yuppie rampante, dal cameriere al cantante famoso... A proposito di musica spero per voi che siate andati al concerto di Public Enemy e Anthrax a Milano il 14 gennaio: è stato fantastico, addirittura irripetibile, quasi quanto le vostre lettere che arrivano quotidianamente in quantità industriale e che dovete continuare a spedire a:

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

Adesso basta sprecare spazio, anche perché se il tempo è prezioso, lo spazio è vitale e velocità uguale spazio fratto tempo, la conclusione ovvia è che sono in ritardo di qualche giorno con la consegna dei testi, quindi... sotto con le novità!

Simon "Bring Tha Noize" Crosignani

Galaga '91



GAMEGEAR

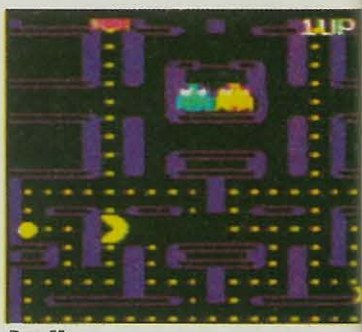
Certo saprete che la maggioranza dei giochi finora usciti per questa console sono conversioni spiccicate di titoli per Master System; ciò nonostante per il futuro sono in arrivo anche un sacco di cartucce fresche fresche, mai lanciate prima sulla sopracitata console domestica.

Cominciamo la nostra carrellata con *Galaga '91*, conversione dell'omonimo coin-op Namco, la cui peculiarità è senza dubbio la giocabilità massiccia che contraddisitingueva l'originale da sala; proseguiamo con *Heavyweight Champ*, simulazione pugilistica che fa della grafica, colorata e dettagliatissima, il suo punto di forza; *Buster Ball* è una strana versone futuristica

Leaderboard Golf

dell'air hockey, disciplina "da pub" assai poco conosciuta (purtroppo) qui in Italia; *Ax Battler (A Legend of Golden Axe)* uno slash 'em up come ne abbiamo visti ormai tanti (forse troppi) ispirato - come si può capire dal sottotitolo - a *Golden Axe*; *Joe Montana Football*, ennesimo titolo sportivo, dedicato questa

Joe Montana Football



Pac-Man

volta al quarterback più forte che la storia del football professionistico ricordi; *Chessmaster, Pac-Man, Leaderboard,* che non necesitano sicuramente di descrizioni; *Junction*, puzzle game "alla *Pipemania*"; *Clutch Hitter*, ottattantasettesimo gioco di baseball per questa console; *Popils*, tipico platform game nipponico "alla Mario" e *Aerial Assault*, shoot 'em up di cui purtroppo sappiamo ben poco. Per concludere una segnalazione: come è accaduto qualche mese fa con il Gameboy, stanno arrivando in massiccia quantità periferiche per il

Clutch Hitter

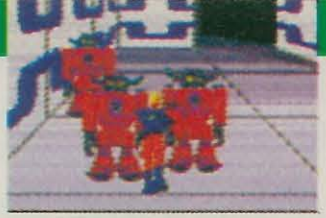
Il Widegear

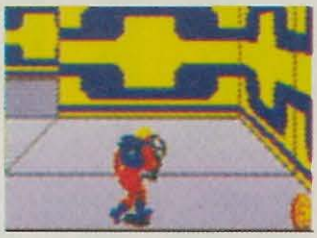
Gamegear. La più utile è il sintonizzatore che permette di vedere la TV sul piccolo monitor della console Sega (e che purtroppo, essendo NTSC, funziona solo in USA e Giappone), le più strane sono senza dubbio il *Wide Gear*, una lente che ingrandisce lo schermo della vostra console e l'adattatore per l'accendisigarette da auto, grazie al quale è possibile giocare nella propria vettura senza consumare pile! L'importante è che chi guida e chi gioca siano due persone differenti...

LYNX

Spesso e volentieri arrivano in redazione missive di lettori infuriati per la scarsità di giochi disponibili per la propria console portatile. A giudicare dal CES questa penuria di cartucce dovrebbe terminare ben presto. Sono infatti in arrivo per il portatile di casa Atari un bel po' di titoli: *STUN Runner* e *Hard Drivin'*, pregevoli conversioni dei rispettivi velocissimi e celeberrimi coin-op Atari; *Cabal*, sparatutto ispirato all'omonimo originale da sala; *720°*, ormai un classico

Hard Drivin'





Xybots

Basketbrawl

NFL Football

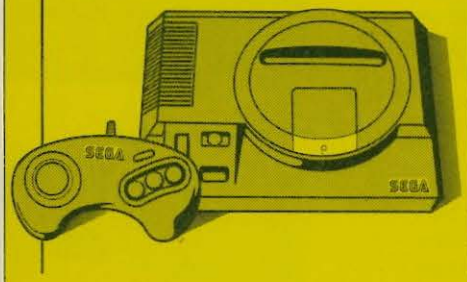
della storia dei videogiochi; *Crystal Mines 2*, ennesima versione di *Boulderdash*; *Awesome Golf* che non è una simulazione d'uncinetto (nuova questa...) ma dello sport prediletto dai giapponesi; *Tournament Cyberball* e *Xybots* conversioni - tanto per cambiare - di due gettonatissimi coin-op Tengen; *BasketBrawl*, versione futuristica e molto violenta della pallacanestro; *NFL Football, Hockey* e *Baseball Heroes,* simulazioni degli sport più praticati oltreoceano; *Toki*,

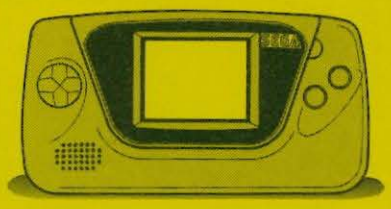
Compel

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

I VIDEOGAMES PIÙ RICHIESTI NEL MONDO DA OGGI SUBITO DISPONIBILI:

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





SEGA GAME GEAR
Portatile con LCD a colori

NINTENDO SUPER FAMICOM
L'evoluzione della specie

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

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

DIVERTIMENTO PORTATILE

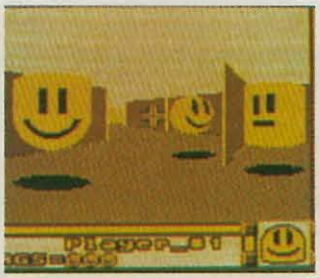
Hockey

ennesima conversione del coin-op più piattaformico degli ultimi tempi; *Geoduel* e *Hyperdrome*, rispettivamente uno sparatutto e un gioco sportivo postnucleare tridiemnsionale che dovrebbero far largo uso del potente hardware del Lynx; *Pitfighter*, picchiaduro con grafica interamente digitalizzata; *Hydra*, gioco di corse su superficie liquida; *Rolling Thunder*, conversione di uno dei coin-op preferiti dallo staff di C+VG; *Rai-Den*, shoot 'em up a scrolling verticale; *The Guardians - Storm Over Doria*, il primo vero RPG per Lynx e, per finire, *Robotron 2084*, il cui solo titolo ci fa già ben sperare!

Hydra

GAMEBOY

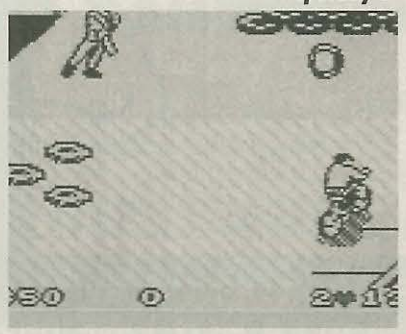
Innanzitutto una precisazione: i giochi per Gameboy presentati al CES erano talmente numerosi che siamo stati costretti a fare una selezione dovuta a evidenti problemi di spazio.

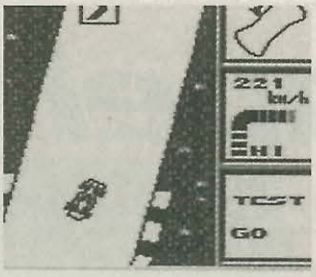


Faceball 2000

Iniziamo con il tie-in del film più visto negli ultimi tempi, *Terminator 2 - Judgment Day*, arcade multievento bello violento (sono un poeta, non sono una santa - Simon) dalla grafica massiccia, come d'altronde la pellicola cinematografica; andiamo avanti con *Faceball 2000*, stupendo gioco tridimensionale in soggettiva con esseri pacmaniformi e fantasmiformi; *Paperboy 2*, seguito del gioco recensito su C+VG di gennaio; *World Circuit Series*, ennesima cartuccia dedicata al pazzo mondo della

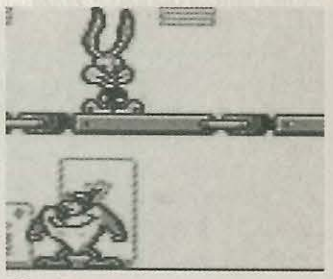
Paperboy 2





World Circuit Series

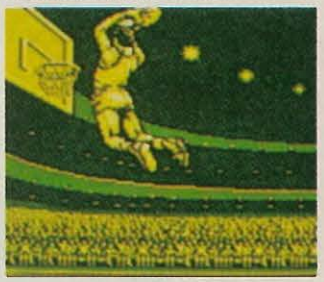
Formula 1; *Tiny Toons*, basato sulla serie di cartoni animati spielbergiana che sta riscuotendo un enorme successo negli USA; *Top Gun*, ispirato all'orribile film con Tom Cruise; *Missile Command*, conversione per il portatile Nintendo di uno dei videogiochi più belli della storia; *Beetlejuice*, tie-in dell'omonimo film con Michael Keaton; *Super Off Road*, stupenda conversione del tipico coin-op "alla *Super Sprint*" *Atomic Punk*, clone di *Bomber Man*; *Double Dribble - 5 On 5*,



Tiny Toons

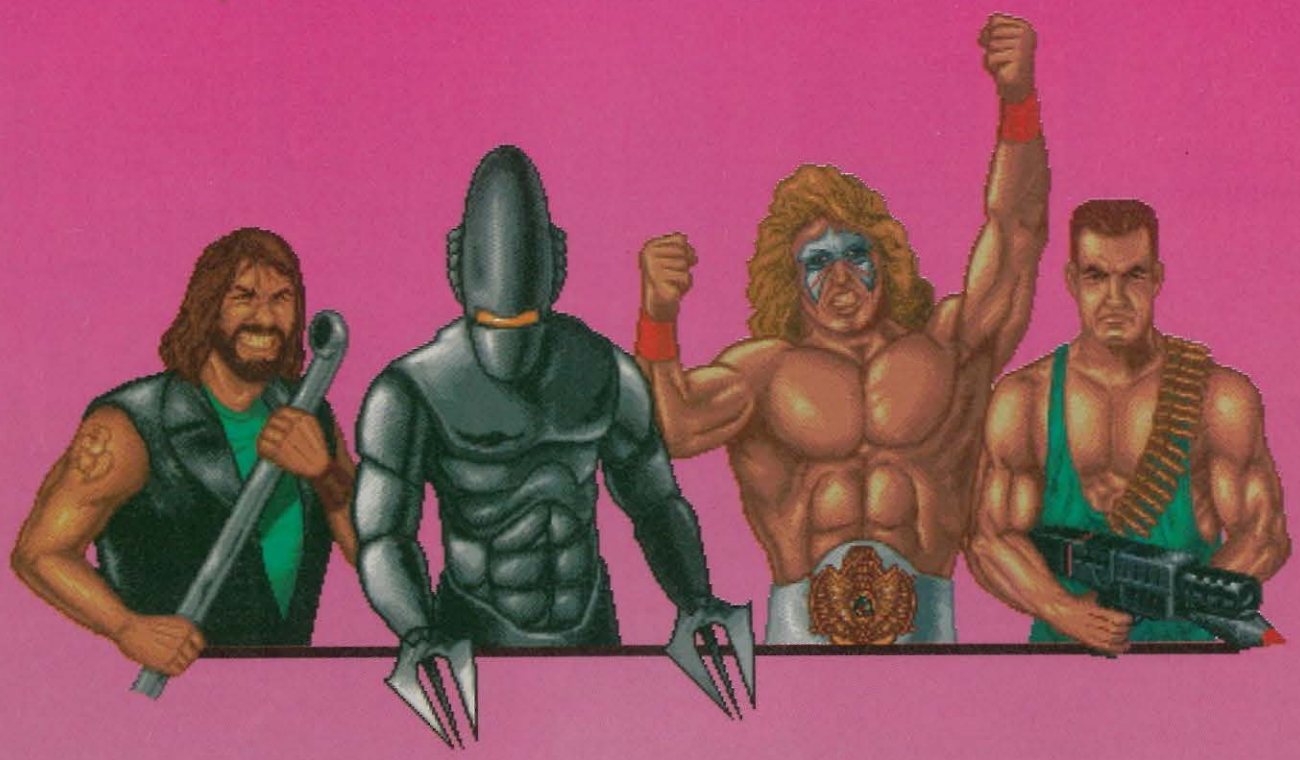
simulazione di basket a tutto campo; *Bill Elliot's NASCAR Fast Tracks*, corsa vettoriale di stock cars; *Home Alone* tie-in di *Mamma, Ho Perso L'Aereo* e infine, *Bugs Bunny 2* con il coniglio più simpatico nella storia dei cartoni animati.

Double Dribble - 5 on 5



Bill Elliott's NASCAR

NON TIRARTI INDIETRO !



affrontali con un amico...

... e con SWITCHER™

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

ROMA - TEL./FAX (06) 7231811 - 7231812

E' un prodotto VOS

Con SWITCHER puoi collegare al tuo Amiga due joysticks ed il mouse contemporaneamente, senza bisogno di cavi aggiuntivi. Inoltre, SWITCHER è anche l'unico accessorio nel suo genere ad essere "intelligente": grazie al suo circuito interamente digitale, è in grado di capire se stai usando il joystick o il mouse, evitandoti di premere un interruttore.

SOFTEL s.a.s. 00178 ROMA - Via Antonino Salinas, 51/B (GRA) -Tel. 06/7231811 Tel. / Fax 06/7231812

ARCADE ACTION

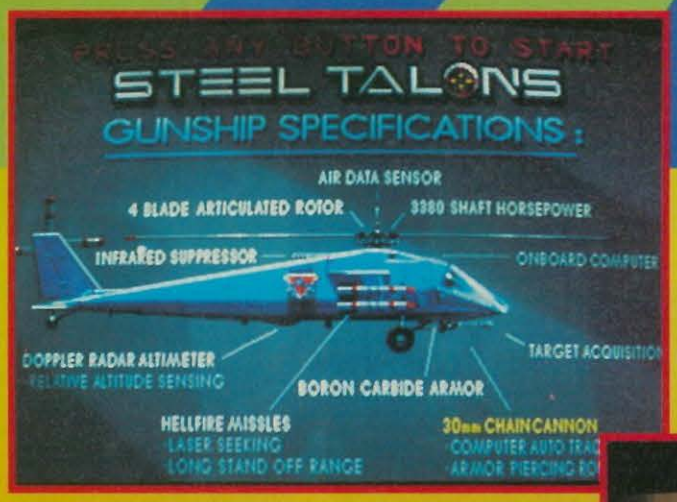
GAMES

Ullallà, Jazza è impazzito! Ha usato tutta la "paghetta" extra ricevuta a Natale per giocare con tutte le ultime novità, compreso il dispendiosissimo *Steel Talons*, che al Trocadero gli succhia una sterlina a botta!

All'Atari affermano che *Steel Talons* rappresenta la nuova frontiera della tecnologia dei videogiochi - e dopo averlo provato devo ammettere che non hanno tutti i torti. Questa simulazione per uno o due giocatori insieme, con grafica vettoriale dotata di una tridimensionalità piena, permette a potenziali piloti di elicotteri di destreggiarsi in una quantità di zone di guerra in perfetto stile *"Apocalypse Now"*. In ogni missione bisogna affrontare postazioni fisse, carri armati, trasporti militari, aerei ed elicotteri, che vengono evidenziati dall'apposito radar. L'azione è frenetica e bisogna sfoderare tutta la propria abilità per evitare lo sbarramento di fuoco nemico: altrimenti se verrete colpiti sentirete il contraccolpo sul sedile, grazie al solenoide dell'esclusivo sistema "Rump-Thump" dell'Atari.

COMANDI COMPLESSI

Per un principiante cercare di controllare *Steel Talons* sembrerà un vero e proprio incubo. Basti dire che sono impegnate sia le mani che i piedi: questi ultimi infatti comandano una barra che permette al nostro elicottero di "ondeggiare" (movimento indispensabile quando ci si trova sotto il fuoco nemico), mentre le mani devono "fronteggiare" un joystick a mo' di cloche con tanto di due pulsanti (un trigger per la mitragliatrice da 30mm e un bottone lanciamissili) e una leva "nascosta" lateralmente per alzarsi e abbassarsi.



MAI FIDARSI DEGLI AMICI

Se normalmente possiamo giocare in coppia come alleati, di tanto in tanto il computer ci costringe a fronteggiarci in un "testa a testa"; senza nemici, ma solo due elicotteri che partono da basi differenti. Questi sono i momenti in cui si raggiunge la massima tensione, specie se si sceglie una strategia a volo radente, per preparare un'imboscata dietro una collina. Attenti però al carburante: potrebbe costarvi un altro gettone!

STEEL TALONS

Dopo mesi di giochi pallosi e privi di qualsiasi originalità (ma va là, lo sappiamo tutti che sei tirchio e solo per questo non ti diverti più in sala giochi: mezza sterlina a partita - IUR), *Steel Talons* è una boccata di aria fresca: la superba grafica tridimensionale e la difficoltà dei comandi, specie nell'opzione "real", ci fa sembrare di essere ai comandi di un vero Blackhawk S-67!

L'azione è veloce e furiosa - soprattutto se ci si arrischia da soli - ma il massimo del divertimento lo si raggiunge nel "testa a testa": è semplicemente superbo, si trasforma in una caccia del gatto al topo, e non sai mai quale sarà il tuo ruolo alla fine... *Steel Talons* è da annoverare tra i migliori coin-op di ogni tempo.

JULIAN RIGNALL

Una volta tanto concordo pienamente con il mio pazzoide collega inglese: all'Enada ho provato *ST* per un paio di ore e alla fine ero sudato, ma soddisfatto!

IUR

SEMPRE PIU' DIFFICILE...

Come se non bastassero i comandi già descritti, ci sono altri due pulsanti: uno permette di "zoomare" dalla visione in terza persona, stile *After Burner*, a quella in soggettiva, dalla cabina di pilotaggio; il secondo dà la possibilità di scegliere il modo di gioco tra "arcade" e "real helicopter flight".

Vi consiglio di fare un bel po' di pratica col primo prima di avventurarvi col secondo, che vi permette di simulare ogni tipo di acrobazia, ma è anche terribilmente difficile da controllare.

COIN OP

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	**96**

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

Amiga 500 Plus garanzia Commodore Italia +Joystick	750.000
Amiga 500 Plus 2Mb chip ram	890.000
Amiga 500 Plus 2Mb chip ram e kickstart 2.0/1.3 (da montare)	960.000
Amiga 500 Plus+monitor 1084S new!	1.200.000
Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	1.340.000
Amiga 2000come sopra+espansione 2Mb esp.8Mb	1.660.000
Amiga 2000+Gvp 52Mb Quantum+espansione 2Mb simm	2.460.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria	4.900.000
Amiga 3000 come sopra+monitor Nec 3fg	5.950.000

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	739.000
Samtron Vga 800x600 colore	540.000
Samtron Vga 1024x768 colore	600.000
Morse 1024x768 0,28 dot pich Vga colore !	650.000
Intra multisync 1024x768 0,28 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	65.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock	76.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb	200.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock	220.000
Espansione Amiga 500 Plus 1Mb	130.000
Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast	400.000
Espansione Amiga 2000 2Mb espandibile a 8Mb Golden Image	390.000
Espansione Amiga 2000 2Mb esp.gvp	460.000
Modulo simm 4Mb per hard card Gvp esterna 500	440.000
Modulo simm 1Mb 80/70 n/s per hard card/espan.Gvp !	90.000
Chip memory 44256 1Mb(8 chip) per controller A2091	78.000

Hard Disk e Controller

Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta)	1.150.000
Hard disk scsi 40Mb Quantum 11/15ms	440.000
Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim	470.000
Hard disk scsi 80Mb Quantum 11/15ms	730.000
Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim	800.000
Hard disk scsi 120Mb Quantum 11/15ms	1.050.000
Hard disk scsi 170Mb Quantum 11/15ms	1.250.000
Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms	1.390.000
Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.450.000
Controller A2091 esp. 2Mb con chip 44256+Hd 52Mb Quantum	770.000
" " " " " " +Hd105Mb "	1.100.000
" " " " " " +Hd210Mb "	1.690.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Digiview 4.0 gold	266.000
Digitalizzatore Videon III+Photon paint	535.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	365.000
Genlock Ecr Mk II esterno	380.000
Genlock Vhs Electronic design,new dalla germania	850.000
Genlock S-Vhs Electronic design	1.100.000
Genlock Videomaster S-Vhs qualita'broadcast	1.990.000
Pal Rgb converter	200.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni di grigio	399.000
Sharp Jx-100+ScanLab 100,scanner 200dpi 4096 colori su Amiga,18bit	1.520.000
Tavoletta grafiga Easyl A500 12x8	712.000
Antiflicker A500/2000 ICD	600.000
Digitalizzatore audio stereo Perfect sound v 3.1	137.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	49.000
Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz,32Kb di cache	450.000
Action replay III Amiga 500	169.000
Emulatore Ms-dos 286 Atonce Ega/Vga monocromatica	389.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb fast	550.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore	137.000
Drive interno amiga 2000 compatibile chinon noslim	135.000
Drive doppio esterno alimentato con copiatore hardware	310.000
Kickstart 1.2/1.3 o 1.3/1.2 per Amiga 500 plus	85.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	142.000
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	1.400.000
Colorbuster pal 16.000.000 di colori 756x580	1.490.000
Mouse Roctec con microswich	60.000

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

Mannesmann Mt81 9aghi 80colonne	300.000
Mannesmann Mt82 24aghi 80 colonne	600.000
Nec P20 24 aghi multifont 80 colonne	650.000
Nec P30 24 aghi multifont 136 colonne	890.000
Nec P60 24 aghi 300cps 80 colonne 360x360	1.050.000
Nec P70 24 aghi 300cps 136 colonne 360x360	1.380.000
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 p60/70	261.800
Samsung 80 colonne 9aghi 300cps in draft(velocissima)	465.000
Star Lc 20 80colonne 185cps	389.000
Star Lc 200color 80colonne 200cps	470.000
Star Lc 200 24aghi 80 colonne	650.000
Star Lc 200 colore 24aghi	710.000
Canon BJ-10e 360 dpi 83cps(getto d'inchiostro)portatile	635.000

Console !!!!!

Sega Megadrive Japan con presa scart e alimentatore	288.000
Sega Megadrive con 2 Joypad+2 cartucce	450.000
Joypad	50.000
Megabackup per le tue cartucce	750.000
Action replay per Megadrive	telefonare
Neo geo confezione "gold" con 2 joystick e i seguenti Giochi:Baseball star,Ninja combat,Super spy	1.620.000

Pc-compatibili

Desktop **286 16/21** Hd52mb 1Mb drive 1.44 Vga 256	1.180.000
Desktop **386 SX 16** Hd52mb 1Mb drive1.44 Vga 256	1.606.000
Desktop **386 25** Hd52mb 2Mb drive 1.44 Vga256	1.980.000
Desktop **386 33** 64cache Hd52Mb 2mb drive1.44 Vga 256	2.230.000
Desktop **386 40** 64 cache Hd 52Mb 2Mb drive 1.44 Vga256	2.890.000
Desktop **486 33** 64 cache Hd 52Mb 4Mb drive 1.44 Vga 256	3.230.000
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	+130.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768 256 colori	+140.000
" Vga 1Mb 1024x768 **32000 colori**	+260.000
" Hard disk **80Mb Quantum**	+280.000
" Hard disk **105Mb Quantum**	+380.000
" Hard disk **210Mb Quantum**	+980.000

I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e il mouse sono compresi
I tempi di consegna sono variabili e comunicati al momento dell'ordine
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	290.000
Soundblaster Professional	450.000
Videon III per Pc	635.000

GVP HARD CARD

Hard card+ 52Mb Quantum A2000
Hard card +105Mb Quantum A2000
Hard card +240Mb A2000
Hard card + 52Mb Quantum est.A500
Hard card +105Mb Quantum est.A500

GVP ACCELLERATRICI

Scheda accelleratrice 68030 22Mhz 1Mb
Scheda accelleratice 68030 33Mhz 4Mb
Modulo memoria simm 4Mb 32bit

GVP IMPACT VISION 24

Impact Vision 24 A3000/2000
Frame grabber in tenpo reale,Genlock
Video pip,Antiflicker,16.000.000 di colori
software a corredo:Macropaint
Caligari professional,Scala

GVP PREVIEW

Accelleratrice 68030 40Mhz da montare nel hard card esterna A500
Acceleratrice 68030 25Mhz + Hd 52/105/240Mb Quantum A2000
" " 40Mhz Hd opzionale A2000
" " 50Mhz " " "
" 68040 28Mhz 22Mips A3000
Hard card esterna A500 esp.8Mb con Hard disk 120Mb/240Mb Q.
Emulatore Ms-dos 80286 16Mhz con 512Kb installati
Digitalizzatore audio stereo 8bit e 12bit

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA

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

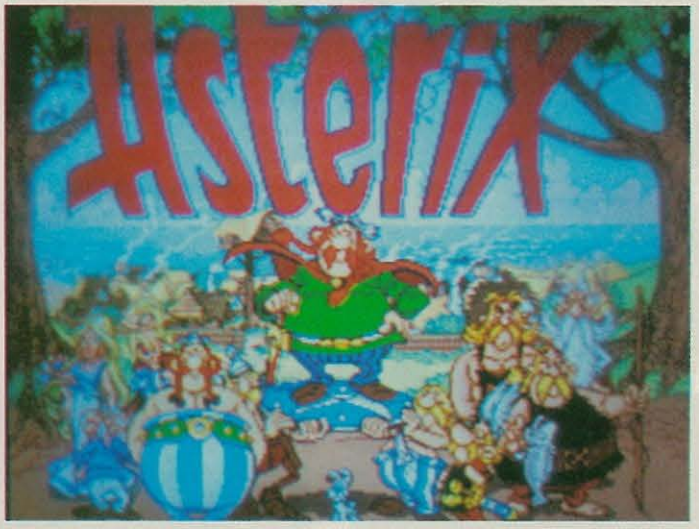
CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN 50Pz L.900

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

KILLED GAMES

INSERT COIN

Credevate di esservela scampata, vero?
Invece, nonostante mi stia impegnando per battere il record mondiale di "influenze" (ho perso il conto, ma devo essere all'incirca alla quattordicesima o quindicesima ricaduta) non mi sono certo dimenticato di asfissiarvi con la solita tiritera "anno nuovo, vita nuova": semplicemente visto che sono sempre l'ultimo a consegnare i "pezzi" (ma qualcuno ha detto che gli ultimi saranno i primi...) volevo anche essere l'ultimo a solleticarvi con promesse di nuove delizie nel 1992. A dire il vero avevo anche bisogno della (breve e parziale) pausa delle vacanze di Natale per recuperare qualche briciola di energia e pensare a qualche novità.
Cominciamo da questo numero con una recensione in esclusiva di una "scheda-prototipo" di *Asterix*, l'ultimo coin-op della Konami, che dovrebbe essere presentato ufficialmente all'IMA di Francoforte di fine gennaio, per proseguire con l'inaugurazione di una nuova sezione di questa rubrica, dedicata alle interviste agli operatori del settore: spero sia l'inizio di una prolifica collaborazione! Le sorprese proseguiranno nei prossimi numeri, ma per scaramanzia non voglio anticiparvi nulla, visti i precedenti del mese scorso: vi dirò solo che inizierò il mio "pellegrinaggio" attraverso l'Italia. La mia agenda è già piena di appuntamenti, ma non disdegnerò certo segnalazioni di nuovi "games killer", di sale giochi ospitali e di operatori intraprendenti; potete spedite il tutto a:
KILLED GAMES - C+VG
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA, 9 - 20124 MILANO
MAURIZIO MICCOLI



ASTERIX
(KONAMI)

S.P.Q.R.!
Il famoso acronimo (che sta per "Senatus PopulusQue Romanus", cioè "il senato e il popolo romano") che figura tuttora nello stemma della nostra capitale e che campeggiava sugli stendardi di guerra dei conquistatori di duemila anni fa, è stato sbeffeggiato dall'ultima tribù di Galli (antenati dei Francesi) che ancora resistono ai romani, fino a poco tempo fa solo sui fumetti e ora anche sui coin-op!

Al grido di "Sono Pazzi Questi Romani" Asterix, Obelix e compagnia bella bevono la pozione magica di Panoramix e fanno marmellata degli invasori. Naturalmente questo coin-op non poteva essere altro che un beat 'em up, in perfetto stile *Double Dragon*; personalmente ho avuto modo di provare un prototipo del gioco, ma la versione definitiva non dovrebbe presentare sostanziali differenze.

I protagonisti del gioco sono Asterix e Obelix, che naturalmente possono pugnare insieme: anche se le combinazioni di mosse (disponiamo di due pulsanti per saltare e per colpire, oltre al joystick) sono abbastanza simili ai picchiaduro che vanno per la maggiore, devo ammettere che le mosse stesse sono piuttosto divertenti e che tutto il gioco è permeato di quella sottile ironia tipica del fumetto originale.

Tutta la grafica è "fumettosa", un po' come in *Caveman Ninja*, e ci sarebbero un mucchio di

Il gallo più famoso del mondo affronta i romani in *Asterix*

La battaglia continua anche in mare ...

situazioni divertenti da descrivere: vi ricorderò solo il boss alla fine del primo livello, la famosa "testuggine romana", una delle meraviglie della strategia Imperiale, che qui viene crudamente vilipesa a suon di manrovesci!

BLOCK BLOCK
(CAPCOM)

"Non è possibile: dopo quasi sedici anni ci propinano ancora un altro "muro"! Va bene, ragazzi: è vero che il primo *Breakout* risale all'aprile del 1976, che successivamente sono state sfornate innumerevoli versioni e cloni vari più o meno riusciti, ma potrei ad esempio ricordarvi *Arkanoid* e i suoi seguiti per rammentarvi che a volte un concetto semplice (eliminare i mattoncini colpendoli con una pallina) può rivelarsi divertente anche a distanza di anni, specie se ha un'evoluzione interessante. In effetti la versione della Capcom offre alcune novità che la rendono appetibile: vediamole in dettaglio.

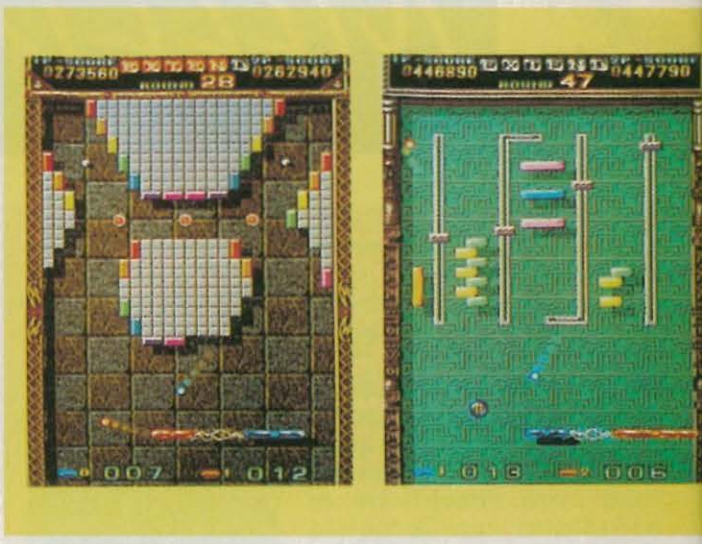
Innanzi tutto si può giocare in due contemporaneamente e si possono unire le nostre racchette con una specie di "campo di forza" per estendere la superficie rimbalzante; poi ogni racchetta ha una larghezza variabile, più estesa se raccogliamo gli appositi frutti, mentre se non colpiamo i mattoncini facciamo decrementare un timer che quando raggiunge lo zero causa il rimpicciolimento della racchetta.

Il ritorno di *Arkanoid*

A proposito di quest'ultima, esiste anche la possibilità di far rimbalzare la pallina nella medesima direzione da cui proviene, colpendola col lato corrispondente della racchetta (destro se viene da destra, e viceversa).

Il gioco ha due livelli: il *Beginner*, composto da 8 quadri, e il *Challenge*, che ne ha ben 50.

Inevitabili ormai le varie icone: oltre ai già citati frutti, c'è un magnete per bloccare la palla ad ogi rimbalzo, una sveglia per rallentarla, una sfera per ingrandirla, un dollaro per collezionare punti e una girandola per ottenere vite extra (ogni sei).

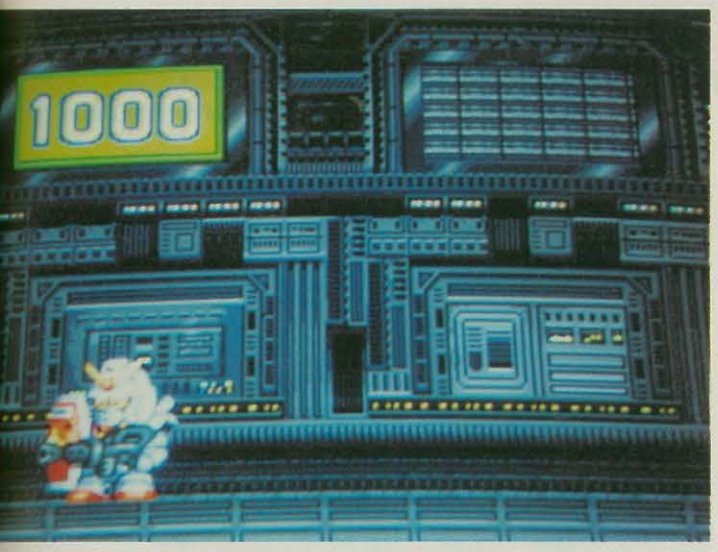


Infine le novità nei quadri: oltre alla diversa disposizione dei mattoncini in generale, ce ne sono alcuni posti sotto alle nostre racchette, per cui bisogna lasciar passare la pallina (rischiooh!) per finire il quadro; altrimenti bisogna sperare nella provvidenziale comparsa della buca "EXIT", ma così facendo si perde il bonus ottenibile col tempo (nascosto) rimasto.

S. D. GUNDAM
(BANPRESTO)

Dato che non sono riuscito a provare *Ultraman*, della medesima casa costruttrice, ho pensato bene di fare un regalino agli ultrafanatici filo-nipponici (ogni riferimento a Fabio è puramente casuale) presentandovi *Super Deformation Gundam*. Come potete ben immaginare questo coin-op è balzato subito in vetta alle classifiche giapponesi (secondo la rivista di settore giapponese *Game Machine*), ma il suo "regno" è durato ben poco - un mese per la precisione - perché... basta giocarlo per capirlo subito: *S.D. Gundam* infatti è di una difficoltà quasi scandalosa!

Il gioco è un classico shoot 'em up a scorrimento orizzontale "ondulato", e già questo fatto implica un primo aggravio di difficoltà, perché rende possibile un gran numero di imboscate;



se a questo si aggiunge che il protagonista del gioco (si può giocare anche in due contemporaneamente, ma ciò non contribuisce molto ad alleviare le nostre pene) è un robot piuttosto tozzo e goffo e che può sparare solo quando è in posizione eretta, mentre quando si accuccia per evitare i proiettili avversari è completamente inerme, potete cominciare ad intuire che la faccenda non è troppo simpatica.

Come se tutto ciò non bastasse, avanzando nel gioco abbiamo la possibilità di raccogliere nuove armi molto più potenti, che però hanno un piccolo difetto: se è vero che raccoglierle si rivela indispensabile per poter eliminare con un sol colpo i nuovi avversari (perché con l'arma precedente impieghiamo invece due anni per abbatterli) è altrettanto vero che quando arriviamo ai soliti "boss" di fine livello scopriamo con grande gioia quanto sarebbe stato meglio non fare "l'acquisto".

In parole povere: se non si prendono le nuove armi è difficile arrivare al boss, ma se si prendono è quasi impossibile passare al livello successivo se non perdendo un omino (per tornare in possesso dello sparo iniziale).

Come in tutti i videogiochi con molti tipi di armi, bisogna quindi conoscere il gioco a memoria per sapere cosa fare (e vai di gettoni per usare il "continue"!); questo è vero anche per utilizzare nella maniera migliore il "doppio salto", tecnica a volte rischiosa, ma produttiva per eliminare "alla fonte " i nemici.

Per finire, la *Banpresto* ha cercato di indorare il "pillolone" mettendoci a disposizione una specie di slot-machine tra un livello e l'altro con cui possiamo vincere punti, energia (sì, per fortuna qui si usa questo concetto, perché se morissimo per ogni colpo ricevuto...) armi o scudi di protezione.

E' proprio lui, il mitico Gundam - ed è dannatamente difficile!

L'ANNUARIO 1992 DI C+VG TI ASPETTA IN EDICOLA

NUMERO SPECIALE 128 PAGINE TUTTE A COLORI

I 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

ARCADE OPERATORS PARADE

Maurizio Miccoli

MONDIAL GAMES

E' questo il nome dell'ultima "creatura" di Alessandro Balestreri, che già dimostrò la sua disponibilità mettendomi a disposizione le novità dell'ultim'ora per recensioni e foto, col marchio "Abel", ai tempi della rivista VideoGiochi News.

C+VG: Caro Sandro, ti ringrazio per l'ennesima volta per la tua collaborazione: spero che il tuo esempio venga ben presto seguito dagli operatori di tutt'Italia (e non solo in occasione delle Fiere!).
Raccontami un po' come è nata la tua avventura nel campo dei videogiochi, o meglio dell'automatico e il perché dell'evoluzione delle tue società.
A.B.: Tutto è nato agli inizi degli anni '70, con un piccolo noleggio di flipper e calcetti: all'epoca non c'erano ancora i video. Poi col passare degli anni ho ingrandito la ditta, ho cominciato a importare direttamente le schede dai produttori, giapponesi o americani. Le varie società sono il frutto di altrettante collaborazioni con tecnici del settore, perché io mi occupo prevalentemente della parte commerciale dell'azienda.
- Attualmente qual è la situazione della Mondial Games?
- La nostra struttura è suddivisa in due parti: quella commerciale si trova qui a Milano, vicino alla Stazione Centrale, mentre la parte operativa, tecnica, è dislocata ad Assago. Tutto ciò comporta alcuni vantaggi, ma forse stanno diventando più gli svantaggi, per cui probabilmente riuniremo tutto in un'unica sede per poter offrire un servizio migliore ai nostri clienti: praticamente noi riceviamo qualche campione di tutte le novità, lo testiamo e solo quando siamo sicuri della sua qualità lo proponiamo per la distribuzione.
- A proposito di sale-test: come mai il bar Pitti (a Milano, in via Ferrante Aporti 12, di cui parlai su VGN 38) ha ridotto il numero dei giochi da 20 a 5?
- Questo è sintomatico di quanto sta avvenendo nel nostro settore: ormai il "video" non "tira" più come prima, ragion per cui i bar che si rinnovano, o cambiano gestione li limitano, se non li eliminano del tutto.
- Quindi stiamo tornando alla situazione degli ultimi anni '70, quando per videogiocare si doveva per forza andare in sala giochi?
- Sì e no. Ormai sono del parere che la sala giochi dedicata solo ai videogiochi abbia fatto il suo tempo: al giorno d'oggi bisogna offrire un prodotto "totale", in maniera tale che i nostri clienti non siano saltuari, essendo stimolati a tornare. Chi va in sala giochi oggi deve trovare oltre ai videogiochi, ai flipper e ai calcetti anche ping-pong, bowling, minigolf e altri divertimenti, ma soprattutto un posto dove poter mangiare e bere decentemente e tranquillamente, seduto e magari con la musica di un laser juke-box in sottofondo.
- Sembra quasi il ritratto del Bowling dei Fiori, a due passi dall'imbocco dell'Autostrada Milano-Genova...
- Sì quella è già una buona situazione, anche se forse il numero dei video è un po' basso rispetto al resto.
- Ma per il futuro che previsioni fai?
- Il futuro è grigio, per non dire nero, almeno se non cambia qualcosa. Ormai il mondo dell'automatico stenta a reggersi sui video,

Alessandro Balestreri (tuta gialla) sul podio: anche nell'off-shore fa sul serio!

In posa sul "mostro".

e l'incremento dei flipper, che tra l'altro sono più costosi, non è sufficiente. Il problema è che troppi noleggiatori sono improvvisati e non hanno adeguato il prezzo della giocata singola, fidando nel mercato delle copie per contenere i prezzi.

- Ha ragione quindi il Sindaut quando invoca l'istituzione di un Albo dei Noleggiatori?

- Io spero che il Sindaut ottenga qualcosa di positivo e soprattutto sia di stimolo alla Sapar, che da troppo tempo sonnecchia: la concorrenza ha sempre fatto bene in tutti i settori. Poi è evidente che avendo una categoria qualificata sarà più semplice arrivare ad ottenere una legge che permetta l'estensione a sale e bar almeno dei giochi con piccole vincite come quelli che si vedono nei Luna Park e che ormai sono già permessi in quasi tutti i paesi del MEC, a cominciare dalla Germania. Esiste anche il rischio che con l'imminente apertura delle frontiere gli operatori stranieri possano fare in Italia ciò che a noi invece è negato per legge.

Il gioco d'azzardo è un problema un po' più complesso, ma potremmo fare tesoro delle esperienze degli altri paesi, dove ormai è permesso e regolamentato già da anni, senza bisogno di arrivare agli estremi degli Stati Uniti: basterebbe limitare sia la giocata che la possibilità di vincita per evitare certi problemi.

- Quindi in un futuro non lontano non sarà più necessario andare fino a Las Vegas per giocare con le slot-machines?

- Penso che questa sia la speranza, non tanto segreta, di tutti gli operatori dell'automatico italiano, altrimenti diventerà sempre più problematico sopravvivere in questo settore.

Be', tanto per Alessandro non ci sono problemi: può sempre ritirarsi e dedicarsi all'off-shore, sua passione di sempre.

Due scorci del Bowling dei Fiori, il cui noleggio è curato dalla Mondial Games; ma ci sono anche biliardi, bowling, ping-pong, ecc., ecc..

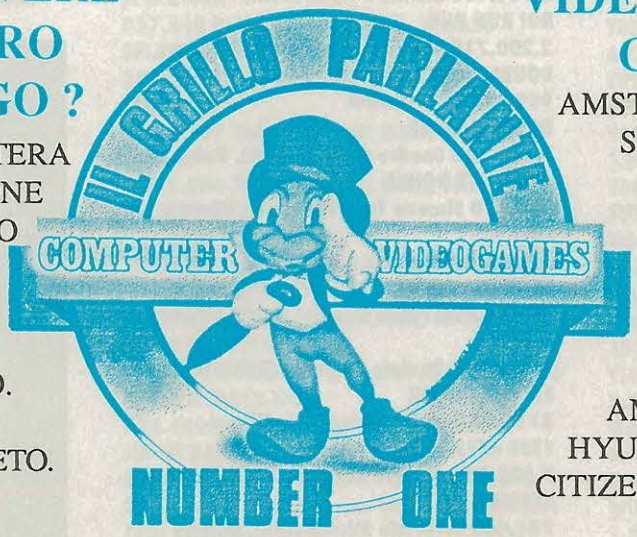
Se venite da Genova, fate una partitina prima di buttarvi in mezzo allo smog.

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

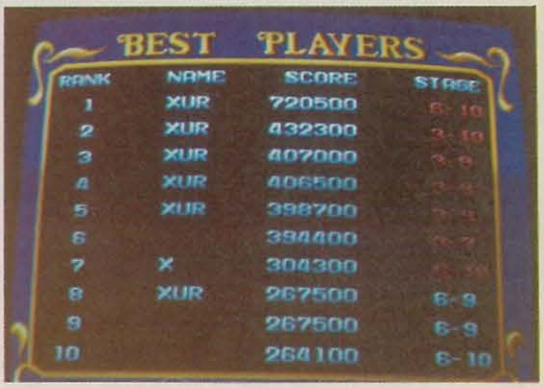
ARCADE

HIGHSCORES

Anche per quanto riguarda la classifica dei record dei coin-op vi sto preparando qualche sorpresina; per il momento gustatevi tutti i record comparsi su C+VG aggiornati ai primi di gennaio: è l'ultima volta che li vedrete comparire in questa maniera.
Vi rammento che se fate un record, potete mandarcelo anche con una semplice cartolina, ma DOVETE scrivere anche i vostri dati completi, compresi l'età e il TELEFONO!
L'indirizzo a cui scrivere è:
SFIDA AGLI INGLESI - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

1941
2.443.600 Luca Dossena (DOX), Milano
1943
3.094.270 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
A.B.COP
72.125.950 Daniele Cavazza (RAX), Vicenza
AIR BUSTER
1.238.450 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
AIRWING CARRIER
2.314.610 Sandro Gallani (XUR), Bologna
ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.150.000 Olav E Matias (OEM), Svezia
ALPHA MISSION II (NEO-GEO)
3.161.900 Sandro Gallani (XUR), Bologna
ALTERED BEAST (1 COIN)
567.900 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ARKANOID
1.056.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
ATAXX
1.446 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BLOCK BLOCK
(BEGINNER)
76.920 Sergio Tellini (ASW), Firenze
BELLS & WHISTLES
1.502.550 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
BIG KARNAK
419.350 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BLOOD BROS
52.076.000 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BOSCONIAN
218.980 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BOXY BOY
33.362.210 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BREAK THRU
404.100 Stefano Gilio (JEK), Bologna
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Stefano Gilio (JEK), Bologna
9.999.990 Aleksander Toth (BB.), Milano
CABAL
3.838.550 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
5.600.760 P Kollas, Grecia
CAPCOM BOWLING
300 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CASTLEVANIA
999.916 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
CAVE MAN NINJA
1.053.000 Marco Gonnelli (ADE), Firenze
CHARIOT
2.398.200 Luca Dossena (DOX), Milano
CHASE HQ
11.591.710 Michele Fin (BIT), Vicenza
CHEQUERED FLAG
538.100 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
COMBAT SCHOOL
387.730 Michele Fin (BIT), Vicenza
COMMANDO
3.150.500 Davide Monza (HAS), Milano
COTTON (1A)
896.970 Marco Mazzocchi (IMM), Milano
CRUSH ROLLER
743.930 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
CYBER LIP (NEO-GEO)
411.600 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
DANGAR
1.108.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
DANGEROUS SEED
2.484.250 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
DEFENDER
989.075 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
DEMON'S WORLD
1.832.500 Daniele D'Aquino (IPB), Roma
1.501.500 Martin Deem (MJD), Portsmouth
DON'T PULL
3.901.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
DO! RUN RUN
2.200.710 Luca Dossena (DOX), Milano
DOUBLE DRAGON
999.990 Gilio+Tellini
DRAGON SABER
1.124.130 Sandro Gallani (XUR), Bologna
DYNAMITE DOUKE
648.870 Simone Trevisani (SLY), Vicenza
EDF
1.500.800 Barbara Piras (EUR), Pavia
ENDURO RACER
45.148.000 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
EXCITING HOUR
811.600 Gabrio Secco (KBL), Milano
EXED EXES
7.480.500 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
EXERION
734.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
EXERIZER
980.500 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
EYES
999.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FINAL FIGHT (1COIN)
2.444.640 Stefano Gilio (JEK), Bologna
FINALIZER
4.258.300 Michele Fin (BIT), Vicenza
FINAL LAP (5 laps)
3' 09" 06 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP (4 laps)
2' 31" 06 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP (3 laps)
1' 54" 20 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP II (4 laps)
ITALY: 2' 18" 43 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
USA: 2' 13" 91 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
JAPAN: 2' 43" 51 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
MONACO: 2' 37" 50 Maurizio Balestreri (M.B), Milano
FINAL LAP II (3 laps)
ITALY: 1' 46" 55 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FIREFOX (PRO)
738.576 Luca Dossena (DOX), Milano
FLYING SHARK
10.050.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
3.295.300 David McCartney, Scozia
GALAXY FORCE
3.929.240 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
2.850.440 Robert Swan (ROB), C+VG
GALS PANIC
2.007.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GAPLUS
2.156.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GHOSTS'N'GOBLINS
3.012.900 Sergio Tellini (ASW), Firenze
GOLFING GREATS
meno 15 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
GRYZOR
1.464.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna

GULF STORM
1.098.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
HAMMERING HARRY
1.482.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
174.600 Colin McWhirther, Irlanda del Nord
HYPER SPORTS
tre pulsanti:
632.000 Secco+Miccoli (KWI), Milano
—Piattello
20.400 Secco+Miccoli (KWI), Milano
HOT CHASE
284.910 Sergio Tellini (ASW), Firenze
283.760 Mario Gomez, Siviglia, Spagna
INSECTOR X
682.600 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
IRON HORSE
643.000 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
KARATE CHAMP 1
999.900 Gabrio Secco (KBL), Milano
KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze
KIKI KAIKAI
7.051.900 Leandro Domenicale (LEO), Padova
KING OF BOXER
5.038.000 Leandro Domenicale (LEO), Padova
KING OF THE MONSTERS (NEO GEO)
653.670 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
LEGEND OF HERO TONMA
632.100 Sergio Tellini (ASW), Firenze
260.070 Firoz Rawat, Manchester
LIGHTING FIGHTERS
661.280 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
MAD PLANETS
212.540 Luca Dossena (DOX), Milano
MARBLE MADNESS
206.490 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
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
MEGAZONE
2.633.670 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
METAFOX
1.808.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
MIDNIGHT WANDERERS
1.143.700 Matteo Boffini (BOF), Pavia
MOONWALKER
304.020 Stefano Gilio (JEK), Bologna
NAM 1975 (NEOGEO)
980.000 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
NEMO
1.173.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
NEW ZEALAND STORY
9.999.990 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
3.500.000 Martin Deem (MJD), Portsmouth
NIBBLER
100.542.610 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
ORDYNE
1.061.470 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
997.360 Michael Campbell, Croydon, Surrey
OUT RUN
63.992.330 Michele Fin (BIT), Vicenza
56.024.110 Peter Amor, Clevedon, Avon
OUT ZONE
9.999.999 (999%) Stefano Gilio (JEK), Bologna
PARODIUS
719.200 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
PENGO
526.170 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
PIPE DREAM
1.329.880 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
POWER SPIKES
129.900 Marco Gonnelli (ADE), Firenze
PREHISTORIC ISLE
1.563.400 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
PSYCHIC 5
9.889.100 Leandro Domenicale (LEO), Padova
PUZZLED (NEO GEO)
720.500 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
RAIDEN (solo fighter)
3.091.670 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
RALLY BIKE
215.860 Michele Fin (BIT), Vicenza
RETURN OF THE JEDI
2.026.540 Gabrio Secco (KBL), Milano
ROMPERS
416.050 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
RYGAR
5.385.460 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
SCION
128.560 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SHADOW DANCER
672.600 Alessandro Volpi (FOX), Chieti
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SKY ADVENTURE
8.196 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
SKY SMASHER
1.132.100 Stefano Gilio (JEK), Bologna
SNOW BROS
4.310.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
SOLOMON'S KEY
99.914.760 Daniele Cavazza (RAX), 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
STINGER
1.926.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
STREET FIGHTER II
(1 COIN - CHUN LI)
1.205.700 Matteo Borgoni (MAT), Venezia
(1 COIN - HONDA)
1.180.700 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER BASKETBALL
9.999.990 Maurizio Signorini (MAU), Firenze
SUPER BURGER TIME
728.400 Barbara Piras (EUR), Pavia
SUPER HANG-ON
BEG: 43.314.150 Michele Fin (BIT),Vicenza
29.874.670 Martin Deem (MJD), Portsmouth
JUN: 55.826.160 BIT
38.911.000 MJD
SEN: 76.319.550 BIT
51.000.000 MJD
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
4.973 Pasene R Faifua, Nuova Zelanda
SUPERPANG
- TOUR MODE
7.819.460 Paolo Bandini (AGO), Firenze
- PANIC MODE
1.339.850 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SUPER QIX
1.962.260 Sergio Tellini (ASW), Firenze
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (1 COIN)
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze
6.938 Sean Brewer, Hampshire
TETRIS (1 COIN)
3.114.409 (200 Round) Stefano Gilio (JEK), Bologna
186.320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
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
TROJAN
738.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
15.180.300 Kevin Cook (KAC), Croydon
TURBO FORCE
633.300 Gianluca Sulpizio (BIG), Pavia
TUTANKHAM
563.500 Luca Dossena (DOX), Milano
VAN DYKE
1.648.400 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
VAN VAN CAR
377.750 Luca Dossena (DOX), Milano
VIDEO HUSTLER
31.889.240 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
VIGILANTE
133.940 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
102.420 Michael Azzopardi (MIK), London
VIMANA
3.744.020 Gilio+Gallani (J&X), Bologna
WARDNER
9.999.990 Gilio+Cavazza
9.999.990 Michael Campbell, Croydon
WONDER BOY
1.821.330 Sergio Tellini (ASW), Firenze
WORLD TENNIS
106.000 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
XEVIOUS
2.309.400 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

PINBALL

BONUS

L'anno appena iniziato si preannuncia ricco di novità spettacolari. Ritorna, da parte delle grandi ditte produttrici di flipper, la voglia di investire nelle ricerche di nuovi effetti speciali inutili dal punto di vista strettamente legato al gioco ma affascinanti da vedere. D'altro canto, il nuovo display a matrice di punti permette incredibili effetti visivi, e addirittura può essere usato come surrogato di un monitor televisivo per permettere di giocare "piccoli" videogiochi: è il caso del flipper *Terminator II*, dove a un certo punto, spostando un mirino per sparare, bisogna impedire di essere colpiti da un gruppo di Terminator. Vedremo su queste pagine quali novità ci attendono!

Federico "Wiz" Croci

A CARNEVALE OGNI FLIPPER VALE!

E' vero, manca poco a carnevale, ma ciò non mi autorizza a scherzare più di tanto sull'argomento flipper. Quindi vi assicuro che sono vere le seguenti notizie:

1) La Bally ha dovuto rimettere in produzione il suo *Harley Davidson* (CVG n.9); da quando è stato inserito nel catalogo ufficiale Harley di accessori, è diventato di colpo richiestissimo dai motociclisti più appassionati.

2) Il nuovo flipper della Data East è *Hook,* ispirato al recente film su Peter Pan e soci.

3) Per quanto riguarda la Williams, l'ultima novità è *Hurricane* (Uragano). Malgrado il nome, non fa parte della serie ispirata a terremoti (*Earthshaker*) e trombe d'aria (*Whirlwind*), bensì continua quella dei giochi ispirati al luna-park (*Comet, Cyclone, Funhouse*). Non sarà tuttavia disponibile prima dell'inizio di questo mese, dato il grande successo del *Terminator 2*, che continua a rimanere in produzione!

4) Sempre dalla Williams, aspettatevi presto il flipper ispirato al nuovo film sulla *Famiglia Addams;* intanto, avete già visto il video "Addams Groove" di M.C. Hammer?

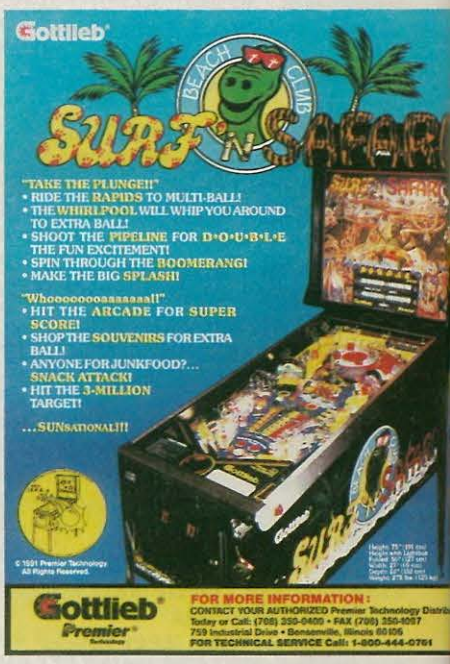
5) *Star Trek* della Data East esce in ritardo a causa della morte del creatore della serie televisiva, avvenuta nel '91. Infatti, è stato deciso di aggiungere un nuovo messaggio che ricordi la figura di Gene Roddenberry fra quelli che scorrono nel display, e la produzione dell'intero gioco è entrata in ritardo. Spettacolare la realizzazione dell'effetto teletrasporto ("Beam me up, Scotty!) nella testata del flipper, resa possibile con un particolare (e costoso) metodo di serigrafia.

SURF 'N' SAFARI

Premier, 1991

Ispirato a un qualche parco acquatico estivo posizionato in chissà quale località esotica, a giudicare dagli animali che lo frequentano (alligatori con gli occhiali da sole, ippopotami, giraffe e pappagalli) questo *Surf 'n' Safari* sarà senza dubbio uno dei favoriti della prossima estate nelle sale giochi delle località di villeggiatura. Ci sono tutte le attrazioni basate sui giochi con l'acqua, tipo le rapide, ecc. Ultimamente, nei flipper Premier (e non solo) si tenta di inserire qualcosa - di solito un personaggio particolare, che possa diventare un favorito e identificare così l'intero flipper. E' il caso di Zom B. McCoffin di *Class of 1812* , Capt. B. Zarr di *Party Zone* (Bally) o di *Rudy* di Funhouse (Williams). Difatti, anche qui compare per la prima volta **Rodney the Alligator** che, se colpito nel punto giusto, si illumina per il solletico!

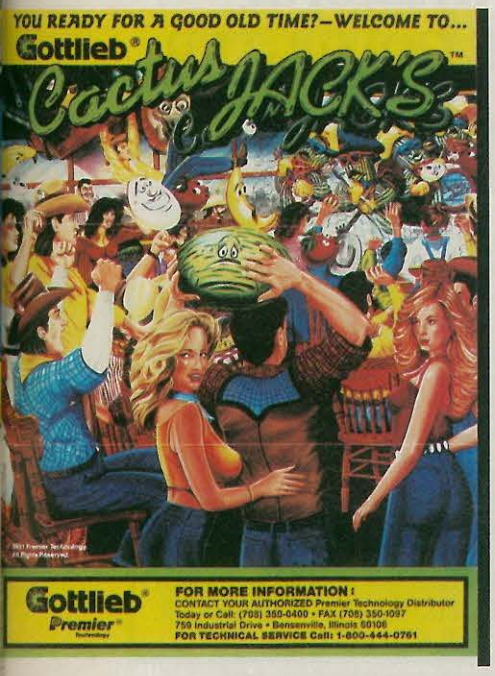
Il gioco: grazie ai display a nove cifre (e la Premier è rimasta l'unica a usarli, dopo che tutti si sono convertiti a quelli a matrice di punti), sono possibili punteggi nell'ordine delle centinaia di milioni. Il depliant dice: "scendete le rapide per il Multi-Ball" parlando di altre caratteristiche degne di una piscina. Completando la scirtta D-O-U-B-L-E, visibile proprio sopra i display, tutti (o quasi) i punteggi del piano di gioco verranno raddoppiati. Da visitare per alti punteggi e palline extra: la sala giochi (arcade), il negozio di souvenirs e il fast food. Non mancano una prova di abilità da effettuare con il lancio della pallina e le classiche bellezze al bagno da ammirare nella testata.



CACTUS JACK

Premier, 1991

Dalla Premier un divertente flipper per gli appassionati della musica country. Ricordate la scena del film *Blues Brothers* in cui la banda suona appunto in un locale country e si chiede perché ci sia una rete da pollaio tra il palco e il pubblico, scoprendolo non appena iniziato a suonare? Qui lo scopo del gioco è lanciare le verdure più varie verso una band country di tre elementi, i **Cactus Jack's**, appunto. La banda - tre pupazzi a forma di cactus con tanto di occhiali scuri, cappelloni e fazzolettoni - si agita in modo esilarante durante il gioco.



Per iniziare il multiball e cominciare così il lancio degli ortaggi occorre bloccare una pallina in una buca situata in alto, facilmente raggiungibile con il lancio iniziale. A questo punto Jack, uno dei tre pupazzi, annuncia "Ein, und zwei, und drei, it's polka time!". Colpendo alcuni bersagli si lancia il tipo di verdura selezionato tra quelli disponibili verso la banda. L'uovo vale 100.000 punti, fino al cocomero che ne vale 500.000.

Salendo per cinque volte la rampa senza colpire nient'altro nel frattempo si ottiene il **Jackpot**. Entrando invece nella buca sulla destra della parte bassa del piano si otterrà qualcosa a caso, da un semplice punteggio a un Multiball, all'accensione del Jackpot, ecc. Un flipper facile quanto divertente, soprattutto per gli effetti sonori e i commenti (incomprensibili) dei tre pupazzi parlanti!

BONUS

BEAT TIME

Williams, 1967

"Sono usciti flipper sui Kiss, Elton John, i Rolling Stones, ecc. Possibile che nessuno abbia mai fatto un flipper sui Beatles?".

Così scrive Fabia Dattilo da Bolzano. Non posso rimanere indifferente alla prima richiesta femminile che proviene alla mia rubrica! Ebbene sì, esiste un flipper anche sui Beatles. A dire il vero, negli anni '50 e '60 nonostante la presenza di famosi divi del rock come Elvis Preasley e Billy Haley, nessuno sembrava interessato a realizzare giochi collegati a nomi famosi, come invece diventa moda a partire dal 1975 con il flipper *Wizard* della Bally, dedicato al film *Tommy* di e con gli **Who**. Solo nel 1967 la Williams uscì con un flipper chiamato **Beat Time**.

Si tratta di una macchina per due giocatori; nella testata è raffigurata una band di quattro elementi assalita da alcune fans mentre canta una canzone il cui motivo principale è "Yayayayayayaya..."; il loro nome è scritto sulla batteria - **The Bootles**. Chiarissimo il riferimento ai Beatles.

Sotto lo spazio dedicato al punteggio del secondo giocatore, è visibile, scritta al contrario, la frase "*Luv DINGO*", un saluto a Ringo Starr. E' possibile anche notare che effettivamente i quattro personaggi sono similissimi ai quattro famosi ragazzi di Liverpool. Il richiamo ai Beatles è ovvio, anche se non talmente palese da richiedere costose autorizzazioni e concessioni. Il gioco del flipper in quegli anni non godeva di un'ottima fama, e forse i permessi per utilizzare i marchi e le immagini dei Beatles non sarebbero stati facili a ottenersi. Il flipper non è un granché, ma certamente si tratta di un oggetto molto ricercato dai fan degli "scarafaggi" inglesi. Anche se in quegli anni non era ancora possibile digitalizzare *Eleanor Rigby* da suonare in sottofondo.

ESCLUSIVO !!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO DA

B.C.S.

VENDITA
E IMPORTAZIONE
DIRETTA COMPUTER

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

SETTORE COMMODORE

A500 V.2.0 COMMODORE	£. 720000
A500 V.2.0,1084S COLORE	£.1190000
A500 V.2.0,1230,1084S	£.1500000
A2000 NUOVA VERSIONE	£.1250000
A2000 CON 1084S COLORE	£.1700000
A3000	£.TEL.....
DRIVE ESTERNO A500 PAS.+DISC.	£.145000
DRIVE INTERNO A2000	£.139000
DRIVE ESTERNO A500/A2000 360KB	£.245000
STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.350000
STAMPANTE LC200 STAR COLORE 9AGHI	£.480000
STAMPANTE LC24-200 STAR COL. 24 AGHI	£.790000
MONITOR COLORE 1084S COMMODORE	L.450000

ESPANSIONI DI MEMORIA

ESPANSIONE DA 512KB PER A500	L. 59000
ESPANSIONE DA 1MB PER A500PLUS	L.140000
ESPANSIONE DA 512KB CLOCK A500	L. 69000
ESPANSIONE DA 1,5MB PER A500	L.190000
ESPANSIONE DA 2,8MB SUPRA A500	L.330000
ESPANSIONE DA 2,8MB A2000	L.390000
VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	L.480000
VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	L.420000
AMIGA ACTION REPLAY III A500/A1000	L.150000
AMIGA ACTION REPLAY III A2000	L.170000
MINIGENLOCK A500	L.490000

ANTIVIRUS,PENNE OTTICHE,SCANNER,EMULATOR C64,SOUNDMASTER, TELEVIDEO,SYNCRO SUPER,E TANTI ALTRI ACCESSORI ....

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI E ACCESSORI

AT286/16 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1300000
AT386/25 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2000000
AT386/33 1MB,HD40MB,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2200000
AT486/125 1MB,HD125,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.3500000

SOUND BLASTER V.2.0	L. 280000
MODEM 2400 MNP5	L. 350000
GENISCAN GS4500	L. 280000
ION STILL RC.260	L.1400000
TAVOLETTA GRAFICA	L. 550000

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE

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

CDTV COMMODORE L.1190.000
CON ENCICLOPEDIA SU COMPACT
IN OMAGGIO.

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DELL'IVA

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

B.C.S.B.C.S.B.C.S.

SETTORE SOFTWARE E CONSOLE

SEGA MEGA DRIVE	L. 288.000
ATARI LINX	L. 230.000
PC ENGINE	L. 790.000
GAME BOY	L. 148.000
NINTENDO	L. 488.000
SEGA GAME GEAR	L. 259.000
SNK NEO GEO	L. 690.000

SEGA MEGA DRIVE

TURRICAN
MIKE DITKA
OUT RUN M.D.
DICK TRACY
CENTURION
POPULOUS
PACMANIA

AMIGA

WWF WRESTLING
WIN COMMANDRE
UTOPIA
TURTLES 2
THE SIMPSON
LAST BATTLE
ROBOCOP 3
CLICK CLAK

PC IBM & COMPATIBILI

F117-A NIGHTHAWK
F16 FALCON 3
PRO TENNIS 2
PENTHOUSE J.(VM 18)
WING COMMANDER 2
POPULOUS 2
PREDATOR 3

MASTER SYSTEM

BACK TO FUTURE II
PACMANIA
SPEEDBALL
R-TYPE M.S.
GOLDEN AXE
AFTER BURNER M.S.
WANDER BOY M.S.
TENNIS ACE
SHINOBI
GHOULS'N GHOST
XENON II

PULTROPPO LO SPAZIO NON E' SUFFICIENTE PER ELENCARE TUTTI I GIOCHI E I PROGRAMMI GESTIONALI,RICHIEDETE IL CATALOGO GRATIS

ARRIVI SETTIMANALI
E SPEDIZIONI PER POSTA IN
CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

BUONO D'ORDINE PER CATALOGO GRATIS HARDWARE E SOFTWARE

COGNOME E NOME _____

INDIRIZZO E N.CIVICO _____

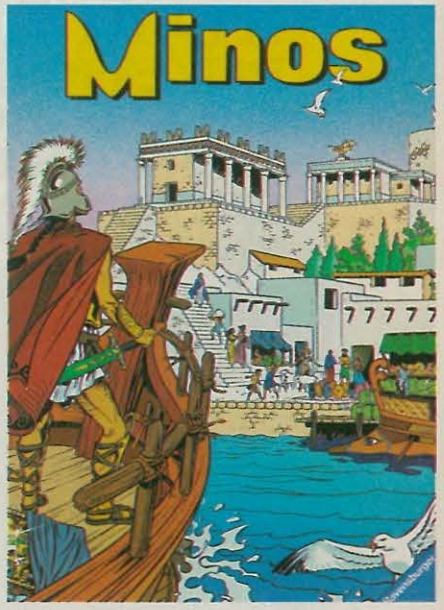
CAP,CITTA' E PROVINCIA _____

JACKSON NNZN

PREFISSO CON NUM.TEL. _____

ANDREA "NUTELLA" FATTORI

ALLA CONQUISTA DEL MEDITERRANEO



Provate per un attimo ad immaginare di essere tornati indietro nel tempo, fino all'epoca del grande re *Minos,* figlio di *Zeus e Europa*, quando il bacino del *Mediterraneo* era ancora tutto da scoprire e iniziavano a fiorire le prime colonie; in fondo cosa sono 4000 anni per chi ha un poco di fantasia?Proprio questo è lo spirito di *Minos*, il nuovo prodotto della *Ravensburger*, che vi mette nei panni di intrepidi condottieri in un'avvincente lotta per la conquista di queste ricchissime terre. Il piano di gioco è costituito da una cartina raffigurante la zona del *Mediterraneo*, su cui sono indicati ventisette punti adatti alla costruzione di nuove città. Obbiettivo del gioco è quello di aumentare il proprio potere occupando il maggior numero possibile di terre costruendovi sopra. All'inizio della partita ciascun giocatore ha a sua disposizione un certo numero di monete e una nave che viene collocata in un'apposita casella al centro del grande mare. Il primo a giocare è il più vecchio, secondo quella che sembra essere la nuova moda dei giochi da tavolo, il quale deve tirare sei dadi alquanto particolari: infatti, al posto dei caratteristici numeri, si trovano sei diversi simboli, ciascuno dei quali permette al giocatore di compiere una determinata azione. In particolare il *Gabbiano* rende possibile effettuare spostamenti per un totale di cinque caselle, da distribuirsi tra tutte le proprie navi e armate, il che non è difficile all'inizio, dato che si ha in dotazione una sola nave, la *Bilancia* frutta un certo numero di monete, che dipende dal proprio reddito (non quello reale), la *Freccia* corrisponde a un *anello di combattimento*, l'*Edificio* permette di creare costruzioni per il valore di un punto, il *Jolly* sostituisce uno qualunque dei precedenti simboli e, infine, la *Stella* raddoppia il valore di uno degli altri dadi. A rendere il tutto più divertente c'è la possibilità di ritirare per due volte una parte dei dadi per ottenere un risultato migliore.Immagino che a questo punto molti dei termini che ho usato per spiegare il valore dei dadi vi siano oscuri; vediamo di cosa si tratta. Innanzitutto la cartina del *Mediterraneo* è stata divisa in settori per quanto riguarda il mare e contrassegnata da pallini rossi sulla terra ferma. Una nave che ha la possibilità di effettuare dieci spostamenti potrà muoversi attraverso dieci o meno caselle adiacenti a sua scelta, purché non attraversi una zona già occupata da altre navi. Allo stesso modo un'armata può avanzare di tanti pallini rossi quanto è il punteggio di movimento ottenuto dal tiro dei dadi. Una volta giunti nei pressi di un terreno edificabile, contraddistinto da una mezza luna di colore giallo, si può dare inizio alla costruzione degli edifici. Su ciascun territorio è possibile posizionare un massimo di quattro costruzioni, di cui l'ultima deve essere per forza una fortificazione. Il prezzo di ciascuna di queste varia a seconda di quante ce ne sono già presenti: la prima costruzione costa, ad esempio, 1 punto di costruzione (un dado con il simbolo dell'Edificio) e 5 *Sicli*, la terza 3 punti e 18 *Sicli*. Inoltre, quando un giocatore colloca la prima casa su di un terreno, riceve gratuitamente un'armata da posizionarvi a protezione. Gli edifici che possono venire costruiti sono di quattro tipi: edificio portuale, abitazione, emporio e fortificazione. Questi, oltre a dare diversi vantaggi, aumentano il reddito del giocatore e, di conseguenza, il suo potere.A ogni turno è inoltre possibile comprare navi e armate da posizionare sulle proprie colonie al prezzo di 5 *Sicli* l'una, con l'unica condizione che una nave deve essere inizialmente posta in una città di proprietà del giocatore in cui siano presenti almeno due edifici portuali, mentre per posizionare un'armata sono necessarie almeno due abitazioni.Quello che può sembrare strano di questo prodotto è il fatto che la *Ravensburger* abbia creato un gioco di guerra, cosa totalmente contraria ai suoi principi. In realtà il fattore bellico è alquanto limitato e viene vissuto in un'atmosfera totalmente priva di spargimenti di sangue. Quando due navi o due armate nemiche entrano in contatto ha inizio il combattimento: l'aggressore tira i soliti dadi, con la differenza che la freccia acquista il significato di un +3, il Jolly +2, la Stella +1 e gli altri zero e ne fa la somma. Nel caso non fosse soddisfatto del punteggio ottenuto può utilizzare un

Anello di Combattimento per ritirare i dadi nella speranza di ottenere punteggi migliori. Fanno eccezione a questa regola i dadi raffiguranti le Bilancie che, oltre ad avere un valore di zero, non possono essere ritirati. Una volta che l'aggressore accetta il punteggio ottenuto o finisce i propri *Anelli di Combattimento*, il difensore ripete la stessa procedura e i punteggi così ottenuti vengono confrontati. In caso di parità avrà la meglio il difensore. Per conquistare una località su cui sono situati degli edifici è necessario distruggere tutte le navi e le armate che vi sono presenti e collocarvi le proprie.Decisamente *Minos* è un ottimo prodotto che rispecchia gli altissimi standard della *Ravensburger*; il gioco è semplice ma molto coinvolgente, l'influenza della fortuna è ridotta al minimo e il materiale di gioco è molto curato e solido. Gli unici due appunti che si possono fare sono riguardo la grafica della confezione che è, come al solito, molto povera e il manuale di istruzioni che risulta essere stranamente incompleto e impreciso. In definitiva, vale la pena di sacrificare qualche serata a *Risiko* per provarlo.

NIPPO MODELLISMO

Siete appassionati di modellini giapponesi e vi sono avanzati un po dei soldi che vi ha dato la zia per Natale? In tal caso provate a fare un salto da *Avalon, via Paisiello 4, Milano;* troverete, oltre a un vastissimo assortimento di Giochi di Ruolo, tutti i *Gundam* dei vostri sogni e, forse, qualcuno di più.

NOVITA'

Proprio in questi giorni si è conclusa a Milano la grande *Fiera del Giocattolo*, durante la quale sono stati presentati un infinità di nuovi e interessanti prodotti; purtroppo, per ovvie ragioni di tempo, non mi è stato possibile parlarne per esteso in questo numero e dovrete accontentarvi delle poche notizie che sono riuscito a estorcere prima della fiera. Per quanto riguarda la *E. Elle*, la casa che detiene il monopolio assoluto dei libri gioco in Italia, sono già disponibili il numero 3 della collana *Ninja, Usurpatore* e il 6 di *Sherlock Holmes, Un Duello di Altri Tempi.* Per Febbraio è invece prevista l'uscita del numero 10 del libro gioco di *Dungeons & Dragons*, il 3 di *Blood Sword* e l'attesissima nuova avventura dell'intramontabile, inaferrabile, inossidabile *Lupo Solitario.*

Altre interessanti notizie giungono dalla *Stratelibri* di Milano; dovrebbe arrivare proprio in questo periodo la traduzione del modulo della *Mayfair*, compatibile con tutti i Giochi di Ruolo *Fantasy*, dedicato ai terribili *Draghi* e ai loro cavalieri.
Quello che ancora non è sicuro è se si tratterà di un volume unico o se verrà diviso in due parti secondo lo stile della *Stratelibri*. Dovrebbe inoltre essere già disponibile il secondo numero dell'*Eco di Arkham*, il giornale dedicato ai giocatori del *Richiamo di Cthulhu* su cui si trovano un mucchio di spunti per avvincenti partite.
Per concludere è prevista l'uscita di *Cyberpunk* in italiano.
Le notizie per questo mese sono, purtroppo, terminate, ma non perdete il prossimo numero in cui troverete un completo resoconto sulla grande *Fiera del Giocattolo.*
A presto.

DREAMLAND, FANTASY MAIL

A dire la verità non credevo proprio che sarei riuscito a iniziare questa nuova rubrica così presto, sia perché un giornale richiede un certo tempo per essere preparato, sia per la nota celerità del nostro servizio postale, ma evidentemente sono stato troppo pessimista. A innaugurare *Dreamland* è una lettera di Stefano Marcoz da Aosta, il quale sarà ben felice di sapere che la sua rapidità gli ha fruttato un abbonamento gratuito alla nostra rivista.

Caro Andrea
Recentemente ho sentito parlare di "Giochi di Ruolo postali"; di cosa si tratta?
Stefano

Innanzitutto la pratica dei Giochi di Ruolo via posta *(Play-by-Mail)* è molto diffusa in Inghilterra, dove questo genere di attività ludica conta un numero di appassionati enormemente più grande che in Italia.
Si tratta comunque di vere e proprie partite che vengono svolte tra più persone coordinate da un organizzazione centrale.
In generale, però, si tratta di giochi di strategia per i quali le lunghe attese non sono assolutamente dannose -un turno dura dalle due alle tre settimane- e i Giochi di Ruolo tendono inevitabilmente a trasformarsi in niente di più che librigioco.
Per quanto riguarda l'Italia, non posso purtroppo aiutarti poiché non mi è ancora giunta notizia di Club ufficiali di *Play-by-Mail* nel nostro paese. In ogni caso, ricordati che il vero Gioco di Ruolo è quello che ti permette di parlare direttamente con il *Master* e con gli altri giocatori, in modo da poter realmente interpretare il tuo personaggio.

SUL PROSSIMO NUMERO:

TERMINATOR -
IL MASSACRO CONTINUA, QUESTA VOLTA SU NES, MEGADRIVE E MASTER SYSTEM!

LINK TORNA SUGLI SCHERMI CON
ZELDA III - A LINK TO THE PAST
SU SUPER FAMICOM!

EYE OF THE BEHOLDER II - THE LEGEND OF DARKMOON
TUTTO SULL'ULTIMO PRODOTTO DELLA SSI

THE GAMES - WINTER CHALLENGE
NEMMENO TOMBA STUPISCE IN QUESTO MODO!

CONQUEST OF THE LONGBOW
L'ULTIMA, GRANDE AVVENTURA DELLA SIERRA - E NON E' NEMMENO UN SEGUITO!

IL RESOCONTO COMPLETO DEL
SALONE DEL GIOCATTOLO DI MILANO

E INOLTRE...
LA SOLUZIONE COMPLETA DI
MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE!!!

TRA TRENTA GIORNI IN EDICOLA.

Wolfchild
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
Non si rilasciano fatture.
La presente ricevuta costituisce già
giustificativo contabile.
AVVERTENZE
Per eseguire il versamento, il versante deve com
le sue parti, a macchina o a mano, purché con inc
o nero-bluastro, il presente bollettino. NON SON
BOLLETTINI RECANTI CANCELLATURE, AB
CORREZIONI.
La ricevuta non è valida se non porta i bolli
di accettazione impressi dall'Ufficio postale acce
cevuta del versamento in Conto Corrente Postale
in cui tale sistema di pagamento è ammesso, ha
ratorio per la somma pagata con effetto dalla
versamento è stato eseguito.
Qualora l'utente sia titolare di un conto corren
intestato al proprio nome può utilizzare il present
come POSTAGIRO, indicando negli appositi spa
del proprio c/c, apponendo la firma di traenza (c
sere conforme a quella depositata) ed inviandolo
CCSB in busta mod. Ch.42-c. AUT.
Il postagiro ha valore liberatorio per la somma
effetto dalla data di addebito al conto traente.
Autorizzazione C.C.S.B. di Milano n. 2967, del

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Original Nintendo Seal of Quality

IL CALCIO SI CHIAMA KICK OFF.
La stupefacente giocabilità e il sorprendente realismo lo hanno fatto diventare l'incontrastato campione di tutti i tempi, il preferito da milioni di giocatori in tutto il mondo.
Scendi in campo, tira il calcio d'inizio e vivi in prima persona tutta l'emozione di una vera partita di calcio.

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

ANCO

TOYS® LEADER

NINTENDO® THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
"TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

CADARIO

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