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

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

L. 5.000 (Frs.7.5)
N.14 MARZO 1992

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

TUTTE LE NOVITA' DEL SALONE DEL GIOCATTOLO!!!

ZELDA III
L'ULTIMA PUNTATA DELLA FAMOSA SERIE!!!

SUPER TETRIS
IL SEGUITO DEL GIOCO PIU' FAMOSO DEL MONDO!!!

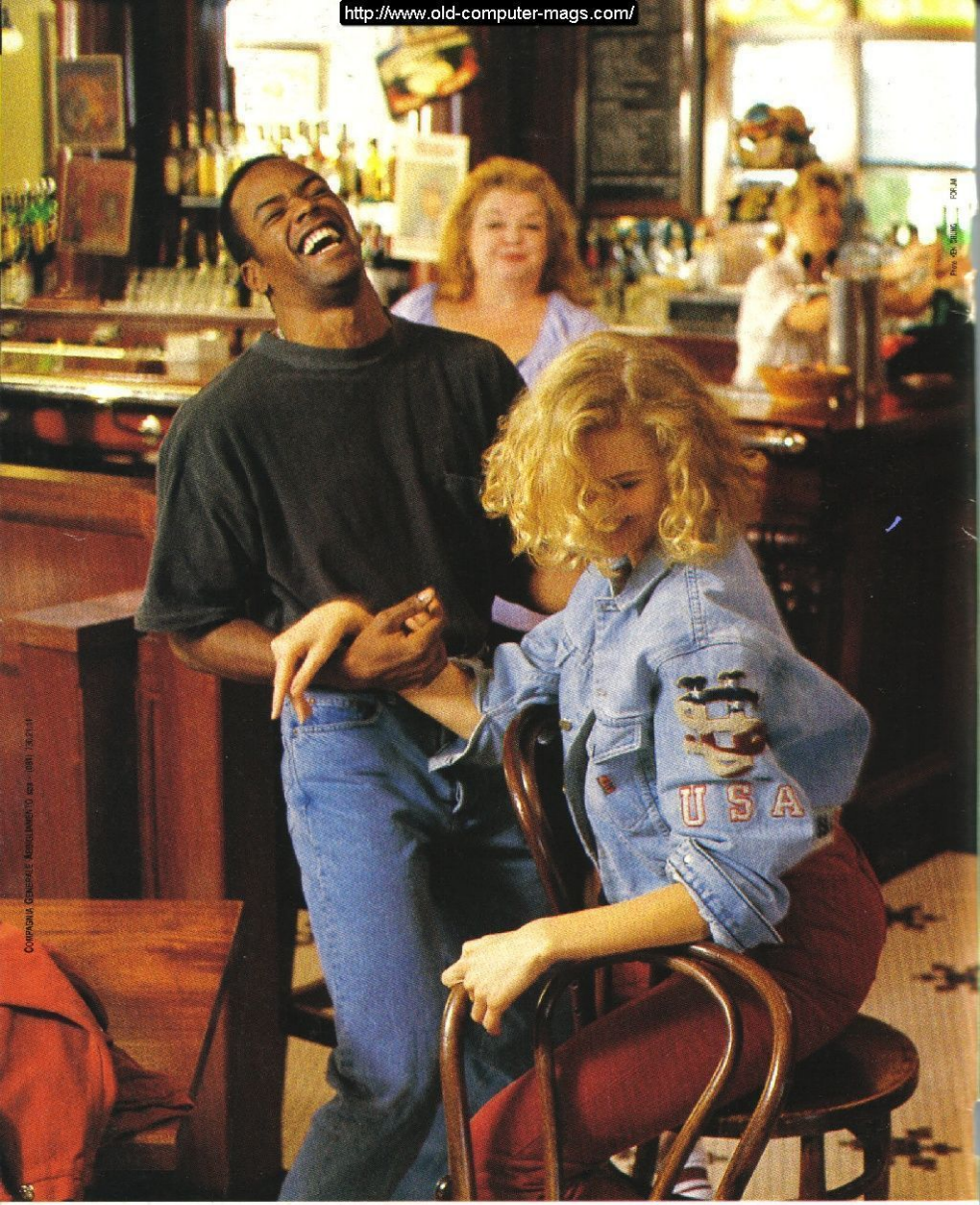
WINTER CHALLENGE
COME TOMBA SUL PC!!!

STAR TREK
DOVE NESSUN FLIPPER E' MAI

GRUPPO EDITORIALE

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

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



UNIFORM

In vendita negli Uniform Store e nelle migliori jeanserie

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

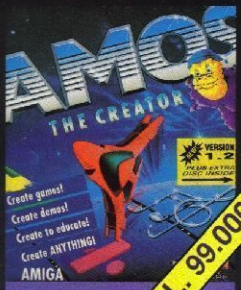
http://www.old-computer-mags.com/

Il **video-game** che hai sempre sognato... Il programma **educativo** adatto alle tue esigenze...
Il **database** grafico per il tuo lavoro... Il **demo** che stupisce i tuoi amici...
La **titolazione** per le tue videocassette...

SCATENA LA TUA IMMAGINAZIONE!

Tutto questo, e molto altro, da oggi potrai realizzarlo **tu stesso**!

AMOS

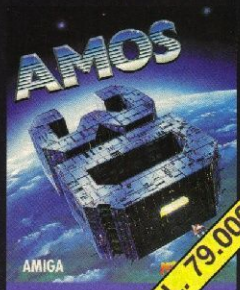


L. 99.000

AMOS - The Creator:
Amos Basic è un sofisticato linguaggio di sviluppo che comprende più di **500 comandi**, che consentono di sfruttare il tuo Amiga al massimo delle sue possibilità.

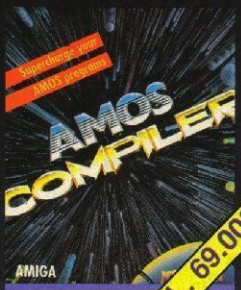
•Puoi creare ed animare sprites e bobs ad una **velocità incredibile**.
•Puoi aprire fino ad **8 schermi** contemporaneamente, ciascuno con una propria palette di colori ed una propria risoluzione (comprese le modalità **HAM** ed **Half-Brite**).
•Puoi realizzare **scrolling parallattici multi-strato** (per degli shoot-em up incredibili!)
•Puoi utilizzare le **musiche** che preferisci, nei formati Sonix, Sound Tracker, GMC, e riprodurre **suoni digitalizzati** nel formato IFF.

Se hai un **AMIGA**, devi avere **AMOS**!



L. 79.000

AMOS 3D:
Esplora l'affascinante mondo della **"Realtà Virtuale"**!
Ora puoi ricreare gli incredibili **effetti 3D** che hai visto in giochi come Elite, StarGlider II, e Xiphos.
Puoi aggiungere la tridimensionalità ai tuoi **grafici** e alle tue **presentazioni**.
Con l'**Object Modeller** incluso nella confezione puoi creare complessi oggetti a 3 dimensioni, modificarli, schiacciarli o allungarli a piacimento.
AMOS 3D aggiunge **30 nuovi comandi AMOS** che ti permettono di manipolare gli oggetti e le superfici.
Puoi realizzare animazioni velocissime (da 16 a 25 frames al secondo) gestendo fino a **20 oggetti** presenti contemporaneamente sullo schermo!



L. 69.000

AMOS COMPILER:
Finalmente puoi **aumentare la velocità** dei tuoi programmi AMOS: alcuni comandi verranno eseguiti addirittura **5 volte più rapidamente**!
In aggiunta uno speciale compattatore consente di ridurre la lunghezza dei tuoi programmi addirittura dell'**80%** (una compressione del 60% è la media), consentendoti di risparmiare spazio su disco e di ridurre i tempi di caricamento.
Il pacchetto comprende l'**AMOS Assembler**, un nuovo modulo molto potente che ti permette di incorporare i comandi dell'assembly 68000 nei tuoi programmi AMOS.
Se sei rimasto colpito da **AMOS**, sarai impressionato da **AMOS Compiler**!

MANDARIN SOFTWARE

Distribuito in esclusiva da
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812

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

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

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

2020 SUPER BASEBALL - NEOGEO	54-55	LEGEND OF ZELDA 3 - SUPER FAMICOM	74
AIR/SEA SUPREMACY - C64	106	METROID 2 - GAMEBOY	86
ALIEN STORM - MASTER SYSTEM	62	MOONSTONE - AMIGA	30
BEAST WARRIORS - MEGADRIVE	77	NEW ZEALAND STORY - NES	56
BERLIN WALL - GAMEGEAR	86	PSYBORG - AMIGA	36
BONANZA BROS - AMIGA	47	Q*BERT - GAMEBOY	86
CATALYPSE - C64	28	ROBOCOD - MEGADRIVE	66
DYNABLASTER - AMIGA	46	SAGAIA - GAMEBOY	86
ELVIRA - THE ARCADE GAME - C64	106	SALAMANDER - PC ENGINE	64
EYE OF THE BEHOLDER 2 - PC	26-27	SIM ANT - MAC&PC	31
FANTASTIC VOYAGE - AMIGA	33	SPEEDBALL 2 - MEGADRIVE	68-69
FIGHTING MASTERS - MEGADRIVE	72	SUPER SPACE INVADERS - C64	106
GRADIUS - PC ENGINE	52-53	SUPER TETRIS - PC	38
HEAVYWEIGHT CHAMP - GAMEGEAR	86	THE GAMES: WINTER CHALLENGE - PC	41
HUDSON HAWK - C64	106	THE SIMPSONS: BART VS THE SPACE MUTANTS - C64	106
INDY HEAT - AMIGA	40	THUNDERSPIRITS - SUPER FAMICOM	73
JOE & MAC - SUPER FAMICOM	61	TMNT 2 - GAMEBOY	86
JOHN MADDEN FOOTBALL - AMIGA	37	TOP BANANA - AMIGA	44
KICK OFF - NES	76	WOLFCHILD - AMIGA	34
		WORLD BEACH VOLLEY - GAMEBOY	86

PREVIEW 8
Le novità in arrivo da tutto il mondo che verranno recensite quanto prima.

NEWS 22
Gli ultimi aggiornamenti sul gioco di *Nathan Never*, su *Lotus* per il Super Famicom e - soprattutto - sul nuovo computer della Atari!

I DISCHETTI... 26
Qui cominciano le recensioni dei giochi più interessanti del mese per tutti i computer. Occhio a *Super Tetris*!!!

... LE CLASSIFICHE... 48
A grande richiesta, tornano sporadicamente i dati di vendita di tutti i formati provenienti dall'Inghilterra!

MARZO 1992 N° 14

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

REDAZIONE
Simone Crosignani, Marco Auletta
Paolo Cardillo, Andrea Fadini

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

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

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Pilato

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6946218

MARKETING E PROMOTION
Filippo Canavese Tel. 6948240

SEDE LEGALE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/365

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

UFFICIO ABBONAMENTI
via Amendola 45 - 20097 Padernо Dugnano (MI)
Fax (02) 9904338 - Tel. (02) 9904119-127-1133
(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. 39.500
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
Fotigraph - Monza (MI)

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

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre anche le seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione Oggi, Bit, Elettronica Oggi, EO News Settimanale, Fare Elettronica, Informatica Oggi e Unix, Informatica Oggi Settimanale, Lan e Telecomunicazioni, Laser, Light Design & Tecnology, Meccanica Oggi, PE Floppy, Pc Magazine, Prodottronica, Rivista PSN, Strumenti Musicali, Walt.

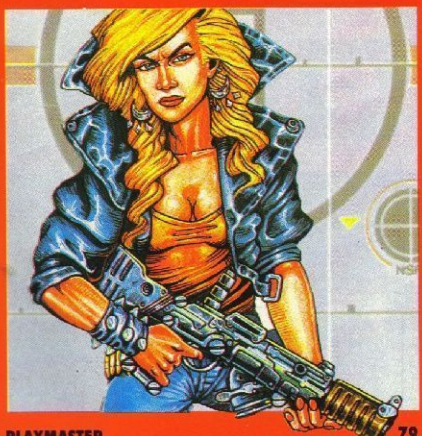
Tiratura attestata ai sensi dell'art. 2 del D.L. 15/11/1973 n. 726 convertito con modificazioni nella legge 5/8/1981 n. 416 pari a n. [illegible]

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

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

...ARIO

...E LE CARTUCCE 52
Se vi interessano le console, qui troverete valutate le novità di spicco per tutti i formati. Come ad esempio *Zelda III*.



PLAYMASTER 79
Se i trucchi per computer non vi bastano, cosa ne dite della soluzione di *Monkey Island 2*?

DIVERTIMENTO PORTATILE 86
Se va a pile, le sue recensioni le trovate qui. A quando quelle per i walkman?

ARCADE ACTION 92
Sono macchine enormi, inamovibili, vanno a moneta e non fanno il caffè - sono i coin-op e sono recensiti qui!

PINBALL WIZARD 104
Pa-papaa papapapà papaaaa... Non è il lamento di un orfano, ma la mitica sigla di *Star Trek*!

BYTESIZE 106
Un piccolo aggiornamento per C-64.

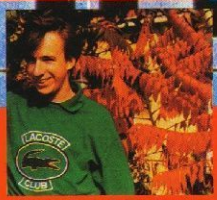
FAR OUT 108
L'umiliazione pubblica proveniente dal Giappone - Il Karaoke!!!

BOARD GAMES 110
Tutte, ma proprio tutte le novità del Salone del Giocattolo presentate dal mitico Andrea - che sta anche organizzando l'Evento dell'Anno!

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



MARCO "LUCA" AULETTA
E' il suocero acquisito di Goldoni, e si vede: in effetti è il redattore più acido della storia dell'editoria. Ma a tutto ciò c'è una spiegazione: Marco non è umano! Unico superstite del pianeta Qzerty infatti cerca di portare l'umanità intera alla follia di massa. Finora c'è riuscito solo con la redazione di C+VG, ma il tempo gioca a suo favore. Massive!



SIMON "INDRO" CROSIGNANI
Il bisnonno di Montanelli cova un terribile segreto: come forse verrà spiegato nei prossimi numeri di Cronaca Extra, recuperando nelle lande mesopotamiche la famosa "ricetta di Matusalemme" è riuscito a diventare immortale! Nessuno sa che età abbia, anche se la portinaia ha rivelato in esclusiva che Simon ha 578 anni! Incredible!



PAOLO "ENZO" CARDILLO
Unico della stirpe dei Biagi a non portare gli occhiali, ha cercato di sopperire all'infamia con il nuovo rivoluzionario Visette della Realtà Virtuale! Tenterà di essere pubblicato su Cronaca Extra rivelando al mondo intero di essere capace di muovere i joystick e videogiocare con la sola forza del pensiero. Astounding!



FABIO "EUGENIO" ROSSI
Il fratello segreto di Scalfari ha partecipato alla disfida con una terribile notizia: sbirciando per caso fra le carte di suo padre, ha scoperto di essere in realtà il figlio di Hitler, che lui credeva semplicemente "un vecchietto un po' schivo ma gentile, che mi preparava spesso gli omini di panpepato col forno". Astonishing!

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

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

EDITORIALE

Benvenuti al 14° numero di Computer + Videogiochi! Questo mese gli argomenti possibili per l'editoriale erano parecchi, per la maggior parte legati al mondo videoludico. Stavo cominciando a scrivere, quando però qualcuno mi ha messo sulla scrivania i primi numeri di *Cronaca Extra*, un nuovo settimanale di grande giornalismo, e la mia vita è cambiata. Sono rimasto stupito e interessato nello scoprire che "Robocop esiste davvero", "Il capitano Kirk è stato salvato da un vero alieno", "Ragazzino ucciso dal fratellino - ora in fin di vita in ospedale" e mille altre notizie di cui burinamente ignoravo l'esistenza. Mi sono sentito un po' triste per non lavorare in un ambiente tanto serio e interessante, e sono tornato alla solita routine di controllare i testi, aspettare con l'acqua alla gola le foto ufficiali relative agli argomenti trattati dalla nostra rivista e raccogliere informazioni attendibili confrontando più fonti.

Intanto, con gli altri redattori abbiamo iniziato una disfida per vedere chi di noi riuscirà ad ottenere la grande soddisfazione di leggere una sua notizia pubblicata su quel settimanale...

Fabio Rossi

LE ICONE DI C+VG

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



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



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



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

VAI DI PERCENTUALE!

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

GRAFICA

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

SONORO

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

GIOCABILITA'

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

LONGEVITA'

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

I PUNTEGGI

90+ Un C+VG HIT! Un classico: da comprare assolutamente!
70-89 Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. 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.

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

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

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

Richiedi subito il favoloso catalogo a colori gratuito!

SOFT MAIL







Il nuovo catalogo dedicato alla simulazione su PC è già in distribuzione: inviaci subito Lit.1.000 in francobolli per riceverlo!!!

GAMEBOY™

ALTERED SPACE	59.000
ATOMIC PUNK	59.000
BATMAN	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BATTLETOADS	64.000
BEETLEJUICE	64.000
BLADES OF STEEL (HOCKEY SU GHIACCIO)	64.000
BUGS BUNNY II	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE	59.000
CHOPLIFTER II	59.000
DOUBLE DRAGON II	64.000
DRAGONS LAIR	59.000
DUCK TALES	59.000
ELEVATOR ACTION	59.000
FACEBALL 2000	64.000
FASTTRACK NASCAR BILL ELLIOTT RACING	64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	75.000
FANTASTICO ACTION RPG DA 2MB CON MANUALE DA 89 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 89 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO	
FORTIFIED ZONE	59.000
GAUNTLET 2	59.000
GOODZILLA	59.000
IN YOUR FACE (BASKETBALL)	59.000
MARBLE MADNESS	64.000
MARL'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	64.000
R-TYPE	59.000
RC PRO AM	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
ROBOCOP 2	64.000
ROGER RABBIT	64.000
SNOOPY SEA HAWK - PRO ADDESTRAMENTO	59.000
SPUD'S AVDENTURE	59.000
THE ADDAMS FAMILY	59.000
THE PUNISHER	64.000
THE SIMPSONS	59.000
TURRICAN	59.000
TURTLES II (VERSIONE DA 2 MEGA)	85.000
WWF SUPERSTARS OF WRESTLING	59.000

GAMEGEAR™

CLUTCH HITTER (BASEBALL)	69.000
DELUXE CARRY CASE (VALIGETTA)	45.000
DONALD DUCK	89.000
LEADERBOARD GOLF	89.000
PROGETTO GAMEGEAR	69.000
PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTERSYSTEM™ SUL GAMEGEAR™	
NINJA GAIDEN	89.000
PACMAN	69.000
SHINOBI	89.000
SONIC THE HEDGEHOG	TEL.

LYNX™

GAUNTLET	80.000
GATES OF ZENDOCON	70.000
KLAX	80.000
WARBIRDS	80.000
WORLD CLASS SOCCER	TEL.

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



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)

MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK	115.000
ACTION REPLAY (PER INFINITE LIVES, SUPERSTAR, ETC.)	145.000
ADATTATORE GIOCHI JAPAN	29.000
BATMAN	115.000
BUDOKAN	105.000
CENTURION	105.000
DOUBLE DRAGON	TEL.
FAERY TALE ADVENTURE	99.000
F-22 INTERCEPTOR	115.000
HARDBALL (E MEGAVIS GIOCATORI)	70.000
LAST BATTLE	99.000
MARVEL LAND (MEGA)	130.000
MIKE DITKA FOOTBALL (E MEGAVIS GIOCATORI)	89.000
NBA BASKETBALL (LAKERS VS CELTICS)	105.000
OFF ROAD	TEL.
ONSLAUGHT	70.000
OUTRUN	99.000
PACMANIA	105.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
ROAD RASH	105.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SHADOW OF THE BEAST (E MEGA)	115.000
SONIC THE HEDGEHOG	105.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
STAR CONTROL (2 MEGA)	89.000
STREETS OF RAGE	115.000
SUPE HYUDE	115.000
SWORD OF SODAN	99.000
TEST DRIVE II	TEL.
TURRICAN	89.000
688 ATTACK SUB	129.000



WINTER CHALLENGE MEGADRIVE™ LIT.89.000

AMIGA™

ADD-LEGEND OF DARKMOON (EYE OF BEHOLDER 2)	TEL.
AMOS, AMOS 3D & COMPILER	TEL.
BIRDS OF PREY	69.900
CASTLES	TEL.
ELVIRA - ARCADE GAME	49.000
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS	59.000
FIGHTER DUEL	TEL.
GRAND PRIX	TEL.
HARPOON BATTLESET #4	TEL.
HARPOON CHALLENGE PACK	159.000
HEART OF CHINA	89.900
HELIBALL	69.000
LEISURE SUIT LARRY 5	89.900
MONKEY ISLAND 2	79.900
RED BARON	89.900
RISE OF DRAGONS	89.900
SCENERY DISK #12 FOR FLIGHT SIMULATOR	49.000
SHADOW SORCERER	59.900
SISTHEMA II (IMB/TOTOCALCIO)	89.000
SISTHEMA II+ (IMB/TOTOCALCIO)	159.000
SPACE ACE (BORG'S REVENGE	79.900
SPACE QUEST 4	TEL.
TIP OFF	49.900
TOP WRESTLING	TEL.
ULTIMA VI & WING COMMANDER	TEL.
UMS II PLANET EDITOR	TEL.
WARM UP	TEL.
WILLI BEAMISH	89.900
WWF WRESTLING	29.900



HINT BOOKS

F16 FALCON 3.0 STRATEGY GUIDE	TEL.
HEART OF CHINA	25.000
LEGEND OF DARKMOON (EYE OF BEHOLDER)	TEL.
LEISURE SUIT LARRY BEDSIDE COMPANION	30.000
LES MANLEY LOST IN L.A.	20.000
MASTER ULTIMA (DAL 7° AL 6°)	39.000
MONKEY ISLAND 2	TEL.
POLICE QUEST 3	20.000
RISE OF THE DRAGONS	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-LEGEND OF DARKMOON (EYE OF BEHOLDER 2)	TEL.
CASTLES DATA DISK	
CIVILIZATION	TEL.
CONQUEST OF LONGBOW (ROBIN HOOD)	99.900
ECOQUEST I	TEL.
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD)	69.000
F16 FALCON 3.0	99.900
FEMME FATALE (VM18)	69.000
GRAND PRIX	TEL.
GREAT BRITAIN SCENERY FLIGHT SIMULATOR	99.000
HARPOON BATTLE SET #4 (GIOCO 5,25")	55.000
HARPOON CHALLENGE PACK	169.000
HOME ALONE	59.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD/VGA)	89.900
LES MANLEY LOST IN LOS ANGELES (HD)	69.000
MIKE DITKA POWER FOOTBALL (HD)	59.000
MONKEY ISLAND 2	79.900
PATTON STRIKES BACK	99.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
POLICE QUEST III (HD/VGA)	99.900
PRO TENNIS 2	49.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	99.900
SECRET LUFTWAFFE: P-38 LIGHTNING DATA D.	TEL.
SEX OLYMPICS (VM 18)	65.000
SIM ANT	99.900
SISTHEMA PLUS (TOTOCALCIO) TOTIP ED ENALOTTO. STAMPA DIRETTA SU SCHEDINA	169.000
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18)	69.000
SOUND, GRAPHICS... FOR FLIGHT SIMULATOR 4	75.000
SPACE ACE (BORG'S REVENGE	
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY	TEL.
STRIKE COMMANDER	TEL.
TEST DRIVE II COLLECTION	59.000
TEST DRIVE III (HD)	65.000
THE ANIMATION STUDIO (GIOCO 3,5")	199.000
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
THE PERFECT GENERAL DATA DISK	TEL.
THE WRESTLING	TEL.
ULTIMA VII	TEL.
UNCHARTED WATERS	99.000
WILLY BEAMISH (HD/VGA)	99.900
WING COMMANDER 2 (HD)	79.900
WING COMMANDER 2: SPECIAL OPS (HD)	59.000
WING COMMANDER 2: SPEECH PACK (HD)	29.000
WINTER CHALLENGE (HD)	59.000
WRATH OF THE DEMON	69.900

CD ROM PER PC IBM™

ULTIMA VII+WING COMMANDER	170.000
WING COMM.+MISSIONS 1&2	170.000

ACCESSORI PER PC IBM™

CONFEZIONE 10 DISCHETTI K&D 5" HD	50.000
GAMECARD III AUTO (2 PORTE JOYSTICK)	88.000
GAMECARD III AUTO PS/2™ MCA	115.000
JOY. VALUE PACK (EDIZIONE LIMITATA)	150.000
CONTROL JOYSTICK (ANALOG. CON SCHEDA, CPT 2 PORTE, GAME PORT, 2M CAVO CHUCK FRADER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 3.0)	
MAXX YOKE (COLONNA PER SIMULATORI DI VOLO)	199.000
MAXX PEDALS	139.000
PALMARE PER CONTROLLO REMOTO CON TUTTI I JOYSTICK	
SCHEDE MUSICALI PER PS/2 MCA	TEL.
SOUND MASTER II	350.000
SCHEDE MUSICALI COMPATIBILI ADLIB E SOUNDBLASTER. INCLUSO CAVO E INTERFACCIA MIDI	
THUNDERBOARD	275.000
SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE ADLIB E SOUNDBLASTER	

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOVITÀ • ARTICOLI PROTETTI SONO CEDUTI SOLO IN USO E NON IN PROPRIETÀ - RESTANO SOGGETTI

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

Invia il tuo indirizzo completo su cartolina postale oppure telefona subito allo 031/300.174 (ricordati di indicare anche quello della tua console portatile) e noi sarà in omaggio direttamente a casa un utile accessorio per la tua console portatile!!!

DA SEMPRE SOLO ORIGINALI!



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

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 ☐ EUROCARD

N° della Carta di Credito — Scadenza

SPEDIZIONE ENTRO 24 ORE!!!

Per tutti i prodotti in magazzino

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

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

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

PREVIEW





BLUEBOY

MICROMANIA SOFTWARE

Vi ricordate di Luca Podestà, l'autore di *Swords and Galleons* e di *Champion Driver*? Il detentore del record per il programmatore italiano con gli occhi più blu è ora coinvolto in una nuova associazione a delinquere con il musicista René Gazzoldi e diversi altri elementi, che è stata battezzata per l'occasione Micromania Software.

Il primo gioco del gruppo, prodotto nel tempo record di due mesi e mezzo, si intitola *Blue Boy* ed è caratterizzato da uno stile di gioco particolarmente "da console". Il protagonista è un supereroe impegnato a difendere gli abitanti della Terra da un'attacco di alieni rapitori. La giocabilità immediata lo rende discretamente interessante, e dovrebbe entrare in vendita tra poco. La recensione del gioco completo su uno dei prossimi C+VG!

VERSIONE	DATA
AMIGA	IMMINENTE





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

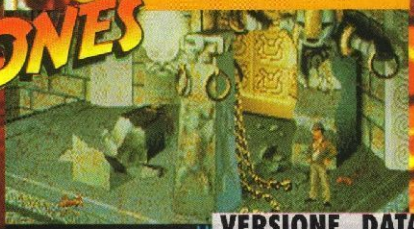
http://www.old-computer-mags.com/

PREVIEW

LUCASFILM / US GOLD

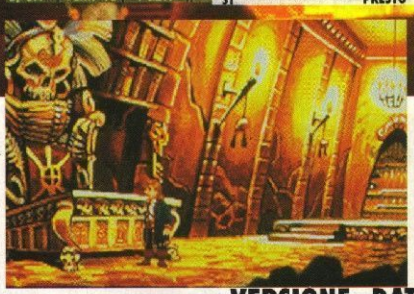
E' tornato Indy! La cosa strana è che questa volta il gioco non è basato su un film: la nuova avventura Lucasfilm infatti è ispirata a un fumetto - *The Fate of Atlantis* - nel quale il caro Henry Jr lotta contro mille pericoli nel tentativo disperato di scoprire Atlantide. I nemici però sono gli stessi di sempre: i malefici Nazisti che vogliono trovare la leggendaria città con l'unico obiettivo di evocarne l'immenso potere e usarlo per i propri scopi malvagi. Ad affiancare l'eroe per la prima volta ci sarà Madame Sophia Hapgood, bella, intelligente e in grado di aiutarvi sempre come si addice ad un'eroina dei fumetti (ma dove?). E di aiuto ne avrete veramente bisogno perchè questa volta non c'è nessun film da cui trarre aiuti e suggerimenti!

INDIANA JONES
THE FATE OF ATLANTIS



Indiana Jones - The Fate of Atlantis è il secondo gioco della Lucasfilm, dopo *Monkey Island 2* a usare il fantastico sistema musicale iMUSE, quindi aspettatevi qualcosa di eccezionale dal punto di vista sonoro. Come potete vedere dalle foto anche la grafica di Indy è magnifica, quindi c'è solo da sperare che la giocabilità sia sui soliti livelli Lucasfilm. La recensione al più presto!

VERSIONE	DATA
PC	PRESTO
AMIGA	PRESTO
ST	PRESTO



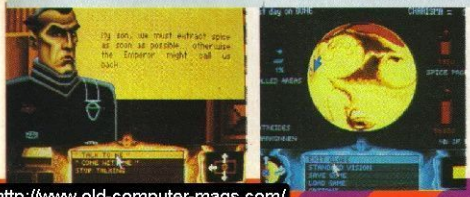
VIRGIN

D'accordo, *Dune* non è certo il miglior film della storia, ma il tie-in per PC sarà probabilmente uno dei migliori videogiochi mai visti finora! Alla Virgin si stanno impegnando di brutto e da quello che abbiamo potuto vedere questo gioco è un autentico colosso! In parole povere si tratta di un conflitto mondiale il cui scopo principale è il controllo della totalità del pianeta. La grafica come potete vedere dalle foto è spaziale, l'originalità c'è e la giocabilità?Leggete C+VG e lo saprete!

DUNE

VERSIONE	DATA
PC	PRIMAVERA





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

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

In edicola

GENTE motori

-Marzo-

con una videocassetta che ha tutti i numeri per piacervi!

16 Valvole

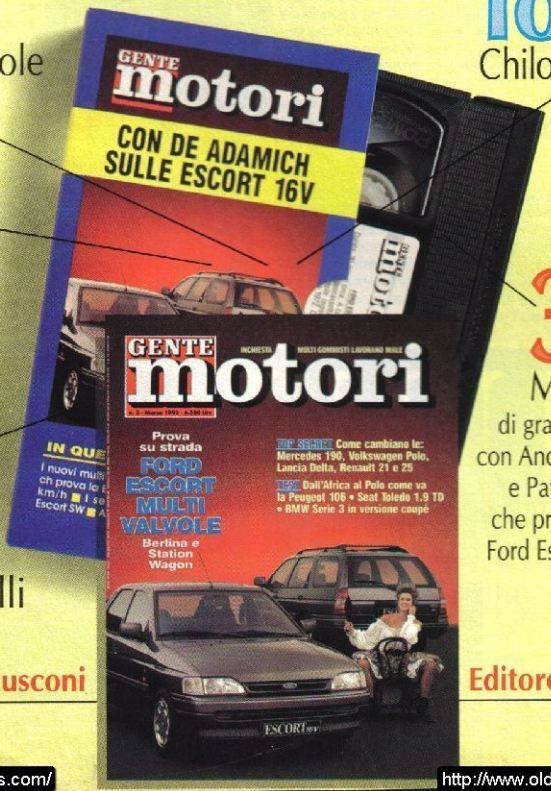
187 Chilometri/ora

4 Cilindri

30 Minuti

di grande spettacolo con Andrea De Adamich e Patricia Pilchard che provano la nuova Ford Escort 16 valvole.

105 Cavalli



Rusconi Editore

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

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



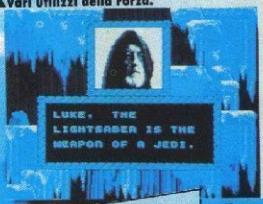
▲ Un camminottero nella base ribelle!

LUCASFILM

La cartuccia di *Star Wars* per Nintendo non era purtroppo niente di eccezionale, ma la software house fondata dal regista della Trilogia sembra aver deciso di farsi perdonare con questo *Empire Strikes Back*. Il gioco segue molto da vicino la trama del secondo film della serie, ma questa volta la giocabilità è decisamente migliorata.



▲Vari utilizzi della Forza.

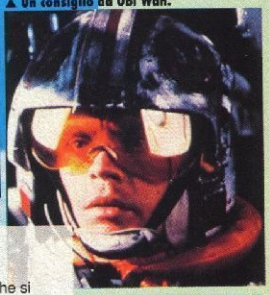


IL RITORNO DELLO JEDI

Proprio come nel film, lo scopo del gioco è guidare Luke alla scoperta dei supremi poteri della Forza per preparasi a un duello mortale con Darth Fener dopo averlo raggiunto nella Nuova Morte Nera ancora in costruzione. L'azione si sviluppa su tre diversi pianeti e prevede numerose sezioni piene zeppe di astronavi da guidare e armi da usare. La parte complicata è impossessarsi dei poteri mistici, e quella più divertente senza dubbio affrontare gli immensi "quattropodi" a bordo di uno snowspeeder.

THE EMPIRE STRIKES BACK

▲ Un consiglio da Obi Wan.



SE RITORNO POI TU VEDI

Fra i molti veicoli che si guidano nel gioco ci sono gli snowspeeder e i caccia ala-X, ma una delle sezioni più caratteristiche vede Luke in groppa a un tauntaun aggirarsi nelle caverne di ghiaccio di Hoth, abitate dai pericolosi wampas selvaggi.



VA' A SPOTORNO E QUINDI SIEDI

Nel corso delle numerose sequenze arcade del gioco bisogna distruggere i nemici ed evitare i loro attacchi, ma soprattutto sviluppare i poteri mistici della Forza, indispensabili per risolvere diverse sezioni. Grazie a un apposito menu è possibile usarla per accelerare, attaccare con più forza, attivare la spada laser e persino levitare!

▼I wampa sono piccoli ma cattivi.



VERSIONE NES **DATA** NON COMUNICATA

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

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

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

MEGA DRIVE Lit. 265.000

A 688 Attack	JOHN Madden	Turrican
M 1 Tank	Ka Ge Ki	Valis 3
Aeroblaster	Last Battle	Veritex
Afterburner	King's of Bounty	Whip Rush
Aleste	Leynos	Word Cup Soccer
Alex Kidd	Magical Hat	Wrestle War
Alien Storm	Marvel Land	X D R
Altered Beast	Mercs	Zero Wings
Arcus Odissey	MickyMouse	Zoom
ArrowFlash	Moon Walker	Turbo Out Run
Bare Knuckle	New Zealand Story	Magic Master
Battle Squadron	OnSlaught	Street Karate
Batman	Outrun	Power Karate
Bimini Run	Phantasy Star 2	D - Axe
Bonanza Bros	Phantasy 3	Golden Axe 2
Budokan	P G A Tour Golf	Toki
Centurion	Rambo 3	Donald Duck
Crack Down	Rastan Saga	California Games
Curse	Ring Side Angel	F 22 Interceptor
Darius 2	Road Rash	Robocod
Dick Tracy	Saint Sword	Dark Castle
Dinoland	Shining in Darkness	Ninja Burai
DJ Boy	Sonic	LRunark
Dynamite Duke	Space Harrier 2	Undead Line
E A Ice Hokey	Spiderman	Beast Warriors
Elemental Master	Star Control	Rolling Tunder 2
El Viento	Star Cruiser	Fighting Master
Faery Tale	Street Of Rage	Talheiki
Fantasia	Street Smart	Wani Wani World
Flicky	Strider	Tecmo World Soccer
Gain Ground	Super Airwolf	F I GP
Ghost Busters	Super Hang On	Dahna
Gouls n'ghost	Super Monaco	Task Force Harrier
Golden Axe	Thunderforce 2	F 1 Circus
Insector X	Thunderforce 3	Double Dragon 2
Jewel Master	Taztujin	Cal. 50
Joe Montana	Tiger Heli	**SD Valis IV**
Ring Of Power	**YS III**	**Buck Roger**
John Madden 92	**Fantasy Zone**	**Master Of Weapon**

Offerta speciale Sonic Lit. 69.000

A partire da lire 49.000

SUPER FAMICOM Lit. 460.000

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

A partire da lire 90.000

GAME GEAR

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

A partire da lire 39.000

LYNX

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

A partire da lire 39.000

NEO GEO

Baseball Star	Riding Hero	Ghost Pilot
Bowling League	Joy Joy Kid	King Of The Monster
Ciberlip	Super Spy	Sangoku
Magician Lord	Top Player Golf	Legend Of Tom Joe
Majong Fever	Alpha Mission 2	Ragui
Nam 1975	Blue Jorney	Ninja Master
Ninja Combat	Burning Force	**Fatal Fury**
Football Frenzy	**Trash Rally**	**Soccer Brawl**
Robo Army	**Eight Men**	

A partire da lire 250.000

SUPER NINTENDO + SUPER MARIO WORLD £ 499.000 (fino esaurimento scorte)

QUACK SHOOT PER MEGA DRIVE £ 59.000

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

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

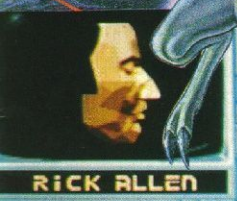
PREVIEW



VERSIONE DATA

MEGADRIVE — NON COMUNICATA

Il gioco ha fatto gridare al miracolo sulle macchine a 16-bit, combinando una mitica grafica 3D con tanti puzzle, fetenzie aliene e sparatorie su larga scala! Lo staff di C+VG ha già dato un'occhiata furtiva al gioco e ne è rimasto alquanto impressionato. La Virgin sta dando gli ultimi ritocchi al programma, che dovrebbe essere pubblicato in primavera - aspettatevi la recensione completa sulle nostre pagine decisamente presto!



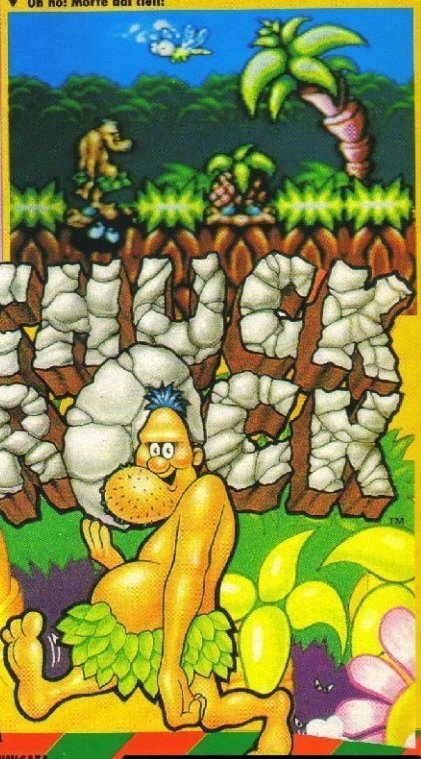
VIRGIN

Ok, megadrivisti, preparatevi a far scorrere un po' di adrenalina quando la Virgin pubblicherà questa attesissima conversione dell'impressionante gioco per 16-bit. In *Corporation* vi troverete a fronteggiare... uhm, vediamo un po'... la Corporazione, ovvero una gang di genietti che ha partorito ogni sorta di mostri mutanti: e dovete blastarli tutti prima che vi scortichino vivi.

▼ *Chuck Rock* alle prese con un coso bidentato



▼ Oh no! Morte dai cieli!



▲ La Corporazione sa tutto e vede tutto!



▲ Dagli alla fetecchia mutante!

MEGADRIVE

Di nuovo quegli stakanovisti della Virgin! Tra poco uscirà con quel mitico gioco di Neanderthal che è *Chuck Rock*! Per quei pochi asociali che non lo conoscono, ricordiamo che *Chuck Rock* era un prodotto della Core ed è stato uno dei più popolari giochi per computer degli ultimi tempi: il progatonista è un cavernicolo con i tipici problemi dell'epoca, cioè dinosauri, pterodattili, ciclotopi, pseudopodi, vertebrati e invertebrati.

Lo scopo del gioco è superare più di 500 schermi di pura azione con Chuck che zompetta di dolmen in menhir per liberare l'amata Ophelia dal suo rivale Gary Gritter. Con giocabilità a livelli cenozoici, *Chuck Rock* promette di essere perfetto per le console - e state sicuri che passerà sotto le nostre grinfie molto presto, se non prima ancora!

VERSIONE DATA

MEGADRIVE — NON COMUNICATA

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

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



MAIL BAG

Dopo la tragica assenza della lettera del mese il mese scorso, vincono l'abbonamento omaggio... Simone e Matteo Cola di S. Lucia! I fortunelli sono riusciti - record mondiale! - a dimenticarsi di infilare la loro lettera nella busta inviatami, su cui comunque non mancava il mittente. Congratulazioni agli smemorati: tutti gli altri spediscano le loro lettere a:

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

74.001 VOLTE

74.000. Cos'è questo numero?

Sono le volte che ho pensato di scrivervi e adesso per la 74.001 volta l'ho fatto. Spero almeno che mi darete la soddisfazione di vedere pubblicata questa lettera, se no vi denuncio (scherzo, perché dopo che rivista leggo?). Vi sto scrivendo mentre ascolto musica, guardo la TV, mangio un panino e... sono malato. Non vi preoccupate: è solo qualche linea di febbre (50-60 C°). Vorrei farvi alcune domande (due punti e a capo)

1) Quanto costa il CD-ROM per Megadrive? Se è una somma astrale non mi dite niente, perché dopo invece che avere la febbre, svengo.

2) Potete mandarmi qualche gioco? Autorisposta: NO! (Possibilmente per Amiga).

3) Secondo voi sono troppe 9 ore al computer? Ci credete se vi dico che la notte non dormo perché mi bruciano gli occhi, e che sono diventati quasi fosforescenti? Cosa dovrei fare?

4) Secondo voi lo Spectrum è ancora valido come computer?

5) La periferica per collegare il Gameboy alla TV ha l'uscita a colori?

6) Esiste o fabbricheranno un CD-ROM per Amiga?

GAME OVER

Daniele Tramontano

Ti rispondo mentre ho un sonno da morire (9 del mattino di un lunedì), cerco di chetare il casino dei redattori e ricevo le solite 30.000 telefonate assurde:

1) OK, non ti rispondo. Comunque, non chiedetelo più: è la millesima volta che leggo questa domanda!

2) Peccato che ti interessi solo il formato Amiga: avevamo una ventina di cartucce Neo-Geo di troppo...

3) 9 ore davanti al computer sono troppe solo se lo tieni acceso. Se davvero ti fanno male gli occhi faresti meglio a limitarti e magari consultare un oculista.

4) A questo proposito Simon potrebbe raccontare diversi aneddoti interessanti. Comunque, quasi tutte le software house hanno smesso di produrre giochi in questo formato.

5) Dei due modelli che conosco, uno simula clamorosamente il colore filtrando con delle strisce orizzontali di varie tinte l'immagine. Io preferisco quello monocromatico.

6) Probabilmente ne usciranno diversi modelli nel prossimo futuro.

Buona convalescenza!

MANIACO DEL RUMORE

Caro Fabio,

M'è arrivato un altro pacco con dei dischi per il vecchio +4: incredibile che per questo computer mai nato il supporto di software non sia cessato, almeno sino ad oggi (e ormai siamo nel '92!); figuriamoci se debba cessare di vivere poi il C64, come qualcuno asserisce! Ridicolo!

A proposito, guarda un po': su uno dei dischi c'è un *Musix-Box* con motivi tratti proprio dal C64 e suonati in stile S.I.D. C64. Belli ma... aspetta un mom... ma... Questa musica la conosco! L'ho sentita al bar!

Ecco, amici di C+VG, cosa mi capita spesso ultimamente. Molte volte gente come i Maniacs of Noise, che tanto lodiamo per la loro creatività, ruba a piene mani musica dai coin-op per rigettarla sui micro, in

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

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



questo caso nel C64.

Non si parla della musica di *Out-Run* da sala translata sull'*Out-Run* per C64 e simili: è possibile che non vi siate accorti che la musica (bellissima) dei livelli shoot 'em up di *Turrican II* sia quella del primo livello del coin-op *Nemesis 3 - Vulcan Venture* (tra l'altro una delle più belle mai sentite in sala giochi)? Mai sentita una musica dei Maniacs of Noise uguale alla musica del quadro del primo atterraggio del coin-op *Afterburner*? Attenti, ce ne sono molte altre...

Luca

Argh... Queste sono le lettere che ti colgono impreparato. Il grande esperto di colonne sonore della redazione è Simon, che quando è stato interrogato al riguardo non ha saputo dire se i Maniacs scopiazzino o meno. Quel che ti posso dire è solo che le musiche di *Turrican II* sono state scritte da Chris Hulsback, e che secondo il mio modesto parere le migliori musiche per C64 erano quelle di Martin Galway, che adesso lavora per la Origin.

PERCHE'?

Caciottissima redazione di C+VG,

Vi scrivo perché ho finito i compiti e poi perché ho delle domande da farvi:
4) Che lavoro fa Gene Gnocchi? Perché?
2) Le sopracciglia di Peo sono vere? Perché?
3) Vivo in un paesino sperduto così piccolo che ci abitiamo solo io e un mio amico. Quest'ultimo ha aperto una cartolibreria apposta per me dove vende solo C+VG a 20.000 lire e dice che mi ha fatto pure lo sconto. Mi sta fregando? Perché?
7) Come si fanno i bambini? Perché?
8) Ho 13 anni e non ho la patente; Perché?
2) No, scusate: Il 2 l'ho già fatto! 11) Perché nella vostra rivista non regalate qualcosina (*Powermonger* per Amiga.., ad esempio!)? Perché?
10) Posso fare la redazione con la laurea di 5a elementare? Perché?

Ora vi saluto perché devo aiutare papà ad attaccare un francobollo. Ah! Dimenticassi! In un numero della vostra rivista avete scritto *James Pond* invece di *James Bond* (finalmente se n'è accorto qualcuno, direte voi... Eh Eh, modestamente...)!

Non vi scrivo il mio indirizzo e il nome perché papà dice che poi venite qui a mangiare. Ciao!
P.S.
Vi salutano la mamma e la zia!

Anonimo

Perché?

PSYCHOTRONICA-BILIA

"- Sei stato a vedere il corteo?
- Sì, ma non me ne parlare: E' durato 5 ore!
- Allora era un... lungheo!"

"Il latino più geometrico è... il latino del triangolino!"

Giordano "Lorenzo Capello, trema!" Contestabile

"Il santo protettore alcolizzato dei giocatori di golf è... San Buca!"

"Primo Levi da bambino



veniva soprannominato "Denza" e faceva il rapinatore. Quando entrava nelle banche i cassieri gli davano i soldi senza fiatare perché... si arrendevano a LeviDenza!"

Lorenzo "Giordano Contestabile, quattroma!" Capello

PROGRAMMATORE ANGOSCIATO

Cara Redazione,

Sono un ex possessore di C64. Un anno fa ho cambiato con un Amiga il mio vecchio computer. Nei quattro anni durante i quali ho posseduto il 64 gradualmente avevo imparato a programmare: mi sono impossessato di una piena conoscenza del BASIC, poi ho conosciuto altri linguaggi come il Logo.

Mi sono fornito di manuali di programmazione e riviste specifiche del settore. Quando l'anno scorso ho cambiato il computer temevo ciò che poi si è verificato: la tastiera dell'Amiga non so neanche com'è fatta, non programmo più, se accendo il computer è solo per giocare (non che sia male, ma il piacere di programmare non è paragonabile a quello di giocare). Incontro notevoli difficoltà a destreggiarmi e a capire questo sistema anche per le cose più semplici come la gestione degli sprite.

Ho provato a comprare riviste di programmazione, ma sinceramente dopo aver speso 15.000 lire non c'ho capito un tubo. Quando ho sentito e letto dell'uscita dell'AMOS ho cominciato a fare i salti di gioia vedendo in quel programma una svolta. Ma come faccio a programmare se il manuale è in inglese?!? Ho provato disperatamente a leggerlo e tradurlo, ma non è proprio possibile ottenere risultati con un manuale in lingua straniera. Come posso risolvere questo mio problema?

Abbonato Anonimo

E' bello vedere che c'è ancora qualcuno interessato alla programmazione: quasi tutti gli utenti di 16-bit usano le loro macchine solo come console!

Il manuale dell'AMOS verrà tradotto in italiano nei prossimi mesi dalla Softel, e verrà messo a disposizione gratuitamente a chiunque sia in possesso di una copia originale del programma. Se invece vuoi proprio imparare a programmare l'Amiga puoi... (piccolo jingle pubblicitario) comprare il mensile Jackson *Amiga Magazine* e consultare il suo fantasmagorico inserto, oppure comprare il libro *Amiga - Tecniche di programmazione* al modico costo di 65.000 lire per 432 pagine e un dischetto.

CONFIGURAZIONE D'ASSALTO

Cari amici di C+VG,

Vi scrivo perché vi considero quasi la mia seconda famiglia: quando non so con chi confidarmi scrivo a voi.

Ma andiamo oltre. Mi chiamo Nicola e vi scrivo da Modena, posseggo un PC 8086 con il quale passo ore felici (sigh!) e che sto per cambiare con un PC 80386/25. Pensate che questa configurazione sia l'ottimale per giocare? Sto pensando di installare un CD-ROM sul nuovo PC: sapete dirmi quanto costa all'incirca

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

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



questo lettore? Il CD-ROM per PC è compatibile con i CD della NEC?

Tanti auguri per la vostra super rivista: continuate così!

Nicola Ravaioli

La configurazione che hai scelto è ottima, specie con un hard disk, una scheda VGA o Super VGA e una scheda audio. I drive per CD non sono compatibili con quelli del PC Engine, e la carenza cronica di giochi su CD per PC dovrebbe farti riconsiderare le applicazioni ludiche dell'unità, che costa veramente parecchio.

NINTENDO-MANIACO DUBBIOSO

Egregia, spettabile, esimia, carissima, tostissima, simpaticissima, fantasmagorica, mega, super, extra, mitica redazione:

Sono un ragazzo di 13 anni di Cosenza, sfortunatissimo possessore in NES. Dico "sfortunatissimo" poiché dopo un anno dall'acquisto di questa cac... ehm, console, mi sono accorto che ormai la qualità dei giochi per NES sta inesorabilmente decadendo, come tutti i giochi delle altre console a 8-bit! Grafica super scattosa e minuscola, sonoro mediocre, giocabilità quasi inesistente e parecchi altri difetti (tranne per pochissimi giochi come *Super Mario Bros 3* o *Simon's Quest*).

Ora è venuto il momento di cambiare console, ma ho bisogno di farvi alcune domande per chiarirmi le idee:

1) Potrei avere qualche informazione in più sul progetto mitico della Sega del Megadrive II a 32 impressionanti bit?

2) Potrà mai uscire sul Super Famicom *Mario 5*?

3) Potremo mai avere il piacere di giocare all'immaginario *Sonic II* sul Megadrive?

4) A quando un compact disc Nintendo?

5) Ma quando diavolo esce 'sto *Super Tetris*? Per quale sistema?

6) Vi sono differenze di grafica se si gioca su un televisore normale o uno ad alta definizione?

7) Perché la Nintendo non sfida la Sega producendo un gioco ultraveloce "alla *Sonic*" per il Super Famicom? Crede forse di fare la figura della copiona?

8) Fabio, per che squadra tifi?

Ciao e arrivederci da

Angelo Ziccarelli

1) Tutto quel che so su questa console è che ne è stato prodotto un prototipo. Come sia, quando e se verrà messa in commercio è un mistero.

2) Potrà sì: tra qualche mese dovrebbe (sono solo voci di corridoio!) essere pronta una cartuccia contenente *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros 2*, *Super Mario Bros. 3* e *Super Mario World* insieme!

3) La Sega nega, ma i programmatori programmano: io me lo aspetterei entro la fine dell'anno...

4) Presto. Il drive per CD del Super Famicom è ormai cosa sicura.

5) Dovresti trovare la recensione su questo numero. Contento?

6) No.

7) Probabilmente perché il Super Famicom è una macchina potente ma lenta, e i risultati non sarebbero eccezionali.

8) Assolutamente nessuna. Odio il calcio.

L'INTERSTIZIO MICROMINIMO DEI CLUB

Non c'è più religione! Questo mese è arrivata solo una nuova segnalazione di club!

Amiga e amicizie: Diego Milazzo, Vico Scotto 9 - 17031 Albenga (SV)

ORRENDA COSPIRAZIONE

"... Io credo di avere una giusta teoria: la US Gold fa dei giochi bellissimi per console, dopo che il titolo è diventato famoso fa una conversione per home computer e siccome noi tutti sappiamo che i diretti concorrenti della console sono i computer a 16-bit, la US Gold (alias Sega) cerca di renderli il più brutti possibile, creando un gioco orrendo da Commodore 64, in modo che tutti vedano l'abissale differenza tra un Megadrive e un Amiga.

Ora chi compra un gioco originale si ritrova un orrore simile, la prossima volta lo comprerà piratato, danneggiando il mercato e rendendo anche le case migliori come la Core, i Bitmap Brothers, la Psygnosis, ecc. dei creatori di giochi bruttissimi. Concludendo, io penso che in questo modo i computer dovranno per forza cedere il passo alle console..."

Rosario Scola

Certo, certo...

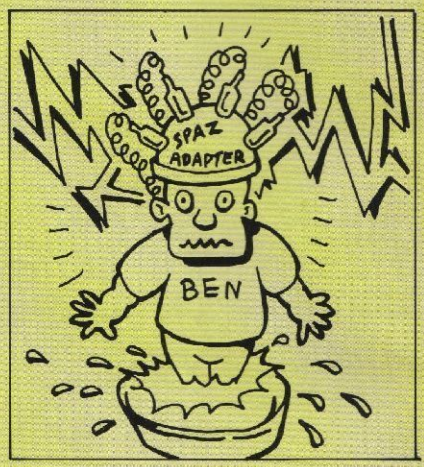
DARK SIDE OF THE MUSIC

Tostissima redazione di C+VG,

Come mai non hanno mai pensato di mettere una o più canzoni dei mitici Pink Floyd come colonna sonora in un videogioco?

Alex Zanini

Suppongo che l'unico motivo sia il costo dei diritti di utilizzo, benché ne abbia sentite parecchie in alcuni demo (specie quelli di Jeff Minter).



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

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

ESPANSIONE ASSURDA

Egregia redazione,
Chi vi scrive è un ragazzo di 14 anni. Possiedo un Commodore 128, vorrei passare di sistema e comprarmi un MS/DOS.
Andando a chiedere informazioni sul computer, il negoziante mi ha detto che posso espandere la memoria del mio 128 per caricare il DOS. E' possibile? Se sì, esiste un emulatore VGA?
Riccardo Visimoni

Teoricamente è possibile, ma ti consiglio molto vivamente di lasciar perdere, perché avresti più problemi che vantaggi. Decisamente meglio prendere un PC vero e proprio.

TERACOMPUTER

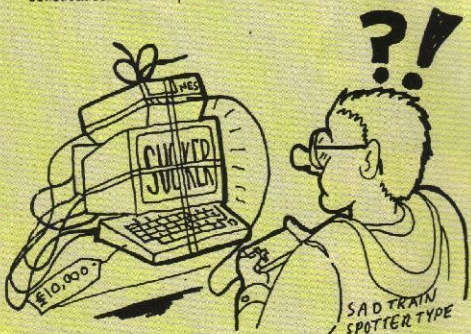
Cari amici di C+VG vi scrivo così mi distraggo un pò e siccome siete molto lontani più forte vi scriverò... ehi, un momento: ma che ca... volo sto scrivendo?
Scherzi a parte vi scrivo perché ho qualche miliardo di domande da porvi, e riguardano il Tera o Terra o come cavolo si chiama quel computer nato tra un "incrocio" tra un Megadrive e un PC. (Segue sfilza di domande più o meno tecniche - Fabio)
Spero vivamente che farete un servizio completo su questa macchina perché quando ne ho sentito parlare oltre ad avere l'acquolina in bocca ho cominciato a guardare storto il mio Amiga e mi girano strane idee di venderlo.
Andrea Peron

Spiacente di deluderti, ma non faremo nessun servizio sul Sega Tera, che costa un sacco di soldi ed è semplicemente un PC (lento) con un Megadrive attaccato. Niente di grave, comunque, visto che non viene importato nemmeno parallelamente. Forse è meglio se ti tieni caro il tuo Amiga, no?

VANEGGIAMENTI MISTICI

Caro Fabio,
Un po' come è successo a te in "Caro C+VG" mi è capitato di vedere giocare dei ragazzini sui nove anni a un preistorico clone di *Space Invaders*. Allo stesso modo li ho visti giocare a un sofisticatissimo coin-op di cui non ricordo il nome; certo, le differenze sono tante, ma la sostanza in fondo è sempre quella.
Il grado di interattività in cui viviamo oggi è veramente elevato ed è proprio in questo aspetto che il gioco e la realtà quasi si fondono, in un connubio che aiuta il videogiocatore a ragionare più in fretta e a vedere la situazione sotto aspetti diversi prima di prendere una decisione.
Il videogioco ha sempre un fascino fortissimo, più forte di qualsiasi altra realtà interattiva, perché permette di osservare le nostre mosse dall'esterno insegnandoci a essere giudici implacabili di noi stessi.
E con queste parole affermo che per la prima volta nella mia vita considero il videogioco come un'arte perché il videogioco è un'arte (anche se considerato negativamente dalla maggior parte delle persone) e così smentisco le parole di Adriano Celentano nel suo ultimo LP "... dell'arte e di tutto ciò che era bello prima che i vostri padri la distruggessero per regalarvi una - console -."
Pippo d'Innocenzo

Apriamo un sondaggio: secondo voi Pippo fa sul serio?



L'IMPRESSIONE DI MARIO

Caro Fabio,
Ti scrivo per darti la mia impressione su un fatto che oggigiorno si sente sempre più spesso: sento di frequente parlare dei ragazzini che dicono: "Sai che io ho 500 giochi per Amiga?"; "E allora? Io ne ho 850!" e cose del genere. Ma come ci si può divertire con centinaia di giochi, se ci si ha giocato solo 30 secondi per provarli dopo averli copiati? Non riesco a capirlo. Vi lascio con questo incessante enigma.
Arrivederci all'edicola.
Mario Lupi

Sembra proprio che "qualità VS. quantità" sia l'argomento di moda del momento: come vedrai, altri lettori hanno contribuito a questa discussione, che mi auguro verrà dibattuta (e spero risolta) ancora sulle pagine di C+VG. La mia opinione è che i giocatori dovrebbero fare una maggiore e migliore selezione dei titoli acquistati - originali, naturalmente - in modo che anche le software house siano spinte a produrre giochi migliori. Un po' meno, forse, ma più belli.

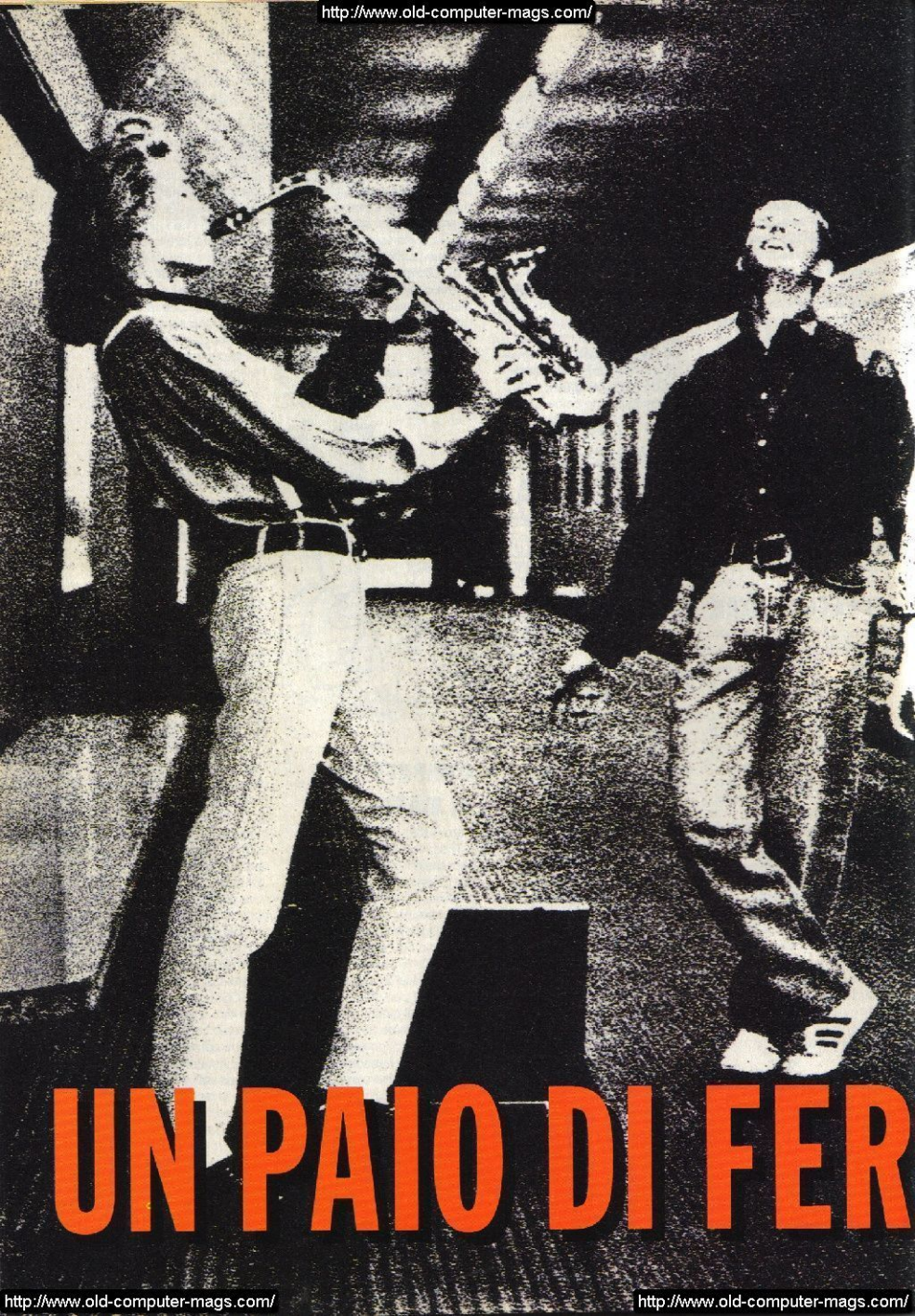
COME FARE I GIOCHI

Spett. Redazione di C+VG,
Sono un ragazzo di 12 anni, possiedo un PC XT e ho tre problemi:
1) Che cos'è il "codice"?
2) Come si fa a modificare le Intro dei pirati?
3) Per fare un videogame con giocabilità, grafica e tecnica (uso dei colori, ecc.) buoni, escludendo al limite il sonoro, che tipo di programmi (linguaggi, grafica, utility, ecc.) si devono usare? Qual'è il loro prezzo?
Christian Scandola

Ok, hai ragione: hai un problema, ma è uno solo. Il punto è che per scrivere un gioco appena decente bisogna conoscere MOLTO bene l'hardware della macchina per cui viene sviluppato e il suo assembly (che è un linguaggio peculiare del microprocessore alla base del computer). Se tu avessi un Amiga o un ST potresti anche usare rispettivamente l'*AMOS* o lo *STOS*, che sono due linguaggi dedicati alla realizzazione di giochi, ma che comunque non danno risultati esattamente paragonabili a un videogioco scritto in assembly. Quindi, quel che ti serve è tanto, tanto studio su almeno un paio di volumoni piuttosto noiosi e moltissima pratica. In bocca al lupo! Ah, quasi dimenticavo: 1) Il

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

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



UN PAIO DI FER

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

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



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

LEVI'S ORANGE TAB

MATE.

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

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

programma che fa funzionare un gioco. 2) Conoscendo la programmazione. Comunque meglio di tutto è non avere intro pirata in generale. 3) Vedi sopra.

SPIACENTE

Spett. (acolare), fant. asmagoric. red. di C+VG.

Dovete sapere che I want it all and I want it now! (No, non è Toledo, è Alfa 75) e sono il ragazzo che non deve chiedere mai. Perciò devo dirvi che voglio vincere l'abbonamento, voglio vincere l'abbonamento, voglio vincere l'abbonamento, voglio vincere l'abbonamento, voglio finire Elvira, voglio sapere se è possibile inserire l'energia infinita su di me quando la mia mamma mi dà le randellate in testa dicendo di smettere di giocare al computer.

Amen.

P.S.

Inoltre vorrei ringraziarvi per la cortese attenzione, buonasera.

Andrea Vinciarelli

Ritenta, sarai più fortunato...

C64 & DISKI

Slurposa redazione di C+VG,

Vorrei comprare un drive per il mio C64: quali sono i suoi vantaggi sul normale registratore a cassette? Inoltre, il C64 risentirà dell'invenzione del CD-ROM?

Infine, perché non provate a fare un numero di C+VG totalmente serio?

Pierluca Rosso

Il disk drive è una periferica indispensabile per il C64: i giochi vengono caricati più in fretta, e soprattutto possono essere più complessi e interessanti. Che tu ci creda o no esiste già da un paio d'anni un'interfaccia che permette di usare un comune lettore di CD per caricare giochi su disco ottico sul C64; l'unico problema è che è stato prodotto solo un disco - e oltretutto dalla Codemasters, nota per la sua produzione mediamente schifida. Per quanto riguarda l'ultima domanda, se non stai buono lo facciamo davvero.

ERO CIECO, ED ORA VEDO...

In redazione arrivano sempre più lettere che testimoniano la "conversione" di molti lettori alla causa dei giochi originali, contribuendo così alla lotta contro la pirateria che sosteniamo sin dal primo numero. Complimenti e un grosso grazie (anche da parte delle software house) a Marco, Piergiorgio, Stefano, Andrea & Gianni, Enrico, Fabio, Gino, Antonia, un altro Enrico, Gianfranco, Alberto, Fulvio, Alex, un altro Alex, Lorenzo, Il Bagnino Pazzo, altri due Stefano, Ettore, Monica, Michele, Carlo, Vanni, un secondo Marco, Vincenzo, Tizio 2 La Vendetta, Alfio, Costantino, Christian e Francesco.





RISSE DA STRADA

Nel numero 7, a pag. 93 nel bytesize di *Skull & Crossbones* dicesti: "Errol Flynn si rivolterebbe nella tomba". Bene, Errol Flynn era un attore, interprete di film piratati... ehm, pirateschi!

Comunque, esiste *Street Fighter II* per Super Famicom?

Roberto Cappannari

Sì, Errol Flynn era un attore e, guarda caso, nel film *Tron* il protagonista si chiama Flynn. E con ciò? *Street Fighter II* dovrebbe uscire nei prossimi mesi.

TRA I DUE LITIGANTI

Messaggio di servizio: Mattia amico di Giorgio Bellati di Como, piantala di essere imbecille! Vedi di fare immediatamente la pace con Giorgio, altrimenti la redazione di C+VG scaglierà una maledizione scioglicartucce sul tuo Lynx e sul tuo Megadrive! Uomo avvisato...

A ME UN'ASPIRINA!

Ciao,

Ciò 13 anni, ciò un Amiga, un Gameboy e un C64, ciò voglia di giocare e non ciò la 5a elementare. Ciò da farci a voi un domanda: vorrei sapere se il virus poi rimane dentro nell'Amiga una volta impiantato. Si mamma, arrivo, vengo a fare il



bagno, ma togli le paperette! Oh, dimenticavo: come fa un virus a raggiungere il mio povero computer? Le console hanno simili problemi? Arrivooo!

Gianmarco Soreti

I virus sono piccoli programmi scritti da pirati che si duplicano da un disco all'altro quando cambi dischetto senza spegnere prima la macchina. La soluzione più ovvia è quella di non avere a che fare con programmi non originali, no? Per le console non ti devi preoccupare, perché virus e cartucce vanno ben poco d'accordo. Comunque, se proprio a te non piacciono le paperette da bagno potresti spedirmele? E' da tanto che ne desidero una...

DE GIOCHIBUS BENFATTIBUS

Cara redazione di C+VG,

Ho appena acceso il mio superlativo Amiga 2000 per dirvi qualcosa di molto importante (almeno per me). Sono un vostro saltuario lettore e ho appena finito di leggere il numero 11 di C+VG, in cui ho trovato due lettere molto interessanti e che rispecchiano il mio stato d'animo. E' confortante leggere che anche qualcun'altro non è soddisfatto pienamente della propria macchina o che abbia comunque qualcosa da dire quando tutti i miei amici (approfittatori!) trasformano sistematicamente la mia casa in una sala giochi, lodando questo e quel gioco (ovviamente sparatutto), la grafica, il suono e così via.

Personalmente mi

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

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



interesso di computer da solo 4 anni e sono passato all'Amiga dopo aver provato il C16 e il C128. Mi si permetta quindi di fare un confronto fra macchine completamente diverse ma soprattutto fra epoche diverse: e non credo di esagerare chiamando epoche diverse periodi distanti 4 anni - l'informatica si evolve così velocemente che nel 1988 erano ben fortunati i possessori del megagalattico C64 (con tanto di cappello), mentre oggi chi non possiede un computer a 16-bit è considerato "out".

Mi riferisco precisamente all'esclusione quasi totale dal mondo informatico del C64, una sigla che ricorda a tutti un VERO home computer, che è stato capace di sfornare VERI giochi in rapporto alle proprie possibilità. Oggi un tanto conclamato Amiga (68000 a 7MHz, 16/32 bit, Paula, Copper, ecc.) mostra a video solo una grafica più rifinita e niente più. E allora?

Oltretutto questo solo nei migliori casi: perché non è raro vedere dei giochi che fanno tornare alla mente realizzazioni vecchissime e magari su computer di minore capacità. Ricordo che sul C16 c'erano giochi incredibilmente complessi e giocabili che ti facevano veramente chiedere come cacciassero in soli 16K di RAM. Oggi quando hai 16K liberi sei praticamente al limite del solito Guru e gran parte del software richiede 1Mb, per non parlare dei soliti due dischi e oltre.

Ritornando all'Amiga, la goccia che ha fatto traboccare il vaso è quello che è successo pochi giorni fa, quando ho comprato una rivista in edicola che era accompagnata da un dischetto. Oltre alle solite utilities c'era un gioco (un file, ovviamente) che ho cliccato giusto per darci un'occhiata.

Il nome? *Boomerang*. Si gioca in due contemporaneamente e lo scopo è di colpire l'avversario col proprio boomerang. Non ci crederete, ma io e un mio amico abbiamo passato mezz'ora a giocare e ridere ininterrottamente. Alla fine, per curiosità, ho voluto caricare il gioco *WWF Wrestling*: inutile dire la pallosità della super-grafica e tutte le altre cose.

In definitiva, vorrei ricordare a tutti che cosa è un computer e soprattutto a che cosa serve. D'accordo, ad alcuni serve per "smanettare", termine con cui si indica il fare migliaia di cose e non concludere praticamente niente, ma con cui si impara ad usare veramente un computer. Altri lo potrebbero usare per lavoro, ma non è il caso dell'Amiga; la maggior parte usa questa macchina per giocare. Ma cos'è il gioco per questi individui? Non certo la sequenza di comprare 1-2 giochi all'anno e cercare di finirli con pazienza e assiduità: giocare significa comprare due o tre chili di giochi nuovi (attenzione, nuovi perché dopo una settimana il gioco è ormai vecchio) dal proprio pirata di fiducia per poche migliaia di lire, inserirli uno alla volta nel proprio drive, attivare tutte le 352 funzioni del trainer, giocare per 9 secondi e infine catalogare quest'ultimo come "bello" o "schifoso". Se è bello ci si potrà anche degnare di giocarlo fino alla fine per poter dire agli amici di averlo terminato, altrimenti si passa subito al successivo per poter ripetere la sequenza. E' questo il divertimento? E' davvero divertente vantarsi di possedere 10.000 giochi?

Ecco la risposta a Riccardo Bertezzolo: siamo noi che siamo cambiati, è il nostro modo di divertirci che si è involuto sino all'eccesso nel modo appena descritto. Sta quindi a noi tornare quelli di una volta (sperando che sia possibile), ma anche ai programmatori, che dovrebbero basarsi più sull'originalità delle idee che sulle potenzialità del computer su cui operano: *Tetris* insegna: un megasuccesso su tutti i formati e non conta la realizzazione grafica, che è passata in secondo piano.

Amedeo Brunetti

Attendo commenti...



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.

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

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

NEWS

SPECIAL REPORT

VIRTUAL REALITY

La Realtà Virtuale è una cosa strana. Se ne è parlato tanto, ma le poche persone che hanno già avuto occasione di provarla ne sono rimaste un po' deluse. La solita W Industries inglese sta però preparando diverse novità che potrebbero rivoluzionare il mercato...

EXOREX





Ne abbiamo già parlato qualche tempo fa, ma negli ultimi mesi questo titolo si è parecchio trasformato. Lo scenario vede quattro giocatori collegati fra loro sfidarsi a bordo di grossi robot da combattimento, che vengono guidati con la configurazione di comandi inaugurata da *Total Destruction* (quella con il volante, per intenderci).

Lo scopo è molto semplice: trovare gli avversari e blastarli a morte! Il computer renderà le cose più complicate mandando in giro dei veicoli armati automatici per ostacolarvi. L'azione è ambientata in uno scenario urbano pieno di grattacieli, ottimo per preparare agguati e nascondersi dal nemico. La città è circondata da una barriera laser che impedisce di superarne il perimetro, ma è possibili aiutarsi negli spostamenti richiamando una mappa che si sovrappone al visore. Da quel poco che abbiamo potuto vedere *Exorex* sembra eccezionale, ma il verdetto definitivo lo darà IUR nella sua imminente recensione!

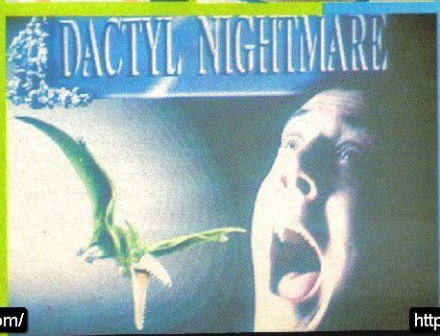


DACTYL NIGHTMARE



Questo è il primo gioco per Virtuality a utilizzare la configurazione "a girello" in cui il giocatore sta in piedi in una specie di gabbietta. Da uno a quattro giocatori si trovano nella struttura piattaformica visibile qui a lato, e si devono scontrare impugnando una pistola dalla gittata piuttosto limitata. Come se tre pazzi omicidi e precipizi infiniti non bastassero a rendere lo scenario inquietante, sulla struttura vaga anche uno pterodattilo affamato e indistruttibile, che attacca a tradimento chi gli capita a tiro di mandibola. Vista la situazione, è facile capire l'atmosfera frenetica in cui si svolgono le partite, che di norma durano cinque minuti. Fabio, che ha avuto occasione di provarlo a Las Vegas, dice che oltre che frenetica l'atmosfera è anche "parecchio incasinata, perché fra bonus, dinosauri, proiettili vaganti, baratri, piattaforme mobili e voci digitalizzate c'è un po' troppa roba da seguire." Presto (si spera) nelle migliori sale giochi.





CYBER QUEST

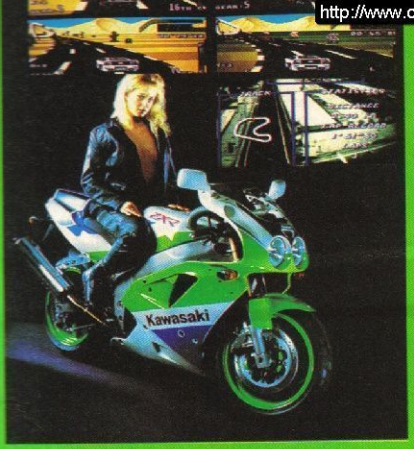
Poteva mai mancare un gioco fantasy nel catalogo delle "esperienze" per Virtuality 1000? Naturalmente no, e finalmente alla W Industries hanno pensato bene di creare qualcosa di simile a un gioco di ruolo per questo incredibile sistema. Questa è l'unica immagine fornitaci, ma il gioco finito sarà pronto entro qualche mese, quindi tenete gli occhi aperti!



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

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

NEWS



LOTUS SUL SUPER FAMICOM?

Volete qualcosa di forte, di veramente forte? E allora beccatevi questa anteprima su un gioco di guida davvero incredibile...

Top Gear (che potrebbe essere lanciato anche come *Top Racer*) sarà probabilmente il miglior gioco di corse per Super Famicom e uno dei più divertenti arcade a due giocatori mai realizzato su qualsiasi console.

Alla guida di alcuni fra i più spaventosi bolidi disponibili sulla faccia della Terra dovrete sfidare il computer o un vostro amico su un gran numero di tracciati sparsi un po' per tutto il globo scegliendo se usare il cambio automatico o manuale.

Così descritto *Top Gear* sembra il solito gioco di corse ma quello che ha destato l'interesse dello staff di C+VG al completo - oltre alla biondona in sella a una Kawasaki ZXR ritratta qui sotto - è la casa responsabile di questo titolo, ossia la software house britannica Gremlin, autrice dei migliori arcade automobilistici casalinghi mai realizzati, *Lotus Turbo Challenge 1* & 2! Questo gioco verrà molto presto dostribuito in Giappone dalla Kemco e in seguito lanciato sul mercato europeo. Non appena riusciremo a mettere le mani su una copia finita di *Top Gear* - o, preferibilmente, sulla biondona - vi sveleremo tutto lo svelabile...

NON C'E' DUE SENZA TRE

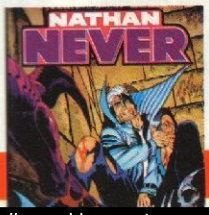
Siete ancora tra i pochi non soddisfatti dei miliardi di simulatori già esistenti su computer? E allora state a sentire i titoli in preparazione dalla software numero uno in questo campo, la Microprose: *B-17 Flying Fortress*, *ATAC* (o *F22*), *Task Force 1942*, *Greens* (simulatore di golf, nel caso non l'aveste capito) e *F15 Strike Eagle 3*. Sugli altri giochi sappiamo ben poco (del resto i titoli sono di per sè abbastanza eloquenti) ma è lecito aspettarsi qualcosa di spettacolare da *F15 3*, come mostrano le foto in questa pagina della massiccissima introduzione in ray-tracing (versione PC). Non resta altro da fare che aspettare: con la Microprose - *F1 GP* docet - i tempi d'attesa non sono mai brevissimi...





GENIAS NEWS

Lo scorso mese vi avevamo parlato di *Zorro*, il titolo in preparazione alla Genias in questo periodo. Questo mese siamo invece lieti di annunciarvi che la software house bolognese ha acquistato i diritti di *Nathan Never*, celebre fumetto cyberpunk nato pochi mesi or sono, il cui game design verrà realizzato niente popò di meno che dalla Sergio Bonelli Editrice stessa. I due tie-in saranno realizzati con largo uso di hardware e software professionale - non vi facciamo l'elenco perchè non basterebbero tutte le pagine di questa rivista - così da garantire una perdita di qualità pressochè minima nel passaggio da celluloide a floppy disk. Niente male, davvero niente male...



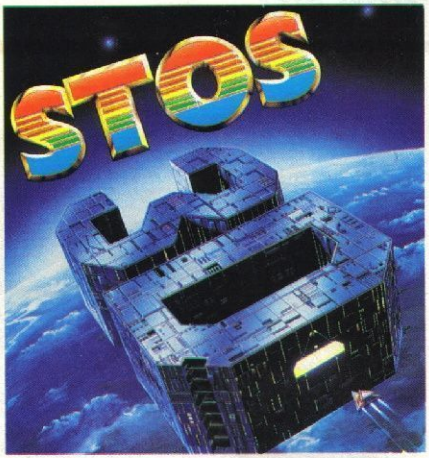
E' TEMPO DI FIERA!

Dal 12 al 14 aprile si svolgerà a Londra la quarta edizione dell'ECTS - European Computer Trade Show - la più grande fiera videogiochistica europea. Fiore all'occhiello della manifestazione sarà la consegna dgeli ECTS Awards, l'equivalente dei premi Oscar per l'industria del software. La particolarità della premiazione sta proprio nella scelta dei vincitori, eletti da una giuria composta interamente da redattori delle più famose riviste mondiali di settore. Inutile dire che C+VG, oltre a rappresentare videogiochisticamente la nostra bella nazione, sarà presente a Londra e vi fornirà un resoconto completo della fiera.

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

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

NEWS



ST FOREVER!

Credevate ce ne fossimo dimenticati, vero? In effetti, a giudicare dalla quantità di titoli lanciati ultimamente per il 16-bit di casa Atari sembra proprio che una discreta parte delle software house mondiali abbia deciso di non occuparsi ulteriormente di questo computer. Di ben altra opinione evidentemente dev'essere la Mandarin, casa che con il celeberrimo *STOS* ha contribuito non poco ad aumentare le vendite di ST e simili. *STOS 3D* è la conversione di *AMOS 3D*, programma che ha riscosso su Amiga un successo senza precedenti, umiliando letteralmente titoli ben più pubblicizzati - *3D Construction Kit* della Domark, ad esempio. In breve, si tratta di un'utility che, affiancata a *STOS*, permette di creare facilmente poligoni e animazioni vettoriali e integrarli in giochi o altri progr fatti in casa con il comodissimo linguaggio della Mandarin. Le prestazioni di *STOS 3D* sono di tutto rispetto: 25 quadri al secondo per un cubo che ruota sono una realtà, e lo stesso vale per 20 oggetti che si muovono contemporaneamente per lo schermo. E' comodo, è facile da usare, è potente...







LA RIVINCITA ATARI

Attenzione: la Atari ha appena terminato la realizzazione di un nuovo computer che dovrebbe - almeno nelle intenzioni della casa statunitense - mettere l'Amiga con le spalle al muro. Lo Sparrow, questo il suo nome, dovrebbe rappresentare l'evoluzione della specie nel campo dei 16-bit: la macchina è dotata di nuovi chip grafici e sonori che dovrebbero finalmente far smettere agli atariani più convinti di invidiare il gioiello di casa Commodore. Appena sapremo qualcosa di più ve lo riferiremo. Niente di nuovo invece sul fronte delle console: la Atari, evidentemente soddisfatta del Lynx 2, ha abbandonato il progetto Panther decidendo di supportare maggiormente le console già esistenti (saggia decisione - Simon).

IL 17 PORTA FORTUNA?

Il 17 è un numero fortunato, almeno quando si parla di Amiga e Team 17: il gruppo di programmatori - fra cui i celeberrimi Rico Holmes e Tobias Richter (autore di *Full Contact*, il miglior budget game nella storia dell'Amiga e *Alien Breed*, un arcade tanto valido da meritarsi il C+VG HIT!) è nuovamente al lavoro. Il prossimo titolo sarà uno shoot 'em up intitolato*Project X* e, per nostra grande fortuna, abbiamo già avuto occasione di vederne un demo: sappiate che non stiamo esagerando nell'affermare che la bellezza di questo gioco è inversamente proporzionale all'originalità del suo nome. *Project X* è in tutto e per tutto identico a un coin-op: innumerevoli strati di parallasse che schizzano via a una velocità folle, mostri giganteschi, sonoro pompatissimo con un sacco di effetti campionati, grafica allucinante (finalmente 64 colori!)... L'unico gioco che potrebbe tenergli testa - come realizzazione tecnica - è *Agony* della Psygnosis, di cui abbiamo visto una versione incompleta altrettanto notevole. A proposito: lo sapete che il Team 17 ha intenzione di realizzare *Alien Breed 2* alla fine del 1992? A quando *Alien Breed 3* e *Project Y*?



CTO INFORMA

La **CTO** S.p.A. con sede in Zola Predosa (Bo), Via Piemonte 7/F, distributrice esclusiva di accessori, videogame e programmi professionali per computer, premesso che nella notte tra il 31 gennaio e il 1 febbraio 1992 ha subito un furto presso i propri magazzini di propri prodotti,

AVVERTE E DIFFIDA

chiunque dall'acuistare i predetti beni (portanti marchio QUICKJOY, ELECTRONIC ARTS, LUCASFILM GAMES, SIMULMONDO, ACCOLADE, TOMAHAWK, C&C EDUCATION, INFOGRAMES) e

SPECIFICA

che gli unici legittimati alla vendita dei prodotti CTO sono i distributori e i rivenditori autorizzati.

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

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

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



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

LEADER

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

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni)

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

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

REVIEW

PC - SSI/US GOLD



Beh, prima o poi doveva pur succedere: dopo la vostra sgobbata in *Eye of the Beholder* qualcuno ha deciso che siete i tipi adatti a qualsiasi impresa che comporti l'aggirarsi in luridi cunicoli e/o sotterranei vari. Ed ecco che subito vi hanno trovato qualcosa da fare: al tempio di Darkmoon sta succedendo qualcosa di veramente strano, gli ex-bravi chierici che ci "lavorano" infatti sembra che ci combinino ogni sorta di diavoleria, dal toga party alle torture di massa. Ancora una volta, la vostra missione sarà quella di bastonare quelli che vi si pareranno davanti, accumulare più roba possibile e magari salvare qualche innocente. Beh se non altro è originale...





Eye of the Beholder è stato uno dei giochi di questo genere che ho giocato di più (dopo, naturalmente, il mitico *Dungeon Master*). Perché? Beh, innanzitutto perché si legava alla seconda edizione di *AD&D*, poi perché aveva una bella grafica (anzi, *molto* bella) e poi perché non c'era niente di meglio in giro. Con *Eye of the Beholder II* tutto si ripete: le regole di base sono ancora quelle, la grafica è stata migliorata e ancora una volta non c'è nulla di meglio in giro - *Abandoned Places* non è proprio da considerare. Forse però è *troppo* tutto come prima. Insomma: il gioco è esattamente lo stesso e l'unica spinta possibile può essere quella di vedere che cosa c'è dopo. L'unico vero cambiamento rispetto al primo episodio è il livello di difficoltà: pensate che taroccando i personaggi con un piccolo programma e portandoli oltre il massimo consentito in TUTTO ho avuto lo stesso qualche difficoltà a passare certi combattimenti. Alcuni enigmi poi sono incredibilmente *crudeli*, e non li passerete se non con una grandissima dose di fortuna con la C maiuscola e un pizzico di intuito. A parte questo, il giudizio è lo stesso che per l'originale. Un consiglio: pensateci bene prima di prenderlo se avete già *EOB* - è fondamentalmente la stessa cosa.

MARCO AULETTA

IL PRONTUARIO DEL PICCOLO RPG-IS

All'inizio del gioco potrete crearvi quattro personaggi scegliendo tra sei diverse razze. Come al solito le discriminazioni imperano, quindi vi diremo che i non-umani sono altamente limitati. Vi abbiamo avvertito!

NANI: Beh, lo dice la parola stessa: principalmente tappi, ma anche belli robusti, semi-immuni a veleni e magie e tanto, tanto brutti.

ELFI: Più esili e piccoli degli umani, sono molto agili e soprattutto folkloristici.

MEZZELFI: Incroci più o meno legittimi tra umani e elfi, hanno un mix delle cartatteristiche dei due gruppi.

HALFLING: Tappi come i nani, ma più gracilini. Abbastanza immuni alla magia e discretamente agili.

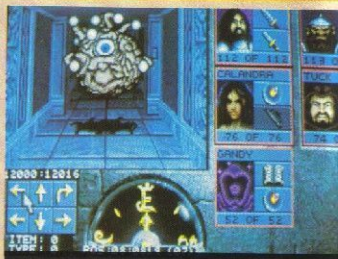
UMANI: Beh, li conoscete!



Lama rotante!

DA GRANDE FARO' IL...

I vari personaggi oltre a distinguersi per razza si possono distinguere anche per "mestiere": ci sono i **Chierici** (basilarmente preti capaci di tirare incantesimi), **Guerrieri** (yuppieee!), **Maghi** (tipi gracilini capaci di incendiarti con lo sguardo), **Paladini** (guerrieri d'elite), **Ranger** (cacciatori e esperti di tracce) e **Ladri** (Ehi! Il mio portafoglio!). Scegliete bene!



▲ Uo' tipo, c'hai un milliino?



▼ Alt! Chi siete? Dove andate?...



▼ Si, ma quanti siete? Un fiorino.

APPARIZIONI, SPARIZIONI...

La magia è all'ordine del giorno in *EOB2*, con un sacco di personaggi capaci di lanciare incantesimi e roba da utilizzare. Personaggi come maghi, chierici ranger & paladini di alto livello possono tirare incantesimi, ma dovranno prima passare qualche ora a studiarseli. Il brutto è che però appena vengono lanciati sono cancellati dalla memoria, e devono essere studiati di nuovo...



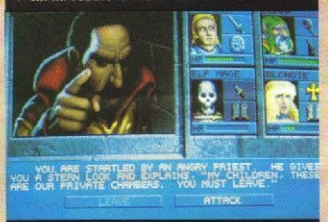
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

REVIEW

EYE OF THE BEHOLDER II

▼ Chi ha rubato la marmellata?



▼ Mr Posa Plastica '92! Un applauso!





▲ Baciami, stupido!

FERMO COSI! CLICK!

In *EOB2* i programmatori hanno deciso bene di inserire ogni tanto qualche bella schermata grafica per commentare questo o quell'avvenimento in maniera appropriata. Così, quando vi avvicinate la prima volta al malefico tempio di Darkmoon potrete godervi una bellissima costruzione in stile gotico (che abbiamo già visto da qualche altra parte, hmmm...) e quando vi entrerete incontrerete le due simpaticissime facce da c*** illustrate qui sotto, che vi offriranno aiuto ma che sono da picchiare. Violenza!





Eye of the Beholder è stato il gioco che ha cambiato la faccia dei giochi di ruolo, rendendoli più divertenti che mai. Tutti quanti abbiamo aspettato il seguito per un bel pezzo, e la SSI ha sfornato un buon prodotto che fa qualcosa di più che rendere giustizia all'originale. Basilarmente è solo un'estensione del primo capitolo (anche se può essere giocato senza alcuna conoscenza precedente) con piccoli miglioramenti qua e là. Sotto certi punti di vista è un gran bene, e sotto altri un male: i fan del primo saranno soddisfatti, ma chi si aspettava una "marcia in più" sarà un po' deluso. Attenzione, però, solo un po', perché nessuno potrebbe chiedere di più da un seguito di quanto *EOB2* offra: una solida, migliorata, più difficile versione dell'originale e una che dovrebbe tenere tutti i patiti del genere incollati al video per un bel pezzo...

TIM BOONE

FANTAZOO

State ancora finendo di tremare dopo i raccapriccianti mostriciattoli di *EOB*? Beh, datevi pure una calmata perché qui troverete cose molto più schifide e urfide! Qui i nemici sono così simpatici che spesso e volentieri strisceranno alle vostre spalle e vi ritroverete a chiedervi "ma chi è che mi ha morso il sedere?". Fortunatamente potrete restituirgli la pariglia con le varie armi quali spadoni, archi e fionde.

▼ Boooooooo!



UPDATE

I possessori di Amiga e ST saranno certamente ansiosi di sapere quando *EOB2* farà la loro comparsa nei loro drive: la risposta è... presto, molto presto.

PC

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	86

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

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

REVIEW

C64 - GENIAS

Blocchetti che si incastrano, labirinti da superare, mostri alti due mele o poco più con nove dungeonsendregonsiliardi di Punti Ferita... basta! Ci sono dei momenti nella vita di un videogiocatore in cui lo stress supera il livello di guardia, e bisogna prendersi una pausa da tutto questo.

Purtroppo, è anche vero che lontano dai monitor e dai joystick il cervello notoriamente avvizzisce sino a trasformarsi in mousse alla vaniglia, e quindi non si può fare a meno di giocare. Stress da video o stress da dessert? Per risolvere l'annoso problema i geniali programmatori della Genias hanno pensato bene di metterci a disposizione un'astronave armata oltre ogni dire e cinque livelli di orrendi esseri alieni da distruggere senza tanti complimenti. Ah, un po' di vecchio, sano relax...



C64

GRAFICA	95
SONORO	80
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	85

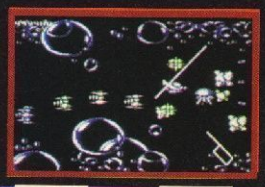
PECCATO SIA IDENTICO A PAC-MAN...

Come avrete intuito dalle foto *Catalypse* è molto, molto, mooolto simile al vecchio classico per C-64 intitolato *Armalyte*. Una volta accettate le numerose similitudini di fondo, tuttavia, si può scoprire che *Catalypse* offre molto di più: 5 mostroni di fine livello veramente immensi, 1064 nemici assortiti, 6 armi combinabili e una supenda sequenza finale che dura oltre un minuto!



Se *Catalypse* fosse uscito l'anno scorso il mio proverbiale sdegno per i giochi poco originali l'avrebbe colpito implacabile, scatenato dalle infinite caratteristiche pressoché identiche a quelle di *Armalyte*. La recente situazione del software per C-64, tuttavia, con sempre meno giochi prodotti dalle software house e una qualità in calando, mi obbliga a rivedere la mia posizione. In parole povere: *Catalypse* è quasi identico ad *Armalyte*, ha qualche (piccolo) elemento in più ma, soprattutto, è l'unico shoot 'em up degno di nota prodotto per C-64 da quasi un anno a questa parte. Se siete affamati di blastaggio globale e potete sopportare che l'unica Innovazione seria siano dei mostri di fine livello veramente immensi comprate *Catalypse* e non vi pentirete. Altrimenti no.

FABIO ROSSI







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

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

Db-Line srl

Consoles & Games Mania

Viale Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno VA - Telefono 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- SUPER FAMICOM MEGADRIVE GIAPP. SCART GAME BOY SYSTEM	PC-ENGINE -LT New- PC-ENGINE GT PC-ENGINE COREGRAFX II SEGA GAME GEAR	PC-ENGINE SUPERGRAFX CD-ROM II SYSTEM PC ENGINE NEO GEO HOME VERSION

GIOCHI: arrivi settimanali per tutte le console

SUPER FAMICOM Lit. 129/169.000	PC-ENGINE Lit. 62/130.000	MEGADRIVE Lit. 69/129.000	GAME GEAR Lit. 45/65.000
Castelvania IV Dimensione Force Final Fantasy IV	Dragon Egg Lady Fantos (CD) F1 Circus 91	Nostalgia 1907 (CD) Heavy Nova (CD) Joe Montana II	Sonic Njnia Galden 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 swith 24X 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.

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

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

REVIEW

AMIGA - MINDSCAPE

MOONSTONE
A HARD DAYS KNIGHT

Avrete sicuramente visto tutti *Paladini, storie d'armi e d'amore* (ma dove?) e di conseguenza vi sarà venuta immediatamente voglia di prendere a sciabolate la vostra sorellina dopo averla infilata in un barattolo che simulasse una corazza. Ebbene, la grande notizia è che non avete più bisogno di sprecare quel barattolo, perché è uscito *Moonstone*, il gioco in cui combatterete inscatolati in un'armatura con tutti i peggiori esseri della mitologia britannica e contro altri cavalieri. Si gioca in quattro (ma tre avversari possono essere computerizzati) a turno e si deve terminare tutto quello che capita sotto la propria lama, dopo aver scelto su un'apposita mappa il luogo del duello. Il bello è che possono essere comprate armature e armi più potenti con i soldi guadagnati vincendo i duelli e nei giochi d'azzardo; per cui potrà essere sparso ancora più sangue.















Splat! Sguish! Gooreee! Si discute tanto se far vedere la violenza alla tivù e quindi vi consiglio di comprare un monitor per giocare a *Moonstone*. Per la sua manifesta violenza, se avete l'Amiga collegato a una tivù infatti rischiate di essere invitati a *Mixer* o da Funari. Ma val la pena correre il rischio!!! *Moonstone* ha dei mostri fatti troppo bene, e le varie scene di ordinaria macelleria sono veramente "forti": i cinghialoni infilano per bene il loro corno nel vostro stomaco, i giganti blu vi splattano al suolo, e anche voi procurate perdite di emoglobina non indifferenti. Non si può dire però che i mostri siano di una varietà eccezionale, e così le armi; in compenso però si può giocare in quattro, organizzando sedute di sano smaciullamento. Comunque sia, il gioco vi acchiappa sin dall'inizio e lo si deve considerare uno dei migliori beat'em up degli ultimi tempi: assolutamente consigliato.

PAOLO CARDILLO

E NON HAI PIETA' TU DI ME

Carissimi fan di Dylan Dog e dello splatter in generale, sappiate che in *Moonstone* è possibile attivare l'opzione "Gore" che dà un tocco veramente violento al gioco: nei duelli vedrete scorrere sangue da ogni poro di paladini e mostri! E il bello è che cadaveri e pozze di sangue rimarranno sempre presenti sul campo di gioco, che si trasformerà in un bell'obitorio all'aria aperta. Lo scenario ideale per un bel pic-nic



AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	85
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	90

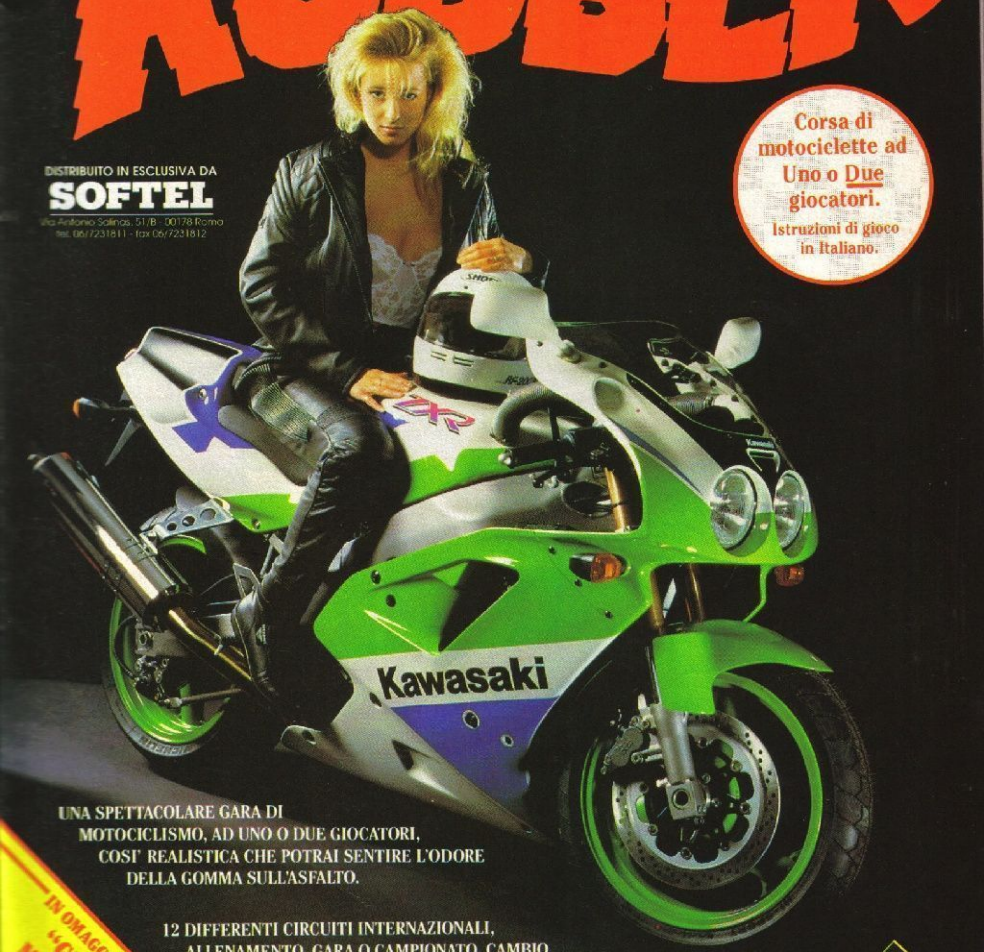
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

HOT RUBBER

Corsa di motociclette ad Uno o Due giocatori.
Istruzioni di gioco in Italiano.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812



UNA SPETTACOLARE GARA DI MOTOCICLISMO, AD UNO O DUE GIOCATORI, COSI' REALISTICA CHE POTRAI SENTIRE L'ODORE DELLA GOMMA SULL'ASFALTO.

12 DIFFERENTI CIRCUITI INTERNAZIONALI, ALLENAMENTO, GARA O CAMPIONATO, CAMBIO AUTOMATICO O MANUALE, 3 LIVELLI DI DIFFICOLTA'.

IN OMAGGIO IL POSTER "GIRL ON A MOTORBIKE"

PALACE

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

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

MACINTOSH/PC- MAXIS

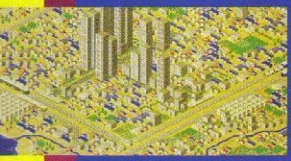
SIM ANT

Sono gli esseri più odiosi che il divino potesse creare: sono dappertutto, rompono le palle e non sono di nessuna utilità! No, non stiamo parlando delle rondini, ma delle formiche! Fastidiose, schifose, viscide ma nello stesso tempo così affascinanti per la struttura della loro società: chi non è mai rimasto impalato di fronte a un formicaio e alla frenetica attività dei suoi abitanti - e chi non ne ha mai distrutto o allagato almeno uno?

Ora la Maxis vi da la possibilità di vestire gli scomodi panni di una formica e gestire la complicatissima attività di una tana di esseri in tutto e per tutto simili a voi. Grazie alle finestre che vi terranno costantemente informati su tutti i dati di cui potete aver bisogno sarete in grado di rifornire costantemente di cibo la popolazione affamata, di combattere le colonie nemiche e di far proliferare a lungo la stirpe. Insomma, un gioco consigliato a chi non soffre mai di prurito...



SIMULAZIONI INSIMULABILI



La Maxis è la software house produttrice di alcune fra le simulazioni più incredibili viste finora nel panorama videogiochistico internazionale: oltre al formicaio simulator qui recensito la casa americana ci ha deliziato con *SimEarth*, in cui il giocatore doveva controllare l'intero globo terracqueo e *SimCity* - classico di tutti i tempi convertito per un numero incredibile di computer e console - in cui si dovevano vestire i panni di sindaco delle città più disastrate della Terra. Per il futuro l'intraprendente casa a stelle e strisce ha in serbo *A-Train*, un complicatissimo gioco strategico a metà tra *Railroad Tycoon* e *SimCity* che ha ottenuto un successo dell'altro mondo in Giappone. Tenetevi pronti perché deve essere qualcosa di veramente allucinante...



Pensavo meglio. Pensavo sinceramente meglio. Non fraintendetemi, *SimAnt* è il classico gioco strategico americano curatissimo con trecentomila opzioni, statistiche e menate varie però... però... Questa volta la Maxis ha esagerato: tutto è talmente complesso e massiccio da far venire il mal di testa. *SimCity* era bello perché abbastanza semplice da giocare, ma nello stesso tempo non si limitava a una banale opera di distruzione/costruzione. In *SimAnt* invece ci sono così tanti indicatori che sembra di trovarsi nella cabina di un Boeing 747! Esteticamente poi non siamo certo sui livelli delle ultime produzioni per PC: la grafica è piatta, il sonoro è quello che è e lo scrolling... è da PC! Su Macintosh invece, considerando il numero limitato di titoli esistenti, *SimAnt* potrebbe classificarsi come un potenziale acquisto per una partita durante una pausa-caffè sul lavoro, se solo non fosse che una partita completa ha una durata di svariate ore! Delusione semitotale... Speriamo in meglio con *A-Train*.

SIMON CROSIGNANI

MAC/PC

GRAFICA	69
SONORO	70
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	74
GLOBALE	71

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

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

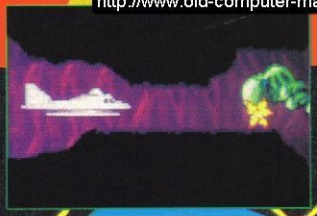
REVIEW

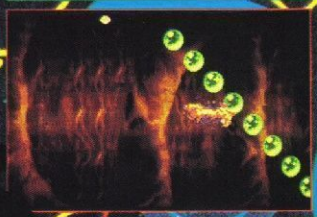
AMIGA - DMI

Fantastic Voyage

PER IL CERVELLO? TERZA ARTERIA A DESTRA...

Fantastic Voyage è chiaramente ispirato a classici del calibro di *R-Type* e *Salamander*. A bordo del sottomarino dovrete trovare la strada per il cervello attraversando un sacco di zone del corpo del paziente - anche le più orribili. Ci sono però un paio di problemini. Primo: ci sono tonnellate e tonnellate di esseri malefici che infestano vene e arterie varie. Secondo: avrete bisogno di particolari armi e medicine per distruggerne alcuni ostacoli. Ma non potevate starvene a casa a vedere *Quark* ?





Ugh, cos'è?

Qualcuno di voi si ricorda un film di parecchi anni fa chiamato *Viaggio Allucinante*? La trama era il massimo dell'assurdità: uno scienziato ha messo a punto una tecnica di miniaturizzazione, ma subito dopo è stato colpito da un'improvvisa malattia e gli si è formato un ematoma all'interno del cervello. La sua equipe è in grado di attuare il processo di rimpicciolimento, ma solo per un periodo di un'ora. Solo il luminare in coma è in grado di ovviare a questo problema, ma si trova sul punto di morte.

Rimane solo una cosa da fare: armarsi di sottomarino, farsi rimpicciolire e iniettare nel corpo dello scienziato, distruggere il grumo e uscire entro un'ora, prima cioè che tutte le persone miniaturizzate riacquistino le dimensioni originarie. E il finale? Comprate il gioco e lo saprete...



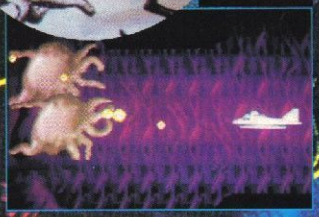
▲ Da dove partiamo, comandante?



Come poteva essere un gioco chiamato *Fantastic Voyage*? Fantastico, ovviamente! Battute pietose a parte (la vecchiaia è una gran brutta cosa, cercate di capirmi), questo è un tie-in con i controfiocchi! La grafica è schifo-orrida al punto giusto, il sonoro è incredibile - anche se dovete avere almeno 1Mb per potervi beare della musica più d'atmosfera che abbia mai sentito - e la programmazione massiccia. Certo, *Fantastic Voyage* non sarà il massimo dell'originalità, ma è giocabile e divertente, e questo basta. Complimenti quindi alla DMI per aver rispolverato un classico cinematografico di tutti i tempi (oltretutto, credo, senza aver speso una cifra astronomica in diritti) e al team di programmazione per il lavoro realizzato. Unica pecca: *Fantastic Voyage* è incredibilmente difficile, ma che volete che sia per dei videogiocatori provetti come noi (e voi)?

SIMON CROSIGNANI

Che schifo! ▼





PORCHERIE MICRORGANICHE

Quasi tutti i nemici che incontrerete in *Fantastic Voyage* vi faranno accaponare la pelle. Le prime "cose" in cui avrete la sfortuna di imbattervi sono dei giganteschi globuli rossi ultrarealistici, seguiti a breve distanza da organismi cancerogeni con tanto di gambette e parassiti di un colore blu davvero rivoltante. Come se ciò non bastasse dovrete prestare particolare attenzione anche ai sistemi di difesa del corpo del paziente: senza dubbio il vostro sommergibile verrà scambiato per un virus e attaccato più e più volte da bande di anticorpi inferociti!





CACCIA A OTTOBRE ROSSO

D'accordo, non sarà il sottomarino comandato da Sean Conner & soci, ma il Proteus (questo il nome della navicella trapiantata all'interno del corpo) rimane pur sempre un gioellino della tecnica. L'unico problema per l'equipaggio miniaturizzato è il tempo: i malcapitati infatti hanno solo un'ora di tempo per portare a termine l'operazione, raggiungere un occhio e sgusciare fuori dal corpo umano. In caso di fallimento il sottomarino e tutti i suoi inquilini si espanderanno riacquistando le dimensioni normali, pur trovandosi ancora all'interno del paziente. Provate solo a immaginarne le conseguenze... SPLAT!

AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	91
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	89

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

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

REVIEW

AMIGA - CORE DESIGN

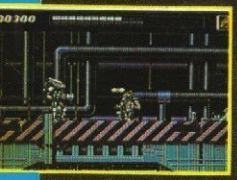
CVG HIT

WOLFCHILD

Se siete degli appassionati di manga (i fumetti giapponesi) la trama di questo gioco vi sarà familiare: tanto familiare, anzi, che potreste pensare come noi che sia stata biecamente scopiazzata da un qualsiasi numero di *Zero*. Il protagonista è il figlio di un grande scienziato esperterrimo di ibridazione genetica, rapito improvvisamente dal segretissimo e sinistro gruppo "Chimera".

L'unico che può salvarlo è il figlio. Potrebbe telefonare alla polizia, potrebbe denunciare la cosa ai giornali, potrebbe convocare Megaloman ("il più famoso degli eroi", come diceva la mitica sigla) ma no, essendo *Wolfchild* un gioco di ispirazione nipponica trova il modo più scomodo e doloroso di farlo. Il ragazzo, infatti, non escogita niente di meglio che incrociare il suo DNA con quello di un lupo e trasformarsi in un licantropo cyberpunk!

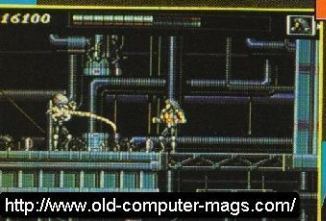
Mutato in cotal guisa, tutto quel che gli resta da fare è infiltrarsi nella base di "Chimera" e raggiungere il papà. Facile, se non ci fossero mezzi meccanici, robot, cyborg e creature nate dall'incrocio di uomini e animali a sbarrargli la strada...

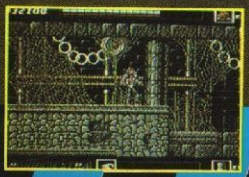


E SARESTI UN UOMO, TU?

Nella sequenza introduttiva di *Wolfchild* si vede il protagonista trasformarsi in tecnolicantropo, e benché il gioco cominci "in forma umana" è sufficiente raccogliere un'icona per ottenere la trasformazione. Una volta mutatosi in lupoide il protagonista acquista diversi poteri speciali, il più notevole dei quali è senza dubbio la possibilità di lanciare palle di fuoco dalle mani!









Wow! Era dai tempi di *Turrican II* che non vedevo un platform con shoot 'em up realizzato tanto bene! Oltre al mitico gioco tedesco, *Wolfchild* ricorda molto anche il classicissimo e mitichissimo coin-op *Strider*, di cui riprende spesso situazioni e personaggi. La grafica curatissima e discretamente varia ha un ottimo livello di dettaglio, benché i colori tenui possano non entusiasmare a prima vista. Molto buono anche il sonoro, con colonne sonore d'atmosfera e una musica introduttiva veramente piacevole. Lo schema di gioco è un ottimo misto di piattaforme e beat & shoot 'em up, perfettamente bilanciato proprio come in *Strider*. La sequenza introduttiva è un po' squallidina anche se simpatica, ma sono sicuro che non sarà una simile inezia ad allontanarvi da uno dei migliori giochi dell'anno!

FABIO ROSSI

AMIGA	
GRAFICA	93
SONORO	85
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	92

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

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

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

MEGADRIVE

HERO ALSER	89000	688 ATTACK SUB	129000
ALIEN STORM	99000	ABRAMS B.TANK	99000
BATTLE GOLFER	69000	AIR DRIVER	89000
BEAST WRESTLER	99000	BAT MAN	89000
BUDOKAN	89000	BATTLE SQUADRON	89000
DICK TRACY	79000	BUDOKAN	59000
DONALD DUCK	89000	BURNING FORCE	59000
FANTASIA	99000	BUSTERS DUGLAS	89000
FIGHTING MASTER	109000	CENTURION	89000
GOLDEN AXE II	99000	CRACK DOWN	99000
GHOULS AND G.	109000	CYBER BALL	89000
GHOUS	99000	DECAPATTACK	89000
ICE HOKEY	99000	DICK TRACY	89000
INSECTOR X	49000	DONAL DUCK	89000
MERCS II	109000	F 22 INTERCEPT	89000
MICKEY MOUSE	69000	FANTASIA	99000
MIDNIGHT RESIST.	99000	GOLDEN AXE II	99000
OUT RUN	99000	HELLFIRE	69000
PHELIOS	49000	JAMES POND	79000
RASTAN SAGA II	59000	JOE MONTANA	89000
ROLLING THUN.II	119000	JOHN MADDEN	89000
SONIC	99000	LAST BATTLE	69000
STRIDER	79000	LAKERS VS CELTIC	89000
S. AIR WOLF	89000	MERCS	99000
S. HANG ON	79000	MOONWALKER	89000
S. MONACO GP	99000	MICKEY MOUSE	89000
S. SHINOBI	89000	ONSLAUGHT	79000
THUNDER	119000	OUT RUN	89000
TASK FORCE HAR.	129000	PA CMANIA	99000
TEDDIY WARRIOR	129000	PHANTASY STAR III	139000
UNDEADLINE	129000	PIT FIGHTER	99000
WRESTLE WAR	99000	POPULOUS	89000
ZERO WING	89000	QUACK SHOT	99000



JAPAN ADAPTER 39.000

SPIDERMAN	99000
STAR CONTROL	119000
STAR FIGHT	109000
STORMLORD	89000
STRIDER	119000
SPACE INVADERS	79000
SPIDERMAN	99000
SUPER HANG ON	69000
S. VOLLEYBALL	69000
SWORD OF SODAN	99000
SWORD OF VERM	129000
TARGAN	69000
TECHNO COP	
THUNDERFORCE II	89000
THUNDERFORCE III	109000
TOMMY LA SORDA	109000
TOE JAM & ERALD	99000
TRAMPOLINE TERR.	79000
TRIXTON	69000
TURRICAN	89000
WORLD C.SOCCER	69000
WRESTLE WAR	89000
Y'S III	
ZANY GOLF	49000

Megabackup L.499.000





HYPER ATTAX



HEAVY NOVA

CD ROM MEGADRIVE L.750.000

EARNEST EVANS	125000
HEAVY NOVA	125000
SOL FEACE	119000
WOODSTOCK	125000

SUPER NES L.399.000

con SuperMario 4 Incluso



ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

SUPER FAMICOM & SUPER NES







3D GOLF AUGUST	149000
ACTRAISER	139000
AREA 88	149000
BATTLE COMM	IN USCITA
BATTLE DOSEBALL	149000
BIG RUN	129000
BOMBOSAL	109000
CASTELVANIA	169000
DARIUS TWIN	149000
F1 EXAUST HEAT	IN USCITA
F-ZERO	139000
FINAL FANTASI IV	170000
FINAL FIGHT	149000
GANAB. BASEBALL	149000
GOEMON	149000
GRADIOUS III	139000
HOLE IN ONE	139000
HYPER ZONE	149000
JERRY BOY	149000
JOE & MAC	165000
LEGEND OF ZELDA	149000
LEMMINGS	159000
PILOT WINGS	139000
POPULOUS	129000
PRO SOCCER	149000
RAIDEN DENTETSU	159000
RAIDEN TRAD	159000
ROLL PLAY	169000
SD GREAT BATTLE	129000
SD GUNDAM 91	159000
SHOOTING	159000
SILVER SAGA	IN USCITA
SIM CITY	149000
SUPER ALESTE	IN USCITA
SUPER BASEBALL	149000
SUPER E.D.F.	169000
SUPER F. SOCCER	159000
S.GHOST AND G.	169000
S.MARIO WORD 4	139000
SUPER PINBALL	IN USCITA
S. R-TYPE	149000
SUPER STADIUM	149000
SUPER TENNIS	149000
THUNDER SPIR.	IN USCITA
TOP RACER	IN USCITA
ULTRA BASEBALL	149000
ULTRAMAN	139000
ZELDA III	149000
JP-KING JOYSTICK	165000
ASCII PAD	65000

ACTRAISER	120000
BASEBALL SIM 1000	110000
BASEOADED	106000
BILL LAIMBERT COM.	109000
CASTELVANIA 4	129000
CHESSMASTER	120000
D-FORCE	115000
DRAKKEN	120000
FINAL FANTASY II	129000
GRADIOUS III	100000
HOME ALONE	110000
IPER ZONE	99000
LAGOON	119000
PAPERBOY II	115000
PILOT WINGS	110000
POPULOUSE	105000
R-TYPE	110000
RPM RACING	110000
SIM CITY	110000
Y'S III	120000

NEWS

JOE & MAC	120000
ROCKET H.	IN USCITA
PRO RACING	IN USCITA
ADATTATORE FAMICOM	45000

OFFERTA DEL MESE !!









ORDINI Tel. 011/7731114 Fax 011/7731001

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

i si intendono iva inclusa

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

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

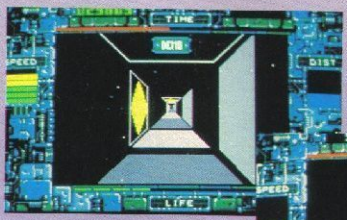
REVIEW

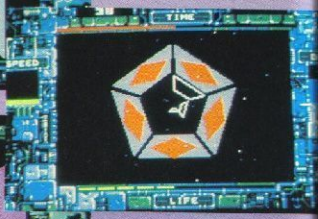
AMIGA - LORICIEL

PSYBORG

Abbiamo visto giochi di corsa ambientati da tutte le parti: dai comuni tracciati di Formula 1, rally, Formula Indy e così via passando per gli off-shore, le gare acrobatiche, persino nello spazio! Ma che ne dite di una bella garetta ambientata... da nessuna parte? O meglio, simulata da un computer collegato tramite rete neuronica o robaccie del genere, un po' come quella cavolata del cyberspace.

Psyborg è proprio questo: all'inizio osservate il vostro fattissimo alter-ego collegarsi a chissà quale macchinario, e subito dopo vi ritrovate a galleggiare nello spazio (o giù di lì) pronti per la vostra prima corsa. Attenzione però: i tracciati sono leggermente inusuali, essendo praticamente dei tubi privi di curve! Questi "tubi" possono avere da tre a venti lati e sono costellati da interruzioni di ogni genere: il vostro obbiettivo è non cadere nel nulla, correndo sempre sul "terreno solido" (si fa per dire) e spostandovi velocemente da un lato all'altro, pena ovviamente la perdita di una vita. Un altro problema è il tempo molto limitato che va ricostituito passando su delle T rosse posizionate solitamente negli angoli dove non riesce ad arrivare nemmeno lo sporco impossibile (e sì che arriva dappertutto! Ma con Vapormatic 9600 bis...). Oltre alla "T" succitate ci sono altri gadget: salti, "boost pad" in stile *Stun Runner*, punti, pedane adesive che rallentano e, buoni ultimi, i negozi dove potrete comprare tutto quello che vi serve tranne i dadi di pelouche da appendere al cruscotto.







TUBULAR BELLS

I tubi sono comparsi nei videogiochi praticamente sin dai primi tempi: basti pensare all'antichissimo *Tube Panic* (in sala giochi), nel quale si guidava un'astronave all'interno di alcuni tubi bucherellati e zeppi di nemici. Su computer invece troviamo i due strepitosissimi *Pipeline* e *Super Pipeline* (due platform che non centrano assolutamente niente con *Psyborg* ma che ci pareva bello nominare), nonché i molto meno tubeggianti ma più attinenti *Trailblazer* e *Cosmic Causeway*. E come dimenticare lo strepitoso (almeno in sala giochi) *Stun Runner*?





Un gioco di corse senza curve? E dove sta il divertimento? Beh, credeteci o no, *Psyborg* funziona davvero! All'inizio sembra un giochino di riflessi, tutto quello che si deve fare è cambiare corsia ogni tanto beccando i lunghi rettifili e guardare il (desolatissimo) paesaggio - beh, almeno penso che si possa chiamare tale un gruppo di stelle che viaggiano in puro stile "velocità warp". Dopo i primi, riposanti, livelli però la cosa si complica, e non poco: i tunnel diventano più frastagliati, cambia improvvisamente il numero di lati, i buchi sono sempre più insidiosi, il tempo sempre più inclemente (piove, governo ladro!) e i livelli sempre più lunghi. Avanzare infatti diventa sempre più difficile ma allo stesso tempo gratificante e la possibilità di continuare in ogni caso dall'ultimo livello raggiunto grazie alle password è veramente un toccasana. Ma non c'è solo la struttura di gioco divertente: la programmazione infatti è davvero ottimale, i tunnel vettoriali scorrono alla velocità della luce (vabbé, sono semplici ma sono belli lo stesso) e il sonoro è adeguato. L'unica pecca è l'area di gioco delimitata da un fastidioso pannello ma che ci volete fare, non tutte le ciambelle riescono col buco... Ma che sto dicendo? Se non avessero il buco non sarebbero ciambelle. Che detto idiota!

MARCO AULETTA

AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	77
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	80

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

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

FOOTBALL
John Madden

REVIEW

AMIGA - ELECTRONIC ARTS

Va bene, il Superbowl è passato da più di un mese, ma non fate quelle facce! Non dovete certo aspettare un anno per rivivere quelle emozioni: se ancora non lo sapete è finalmente arrivata la conversione di *John Madden Football* per Amiga! Cosa? Non avete mai sentito parlare di questo gioco? Non avete mai sentito parlare di uno dei migliori titoli tuttora disponibili per Megadrive, di una delle più giocabili simulazioni che la storia ricordi, di un prodotto graficamente curatissimo e acusticamente assai realistico e orecchiabile? Ah, non l'avete mai nemmeno sentito nominare? Ma da che pianeta venite? Meno male che ci siamo noi di C+VG a colmare certe lacune... Leggetevi i box in questa pagina per saperne di più su uno dei migliori giochi di sempre, ora anche su Amiga!

"I" FORMATION, PRESTO!

Una delle caratteristiche più interessanti di *John Madden* è la possibilità di scegliere fra un gran numero di schemi, sia in attacco che in difesa. Potete anche selezionare un gioco, e se non siete contenti della vostra decisione quando le due squadre raggiungono la linea di scrimmage chiamare un altro schema per mandare in tilt la difesa avversaria. Dopo poche partite imparerete quali giochi vanno usati in particolari situazioni e quali invece vanno evitati come la peste. Il metodo d'apprendimento è molto semplice: quando il vostro ricevitore viene malmenato avete chiamato lo schema sbagliato!

PROVIAMO CON LA SHOTGUN!

La peculiarità grafica di *John Madden* è l'inquadratura tridimensionale del campo di gioco, una sorta di visuale "a volo d'aquila" molto funzionale per il controllo totale delle azioni dall'inizio alla fine. C'è anche un'opzione per avere il replay delle migliori azioni con tanto di moviola e avanzamento veloce! Che ve ne fate ora del videoregistratore twin digital a dodici testine Super VHS?



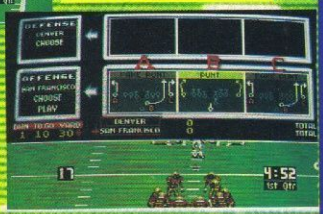
PLACCATE QUELLA CAROGNA!

John Madden ha tre opzioni principali: la *pre-season* per far pratica, la *regular season* e, per i tipi più tosti, i *playoff*. Vi raccondiamo vivamente di fare molta pratica perché il computer non è certo uno sprovveduto e vi farà a pezzettini alla prima indecisione in partita!

VAI CON IL KICK OFF!

Ne avevamo parlato lo scorso mese, ma lo ripetiamo per chi si fosse perso quel numero (vergogna!): la Electronic Arts sta preparando per Megadrive *John Madden's Football 2*, e sembra sia persino meglio dell'originale. La recensione definitiva sempre e solo su C+VG!







Dopo la rivoltante conversione di *John Madden* per Super Famicom mi aspettavo una semibuffonata anche dalla versione Amiga: beh, mi sbagliavo alla stragrande! Questo gioco è praticamente una fotocopia dell'originale per Megadrive, con l'unica differenza di avere giusto un paio di opzioni in più. Ci troviamo di fronte a un incrocio perfettamente bilanciato fra un avvincente gioco strategico e un divertentissimo arcade sportivo. Anche graficamente *John Madden* è massiccio: usa la stessa tecnica di scrolling vista sulla versione Megadrive e il tutto risulta fluido e realistico. La musica è leggermente differente, ma orecchiabile proprio come nell'originale. Come ciliegina sulla torta ecco la presentazione, una delle migliori mai viste finora nella storia del videogioco! Ragazzi, se ancora non l'avete capito questa è la più perfetta simulazione di football americano esistente su Amiga (persino meglio di *TV Sport Football*? Non ci credo - Simon) e probabilmente uno dei migliori giochi sportivi di sempre. L'unico motivo che avete per non comprare *John Madden* è che già possediate la versione Megadrive...

FRANK O'CONNOR

SIAMO NELLA MELMA RAGAZZI!

Il football americano non è, come pensa la maggioranza degli "sportivi" che non lo consocono, uno sport incasinatissimo: certo, è abbastanza complesso (dovreste vedere il manuale con le regole di gioco - è alto più o meno come tutta la trilogia de *Il Signore degli Anelli*) ma non così complicato come potreste credere. Essenzialmente si devono fare 10 yard in 4 *tries*, fino alla *end zone* per segnare un *touchdown* con i *wide receiver* ... Sì, sono pazzi questi americani...

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	91
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	**93**

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

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

REVIEW

PC - SPECTRUM HOLOBYTE

SUPER TETRIS

CVG HIT

E' lui! E' tornato! L'uomo dal nome più russo del mondo (Alexey Patjinov) è tornato con il seguito ufficiale del gioco più famoso dai tempi di *Pacman*! *Super Tetris* è proprio quello che dice di essere, ovvero assolutamente niente di radicalmente (ente... ente... ente...) nuovo, ma solo una versione "riveduta e corretta" del classico gioco con i polem... bilon... picc... com'è che si chiamavano i mattoncini? (Polimini - Fabio). Insomma, in *ST* ritroviamo il classico gioco con alcune sapienti aggiunte: si comincia la partita in un area di gioco decisamente più profonda con il quadro già pieno per metà o più di blocchi - indovinate qual'è il vostro scopo? Giusto, eliminarli!

Sistemando i vostri policosi nel consueto modo prima o poi riuscirete a blastare qualche riga, e scoprirete un'ulteriore innovazione: ogni volta che ripulite una fila venite premiati con una serie di bombe a seconda di quante righe togliate (due per una riga, quattro per due, otto per tre e dodici per il Tetris - quattro righe insieme). Queste bombe servono per "scavare" nella massa di quadratini da ripulire, si manipolano come i polisgr... i pezzi comuni possono attivare tramite contatto alcuni mattoncini speciali sparsi qua e là per lo schermo (vedi box) e sono molto utili per rimediare alle varie cataste inutili costruite per disperazione. Una volta ripulito lo schermo dalla spezzatura, si passa a quello successivo sempre più 'ingombrato" e sempre più frenetico, fino a che...





TETRIOSKI BONUSOSKI

Sparpagliati in mezzo alla massa di cubetti da eliminare ne troverete alcuni contrassegnati in maniera particolare che avranno effetti più o meno utili: quelli con i numeri aumentano la dotazione di pezzi per quel dato quadro (se arrivate a zero è GAME OVER, ma potete recuperarli in questa maniera o eliminando le righe), quelli con la barra orizzontale blu forniscono una... barra orizzontale blu (il "coso" fatto da quattro cubetti in fila utile per le emergenze), quelli con un detonatore provocano una piccola esplosione generalmente poco utile, quelli con la bomba trasformano il pezzo successivo in... (indovinate) e quello con il fulmine disintegra la linea sul quale si trova. Dimenticato niente?





Uhm... Dopo avere vis decine e decine di v rianti del *Tetris* origin le, devo proprio dire c anche *Super Tetris* n mi ha fatto una gran impressione, benché s sicuramente un ottim gioco. Certo, la grafica molto curata - perlome gli sfondi - gli effetti s nori sono curiosi e c un impressionante menu che permette un vodkilione opzioni per lo più inutili, ma ho paura che modifiche bonus vari abbiano più che altro snaturato il concetto base del gioco. Là dove c'erano assoluta semplicità velocità ho trovato un'azione lenta e piena di gadgett abbastanza insulsi - la meccanica prende un po' più considerazione gli aspetti strategici, ma l'impressio generale è che Pajitnov sia stato costretto a produrre seguito per nulla ispirato. Provatelo (soprattutto se n avete *Tetris* nella vostra collezione di giochi), ma n sono troppo sicuro che sia meglio dell'originale.

FABIO RO

PC

GRAFICA	80
SONORO	80
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	94

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

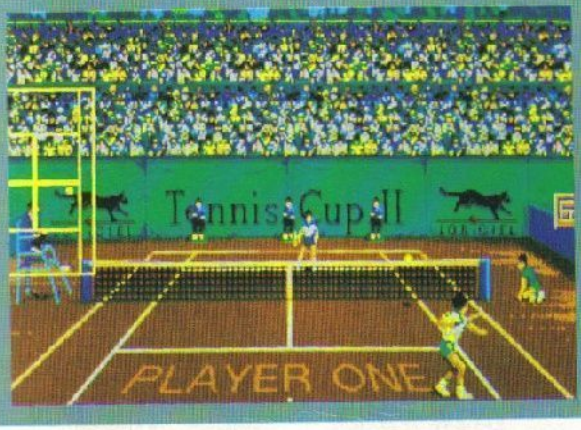
http://www.old-computer-mags.com/

AMSTRAD ZONE

I MIGLIORI GIOCHI PER PC SCELTI DA CVG

TENNIS CUP 2
LORICIEL

Il tennis è una disciplina che ha sempre avuto una grandissima rilevanza in ambito sportivo in paesi quali Stati uniti, Francia e Inghilterra. In Italia invece da sempre registra un continuo alternarsi di alti e bassi, in relazione alla quantità di successi degli atleti nostrani. Ora che Camporese è entrato stabilmente a far parte della Top 20 dell'ATP il momento è perfetto per esaminare una delle migliori simulazioni sportive di questi ultimi anni. *Tennis Cup 2* è un videogioco completo e curatissimo sotto tutti i punti di vista. E' possibile, ad esempio, "creare" il proprio atleta curandone tutte le componenti: nazionalità, abilità nel servizio, velocità, potenza... Allo stesso modo si può selezionare il tipo di terreno su cui giocare, se allenarsi da soli o lanciarsi in uno degli otto tornei ATP possibili. Il gioco vero e proprio si svolge con l'inquadratura tipica delle simulazioni tennistiche francesi (*Pro Tennis Tour 1 & 2, Tennis Cup 1...*) ossia con una visuale da fondo campo assai realistica, ma anche alquanto scomoda. Proprio per questo motivo la Loriciel ha deciso di incorporare una mappa in con il campo di gioco e la posizione della pallina nella parte sinistra dello schermo: in questo modo la giocabilità non risulta minimamente compromessa La realizzazione tecnica ancora una volta è dello stesso livello della giocabilità: le animazioni sono molto curate e veloci e il sonoro è quantomai adeguato. Un titolo sportivo che dovrebbe far parte della collezione di ogni possessore di PC.





CHESSMASTER 3000
SOFTWARE TOOLWORKS

Le simulazioni scacchistiche sono probabilmente il genere di videogiochi più diffuso in ambito videoludico: workstations, personal o semplici home computer di basso costo possono fruire di almeno un titolo appartenente a questa categoria.





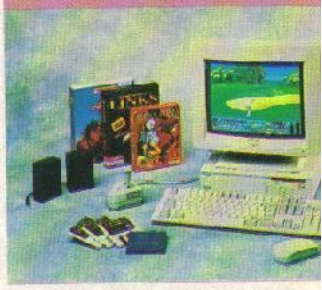
Chessmaster 3000 per PC è il tipico rappresentante dell'ultima generazione di questo genere di giochi: simulatori perfetti, adatti al principiante alle prime partite come al professionista navigato, con decine e decine di opzioni e un notevole impatto grafico.

Oltre alle solite possibilità come la scelta fra 3D e 2D, il modo "demo" in cui il computer gioca contro sè stesso consentendo di apprendere nuove tattiche o avere la chance di togliere a piacimento pezzi all'avversario, *Chessmaster* 3000 offre alcune piacevoli innovazioni, prima fra tutte un sistema di valutazione grazie al quale, risolvendo alcuni piccoli problemi, vi verrà fornita un giudizio indicativo sulla vostra abilità scacchistica. Non essenziale, ma interessante, è poi la possibilità di cambiare "fisicamente" i propri prezzi e di dotarli del colore che più aggrada.

Forse *Chessmaster 3000* non risponde esattamente alle caratteristiche del proprio nome (la cifra indica l'ipotetico valore scacchistico del computer su una scala in cui i campioni mondiali sono attorno al 2500) ma il gran numero di opzioni e la realizzazione tecnica superba ne fanno un acquisto pressochè obbligato per i fan di Karpov & C.

AMSTRAD PC 5286 GAMES PACK

L. 1.990.000
IVA ESCLUSA



Le immagini sono riprese da computer AMSTRAD PC 5286 GAMES PACK.

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

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

REVIEW

AMIGA - STORM

INDY HEAT



Avete finito *Lotus 2*, siete diventati dei campioni imbattibili a *Formula 1 G.P.* e volete cimentarvi con qualcosa di diverso? Allora *Indy Heat* fa proprio per voi! Conversione di un recentissimo coin-op, *Indy Heat* vi permette di rivivere in pieno gioie e dolori della disciplina automobilistica così cara agli americani. Inquadratura "alla *Super Sprint*" e quindici tracciati pieni zeppi di amenità costituiscono la spina dorsale di *Indy Heat*: attenzione però, perché lanciarsi a velocità folle sull'asfalto rovente non è l'unico scopo di questo gioco. L'aspetto economico è altresì importante, e riuscire a vincere è d'uopo se si vuole sperare di migliorare il proprio bolide aumentando la potenza del motore e dei freni o diminuire il consumo di benza, che non dovrete mai trascurare se non vorrete finire a fare gli ultimi giri a velocità d'uomo. Altra cosa importantissima è tener d'occhio le segnalazioni dei box e fermarsi alle prime disfunzioni della vettura. Per ultimo, attenzione ai turbo che permettono di avere accelerazioni strepitose per un paio di secondi, ma sono limitatissimi di numero. A proposito: tutte le indicazioni qui riportate sono importantissime, ma se non riuscirete ad evitare di arrivare ultimo non passerete mai ai livelli successivi...





CVG HIT

L'ORIGINALITA' E' MORTA?

Indy Heat è tutto, meno che originale: l'idea delle automobiline inquadrate dall'alto che corrono su un gran numero di circuiti sfidando avversari e ostacoli naturali ha gli anni di Matusalemme. Chi non ricorda uno dei primi coin-op della storia, interamente in bianco e nero, con le vetture che scivolano sulle macchie d'olio (distinguibili per la realistica scritta "OIL" sopra) o *Indy 500* per Atari VCS con l'innovazione dei circuiti su ghiaccio, o *Super Sprint*, un gioco che ha veramente fatto epoca, o ancora *Badlands* con le macchine alla Mad Max e *4x4 Off Road Racer* con i pick up, i salti e le pozzanghere? Oltre a *Indy Heat*, qui recensito, l'ultima variazione sul tema è costiuita da *Escape Kids* della Konami: uguale come concetto ai suoi predecessori infatti ha l'unica differenza di avere... corridori umani al posto delle auto! L'impatto visivo è assurdo, ma se volete farvi qualche ghignata in compagnia...





D'accordo, non era po così difficile da converti re... Eppure di giochi ve ramente belli di questo genere - se escludiamo *Off Road Racer* del pre miato team Graftgold su Amiga ne abbiamo visti ben pochi. La Storm ha fatto veramente un lavoro con i fiocchi e controfiocchi su questo *Indy Heat*: la grafica è spaziale (nota di merito per il rimpicciolimento e ingrandimento delle vetture a secon da della distanza dallo schermo), il sonoro è OK e la giocabilità pazzesca - il divertimento raggiunge addirittu ra stadi apocalittici quando a sfidarsi sono tre persone contemporaneamte. Forse sarebbe stato auspicabile un numero maggiore di piste su cui lanciarsi, ma anche così avete di cui giocare per giorni e giorni. La Psygnosis e la Rainbow Arts saranno pure le migliori software house per Amiga quando si parla di giochi originali, ma in fatto di conversioni il nome è solo uno: Storm (già, *Big Run* gli è venuto troppo bene - Marco)!

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	92

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

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

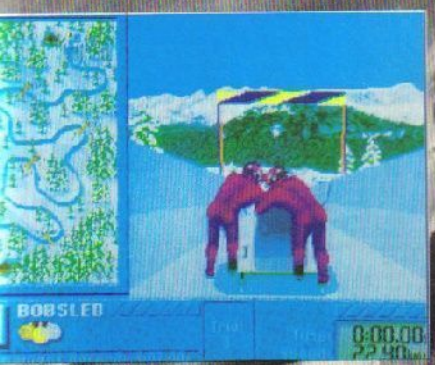
REVIEW

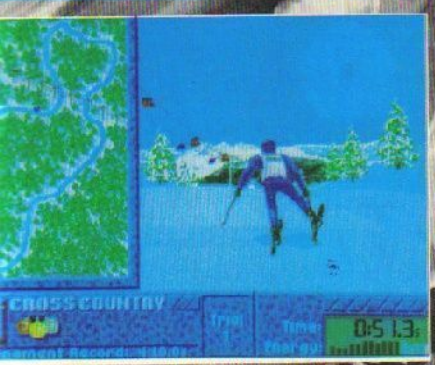
PC - ACCOLADE

THE GAMES: WINTER CHALLENGE™

CVG HIT

E' di nuovo tempo di Olimpiadi: non ci stiamo riferendo a quelle invernali di Albert(o)ville, né a quelle "standard" di Barcellona, bensì a quelle computerizzate. Da tempo immemorabile infatti le competizioni sportive multiple sono state più e più volte trasportate su computer, e i risultati sono stati a volte positivi (la prima serie di "*Games*" della Epyx) e a volte negativi (l'ultima serie di "*Games*", sempre della Epyx). Questa volta ci prova l'Accolade, con una tecnica alquanto nuova. Le discipline offerte sono quelle tipiche: slittino, sci di fondo, discesa libera, bob, biathlon, slalom gigante, pattinaggio e salto con gli sci. La novità sta nella realizzazione: questa volta al posto della classica grafica in bitmap sono stati utilizzati i vettori, con grandissimo realismo & grandissima lentezza sui computer più lenti (ovvero dai 286 a 12mhz in giù). Altra novità: in caso di "torneo", i partecipanti sono comunque dieci, umani o computerizzati. Ovvero, niente medaglie facili.









Era dai tempi di *Winter Games* su Commodore 64 che non mi divertivo così tanto a far cadere uno sciatore dal trampolino. Dopo anni e anni qualcuno è riuscito a ricreare - anche se non completamente - il fascino tutto particolare della competizione sportiva su computer, e quel qualcuno è la Accolade. *Winter Challenge* è realizzato davvero bene: la grafica nelle prove di slalom e discesa è davvero convincente e rende l'idea in maniera magnifica - peccato solo che la visibilità sia un tantino scarsa, cosa che però non influisce minimamente sulla giocabilità. Le prove dello slittino e del bob invece sono ottime su qualsiasi macchina (ricordano un tantino il bob di uno dei due *Winter Games*), mentre il pattinaggio è generalmente l'"evento" meno spettacolare e divertente - odio smanettare o premere velocemente il bottone. Biathlon e sci di fondo infine sono uno strano miscuglio di tecnica e casualità, ma rimangono lo stesso molto belle da vedere e discretamente divertenti. Una cosa che non mi è andata a genio è la difficoltà complessiva: il computer anche al livello più basso è un osso duro, figuriamoci a quelli più alti. A parte questo, se avete intenzione di divertirvi sulla neve stando al calduccio nelle vostre case, *The Games - Winter Challenge* è assolutamente obbligatorio.

MARCO AULETTA

IL FAI DA TE DEL PICCOLO SCIATORE

Anche se gli avversari computerizzati sono settati al livello più basso, non sarà certo facile portare a casa qualche risultato: ogni gara infatti richiede un impegno non indifferente e alcuni piccoli accorgimenti. Nel biathlon, ad esempio, bisogna stare attenti a non sprecare le proprie energie sciando: se l'atleta arriva a una sezione di tiro al bersaglio od è troppo stanco sarà pressoché impossibile tenere fermo il fucile, e il risultato potrebbe essere una penalizzazione non indifferente.

PC

GRAFICA	91
SONORO	89
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	92



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

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

DOVE ACQUISTARE IL VIDEOGIOCO LYNX IN ITALIA

PIEMONTE

ALESSANDRIA,PROVERA, VIA PIACENZA 2
ALESSANDRIA,GIOCHINGROS SAS,
VIA S. FRANCESCO D'ASSISI 54
ALESSANDRIA,COMPUTER TEMPLE SNC,
C.SO LAMARMORA 33
AST,RECORD SNC, GALLERIA F. ARGENTA 3
BIELLA,VC,SERENO GALANTINO SAS,
P.ZZA I MAGGIO 1
BIELLA,VC,BABBO NATALE, VIA TRIESTE 55
BIELLA,VC,CAMELOT SAS, VIA P. MICCA 33
BIELLA,VC,SIGEST SRL, VIA TRIESTE 23/B
BRA,CN,BONA DISTRIBUZIONE,
VIA PRINCIPI DI PIEMONTE 4
CHIVASSO,TO,HOBBY MARKET SNC, VIA PO 2/C
CUNEO,ROSSI COMPUTER, C.SO NIZZA 42
DUSINO S. MICHELE,AT,TREMONTI CARLA,
C.SO INDUSTRIA 30
IVREA, IO,FULVIA FAGLIUGHI SNC,
C.SO VERCELLI 254
NICHELINO,TO,CASA DEI PUPO, VIA TORINO 34
PINEROLO,TO,'ROGERO', P.ZZA BARIBERI 2
RIVOLI,TO,AGARTHI SNC, VIA MONTEGRAPPA 112
SALUZZO,CN,BOLLATI GIUSEPPE,
P.ZZA CAVOUR 38/4
SUSA,TO,SAYN GIOCHI, VIA ROMA 53
TORINO,ALLA GIOIA DEI BIMBI SNC, VIA PO 46
TORINO,PLAY GAME SHOP,
V.A CARLO ALBERTO 39/A
TORINO,AUCHAN, C.SO ROMANIA 460
TORINO,TV NIRAFIORI,
C.SO UNIONE SOVIETICA 393
TORINO,AMERICAN'S GAMES, VIA SACCHI 26/C
TORINO,PARADISO DEI BAMBINI SAS,
VIA ANDREA DORIA 8
TORINO,GIROTONDO SAS, VIA S. MARINO 52/B
TORINO,MAGLIOLA,VIA NICOLA PORPORA 1
TORINO,SOFTEL, VIA NIZZA 45/F
TORINO,MICROINTEL SRL,
C.SO GIULIO CESARE 56 bis
TORINO,A.EX COMPUTER, C.SO FRANCIA 333/A
TORINO,G. RICORDI & C., P.ZZA C.LN. 251
TORINO,M.P.M. SPA, VIA GUARINI 4
VALENZA PO,AL,CENTRO COM.LE SELEZIONE,
VIA CAIROLI 5
VERCELLI,ELETTRONICA SAS, VIA SCAUSSE 3

LOMBARDIA

BERGAMO,CALDARA ANGELO SNC,
VIA PAPA GIOVANNI XXIII 49
BERGAMO,VIDEO IMMAGINE SNC,
VIA CARDUCCI CITTA' MERCATO
BERGAMO,TINTORI ENRICO & C.SNC,
VIA BROSETA 1
BRESCIA,MEGABYTE, C.SO MAGENTA 32/B
BRESCIA,VIDEOCOMPONENTI, VIA CHIASSI 12/A
BRESCIA,VIDEO HOBBY, VIA UGONI 12/B
BRESCIA,VIGASIO MARIO SPA,
PORTICI ZANARDELLI 3
BRESCIA,,MASTER INFORMATICA,
VIA F.LLI UGONI 10/B
CASSANO D'ADDA,MI,GRAZZINI/4,
CENTRO COMM. L'AGORA'
CINISELLO B.MO,MI,MULTISYSTEM S.A.S.,
VIA ROMA 35
CORBETTA,MI,PENATI SRL
VIA SIMONE DA CORBETTA 49/D
CREMA,CR,EL.COM,VIA LIBERO COMUNE 15
CREMONA,CASA DEL GIOCATTOLO,
C.SO MATTEOTTI 100
DESENZANO,BS,MEGABYTE, P.ZZA MALVEZZI 14
GALLARATE,VA,COMPUTERSHOP SNC,
VIA A. DA BRESCIA 2
GALLARATE,VA,GIOCHI GARDEN,
C.SO SEMPIONE 33
GALLARATE,VA,VERGANI VITTORIA,
VIA MANZONI 9
GERENZANO,VA,GRANDI MAGAZ. BOSSI,
VIA G.P. CLERICI 196
GIUSSANO,MI,MEGABYTE, VIA ROMA 61
LECCO,CO,LONGATELLI MARIO, VIA BALICCO 11
LEGNANO,MI,NEW GAME SNC ,
C.SO GARIBALDI 199
LENTATE SUL SEVESO,MI,PIEMONTI,
VIA NAZIONALE DEI GIOVI 4
MAGENTA,MI,PASSAPAROLA GIOCHI,
P.ZZA GIACOBBE 11
MANTOVA,TENEDINI FRANCO MAGAZ.
C.SO VITT. EMANUELE 110
MANTOVA,MEGABYTE, VIA CAIVI 95
MELEGNANO,MI,L'AMICO DEL COMPUTER S.R.L.,
VIA CASTELLINI 27
MILANO,LUCKY, VIA PASSERONI 2
MILANO,GRAZZINI SRL, VIA M. MACCHI 29
MILANO,GRAZZINI/2, V.LE ROMOLO 9
MILANO,GRAZZINI/3, VIA PITAGORA 4
MILANO,G. RICORDI & C., VIA BERCHET 2
MILANO,SUPERGAMES, VIA VITRUVIO 3
MILANO,RIVO,A. VIA VITRUVIO 43
MILANO,PERGIOCO SNC, VIA S. PROSPERO 1
MILANO,GIOCATTOLI NOE', VIA MANZONI 40
MILANO,FLOPPERIA, V.LE MONTE NERO 15
MILANO,CALLIGARO DISTRIBUZIONE,
VIA AMPERE 105
MILANO,TORLASCHI F. SRL, VIA TOMEZZO 5/1
MILANO,SELECT, P.LE GAMBARA 9
MILANO,GRANDE EMPORIO CAGNONI,
C.SO VERCELLI 38
MILANO,KRAMER ELECTRONIC., VIA KRAMER 19
MILANO,LU.MEN S.R.L., VIA S. MONICA 3
MILANO,B.C.S., VIA MONTEGANI 11
MILANO,ELETTROVOCE BRAHA,
VIA PER CAPPONI 5
MILANO,VIRGIN RETAIL,ITALY, VIA DOGANA 2
MILANO,VIRGIN MEGA STORE, P.ZZA DUOMO
MONZA,MI,BIT 84,VIA ITALIA 4
MONZA,MI,INFERNO DI VAGHI, VIA PASSERINI 7
MORNAGO,VA,VANONI, VIA STAZIONE 18
ORZINUOVI,BS,METAL MARK DI GAVAZZONI,
VIA ADUA 45
PALAZZOLO S/O,BS,MILLEGIOCHI, VIA BRESCIA 11
POMPIANO,BS,IL MAGGIOLINO,
VIA BUONARROTI 41/B
REZZATO,BS,C.D.C., S.S. PADANA SUPERIORE 11
RODENGO SAANO,BS,COLMARK SPA,
VIA INDUSTRIALE 8
S.ANGELO LODIGIANO,MI,CERRI BATTISTA,
VIA PEROSI 10
S. ANGELO LODIGIANO,MI,FERRARI LUIGI,
VIA MADRE CABRINI 44
S. GIULIANO MILSE,MI,VIDEOTEQUE,
VIA TOLSTOI 86/G
SEREGNO,MI,BONSAGLIO SRL,
VIA DELLA REPUBBLICA 200
TIRANO,SO SICON NON FOOD, VIA ELVEZIA 8
VARESE,BERNASCONI, VIA SAFFI 88
VIMODRONE,MI,MISTER BIT c/o CITTA' MERCATO
STRADA PADANA SUP. 292

VENETO

ALTE CECCATO,VI,GUERRA COMPUTER,
V.LE INDUSTRIA
BASSANO DEL GRAPPA,VI,ASTER MARKET,
VIA MARINONI 5
BASSANO DEL GRAPPA,VI,CAMONICO
GIOCATTOLI, VIA MATTEOTTI 31
BASSANO DEL GRAPPA,VI,L NIDO SNC,
VIA CAPITELVECCHIO 40
BASSANO DEL GRAPPA,VI,R.D.E.SNC,
VIA L. DA PONTE 25
BELLUNO,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VITT. VENETO 160/A
CAST. DI GODEGO,TV,BAGGIO SEVERINA,
VIA XXIX APRILE 2/A
CEGGIA,VE,SARTORELLO SPA,
VIA DUCA D'AOSTA 2
CSIE,PD,PIE IRO,GRANDE, VIA MILIANI 4
ESTE,PD,ELECTROSYSTEM di Rando Andrea,
VIA C. BATTISTI 21
FELTRE,BL,GUERRA COMPUTER, VIA MAZZINI 10
LEGNAGO,VR,ZANON DI ISALBERTI E.,
VIA BEZZECCA 3
LEGNAGO,VR,FERRARIN, VIA DE MASSARI 10
MALO,VI,COVE ARL, VIA COPERNICO 19
MESTRE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA BISSUOLA 20/A
MESTRE,VE,SME, VIA TORINO 101
MESTRE,VE,MESTRE DIFFUSIONE SAS,
VIA A. COSTA 11/B
PADOVA,FRIGOBERETTA,VIA S. LUCIA 25
PADOVA,TESTI GIOCATTOLI, VIA S.LUCA 11
PADOVA,COMPUMANIA SNC,
VIA CARLO LEONI 32
PADOVA,COMPUTER POINT, VIA ROMA 63
PADOVA,I.I.ALTECNICA SNC, VIA GIOTTO 39/43
PADOVA,ZEILA ADELIO, P.ZZA DE GASPERI 31/A
PADOVA,ZATTARIN SPA, STRADA DEI COLLI 59
PADOVA,NEW SPADA JET (ZATTARIN SPA),
VIA T. ASPETTI 168
PIOVE DI SACCO,PD,VITALIANI E FRISON,
VIA ROMA 46
PORTOGRUARO,VE,SARTORELLO SPA, VIA VENEZIA
ROSSANO VENETO,VI,ELECTRONIC STAR,
VIA BESSICA 85
ROVIGO,ZATTARIN SPA, VIA COOPERAZIONE 4
RUBANO,PD,EUROMARKET,
VIA DELLA PROVVIDENZA 212
S. DONA' DI PIAVE,VE,GUERRA COMPUTER,
VIA C. BATTISTI 53
S. GIOVANNI LUPATOTO,VR,CASA DEL BAMBINO,
VIA CA' NOVA ZAMPIER
S. GIUSTINA BELLSE,BL,IL PAESE DEI BALOCCHI,
VIA VOLPERE 20
S. MARIA DI SALA,VE,CENTERCASA, VIA GRANDI
SCHIO,VI,CASARCITTO SNC, VIA SS. TRINITA' 35
SPRESIANO,'V','K' SRL, VIA GALVANI 1
SUSEGANA,TV,SME, VIA CONEGLIANO 57
TAGLIO DI PO,RO,G.M. DI MORETTO,
VIA MILITE IGNOTO 3
TREVISO,AL GIOCA TU, VIA ZERMANESE 15
TREVISO,GUERRA COMPUTER, P.ZZA TRENTIN 6
UDINE,CASA DEL BIMBO SNC, VIA AQUILEIA 15/A
VENEZIA,CAPUTO SNC, SAN MARCO 5193
VENEZIA,BAREA, SAN MARCO 49/48
VERONA,MEGABYTE, P.ZZA S. TOMASO 10/11
VERONA,CASA DELLA RADIO, VIA ADIGETTO 47
VERONA,PERSONAL WARE,
VIC. VOLTO SAN LUCA 6
VERONA,LEONETTI FERNANDA, VIA MANTOVANA 2
VERONA,NASTROTECA 2000,
VIA VASCO DE GAMA 14
VERONA,TELESTORE 2 SRL, VIA PERSEO 3
VICENZA,ZATTARIN SPA, V.LE VERONA 79/81
VICENZA,ZUCCATO SRL,C.SO PALLADIO 78
VILLAFRANCA,VR,MA.BE. SAS,
VIA MESSIDAGLIA 130

FRIULI V.G.

PORDENONE,FRIGOBERETTA,
C.SO VITT. EMANUELE 14
TRIESTE,CENTERCASA, VIA C. BATTISTI 29
TRIESTE,VIDEOLANDGAMES DI SPARTA' R.,
VIA RISMONDO 4
ZOPPOLA,PN,SME, VIA UDINE 28

TRENTINO A.A.

BOLZANO,MACROMAT, VIA MUSEO 45
BRUNICO,BZ,RADIO MAIER, VIA PRINCIPALE 70
CLES,TN,TRADING OFFICE SNC,
VIA IV NOVEMBRE 23
GARDOLO,TN,MUSIC CENTER,
VIA SOPRASASSO 32/4
MERANO,BZ,KONTSCHIEDER ERICH,
VIA PORTICI 313
ROVERETO,TN,LA DISCOTECA, VIA TARTAROTTI 48

EMILIA ROMAGNA

BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA MURRI 73/75
BOLOGNA,GRANDE EMPORIO STERLINO,
VIA LOMBARDI 43
BOLOGNA,LELA, VIA COSTA 38/D
BOLOGNA,T.L.B. DI GHERARDI,
VIA OBERDAN 29
BOLOGNA,CARTOL PORTANOVA SAS,
VIA PORTANOVA 18/9
BOLOGNA,EURO ELETTRICA SRL, VIA RANZANI 13/2
CARPI,MO,BAMBOLIFICIOCARPIGIANO, V.LE FASSI 3
CARPI,MO,AL PAESE DEI BALOCCHI,
C.SO CABASSI 28
CESENA,FO,EUREKA, VIA F.LLI ROSSELLI 5
DOGANA S. MARINO ,S. MARINO INFORMATICA,
VIA 3 SETTEMBRE 113
FAENZA,RA,ARGNANI SAS,
P.77A DELLA LIBERTA' 5/A
FERRARA,GIO PLASTIK, VIA S. ROMANO 90
FERRARA,BUSINESS POINT, VIA CARLO MAYR 35
FIDENZA,PR,PONGOLINI SNC, VIA CAVOUR 32
FORLI',FO,TUTTO PER L BIMBO,
VIA G. REGNOLI 15
FORLI',CENTRO GIOCHI 2000, V.LE ITALIA 30
FORLI',MARCO POLO SNC, V.LE ROMA 171
LUGO,RA,MONTANARI ILARIO,
L.GO CALDERONI s.n
LUGO DI RAVENNA,RA,BRISTOL,
VIA LOGGIA DEL PAVAGLIONE 19
MODENA,ORSA MAGGIORE, P.ZZA MATTEOTTI 20
MODENA,ORSA MAGGIORE C.
COMMLE 'I PORTALI', V.LE DELLO SPORT 50
MODENA,CIRCUS, VIA S. EUFEMIA62
MODENA,REGGIANI GIORGIO,
VIA EMILIA EST 293
PARMA,ZANICHELLI VIA A. SAFFI 78/B
PARMA,CABRINI POLYEMOTION, AL CENTRO TORRI
PARMA,DISNEYLAND, VIA M. D'AZEGLIO 23
PARMA,LE COSE PIU', VIA S. LEONARDO 54/C
PARMA,LOMBARDINI BRUNO, STRADA CAVOUR 17
PARMA,REGINALDA, VIA ABBEVERATOIA 19
PARMA,PINOCCHIO GIOCATTOLI,
VIA FARINI 16/A
PARMA,RONCAGLIA BRUNO, VIA GARIBALDI 59
RIMINI,FO,EASY COMPUTER SNC,
VIA IAGOMAGGIO 50/A
RIMINI,FO,MASTRO GEPPETTO,
VIA SIGISMONDO 5/7
RIMINI,FO,GIOCATTOLI BERTI, VIA BATTARRA 3
S. LAZZARO DI SAVENA,BO,ZACCARELLI GIORGIO,
VIA EMILIA 80
SORBOLO,PR,CABRINI IVO, VIA GRAMSCI 58

LIGURIA

BOLZANETO,GE,MARTINELLI NARA,
VIA C. RETA 7/9
GENOVA,LA FATA DEI BAMBINI GALL MAZZINI 35
GENOVA,ABM COMPUTER SRL,
P.ZZA DE FERRARI 24/8
GENOVA,LA BEFANA DI BACCANTI,
VIA ASSAROTTI 2
GENOVA,IL BALILLA, VIA F. APRILE 112
GENOVA,CENTRO GIOCO EDUCATIVO,
C.SO BUENOS ARES 3 ROSSO
GENOVA,LOBIANO MARIO,
VIA G. DE FAOLI 27/29
LA SPEZIA,ABRUZZESE, VIA DALMAZIA 20
LA SPEZIA,INGROGIOCA SAS VIA ROMA 194
SAVONA,BAZAR QUAGLIA, C.SO ITALIA 235

TOSCANA

AGLIANA,PT,CALICE VIA PANARO
AREZZO,VIERI ELETTRONICA, VIA VITT. VENETO 68
ALULA,MS,FUMANTI, VIA LUNIGIANA
CAMAIORE,LU,IN.CA.BA, VIA PROVINCIALE 241/B
CARRARA,MS,CHIARI NANDO, VIA LGIORGI 2
CARRARA,MS,MONDIAL TOYS PRETINI & C. SNC,
VIA ROMA GALLERIA 15
CASTELNUOVO GARFAGNANA,LU,
TOGNINI G., VIA GARIBALDI 22
FIRENZE,TELEINFORMATICA TOSCANA,
VIA BRONZINO 36
FIRENZE,ACOUSTIC FIDELITY, VIA PISANA 161/R
FIRENZE,CASA DELLO SCONTO, VIA TOSELLI 126
FIRENZE,EUROSOFT, VIA DEL ROMITO 1D/R
FIRENZE,F.LLI PACU, VIA DATINI 45
FIRENZE,PUNTO SOFT, VIA TORACCODA 1/R
FIRENZE,F.LLI CHERICI SNC, VIA F. BARACCA 2
GROSSETO,CENTRO ELETTRICITA' BARTOLUCCI
VIA DEI MILLE 3/A
LIDO DI CAMAIORE,LU,I. COMPUTER DI VECOLI
LINA, V.LE COLOMBO 216
LIVORNO,DITTA O. MONDANELLI,
VIA RICASOLI 52
LIVORNO,FUTURA 2 SRL, VIA CAMBINI 19
LUCCA,COMPUTER SHOP, P.ZZA CURTATONE 103
LUCCA,CIPOLLA ANTONIO, VIA VITT. VENETO 26
LUCCA,L'ELETTRONICA DI FEDERIGHI,
P.ZZA DEL SALVATORE 6
MASSA,LORENZETTI F., P.ZZA MERCURIO 26
MASSA,FLOATING POINT, GALL. L. DA VINCI 32
MONTERIGGIONI,SI,ELETTROMERCATO SRL,
VIA TOSCANA 6
MONTIGNOSO,MS,PLAYMASTERS,
VIA INTERCOMUNALE 49
OLMI GUARRATA,PT,GORI R.V., VIA CARDUCCI 14
PISA,ELECTRONIC SERVICE DI MASSARELLI,
VIA VECCHIA TRANVIA 10
PONTASSIEVE,FI,TELERAMA, VIA PRAGA 10
PONTEDERA,PI,ELECTRONIC DREAMS SNC,
VIA DANTE 77
PRATO,FI,VIDEOFUTURO, VIA MONTEGRAPPA 15
SCANDICCI,FI,BELLANTI & C.,
P.ZZA L. DA PALESTRINA 3/7
SIENA,ETRURIA DI PERINTI,V.LO DELLO SPORTELLO 13
SIENA,VIDEOMONTE, VIA GARIBALDI 17

MARCHE

ANCONA,ZBALDONE, VIA GRAZIE 1
CAMERINO,MC,GAZZELLA GINA,
C.SO VITT. EMANUELE 51
FALCONARA M.,AN,MONDO PICCINO SNC,
VIA N. BIXIO 18/A
FANO,PS,ANGELINI, VIA VINCENZO ROSSI 11
FANO,PS,FLUGNI GIOCHI, VIA NO,FI 1/A
FERMO,AP,PASSI HI-FI LINEA COMPUTERS
VIA TRENTO NUNZI 72/74
MACERATA,CERQUE'TELLA PIERINO,
VIA SPALATO 126
PESARO,REAL CICOGNA,VIA BRANCA 69
S. BENEDETTO DE. TRONTO,AP,
IL GIOCATTOLO, VIA MANCINI s.n.

UMBRIA

DERUTA,PG,REAL G., VIA TIBERINA SUD
FOLIGNO,PG,VALERI RUFFINO,
VIA BENEDETTO CAIROLI 29
PERUGIA,CASA DELLO SCONTO, VIA 7 VALLI
PERUGIA,MEDIA ELECTRONIC IMPORT,
VIA PICCOLI PASSO 107
TERNI,STEFANONI ERMINIO,
VIA CRISTOFORO COLOMBO 3

ABRUZZO

L'AQUILA,RICCI BARY SAS, C.SO FEDERICO 213
PESCARA,PASSERI BIAGIO, VIA N. FABRIZI 25/30
TERAMO,CIPONI DOMENICO, VIA SAVINI 15
VASTO,CH,STEFANO VIA S. CATERINA DA SIENA

LAZIO

APRILIA,LT,GRIS COMPUTER, VIA UMBRIA 14/A
CASSINO,FR,PETRACCONE, VIA PASCOLI 110
CASSINO,FR,ALTRUI GIANNI, VIA C. COLOMBO 20
CERVETERI,RM,VIDEO SHOP,
VIA SETTEVENE PALOLO 75
CIAMPINO,RM,COMPUTERTIME,
VIA COL DI LANA 11/15
CISTERNA DI LATINA,LT,S.E.C., VIA APPIA KM.54,3
CIVITAVECCHIA,RM,OTTICA FOTO BRUNO,
C.SO CENTROCELLE 32/A
CIVITAVECCHIA,RM,SAVINI VINCENZA,
C.SO MARCONI 35
FORMIA,LT,LUIGI GIGLIO & C., VIA VITRUVIO 282
FRASCATI,RM,M.R.S., VIA LUCIANO MANARA 5
LADISPOLI,RM,BARGIACCHI RADIO, V.LE ITALIA 12
LATINA,ANDREOLI SRL, VIA E. FILIBERTO 8
LATINA,VIDEO IN, VIA DELLA STAZIONE
MONTEROTONDO,RM, MASSIMILIANO E PIETRO
MANCINI SAS, VIA KENNEDY 100
NETTUNO,RM,ELETTRONICA MANCINI,
P.ZZA S. FRANCESCO 13
POMEZIA,RM,GOLDEN COMPUTER SRL,
VIA DANTE ALIGHIERI 74
POMEZIA,RM,COMAE SAS, V.LE DANTE ALIGHIERI 1
RIETI,TOGNIOCCHI SRL, VIA DOMIZIANO 8
ROMA,METROIMPORT, VIA DONATELLO 37
ROMA,CLIFF-CLIUFF, VIA FTRLIRA 4/A
ROMA,BABY'S STORE V.LE XXI APRILE 56
ROMA,CHIOCCIA LEONILDE, V.LE MARCONI 277
ROMA,PRIMI PASSI DI TRANCI CLDA & C. SNC,
VIA BEVAGNA 35/37
ROMA,I MAGAZZINI DEL POPOLO,
VIA FOSSO DI TOR TRE TESTE 46
ROMA,MODEL MARKET 2 SRL, VIA PARIGI 7/E
ROMA,MARZI OTELLO, P.ZZA FILIPPO CARLI 4
ROMA,F.LLI PIER MATTEI & C. SNC, VIA APPIA 423
ROMA,CASA MIA, VIA APPIA NUOVA 146
ROMA,MONDO DEI PICCOLI, VIA BOCCEA 245
ROMA,SUPERGIOCATTOLI C/O CENTRO COMM.LE
CINECITTA' 2,
ROMA,GIOCOMANIA SRL, VIA A. MELDOLA 424
ROMA,AL GIOCATTOLO DI TUTTI SAS,
VIA A. MARIO 39
ROMA,GIOCANDO DI SAUDELLA ANNA,
VIA A. MENGHINI 33/5
ROMA,ARCOBALENO, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,CHOPIN, VIA CHOPIN 27
ROMA,COMPUSHOP, VIA NOMENTANA 265
ROMA,EASY DATA, VIA AMODEO 31/D
ROMA,DISCO POP, VIA G. CAPPONI 11
ROMA,I FORNACIARI, VIA DEI CASTANI 2/A
ROMA,GIGI WATCH ELETTRONICA,
V.LE IPPOCRATE 25
ROMA,CYNDES, VIA AURELIA 387
ROMA,MAN SAN, VIA MAGNA GRECIA 33
ROMA,P.A.T.E. 80, VIA TUSCOLANA 480
ROMA,PAOLINI SNC, VIA PALINI 94
ROMA,PIX COMPUTER, VIA F. D'OVIDIO 6 C
ROMA,R.C.E., P.ZZA DEI GERANI 40/41
ROMA,R.P.M., VIA GIULIA 142
ROMA,SAFO RADIO TV SRL,
VIA APPIA NUOVA 501/505
ROMA,VANGUARD ELETTRONIC,
P.LE PRENESTINO 16/19
ROMA,LEONARDO SRL, VIA PANFILO CASTALDI 7
ROMA,CIMINI ANTON GIULIO,
VIA PRENESTINA 421/A
ROMA,DISCOTECA FRATTINA, VIA FRATTINA 50
ROMA,GALLERIA TUSCOLANA,
VIA Q. VARO 15/19
ROMA,GIORNI GIOCATTOLI SNC,
VIA M. COLONNA 30/32/34/36
ROMA,P. MORGANTI & C. SAS, V.LE EUROPA 72
ROMA,STY. BABY, VIA TORREVECCHIA 100
ROMA,PCC COMPUTER HOUSE,
VIA CASILINA 283/A
ROMA,ARICO' GIOVANNI, VIA MAGNA GRECIA 71
ROMA,UNION SHOP SAS,
V.LE REGINA MARGHERITA 9
ROMA,UNION SHOP SAS,
L.GO GIORGIO MACCAGNO 8
ROMA,UNION SHOP SAS, C.SO TRIESTE 188
ROMA,UNION SHOP SAS, L.GO SOMALIA 19
ROMA,TURFANI SRL, V.LE EROI DI CEFALONIA 227
ROMA,FOTO FRANK, VIA DEI MILLE 26
ROMA,GEMAR SRL, VIA D' P.TA CAVALLEGGERI 65
ROMA,ELETTROMARKET SRL, VIA CESARE BALBO 1
ROMA,VA.MO. SNC, VIA ILUMINATA 4/6
ROMA,CASA VIA GAIA SRL, L.GO BOCCEA 12
ROMA,G. RICORDI & C., VIA G. CESARE 88
ROMA,G. RICORDI & C., VIA DEL CORSO 506
SORA,FR, THE STORE, VIA MATTEOTTI 3
TIVOLI,RM,A.V.C. SHOP SERVICE,
VIA EMPOLITANA 134
TIVOLI,RM,SAMA ELETTRONICA, VIA 2 GIUGNO
VELLETRI,RM,KEYBIT, VIA PAOLINA 55
VITERBO,CARTOLERIA BUFFETTI, VIA MARCONI 6

CAMPANIA

AVELLINO,EREDI LANZETTA ALBERICO
VIA CIRCONVALLAZIONE 71/G
AVERSA,CE,IOVINE ANTONIETTA,
VIA COSTANTINOPOLI 21/23
C/MARE DI STABIA,NA,IL REGALO DI SOMMA,
VIA G. COSENZA 145/151
CASORIA,NA,SHASHIN C/O EUROMERCATO
CAMPANIA,STR.COMUNALE S. SALVATORE
GRAGNANO,NA,PRIDAM SNC,
VIA CAPPELLA DEI BISI 31
MERCATO S. SEVERINO,SA,OFFISYSTEM SAS,
VIA ROMA 35
NAPOLI,ODORINO SRL, L.GO LALA 22/AB
NAPOLI,SANTANIELLO SAS,
VIA SAN TANNINA DEI LOMBARDI 45
NAPOLI,HPE INFORMATICA SNC,
VIA CONSALVO 19
NAPOLI,CORSALE SAS, VIA S. GENNARO ANT.
NAPOLI,MONDIAL GIOCATTOLI
VIA DIOCLEZIANO 254
NAPOLI,DARVIN, GALLERIA UMBERTO I 79
NAPOLI,CIAN GALLERIA VANVITELLI 32
NAPOLI,CASA MIA SAS, VIA F. CILEA 115
NAPOLI,LA GILIANDOLA, VIA NICOLARDI 158/162
NAPOLI,MPC QUAGLIA SPA, GALATA S. MARCO
NAPOLI,GERARDI E FORTUNA,
V.LE KENNEDY 103/123
NAPOLI,VIDEO SUD SNC, VIA P. DELLA VALLE 16
PORTICI,NA,NUOVA INFORMATICA SHOP SAS
VIA LIBERTA' 185/191
POSITANO,SA,NUOVA FOTOGRAFIA,
VIA PASITEA 158
QUALIANO,NA,VIDEO CLUB DDECN SOFT SAS,
VIA ROSSELLI 52
S. GIORGIO A CREMANO,NA,TEMA SAS,
VIA VITTORE 153
SAFFRNO,FREDI SPIRITO MARIO, VIA MERCANTI 2

PUGLIA

ARADEO,LE FOTO MARIO,VIA TRIPOLI 41
BARI,CENTRO ATARI R V F., C.SO CAVOUR 196
BARI,DISCORAMA, C.SO CAVOUR 99
BARI,DISCORAMA 2, V.LE EINALDI 17 C.D.E.
BARLETTA,BA,FAN CAL, VIA VITRANI 53
CASAMASSIMA,BA,GLOBO INTERNATIONAL
BARI CENTRO
CASARANO,LE,DETTALGROSS D'AMICO,VIA POLA
CONVERSANO,BA,PUNTO 2000,
VIA S. LORENZO 47
FOGGIA,ALCATI DEMO SYSTEM,
VIA S. LORENZO 23
FOGGIA,ECI COMPUTER,VIA ISONZO 28
GRAVINA DI PUGLIA,BA,COPPUCCIA,
VIA BARI 42/44
LECCE,MITA RAFFAELE, VIA NAZARIO SAURO 14
MAGLIE,LE,RESTI SALVATORE, VIA CISPEDALE 36
MARTINA FRANCA,TA,LEUCI RAG VINCENZA,
VIA A. FIGHERA 53
SANTERAMO,BA,IDEAL SOFT, C.SO ITALIA 92/94
TARANTO,ELETTROJOLLY, VIA ZARA 75
TARANTO,TECNICBIT, VIA PLATEJA 68/B
TARANTO,MONTERA, VIA CUGINI 49/A
TRIGGIANO,BA,BABY PARK SRL,
TANG. BARI SUD KM 810,200

CALABRIA

CATANZARO,ANCER SAS, L.GO SERRAVALLE
REGGIO CALABRIA,CONDEMI GIUSEPPE,
VIA D. TRIPEPI 71
REGGIO CALABRIA,GIAMBOI VENERA,
VIA ORANGE

SICILIA

CANICATTI' AG,CURTO PELLE BABY,
VIA MONS. FICARRA s.r.
CATANIA,COMPUTER CENTER SRL,
VIA TOMASELLI 41/B/C
CATANIA,ATETA SRL, VIA CANFORA 140
MESSINA,PETER PAN, VIA XXVI LUGLIO 21
MESSINA,COMPUTER HOUSE MESSINESE,
VIA DEL VESPRO 58
MISTERBIANCO,CT,CAV. D'ARRIGO GIUSEPPE,
VIA A. MORO 21-23-25
MODICA RG,CARTOTECNICA MODICA,
VIA SACRO CUORE 110/G
PALERMO,GALLERIA DEL GIOCATTOLO,
VIA NAPOLI 55
PALERMO,ELECTRON & C.SAS. VIA LINCOLN 197
PALERMO,CEMEL SPA, VIA M. O. CORBINO 20/26
PALERMO,SICI GIUOCA, VIA S. CIRO 25/A
BAGLISA,CENTRO DIDATTICO IBLEO,
VIA ROMA 110/114
ERMINI IMERESE,FA,CASCINO
ANGELO & C. SNC, VIA GRISONE 24

SARDEGNA

CAGLIARI,SARDA COMPUTING,
V.LE MONASTIR 155
CAGLIARI,REAL TIME, VIA CAVARO 21/B-C
ELMAS,CA,E.MARKET,
VIA DELL'ARMA AZZURRA 32
NUORO,CEN, VIA S. EMILIANO 51
OLBIA,SS,SKEMA ELETTRONICA SNC,
VIA ACQUEDOTTO 31
ORISTANO,ERRE DI DANCARDIO SNC,
VIA E CAMPANELLI 15
SASSARI,D.A.R.C. SNC, C.SO VICO 37
SASSARI,SCARPA ANTONIO, VIA PRUNZEDDA 6
TORTOLI' NU,PORRA' SNC, VIA TEMPIO 10

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

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

ALLE OLIMPIADI CON

ATARI®



Tossa de Mar

COSTA BRAVA

PARTECIPA AL GRANDE CONCORSO "ALLE OLIMPIADI CON ATARI"

Potrai vincere un soggiorno in Spagna ed essere spettatore alle OLIMPIADI1992. A partire dal 31/1/92 fino al 15/4/92 acquistando unodei seguenti favolosi videogiochi:

ATARI LYNX - ATARI VCS 2600 - ATARI VCS 7800

troverai inserita in ogni confezione la cartolina di partecipazione al grande concorso. Compilala secondo le modalità indicate sul retro della stessa rispondendo esattamente alle domande richieste.

SPEDISCILA ENTRO IL 15/4/92 A:
ATARI ITALIA SPA, VIA BELLINI, 21 - CUSANO MIL (MI)

Uno splendido concorso che Vi offrirà la possibilità di vincere uno dei 104 viaggi alle **Olimpiadi di Spagna**.

- **26 VINCITORI DEL PRIMO PREMIO** passeranno una settimana a Tossa De Mar - Costa Brava, con prenotazione in Hotel, ed un posto prenotato per uno degli avvenimenti Olimpici.
- **78 VINCITORI EXTRA** vinceranno la stessa vacanza VIP nell'Ottobre 1992, naturalmente senza visita alle Olimpiadi.

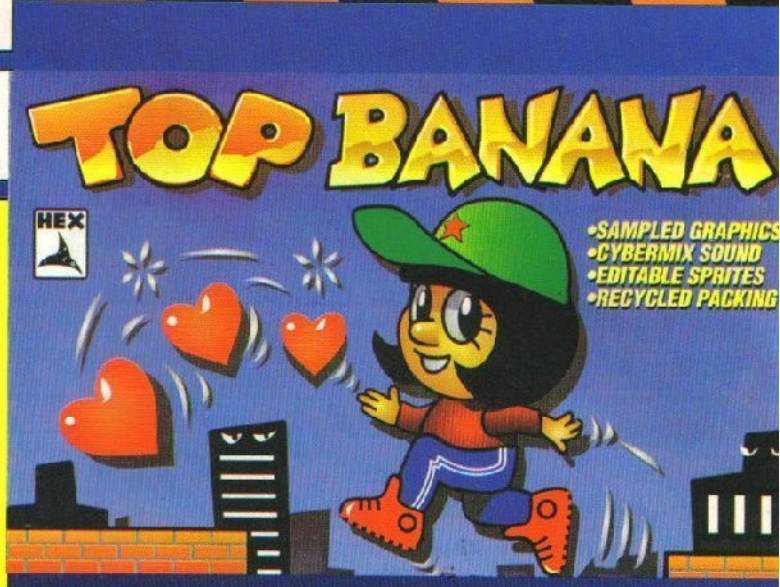
AFFRETTATI QUINDI A COMPRARE IL TUO VIDEOGIOCO ATARI E... BUONA FORTUNA!

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

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

REVIEW

AMIGA - HEX



Quanta spazzatura avete prodotto oggi? Quanto avete inquinato con plastica, vetro, batterie, spray, gas di scarico, rumore, uranio, amianto, radon, benzina, gomma, fumo e schifezze varie?

Vi sentite in colpa, eh? Grazie al cielo c'è qualcuno che sta lavorando per voi, impegnandosi in prima linea contro le multinazionali che abbattono le foreste amazzoniche e le industrie che inquinano l'aria che respiriamo. Il suo nome è K.T., ed è una ragazzina con gli occhioni grandi appassionata di rap e musica acida.

Per salvare l'umanità dall'autodistruzione K.T. deve affrontare i nemici dell'ambiente nella Foresta Pluviale, nella Città Inquinata e nel Tempio combattendoli con il Potere dell'Amore, con cui potrà distruggerli o convertirli all'ambientalismo. L'ultima fase vedrà la nostra eroina sfidare le sue più terribili paure inconsce, che una volta superate la trasformeranno nella vera, unica, originale... Banana Suprema!







AMIGA

GRAFICA	75
SONORO	93
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	66
GLOBALE	77



Acido! Era dai tempi di Jeff Minter e i suoi Cammelli Mutanti che non vedevo un gioco così fuori di testa, e *Top Banana* mi ha veramente sconvolto. Oltre a tutte le (giuste) menate ambientaliste, i ragazzi della Hex hanno inscrito nel programma un sacco di assurdità - dal video house con musica casuale alla pancetta digitalizzata - veramente divertenti. L'aspetto definitivo del gioco è a dir poco particolare: tutta la grafica è digitalizzata, piena di effetti assurdi come la finestra di gioco rimbalzante e pesantemente psichedelica, così come del resto la colonna sonora totalmente campionata. Giudicarla è difficile, ma la definirei pericolosamente piacevole; quel che mi lascia perplesso è lo schema di gioco, che assomiglia a una versione più difficile di *Rainbow Islands* in cui non si sa mai cosa sta per capitare e perché. *Top Banana* più che un gioco è un'esperienza, e non posso che suggerirvi di dargli un'occhiata. Ma prima di comprarlo pensateci bene.

FABIO ROSSI

ANCHE IL VIDEOGIOCO E' VERDE: AIUTATELO!

Top Banana è il primo videogioco interamente riciclato e riciclabile: tutti gli elementi grafici si possono facilmente modificare usando un qualsiasi programma di grafica, e gli autori incoraggiano apertamente a utilizzarli in altri giochi. Lo stesso discorso vale per i suoni campionati che compongono la colonna sonora, e tutta la confezione è realizzata con materiali di riciclo.

CASINO GLOBALE

K.T. e gli altri personaggi di Top Banana appaiono anche nel video *Global Chaos* dei Coldcut, da qualche tempo in circolazione su Videomusic. Fateci caso la prossima volta che andate in discoteca!

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

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

HALLOWEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax. (059) 242727

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGADRIVE	SUPER FAMICOM	GAME GEAR	GAME BOY
Desert Strike	Joe Mac	Super Monaco GP	Turtles II
Double Dragon II	Turbo Challenger	Wonder Boy	Ghost Busters II
Wings of War	Super Fire Pro Wrestling	Out Run	Home Alone
John Madden Football II	Home Alone	Donald Druck	Double Dragon II
Quack Shot	Lagoon	Sonic	Cip-Ciop
Raiden Trade	D. Force	Head Buster	Hiper Soccer
Shadow of the Beast	Super EDF	Joe Montana Football	Read Fighter
Thunder Fox	Super Stadium	Mickey Mouse	Star Wars
Tai Heiky	Sim City	Leander Board Golf	Rygar
			Kick Off
			Gremlin II
			Simpson

Inoltre cartucce X NES - MASTER SISTEM a partire da £ 50.000 iva inclusa

PRENOTA SUBITO IL TUO GIOCO INVIO POSTA CELERE

Compel

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE

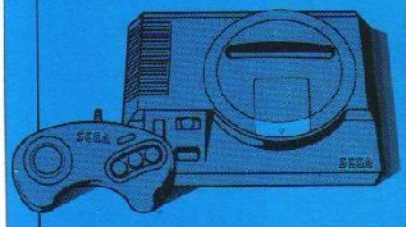
Via Cisa Ligure, 23/A - 42016 GUASTALLA (RE)

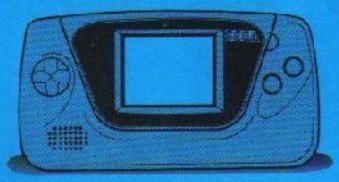
Tel.: (0522) 826841 (r.a.) - Fax: (0522) 826842

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

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

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

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

REVIEW

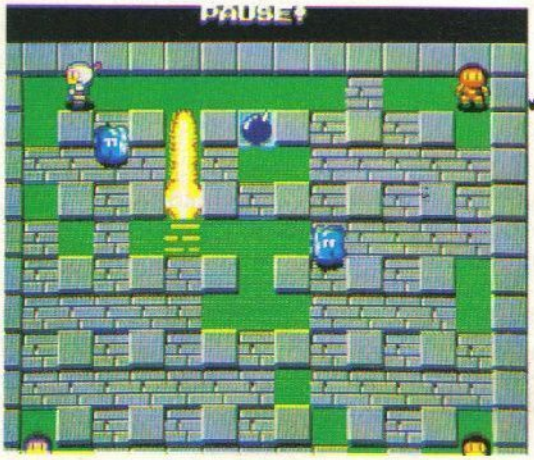
CVG HIT

AMIGA - HUDSON SOFT

DYNABLASTER



Avete presente come sono i supereroi-tipo, vero? In linea di massima sono alti, atletici, muscolosi, hanno un bel mantello, dei poteri incredibili al di là della comprensione di un essere umano e di solito vengono da un altro pianeta distante un tot di galassie, o da Garbagnate che è lo stesso. Bomber Man invece è il tipico prodotto "fatto uno, rotto lo stampo - per l'orrore": bassino, grassoccio, con un'espressione ebete sull'elmetto, un costume orribile, viene da chissà dove (*comunque* non è un bel posto) e tutto quello che sa fare è piazzar bombe in giro che, perlomeno, non finisce mai. Come in ogni videogioco che si rispetti, la sua ragazza è stata rapita da uno pterodattilo (eh beh, da che altro, sennò?) e BM è partito immediatamente all'inseguimento. Ben presto arriva alla fortezza dove è rinchiusa la tizia, ma si accorge di aver dimenticato a casa diversi kit di espansione per le sue amate bombe: tutto quello che può fare infatti è piazzare dei mini-esplosivi in stile "miccetta", e per di più uno alla volta. Fortunatamente, nelle varie stanze - piene zeppe di mostriciattoli vari - che dovrà superare per raggiungere il tetto del castello sono contenuti alcuni aiuti come un amplificatore di potenza, un moltiplicatore di bombe, pattini che permettono di camminare più velocemente, misteriosi aggeggi che permettono di attraversare i muri e le bombe piazzate (sarebbe sconveniente rimanere incastrato in un angolo tra una bomba che sta per esplodere e il muro). L'unico problema è che di gadget se ne trova uno solo per stanza, e solo dopo averla ripulita.



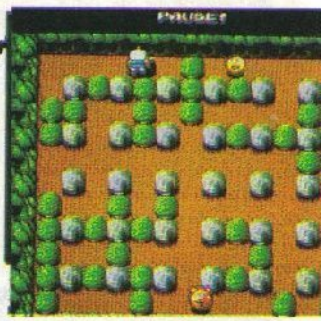




QUESTO GIOCO E' UNA BOMBA!

Lo sappiamo che è una cosa squallida da dire, ma non è colpa nostra. Già che c'eravamo, volevamo ricordarvi che: 1) *Dynablaster* (ovvero *Bomber Man*) è disponibile da circa due ere geologiche per PC Engine ed è un *must* per tutti i possessori di tale console, 2) Uscirà a breve in America per Gameboy con il nome di *Atomic Punk*, ed è già uscito in Giappone con il nome di *Bomber Boy*, 3) Esiste la versione per NES chiamata *Bomber Man* in vendita SOLO ED ESCLUSIVAMENTE in Giappone, 4) Guidare con prudenza è fondamentale.







Bomber Man su PC Engine è uno dei miei giochi preferiti in assoluto, e vi spiego anche perché: la grafica è dannatamente scema (basta vedere l'espressione dei vari avversari belli felici che quando vengono inceneriti dalle esplosioni fanno le facce più strane), il sonoro lo era anche di più e sporattutto è giocabile, divertente e abbastanza originale (anche se non inedito), diverso dal solito. La versione Amiga è una copia esatta: non che ci volesse un gran che , ma non si sa mai. Come ho già detto, giocarci è un gran divertimento: l'azione parte lenta, quasi pacata, ma salendo per i vari livelli ci ritrova sempre più a correre in giro seminando una quantità indescrivibile di bombe megapotenti che, oltre a spazzare via i nemici, spesso e volentieri spazzano anche *voi*. Inutile dire che esiste anche l'opzione "sfida multigiocatori", ovvero un divertentissimo macello totale dove quattro buffi personaggi grassocci si rincorrono e sfoggiano abbastanza kiloton da radere al suolo trentaquattro Hiroshima. Insomma, è bello e compratelo.

MARCO AULETTA

AMIGA

GRAFICA	89
SONORO	92
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	**92**



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

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

REVIEW

AMIGA - US GOLD

Volano, spiano, rubano e non vengono mai beccati: sono i Bonanza Bros, la risposta della Sega a Lupin III e Hudson Hawk! Questi bei soggetti sono, a loro detta, i migliori topi d'appartamento del mondo, ma questa volta non devono penetrare nelle case per soldi, ma per recuperare documenti segretissimi per una multinazionale ultraricchissima. Per far ciò Robo & Mobo - questi i nomi dei due eroi - devono perquisire una cifra di palazzi evitando i servizi di sicurezza e recuperando tutti gli oggetti descritti in una lista in mano ai due ladri. Fatto questo Robo & Mobo devono raggiungere il tetto dell'edificio e prendere il volo - in tutti i sensi...

FUGA PER LA VITTORIA

Robo & Mobo hanno inventato un modo tutto nuovo per fuggire dagli edifici svaligiati. Infatti riescono sempre a scappare più veloci della luce e nessuno sa come facciano. Beh, il trucco è presto svelato: dopo ogni colpo un enorme Zeppelin sbuca dalle nubi e recupera i due novelli Lupin III. Il bello è che secondo i game designer della Sega codesto dirigibile non attira l'attenzione dei passanti, mentre un auto parcheggiata regolarmente sì. Ma siamo scemi o no?



▲ Non perdete tempo in cucina!

Oh, oh! Adesso sono cavoli amari...

▼ I Bonanza dentro lo Zeppelin.





ISTRUZIONI PER L'USO

Bonanza Bros è un arcade a scrolling orizzontale in cui è necessario esaminare da cima a fondo interi edifici, armati solo di una miserabile pistola per eliminare tutte le guardie e i poliziotti ivi presenti. Quando trovate un oggetto dovete raccoglierlo e schiaffarlo all'interno del sacco di uno dei Bros proseguendo fino a quando avrete recuperato tutti gli oggetti sulla lista (che varia da edificio a edificio). A questo punto non resta altro da fare che fuggire a gambe levate...

Bonanza Bros

Di corsa su per le scale, presto!



ARMI ASBURGICHE

Man mano che avanzate nel corso del gioco scoprirete che la pistola di cui siete dotati è un tantinello limitata: i colpi non possono attraversare le porte, che è dove di solito si nascondono le guardie. Fortunatamente se aspettate fino a quando si avvicinano abbastanza potete tirargli la porta in faccia e spaccargli qualche dente. Inoltre potete sempre nascondervi e aspettare che vadano via o rifugiarvi sulle scale: sembra infatti che i nemici siano particolarmente imbranati quando si tratta di salire un paio di gradini...

UPDATE

I Fratelli Bonanza porteranno a termine i loro colpi anche su ST e C64!



Chiunque abbia visto *Bonanza Bros* in sala giochi sicuramente si ricorderà della grafica rotondosa e dei bizzarri effetti sonori. Bene, la buona notizia è che entrambe le cose sono state riprodotte fedelmente nella versione Amiga. La sola caratteristica del coin-op che manca è il sistema di controllo: l'originale usava due pulsanti di fuoco - uno per saltare e uno per sparare. In questa conversione invece saltare è un gran casino, visto che bisogna mettere in su e sparare contemporaneamente. Il gioco comunque è molto divertente: gli edifici labirintici e i nemici pseudo intelligenti costituiscono una bella sfida e le sequenze introduttive non sono niente male. Una colonna sonora orecchiabile e campionamenti divertenti concludono il tutto. Un gioco caldamente consigliato anche a chi non ha mai visto il coin-op

FRANK O'CONNOR

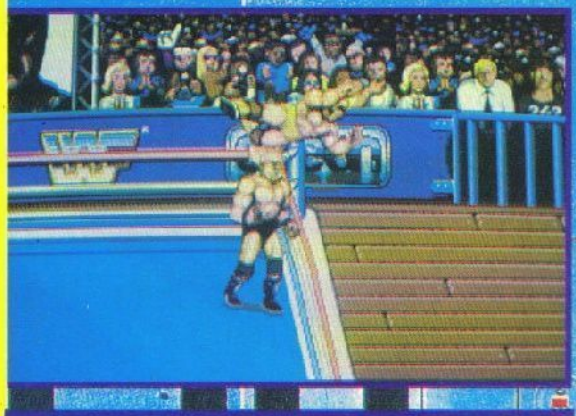
AMIGA

GRAFICA	80
SONORO	81
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	82

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

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

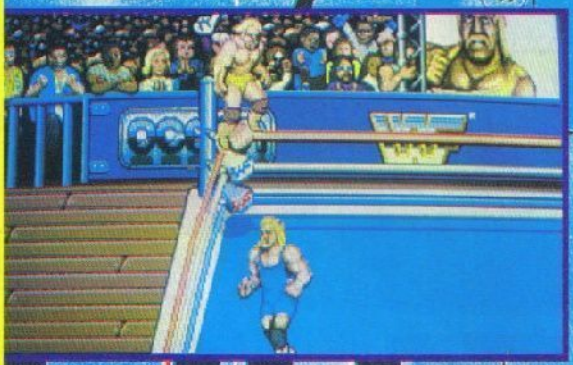
C+VG CLASSIFICHE U.K.



AMIGA

1		NEWWF WRESTLEMANIA	OCEAN
2	5	SIMPSONS	OCEAN
3	2	ROBOCOD	MILLENIUM
4	1	HEIMDALL	CORE
5	4	LOTUS 2	GREMLIN
6	9	JIMMY WHITE'S	VIRGIN
7		NEBATTLE ISLE	UBISOFT
8	6	ALIEN BREED	TEAM 17
9		NELEANDER	PSYGNOSIS
10	3	FIRST SAMURAI	MIRORSOFT

I nostri cugini inglesi si sono esaltati non poco per lo scadente gioco di wrestling della Ocean, ma *Lotus 2* e *Leander* si avvicinano di soppiatto...





ATARI ST

1		NEWWF WRESTLEMANIA	OCEAN
2	4	SIMPSONS	OCEAN
3	5	LEMMINGS	PSYGNOSIS
4	2	LOTUS 2	GREMLIN
5	3	JIMMY WHITE'S	VIRGIN
6		NETEENAGE TURTLES	MIRRORSOFT
7	1	MICROPROSE GOLF	MICROPROSE
8		NEDIZZY COLLECTION	CODEMASTERS
9		NERUGBY WORLD CUP	DOMARK
10		NESILENT SERVICE II	MICROPROSE

Aridaje col wrestling! Sembra che in Inghilterra basti essere una tartatuga, un wrestler o un bambino itterico per avere un enorme successo. Incredibile!



PC ENGINE

La conversione di *Gradius* è tanto perfetta che non poteva non finire immediatamente in testa alle classifiche: *PC Kid 2* intanto resiste, mentre già sospettiamo l'avvento di *Salamander*.

1	GRADIUS
2	RAIDEN TRAD
3	CORYOON
4	MAGICAL CHASE
5	PC KID 2



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

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

MEGADRIVE

Tutti i giochi in classifica sono recentissimi e notevoli, e mentre Fabio fa un tifo spietato per la sintesi vocale di *Joe Montana 2* viene spontaneo chiedersi come mai non ci sia nemmeno un gioco per Mega-CD in classifica...

1 ROBOCOD
2 JOHN MADDEN'S 92
3 F22
4 GOLDEN AXE 2
5 JOE MONTANA 2





GAME GEAR

Niente da discutere: *Ninja Gaiden* è una figata e basta! Anche gli altri titoli sono chiaramente molto interessanti, ma quel che ci fa pensare è come mai *Sonic the Hedgehog* non sia ancora entrato in lizza. Veramente strano...

1 NINJA GAIDEN
2 MICKEY MOUSE
3 GALAGA 91
4 JOE MONTANA
5 LEADERBOARD





LYNX

Chiunque abbia visto la conversione per Lynx dell'Incredibile *Stun Runner* sapeva già da tempo che sarebbe finito al numero uno di questa classifica. Il fascino "classico" di *Robotron* si fa sentire, e i giochi presentati al CES stanno per arrivare...

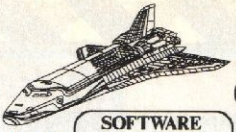
1 STUN RUNNER
2 ROBOTRON
3 HARD DRIVIN'
4 VIKING CHILD
5 SCRAPYARD DOG



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

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

Select



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

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS
Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.
L. 690.000

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

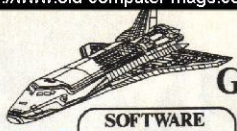
NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

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

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

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

Select



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

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

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

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz.

L. 290.000

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

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

REVIEW

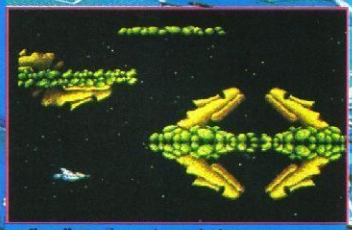
PC ENGINE - KONAMI

Ok, basta perdere tempo: è l'ora del blastaggio! Quei fetentoni degli alieni sono tornati a coltivare il loro solito vecchio vizio e c'è solo una cosa da fare: spazzarli via! Quegli schifoidi stanno sputando fuoco e fiamme da tutte le parti, e sembra proprio venuto il momento di rispedirli da dove cavolo sono venuti. Quindi fiondatevi dentro la vostra migliore navetta e preparatevi all'ultima passerella dei più crudeli mutoidi che lo staff di C+VG abbia visto da tempo immemorabile...





▲ Wow...! Guardate un po' i megapod che potete piazzare davanti alla vostra nave: laser, globi di fuoco e scudi frontali tutti per voi!



▲ Ci credlate o no, quei capoccioni sparano bolle mortali!



BLASTA COSI'!

Gradius è stato uno dei primi giochi ad avere le armi da raccogliere e gli ormai obbligatori pod. Ha un comune scrolling orizzontale, ma i crediti per comprare le armi gli conferiscono qualcosa di nuovo. La navetta che guidate è una lucente monoposto dotata inizialmente di una misera mitragliatrice. Questa patetica arma può subire miglioramenti grazie ai laser, al doppio fuoco, ai missili aria-terra e lo scudo che possono essere installati. I battistrada sono un'aggiunta utile: gli scintillanti pod seguono la vostra nave e utilizzano le stesse armi di cui siete dotati in quel momento, il che significa che potete quadruplicare il vostro volume di fuoco! Lo scopo del gioco è semplice: volare, evitare proiettili e distruggere i cattivi - non si può chiedere di meglio!











Uccidi! Ammazza! Distruggi! Finalmente *Gradius* (*Nemesis*) è arrivato per PC Engine, ed è la miglior conversione casalinga mai vista! Il concetto semplice del gioco prevede in realtà un alto tasso di blastosità, con una delle migliori grafiche mai viste sull'Engine. La migliore caratteristica di *Gradius* era la scelta delle armi e qui ci sono tutte (al contrario della versione NES con due sole armi). C'è anche la novità di un livello extra, che non esisteva nel coin-op. La grafica è tra le migliori viste sull'Engine: riproduce perfettamente quella originale - l'unica differenza è lo scrolling verticale innescato quando raggiungete la cima o la base dello schermo proprio come faceva *R-Type* sullo stesso Engine. La musica è superba, con fedeli riproduzioni dei motivi del coin-op. Questo gioco è una meraviglia: ha tutto perfetto: velocità, giocabilità e difficoltà. Se possedete un PC Engine, ne avrete bisogno più dell'ossigeno...

FRANK O'CONNOR

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



SCELTE DI VITA

Alla base dello schermo vedrete una fila di icone. Raccogliendo un pod luminoso si illuminerà la prima: la supervelocità. Premendo il secondo pulsante del joypad selezionerete questa opzione e darete più velocità alla navetta. Se raccogliete un altro pod senza scegliere la supervelocità si illuminerà l'icona successiva - così si scelgono le armi. Sembra facile, ma nel mezzo della battaglia tenere d'occhio anche le icone può essere complicato. Il tutto conferisce al gioco una sottile parvenza startegica: la domanda che vi farete all'inizio di ogni livello è: Doppio Fuoco o Laser? Cercate di non sbagliare!





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

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

REVIEW

CUGINI DI PRIMO GRADO

Nella confezione di *Gradius* troverete anche le pubblicità di altri due grandi giochi Konami per il PC Engine: *Salamander* (vedi pag. 64) e *Parodius*. Sono entrambi seguiti di *Gradius*, ma *Salamander* è il più famoso: ne è un seguito diretto ed è molto simile al gioco originale. *Parodius* invece è un pochino insolito: è sì un seguito, ma praticamente una parodia di *Gradius*.



▼ La schermata dei titoli.

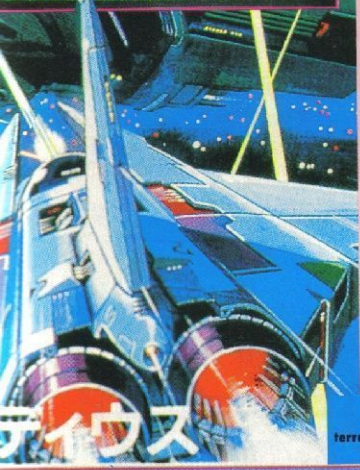




Ecco il mostro di fine livello! Una mega-astronavona!

FINE DI UN LIVELLO DISTRUTTORE

Tutti i livelli finiscono alla stessa maniera con un grosso e invadente "guardiano". Nel primo livello dovrete prima distruggere o evitare "schizzi" di lava che sprizzano da vulcani gemelli, mentre nel secondo schiverete centinaia di mine telecomandate. Il terzo è un remake del primo con l'aggiunta di demoni spaziali lanciamissili. E' a questo punto che potrebbe essere una buona idea scegliere l'arma migliore per ogni tipo di sfida. Il guardiano finale è lo stesso ogni volta: una grossa astronave che va su e giù e spara grossi raggi al plasma. Sembra facile, ma quel disgraziato certe volte va dannatamente veloce!

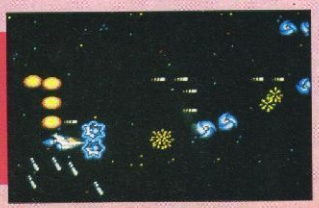


C'è qualche nemico a terra? Riducetelo in pezzi con un po' di missili!









Gradius è uno dei migliori sparatutto di tutti i tempi e questa è una delle migliori conversioni di sempre! C'è tutto quello che c'era nel coin-op - comprese le icone che non riuscirete a leggere durante la battaglia! Anche una volta il vostro Engine vi darà prova delle sue capacità grafiche e sonore "da bar"; ed è solo una macchina a 8-bit! Inizialmente piuttosto facile, il gioco diventa duro a partire dal secondo livello in avanti, e da quel momento sarete completamente ipnotizzati. Giocare a *Gradius* sull'Engine è un po' come fare un salto indietro nel tempo: crederete di essere nella sala giochi dove lo giocavate anni fa. Questa è in effetti la mia sola lamentela riguardo al gioco: *Gradius* è un pochino datato e gli arcadisti se ne accorgeranno, ma rimane comunque uno sparatutto di prima classe per cui acquistatelo e non ve ne pentirete!

TIM BOONE

PC ENGINE

GRAFICA	91
SONORO	92
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92

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

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

REVIEW

NEO GEO - SNK

2020 AD



TERZO STRIKE! SEI FUORI! E' intrigante, è intrippante, è *2020 Baseball* ed è una figata!

OK, ragazzi: cominciamo! E' il 2020 e il baseball è diventato parechio più complicato. Squadre di umani possono affrontare avversari robotici, e ci sono grossi dollaroni in palio per i vincitori. Selezionate i vostri migliori pitcher e battitori e schieratevi contro la miglior formazione che gli avversari possono proporre, dopodiché catturate le basi e provate a realizzare più fuori campo che potete.

C'è un bel premio in denaro per chi vince, ma con chi perde nessuno vorrà più avere a che fare! All'assalto, campioni!



Basta, basta, basta! Non ne posso più di sport futuristici, meccanizzati e elaborati!

Ma perchè le software house non si limitano a fare simulazioni di sport già esistenti? Certo, realizzare un gioco di baseball per il Neo Geo in grado di superare il magnifico *Baseball Stars* era un'impresa alquanto proibitiva, ma perchè sprecare il proprio tempo e le proprie forze così?

Per fortuna *2020 Super Baseball* sembra essere l'eccezione che conferma la regola: è divertente, è ben realizzato ed è giocabile. In parole povere è il miglior titolo per questa console fra quelli usciti ultimamente, soprattutto se giocato in due contemporaneamente. Menzione speciale va per il sonoro, che mostra l'infinito potenziale del Neo Geo anche sotto questo punto di vista.

Se avete un bel po' di soldi nel salvadanaio fateci un pensierino, sempre che non abbiate già *Baseball Stars*, ovviamente.

SIMON CROSIGNANI



▼ Il lanciatore si prepara...



PER UNO STRIKE DI DOLLARI...

In *2020 Super Baseball* ci sono un sacco di opportunità di fare soldi. Una giocata particolarmente spettacolare sarà ricompensata con molti soldi, che possono essere usati per potenziare le capacità dei vostri giocatori! Quando volete, potete chiamare un Time Out e usare i soldi accumulati per comprare un po' di "potenziamenti" che miglioreranno le capacità delle quattro schiappe della vostra squadra. Con 10000 dollaroni il vostro miglior battitore lancierà le palline nella stratosfera!

GRAZIE!

A Console Generation per averci fornito la cartuccia.

TALENTI ROBOTICI

In *2020 Baseball* ci sono due modi giocare: la Lega per un giocatore e quella per due. Nel modo a un giocatore affronterete il computer, che è veramente una bella gatta da pelare. Il tecnoggetto infatti conosce tutti i trucchi del mestiere, e il suo asso nella manica è una incredibile capacità di capire in che momento "rubare" una base. A volte però sbaglia, ed è un vero spasso vedere il runner che cerca di tornare indietro a "salvarsi".



▲ Scegli una squadra, una qualsiasi...



▲ Porc... Ho tirato alla base sbagliata!

MINELLE SAPIDE

Come se non ci fosse già abbastanza roba di cui preoccuparsi, *2020 Baseball* ha un'altra "arma" nascosta che non troverete mai nei campi di oggi: mine! Proprio così: più andate avanti, più il computer farcirà di mine il campo di gioco - e se qualcuno le tocca sono cavoli amari!



▲ Oof! Che male!

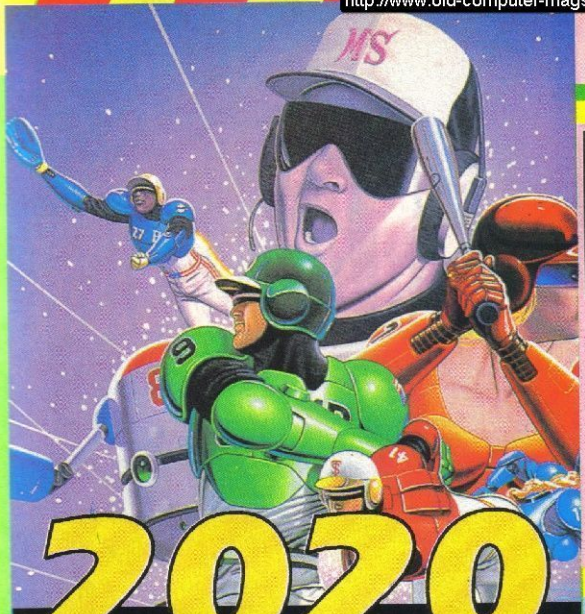




http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

REVIEW



2020 SUPER BASEBALL

Occhei, forse non sono proprio la persona più adatta a dire la mia su un gioco di baseball - sembra infatti che ogni volta che me ne capiti uno a tiro sia fantastico, eccezionale e così via. beh, ancora una volta mi devo ripetere: *2020 Super Baseball* è davvero qualcosa di speciale, molto meglio di *Baseball Stars Professional* (che non mi era mai piaciuto molto - sembrava il baseball dei paninari). L'aspetto futuristico e violento è reso molto bene dall'aspetto dei giocatori - molto dissimili tra loro - spesso coperti di corazze metalliche o magari completamente automatizzati come la squadra coreana, composta da bidoni aspiratutto con le braccia. Il sonoro è eccezionale: tonnellate di parlato, effetti "duri" e in generale un gran casino - fantastico l'urlo della ragazza quando viene colpita dalla palla. Per quanto riguarda la giocabilità... beh, il computer non dà tregua: alla prima partita ho giocato fino all'undicesimo inning prima di perdere 1 a 0! Beh, in effetti ci vuole un bel po' di pratica prima di riuscire a infilare un homerun dietro l'altro, ma statene certi: quando ci riuscirete, sarete al settimo cielo!

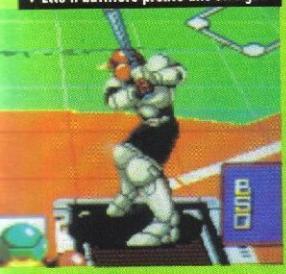
MARCO AULETTA

BOX

Prima di iniziare gli straordinari per racimolare i soldi necessari all'acquisto di *2020 Baseball*, guardate che cos'hanno in serbo (ma anche in croato, sloveno e azero) gli sviluppatori per Neo Geo: *Fatal Fury* e *Thrash Rally*.







▼ Ecco il battitore pronto allo swing...



▲ Meno male: niente mine!

NEO GEO

GRAFICA	91
SONORO	87
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	90



E' MIA! E'MIA! AAAAAAAAAAA...

La maggior parte dei giochi di baseball hanno gli esterni che non riuscirebbero nemmeno a prendere un raffreddore, figuriamoci la palla. Non in *2020* - qui i giocatori sanno davvero fare il loro mestiere! Se viene battuta una palla alta, continueranno a seguirla finché non comincerà a scendere e si metteranno in posizione per prenderla al volo ed eliminare il battitore. Ogni tanto però mancheranno la presa e allora avrà da fare per correre dietro allo sferico oggetto!

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

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

REVIEW

NINTENDO - OCEAN

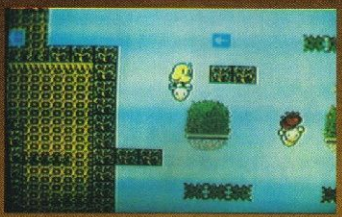
CVG HIT

THE NEW ZEALAND STORY

Sapete tutti come sono fatti i kiwi, vero? Di forma leggermente ovoidale, coperti da una specie di peluria ed esternamente di colore marrone. E con un becco appuntito. "Come il becco appuntito? Quando me li prepara la mamma non c'è! E poi, da quando in qua la frutta ha il becco? Si vabbè, i kiwi vengono dalla Nuova Zelanda, ma non mi sembra il caso debbano essere così strani!" Occhei, se vi date una calmata, vi dico anche che hanno le zampe, non hanno le ali e sono degli uccelli. "Ah bè, allora ci credo." Comunque, ora che vi ho descritto l'*uccello* kiwi, mi spiegate come mai il protagonista di *The New Zealand Story* sembra un pulcino? E non è tutto: come mai tutti i suoi amici sono stati rapiti da un gigantesco tricheco blu? E perché Tiki (così si chiama il nostro frutto non-volante) li deve andare a salvare tutti armato semplicemente di arco e frecce, fortunatamente barattabile per strada con laser, bombe e palle di fuoco? Come mai sparsi per il cammino ci sono dei veicoli volanti a forma di astronavi, palloni di tutte le fogge, paperelle e chi più ne ha più ne metta? Come mai ogni tanto incontra dei nemici ben piazzati che assomigliano a bambole meccaniche, balene surgelate e polipi di pietra che lasceranno il passo solo dopo una buona dose di randellate? E che ne so...







LO SAPEVATE CHE LO STATO CHE DETIENE IL RECORD DI MAGGIOR PRODUTTORE DI KIWI (la frutta) AL MONDO NON E' LA NUOVA ZELANDA MA E' L'ITALIA?
No.



Wow! Che sballo! Cioè, mi prende veramente un sacco bbene! *The New Zealand Story* è senz'altro uno dei giochi più strani ma allo stesso tempo classici che si siano mai visti in giro: lo schema "platform game semi-labirintico" esiste sin da quando Noè ha ceduto i diritti alla Ocean per il gioco "*The Universal Diluv*", ma in compenso non è da tutti i giorni vedere un pulcino (che in realtà è un kiwi, no, non il frutto ma il volatile - che non vola! Aarrgh!) galleggiare nell'aria a cavalcioni di una papera di gomma lanciando bombe a tutt'andare (vi dirò, ogni volta che riesco a farlo mi metto a canticchiare "La *Cavalcata delle Valkyrie*"). Fattore "fuori di testa" a parte, *TNZS* è senz'altro uno dei giochi Taito più riusciti, con la sua combinazione di azione incalzante, incasinamenti di mappe tra passaggi segreti e quadri nascosti e maree di oggettistica varia che rendono ogni partita più divertente della precedente. Per quanto riguarda questa versione NES, è una delle meglio riuscite che io abbia mai visto: i quadri ci sono TUTTI, i nemici anche ed è anche parecchio fluido - l'unica nota è che alcuni mostri sono più "contenuti" del normale, ma non è che sia tanto rilevante. Ragazzi, se cercate una conversione incredibile di un gioco troppo divertente, ho come la sensazione che verserete un piccolo contributo alla Ocean.

MARCO AULETTA

NINTENDO

GRAFICA	91
SONORO	81
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	**90**

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

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

14
enciclopedie tecniche

10
corsi interattivi della serie PC Master

16.472.610
lettori delle riviste in un anno

1.310
associazioni contattate in un anno

1.526
videogames testati in un anno

15
giornalisti professionisti

19.909
immagini utilizzate in un anno

77.440
ore di lavoro "consumate" dai redattori in un anno

11.296
lettere ricevute dalle redazioni in un anno

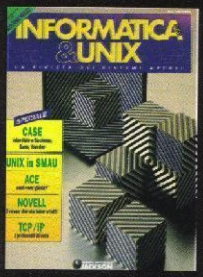
105
linee telefoniche

120
personal comput[illegible]

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

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



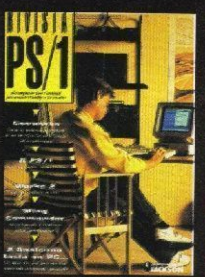


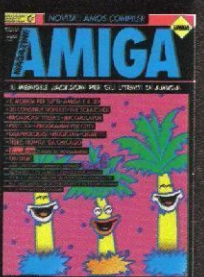


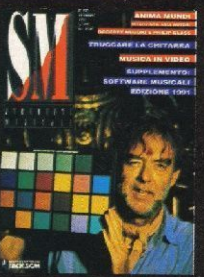


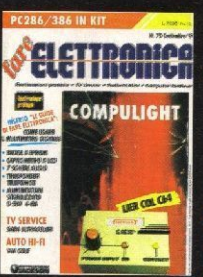








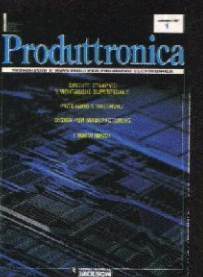




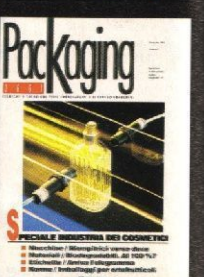








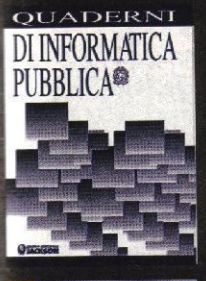




http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

20 riviste leader









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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10 buoni motivi per abbonarsi

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

30% SCONTO

RIVISTE	NUMERI	PREZZO DI COPERTINA	TARIFFE ABBONAMENTO CON RADIOSVEGLIA	TARIFFA ABBONAMENTO SCONTO 30%
AMIGA MAGAZINE (con disk)	11	£ 14.000	£ 154.000	£ 107.800
AUTOMAZIONE OGGI	20	£ 7.000	£ 140.000	£ 98.000
BIT	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
COMPUTER+VIDEOGIOCHI	11	£ 5.000	£ 55.000	£ 38.500
ELETTRONICA OGGI	20	£ 8.000	£ 160.000	£ 112.000
EO NEWS SETTIMANALE	40	£ 1.200	£ 48.000	£ 33.600
FARE ELETTRONICA	12	£ 7.000	£ 84.000	£ 58.800
INFORMATICA OGGI &UNIX	11	£ 8.000	£ 88.000	£ 61.600
INFORMATICA OGGI SETTIMANALE	40	£ 1.200	£ 48.000	£ 33.600
LAN & TELECOMUNICAZIONI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
LASER	6	£ 5.000	£ 30.000	£ 21.000
MECCANICA OGGI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
PACKAGING OGGI (1° NUMERO SETTEMBRE '92)	11	£ 8.000	£ 88.000	£ 61.600
PC MAGAZINE	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
PC MAGAZINE+PC FLOPPY	11	£ 15.000	£ 165.000	£ 115.500
PRODUTTRONICA	9	£ 8.000	£ 72.000	£ 50.400
QUADERNI DI INFORMATICA PUBBLICA	9	£ 30.000	£ 270.000	£ 200.000
RIVISTA PS/1	11	£ 5.000	£ 55.000	£ 38.500
STRUMENTI MUSICALI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
WATT	20	£ 1.200	£ 24.000	£ 16.800

(* PER ACQUISTI MINIMI DI L. 100.000)

A SCELTA, IN ALTERNATIVA ALLO SCONTO PREVISTO,

LA FANTASTICA RADIOSVEGLIA

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

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



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

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

REVIEW

JOE & MAC

SUPER FAMICOM - DATA EAST

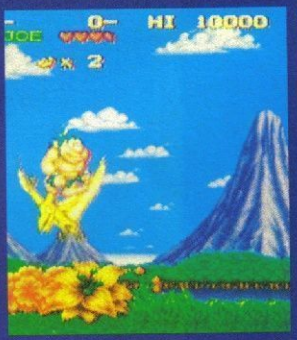








Seguendo il filo di pensiero noto come "più ce n'è meglio è", popolare presso tutti i ragazzini che vanno dal gelataio nonché esponenti del mondo dello spettacolo come Carmen Russo, Pamela Prati e via dicendo, un non meglio identificato cattivo preistorico ha rapito una trentina di fanciulle al posto della solita "ostaggia solitaria", minacciando i due famosi donnaioli Joe & Mac di rivelare alle leggiadre che i due se la spassano a turno con tutte quante, e promettendo nel frattempo fedeltà eterna e menate varie. Presagendo gli inconvenienti di una tale situazione, i due cavernicoli si incamminano per raggiungere il covo decisi a liberare le malcapitate, ma ben presto si rendono conto che non sarà un'impresa facile, anzi! L'UFC (Unidentified Flying Cattivo) infatti ha sparpagliato per tutto il tragitto nemici di ogni sorta, da alcuni cavernicoli forniti di ramificazioni ossee dai due protagonisti a pterodattili più o meno cattivi, fino a alcune piante carnivore, mammuth, pesci poco socievoli e fauna varia. Tutti rigorosamente da menare.



GIOCHI PREISTORICI

Le scorrazzate videogiochistiche per il periodo preistorico sono numerose: lasciando stare quelli ambientati nelle ere preumane, basterà citare gli antichi (è proprio il caso di dirlo) *B.C.: The Quest for Tires* e *B.C. II: Grog's Revenge*. Molto più recenti sono i vari *Prehistorik* della Titus, abbastanza scarsino, *PC Kid I* e *II* - letteralmente stupendi -, il demenziale *Chuck Rock* e infine il famoso *The Flinstones*, un po' meno recente ma davvero fetente. Bella rima.





A quanto pare, sembra che tutti quanti nell'universo sbavino letteralmente per *Joe & Mac*. E, sinceramente non riesco a capire perché. In teoria dovrebbe essere una conversione del (poco) famoso coin-op *Caveman Ninja* della Data East, in realtà lo è un po' poco. Per due ragioni: ci sono molte cose in meno, e ci sono alcune cose in più. Queste ultime sono positive: c'è il modo a due giocatori in conteporanea, la mappa di gioco è sistemata in maniera diversa, un po' come quella di *Mario 4*, e ci vuole un minimo di strategia per proseguire. Le cose negative riguardano tutte la realizzazione: mancano un sacco di animazioni (il cavernicolo che "spara in fuori" gli occhi quando arriva il primo mostro, ad esempio), è parecchio scattoso e in generale lo schema di gioco è insulso. Fate un po' voi i conti: quello che è più importante, comunque, è cercare di dare un occhio al gioco prima di sborsare le cento e passa mila lire: potreste rimanere molto delusi, ma potrebbe anche piacervi (dubito).

MARCO AULETTA

FAMICOM

GRAFICA	79
SONORO	81
GIOCABILITÀ	69
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	78

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

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

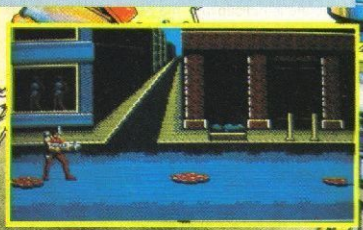
REVIEW

MASTER SYSTEM - SEGA

ALIEN STORM

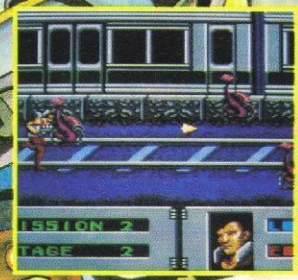
Ma che cos'ha il nostro pianeta di tanto interessante per essere invaso ogni cinque minuti? 'Sti disgraziati arrivano, si travestono da cabina telefonica e pigliano a schiaffoni gli umani. Le uniche persone che possono fermarli sono gli Alien Busters: venditori di hamburger di alieno con l'abitudine di approvvigionarsi direttamente alla fonte!

Prendete la vostra artiglieria e preparatevi a malmenare un bel po' di schifezze lungo sedici livelli d'azione serrata e quattro missioni. Lo scopo è chiaro: dare più botte di quante se ne prendono e raccogliere energia strada facendo per non rimanere cremati - non sarà facile, ma è comunque più divertente che stare in casa a guardare la tele!

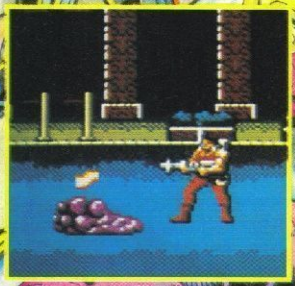


MENA QUELL'ALIENO!

Di tanto in tanto si incontrano dei tizi che passeggiano tranquillamente. Non fatevi ingannare, però, perché sono tutto tranne che umani! Questi camaleonti alieni passano il loro tempo a sgusciarvi alle spalle e masticarvi le natiche. E indovinate qual'è il miglior modo di trattare con loro? Ultraviolenza totale, naturalmente!

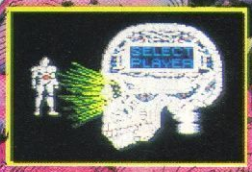






E ANCHE QUELL'ALTRO!

Oltre alla parte principale in cui si cammina in vari scenari arrostendo carne aliena, ci sono pure un paio di sottolivelli interessanti. Entrando nei rari negozi aperti, ad esempio, si accede a una sezione di blastaggio che ricorda *Operation Wolf* con alieni ed energia da raccogliere. Alla fine di ogni livello, inoltre, c'è un quadro in cui si deve correre velocissimi attraverso schiere di nemici.







Alien Storm non sarà forse il più bel gioco di tutti i tempi, ma è divertente nonostante i suoi due o tre difettucci di giocabilità. Ma com'è la versione Master System? Beh, piuttosto carina, in effetti. Il fatto è che si tratta di una buona conversione di un giochino scarso. La grafica è il meglio possibile e il sonoro è OK, ma *Alien Storm* non vi farà venir voglia di giocarlo e rigiocarlo a lungo. Magari andrà bene per una partitina di tanto in tanto in sala giochi, ma prima di spendere i soldi della cartuccia vi conviene considerare bene quanto ci giocherete. Prendetelo in considerazione solo se siete dei superfan del gioco da bar.

TIM BOONE

UPDATE

Se non riuscite a trovare una versione di *Alien Storm* per la vostra macchina, evidentemente è una Panda. Il gioco è stato convertito in ogni formato!

MASTER SYSTEM

GRAFICA	81
SONORO	70
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	68
GLOBALE	71

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

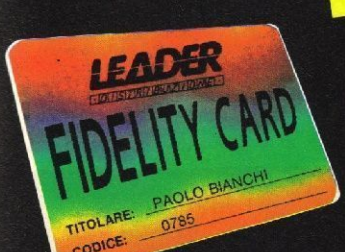
http://www.old-computer-mags.com/

SPACE GUN



© 1991 TAITO CORP.
OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK.

RICORDATE 'OPERATION WOLF'?
Nella migliore tradizione dei giochi da bar della Taito ecco una nuovissima sfida all'insegna di un comando ben preciso: sparare, sparare, sparare...!



*
Offerta valida fino al 30/06/92

Sconto 10%*
ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~24.900~~	22.400
64 disco	~~29.900~~	26.900
Amiga	~~49.900~~	44.900

ocean

LEADER

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

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

REVIEW

PC ENGINE - KONAMI



SALAMANDER

I giapponesi sono tremendi: quando gli si fissa un'idea in testa non c'è più verso di togliergliela, nemmeno con le proverbiali bombe.

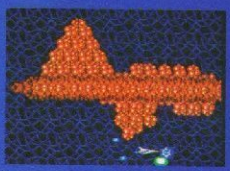
Il caso di *Salamander* è lampante: qualcuno ha deciso che una razza aliena fastidiosamente chiamata "Virusiana" stava antipatica agli umani, e da quel momento i pacifici extraterrestrini non hanno avuto pace.

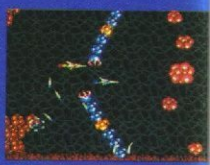
Tutto è iniziato con la missione *Nemesis* (o *Gradius* che dir si voglia), quando i progettisti della Konami hanno devastato pianeta su pianeta del sistema virusiano, i cui pacifici abitanti erano stati costretti a difendere con ogni mezzo concepibile. Non contenti di aver provocato tutto quel macello, l'attacco è continuato con l'azione tattica denominata *Salamander*, in cui due caccia ancora più potenti sono stati lanciati contro i virusiani.

E non è finita: già si parla degli imminenti *Vulcan Venture* e *Super Salamander*...

UNA STORIA DI RECORD

La serie di *Nemesis* (o *Gradius*, come è chiamata in alcuni paesi) è riuscita nel corso degli anni ad accumulare una serie di primati. Nemesis, ad esempio, è stato il primo gioco ad avere pod con armi replicanti, un sistema di power-up personalizzabile e gli ormai onnipresenti cannoncini semoventi su gambe come nemici. Salamander è stato invece il primo coin-op a usare una circuiteria con memoria a bolle - un sistema interessante ma in realtà poco utile. *Vulcan Venture*, invece...













Non ci posso credere! Ho sempre considerato il PC Engine come una console appena discreta, con un giochino interessante di tanto in tanto ma generalmente poco interessante. Con queste premesse, ho inserito la scheda di *Salamander* nel mio Core Grafx senza troppe speranze, e invece... Invece la versione PC Engine di questo grande classico delle sale giochi è addirittura migliore del coin-op, di cui mantiene anche l'opzione per giocare in coppia! Non sto scherzando: grafica e sonoro sono praticamente identici a quelli del gioco da bar, ma la velocità del gioco è migliorata, senza i rallentamenti della versione a gettone che rendevano tanto fastidiose e complicate alcune sezioni. L'unico problema di *Salamander* - peraltro comune all'originale - è la scarsa lunghezza del gioco, che si articola su pochi e corti livelli. Per il resto è un ottimo gioco e la migliore conversione che abbia mai visto per questa macchina. Non perdetela!

FABIO ROSSI

PC ENGINE

GRAFICA	91
SONORO	89
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	93

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

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

CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

SEGA GAME GEAR

SNK Neo-Geo

Nintendo SUPER FAMICOM

PC Engine GT

Nintendo GAMEBOY

PC Engine PC SUPER GRAFX

SEGA MEGA DRIVE

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

VIDEOGIOCHI PER CONSOLLE

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

VUOI RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO ?

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



VIDEOGIOCHI PER COMPUTER

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

IL GRILLO PARLANTE

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

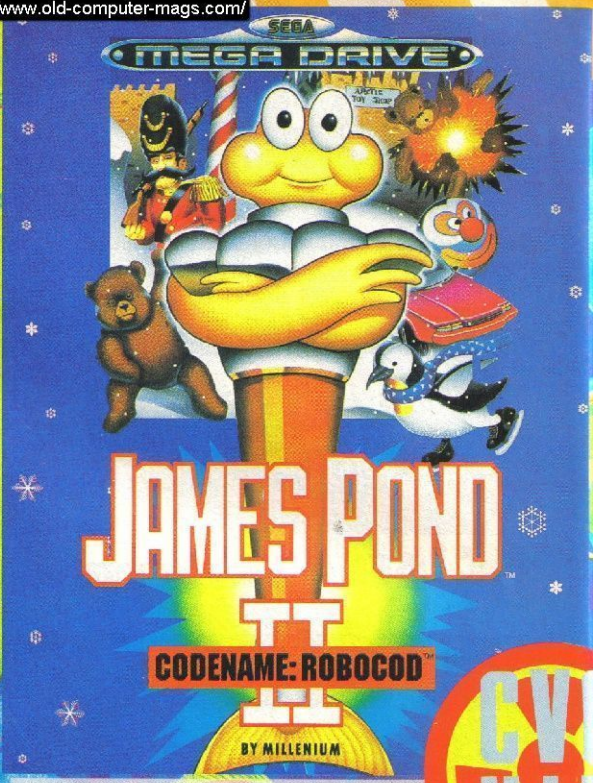
TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

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

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

REVIEW

MEGADRIVE - ELECTRONIC ARTS



Il dottor Maybe potrà anche essere un megalomane, ma non è certo un tipo felice. Un po' di mesetti addietro infatti è stato legnato ben benino dall'agente segreto più bizzarro di questo mondo: l'arancione James Pond. Da quell'episodio in poi nessuno più lo ha visto in giro, preso com'era a nascondersi e a organizzare la sua vendetta nei confronti del pesce più ficcanaso al servizio di Sua Maestà (sua de chi?). Dopo mesi di profonde considerazioni, il piano ideale salta fuori dalla cozza di Maybe - e riguarda i giocattoli. Ma come possono dei poveri piccoli cosi pelosi e/o di plastica danneggiare l'umanità? Naturalmente alterando la loro produzione in modo da renderli killer psicopatici! L'idea non è poi così malvagia (beh, sì, *è* malvagia, ma abbastanza geniale) e con un veloce viaggio nell'Artide viene messa in opera. Il problema è che Mr. Pond nel frattempo è stato migliorato con l'aiuto della moderna tecnologia (lo possiamo ricostruire: sarà migliore, più forte, più veloce) e ora è noto con il nome di Robocod, mezzo pesce e mezzo macchina, pronto a sgominare il crimine ed evitare di esser fatto saltare in padella!



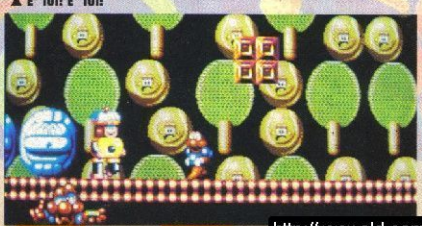
▲ Che palle!

IO RITORNERO'!

Robocod potrebbe anche sembrarvi un pochino familiare - in effetti, lo abbiamo recensito in versione Amiga un paio di mesetti fa! A parte questo, probabilmente avrete notato che il protagonista non è altri che il famigerato James Pond. Il primo episodio della serie - *James Pond Underwater Agent* - fu pubblicato un po' per tutti i formati e vedeva il nostro amico pesce alle prese con una terribile banda di inquinatori nonché tutta una serie di schemi cromatici da far stare male persino Tony Crowther! Fortunatamente questa volta la situazione è diversa, il gioco è più bello e i colori non fanno stare male. Urrà!



▲ E' lui! E' lui!





La maggior parte di voi certo conoscerà *Robocod* per il suo fortunato esordio su tutte le macchine a 16-bit. Per la cronaca, abbiamo recensito il gioco un paio di mesi fa e ha ricevuto un buon voto. La versione Megadrive è precisamente la stessa, e usa la forza della console appieno per migliorare rispetto all'originale dove possibile e il risultato è davvero sorprendente. Ho giocato un bel po' la versione Amiga e non credevo che avrei lasciato molto spazio a questa, ma è così fluido e giocabile che ci si torna sempre a giocare! La grafica e il sonoro sono più che fedeli ed è senz'altro più giocabile, visto che il joypad risponde molto meglio del joystick medio ed è l'ideale per questo tipo di giochi. Ecco un gioco *nato* per le console, e se il vostro ideale di divertimento elettronico è un sacco di allegria e colore, *Robocod* è il titolo da acquistare. Non in borsa, però.

TIM BOONE

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

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

REVIEW

SEMPRE PIU' IN ALTOOO!

Il nostro caro Pond ha un sacco di nuove abilità, come quella di allungarsi quasi all'infinito per raccogliere gli oggetti posti nei luoghi più alti e appendersi al soffitto! Cod può alzarsi di miglia semplicemente con la pressione di un tasto, dopodiché si aggrappa e sposta a piacimento a destra e sinistra per arrivare là dove nessun pesce è mai giunto prima, evitando tutti i miseri nemici legati ai comuni confini terreni. Vaaaa, distruggi il male, vaaaa...



▲ Ma sarà all'altezza?



▲ Robo si concentra...

MOSTRI & CO.

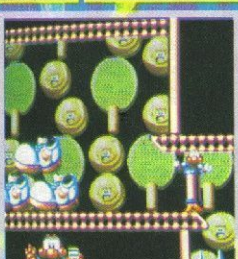
Per quanto riguarda questo campo, in *Robocod* trovate di tutto: dagli orsacchiotti armati di spuntoni agli ammassi gelatinosi più o meno commestibili - e tutti hanno un obbiettivo in comune: farvi a pezzettini. Inoltre, di quando in quando dovrete affrontare dei veri e propri giganti che capeggiano alcuni gruppi di livelli e non vi lasceranno assolutamente passare se non dopo averli randellati con perizia. Quando si dice l'amicizia (che bella rima)...









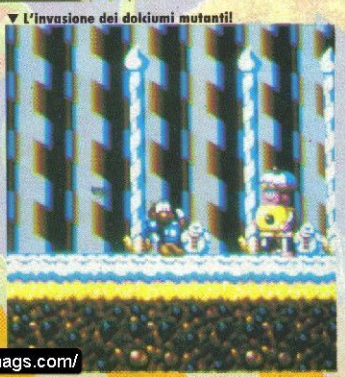


DI PIU'! DI PIU'! DI PIU'!

In *Robocod* non ci sono solo più di 2500 schermate d'azione, ma anche una camionata di quadri bonus e un livello segreto progettato appositamente!
Qui potrete raccogliere un bel po' di punti, energia e vite extra alla facciaccia dell'urfido Dottor Maybe. Urrà!

▼ L'invasione dei dolciumi mutanti!







UPDATE

Volete sapere la verità? *Robocod* è già uscito per Amiga e ST - e basta. Se lo volete, datevi da fare.





James Pond è tornato, e questa volta è metà pesce e metà macchina! Ecco veramente un gran bel gioco, e soprattutto una fantastica conversione da Amiga.
La grafica è stata riprodotta fedelmente (è la stessa), ma è più fluida e veloce. Il sonoro è altrettanto curato - il remix di *Robocop* è molto simpatico e gli effetti sono davvero azzeccati. La giocabilità però è il fattore principale, e *Robocod* ne ha a tonnellate. Il genere piattaformico è fantastico e il gioco è veloce, divertente e alquanto bizzarro.
Inoltre è vasto, con tonnellate di livelli segreti - l'unica differenza tra questa versione e quella Amiga è il fondale in parallasse, meno colorato ma più curato. Se vi è piaciuto l'originale, indossate i vostri speciali occhiali da shopping e traslatevi spaziotemporalmente dal più vicino megadrivendolo!

FRANK O' CONNOR

MEGADRIVE

GRAFICA	92
SONORO	89
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	91

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

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

REVIEW

MEGADRIVE - ARENA

Benvenuti a un'altra partita del gioco più duro della storia: il solo e unico *Speedball 2*! Come saprete tutti, i pestaggi per la strada sono una cosa del passato - oggigiorno i duri indossano la loro scintillante corazza e si prendono a cartoni in un'arena per vincere un po' di dollaroni! Siamo sul campo dei Brutal Deluxe per un'altra sagra delle ossa spezzate, e ho l'impressione che ne vedremmo delle belle. Nel caso non conosceste le regole farò un piccolo riepilogo: non ce ne sono! Sbattete la palla d'acciaio nella porta avversaria più volte che potete con tutti i mezzi a vostra disposizione. E non preoccupatevi se un paio di persone finiscono male - per che cosa credete che li paghiamo? Entrate in campo e iniziate a menare!





Devo dire di non essere mai stato un grande fan del primo *Speedball*: lo trovavo banale e decisamente monotono. *Speedball 2* invece mi ha letteralmente incantato: era puro divertimento violento, con vari elementi strategici che finalmente non mi facevano addormentare come nel primo gioco. Ora che è arrivato sul Megadrive vi posso dire che un tale esempio di sana violenza sportiva sul Sega 16-bit non s'era mai visto prima. E' pura adrenalina dall'inizio alla fine, e con gli elementi manageriali inclusi vi sentirete ancora più "padroni" della vostra squadra. La grafica, anche se di un pizzico inferiore a quella Amiga, si può considerare metallicamente perfetta, così come il sonoro con i suoi clangori e motivetti vari. Un acquisto assolutamente irrinunciabile.

PAOLO CARDILLO



PORGI L'ALTRO FEMORE

"Veloce" e "furioso" sono gli aggettivi giusti per *Speedball 2*, convertito dal classico Amiga dei Bitmap Bros. L'accento è posto tutto su velocità, forza e riflessi, e non ci sono punti per chi arriva secondo!

Il gioco parte con la palla d'acciaio che rotola fuori da un "tombino" centrale. Da quel momento in poi è una battaglia tutti contro tutti dove è consentita ogni iniziativa. Premete rapidamente il pulsante di fuoco e il giocatore in possesso di palla la lancerà all'altezza delle spalle. Tenete il fuoco premuto ed effettuerà un pallonetto sopra le teste degli avversari perché finisca nelle mani di un compagno. Sorprendete il portiere e avrete segnato un goal da dieci punti, con relativi clacson e replay a seguire.



▼ Non vi va a genio quel tipo con la palla? Spaccategli la testa e vi sentirete meglio!



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

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

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



BONUS PER UOMINI VERI

In *Speedball 2* non c'è spazio per le smancerie, ma ci sono una serie di bonus in offerta speciale che distingueranno i veri uomini dai ragazzini. Sono tutti utili, e alcuni sono così fondamentali da fare la differenza all'ultimissimo minuto, proprio mentre stavate tornando negli spogliatoi:

Stelle: sono disposte sui lati lunghi del campo. Colpitele con la sfera e farete due punti per ognuna. Accendetele tutte e vi beccherete un bel bonus da dieci punti. Urrà!

Cupole Elastiche: ce ne sono due che se ne stanno belle tranquille in mezzo al campo. Colpitele con la palla e questa rimbalzerà via; intanto avrete guadagnato due punti!

Rampa Moltiplicatrice: fateci rotolare la palla e avrete attivato il Moltiplicatore di Punteggio. Fatelo una volta e il valore delle reti segnate aumenterà del 50%, fatelo due volte e ogni goal varrà il doppio - proprio quello che vi serve se vi trovate costretti a "inseguire"! Attenti però, perché la squadra avversaria può spegnere le lucine tanto velocemente quanto voi le avete accese!

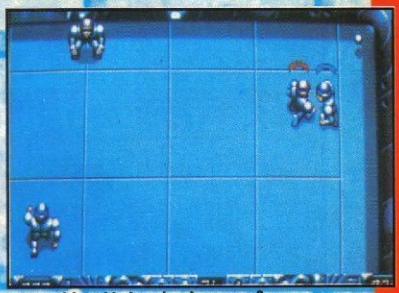
Elettrificatore: due di questi si trovano ai due lati verticali del campo. Se la palla li tocca diverrà elettrica e abbatterà il primo avversario che incontra sul suo cammino!

Teletrasportatori: fateci entrare la palla e questa spunterà in un altro dei quattro trasportatori.



Il primo *Speedball* era una meraviglia e il suo diretto seguito è stato capace di migliorarlo ancora. E questa versione per Megadrive è, se possibile, ancora migliore sotto molti aspetti! Il gioco scorre più veloce e fluido, e anche se scoprirete a volte qualche piccolo difetto nello scrolling, difficilmente lo noterete. La grafica è grande, il sonoro altrettanto (e stavolta non c'è l'antipatico gelataio che grida "Ice Cream" quando segnate) ma è nella giocabilità che *Speedball 2* è perfetto. E' supersonico dall'inizio alla fine e il senso di competizione non vi abbandona mai - specialmente se affrontate un vostro amico. La mia sola lamentela è che ogni tanto della palla si perdono le tracce, ma con un gioco così veloce succederebbe anche nella realtà e allora perché lamentarsi? (ma gli inglesi si rispondono sempre da soli? - Paolo). Questo è uno dei titoli più belli per Megadrive del momento, per cui vi consiglio di acchiapparlo all'istante!

TIM BOONE



▲ Cosa ci faxevi ieri con la mia ragazza?

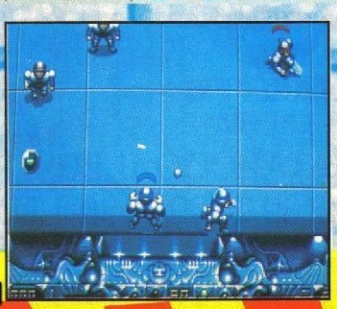
TI SPACCO LA CORAZZA

In *Speedball 2* potete "gestire" il vostro team in modo da ottenerne il meglio e assicurarvi che sappia neutralizzare gli avversari. In questa sezione potete cambiare la formazione iniziale, mentre lo schermo dell'allenamento vi consente di modificare una larga serie di caratteristiche del team fra cui Aggressività, Attacco e persino Intelligenza (o la sua mancanza!).



▼ **Immagini di guerra...**





IMPARA L'ARTE...

E NON metterla da parte. In *Speedball 2* infatti vi vengono insegnati tutti i tipi più scomodi per menare una persona, magari anche lanciandogli in faccia una palla di ferro. Ebbene, un giorno o l'altro queste abilità vi torneranno utili, soprattutto se incontrerete la faccia di pesce lesso dal nome Paul Rand che vedete qui a fianco.



MEGADRIVE

GRAFICA	90
SONORO	89
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93

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

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

ESCLUSIVO !!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO DA

B.C.S.

VENDITA
E IMPORTAZIONE
DIRETTA COMPUTER
E ACCESSORI

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

SETTORE COMMODORE

A500 V.2.0 COMMODORE	£. 690000
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,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1600000
AT386/25 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.1900000
AT386/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.2300000
AT486/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA	£.3000000

SOUND BLASTER V2.0	L. 280000
MODEM 2400 MNP5	L. 350000
GENISCAN GS4500	L. 280000
ION STILL RC260	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

RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS

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

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

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

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 2
OUT RUN M.D
JOHN MADDEN 2
CENTURION
ROBOCOD
PACMANIA

AMIGA

TOP WRESTLING
WIN COMMANDER
RED BARON
TURTLES 2
HARLEQUIN
FORMULA ONE G.P.
ROBOCOP 3
CLICK CLAK
EPIC
KNIGHS OF THE SKY

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
SONIC THE EDGEHOG
MICKEY MOUSE 2
GOLDEN AXE
AFTER BURNER M.S.
WANDER BOY M.S.
TENNIS ACE
SHINOBI
GHOULS'N GHOST
XENON II

PURTROPPO 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. _____

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

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

REVIEW

MEGADRIVE - TRECO

FIGHTING MASTERS

Yeah! Di picchiaduro non ce ne sono mai abbastanza, e dopo il galattichissimo *Street of Rage* di un paio di mesetti fa si sentiva la mancanza di qualcosa che permettesse di triturare con la dovuta delicatezza il proprio avversario. E quel qualcosa è... *Fighting Masters*! Un bell'applauso...



Pigliate due esperti combattenti, schiaffateli in una spaziosa arena e lasciate che se le diano di santa ragione! Ci sarà solo un vincitore, e niente punti per quello che arriva secondo. Questo è *Fighting Masters*, un gioco che vi porrà dinnanzi a una moltitudine di avversari più o meno umani in tutta una serie di posti assurdi. Ogni personaggio ha le sue mosse speciali (tutte rigorosamente da scoprire), da usare nei momenti più adatti e possibilmente nei modi più scorretti, anche perché - come al solito - le regole non esistono. O meglio, ce n'è una che citiamo testualmente: chi rimane vivo ha vinto. Datevi da fare.



▲ Pacco espressooooo!

ELEMENTARE, WATSON!

Fighting Masters non potrebbe essere più semplice: scegliete il vostro combattente tra dodici disponibili e fate a pezzi quello che sceglie il computer o il/la vostro/a amico/a di turno. Poi calcolate le coordinate gravitazionali...

LIVINGSTONE, SUPPONGO?

Ve ne sarete certo accorti: *Fighting Masters* è un clone del classicissimo *Street Fighter*, e in effetti è la cosa più simile su MD possibile ma più semplice e divertente - nonché bizzarro. Ed è pure più bello di *Fat Man*.



▲ Che massa di grassoni!

AN GHIN GO, TRE CIVETTE...

In *Fighting Masters* ci sono ben 12 combattenti pronti a noleggiarsi il parentado pur di ottenere la vittoria. Noi vi presentiamo i più significativi.

LARRY: Un umano proveniente dalla Terra (ecco, *questo* è veramente strano). Muscoloso ma privo di vere e proprie tecniche segrete.



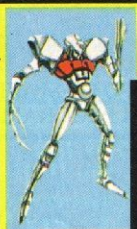
FLAMER: Un tipo focoso, eh? Capace di "fiammare" tramite l'alito, è buono in attacco ma ha poche mosse difensive.



ELEPHA: 'Sto grassone viene dal pianeta Mega, e francamente non ce ne importa un fico secco. Lento e capace di sfruttare il suo peso. Occhio.



MORIN: Potrà anche sembrare una femminuccia (in effetti è una ragazza), ma state sicuri che non è certo l'ultima arrivata. Tenetevi alla larga...

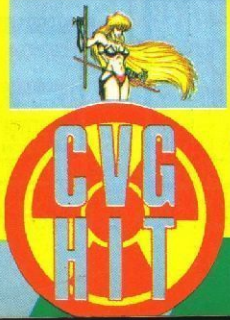


BEOWOLF: Hmm! Sembra proprio il cugino di Freddy Krueger, nevvero? Ma niente paura: questo è molto più cattivo e non se ne va se vi svegliate. E a quanto pare, non ha figlie.



Mettiamolo bene in chiaro: *Fighting Masters* non è nulla di eccezionale, è poco originale, è decisamente stupido ma è divertente. La somiglianza con i vari *Street Fighter* salta immediatamente all'occhio ed è certo un bene, visto che più o meno si tratta di uno dei generi più amati. La presenza di così tanti personaggi, la loro diversità l'uno dall'altro e le varie mosse segrete portano una ventata di originalità, anche se i programmatori non hanno raggiunto la stranezza di *Fat Man* (noto anche come *Mondu's Fight Palace*), nel quale si potevano addirittura comprare dei poteri speciali per surgelare gli avversari, piazzare macchie d'olio o aumentare il proprio peso. Originale o non originale, è decisamente molto divertente e lo consigliamo a tutti i patiti del genere. Ma solo se non avete già qualcosa del genere.

MARCO AULETTA



MEGADRIVE

GRAFICA	87
SONORO	81
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	84

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

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

CVG HIT

REVIEW

THUNDER SPIRIT

SUPER FAMICOM TOSHIBA/EMI

Vatti a fidare della gente! Tutto è cominciato parecchi anni fa, quando una razza aliena decisamente imbecille decise di invadere la Terra. Respingerli era facile: un semplice cannoncino antiaereo era più che sufficiente a eliminare tutte le loro schiere ben allineate e qualche astronave madre di passaggio, e il nostro pianeta fu salvo con poca fatica.

Una volta dimostrata così incautamente la nostra vocazione naturale di pilota spaziale, quando le Nazioni Unite cercarono un volontario che guidasse il primo caccia extra-atmosferico sperimentale vennero a cercare proprio noi. Con la nostra tipica imbecillità accettammo, e fu l'inizio di una indecente quantità di missioni solitarie e suicide contro orde su orde di extraterrestri bellicosi.

Quando si è trattato di andare a distruggere l'invasore direttamente a casa sua abbiamo tentennato un tantinello, ma anche quella volta ci siamo fatti incastrare. Con una buona dose di fortuna alla fine siamo riusciti a superare senza troppi danni anche quel centinaio circa di missioni, ma com'è che ci siamo lasciati convincere ad andare a combattere addirittura in un'altra galassia, e per un'altra razza? Mi sa che qualcuno alle Nazioni Unite non ci vuole troppo bene...







CRONACA DI UNA CONVERSIONE ANNUNCIATA

Thunder Spirits è la quasi-conversione di uno dei più bei - se non il più bello - giochi per Megadrive, *Thunderforce III*. Rispetto alla cartuccia originale, che è considerata da molti il miglior shoot 'em up di tutti i tempi, sono state fatte alcune modifiche: livelli in meno o modificati, nuovi quadri e altro ancora. In effetti, il gioco è tanto cambiato che se avete un Megadrive vi conviene comprare anche *Thunderforce III*...

GRAZIE!

A Micromania per averci fornito la cartuccia.



Oh. Ho aspettato tanti mesi la conversione di *Thunderforce III*, ed ora che è arrivata il commento che mi viene spontaneo è solo "oh". Purtroppo rispetto alla versione Megadrive mancano parecchi elementi - come l'introduzione e la possibilità di scegliere la sequenza dei livelli - e l'azione risulta un poco rallentata. Questo non vuol dire che *Thunder Spirits* sia brutto: con la sua grafica e il sonoro notevoli rimane comunque il miglior shoot 'em up per Super Famicom (forse a pari merito con *Area 88*), ma sicuramente avrebbe potuto essere migliore. Io che ho anche un Megadrive mi sono comprato *Thunderforce III*, ma ogni possessore di Super Famicom dovrebbe prendere in seria considerazione l'acquisto di *Thunder Spirits*.

FABIO ROSSI



SUPER FAMICOM

GRAFICA	93
SONORO	91
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**90**

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

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

REVIEW

SUPER FAMICOM - NINTENDO

The Legend of ZELDA III

Zelda! Sono in molti a pensare che si tratti del gioco di ruolo definitivo, e questa sua terza incarnazione gira sul Super Famicom. Il gioco narra la vicenda di un piccolo elfo di nome Link. Zelda invece è una principessina piuttosto sexy il cui passatempo è farsi rapire da stregoni malvagi. La cosa crea i suoi bravi problemi all'innocente Link, cui tocca sempre di andarla a recuperare.

Fortunatamente il nostro eroe è coraggioso e soprattutto forte, visto che si porta in giro una quantità immane di roba ovunque vada. L'arma con cui comincia l'avventura è una semplice spada, ma col procedere del gioco l'arsenale migliora sino a comprendere le armi necessarie a stroncare i nemici più grossi. Il mondo di gioco è visto dall'alto, e lo si percorre picchiando mostri e nemici; la mappa è molto grande, e conviene tenere a portata di mano



carta e penna per prendere appunti. Di tanto in tanto si incontrano anche ostacoli e problemi da risolvere con la testa invece che la spada, ottimi per spezzare il ritmo. Per finire *Zelda III* si dovrà giocare parecchio, ma la batteria tampone contenuta nella cartuccia permette di riprendere l'azione dal punto raggiunto.



A differenza di tutti, i primi due *Zelda* non mi erano piaciuti per nulla, e questo capitolo è una vera gioia per gli occhi. Il successo dei predecessori si basava sulla grande giocabilità immediata, e *Zelda 3* mantiene questo approccio: i nuovi aspetti strategici e di avventura sono delle piacevoli aggiunte piuttosto che fastidiosi appesantimenti. Lo schema di gioco ricorda molto *Gauntlet* e i suoi simili. Molti problemi hanno a che fare con il trovare una via d'uscita da trappole e labirinti, ma bisogna anche saper decidere quali armi o magie usare in determinati punti del gioco. La grafica è semplice, tuttavia l'animazione è fluida e c'è molto colore. Eccezionale invece il sonoro, con grandi parti orchestrali e ottimi effetti sonori. Il testo in giapponese non deve spaventare, e se vi sono piaciuti i primi due o cercate un gioco di ruolo facile e veloce dovreste proprio rivolgervi a *Zelda III*!

FRANK O'CONNOR



▲ Chissà cosa vende questo mago?



▲ L'inquietante dimensione parallela.

MAGICAL MISTERY TOUR

L'ingrediente di base dei vari *Zelda* è la magia. Sotto questo aspetto, *Zelda III* non differisce dai suoi predecessori.
Fra i vari incantesimi possibili, il più importante è lo Specchio Magico, che permette di teletrasportarsi da un punto all'altro del reame. Questo rende i viaggi molto più comodi. Peccato che lo specchio non si possa usare per raggiungere i livelli sotterranei!



UNA NUOVA DIMENSIONE DI GIOCO

Zelda III è un gioco enorme, ma la sconvolgente scoperta di una dimensione parallela lo rende davvero immenso. Questo secondo mondo è una versione malvagia della superficie. I mostri cambiano e la vegetazione assume un aspetto sinistro, ma a parte questo la mappa è identica. Per completare il gioco bisogna passare da un mondo all'altro, poiché la dimensione malvagia contiene armi e incantesimi indispensabili.

Purtroppo tutto il testo di *Zelda III* per il momento è in giapponese. Se pensate che questo renda il gioco impossibile vi sbagliate: basta essere capaci di distinguere "sì" e "no". "Sì" è sempre la prima risposta possibile nei menu, e si può completare comodamente il gioco semplicemente rispondendo sempre di sì alle domande. Così facendo si spende parecchio nei negozi, ma è sempre più facile che imparare il giapponese...



▲ Un intero mondo davanti ai vostri occhi.



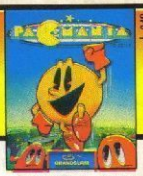
SUPER FAMICOM

GRAFICA	85
SONORO	87
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	89

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

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

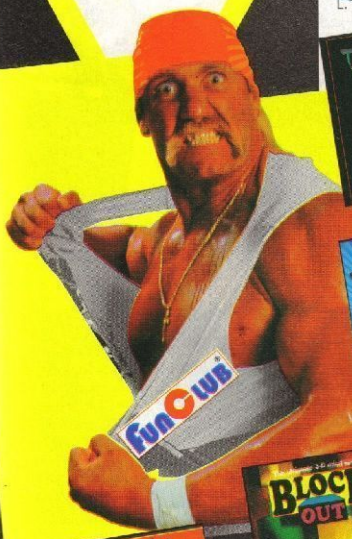
HAI UN'AMIGA?
FERMATI...E LEGGI QUESTA PAGINA!!



cod. 048
L. 29.900 L. 6.000

REGALO!

AD OGNI NUOVO SOCIO LA BELLISSIMA T-SHIRT

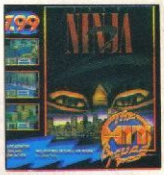




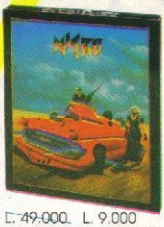
cod. 095
L. 29.900 L. 6.000



cod. 093
L. 49.900 L. 9.000



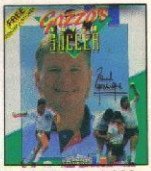
cod. 094
L. 29.900 L. 6.000



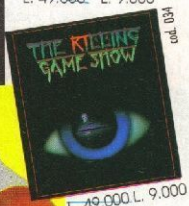
cod. 033
L. 49.000 L. 9.000



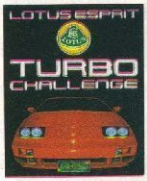
cod. 064
L. 39.000 L. 12.000



cod. 001
L. 29.900 L. 6.000



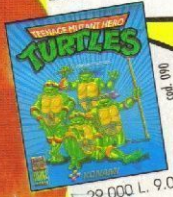
cod. 034
L. 49.000 L. 9.000



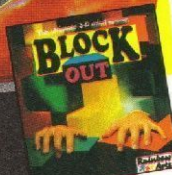
cod. 092
L. 49.900 L. 15.000



cod. 006
L. 29.900 L. 6.000



cod. 090
L. 29.000 L. 9.000



cod. 018
L. 29.000
L. 9.000



cod. 035
L. 49.000 L. 6.000

FUN CLUB Amiga

SCEGLI 3 GIOCHI A PARTIRE DA L. 6.000 L'UNO!

TUTTI I GIOCHI SONO RIGOROSAMENTE ORIGINALI.

C + VG **MODULO DI ASSOCIAZIONE**

Sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 4.000 spese di spedizione)

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

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

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. ____/____ Data _____

Firma _____ ETÀ _____
(di un genitore se minorenne)

Professione _____ Tipo di Amiga _____

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

FUN CLUB offre a suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy, utility... tutti rigorosamente originali e corredati da istruzioni dettagliate. **PREZZI VANTAGGIOSI** con sconti a partire dal 20% fino al 80% e più. **UNA GRANDE OFFERTA** riservata ai nuovi soci. **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili. **ECCO COSA DEVI FARE**, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane circa, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti. Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri ricevarlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo. Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di L. 29.000 (+L. 4.000 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata.

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

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

REVIEW

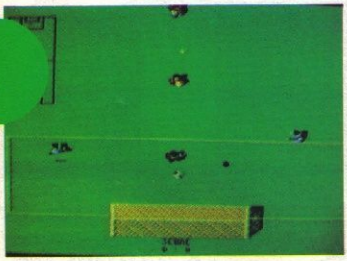
CVG HIT

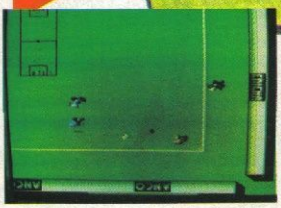
NES - IMAGINEER

KICK OFF

Non ne hanno fatto la versione per Megadrive: che cos'è? Ma è *Kick Off*, che come tutti sanno è approdato su ogni mezzo elettronico a parte frullatori, frigoriferi e asciugacapelli. E', tra parentesi, anche il gioco di calcio ritenuto da tutti (tranne da me, che mi ci piace di più *Emlyn Hughes* - Paolo) il più bel gioco del mondo del gioco più bello del mondo.

Per chi non lo sapesse, trattasi di sbatacchiare dentro una rete una sfera di cuoio: nel nostro caso si vede tutto dall'alto, gli omini filano come delle schegge e il pallone non rimane incollato ai piedi. "E dove rimane incollato?" chiederete voi. *Non* rimane incollato: si procede per "tocchetti" successivi. In seguito si passa, si tira (rasoterra o lobbando) o si colpisce di testa. Che cosa? Il pallone. Dove? In un campo rettangolare. Quando? La domenica dopo i pasti. Chi? Ibidem.





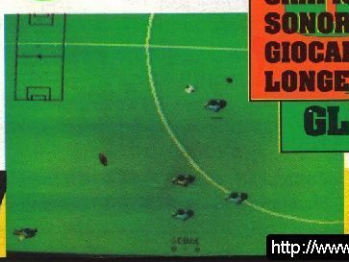


Grandeee! Anche (cioè, "anche" mica tanto visto che su Super Famicom era una fetenzia) sul NES *Kick Off* si esprime ai massimi livelli: anzi oserei dire che è addirittura migliorato dal punto di vista del controllo di palla, molto più ragionevole del solito. Inoltre, avendo a disposizione un secondo pulsante, non c'è bisogno di fare assurdi dietro front per effettuare i pallonetti, il che dal punto di vista del realismo non può che far piacere. La grafica funziona davvero bene (è praticamente identica a quella Amiga) e il sonoro si limita ai soliti rumori della doccia quando segnate. Ma bando alle caratteristiche estetiche: in definitiva, anche i nessisti possono dire di aver il loro grande, mitico, storico gioco di calcio perchè *Kick Off* è stato, è e rimarrà la più grossa meraviglia pedatoria che sia mai stata concepita!

PAOLO CARDILLO

FIOCCANO COME NESPOLE!

Benchè si chiami "solo" *Kick Off* (altri l'hanno ribattezzato *Pro Soccer* o *Super Kick Off*), questa versione per NES incorpora alcune caratteristiche che trovavamo in *Kick Off 2*, ovvero il famoso *aftertouch* per dare l'effetto al pallone e la possibilità di assegnare a un proprio giocatore la marcatura specifica di un avversario. A volte però questo dà luogo a una serie consecutiva di falli un po' fastidiosa. Sono compresi inoltre tre tornei distinti: campionato, coppa e Campionato Europeo.



NES

GRAFICA	85
SONORO	60
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	93

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

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



Disdicevole. Davvero disdicevole. Il concetto di base di *Beast Warriors* è davvero simpatico e interessante, ma da giocare è proprio un incubo. I personaggi si muovono lentissimamente e in maniera scattosa, rispondendo malamente ai comandi. Le poche mosse a disposizione sminuiscono parecchio le potenzialità del gioco, e gli avversari computerizzati hanno una delle intelligenze artificiali più mentecatte che abbia mai visto. Ciò non vuol dire che *Beast Warriors* sia completamente privo di lati positivi: il libretto di istruzioni, ad esempio, ha dei bei fumetti... Scherzi a parte, lasciate perdere *Beast Warriors* a meno che non siate dei fan superconvinti del coin-op. O dei mostroni di gomma giapponesi.

FABIO ROSSI

LE REGOLE DEL GIOCO

Sono poche. O meglio, una sola: menare l'avversario come dei dannati. Col passare del tempo i contendenti accumulano energia, che può essere scatenata contro il mostrone antagonista premendo un pulsante e attivando così l'Attacco Supremo. Se la manovra va a segno il nemico ne risulterà gravemente danneggiato e indebolito, ma se qualcosa dovesse andare storto sarà il nostro personaggio a rimanere vulnerabile per qualche tesissimo secondo. Sembra pericoloso? Beh, considerate che nel coin-op oltre alle barriere elettrificate al bordo del ring c'erano pure mine e spuntoni, e vi sentirete decisamente fortunati...

REVIEW

MEGADRIVE - RIOT

Chi di voi non ha appeso in camera sua un poster di Godzilla? Chi non ha mai pianto di fronte alle poetiche immagini di telefilm famosi come *Spectreman*, *Ultraman* o *Megaloman*? Chi può essere tanto insensibile da non essersi mai appassionato alle gesta di Gorgo, il Mostro degli Abissi? E soprattutto, chi di voi non è un fan di Hulk Hogan e dei Demolition Bros?

Per gente così non c'è niente di meglio di *Beast Warriors*, conversione dell'omonimo coin-op in cui mostri di ogni tipo e misura si affrontano in perfetto stile wrestling - ma con spadoni, aliti infuocati, raggi laser e poteri magici!

▼ Il ring è elettrificato!



BEAST WARRIORS



▲ Aaaarrrgh!



UPDATE

Grazie al cielo non esistono altre versioni di *Beast Warriors*.

GRAZIE

A Console Generation per averci fornito la cartuccia.



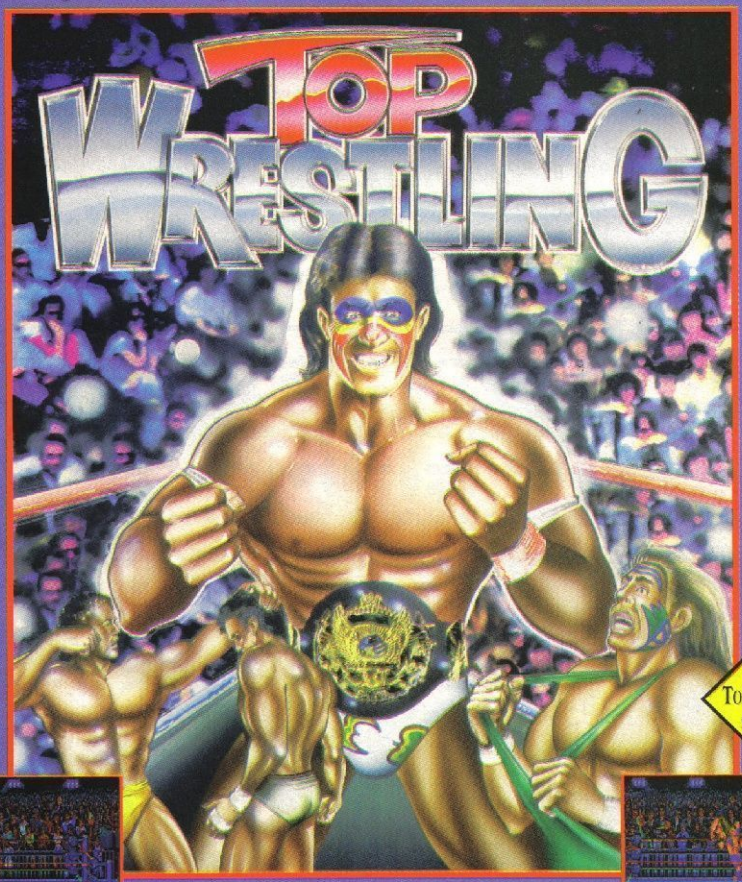
MEGADRIVE

GRAFICA	58
SONORO	60
GIOCABILITÀ	48
LONGEVITÀ	33
GLOBALE	49

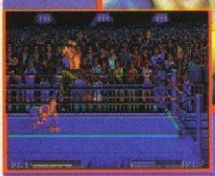
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

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

GENIAS

DISPONIBILE PER AMIGA

VERSIONI C64 E PC
PRESTO DISPONIBILI

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

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

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

"Cara Zia Eunice,
ho un problema: mio marito rientra molto tardi la sera e ogni volta mi dice che è per lo straordinario che deve fare in ufficio. Un giorno però ho telefonato dove lavora e mi hanno detto che era uscito già da due ore. Ho il sospetto che mi tradisca: cosa devo fare?
Moglie inquieta

Cara Moglie Inquieta,
tutto quello che devi fare è aprire il cranio a tuo marito usando il pestacarne. Attenzione però, le macchie del cervello non vengono via dal tappeto, quindi, o lo fai in cucina o stendi un telo di plastica. Bacioni,
Zia Eunice"

Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica che bla bla bla bla bla bla. L'abbonamento va a Andrea Orchesi di Milano per la soluzione di *Monkey Island 2*. Per la posta l'indirizzo è il solito: PLAYMASTER - C/O C+VG - Jackson - Via Pola 9 - 20124 Milano. Saludos, amigos!

AMIGA



Aargh! Questo macello mi ricorda i giorni in cui arrivano i programmi...

ALIEN STORM

Lo so che il gioco fa pietà, non c'è bisogno che me lo diciate! Per indorare la pillola agli sventurati che lo hanno comprato lo stesso, ecco qua: premete **F** per saltare i livelli. Augh.



F1GP è mlooooo...

GREMLINS 2

Se per caso doveste aver bisogno di vite extra per questo non facilissimo platform, provate un po' a inserire la parola **SINATRA** nella tabella dei punteggi: con un po' di fortuna e buona volontà dovreste ritrovarvi una serie di protagonisti pressocché illimitata.

RAINBOW ISLANDS

Chissà se questa è la volta buona? Dopo milioni di richieste e quasi altrettanti tentativi, dovrei essere riuscito a reperire un trucco funzionante. Nello schermo dei titoli premete **SSSLLLRRS** e **SPAZIO**. Ogni volta che premerete **SPAZIO** il numero di crediti a vostra disposizione aumenterà. Sperém.

LOTUS 2

Citare la marea di persone che mi hanno mandato i codici per questo incredibile gioco di guida è quasi impossibile: prendete l'elenco del telefono e sarete vicini. Comunque, eccovi il corpo del reato.

TWILIGHT
PEA SOUP
THE SKIDS
PEACHES
LIVERPOOL
BAGLEY
E BOW



Lotus 2. E sai cosa giochi.

Nel livello "paludoso" cercate di centrare i blobbini verdi per avere tempo extra, e in quello finale blobbini rossi per avere il turbo (appaiono ogni due "checkpoint")!

Un uccellino (un tizio che lavora alla Gremlin) ci ha detto che i due dei Magnetic Field hanno inserito un piccolo giochino all'interno di *Lotus 2*. Dopo averlo torchiato un po' ci ha rivelato come accedervi: usate **DUX** come password e il gioco è fatto!

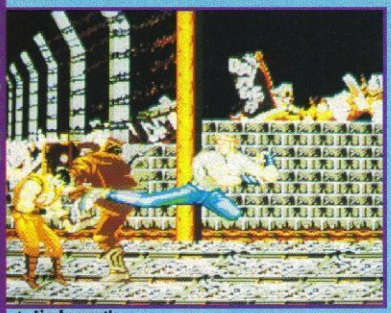
Volete tempo infinito? No, dico, lo volete davvero? Beh, allora usate **TURPENTINE** al posto della vostra password quotidiana e avrete la vità più facile.

nfine, ci dicono che scrivendo **DEESIDE** nello schermo di presentazione dei vari livelli si avanza al prossimo. Boh...

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

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

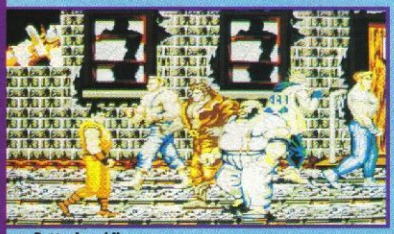
ATARI ST



▲ Lionheeaart!

FINAL FIGHT

Velocissimissimissimo: semplicemente premete = per uccidere i nemici nello schermo.

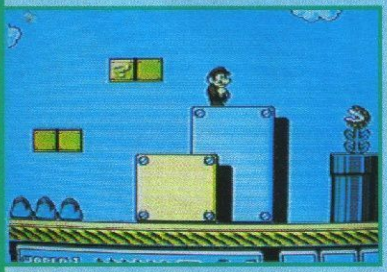


▲ Botte da orbi!

MAGIC POCKETS

"Sembra talco ma non è, serve a darti l'allegria!" Da dove è tratto questo jingle? A proposito, premete **P** per passare di livello nell'ultima Bitmappata.

NINTENDO



SUPER MARIO BROS 3

Mentre le voci di un mistico *Mario 5* per Super Famicom continuano a flagellare il mondo, beccatevi 'sto trucco per il più recente Mario ufficiale.

Nel livello 5-2 (magari arrivateci coi fischietti) entrate nel primo tubo e, andando a destra, saltate su una nota e rimbalzate verso destra. Andate verso l'alto evitando due tartarughe. Salite nel tubo e, una volta usciti, entrate in quello subito dopo - vi ritroverete in uno schermo segreto. Andate a sinistra e colpite il primo blocco. Trasformatevi in Super Mario e smashate i vari mattoni, dopodiché colpite il punto di domanda enorme e raccogliete le tre vite extra. Fatevi uccidere e ripetete il tutto un sacco di volte per avere una cifra indescrivibile di vite!

Inoltre, avete per caso voglia di fare la scorta di oggetti utili? Beh, finite il livello 3-4 e smashate il blocco con il martello. Salite sulla barca e andate fino all'isoletta, raccogliete gli oggetti e fatevi uccidere. Ripetete il processo un bel po' di volte...



▲ Mario! Mario! Mario! Mario!

RAINBOW ISLAND

Ok, questo cheat viene dal Sud Africa, quindi non lamentatevi con me se in Italia non funziona. Vi ho avvertiti. Nello schermo dei titoli, pigiate **SU** sul pad del secondo giocatore e selezionate una qualsiasi delle sette isole.

MEGADRIVE



▲ Hmmm, ma che bella fanciulla...

STORMLORD

Il gioco è senz'alro di una scarsità più unica che rara, ma nulla ha impedito a qualcuno di scovare il suo bravo cheat-mode. Date la pausa e premete **A** quattro volte, **B** tre volte, **C** una volta e **A** una volta per ricevere un po' di vite extra.

ROAD RASH

Per la serie "non siamo d'accordo", i pareri su questo gioco qui in redazione vanno dal "è un capolavoro" a "è carino" a "bruciatelo". Se voi rientrate in una delle due categorie iniziali, provate un po' questi codici per sollazzarvi.

LIVELLO DUE: 00000 00971 0001V 21H0H con la Panda 600

LIVELLO TRE: 00000 00IV1 0138E 31IQ8 con la Panda 6000

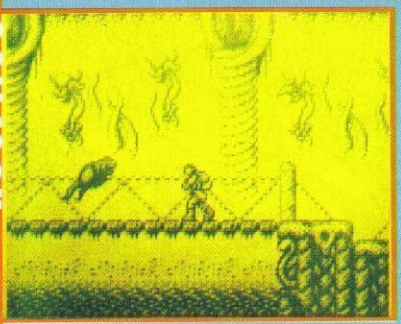
LIVELLO QUATTRO: 41007 046Q1 113BG 4F505 con la Diablo

LIVELLO CINQUE: 00000 04KA0 113S 5N246 con la Diablo.

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

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

GAMEBOY



▲ Simon, sei un gobbo!

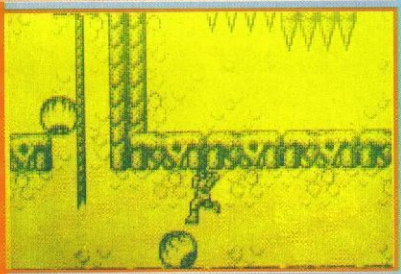
CASTLEVANIA II

Quand'è che Simon comincerà ad occuparsi dei trucchi per i suoi trabiccoli portatili? Risposta presumibile: "mai, e fatti i fatti tuoi" (indovinato - Simon). Ed ecco che ci sono io magnanimo come sempre ('na robba). Usate queste password e ringraziate il Gameboy!

CUORE CUORE CUORE CUORE - per il Sound Test

CANDELA CUORE CUORE CRISTALLO - per il livello 2

CUORE CUORE CUORE NIENTE - per il livello 3

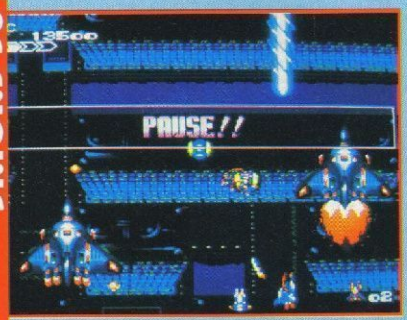


▲ Uh, ma come è atletico!

GARGOYLE'S QUEST

Non ho mai avuto il piacere di giocarci, ma sembra che sia un titolo tra i più gettonati. Se anche voi lo possedete, provate questa password: **X7SC-E66S**. Chissà a cosa serve?

PC ENGINE





▲ Massacroooooooo!

FINAL SOLDIER

Questo è un gioco per chi ama i veri giochi. Ma non è il vero gioco per chi ama i giochi. Non è nemmeno il gioco per chi ama i giochi, o il vero gioco per chi ama i veri giochi. Capito? Insomma, selezionate *Normal Game* e premete **SINISTRA, SINISTRA, 1, DESTRA, DESTRA, 2, SU, GIU', SU, GIU'** per selezionare il livello. Premete **SINISTRA, SINISTRA, 1, DESTRA, DESTRA, 2, SU, GIU', SU GIU'** per il sound test.



▲ Macelloooooooooo!



▲ Che belloooooooo!

PSYCHOSIS

Chi ha mai visto questo gioco? No dico, chi lo ha mai visto *veramente*? Chi può dire di aver mai visto *veramente* qualcosa, cosa ci dà questa certezza? Nella società caotica di oggi... beh lasciamo stare. Settate tutti e due "gli autofuochi" al massimo e mentre premete **RUN** tenete premuto **2**. Nel frattempo, pigiate **RUN** ancora - cinque volte per il 2° livello, quarantacinque per il 3°, venticinque per il 4° e cento per il 5°.

DRAGON EGG

A parer mio, vi posso tranquillamente dire che questo gioco è buono solo per essere usato come biglietto da visita o biscotto per il tè, ma se vi piace potete provare questo cheat: premete **SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, 2, 1** nello schermo dei titoli per selezonare i livelli. E basta.

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

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

MONKEY ISLAND 2 LE CHUCK'S REVENGE RISOLTO!!!

Ah-ah, stavate già disperando, vero? Beh, fortunatamente qualcuno si è dato da fare e ci ha fatto pervenire in tempo record la soluzione di uno dei migliori giochi della Lucasarts. Per sapere chi è il fortunato solutore, leggetevi l'introduzione di Playmaster. E ora via, verso nuove avventure!



Le tre isole: Scabb, Phatt e Booty.

PRIMA PARTE

Raccogliete il cartello (vi ritroverete con una pala) sulla destra. Entrate nella seconda porta in alto, parlate con Wally e rubategli il monocolo appena lo appoggia per fregarsi gli occhi. Prendete un foglio di carta dalla pila nella parte bassa dello schermo. Uscite ed entrate nel bar (prima nave in basso). Parlate col gestore degli affari e incontrerete di nuovo Largo. Raccogliete lo sputo sul muro con la carta e uscite. Ri-entrate nel bar passando dalla finestra sull'estrema sinistra e raccogliete il coltello. Uscite come siete entrati e andate alla lavanderia (terza porta in alto). Raccogliete il secchio e parlate col pirata proponendogli di lucidargli la gamba. Ottenuta la moneta, andate dal falegname (prima costruzione partendo da destra) e comprate il lucido. Tornate dal pirata e lucidategli la gamba da una a diciannove volte per altrettante monete (facoltativo). Andate nella locanda e usate il coltello sulla corda. Raccogliete la ciotola e vi ritroverete con una sottospecie di *Fonzies*. Entrate nella porta a sinistra e raccogliete il toupé. Uscite dal villaggio e andate sulla spiaggia. Raccogliete il bastone che trovate entrando e andate alla palude. Usate il secchio con il fango ed entrate nella bara. Andate tutto a destra. Una volta nella capanna di Mojo, raccogliete il pezzetto di corda che sta sulla sinistra del teschio appoggiato sul tavolo. Uscite e andate al cimitero. Usate la pala sulla tomba (controllate che sia quella di Marco La Grande) e acchiappate l'osso. Tornate nella camera di Largo e usate il secchio pieno sulla porta. Godetevi la scenetta e andate dal lavandaio. Ascoltate e tornate nella camera del tappo rompiscatole. Chiudete la porta,

▼ Quel grassone odioso del Governatore Phatt!





▲ Uhm... e se ci fossero gli alieni di *The Abyss*?

raccogliete il biglietto e andate a mostrarlo al lavandaio. Nella stessa locazione aprite la scatola, metteteci gli affari al formaggio e usate il bastone sulla scatola. Legate la corda al bastone e allontanatevi. Aspettate che il topo entri nella scatola e tirate la corda, dopodiché aprite la scatola e intascate il topo. Entrate nel bar passando dalla finestra, mettete il topo nella zuppa e andate di nuovo dal gestore. Chiedetegli com'è lo stufato e accettate il posto. Svignatevela dalla foresta, andate da Mojo e fatevi preparare una bambola voodoo che userete con gli spilli nella stanza di Largo. Guardatevi la scena, parlate con Mojo e andate da Capitan Dread (la penisola in basso a sinistra). Dategli il monocolo, chiedetegli di partire e raccogliete il sacco vuoto fuori dalla cabina. Parlate con Dread e chiedetegli di andare a Booty Island.

SECONDA PARTE

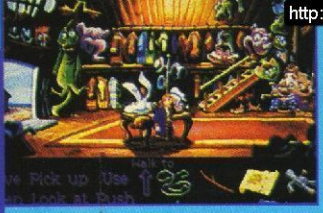
Booty Island: entrate nel negozio (prima a sinistra), comprate il cartello "attenti al pappagallo" , il corno e la sega. Appendete il sacchetto vuoto al gancio scoperto dal cartello e comprate lo specchio. Tornate da Dread e andate a Phatt Island.
Phatt Island: fatevi arrestare, e una volta in prigione spingete il materasso e prendete il bastone. Usatelo con l'osso a sinistra e guardate la scenetta. Date l'osso a Walt, raccogliete la chiave e aprite la porta. Raccogliete le due buste sullo scaffale e apritele. Uscite, entrate nella prima porta a destra (la biblioteca). Aprite il modellino del faro e rubate la lente. Usate lo schedario e prendete due libri: "The Joy of Hex" sotto "recipes" e "Great Shipwrecks of our Century" sotto "disaster". parlate con la bibliotecaria, fatevi la tessera (con dati generalmente falsi tranne il nome) e richiedete i suddetti libri. Uscite ed entrate nel primo vicolo. Osservate il tappetto che vince i soldi e seguitelo fino all'altro vicolo. Osservate e poi bussate alla porta. A questo punto dovrete sostenere la

▼ SCHIAFFATELO NELLA BARA! AAAGH!



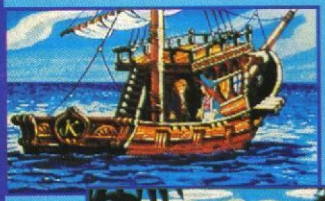
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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



Che cosa ci fa Roger Rabbit su quel tavolo?

prova per dimostrare di appartenere alla Gilda dei Giocatori d'Azzardo. Quando la "mano" vi chiede "che cos'è questo", salvate e sparate un numero. Se è giusto bene, altrimenti vi dirà lui la risposta. Segnatevela, ricaricate la partita e date la risposta giusta. Ripetete il tutto altre due volte e fatevi dare il numero (viva l'onestà - Fabio). Andatelo a giocare e scegliete il pass, tornate dalla mano, fatevi dire il numero e andate a vincere i soldi. Uscite, andate sul molo e sfidate il pescatore a prendere un pesce più grosso del vostro (oh-oooh!). Uscite dalla città e andate dal governatore Phatt. Imbrogliate la guardia (dite che siete il vostro cugino!) e nella stanza del governatore usate il libro del Big Whoop (dopo averlo letto) con il libro che sta sul grassone.





Uscite e andate sulla vostra nave. Tornate a Scabb Island.

Scabb Island: Andate dal barista, chiedete del grog e mostrategli la tessera della biblioteca. Prendete il drink blu e quello giallo e mixateli. Rendete il bicchiere vuoto al barista (meno oggetti avete meglio è) e infilate la banana sul metronomo. Raccogliete la scimmia e andate dagli Uomini di Bassa Morale alla lavanderia. Segate la gamba di legno, uscite e andate dal falegname: qui ruberete il martello e i chiodi. Tornate a Booty Island.

Booty Island: entrate nel negozio di costumi e mostrate il pass al proprietario. Prendete possesso del costume, uscite e andate a destra. Parlate con lo Spitmaster e provate un paio di volte. Non ottenete risultati validi? Soffiate nel corno e spostate le bandierine. Ancora niente? Bevetevi il drink verde con la cannuccia. Ultimo accorgimento: sputate quando c'è il vento a favore, segnalato dalla cintura rossa della ragazza. A questo punto dovreste aver vinto: prendete la placca e vendetela al negoziante dicendo che c'è lo sputo di quello che ha ucciso Le Chuck. Prendete i seimila pezzi e leggete "Great Shipwrecks of our Century". Segnatevi le coordinate e parlate con la donna che distribuisce volantini. Chiedetegliene uno e noleggiate la nave.

Andate alle coordinate segnate, tuffatevi e raccogliete la polena della nave affondata. Tirate la corda legata all'ancora e tornate a Booty Island. Parlate con il negoziante e scambiate la polena con il primo pezzo di mappa. Uscite dalla città e andate alla casa del governatore Marley. Mostrate pass e costume alla guardia e andate avanti. Girate intorno alla casa e muovete i bidoni della spazzatura. Fatevi inseguire dal cuoco intorno alla villa ed entrate in cucina prima che vi raggiunga. Raccogliete il pesce e uscite. Passate per l'entrata principale, raccogliete il secondo pezzo di mappa e uscite. Verrete sorpresi dal cane. Il giardiniere a questo punto vi porterà dal governatore. Parlatele un po' come volete (gustatevi il sistema iMUSE) finché questa non getta la mappa dalla finestra. Uscite e inseguite la mappa finché non finisce sulla scogliera. Andate a Phatt Island, appiccicate il volantino sul manifesto con la vostra faccia e andate dal pescatore. Mostrategli il pesce, pigliate la canna e salite sulla nave. Guardatevi la scena e andate in prigione. Raccogliete la busta bianca, apritela e liberate Capitan Kate. Andate a Booty Island. Recatevi alla scogliera, usate la canna e guardate. Tornate nella casa del governatore, raccogliete il cane, andate nella stanza di Elaine e prendete il remo. Andate nella locazione dell'albero e infilate il remo nel buco più basso. Spezzatevi l'osso del collo salendoci sopra e gustatevi la scenetta. Pigliate il piolo e il remo spezzato e andate dal falegname su Scabb Island. Date il remo rotto al tizio che ve lo riparerà. Tornate all'albero e infilate piolo & remo nei primi due buchi. Saliteci sopra e spostateli in modo da creare una scala gradino per gradino. Una volta arrivati in cima, entrate nella capanna e usate il cane con il mucchio di mappe. Pigliate il secondo pezzo e uscite. In alto a sinistra vedrete un cannocchiale: raccoglietelo. Scendete e andate a Phatt.

Andate al quadro con la cascata, localizzate il sentiero sulla destra e seguitelo. Arriverete a una specie di pompa: chiudetela usando la scimmia. Tornate giù ed entrate nel passaggio. Siete sull'isoletta! Raggiungete la casupola, aprite la finestra di sinistra entrandovi. Sfidate il grassone a una gara di bevute e sedetevi. Appena vi porta il boccale di grog, alzatevi e vuotatelo nel barile in alto a sinistra. Versate il simil-grog preso a Kate nel boccale e sedetevi. Il grassone tornerà e vi dirà di bere per primo. Fatto ciò, berrà lui e stramazzerà al suolo. A questo punto schiaffate lo specchio nella cornice vuota e uscite. Usate il cannocchiale con la statua nera ed entrate nella casa. Pigiate il muro di mattoni e, una volta caduti, raccogliete il terzo pezzo di mappa. Uscite e andate a Booty Island. Andate nel negozio di Stan e chiedetegli di mostrarvi la bara marrone. Fatelo sedere

▼ **Wilkommen zu Le Chuck's!**



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

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



dentro e chiudete di scatto il coperchio. Inchiodatelo (con martello e chiodi rubati al falegname) e prendete la chiave appesa alla gigalapide. Prossima fermata, Scabb Island! Andate al cimitero. Aprite la cripta di Stan con la chiave ed entrate. Leggete il libro rubato al governatore Phatt e segnatevi la frase di Rapp Scallion. Controllate quale bara porta quella frase e apritela. Raccogliete un po' di polvere e andate da Mojo. Frugate sullo scaffale fino ad identificare l'Ash-2-Life. Prendetelo, e Mojo vi dirà che è solo un modello dimostrativo. Datele la polvere e prendete l'Ash-2-Life. Andate al cimitero, usate la polverina magica sui resti di Rapp e parlategli. Promettetegli di spegnere il gas e fatevi dare la chiave. Andate sulla spiaggia, aprite la capanna con la chiave e chiudete il gas. Tornate da Rapp (resuscitatelo ancora) e fatevi dare la mappa. Godetevi la citazione da *Terminator 2* e andate dal cartografo Wally. Dategli la lente del faro e le mappe. Vi chiederà di andare a prendere una pozione da Mojo. Andateci e Wally verrà rapito. Uscite e entrate nella cassa che troverete nella palude.

TERZA PARTE

Uscite dalla cassa (siete nella fortezza, vero?) e andate a destra. Continuate ad andare a destra finché non arrivate alle prigioni. Avvicinatevi alla grata e parlate con Wally. Tornate indietro alle tre statue scheletriche e leggete il foglio con i rimasugli dello sputo. Cercate di capire come funziona la combinazione della filastrocca e agite sulle statue di conseguenza (vanno spinte). Risolvete l'enigma e probabilmente arriverete a una stanza con una porta enorme piena di lucchetti. Spingetela e troverete una nuova stanza con una bella chiave appesa. Prendetela e godetevi la scena terrorrizzandovi. Una volta appesi, aspettate che Le Chuck se ne vada e usate la cannuccia con il drink verde. Sputate un po' dappertutto (anche addosso a Wally - è divertente) finché non beccate la candela di sponda. Quando vi troverete al buio, usate un fiammifero per illuminare e - sorpresa in stile Wile E. Coyote - vi troverete in una stanza piena di dinamite. Dopo aver fatto saltare la fortezza vi ritroverete su Dinky Island.



Il Big Whoop! Yuppie!



Se un albero cade nella foresta e nessuno lo vede, di che colore è quel'albero?

QUARTA PARTE

Eilà! Benvenuti all'ultima parte. Raccogliete la bottiglia e il piede di porco e usateli insieme. Avrete una bella bottiglia rotta. Se vi interessano le disquisizioni filosofiche parlate con Herman (inutile ai fini del gioco), altrimenti prendete il bicchiere di Martini e riempitelo d'acqua marina. Usate il bicchiere con il distillatore ed entrate nella jungla. Andate tutto a sinistra e usate la bottiglia con il sacchetto appeso. Raccogliete la scatola e tornate indietro. Prendete il cracker dal barile e datelo al pappagallo. Entrate di nuovo nella jungla e andate a destra. Raccogliete la corda e la dinamite. Andate a sinistra finché non trovate il dinosauro. Usate l'acqua con la scatola e date un cracker al pappagallo. Seguite le istruzioni che vi darà e quando lo ri-incontrerete dategli di nuovo un cracker. Arriverete a uno spiazzo con una grossa "X". Scavate con la vanga e, incontrato il cemento, usate la corda con il piede di porco. Accendete l'esplosivo con l'ultimo fiammifero rimasto e piazzatelo nella buca. Avete trovato il Big Whoop! Usate il piede di porco legato alla corda con uno dei tondini sul soffitto e guardate la scena. Oops! Vi trovate al buio. Cercate l'interruttore della luce (sulla destra) e usatelo. Incontrerete Le Chuck. Dopo che vi avrà mandato "in una dimensione di dolore" (nella stanza accanto), aspettate che vi raggiunga e dategli il fazzoletto. Prima o poi troverete la stanza con gli scheletri di mamma e papà: prendete il teschio di papà, aprite il cassetto sulla destra, pigliate la siringa e aprite il cestino (sempre sulla sinistra): vi troverete un paio di guanti. Uscite, andate a destra e poi in alto (nel frattempo verrete teletrasportati qui e là da Le Chuck: tranquilli, in tutto sono solo otto stanze): probabilmente troverete una stanza piena di casse. Aprite quelle con la bambola e prendetene una, aprite quella con i palloni e prendetene uno. Fatevi un giro e cercate la stanza con il distributore di Grog. Usate pallone & guanti con la bombola d'elio e pigiate la levetta per la resa delle monete del distributore. NON raccogliete la monetina: aspettate che passi Le Chuck, e quando si china rubategli le mutande. Cercate di entrare nell'ascensore (mi raccomando: i palloni devono essere gonfi) e aspettate che arrivi Le Chuck: tirate la leva e gli rimarrà incastrata un po' di barba nella porta. Raccoglietela e uscite. Riconoscete la locazione? Beh, fa niente. Mettete la bambola, il fazzoletto, il teschio, le mutande e la barba nel sacchetto: avrete così una bambola voodoo di Le Chuck. Tornate giù e usatela appena vi capita a tiro. Il grassone scapperà. Andatelo a cercare, e quando lo trovate staccate una gamba del pupazzo. Godetevi la gustosissima citazione da *Il Ritorno dello Jedi* e, successivamente, il finale: avete risolto *Monkey Island II - Le Chuck Revenge*!



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

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

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

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

Queste sono le valutazioni dell'usato:

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

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

NEWS FROM JAPAN

THE VIDEOGAMES WORLD

PLAYMASTERS

Via Intercomunale 49
54038 - Cinquale Montignoso Massa

Telefono 0585/309698

SHOWROOM SDF

SOFTCENTER

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

VI OFFRE

Tutte le novità software
PER
CBM 64/128 - AMIGA
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

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

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

DIVERTIMENTO PORTATILE

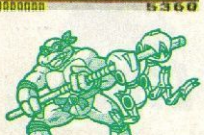


Mitici Tomba, Polig & Martin! Avete visto che prestazione ad Albertville? Per scaramanzia non parlo dello slalom speciale perchè Albertone, nel momento in cui sto scrivendo, deve ancora gareggiare, ma già ho avuto segni positivi dal mio pendolino... In ogni caso siccome questa è Computer + Videogiochi e non Sci + Scarponi occupiamoci dei titoli di questo mese... Due nomi su tutti: *Berlin Wall* per il Gamegear e *Q*Bert* per il Gameboy, giochi massicissimi che dovrebbero far parte della collezione di ogni "portatilologo" che si rispetti. Menzione d'onore anche per *Sagaia* e *World Beach Volley*, entrambi per il piccolo portatile di casa Nintendo e entrambi consigliatissimi ai fans dei rispettivi generi.

Niente classifiche questo mese: se volete qualche consiglio per i vostri acquisti correte a pagina 49 e gustatevi la Top 20 dei titoli più venduti in UK. Lo so, lo so, manca una classifica Gameboy, ma potete sempre rifarvi con le recensioni delle cartucce per questa macchina, più numerose che mai!

Avete qualcosa da ridire? Sì? E allora fatelo per iscritto, indirizzando le vostre proteste a:
DIVERTIMENTO PORTATILE - C+VG - G. E. JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 - MILANO
Tutto OK? Bene, au revoir al prossimo mese...
Simon "Albertville" Crosignani



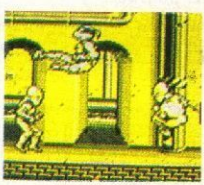


TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

KONAMI - GAMEBOY

D'accordo, mi esento dall'esprimere la mia opinione sulle tartarughe ninja divorapizza, visto che quando ho accennato la mia antipatia per Bart Simpson sono stato bersagliato da lettere minatorie, malocchi, feticci vodoo e altre amenità che mi hanno costretto a ricorrere al prezioso aiuto del mago Peppiniello di Ostuni. Passando al gioco, non posso che ricordare ai lettori più recenti che *Turtles 1* era una semidelusione: grafica eccellente, sonoro discreto, giocabilità passabile, ma longevità zero spaccato. Troppo, troppo, troppo facile! Ciò nonostante, a giudicare dalle vostre missive questo gioco è piaciuto parecchio, quindi dovreste impazzire anche per il seguito. Liberamente ispirato al coin-op Konami (non si può parlare di vera e propria conversione), *Turtles 2* vi permette di vestire i panni di Leonardo, Donatello, Michelangelo e Raphael e lanciarvi, armati di bo, jujitsu e similari, nella solita caccia ai cattivi. Il gioco ricorda molto da vicino *Vigilante*, *Kung Fu Master* e tutti i beat 'em up bidimensionali a scrolling orizzontale con barra d'energia incorporata per designare il Game Over. Come per il primo episodio purtroppo però mancano quell'originalità e quella longevità in grado di eguagliare la più che discreta realizzazione tecnica. Un titolo "only for fans" per chi regge (ancora) il quartetto più viscido mai visto su un videogame.

GLOBALE 71%



WORLD BEACH VOLLEY

IGS INC - GAMEBOY

Cos'è? La quattordicesima o la quindicesima? O forse la sedicesima simulazione di beach volley per il Gameboy? Ma piace così tanto ai giapponesi questo sport? Bah... Meno male che compensano le loro deficienze nel settore sportivo con simulazioni videogiochistiche di tutto rispetto: *World Beach Volley* è il solito arcade con inquadratura laterale (alla *Over the Net*, tanto per intenderci) e un pacco di opzioni per tutti i gusti: è possibile scegliere il proprio atleta, in quanti giocare, come giocare... Per il resto ci troviamo di fronte a un "two-on-two" standard, come quelli che ci fanno sognare tutte le estati, tanto per intenderci.



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

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

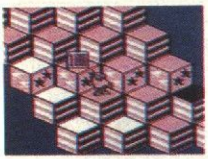
Come ho però accennato in precedenza *World Beach Volley* non è niente male: la grafica è rotondosa (ma va? chi l'avrebbe mai detto?), il sonoro è carino ed è pure giocabile. L'unico problema è che se avete appena comprato un altro gioco di beach volley non saprete certo cosa farvene: in caso contrario cercatelo ora!

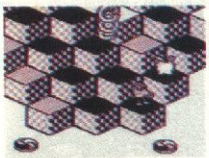
GLOBALE 91%

Q*BERT

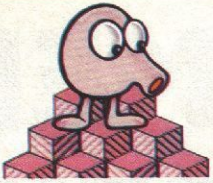
JALECO - GAMEBOY

Va bene, ragazzi. Adesso voglio un minuto di ovazione ininterrotta per questo classico di tutti i tempi. Uaaaahaaaohhhh... Bene.... Bravo... Bis.... OK, vedo che ci siamo: tutti conoscete questo gioco, quindi globale 99% e via andare. Uh? Come dici Fabio? Non mi ridai il Gameboy se non descrivo minuziosamente e nei minimi particolari il gioco perchè c'è gente che - per sua sfortuna - non ha mai potuto vederlo? Al grido di "Viva la democrazia" ecco in





breve *Q*Bert*: nei panni di un essere trombiforme - qualsiasi cosa esso sia - dovete avventurarvi su una piramide, un parallelepipedo o una qualsiasi altra forma geometrica costituita da piattaforme e, evitando di essere beccato dai nemici, colorare le suddette piattaforme semplicemente saltandoci sopra. Optionals:



alcuni nemici vanno solo verso il basso, altri verso l'alto, altri ancora vi seguono, ogni tanto appaiono i bonus che vi permettono di rimanere invulnerabili per qualche secondo, in ogni livello ci sono uno o più dischi volanti che vi permettono di uscire prontamente da situazioni ipercritiche, in alcuni livelli le piattaforme vanno colorate due volte, in altri si cancellano, ogni quattro livelli si finisce un mondo e si può assistere a una piacevole scenetta con il nostro eroe protagonista, con il tasto "Select" si può mettere in pausa e studiare la mappa totale dei livelli, ci sono i continue che permettono di non ripartire ogni volta da zero, questo gioco non è mai stato convertito ufficialmente per nessun computer o console 8 o 16 bit, VCS e Colecovision esclusi, Q*Bert bestemmia quando viene beccato (OK, la minuzia è da manuale. La prossima volta però me la scrivi in italiano - Fabio)(i pezzi grossi sono sempre incontentabili- Simon)...

Non mi dilungherò ulteriormente: questo gioco è un pezzo di storia (ed è stato pure convertito alla stragrande)! Compratelo.

GLOBALE 96%

SAGAIA

TAITO - GAMEBOY

Shoot'em up, Taito, Sega... Hmm, con ogni probabilità questo gioco non può che essere *Darius* per il Gameboy. Come "*Sagaia*"?



Come sarebbe "*Sagaia*"? Cosa diavolo è "*Sagaia*"? Aaah, ma è la conversione di *Darius* per il Gameboy: è stato cambiato solo il nome (per proteggere gli innocenti?), persino il design del titolo è rimasto lo stesso di sempre!

Sagaia, o *Darius*, o come volete chiamarlo voi, è il



classico sparatutto per cui van pazzi gli abitanti del Sol Levante e i rispettivi fan (ciao Fabio, ciao Marco): scrolling orizzontale, armi extra, nemici di fine livello... Ma allora dov'è il bello di *Sagaia-Darius*? La realizzazione tecnica, cari portatilmaniaci, la realizzazione tecnica! E' qualcosa di incredibile: la programmazione è iper e dà la birra a capolavori del calibro di *R-Type* e *Nemesis 2*. Intere schermate e giganteschi nemici pesciformi vengono spostati come se fossero minuscoli sprite e il tutto non farfalleggia (che termine orribile, rivogliamo il sano e vecchio "flicchera" - Comitato per l'abolizione delle traduzioni pedestri inglese-italiano) minimamente. La grafica, d'altro canto, è forse la migliore mai vista sul piccolo mostro di casa Nintendo: i nemici sono dettagliatissimi e curatissimi, e i fondali fanno la loro parte.

Forse non sarà originale, forse non sarà il massimo del divertimento, ma se volete far morire d'invidia i vostri rivali di console dovete procurarvelo assolutamente! Shoot 'em up così per Lynx e Gamegear non esistono proprio...

GLOBALE 92%



METROID II - RETURN OF SAMUS

NINTENDO - GAMEBOY

L'amarcord regna sovrano questo mese nel Divertimento Portatile! Un altro gioco e un altro titolo caro ai fanatici Nintendo di tutto il creato: *Metroid*. Come, non lo conoscete? Avete presente *Turrican*? Praticamente moooolto simile. Nei panni di un eroe interspaziale dovete



blastare i malefici esseri... Sì, lo so: la papparedella la conoscete, meglio parlare della realizzazione del gioco. Come nella maggior parte degli arcade Gameboy che si rispettino la grafica e il sonoro sono curatissimi: lo scrolling è decente anche se molto spesso viene sostituito da un assai più scomodo flick screen. La giocabilità e la difficoltà mi sembrano perfette, e l'opzione che permette di salvare per tre volte sulla cartuccia la posizione raggiunta mi sembra azzeccattissima.



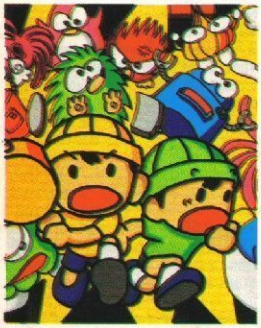
Nonostante quest'apparente perfezione tecnica m'erano rimasti molti dubbi sul reale interesse di *Metroid 2*: ancora non ci siamo stufati di questi giochi nel 1992? Beh, a giudicare dalle reazioni del resto della redazione sembra proprio di no, e se non ci credete... provare per credere (come ci si riduce a far le recensioni di viedogiochi)!

GLOBALE 80%

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

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

DIVERTIMENTO PORTATILE



BERLIN WALL

KANECO - GAMEGEAR

In questi ultimi mesi ho elaborato un'interessante teoria: secondo il mio modesto parere, in Giappone deve vigere una legge che proibisce ai game designer di inventare concept nuovi. Come altro si spiegherebbe la totale mancanza di innovazioni e di originalità nel 99,99% delle loro produzioni, se non per la tradizionale paura dei nipponici di infrangere le leggi statali?

Da quest'introduzione contorta avrete sicuramente capito che *Berlin Wall* non è una cima in quanto a originalità: trattasi della versione 1992 di un famosissimo platform, talmente famoso che non ne ricordo neppure il nome (cercate di capirmi, la mattina presto il cervello è ancora parecchio annebbiato). Il gioco è parecchio simile a *Bubble Bobble* o *Rodland*: nei panni di uno o due bambinelli dovete far fuori tutti i nemici presenti in un dato livello per passare al successivo e raccogliere più bonus che potete per fare una barcata di punti. Il buffo della faccenda è da ricercarsi nel modo in cui vengono eliminati i nemici: armato di un martellone, il nostro eroe deve colpire ripetutamente le





piattaforme su cui si muove per formare delle buche e, una volta che i nemici ci sono caduti dentro, tirargli una martellata in testa per mandarli al creatore.

Gran titolo questo *Berlin Wall*: la realizzazione tecnica è notevole e la giocabilità è a dir poco spaziale. Certo, il problema è sempre lo stesso: originalità zero! Ma in fondo, come direbbe Marco, chissenefrega? E' bello?



Sì. E' divertente? Sì. E allora? D'accordo, è anche uguale a un altro gioco di parecchi lustri fa; pazienza. Se solo però mi ricordassi come si chiama (*Space Panic* - Fabio)(grazie, sono un uomo realizzato ora - Simon)...

GLOBALE **95%**

HEAVYWEIGHT CHAMP

SIMS - GAMEGEAR

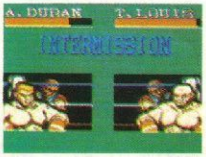
Gioco delusione del mese. Da come ne parlavano i nostri colleghi d'oltreoceano sembrava proprio che *Heavyweight Champ* fosse il miglior titolo di tutti i tempi: grafica pazzesca, giocabilità incredibile, sonoro spaziale... Ora i casi sono tre: o qualcuno qui in redazione m'ha fatto uno scherzo e ha sostituito la cartuccia di *Heavyweight* con un'altra di un gioco di boxe ripugnante sostituendo le etichette o le riviste stelle e strisce di videogiochi si inventano le recensioni o i redattori americani sono degli incompetenti patentati.

Questo gioco è una buffonata: che senso ha una simulazione di boxe bidimensionale non giocabile e con pochissime mosse a disposizione? Va bene: la grafica e il sonoro sono passabili, ma per il resto abbiamo tanto fumo e poco arrosto. Sarebbe a dire: questo è un gioco attirapolli...

Non voglio spendere una parola di più su *Heavyweight Champ*: sappiate solo che è un gioco di boxe brutto.

GLOBALE **52%**





GRAZIE!

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

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

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

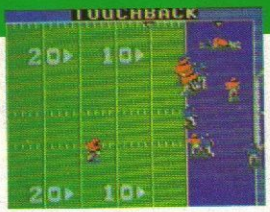
JOE MONTANA FOOTBALL

SEGA - GAMEGEAR

Ve l'avevamo annunciato lo scorso mese e, appena in tempo utile per essere recensito, eccolo qui: *Joe Montana Football* per il GameGear!

Tutti voi conoscerete Mr Montana: il quarterback dei San Francisco 49ers, vincitore di numerosi Superbowl, è forse il più grande giocatore di football americano di tutti i tempi.



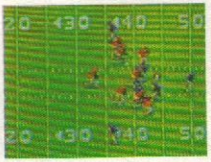


Quest'anno un infortunio l'ha costretto fuori dai campi di gioco per tutta la stagione: ciò nonostante alla Sega hanno egualmente deciso di tributargli prima un gioco per Megadrive (a dire il vero, alquanto ripugnante) e poi uno per Gamegear.

A capo di una delle quattordici squadre selezionabili dovrete prima dimostrare la vostra abilità tecnica scegliendo lo schema d'attacco o difesa più consono alla vostra situazione di gioco, poi quella puramente videogiochistica portando i vostri uomini al touchdown e alla vittoria finale.

JMF non è niente male, anzi è parecchio meglio dell'omonima controparte per Megadrive: lo scrolling - orizzontale - è decente, la grafica è buona e la longevità è massiccia. Una volta tanto poi le dimensioni minuscole degli sprite non compromettono la giocabilità, e se volete divertirvi con la milgiore simulazione sportiva per Gamegear, questo è il gioco che fa per voi. Peccato per il sonoro, alquanto negativo, ma non si può avere tutto dalla vita...

GLOBALE **83%**



PROSSIMAMENTE...

Possessori di Gamegear tenetevi forte perchè sta per arrivare *Fray*: forse il nome vi potrà suonare sconosciuto, ma a giudicare da come ne parla la Microcabine, casa realizzatrice, questo arcade adventure dovrebbe essere, sia come realizzazione che come giocabilità, il miglior gioco mai prodotto per la piccole console della Sega! Sul Gameboy invece dovrebbe fare la propria comparsa la rivisitazione di un classico di tutti i tempi: Spy vs Spy. La console Nintendo dovrebbe prestarsi alquanto bene per tale conversione: i due protagonisti infatti erano in bianco e nero anche su Spectrum, C64 e compagnia bella! Volete saperne di più? Continuate a leggere C+VG...

AMERICAN GAMES DIRECT

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

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

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

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

PUOI SMETTERE DI CERCARE!

SOLO GAME NETWORK PUO' OFFRIRE...

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

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

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

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

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Disponibile
MASTER ADAPTER
£ 49.000
Permette di utilizzare i giochi del Master System sul Game Gear

SEGA MEGADRIVE
VERSIONE GIAPPONESE
L. 288.000 con *OMAGGIO* di:
1 JOYPAD + 1 Cartuccia gioco +
Alimentatore + 1 Cavo "SCART"

Giochi a partire da £ 35.000



ECCEZIONALE!
SEGA CD-ROM
DISPONIBILE SUBITO !!!
L. 748.000

Giochi a partire da £ 119.000



CONVERTITORE EURO-JAPAN
L. 25.000



ACTION REPLAY
L. 119.000



SEGA GAME GEAR
VERSIONE GIAPPONESE
PORTATILE A COLORI
L. 248.000
Disponibile sintonizzatore TV Pal

Giochi a partire da £ 45.000



I prezzi sono compresi di IVA
Richiedi il nostro catalogo

"Sega" is a trademark of Sega Enterprise Ltd. Tutti i nomi e i marchi qui riprodotti appartengono ai loro proprieta

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

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

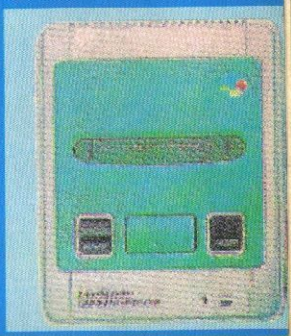
NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

ULTIME NOVITÁ :
IMPORTAZIONE DIRETTA DAL GIAPPONE!

OFFERTA SUPERFAMICOM
Con cavo Scart + 2 Joy Pads
£. 468.000



CTRAISERS	99.000
REA 88	139.000
STROLAISER	99.000
GUSTA GOLF	139.000
ATTLE COMMAND	169.000
ATTLE DODGEBALL	139.000
G RUN	99.000
OWEUZAL	89.000
ASTLEVANIA/DRAGULA	165.000
ARIUS TWIN	99.000
MENSION FORCE	149.000
AGEON MASTER	169.000
EXAUST HEAT	169.000
NAL FIGHT	129.000
RE PRO-WRESTLING	169.000
AMBA LEAGUE BASEBALL	129.000
OEMON	129.000
RADIUS III	119.000
UNDAM '91	119.000
OLE IN ONE	135.000
YPER ZONE	139.000
EMMINGS	149.000
ONDEY JIRO	149.000
LOT WINGS	129.000
OPOLOUS	79.000
RO FOOTBALL	149.000

PRO SOCCER	145.000
RAIDEN DENSETSU	139.000
SILVER SAGA	169.000
SIM CITY	99.000
SUPER ADVENTURE ISLAND	159.000
SUPER ALESTE	169.000
SUPER CHINESE WORLD	99.000
SUPER EDF	165.000
SUPER FIRE PRO-WRESTLING	165.000
SUPER FORMATION SOCCER	149.000
SUPER GHOULS & GHSTS	139.000
SUPER MARIO WORLD	129.000
SUPER PINBALL	169.000
SUPER R-TYPE	145.000
SUPER STADIUM	119.000
SUPER TENNIS	145.000
SUPER WAGYAN LAND	159.000
THUNDER SPIRITS	149.000
TOP RACER	169.000
ULTRA BASEBALL	145.000
WONDER BOY	179.000
Y'III	119.000
ZELDA	NOVITÁ DISPONIBILE
JOYSTICK GP-KING	159.000
JOYSTICK ASCII PAD	59.000

AMEBOY

STO ASSORDIMENTO GIOCHI A PARTIRE DA	29.000
GHT BOY (SEMPRE PIU LUCE)	49.000
TERFACCIA 4 GIOCATORI	69.000
LIMENTATORE GAMEBOY	19.000

NEO-GEO

DISPONIBILE NEO-GEO	598.000
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI A PARTIRE DA	198.000

Tutti i prezzi sono IVA 19% compresa

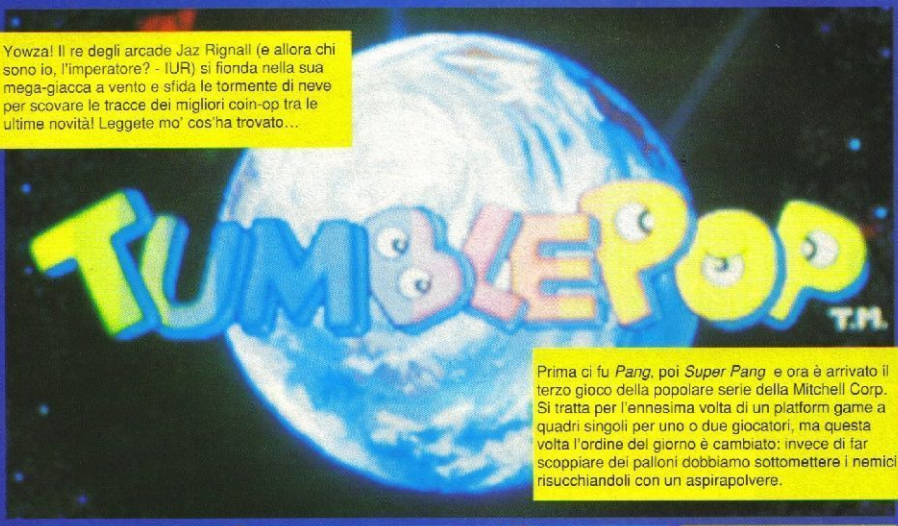
NINTENDO, GAMEBOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.
E I MARCHI QUI RIPRODOTTI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

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

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

ARCADE ACTION

Yowza! Il re degli arcade Jaz Rignall (e allora chi sono io, l'imperatore? - IUR) si fionda nella sua mega-giacca a vento e sfida le tormente di neve per scovare le tracce dei migliori coin-op tra le ultime novità! Leggete mo' cos'ha trovato...



Prima ci fu *Pang*, poi *Super Pang* e ora è arrivato il terzo gioco della popolare serie della Mitchell Corp. Si tratta per l'ennesima volta di un platform game a quadri singoli per uno o due giocatori, ma questa volta l'ordine del giorno è cambiato: invece di far scoppiare dei palloni dobbiamo sottomettere i nemici risucchiandoli con un aspirapolvere.

ASPIRAPOLVERE BIZZARRO

I due protagonisti sono armati di aspirapolvere, con cui risucchiano i nemici; una volta intrappolati, si può distruggerli espellendoli dal contenitore che abbiamo sulle spalle. Quest'ultimo può contenere un numero illimitato di cattivi, ma non per molto tempo: se non li si elimina entro qualche secondo il risultato è un'esplosione che causa la perdita di una vita. L'obiettivo del gioco è ripulire dai cattivi le schermate di ciascun livello per affrontare il boss di fine livello, fino a giungere allo Scontro Finale!





BONUS MULTIPLI

Aspirare e sputare fuori subito un nemico alla volta è la maniera più sicura di giocare, però alla fine si totalizza un punteggio ridicolo. Gli esperti di *Tumble Pop* aspirano e "parcheggiano" più nemici possibile, e solo quando il contenitore è lì lì per scoppiare li catapultano fuori su tutto lo schermo.
Il risultato di questa pericolosa strategia è un bonus di molti punti, e in più si fanno comparire alcune icone nascoste che fruttano a loro volta punti oppure donano poteri supplementari!

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

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

Io amo *Pang* e *Super Parg*, e questo seguito è ancora più divertente. Risucchiare i cattivi per poi sputarli fuori per farli rimbalzare attraverso tutto lo schermo è un vero spasso e trovare i bonus nascosti - così come abbattere i boss finali dalle sette vite come i gatti - è stimolante e coinvolgente. E' questo l'aspetto che tiene appiccicati al gioco: ogni volta ti sembra di trovare qualcosa di nuovo! La grafica e il sonoro sono entrambi eccellenti, ma in realtà è la semplice ma orribilmente coinvolgente giocabilità che lo rendono uno dei coin-op più divertenti degli ultimi tempi. Speriamo di vedere presto qualche conversione da casa: nel frattempo fiondatevi in sala giochi e non lesinate le monetine!

JULIAN RIGNALL

CENTRALE DEL POTERE

C'è una quantità di power-up da raccattare, fra cui gli "speed-up", il "super aspiratore", un "blastatutto" e l'iper-pulitore, che piove dal cielo e opera un rapido repulisti dello schermo!



W I GIRAMONDO!

Come nei suoi predecessori, anche i covi dei cattivi di *Tumble Pop* sono sparpagliati in tutto il mondo. Si parte dal Polo Sud e quindi si toccano Mosca, Parigi, New York, il Fujiyama, l'Egitto, il Perù e si finisce con l'Australia, che è infestata dai nemici di *Caveman Ninja*!



COIN-OP

GRAFICA	85
SONORO	84
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

XEXEX

Quello che vorremmo tanto capire è come diavolo si pronuncia il nome dell'ultimo blastatutto della Konami! E' *zeh-zex*, o forse *ex-ex-ex*, o ancora *zeks-es*? Comunque sia, in definitiva il nome è la cosa più originale di questo gioco! *Xexex* infatti si perde nella miriade di giochi di questo genere, in cui lo scenario è ininfluente e bisogna raccogliere una marea di power-up per essere in grado di affrontare l'ennesimo guardiano di fine livello, altrimenti quasi impossibile da superare, per quanto abili siate a sparare.
A parte qualche piccola particolarità grafica e qualche rara nota azzeccata, *Xexex* risulta essere un gioco dedicato solo agli appassionati del genere.









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

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

" 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

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

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

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

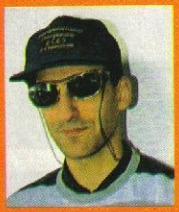
Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica - Prodotti Originali importati da Giappone & America

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

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

KILLED GAMES

INSERT COIN



"Aspettando l'ENADA...": parafrasando il capolavoro di Samuel Beckett, siamo tutti in attesa di ciò che accadrà a Rimini a metà marzo, ragion per cui in questo periodo non ci sono novità di gran rilievo.

Avrei voluto parlarvi del secondo episodio della saga delle "tartarughe mutanti ninja", ma sinceramente a prima vista non mi sembra ci siano novità degne di nota rispetto al predecessore; anche *Starblade* era in lizza per un posto sul palcoscenico, ma tutta la redazione è rimasta un po' perplessa dopo averlo finalmente provato, scoprendo che si ispira al vecchio tema di Guerre Stellari. Personalmente mi è sembrato un incrocio tra *Firefox* e *Star Wars*, con un'azione meno frenetica del primo, ma più "estesa" e difficoltosa.

Ho preferito quindi fare un tuffo nel "futuro" presentandovi un paio di videogiochi ambientati nel ventunesimo secolo anche se, sfogliando il numero di gennaio di Euroslot, ho scoperto che l'ultima novità è la... bicicletta! Una ditta spagnola infatti ha presentato *The Byke Race*, che ci mette a disposizione due pseudo-mountain bike per pedalare da fermi e fare una gara tipo quelle che si trovano nei Luna Park con i cavalli o le moto...forse farà bene alla salute!

Per finire, ho cercato di soddisfare una delle curiosità maggiormente presente nelle vostre lettere: come si costruisce un videogioco. Gustatevi quindi lo speciale in esclusiva e aspettatevi altre novità nei prossimi numeri!

MAURIZIO MICCOLI





SOCCER BRAWL
(SNK)

Sì, è vero: questo è il ventitreesimo gioco apparso sul Neo-Geo ma il primo di cui parlo in maniera approfondita.
Il motivo è che in effetti i primi giochi apparsi sul sistema della SNK non erano proprio il massimo, soprattutto come grafica, mentre gli ultimi - abbastanza ben riusciti - sono usciti quasi a ritmo mensile andando subito in circolazione, per cui rischiavo di parlare di qualcosa di già vecchio e superato.



Questo *Soccer Brawl* invece ha avuto un destino un po' strano: all'inizio era stato quasi additato come il videogioco che avrebbe lanciato definitivamente il Neo-Geo (Tutti dicevano: "Avete visto l'ultimo calcio della SNK?!"), poi chi l'ha provato è rimasto un po' perplesso perché non è il "vero" calcio e non è immediatamente interpretabile. Inoltre dove è stato testato ci sono state alcune "sacche di resistenza" perché è stato reputato troppo difficile e più vicino alla "mentalità giapponese", mentre dove è stato capito ha rapidamente raggiunto il primo posto di gradimento, scalzando giochi come *Street Fighter II*, *WWF Wrestle Fest* e *Terminator 2*!

Veniamo quindi alla descrizione del gioco: ci troviamo nel ventunesimo secolo e anche il nostro beneamato calcio non è più quello di un tempo: non c'è più posto per i famosi "abatini" di una volta, quei giocatori mingherlini tutto estro e fantasia, che facevano delirare la folla con le loro invenzioni! Al giorno d'oggi i giocatori sono ipermuscolari e indossano megaprotezioni che fanno impallidire quelle del football americano di una volta: qui infatti lo scopo del gioco è principalmente picchiare l'avversario, e secondariamente fare goal. Se una volta era in voga la teoria del "primo non prenderle", ora è imperante quella del "prima di tutto DARLE"!



Soccer Brawl - molto più violento di Speedball II, molto più cattivo del Rollerball.

Il videogioco utilizza soltanto due dei quattro pulsanti in dotazione nel Neo-Geo: da soli o combinati permettono passaggi, tiri, tackle, spallate, colpi di testa, rovesciate, ma soprattutto "spari" e "tiri speciali" ottenibili tenendo schiacciato il pulsante "A"

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

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

per far caricare l'apposito accumulatore d'energia (POWER METER).

Si può giocare da soli contro il computer, scegliendo la metà campo destra o sinistra, oppure in due, uno contro l'altro; il controllo dei giocatori è abbastanza buono, eccezion fatta per il nostro portiere, che si muove spesso come se avesse ricevuto una bustarella dagli avversari. E' possibile scegliere tra otto nazioni - non esattamente le più forti del mondo - ognuna con particolari abilità di gioco: USA, Germania, Inghilterra, Spagna, Brasile, Giappone, Italia e Corea. Ogni squadra ha un capitano, indicato con una fascia con fiocco in testa, che possiede un tiro speciale: ce n'è uno a sinusoide semplice, un altro a sinusoide doppia, uno che descrive un cerchio e poi parte a mo' di missile (forse è il migliore) e infine quello che vedete in fotografia, una specie di multi-bolas. Si può scegliere anche lo stadio in cui giocare: o il tradizionale SNK Stadium di Osaka, che risale al 2050, o il futuristico Super Dome di San Francisco, del 2088.

Infine se si finisce la partita in parità c'è la lotteria finale: tre calci di rigore per parte. In conclusione possiamo dire che *Soccer Brawl* è una perfetta anticipazione del futuro: a riprova di ciò risulta comprensibilissimo per i giovanissimi e diventa piuttosto ostico per chi ha qualche anno in più (anche se ci sono le eccezioni, come il sottoscritto); comunque il successo di questo gioco dipenderà anche dalla regolazione del livello di difficoltà scelta.



DYNABLASTER
(SEIBU)

Visti i nefasti risultati sulla salute dei partecipanti al *Soccer Brawl*,qualcuno ha pensato bene di costruire una serie di robot da addestrare per il combattimento nelle arene: in breve queste lotte hanno raggiunto una grande popolarità e nel 2091 sono due gli "eroi" preferiti dagli spettatori: **Bomberman** e **King Bomber**. Ma si sa, a volte la popolarità dà alla testa e così King Bomber decide di rivoltarsi contro il genere umano, che invece viene difeso da Bomberman e da suo fratello **Bomberman 2**.

Questo è l'antefatto di *Dynablaster*, che appartiene all'ormai trascurata categoria dei maze-games: il campo di battaglia è infatti un labirinto contenuto tutto in una schermata di 17x11 quadratini, che assume varie conformazioni dovute ai massi fissi e a quelli che invece si possono distruggere. Sono proprio questi la parte essenziale del gioco, perché nascondono un mucchio di preziosissime icone senza le quali è praticamente impossibile collezioniamo quelle che contengono una bomba potremo depositare più ordigni contemporaneamente. Infine possiamo incrementare la velocità del nostro omino raccogliendo i pattini, e in alcuni quadri è anche possibile ottenere l'invulnerabilità temporanea - questione di pochi secondi - raccattando una



Dynablaster - il ritorno di Bomber Man!

sopravvivere per più di un labirinto. Lo scopo del gioco è eliminare tutti i nemici, fortunatamente indicati da un apposito contatore (ce ne sono alcuni che si mimetizzano con i massi!), entro un predeterminato tempo (solitamente 2 minuti), altrimenti compare la scritta "TIME UP" e si perde una vita. Inizialmente per eliminare gli avversari possiamo depositare una bomba che scoppiando distrugge tutto ciò che la circonda nel raggio di pochi quadratini; per incrementare la gittata dell'esplosione dobbiamo raccogliere le icone a forma di fiammella, mentre se

specie di granchio.

Ma ancora deve venire la parte più succosa: finora sono stati trovati tre tipi di icone che regalano punti - il fiammifero (5.000), l'accendino (10.000) e l'estintore (30.000) - ed esiste anche un'icona che regala una vita extra! Fortunatamente tutte queste "leccornie" sono disposte sempre nella medesima posizione, per cui è "sufficiente" farsi una mappa di ogni labirinto per elaborare il pattern adatto.

Dynablaster è suddiviso in livelli, ognuno dei quali è composto da cinque labirinti più uno finale con il boss di fine livello che si muove liberamente per tutto lo schermo al contrario degli altri nemici, il cui movimento è limitato dai massi, eccezion fatta per i fantasmi con la falce.

Resta da vedere se *Dynablaster* ripeterà il successo ottenuto nella versione PC Engine da *Bomberman*, al quale è palesemente "ispirato" e che è recensito su questo stesso numero nella versione Amiga.





Bombate quei nemici, presto!

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

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

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:

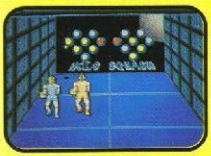
SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR
NINTENDO SUPERFAMICOM
GAMEBOY
SNK NEO GEO
NEC PC ENGINE
ATARI LINX

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

LA SCUOLA DEL VIDEOGIOCO



HOLO-SQUASH



TIME HORN


FRANCO GIRARDELLI HOCKEY



Osservate i listati dei nostri Programmi scritti in Amos e quindi modificateli. Imparerete così a scrivere Voi stessi i vostri Videogiochi!

ECCEZIONALI SUPER COLLEZIONI 1992

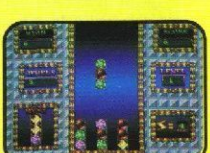
HYPNOTIC LAND + KUNG FU + SPACE SHUTTLE
con manuale di programmazione
3 Giochi solo **L. 59.000**
AMOS + COMPILER + AMOS 3D **L. 190.000**

TANTE ALTRE NOVITA' IN ARRIVO:

JEWELS (stile Columns... con manuale di programmazione), **CAMPO DI FUOCO** (simulazione ufficiale di gara al poligono di tiro)...e **HOLO-SQUASH**, il gioco reale. Il tennis elettronico del Futuro che puoi adesso giocare a casa tua da solo come training o in competizione con gli amici.



CAMPO DI FUOCO


JEWELS


BANDITI DELL'OVEST

TELEFONATE ALLO 039/381328 OPPURE 039/835052 (ORE 20.30)

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

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

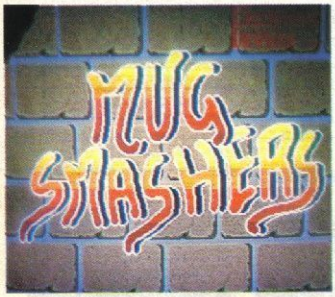
COIN-OP, PIANETA MISTERIOSO

di Maurizio Miccoli





Siamo riusciti a intrufolarci nel laboratorio della Electronic Devices, una ditta italiana che sta preparando un videogioco da bar, per carpire tutti i segreti che portano alla sua realizzazione...



Il titolo, "vagamente" ispirato a ...

Se dovessimo fare una statistica su quale sia la domanda più ricorrente nelle vostre lettere, ai primi posti troveremmo la seguente: "Come funziona un coin-op?"

Innanzitutto chi costruisce videogiochi da bar deve prevedere molte situazioni che non si verificano nel mondo "home" (console e computer casalinghi), perché i coin-op vengono a contatto con un pubblico vasto ed eterogeneo. Quindi bisogna costruire un "involucro" che sia allo stesso tempo accattivante e resistente, in maniera tale che gli eventuali colpi non si ripercuotano all'interno, sul cuore della macchina: spesso capita che un gioco non funzioni bene a causa di un falso contatto causato da un pugno dato sulla plancia dei comandi.

Stesso discorso vale per questi ultimi: una volta pulsanti e joystick utilizzavano un sistema di lamelle per abilitare i vari contatti, mentre ora usano i microswitch, che offrono una risposta più veloce e precisa, ma sono più soggetti a usura. Quante volte ci siamo lamentati perché un joystick o un pulsante non funziona bene, senza pensare che può essere dovuto a qualche pugno troppo forte? Pensate che magari sostituire un joystick di marca costa l'incasso di una giornata!

Poi vengono le gettoniere, che devono essere in grado di "leggere" le monete introdotte e scartare quelle non valide: pensate che una volta, quando si giocava ancora con le "200 lire", le gettoniere erano così primitive che svuotando il cassetto dell'incasso si trovavano monete di tutti i paesi (20 centesimi francesi, 2 dracme greche, 5 pesetas spagnole, 1 marco tedesco, 5 dinari iugoslavi, e così via)! Le gettoniere sono regolate da una serie di interruttori, chiamati switch, che determinano il numero di monete necessarie per ottenere un credito.

Per finire di esaminare il "cassone" esterno ricordiamo il vetro, posto in alto, che protegge un tubo al neon che fa risaltare le decalcomanie con il nome del gioco o della sala giochi: deve essere di cristallo resistente ai colpi, così come quello posto a protezione del monitor.

E passiamo finalmente al "cuore" del gioco, costituito essenzialmente da tre parti: l'alimentatore, il monitor e la scheda logica.

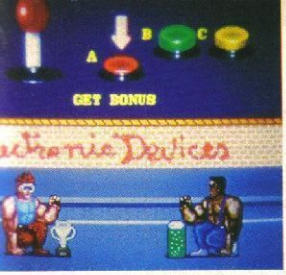
L'alimentatore deve essere stabilizzato, cioè in grado di assorbire gli sbalzi di tensione, frequenti soprattutto nelle località di villeggiatura, in maniera tale che non causino danni irreparabili alla scheda. Poi ci sono i monitor, la cui evoluzione è sotto gli



Qui sopra: parte delle animazioni del protagonista di Mug Smashers.

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

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



Un po' di pubblicità non guasta mai...

occhi di tutti: per andare di pari passo con i miglioramenti della grafica, oggigiorno i monitor sono più grandi (28" o 33") e con una miglior risoluzione.

Tutto quello che vi ho descritto sinora viene ormai assemblato in maniera standard fornendo il cosiddetto "mobile prontoscheda": le ditte straniere costruiscono ancora mobili originali per presentare i nuovi prodotti, ma in pratica rimangono dei prototipi e successivamente vengono vendute solo le "piastre", o "schede logiche", eccezion fatta per i cabinati.

Passiamo quindi a spiegare come viene ideato un coin-op, intervistando Roberto Zeni, softwarista della **Electronic Devices** di Cormano, in provincia di Milano.

L'INTERVISTA

C+VG: Come è nata l'idea di progettare un coin-op qui in Italia?

R.Z.: Il merito è tutto del titolare della ditta, Paolo Di Nunno, che da circa quattro anni ha creato un team di sviluppatori al quale appartengo da poco più di un anno.

- Vuoi spiegare ai nostri lettori i vari passi del progetto?

- La fase più importante paradossalmente è la prima: quando ci si riunisce e si discute come ideare il gioco. Innanzitutto bisogna decidere che tipo di gioco fare, poi si verifica cosa offre la concorrenza e infine si crea una trama plausibile che faccia da filo conduttore allo svolgimento del gioco.

- Ad esempio il gioco che state preparando è un picchiaduro, il filone che va più di moda al giorno d'oggi, e si ispira un po' a *Final Fight*...

- Sì, in pratica bisogna guidare il campione di arti marziali Axel, che insieme al suo migliore amico vuole liberare sua sorella, donna poliziotto, che è stata rapita da un capo-mafia perché stava facendo alcune indagini troppo approfondite.

- Una volta finiti i preliminari cosa accade in pratica?

- Il nostro è un team piuttosto piccolo: due softwaristi e un grafico, mentre l'hardwarista si occupa prevalentemente di altri problemi nell'ambito della ditta (che tra l'altro distribuisce schede *Konami* e ha un proprio noleggio - IUR). Ragion per cui l'hardware è stato preparato prima e il software deve adattarsi alle sue capacità cercando di non oltrepassarle, perché ogni modifica dell'hardware è onerosa e problematica, anche per questioni di tempo. Una volta stabiliti i limiti di ciò che si può fare si passa alla fase grafica.

- Utilizzate qualche software particolare per la parte grafica?

- Niente di speciale: è sufficiente utilizzare un CAD che "giri" su un 286 e una tavoletta grafica.

- Qual è la parte più impegnativa di questa fase?

- Volendo la parte più difficile consiste nel decidere le mosse (stiamo parlando di un picchiaduro - IUR), cercando di inventarne qualcuna nuova. Poi per ogni mossa si disegna una sequenza di posizioni, il cui numero dipende sempre dalla potenza dell'hardware a disposizione. Quest'operazione naturalmente si ripete per ogni personaggio, compresi tutti i nemici. Poi si decide il numero dei fondali e si disegnano vari pezzettini che verranno poi duplicati, uniti e/o sovrapposti.

- Terminata questa fase il grafico ha esaurito il suo compito?

- No, perché in realtà la lavorazione non è a blocchi stagni: ad esempio una volta terminato il disegno di un personaggio noi softwaristi provvediamo subito ad adattarlo all'hardware e animarlo. Se poi sorgono problemi il grafico deve apportare le dovute correzioni.

- Siamo quindi giunti alla fase di programmazione vera e propria...

- Oltre ad adattare all'hardware a nostra disposizione tutto ciò che è stato disegnato, dobbiamo passare ad animare ogni personaggio, poi creiamo l'ambiente in cui si svolge l'azione e infine facciamo interagire tra loro i vari personaggi.

- Che linguaggio utilizzate per programmare?

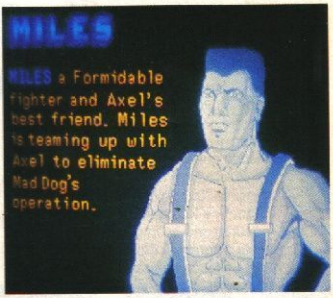
- Normalmente usiamo il "C", ma alcune routine che devono essere particolarmente veloci, come quelle che controllano le collisioni tra sprite, vengono programmate direttamente in linguaggio macchina.

- Come fate a verificare che il programma funzioni?

- Il nostro hardware è basato sul Motorola 68.000, ragion per cui utilizziamo un emulatore che si interfaccia con il PC.

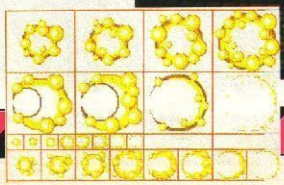
- Quando decidete che il gioco è veramente finito?

- In pratica è il gioco stesso che lo decide: noi gradatamente ottimizziamo il programma, in maniera da inserire cose



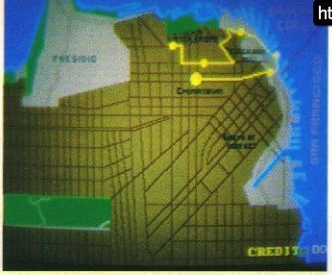
Uno dei protagonisti, il gioco e qualche esplosione.



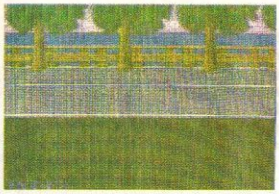


http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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



La mappa del gioco.



Un fondale del gioco.

che all'inizio non erano previste, ma spesso ci rendiamo conto che invece altri aspetti di base non sono realizzabili nella realtà e quindi dobbiamo eliminarli.
- Ma non è finita nemmeno quando sembra finita, vero?
- Sì, in effetti è proprio quando si è alla fine del lavoro che escono i problemi imprevisti, i cosiddetti bug: solo testando il gioco, cioè facendo provare i prototipi in sala giochi si verifica se il lavoro è stato fatto bene e, soprattutto, se "funziona" (cioè se incassa in maniera adeguata - IUR).

IL GIOCO

Spero che l'intervista sia stata abbastanza esauriente e chiara, visto che ho tralasciato tutti i dettagli prettamente tecnici che mi ha fornito Roberto. Penso che adesso sarete curiosi di conoscere qualcosa di più del gioco in questione.

Il titolo è *Mug Smashers* - che significa all'incirca "quelli che frantumano il grugno" - e lo scopo del gioco è per l'appunto andare in giro a spaccare la faccia ai farabutti della banda di Mad Dog, un losco trafficante di armi e droga che ha rapito la poliziotta Sheila solo perchè curiosava troppo nei suoi sporchi affari. Si può giocare da soli, impersonando Axel, fratello di Sheila, Miles, amico di Axel, oppure in coppia.

Il gioco è un classico picchiaduro a energia limitata e reintegrabile, suddiviso in quadri che bisogna completare entro un tempo limitato inframezzati da schermi bonus in cui si possono raccattare punti ed energia o da trasferimenti in ascensore, dove naturalmente non si perde tempo e bisogna continuare a menare le mani. I comandi a nostra disposizione sono un joystick e tre pulsanti, con i quali si possono effettuare i colpi classici più un paio di colpi speciali abbastanza originali; del resto le combinazioni sono ben spiegate dall'introduzione del gioco.

Distruggendo tutto ciò che si può raccogliere si possono scoprire vari bonus che fruttano energia o punti; inoltre lungo la strada si possono trovare boomerang, coltelli, spranghe e sgabelli con cui colpire gli avversari per un numero limitato di volte. I nemici sono ben assortiti, con abilità e resistenza diverse, mentre i boss di fine livello per il momento non sono troppo impegnativi, ma bisognerà controllare la versione definitiva del gioco.

In conclusione non possiamo che fare i nostri migliori auguri per questo prodotto "made in Italy", che superi i test e riesca ad arrivare fino alla distribuzione.





Riuscirà Mug Smashers a riscuotere lo stesso successo di Final Fight?

ECCEZIONALE

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

C+VG

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

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

EHI, BOY...



A ROMA C'É JOY!

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

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:
Via delle Province, 10 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

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

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

ARCADE HIGHSCORES

Ragazzi, adesso non potete più lamentarvi: per rinnovare e "ristrutturare" questa pagina ho dovuto fare i debiti, arrivando a contrarre un mutuo garantito da un'ipoteca sul coin-op che ho a casa!

Scherzi a parte, eccovi le novità preannunciate nel numero scorso: alla fine del 1991 è stata fatta una mega-riunione di tutto lo IASP, associazione che raccoglieva i "videogiocatori con punteggi apocalittici" e, constatato che in quattro anni sono stati conseguiti solo alcuni degli scopi previsti dallo Statuto, ho deciso di sciogliere questo club e di fondarne un altro meno "elitario".

Infatti la **C.A.P.It.A.**, acronimo di *Coin-ops and Arcades Players Italian Association* (che significa "associazione italiana dei giocatori di videogiochi da bar e affini), vuole raccogliere tutti coloro che sono interessati a questo argomento. Ho quindi impiegato un paio di settimane per stendere lo statuto del nuovo club e imparare a usare un nuovo "data base" per Macintosh, in maniera tale da archiviare TUTTI i punteggi che mi mandate: la nuova classifica assumerà perciò la funzione di guida, nel senso che si potrà sapere con quante persone si possono scambiare notizie utili su un determinato gioco anche se, per evidenti ragioni di spazio, su C+VG comparirà solo chi detiene il record assoluto e che risulta ancora in attività.

Inoltre sto preparando un "numero zero" di una fanzine che raccoglierà recensioni, strategie, trucchi, notizie sulle sale giochi e sulle novità nelle varie città dei soci, lettere, classifiche e tutto ciò che ci piacerà scrivere: la redazione centrale sarà composta dai vecchi appartenenti allo IASP, ma sarà aperta ai contributi di tutti; saranno particolarmente benvenuti coloro che possiedono anche un Mac, un PC o un Amiga e possibilmente hanno accesso a un modem e/o a un fax. Chi vuole ricevere il "numero zero" può scrivere al seguente indirizzo:

Maurizio Miccoli -
Via Bonfadini, 94/D - 20138 Milano.

Per quanto riguarda la classifica, abbiamo deciso di togliere i record degli inglesi, che non li aggiornano più da tempo, forse perché hanno constatato che è meno impegnativo stendere una recensione in più piuttosto che curare una classifica, o forse perché avevano capito che siamo noi i più forti! Comunque d'ora in poi normalmente vi presenteremo di volta in volta qualche settore specifico della classifica e/o i record nuovi, secondo il loro numero.

Questo mese ad esempio vi presento quei giochi, veri e propri "killed games", nei quali sono stati raggiunti punteggi incredibili che molti di voi avranno sicuramente reputato "falsi e impossibili". Normalmente per riuscire a giocare all'infinito è necessaria un'esasperata abilità, ma esiste una sottocategoria, denominata "bugged games", in cui è sufficiente utilizzare un bug per ottenere risultati inimmaginabili.

Questi "buchi" (o "bachi") dei programmi si verificano spesso nelle routine che regolano il tempo a nostra disposizione o la collisione tra sprite (cioè tra la figura del nostro personaggio e quella di un nemico o di un ostacolo).

Altre volte si tratta di un vero e proprio errore concettuale, che magari permette di rimanere fermi in un posto o rifare un ciclo all'infinito, invece di proseguire nel gioco. Infine ci sono casi in cui il bug esiste nel gioco originale ma non nella copia, o viceversa.

Ultima caratteristica comune di questi record è che chi li ha ottenuti ha finito la partita perché ha abbandonato volontariamente il gioco: si tratta quindi anche di record di resistenza, per cui vi ho indicato pure il tempo impiegato nei casi in cui è stato cronometrato. Infine vi comunico che cominceremo a raccogliere anche i record relativi ai flipper, visto il rilancio che hanno avuto negli ultimi tempi; inoltre vi avverto che per *Street Fighter II* d'ora in poi segnaleremo un record per ogni personaggio, quindi se mandate un record dovete specificare con chi l'avete ottenuto.

Indirizzate tutto a:

ARCADE HIGHSCORES -
C+VG - GRUPPO EDIT. JACKSON
VIA POLA, 9 - 20124 MILANO

KILLED GAMES



AMIDAR - 3 ore
2.022.090 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Stefano Gilio (JEK), Bologna
DEFENDER - 2 ore 30'
2.035.200 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
EXCITING HOUR
811.600 Gabrio Secco (KBL), Milano
EYES - 50'
7.459.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FLYING SHARK - 4 ore
10.050.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
HYPER OLYMPIC (joystick + pulsante)
Continue (singolo)
2.712.730 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
Continue (coppia)
6.106.110 Picelli+F. Andreoli (IAX), Vicenza
KARATE CHAMP 1
999.900 Gabrio Secco (KBL), Milano
NIBBLER - 4 ore 40'
100.542.610 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
OUT ZONE
9.999.999 (999%) Stefano Gilio (JEK), Bologna
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SUPER BASKETBALL
9.999.990 Maurizio Signorini (MAU), Firenze
TETRIS (1 COIN)
3.114.409 (200 Round) Stefano Gilio (JEK), Bologna
VIDEO HUSTLER - 4 ore
31.889.240 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
WARDNER
9.999.990 Gilio+Cavazza
WORLD TENNIS
106.000 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

BUGGED GAMES

BLOOD BROS
52.076.000 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Alexander Toth (BB.), Milano
COMMANDO
3.150.500 Davide Monza (HAS), Milano
DANGAR
1.108.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
DOUBLE DRAGON
999.990 Gilio+Tollini
GALS PANIC
2.007.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GHOSTS'N'GOBLINS
3.012.900 Sergio Tollini (ASW), Firenze
NEW ZEALAND STORY
9.999.990 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SOLOMON'S KEY
99.914.760 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (1 COIN)
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze

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

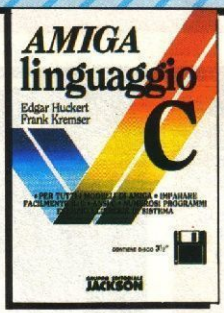
http://www.old-computer-mags.com/

Scopri i segreti di AMIGA

Novità



Steven Anzovin
Tutte le caratteristiche del sistema per produrre video professionali, con tecniche di post produzione audio/video.
Cod. CL1023 pp.240 L. 40.000



Edgar Huckert, Frank Kremser
Per sfruttare le enormi potenzialità grafiche del proprio computer, attraverso un linguaggio di programmazione adatto a questo tipo di applicazioni.
Cod. CL758 pp. 208 L. 55.000
Con dischetto 3 1/2"



Henning Horst-Rainer
Introduce alla programmazione in AmigaBASIC presentando 100 programmi ed esempi di utilizzo degli oltre 200 comandi del BASIC.
Cod. CL768 pp. 384 L. 60.000
Con dischetto 3 1/2"

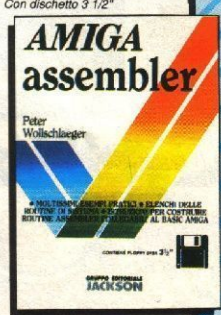


DOS Versione 1.3

R. Kerkloh, M. Tornsdorf, B. Zoller
Il testo analizza esaurientemente tutti i comandi della versione 1.3 dell'AmigaDOS.
Cod. CC815 pp. 336 L. 63.000
Con dischetto 3 1/2"



Robert A. Peck
Contiene una disamina delle tecniche avanzate di programmazione e di ottimizzazione nell'utilizzo del linguaggi più evoluti.
Cod. CC795 pp. 430 L. 65.000
Con dischetto 3 1/2"



Peter Wollschlaeger
Nessuna limitazione alle potenzialità di Amiga quando il linguaggio di programmazione è l'Assembler.
Cod. CL757 pp. 324 L. 62.000
Con dischetto 3 1/2"



per sfruttare tutte le potenzialità grafiche di Amiga

Axel Plenge
Per apprendere la progettazione, la programmazione e la rappresentazione su Amiga di grafici e immagini tridimensionali.
Cod. CZ756 pp. 368 L. 62.000
Con dischetto 3 1/2"

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

I libri del Gruppo Editoriale Jackson sono in vendita presso le migliori librerie e computershop. Se ti è più comodo acquistarli per corrispondenza utilizza questo coupon.

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.ta	Codice	Q.ta	Codice	Q.ta	Codice	Q.ta	Codice	Q.ta

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)
☐ Non sono titolare

MODALITÀ DI PAGAMENTO:

☐ Contro Assegno postale ☐ Versamento di L. _____ (incluso spese postali) sul c/c postale 11666203 intestato a Gruppo Editoriale Jackson - Milano e allego fotocopia della ricevuta.
☐ Assegno allegato n° _____ di Lire _____ (incluso spese postali) Banca _____
☐ Carta di credito: ○ Visa ○ American Express ○ Diners Club ○ Carta SI
Autorizzo l'organizzazione sopra indicata ad addebitare l'importo di L. _____ (incluso spese postali) sulla carta di credito n°: _____
Data di scadenza della carta di credito: _____
☐ Richiedo l'emissione della ricevuta (formula riservata alle aziende)
e comunico il numero di partita IVA: _____

Nome e Cognome _____
Via _____ n° _____
Cap _____ Città _____ Prov. _____
Tel. _____ Data _____ Firma _____

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

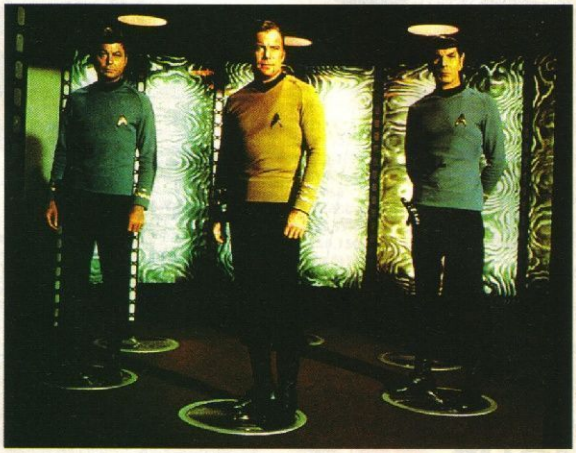
http://www.old-computer-mags.com/

PINBALL

Benvenuti a bordo! Questo mese uno speciale sullo *Star Trek* della Data East, il flipper uscito in occasione del 25° anniversario della serie televisiva. In realtà avevo previsto anche una lunga intervista con James "Scotty" Doohan, che ha contribuito con la sua voce alla realizzazione del flipper, ma lo spazio limitato a disposizione ne ha reso impossibile la pubblicazione. Lunga vita e prosperità.

Federico "Wiz" Croci





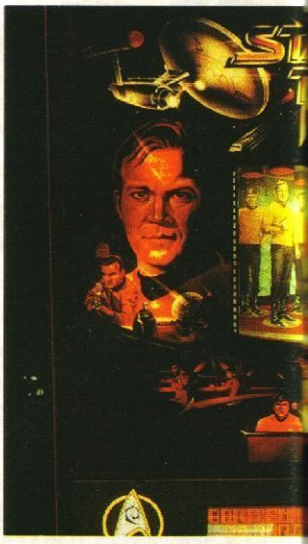


Viaggio nel tempo: dal 1979 il primo flipper di Star Trek!

STAR TREK

Data East, 1991

Il teletrasporto nel film (sopra) e nel flipper (sotto)!



Flipper. Ultima frontiera. Eccovi i viaggi dell'astronave Enterprise e del suo equipaggio. Equipaggio che, per la seconda volta nella sua storia, è finito in un flipper!

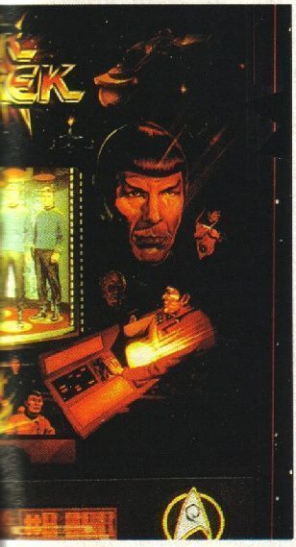
Una lunga visita alla sala giochi Central Park di Rimini mi ha permesso di scrivere questa recensione e di mostrarvi le immagini che vedete. Per la Data East non è stato facile procurarsi l'autorizzazione a fare un flipper utilizzando i marchi e i personaggi della famosa serie televisiva, soprattutto perché alla Paramount sono abituati a fare miliardi di dollari cedendo i diritti dei loro film, molto di più di quello che avrebbero guadagnato con le percentuali di vendite su un flipper. Del resto, fra tutti gli oggetti pubblicitari che di solito vengono creati attorno a un marchio, un flipper è certamente la ciliegina sulla torta; insieme a magliette e adesivi da 50 cents è prestigioso avere in catalogo un flipper dal costo di 3.000 dollari!

Il progetto originale era di includere fra gli elementi grafici del gioco sia personaggi dal telefilm originale che dalla serie della "nuova generazione" - ma questo ha incontrato l'opposizione di Gene Roddenberry, l'ideatore della serie,

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

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

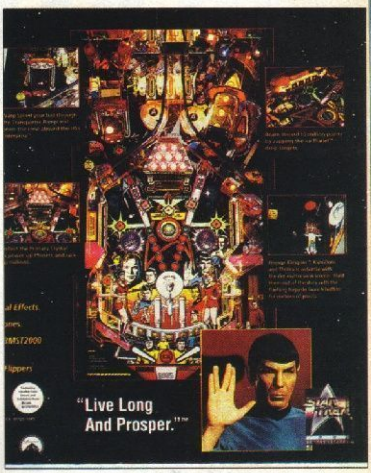
che non aveva mai voluto mischiare le due cose, almeno fino a un anno fa. A un certo punto sembra inoltre che Leonard Nimoy - ossia Spock il vulcaniano - non volesse dare il permesso di usare la sua immagine nel flipper. Lui e gli altri personaggi sono rappresentati molto fedelmente nei disegni, ma gli attori famosi vedono sé stessi in modo sempre diverso da come appaiono in realtà. Un bel problema, visto che era già stato incluso a sua insaputa, ma per fortuna anche questo intoppo è stato superato. Il lato artistico del flipper è stato affidato a Kevin 'O Connor, lo stesso che ha curato nel 1978 il flipper della Bally dedicato al primo film ispirato alla serie televisiva. La grafica del flipper non mancherà di entusiasmare gli appassionati: sono presenti anche alcune scene tratte dalle puntate più famose del telefilm, tipo Sulu che fa lo spadaccino o Spock con un'arpa. Ma veniamo al gioco. Il piano è abbastanza semplice: si notano subito due rampe, un bersaglio oscillante e diverse buche in cui è possibile entrare con la pallina. Questa viene lanciata in gioco automaticamente premendo un grosso pulsante rosso. Prima di ogni lancio compare però sul display un'astronave nemica: se premete al momento giusto e la colpite, otterrete un punteggio variabile da 200.000 a 5 milioni di punti. I tre canali alti servono ad avanzare il moltiplicatore del bonus fino al 10X. La buca centrale - quella dietro il bersaglio oscillante - aiuta ad avanzare il moltiplicatore accendendo ogni volta uno dei tre canali suddetti.



Scopo del gioco è raccogliere 9 cristalli di dilitio necessari per far funzionare il teletrasporto. Raccoltili tutti e nove (colpendo i rispettivi bersagli o passaggi, oppure entrando nella buca di sinistra quando è accesa), basta colpire il bersaglio oscillante per alzare la rampa di sinistra e scoprire così l'ingresso del teletrasporto, in cui bisogna entrare entro un limite di tempo. A questo punto comincia quindi il multiball, dopo una spettacolare introduzione in cui l'intero gruppo (Spock, Kirk, Uhura, ecc.) raffigurato nella testata all'interno della stanza del teletrasportatore SCOMPARE! Non si vede niente muoversi o cambiare, ma le persone semplicemente SVANISCONO! Quest'effetto è realizzato dietro al vetro, tramite un motorino elettrico che sposta due immagini sovrapposte. La seconda (l'equipaggio) è visibile attraverso la prima (la stanza del teletrasporto) solo quando è perfettamente allineata dietro sottili fessure. Il motorino sposta semplicemente la seconda immagine dove non è più visibile, ma l'effetto va visto in azione per crederci!

Durante il multiball, colpendo il bersaglio oscillante si apre di nuovo temporaneamente l'ingresso del teletrasporto - questa volta entrandoci si otterranno consecutivamente 5, 10 e 15 milioni di punti.

Un'altra caratteristica importante è lo scanner - una buca sulla destra del piano. Entrandoci con la pallina quando è acceso si otterrà a caso un certo punteggio o l'avanzamento del moltiplicatore bonus, o ancora l'abilitazione dei bersagli cadenti di destra o sinistra (*Ice Planet*) per ottenere, abbattendoli entro un certo tempo, rispettivamente una pallina extra oppure 10 milioni. C'è anche un piccolo videogioco, in cui bisogna colpire usando il pulsante rosso di lancio della pallina dieci astronavi nemiche che



passano nel display del punteggio, così come accade nella fase di lancio della pallina. Ogni astronave vale un milione, e colpendole tutte si ottengono altri 5 milioni aggiuntivi. Ottimo il sonoro, che in *Star Trek* è gestito da un nuovo rivoluzionario chip sonoro, già utilizzato anche in *Batman*. Realizzato da Brian Schmitd, il tecnico del suono dietro a tutti i flipper della Data East, questo nuovo aggeggio chiamato BSMT2000 (*Brian Schmidt's Mouse Trap* - non chiedetemi il perché di questo nome...) può tra le altre cose gestire brani vocali digitalizzati. Per la realizzazione del flipper sono stati contattati molti attori della serie televisiva: solo alcuni hanno aderito alla richiesta di utilizzare le loro voci, e il risultato finale è che la macchina usa la voce di DeForest "Bones" Kelly (il medico), campionata direttamente dal telefilm, e alcune frasi appositamente registrate da James Doohan, ossia il macchinista Scotty. I brani speciali si rendono necessari per quelle frasi caratteristiche di un flipper che non si sentono molto spesso in un telefilm, tipo "Prendi il Jackpot", "Hai Fatto Tilt" e "Hai Vinto una Partita". Notevole anche la grafica: il più bel flipper della Data East prodotto fino a oggi. Da provare anche se non siete (ma state scherzando?) dei fan del telefilm.

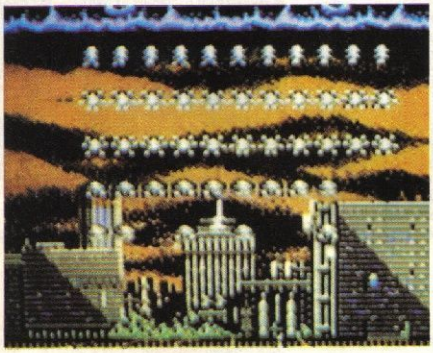
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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

BYTE SIZE C 64



Avevate paura che ce li fossimo dimenticati? Anche se li infiliamo verso il fondo della rivista, teniamo i Bytesize esattamente nella stessa considerazione riservata alle recensioni normali. Fra le (poche) uscite interessanti degli ultimi tempi abbiamo...

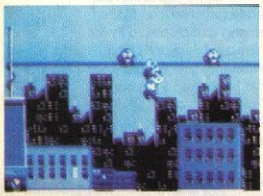


SUPER SPACE INVADERS

DOMARK

Starvi a raccontare la trama o le origini di *Super Space Invaders* assomiglia molto a insultarvi, per cui non ci proviamo neanche. Comunque, la conversione dal coin-op è ottima, e se non vi dispiace una certa facilità d'azione dovreste assolutamente provarlo. Fidatevi.

GLOBALE: 92%



HUDSON HAWK

OCEAN

Probabilmente sarete stati attenti ad evitare come la peste il film, che è piaciuto solo a Bruce Willis, sua madre e una fan di Calcinate del Pesce (VA), e avete fatto bene. Se non avete ancora comprato il videogioco, invece, avete fatto decisamente male: questo platform-con-ricerca piuttosto semplice è la giocabilità fatta dischetto (o cassetta), e probabilmente uno dei migliori programmi di questo genere degli ultimi tempi. Altro che il film!

GLOBALE: 90%

AIR/SEA SUPREMACY

UBISOFT

La primavera si avvicina, e con il caldo sta per arrivare l'immancabile invasione di compilation: la prima dell'anno è questa, composta da vecchie glorie belliche di ogni genere. Nella confezione trovate il simulatore d'elicottero della Microprose *Gunship*, quello di sottomarino *Silent Service*, quello di jet *F-15 Strike Eagle, Carrier Command* dalla Rainbird (una complicata simulazione di guerra navale futuribile) e infine lo squallido shoot 'em up *P47 Thunderbolt*. Ogni programma ha una longevità immensa; tutti insieme ancora di più. Provatelo.

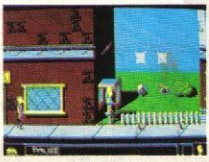
GLOBALE: 95%

THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

OCEAN/ACCLAIM

Conversione del gioco per Amiga convertito dal gioco Nintendo convertito dal cartone animato convertito dai fumetti, questo gioco dei Simpsons è un misto tra gioco d'azione e avventura dinamica in cui Bart deve ostacolare i progetti d'invasione di una razza aliena trafugando ai malnati gli oggetti di volta in volta loro necessari per schiavizzare tutta la razza umana. Grafica minuta e sonoro da non commentare, ma lo schema di gioco è esaltante.

GLOBALE: 88%





ELVIRA - THE ARCADE GAME

FLAIR

Credeteci o no, Cassandra Pettersen è una ragazza simpaticissima e molto alla mano che normalmente va in giro in jeans e maglietta; il suo personaggio, la strega Elvira, è altrettanto simpatica, ma tende a cacciarsi in un sacco di pasticci. In questo gioco, ad esempio, bisognerà esplorare tre ambienti ostili e popolati da ogni sorta di mostriciattoli alla ricerca di ingredienti magici per riconquistare il Regno Perduto. La parte più difficile è evitare di spezzare i tacchi a spillo, ma se vi piace questo genere di giochi potreste trovarlo interessante.

GLOBALE: 78%

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

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

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	1.340.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria	4.650.000
Amiga 3000 T 25Mhz Hd 100Mb 5mb	5.700.000

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Commodore 1950 multisync (1960)	739.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768 garanzia Nec	1.200.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768 " "	1.750.000
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	190.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock	210.000
Espansione Amiga 500 Plus 1Mb	130.000
Espansione Amiga 500 Plus 2Mb esterna fast	400.000
Espansione Amiga 2000 2Mb esp.8mb	340.000

Hard Disk e Controller

Hard disk scsi 200Mb Hitachi (Offerta)	1.150.000
Hard disk scsi 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk scsi 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk scsi 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk scsi 210Mb Quantum 11/15ms	1.390.000
Hard disk scsi 240Mb Quantum 7 ms	1.450.000
Hard disk scsi Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Controller A2091 esp. 2Mb+Hd 52Mb Quantum	750.000
" " " " +Hd105Mb "	1.050.000
" " " +Hd210Mb "	1.690.000

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	530.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	350.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45.000
Ad speed ICD acceleratore 14,2mhz,32Kb cach	400.000
Action replay III Amiga 500	169.000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno Gvp/Qtec con interruttore	127.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000

Richiedete il nostro listino completo ricco di interessanti offerte!!!

Pc-compatibili

Desk **286 16/21** Hd52mb 1Mb Vga 256	1.180.000
Desk **386 SX 25** Hd52mb 2Mb Vga 512	1.730.000
Desk **386 25** Hd52mb 2Mb Vga512	1.980.000
Desk **386 33 64 cache** Hd52Mb 4MbVga 512	2.250.000
Desk **386 40 64 cache** Hd 52Mb 4MbVga512	2.550.000
Desk **486 33 64 cache** Hd 52Mb 4MbVga512	3.150.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 85.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 170.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 130.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 80Mb Quantum	+ 280.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 400.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	+ 270.000
Soundblaster professional	+ 440.000
Videon III per Pc	+ 600.000

Eccezionale offerta!!!
Amiga 500 PLUS
690.000
con joystick omaggio

Greit Valley Production

Hard card + 52Mb Quantum A2000/500	
Hard card +120Mb Quantum A2000/500	
Hard card +240Mb A2000/500	
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia	
Accelleratrice 68030 A2000 22/50 Mhz	
" 68030 A500(esterna HD)	
" 68040 A3000	
Impact Vision 24 A3000/2000 PAL	
Frame grabber in tenpo reale,Genlock	
Video pip,Antiflicker,16.000.000 di colori	
software a corredo:Macropaint	
Caligari professional,Scala	
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	
Digitalizzatore audio Sound 8bit	
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto	

500 plus 2mb 810.000

500 plus 2mb 1.3/2.0 875.000

Due nuove linee telefoniche in ricarica automatica!!!

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

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

Siamo

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

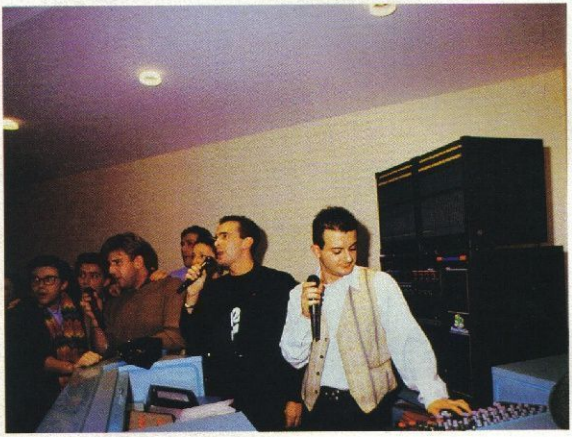
CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI VERBATIN 50Pz L.900

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

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

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE



BLASTARE ROMINA E AL BANO!

Non ne potete più del Festival di San Remo, lo Zecchino d'Oro, il Festivalbar, il Festival di Montreux, l'Ambrogino d'Oro e i dischi di Cristina d'Avena? Grazie al Karaoke c'è finalmente un'alternativa allo scatenarsi in atti vandalici contro le case discografiche e i ripetitori televisivi...

Come tutti i bravi orientalisti sanno, "Karate" è l'unione dei due vocaboli *kara* (vuoto) e *te* (mano), e significa grossomodo "arte marziale della mano vuota". Da qualche tempo è però di moda il *karaoke*, termine misterioso che abbiamo rapidamente tradotto utilizzando il dizionario Webster Giapponese-Inglese. Abbiamo così scoperto che *kara* continua a significare "vuoto" e *oke* vuol dire "secchio" - è piuttosto evidente che abbiamo a che fare con l'arte del secchio vuoto!

Per meglio indagare sullo strano fenomeno abbiamo poi visitato un paio di locali interamente dedicati a questo strano intrattenimento giapponese; immaginatevi il nostro stupore quando non abbiamo trovato nemmeno un secchiello, ma solo normali persone che salivano su un palco e facevano sghignazzare gli astanti stonando canzoni famose in un microfono!

In realtà, il vero karaoke è solo questo: un particolare tipo di stereo collegato a un videodisco che fa apparire su un monitor il testo di una canzone, di cui viene suonata la melodia ma non la pista audio contenente la voce del cantante. Tocca allora a un volontario prendere in mano un microfono e prodursi in un'esibizione canora - generalmente con pessimi risultati.

Se l'idea di fare una figuraccia non vi preoccupa, sarete lieti di sapere che in tutta Italia i karaoke club stanno aumentando sempre più di numero. Molto più interessante, invece è l'esistenza di sistemi domestici che con una spesa relativamente bassa possono farvi provare l'ebbrezza del karaoke.

Le possibilità sono molte, dalle audiocassette con voce escludibile (abbassando a zero il volume di uno dei canali stereo) accompagnate da libretti con i testi a interi sistemi hi-fi capaci di escludere automaticamente - anche se non perfettamente - le parti cantate e offrono una o più entrate per microfoni. Ormai la sfida con Al Bano, Masini, Pupo e Sandy Marton è aperta... Tra-la-laaaahh...



DOVE KARAOKARE

I Karaoke Club spuntano come funghi. Se invece volete qualche informazione sui sistemi Karaoke domestici potete telefonare a:

Pioneer - 02/50741

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

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

Presenta

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

Presenta

EPTAKONTEST

Promosso da

Associazione Culturale

Darkover

NETWORK

Organizzato da

Public Relations

DK8

& Organization Systems srl

L'EVENTO

Tornei

DUNGEONS & DRAGONS

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

GRSA

IL RICHIAMO DI CTHULHU

HERO QUEST

WARHAMMER FANTASY BATTLE

BATTLETECH

Presentazioni

SHADOWRUN

CYBERPUNK

BATTLETECH

MARTIN MYSTÈRE

ARS MAGICA

art director Alessandro Alziati

1° MAGGIO **MILANO**

http://www.old-computer-mags.com/ i marchi riprodotti appartengono ai leggittimi proprietari http://www.old-computer-mags.com/

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

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

ANDREA "GRUNT, HO BECCATO L'INFLUENZA" FATTORI

30' SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO

Anche per quest'anno il Salone del Giocattolo è stato testimone di numerose novità e colpi di scena. Vediamo insieme quali sono i nuovi prodotti destinati a far trascorrere allegre serate a degli inguaribili bambinoni come noi!

La prima cosa che mi ha colpito, appena entrato al Salone, è stata la scoperta che circa un quarto dell'enorme Fiera di Milano era ricoperta da giochi, giochini, giochetti, gadgets e ammennicoli vari: capirete che in una simile situazione decidere da che parte cominciare è tutt'altro che semplice. Comunque, dopo essermi ripreso dalla prima mezz'ora di estasi, ho cominciato a visitare in maniera quasi sistematica gli stand per potervi dare un resoconto completo di tutte le novità del settore.



***Battletech*: sfida all'ultimo bullone!**

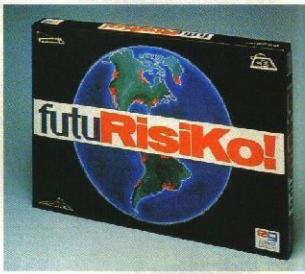
CLEMENTONI

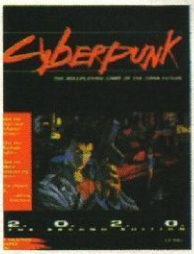
Due sono state le anticipazioni di maggiore interesse da parte di questa ditta, *Sprizza la Parola* e una serie intitolata *I Gialli Clementoni*. Per quanto riguarda il primo, si tratta del solito gioco a indovinelli creato sulla scia di *Trivial Pursuit*: 3000 domande divise in 13 diversi argomenti e un percorso da completare nel minor tempo possibile. Disponibile da Aprile - Maggio. Molto più originali e divertenti sono invece i gialli, composti da un puzzle e un romanzo investigativo: leggendo il romanzo e costruendo il puzzle (ovviamente non esiste una figura da copiare ma bisogna andare a intuito), il giocatore sarà in grado di risolvere il grande enigma che si cela nel gioco. Per ora sono previsti sei titoli di difficoltà crescente, *Panico al Museo, Delitto a Regola d'Arte, Dieta Fatale, Misteri al Magic Bazaar, Sguardo Felino* e *Dolce Vendetta*. L'uscita è prevista per Marzo.

DAL NEGRO

Due i giochi da tavolo interessanti , entrambi traduzioni di prodotti della ditta tedesca Schmid.

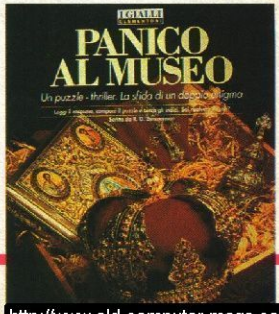
Nel primo, intitolato *La Danza delle Streghe*, ciascun giocatore deve portare le streghe del proprio colore dal punto di partenza a quello d'arrivo seguendo le caselle del tabellone. Il movimento avviene tramite il tiro di un dado a sei facce ed è limitato a una strega per turno. Sembra semplice? Certo, ma non vi ho ancora detto che i segnalini delle streghe, posizionati a testa in giù sul tabellone, sono identici tra loro e neppure che non si è obbligati a muovere le proprie streghe ma si possono muovere anche quelle degli altri, creando così una tremenda confusione. Inoltre una strega che si muove porta con sé ogni altra pedina che incontra e la cosa non è simpatica se siete a pochi passi dal traguardo e improvvisamente vi ritrovate a dover ripartire dall'inizio perché siete stati spinti oltre la linea d'arrivo!!!





Stufi del solito *Risiko*? Provate il *Futurisiko*!

Cercate un gioco di ruolo diverso? *Cyberpunk* è quello che fa per voi.



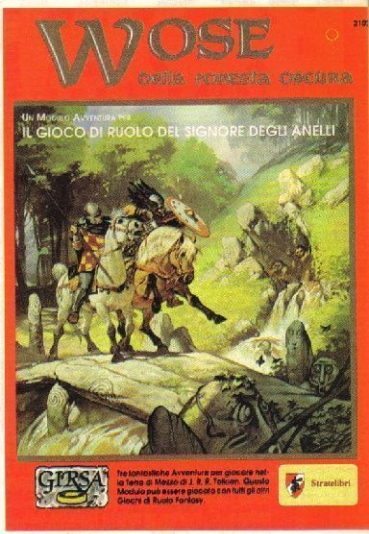
***Panico al Museo*, il primo dei gialli Clementoni.**

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

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



Parole da indovinare e parole vietate in una sfida mozzafiato.



WOSES
(Alla Scoperta del Misterioso Popolo della Foresta)

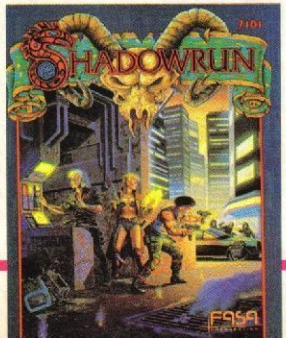
Il secondo invece, *Serafino* (vi assicuro che il gioco è molto più bello del nome), vi mette nei panni di tranquilli allevatori con un bel pezzo di terra da spartirsi e un po' di pecore da sistemarci. Il problema è che anche qui le cose non sono semplici come possono sembrare e a rompere le scatole ci pensano i vicini e un enorme cagnaccio affamato di povere pecorelle innocenti.
Se volete un consiglio, provateli entrambi e non lasciatevi sfuggire *La Danza delle Streghe*.

EDITRICE GIOCHI

Per quanto riguarda i giochi di società, tre sono i titoli presentati dalla E.G. al Salone: *Colombo*, di cui vi avevo anticipato qualcosa già a dicembre ma che è stato annunciato ufficialmente solo adesso, un gioco di strategia in cui gli avversari si battono in una gara senza esclusione di colpi (la parte più bella è tirare tempeste addosso agli altri) per attraversare l'Oceano Atlantico e giungere primi a una delle tre isole americane segnate sul piano di gioco. Come ho detto, tutti i colpi per rallentare gli avversari sono permessi: dall'apertura di falle nella chiglia di una caravella rivale all'incitamento all'ammutinamento. Simpatico ma non particolarmente originale.
Molto più interessante è il secondo titolo, *Colpevole*, il primo gioco in cui si conosce l'assassino ma non il movente né le modalità con cui è stato commesso il crimine. Uno dei giocatori recita la parte del Colpevole rispondendo alle domande degli investigatori secondo quello che trova scritto sull'apposita scheda. Ovviamente vince chi raggiunge la soluzione nel tempo a disposizione o, nel caso nessuno ci dovesse riuscire, il Colpevole. Nella scatola sono incluse 24 schede con altrettanti casi già pronti da essere giocati. Vi assicuro che è divertente.
Infine, grande e attesissima novità, è arrivato il *Futurisiko*, versione futuristica del famosissimo *Risiko*. Oltre alla presenza di nuovi mezzi, aerei e sommergibili che permettono il combattimento anche tra stati non confinanti esiste la possibilità, ogni turno, di costruire nuove armate del tipo preferito da schierare in campo e il numero di queste dipende dalla quantità di territori posseduti. Anche qui, come in *Risiko Più*, esistono varie carte che permettono azioni particolari, quali l'uso dei Satelliti Killer e altre cose altrettanto buone e carine.
Onestamente *Risiko Più* non mi è piaciuto per niente, ma sembra che questa volta l'E.G. abbia fatto un lavoro di gran lunga migliore. In ogni caso ne riparleremo più ampiamente dopo che ci avrò giocato per qualche serata.
Per quanto riguarda invece *Dungeons & Dragons*, sembra che uscirà la versione italiana della nuova edizione entro la fine dell'anno.

M.B.

Fertilissima anche quest'anno la casa editrice di *Heroquest*, ora detentrice dei diritti del colosso Parker. Per quanto riguarda i giochi di società troviamo *Taboo*, il gioco delle parole vietate, dove bisogna far indovinare ai propri compagni di squadra una determinata parola attraverso degli indizi. Quello che lo rende difficile è che per ogni parola da indovinare ce ne sono altre cinque che non possono essere nominate. Ad esempio, per far dire ai vostri compagni "Tesoro", non potrete assolutamente pronunciare le parole "Isola", "Pirati, "Oro", "Scrigno" e "Caccia"; *Il Maestro di Scacchi*, per imparare (dicono) a giocare in tre ore senza bisogno di complicati manuali; *Pictionary*, la versione Parker di *Visual Game* e, per la gioia di tutti gli appassionati di *Trivial Pursuit*, 3000 nuove domande su argomenti generici e 3000 sul mondo dello spettacolo. Per quanto riguarda *Heroquest* e *Starquest*, cavalli di battaglia della M.B., arriveranno presto tre nuove espansioni: *Ogre Horde* per il primo e *Mission Dreadnought* e *Attacco degli Eldar* per il secondo. Ne riparleremo sui prossimi numeri!
Infine, buone notizie anche per gli amanti della strategia bellica: a giugno sarà disponibile *Battle Master*, un tridimensionale (quelli che si giocano con le miniature) fantasy estremamente semplice e giocabile, contenente più di



Un elfo con un computer? Stai scherzando?

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

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

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

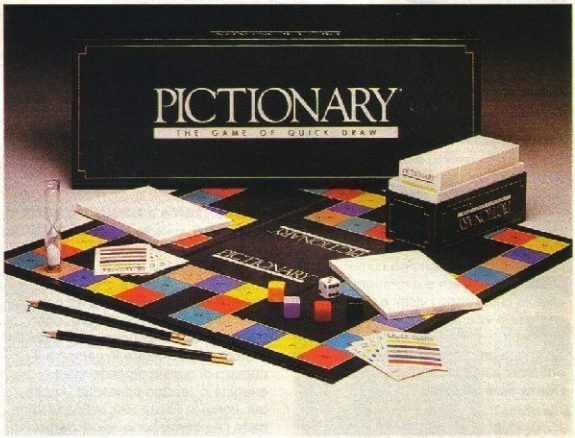
BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

Quali saranno i terribili *Segreti del Kremlino*? A voi scoprirlo...



Se non sapete disegnare, cercate qualcosa d'altro...



100 miniature appositamente realizzate dalla Citadel, di fattura veramente ottima. E' inoltre prevista l'uscita del mitico *Axis & Allies*, ambientato nella II° Guerra Mondiale, obbligatorio per tutti gli amanti di questo genere.

RAVENSBURGER

Oltre a *Minos*, il gioco di cui abbiamo parlato lo scorso mese, la Ravensburger ha presentato ufficialmente al Salone molte altre novità. Tra tutte vi consiglio caldamente *Coco Crazy*, uno dei giochi più semplici e avvincenti di questi ultimi anni e *Pyramidis*, un gioco di strategia e furbizia che permette a due o quattro persone di confrontarsi in un'avvincente sfida. Il primo gioco è incentrato su sei noci di cocco, ciascuna contenente sei scimmiette di uno stesso colore. Lo scopo è quello di collezionare una scimmia di ogni tipo. Come dite? Vi sembra semplice? Beh, lo sarebbe se i giocatori non tirassero a turno un dado che causa spostamenti improvvisi sul piano di gioco, facendovi completamente dimenticare quale colore corrisponde a ciascuna noce! Terribilmente incasinato e divertente.

Pyramidis è invece il classico gioco semplicissimo da giocare ma allucinante da spiegare, per cui lascio a voi il piacere di leggervi le regole.

Abbastanza simpatico anche *La Stangata*, una sfida sui tavoli da gioco di una bisca clandestina movimentata dalle continue retate di intraprendenti poliziotti che ne aprofittano per arraffare tutto quello che trovano. Vale la pena darci un'occhiata, soprattutto se siete dei giocatori incalliti.



RIPA

Molte le novità presentate da questa ditta fino a oggi interessata principalmente al modellismo, che ha annunciato proprio in occasione del Salone del Giocattolo la sua entrata nel mondo dei Giochi di Ruolo. Un'entrata senza dubbio molto spettacolare dato che tra i titoli in programma troviamo *Battletech* (che ovviamente non verrà più tradotto dalla Stratelibri come era stato annunciato) e *Shadowrun*. Il primo è di un gioco ad ambientazione fantascentifica in cui ci si combatte a bordo di enormi esoscheletri metallici (come quelli di *Nathan Never*, tanto per intenderci) chiamati *'Mech*, e non uscirà sicuramente prima di settembre. Fin da marzo invece potreste trovare la versione italiana di *Shadowrun DMZ*, un gioco in perfetto stile cyberpunk che ha già ottenuto onori e gloria all'estero. E' inoltre prevista l'uscita di *Renegade Legion* quasi contemporaneamente a *Shadowrun* e di *Mechwarrior* per la fine dell'anno, anche questi di stampo decisamente bellico-fantascientifico. Ne parleremo comunque in maniera più approfondita nei prossimi mesi.

STRATELIBRI

Continua l'inarrestabile marcia di questa giovane casa che, dopo aver portato in Italia due capolavori come *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* e *Il Richiamo di Cthulhu*, sta ora completando la traduzione di *Cyberpunk*, il gioco di ruolo dove

Riuscirete a far parlare il *Colpevole*?

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

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

Quasi 3000 domande per questo gioco della Clementoni.



fantasy e tecnologia si incontrano nell'atmosfera tetra di un mondo alla *Blade Runner*. L'uscita dovrebbe avvenire in breve tempo e al più presto vi dedicheremo un articolo completo.

Grandi novità anche sul fronte dei moduli di avventura per i due giochi già esistenti: per *Cthulhu* troviamo *I Segreti del Kremlino*, comprendente tre avventure semplici particolarmente adatte a chi è alle prime armi, ma non per questo sconsigliate ai più esperti; *Sulle Orme di Tsathogghua*, ancora tre scenari che condurranno gli investigatori alla scoperta di un terribile mistero nel cuore della Giungla del Congo Belga; *Frammenti di Paura*, una serie di veloci scenari che attingono a piene mani dai classici horror per creare avvincenti e elettrizzanti avventure, disponibile da aprile; *Sei Minuti a Mezzanotte* e *Cinque Minuti a Mezzanotte*, primi due titoli di una delle più riuscite serie di avventure per *Cthulhu*, ciascuno dei quali contiene ben quattro scenari, rispettivamente programmati per marzo e maggio.

Appetitosa anche la lista delle uscite per *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*: apre la carrellata *Wose della Foresta Oscura*, una serie di tre avventure in cui i personaggi si troveranno a lottare contro il misterioso popolo dei Druedain per privarli dei loro tesori o, forse, a stringere amicizia con loro; *Avventure a Bosco Atro*, uno dei più bei moduli tra quelli della Iron Crown Enterprise (il che equivale a dire uno dei più bei moduli in assoluto), una sfida contro l'ombra del Negromante da cui pochi potranno uscire vittoriosi disponibile da maggio e *Lorien*, modulo geografico e descrittivo su uno dei più bei luoghi mai creato dal genio dello scrittore J.R.R. Tolkien in vendita in aprile. In arrivo anche la prima avventura per il *Gioco di Avventura della Terra di Mezzo* di cui abbiamo parlato nel numero di gennaio, dal titolo *L'Alba Arriverà Presto* e la seconda parte di *Dragonlands*, dedicato ai Signori dei Draghi.

Per quanto riguarda *Cyberpunk*, i primi titoli ad essere tradotti saranno *Cyberpunk 2.0.2.0.- Sul Filo del Rasoio*, manuale base dedicato alla creazione dei personaggi (aprile), *Cyberpunk 2.0.2.0.- Hardware*, contenente tutte le informazioni sul background del fantascentifico mondo in cui è ambientato questo gioco (maggio) e *Cyberpunk 2.0.2.0.- Data Base*, in cui si trovano tutte le tabelle utili per una rapida gestione del gioco accompagnate da un'avventura (maggio).

Da ultimo, infine, è ufficiale la notizia che la stratelibri tradurrà entro la fine dell'anno, il *Gioco di Ruolo Stormbringer*, basato sull'epopea di Elric di Melnibonè e sembra che nella seconda metà del '92 arriveranno tante altre sorprese.

DREAMLAND: LA TERRA DEI SOGNI

Sembra che quasi tutti i neo-giocatori di *Dungeons & Dragons* siano assillati dallo stesso problema: perché non si trova il *Set Master* di regole in italiano? Perché è scomparso anche quello in inglese? Vero che mi prendevano in giro quando mi hanno detto che è stato messo fuori produzione? Purtroppo non vi hanno preso in giro, e temo che dobbiate mettervi il cuore in pace. La T.S.R. ha ritirato dal mercato il Set Master da quando è arrivata la nuova edizione, l'Editrice Giochi non ne ha realizzato la versione italiana e non ha nessuna intenzione di farla. Tutto quello che potete fare se avete personaggi oltre al 24° livello e non avete voglia di crearvi da soli delle regole aggiuntive è comprare la *Rules Cyclopedia*, il compendio di regole (in inglese, ovviamente) pubblicato dalla T.S.R. alcuni mesi fa su cui troverete le parti essenziali del *Set Master* oltre all'*Expert* e al *Companion*.

ATTENZIONE, ATTENZIONE

Avrà inizio a partire dai primi di aprile un nuovo Torneo per *Dungeons & Dragons*, l'Epta Kontest. Grande novità è che oltre a *D & D*, ci saranno Tornei per il *Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*, *Il Richiamo di Cthulhu*, *Advanced Dungeons & Dragons*, *Heroquest* e altro ancora.

Per informazioni e iscrizioni rivolgetevi a:

Avalon, via Paisiello 4, Milano
Mirko Bordiga, Tel.02/4565502

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

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

SUL PROSSIMO NUMERO:

SUL PROSSIMO NUMERO DI COMPUTER + VIDEOGIOCHI TROVERETE RUBRICHE, ARTICOLI E RECENSIONI, FRA CUI:

LASER GAMES:
DRAGON'S LAIR IN CASA VOSTRA!

SHADOWLANDS:
LUCE SUI GIOCHI DI RUOLO!

APYDIA:
QUANDO LE API SONO CATTIVE!

BLACK CRYPT:
BEHOLDER, ADDIO?

ARCADE HIGH SCORE:
LE NUOVE CLASSIFICHE PER BATTERE I CAMPIONI!

SOLFEACE & HEAVY NOVA:
I PRIMI GIOCHI PER MEGA-CD!

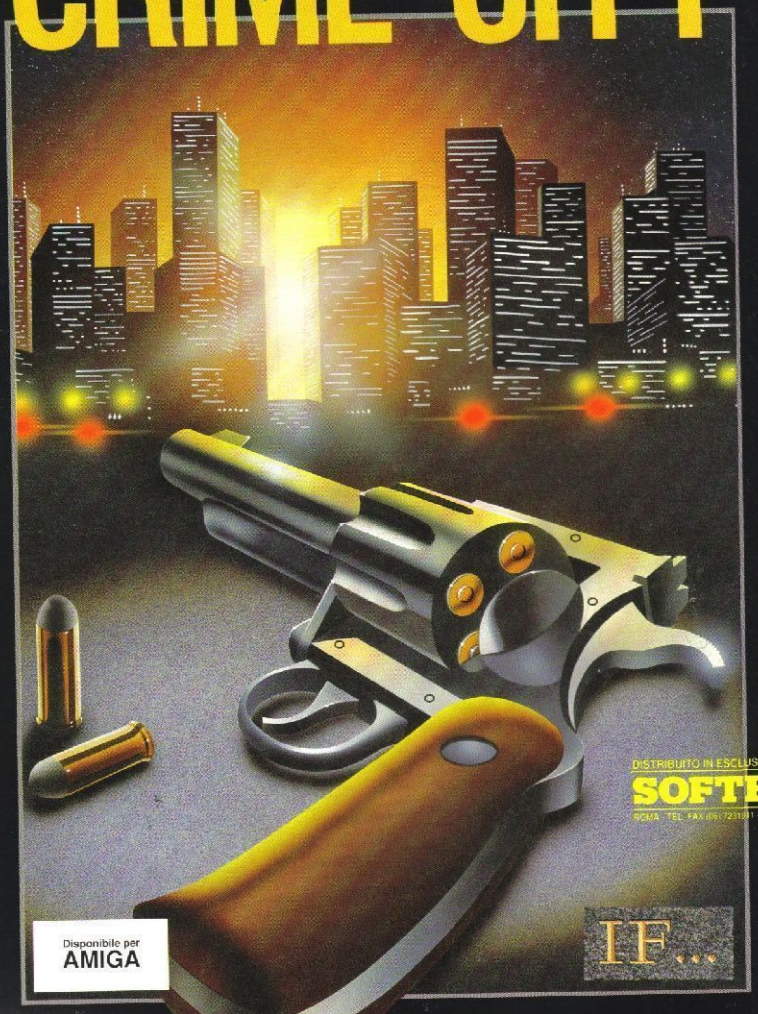
RPG:
PRESENTIAMO IL PIU' GRANDE TORNEO ITALIANO DI TUTTI I TEMPI!

TRA TRENTA GIORNI IN EDICOLA.

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

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

CRIME CITY



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
ROMA - TEL. FAX 06/7231811 - 7231812

Disponibile per
AMIGA

IF...







Sei sotto pressione, in questa avventura drammatizzata da brivido. Hai solo pochi brevi giorni per provare l'innocenza di tuo padre in un omicidio per il quale è stato condannato . . . o dovrà subire la Sentenza di Morte! Usa il suo ufficio di Investigationi Private per condurre le tue indagini. Dovrai penetrare il suo computer, telefonare ai suoi confidenti, parlare con strana gente e scarpinare per la città alla ricerca di indizi vitali! tutto questo necessita di denaro — per cui sar à bene che tu sia fortunato in Borsa. o dovrai ricorrete ai prestiti degli strozzini.

Sono istruzioni complete in italiano.

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

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

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Geoff Crammond





MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

"...Grafica superbamente disegnata e un 3D che ha del meraviglioso..." "Motori e grido della folla campionati aumentano la già eccezionale atmosfera di GRAND PRIX".

960 AMIGA "K" NOVEMBRE '91

"...Siamo indubbiamente di fronte ad un prodotto destinato a lasciare un indelebile segno per i tempi che verranno. Non credo infatti che sia mai esistita una simulazione che riuscisse a combinare in modo così sapiente una profondità sconcertante ad un realismo esasperato; tutto questo senza affatto pregiudicare una giocabilità straordinaria".

97% AMIGA "TGM" DICEMBRE '91

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

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