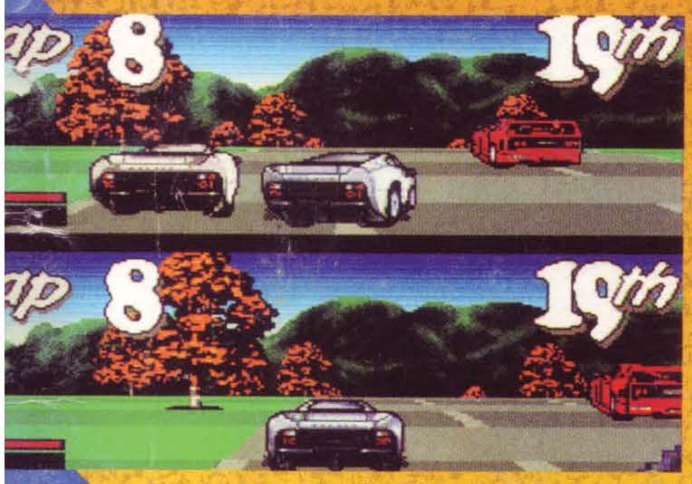
BONUS!!! IL POSTER DI PROJECT-X!!!

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

# COMPUTER + VIDEO GIOCHI

L. 5.000 (Frs.7.5)
N. 17 GIUGNO 1992

## JAGUAR XJ220:
## PIU' VELOCE DELLA LOTUS?




## PARASOL STARS:
## BUBBLE BOBBLE CAPITOLO TERZO!




## CONTRA SPIRIT:
## MODO 7 AL CONTRATTACCO!

## ULTIMA UNDERWORLD:
## L'AVVENTURA TOTALE!!!

## IL RITORNO DI INDIANA JONES!!!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO

CADARIO

# The MANAGER




**PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO**

**AMIGA E PC (VGA)**

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

UNA GRANDE SIMULAZIONE SPORTIVA! NEI PANNI DI UN BRILLANTE MANAGER PORTA LA TUA SQUADRA AL SUCCESSO! MISURA LA TUA ABILITÀ NELLE TRATTATIVE E IN CAMPO: COMBINA IL TUO SENSO DEGLI AFFARI CON IL CALCIO GIOCATO!

- DA 1 A 4 GIOCATORI
- TUTTE LE INSIDIE DI CAMPIONATO E DI COPPA.

**LA STRATEGIA**

- AMPLIA LO STADIO;
- RICERCA GLI SPONSORS;
- COMPRA E VENDI SUL MERCATO DEI TRASFERIMENTI PER MIGLIORARE LA SQUADRA.

**L'AZIONE**

- SEQUENZE ANIMATE IN 3D SOTTOLINEANO I MOVIMENTI DECISIVI DI UN INCONTRO;
- SOSTITUZIONI O CAMBI TATTICI;
- ASSEGNAZIONE DEI CARTELLINI GIALLI E/O ROSSI

© 1992 SOFTWARE 2000. ALL RIGHTS RESERVED. MARKETED AND DISTRIBUTED UNDER LICENCE FROM SOFTWARE 2000 BY US GOLD LTD.

# PS/1 IBM. CINQUE MINUTI E GIOCHI, STUDI, LAVORI.




PS/1 IBM.
Solo presso i Concessionari e i Rivenditori PS/1 IBM, ad un prezzo che nemmeno immagini.



Trovare il PS/1 è facile come imparare ad usarlo: i Concessionari IBM e i Rivenditori PS/1 IBM ti aspettano per fartelo provare e dirti quanti vantaggi ti offre. Una capillare rete di vendita e di consulenza è sempre al tuo servizio per darti tutte le informazioni necessarie e guidarti nella scelta. Perchè con un PS/1 hai tutta l'affidabilità e l'esperienza IBM. E se acquisti il tuo PS/1 IBM, oltre all'assistenza software 24 ore su 24, potrai contare su un altro validissimo aiuto: la "RIVISTA PS/1", del Gruppo Editoriale Jackson tutti i mesi in edicola. Se vuoi saperne di più e conoscere il prezzo del PS/1, chiama il numero verde. Avrai l'indirizzo del Rivenditore PS/1 più vicino e tante altre notizie utili.

NUMEROVERDE 1678-23033

IBM

PS/1 IBM. Cinque minuti e sei già all'opera.

Con il PS/1 porti a casa un grande amico: puoi giocare con i più entusiasmanti videogames, puoi suonare, studiare e utilizzare con estrema facilità una quantità di programmi per coltivare i tuoi hobby e sviluppare il business, ma... attento potrebbe piacere anche a mamma e papà.

# SOMM

## GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:


| | |
|---|---|
| ASTERIX | 66 |
| CHAMPIONSHIP OF EUROPE | 38 |
| CONTRA SPIRITS | 62 |
| DELIVERANCE | 34 |
| FIRE AND ICE | 28 |
| GLOBAL EFFECT | 37 |
| HOLOSQUASH | 36 |
| INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - THE ACTION GAME | 40 |
| JAGUAR XJ220 | 26 |
| JIM POWER IN MUTANT PLANET | 51 |
| JOE MONTANA FOOTBALL II | 52 |
| JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL | 30 |
| LEGEND | 27 |
| MUTATION NATION | 69 |
| PAPERBOY II | 32 |
| PARASOL STARS | 43 |
| SHUBIBIMAN III | 61 |
| SMASH TV | 54 |
| TWINBEE | 56 |
| TWO CRUDE DUDES | 64 |
| ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS | 31 |

**PREVIEW** 8
Dal nuovo *Lemmings* preistorico al seguito ultraviolento di *Smash TV*!

**POSTA** 14
Ben SEI pagine piene zeppe di... posta.

**NEWS** 20
Il Mega CD di Andorra sarà compatibile con il Supervision? Leggete e saprete...

**MEGA INTERVISTONA TOTALE** 44
Eccezionale! Le opinioni dei programmatori più quotati del momento strizzate in sole sei pagine!



## GIUGNO 1992 N° 17

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Paolo Reina

**COORDINAMENTO TECNICO**
Fabio Rossi

**REDAZIONE**
Simone Crosignani, Marco Auletta
Paolo Cardillo, Andrea Fattori

**SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO**
Loredana Ripamonti

**COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**
Cristina Turra

**HANNO COLLABORATO**
Maurizio Miccoli, Alessandro Raso, Federico Croci, Julian Rignall, Paul Rand, Frank O'Connor, David Upchurch, Gary Whitta, Rik Haynes, Chris Jenkins, Tim Boone

**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 Palerma

**PUBLISHER AREA CONSUMER**
Filippo Canavese

**COORDINAMENTO OPERATIVO**
Antonio Parmendola

**PUBBLICITA'**
Renato Facciuto Tel. 6948210-6948276

**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) 6948238/386

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

**UFFICIO ABBONAMENTI**
via Amendola, 45 - 20037 Paderno Dugnano (MI)
Fax (02) 99042386
Tel. (02) 99043127-133
(hot line per informazioni sull'abbonamento)
Tel. (02) 99044204
(sottoscrizione o rinnovo dell'abbonamento)

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

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

**STAMPA**
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

**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* e *The One*, 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, Meccanica Oggi, Pc Floppy, Pc Magazine, Produttronica, Rivista PS/1, Strumenti Musicali, Watt.

Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

PT 346

# MARIO

**PLAYMASTER** 71
Ta-dah! La soluzione semi-completa di *Heimdall*!

**SPECIALE SONIC!** 79
Tutti i trucchi (o quasi)
sul gioco più famoso degli ultimi anni.

**DIVERTIMENTO PORTATILE** 84
Mentre stiamo scrivendo Simon non lo ha ancora finito...

**ARCADE ACTION** 88
Tutto sul coin-op che sta furoreggiando nell'universo: *Street Fighter 2 Champion Edition*!

**PINBALL WIZARD** 98
Un flipper con la leva del cambio? Ma da dove viene?

**FAR OUT** 100
Siete stati al Dylan Dog Horror Fest? E allora leggetevi questo!

**BOARD GAMES** 104
Questo mese dedichiamo ben OTTO pagine a quell'ameboide di Andrea - speriamo gli bastino!




**A PAG. 58-59 IL POSTER DI PROJECT X!**



## PAOLO "LASONIL" CARDILLO

Ta-ta-ta-ta-tata-tatata. Ma che cos'è il THX confronto a un mito delle sette note come la sigla del Lasonil? Se vi capita di farvi male il motivetto risuona nella gamma dei subsonici più bassi e vi fa entrare in un feed-back moltiplicatore all'interno dell'ematoma. Le botte vi rimangono, il Lasonil non serve a niente, e l'unica cosa che rimane è la musica, uno di quei grandi fenomeni che fa aggregare la gente e palle varie.



## FABIO "CITROSODINA" ROSSI

Dite la verità: c'è qualcuno di voi che ha mai fatto uso di Citrosodina perché ne aveva veramente bisogno? In realtà l'unico motivo per cui tutti i bambini del mondo si ingozzano come delle fogne di Citrosodina è che... è buona! Come definire altrimenti il superbo aroma dei granelli gialli? Quale altro scopo può avere divorare interi barattoli della cosiddetta "medicina"? E poi, che cosa cura in realtà questa sostanza?



## SIMON "OMEOPATICO" CROSIGNANI

Afflitto dal malefico raffreddore allergico, Simon sta tentando invano di curarsi con una camionata di medicine omeopatiche che non sono altro che pillole microscopiche di un picometro per due dai nomi incredibili come Mercurium Corrosivum CH 15 o Stronzium Rinforzatus B17. In comune con le medicine normali hanno il fatto che non servono assolutamente a niente, ma almeno sono originali...



## MARCO "ASPIRINA" AULETTA

Visto che una recente indagine ha decretato che una bella fetta dei prodotti attualmente in circolazione nelle farmacie non sono niente più che cretinate per rassodare questo e quello, intasare il water e che in genere fanno finta di essere utili, Marco ha deciso di limitarsi allo stretto essenziale: aspirina, vitamina C, un paio di antiinfluenzali e la dose giornaliera di siero antirabbico.

# EDITORIALE

**STOP! Facciamo marcia indietro. Ricordate quel che vi ho detto nell'Editoriale del numero scorso riguardo il nuovo C+VG tutto italiano? Beh, dal giorno in cui l'ho scritto qui in redazione sono cambiate molte cose, e penso sia meglio rispiegare tutto dall'inizio.**

**Da questo mese la rivista inglese Computer + Video Games - di cui deteniamo i diritti italiani, e dalla quale abbiamo sempre tradotto parecchie pagine - ha cambiato formato e contenuti, diventando un giornalone immenso che parla soprattutto di console. Noi abbiamo discusso a lungo per stabilire se fosse il caso di seguire questi cambiamenti, e abbiamo pensato che poiché voi lettori avete dimostrato più volte di apprezzare il vecchio formato in cui si affiancano tutti i formati con pari importanza, probabilmente non avreste gradito una trasformazione così brutale.**

**A questo punto rimaneva il problema di come fare a riempire le pagine che sino a oggi riprendevamo dall'edizione inglese, e la riunione-fiume si è conclusa con una salomonica decisione. Nelle pagine che vi aspettano troverete infatti sia materiale tratto da C+VG, sia dalla superba rivista britannica The One, aggiornatissima e specializzata nel settore home computer, sia rubriche, recensioni e anteprime rigorosamente "nostrane", il tutto abilmente rimaneggiato, smontato, remixato e rimontato per meglio adattarsi al formato (e soprattutto ai gusti) italiani. Probabilmente a prima vista non noterete molte differenze dai vecchi numeri, ma in realtà in questo modo potrete continuare a gustarvi la rivista a cui siete abituati senza dovere acquistare altri centodiciannove mensili specializzati su questa o quella macchina e rimanendo perfettamente aggiornati - una bella comodità, visto che non cambia neanche il prezzo di copertina!**

**Come sempre, qui in redazione non aspettiamo altro che le vostre impressioni e i vostri suggerimenti: C+VG è la vostra rivista, e faremo di tutto per farvela piacere sempre di più.**

**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.

# SOFTMAIL

## VENDITA PER CORRISPONDENZA DAL 1984!

Tutti i prezzi sono IVA inclusa • Nomi e marchi protetti sono citati senza indicare i relativi brevetti




CONTINUA L'OPERAZIONE SPOT!!! Fino al 31/12/92 in ogni spedizione trovi uno SPOT ogni Lit. 50.000 di spesa. Con soli 10 SPOT puoi ricevere la splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!




### GAMEBOY™

ADVENTURE ISLAND ..... 64.000
ASTEROIDS ..... 59.000
BATMAN 2 ..... TEL.
BATTLETOADS ..... 64.000
BEETLEJUICE ..... 64.000
BLASTER MASTER BOY ..... 64.000
BUGS BUNNY 2 ..... 64.000
CASTLEVANIA II: BELMONT REV. ..... 69.000
CHESSMASTER ..... 64.000
CHOPLIFTER II ..... 59.000
DAYS OF THUNDER ..... 69.000
DOUBLE DRAGON II ..... 64.000
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5 ..... 64.000
DRAGON'S LAIR ..... 59.000
DUCK TALES ..... 59.000
ELEVATOR ACTION ..... 59.000
FACE BALL 2000 ..... 64.000
FASTRACK (B.ELLIOTT'NASCAR) ..... 64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE ..... 95.000
FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DI 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
FINAL FANTASY LEGEND ..... 69.000
FINAL FANTASY LEGEND II ..... 95.000
FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DI 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
FIST OF THE NORTH STAR ..... 54.000
F1 RACE ..... 75.000
CON ADATTATORE PER 4 GIOCATORI
GAUNTLET II ..... 59.000
GRADIUS (NEMESIS 2) ..... 64.000
GREMLINS II ..... 64.000
KUNG FU HEROES (JAPAN) ..... 39.000
MARBLE MADNESS ..... 64.000
MEGAMAN 2 ..... 64.000
MERCENARY FORCE ..... 59.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS ..... 64.000
NAVY SEALS ..... 59.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL ..... 59.000
NFL FOOTBALL ..... 59.000
NOBUNAGA'S AMBITION (STRAT.) ..... 79.000
PACMAN ..... 59.000
PENGUIN WARS ..... 59.000
PRINCE OF PERSIA ..... 64.000
R-TYPE ..... 59.000
ROBOCOP 2 ..... 64.000
ROGER RABBIT ..... 64.000
SNEAKY SNAKES ..... 59.000
SNOW BROTHERS ..... 64.000
STAR TREK ..... 69.000
SUPER HUNCHBACK ..... 64.000
SUPER KICK OFF ..... 99.000
THE ADDAMS FAMILY ..... 59.000
THE PUNISHER ..... 64.000
THE SIMPSONS ..... 69.000
TURRICAN ..... 59.000
TURTLES II (VERS. DA 2MB) ..... 85.000
ULTRA GOLF ..... 79.000
WORLD CIRCUIT F1 ..... 69.000
WWF SUPERSTARS ..... 59.000

### ACCESSORI GAMEBOY™

AMPLIFIERS (CASSE STEREO) ..... 39.000
CARRY ALL (VALIGETTA) ..... 39.000
DOCS CLEANING KIT ..... 25.000
KIT DI PULIZIA
DOCS PROTECTOR (VALIGETTA) ..... 39.000




TEST DRIVE II (8 MEGA) LIT.99.000

GAMELIGHT/MAGNIFIER ..... 55.000
LUCE+LENTE D'INGRANDIMENTO IN OFFERTA!
HIP BAG (CINTURA/VALIGETTA) ..... 39.000
HOLSTER (FONDINA) ..... 29.000
MAGNIFIER ..... 29.000

### MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK ..... 115.000
ACTION REPLAY ..... 145.000
BATMAN ..... 115.000
BUDHOKAN ..... 105.000
DOUBLE DRAGON ..... TEL.
FAERY TALE ADVENTURE ..... 99.000
FORGOTTEN WORLDS ..... 99.000
F-22 INTERCEPTOR ..... 115.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI) ..... 70.000
LAST BATTLE ..... 99.000
M.DITKA FOOTBALL (8 MEGA/2 GIOC.) ..... 89.000
ONSLAUGHT ..... 70.000
OUTRUN ..... 99.000
PACMANIA ..... 105.000
PAT RILEY BASKETBALL ..... 105.000
PGA TOUR GOLF ..... 115.000
PHANTASY STAR III ..... 150.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA) ..... 115.000
STAR CONTROL (12 MEGA/2 GIOCATORI) ..... 89000
STREETS OF RAGE ..... 115.000
SWORD OF SODAN ..... 99.000
TURRICAN ..... 89.000
WINTER CHALLENGE ..... 89.000

### LYNX™

BORSA TRASPORTO ..... 31.600
PER LYNX™, TUTTI GLI ACCESS. E FINO A 16 GIOCHI!!!
PACLAND ..... 80.000
TOKI ..... 80.000
XYBOTS ..... 80.000

### GAMEGEAR™

DELUXE CARRY CASE ..... 45.000
VALIGETTA PER GAMEGEAR™, BATTERY PACK, ADATTATORE AUTO, TV TUNER E FINO A 12 GIOCHI!!!
DONALD DUCK ..... 89.000
FANTASY ZONE ..... 70.000
MASTER GEAR ADAPTER ..... 89.000
POTRAI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTER SYSTEM™ SUL GAMEGEAR™!!!




**RICHIEDI SUBITO IL CATALOGO GRATUITO A COLORI PER IL TUO COMPUTER!**

## ESPERIENZA E PROFESSIONALITÀ: ECCO I VANTAGGI CHE SOLO SOFTMAIL TI GARANTISCE

- Servizio telefonico completo ed accurato
- Tutti i prodotti sono rigorosamente originali
- Spedizione entro 24 ore (con merce a magazzino)
- Pagamenti anche tramite le più diffuse carte di credito
- Addebito sulla carta di credito solo all'atto della spedizione
- Su richiesta, spedizioni espresso o con corriere UPS
- Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA
- Catalogo gratuito a tutti i clienti
- L'esclusivo "First Class" (magazine di informazioni, offerte ecc.) gratuito con ogni spedizione
- Orario: dal lunedì al venerdì 9-13 e 14-18

### ACCESSORI

ADATTATORE JOYSTICKS ANALOGICI ..... 39.000
JOY. AVIATOR QS-151 IBM ..... 99.000

### AMIGA™

ADD:LEGEND OF D.MOON EYE 2 ..... TEL.
AGONY ..... 49.900
AMOS ..... 99.000
AMOS COMPILER ..... 69.000
AMOS 3D ..... 79.000
AMOS PUBLIC DOMAIN ..... TEL.
A320 AIRBUS ..... 99.000
BIRDS OF PREY ° ..... 69.900
BRAVO ROMEO DELTA ..... 99.000
CASTLES ° ..... TEL.
CASTLES OF DR. BRAIN ..... 89.900
CRUISE FOR A CORPSE ° ..... 59.900
DELUXE PAINT IV ° ..... 189.000
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS * ..... 59.000
FIGHTER COMMAND ..... 49.000
GRAND PRIX ..... 79.900
HEART OF CHINA ..... 89.900
HEIMDALL ° ..... 69.000
J.WHITE'S SNOOKER ..... 49.000
KING QUEST V (ITALIANO) ° ..... 99.900
LEISURE SUIT LARRY 5 ..... 89.900
MONKEY ISLAND 2 ° ..... TEL.
PAPERBOY 2 ..... 49.900
PARASOL STARS (BUBBLE B.3) ..... 39.900
POLICE QUEST 3 ..... 89.900
RED BARON ..... 89.900
SHADOWLANDS ..... 59.900
SISTHEMA II ° (1MB/TOTOCALCIO) ..... 89.000
SISTHEMA II+ ° (1MB/TOTOCALCIO) ..... 159.000
SPACE 1889 ..... 69.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE ..... 79.900
SPACE QUEST 4 ..... 89.900
SPECIAL FORCES ..... 89.900
TEAM YANKEE II ..... TEL.
TEST DRIVE II COLLECTION ..... 59.000
TOP WRESTLING ° ..... 49.000
ULTIMA VI ..... 69.900
WILLI BEAMISH ..... 89.900

### CDTV™

ADVANCED MILITARY SYSTEM ..... 59.000
SPIRIT OF EXCALIBUR ..... 99.000
SUPER GAMES PACK (3 GIOCHI) ..... 60.000
WRATH OF THE DEMONS ..... 79.000

### HINT BOOKS

ADD: LEGEND OF DARKMOON ..... 20.000
AIR COMBAT STRATEGIES ..... 45.000
CASTLES OF DR. BRAIN ..... 20.000
ECOQUEST ..... 20.000
HARPOON BATTLEBOOK ..... 35.000
HEART OF CHINA ..... 25.000
LEGEND OF DARKMOON ..... 20.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°) ..... 39.000
MIGHT & MAGIC III ..... 35.000
POLICE QUEST 3 ..... 20.000
QUEST FOR CLUES IV ..... 49.000
WING COMMANDER 1&2 ..... 59.000

### PC IBM™

ACES OF THE PACIFIC ..... TEL.
ACTION FIVE ..... TEL.
ADD:LEGEND OF D.MOON EYE 2 ..... 69.900
ADD:TREASURE OF SAVAGE FR. ..... 79.900
ANOTHER WORLD ..... 79.900
A320 AIRBUS ..... TEL.
B17 FLYING FORTRESS ..... TEL.
CIVILIZATION ..... 99.900
CONQUEST OF LONGBOW ..... 99.900
CRUISE FOR A CORPSE ° ..... 59.900
DYNAMIX BUNDLE ..... TEL.
ECOQUEST I ..... 99.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) * ..... 69.000
FALCON 3.0 ..... 99.900




**ACTION FIVE**
Silpheed, Thexder, Firehawk, Zeliard & Oil's well in un'unica mega-raccolta per IBM™ (in edizione limitata fino ad esaurimento delle scorte)

FEMME FATALE (VM18) ..... 69.000
HARPOON BATTLESET #4 (SOLO 5,25") ..... 55.000
L'EMPEREUR NAPOLEON I ..... 79.900
LEATHER GODDESSES II (15 MB!) ..... TEL.
LEISURE SUIT LARRY 1, 2 & 3 ..... 139.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD/VGA) ..... 89.900
LES MANLEY LOST IN L.A. (HD) ..... 69.000
MANCHESTER UNITED EUROPE ..... 59.000
MEGATRAVELLER 2 ..... 69.000
MIDWINTER II ..... 119.900
MIGHT & MAGIC III ..... 99.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (HD) ..... 59.000
MONKEY ISLAND 2 ° ..... 89.900
OMAR SHARIF ON BRIDGE ..... 89.000
PATTON STRIKES BACK ..... 99.000
POLICE QUEST III (HD/VGA) ..... 99.900
ROCKETEER * ..... 69.900
SEX OLYMPICS (VM 18) ..... 65.000
SIM ANT ..... 99.900
SISTHEMA PLUS ° ..... 169.000
TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMPA DIRETTA SU SCHEDINA
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18) ..... 69.000
STAR TREK: 25TH ANNIV. ..... 79.900
TEAM YANKEE II ..... TEL.
TEST DRIVE II COLLECTION ..... 59.000
TEST DRIVE III ..... 65.000
TURTLES II ..... 49.900
ULTIMA TRILOGY 2 ..... 89.900
ULTIMA VII ..... TEL.
WILLY BEAMISH (HD) ..... 99.900
WING COMMANDER DELUXE ..... 99.900
WING COMMANDER 2 (HD) ..... 79.900
WC2: SPECIAL OPERATIONS (HD) ..... 59.000
WC2:SPEECH ACCESSORY PACK (HD) ..... 29.000
WINTER CHALLENGE (HD) ..... 59.000
WRATH OF THE DEMONS ..... 69.900

### CD ROM PER PC IBM™

CHESSMASTER 3000 ..... 185.000
MIDWINTER+GUNSHIP ..... 160.000
MIG 29+MIG 29 SUPER ..... 160.000
M1 TANK PLATOON ..... 160.000
RAILROAD TYCOON ..... 160.000
RED STORM RIS.+CARRIER C. ..... 160.000
ULTIMA 1-6 ..... 199.000
ULTIMA VI+WING COMMANDER ..... 170.000
WING COMM.+MISSIONS 1&2 ..... 170.000

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

| TITOLO DEL PROGRAMMA | COMPUTER | PREZZO |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| CVG | Spese di spedizione Lit. | 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 ☐ ☐

N° della Carta di Credito ..... Scadenza .....

**SPEDIZIONE ENTRO 24 ORE!!!**
Per tutti i prodotti in magazzino

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

**031-300-174**
**FAX 031-300-214**

# PREVIEW



## HUMANS

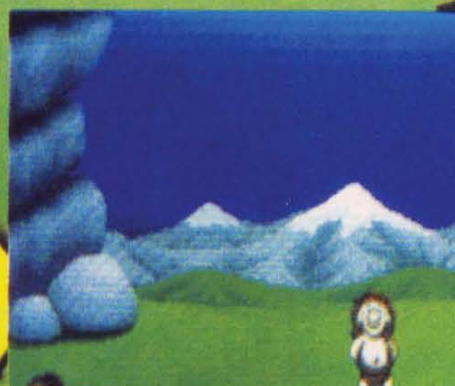
**MIRAGE**

Gli abitanti più ingenui e folli della Terra non sono, come qualcuno ha voluto farvi credere, i Lemmings. Proprio no: sono ancora gli Umani! Questi nevrotici discendenti della scimmia hanno finalmente raggiunto l'età della pietra e sono soprattutto i protagonisti principali del gioco della neonata Mirage! *Humans* è qualcosa di più del classico *Lemmings*: bisogna guidare gli inconsapevoli umani attraverso le amenità di un terribile paesaggio, usando innanzitutto le loro innate abilità e facendo poi loro inventare qualcosa.

Dovrete fargli inventare il fuoco, che verrà utilizzato per distruggere degli ostacoli e tenere alla larga i dinosauri; dovrete anche sfruttare le loro poliedriche abilità di scalatori con l'aiuto di corde e scale. Inventare la ruota può essere utile: potete farla rotolare, usarla come veicolo o anche soltanto guardarla se proprio volete.

Come in *Lemmings*, lo scopo è salvare il maggior numero di esseri in ogni livello; probabilmente ne perderete molti di più di quelli che salverete, ma si possono incontrare altri Umani da inserire nel "gruppo". *Humans* è sicuramente da tenere d'occhio e probabilmente invaderà tutte le macchine da gioco conosciute dall'uomo! Ulteriori dettagli sempre su CVG!

| VERSIONE | DATA |
|---|---|
| AMIGA/PC | NC |
| CONSOLE | NC |







# TOTAL CARNAGE

## NEW VIEW






### AZIONE A GO-GO

Da quel che abbiamo visto, *Total Carnage* incorpora una montagna di bonus e caratteristiche super, tutte da sperimentare prima di rimanerci secchi. Queste includono mappe, codici segreti, teletrasportatori e armi apocalittiche - insieme con la solita follia violenta che abbiamo adorato in *Smash TV*. Proprio come quest'ultimo e come *Robotron, Total Carnage* proporrà il solito sistema di gioco "a due joystick" - uno per il movimento, l'altro per il fuoco. C'è anche una Smart Bomb che annula senza pietà ciò che brancola ignaro sullo schermo. In definitiva *Total Carnage* promette di essere un'esperienza di devastazione elevata alla massima potenza: state pur sicuri che ne troverete la recensione su C+VG appena ci metteremo le mani sopra!

### TOTALMENTE TOTALE

*Total Carnage* è il nome del seguito del fenomenale *Smash TV*, e dovrebbe comparire in tutta la sua violenza nella vostra sala giochi preferita (e sulle varie console) molto presto. Come potete vedere da queste incredibili foto, il gioco promette di essere assolutamente stupefacente e sembra aver preso tutto il meglio del suo predecessore, e di averlo addirittura migliorato! I due nuovi eroi sono Captain Carnage e Major Mayhem. I due tipi sono assolutamente inclini alla violenza pió assoluta, da sfogarsi tramite un armamentario ancora più incredibile di quello impiegato nel primo gioco.





## SHADOWWORLDS

Dopo la singolare esperienza di *Shadowlands*, era inevitabile che un sistema come il Photoscape venisse applicato a un gioco di fantascienza: ne sarebbe venuta fuori un'atmosfera alla *Alien s* e infatti è quello che dovrebbe esser successo con il nuovo *Shadowworlds*. *Shadowworlds* è ambientato in un centro di ricerche militari che, come al solito, non dà più segni di vita. Per questo quattro marine vengono spediti a investigare, e non ci mettono molto a scoprire la causa di tutto: i soliti urfidi, viscidi, bavosi alieni. Per questa nuova esperienza "illuminata", il Photoscape è stato modificato: l'elmetto di ognuno dei marines ha il proprio sistema di illuminazione, che stavolta è rettilineo, cosicché si può frugare nel buio che vi si para davanti al naso. Le altre novità sono i bei blastaggi che dovrebbero essere resi possibili dal reperimento di armi devastanti - oltre che i soliti corpo a corpo alla *Shadowlands*, stavolta con spade-laser. *Shadowlands* non ci aveva esattamente esaltato, ma i nuovi elementi di *Shadowworlds* fanno veramente ben sperare. Ci auguriamo che il gioco sia anche un'attimino più veloce: comunque saprete tutto su un prossimo numero di C+VG.

| VERSIONE | DATA |
|---|---|
| AMIGA | AUTUNNO |



# PREVIEW






**TECMAGIK**

I campionati europei di calcio sono ormai alle porte, ed era inevitabile che venissimo bersagliati da una marea di simulazioni calcistiche più o meno degne di tal nome. *Champions of Europe* della Tecmagik però ha qualcosa di particolare: in primo luogo è l'unico titolo calcistico destinato unicamente al Master System e, ancora più importante, è il gioco ufficiale dei Campionati. Nessuna sorpresa quindi nel vedere il trattamento riservato dalla software house di *Pacmania* e *Populous* a questo titolo.

*Champions of Europe* vi dà la possibilità di disputare il campionato con ciascuna delle 34 formazioni che hanno preso parte a quest'evento: ogni squadra ha la propria maglia, ciascun giocatore ha caratteristiche individuali - velocità, dribbling, passaggio... - e ogni campo di gioco è differente dall'altro. L'inquadratura è a volo d'aquila: in pratica leggermente più bassa di quella che ha fatto la fortuna di *Kick Off*. Inoltre ci sono tutte quelle opzioni ormai immancabili in una simulazione calcistica che si rispetti: aftertouch, condizioni metereologiche, tattiche di gioco, velocità del vento e un'introduzione animata avente come protagonista Berni, la mascotte ufficiale dei Campionati Europei frutto dell'inventiva della Walt Disney.

Insomma, *Champions of Europe* ha tutte le carte in regola per surclassare *Super Kick Off* e diventare uno dei migliori titoli calcistici di tutti i tempi. Non perdetevi la recensione sul prossimo numero di C+VG!

# CHAMPIONS OF EUROPE

**VERSIONE**
**MASTER SYSTEM**

**DATA**
**GIUGNO**



Nintendo® GAME BOY™

# NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.

PUBLICIS - FCB/MAC



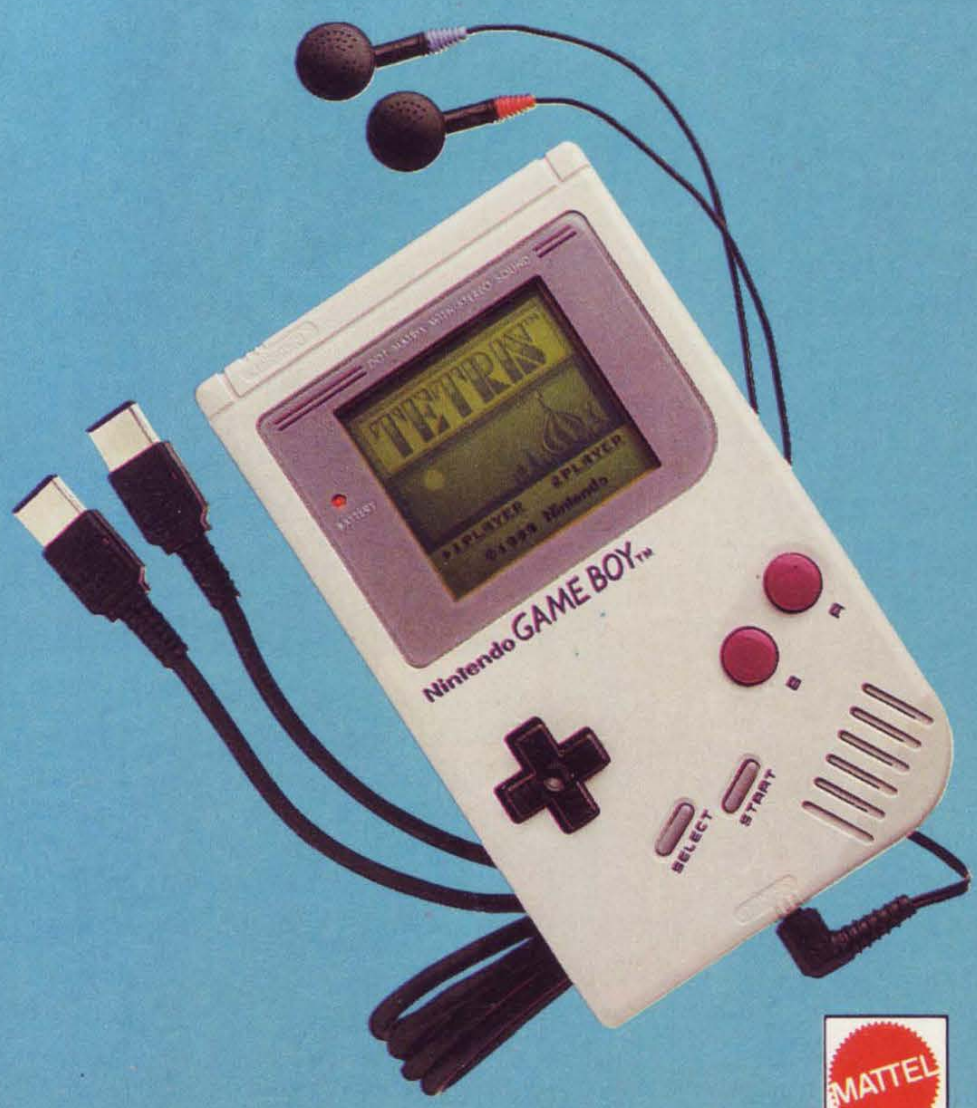

**CHOPLIFTER** - Sei il miglior pilota di elicottero, in missione per salvare il mondo.




**POWER RACER** - Una straordinaria gara automobilistica, di nuova impostazione.




**HUNT FOR RED OCTOBER** - Conquista la libertà col tuo sottomarino. Dal fim "Caccia a Ottobre Rosso".

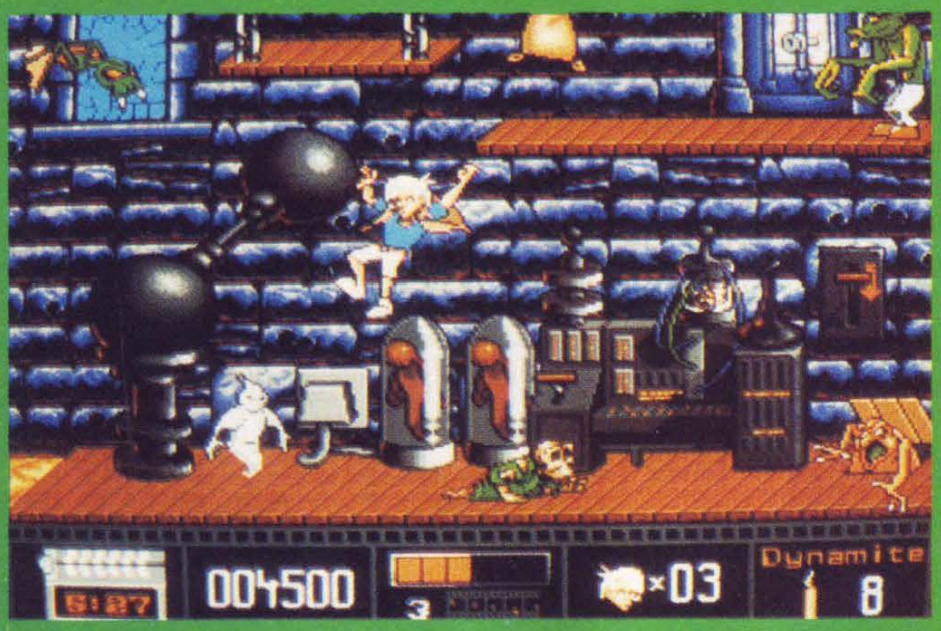


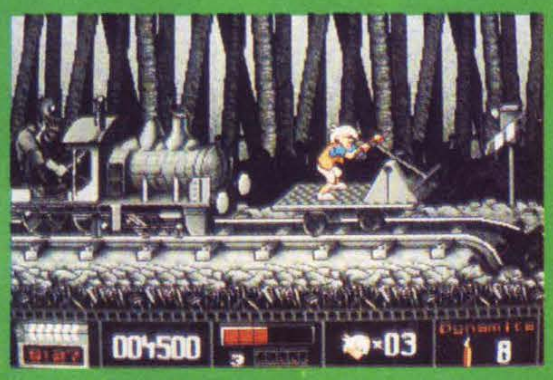
# PREVIEW




## TEAM 17

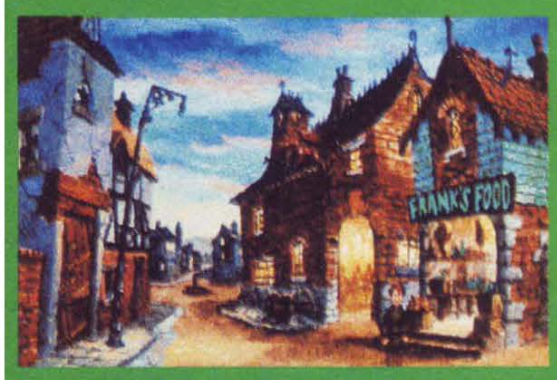
Ormai sono diventati i nostri idoli: dopo *Alien Breed* e *Project X*, entrambi premiati con un C+VG Hit!, Rico Holmes e soci tornano alla carica con la speranza di poter confermare la propria leadership su Amiga e di espandere il proprio dominio anche alle console. Per il futuro lo squadrone di ex-pirati ha in serbo poche novità, ma buone, a cominciare da *Superfrog*, un platform dalla grafica ultrafumettosa e dalle solite caratteristiche tecniche impressionanti: 50 frame al secondo, 32 colori su chermo, schermo PAL... Caratteristiche che dovrebbero caratterizzare anche *Codename Assassin*, un arcade alla *Switchblade*, la cui realizzazione è in mano al programmatore della versione Amiga di *Bubble Bobble*, Dave Broadhurts. Molto atteso è anche *OHP Racing*, il primo gioco di corse del Team 17 e di cui purtroppo abbiamo visto ben poco finora: inquadratura dall'alto, un sacco di tracciati e una grande varietà di ostacoli e veicoli dovrebbero farci ben sperare, anche se il team che ci sta lavorando è un nuovo acquisto della software house d'oltremanica. A proposito: tutti i giochi qui elencati dovrebbero uscire su Amiga da settembre-ottobre in poi. Vi sembra tanto? Beh, sappiate allora che se volevate mettere le mani su A*lien Breed 2* sarete costretti ad aspettare fino alla Pasqua del prossimo anno! Buona attesa!

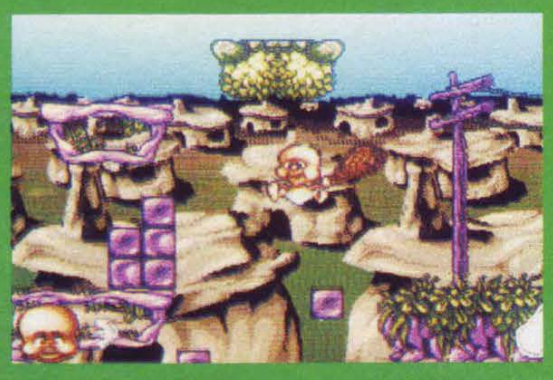



## CORE DESIGN LIMITED

La Core Design è una software house celebre soprattutto per i suoi magnifici platform, genere che sembra aver in parte abbandonato per garantire maggior varietà ai suoi prodotti. Così, oltre a *Jaguar XJ 220* di cui abbiamo parlato iperabbondantemente e che, se tutto va bene, trovate recensito in questo numero, il futuro della Core è caratterizzato innanzitutto da *Curse of Enchantia*, disponibile in agosto per Amiga e PC. Questo gioco è un mix fra avventura e RPG, una sorta di *Heimdall* caratterizzato da una grafica strepitosa. A proposito di *Heimdall*: i suoi programmatori stanno lavorando a *Premiere*, un platform strepitoso presto in arrivo su Amiga e ST. Il titolo più atteso è comunque *Chuck Rock 2 - Son of Chuck*: dal demo che abbiamo potuto vedere questo seguito del classico preistorico è davvero eccezionale e sarà davvero aspettare fino a Novembre per poterci fare una partita.



▼ ***Superfrog***





▲ ***Assassin***



# PREVIEW

## AQUABATICS

**MILLENIUM**

Avete affrontato mille e mille pericoli subacquei in *James Pond*, avete difeso con tutte le forze la legge in *James Pond 2 - Robocod*... Cosa ne dite di un po' di vacanza ora? Attenzione però, perché quando si parla di ferie il nostro eroe JP non ha certo in mente di starsene spaparanzato su una squallida spiaggia ad arrostirsi: pensate che quest'anno, per passare l'estate in bellezza, Pond s'è iscritto alle Olimpiadi Subacquee 1992! Ovviamente le gare di questa manifestazione non sono quelle che stiamo per vedere a Barcellona, tant'è vero che tutti gli eventi sono ambientati rispettivamente su una spiaggia, un'isola, sott'acqua, ad Atlantide e nella bocca di una balena! Quello che importa è che ci sarà un sacco da smanettare come ai bei tempi, e che l'umorismo regnerà sovrano come nelle altre avventure del pesce targato Millenium. Nel frattempo sappiate che è già in fase di lavorazione *James Pond 4*: davvero instancabili questi ragazzi!

| VERSIONE | DATA |
|---|---|
| AMIGA | AGOSTO |





## ZOOL

**GREMLIN**

In attesa di *Lotus 3* la software house britannica sta lavorando con grande impegno a *Zool*, un platform che a detta dei suoi programmatori dovrebbe essere una sorta di So*nic the Hedgehog* su sedici bit. Il protagonista di questo gioco è ovviamente Zool, un ninja della dimensione n in missione speciale: come tutti i ninja dei videogiochi Zool può correre, saltare, scalare pareti, appendersi, tirare pugni, calci e altri oggetti che gli capitano a portata di mano ed è naturalmente in grado di usare vari tipi di magie. Il gioco è composto da sette mondi divisi in tre livelli ciascuno, al termine dei quali c'è il solito nemico gigantesco più difficile da uccidere che mai. Ogni mondo è completamente differente dagli altri: in quello dei dolci Zool se la dovrà vedere con cioccolatini assassini e caramelle incredibilmente indigeste, nel mondo musicale i nemici sono pianoforti, chitarre, cuffie e microfoni vari... Tutto questo fino ad arrivare al mondo dei giocattoli, che si preannuncia davvero tosto. Non ci credete? Date un'occhiata alle foto: peccato solo che non possiate vedere lo scrolling ultrafluido di cui vanno fierissimi alla Gremlin...









| VERSIONE | DATA |
|---|---|
| AMIGA | LUGLIO |
| ATARI ST | LUGLIO |



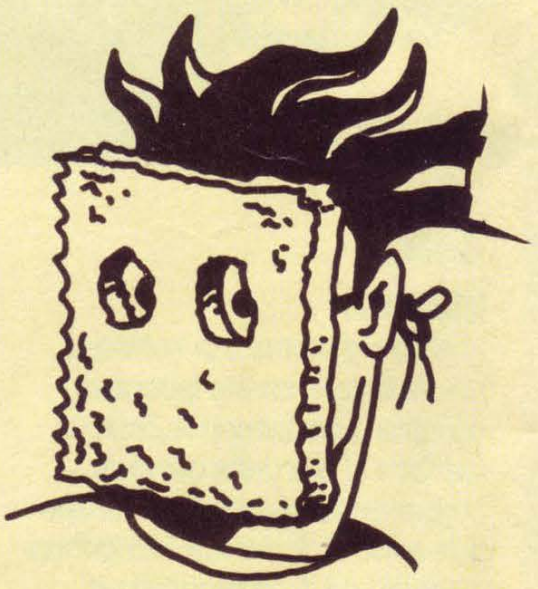

# MAIL BAG

**Bentornati all'appuntamento col posto della posta: questo mese avete scritto in centomila, o giù di lì. Smistare tutte le vostre lettere mi ha portato via circa tre giorni, ma alla fine ce l'ho fatta. E mi sembra proprio che ne sia valsa la pena.**
**Continuate tranquillamente a perseguitarmi: l'indirizzo è sempre**

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

## L'INDESCRIVIBILE VASTITA' DEI CLUB

Atari & Amiga: Giuseppe D'Altilia, V. Mulino a Vento 11 - 71010 Peschici (FG)
Tutte le console: Valerio Miceli, V. Lagna 8 - 10023 Chieri (TO)



## UNA REDAZIONE DA GIOCARE

Caro Fabio (come mi è cara tutta la redazione di C+VG),
Perché non fanno la conversione del famosissimo coin-op *Fabio Rossi and the Redactors*?
**Francesco Diappio**

Purtroppo le capacità attuali degli home computer non sono sufficienti a riprodurre l'intera gamma degli stimoli sensoriali generati dall'unità per Realtà Virtuale dedicata a 128-bit che puoi trovare del resto solo nelle migliori sale giochi. Comunque, non ti disperare: sull'imminente e immancabile numero speciale estivo di Computer + Video Giochi troverai una sorpresa che ti consolerà senz'altro.

## PSYCHOGAG

... E l'Ultimo dei Moicani gridò: "Aspettatemi!"
**Valerio Calvi**



## PIPPERO

Dear C+VG,
Sul numero 14, nella recensione di Top Banana ho letto questa frase: "Anche il videogioco è verde: aiutatelo!". Ebbene, la sopracitata frase l'avete copiata da Carro di Elio e Le Storie Tese cambiando solo la parola "vicino" con "videogioco". Era per caso uno dei vostri concorsi segreti?
**Gianluca Sulpizio**

Neanche per idea. Però Elio è uno dei nostri idoli (non allarghiamoci! Cos'è quel plurale? - Marco & Simon).

## IL CONCORSO NON SEGRETO

Il "concorso non segreto" del sommario del numero di aprile ha ottenuto un notevole successo, ma per il momento nessuno ha azzeccato la soluzione. Fra le risposte sbagliate vanno ricordate però:
"Lupo Alberto!"
"Elena Ferré, che non lavora più con voi." (sigh!)
"Il ragazzo con la maglia di Gatto Silvestro" (Chissà chi sarà...)
"Il Portinaio", "Massimiliano Anticoli", "Rossana Quintini", "Filippo

Canavese" (Tutti rigorosamente assenti nella foto)

"Nessuno, perché la foto è identica a quella che avete pubblicato a dicembre"

"Marco Auletta, sotto il braccio di Fabio. Sono sicuro che è lui perché ha lo stesso naso di Bart Simpson!"




## LA LEGGE DEL COMMERCIO

Gagliarda redazione di C+VG,

Vi scrivo perché vorrei risolvere un problema che mi affligge da tanto tempo. Io sono diventato un pirata per motivi precisi.

Sono un possessore di Amiga 500 e fino a poco tempo fa compravo solo software originale. Una bella mattina mi alzo, faccio colazione e successivamente mi reco nella mia edicola e compro C+VG.

Comincio a sfogliare le pagine e vedo un gioco che mi interessa. Il giorno dopo vado in un soft-center e domando se il gioco è disponibile. Mi sento rispondere di no e di tornare un altro giorno. Dopo due settimane torno, idem.

Tutto questo va avanti per circa due mesi, finché non mi stufo e lascio perdere. Io abito a Savona e vi sembra giusto che io mi debba recare a Genova tutte le volte che voglio comprare un gioco?

E cosa mi dite dei giochi di vecchia data? In molti (e lo sottolineo) negozi ti senti rispondere che il gioco non esiste. Scusate lo sfogo, ma sono veramente dispiaciuto. Cabisco benissimo che la pirateria danneggia il mercato dei giochi, ma vi siete mai chiesti perché è nata? Se le software house inviassero i loro programmi dappertutto forse ora non saremmo a questi punti. Per concludere vi voglio pregare di correggere il mio ragionamento se ritenete che sia sbagliato e per quale motivo. Andate avanti così che siete fantastici.

**Samuel Venturino**

Purtroppo lo devo ammettere: hai ragione tu. Se fosse più facile acquistare i programmi desiderati ci sarebbe meno pirateria. Attento, però: negli ultimi tempi alcuni distributori stanno facendosi in quattro per risolvere questo grave problema, e darsi alle copie non li aiuta di certo. Fossi in te cercherei di portare pazienza il più possibile, limitandosi ad acquistare i programmi meglio distribuiti. Anche le società di distribuzione meno dinamiche sul mercato non sono dirette da stupidi, e se tutti si comportassero in questo modo ci metterebbero poco a capire che forse è il caso di cambiare qualcosa.

## UN PAIO DI DOMANDE

Gentile redazione di C+VG,

Quando uscirà *Sonic* per Amiga? Inoltre, credete che il futuro degli home computer sia determinato da CDTV?

**Francesco Bonacasa**

L'ho detto e lo ripeto: *Sonic* per Amiga NON uscirà né presto né tardi.

La notizia che circolava qualche mese fa si è rivelata (purtroppo) del tutto infondata. Per quanto riguarda la seconda domanda, prova a pensare quanti tuoi amici posseggono un Amiga, un PC o una console e quanti un CDTV. Dedurre la risposta non dovrebbe essere difficile.

## PC VS. AMIGA

Cara redazione di C+VG,

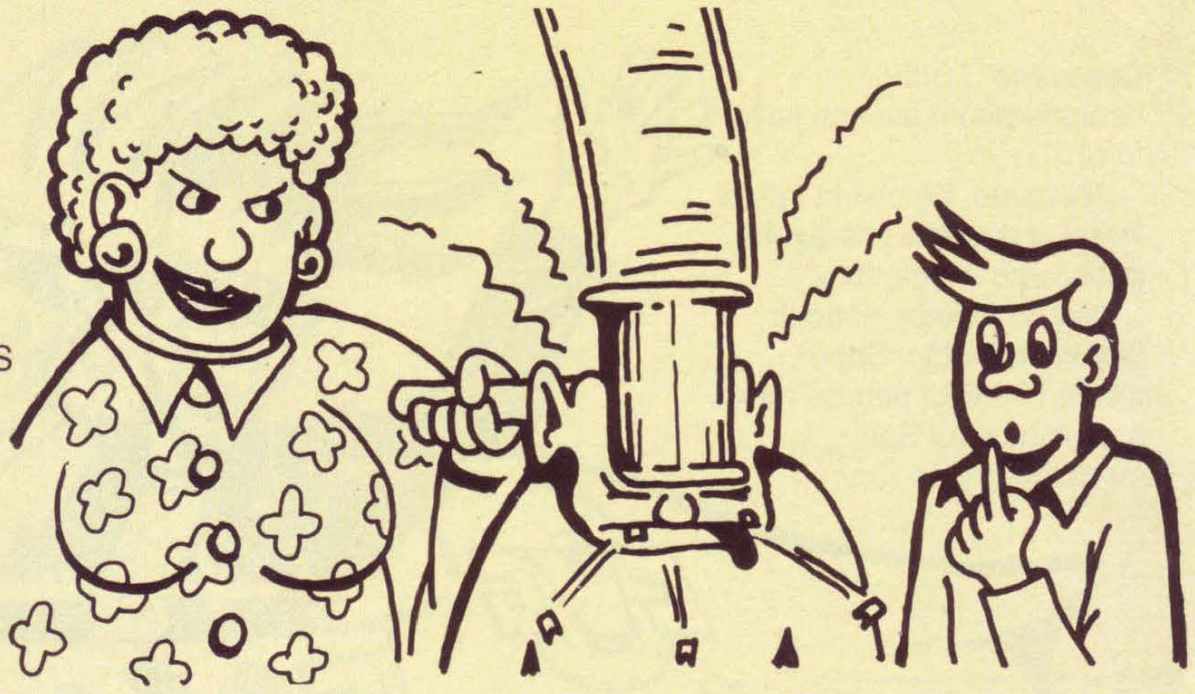
Vi seguo dal numero 8 e sono rimasto molto entusiasta da questa rivista che tratta di tutti i computer e di tutte le console in circolazione.
Posseggo un PC X386 super-accessoriato, un Megadrive e un Amiga espanso a un mega. Di questi tre, uso per giocare e utility l'Amiga perché i giochi costano molto meno in confronto a quelli per PC (che poi hanno più colore, meno dischi e più velocità). La domanda nasce spontanea: perché i giochi per PC costano di più di quelli per Amiga? Lo so che può sembrare strano, ma l'Amiga è l'Amiiga e sfrutta le proprie possibilità, ma un PC è un PC, e allora perché ha una grafica uguale a quella di un Amiga? E poi, perché i giochi che recensite dal mio negoziante li trovo due mesi dopo?

**Luca Zaccaria**

Partiamo dal fondo: il tempo che passa dalla pubblicazione di una recensione all'uscita nei negozi dipende da un sacco di fattori. A volte siamo noi che riusciamo ad avere qualche esclusiva, altre è la distribuzione che procede a rilento, altre ancora nascono garbugli legali o di produzione che ritardano la produzione in serie del gioco. A differenza di quanto

fanno altre riviste stiamo cercando di fare in modo di parlare il più possibile di giochi disponibili nei negozi, senza dannarci per presentare in maniera imprecisa progetti magari appena abbozzati, che potrebbero arrivare nei negozi anche dopo un anno. Il prezzo dei giochi per PC invece dipende spesso dalla maggior complessità dei giochi, anche se a volte si tratta solo di fastidiosa ma normalissima speculazione. Infine, il PC sembra un Amiga anche se è un PC generalmente perché i grafici sono pigri, ma anche perché sono relativamente in pochi ad avere schede grafiche veramente adeguate alle necessità di un gioco, e in molti casi fare di più sarebbe lavoro sprecato.

## LA CRISI DEL NES



Spettabile redazione,
Sono un possessore di NES e vorrei chiedervi se ci sarà una "crisi" di cartucce per il NES. Ossia: ora che esiste il Super Famicom verranno fabbricate sempre lo stesso numero di cartucce gioco per NES?
**Fabrizio Marzioli**

Stai tranquillo: il NES è il sistema domestico per videogiochi più diffuso nel mondo, ed è nell'interesse di tutti tenerlo in vita il più a lungo possibile. Oltretutto, anche se la produzione di cartucce per NES si fermasse oggi, avresti diverse migliaia di titoli con cui passare i tuoi prossimi anni.

## CATTIVO CATTIVO

Fabio, ma perché sei considerato un dittatore? Cosa fai agli altri redattori? Forse sei veramente il figlio non riconosciuto di Hitler?
**Giovanni Ferraro**




Non potendo qualificarmi ufficialmente come "direttore" (che è un titolo attribuibile solo a chi è iscritto all'Albo dei Giornalisti, e io non ho ancora fatto l'esame per esservi ammesso), "dittatore" mi sembrava la cosa più adatta. Und komunkve nein ho intenzionen ti akkettare ulteriori illazionen ricuardanti la mein oricinen!

## RECORD!

Caro Fabio,
Da qualche mese a questa parte mi è venuto il pallino di creare giochi con l'AMOS. Ritenete questo programma in grado di esaudire le mie richieste? Che differenza c'è fra i tre tipi diversi di *AMOS* (*The Creator*, *3D* e *Compiler*)?
**Francesco Bonacasa**

Record! Questa è la tua seconda lettera pubblicata questo mese! Non c'è nessun premio, ma ti posso rispondere comunque. L'*AMOS* è un ottimo linguaggio di programmazione dedicato alla realizzazione di giochi: scordati pure di poter rifare *Shadow of the Beast* o *Epic*, ma per progetti più modesti è l'ideale. *The Creator* è il linguaggio di base, *3D* contiene programmi e istruzioni per realizzare grafica poligonale e *Compiler* prende i giochi creati con gli altri due e li elabora rendendoli più veloci. Contento?

## CONTRO I TRAINER

Spettabile redazione di C+VG,
Voglio aprire una piccola polemica: le schermate trainer. Per me sono la rovina dello spirito dei videogiochi. Se è vero che sono nati solo per divertire, ma anche per far valere la superiorità dell'uomo sulla macchina, il trainer distrugge quello spirito che spinge il videogiocatore a ricominciare a giocare dopo aver perso una partitaz "per arrivare più avanti e vedere sempre più cose". A che serve aver finito un gioco dopo essere morti ingloroiosamente nei modi più balordi per 99 volte il numero delle vite disponibili e tutto ciù per poi andare a vantarsi con gli amici di aver finito quel determinato gioco? Io chredo che ci siano in giro persone che non hanno mai provato il gusto di finire un gioco con le proprie forze e che poi si vantano in sala giochi di averne finito uno con qualche dozzina di gettoni dopo essere stati costretti a inserire il secondo già contro il boss del primo livello. Faccio un esempio: dei ragazzi hanno finito il coin-op dei *Simpson* a suon di gettoni alla prima partita perdendone diversi nel primo livello. Non per vantarmi, ma con un gettone alla prima partita io sono arrivato alla fine del terzo livello. Ora, so che voi sarete arrivati a finirlo con un gettone, non voglio affatto dire che sono un campione, magari c'è qualcuno che sta leggendo questa lettera mentre il suo nome figura nella classifica dei record di C+VG. Voglio solo dire che in un videogioco bisogna anche

ragionare, e non basta solo muovere a destra e a sinistra quella manopola e schiacciare come dei forsennati i pulsanti. Magari quei ragazzi di cui sopra posseggono un Amiga con 2000 giochi di cui molti sono ancora sotto due metri di polvere dopo essere stati finiti in 30 minuti con il trainer. Non so dirvi come sia stato entusiasmante finire *Another World, Prince of Persia, Terminator II* (sì, lo so che non sono titoli molto difficili da finire, ma per un giocatore non eccelso sono delle grandi soddisfazioni) e adesso sto per finire dopo una settimana passata attaccato allo schermo il carino *Hudson Hawk*. Possibile che non ci sia un modo di proteggere i giochi dalla pirateria e soprattutto dai trainer? Perché non chiudete la rubrica chiamata Playmaster dando il buon esempio?

**Claudio Bagnato**

Yeah! Ecco un videogiocatore veramente serio! Caro Claudio, permettimi di farti i miei complimenti per come vedi i videogiochi. La tua lettera trasuda entusiasmo (bleah!), e penso proprio che molti lettori ne rimarranno particolarmente colpiti. Se odio tanto la pirateria è anche per il fenomeno che hai così ben descritto: noia da sovrabbondanza di software & carenza di sfida. Sono anch'io dell'opinione che sia molto meglio provare il gusto di finire un gioco così così che veder scorrere le immagini di centinaia di programmi trainerizzati, che si trasformano così in semplici sequenze d'immagini senz'anima addirittura più noiose di una qualsiasi puntata di *Non E' La RAI* (beh, insomma, qualche motivo per vederlo c'è... Voi che ne pensate di Yvonne? - Simon) o *Domenica In*. Non penso che chiudere Playmaster e la Hotline telefonica possa "dare il buon esempio", soprattutto perché la maggior parte del materiale pubblicato riguarda trucchi che permettono di sperimentare nuovi aspetti dei giochi (tipo i livelli segreti) o tattiche di gioco, ma per sopprimere i Trainer dei giochi pirata ho una ricetta infallibile: comprare solo gli originali.

## CYBERDOMANDA

Cari Fabio e Paolo,
Vi scrivo perché leggendo C+VG mi sembrate dei grossi esperti di Cyberpunk. A me piace molto questo genere, e ho già letto *Neuromante, Monna Lisa Cyberpunk, La Notte che Bruciammo Crom, Giù nel Ciberspazio* e *The Difference Engine* in inglese facendo molta fatica. Ho anche visto *Terminator 1 & 2* e *Hardware*, e adesso vorrei che mi consigliaste qualcosa di nuovo in questo campo (non di videogiochi, che ho già tutti).

**Alex Caputo**







Tanto per cominciare, corri al cinema a vedere *Freejack* con Mick Jagger e Anthony Hopkins. E' megacyber, e c'è una sequenza di similrealtà virtuale alla fine che ti lascerà a bocca aperta. Poi telefona a tutti i tuoi amici e chiedi se qualcuno di loro ha videoregistrato *Tetsuo - Serie di Mostri di Misura Normale*, che è un film che viene riproposto molto spesso (e a orari assurdi) su RAI 3.
E'in giapponese sottotitolato a caso, frastornante, in bianco e nero e con una trama impossibile da capire - globale! Sappici dire.

## PESCE LESSO

Indescrivibile Fabio,
Prima di tutto 1.000.000 di grazie per aver pubblicato la mia lettera nel numero 14 di marzo '92! Avete esaudito un mio grande desiderio, cioè quello di sentirmi parte della rivista.
Grazie alle vostre risposte ormai ho deciso... comprerò il Super Nintendo!
E voi giustamente direte "E chi se ne frega?"
Invece no, cari miei.
Sono ancora indeciso, e molto.
Sapete perché?
Perché ho visto il CD per NES!!! Dove?




Su una rivista di un amico (che sto cercando di convertire per fagli comprare C+VG)...

**Angelo Ziccarelli**

Rimanga tra noi due: ho "casualmente" parlato con la persona che ha realizzato la foto e la notizia in questione, e posso assicurarti che il CD per NES è composto da: 1 bilancia elettronica da cucina, 1 CD (nel senso di disco) musicale e 1 Vigorsol, per la prima volta nel ruolo del pulsante d'accensione! Spiacente: trattavasi di pesce d'aprile DOC. Per consolarti, inauguriamo una nuova iniziativa: da oggi sono in palio abbonamenti annuali a C+VG per chiunque procuri a C+VG almeno venti nuovi lettori, da dimostrare con una lettera firmata da tutti i nuovi adepti. Comincia pure con il tuo amico...

## TERMINATOR III

Mitica redazione di C+VG,
Chi vi scrive è un fortunatissimo possessore di un Game Boy, un Megadrive e di un PC XT. Non volgio assolutamente perdere spazio porvi delle domande sulle mie macchine, che oltretutto sono fantastiche, ma voglio solo dirvi che "Ero cieco ed ora vedo"!
No, non sono un profeta reincarnato, ma una persona che ha capito il vero significato di "Terminare un gioco". Anche se posseggo la mitica console 16-bit della Sega o un PC superaccessoriato, il



fascino dei coin-op mi costringe sempre a spendere le famose 500 lire solo perché giocarci mi coinvolge molto di più. Comunque non è di questo che volevo parlarvi. Sono inftti circa 2 anni che ho finalmente capito il vero significato che comporta "terminare" i videogiochi, sia da bar che da console. I videogiochi mi hanno attratto sin da piccolo (ho cominciato alla tenera età di sei anni), e il mio obiettivo era quello di finire il gioco a tutti i costi e spendevo gettoni a non finire pur di raggiungerlo.
Potetre comprendere lo stato del mio portafoglio dopo aver finito il gioco, però la mia felicità era grandissima. Fu nell'estate di 2 anni fa che, andando in una sala giochi di Rimini, mi accostai vicino a un ragazzo che stava smadonnando davanti a un videogioco. Siccome questo gioco lo avevo già "conosciuto" nel bar in cui ero solito andare, potei constatare che era già arrivato al penultimo schema con un solo gettone. Il ragazzo aveva tutto il tempo di continuare, ma iniziò tutto il gioco daccapo.
Da quel momento ho capito il vero significato di giocare con qualsiasi tipo di videogame, Ancora oggi quando termino sia *Street Fighter 2* che *Thunder Cross 2* con un solo gettone provo una grandissima sensazione d'orgoglio e di soddisfazione. Spero che questa testimonianza serva da riflessione a tutti quei ragazzi che, come me, non conoscevano il vero significato di TERMINARE un gioco. NO CONTINUE!

**Edy Piazzotta**

Questo dev'essere il mese della saggezza. In questa stessa Posta troverai la lettera di un ragazzo che spiega come i trainer dei giochi piratati rovinino lo spirito dei videogames, e sembra proprio una continuazione del tuo discorso. Hai tutta la mia approvazione (e naturalmente quella del nostro coinoppista ufficiale IUR), e spero che saranno in molti a "ricevere l'illuminazione" dalla tua lettera. Nel frattempo, aspettati di ricevere l'abbonamento omaggio a C+VG direttamente a casa a partire dal prossimo mese.

## UN TOT DI DOMANDE

Supermegafantastica redazione di C+VG,

Non ho nessun rimprovero da farvi riguardo alla rivista, perché è la più completa che abbia mai letto. Ho qui un TOT di domande, a cui spero mi risponderete:
1) Che diavoleria è il SuperNES della Nintendo?
2) Come mai se uso solo dischi originali mi è venuto due volte il virus? Mi hanno detto che sono stati i dischi comprati in edicola allegati a una rivista (TGM Action). E' vero?
P.S.: Una piccola poesia dedicata a voi:

C+VG la rivista
Che meglio appare alla mia vista
Piena di recensioni
Per tutte le occasioni
Se mai più la comprerò
Di sicuro morirò!

**Davide Lombardi**

Velocissimo:
1) SuperNES o SuperNintendo è il nome europeo del Super Famicom.
2) Probabile.
3) Grazie della poesia.

## SULLA PIRATERIA DELLE CONSOLE

Caro C+VG,

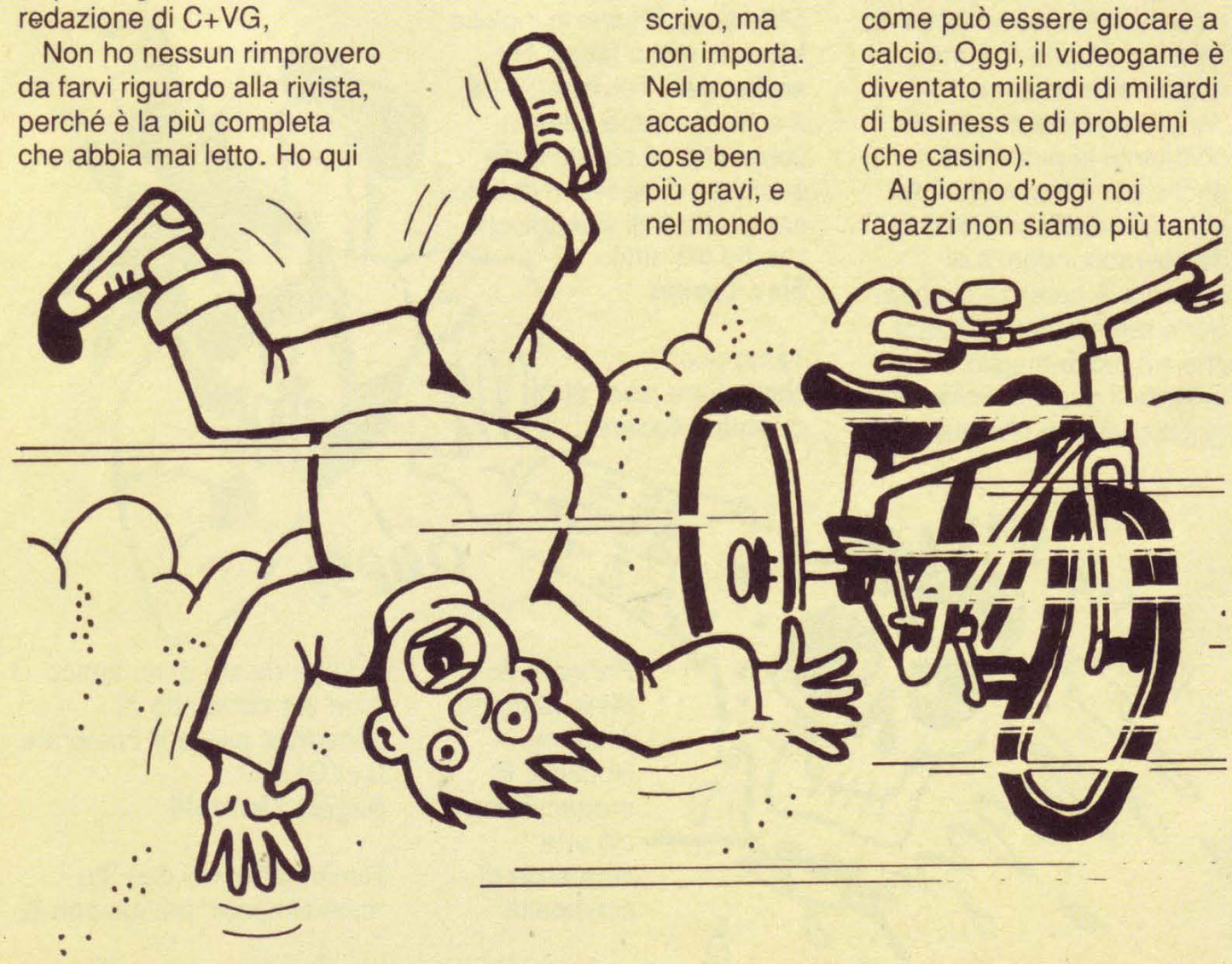
E' la seconda volta che ti scrivo, ma non importa. Nel mondo accadono cose ben più gravi, e nel mondo dei videogiochi cose gravissime. Queste cose, caro Fabio, si racchiudono in un guaio solo chiamato pirateria, quella cosa che a poco a poco distrugge il divertimento numero uno degli anni novanta e che presto, se continua così, sarà solo un ricordo.

Io posseggo una sola console, il Gameboy, guadagnata con tanta fatica (c'è chi ne ha cinque, ma questo è un altro discorso), che rischia di rmanere abbandonato e solo per via di questa nuova, brutta pirateria che invaderà anche l'Italia "cartuccera". Questo schifido, puzzolente Megabackup, che forse farà crollare anche colossi come Sega e Nintendo, per ora esclusi dal piraterie varie. Ancora per poco. O per sempre.

Sta a noi decidere (io voto contro); oggigiorno il futuro lo dobbiamo decidere noi. Ogni opinione conta. Tutti siamo una mollica di un grosso pane. Sto dicendo sul serio.

Mi vengono in mente i vecchi tempi (io sono giovane, intendiamoci, ho solo 18 anni); il videogame: un divertimento come altri, come può essere giocare a calcio. Oggi, il videogame è diventato miliardi di miliardi di business e di problemi (che casino).

Al giorno d'oggi noi ragazzi non siamo più tanto



seri. Ma io voglio dirvi una cosa: ogni cosa, se presa bene, dal verso giusto, può essere una forma di filosofia, un modo di pensare.
Anche i videogiochi.
**Davide Vercelli**

Un tempo si usava la formula "Riceviamo e volentieri pubblichiamo": fa un po' ridere ma rende bene l'idea, no?

## A IMPERITURA MEMORIA

E' possibile registrare su videocassetta VHS le immagini dei giochi?
**Mayo**

Certo. Basta collegare lo spinotto d'uscita all'ingresso del VCR, e sintonizzarlo sul computer o console impiegati come per un normale canale televisivo.

## COMBATTIMENTI GLOBALI

Grande redazione di C+VG,
I futuri titoli dell'Electronic Battlefield System saranno compatibili con la mia copia di Falcon 3.0 acquistata in America?
**Matteo Berra**

Il problema più grande che potresti incontrare riguarda la pubblicazione di futuri titoli che impieghino l'EBS.

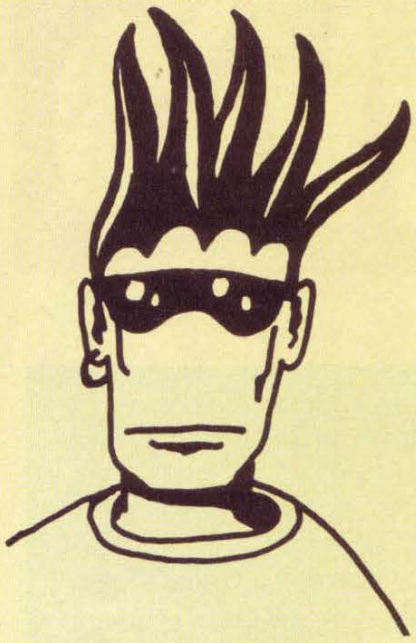
## ITALIAN FASHION IN THE WORLD

Fabio, ce l'hai i boxer psychotronici con le strisce fluorescenti al plutonio?
**Marco Robbiati**

Ne avevo un paio, ma il tipo della lavanderia me li ha persi. In compenso mentre ti scrivo sto indossando una megararissima maglietta ultrapsychotronica di King Kong Vs. Godzilla!

## AL MONDO C'E' UN SACCO DI GENTE STRANA...

Caro Fabio,
Quando leggo la tua posta mi esalto sempre un sacco: ogni volta che rispondi ironicamente mi piego in due dalle risate. Leggo la vostra rivista dall'inizio di quest'anno (sono un nuovo acquisto) e posseggo un Amiga, un PC e un Megadrive. Dividerò la lettera per facilitarti la lettura:
A proposito di CONCORSO SEGRETO...
Secondo me la soluzione del concorso segreto è dire che non esiste. Comunque (123...435...) non ci avrai presi per scemi (982...1251...) dicendoci che il concorso poteva riguardare (1880...1993...) il numero di A nella posta di C+VG (2114...2581, le A nella posta del numero di aprile sono 2581).
E se fosse scoprire chi fa i disegni assurdi nello spazio della posta?
EMLYN HUGHES-KICK OFF 4-2
Per quanto riguarda il dibattito credo che *EH* sia molto migliore di *KO*. Il mitico *EH* ha dalla sua una piccola parte manageriale, un buon sonoro; la grandezza delgi sprite e l'immediatezza.
KO vince per realismo e animazione. Purtroppo entrambi sono troppo facili!!!
CONCORSO NON SEGRETO
L'intruso della foto è sicuramente Lupo Alberto, che fra tutti voi è l'unico che ha la faccia di una persona viva.
Non è vero, ragazzi? (Chi è quel tossico all'estrema sinistra?
DOMANDE
Dio esiste?
La redazione di C+VG vive o vegeta?



Cosa ce ne può fregare delle classifiche dei giochi negli altri stati?
Marco Auletta è uno zombi?
Sono pazzo?
ALLEGATO NUMERO 4 (nella busta ce n'erano 5 - Fabio)
Differenza fra medico e giornata?
Il medico è d'ott'ore, la giornata di 24.
**Oscar Nicoli**

Al mondo c'è un sacco di gente strana...

## IL PROGRAMMA PIU' VELOCE DEL MONDO

Sono fondate le voci sul gioco di *Flash*?
**Marco Ciacci**

No.

## UNA PROFESSIONE PER IL FUTURO

Posso venire a recensire giochi (gratis)?
**Enea Le Fons**

Fosse per me ti direi di sì, ma purtroppo la redazione è piccola e stiamo già stretti così...
Sarà per un'altra volta, eh?

## 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 cartuccià 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.

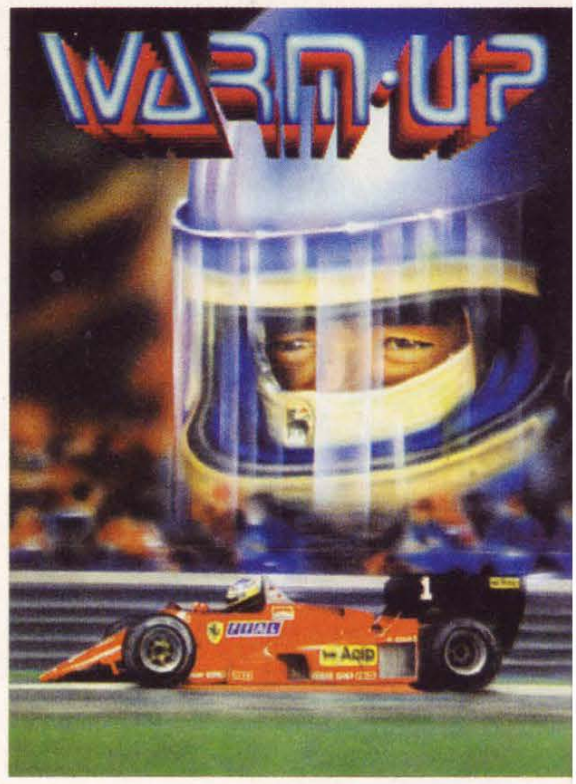
Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

# NEWS

## SEGUITI DI SEGUITI DI SEGUITI...

Questa notizia farà felicissimi i fanatici dei poligoni: la Argonaut ha appena finito il design di *Starglider 3,* e se Jez San e soci riusciranno a trovare la vena creativa questo attesissimo seguito vedrà ben presto - si fa per dire - la luce: speriamo solo che non ci mettano lo stesso tempo di *Birds of Prey*!
Molto più imminente è invece *Sim Body*, il seguito di *Sim City*, *Sim Earth* e *Sim Ant*: ambientato all'interno di un corpo umano, questo gioco che dovrebbe ricordare moltissimo *Fantastic Voyage* arriverà su PC nei prossimi mesi e su Amiga verso la fine dell'anno.
Ma non è finita! Sembra proprio che la Maxis voglia proseguire questa Sim-saga all'infinito e si vocifera già di *Sim Soap*, un simulatore di soap opera!!!
Ma siamo scemi? A tutto c'è un limite!

## 1993 - CADONO LE FRONTIERE

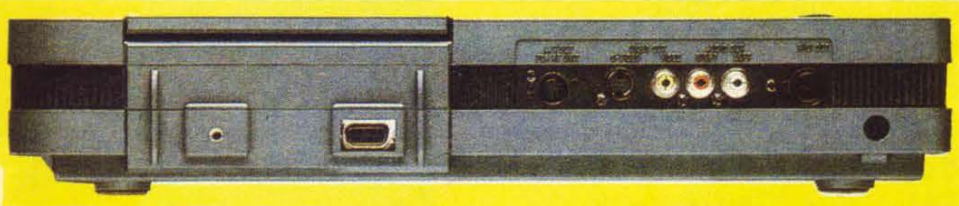



Sicuramente vi ricorderete di *Warm Up*, uno dei migliori giochi mai prodotti nel nostro bel paesucolo tant'è vero che s'è beccato un *C+VG Hit!* qualche mese or sono. La Genias ora s'è messa in testa di far diventare *Warm Up* il numero uno delle vendite in tutta Europa e ne ha quindi realizzato una versione destinata al mercato CEE (termine osceno, ma con l'avvicinarsi del 1993 estremamente di moda), leggermente diversa da quella "italiana". Le variazioni vanno da quelle più epidermiche, come la traduzione di tutte le opzioni, a quelle più appariscenti, come il segno dei copertoni sull'asfalto quando la vettura si inchioda di colpo. Beh, che dire d'altro? In bocca al lupo ragazzi!

## ABBIAMO FINITO L'URIDIUM...

In questo numero di C+VG trovate la recensione dl *Fire and Ice*, l'ultima fatica targata Graftgold: finito questo lavoro sembra proprio che Braybrook voglia lanciarsi nella conversione su Amiga di un classico di tutti i tempi per C64, *Uridium*. Il titolo definitivo per questo gioco non è ancora sicuro, ma è certo che questo progetto non vedrà la luce prima della fine dell'anno.

## MA E' MEGA!



Lo scorso mese ne avevamo parlato nel nostro Speciale CD-ROM, e ora finalmente siamo riusciti a metterci le mani sopra! Stiamo parlando del *Wondermega*, l'ultima fatica del colosso JVC - un'autentica isituzione nel campo dei videoregistratori. Il *Wondermega* è un'unità che incorpora Megadrive e MegaCD con risultati estetici impressionanti e, almeno in Giappone, prezzo contenutissimo: 330 sterline (circa 700.000 lire). Il bello è che oltre a fungere da CD ROM e normale lettore CD il *Wondermega* può funzionare da Karaoke ed eliminare la voce dai CD permettendo di esibirsi in terribili sessioni canore! Sono pazzi questi giapponesi...




## PROXXIMAMENTE...

Il titolo di questa notizia può sembrare idiota e in effetti lo è, ma quello che dobbiamo annunciarvi è invece di estrema importanza: la Softel, uno dei maggiori importatori e distributori di software in Italia, ha fondato la propria software house. La *Proxxima Entertainment*, questo il nome della casa, produrrà videogiochi per macchine a 8 e 16 bit e la cui distribuzione avverrà su scala mondiale. L'intento della Proxxima è quello di fornire il maggior supporto possibile a programmatori e team vari, al fine di avere risultati migliori sia per la casa che per gli autori stessi. Siete interessati? Beh, allora non vi resta che proporre la vostra offera di collaborazione, unitamente a materiale dimostrativo, a: Softel s.a.s. Ufficio Tecnico "Proxxima" - Via Antonino Salinas, 51/B - 00178 Roma.

# JIM POWER

Riuscirà **JIM POWER**, il più in gamba degli agenti dell'Unità Speciale da Combattimento a salvare **SAMANTHA**, la bellissima figlia del Presidente rapita dal malvagio VULKHOR e trasportata sul **PIANETA MUTANT**?











Tocca a te guidare **JIM POWER** nel terrificante mondo dei Mutanti nel più incredibile **ARCADE** degli ultimi anni. 5-livelli, 50 frames al secondo, scrolling parallattico, full screen, 12 colonne sonore dell'autore delle musiche di **TURRICAN**.

**NESSUNA CONSOLE POTRA' DARTI UN GIOCO COSI'!!!**

**SOLO PER AMIGA**

LORICIEL

**SOFTEL**

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

# NEWS

## BATMAN RETURNS!

Uno dei film più attesi dalla redazione di C+VG per quest'anno è senza dubbio *Batman Returns*, il seguito del cult (perché l'hanno fatto con il cult...) movie del 1989. I diritti per questo film, che dovrebbe annoverare nel proprio cast Danny De Vito nei panni del Pinguino e Michelle Pfeiffer - ehm... - in quelli della Donna Gatto, stranamente non sono stati acquistati dalla Ocean, ma da un altro colosso di questo settore, la Konami. Ovviamente sapendo ben poco del film si sa ancor meno del gioco che dovrebbe però essere realizzato dalla Rage, cioè l'ex-team Special FX (*Robocop 2, The Untouchables, Hudson Hawk*...), punta di diamante della Ocean. Lo strano è che nonostante l'uscita della pellicola sia prevista per il 19 giugno in USA e il 10 luglio in Inghilterra il gioco non vedrà la luce prima di novembre (quando probabilmente vedremo il film in Italia). Alla Konami sostengono infatti che preferiscono impiegare più tempo e avere risultati migliori. Ma cosa credono, che abbiamo la sveglia al collo?



## GLI ZOMBI ALL'ATTACCO!

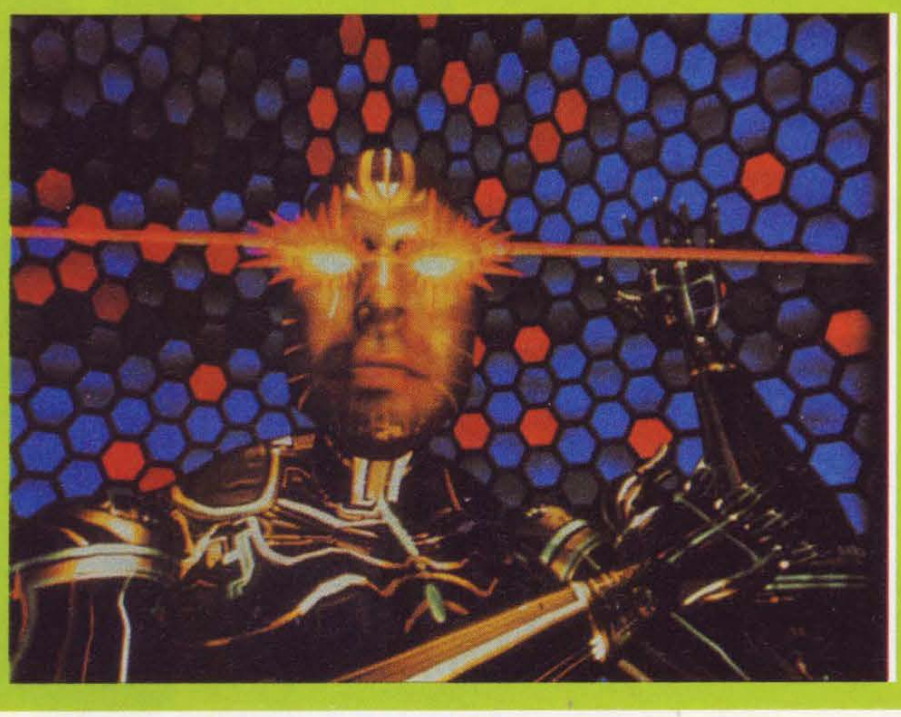
Tutti certamente saprete che, a causa del crollo dell'impero economico di Robert Maxwell, la Mirrorsoft è scomparsa dalla faccia della Terra portando con sé tutte le sottoetichette a cui faceva capo.
Recentemente però la Acclaim, colosso americano nel campo delle console, ha deciso di scongelare il marchio Imageworks e lanciare *First Samurai* (scomparso dai negozi subito dopo il crack finanziario) e *Turtles 2: The Coin-op*.
Il bello della storia è che quest'autunno la stessa casa ci regalerà il tie-in di *Alien 3*, realizzato niente popò di meno che dalla Probe.
Di più non sappiamo, anche se si vocifera di una possibile conversione dell'incredibile coin-op della Williams, *Terminator 2*! Teniamo le dita incrociate...



## REALTA' VIRTUALE SU AMIGA?

Se siete fanatici di cinema probabilmente conoscerete l'esistenza di un futuro classico chiamato *The Lawnmower Man*. Il film, interamente prodotto in Inghilterra, è basato su un racconto di Stephen King ed è la descrizione delle incredibili esperienze di un comune mortale alle prese con un sofisticatissimo sistema di Realtà Virtuale. Questa pellicola è attualmente al numero due delle classifiche negli States, e il motivo di questo successo è dovuto principalmente alle massicce



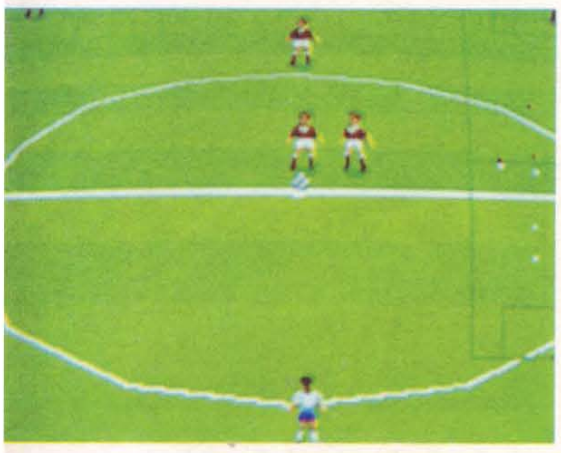


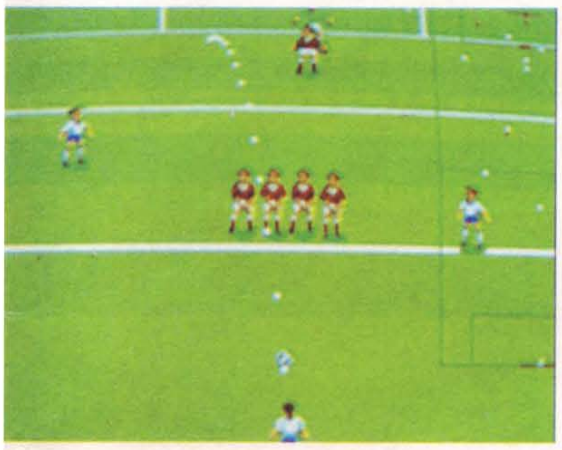
sequenze realizzate dagli Angel Studios usando workstation grafiche da milioni di dollari, sequenze che nulla hanno da invidiare ai famosissimi effetti di *Terminator 2*. I diritti di questo film sono stati acquistati dalla Sales Curve, che dovrebbe lanciarne la conversione per Amiga fra un annetto: se avrete occasione di vedere *The Lawnmower Man* capirete senz'altro il perché di tutto questo tempo. Nel frattempo accontentatevi delle foto...

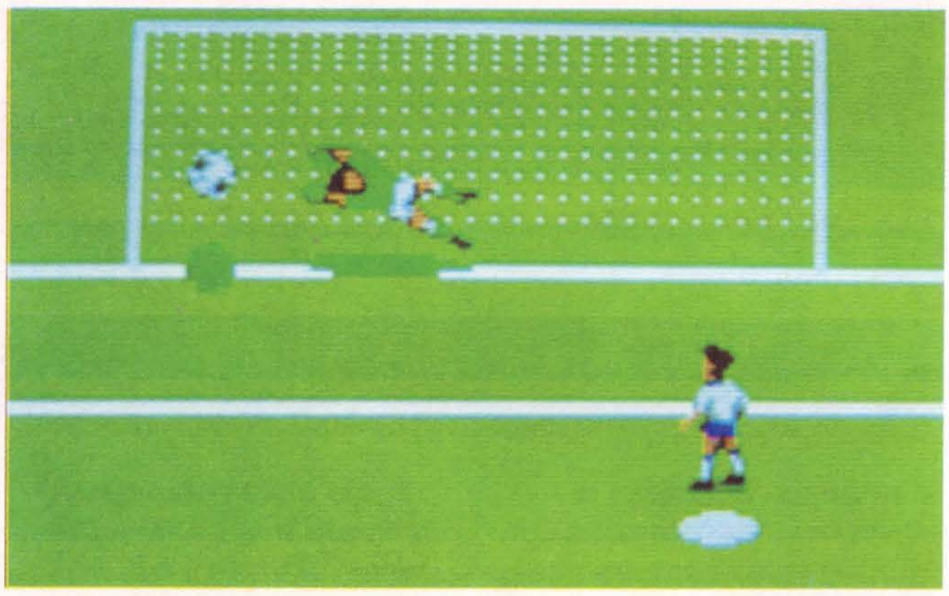
# NEWS

## RAGE HARD!

Abbiamo una notizia buona e una cattiva. Quella cattiva è che il miglior team di programmazione della Ocean, Special FX, s'è - purtroppo - sciolto.
Quella buona è che i membri del team si sono recentemente riuniti e hanno formato una nuova software house chiamata Rage Software.
Anche se continueranno a lavorare per altre case, questi ragazzi non faranno più alcun gioco per la Ocean e stanno anzi cercando di unire i propri sforzi per lanciare un gioco nei prossimi mesi sotto l'etichetta Rage. *Striker*, questo il nome del gioco, è una simulazione calcistica che unisce inquadrature in 3D e giocabilità alla *Kick Off*, incredibilmente istintiva. Come la maggior parte dei giochi di calcio lanciati in coincidenza con i campionati Europei in *Striker* ci sarà la possibilità di buttarsi in un megatorneo con 64 squadre del vecchio continente, aftertouch, decine di opzioni e un sacco di extra innovativi possibili solo grazie all'uso del 3D. Abbiamo avuto la fortuna di provare una versione non finita di *Striker* e possiamo affermare senza timore di smentite che questo gioco è veloce, fluido e estremamente giocabile. La recensione della versione Amiga sul prossimo numero!







## FOREVER LOTUS

Non c'è due senza tre: il team Magnetic Fields sta infatti preparando il terzo capitolo della saga avente come protagonista la più famosa casa automobilistica britannica. *Lotus - The Final Challenge* dovrebbe fare la propria comparsa nei negozi a luglio, e da quel poco che abbiamo saputo dovrebbe incorporare anche un editor di tracciati!
Visto che stiamo già parlando di giochi di corsa targati Gremlin sappiate che i pochi eletti che hanno potuto vedere *Nigel Mansell* - previsto per la fine dell'anno - affermano che il gioco ha le routine più spettacolari mai viste finora...

## LA TRE NELLA BUCA D'ANGOLO!

Archer Maclean ha quasi finito la preparazione di *3D Pool*, versione "non britannica" di *Jimmy White Snooker*, sta per iniziare a programmare *Snooker 2* e, sembra, *IK+ Deluxe*, una versione miglioratissima del suo famosissimo picchiaduro. Appena sapremo di più vi terremo informati!

## CONDOGLIANZE ANIMALI

Il mondo videogiochistico non s'è ancora calmato dopo la scomparsa della Mirrorsoft (avvenuta peraltro parecchio tempo fa) ed ecco che un'altra celebre casa ha dovuto dichiarare fallimento. La Electronic Zoo, capeggiata dall'ex boss della Microprose Stuart Bell, autrice di autentici capolavori del calibro di *Battle Squadron* e *Treasure Trap* e di incredibili schifezze come *Magic Garden* ha dovuto chiudere i battenti, quindi se aspettavate qualche gioco di questa casa dimenticatevelo pure...

## PIU' SENSIBILI DI COSI'...

Uno dei titoli più attesi di questo periodo è senza dubbio il gioco di calcio realizzato dal team Sensible Software che recensiremo sul prossimo numero. Lo staff di C+VG ha avuto l'occasione di farci qualche partita e il gioco, il cui titolo definitivo dovrebbe essere *Sensible Soccer European Champions*, è risultato giocabile almeno quanto *Kick Off*. Il comico è che la musica verrà realizzata da Captain Sensible, popstar con l'hobby del computer discretamente e celebre anche nel nostro paese! Ricapitolando: il gioco si chiama *Sensible Soccer*, l'ha fatto la Sensible Software con la collaborazione di Captain Sensible...



# NEWS

## MEGLIO TANTO, MA BUONO





La celebre casa di Liverpool ha in serbo parecchie novità per il futuro a cominciare da un gioco-leggenda - perchè se ne parla ormai da anni - *Aquaventura*, un arcade che fa largo uso di coloratissimi sprite e poligoni ultrarapidi e di cui probabilmente saprete già tutto. Questo mese dovrebbero veder la luce anche *Red Zone*, una simulazione motoclistica vettoriale "alla *Team Suzuki*" e *Air Support*, ennesimo gioco a poligoni vagamente ispirato a *Armourgeddon*, ma molto, molto più vasto. Andando più in là nel tempo potremo esaltarci con *Bike GP*, un altro gioco di moto, *Shadow of the Beast 3* e con una simulazione di atletica dal titolo non meglio precisato, ma che, a giudicare da quello che abbiamo visto, promette di essere qualcosa di speciale. Recensioni dei giochi finiti sul prossimo numero di C+VG!



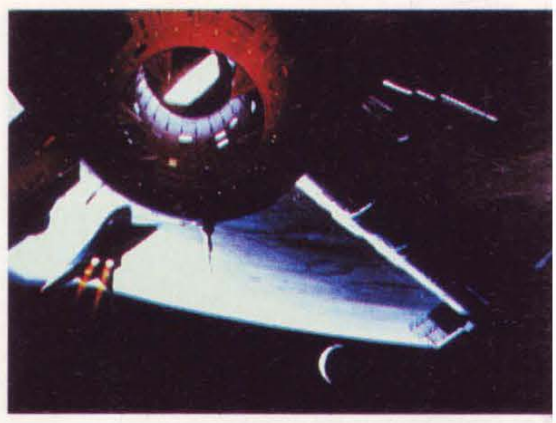

## MEGLIO TARDI CHE MAI...



Brutte, bruttissime notizie per quanto riguarda il Super Nes: l'importazione di questa fantasmagorica console non inizierà - come avevamo annunciato nei mesi scorsi - a Settembre, bensì a Dicembre, giusto in tempo per finire sotto l'albero di Natale della maggioranza dei videogiocatori. I motivi di questo ritardo? Non è suonata la sveglia, hanno forato una ruota, dovevano andare dal dentista? Niente di tutto ciò: la causa è da ricercarsi nel tentativo di tenere bassi i costi e per la forzata priorità dei paesi estranei alla CEE. Ecchesiamo? Il terzo mondo?

## FANTASCIENZA LEGGENDARIA





Verso la fine di questo mese dovrebbe vedere la luce l'ultima creatura della Legend Entertainment Company, sottoetichetta della Accolade: *Frederik Pohl's Gateway*. Come avrete sicuramente capito, a meno che non abbiate l'intelligenza di un granchio in scatola, questa avventura è basata su una serie di racconti fantascientifici del celeberrimo autore Frederik Pohl. *Gateway* dovrebbe essere l'ennesimo gioco per PC "alla *Wing Commander*": grafica VGA a 256 colori, effetti cinematografici e colonna sonora orchestrale con tonnellate di effetti campionamenti. A giudicare dalle foto in nostro possesso questo gioco dev'essere qualcosa di eccezionale: se volete saperne di più non perdete il prossimo numero di C+VG!

## KICK OFF 3

E' bastato un titolo così semplice per farvi leggere queste righe, vero? Beh, cancellate quei sorrisi dalle vostre facce, perché la Anco ha annuciato che le uniche cose che distribuerà a stampa e addetti ai lavori saranno le versioni finite al cento per cento dell'ultimo capitolo della saga, quindi niente news o preview, ma "solo" la recensione su uno dei prossimi numeri. Pare infatti che Dino Dini abbia migliorato talmente il gioco che la Anco tema la bieca scopiazzatura delle idee più originali da parte di altre software house...

## DA HELSINKI COL BALANCE

I lettori più nostalgici di C+VG saranno senza alcun dubbio liete di sapere che Stavros Fasoulas, il programmatore finlandese autore di due classici come *Delta* e *Quedex* per il C64 con il nome più astruso della storia dopo Jukka Tapanimaki , è vivo e vegeto e sta continuando a lavorare a *Galactic - The Vision Game*, di cui avevamo parlato abbondantemente qualche numero fa.
Quali modifiche ha apportato Stavros al gioco? Beh, guardate le foto e capirete - o magari no...



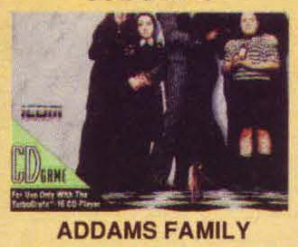


# SUPER FAMICOM


F1 EXAUST HEAT


JOE & MAC


ADVENTURE ISLAND


ADDAMS FAMILY


SUPER CONTRA


STREET FIGHTER II


S GHOULS GHOST


XARDION


RIVAL TURF


ULTRAMAN (S.NES)


DRAGON BALL Z


ROKETEER


RPM RACING




**SUPER CONVERTER**
Ti permette di utilizzare tutte le cartucce del Super NES sul Super Famicom e viceversa.

**L.45.000**




## S-NES

| | |
|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 109000 |
| BASEBALL 1000 | 110000 |
| CASTELVANIA | 129000 |
| CONTRA III | 119000 |
| F-ZERO | 110000 |
| FINAL FANTASY II | 129000 |
| FINAL FIGHT | 110000 |
| GHOULS&GHOST | 110000 |
| JOE&MAC | 120000 |
| LAGOON | 119000 |
| LEMMINGS | 109000 |
| MYSTICAL NINJA | 110000 |
| PAPERBOY II | 115000 |
| PITFIGHTER | 109000 |
| PILOTWINGS | 110000 |
| POPOLOUSE | 105000 |
| RIVAL TRUF | 119000 |
| RPM RACING | 110000 |
| SMASH T.V. | 90000 |
| STREET FIGHT. 2 | 149000 |
| TOP GEARS | 105000 |
| N.SQUADRON | 109000 |
| WWF WRESTLING | 109000 |
| ZELDA III | 119000 |
| XARDION | 125000 |
| JB-KING | 135000 |
| ASCIIPAD | 65000 |

## FAMICOM

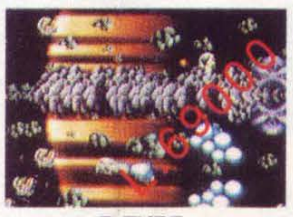
| | |
|---|---|
| ADV. ISLAND | 169000 |
| CASTELVANIA | 129000 |
| BOXING | 129000 |
| DUNGEON MASTER | 149000 |
| DRAGON BALL | 169000 |
| F1-EXHAUST HEAT | 139000 |
| FORMULA YEAR | 115000 |
| FINAL FIGHT | 129000 |
| HATTRICK HERO | 120000 |
| MAGICAL TARRO. | 135000 |
| PRO-WRESTLING | 129000 |
| GUNDAM F-91 | 139000 |
| KNIGHT GUNDAM | 149000 |
| PRO-FOOTBALL | 159000 |
| ROCKTEER | 139000 |
| ROMANTIC SAGA | |
| SUPER CLUB SOC. | 120000 |
| SUPER E.D.F. | 139000 |
| S.FORMATION SOC | 139000 |
| STG GUNNER | 120000 |
| STREET FIGHT. 2 | TEL. |
| SUPER ALESTA | 129000 |
| SUPER VALIS | 135000 |
| TOP RACER | 105000 |
| Y'S III | 110000 |
| WORLD CHAMP | 120000 |
| ZELDA III | 139000 |




# OFFERTISSIME !!!

## S-NES & SUPER FAMICOM


WAYANG LAND


R-TYPE


D-FORCE


DARIUS TWIN


RAIDEN TRAD


PRO SOCCER

**S-NES**

| | |
|---|---|
| BILL LAMBERT | 70000 |
| D-FORCE | 69000 |
| DRAKKEN | 74000 |
| HOME ALONE | 69000 |

**S.FAMICOM**

| | |
|---|---|
| BATTLE COMMAN. | 99000 |
| D-FORCE | 69000 |
| HYPERZONE | 79000 |
| JERRY BOY | 90000 |
| MONKEY JYRO | 79000 |
| PRO SOCCER | 80000 |
| RAIDEN TRAD | 85000 |
| R-TYPE | 69000 |
| THUNDERSPIR | 95000 |
| WAGGANDL | 65000 |



**SUPER Famicom**
**2 JOYPAD**
**ALIMENTATORE**
**CAVO SCART**
**L.450.000**

**Spedizioni in 24-36 ore in tutta ITALIA & SVIZZERA**




**SUPER NES**
**SUPERMARIO 4**
**2 JOYPAD**
**ALIMENTATORE**
**CAVO SCART**
**L.399.000**

*SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARI*

# REVIEW

## AMIGA - CORE

# JAGUAR XJ220

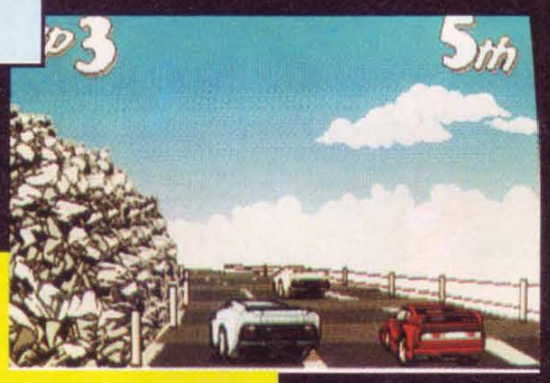
Ve l'avevamo promessa, no? Finalmente eccola qui: l'unica, vera, originale recensione del gioco di guida che dovrebbe fare sparire *Lotus 2*.

Vediamo subito le novità: qui ci sono 36 percorsi, un editor, una sezione di gestione manageriale del team a cui si appartiene e la possibilità di sfasciare (e fortunatamente riparare) l'auto cammin facendo. Per il resto, andate pure a rileggervi la recensione di *Lotus 2:* questo *Jaguar XJ-220* ha infatti tutte le caratteristiche atmosferiche e di illuminazione che hanno reso famoso il gioco della Gremlin, e naturalmente la stessa immensa, grandissima, incredibile giocabilità.

In realtà, c'è ben poco altro da dire. Del resto, una volta che avete la possibilità di guidare l'auto di serie (limitata, ma quello è solo un dettaglio) più veloce del mondo approfittando delle gare per andare a zonzo in tutto il globo, cosa volete di più?

C+VG HIT



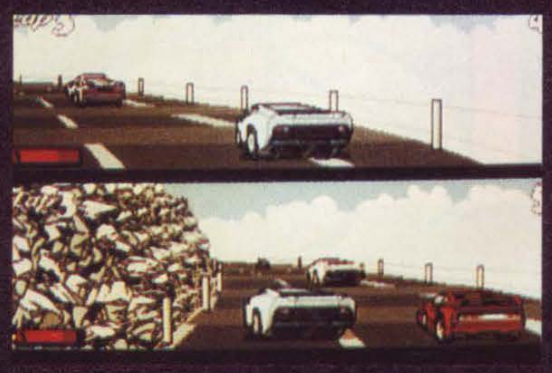



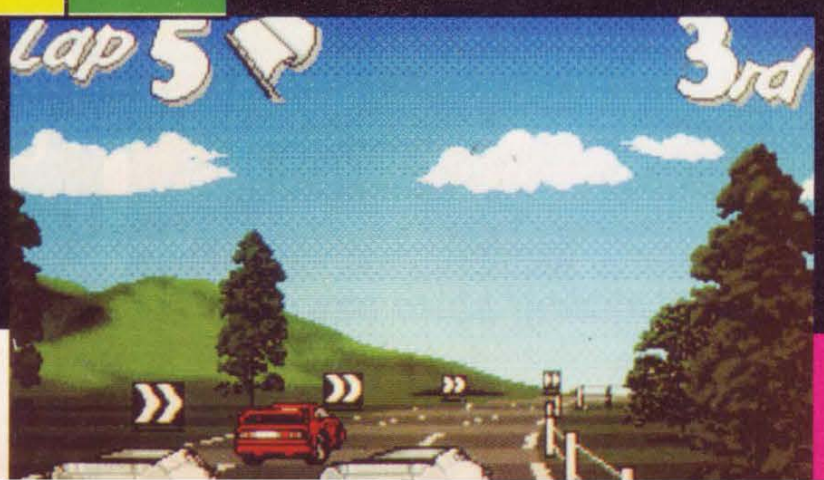

## MUSICA DA VIAGGIO

Una delle innovazioni più inutili e al tempo stesso più simpatiche della Jaguar XJ-220 consiste nella sua radio di bordo - completa di CD. Prima di cominciare a correre è infatti possibile scegliere uno dei sei CD disponibili o una delle numerose stazioni radio per avere un accompagnamento musicale degno delle proprie prestazioni automobilistiche. Attenti, però: se optate per la radio potreste scoprire che passare sotto i ponti e alcune altre particolari situazioni di guida disturbano notevolmente la ricezione!

**AMIGA**

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







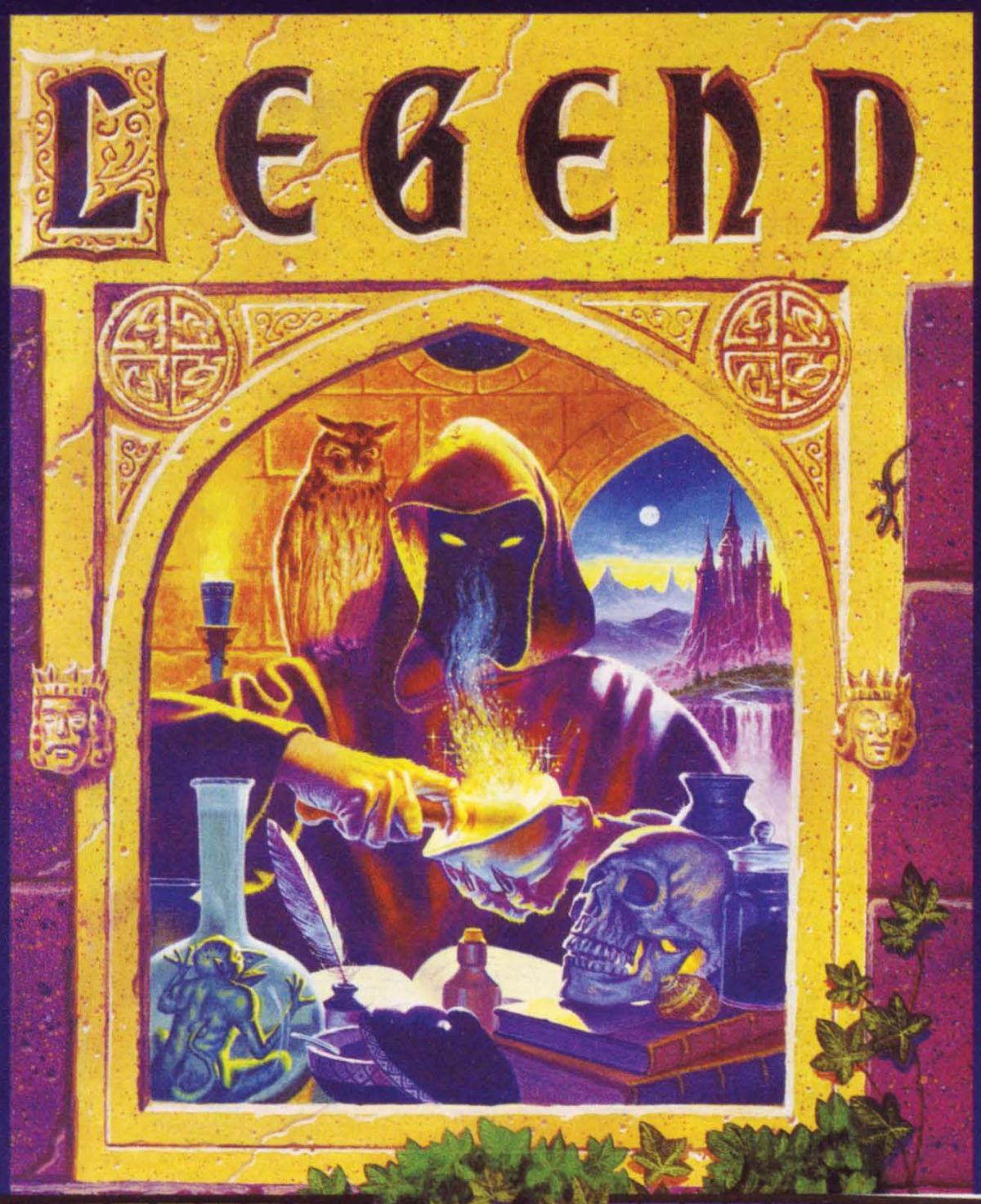

So benissimo quello che vi state chiedendo: "E' meglio *Jaguar* o *Lotus*?" Beh, io potrei anche sbagliare, ma a parer mio *Jaguar* batte il gioco della Gremlin 96 a 0. I programmatori della Core non si sono infatti limitati a includere nella loro opera tutte le caratteristiche di Lotus, ma ci hanno anche aggiunto nuovi elementi - e tutti ottimi. L'editor di percorsi, per esempio, è pressoché perfetto: figuratevi che si può persino definire la pendenza di ogni tratto di pista! L'elemento di gestione manageriale introdotto dalla possibilità di scegliersi i percorsi e riparare l'auto, poi, rende un po' più movimentato lo schema di gioco.

Considerato che la velocità dei due giochi è praticamente identica, c' è una bella autoradio con CD e a bordo pista ci sono persino i cartelloni con il nuovo logo di C+VG, direi proprio che non ci sono dubbi: *Jaguar* è il programma che tutti gli appassionati di corse su home computer dovrebbero avere. Subito!

**FABIO ROSSI**

# REVIEW

## AMIGA/PC - MINDSCAPE










Pronto, Güdrud? Sono Thangharbin di Slutz, ti ricordi di me? No, non a Dragon Keep; ci siamo visti davanti alla Torre della Magia Nera di Hillidya: sono quello che ha cavato l'occhio di rubino dello stregone Hürk il Crudele. Sì, quello. Come va? Ottimo, io invece ho qualche problema. Eh? No, i soliti: c'è un disgraziato che è venuto a invadere la mia regione. Hai presente? Sì, la solita storia: "una terrificante ala d'ombra che copre il sole, le maree di sangue, abominazioni sotterranee, non-morti che fanno la fila per svuotarti il frigo..."

Senti, io ho già sentito due amici che mi aiuterebbero a cacciare quell'essere schifale: tu non... no, aspetta... lo so che questa settimana sarebbe il quinto, ma... ascolta...

CLIK!

Ma come sei, però...




Non vorrei sembrare il solito pessimista melodrammatico, ma a parer mio i giochi di ruolo fantasy sono arrivati alla frutta - o forse all'amaro finale (superba gag sociogastronomica che sarà apprezzata da pochi). Ormai sono usciti centinaia di programmi di questo genere, tutti con la stessa trama e la stessa ambientazione, e anche *Legend* presenta solo due aspetti innovativi. Il primo è il sistema di combattimento in tempo reale, che nella sua spettacolare frenesia risulta parecchio divertente. Il solo fatto di rischiare di colpire i propri compagni ogni volta che si usa la magia ("mi si è buttato davanti, quell'imbecille...") o un attacco speciale, infatti, da solo basta per dare una ventata d'aria fresca alle sezioni generalmente più monotone degli RPG. Il secondo aspetto è il sistema di magia, che permette di realizzare incantesimi ultracomplessi e personalizzati (ora creo un campo difensivo qui, lo sposto là e lo faccio diventare distruttivo, poi lo trasformo in missile avvelenato che parte verso ovest e si ferma su una piastrella che fa diventare tutti quelli che ci passano in miei schiavi...) a partire da poche rune. A parte questo, in *Legend* non c'è proprio nient'altro di nuovo. Meglio di tutti gli infiniti giochi "alla *Dungeon Master*", ma non compratelo prima di avere finito l'altro RPG che avete comprato sei mesi fa.

**FABIO ROSSI**



## AMIGA/PC

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 61 |
| GIOCABILITÀ | 88 |
| LONGEVITÀ | 92 |
| GLOBALE | 89 |

## AVVENTURE ISOMETRICHE

Le foto di queste pagine vi ricordano qualcosa? Beh, in effetti di giochi di ruolo isometrici ormai se ne sono visti a iosa, non ultimo il quasi-recente *Heroquest*. Anche se quest'impostazione grafica tende a far sembrare i giochi tutti uguali, però, bisogna ammettere che un buon grafico può tirarne fuori meraviglie. In *Legend*, per esempio, anche i numerosi e frenetici combattimenti "tutti contro tutti" sono di una chiarezza assoluta, ed è possibile (con un minimo di pratica) controllare contemporaneamente quattro personaggi che corrono, combattono, lanciano magie e usano oggetti in tempo reale. Non sarà molto, ma rimane pur sempre un'innovazione...






# REVIEW

## AMIGA - RENEGADE

Se i cani non se la passano bene e fanno una vita da cani, provate a immaginare come dev'essere l'esistenza di un coyote, soprattutto quando un mago malvagio ha usato i tremendi poteri a propria disposizione per trasformare l'intero mondo in un posto orribile in cui vivere. Solo un eroe può cambiare questa situazione ed è qui che entra in scena Cool Coyote, l'ultima invenzione della Renegade targata Graftgold.

L'avventura di *Fire and Ice* porterà Cool Coyote dalle lande ghiacciate di casa sua attraverso trenta livelli di platform divisi in sette differenti mondi, al termine dei quali ci sarà lo scontro con il mago cattivo nel suo ambiente preferito - il deserto.

Per avanzare nei livelli Cool Coyote deve trovare i sei pezzi della chiave che apre la porta di ogni livello e che il mago ha frantumato per consegnarla ai propri scagnozzi. Ed è inutile aggiungere che questi non ve la molleranno tanto facilmente...

All'inizio del gioco Cool Coyote ha a propria disposizione solo delle palle di neve con cui congelare i nemici per poi pigliarli a cartoni. Man mano che avanza però può diventare sempre più potente, anche perché la situazione si fa sempre più calda per diventare, nel deserto, addirittura incandescente...









# FIRE &





Braybrook colpisce ancora! Beh, a dire il vero "er capoccia" della Graftgold doveva ancora dar prova delle proprie capacità programmatorie sul sedici bit di casa Commodore: i precedenti titoli realizzati dal team britannico per Amiga erano infatti giochi discreti, ma convertiti pari pari da ST. *Fire and Ice* invece è realizzato direttamente su Amiga, e si vede. La grafica è spaziale, tremendamente fumettosa e coloratissima, la programmazione - scrolling in particolare - è massiccia e il sonoro è piacevolissimo. Quello che fa però di *Fire and Ice* un futuro classico è l'incredibile giocabilità: i livelli segreti sono tantissimi, e scoprirli non è certo un'impresa da poco. Come se tutto ciò non bastasse la difficoltà è bilanciata divinamente, e ne passeranno di giorni prima che finiate il gioco con una percentuale di area esplorata del 100%! Il miglior platform dell'anno (finora). A quando *Uridium* per Amiga?

**SIMON CROSIGNANI**

## PELOSI, TENEROSI & MALEDETTAMENTE UTILI

Gattini, cagnolini, criceti, tartarughine... Bah! Perché non vi fate regalare invece un bel cucciolo di coyote, tanto per essere un po' originali? Questi esseri sono numerosissimi in *Fire and Ice* e, visto che Cool Coyote ha un cuore grande così, li raccoglie e li porta con sé. In realtà dietro a questa facciata da benefattore si nasconde un bieco interesse: questi cucciolotti fungono infatti da pod, e seguendo il nostro eroe sparano palle di neve a ripetizione annientando letteralmente i nemici congelati. Con un po' d'esperienza imparerete che i piccoli coyote possono essere incoraggiati a compiere certe azioni: sparando rapidamente ad esempio corrono davanti a voi e, visto che sono assolutamente indistruttibili, possono fungere da scudo protettivo. Se poi riuscite a portarli fino alla fine del livello verrete ricompensati con una vita extra. Questo è quello che si chiama sfruttamento di minori...

## CIELO A PECORELLE, PIOGGIA A CATINELLE

Le formazioni cirrocumulonembiformi, o più semplicemente le nuvole, sono numerosissime nei primi livelli di *Fire and Ice*, ma non crediate che siano lì come semplici decorazioni. In realtà contengono potentissime bombe di neve che, se raccolte da Cool Coyote, hanno il potere di congelare all'istante tutti i nemici presenti sullo schermo permettendo al nostro eroe di spostarsi comodamente e annientarli a piacimento. Per recuperare le bombe dovrete tirare un certo numero di palle di neve alle nuvole: queste diventeranno più scure e inizierà a piovere. Continuate a sparare e la pioggia si trasformerà in bombe da neve. Ora è solo questione di raccoglierle prima che si sciolgano, anche perché se ci metterete troppo il mago trasformerà le nuvole in tempesta e un bel po' di lampi cercheranno di farvi la festa!

# REVIEW



Ma oggi, non è Domenica! In effetti, *Fire & Ice* non è proprio come le lasagne, ma è decisamente altrettanto appetitoso. Un gioco così su Amiga non si era mai visto: un misto tra *Mario*, *Sonic* e altre migliaia di giochi - e credete a me, funziona tutto egregiamente. Lo schema di gioco è abbastanza classico (stiamo parlando di un platform, ricordate?) e non c'è nulla di particolarmente innovativo, ma è flessibile, simpatico, intelligente e soprattutto divertente. Al di là della programmzione - a dir poco divina - *Fire and Ice* infatti è uno di quei giochi che veramente vi costringono a giocare ancora, ancora, ancora e ancora. Come mai, chiederete voi? La ragione unica è che ne vale la pena - e non so affatto scherzando. Se non lo avete capito, giochi come *Fire and Ice* ne fanno uno ogni un-sacco-di-tempo - non vorrete mica farvelo sfuggire, vero?

**MARCO AULETTA**

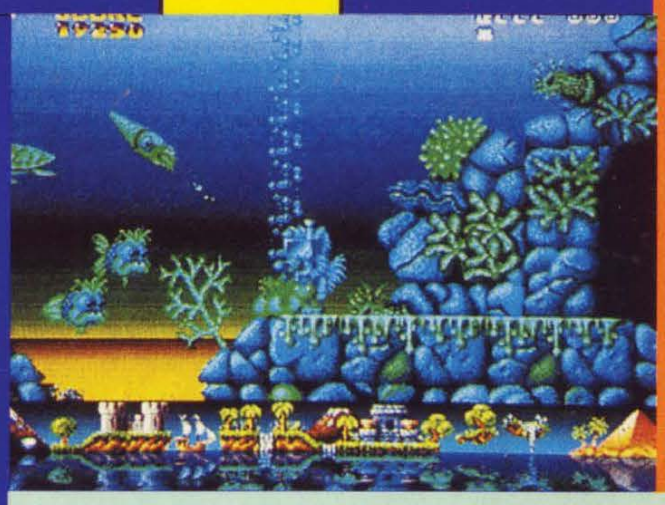
# ICE

## AMIGA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 92 |
| SONORO | 89 |
| GIOCABILITÀ | 93 |
| LONGEVITÀ | 93 |
| GLOBALE | 92 |

## TURTLE POWER!

Credevamo di esserci sbarazzati una volta per tutte delle tartarughe mutanti e invece eccole qua, protagoniste incontrastate del livello subacqueo, uno dei migliori in termini di realizzazione. In ogni caso questi esseri sono estremamente utili in quanto permettono a Cool Coyote di cavalcarle e di raggiungere in questo modo le piattaforme più impensabili. Attenzione però, perché il peso del nostro eroe le fa lentamente affondare ed è una buona idea continuare a saltare per risparmiarle. Occhio anche ai tetrissimi pesci che affollano questo livello, sempre al servizio del malefico mago.



## HELP, I NEED SOMEBODY...

In *Fire and Ice* ci sono un sacco di power up e bonus vari che vi possono dare una mano nel corso del gioco. La maggior parte sono nascosti all'interno di blocchi di ghiaccio a loro volta nascosti. Il migliore di tutti è senza dubbio l'Ululato Supersonico: tenete premuto il tasto di fuoco e Cool Coyote lancerà un ululato talmente potente da distruggere tutti coloro che lo sentiranno! In ogni caso accertatevi di essere girati nella direzione giusta prima di usarlo: tutto ciò che sarà alle vostre spalle non verrà infatti colpito. Altrettanto utili sono gli appetitosissimi e succulenti - per un coyote - ossi che se raccolti regalano una vita extra. Un segreto per trovarli? E' semplice: basta esaminare tutte le piattaforme difficilmente raggiungibili e apparentemente inutili...



## MONDO COYOTE




**1** - Brrr... Sciatori impazziti e palle di neve sono all'ordine del giorno in questo livello. Comunque data la temperatura, estremamente bassa, i nemici sono intorpiditi (se non congelati) e arrivare alla fine non dovrebbe essere troppo difficile.

**2** - Il secondo livello è interamente ambientato nella buona, vecchia Scozia. Come tutti sanno in quelle lande il clima non è molto favorevole così Cool Coyote dovrà fronteggiare un buon numero di nuvole imbizzarrite prima di entrare nel castello alla fine dello stage.

**3** - Glug! Mentre i teneri cucciolotti viaggiano tranquillamente su una nave da crociera il nostro eroe si deve infilare una maschera da sub e avventurare sott'acqua cercando di farsi aiutare dal gran numero di creature amichevoli lì presenti.

**4** - Questa jungla è una jungla! In questo livello Cool Coyote deve emulare Indiana Jones e fronteggiare un bel po' di guerrieri Amazzoni che tirano freccioni avvelenati. Almeno Indy aveva la frusta...

**5** - Fra foglie, liane e dardi al cianuro il nostro eroe scopre l'entrata di un misterioso tempio Inca. Inutile dire che questa zona è piena zeppa di nemici assatanati da evitare saltando di piattaforma in piattaforma.

**6** - Finalmente un po' di relax! In questa zona non c'è nemmeno un nemico e se volete sopravvivere al livello successivo vi converrà raccogliere il maggior numero di bonus e power up possibili.

**7** - I nemici congelati sono un piacevole ricordo in questo livello desertico dove il pericolo si nasconde un po' ovunque. Non parliamo dello scontro finale: il Mago infatti può sparare una gigantesca di palla di fuoco e, come se non bastasse, teletrasportarsi da una parte all'altra a proprio piacimento!

# REVIEW

## AMIGA - KRISALIS

# JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

Naturalmente conoscerete tutti John Barnes, il calciatore di colore che da qualche stagione a questa parte è il vero eroe della più blasonata squadra della Big League, vale a dire il Liverpool. Come dite? Non lo conoscete e non lo volete conoscere? Uffa, e non ricominciate con i soliti discorsi che l'Italia si genuflette appena sente parlare di calcio, siamo in tanti a esserne appassionati e nessuno ci può fermare, capitooo? Cavolate a parte, vi voglio ricordare che il gioco qui recensito è una classica simulazione pedatoria che può essere considerata seguito ideale dei due *Manchester Utd*. Le direzioni in cui si può tirare e passare il pallone sono le solite otto (indipendenti dalla direzione del giocatore con la palla) con la novità della presenza di una freccia che vi anticipa la direzione del tiro; il gioco inoltre incorpora un torneo europeo per nazioni con eliminazione diretta (si parte dai quarti di finale) e una serie di tattiche tutte da sperimentare.

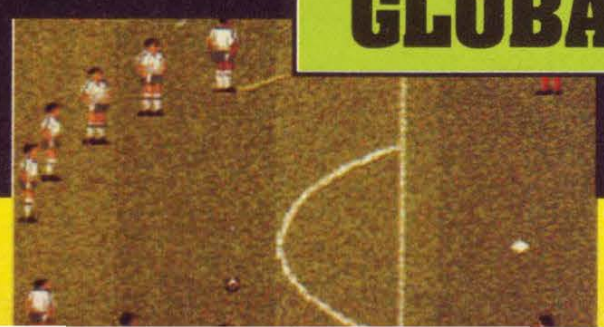




## E' L'ORA DELLA PUNIZIONE!

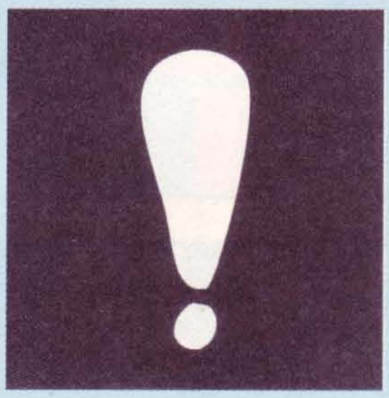
Quando viene fischiato un fallo nei pressi di una delle due aree, si apre una sorta di sottogioco strategico in cui le due squadre dovranno cercare a tavolino la migliore tattica per impedire o realizzare un gol. La cosa si svolge in questo modo: la squadra in fase difensiva forma la barriera. Tramite il mouse, la squadra che batte la punizione sceglie un giocatore, poi traccia una linea che rappresenta il percorso che questo giocatore dovrà compiere. Dalla fine del percorso (in cui il giocatore riceverà la palla) si traccia un'altra linea che indica dove il giocatore dovrà indirizzare (passaggio o tiro) il pallone. In seguito la squadra che batte sceglie un secondo giocatore, che è quello che dovrà ricevere il pallone e presumibilmente spedire in rete. A questo punto la squadra in difesa sceglie la sua tattica (con metodo simile). Poi tocca nuovamente a quella che batte la punizione dare gli ultimi ritocchi al suo schema. Semplice no?



**AMIGA**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 77 |
| SONORO | 80 |
| GIOCABILITÀ | 80 |
| LONGEVITÀ | 76 |
| **GLOBALE** | **80** |



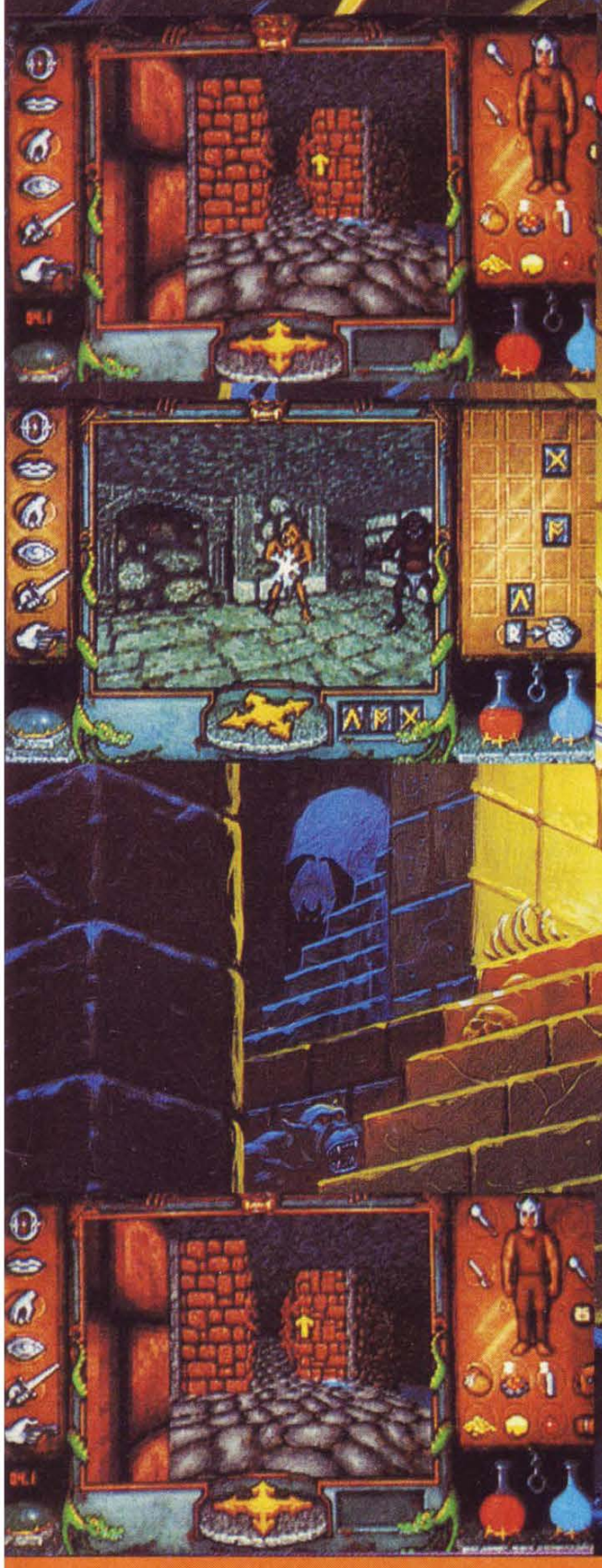
Come descrivere in breve il gioco di John Barnes? Beh, non è tanto bello quanto veder giocare il suddetto nel Liverpool. Il notevole incremento della velocità rispetto ai precedenti giochi del Manchester è un notevole miglioramento, ma fortunatamente l'azione non è tanto frenetica quanto in *Kick Off*, per cui lo stesso feeling dei predecessori si mantiene inalterato. Nel modo a due giocatori si gioca davvero bene: tutto è istintivo, gratificante e insomma divertentissimo. Le mie lamentele riguardano il modo a un giocatore. Il computer è un po' troppo bravo per i miei gusti, ed è frustrante dover sempre spazzare la palla dalla propria metà campo. Praticamente non c'è confronto con il modo a due: il gioco diventa davvero il massimo quando affrontate un amico esperto. Non ho molto apprezzato gli schemi da preparare a tavolino: sembrano semplicemente spezzare il ritmo dell'azione, ma meno male che esiste l'opzione per escluderli. In definitiva, i fan dei due *Manchester* troveranno questo gioco una naturale evoluzione della specie - giocato in due è probabilmente la migliore simulazione laterale di calcio - ma se volete giocare da soli forse fareste bene a provarlo prima di prendere una cantonata!

**GARY WHITTA**

CVG HIT

# Ultima Underworld

## ygian Abyss™



# REVIEW

**PC - ORIGIN**

Sono passati più di dieci anni da quando avete visitato per la prima volta la dimensione parallela di Britannia, dove il medioevo fantasy è realtà. Ogni volta che vi siete tornati avete incontrato grandi avventure incredibilmente complesse e pericolose, ma in ogni occasione siete riusciti a tornare a casa sani e salvi. Addirittura, al termine di ogni impresa i signori di Britannia vi hanno investito di cariche politico-militari sempre più importanti, trasformandovi in vere e proprie leggende viventi. Viste le premesse, quando si è aperto un cancello pandimensionale in casa vostra vi ci siete buttati a capofitto, certi di incontrare onori e gloria.

Ma stavolta qualcosa è andato storto: a Britannia siete infatti comparsi nel posto e nel momento sbagliato, e siete stati accusati del rapimento della figlia di un nobile. La pena per un simile crimine è la reclusione, e siete stati scaraventati senza tanti complimenti nelle scure profondità dell'Abisso Stigeo, il sotterraneo più cupo, temuto e pericoloso di tutta Britannia.

Cominciate pure a preoccuparvi: uscirne e risolvere l'enigma del rapimento non sarà per niente facile...



*Ultima Underworld* ha un solo, grosso problema. E' in anticipo sul mondo reale, e purtroppo per il momento saranno in pochi a potersi godere questo programma come si deve, facendolo girare su PC tanto accessoriati essere praticamente irraggiungibili per tutti quelli che non si chiamano De' Paperoni di cognome. Sotto tutti gli altri aspetti, invece, *Underworld* è semplicemente fantasmagorico: ci sono tutte le caratteristiche e gli standard degli altri giochi della serie *Ultima* - che, detto per inciso, è la gamma di giochi di ruolo che preferisco su tutte - ma viste finalmente dagli occhi del protagonista. Sapeste che emozione è stato formulare il mio solito incantesimo di *Palla di Fuoco* e vedere la sfera materializzarsi davanti ai miei occhi e devastare il corpo semidecomposto di un non-morto vagante!

Magnifico: *Ultima Underworld* è semplicemente la materializzazione dei sogni di qualsiasi appassionato di fantasy e giochi di ruolo, fino ai dettagli più minuscoli come il sistema di mappaggio automatico che permette di scrivere - con la penna d'oca, ovviamente - i propri appunti a fianco dello schema del sotterraneo. Se possedete un super PC compratelo a scatola chiusa e vedrete che vi divertirete; se non l'avete compratelo lo stesso, e cominciate a mettere da parte i soldi per procurarvi il computer!

**FABIO ROSSI**

## QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA

Come i più arguti fra voi avranno vagamente intuito, la più grande innovazione di *Underworld* rispetto agli altri giochi della serie di *Ultima* è l'impostazione. In questo gioco si vede tutto in soggettiva, e il realismo è qualcosa di impressionante. Purtroppo per apprezzare tutte le finezze grafiche dovete avere un PC con i controfiocchi, ma vi possiamo garantire che *Ultima Underworld* è quanto di più vicino alla Realtà Virtuale possiate trovare su un home computer, e da solo giustifica l'acquisto di un 386 con hard disk, superVGA, Soundblaster (per sentire il parlato campionato) e, soprattutto, un clock ad almeno 33 MHz!



**PC**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 98 |
| SONORO | 89 |
| GIOCABILITÀ | 87 |
| LONGEVITÀ | 96 |
| GLOBALE | 97 |

# REVIEW

## AMIGA - MINDSCAPE

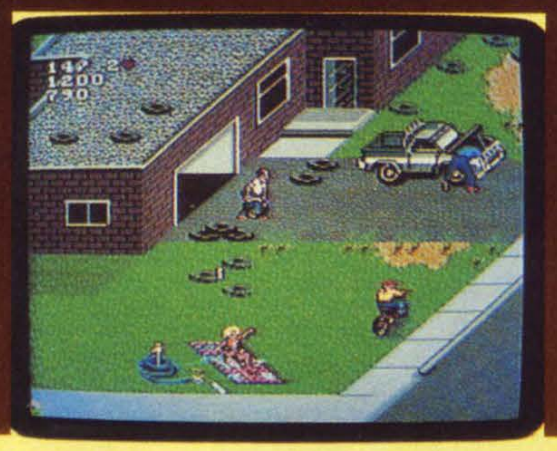
Ricordate *Paperboy*? Era quel coin-op estremamente particolare che al posto del joystick aveva un manubrio di bicicletta, in cui si guidava uno di quei ragazzini americani che si alzano all'alba per consegnare i quotidiani agli abbonati.

Lo schema di gioco era semplice e affascinante per alcuni, o deficiente e ingiocabile per altri. Evidentemente la prima categoria aveva però la prevalenza, dato che il gioco è poi stato convertito assolutamente in tutti i formati videogiochistici concepibili da mente umana. Addirittura, il successo riscosso dal programma originale della Atari ha giustificato la creazione di questo seguito, che riprende il tema del predecessore migliorandolo leggermente e - manco a dirlo - è già apparso o sta per apparire in tutti i formati.

Come al solito c'è una lunga strada sulla quale abitano abbonati e non-abbonati: ai primi bisogna consegnare una copia del proprio giornale gettandola al volo nella cassetta della posta, e agli altri conviene creare più danno possibile usando il quotidiano per sfasciar finestre, devastare giardini e altre amenità simili. Alla fine di ogni giorno di lavoro si affronta un percorso-bonus sul quale dimostrare tutta la propria abilità di ciclista-cecchino fra bersagli, salti e ostacoli, dopodiché vengono conteggiati gli abbonati soddisfatti del servizio, quelli insoddisfatti e gli eventuali "nuovi acquisti". Il gioco procede quindi con un'altra giornata, su una strada più difficile, con più ostacoli, eccetera eccetera.

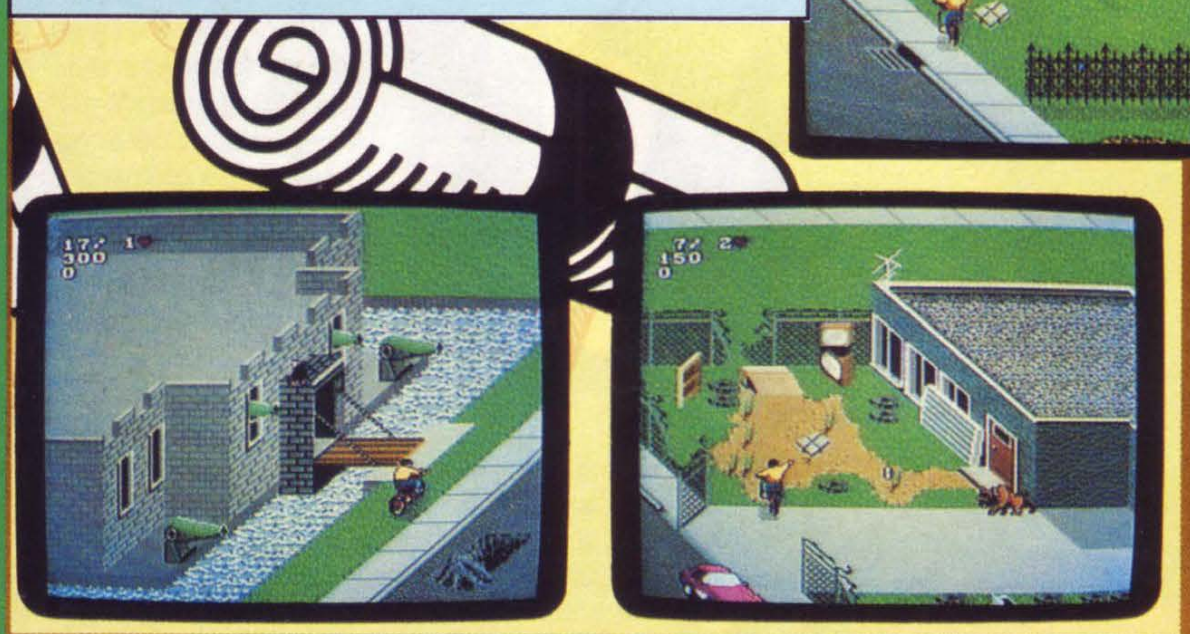






# PAPERBOY 2





## AMIGA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 89 |
| SONORO | 58 |
| GIOCABILITÀ | 43 |
| LONGEVITÀ | 59 |
| GLOBALE | 58 |



Il primo *Paperboy* non mi era piaciuto soprattutto perché lo trovavo troppo poco "elastico": bisognava memorizzare un percorso da seguire con una perfezione quasi assoluta, e appena si faceva un errorino si veniva travolti da auto che entravano nello schermo senza preavviso, si finiva in buche colossali, vicoli pressoché ciechi e amenità simili. Quando ho visto *Paperboy 2* sul SuperNES ho tirato allora il proverbiale "sospiro di sollievo". C'era una strada bella larga con sufficiente spazio per manovrare, maggiore varietà di nemici e situazioni, elementi extra (come i rapinatori da fermare o i mostri da eliminare) che spezzavano la ripetitività dello schema di gioco, il tanto agognato scrolling multidirezionale e - tanto per gradire - una grafica decisamente più varia e simpatica. Orbene: la versione Amiga di *Paperboy 2* ha esattamente gli stessi elementi di quella per SuperNES, eppure è una solenne schifezza. Il motivo? Uno solo, semplice & fondamentale. *Paperboy 2* è lento, lento come una lumaca assonnata, come un bradipo imbalsamato o come... una cosa lenta. Gli elementi che costituiscono le strade vengono addirittura caricati durante ogni percorso, e tra una casa e l'altra ci sono delle improvvise "frenate" anche se si sta pedalando come dei forsennati. Per quanto mi riguarda è un motivo sufficiente per lasciar perdere questo programma. Se tuttavia le altre caratteristiche elencate vi attirano irrimediabilmente dategli pure un'occhiata - ma siete stati avvertiti.

**FABIO ROSSI**

### LA DURA VITA DI UN FATTORINO

Se il primo *Paperboy* aveva solo a che fare con qualche ostacolo naturale e con la maleducazione civica di alcuni residenti, questo suo successore se la deve vedere con ben altri problemi. Come se non bastassero buche, auto, moto, giocatori di basket e baseball, salti, falciatrici & automobiline impazzite e semplici passanti alquanto sbadati a costituire un sufficiente numero di pericoli per le ruote del protagonista, in questa seconda puntata troviamo pure mostri delle fogne, fantasmi, zombie, pirati, cannoni, ladri, gorgoni lanciafulmini e nientemeno che La Morte! Altro che lavoretto part-time...

CICCOGNANI STUDIO

AMSTRAD

VIVERE LA TECNOLOGIA




PC 5286 - Computer 80286 16 Mhz, 1MB RAM, grafica VGA, mouse in dotazione - In più il fantastico GRINTA PACK con 100 giochi/programmi e il prestigioso LOTUS WORKS: videoscrittura, foglio elettronico, data base, comunicazione; oltre al monitor a colori e disco fisso opzionali.
**Prezzo IVA inclusa da L. 1.359.000**

# LA GRINTA AGUZZA L'INGEGNO

*(Con AMSTRAD e la tua grinta, il computer diventa semplicissimo!)*

**Pronto Amstrad: 02/3263210 - Nei migliori negozi di elettrodomestici, Hi-Fi, Computer Shop.**

# REVIEW

## AMIGA -
### 21ST CENTURY ENTERTAINMENT



# DELIVERANCE

L'ho sempre detto io: fate difendere il vostro regno da un gruppo di fate e avrete quel che vi meritate. In *Stormlord* c'erano voluti i muscoli di un barbaro per riportare la libertà nel vostro regno, in cui le fate, presunte guardiane di quest'ultimo, erano state subito messe a tacere dalla malefica Regina Bahd. Il bello è che in *Deliverance*, che mi appresto a recensire, sono state richiamate a ricoprire il precedente ruolo, e puntualmente la regina Bahd è tornata a invadervi! Così dovrete ricominciare tutto daccapo: armati della vostra ascia da lanciare da tutte le parti dovrete ritrovare quelle incapaci, distruggendo tutti i terribili nemici che vi aggrediscono e che infestano più o meno tutte le piattaforme del gioco. Naturalmente la cosa non è semplice anche perché dovrete risolvere qualche piccolo puzzle, che *Deliverance* vi propina come alternativa allo squartamento in serie.








So già cosa state pensando: "Ah, ah, hanno pubblicato per sbaglio le foto di *Gods*!". Sì, *Deliverance* ha una notevole somiglianza con il famoso arcade dei Bitmap Bros. - anzi, il primo livello sembra proprio copiato con la carta carbone. I livelli successivi però dimostrano che c'è molta più varietà in *Deliverance* di quanta ce ne fosse in *Gods*, e non basta: direi proprio che *Deliverance* è un gioco più divertente e giocabile. E' veloce, frenetico, debordante di azione con affettamenti, ed è una meraviglia da guardare. Insomma con la sua insensata violenza mista all'aspetto esplorativo direi che *Deliverance* è sicuramente uno dei migliori arcade-adventure che io abbia provato quest'anno. Pur non essendo eccezionalmente originale, è pieno fino all'orlo di buone idee e tocchi carini, come i segnalatori. Se c'è un difetto, è sicuramente la brevità del gioco (quattro livelli non sono molti) e forse i veterani degli arcade-adventure potranno rimanere un po' delusi dalla non eccessiva profondità dell'elemento-avventura. Ma detto questo, c'era abbastanza in *Deliverance* da avermici fatto giocare per un paio di settimane, e se va bene per me, andrà bene sicuramente anche per voi.

**GARY WHITTA**

## COM'E' DURA L'AVVENTURA

*Deliverance* è essenzialmente un gioco piattaformistico d'azione, ma mantiene ancora una caratteristica "enigmistica" tipica del predecessore *Stormlord*. Per esempio, per accedere a varie locazioni del gioco dovrete entrare in alcune porte di cui dovrete reperire le chiavi. Le chiavi di solito si nascondono dentro degli armadietti, da cui però possono fuoriuscire terribili ragnetti che vi succhiano un mucchio di energia: fate attenzione! Una caratteristica singolare del gioco è che essendo i livelli molto grandi e avendo percorsi contorti, è possibile rilasciare lungo il percorso una quantità infinita di segnalatori. In questo modo saprete sempre dove sarete passati: comodo, no?

## AMIGA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 80 |
| SONORO | 78 |
| GIOCABILITÀ | 81 |
| LONGEVITÀ | 74 |
| GLOBALE | 81 |

# COMPUTER +VIDEO GIOCHI MARKET - Piccola Pubblicità

A. VERCELLI
Via Scalise, 5 - tel. 0161/54793
**COMMODORE**
C64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486

SOFT CENTER
Videogames e Software originali
LEADER, CTO, SOFTEL

PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DISK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

Per questo spazio pubblicitario telefonare al numero:



**02/6948.218**

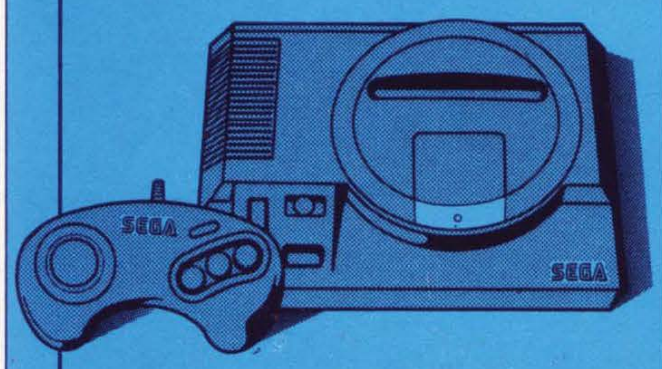
# Compel

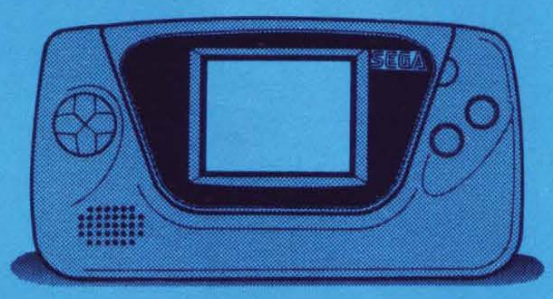
***IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE***
*Via Cisa Ligure, 23/A - 42016 GUASTALLA (RE)*
*Tel.: (0522) 826841 (r.a.) - Fax: (0522) 826842*

***I VIDEOGAMES PIÙ RICHIESTI NEL MONDO DA OGGI SUBITO DISPONIBILI:***

## SEGA MEGADRIVE

16 Bit - N° 1 nelle vendite
USA e JAPAN




## SEGA GAME GEAR

Portatile
con LCD a colori

## NINTENDO SUPER FAMICOM

L'evoluzione della specie




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

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

# REVIEW

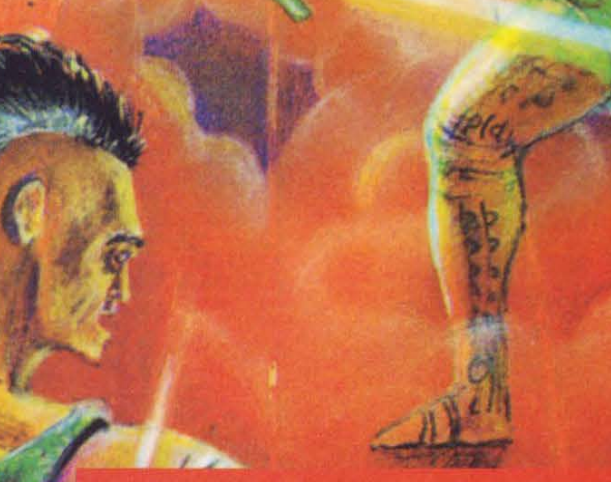
## AMIGA - LINDASOFT

# Holo-Squash

Delle origini di questo sport abbiamo già parlato nella rubrica *Far Out* di qualche tempo fa: per chi se la fosse persa vi basti sapere che un tizio particolarmente strano & allucinato è convinto di aver incontrato una razza extraterrestre che gli avrebbe insegnato le regole di un nuovo sport che a lungo andare avrebbe potuto fare evolvere la mente umana a un livello tale da prepararla al futuro incontro con la Razza Superiore.

Dopo aver stabilito che se non sono pazzi noi non vogliamo averci a che farfe, veniamo al gioco vero e proprio. L'*Holo Squash* funziona come il più banale sport terrestre (due tizi vengono chiusi in un box di vetro con una pallina e due racchette e cercano di farsi più male possibile in nome dell'agonismo), ma sulla parete di fondo ci sono due tabelloni luminosi che possono essere accesi e spenti dal tocco della pallina. A seconda della fase di gioco lo scopo è accendere una particolare configurazione di bersagli, possibilmente spegnendo quelli dell'avversario prima che scada il tempo a disposizione. Complicano - o facilitano - la cosa diversi elementi casuali che appaiono sulle pareti laterali del campo di gioco, e che se vengono colpiti possono avere vari effetti sul punteggio e sui giocatori.

Naturalmente lo scopo ultimo del gioco è vincere un torneo intergalattico pieno zeppo di cyberpartecipanti, ma ricordate: se quando arrivate sul podio vi dovesse rapire una qualche superentità aliena non venitevela a prendere con noi...




**AMIGA**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 59 |
| SONORO | 60 |
| GIOCABILITÀ | 58 |
| LONGEVITÀ | 61 |
| **GLOBALE** | **60** |







Mettiamo subito una cosa in chiaro: se cercate grafica e sonoro superspettacolari lasciate perdere *Holo Squash*. Se invece vi interessa un giochino simpatico con una trama semplicemente fuori dal mondo dovreste farci un pensierino: vabbé che *Jahangir Khan Squash* riproduce meglio le regole e la dinamica, ma il fatto che *Holo Squash* aggiunga uno scopo al semplicistico rimbalzar di palline dello sport vero e proprio ne prolunga decisamente la longevità. E poi c'è da tenere in considerazione altri due fattori non indifferenti: il programma è stato scritto in *Amos* e di conseguenza è modificabile da chiunque abbia il linguaggio e un minimo di conoscenze di programmazione, e c'è un torneo aperto a tutti gli acquirenti del gioco. Un po' lento, un po' dimesso ma potrebbe interessarvi. Fate vobis.

**FABIO ROSSI**

## SPORT ASSURDI ANCHE IN PALESTRA

Ce ne sono parecchi, come sicuramente avrete appreso dai normalmente squilibratissimi insegnanti di educazione fisica a scuola. Quello che interessa a noi però è la versione reale dell'*Holo Squash*: non si gioca con una pallina luminosa, né contro avversari alieni, ma per il resto le regole sono assolutamente identiche e già diverse palestre si stanno attrezzando per far provare ai loro clientio l'ebbrezza di questo sport futuribile (e difficilissimo. Parlo per esperienza - Fabio). Se proprio doveste impazzire dalla voglia di giocarci anche nella comodità di casa vostra - stando attenti alle suppelettili - potete poi acquistare il tabellone e la centralina che lo controlla direttamente dal produttore, che potrete contattare telefonando alla Lindasoft.

# REVIEW

# GLOBAL EFFECT

**AMIGA - MILLENNIUM**

Sembra proprio che l'unica categoria di "esseri umani" (anche se a volte tali non sembrano) a non essere stati minimamente toccati dall'ambientalismo, dalla febbre per l'ecologia e dal "verde a tutti i costi" siano proprio i videogiocatori: anni fa ci provò la Microprose a sensibilizzare noi crudeli smanettoni con un titolo decisamente mediocre come *Rainbow Warriors*, ispirato alle attività radical-ecologiche di Greenpeace, dopodiché praticamente nessuno ci ha riprovato (ci sono le eccezioni, vedi quel *Capitan Planet* della Electronic Zoo, che infatti è appena fallita). Ultimamente però è esplosa la moda dei simulatori divini, e i più svegli alla Millennium hanno deciso di conciliare le due cose. L'idea di base è di gestire razionalmente le risorse disponibili, bilanciare il bisogno di un genere di vita migliore della popolazione e la difesa dell'ambiente e così via. Se poi non avete voglia di rimediare a decenni di "vita sregolata", potete sempre cominciare da zero con un pianeta preparato per l'occasione, o se siete del tipo "no pain no gain" potete salvare la terra da un destino ormai segnato scelto tra quattro davvero poco allegri.









Piazzato da qualche parte tra *Utopia* e *Sim Earth*, questo prodotto non ha la classe di nessuno dei due. Non che sia poi così malvagio, intendiamoci: ci sono un sacco di cose da fare, ma il problema è che abbiamo già visto tutto questo un sacco di volte. Inoltre, l'interesse verso questi cloni di *Sim City* sta scemando - va bene uno, va bene due, va bene tre, ma non va bene quarantadue. Nel caso di *Global Effect*, poi, c'è l'aggravante che l'elemento "wargame" è abbastanza debole. La realizzazione poi non è esattamente superba - la grafica va da carina a irrimediabilmente brutta, e per quanto riguarda gli effetti sonori... beh, ci si meraviglia che sia lo stesso tizio che ha tirato fuori gli effetti di *Mega-Lo-Mania*. Paradossale poi l'interesse: nonostante si abbia a che fare con inquinamento, disastri, gestione di moltitudini e problemi vari su scala planetaria, ci si annoia molto facilmente! Il tentativo della *Millennium* di fare un gioco più "serio" del solito è ammirevole, peccato che non lo sia anche il risultato.

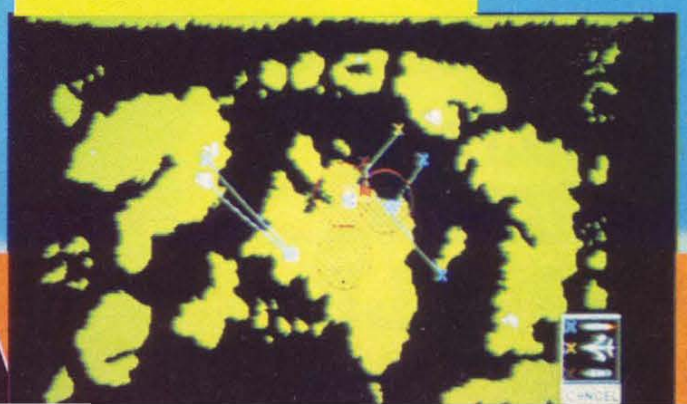
**RIK HAYNES**

## DECISIONI, DECISIONI...

*Global Effect* è tutto una decisione. Dovete creare dei grandi agglomerati urbani in stile Megalopoli o dei piccoli insediamenti per evitare i macelli naturali (Etna docet)? Dovete promuovere l'energia nucleare per avere un sacco di kilowatt e tenere accesi tutti i coin-op o dovete spingere la cosiddetta energia pulita (il motore a Dixan) per avere meno problemi ambientali? Dovete piantare foreste o fondare nuove citta? 'Sto gioco lo dovete comprare o no? Ah, se non ci fossimo noi...

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 69 |
| SONORO | 52 |
| GIOCABILITÀ | 65 |
| LONGEVITÀ | 71 |
| **GLOBALE** | **70** |



# REVIEW

## AMIGA - IDEA

# CHAMPIONSHIP OF EUROPE

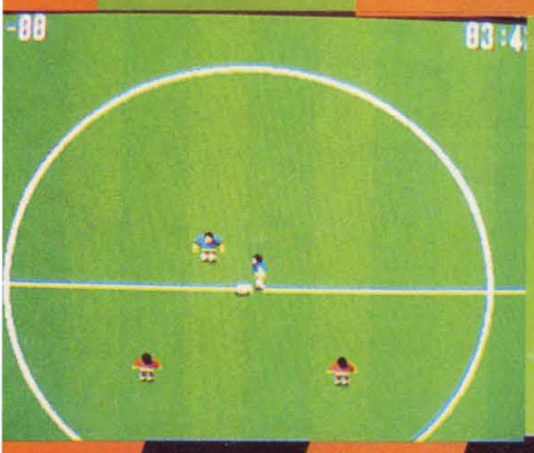


Signore e signori, è cominciata! La temutissima invasione dei giochi di calcio mutanti partoriti in concomitanza con i Campionati Europei del '92 aveva già dato segni di vita il mese scorso con *John Barnes* e si è finalmente (se vi piace l'argomento) consolidata con l'uscita del rappresentante italiano, per l'occasione sponsorizzato dalla Idea e programmato dal programmatore emergente per eccellenza, Luca Podestà, autore fra l'altro di *Swords and Galleons*, *Blue Boy* e *Champion Driver*. Questa volta la struttura è chiaramente di ispirazione *Kick-Off*iana: l'azione è visualizzata dall'alto, il campo è decisamente ampio, è possibile visualizzare il "radar" che segnala le posizioni dei giocatori sul campo e il controllo della palla è abbastanza bizzarro - in effetti, oramai nei giochi di calcio si considera soprattutto quello! *Championship of Europe* propone una mezza variante *Kick Off*-tradizionale: i giocatori per un po' di secondi trattengono la palla come nei vari *Microsoccer*, e poi la calciano via. Confusi? Anche noi… Controllo a parte, *CoE* è caratterizzato da un discreto numero di opzioni: si può scegliere la forza del vento (che influisce sul movimento della palla in aria supplendo così alla mancanza di tiri ad effetto o comunque non diretti nelle otto direzioni principali), il tipo del campo (normale, bagnato o innevato), la lunghezza delle partite e se giocare una singola partita o il torneo. Tra una partita e l'altra, se avrete scelto di disputare il campionato intero potrete osservare lo svolgersi della competizione su n tabellone a dir poco immane che riporta vita, morte e miracoli di ogni squadra.

## A CALCI, BISOGNEREBBE PRENDERLI...

Una delle caratteristiche di *CoE* che salta subito all'occhio è la presenza massiccia dei falli. Qualcuno di voi dirà "vabbè grazie, dopotutto i giocatori sono ventidue per volta, se poi contiamo anche l'arbitro e i guardalinee e se calcoliamo che sono tutti uomini…" e per tutta risposta si prenderà una bella martellata in testa.

Il fatto è che per "azionare" il fischio dell'arbitro basta camminare sopra al giocatore con la palla (senza compiere nessuna azione particolare) e a quel punto cominceranno a fioccare cartellini colorati. Irritante, sopratutto se pensate che in media ne viene fischiato uno ogni venti-trenta secondi!






Avete presente lo show televisivo *Non è la RAI*? Massì, quello con un milione di graziose fanciulle più o meno vestite che ballano, cantano canzoni insulse, si tuffano in piscina e soprattutto propongono una serie di quiz telefonici noiosi.
Ecco, *Championship of Europe* è quasi la stessa cosa - non che ci siano le ragazze, beninteso. Quello che voglio dire è che è fatto molto bene, è bello da vedere, è programmato in maniera impeccabile ma… è decisamente poco divertente. Il primo dei tre elementi che mi hanno portato a questa conclusione è il sistema di controllo, non molto razionale e comunque alquanto scomodo; il secondo è la possibilità di calciare la palla solo nelle otto direzioni classiche senza nessun effetto e il terzo è che è un gioco di calcio! Scherzi a parte, *Championship of Europe* trasuda buona volontà da tutti i pori (lo dimostrano le caratteristiche differenti dei giocatori, le scenette di intermezzo, l'aspetto pulito e professionale e così via) ma è irrimediabilmente *medio*. Con questo non voglio dire che sia un programma da evitare, vorrei solo ricordare che stanno per uscire numerosi giochi calcistici - se proprio ne dovete comprare uno, cercate almeno di scegliere il migliore (forse il nuovo della Sensible?). O aspettate *Kick Off 3*.

**MARCO AULETTA**

**AMIGA**

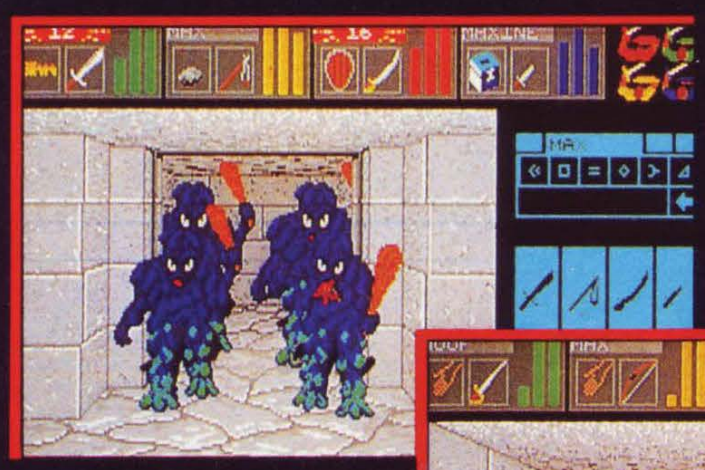
| | |
|---|---|
| GRAFICA | 80 |
| SONORO | 83 |
| GIOCABILITÀ | 70 |
| LONGEVITÀ | 79 |
| **GLOBALE** | **75** |

CADARIO

# NEL 1988 DUNGEON MASTER AMIGA SCONVOLGEVA IL MONDO DEI GIOCHI DI RUOLO. ORA E' LA VOLTA DELLA VERSIONE PC!!!




© PSYGNOSIS/FTL 1992. ALL RIGHTS RESERVED.





PARTI ALLA RICERCA DEL FIRESTAFF, IL BASTONE DI FUOCO CUSTODITO NELLE SEGRETE DI UN ANGUSTO CASTELLO. NEI CUNICOLI SOTTERRANEI INCONTRERAI MOSTRI RIBUTTANTI E TI IMBATTERAI IN UNA SERIE DI INGEGNOSI ENIGMI. GIÀ ALTRI AVVENTURIERI HANNO OSATO SFIDARE IL DESTINO: HANNO TUTTI FALLITO...

PSYGNOSIS

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

# REVIEW

## AMIGA - LUCASART

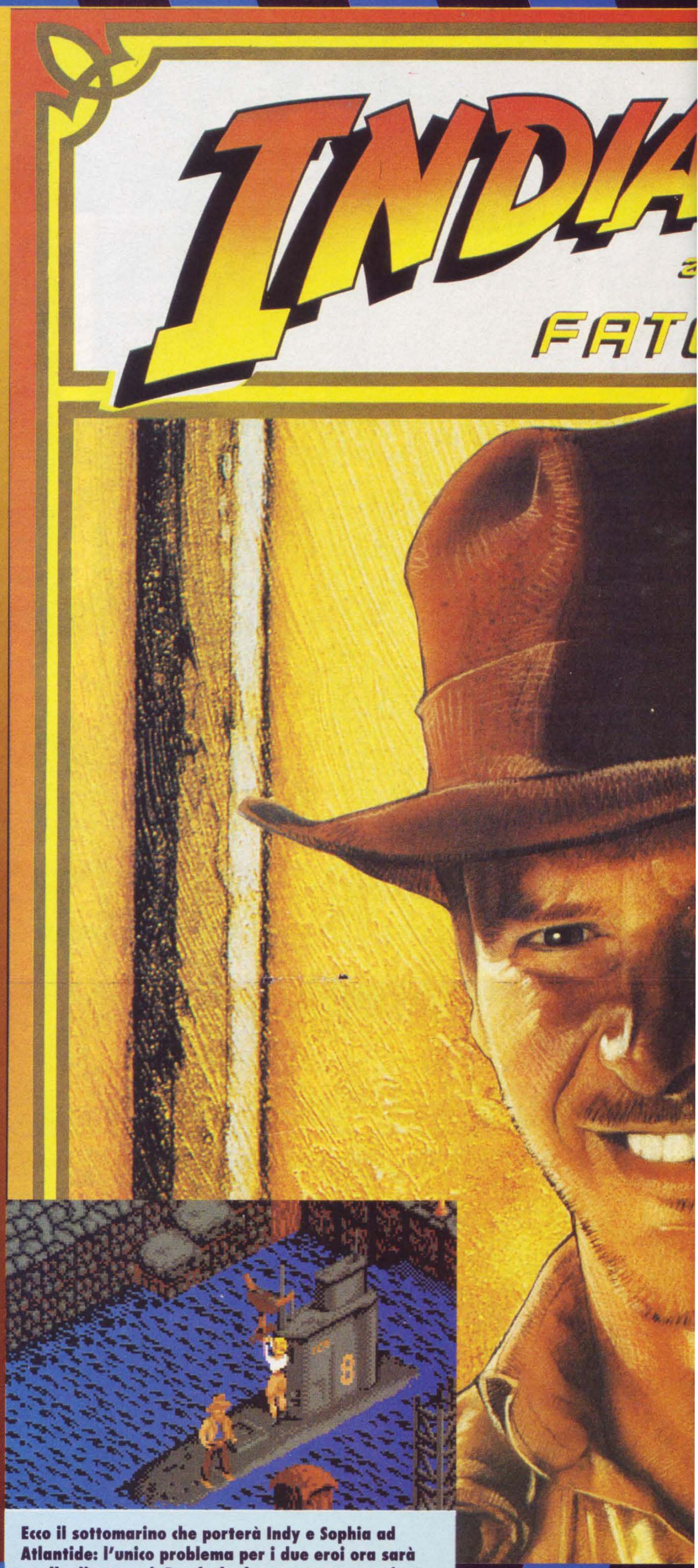
E' il 1938 e Indiana Jones sta inseguendo alcuni ladruncoli che hanno rubato degli antichi manufatti dal museo del Barnett College. Si dà però il caso che non la refurtiva non sia composta dale solite anticaglie impolverate: il prof. Jones pensa che questi oggetti provino l'esistenza della favolosa Atlantide!
Indy purtroppo non immagina che dietro questo furto si celino gli odiati nazisti, guidati dal folle Dr. Hans Ubermann e dal sadico Klaus Kerner. E i maledetti non si fermeranno di fronte a nulla, pur di scoprire dove si nasconde Atlantide e accaparrarsene tutti i segreti, che potrebbero regalare ai Nazi abbastanza potere da governare l'intero mondo!
Accompagnato da Sophia Hapgood - una sua vecchia fiamma a cui hanno rubato reperti storici analoghi in bizzarre circostanze - Indy parte per una avventura che lo porterà in mezzo mondo.
Prima fermata: Monte Carlo...

Così inizia *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, la quarta avventura dell'archeologo più scavezzacollo del mondo. Quello che ci apprestiamo a recensire è il gioco d'azione, che annovera sezioni piene di frustaggi con contorno di puzzle da risolvere, tanto per non rendervi catatonico il cervello. E finché non arriva l'avventura grafica, questo dovrebbe soddisfarvi abbastanza. E ora passatemi frusta e cappello: io vado!



Fino ad ora Indy sarà anche riuscito a sfuggire ai nazisti, ma non ai giochi di bassa qualità. A parte l'avventura della Lucasfilm, nessuno dei precedenti tie-in è riuscito a catturare l'incredibile divertimento e lo humour delle avventure dell'archeologo. Ma finalmente la US Gold ha azzeccato il gioco giusto: *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* è magnifico! Graficamente è uno strano mix di rozzezza (la ridicola intro e le immagini inter-livello) e brillantezza (i notevoli sprite e fondali), mentre il sonoro consiste principalmente in un remix del tema di Indy, che diverte per un po' ma poi scade notevolmente. Il livello iniziale a Monte Carlo ha forse un ritmo troppo lento ed è sinceramente odioso: giocare alla roulette è divertente per un po' ma poi diventa una noia. Fortunatamente però, dal secondo livello in poi le cose migliorano molto, raggiungendo un giusto equilibrio tra puzzle e azione via-frusta. Insomma, difettucci a parte, se siete come me grandi fan dei film di Indiana Jones siate consapevoli di questo: è un gioco di fronte al quale anche Indy si toglierebbe il cappello!

**DAVID UPCHURCH**




**Ecco il sottomarino che porterà Indy e Sophia ad Atlantide: l'unico problema per i due eroi ora sarà quello di entrarci. Per farlo devono aggrapparsi all'appiglio di una carrucola, ma la prospettiva isometrica creerà non pochi problemi: dovranno saltare e risaltare per azzeccare la mossa giusta.**

# REVIEW

# NA JONES

nd the

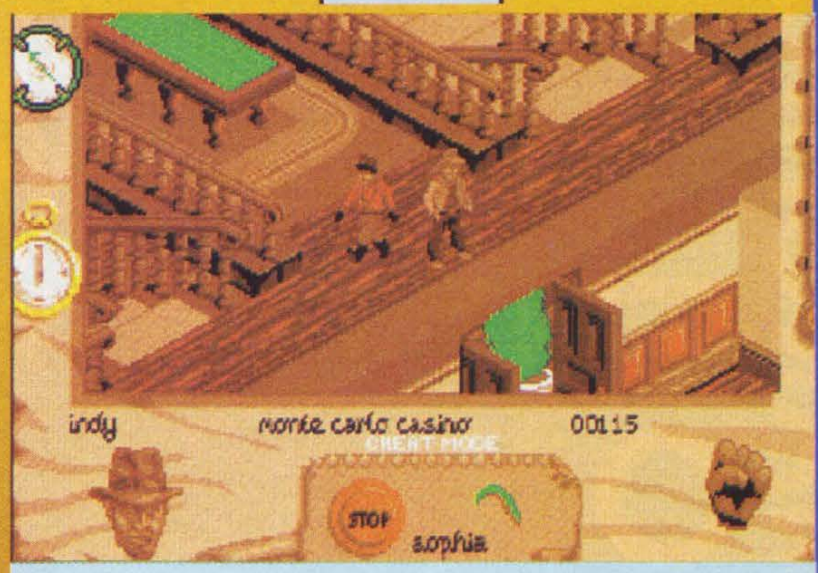
E of ATLANTIS

**THE ACTION GAME**

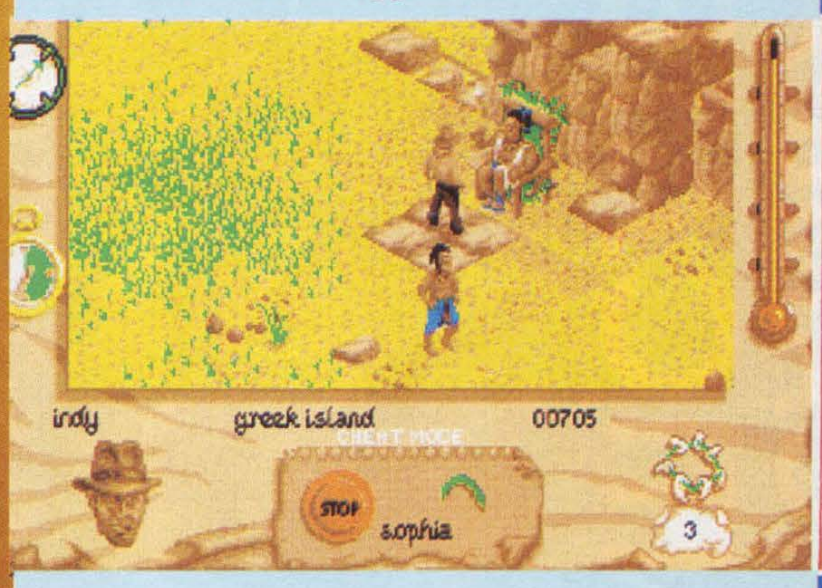




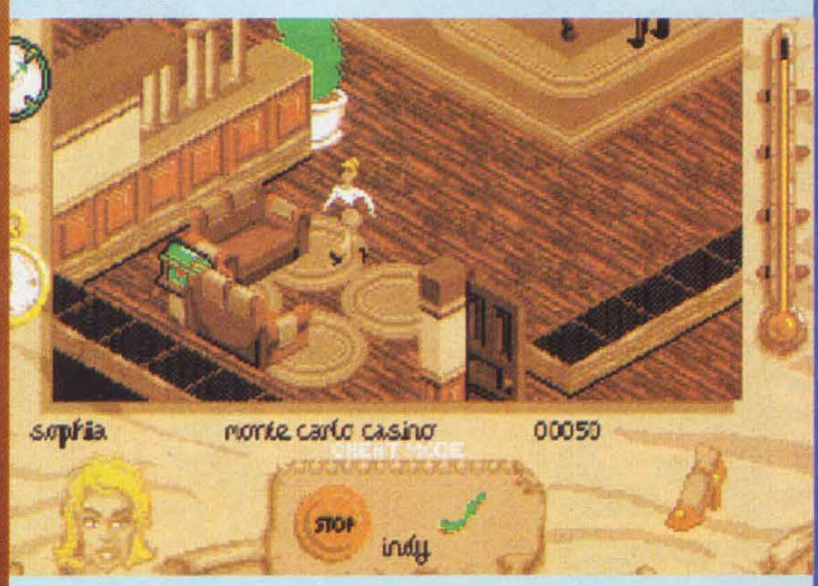
**Ecco una delle isole greche in cui approderanno i nostri eroi (dopo aver viaggiato in sottomarino): se si sono raccolti tutti gli indizi sufficienti, si dovrebbe identificare subito quella che è effettivamente Atlantide.**




**Questa stanza sembra fatta apposta per sperimentare le diverse inquadrature consentite nel gioco: frugate bene e troverete molti oggetti utili.**




**Qui Indy dialoga con un autoctono di una delle isole greche (più che greco sembra del Tropico del Cancro) e cerca di convincerlo a rivelargli la corretta ubicazione dell'isola.**




**I vulcanici Nazi hanno pensato di nascondere alcuni oggetti in questi forzieri verdi, facilissimi da individuare. Complimenti!**

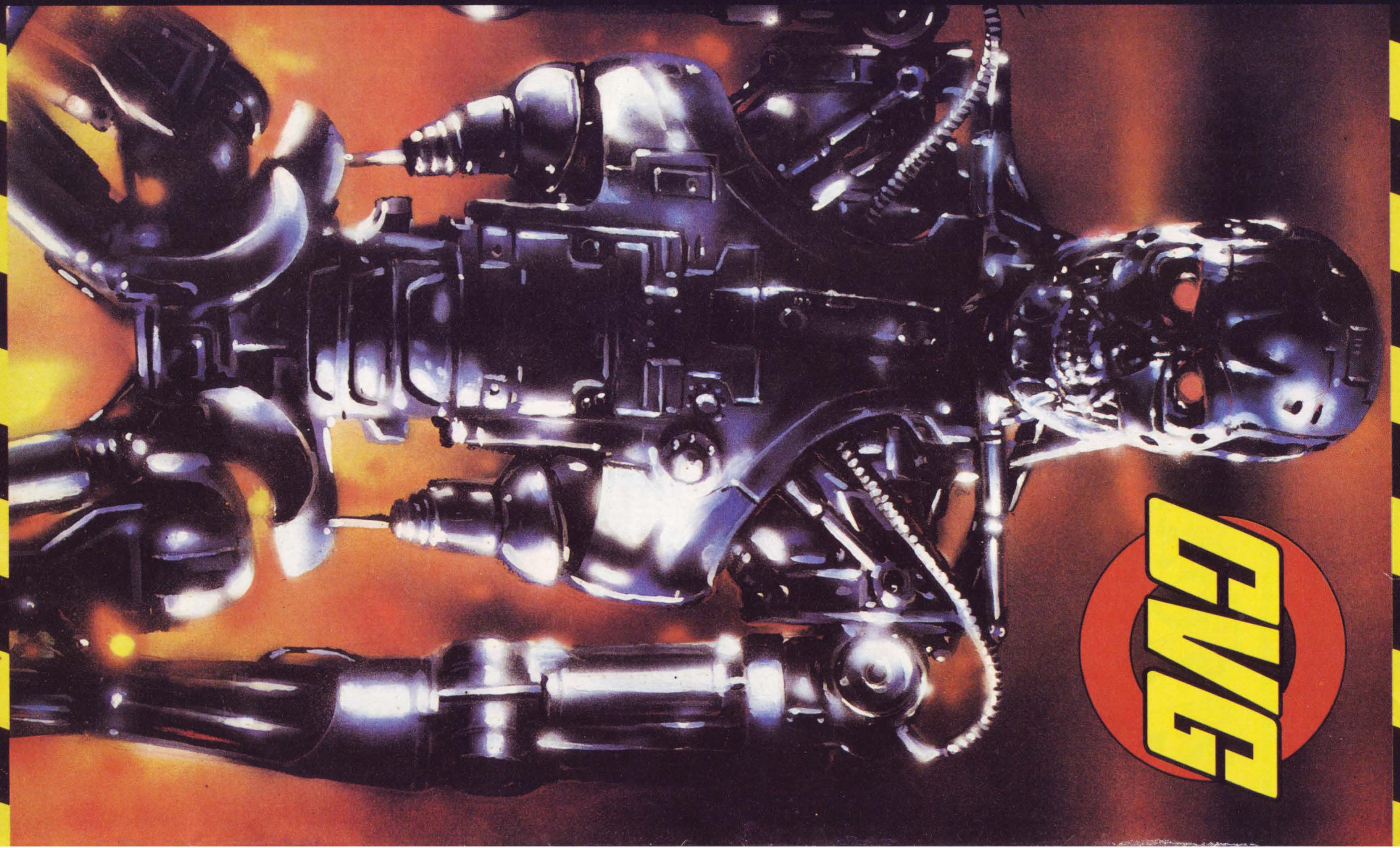


**Atlantide! Peccato però che ci siano arrivati prima i Nazi: è comunque una buona occasione per menare un po' le mani, come sta facendo appunto adesso Indy.**

## AMIGA

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 83 |
| SONORO | 70 |
| GIOCABILITÀ | 85 |
| LONGEVITÀ | 80 |
| GLOBALE | 82 |

# DA SETTEMBRE C+VG CAMBIA MARCHIO.
# NON DIMENTICATELO!!!





# PARASOL STARS



## AMIGA - OCEAN

Vediam un po' di riassumere l'intera faccenda: in principio ci fu *Bubble Bobble*, un magnifico platform a schemi fissi con una coppia di dinosauri sparabolle come protagonisti, nemici assortiti tutti rigorosamente assurdi e un sacco di bonus differenti. Poi venne *Rainbow Islands*, bizzarro gioco a scorrimento verticale che come protagonisti aveva due strani ragazzini obesi (gli ex-dinosauri) capaci di creare arcobaleni dal nulla. Adesso ci ritroviamo con questo *Parasol Stars* dove incontriamo di nuovo i due grassocci di prima armati di ombrelli, questa volta in un platform a schermi semi-fissi con occasionale scroll orizzontale. Ma chi ha mai detto che i seguiti sono tutti uguali?

In *Parasol Stars*, com già detto, dovete guidare uno o due palle di lardo attraverso otto pianeti (che poi diventano dieci e forse addirittura undici) "a tema" per liberarli dai cattivi locali, che guarda caso sono tondi, carini e letali (bella rima). La vostra unica arma è appunto un ombrello, ma non disperate: questo simpatico accessorio è utilissimo per raccogliere gli avversari sulla punta, farli ruotare per stordirli e scagliarli contro il muro (o altri avversari) con effetti devastanti. Inoltre, sempre con questo ombrello potrete raccogliere le bolle che ogni tanto viaggiano per lo schermo e raccoglierle. E per sapere che cosa succede... leggetevi il box.

### UN FUCILE FASATO PLASMA CALIBRO 40 (ancora?)

Occhei, l'ombrello è notoriamente un arma pericolosissima e letale (soprattutto in mano alle nonnine), ma che ne dite di qualcosa di più? Le bolle che viaggiano per lo schermo, ad esempio. Quando ne avrete raccolte cinque, a seconda del simbolo contenutovi potrete provocare un piccolo cataclisma: i fulmini creano un grosso indovinatecosa che distrugge tutto quello che tocca, l'acqua un bel rivolo che spazza tutto, la fiammella incendia momentaneamente una piattaforma e la stella spazza praticamente tutto lo schermo. Inoltre, ci sono vari oggetti dagli effetti più disparati da raccogliere: blocco dei nemici, invulnerabilità, esplosioni, pioggia di oggetti e così via nel puro stile di *Bubble Bobble*.



Probabilmente, da qualche parte avrete letto che *Parasol Stars* oltre a essere (innegabilmente) un gioco molto divertenten è programmato bene, è veloce, fluido, senza rallentamenti, non si attacca al lavoro del vostro dentista e così via. Ebbene, TUTTE BALLE! *Parasol Stars* infatti è programmato discretamente male: non c'è lo scroll parallattico (non mi sembra che su Amiga sia difficile da ottenere), il numero di colori è leggermente ridotto alla versione per Engine, quando ci sono troppi sprite (accade spesso e volentieri) il gioco rallenta, in generale è molto meno fluido e i protagonisti hanno il contorno nero - non è gravissimo, ma nell'originale non c'era. Nonostante tutto questo, rimane la terza parte della saga di *Bubble Bobble* (a proposito, demenziale l'idea di chiamarlo *Rainbow Island II* - è come dire che *Il Ritorno dello Jedi* è *L'impero Colpisce Ancora II* o *Indiana Jones e L'Ultima Crociata* è *Indiana Jones e il Tempio Maledetto II*), e si vede: giocabilità a non finire, grafica tondissima, milioni di bonus differenti, trucchi incredibili, livelli segreti e così via: e scusate se è poco. Compratelo, e diffidate di certa gente.

**MARCO AULETTA**

**AMIGA**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 92 |
| SONORO | 90 |
| GIOCABILITÀ | 95 |
| LONGEVITÀ | 91 |
| **GLOBALE** | **92** |







# I MAGNIFICI SETTE

**Ovvero cosa può succedere se i sette più famosi programmatori e game designer inglesi si ritrovano in un pub a parlare di videogiochi dopo aver trincato quantità industriali di birra...**








**C+VG** - Cominciamo con una bella domanda diretta. Ehi Jez, tu stai facendo un sacco di giochi su console in questo momento: ovviamente abbandonerai l'Amiga al più presto...

**JEZ** - No, assolutamente!

**ARCHER** - No, si metterà a fare film porno!

**C+VG** - Allora continuerai a programmare su Amiga nonostante tutto?

**JEZ** - Sì, dopo *Birds of Prey* abbiamo *ATAC,* che dovrebbe uscire verso la fine dell'anno. Continueremo a produrre software per Amiga, anche se probabilmente non sarà più la macchina su cui programmeremo la prima versione dei prossimi giochi. Non c'è dubbio invece che abbandoneremo l'Atari ST...

**C+VG** - Può il Super NES intaccare il potere (e il mercato) dell'Amiga?

**JEZ** - Certo! Sarà molto interessante vedere cosa succederà questo Natale. Credo che il Super NES andrà benissimo.

**PETER** - Chi pensi avrà la meglio fra Sega e Nintendo?

**JEZ** - Beh, la Sega ha già venduto un sacco di console, e ne passerà di tempo prima che venga sorpassata.

**PETER** - Il Megadrive è una macchina superiore.

**JEZ** - In termini di CPU sì, ma ha meno colori, meno grafica e meno sonoro. Ci vuole un buon programmatore per il processore lento del Super NES, ma i risultati poi si vedono.

**C+VG** - Insomma i nostri lettori devono comprarsi un Amiga o una console?

**JEZ** - Beh, vi dico solo un cosa: ora la vendita di giochi per console è maggiore di quella per Amiga e non c'è pirateria.

**PETER** - Sono d'accordo al cento per cento.

**ARCHER** - Visto che siamo tutti game designer, la mia domanda è questa: in futuro realizzeremo i nostri giochi rispettando le limitazioni hardware del Super NES o partiremo dalla versione Amiga e la convertiremo su

## I NOSTRI EROI

**I sette folli che vedete qui ritratti sono in realtà autentici genii: da sinistra a destra abbiamo PETER MOLYNEUX, mente della Bullfrog Productions e autore di classici del calibro di *Populous, PowerMonger* e *Populous 2*, JEZ SAN, fondatore della Argonaut, ha realizzato *Starglider 1 & 2* e *Birds of Prey*, ARCHER MACLEAN, è il genio dietro a *Dropzone, IK+* e *Jimmy White's Whirlwind Snooker*, DAVID BRABEN ha creato *Elite* - scusate se è poco - e *Virus*, ERIC MATTHEWS dei Bitmap Brothers vi ha regalato le serie di *Xenon* e *Speedball*, JON HARE della Sensible Software è il responsabile di capolavori quali *Wizball*, lo *Shoot 'Em Up Construction Kit* e *Mega-lo-mania* e infine MICHAEL POWELL, il programmatore del mitico *Powerdrome*.**

# INTERVIEW



SNES?

**JEZ** - Molti titoli per Megadrive che escono in Europa sono conversioni da Amiga.

**ARCHER** - Adesso sì, ma cosa accadrà fra due o tre anni?

**JEZ** - Quando i programmatori avranno avuto il tempo di familiarizzare con le varie console riusciranno a tirare fuori il meglio da ogni macchina.

**ARCHER** - Quello che non capisco è perché i produttori di macchine e hardware nuovo non si consultino con noi programmatori.

**PETER** - Sono d'accordo con te, ma devi ammettere che è piuttosto complicato. Se uno di questi tizi viene da te tu gli dici cosa desidereresti da una nuova macchina, mentre se va da Eric, ad esempio, avrà dei consigli completamente diversi. E' un bel casino.

**JON** - Penso che il problema principale nel mondo dei videogiochi sia che non appena hai finito di migliorarti su una macchina ne arriva immediatamente un'altra.

**PETER** - E' vero. Credevo di conoscere l'Amiga alla perfezione e ora che devo lavorare principalmente su un PC mi ci vorrà un altro anno di apprendistato.

**ARCHER** - Io credo di aver finalmente imparato qualcosina sul C64 (Risate).

**C+VG** - A proposito, come sono realizzate le console giapponesi?

**MIKE** - Beh, direi... Storicamente, no?

**JEZ** - Già, sono basate su altre macchine molto vecchie e sono costruite principalmente per fare uno scrolling e muovere un certo numero di sprite in giro. Se volete fare qualcos'altro siete proprio nei guai!

**MIKE** - I giapponesi hanno un'idea molto precisa di cosa sia un "videogioco" - "Questo è un videogioco: è fatto di sprite e fondali, ed è così che va fatto!"

**ARCHER** - Ehi, non dimenticarti la musica fumettosa!

**JON** - In termini di game design penso che Amiga e PC siano le migliori macchine su cui lavorare - l'Amiga soprattutto, grazie al sonoro poderoso. Per la versione Megadrive di *Mega-lo-mania* che stiamo facendo adesso abbiamo dovuto prendere il sonoro campionato dalla versione ST.

**JEZ** - Il Megadrive ha un sonoro orribile.

**DAVID** - Il bello sulle console è comunque il fatto che potete schiaffare tutto l'hardware che volete sulle cartucce, mentre sull'Amiga no.

**C+VG** - E del mercato CD-ROM cosa ne pensate?

**ARCHER** - Penso che la Commodore abbia cannato totalmente a lanciare il CDTV, e questo errore costerà loro parecchio.

**ERIC** - In ogni caso, chi supporta questo genere di software?

**PETER** - Già: sta tutto nel supporto da parte delle software house e se esaminiamo questo tavolo Eric - o i Bitmap Brothers - è l'unica persona che ha prodotto un gioco su CD finora.

**ERIC** - *Xenon 2.*

**JON** - Noi ne abbiamo fatto





**Jon Hare cerca di far valere il proprio punto di vista, mentre Jez e Eric assistono con attenzione.**



**Sopra: Eric introduce una nuova problematica: "Già finite le birre?" - Che profondità!**

# INTERVIEW



**Eric mostra a tutti come trattare i bambinetti che asfissiano i programmatori a fiere e show vari.**





**Qui sopra: Un'altra panoramica da brivido del gruppone degli intervistati. A fianco: Eric, colto da improvvisi crampi allo stomaco, tenta di placare la fame fagocitandosi...**

uno per CDTV, *Mega-lo-mania*.

**C+VG** - A proposito, Eric: com'è andata la versione CDTV di *Xenon 2*?

**ERIC** - Beh... Ehm.. Vallo a chiedere alla Mirrorsoft (Risate)!

**C+VG** - Cambiamo completamente argomento: sono meglio i programmatori europei o quelli americani?

**JON** - Penso che ci siano due stili completamente diversi, semplicemente perché ci sono due mercati completamente differenti. Noi sfruttiamo molto di più l'hardware.



**PETER** - Credete che i programmatori europei tengano maggiormente conto della macchina a loro disposizione quando realizzano un gioco?

**JEZ** - Già, anche se gli americani sostengono che noi produciamo giochi molto più semplici. Vi dirò comunque una cosa: le case americane testano molto meglio i loro prodotti per trovare eventuali bug e quelle inglesi no.

**ERIC** - E' vero.

**JEZ** - Nella maggior parte dei casi in Inghilterra se finite un gioco al venerdì potete trovarlo nei negozi al lunedì.

**JON** - Voi fate il debug da soli, vero?

**JEZ** - Sì.

**PETER** - Davvero?

**JON** - Noi cerchiamo i bug man mano che proseguiamo nella programmazione di un gioco.

**PETER** - E alla fine non fate nessun altro debug?

**JON** - Certo. Wizk*id* ad esempio in questo momento è nelle mani della Ocean, che lo sta controllando accuratamente.

**C+VG** - E per il playtest?

**PETER** - Noi abbiamo due playtester a tempo pieno che provano i giochi a ritmo forsennato. Li prendiamo da una scuola vicina e li ruotiamo ogni due settimane.

**ARCHER** - Anche la Ocean fa così. Manda i propri giochi a una scuola e ci fa giocare un'intera classe.




**PETER** - Comunque può funzionare con uno shoot 'em up o qualcosa del genere, ma non con un gioco più complicato.

**JEZ** - Noi abbiamo sempre gli stessi playtester, ma non funzionano alla perfezione perché conoscono talmente bene i vari prodotti che provano solo le cose ovvie. C'è sempre qualcosa che a qualcuno verrà in mente di provare e che non ha nemmeno sfiorato i playtester.

**PETER** - Da noi uno è allenato a testare, a trovare bug e a dirmi cosa non va nel gioco, mentre l'altro ci gioca e basta e mi dice quali parti del gioco sono divertenti e quali no. Ok, magari ignoro l'80% dei loro commenti, ma il rimanente 20% mi fa pensare "Ehi, questa è veramente una buona idea" o "E' vero, il gioco è troppo lento qui".

**ERIC** - Tu vuoi solo che la gente ti dica quanto sono fantastici i tuoi giochi, Peter (Risate a non finire).

**PETER** - Anche questo è vero!

**ARCHER** - Ascoltate mai il parere di gente che non ha l'hobby dei videogiochi?

**ERIC** - Quello sì è che è un punto di vista obiettivo!

**ARCHER** - Io qualche volta lo faccio, ma ogni tanto la gente se ne esce con un " Perché non fai questo?" o "Perché non succede niente qui?" tremendamente irrealistico.

**MIKE** - E' interessante vedere che molta di questa gente non sa giocare a un gioco in 3D, semplicemente perché non ne capisce il significato.

**JEZ** - Abbiamo avuto molte difficoltà a convertire *Elite* per NES: i ragazzi non riuscivano a entrare nell'ordine di idee di guardare il mondo dall'interno di un'astronave.

**ARCHER** - Questo perché molti ragazzi sono stati condizionati mentalmente. Secondo me vogliono solo platform incredibilmente simili fra loro: basta che ci sia un nome nuovo e ci giocheranno per ore e ore.

**JON** - Noi abbiamo avuto un problema simile con *International 3D Tennis*.

# INTERVIEW

Anche se i poligoni ti permettono di migliorare sensibilmente il realismo di un gioco, la gente vuole gli sprite.

**C+VG** - Dopo aver prodotto tonnellate di giochi credete di poter identificare gli elementi che differenziano un buon gioco da uno mediocre?

**JEZ** - Possiamo proseguire nella direzione giusta, ma dobbiamo sempre essere aiutati dal resto della gente che ci dica cosa funziona e cosa no. Abbiamo bisogno di consigli da videogiocatori comuni, dirigenti di software house...

**ARCHER** - Comunque io non voglio che mi si venga a dire cosa si deve fare tutte le volte. Dopo che avevo finito *Snooker* qualcuno ha detto che voleva 17 o 18 persone sul fondo che si muovessero indipendentemente! Dopo che avevo finito il gioco!

**C+VG** - Non è un po' come nell'industria cinematografica dove i produttori ordinano quali elementi deve avere un film per andare bene?

**DAVID** - La differenza è che in quel caso i produttori dicono "Dobbiamo fare un film che parli di X o Y" mentre nei videogiochi siamo noi che portiamo il gioco quasi finito ai produttori. Quando smazzano consigli prima che un gioco venga iniziato è un disastro. Basta guardare tutti i simulatori di volo e di carri armati che ci sono in giro: alla gente non frega niente di poter scegliere fra quattro giochi di carri armati!

**ARCHER** - Quello che mi stupisce è che qualcuno può pagare 250.000 sterline (circa 550 milioni di lire) per i diritti di un film e liquidare i programmatori di quel tie-in con 3000 sterline (quasi 7 milioni di lire). Perché non pagano di più i game designer, invece di lanciare le solite porcherie?

**ERIC** - Sono pienamente d'accordo con te.

**C+VG** - Non vi da fastidio quando una famosa conversione vende un sacco nonostante il gioco sia una schifezza?







**A sinistra: La birra sta incominciando a fare effetto: date un po' un'occhiata alla faccia rilassata di David... Qui sotto: Guardate come Peter s'è impossessato immediatamente dei salatini: dopo pochi minuti non è rimasto più niente!**

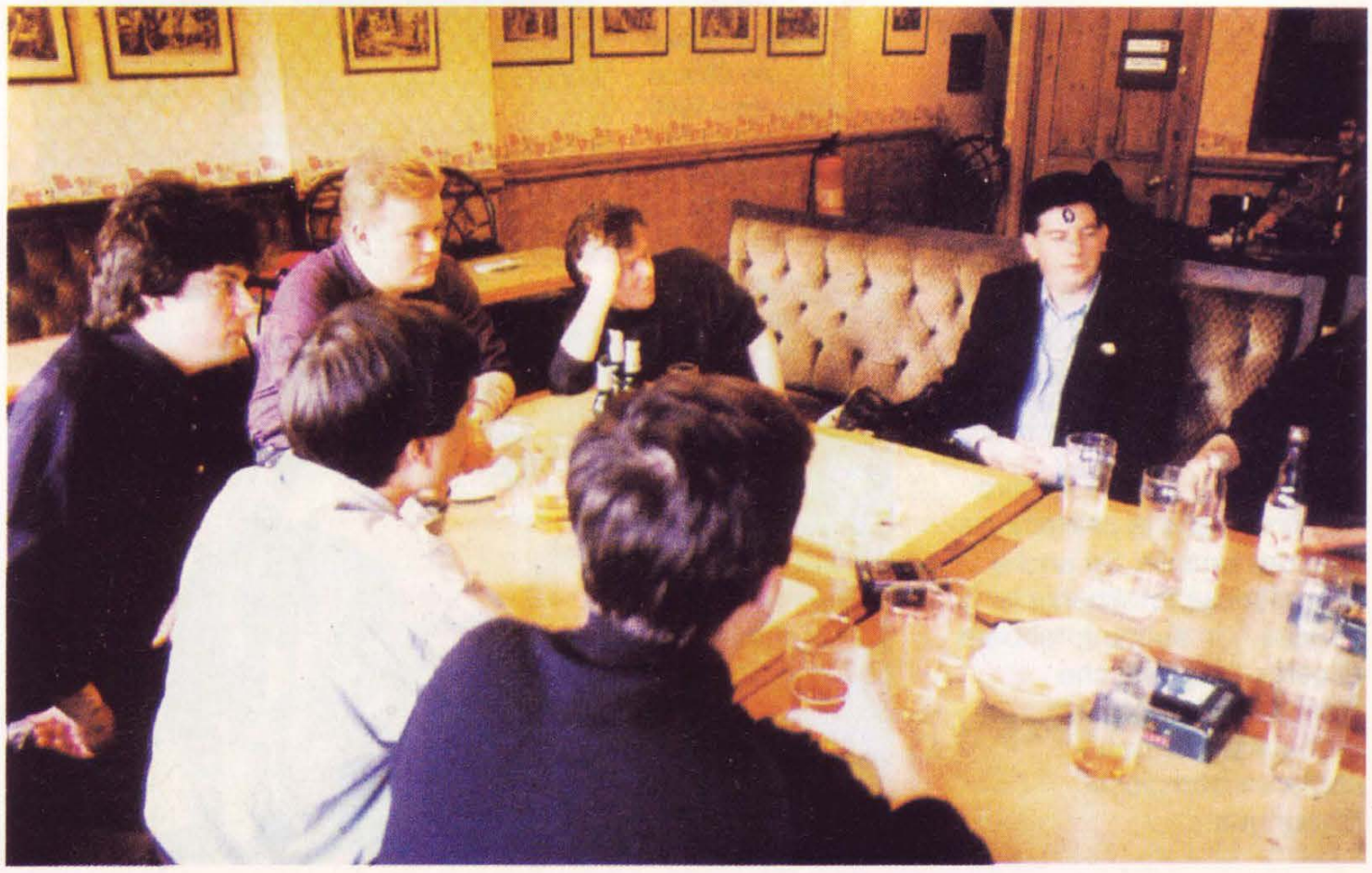
**ARCHER** - Beh, ci sono un sacco di giochi che vendono solo grazie alla loro fama.

**ERIC** - Già come *CENSURA*. Andiamo, cosa diavolo ci fa in testa alle classifiche di mezza Europa?

**ARCHER** - Comunque il fatto che un gioco completamente nuovo possa diventare numero uno delle vendite significa che la gente è in grado di riconoscere un tiolo osceno e uno buono quando li vedono.

**C+VG** - Non ti hanno mai offerto un gioco su licenza, Eric?

**ERIC** - Sì, ma non ne vale la pena.



**JEZ** - Noi ne stiamo facendo uno adesso.

**PETER** - Quale?

**JEZ** - Non posso dirlo.

**PETER** - Eh no, adesso ce lo devi dire! Forza!

**JEZ** - Te lo dirò dopo, quando la stampa non ci ascolta.

**MIKE** - Avete fatto anche *Days of Thunder*, vero?

**JEZ** - Sì, e prima di *Days of Thunder* abbiamo fatto *Afterbirth*.

**TUTTI** - *After*COSA???

# INTERVIEW





Jimmy è molto simpatico, non se la tira per niente e andiamo spesso a bere insieme.

(Risate a crepapelle)

**JEZ** - Ehi, avete visto *Another World*?

**PETER** - Sì, fantastico!

**JEZ** - Già, realizzato divinamente e incredibilmente atmosferico.

**JON** - La presentazione poi è magnifica. Hanno trovato un modo nuovo per presentare quel tipo di gioco.

**ERIC** - Scusate, di cosa state parlando?

**PETER** - *Another World*.

**ERIC** - Oh, non l'ho ancora visto.

**PETER** - Peccato solo sia così corto...

**JON** - Ehi Archer, ma *Jimmy White* gioca con il tuo (e suo) gioco?

**ARCHER** - Sì, e il bello è che fa le stesse cose con il computer che farebbe sul panno verde: stessa tattica, stessa angolazione dei tiri... Sono molto contento perché vuol dire che sono riuscito nel mio intento. Oltretutto

**C+VG** - Qual è stato il tuo primo gioco, Peter?

**PETER** - Non lo voglio dire.

**C+VG** - Hai fatto qualche schifezza su BBC sicuramente...

**PETER** - Già, ho fatto un gioco su BBC, ma preferirei non parlarne...

**ERIC** - E parlane Peter! Parlaci di *A-Drum*!

**PETER** - NOOOO!

**C+VG** - E il tuo primo gioco, Jez?

**JEZ** - E' stato *Skyline Attack* sul C64, un clone di *Defender*.

**DAVID** - E' vero, me lo ricordo!

**C+VG** - Parliamo ora del vostro argomento preferito, la pirateria.

**DAVID** - Pirateria: il motivo principale per noi programmatori per passare alle console.

**PETER** - Ad essere sincero non credo che la pirateria sia così devastante. Se anche scomparisse totalmente le vendite non aumenterebbero di certo. La gente che compra i giochi piratati probabilmente non comprerebbe giochi comunque.

**JEZ** - Beh, non ne potremo avere mai la prova.

**DAVID** - Un po' di tempo fa avevamo fatto un concorso abbinato a *Elite*. I premi erano un sacco di soldi, un viaggio in USA, software... La maggior parte della gente contattata ci ha detto: "Oh, credo che il gioco fosse talmente bello che ho comprato l'originale per partecipare al concorso."

**JON** - Ce l'avevano già piratato?

**DAVID** - Sì, ma l'hanno comprato ugualmente a causa del concorso.

**C+VG** - Quanta attenzione prestate alle recensioni dei vostri giochi?

**ARCHER** - Tantissima, e molta anche al parere dei ragazzini comuni.

**JEZ** - Già: se vedo dei ragazzi che giocano ai grandi magazzini o per strada con un Gameboy gli chiedo sempre a cosa stanno giocando, cosa ne pensano e così via.

**ARCHER** - "Ciao, mi chiamo Jez. Vieni in quell'angolino con me e ti farò vedere come devi giocare!" (Risate fragorose)





**"Amiga, PC, console... Che ne dite se tornassimo tutti a lavorare sullo Spectrum e sul BBC?"**



# INTERVIEW

**JEZ** - Nononono! Non dico mai chi sono e perché m'interessa!

**PETER** - E ti credo! (Secondo boato di risate)

**C+VG** - E tu Eric, ascolti i ragazzi quando ti parlano dei tuoi giochi?

**ERIC** - No, li mando tutti affan***o e gli tiro le orecchie! (Terzo boato)

**PETER** - L'ultima volta che ho visto Eric con degli ammiratori gli stava vendendo delle magliette autografate a dieci sterline l'una!

**ERIC** - Già, e se non ricordo male tu ne hai comprata una, vero Pete? (Casino totale)

**C+VG** - Secondo voi arriveremo mai al livello dei giapponesi, con 30 o 40 persone che lavorano su un progetto e passano sei mesi a progettare il gioco prima ancora di avvicinarsi a un computer?

**JEZ** - Nel loro caso funziona: venti persone hanno lavorato a *SuperMarioWorld* per due anni e infatti è il miglior gioco di tutti i tempi.

**ERIC** - Non credete che a lavorare in tanti sullo stesso gioco si creino troppi stili diversi o, al contrario, si rischi di perdere l'individualità?

**JEZ** - Non so, basta però ricordare che solo una persona ha programmato *Super Mario*. Gli altri hanno realizzato routine minori e la grafica, e quando hanno finito hanno dato il tutto a un altro tizio che ha riscritto il tutto, ma meglio.

**PETER** - Penso che una delle ragioni del nostro successo come game designer sia nel fatto che giochiamo un sacco con i nostri giochi. Tonnellate di progetti non vengono testati durante la loro creazione...



A questo punto l'alcool ha iniziato a entrare in circolo e la conversazione s'è deteriorata incredibilmente rendendone la trascrizione impossibile. Dopo qualche altra birra l'intero gruppo - tranne Jon che aveva degli impegni - s'è spostato al Trocadero, la sala giochi più famosa di Londra, per un paio di partite con gli ultimi coin-op e infine in un ristorante vietnamita per una piccantissima cena. A presto, ragazzi!


SHOWROOM SDF

SOFT CENTER

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

VI OFFRE

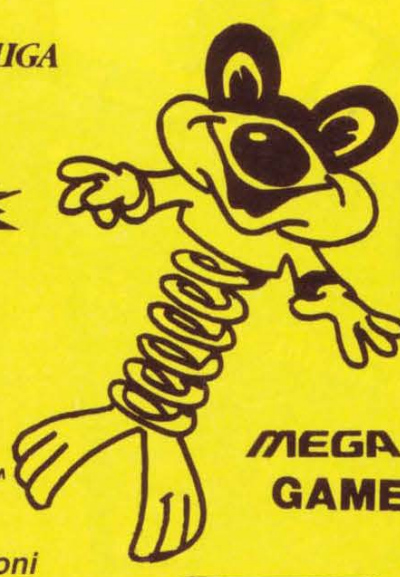
Tutte le novità software
PER

CBM 64/128 - AMIGA
GAME BOY
SEGA MEGA DRIVE

Tintori

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

Commodore AMIGA ATARI LYNX SOFT center Nintendo GAME BOY™



IBM Rivenditore autorizzato PS/1
SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

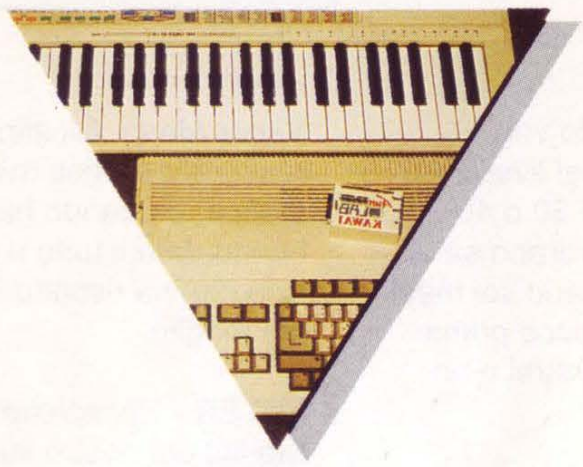
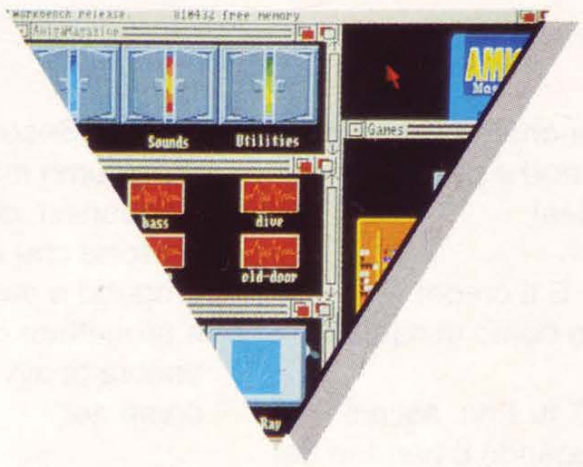
assistenza e riparazioni
autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

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

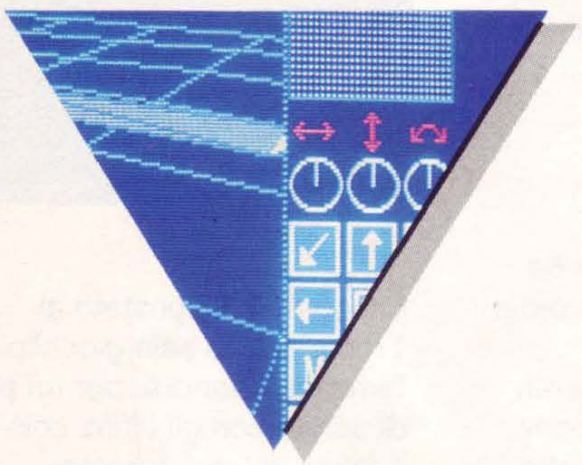
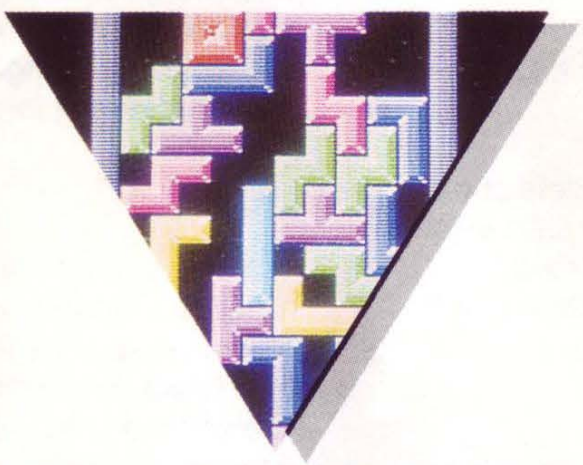
VENDITA PER CORRISPONDENZA

# E' IN EDICOLA AMIGA MAGAZINE

il mensile dedicato agli appassionati utilizzatori di computer Commodore Amiga.

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


videogiochi e l'inserto "TransAction" per il programmatore





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




AMIGA MAGAZINE E' UNA PUBBLICAZIONE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

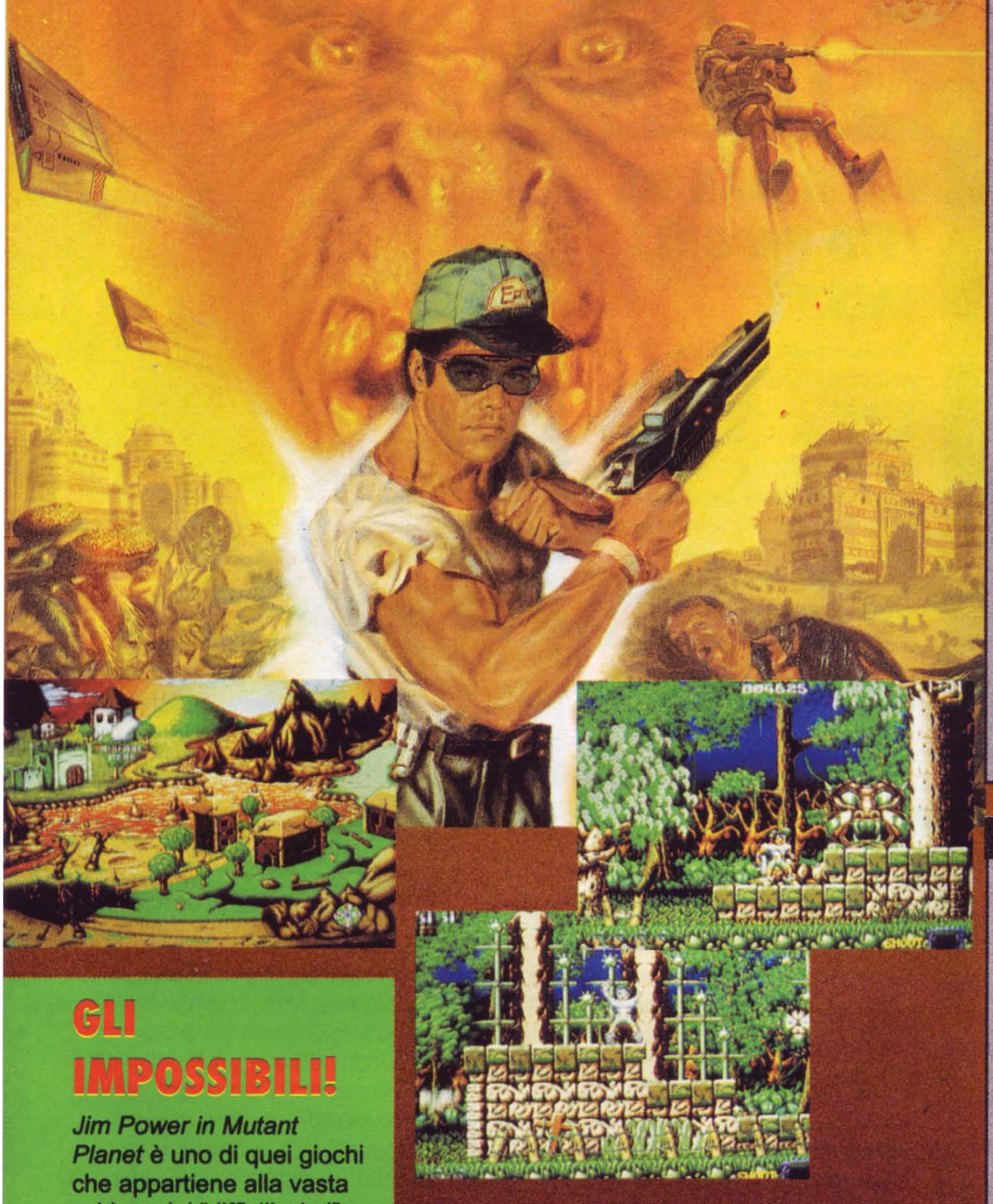
*GVP è distribuito in Italia da: RS S.r.l. - Tel. 051-765299

# REVIEW

CVG HIT

# JIM POWER

## in Mutant Planet



## AMIGA - LORICIEL

Come vi sentireste se vi foste chiamati Jim Power? E se per giunta degli strani mostri avessero rapito la vostra ragazza? E se questa ragazza si chiamasse Samantha? E se foste costretti ad usare tutti questi condizionali del cavolo? Ecco, avrete certo capito che per Jim Power è una brutta giornata, e comprenderete certo il suo desiderio di sfogarsi un po'! Per questo infatti ha imbracciato la sua fida pistola laser e si è messo alla ricerca della sua adorata.

*Jim Power in Mutant Planet* è un miscuglio di platform game, shoot'em-up a scrolling orizzontale e scontri titanici con mostri poco affabili. Il platform game è rappresentato da tre lunghi livelli nei quali dovrete guidare Jim evitando di incappare nelle varie trappole costituite da punte, muri semoventi, nemici di ogni tipo, piattaforme sospese e roba varia. I livelli "sparaefuggiascorrimentoorizzontale" sono invece proprio quello che dicono di essere: il nostro eroe appeso a un jetpac deve spazzare tonnellate di alieni brutti e cattivi raccogliendo vite extra e smart bomb, mentre gli "scontri titanici" di cui sopra sono due a scorrimento verticale "cum jetpac" e uno "a piedi", ovvero il mostro finale che è un energumeno alto due piani. Fine.







## GLI IMPOSSIBILI!

*Jim Power in Mutant Planet* è uno di quei giochi che appartiene alla vasta schiera dei "difficilissimi" - una categoria che oramai sembrava in estinzione. Alcuni membri di questo club abbastanza elitario (tra gli altri) sono *Shadow of The Beast I* e *II*, *Project X* (che però è abbastanza corto) e, non ultimo, il masochistico *Black Lamp* per C64 della Firebird nel quale in ogni secondo si veniva letteralmente tempestati di proiettili di tutte le taglie & foggie. Chi di voi si ricorda le frasi di presentazione dei tre Impossibili?





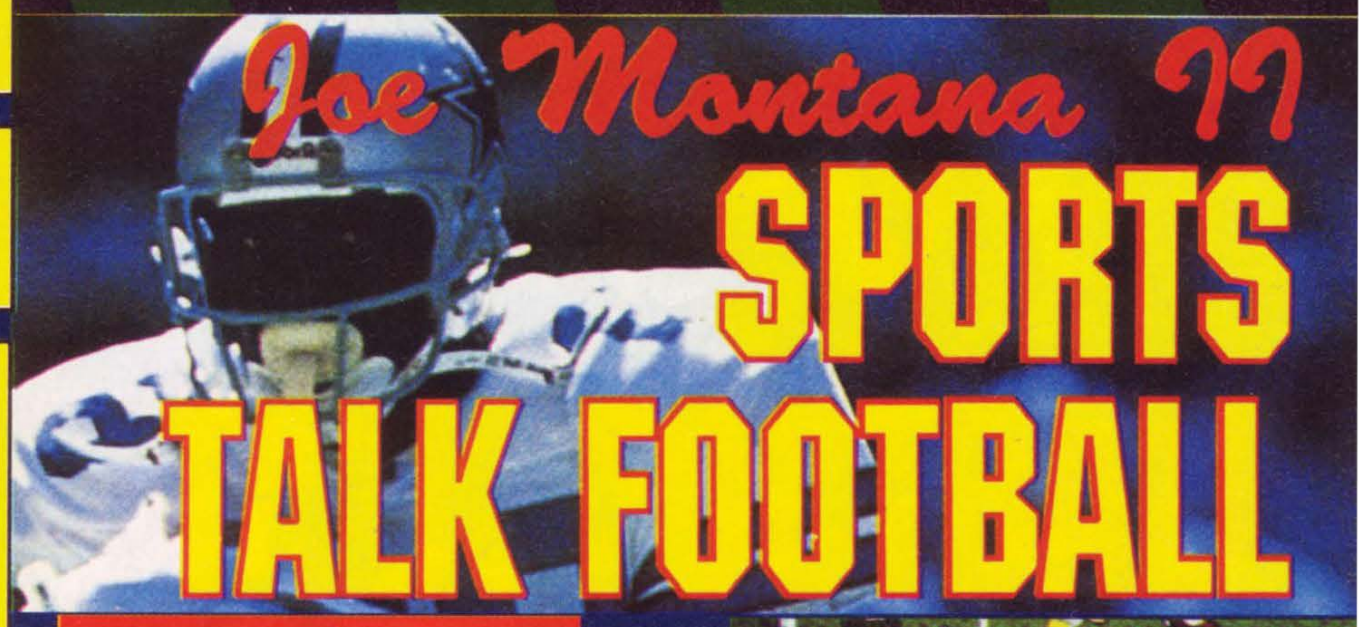
Urca! Massiccio! *Jim Power* dimostra chiaramente che l'Amiga è ben lungi dall'essere sfruttato completamente e a dovere - ma quando si sveglieranno? Quello che ovviamente ottunde all'inizio è la grafica - milioni di colori su schermo (beh, almeno 32 lo sono...), un sacco di parallasse, nemici vari, fondali dettagliati - altro che i giochi su console! Se poi ci si ricorda di connettere piuttosto che di vegetare ci si accorge delle bellissime colonne sonore di Chris Huelsbeck - un mito! Se inoltre si conta la grande varietà di gioco offerta dai due diversi stili... Un grave difetto è la difficoltà mostruosa: visto che non ci sono continue, il gioco è lungo e gli avversari non danno tregua, abbiamo ore e ore di imprecazione per superare i punti più difficili - altro che *Project X*! Se riuscite a sopportare la nevrosi da difficoltà implacabile, *Jim Power* è per voi, altrimenti andatevi a comprare un bidone di Valium e cominciate a giocare!

**MARCO AULETTA**

| AMIGA | |
|---|---|
| GRAFICA | 94 |
| SONORO | 94 |
| GIOCABILITÀ | 92 |
| LONGEVITÀ | 90 |
| GLOBALE | 94 |

# REVIEW

## MEGADRIVE - SEGA



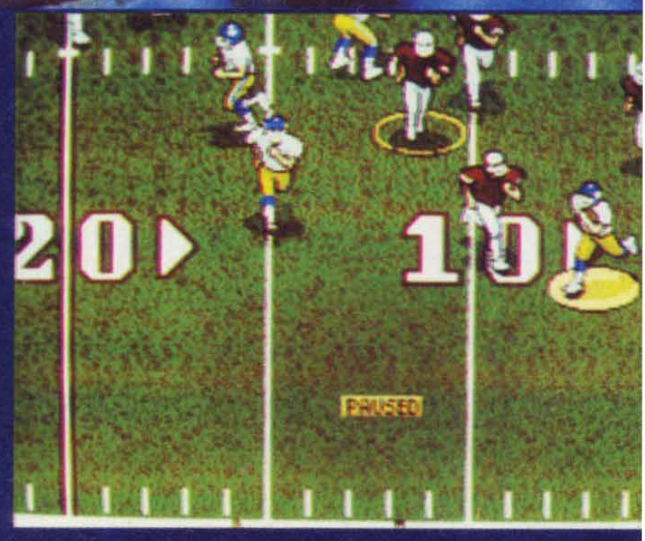
# Joe Montana II SPORTS TALK FOOTBALL

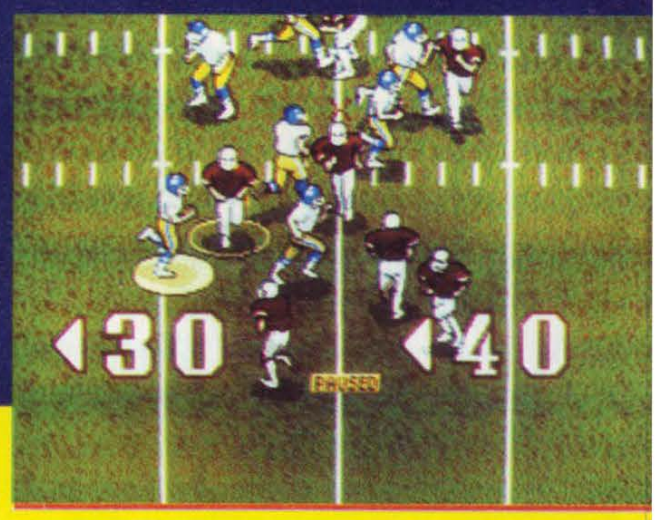
La situazione è tesissima al Megadrive Stadium di Tokyo: gli arbitri hanno fischiato il "Two Minutes Warning" e la Electronic Arts, grazie alla stupenda prestazione di *John Madden* e *John Madden '92*, sta avendo la meglio sulla Sega, sorretta finora da un opaco *Joe Montana Football*. Ma... Attenzione! Colpo di scena: fa il suo ingresso in campo *Joe Montana 2 - Sports Talk Football*, il gioco con il nome più lungo del creato! Commento campionato, statistiche, decine di opzioni: questo titolo ha tutte le carte in regola per rilanciare il colosso giapponese. Chi vincerà questo epico scontro? I bookmakers danno la software house americana leggermente favorita, ma la partita è ancora tutta da giocare! Hut one, hut two, hut three... Hike!




## MA SI MANGIA 'STO "SPORTS TALK"?

Sicuramente vi sarete chiesti perché questo gioco si chiami *Joe Montana 2 - Sports Talk Football*. Beh, è semplice: *JM2* è il primo titolo della serie Sports Talk della Sega in cui le azioni di gioco sono commentate e descritte a viva voce. Ci sono circa 150 parole campionate che, assemblate in vario modo, formano frasi di diverso tipo, creando un "effetto Dan Peterson" davvero incredibile!







Alla Sega sono pazzi: *John Madden* e *Madden '92* della Electronic Arts erano già la perfezione in fatto di simulazioni di football americano, e questi giapponesi se ne saltano fuori prima con un gioco mediocre - *Joe Montana* - e, non contenti, ne realizzano anche il seguito! Fortuna ha voluto che *Montana 2* sia decisamente superiore all'originale soprattutto grazie al tanto decantato commento campionato. In pochi casi m'era capitato di sentire una tale quantità di sonoro digitalizzato e oltretutto di questa qualità! Audio a parte *Joe Montana 2* è un buon titolo, ma non eccezionale e nettamente inferiore a *Madden '92*: gli schermi sono piuttosto limitati e ci si stanca di giocare decisamente troppo presto. Un titolo consigliato soprattutto ai neofiti di questo sport: gli altri è meglio che puntino sui già citati capolavori Electronic Arts o su *TV Sports Football* per Amiga.

**SIMON CROSIGNANI**

## IL REGOLAMENTO DALLA A ALLA B

Le regole del football americano sono discretamente incasinate: in ogni caso beccatevi un riassuntino utilissimo per fare bella figura con amici e amiche (in quest'ultimo caso se siete ben piazzati potete anche inventare di essere un quarterback di una non meglio precisata squadra italiana). Dunque, una squadra attacca e l'altra difende: la prima deve scegliere di volta in volta uno schema - di corsa o di passaggio - che gli permetta di guadagnare almeno dieci yard in quattro tentativi, mentre i difensori devono impedire che questo accada. Nel caso che questi riescano nell'impresa passeranno ad attaccare e viceversa. Se una squadra riesce a portare la palla nella End Zone dell'altro team segna un touch down che vale sei punti e può trasformare calciando la palla fra i due pali della porta segnando un altro punto. Poi ci sono i field goal che valgono tre punti, ma per questa volta vi risparmiamo...

## UN VECCHIO!

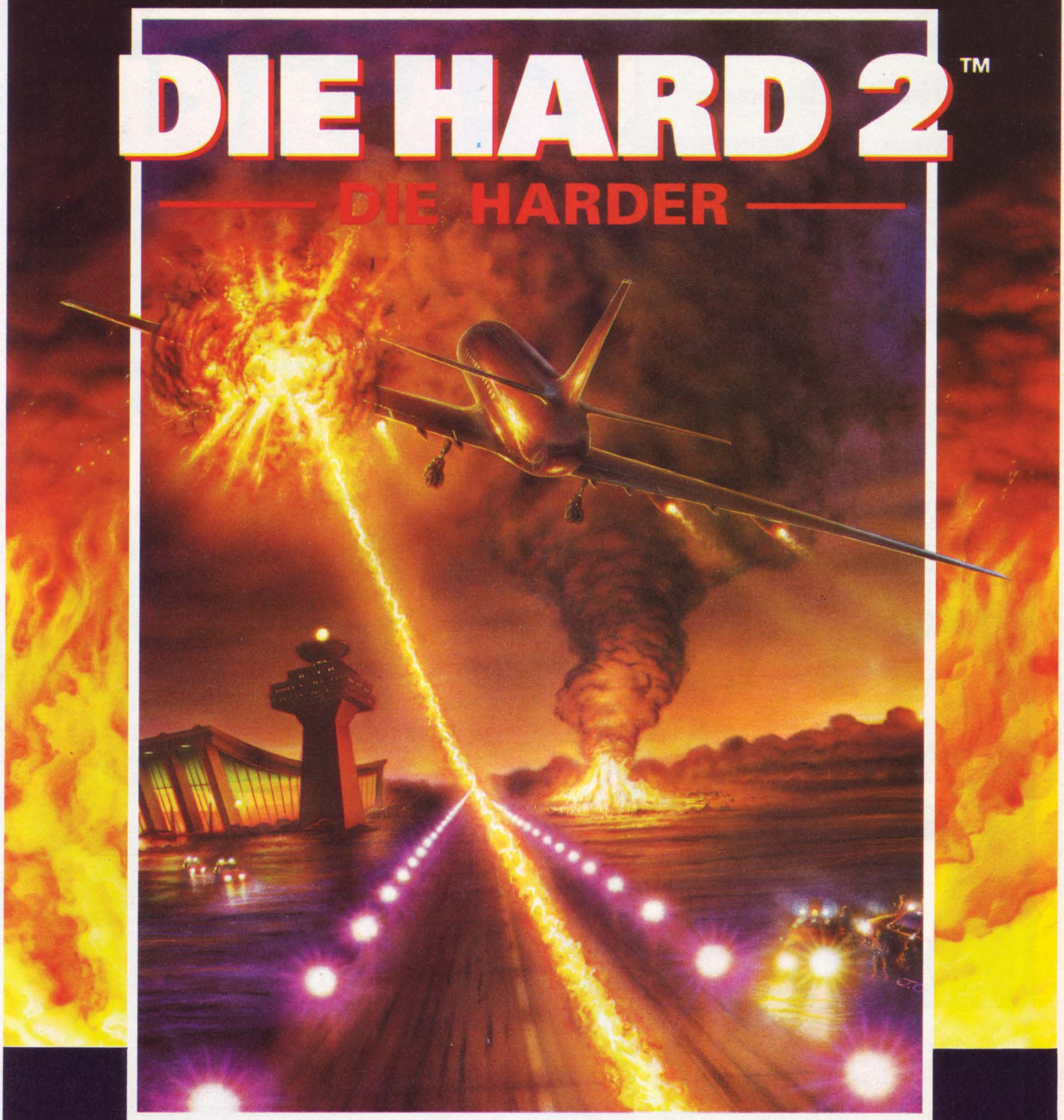
Joe Montana, nel caso non lo sapeste, è il quarterback dei fortissimi San Francisco 49ers e uno dei più grandi giocatori nella storia del football americano. Purtroppo però non è più un ragazzino e gli anni incominciano a farsi sentire tanto è vero che quest'anno ha giocato solo un paio di volte a causa di infortuni vari. In ogni caso i diritti per questo gioco dovrebbero aiutarlo ad

**MEGADRIVE**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 83 |
| SONORO | 93 |
| GIOCABILITÀ | 78 |
| LONGEVITÀ | 79 |
| GLOBALE | 80 |

# DIE HARD 2™

## DIE HARDER



## DICONO CHE IL FULMINE NON COLPISCE MAI DUE VOLTE NELLO STESSO POSTO...

## NON E' VERO!

Un importante aeroporto internazionale diventa un'arena di terrore quando un'elite di forze speciali ne guadagna il controllo e minaccia di far cadere gli aerei al suolo. Il loro piano d'attacco è veloce, brutale e brillante... ma non hanno preso in considerazione un uomo presente alla scena...John McLane. Tu devi impersonare John McLane in questo gioco d'azione basato sul film "Numero 1" di grande successo negli Stati Uniti ed in Inghilterra, la cui azione si svolge su cinque livelli esplosivi.

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

GRANDSLAM

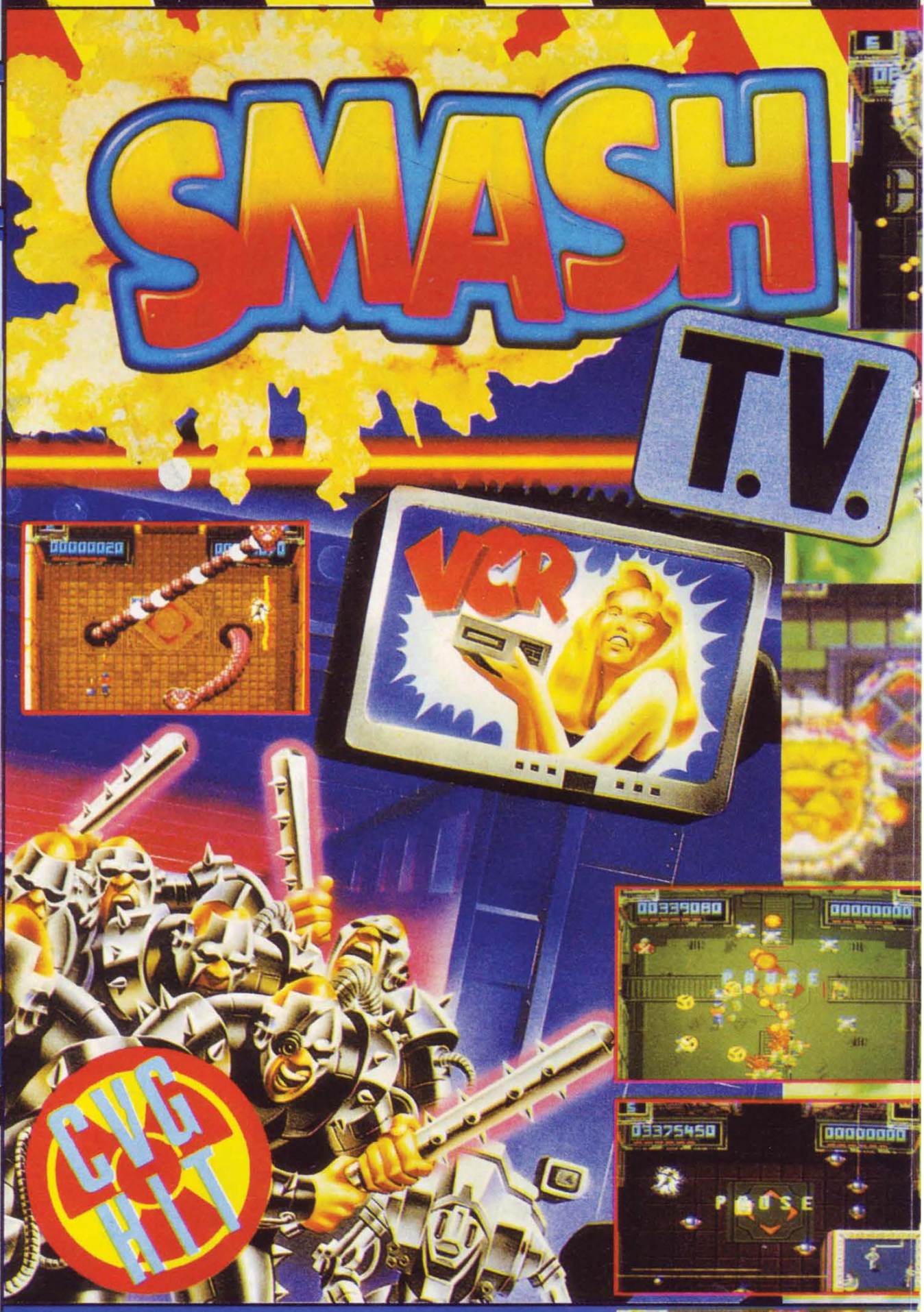
# REVIEW

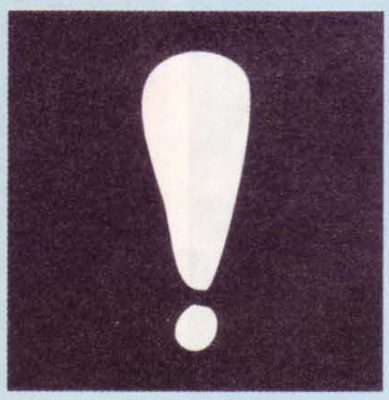
## SUPER NES - ACCLAIM

# SMASH T.V.

E' lo show televisivo del giudizio: i tempi di *OK, il Prezzo è Giusto* e *Telemike* sono finiti e ora lasciano spazio al programma dei programmi, lo *Smash TV*.
D'altronde solo una classe sociale avrà ragione di esistere nel futuro: i teledipendenti, vegetali senza pensieri con un'insaziabile fame di telegiochi a premi, popcorn e una vera bramosia per una televisione spinta ai limiti. Vale a dire desiderosi di violenza in diretta. Con la battaglia dell'audience che impera, le compagnie televisive fanno a gara per trasmettere gli spettacoli più shoccanti. Ma da quando una compagnia TV ha inventato lo Smash TV, la guerra è bell'è finita, perché il programma è il massimo che il pubblico potesse pretendere. Durante il telegioco, uno o due concorrenti combattono per la propria vita e chi vince guadagna grossi premi e somme di denaro. Chi perde invece è morto, e dimenticato per sempre.





Yuppie! Aspettavo da secoli questa conversione e ora che è arrivata ci gioco secoli al giorno! *Smash TV* null'altro è che un'estensione del concetto del vecchio, fantastico *Robotron: 2084*, vale a dire giocabiltà e semplicità amalgamate per scatenare un vero e proprio turbine di terapeutica violenza! E avendoci applicato come scenario un megagioco a premi televisivo, verrete immersi immediatamente in una atmosfera alla *Running Man*, con premi, soldi, macchine e viaggi che si accatasteranno alla fine di ogni livello, mentre magari il vostro avversario si ritroverà con un monticello insignificante di beni di consumo. E' un vero spasso! La conversione è stata realizzata alla perfezione: sullo schermo si avventano valanghe di sprite e non c'è il minimo rallentamento, i fondali sono assolutamente adatti, e il sonoro si avvale di una musica perfettamente in tema e di vari messaggi portasfiga. Una piccola noticina: giocare da soli è una vera impresa anche se questo non toglie molto a questa sanguinolenta esperienza. Da piazzare tra i classici del Super NES.

**PAOLO CARDILLO**

## O VOI O LORO!

*Smash TV* non ha nulla a che vedere con i giochi a premi trasmessi oggi in tivù: non ci sono cruciverboni giganti né ruote della fortuna, ma "solo" pura violenza dall'inizio alla fine. Dotati inizialmente di sole mitragliatrici, i concorrenti vengono catapultati in labirinti di arene che possono presentare una certa quantità di regalucci di lusso. Energumeni armati di clava, mutanti muniti di mitragliatrici e robot elettrici sono solo alcuni dei pazzi assassini che attendono i nostri eroi. Tutto quel che c'è da fare è uccidere i cattivi e sopravvivere il più a lungo possibile. Somme di denaro, viaggi, macchine e vestiario di lusso sono i premi che possono essere vinti - a patto di sopravvivere abbastanza a lungo da riuscire a vederli. Fortunatamente qualche aiuto viene fornito qua e là, sotto forma di armi extra che possono incrementare la carneficina per un periodo di tempo limitato. Se arriverete abbastanza avanti, incontrerete alcune delle più GRANDI celebrità del gioco e potrete piazzarvi anche nella Hall of Fame. Insomma, per dirla con il presentatore dello *Smash TV*: "Buona fortuna... ne avrete bisogno!"

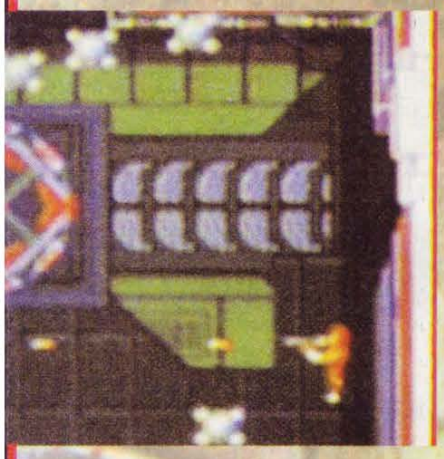



## SCUSA TIPO, HAI MILLE LIRE?

Come in tutti i buoni giochi a premi, lo scopo di *Smash Tv* è fare un sacco di soldi. Di tanto in tanto appaiono grossi mucchi di denaro - ma potrebbero essere anche biglietti di viaggio e persino automobili. Raccogliendo i premi il punteggio aumenta, ma i bravi giocatori capiranno che tutta 'sta roba avrà maggior valore alla fine di ogni livello. I beni vengono infatti "valutati" dopo che avete sconfitto il boss di fine livello, il che si traduce in tanti bei punti-bonus. Se sarete tanto feroci da raggiungere la fine del gioco, otterrete un megabonus per ogni articolo incamerato! I punteggi accumulati possono diventare qualcosa di veramente enorme, ed è un vero divertimento vedere il punteggio crescere a dismisura mentre il bottino dell'avversario rimane un insignificante mucchietto.




## SPARATE SULLA FOLLA!



La prima cosa che noterete in *Smash Tv* sarà l'incredibile numero di sprite presenti contemporaneamente su schermo. E voi già penserete che il Super Nintendo propinerà i soliti rallentamenti: beh, questo succede quando un programmatore sfaticato usa solo l'hardware, ma non è il caso di *Smash TV*! Se consideriamo la velocità del clock, il Super NES dovrebbe in effetti rallentare, ma il processore principale può fare tutti i suoi bei calcoli via hardware per preparare un codice galattico, che fa schizzare gli sprite da tutte le parti. E *Smash TV* è una vera e propria sagra degli sprite: ce ne sono valanghe contemporaneamente su schermo senza mezzo rallentamento!
Questo fa veramente ben sperare per i prossimi giochi del Super NES!

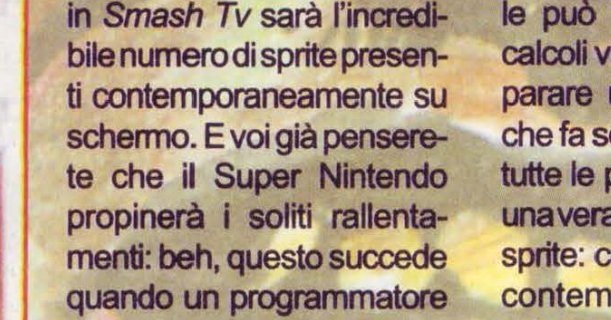


Ho sempre pensato che *Smash TV* fosse una solenne cavolata in qualsiasi sua incarnazione, ma quando mi è capitata tra le mani questa versione per Super NES mi sono dovuto ricredere - e di brutto. Non so perché, ma mi sono ritrovato incollato delle ore davanti al televisore impugnando il joypad e sudando sette camice per fare più macello possibile con un gioco che ritenevo stupido e semplicistico. Quello che mi è piaciuto di più è senz'altro l'assoluta mancanza di senso dell'azione, tutto ciò che uno deve fare è sparare a tutto quello che si muove agitandosi un sacco e alzando al massimo il volume della TV. Da qualche parte qui intorno avrete senz'altro letto che la conversione è di prima qualità, non ci sono rallentamenti, la grafica è molto pulita, il sonoro è perfetto e così via, e probabilmente anche che è divertente, caotico, macellistico-spargisangue e praticamente impossibile - e allora perché state leggendo il mio commento? Gente di poca fede! Smas*h TV* è assolutamente imperdibile, soprattutto se vi stanno sulle palle le principesse da salvare, l'ambientalismo, il moralismo e quelli della Ocean. Violenza allo stato puro!

**MARCO AULETTA**

## FINCHE' C'E' GUERRA...

Le armi extra di *Smash TV* non solo sono utili ma anche vitali. Appaiono nelle arene di quando in quando, ma si hanno solo pochi secondi per raccoglierele prima che scompaiano. I beni in regalo comprendono mitragliatrici con fuoco a raggiera, granate, razzi, delle specie di shuriken rotanti e delle rarissime bombe, che appaiono soltanto negli schermi con cattivi di fine livello.
Questi ultimi non si fanno un graffio, se colpiti con le mitragliatrici ordinarie, e vanno quindi mazzuolati con le armi speciali. Si possono trovare anche gli speed-up e gli scudi, che rendono la vita un po più facile, ma alla fine sono l'istinto distruttivo e i riflessi che contano!



## FUOCO A VOLONTA'!

La caratteristica migliore di *Smash Tv* è il perfetto metodo di controllo. Il joypad dello SNES ha i suoi bei quattro pulsanti che valgono come una seconda levetta: si preme il pulsante in alto per sparare in alto, quello in basso per sparare in basso, e così via.
Ovviamente si usano combinazioni di tasti per le diagonali. All'inizio fa un'impressione un po' strana ma dopo un po' di allenamento vi sembrerà una meraviglia. Il tutto infatti replica alla perfezione i controlli del coin-op e i salagiochisti impazziranno a provarlo!







**SUPER NES**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 88 |
| GIOCABILITÀ | 93 |
| LONGEVITÀ | 93 |
| **GLOBALE** | **93** |

## STORIE DI ORDINARIA VIOLENZA

La trama di *Smash TV* ricorderà a tutti qualcosa. L'idea di un gioco futuristico violento è nata negli anni settanta con il classico *Rollerball*. Il soggetto si è spinto ancora più agli estremi con un recente film di Schwarzy, *L'Implacabile*. Il film era (molto) liberamente tratto da un libro di Stephen King (*L'Uomo in Fuga*, di Richard Bachman - che è uno pseudonimo di S.K.), in cui si raccontava di un uomo che viene spedito in una città in cui viene aggredito da un sacco di killer. Al cinema il tutto era molto differente, era diretto da Paul Michael Glaser (quello di *Starsky & Hutch*) ed era un vero spasso! Ma il più noto film su uno sport futuristico violento rimane *Death Race 2000*, in cui si svolgeva una gara automobilistica nella quale bisognava centrare il maggior numero di pedoni!



# REVIEW

## PC ENGINE - KONAMI

# 出たな!! TwinBee



Noto anche come *Bells & Whistles*, *Twin Bee* racconta la storia di un ragazzo e del suo fido elicottero-granchio (c'è chi ha il gatto, chi il cane, chi il tifo e chi l'elicottero-granchio, evidentemente) che vanno a salvare la solita principessa dal solito tizio solitamente molto cattivo. Confusi? Beh, è un gioco giapponese, che volevate d'altro? *B & W* è uno shoo 'em up a scroll verticale dove persino gli avversari sono adorabili! E tanto per aumentare il fattore stranezza, provate un po' a indovinare come si raccolgono le armi extra? Semplice, per lo schermo di tanto in tanto appaiono dele tonde nuvolette sorridenti che, una volta colpita, rilasciano una campanella dorata. Se la raccogliete così com'è avrete semplicemente un po' di punti, ma se la colpirete una o più volte questa cambierà colore: a questo punto raccoglietela per ottenere un potere magico discretamente bizzarro. Attenzione, però: se colpite troppe volte una di queste campanelle, diventerà nera e una volta raccolta... beh, non è piacevole da descrivere. Comunque, il nostro consiglio è quello di accumulare più armi possibile: i tondi paesaggi nascondono numerose insidie, che per quanto carine possano sembrarvi vanno evitate a tutti i costi!







## IL SOLITO, E FAMMELO DOPPIO

Come tutti i migliori shoot'em up, *Twin Bee* ha il modo a due giocatori in contemporanea. Giocando in questo modo si raddoppia il volume di fuoco, quindi diventa tutto più semplice - anche se dipende da chi vi siete scelto come secondo! In questo modo infatti possono sorgere problemi su chi può o meno impossessarsi delle armi extra ("Ehi! Lasciami quello! Tu hai già a disposizione miliardi di kiloton!" "Eh, vabbé, non si sa mai..."). Da notare che quando tutti e due i "contendenti" sono riusciti a riempirsi di armi fino alle orecchie, lo schermo si riempie virtualmente di armi e la situazione si fa più incasinata che mai - il che non guasta certo.







Urrà! Ancora uno shoot-em' up demenziale della Konami! Grazie alla nuova ondata di popolarità che il PC Engine sta avendo in questi giorni in Giappone, i titoli hanno ripreso a fioccare - e *Twin Bee* è senz'altro no dei migliori visti finora. La grafica è all'altezza dei precedenti titoli Konami - e cioè stupenda, colorata, brillante e ben animata l'azione è incalzante e divertente e tutto quanto è permeato da uno strano umorismo tipicamente nipponico - che si riflette anche sul sonoro, costituito in gran parte da urletti digitalizzati davvero molto buffi. La tecnica con il quale è stato realizzato il tutto poi è davvero invidiabile: lo scroll parallattico è fluidissimo è nonostante spesso e volentieri si avvicendino vere e proprie orde di sprite sullo schermo il gioco non dà segni di rallentamento - cosa veramente notevole, anche se abbastanza usuale per il PC Engine. La giocabilità è regolata divinamente: al livello "easy" è pateticamente semplice, ma selezionate il livello "vi spacco tutti" e avrete di che sudare le proverbiali sette camicie. Il modo a due giocatori poi accende una nuova luce su quello che già è un capolavoro, con la classica ipercompetitività mirata a rubare punti, bonus e armi all'altro giocatore. Totale? Andatevelo a comprare!

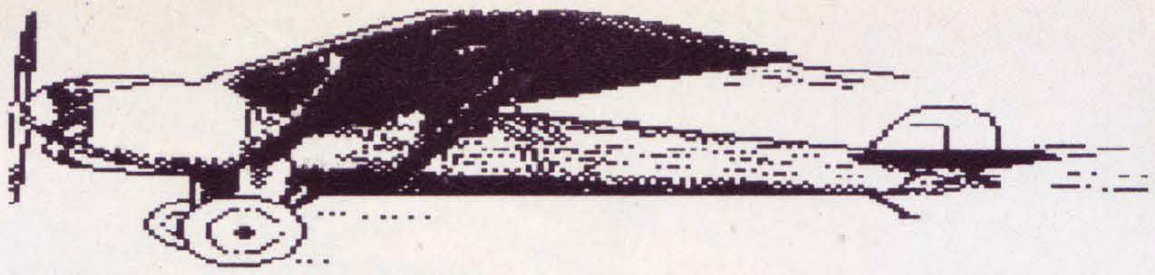
**FRANK O' CONNOR**





**PC ENGINE**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 88 |
| SONORO | 86 |
| GIOCABILITÀ | 89 |
| LONGEVITÀ | 88 |
| GLOBALE | 88 |



# Db-Line srl


**V.le Rimembranze 26/C - 21024**
**BIANDRONNO (VA) - Fax 0332.767244**
**per ordini via modem**
**Db-Line BBS: 0332.767277-706469**


# tel. 0332.767270

## Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

### CONSOLES

CD MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
GAME BOY SYSTEM
PC-ENGINE LT
PC-ENGINE GT
PC-ENGINE COREGRAFX II
PC-ENGINE SUPERGRAFX
CDROM II S. PC-ENGINE
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

### ACCESSORI

GAME BOY AMPLIFER
GAME BOY MAGNIFER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE PER AUTO
MD ACTION REPLAY
MD ARCADE POWER STICK
MD GAME ADAPTOR
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD POWER SG-3600
MD JOYSTICK SG-FIGHTER
MD JOYSTICK A INFRAROSSI
MD JOYSTICK XE-2SG
MD PRO 2 JOYPAD
SF ADATTATORE PER S-NES
SF JBKING
SF ASCII PAD
SN ADATTATORE PER SF

### GAME BOY

BIONIC COMMANDO
KONAMIS SPORTS
DOWN TOWN
PRO-BASEBALL STADIUM 92
GHOSTBUSTERS
SPIDERMAN-TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON
F1 RACE - OPERATION C
BOMBER KING 2
ALTERED SPACE
CASTELVANIA 2
DOCTOR MARIO - BILL & TED
PAPERBOY - ATOMIC PUNK
GREMLINS 2 -BLAY LANCER
R-TYPE - BURGER TIME
REVENGE OF THE GATOR
SNOOPY - KID ICARUS
ROBOCOP II - MEGAMAN
SKATE OR DIE - THE SIMPSON
TASMANIA STORY

### CD MEGA DRIVE

COSMIC FANTASY STORIES
LUNAR - EARNST EVANS
HEAVY NOVA - SOL FEACE
WOODSTOCK funky horror band
TENKA FUBU - FREA AREA

### SUPER FAMICOM

DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTAROH
AIR MANAGEMENTS
SUPER DUNK SHOT
ASTRAL- BOWL - BATTLE BALZE
ULTIMATE FOOTBALL
FINAL FIGHT GUY - SYVALION
SUZUKI AGURPS F1
DRAGON BALL - SUPER VALIS
SIM EARTH - SUPER ALESTE
ULTIMA IV - PRINCE OF PERSIA
SUPER ADVENTURE ISLANDS
CONTRA SPIRITS - PARODIUS
CASTELVANIA IV
DIMENSION FORCE
JOE & MAC - PILOT-WINGS
HYPER ZONE - JERRY BOY
LEGEND OF ZELDA
MAGIC SWORD - RAIDEN TRAD
SUPER E.D.F. - POPULOUS
SUPER GHOUL S 'N' GHOSTS
SUPER TENNIS
CYBER FORMULA

### SUPER NES USA

STEET FIGHTER II
LEMMINGS - ZELDA III
LEGEND OF MTICAL NINJA
JACK NICKLAUS GOLF
TEST DRIVE - XARDION
SIMPSONS - SMASH TV
WWF WRESTLING
MAGIC SWORD
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4
EARTH DEFENSE FORCE (EDF)
FINAL FANTASY II
GOEMON - JOE & MAC
LAGOON - LEGEND OF ZELDA
PAPERBOY II - PILOT WINGS
SIM CITY - SUPER TENNIS
SUPER GHOUL S'N' GHOST S
ULTRAMAN

### NEO GEO

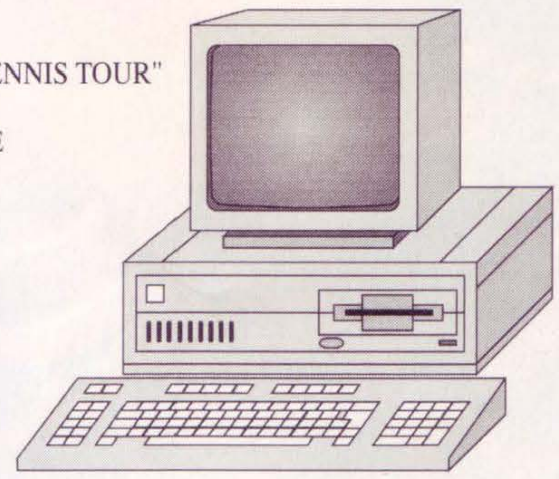
ALPHA MISSION II
BASEBALL 2020
BASEBALL STAR PRO
BLUE'S JOURNEY
CROSSED SWORDS
CYBER LIP - EIGHT MAN
FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOT
KING OF THE MONSTER
LAST RESORCE
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - NJNIA COMBAT
PUZZLED - RIDING HERO
ROBO ARMY
SOCCER BRAWL
SENGOKU DENSHO
SUPER RALLY
TOP PLAYER GOLF

### MEGA DRIVE

TWINFUL TALE
ALISIA DRAGOON
BLAY LANCER
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
TOKI
TURBO OUT RUN
CORPORATION
CHUCK ROCK
TERMINATOR
STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II)
UNDEAD LINE
F1 CIRCUS
DAHNAN
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIEUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX
HEAVY NOVA
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR
MASTER OF WEAPON
TOEJAM & EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT
DEVIL CRASHE
MERCS II
SAINT SWORD
SONIC
GALAXY FORCE II
DRAGON'S EYE
FIGHTING MASTERS
688 ATTACK BATTLE
ALEX KIDD
COBRA
JEWEL MASTER
GAIARES
GAIN GROUND
HEAVY UNIT
LAKERS VS CELTICS
MARVELLAND
MICKEY MOUSE

**OFFERTA GIOCHI**
**MEGADRIVE**
**LIT. 52.000**
BURNING FORCE
BEAST WARRIOR SHIKIN JO
S. TUNDER BLADE - JSHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)
**LIT. 72.000**
ALIEN STORM - GROWL
RUNDRK YS III - GRUTON
SPIDERMAN-TASK FORCE H.
WORLD CUP SOCCER
SUPER REAL BASKETBALL
**LIT. 90.000**
BACK TO THE FUTURE II
STREET OF RAGE
CALIFORNIA GAMES
F1 GRAND PRIX-FAERY TALE
GOLDEN AXE II-SPEED RALLY
**LIT. 109.00**
DOUBLE DRAGON II
SHINING IN THE DARKNESS
THE IMMORTAL
**SUPER FAMICOM**
**LIT. 99.000**
SUPER FIRE PRO WRESTLING
GRADIUS III-MAGYAND LAND
MONKEY JIRO-THUNDER SPIRITS
PRO SOCCER-TUNDER SPIRITS

### Db-VOX: 0332/767303



# Db-VOX

### GAME GEAR

ALIEN SYNDROME
BUSTER BALL - SONIC
NINJA GAIDEN -OUT RUN
MAGICAL TARU-RUTO KUN
MONSTER WORLD II
SOLITAIRE POKER
THE LUCKY DIME
FANTASY ZONE GEAR
THE CHESSMASTER
GALAGA 91 - AXE BATTLER
SUPER GOLF - MICKEY MOUSE
GOLDEN AXE
SPACE HARRIER
SUPER MONACO GP
CASTLE OF ILLUSION
JOE MONTANA FOOTBALL
DEVILISH - WOODY POP
DRAGON CRYSTAL
DONALD DUCK

**disponibili riviste giapponesi**

Db-VOX:
Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.
Utilizzare Db-VOX è facile basta che disponi di un telefono a TONI.
Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, è sufficiente premere il tasto "≠" a destra dello "0" per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica).
Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il "≠" del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db-VOX ti risponde. A questo punto fatti guidare da Db-VOX.
Db-VOX ti dirà per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novità in arrivo.
Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db-VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.
**Attenzione**, verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni rsi. Se chiami Db-VOX con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. Quindi se il tuo telefono non emette toni non premere mai nessun tasto e i listini dei giochi ti saranno detti uno dopo l'altro console dopo console.

A presto quindi...
... il magico mondo di Db-VOX ti attende.
ciao Db-VOX

**Console NEO GEO Lit. 680.000**

## BUONO SCONTO CGV 17

## Lit. 7.000

valido per l'acquisto di un gioco per console. Il valore del buono non è cumulabile. Compilare e spedire a: Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N. CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
TELEFONO (____) _____ ETA' _____
Hai già acquistato da DB-Line? ❑ SI ❑ NO
Console Posseduta: _____
Riviste di giochi abitualmente lette: _____

*Il buono per essere valido dovrà essere compilato in ogni sua parte. Validità 1/9/92*


PRO

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

# Alex

"Prima gli unici ..... Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !

# Micromania

Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese
**Tel** : 0332 - 970189 **Fax** : 0332 - 970462

# Computer Land

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

## Novità Super Famicom

| | | |
|---|---|---|
| Air Management | SIM | Lire: 193.000 |
| Peeble Beach | SPT | Lire: 160.000 |
| F1 Grand Prix | RAC | Lire: 160.000 |
| Goso Musha | ACT | Lire: 140.000 |
| Super Cup Soccer | SPT | Lire: 145.000 |
| Wrestlemania | SPT | Lire: 145.000 |
| Super Aleste | SHT | Lire: 145.000 |
| Boxing World Champ | SPT | Lire: 130.000 |
| Battle Blaze | ACT | Lire: 150.000 |
| Golden Fighter | ACT | Lire: 152.000 |
| Magic Sword | ACT | Lire: 155.000 |

## Titoli in Stock Market * SFC

| | |
|---|---|
| Big Run | Lire: 80.000 |
| Actlaser | Lire: 70.000 |
| Monkey Gyro | Lire : 90.000 |
| Gundam F-91 | Lire: 80.000 |
| Rocketeer | Lire: 110.000 |
| Xardion | Lire: 110.000 |
| Dimension Force | Lire: 105.000 |
| Paperboy II | Lire: 90.000 |
| Pro-Football | Lire: 98.000 |
| Jerry Boy | Lire: 105.000 |
| Pro-Soccer | Lire: 95.000 |

## Novità Game Gear

| | | |
|---|---|---|
| Super Pro-Baseball | SPT | Lire: 57.000 |
| Joe Montana Football | SPT | Lire: 57.000 |
| Hyokkori Huotanjima | | Lire: 57.000 |
| Aireal Assault | ACT | Lire: 57.000 |

## Stock Market Game Gear

| | |
|---|---|
| Donald Duck Lucky Time | Lire: 42.000 |
| Berlin Wall | Lire: 40.000 |
| Outrun | Lire: 39.000 |

TUTTE
LE VERE
NOVITA'
IN
ANTEPRIMA

## Novità Megadrive

| | | |
|---|---|---|
| Badomen | SHT | Lire: 99.500 |
| Alisia Dragon | ACT | Lire: 115.000 |
| Magical Taruto | ACT | Lire: 59.000 |
| Silky Lip MCD | ADV | Lire: 110.000 |
| Slime World | ACT | Lire: 99.500 |
| F1 Hero | RAC | Lire: 115.000 |
| Kid Chameleon | ACT | Lire: 99.000 |
| Aisle Lord MCD | RPG | Lire: 115.000 |
| Lunar MCD | RPG | Lire: 115.000 |

## Titoli in Stock Market * MD

| | | |
|---|---|---|
| Wani Wani World | | Lire: 75.000 |
| Raiden Trad | | Lire: 69.000 |
| Magical Hat | | Lire: 39.000 |
| Sword of Sodan | | Lire: 39.000 |
| Jewel Master | | Lire: 39.000 |
| Super League 91 | | Lire: 79.000 |
| Verytex | | Lire: 79.000 |
| Dick Tracy | | Lire: 49.000 |
| Toragia | | Lire: 99.000 |
| Strider | | Lire: 57.000 |
| Bare Knacle | | Lire: 79.000 |
| Sol Feace | MCD | Lire: 89.000 |
| Earnest Evans | MCD | Lire: 89.000 |
| Heavy Nova | MCD | Lire: 89.000 |
| Fastes 1 | | Lire: 39.000 |
| Dinoland | | Lire: 59.000 |
| Dark Castle | | Lire: 59.000 |
| Megatrax | | Lire: 59.000 |

## Novità GameBoy

| | |
|---|---|
| Spy vs Spy | Lire: 57.000 |
| Panel Ninja Kesamaru | Lire: 52.000 |

## Stock Market GameBoy

| | |
|---|---|
| Castelvania Adventure | Lire: 49.000 |
| Dr. Mario | Lire: 39.000 |
| Minesweeper | Lire: 39.000 |
| Nemesis II | Lire: 41.000 |
| Track Meet | Lire: 49.000 |
| WWF Wrestlemania | Lire: 49.000 |
| Bomber King | Lire: 39.000 |
| Cubillion | Lire: 29.000 |
| Dodge Boy | Lire: 45.000 |
| Battle Kingdom | Lire: 43.000 |
| Barumba Buster | Lire: 39.000 |
| Peetan | Lire: 39.000 |
| Cyraid | Lire: 39.000 |

La più vasta scelta
di Giochi per il
PC - Engine Nec

IL
PC ENGINE
CON I SUOI
256 COLORI
SU
SCHERMO

SOLO
TITOLI
ORIGINALI
DA
GIAPPONE
&
AMERICA

Assistenza
Tecnica
Modifiche
Console
in standard
**R.G.B**

Megadrive

PC-Engine

Neo - Geo

Game Gear

Game Boy

PC-Engine
DUO

Super
CD-Rom II

PC-Engine
LT

Mega CD

## Novità PC-Engine NEC

| | | | |
|---|---|---|---|
| Davis Cup | SCD | SPT | Lire: 105.000 |
| Bilderland | PZL | | Lire: 105.000 |
| Super Raiden | SCD | SHT | Lire: 105.000 |
| Macross 2036 | SCD | SHT | Lire: 110.000 |
| Genpei Tomaden II | | ACT | Lire: 105.000 |
| Star Paroder | SCD | SHT | Lire: 105.000 |
| Teraforming | CD | SHT | Lire: 105.000 |
| Rayxanber III | SCD | SHT | Lire: 105.000 |
| Spriggan Mark II | SCD | SHT | Lire: 115.000 |
| Doraemon | SCD | ACT | Lire: 95.000 |
| Daisenryaku II | SCD | SIM | Lire: 120.000 |

## Titoli in Stock Market * PC-Engine

| | | |
|---|---|---|
| Batman | | Lire: 49.000 |
| After Burner II | | Lire: 89.000 |
| Operation Wolf | | Lire: 39.000 |
| Guy Flame | | Lire: 39.000 |
| Necromancer | | Lire: 39.000 |
| Skweek | | Lire: 39.000 |
| Son Son II | | Lire: 39.000 |
| Download | | Lire: 39.000 |
| Spriggan | CD | Lire: 89.000 |
| Valis III | CD | Lire: 89.000 |
| Valis IV | CD | Lire: 89.000 |
| Mahjong Banira | CD | Lire: 89.000 |
| Hawk F-123 | SCD | Lire: 89.000 |
| Final Soldier | | Lire: 49.000 |
| Dragon Egg | | Lire: 39.000 |
| Fighting Run | | Lire: 39.000 |

Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB
Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor RGB che non usano il sistema SCART,ma altri connettori.

| | |
|---|---|
| Adattatore S-NES | Lire: 29.000 |
| Asci PAD * SFC | Lire: 55.000 |
| Cavi Scart | Lire: 25.000 |
| Cavi Monitor RGB | Lire: 29.000 |

# Japanese & American Import

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica
Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

CartaSì MasterCard EUROCARD VISA

# REVIEW

SHUBIBIMAN 3

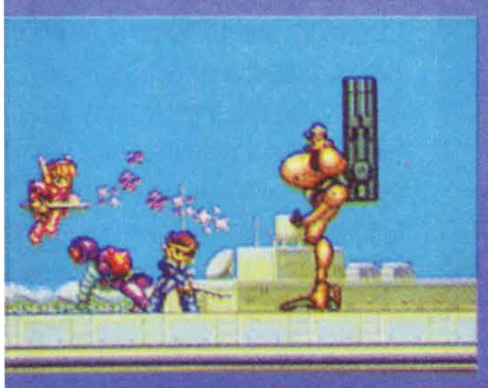



## PC ENGINE - MASIYA

Stando al completissimo Dizionario del Giapponese per Tutti in vendita in tredicimila comodi fascicoli settimanali, la parola "shubibi" corrisponde all'inglese "overhauled" - più o meno "quello riparato" o "quello aggiustato". Che siano dei novelli Uomini Bionici giapponesi, questi Shubibiman? Ad ogni modo, bionici o no i due Shubibi (che per la cronaca sono un ragazzo dai capelli blu e una ragazza dai capelli arancioni) stanno prendendo il sole sulla spiaggia quando arriva in picchiata una gigantesca astronave dal quale sbarcano tonnellate di alieni di tutti i generi. I due sbarbati però non si fanno prendere alla sprovvista: indossano immediatamente le loro armature, imbracciano gli spadoni e cominciano a fare piazza pulita.

Il giocatore può controllare un personaggio a scelta (si può anche giocare in due in contemporanea) e lo deve guidare attraverso una (corta) serie di quadri pieni zeppi di avversari. Per farsi strada potrà usare lo spadone (poco utile) o il beam, che è una strana arma di energia a forma di palla e vagamente direzionabile che con un paio di colpi disintegra qualsiasi (e diciamo davvero qua*lsiasi*) cattivo, grosso o piccolo che sia.











## PC ENGINE

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 92 |
| SONORO | 89 |
| GIOCABILITÀ | 81 |
| LONGEVITÀ | 55 |
| GLOBALE | 70 |

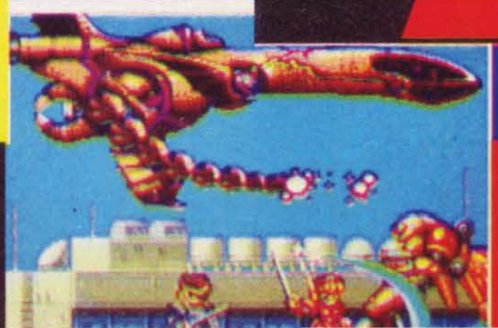


Non riesco a capire se sono io ad essere eccezionalmente bravo, bello potente e modesto o è il gioco ad essere tremendamente facile. Senza vantarmi troppo, basterà dire che ho finito *Shubibiman III* alla prima partita, senza continuare e senza mai aver visto il gioco prima di allora. "Sono capaci tutti, avrai usato qualche trucco, avrai messo il modo "*Easy*" o così via" direte voi. E invece no! Prima l'ho finito al modo "*Normal*", e poi per controllare l'ho finito al modo "*Hard*". Uguale! Non mi sembra proprio la cosa più bella del mondo, ma andiamo avanti: qualcuno aveva detto che 'sto *Shubibiman III* sarebbe dovuto essere una pietra miliare nella storia del PC Engine - ma dove? In effetti, i cambiamenti rispetto al secondo episodio (tutt'ora uno dei miei giochi preferiti) sono minimi: sonoro migliorato, grafica con gli sprite un po' più grossi, quadri più semplici e intermezzi animati con parlato da CD. Oh, certo: è fatto bane, ma mi dite a che cosa serve se uno è già stufo del gioco alla terza partita? Masiya, dove sono finiti i game designer di giochi del calibro di *Assault Suit Leynos* su MD?

**MARCO AULETTA**

## I MISTERI DEL SOL LEVANTE

Una volta ammazzati i nemici, avrete la possibilità di raccogliere delle speciali capsule con caratteristiche molto particolari: alcune ridanno un'unità di energia e altre tutta la vita, ma quelle regalate più spesso sono così particolari che... non abbiamo ancora capito a che diavolo servano! Ne abbiamo raccolte diverse centinaia (c'è un bel contatore a doppia cifra che conta quante se ne hanno, e lo abbiamo azzerato numerose volte) senza scoprire niente - se sapete a che servono, ditecelo!



# REVIEW

## SUPER NES - KONAMI

# CONTRA SPIRIT

Lance & Bill Gryzor sono i due duri più duri dell'Universo. Amano le armi - grosse armi. E le bombe. E i coltelli, le granate e i lanciafiamme. Lance & Bill sono fuori come dei balconi, ed è la ragione per cui il governo delle Nazioni Unite li ha inviati in missione suicida. Gli alieni hanno invaso e semidistrutto la Terra, e sta ai nostri schizzati eroi infiltrarsi nella fortezza nemica e uccidere il malvagio imperatore extraterrestre. Ma non è facile come sembra







- l'unico modo di raggiungere la fortezza è di aprirsi la strada attraverso orde e orde di mostri spaziali, tutti armati sino ai denti e assetati di sangue. Grazie al cielo Lance & Bill sono equipaggiati con alcune armi assurdamente potenti, e hanno una forza fisica mostruosa. Una bella botta di fortuna - sempre che il vostro sogno non sia di farvi calpestare i mignoli dagli stivaloni chiodati di un alieno...



Ma è davvero il mio SuperNES che produce immagini del genere? Quando ho giocato la prima volta a *Contra Spirit* sono rimasto tanto sconvolto dai numerosissimi effetti grafici esotici che quando è comparso il fatidico Game Over mi è servito un paranco per recuperare la mascella, cascata a terra con pesantezza edilizia. Già: la cosa che colpisce di più in questo gioco è l'ultraspettacolare utilizzo del Modo 7 (quello che fa ruotare e zoomare pezzi di grafica), seguito a ruota dalla varietà di situazioni in cui si vengono a trovare i protagonisti. Appesi a missili, perseguitati da piovre aliene, in corsa su moto a cuscino d'aria, aggrappati alle macerie di una città o insinuati nelle viscere di una base biomeccanica, Lance & Bill vivono una delle avventure più folli degli ultimi anni. Fortunatamente, anche la giocabilità della cartuccia è altissima - nonostante una difficoltà piuttosto elevata - e l'unico difetto è la lunghezza del gioco, decisamente inferiore a quella di tanti altri. Nonostante questo, *Contra Spirit* si è piazzato immediatamente al secondo posto delle mie preferenze per SuperNES (dietro ad *Actraiser*), e dovreste fidarvi di me quando vi dico che fareste meglio a impossessarvi di una copia - subito.

**FABIO ROSSI**



**Bleargh! Un vermone in diretta da Alien III!**

▼ Oh oh...



### GUARDA CHI SI VEDE...

*Contra Spirit* è una specie di seguito dei coin-op *Gryzor* e *Super Contra*. L'aspetto piattaformico di *Gryzor* è stato ritoccato risultando in qualcosa più vicino a *Strider*, e le sezioni viste dall'alto di *Super Contra* sono state migliorate grazie all'impiego spettacolare degli effetti di zoom & rotazione. Quelli rimasti uguali sono i bonus e le armi extra. Ce ne sono un sacco, e se ne possono portare due alla volta scambiandole a piacimento!



### DIIISTRUUSIOOONEEEE!!!

Blastando i cattivi mentre correte fra i vari livelli vedrete dei pod che svolazzano in giro. Sparategli, e rilasceranno delle armi extra fra cui un fucile quadruplo, un lanciafiamme, missili autocercanti e razzi. La peggiore di tutte è il mitra laser, che ha la stessa utilità di un tuatara imbalsamato. Si possono portare due armi, ma morendo perdete quella che tenevate nella mano attiva. Peccato!







### IN DUE SI MENA MEGLIO

La cosa migliore di *Contra Spirit* è il globalissimo modo a due giocatori. Si combatte in perfetta contemporanea, coprendosi a vicenda e blastando il doppio. Le sezioni con visuale aerea sono su schermi divisi, per potersi muovere indipendentemente. Si può anche stare su un solo schermo, ma in questo caso se si viene spinti fuori si muore. Pericolosetto, ma sempre più facile che giocare da soli!







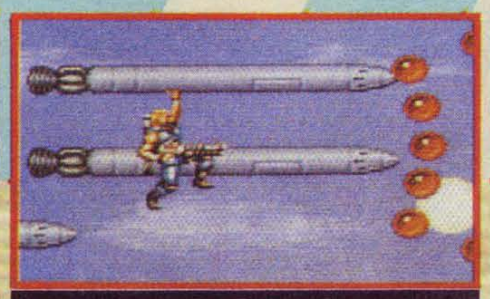




**GRAZIE!**
Grazie a Micromania e Console Generation per averci fornito la cartuccia!

# REVIEW





▲ Ma guarda che casino...
▼ Cercate di non perdervi!



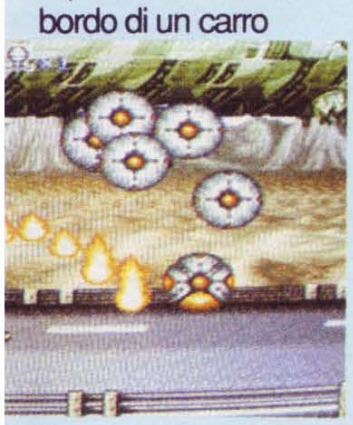



## COME I DERVISCI TOURNEURS

In quasi tutti i livelli si può usare una mossa semisegreta. Premendo i due pulsanti superiori contemporaneamente ci si trasforma in una mortale trottola armata! Vengono estratte tutte e due le armi, e vi mettete a piroettare come degli imbecilli eliminando tutto quello che c'è sullo schermo - e lo potete fare tutte le volte che volete!

## STIRA & AMMIRA

In due sequenze del gioco potrete usare diversi veicoli. Gran parte del primo livello si può affrontare a bordo di un carro



(molto) armato con cui spiaccicare e arrostire i nemici. Più avanti si sale su una moto volante tipo quella del *Ritorno dello Jedi*. Schizza da pazzi, ma è difficili da guidare e molto vulnerabili. Occhio!



▲ Questo coso è brutto, stupido e molto pericoloso... blastatelo!!!



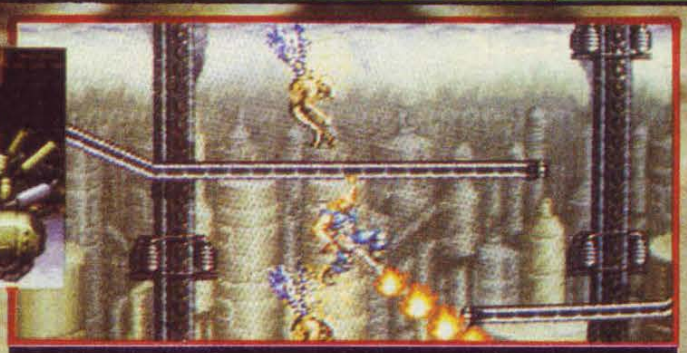


▼ Siete in trappola!

## FINEZZE POLITICHE

Chi ama le sale giochi ricorderà il vecchio *Gryzor*. Era un coin-op che fuori dall'Europa si chiamava *Contra*. La ragione era che c'era una guerriglia in Nicaragua (dove i veri contra morivano a migliaia) e gli europei avrebbero potuto offendersi. Un po' idiota, visto che il seguito si chiamava *Super Contra* lo stesso...





▲ Arrostite le zanzare mutanti!



▲ Ricordate di saltar giù quando esplode...





## CAROGNONI DI FINE LIVELLO

I nemici finali di *Contra Spirit* sono tanto cattivi che vi faranno venire gli incubi! Fra i più incredibili c'è una coppia di terminator: se li distruggete ne rimane metà che saltella in giro, e dopo di loro ne appare uno gigantesco che vi spara addosso di tutto dopo essere entrato direttamente... dal muro! Se sopravvivete ai suoi attacchi, se ne andrà - non prima di avervi richiuso in una stanza piena zeppa di bombe a tempo!!!

Splurt! Marmellata di alieno!





E Questo chi è?!?

Da quando è arrivato *Contra Spirit* non mi sono potuto più staccare dal Super NES: questo gioco è semplicemente l'apoteosi della guerriglia videoludica! Le situazioni proposte nel gioco sono tra le più spettacolari e cinematografiche proposte negli ultimi anni, i megamostri presenti sembrano usciti dai laboratori della Lucasfilm e la grafica in generale è veramente bella e dettagliata: impazzirete a scaricare proiettili su un camminottero meccanico mentre siete appesi a una scaletta e mentre lo stesso tizio vi minaccia con i suoi artigli! E l'assurda sequenza di quando sarete appesi ai missili nucleari? Un mito! Mi rendo conto che forse vi sto rivelando un po' troppo del gioco ma l'impatto di certe situazioni mi ha lasciato veramente schoccato.
L'unico minuscolo, insignificante appuntino che voglio aggiungere è che il programma, se giocato da soli, è parecchio duro e vi impegnerà allo spasimo. Ma tanto chevvifrega?
Catapultarvi in questa meravigliosa videoguerriglia è il minimo che potete fare! Uscite subito e compratene quaranta copie per tutto il quartiere!

**PAOLO CARDILLO**

**SUPER NES**

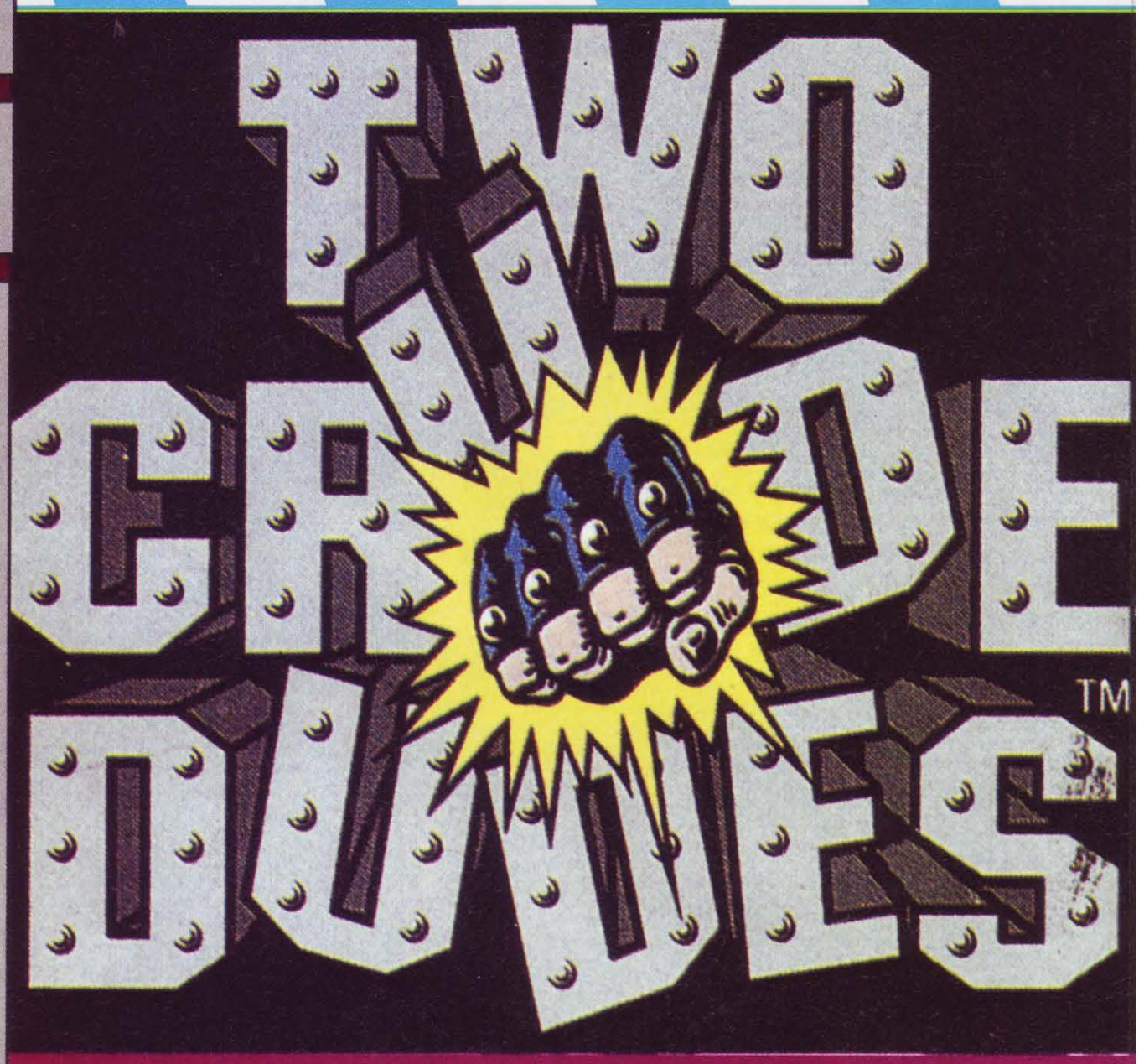
| | |
|---|---|
| GRAFICA | 97 |
| SONORO | 90 |
| GIOCABILITÀ | 90 |
| LONGEVITÀ | 89 |
| GLOBALE | 96 |

# REVIEW

## MEGADRIVE - DATA EAST

Prendete due tipi tosti chiamati Biff e Spike, guerrieri cibernetici di una città distrutta. Cercatevi delle grane da qualche parte e spediteli a risolvere tutto, sennò perché li avete costruiti? Siamo a New York nell'anno 2020 e un incidentino con un po' di plutonio ha completamente devastato la città. Il problema è che nel bel mezzo delle macerie un folle scienziato ha allestito un esercito di mutanti e robot, tutti armati fino ai denti e molto, molto collerici. Fortunatamente Biff e Spike sono i tipi più tosti di tutto il mondo del dopo-olocausto. I loro metodi non traggono certo ispirazione dal galateo ma l'importante è che portano a termine quel che gli si chiede di fare. La loro missione è di spazzare via l'armata di fetenzie cibernetiche dello scienziato e alla fine confrontarsi con lo stesso prof. E il bello è che si viene pagati per tutto questo: andate e distruggete, o energumeni!









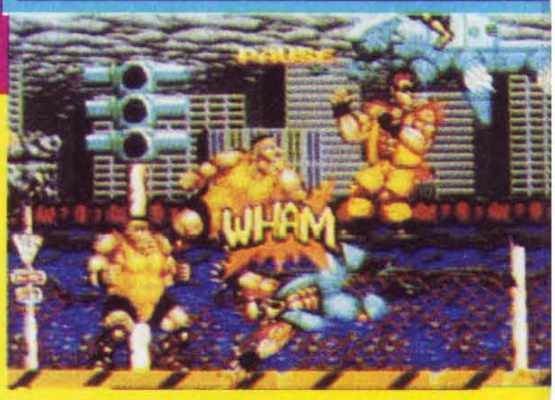


*Two Crude Dudes* (alias *Crude Busters*) in sala giochi non era il più grande picchiaduro della storia, ma aveva comunque molte caratteristiche che giocavano a suo favore, e che sono state ben riprodotte anche in questa versione casalinga: prima fra tutte un tasso di distruzione degli elementi del paesaggio a livelli veramente devastevoli. Con la possibilità di prendere e lanciare bidoni, nemici, lampioni e il vostro stesso compagno, il gioco è un vero spasso, e un patito di picchiaduro a scorrimento non potrebbe chiedere di meglio. E' però vero che il gioco non ha un grandissimo ritmo, e a volte l'azione si fa piuttosto monotona; anche la grafica ha i suoi difettucci: i colori a volte sono bruttini e il "feel" del gioco da bar non è stato catturato in pieno. Gli sprite non sono nulla di speciale a parte quelli dei due protagonisti, che sono ben definiti e hanno una buona animazione. In definitiva comunque il livello di distruzione prevale e nel modo a due giocatori è un vero putiferio di persone e cose che vengono scagliate da tutte le parti: da impazzire dalle risate! Consigliato in nome della sacra devastazione.

**PAOLO CARDILLO**

## LANCIATISSIMI!

Una delle caratteristiche più divertenti di *Two Crude Dudes*, è che i due energumeni possono sollevare il proprio compagno. Basta avvicinarsi al collega e premere A per vederlo dimenarsi in aria come un bambino! Poi basta aspettare che arrivi qualche nemico per scagliargli addosso il vostro povero amico. "Utilizzando" un compagno in questo modo, non procurerete allo sventurato alcun danno, anzi vi servirà per fare un bello strike di nemici. La cosa naturalmente si fa un po' più fastidiosa quando siete voi a venire lanciati continuamente come palle di cannone. Capita

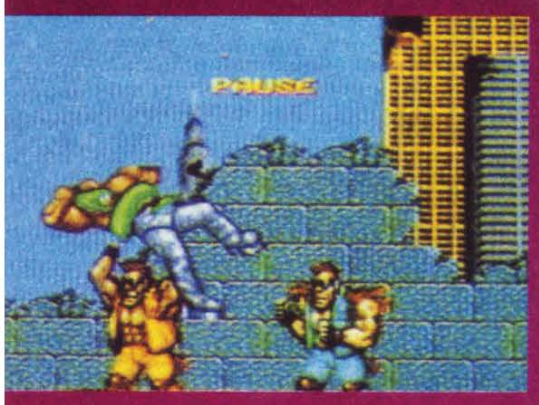



## VIOLENZA PER TUTTA LA FAMIGLIA

Se cercate un po' di azione violenta a scorrimento orizzontale avete un'ampia gamma di titoli tra cui scegliere. *Super Shinobi* è stato il primo e probabilmente il migliore picchiaduro per Megadrive; puntava molto sull'aspetto piattaformico e sui puzzle. *Strider* è un gioco visivamente spettacolare in cui l'accento è posto nuovamente sull'azione piattaformistica. Le arti marziali hanno invece ispirato *Last Battle*, che francamente non è proprio il massimo. In alternativa, potete optare per *Budokan*, ottimo per la tecnica ma un po' lento. Ce ne sono molti altri ancora che voi probabilmente già conoscete ma la lista sarebbe troppo lunga: comunque se qualcuno ce la vuole spedire completa è libero (e completamente pazzo) di farlo.





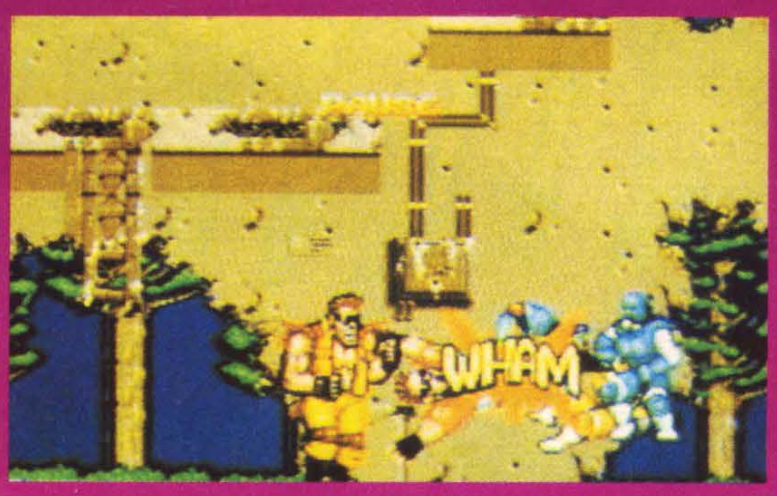

## ERA UN MING DEL XIV SECOLO!

Se siete il tipo di persona a cui piace prendere in mano una cosa e sbatterla per terra riducendola in frantumi questo è il gioco che fa per voi! Qui potete infatti sollevare tutto tranne i fondali: rocce, bidoni, lampioni e praticamente tutti i cattivi. C'è persino un punto nel gioco in cui venite attaccati da dei carrarmati e, ebbene, potete sollevare anche quelli! Scagliare un carro non è soltanto impressionante, ma anche molto efficace, visto che il tank distrugge tutto ciò su cui "atterra". Naturalmente ci vuole un po' di pratica per capire dove, come e cosa lanciare, ma rimane lo stesso un sano spasso distruttivo.

## BRUTTI CATTIVI

I cattivi che vi attaccano durante il gioco sono vestiti in varie maniere, ma nessuno è più divertente del fratello cattivo di Babbo Natale. Il tizio stava lavorando in un grande magazzino quando è avvenuta l'ecatombe nucleare, e come risultato è diventato blu e molto incavolato. Vi attacca con furia, ma è minuscolo e piuttosto facile da battere. I suoi compagni sono ugualmente malati: tassisti psicotici, armadilli e un clone di Terminator. Quest'ultimo vi attacca con sembianze umane, rivelando poi la sua vera essenza di cyborg con il lancio della propria testa. Imbecille, eh?



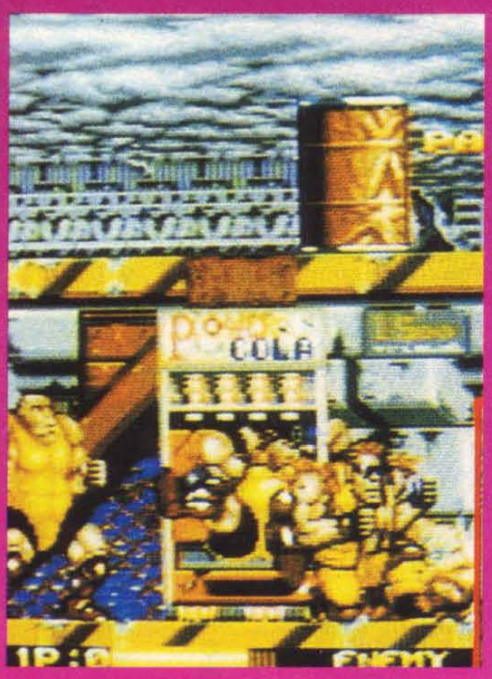







## FA LE BOLLICINE!

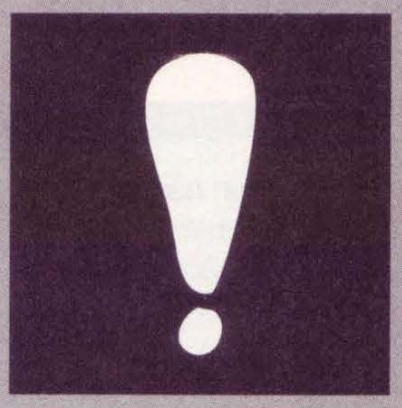
Con tutti i pericoli di cui è costellato il gioco, la vostra energia potrebbe ridursi rapidamente. Questo sarebbe un grave problema se non fossero presenti tra le macerie dei distributori di lattine di Coca. Quando vi avvicinate a uno di questi, prendetelo a pugni e calci e le lattine se ne usciranno senza resistere. Sbattete il liquido nella trachea e vi sentirete sempre più "energici". Naturalmente, nel modo a due giocatori la corsa alle lattine è molto intensa. Lanciare via il vostro compagno mentre sta ripristinando l'energia è un vero spasso. Le macchine della Coca compaiono anche alla fine di ogni livello, dandovi la possibilità di incrementare ulteriormente l'energia. Yuppie!




**GRAZIE!**
**A Console Generation per averci fornito la cartuccia!**

## IO, ROBOT

Alla fine di ogni livello i due energumeni protagonisti del gioco si producono in alcune pose con tanto di sorriso demente. La domanda è: se un prodotto dell'ingegneria genetica riesce a essere così imbecille, quale futuro avremo? Come potremo fidarci dei prossimi robot lavabiancheria, dei cyborg che preparano uova strapazzate, o di tutti gli altri esseri a molla? L'avvenire è sempre più debordante di incognite...



Per una strana coincidenza non ho mai visto il coin-op di *Two Crude Dudes* - il che è un peccato, perché se era solo minimanente simile a questo penso che ne sarei rimasto parecchio impressionato, vista la quantità di azione-picchiaduro concentrata in questo gioco. Forse non sarei stato impressionato dalla grafica, visto che sul Megadrive gli sprite non sono molto definiti e non sono animati fluidamente. Però l'idea di dover prendere a calci e pugni i distributori di lattine è grande, specialmente grazie agli "Whack!" e "Thwock" che compaiono a ogni colpo. Le montagne di nemici da abbattere e tutti gli oggetti da usare come armi rendono il tutto ancora più divertente. Il sonoro è sopra la media, ma dopo essere stato tramortito dal festival audio di *Streets of Rage* sono diventato molto esigente. Questo non è il miglior beat'em up per il Megadrive - *Streets of Rage* mantiene il primato e probabilmente lo farà ancora per molto - ma se cercate una sfida ripiena di distruzione *Two Crude Dudes* dovrebbe soddisfarvi per un bel po'.

**PAUL RAND**

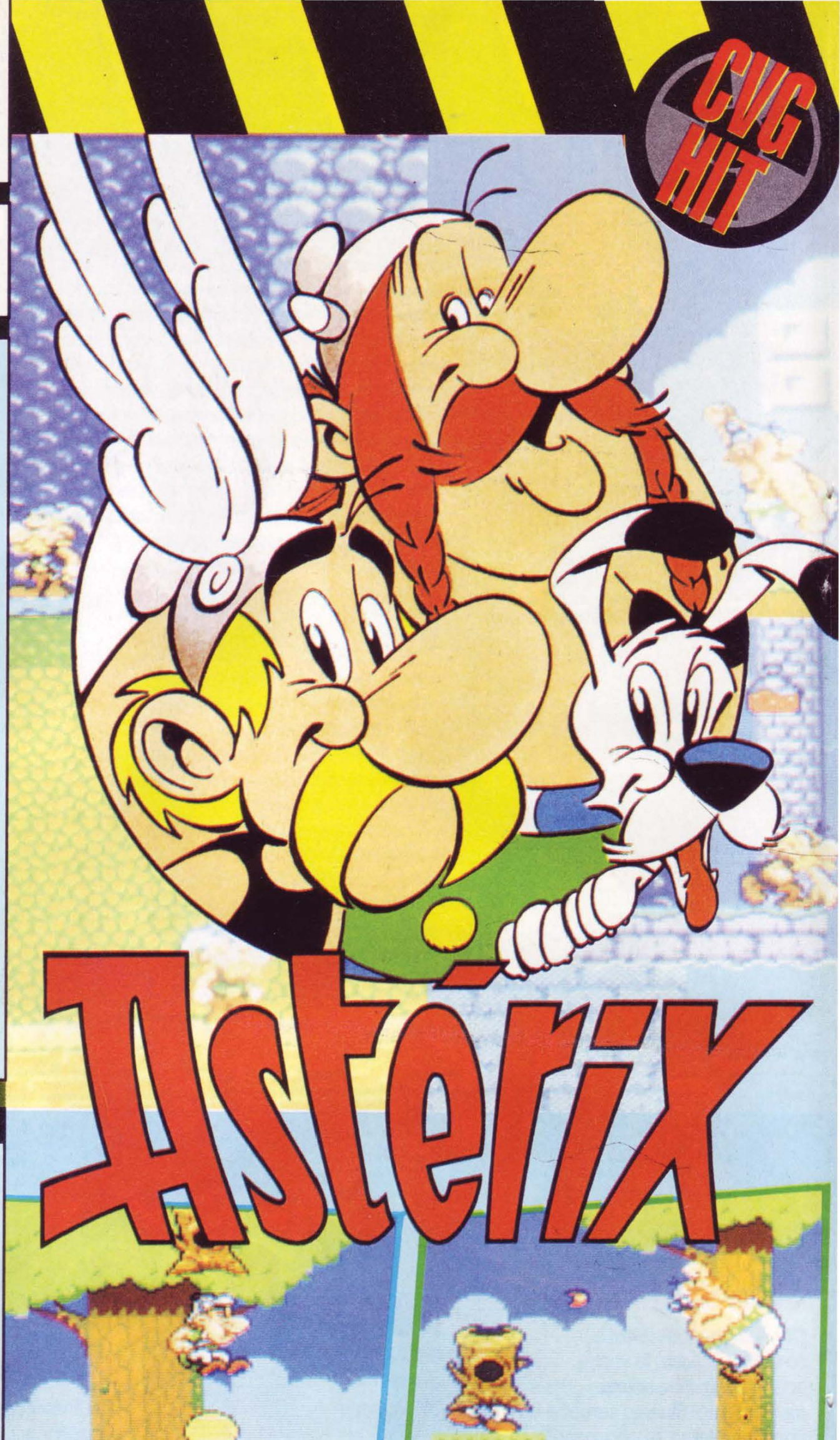
**MEGADRIVE**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 78 |
| SONORO | 88 |
| GIOCABILITÀ | 80 |
| LONGEVITÀ | 78 |
| GLOBALE | 80 |



# REVIEW

## MASTER SYSTEM - SEGA




Asterix, per chi non lo sapesse, è un nanerottolo biondo e baffuto che difese praticamente da solo una piccolissima parte della Francia (allora nota come Gallia) dall'invasione dell'Impero Romano al tempo di Caio Giulio Cesare. Come unico aiuto aveva la compagnia di un obesissimo tizio di nome Obelix e del druido Panoramix, capace di preparare una portentosa pozione che moltiplicava la forza. Il vantaggio di portarsi dietro una palla di lardo come Obelix stava tutto nel fatto che da piccolo era caduto nel pentolone della pozione di cui sopra, acquistanto la superforza a vita. Come? Sui vostri libri di storia non c'è? Vorrei ben vedere, si tratta semplicemente di un famosissimo fumetto francese di Goscinny e Uderzo!

Il gioco è praticamente un platform game che non c'entra assolutamente con il fumetto - guarda caso però potete scegliere se impersonare Asterix o Obelix (il che cambia completamente il modo di affrontare gli ostacoli), potete menare dei buffi legionari romani e dovete arrivare a Roma.





Asterix è sempre stato uno dei miei personaggi preferiti e mi riporta molto indietro col tempo. I due portentosi galli sono stati trasferiti egregiamente sullo schermo grazie a una realizzazione grafica davvero notevole. Il gioco assomiglia un sacco a *Mickey Mouse in Castle of Illusion* e *Donald Duck: The Lucky Dime Caper* - ma non è che sia poi negativo, anzi! La grafica è molto pulita, l'animazione è eccellente e a volte si prova addirittura la sensazione di guardare i fumetti! Ovviamente ci sono anche gli aspetti negativi, la musica è abbastanza brutta -gli effetti sonori invece no -, il gioco in sé è decisamente molto facile, i livelli sono corti e gli avversari di fine livello praticamente inesistenti - ma cosa ci potevamo aspettare da un gioco destinato ai più piccoli? Per i fan dei platform game e dei fumetti è senz'altro un acquisto obbligato, anche se in effetti non rappresenta niente di nuovo rispetto a Mick*e*y *Mouse* e compagnia bella. Provatelo pure.

**FRANK O' CONNOR**

**MASTER SYSTEM**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 92 |
| SONORO | 80 |
| GIOCABILITÀ | 87 |
| LONGEVITÀ | 80 |
| **GLOBALE** | **85** |

## BLUB! BLUB! BLUB!

Asterix non è solo un tipetto piccolo & sveglio, ma anche un campione di nuoto. Ci sono numerosi livelli completamente subacquaei, e l'unico ad avere qualche possibilità di farcela è proprio lui. Il sistema di controllo in questo caso è identico a quello proposto nella serie di Mario - si preme il pulsante di salto per andare un po' più in alto. I problemi però arrivano quando si tratta di tornare sulla terraferma - bisogna premere il pulsante esattamente quando si è al pelo con l'acqua ed è la cosa più difficile di tutto il gioco, nonché veramente irritante.















## FANTASIE LONTANE DI UN MONDO ANTICO

Asterix non è certo il primo caso di trasposizione videogiochistica di un personaggio dei fumetti: cominciando dai più classici presenti su Master System come Paperino, Topolino e compagnia bella, è stato tutto un fluire di Batman, Spiderman, Superman, Tin Tin, Cip e Ciop (solo su Nintendo) per quanto riguarda i più consueti, fino ad arrivare a personaggi "specializzatissimi" come Judge Dredd, Rogue Trooper, Nemesis the Warlock, Doc Savage (presi dalla famosa rivista 2000 A.D.). A proposito, chi di voi sa da quale cartone animato viene il titolo del box?

## ER TAPPO & ER BALENA

Il modo a due giocatori in *Asterix* è un po' bislacco. Ovviamente, un giocatore controlla il piccolo Asterix e l'altro l'obesoidale Obelix. Se uno dei due viene ucciso, l'altro comincia dall'inizio del livello. Se anche questo crepa, il primo giocatore deve tornare a finire il livello cominciando da dove era arrivato il giocatore precedente. E' tutto molto incasinato e non si riesce mai a capire chi esattamente avrà l'onore di giocare il livello seguente. Nel modo a un giocatore è invece decisamente semplice - ogni volta che iniziate un quadro potete scegliere chi impersonare, tenendo conto delle diverse caratteristiche del personaggio.



Giocando a *Asterix* mi veniva in mente una sola cosa: ma che barba! Non basta la grafica riciclata da *Mickey Mouse* e *Donald Duck* (sprite a parte, ovviamente), ci voleva anche lo schema di gioco noioso! Di giochi così se ne sono visti a milioni su tutte le macchine, e non vedo assolutamente la ragione si rispolverare un personaggio come Asterix (tra l'altro nemmeno così attuale) per rifilarci sempre la solita storia di piattaforme, salti e blocchi da rompere - piuttosto convertite il coin-op (anche se in effetti nemmeno quello è molto originale). Certo, la realizzazione è ottima - l'animazione è molto fluida, gli sfarfallii sono rari, gli effetti sonori sono molto validi (anche se la musichetta fa davvero pietà) e il ritmo del gioco è più che accettabile - l'unico problema è che non c'è sfida a sufficienza. Tagliamo corto: non è assolutamente indispensabile, e se proprio siete dei fan ultrasfegatati del gallo più tappo e biondo del mondo, cercate di farci una partita prima di sganciare i soldi.

**MARCO AULETTA**

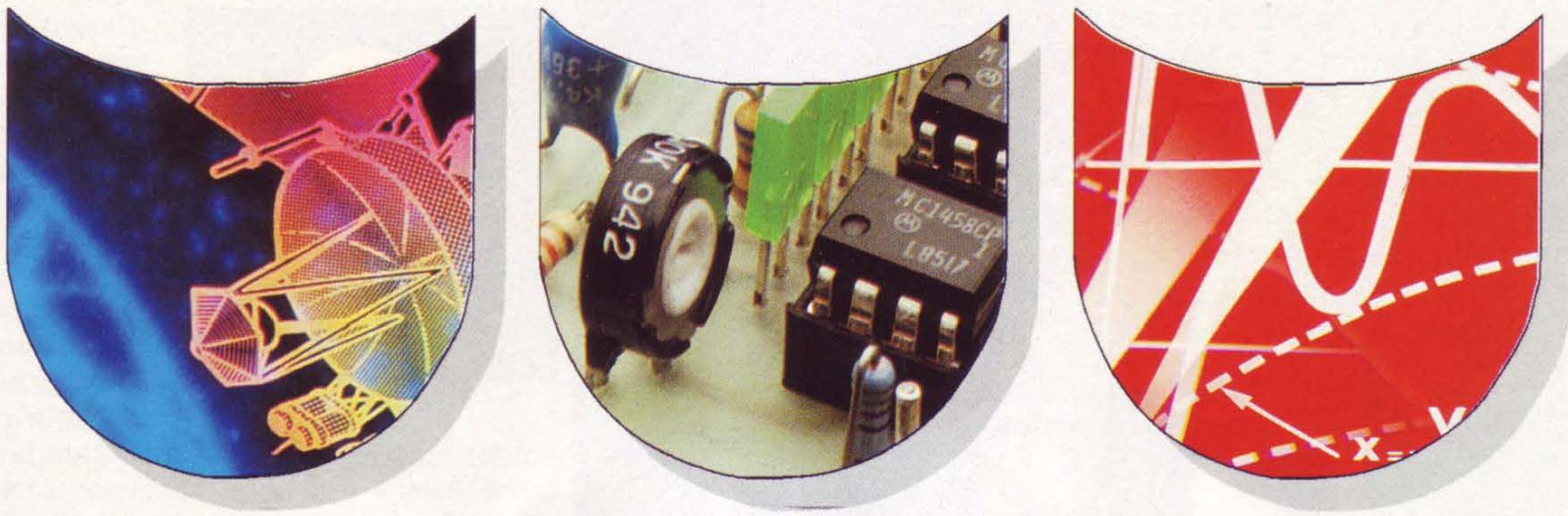
## POZIONI MAGICHE? NO, GRAZIE!

E come mai? Semplice: il druido Panoramix (che qui viene chiamato Getafix), l'unico in tutto il villaggio capace di preparare la pozione magica, è stato rapito dai romani per permettere alle milizie di schiacciare una volta per tutte i ribelli senza troppi inconvenienti. Fortunatamente Obelix non ha bisogno di questa pozione, quindi se avrete bisogno di qualcuno per sradicare un albero con le gengive, sapete a chi chiedere!

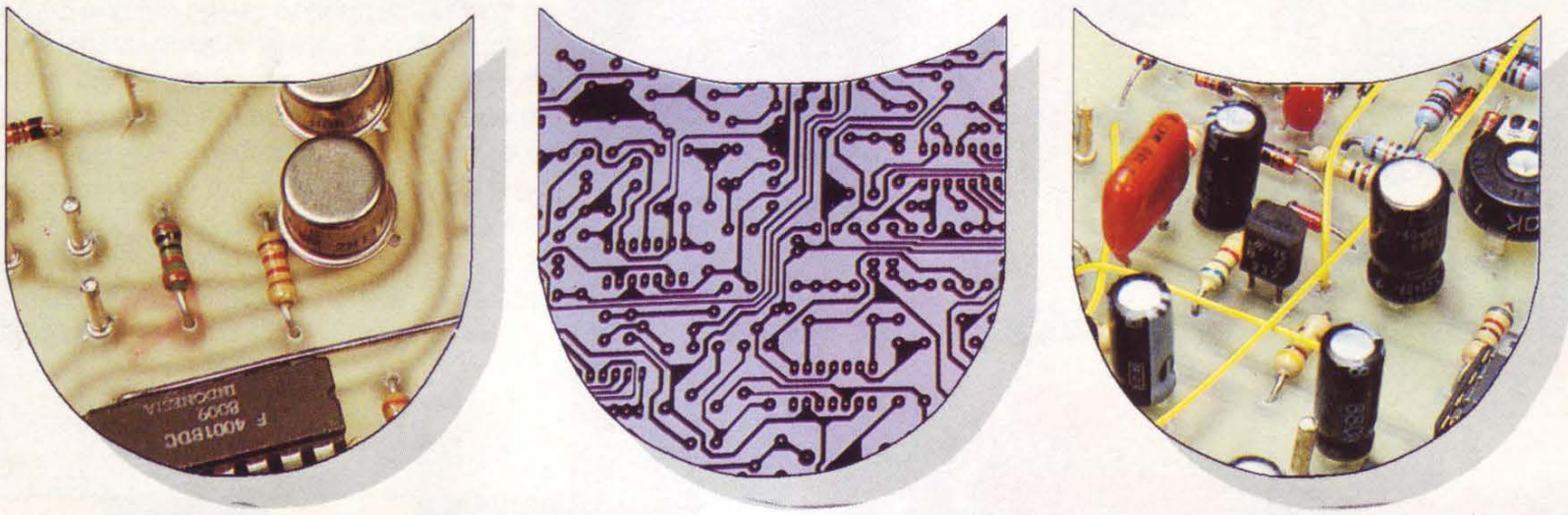


# E' IN EDICOLA FARE ELETTRONICA

**la più moderna e autorevole rivista italiana di elettronica pratica dedicata agli hobbisti e ai tecnici di laboratorio.**



**Oltre ai numerosi progetti presentati in Kit, Fare Elettronica, offre ogni mese**



**interessantissime rubriche: Computer Hardware, Applichip, TV service (con schema TV), auto HI-FI,**



**radiantistica, il mercato. Inoltre gli utilissimi consigli on-line del direttore tecnico.**

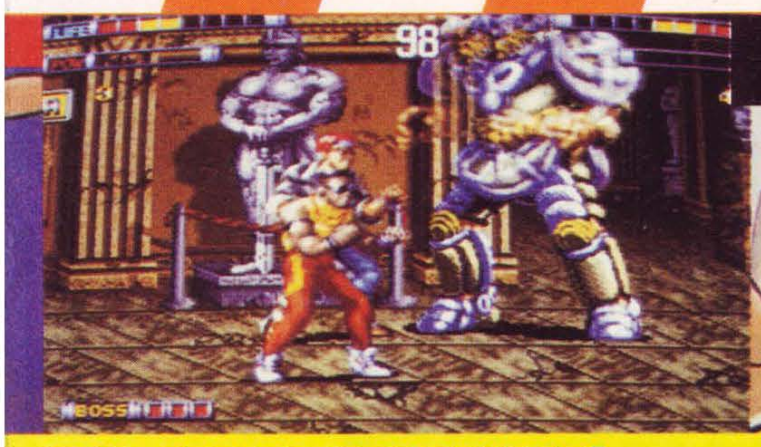



Fare Elettronica è una pubblicazione

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

# REVIEW

## NEO GEO - SNK








## EHI, MA E' ORIGINALE!

No, non lo è per niente. *Mutation Nation* è praticamente identico a tutti gli altri beat'em up visti sino a ora sul Neo Geo. Certo, se è un'azione alla *Final Fight* che cercate con il Neo Geo andate sul sicuro. Sono disponibili molti ottimi picchiaduro a scorrimento , a partire da *Robo Army*. Se invece cercate un pestaggio uno-contro-uno *King of the Monsters* e *Fatal Fury* fanno sicuramente al caso vostro.

La Terra è in rovina. La continua esposizione all'inquinamento e alle radiazioni nucleari ha completamente sconvolto il pianeta. Nascono bambini con due teste, cinque gambe e chissà quale altra alterazione genetica. Solo la gente di Yeovil non nota la differenza: un folle scienziato ha infatti deliberatamente aumentato il livello di contaminazione del pianeta, nel tentativo di creare una razza di supermutanti. E adesso la Terra ha bisogno di uno o due eroi che salvino il pianeta da questa minaccia. A chi si possono rivolgere? Chi può essere così forte da accettare la sfida e uscirne vivo? Le persone giuste sono Ken e Baz, che prima dell'ecatombe lavoravano entrambi in un grande magazzino. Da quando il fattaccio è successo, hanno infatti deciso di non dare tregua alla schiera di deformità ambulanti che circolano per la città. I due puntano dritti al folle scienziato che ha scatenato tutto: in loro è riposta l'ultima speranza della Terra...

## MI PERMETTE QUESTA BOMBA?

Giocate a *Mutation Nation* e scoprirete nuove versioni della vecchia smart bomb. Infatti, in questo gioco le suddette sono poteri psichici da vero mutante! Per utilizzarle, dovrete raccogliere dei gettoni contrassegnati dalle lettere A, B, C o D, che appaiono in varie fasi del gioco. Tenendo premuto poi il pulsante del calcio vedrete una barra di energia raggiungere il massimo. Quando questo si verifica, si ottiene uno dei seguenti quattro effetti:

**BOMBA A**: E' il vostro corpo a diventare una bomba, che esplode sputando fiamme dappertutto.

**BOMBA B**: Una palla di fuoco che spazza via i nemici.

**BOMBA C**: Un vero colpo di fulmine!

**BOMBA D**: E' qualcosa di molto speciale che non vi vogliamo togliere il gusto di scoprire.

**NESSUNA BOMBA**: Se non avete nessun gettone a disposizione vi potrete consolare con una serie di calci a velocità supersonica!









Il carnet del Neo Geo comprende tonnellate di giochi come questo e quando si tratta di decidere per un beat'em up a scorrimento si ha davvero l'imbarazzo della scelta. *Mutation Nation* non propone nulla di nuovo sul fronte dello schema di gioco ma presenta scenari decisamente differenti. Tutti i personaggi del gioco, per la maggior parte disgustosi mutanti, sono splendidamente animati e la grafica nel complesso è stupenda, pur considerando gli standard del Neo Geo. La musica è un po' deludente, ma gli effetti sonori sono ottimi. Uno dei difetti dei precedenti giochi del Neo Geo era la mancanza di attenzione per le animazioni, però stavolta è tutto diverso: anche gli sprite meno "importanti" sono animati fluidamente e pieni di "vita". La giocabilità è tanto buona quanto vi aspettereste da un titolo del genere, con un po' di calcioni e pestoni di routine. Il problema è che sul Neo Geo esistono molti giochi simili migliori, e probabilmente fareste meglio a scegliere qualcos'altro. In definitva, ci troviamo di fronte a un gioco di un certo impatto, che però manca completamente di fantasia e originalità

**FRANK O'CONNOR**

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 90 |
| SONORO | 85 |
| GIOCABILITÀ | 84 |
| LONGEVITÀ | 70 |
| GLOBALE | 74 |



## ADESSO TI MUTO IO!

Lo Scienziato Mutante è un pazzo completo, di quelli che tengono lezioni sulla dianetica e ogni tanto scoprono la fusione fredda. Prima di affrontarlo, dovrete vedervela con cinque livelli di incredibili freakkerie: ma siate pronti quando lo incontrerete perché ci sarà una bella sorpresa tutta per voi!

# B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

**TEL. 8464960 r.a.**
**FAX 89502102**

## VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

**AMIGA 500-2000**
MONKEY ISLAND 2
EPIC
FORMULA ONE GRAND PRIX
INDIANA JONES IV
AMOS
EASY AMOS
SIM ANT
A 320 AIRBUS
PARASOL STARS

**SEGA MEGA DRIVE**
CARMEN SAN DIEGO
BASKET ONE ON ONE
MONACO GP 2
BUCK ROGERS
SONIC
ALIEN STORM
RINGS OF POWER
DESERT STRIKE
MARBLEMADNESS
MIKE DIKTA FOOTBALL

**IBM E COMPATIBILI**
*WING COMMANDER 2*
*ULTIMA UNDERWORLD*
*ULTIMA VII*
*SEA ROGUE*
GLOBAL CONQUEST
MONKEY ISLAND 2 ITA
INDIANA JONES IV
MICROPROSE GP

## SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

| | |
|---|---|
| AMIGA 600 | £. 740.000 |
| AMIGA 600 CON HD20MB | £.1.000.000 |
| AMIGA 500 VERS.2.0 | £. 640.000 |
| MONITOR 1084 SP1 COLORE | £. 450.000 |
| AMIGA 2000 2.0 | £.1.150.000 |
| CDTV CON ENCICLOPEDIA | £.1.000.000 |
| CD ROM PER A500 ESTERNO | £.690.000 |
| DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC. | £.140.000 |
| DRIVE INTERNO A2000 | £.139.000 |
| DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB | £.245.000 |
| STAMPANTE COLORE STAR LC200 | £.480.000 |
| MONITOR COLORE 1084-SP1 | £.470.000 |

| | |
|---|---|
| **ESPANSIONE 512KB PER A500** | **£. 59.000** |
| **ESPANSIONE 1MB PER A500PL.** | **£.130.000** |
| **ESPANSIONE 512KB CLOCK A500** | **£. 69.000** |
| **ESPANSIONE 1,5MB PER A500** | **£.190.000** |
| **ESPANSIONE 2/8MB SUPRA** | **£.350.000** |
| **ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000** | **£.350.000** |
| VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT | £.460.000 |
| VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT | £.420.000 |
| ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000 | £.180.000 |
| ACTION REPLAY III AMIGA 2000 | £.190.000 |
| MINIGENLOCK PER A500 | £.490.000 |

**E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO**
**RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS**

## SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

| | |
|---|---|
| AT286/16 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV. | £.1.500.000 |
| AT386/25 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV. | £.1.900.000 |
| AT386/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV. | £.2.100.000 |
| AT486/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV. | £.2.750.000 |

**IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.**
**RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .**

| | |
|---|---|
| SOUND BLASTER V.2.0 | £.280.000 |
| SOUND BLASTER PRO | £.450.000 |
| SCANNER GS4500 PC | £.280.000 |
| ION CANON STILL VIDEO | £.1.400.000 |
| WINDOWS 3.1 | £.330.000 |

**SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE**

**I PREZZI SONO IVA INCLUSA**
**GARANZIA DA UNO A TRE ANNI**
**LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE**
**LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE**
**SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI**
**PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX**

JACKSON JACSON

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

**NOME E COGNOME** .....
**INDIRIZZO** .....
**CITTA, CAP E PROVINCIA** .....
**PREFISSO E N. TELEFONICO** .....
**TIPO COMPUTER** .....

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

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

# PLAYMASTER

## TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

**Avete mai visto la pubblicità su TV Sorrisi e Canzoni del Krusken? Intendo quella che dice "scommetto che in questo momento siete seduti". Ebbene, per settimane e settimane ho dovuto darle ragione mentre mi sorprendeva a sfogliare la rivista (fornita gentilmente dalla Cristina), ma questa volta mi sono preso una bella soddisfazione: sovvrapensiero, mi sono appoggiato al muro guardando fuori dalla finestra (bella giornata!), e annoiato ho tirato su la rivista in questione aprendola a caso. Che cosa ti trovo? La pubblicità che dice "Scommetto che in questo momento siete seduti". Ah-ah, ti ho fregato! Sono in piedi, sono in piedi, sono in piedi...**

**L'indirizzo per spedire i vostri deliri è il solito:**

**C+VG PLAYMASTER - C/O JACKSON - VIA POLA 9 - 20124 - MILANO.**

**Scommetto che in questo momento siete seduti, in piedi, appesi agli stipiti, sdraiati nel fango, contorti in un baule, dietro il frigorifero...**

## AMIGA



### HEIMDALL

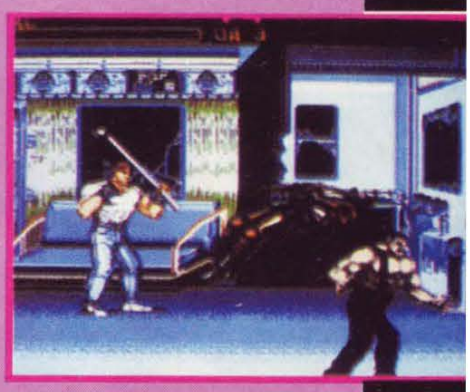
Lo so che abbiamo pubblicato la soluzione semi-completa: non per niente l'ho dovuta ribattere io! Comunque, se doveste aver bisogno di aiuto nelle situazioni più disperate, seguite questo procedimento. Quando venite uccisi in combattimento, ricominciate a giocare, selezionate **SAVE** e quando vi chiede il disco con le partite salvate cliccate su **NO**. Sorpresa, sorpresa, vi ritrovate con tutto quello che avevate prima in tasca!

### ROBIN HOOD

Tally-oh, tally-oh! Ecco a voi un paio di trucchi davvero molto utili per il gioco dedicato alla famosa guardia forestale vestita di verde. Premete il tasto **ALT** e inserite uno di questi codici:

**370: OUTLAW STAG HUNTING**
**371: OUTLAW ROBIN HOOD**
**372: OUTLAW MERRY MEN**
**441: CYCLE THROUGH SEASONS**
**214: MOVE TO SPRING NEAR THE WIZARD**
**659: MAKE MERRY MEN JOIN UP**
**103: MAKE MARILLON FALL IN LOVE WITH ROBIN**
**166: MAXIMUM HEROISM**
**167: MINIMUM HEROISM**
**828: LEGALISE ROBIN HOOD**
**666: CAUSE A CHURCH SERVICE**

### FINAL FIGHT



Dopo la marea di telefonate che si lamentavano del fatto che il trucco per ST non funzionava sul loro Amiga (il mondo è bello perché è pieno di gente furba), mi è sembrato giusto pubblicare qualcosa per placare gli animi. Guardatevi l'introduzione animata, e quando appare la scritta "Switch on your TV" mentre Haggar parla al telefono col mafioso, premete **HELP** per accedere a un menu segreto.

### JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Se per una qualsiasi recondita ragione vi secca il fatto che ogni volta che commettete un fallo il computer non vi lascia tirare, fate così: quando appare l'avvertimento "tizo ha fatto fallo, tiri tu o fai tirare a lui" tenete premuti i due pulsanti del mouse e toccherà a voi di nuovo!

## NINTENDO

### MEGAMAN 2

Che nervi! E' arrivato da secoli in Italia, e non ho ancora avuto modo di giocarci - e dire che *Mega Man* è stato uno dei miei giochi preferiti. Se siete tra i fortunati possessori, divertitevi un po' con questo codice.

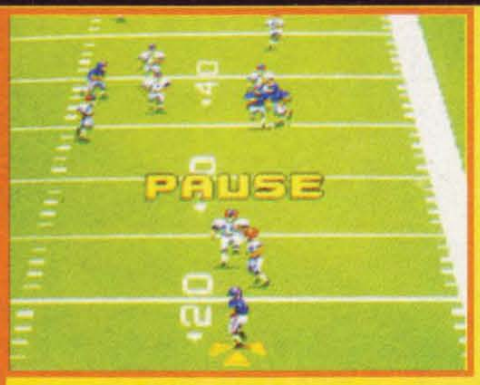
A1, B2, C1, D1, D3, E3, B4, 5C, E5

### GREMLINS 2




Non ho ancora visto né il film né la versione per Nintendo di *Gremlins II*, perciò non chiedetemi niente che è meglio. Tutto quello che posso fornirvi è questa password per l'ultimo livello: **NXRD**. E' abbastanza?

## MEGADRIVE






### JOHN MADDEN '92

La redazione è divisa a metà: è meglio *John Madden '92* con la sua immensa giocabilità o *Joe Montana* con il parlato?
Ma è ovvio, *John Madden '92* - date retta a me. E se la pensate così anche voi, beccatevi 'sti codici!

**QUARTI DI FINALE: FDG31SXJ**
**SEMIFINALI: FD68L9DX**
**FINALI: FFZJLRZ4**

### THE IMMORTAL

Ooh! Era ora! Tutti voi aspiranti maghi sarete felici di leggere quello che sto per scrivere, e cioè i codici per passare i vari livelli! Yyppeeee!



**LIVELLO 2: 757F610006F70**
**LIVELLO 3: 6E1E6Z1000E10**
**LIVELLO 4: 465FA31001EB0**
**LIVELLO 5: F4FFD43000EB0**
**LIVELLO 6: BCFEF51010A41**
**LIVELLO 7: 6B10F61010A6L**

## SUPER NES



### THUNDER SPIRITS

Non riesco a capire se quello che ha mandato questo trucco sia un cerebroleso o meno. E' elementare, lo conoscevano tutti, funzionava anche su Megadrive e soprattutto c'è scritto sul manuale di tutte e due le versioni. Se siete un consimile di quest'essere, però, ne avrete bisogno: nella schermata dei titoli, premete **START** e **SELECT** per accedere a un menu semi-nascosto dove potrete cambiare un po' di parametri del gioco.

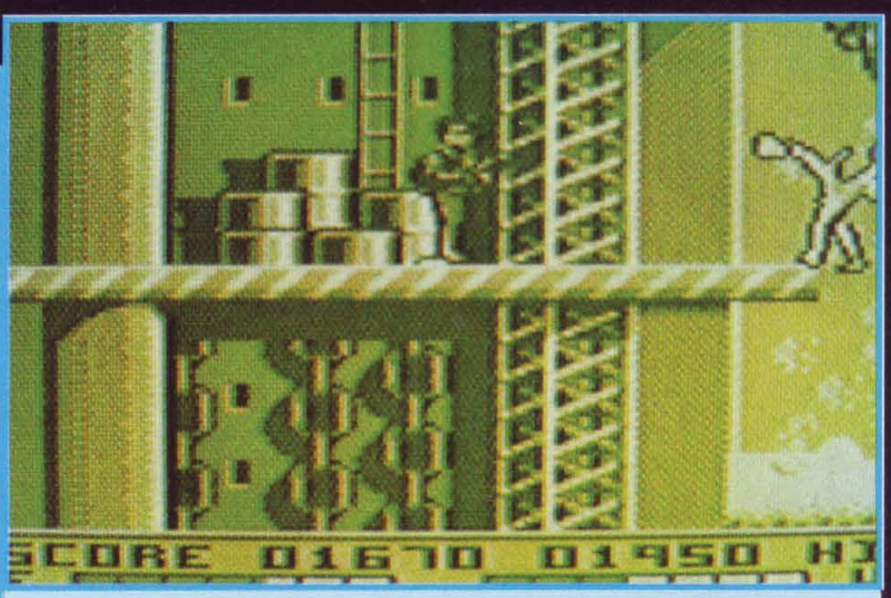
## NEO GEO

### FATAL FURY

Non so esattamente quante siano le persone in Italia abbastanza fortunate da potersi permettere di gustare a casa propria a questo gioco, c'è anche da dire però che questo trucco se proprio volete lo potete provare anche in sala giochi. Se selezionate Andy o Joe, fate così: saltate, e mentre siete in aria eseguite una mossa speciale. Verrete teletrasportati automaticamente a terra e eseguirete automaticamente la mossa per ben due volte (che bello, eh?). Ma, che rimanga tra noi, a che diavolo serve? Boh...

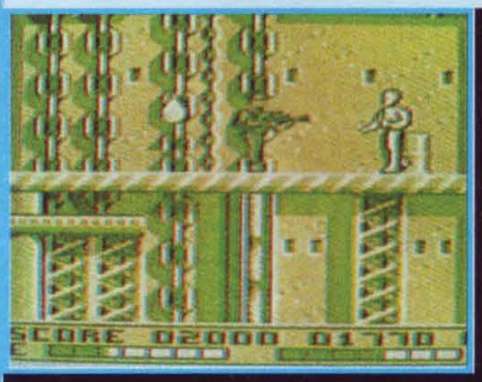


## GAME BOY




### TERMINATOR 2

Ed ecco qui una bella sezione tutta dedicata a chi gli alieni preferisce blastarli sull'autobus. Se possedete una copia di *T2* per Gameboy e avete problemi nelle sezioni di riprogrammazione, tenete premuto **SELECT** per rallentare l'azione.







### NEMESIS

Ma vieni! Senz'altro uno dei migliori spara-e-fuggi visti sul Gameboy, inoltre un titolo essenziale per la propria collezione portatile. L'unico problema però è che è un bel po' difficile, e non è bello dover soccombere alle forze aliene per mancanza di volume di fuoco. Rimediate così: date la pausa e premete **SU**, **GIU'**, **SINISTRA**, **DESTRA**, **SINISTRA**, **DESTRA**, **B**, **A**, **B**, **A**, per avere un po' di belle cose.

### WHO FRAMED ROGER RABBIT?

Non io, di certo. Ma penso che sia stato il tizio che ci ha mandato i codici per passare i vari livelli - voi che ne dite?

**SCENA 2: DLT3QYBY**
**SCENA 3: GPLDMSRC**
**SCENA 4: MMCFCWXJ**
**SCENA 5: BGQTVKJP**
**SCENA 6: RTJBWN43**

### SUPER MARIO LAND

Urca! E chi l'avrebbe mai detto? Dopo il modo ultradifficile e il consueto elenco di tubi in cui entrare, anche un livello segreto! Dove andremo a finire? Se bramate (come me) di vederlo, fate così: menate Tatanga, e quando schiatta tenete premuto **A** e **B**. Ri-Urca!

## GAME GEAR

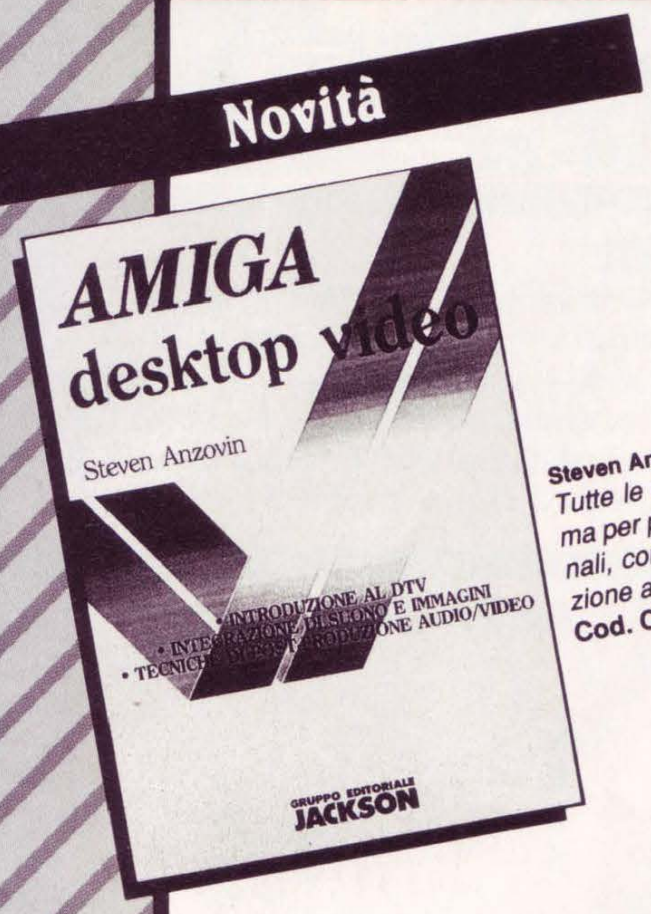
### DRAGON CRYSTAL

Abbiamo due differenti cheat mode per questo gioco che assolutamente non so cosa sia. Beh, se qualcuno lo ha, senz'altro lo sa, cos'è. E se sa cos'è, che provi questi trucchi! Durante il gioco, se tenete premuto **START** andrete molto più veloci, inoltre, accendendo il GG, pigiate velocissimamente il più volte possibile sempre **START** per accedere a una stanza segreta piena di cibo, armi e così via.

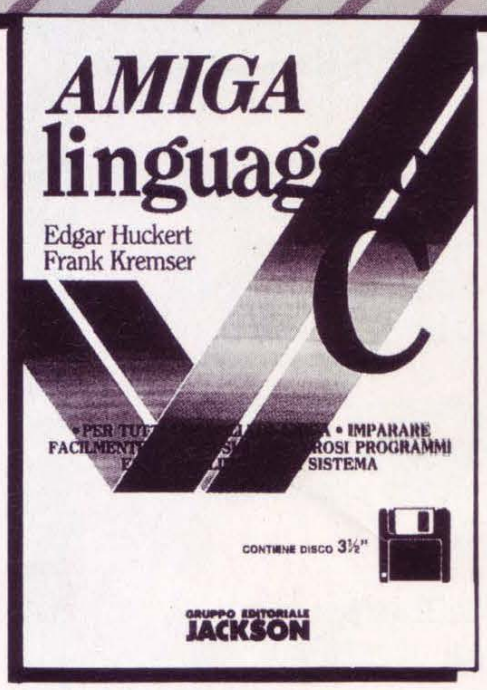
### WONDERBOY

E così saranno soddisfatti tutti i disperati che chiedono aiuti per questo gioco. Accendete il GG e pigiate a rotazione il joypad in senso anti-orario. Premete **START** e avrete un bel selettore di livelli.

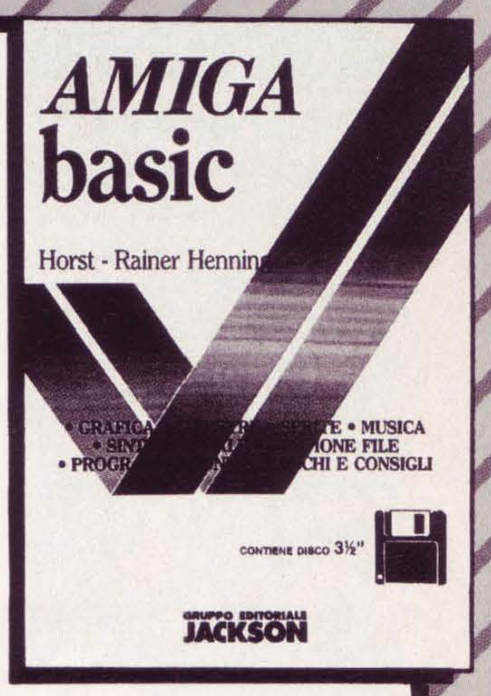
# Scopri i segreti di AMIGA




**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"*



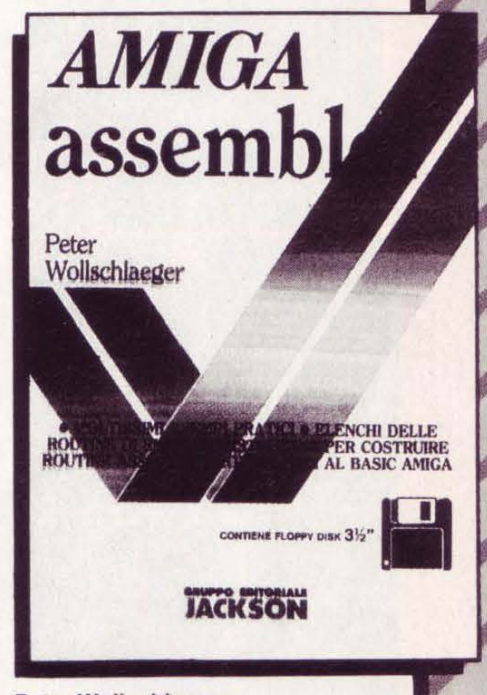

**Henning Horst-Rainer**
*Introduce alla programmazione in AmigaBASIC presentando 100 programmi ed esempi di utilizzo degli oltre 200 comandi del BASIC.*
**Cod. CL768 pp. 384 L. 60.000**
*Con dischetto 3 1/2"*




**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 dei 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"*




**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**
Si, 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 _____

AMIGA

# LA GUIDA DEFINITIVA A... HEIMDALL




## TRUCCHI GENERICI

Per riuscire a combinare qualcosa avrete bisogno di un party ben bilanciato : il gruppo migliore è senz'altro costituito da Heimdall (ovviamente), un Berseker, un Mago, un Guerriero, un Fabbro e un Navigatore (utile per sapere se il cibo basta tra un viaggio e l'altro).

Esplorate DAPPERTUTTO, aprite tutte le casse (tranne quelle che vi vengono segnalate nella soluzione) e raccogliete ed esaminate tutto quello che non è incollato!

Non usate l'incantesimo *Disarm Trap* per aprire le casse - è un peccato sprecarlo per risparmiare solo un po' di punti-ferita.







Quando ottenete un'arma migliore di quella che avete in quel momento disfatevi di quella vecchia, che serve solo a occupare spazio prezioso.

Bracciali, anelli d'oro e rubini sono totalmente inutili - vendeteli o buttateli via.

Bere le varie pozioni migliora le caratteristiche dei personaggi:
quelle segnate con una strana R al contrario migliorano di cinque punti la conoscenza delle rune, quelle segnate con una **N** al contrario rendono più forte di cinque punti e quelle segnate da una specie di **4** al contrario (per i più fantasiosi, "quello a forma di vela") aumentano la destrezza di cinque punti.

Le pergamene marcate da nove simboli dei quali il primo, il quinto e il sesto sono la **R** al contrario, il terzo la **N** e il secondo e il settimo una croce storta servono a far tornare in vita i personaggi schiattati.

## COMBATTIMENTI

C'è una grandissima varietà di armi da provare in *Heimdall*, e alcune di loro possono causare del danno extra grazie alle loro proprietà magiche legate alle rune. Ecco un piccolo schemino per ricordarvi le proprietà di questi gadget con i relativi simboli di riconoscimento (La N indica la runa a forma di N rovesciata):

| ARMA | ISCRIZIONE | DANNO EXTRA |
|---|---|---|
| *Runic Axe* | **N** | 1p. |
| | **B** | 2p. |
| *Rune Sword* | **N** | 2p. |
| | **B** | 3p. |
| *Adamant Axe* | | 3p. |
| *Stone Axe* | | 4p. |
| *Crystal Sword* | | 4p. |
| *Thunder Blade* | | 6p. |
| *Storm Blade* | | 6p. |

Per liberarvi da nani, maghi, ratti giganti e troll usate una combinazione di asce, spade e coltelli.
Pugnali e incantesimi surgelanti vanno bene contro i ragni.
Per ammazzare gli uomini-scimmia, usate spade e asce.

## SPORCHI TRUCCHI

C'è un modo non proprio sportivo per ottenere un valore molto alto nella conoscenza delle rune mentre si viaggia per Midgard. Recatevi sull'isola segnata da una stellina sulla mappa e ammazzate lo stregone. A questo punto troverete una pozione: bevetela o datela a qualcuno del vostro gruppo che la beva e andatevene. Tornate, e ritroverete di nuovo la pozione! Continuate a fare avanti e indietro finché non siete stufi.

Per accaparrarvi invece un sacco di monetaglia, seguite queste istruzioni: recatevi presso l'isola nella quale dovete pagare una moneta d'argento per passare, entrateci e cercate il negozio.
Date a Heimdall tutto l'oro e l'*Adamantite Axe*. Vendetela e confermate, dopodiché vendetela di nuovo. Sorpresa! Il gestore del negozio se la comprerà tutte le volte che vorrete - o fino a quando non avrà più spazio in negozio. A questo punto, ricomprate l'ascia e andatevene. In Rolls-Royce!

## TUTTI A BORDOOOO!

Che cosa aspettate? I numeri rossi sulle isole indicano l'ordine in cui le dovrete visitare per risparmiare più tempo possibile - è ovvio che all'inizio del gioco non lo potrete seguire rigorosamente, visto che avrete bisogno di equipaggiamento - e non dimenticate che avrete bisogno almeno di un *Disarm Trap* per cominciare.

Salite sull'interruttore per disattivare la prima trappola. Nella stanza seguente, usate un *Disarm Trap* o un *Detect Trap*. Usate un *Disarm Trap* per disattivare il secondo pozzo nella prima stanza. Nella stanza dove siete sorpresi da un ragno, usate un *Detect Trap* per trovare la runa del potere. Usate un *Detect Trap* nella stanza con la pozione - troverete un pugnale d'argento.

Pagate 50 monete d'oro per entrare nel villaggio. Andate alla seconda casa e pigliate la runa del potere. Andate all'incrocio e selezionate un personaggio che non sia Heimdall. Mostrate il pass al troll fuori dal negozio.

Cercate in giro un diamante.

Usate una chiave d'argento dietro la tela del ragno. Il primo sentiero porta a una stanza piena d'oro e con una cassa con la runa del potere. Se avete bisogno di una chiave menatevi con il troll che incontrate all'inizio e seguite il sentiero.

Usate il *Serpent Killer* sul mostro marino. Entrate nella porta nella parte alta della prima stanza e date le sei rune al tizio imbacuccato. Raccogliete la chiave di pietra sul ponte. Usate una chiave di giada per aprire il cancello al centro della prima stanza (se non ne avete una, andate in basso sempre dalla prima stanza). Usate la chiave di pietra per aprire il successivo. Usate l'incantesimo *Shrnking* per mettere le mani sul martello di Thor.

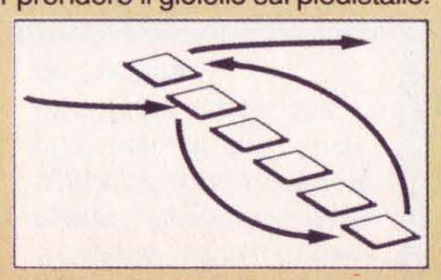
Pagate una moneta d'argento per entrare nel villaggio. Vendete lo zaffiro al negozio e comprate quello che vi serve. Nella stanza con il tizio che galleggia, bevete dal calice per farlo scendere e ottenere un pass.

Uccidete il nano e pigliate la runa del potere. Nella stanza dove siete assaliti da un ragno ci sono due casse: pigliate la pietra. Nella stanza con l'albero a tre rami usate il diamante sul ramo sinistro, la pietra di prima a destra e una moneta al centro. Pigliate l'incantesimo *Serpent Killer*.

Trovate l'incantesimo *Revelation* e pigliate il *Descention* ammazzando il troll. Usate il *Revelation* per attraversare il crepaccio e raccogliete la pergamena con la runa del potere (ve ne servono sei prima di poter trovare il martello di Thor).

Aprite il mobile con la chiave dorata e pigliate la pietra. Nella stanza con gli interruttori, saltate su quello più vicino alla porta per entrare. Andate a destra e poi in alto attraverso il portale, e poi nell'altra stanza. Andate in alto, salite sull'interruttore e andate a sinistra, sull'altro interruttore. Andate giù e tornate nella stanza di prima. Passate per la porta aperta e ammazzate il mago per avere la runa. Salite sul disegno sul e vi ritroverete in un negozio.

Chiudete i pozzi passando sulle piastre nell'ordine qui raffigurato. Nella terza stanza, usate un *Disarm Trap*. Usate il *Descention* per prendere il gioiello sul piedistallo. Date la verzura al figuro nella stanza successiva e riceverete una bella cassa nonché un biglietto gratis per tornare alla vostra nave.



Distruggete i pozzi nella prima stanza usando il *Disarm Trap*. Raccogliete la verzura che troverete e l'incantesimo per togliere i muri che sta nella cassa (questo incantesimo va usato più avanti sull'isola, ma non vi dirò dove). Nella stanza piena di trappole c'è una porta segreta.

Ammazzate il mostro grigio per avere l'incantesimo *Shrinking*.

MIDGARD




Prendete l'elmo e l'incantesimo *Revelation* dalla cassa nella stanza con le due teste di toro. Comprate tutto quello che vi può servire.

Prima di partire, controllate che il vostro gruppo sia composto dai tre personaggi col valore migliore nella conoscenza delle rune. Menate i nani nella prima stanza e pigliate il sigillo. Mostratelo allo spadaccino che lo richiede. Fate bere tutti dal pozzo di Mimir (migliora di dieci punti la conoscenza delle rune) e raccogliete l'incantesimo *Teleportation*.

Prendete l'incantesimo *Water* nella prima stanza. Usate l'elmo sul piedistallo e beccatevi la chiave.

Usate il *Teleportation* per passare attraverso il crepaccio. Suonate il corno usando il bocchino e verrete magicamente teletrasportati…

Aprite la porta con una chiave di ferro e prendete il *Disenchant* dalla cassa. Aprite l'altra porta con una chiave d'argento e usate *Water*. Aprite la porta.

Per arrivare al gigante si deve prendere la porta alla destra della prima stanza, dopodiché sempre dritto attraverso la seconda e la terza stanza. Ammazzatelo con l'incantesimo apposito (se lo avete). Andate al libro finale e usate *Revelation* per avere uno *Shrinking*.

Date l'amuleto, la mela e l'uovo alle Sorelle della fede.
Entrate nella casa e usate il *Disenchant*. Prendete il bocchino.

Passate attraverso la porta di sinistra e pigliate le gemme dal calderone di destra. Troverete una pozione nelle due seguenti stanze. Lasciate l'isola nella stessa maniera in sui siete arrivati per evitare brutti incontri.

Date al troll 50 monete d'oro e entrate nella casa sulla sinistra - c'è una porta segreta nella stanza con tre pergamene e una pozione prendete l'uovo del drago.

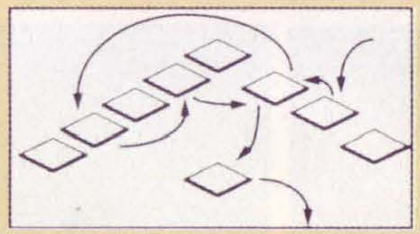
…Qui! Usate l'incantesimo *Shrinking* e afferrate la lancia di Freyr.

Aprite il primo cancello con una chiave d'argento. Date le gemme al nano e prendete l'amuleto dall'uomo seduto vicino al camino. NON cercate di prendere i tesori - è inutile e pericoloso.

Passate attraverso la porta più a sinistra. Aprite la porta dietro alla tela del ragno con la chiave di diamante. Date il rubino alla dea Iduna che vi regalerà una mela.

Ta-daa! La Spada di Odino è qui! E' stata dura, ma ce l'avete fatta!

Usate un *Detect Trap* nella prima stanza. Per prendere l'anello nella successiva, pigiate gli interruttori in questo ordine.



Usate il *Revelation* per passare i crepacci. Prendete il *Water* dalla cassa lungo il primo sentiero e la borsa di pietre lungo il secondo.

Menate il troll di mezzo nella stanza che ne contiene tre (se vi servono delle pietre quello di destra). Andate attraverso il portale e troverete del cibo, una pozione e un *Revelation*.




Usate l'incantesimo *Water* nella seconda stanza. Andate verso i gradini in quella successiva e usate dli anelli d'argento. Andate a sinistra.

Ammazzate il nano e il troll e aprite la cassa. Passate atraverso la porta e usate le pietre runiche (ne avete abbastanza?) per rivelare un sentiero di pietre sull'acqua. Pigliate l'anello d'argento e il *Revelation* dalla cassa sull'altra sponda.

Passate oltre le ragnatele nella seconda stanza e passate attraverso la porta. Andate nella stanza con la barca e usate il pepe.
Prendete l'anello.

Appena arrivate sull'isola, usate il *Detect Trap*. Passate attraverso la porta di destra e raccogliete il *Revelation*.

Passate la porta davanti a voi appena arrivate all'isola. Usate la borsa di pietre nella botola vuota. Prendete il sacchetto di pepe.

# PLAY GAME SHOP

**Vendita per corrispondenza in tutta Italia**

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

## Giochi per
## AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

## MEGA DRIVE Lit. 265.000

A 688 Attack
M 1 Tank
Aeroblaster
Afterburner
Aleste
Alex Kidd
Alien Storm
Altered Beast
Arcus Odissey
ArrowFlash
Bare Knuckle
Battle Squadron
Batman
Bimini Run
Bonanza Bros
Budokan
Centurion
Crack Down
Curse
Darius 2
Dick Tracy
Dinoland
DJ Boy
Dynamite Duke
E A Ice Hokey
Elemental Master
El Viento
Faery Tale
Fantasia
Flicky
Gain Ground
Ghost Busters
Gouls n'ghost
Golden Axe
Insector X
Jewel Master
Joe Montana
**Ring Of Power**
**John Madden 92**
**Desert Strike**
**Road Blaster**
**Terminator**
**Twinkle Tale**
**Turbo Outrun**
**Storm Lord**
**Bad Omen**
**Magical Taru**
**The Duel**

JOHN Madden
Ka Ge Ki
Last Battle
King's of Bounty
Leynos
Magical Hat
Marvel Land
Mercs
MickyMouse
Moon Walker
New Zealand Story
OnSlaught
Outrun
Phantasy Star 2
Phantasy 3
P G A Tour Golf
Rambo 3
Rastan Saga
Ring Side Angel
Road Rash
Saint Sword
Shining in Darkness
Sonic
Space Harrier 2
Spiderman
Star Control
Star Cruiser
Street Of Rage
Street Smart
Strider
Super Airwolf
Super Hang On
Super Monaco
Thunderforce 2
Thunderforce 3
Taztujin
Tiger Heli
**YS III**
**Fantasy Zone**
**Steel Empire**
**Pit Fighter**
**Kid Chameleon**
**Task Force Harrier**
**Battle Mania**
**Thunder Pro Wrestling**
**Nakajima Satoru F1 Hero**
**Super off Road**
**Olimpic Gold**

Turrican
Valis 3
Veritex
Whip Rush
Word Cup Soccer
Wrestle War
X D R
Zero Wings
Zoom
Turbo Out Run
Magic Master
Street Karate
Power Karate
D - Axe
Golden Axe 2
Toki
Donald Duck
California Games
F 22 Interceptor
Robocod
Dark Castle
Ninja Burai
LRunark
Undead Line
Beast Warriors
Rolling Tunder 2
Fighting Master
Talheiki
Wani Wani World
Tecmo World Soccer
F I GP
Dahna
Task Force Harrier
F 1 Circus
Double Dragon 2
Cal. 50
**SD Valis IV**
**Buck Roger**
**Master Of Weapon**
**Crude Busters**
**Wing Commander**
**Exile**
**Alisia Dragon**
**Slime World**

Offerta speciale Sonic Lit. 69.000

**A partire da lire 49.000**

## SUPER FAMICOM Lit. 460.000

Actraiser
Agusta
Big Run
Bombu Zal
Darius Twin
Dodge Ball
Final Fight
Gradius
Hole in One Golf
Hyper Zone
Jerry Boy
Little Ninja
Pro Baseball
Pro Soccer
**Final Fantasy II**
**Lagoon**
**John Madden**
**Rocketer**
**Supercontra**
**Xardion**
**Hook**
**Stryke Gunner**
**Hat Trick Hero**
**Golden Fighter**
**Pit Fighter**
**Adattatore U.S.A.-Japan £ 39.000**
**Ran Ma**

Populous
S D Gundam
Sim City
Super Gouls n'ghosts
Super R Type
Super Stadium
Super Tennis
Ultraman
Ultra Baseball
U N Squadron
Y's 3
Super Mario World 4
F 0
Raiden Trad
**Soul Blader**
**Adventure Island**
**Home Alone**
**Wrestlemania**
**Birdie Rush**
**Super Valis**
**Boxing World Champion**
**Final Fight Guy**
**Top Racer**
**Bulls vs Lakers**
**Zelda III europ. vers.**
**Rushing Beat**

Castle Vania
Siper Cup Soccer
Nosferatus
Master Of Monster
Musha
Zelda
Joe & Mac
Super Aleste
S. Formation Soccer
Super Pinball
Super Fire Wrestling
Lemmings
Thunder Spirits
F 1 Exhaust
**Super Offroad**
**Chess Master**
**Capitan America**
**Family Addams**
**GPX Cyber Formula**
**F1 Granprix**
**Super Cup Soccer**
**Last Fighter Twin**
**Smart Ball**

**A partire da lire 90.000**

## NEO-GEO SNK
## Versione ufficiale
## £ 499.000

## GAME BOY

Sympson
Turtles 2
Ultraman
Asteroid
Boulder Dash
Terminator II
Home Halone
Kick Off
**Batman 2**

Base Wars
Battle Toads
Goemon
Kid Icarus
Tyni Toon
Metroid II
Beetle Juice
Final Fantasy II
**Hunchback**

Nascar
Mega Man II
Adventure Iland
Marble Madnees
Robocop II
Blaster Master
Faceball 2000
**Hook**

## NEO GEO

Baseball Star
Bowling League
Ciberlip
Magician Lord
Majong Fever
Nam 1975
Ninja Combat
**Football Frenzy**
**Robo Army**
**Last Resort**

Riding Hero
Joy Joy Kid
Super Spy
Top Player Golf
Alpha Mission 2
Blue Jorney
Burning Force
**Trash Rally**
**Eight Men**

Ghost Pilot
King Of The Monster
Sangoku
Legend Of Tom Joe
Ragui
Ninja Master
**Fatal Fury**
**Soccer Browl**
**Mutant Nation**

**A partire da lire 150.000**

## SUPER NINTENDO + SUPER MARIO WORLD £ 395.000 (fino esaurimento scorte)

**BAZOOKA per SUPERFAMICOM/NES £ 199.000**

# SONIC THE HEDGEHOG

## SPECIAL

E' piccolo, è irto di aculei, è blu e, per la miseria, è dannatamente veloce! E' Sonic il Porcospino, e sta conquistando il mondo! Sembra infatti che dappertutto migliaia di persone siano diventate matte per questo personaggio dall'aria astuta. E' sul Megadrive, su Master System, persino su Game Gear e presto sarà persino disponibile sotto forma di giochi a cristalli liquidi - a quando un vero e proprio coin-op? Ma anche ammessa questa mania, che cosa centriamo noi? Semplice, eccovi qui una bella guida completa con tutti trucchi e le strategie per il gioco che ha destato più scalpore degli ultimi tempi!

## SONIC - TUTTA LA VERITA'

Per i poveri sfortunati che non conoscono tutta la faccenda, Sonic è un porcospino azzurro con una missione molto importante da compiere: liberare tutti i suoi amici animaletti dalle grinfie del malvagio dottor Ivo Robotnik. Quest'individuo ha rapito tonnellate di conigli, uccellini e animalaglia varia e li ha imprigionati all'interno di complicatissime armature biomeccaniche programmate per la massima crudeltà possibile. Per liberare i suoi amici Sonic deve correre attraverso numerosi livelli contenenti ostacoli di ogni sorta, avversari (i suoi amici riprogrammati) e cose che in genere non fanno bene alla salute dei porcospini supersonici. Ma non abbiate paura, perché il nostro eroe azzurro può difendersi in numerose maniere: può saltare in testa ai nemici o travolgerli rotolando a supervelocità. Raccogliendo gli anelli sparsi qui e là Sonic può difendersi dal contatto con i nemici - che viene appunto neutralizzato da codesti anelli, che però vengono irrimediabilmente persi. Tuti quelli rimasti alla fine dei livelli vengono scambiati con punti, e se ne ha abbastanza può addirittura visitare schermi segreti e ottenere vite extra. Alla fine di ogni zona il nostro eroe deve vedersela con il Dr. Robotnik armato via via in maniera diversa e intenzionato a trasformare Sonic in torta di porcospino.

## BONUS MISTERIOSI

In qualsiasi versione, se riuscite a raccogliere un certo numero di anelli prima di finire un quadro qualsiasi Sonic verrà sparato in un bizzarro livello bonus. Su Megadrive è uno spazialissimo labirinto rotante pieno di anelli e gadget vari, mentre le versioni Master System e Game Gear sistemano il nostro eroe in una stanza tutta rimbalzosa piena zeppa di aggeggi utili. Tutte e due sono altamente spettacolari - e un sacco di gente dovrà ammettere che la versione a 8-bit è più divertente di quella a 16.

## TUTTO SONIC MINUTO PER MINUTO

Eccola qui - la più completa lista di trucchi e cheat-mode al mondo per il gioco più veloce e simpatico mai creato dalla Sega. Prendetene nota, ma attenzione: alcuni cheat funzionano solo sulla versione euro-americana e altri solo su quella giapponese!

Per prima cosa, ecco il trucco per selezionare i vari livelli: nello schermo dei titoli, appena Sonic muove il dito muovete in **SU**, **GIU'**, **SINISTRA** e **DESTRA**. Se avete fatto tutto giusto, sentirete una campanella: a questo punto, premete **A**, **B**, **C** e **START** insieme per accedere al menu segreto.

## SCHERMI SEGRETISSIMI

Nella schermata dei titoli, date le seguenti combinazioni per selezionare tre schermi segreti:

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

A questo punto, premendo **B** Sonic dovrebbe trasformarsi in anello, e premendolo successivamente lo trasformerete via via negli altri sprite. Con **C** sceglierete per sempre quello sprite e avrete vite infinite. Ora, date la pausa e premete **B** per la" moviola" o **C** per vedere le animazioni quadro per quadro. Se resettate, tenete premuto **A** e **START** per un po' di secondi. Selezionate *Green Hill Zone Act 1* e vedrete uno schermo differente ogni volta.






## UN SACCO DI SMERALDI

Proprio così: questo è quello che potete ottenere se seguite questo procedimento. Andate al menu segreto per selezionare i quadri (il modo di acedervi lo abbiamo appena scritto, sbadatoni!). Selezionate il quadro speciale e prendete lo smeraldo. Quando appaiono le parole **CHAOS EMERALD**, resettate e rifate il tutto. Continuate finché non ne avete raccolti sei e iniziate a giocare - comodo, eh?

## SONIC VS. IVO ROBOTNIK

Ecco una guida livello per livello su come respingere gli assalti del grasso professore baffuto. Con questi suggerimenti, completerete la versione Megadrive in un batter d'occhio!

## GREEN HILL ZONE

Appena passato il lampione, arriverete a un quadro con due piattaforme. Saltate su quella di destra e aspettate che arrivi Doc. Appena entra, saltate e colpitelo tre o quattro volte. Robotnik rilascerà un'enorme sfera legata a una catena che comincerà a muoversi verso destra. Saltatela, e così facendo probabilmente colpirete il veicolo. Saltate sulla piattaforma di sinistra e colpitelo un paio di volte, dopodiché aspettate la palla e via dicendo finché Ivo non scappa via.





## MARBLE ZONE

Ci sono due piattaforme rocciose sulla lava: saltate su quella di destra e aspettate. Appena Robotnik appare, colpitelo. Questi volerà a sinistra e sgancerà una bomba. Aspettate che ritorni verso destra e colpitelo un'altra volta. A questo punto, la bomba a sinistra dovrebbe aver finito di fare casino: saltate sulla piattaforma evitando così un ulteriore ordigno. Aspettate Ivo, colpitelo e tornate a sinistra. Voilà!

## SPRING YARD ZONE

Appena Sonic avrà passato i gradini mobili, incontrerà il dottore. Questa volta, una grande punta sbuca dal fondo del suo veicolo. Muovetevi verso la parte sinistra dello schermo - Doc vi seguirà tentando di infilzarvi. Muovetevi sulla destra per non essere traforati e saltate per colpirlo. Cercate di tenerlo ai bordi dello schermo per indurlo a rompere i blocchi laterali. Con questo metodo, non avrete problemi a pasare al quadro successivo.





## LABYRINTH ZONE

Appena Sonic avrà raggiunto Robotnik, questo si metterà a volare verso l'alto scappando. Seguitelo attraverso il passaggio per evitare di affogare (i porcospini ODIANO l'acqua). Inoltre, state attenti alle punte, le trappole e le teste sputa-fuoco disseminate per il percorso - se venite colpiti, verrete schiaffati molto in basso. Ivo in questo quadro non può essere colpito, ma se insisterete a inseguirlo scapperà definitivamente.





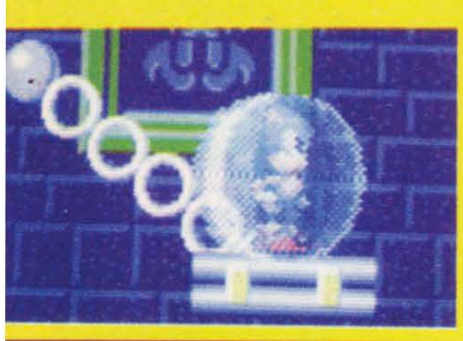

## STARLIGHT ZONE

Appena sarete arrivati alla fine di questa zona vedrete alcuni respingenti da flipper come quelli nel livello 3. Aspettate che Robotnik appaia e che cominci a lanciare palle chiodate dal suo veicolo.

Quando ne molla una, saltate dall'altra parte del respingente in modo da rimandargliela. Cercate assolutamente di non farvi colpire, e ricordatevi che le palle in questione se lasciate da sole dopo un po' esplodono.

## FINAL ZONE

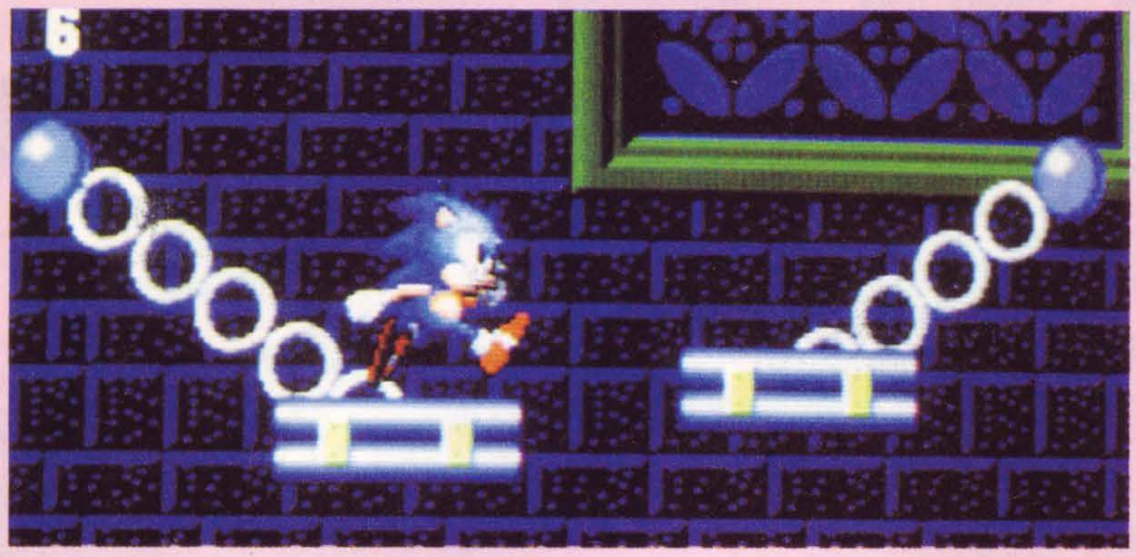
Robotnik apparirà in alcuni tubi di metallo e vetro che spuntano dal soffitto e dal pavimento. Sonic lo deve colpire per ben otto volte prima di raggungere i suoi amici. Attenti a non farvi pressare dai tubi! Ogni volta che mancherete o colpirete Ivo partirà una serie di sfere d'energia che tenteranno di friggervi - aspettate che arrivino abbastanza vicino e saltateci in mezzo per evitarle. Continuate così e avrete finito il gioco.

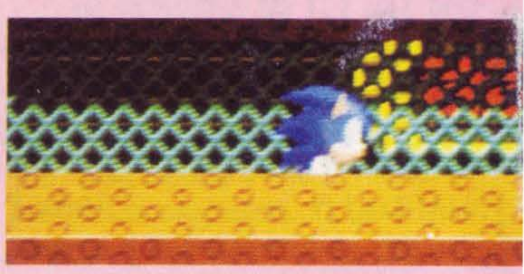




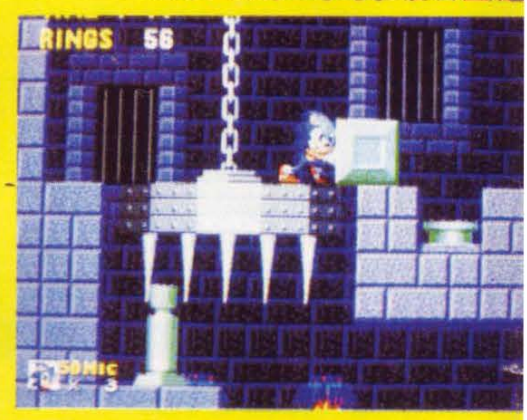
## FUTURO PROSSIMO VENTURO

Con una superstar del calibro di Sonic nella manica, i tizi della Sega hanno in mente grandi progetti. Il porcospino ha già fatto la sua bella apparizione nel famoso coin-op *Rad Mobile,* e ci sono svariati piani del genere per il futuro, ma quello che tutti quanti stanno aspettando è *Sonic 2.* Il seguito sarà ufficialmente disponibile in Giappone per dicembre su Megadrive, così sappiamo già chi sarà a vincere la battaglia natalizia...





L'esatto aspetto definitivo del gioco è ancora un segreto molto ben custodito, ma ci sono voci che dicono che più o meno sarà molto simile all'originale. Ci sono anche voci a proposito di una versione per Mega CD, che sarà assolutamente enorme e conterrà persino alcuni elementi da gioco di ruolo. Molte persone si sono lamentate dell'eccessiva facilità di *Sonic*, e potete scommettere che quelli alla Sega hanno recepito il messaggio...












# GIUGNO 1992:

## SCENDI IN CAMPO CON I GRANDI D'EUROPA!
## ...E FRA I GIOCHI DI CALCIO LEADER
## SCEGLI QUELLO CHE PIÙ TI PIACE!

## IL GIOCO UFFICIALE DEL CAMPIONATO EUROPEO

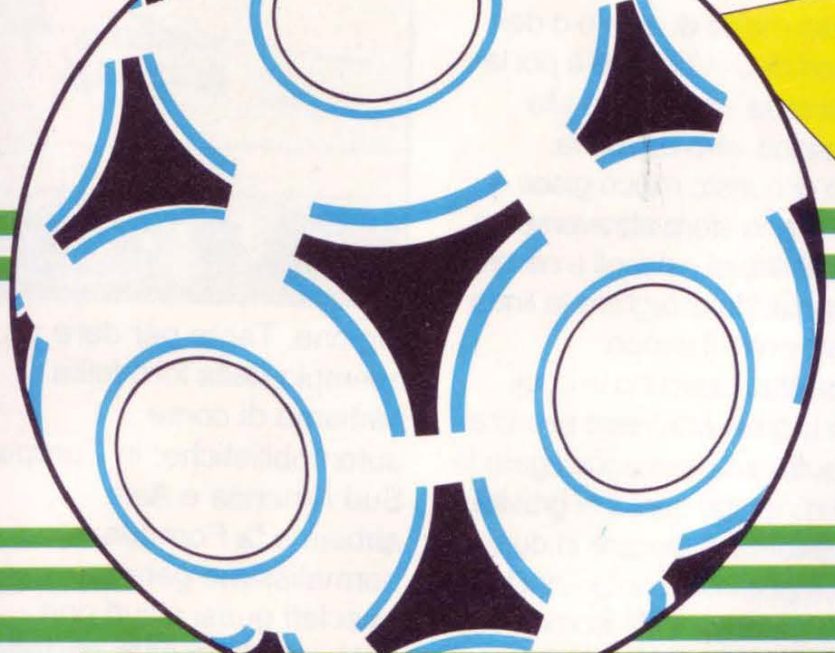



SEGA MASTER SYSTEM

TECMAGIK

CADARIO

CHAMPIONS OF EUROPE: TECMAGIK IS A TRADEMARK OF LANCE INVESTMENTS. ALL RIGHTS RESERVED. CHAMPIONS OF EUROPE: LANCE INVESTMENTS LTD 1992 © BERNI © UEFA 1987.
© UEFA 1982 "SEGA" IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. "LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD., FOR PLAY ON THE EUROPEAN CHAMPIONSHIP™ 1992: EUROPEAN CHAMPIONSHIP ™ 1992 © 1992, 1989, TECMO LIMITED, JAPAN.
KICK OFF: TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES - ALL RIGHTS RESERVED.



## EUROPEAN CHAMPIONSHIP™ 1992

TECMO™

© 1992, 1989, Tecmo Limited, Japan.

AMIGA PC



L'EREDE DI "WORLD CUP '90", IL GRANDISSIMO SUCCESSO DELLE SALE GIOCHI! SFIDA IL COMPUTER O UN ALTRO GIOCATORE PER ACCEDERE ALLE FINALI DEI CAMPIONATI EUROPEI.

elite™

## E ALTRI DUE STREPITOSI SUCCESSI:




IN ARRIVO:
**KICK OFF 3 AMIGA**

A FIRMA DINO DINI, LA "TERZA PUNTATA" DEL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO!

**IN ESCLUSIVA DA:** LEADER ·DISTRIBUZIONE· SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

# DIVERTIMENTO PORTATILE



**Ciao a tutti! Finita la scuola? Meno male, perchè con questo caldo allucinante sarebbe davvero impossibile mettersi a studiare! Scommetto che le vostre console portatili hanno accumulato due dita di polvere in questi ultimi mesi di duro (si fa per dire) lavoro scolastico: beh, ora avete tutto il tempo per riscattarvi e dimostrarmi che siete dei videogiocatori provetti. Ultimamente infatti sono arrivati ben pochi record degni di tale nome, e pubblicare una tabella di Highscores come fa Maurizio per i coin-op è davvero impossibile. Perciò dateci dentro e spedite i vostri migliori punteggi a:**

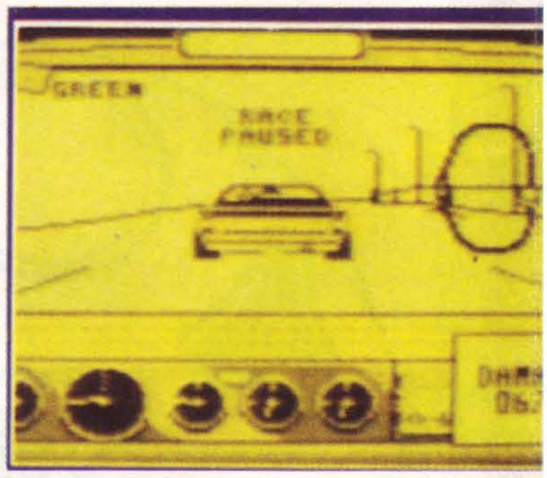
**C+VG - DIVERTIMENTO PORTATILE - GRUPPO EDITORIALE JACKSON - VIA POLA 9 - 20124 - MILANO**

**A proposito: lo scorso mese ho fatto una "magra" clamorosa cannando il titolo dell'ultimo album dei Soul II Soul: il nome esatto è *Volume III - Just Right*. In ogni caso vi consiglio di comprarlo perchè è sublime, e cercate di perdonarmi per l'errore. Sapete com'è: il caldo, il lavoro...**
**SIMON "ERRATA CORRIGE" CROSIGNANI**

## MARBLE MADNESS
### MINDSCAPE - GAMEBOY

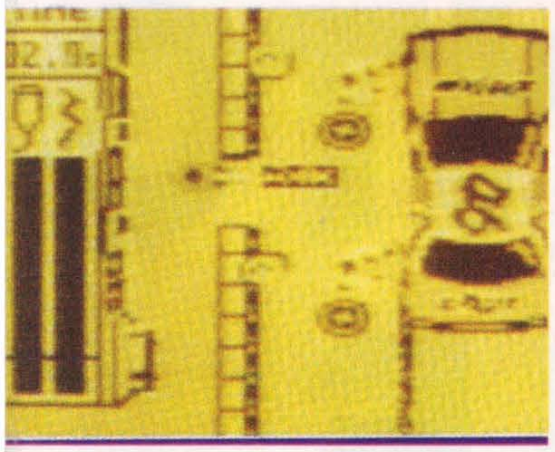
E' proprio vero: le licenze non vengono mai sole. Così, dopo esserci sollazzati con la conversione per NES di questo classico sferiforme di tutti i tempi è ora di occuparci della versione Gameboy di *Marble Madness*. Descrivere *MM* non è impresa facilissima, tanto più che viene spesso usato come pietra di paragone per numerosi titoli: risulta quindi naturale etichettare questo gioco come un gioco "alla *Marble Madness*" con conseguente incasinamento surreale... Con la certezza che non avrete capito assolutamente niente da questa introduzione a meno che non siate dei malati di mente o dei redattori di C+VG - che è poi la stessa cosa - passiamo alla recensione vera e propria: scopo di questo mitico gioco è guidare una sfera attraverso un tracciato irto di ostacoli e nemici vari cercando di tagliare la linea d'arrivo entro il tempo prestabilito. Descritto in cotal guisa Mar*ble Madness* sembra una buffonata, ma aggiungete le forze d'inerzia, quella di gravità, la possibilità di giocare in due contemporaneamente - anche sul Gameboy - il 3D isometrico, aspirapolveri che risucchiano le sfere, catapulte, salti e altre amenità e il gioco è fatto. Questa conversione è mirabolante: alla Mindscape sono riusciti in un'impresa titanica convertendo alla perfezione grafica e sonoro e dando in generale alla cartuccia lo stesso feeling dell'originale da sala. Compratelo immediatamente!
**GLOBALE 93%**




## DAYS OF THUNDER
### MINDSCAPE - GAMEBOY

Questi americani sono pazzi: certo, non sono ancora al livello dei giapponesi, ma se proseguono di questo passo ci riusciranno ben presto e, se avete mai visto *USA & Getta* mi darete senz'altro ragione. Tanto per dare un esempio della loro follia parliamo di corse automobilistiche: in Europa, Sud America e Asia abbiamo la Formula 1, normalissime gare su tracciati quasi sicuri con auto esteticamente perfette. In USA no: siccome sono degli originaloni, gli yankee disputano i loro campionati che vanno dalla quasi normale formula Indy - sempre che sia normale correre a 400 Km/h su un circuito ovale per 200 giri - alle assurdissime gare di dragster. Un campionato molto seguito è quello delle stock cars, evoluzioni di auto di serie che corrono su tracciati ovali e a cui sono state anche dedicate numerose produzioni cinematografiche. Fra le più recenti è impossibile non citare l'osceno *Days of Thunder - Giorni di tuono* con Tom Cruise che faceva Tom Cruise e le tipiche folle statuinitensi che facevano le tipiche folle statunitensi, andando in delirio per qualsiasi azione del



protagonista.
Fortuna ha voluto che il tie-in fosse assai meglio del film: tanto per cominciare si tratta di una simulazione automobilistica vettoriale velocissima e già questo non è poco. Inoltre ci sono un sacco di opzioni che permettono di variare il numero dei giri, il tracciato su cui correre, se disputare un campionato o una gara singola... Particolarmente esaltanti sono anche le fermate ai box in cui, una volta tanto, dovete controllare i meccanici nella loro opera di sostituzione pneumatici.
Devo ammettere che ero discretamente prevenuto nel giudicare questa cartuccia - il film omonimo era una porcheria e lo stesso vale per la conversione su NES - ma la qualità del gioco mi ha fatto completamente cambiare idea: i poligoni sono veloci, le schermate fisse ben realizzate e la giocabilità è massiccia.
Certo, Days *of Thunder* è abbastanza facile e forse vi stancherete alla svelta, ma se volete provare l'emozione di una gara di stock car sul Gameboy questo è quello che fa per voi!
**GLOBALE 84%**

## HOOK

**EPIC/SONY RECORDS - GAMEBOY**

Ragazzi, ma v'è piaciuto questo film? No, dico, v'è piaciuto davvero? Secondo me è una tale ciofeca che Spielberg dovrebbe vergognarsi per il resto dei suoi giorni. D'accordo, non sono un critico cinematografico, ma di sicuro ne capisco più di coloro che hanno recensito il film *Akira* e l'hanno etichettato come "tipica giapponesata adatta solo a chi è cresciuto con Heidi e Remì" (chissà che cavolo c'entra Heidi con Remì...), quando in realtà si tratta del capolavoro dei capolavori dei film d'animazione. Vabbè, lasciamo perdere la pellicola (è meglio...) e occupiamoci del tie-in che, essendo un gioco della Epic/Sony Records, ricalca perfettamente tutti gli altri titoli di questa quotatissima software house: in pratica ci troviamo di fronte all'ennesimo platform con tonnellate di livelli, tesori da raccogliere, bonus vari, ecc. Insomma, tanto per capirci, *Hook* non è nient'altro che una versione rivisitata del solito gioco giapponese "alla *Mario*": le uniche differenze sono che il protagonista è Peter Pan, il cattivo di turno è Capitan Uncino e Campanellino ci permette di essere per qualche istante invulnerabili. D'accordo, la grafica e il sonoro non sono niente male - d'altronde siamo nel 1992 e i programmatori dovrebbero conoscere il Gameboy alla perfezione - ma per il resto è poco meglio del film, e non è certo un gran complimento...
**GLOBALE 69%**

## SUPER KICK OFF

**IMAGINEER - GAMEBOY**

Cos'altro si può dire di *Kick Off* che non sia già stato detto? A meno che non viviate su Marte e abbiate qualche difficoltà a procurarvi C+VG saprete senz'altro che si tratta del miglior arcade calcistico del creato, che milioni e milioni di persone impazziscono per questo gioco e che è uno dei titoli con la maggior giocabilità che sia mai stato creato. Non contenti dei soldi intascati dalle vendite della versione Amiga e dalle royalties di una quarantina di conversioni, alla Anco hanno ceduto anche la licenza per una versione Gameboy di *Kick Off*.
Responsabile del mastodontico lavoro di conversione è nient'altro che la Imagineer, autrice anche della versione NES (magnifica) e SuperNES (negativa).
Con mia grande sorpresa devo constatare che sono riusciti a convertire tutto - o quasi - sul portatile di casa Nintendo: la possibilità di scegliere la lingua (c'è anche l'italiano), il terreno su cui giocare, la durata della partita, aftertouch,




supplementari, il livello di difficoltà, il campionato internazionale... Insomma, prima della partita vera e propria se non lo schermo non fosse microscopico e in bianco nero potremmo benissimo scambiarlo per la versione Amiga, anche per la possibilità di effettuare sostituzioni e scambiare di ruolo i vari giocatori.
Passando al match la prima cosa che si nota è la mancanza della mappa con i vari atleti che, pur facendosi sentire non poco, è pienamente giustificata. In ogni caso alla Imagineer hanno ben pensato di mettere un paio di frecce e di indicatori per potersi raccapezzare sulla posizione in campo della palla ed evitare clamorose autoreti. E il campo? E' veloce? E' fluido? Ragazzi, lo scrolling non è veloce... E' una lippa! La palla schizza a destra e manca alla velocità della luce e il Gameboy non soffre minimamente, se non quando ci sono un bel po' di giocatori su schermo contemporaneamente.
Insomma questo *Kick Off* non ha difetti? Beh, a dire il vero, a parte la già citata lacuna della mappa - non vi rendete conto di quanto è utile questo gadget se non quando ve lo levano - una tiratina alle orecchie alla Imagineer va fatta per quanto riguarda i portieri, che si tuffano a caso da una parte all'altra favorendo goleade e triplette varie. Se riuscite a passare sopra a questi difetti compratelo perché è un quasi capolavoro - anche se Paolo continua a dire che è meglio *Emlyn Hughes*.
**GLOBALE 90%**



# DIVERTIMENTO PORTATILE

## ASTEROIDS
**NINTENDO - GAMEBOY**

Ragazzi, questo gioco ha un concept incredibilmente innovativo! Dovete guidare una navicella e sparare agli asteroidi che minacciano la vostra incolumità; una volta colpiti queste masse rocciose si dividono in due entità più piccole, poi in altre due e poi scompaiono. Ogni tanto c'è anche un'astronave nemica che spara come una forsennata e che, se colpita, regala un sacco di punti. Se la situazione si fa critica poi potete sempre ricorrere all'iperspazio che smaterializza la vostra nave e la fa ricomparire in un altro punto a caso dello schermo, anche se molte volte questa soluzione è controproducente. Oltre ad essere incredibilmente originale questo *Asteroids* è davvero divertente e giocabile: certo, la grafica non è proprio il massimo della vita, ma quando ci si trova davanti a un siffatto







capolavoro puntualizzare sulla realizzazione tecnica è davvero da chiodi. Insomma un concept magnifico... per un gioco del 1979 che rivive alla stragrande nel 1992 sul Gameboy.
**GLOBALE 82%**

## ALIEN SYNDROME
**SEGA - GAMEGEAR**

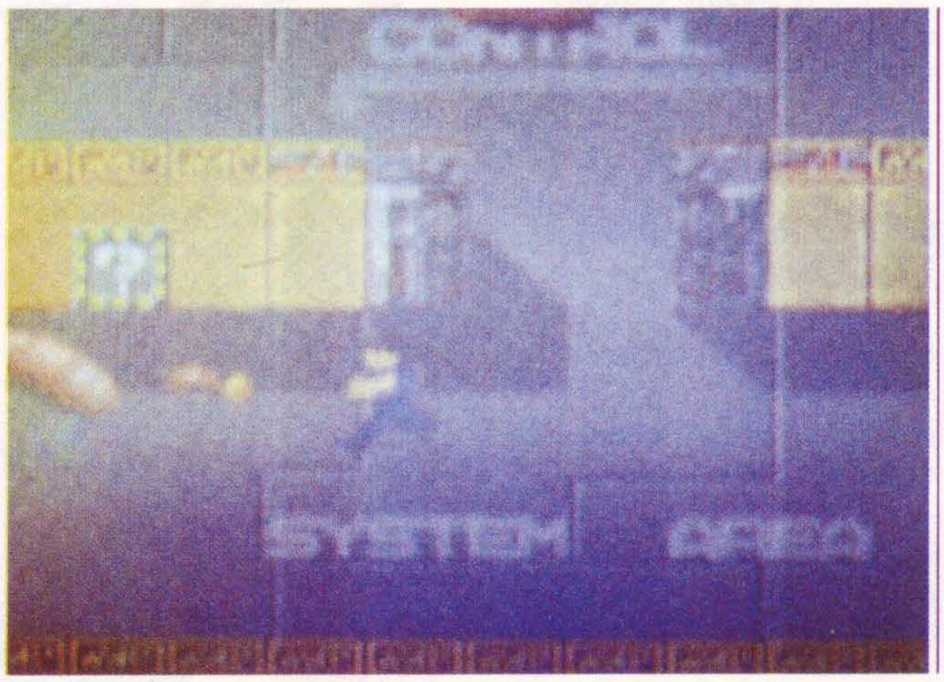
Un nome, un mito, una leggenda: *Alien Syndrome* rimarrà per sempre nei nostri cuori. Perché? E' semplice: mentre le conversioni di *Alien* si sono rivelate in passato delle autentiche porcherie di serie B, questo vecchissimo coin-op Sega è riuscito a ricreare il feeling della pellicola cinematografica pur non avendone i diritti.
Descrivere *Alien Syndrome* a chi non l'ha mai visto non è difficile: nei panni di due eroi pronti a tutto dovete blastare tutto quello che trovate davanti a voi raccogliendo armi sempre più potenti e salvando il maggior numero di ostaggi possibile fino ad arrivare al mostro di fine livello, più crudele e cattivo che mai. Tutto qui.
Devo ammettere che ero molto eccitato al pensiero di questa conversione ma, ancora una volta, l'attesa ha superato di molto l'evento: esteticamente e tecnicamente *Alien Syndrome* non è male e i mostri sono abbastanza schifidi, ma per il resto... Tanto per cominciare manca l'opzione due giocatori che elevava il coin-op un gradino sopra gli altri, e poi quattro livelli sono davvero pochi: l'idea era buona, ma non è stata sfruttata a dovere.
**GLOBALE 70%**



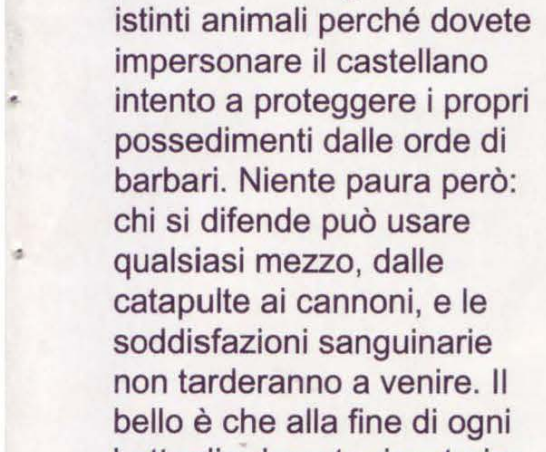


## RAMPARTS
**ATARI - LYNX**

Avete presente le imprese di un gruppo di ultras in trasferta? Saccheggiamenti di autogrill, lancio di oggetti contundenti e, soprattutto, distruzione dello stadio della squadra ospite. Nel Medio Evo non c'erano ancora stadi e palazzetti vari, così gli scalmanati dell'epoca la domenica si rompevano le scatole sentendo le partite alla radio. Un bel giorno però qualcuno ebbe la brillante idea di attaccare un castello cercando di devastarlo nel

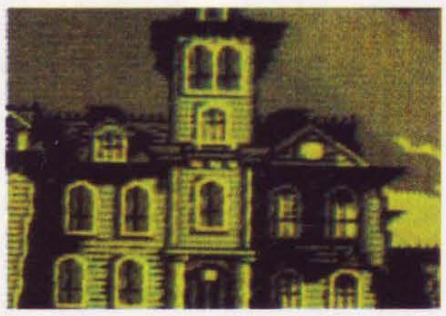


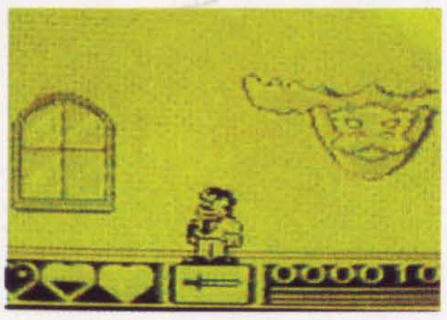
modo più dannoso possibile, e così da quel giorno nacque un nuovo passatempo, la demolizione di castelli.
*Ramparts* è la trasposizione videogiochistica di questa nobile disciplina.
Adesso arrivano le brutte notizie: in questo gioco non potete dare sfogo ai vostri istinti animali perché dovete impersonare il castellano intento a proteggere i propri possedimenti dalle orde di barbari. Niente paura però: chi si difende può usare qualsiasi mezzo, dalle catapulte ai cannoni, e le soddisfazioni sanguinarie non tarderanno a venire. Il bello è che alla fine di ogni battaglia dovrete ricostruire la vostra casetta prima che un altro gruppo di scavezzacolli decida di attaccarvi.
Grafica a parte *Ramparts* è un titolo coi fiocchi: ci troviamo di fronte al tipico titolo facile come concept, ma incredibilmente avvincente. con la risaputa penuria di titoli per Lynx sareste dei folli a non comprare questa cartuccia.
**GLOBALE 80%**



## THE ADDAMS FAMILY
**OCEAN - GAMEBOY**

Cos'è questo, il mese dei tie-in di film osceni? Dopo l'incredibilmente melenso *Hook* e il vomitoso *Days of Thunder* è la volta di *The Addams Family*: il film era talmente fatto con i piedi che più che far paura faceva schifo. Sarò ipercritico, ma anche il videogioco omonimo è una discreta zozzata.





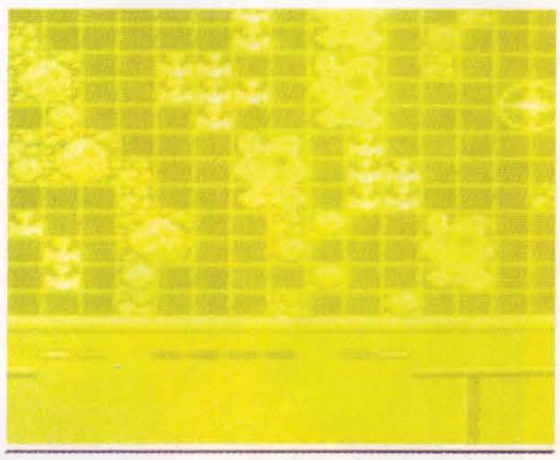
Nei panni di Gomez - il capofamiglia - dovete avventurarvi nella celeberrima casa degli Addams e recuperare tutti i membri della famiglia fatti prigionieri da creature malefiche e spiriti vari. Tanto per cambiare il tutto è piattaformico e rotondoso con le solite pozioni power up - che vi permettono di recuperare l'energia persa al contatto con i nemici - e i soliti nemici di fine livello.
La grafica è carina - anche se potevano sprecarsi un bel po' di più - il sonoro è passabile, ma il gioco è inesistente: l'originalità è pari a zero e la longevità è una parola sconosciuta sul vocabolario Ocean. Una cartuccia incredibilmente paurosa (nel vero senso della parola).
**GLOBALE 52%**

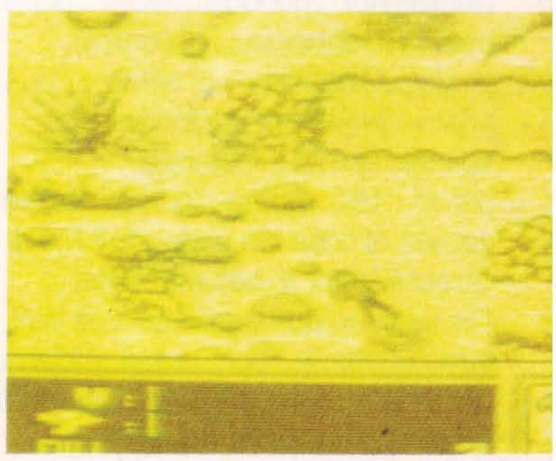
## CRYSTAL MINES II
**ATARI - LYNX**

Recensione completa - Il mondo sta morendo: le risorse del pianeta si stanno rapidamente estinguendo e se non sarà fatto qualcosa subito




l'intero regno animale scomparirà per sempre.
L'unico modo per scongiurare questa catastrofe globale è attaccare le Crystal Mines: queste miniere nascondono un grandissimo numero di cristalli energetici in grado di restituire forza e nutrimento a tutti i bisognosi.
Sfortunatamente gli abitanti alieni di queste miniere non gradiscono troppo le visite improvvise, e hanno già ucciso chiunque tentasse di portar via loro i cristalli.
Questa volta però la missione ha molte probabilità di riuscita: i più famosi scienziati del pianeta hanno costruito un robot in grado di resistere a lungo agli attacchi dei malefici. Ora sta tutto a voi...
Recnsione Bignami - *Crystal Mines II* è un clone di *Boulderdash*. Punto e basta.
La grafica e il sonoro non sono niente di eccezionale, ma la giocabilità è qualcosa di strepitoso. Aggiungete un quintale di livelli ed ecco un altro gioco da aggiungere alla vostra collezione.
**GLOBALE 83%**





## STAR TREK - THE 25TH ANNIVERSARY
**TRC - GAMEBOY**

Spazio. Ultima frontiera. Questo è il gioco dell'astronave Enterprise... Proprio mentre nei cinema nostrani ha appena fatto la propria comparsa *Star Trek VI* ecco arrivare una cartuccia per Gameboy dedicata all'equipaggio del capitano James T Kirk e soci. Questa volta il mitico squadrone deve affrontare i malefici Klingon che hanno realizzato una terribile apparecchiatura in grado di disintegrare in un istante l'intero universo.
L'unica arma in grado di fermarli è il Disntegratore Totale che, sfiga delle sfighe, è stato rubato e fatto a pezzi dalla popolazione nemica. Scopo del gioco è quello di recuperare i frammenti del disintegratore per riportare pace e serenità ovunque.
Sfortunatamente per tutti i trekker il gioco non è minimamente all'altezza della serie televisiva: in pratica si tratta di un mediocre sparatutto con dei terribili sottogiochi che contornano il tutto. La grafica è negativa, il sonoro orribile, la giocabilità inesistente... Kirk si rivolterebbe nella tomba - se fosse morto...
**GLOBALE 54%**




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

# ARCADE ACTION

## LA STORIA SI RIPETE?!?

Dunque, diamo un'occhiata all'ultimo numero di Euroslot, la mitica rivista inglese di settore: ah, ecco le classifiche!…dunque…USA…al primo posto…Germania… al primo posto…Giappone…al primo posto…Honk Kong…incredibile, soltanto quinto…Australia… primo…UK…primo…come? Volete sapere di cosa sto parlando? Ma di *Street Fighter II*, naturalmente! Ormai sono due anni…o forse tre?…o forse quattro?…boh, ormai abbiamo perso la nozione del tempo, sembra quasi che l'ottava meraviglia della Capcom sia sempre esistita, perché sembra incredibile che si potesse fare a meno di lei, e che da sempre sia al vertice delle classifiche dei più gettonati, in tutto il mondo! Ed ora, cari i miei assatanati "beatemappari", è arrivato il seguito di cui tanto si vociferava: **Street Fighter II Champion Edition**! E a giudicare dai primi test in USA sembra che il successo sarà ancora più clamoroso di quello del "babbo"!









## 12 INCONTRI!

Come dice il nome, questa è la "versione dei campioni": infatti mentre in *Street Fighter II* potevamo scegliere solo tra gli otto personaggi di base, in *SF2CE* possiamo impersonare anche uno dei quattro campioni finali.
Ma oltre a poter vestire i panni dell'americano **Balrog**, dello spagnolo **Vega**, del thailandese **Sagat** o del russo **Bison**, appartenente alla perfida organizzazione "Shadolue", possiamo anche lottare contro… noi stessi!
E' davvero divertente trovarsi di fronte un avversario che utilizza le nostre stesse tecniche! Ma non scoraggiatevi di fronte ad una sconfitta: ricordate che la vittoria arride a chi vince per primo DUE round!



Ragazzi, devo farvi una confessione terribile: non ho mai giocato una partita a *Street Fighter II*...ZOTTT! Va bene, questa volta sono riuscito a evitare il fulmine inceneritore e vi prometto che appena avrò un po' di tempo libero proverò a giocare un po' con Vega, che è il personaggio che mi ispira più cattiveria, forse per la sa "manina", che mi ricorda le arene romane di 2.000 anni fa. Ma tutti i personaggi sono fantastici, non posso negarlo anche se non sono un patito dei beat 'em up: in realtà in questo gioco c'è troppa tecnica, troppa strategia, troppa atmosfera, troppa grafica e molt'altro ancora per relegarlo in una singola categoria. La realtà è che *SF2* e *ST2CE* appartengono a un'altra categoria, quella degli "immortali"!

**IUR**

## PULSANTI A GO-GO

Tutti ormai dovrebbero sapere che *Street Fighter II* ha bisogno di un joystick a otto posizioni e di sei pulsanti per essere giocato al meglio, ma girando per l'Italia ho trovato spesso plance di comandi con soli tre pulsanti. Qualche gestore ha risolto il problema senza fare ulteriori fori: o sostituendo i pulsanti normali con quelli doppi oppure ottenendo gli altri tre comandi mediante le combinazioni dei tasti di base (1-2,1-3, 2-3). Speriamo che le cose migliorino con *ST2CE*: solo così potrete vedere tutte le mosse speciali dei nuovi personaggi, che si ottengono sempre con particolari combinazioni di joystick e pulsanti. Vi ricordo che tre tasti sono dedicati ai calci e tre ai pugni: ogni serie dispone di un colpo "leggero", da portare con velocità e rapidità, uno "medio" e uno "pesante", dalla grande forza distruttiva, ma che ci espone anche al contrattacco avversario. Per mantenere la guardia (che però non è sufficiente per parare tutti i colpi!) basta tenere indietro il joystick, mentre quando si subisce un colpo duro bisogna "smanettare" sia con il joystick che con un pulsante per recuperare energie.

## QUARTO ROUND?!

Tra le novità di *SF2CE* figura anche la possibilità di effettuare un quarto round. Infatti se il terzo termina in parità ci viene concessa l'opportunità di un quarto incontro, che però non regala nessun punto! Inoltre se terminiamo anche questo round in parità è come se avessimo perso: il gioco va in game over.







## COIN-OP

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 80 |
| SONORO | 90 |
| GIOCABILITÀ | 84 |
| LONGEVITÀ | 84 |
| **GLOBALE** | **85** |

STREET FIGHTER II

© CAPCOM 1990,1992 ALL RIGHTS RESERVED.



**BALROG** U.S.A.

**Sure Killing Technique (While facing right)**

**Turning Punch** — punch (light) + punch (middle) + punch (heavy)
Momentarily press all 3 punch buttons and release at the same time.

**Dashing Straight Punch** — Hold ⇦ then ⇨ and punch Simultaneously.

**Dashing Upper Cut** — Hold ⇦ then ⇨ and kick simultaneously.

**VEGA** SPAIN

**Sure Killing Technique**

**Rolling Crystal Flash** — Hold ⇦ then ⇨ and punch

**Barcelona Attack** — Hold ⇩ then ⇧ and kick simultaneously.

**Izna Drop** — Hold ⇩ then ⇧ and kick simultaneously.



**SAGAT** Thailand

**Sure Killing Technique**

**Tiger Shot** — ⇩↘⇨ and punch simultaneously.

**Grand Tiger Shot** — ⇩↘⇨ and kick simultaneously.

**Tiger Upper Cut** — ⇨⇩↘ and punch simultaneously.



**BISON** EVIL ORGANIZATION "SHADOLUE"

**Sure Killing Technique**

**Psycho-crusher** — Hold ⇦ then ⇨ and punch simultaneously.

**Double Knee Press** — Hold ⇦ then ⇨ and kick simultaneously.

**Head Press** — Hold ⇩ then ⇧ and kick simultaneously.

## LARGO AI CAMPIONI!

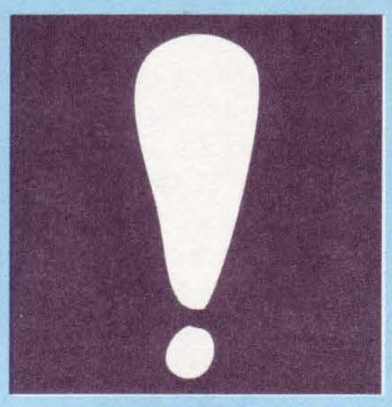
Nel numero 9 di C+VG, dell'ottobre 1991, vi ho parlato delle mosse speciali di *Street Fighter II*: ora vi aggiungo le "Sure Killing Technique" dei quattro campioni. Cominciamo da Balrog: il TURNING PUNCH si ottiene schiacciando e poi lasciando insieme i tre tasti dei pugni, il DASHING STRAIGHT PUNCH con sinistra, destra e pugno insieme, mentre il DASHING UPPERCUT con sinistra, destra e calcio insieme. Passiamo a Vega, che utilizza il ROLLING CRYSTAL FLASH (vedi *dashing straight punch*), il BARCELONA ATTACK e l'IZNA DROP (giù, su e calcio insieme). Sagat possiede il TIGER SHOT (giù, diagonale bassa destra, destra e pugno contemporaneamente), il GRAND TIGER SHOT (come sopra, ma con il calcio) e il TIGER UPPERCUT (destra, giù, diagonale bassa destra e pugno insieme). Infine ecco Bison, che dispone dello PSYCHO-CRUSHER (vedi *dashing straight punch*), del DOUBLE KNEE PRESS (vedi dashing uppercut) e dell'HEAD PRESS (vedi *izna drop*).











Era un po' di tempo che non trovavo uno shoot 'em up carino: *Strahl* è sicuramente coinvolgente, ha una grafica accattivante, ma che non disturba la vista, e necessita di una buona dose di strategia. Per ottenere un punteggio molto alto bisogna infatti rinunciare ad usare le bombe e limitare l'acquisto delle altre armi perché sono le prime a dare il bonus più sostanzioso (2.000 punti cadauna alla fine di ogni missione). Una cosa positiva è che anche se si muore non si perdono le armi acquistate all'inizio della missione, ma dall'altra parte c'è un fattore estremamente negativo: se non si perde mai una vita i nemici diventano quasi indistruttibili, per non parlare dei boss di fine livello. Per questa ragione anche se il gioco dura "solo" cinque missioni vi assicuro che ce ne vorrà di tempo per riuscire nell'impresa con un solo gettone (il che è indispensabile per fare un vero record, perché continuando il gioco non dà più i bonus di fine livello).

**IUR**

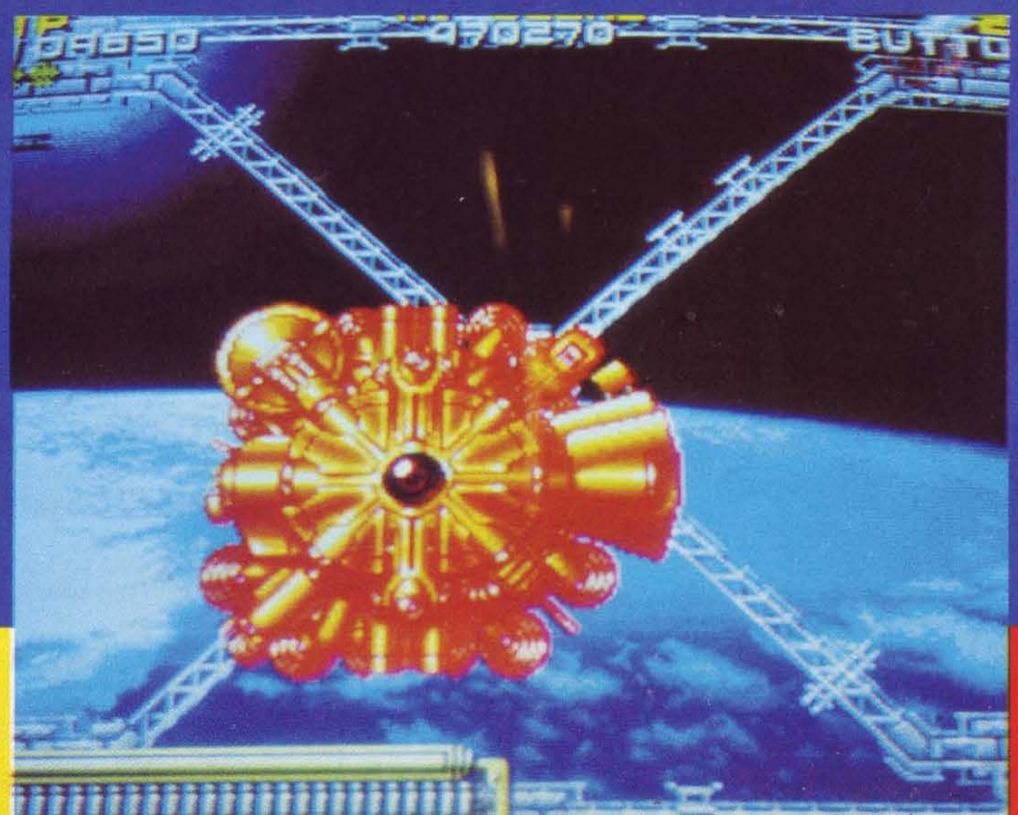
## I COBAS DEL FUTURO?!?

In una non ben precisata era futura la depressione mondiale ha scatenato una rivolta generalizzata (avete presente Los Angeles del mese di maggio?) con scioperi selvaggi da parte dei sindacati. Uno scienziato pazzo, tale Gegeben Von Fulken, ha organizzato una società segreta, denominata "Eisern Geist", che raccoglie tutti i sindacati, con l'intento di conquistare il mondo.
La guerra è selvaggia, e dopo tre mesi la situazione è ormai critica: rimane solo un superbombardiere a fronteggiare la supercorazzata della Eisern Geist, la terribile "STRAHL".
E naturalmente siamo noi al comando di quell'aereo!

## SUPERARMAMENTO

Prima di iniziare la nostra missione dobbiamo equipaggiare il nostro bombardiere: dobbiamo scegliere fra tre tipi di armi, e la nostra unica limitazione è costituita dai soldi. All'inizio abbiamo un gruzzolo di base che incrementiamo terminando le varie missioni: all'inizio di ogni missione dobbiamo tornare nel "negozio" e rifare gli acquisti. Nella categoria "sparo rettilineo" abbiamo, in ordine crescente come "costo" - da 100 a 800 unità - un colpo doppio - twin - un laser sottile, un laser a fascia - il colpo migliore - e il "charge" - colpo ad accumulo d'energia, "alla *R-Type*" (ma non si chiamava *beam*? - Simon). Poi ci sono i colpi direzionabili (premendo entrambi i pulsanti a nostra disposizione): il vulcan (doppio colpo), l'homing (due missili a ricerca automatica: il meglio che c'è sulla piazza!), lo shield (doppia barriera) e l'expand (un vulcan più potente). Infine abbiamo le bombe: si va dalla minuscola *small* sino al *napalm*, che fa una strage di tutto ciò che c'è a terra per la lunghezza di una schermata.



# 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

TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

# IL GRILLO PARLANTE

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

# L'ARCOBALENO

### MEGADRIVE

- ❑ Thunder Wrestling
- ❑ F1 Hero
- ❑ Alysia Dragon
- ❑ Magical Guy
- ❑ Kid Chameleon
- ❑ Crude Buster
- ❑ Mike Dikta
- ❑ Test Drive II
- ❑ TV Talking bas.
- ❑ Pit Fighter
- ❑ Turbo Out Run
- ❑ Desert Strike
- ❑ Grand Slam Tennis

### NEO GEO

- ❑ Mutation Nation
- ❑ Last Resort
- ❑ Soccer Brawl
- ❑ Baseball Star II
- ❑ Football Frenzy

### NINTENDO

- ❑ Crackout
- ❑ Star Wars
- ❑ Cip & Ciop
- ❑ Captain Planet
- ❑ The Simpson's
- ❑ Kick Off
- ❑ Top Gun II
- ❑ Roadblasters
- ❑ Turtles II
- ❑ Maniac Mansion
- ❑ Adventure Island

### LINX

- ❑ Toki
- ❑ Superskweek
- ❑ Cristal Mines II
- ❑ Warbirds
- ❑ The Simpson's
- ❑ Viking Child
- ❑ Turbo Sub
- ❑ Checkered Flag

### GAME GEAR

- ❑ Chessmaster
- ❑ Donald Duck
- ❑ Sonic
- ❑ Chase HQ
- ❑ AX Battler
- ❑ Devilish
- ❑ Buster Ball
- ❑ Alyen Syndrome
- ❑ Pacman

### MASTER SYSTEM

- ❑ Sonic
- ❑ Summer Games
- ❑ Donald Duck
- ❑ Super Kick Off
- ❑ Xenon II
- ❑ Speedball
- ❑ Asterix
- ❑ Out Run
- ❑ Golden Axe

### FAMICOM

- ❑ Street Fighter II
- ❑ F1 Grand Prix
- ❑ Blatte Blaze
- ❑ Super Cup Soccer
- ❑ Parodius
- ❑ Saint Sword
- ❑ Musya
- ❑ Super Alaste
- ❑ Rushing Beat
- ❑ Contra IV
- ❑ Turtles IV

### SUPER NES

- ❑ Addams Family
- ❑ WWF Wrestling
- ❑ Sim City
- ❑ Lagoon
- ❑ Drakken
- ❑ Populous
- ❑ Home Alone

### GAME BOY

- ❑ Kick Off
- ❑ Hook
- ❑ Monopoly
- ❑ Star Trek
- ❑ Terminator II
- ❑ Flash
- ❑ Bugs Bunny II
- ❑ Turtles II
- ❑ Double Dribble
- ❑ Addams Family
- ❑ Roger Rabbit
- ❑ Simpson's

### PC ENGINE

- ❑ Tera Forming
- ❑ Spirigen Mark 2
- ❑ Rayxanber III
- ❑ Hawk F 123
- ❑ Human Sport Festival
- ❑ Conan

**GIOCHI ORIGINALI PER COMMODORE 64, AMIGA, MS-DOS**

**Via Cassia 6c Roma Tel. 3333486**

## GAMES KILLER

Maurizio Miccoli

# SERGIO TELLINI DA FIRENZE, 24 ANNI



**I fiorentini alla riscossa!**
**Sono due anni che il mitico "motore" ci perseguita con propositi di "pensione", ma chissà perché appena vede un nuovo videogioco che gli piace... In questa quarta puntata della serie "I videouccisori" vi racconto tutti i segreti del videoatleta più veloce del mondo.**

**C+VG**: Sono ormai circa cinque anni che frequento Sergio. Ci siamo conosciuti di persona a Rimini e ci siamo incontrati diverse volte in molte altre città italiane, per cui era quasi naturale che questa intervista avvenisse in una città diversa da Firenze. Così, nel primo week-end di maggio ci ritroviamo a Vicenza: ci accoglie un bel sole, un buon piatto di "bigoli" (tipico primo piatto vicentino) e l'immancabile *Hyper Olympic* della sala giochi Vicenza.

Inevitabile quindi la prima domanda: non avevi detto che ti ritiravi, che non avresti più giocato con i coin-op?

**ASW**: E' vero: infatti l'ultimo videogioco al quale mi sono dedicato è stato *Block Block* della Capcom. Avevo due settimane di vacanze a Natale e ho scelto quel gioco perché è corto - al livello Beginner sono solo 8 stage - e quindi ci vuole relativamente poco tempo per elaborare pattern validi.

- E "casualmente" hai realizzato il record italiano, 83.880 punti...

- Sì, ma si può ancora migliorare: penso che il top assoluto "viaggi" intorno a quota 86.000.

- Sbaglio o hai detto "pattern validi"?

- Esatto! Bisogna mandare la pallina sempre negli stessi punti: non si può certo tirare a caso!

- E' veramente incredibile! Personalmente non mi sono mai dedicato ai "muri" perché li ho sempre considerati giochi di fantasia, in cui però la fortuna è una componente che quasi prevale sulla nostra abilità. L'unico gioco del genere che mi aveva stuzzicato era *Zun Zun Block*, nel quale si vinceva la partita quando si raggiungevano i 1.000 punti!

E a proposito di partite vinte, vuoi ripetermi il tuo pensiero sulla situazione attuale del mondo dei coin-op e i tuoi consigli per migliorarla?

- Penso che attualmente questo settore sia fortemente in crisi per due motivi principali:

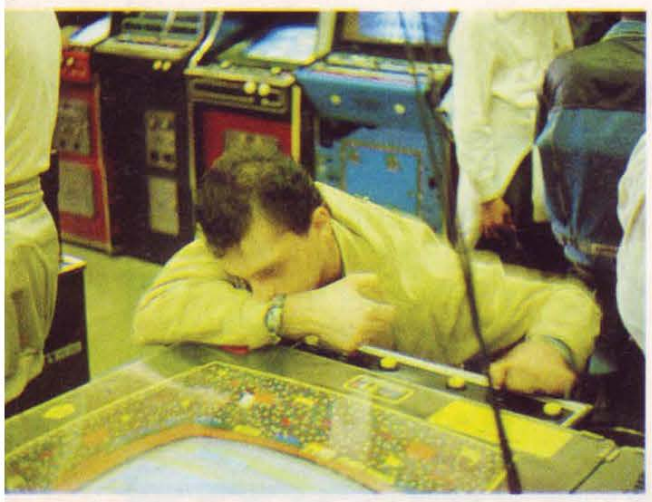
**Sergio in posa davanti alla sua "macchinetta"**

l'espansione esagerata del mercato casalingo e la mancanza di vere novità. Però ci sono anche altri fattori "paralleli" che non bisogna sottovalutare, quali la pirateria e soprattutto il sistema di gestione imperante nella maggioranza delle sale giochi italiane: tutti i coin-op vengono regolati quasi subito al massimo della difficoltà e al minimo delle vite disponibili.

Tutto ciò, unito alla sempre maggior complessità dei comandi, delle loro combinazioni e delle armi a nostra disposizione, crea una spaccatura che, progressivamente si sta ampliando a dismisura, tra i ragazzi iper-bravi e la gente comune.

- Vuoi dire che la gente normale si disaffeziona perché si sente turlupinata e dopo qualche tentativo passa ad altri tipi di divertimento?

A me sembra che manchi la "cultura" del videogioco da bar:






**Se vi vergognereste a mettervi in questa posa sconcia non otterrete mai i risultati di Sergio alle "Olimpiadi": guardate come vibrano braccio e mano!**

**SUPER VOLLEYBALL: record col barbatrucco!**

non è più un divertimento, ma solo una delle tante macchinette mangiasoldi, soprattutto se confrontato con il settore "home"!
- Be', sinceramente per quanto mi riguarda sarei disposto a spendere normalmente 750 lire per una partita, come accade a Firenze, se però i giochi fossero regolati con più vite e a un




**SUPER HANG-ON: "...ma avevo meno secondi di "BIT" alla partenza!"**

livello di difficoltà normale. Inoltre dovrebbe esistere la possibilità di ottenere dei premi, quali la ripetizione della partita quando si raggiunge un punteggio prestabilito, come accadeva appunto in *Zun Zun Block* che tu ricordavi prima.
- E come accadeva e accade tuttora nei flipper, che non per niente stanno tornando in voga nonostante il loro costo esorbitante (4-5 milioni) e la necessità di una manutenzione più specializzata. Non capisco perché molti gestori ancora non si rendano conto che utilizzare progressivamente i livelli di difficoltà crea innanzitutto una specie di "circolo" di giocatori, che si affezionano a quel gioco, e poi in pratica significa spesso utilizzare più giochi con la medesima scheda perché ormai da un livello all'altro cambia tutto: numero dei nemici e dei loro colpi, velocità, traiettorie di movimento, pattern, e così via.

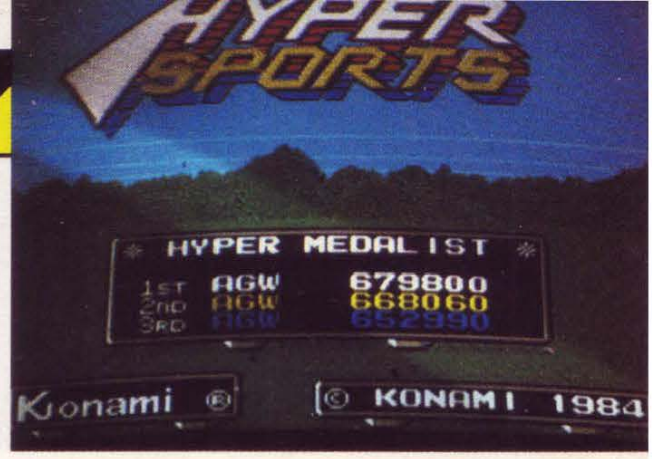
Il conoscere e capire queste cose dovrebbe rientrare nella voce "professionalità del gestore"... Visto che abbiamo "impugnato il bisturi" continuiamo nell'opera: non pensi sia un grave errore insistere nel fare videogiochi esclusivamente commerciali, quali la maggior parte dei picchiaduro, trascurando invece altri filoni più creativi, quali il fantasy o quello dei giochi cosiddetti "carini"?
- Purtroppo sarà difficile che tornino i giochi fantasy di una volta perché incassano meno rispetto ai picchiaduro, soprattutto perché raramente utilizzano il "continue" (cioè la possibilità di iniziare una partita dal punto raggiunto in quella precedente).
- Mi sembra di capire che anche tu sia contro il "continue", che in realtà permette un forte incasso immediato, ma poi assicura un rapido declino del gioco, con la relativa morte prematura.
- Sicuramente il "continue" ti toglie il gusto della scoperta, di vedere cosa c'è "dopo": è questo che ti tiene incollato al video per mesi e mesi. Basti ricordare *Wonder Boy*, per il quale abbiamo impiegato ben 11 mesi per arrivare alla fine.
- A proposito di *Wonder Boy*: è lui il tuo videogioco preferito in assoluto?
- E una domanda difficile: non si può essere così categorici perché ci sono tanti coin-op che mi sono piaciuti molto. Come minimo dovrei aggiungere *Super Monaco GP* e *Street Fighter II*.
- Non hai rimpianti? Non ci sono giochi che ti piacevano e che non sei riuscito a giocare come avresti voluto?
- No, sono a posto con la coscienza.
- E qual è il gioco nel quale tuttora imbuchi un gettone con piacere?
- Le "olimpiadi" in generale!
- Naturalmente.
- Naturalmente!

(Poco prima Sergio ha realizzato un 9"65 nei 110 metri ad ostacoli di *Hyper Olympic*... E non ditemi che questo è un tempo da "pensionato"!)

**C+VG**: Abbiamo visto che il tuo "motore" (il soprannome con cui Sergio è conosciuto nel "giro" dei videogiocatori a causa del suo modo di "correre", facendo letteralmente vibrare il joystick, con un movimento quasi impercettibile) non è poi così arrugginito, anche se hai sempre bisogno di un joystick "calibrato" (cioè con i contatti dei microswitch più vicini del normale: è questo il motivo dell'asterisco che compare a fianco del 7"39 nei 100m e del 9"42 nei 110h di *Hyper Olympic* nella classifica dei record del numero scorso). Hai qualche consiglio da dare a chi vorrebbe migliorare il proprio modo di "correre"?

**ASW**: Correre con il joystick non è un grosso problema. Ma per arrivare al massimo bisogna anzitutto capire se la propria corsa è di potenza, a strappi, o di agilità, di vibrazioni; poi bisogna trovare la giusta impugnatura e i migliori angoli del polso, del braccio, del corpo. Bisogna insomma trovare la posizione corretta per ottenere il massimo risultato con il minimo sforzo. Se poi si può anche scegliere il joystick migliore si può arrivare vicino alla perfezione.
- Vista questa tua passione per le olimpiadi ti ritieni uno specialista?
- No, penso di essere un giocatore completo, perché ho ottenuto record italiani o comunque ho realizzato punteggi altissimi con tutti i tipi di coin-op. I miei favoriti sono i giochi di guida e i platform, oltre alle olimpiadi, ma anche con gli shoot 'em up, che non mi piacciono molto, ho ottenuto buoni risultati: basti ricordare *Juno First*, che ho abbandonato a 30 milioni e con cui avrei potuto giocare all'infinito.

E non dimentichiamo che il







mio "primo amore" si chiama *Space Invaders*, quando avevo 12 anni!
- Ma cos'è che ti stuzzica nei videogiochi?
- Il videogioco e basta! Voglio sapere tutto: se c'è una fine, come funziona il punteggio, se esistono trucchi per incrementarlo, per arrivare alla partita perfetta, senza errori.
- Allora ti piacciono anche quei trucchi che permettono di "truffare" il gioco e di giocare all'infinito?
- No, i trucchi come quello di *Double Dragon* non mi piacciono perché possono farli anche i giocatori più incapaci... Io mi diverto solo con trucchi difficili, che si possono effettuare soltanto se sei molto bravo in quel gioco.

(Sento aria di polemica: vedremo cosa risponderà il migliore amico di Sergio, Paolo Bandini, che detiene il record a *Double Dragon* insieme a

**KICKLE CUBICLE: "...alla faccia di IUR!" (GRRR - IUR)**

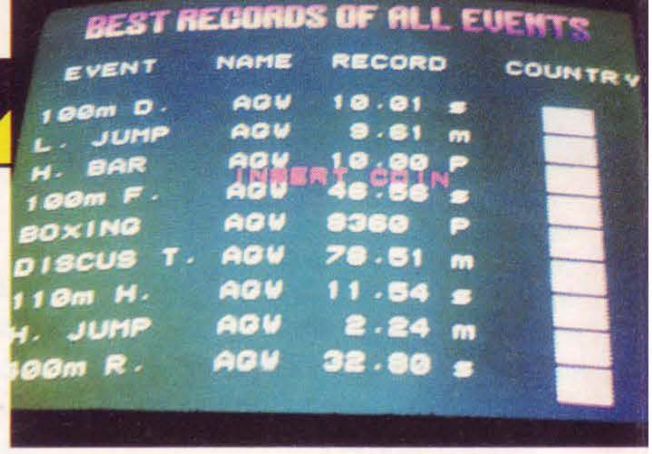








**THE LORD OF KING: krandee guerriero!**




Stefano Gilio… Un suggerimento potrebbe essere: "E allora come la mettiamo con *Ghosts'n'Goblins*?" Ma mettiamo altra carne al fuoco:)

**C+VG**: Pensi abbia ancora senso considerarsi il "Numero Uno"?

**ASW**: Qualche tempo fa, con una ventina abbondante di record italiani, potevo farci un pensierino…

- Non intendevo farti una domanda diretta: volevo sapere se al giorno d'oggi sia possibile per chiunque considerarsi il "Numero Uno" in assoluto nel campo dei videogiochi, considerando il loro numero.

- In effetti è un po' problematico: bisognerebbe stare in sala giochi tutto il giorno… in pratica sarebbe un vero e proprio lavoro… (breve pausa di riflessione)… MAGARI! E' proprio questo quello che manca a questo settore: non è mai stato capito molto dal mondo comune, mentre ci sono tanti altri hobby a cui vengono dedicati più spazio e più soldi ed è quindi possibile una sorta di professionismo.

- Quindi è giusto che arrivati ad una certa età si debba abbandonare questo mondo?

- No, se uno ha minori possibilità di giocare, per motivi di tempo, può sempre viverlo a livello di puro divertimento, senza cercare più di fare i record e di raggiungere la perfezione: diventa un hobby come un altro.

- Pensi veramente di non avere più abbastanza tempo da dedicare ai coin-op?

- Ormai sono più di due anni che lavoro in una ditta del settore, l'Hantarex, per cui il tempo che rimane non è molto e le cose da fare sono tante. Ma in effetti manca anche lo stimolo di una volta a giocare perché ormai quasi tutti i giochi sono dei cloni di cose già viste: una volta uscivano dieci-quindici novità assolute all'anno, ora se ne salveranno a malapena tre o quattro…

- E oltre a tutto ciò mi pare che tu abbia un altro grosso interesse, vero?

- Sì, ho acquistato recentemente una Suzuki Swift GTI 16 Valvole Twin Cam, che ho intenzione di far elaborare per iniziare a gareggiare nel giro di un paio d'anni.

- Allora lasciamo spazio alle nuove leve? Ritieni che ci siano in giro nuovi campioncini che non hanno il coraggio di farsi conoscere?

- Sono sicuro che le nuove leve ci sarebbero, ma probabilmente non si presentano per timidezza e per pigrizia: anch'io ho fatto così per molto tempo. Infatti noi ci siamo conosciuti solo tramite Paolo (Bandini), che era venuto a Milano per lavoro e ti aveva telefonato per incontrarti.

- Dai, facciamo un finale in bellezza: "scuci" un bel trucco per i nostri lettori!

- Va bene: ti racconterò come ho fatto a realizzare 3.012.000 punti a *Wonder Boy*, che è il mio record reale, anche se non è suffragato da una fotografia. Bisogna imbucare due gettoni, fare un "doppio" e arrivare con il primo omino del primo giocatore alla sesta Area: a questo punto si raccolgono i bonus posti dopo l'uovo (che sommati danno circa 40.000 punti) e ci si fa ammazzare dalla prima fiamma, senza passare alla sezione successiva. Poi si inizia a giocare col secondo giocatore, si raccolgono tre lettere nascoste, che bisogna far comparire saltando in punti ben precisi (ce n'è uno in ogni schema), e ci si fa ammazzare.

Ora col primo giocatore si raccolgono ancora i bonus di prima, e in più c'è un omino extra, da far comparire saltando, prima di morire! In questa maniera, alternando tre lettere col secondo giocatore e bonus con omino extra per il primo, si può andare avanti fino a quando il secondo giocatore non può più continuare.

- Quindi bisogna continuare ad imbucare gettoni per continuare col secondo giocatore: un po' dispendioso come trucco!

- Esatto, ma in questa maniera si racimolano circa 600.000 punti in più!

- E magari poi il gestore guardava il punteggio e si lamentava che avevi giocato troppo, senza considerare tutti i gettoni che avevi impiegato per ottenere quel record! Hai qualcos'altro da dichiarare?

- Per finire con *Wonder Boy*, vorrei solo ricordare che se si prendono TUTTI i "Doll", quelli visibili e quelli nascosti, alla fine dello schema 6.4 si riceve il PERFECT DOLL e compaiono altri 8 schemi segreti, nei quali non si può continuare: quindi il gioco finisce realmente allo schema 8.4!

Infine vorrei ribadire il concetto di prima: scrivete, scrivete, scrivete! Non siate pigri, se avete anche voi la passione per i coin-op, fatevi conoscere, ovunque voi siate! Ormai Sergio mi ha dedicato già troppo tempo, non ce la fa più, scalpita come un puledro imbizzarrito: vuole andare a misurare la sua "macchinetta" con quella di Roberto Picelli, una Mercedes 190 E 2.3. Ed io, con la mia modesta Golf GTI vecchio modello, sto a guardare quei due matti… Chi sarà il "Numero Uno" questa volta?!

**GOLD MEDALIST: "…potrei diventare volgare a vedere il tempo dei 110H…" (IUR)**

**DEMON'S WORLD: bel posticino!**




**HOT CHASE: "…mi sto allenando per gareggiare veramente…"**




**GHOSTS'N'GOBLINS: "…certi trucchi non mi piacciono…"**



DORLAND TB SpA

# L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.

SIM HI·FI

## 25° Salone Internazionale Strumenti Musicali, High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo

## Fiera Milano - 17•21 Settembre 1992

STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELTÀ • CAR STEREO • TV • HOME VIDEO
VIDEOREGISTRAZIONE • VIDEOGIOCHI • ELETTRONICA DI CONSUMO

HOME VIDEO
Rassegna delle videocassette registrate

CONCERTI SERALI GARE DI KARAOKE

CONCORSO A PREMI PER VISITATORI, PER DEALERS, PER ESPOSITORI.

**Ingressi:** *PUBBLICO* - Porta Meccanica • Porta Edilizia
*OPERATORI* - Reception di Via Spinola

**Orari:** 9.30-18.30 giovedì 17 e lunedì 21
9.30-22.00 venerdì 18, sabato 19 e domenica 20

FIERA MILANO

E' un'iniziativa
ASSOEXPO

**Aperto al pubblico:** 17-18-19-20 - **Giornata professionale:** lunedì 21

ASSOCIATO ASSOMOSTRE

Segreteria Generale SIM-HI•FI: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Fax 4980330

# ARCADE HIGHSCORES

**Certe volte mi sento talmente buono che mi faccio quasi schifo! Adesso però sto veramente esagerando perché ho pensato fosse giusto, dopo aver dedicato tre pagine a un grande campione come Sergio Tellini, lasciare un po' di spazio anche a coloro che vantano un curriculum meno brillante. Insomma, cari "brocchi", è il vostro momento! Sto scherzando: molti di questi punteggi sono ottimi, anche se non sono i record assoluti, mentre altri appaiono alquanto dubbi, ma ve li voglio segnalare lo stesso, anche se non li considererò record ufficiali. Questo perché possiate utilizzare la pagina dei record come una "guida": continuate a mandarci i vostri punteggi, anche se non sono i record assoluti, e prima o poi il vostro impegno verrà premiato**
**Se non vi trovate ancora qui in mezzo non preoccupatevi: ci sarà spazio anche per voi in uno dei prossimi C+VG. SCRIVETE, SCRIVETE, SCRIVETE!**

**Silvio Pellicane (Messina)**
**BLACK TIGER: 820.850**
**OUT RUN: 50.160.530**

**Luca Bucci (Colleranesco)**
**SUPERPANG/TOUR MODE: 7.840.928**

**Andrea Fresco (Acilia)**
**DRAGON'S LAIR: 411.079**

**Gianluca Milza (Podenzano)**
**BLUE'S JOURNEY: 170.350**

**Livio Buccieri (Novara)**
**POWER STRIKE: 122.000**
**SUPER MONACO G.P.: 4.700**
**FINAL FIGHT: 398.000**
**SUPER HANG-ON: 37.000.000**
**HARD DRIVIN': 50.000**
**PUZZNIC: 252.700**

**Albino Ianni (Salerno)**
**RACING HERO: 35.586.400**
**SUNSET RIDERS: 387.880 (Cormano)**
**WORLD CUP-Final Game: 2-0**
**MEXICO 86: 29 Goals**
**WORLD CUP 90-Final Game: 3-0**
**HAT TRICK HERO: 23 Goals**

**Visto che la maggior parte degli ultimi record pervenuti in redazione riguardano *Street Fighter II* (con 1 gettone) vi ripropongo la classifica aggiornata: come al solito a farla da padrone è Blanka, il "più amato dagli italiani". Complimenti ad Antonio Massaro, che ci manda uno stupendo record da lui definito "con 1 partita con Chun Li": 2.520.984 punti! Visto che hai continuato 84 volte (il che è indicato dalle ultime due cifre del punteggio, se non lo sai,) potevi arrivare a quota 100, così avremmo saputo tutti se il contatore si azzera!**

## STREET FIGHTER II (1 COIN)

**(BLANKA)**
**1.287.800 Andrea Vitali (DIO), Roma;**
**1.264.750 Alessandro Capra (), Torino;**
**1.231.000 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);**
**1.230.300 Antonio Teresano (ZAC), Boario Terme (Brescia);**
**1.227.500 Paolo Pellegrinelli (PAB), Boario Terme (Brescia);**
**1.215.500 Mauro Manera (MAD), Lignano Sabbiadoro (Udine);**
**1.207.900 Eddy Ferraro (EDY), Carmignano di Brenta (Padova);**
**1.205.200 Luca Panteghini (), Boario Terme (Brescia);**
**1.196.200 Barbara Piras (EUR), Pavia;**
**1.115.800 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;**
**(CHUN LI)**
**1.234.000 Andrea Vitali (DIO), Roma;**
**1.205.700 Matteo Borgoni (MAT), Venezia;**
**(DALSHIM)**
**1.012.800 Andrea Vitali (DIO), Roma;**
**(GUILE)**
**1.363.200 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (LE);**
**1.176.400 Andrea Vitali (DIO), Roma;**
**(HONDA)**
**1.260.000 Sergio Tellini (ASW), Firenze;**
**1.191.000 Andrea Vitali (DIO), Roma;**
**(KEN)**
**1.302.800 Denis Belfiori (DEN), Torino;**
**1.248.600 Andrea Vitali (DIO), Roma;**




**1.243.400 Milo Ragaglini (MIX), Marina di Massa (Massa)**
**896.500 Albino Ianni (ONE), S.M. di Castellabate (Salerno);**
**(RYU)**
**1.054.200 Andrea Vitali (DIO), Roma;**
**(ZANGIEF)**
**897.000 Andrea Vitali (DIO), Roma;**
**(Indefinito)**
**1.270.100 Antonello Picone (), Avellino.**

**E per chiudere in bellezza eccovi una manciata di nuovi record! Da oggi in poi ricordate di usare la scheda che trovate nella pagina seguente: renderete più semplice la catalogazione di tutti i record.**

**ASTERIX**
**56.200 Stefano Dal Santo (JAW), Vicenza**
**CADASH**
**Gold 60.000-Exp 60.000-Level 20**
**Alexander Toth (BB ),Milano**
**CAPTAIN AMERICA**
**851.800 Simone Trevisani (SLY), Vicenza**
**CHARIOT**
**3.459.100 Luca Dossena (DOX), Milano**
**DYNABLASTER**
**2.055.500 Barbara Piras (EUR), Pavia**
**FATAL FURY (NEO GEO)**
**350.500 Luca Dani (KEN), Vicenza**
**FINAL BLOW**
**1.833.920 Barbara Piras (EUR), Pavia**
**KONAMI 88**
**GIAV.: 116.85 Luca Dani (KEN), Vicenza**
**SPIDERMAN**
**435.410 Stefano Dal Santo (JAW), Vicenza**
**SUPER HANG-ON**
**BEG: 45.284.810 Michele Fin (BIT), Vicenza**
**2' 50" 07 Filippo Andreoli (XAV), Vicenza**
**JUN: 57.598.010 Michele Fin (BIT), Vicenza**
**4' 53" 79 Michele Fin (BIT), Vicenza**
**SUPER PINBALL ACTION**
**4.429.960 Luca Dossena (DOX), Milano**
**THE KING OF DRAGONS**
**1.712.300 Simone Trevisani (SLY), Vicenza**
**THUNDER CROSS II**
**1.169.200 Barbara Piras (EUR), Pavia**
**TUMBLE POP**
**1.295.000 Barbara Piras (EUR), Pavia**



## SCHEDE & HIT PARADE

**Cominciano ad arrivare le prime schede del nostro doppio referendum, per cui pubblichiamo i primi risultati. Complimenti a Stefano Marcoz di Aosta, Cristian Calcabrini di Torrette (Ancona) e Andrea Colombo di Busto Garolfo (Milano), che sono stati i più veloci. Se non siete d'accordo con queste classifiche basta che facciate un centinaio di fotocopie (sono valide anche quelle) per far risalire i vostri beniamini! Dove sono finiti i fans dei giochi di guida e gli "sciutemappari"? Non mi direte che vi piace solo menare botte! Tre picchiaduro ai primi tre posti mi sembra un tantino esagerato! Da questo numero inoltre compare anche una scheda per segnalare i vostri record: ormai sono talmente tanti che è diventata un'impresa piuttosto ardua gestire un archivio di mucchi di pezzi di lettere dei formati più diversi. Anche di questa potete fare quante fotocopie volete e poi incollarle su una cartolina o inserirle in una busta (se avete più di un record); nelle note potete inserire, se volete, notizie sul gioco (vite, livello di difficoltà, ecc.) e sulla sala giochi. Se siete proprio pigri ricopiate la scheda tale e quale, con tutti i dati indicati. Infine se riuscite a fare qualche bella foto del record e di voi stessi, potreste vedervi pubblicati!**
**L'importante è che non dimentichiate di spedire il tutto al solito indirizzo:**

**ARCADE HIGHSCORES - C+VG - GRUPPO EDIT. JACKSON**
**VIA POLA, 9 - 20124 MILANO**

## RISULTATI

**I miei preferiti tra i COIN-OP di tutti i tempi sono:**
**1 STREET FIGHTER II**
**2 DOUBLE DRAGON**
**3 FINAL FIGHT**
**4 THE KING OF DRAGONS**
**5 THE SIMPSON**
**6 BUBBLE BOBBLE**
**7 SILK WORM**
**8 SUPER MARIO BROS**
**9 TRUXTON**
**10 OPERATION WOLF**
**11 SUPER SPACE INVADERS**
**12 SHADOW WARRIORS**

**I miei preferiti tra i COIN-OP attuali sono:**
**1 STREET FIGHTER II**
**2 THE KING OF DRAGONS**
**3 WWF WRESTLEFEST**
**4 THE SIMPSON**
**5 FINAL FIGHT**
**6 TUMBLE POP**
**7 CHARIOT**
**8 SENGOKU (NEO GEO)**

**Ti piacerebbe fare una gara sui COIN-OP:**
**- A PUNTEGGIO 95%**
**- A TEMPO PREDETERMINATO 5%**

**Indica 5 COIN-OP molto diffusi su cui ti piacerebbe gareggiare:**
**1 BUBBLE BOBBLE**
**2 FINAL FIGHT**
**3 STREET FIGHTER II**
**4 THE KING OF DRAGONS**
**5 SILK WORM**

**Preferiresti un CAMPIONATO:**
**- CON MOLTE SELEZIONI LOCALI 50%**
**- CON POCHE GARE NELLE CITTA' PIU' GRANDI 50%**

**Scrivi l'indirizzo di una SALA GIOCHI nella tua zona che sarebbe interessata a organizzare una gara: Nessuna?!?!**

**Hai qualche suggerimento riguardo l'ORGANIZZAZIONE?**
**- Far giocare più giocatori contemporaneamente sullo stesso gioco; fare diverse categorie d'età; premi per tutti.**

---

**ARCADE HIGHSCORES**

**HO REALIZZATO UN RECORD SUL GIOCO:**

_____

**MARCA**_____ **ANNO**_____
**PUNTEGGIO**_____
**NOTE**_____

**I MIEI DATI PERSONALI SONO:**
**NOME**_____
**SIGLA (TRE LETTERE)**_____ **ETA'**_____
**INDIRIZZO**_____ **CITTA'**_____ **PROV**___
**CAP**_____ **TEL**_____/_____
**NOTE**_____
_____
_____

**REFERENDUM "IL MIO COIN-OP PREFERITO"**

**I MIEI PREFERITI TRA I COIN-OP DI TUTTI I TEMPI SONO:**
**1**_____
**2**_____
**3**_____
**4**_____
**5**_____
**6**_____
**7**_____
**8**_____
**9**_____
**10**_____
**11**_____

**I MIEI PREFERITI TRA I COIN-OP ATTUALI SONO:**
**1**_____
**2**_____
**3**_____
**4**_____
**5**_____
**6**_____
**7**_____
**8**_____

**REFERENDUM "QUESTA E' LA MIA GARA!"**

**TI PIACEREBBE FARE UNA GARA SUI COIN-OP:**
**- A PUNTEGGIO Sì No**
**- A TEMPO PREDETERMINATO Sì No**

**INDICA CINQUE COIN-OP MOLTO DIFFUSI SU CUI TI PIACEREBBE GAREGGIARE:**
**1**_____
**2**_____
**3**_____
**4**_____
**5**_____

**PREFERIRESTI UN CAMPIONATO:**
**- CON MOLTE SELEZIONI LOCALI Sì No**
**- CON POCHE GARE NELLE CITTA' PIU' GRANDI Sì No**

**SCRIVI L'INDIRIZZO DI UNA SALA GIOCHI NELLA TUA ZONA CHE SAREBBE INTERESSATA A ORGANIZZARE UNA GARA:**_____
_____

**HAI QUALCHE SUGGERIMENTO RIGUARDO L'ORGANIZZAZIONE?**
_____
_____
_____
_____

# PINBALL

**Ormai le vacanze estive sono alle porte, quindi eccovi uno speciale sul nuovo *The Getaway* della Williams, il seguito del famoso *High Speed*. Questo per permettervi di affrontare le affollate sale-giochi estive con un minimo di conoscenza di questo nuovo grande flipper.**

**Federico "WIZ" Croci**

## THE GETAWAY - HIGH SPEED II
## Williams, 1992










Dallo stesso team che ha progettato l'anno scorso *Terminator II*, eccovi questo stupendo seguito del flipper più venduto del 1986, *High Speed*. Il tema principale dell'originale era una fuga a bordo di una potente Lamborghini sulle highway Californiane, inseguiti da "tutte le pattuglie disponibili". Quello era anche il primo flipper ad usare i display alfanumerici, che permettevano di inviare al giocatore brevi messaggi sul da farsi durante il gioco. In questo *The Getaway*, ovviamente, è invece presente il nuovo display a matrice di punti, di cui vi ho già più volte parlato.

La prima cosa che si nota è comunque l'assenza della molla lancia-biglia, sostituita qui da... una leva del cambio! Questo dispositivo è infatti ancor più appariscente dell'impugnatura di pistola presente in *Terminator II*, e permette di cambiare le immaginarie marce della pallina durante il gioco. Al momento del lancio venite accolti da uno stridio di gomme in accelerazione veramente impressionante, seguita dalla famosa canzone dei ZZ TOP "La Grange", digitalizzata perfettamente.
Il gioco si divide in due fasi. La prima, come nell'originale *High Speed*, consiste nel completare le luci del semaforo, dal verde al rosso, per abilitare il LOCK sulla rampa che blocca le 3 palline. Subito prima di bloccare la terza pallina, una voce grida "*Run the red light*!" ("Passa con il rosso"). Se lo fate e bloccate la terza pallina, vi troverete in guai seri con la polizia; ha così anche inizio il Multi-Ball. Ora, dovete riuscire a ottenere il Jackpot e il Super-Jackpot, salendo sulla rampa.
Se riuscite a prendere il Jackpot, vuol dire che siete riusciti a sfuggire agli elicotteri Apache della polizia che vi inseguivano: godetevi la scenetta...

Una novità notevole la trovate in cima alla rampa, e si chiama "Supercharger". Sotto una copertura di plastica, tre elettrocalamite, azionate in sequenza da dei sensori ottici, imprimono una accelerazione incredibile alla sventurata pallina che si trova a passare da quelle parti; quando ne esce, va alla velocità di un missile!

La seconda fase (la mia preferita) riguarda più da vicino l'utilizzo della manopola del cambio.
Completando lo SPEED LOOP sul piano di gioco (il giro più esterno), mirando ai bersagli rotanti, si aumentano gli RPM ('Round Per Minuté = giri al minuto) dell'immaginario motore di cui sentite il rumore, indicati sul tachimetro inserito nel piano di gioco. Arrivati alla RED LINE, ossia il massimo di giri consentito per ogni marcia, una voce grida "*Shift Gears*" ("cambia la marcia"); a questo punto occorre utilizzare l'apposita leva. Per poter inserire la prima (marcia) è sufficiente un giro e si ottengono tre milioni; la seconda necessita di due giri e fa ottenere l'HOLD BONUS (il Bonus viene memorizzato per la pallina seguente); la terza abilita il VIDEO MODE, la quarta il SUPERCHARGER MODE e la quinta è... RED LINE MANIA! Se siete dei veri campioni riuscirete a fare tutti i giri richiesti in sequenza...
Il VIDEO MODE, azionato dalla terza marcia entrando nella buca in alto a destra, non è altro che una riedizione del vechio *Pole Position* Atari, giocato







## HIGH SPEED
### (ovvero l'originale)
## DALLE SALE-GIOCHI ALLE CONSOLES NINTENDO

Quando si dice il caso! Isabella Dinelli di Bologna mi spedisce una locandina pubblicitaria di un gioco per Nintendo, *High Speed*: "dato che si tratta di flipper, penso che potrai dirmi qualcosa di più!".
Beh, in buona parte ti ho risposto con le righe precedenti; di più posso dirti che non è l'unico caso di un flipper reale trasportato su NES. Il primo esempio è infatti quello di *Pinbot*, un flipper sempre della Williams.
Dopo il successo ottenuto, si è pensato di convertire un altro flipper di successo alla console; e si è quindi giustamente pensato allo *High Speed*.
Mi chiedo solo quanto dovrò aspettare per poter vedere convertito anche il mio diletto *Four Million B.C.* (Bally, 1971)...

però sul display del flipper, usando i pulsanti dei flipper per spostarsi a destra e sinistra, nonchè la leva del cambio per accellerare e rallentare. Lo scopo del gioco è arrivare in fondo a una strada entro un certo tempo ed evitando le macchine avversarie. Di tanto in tanto compariranno le letter EB sulla strada: passandoci sopra con la macchina si vincerà un'EXTRA-BALL. Se ci si schianta subito e in prima si guadagnano solo tre milioni; arrivando alla fine del percorso usando il più possibile la quinta marcia, si ottengono circa 26 milioni di punti!

Durante il SUPERCHARGER MODE, per 20 secondi anche i bersagli più insignificanti valgono almeno 500.000 punti; si arriva così al RED LINE MANIA, dove è TUTTO ACCESO! Extra-Ball, Jackpot, ecc., tutto da colpire nel più breve tempo possibile!

Alcune curiosità: il suono delle gomme sull'alsfalto, è stato registrato incollando un microfono alla targa di una Chrysler del '70, cogliendo così anche il suono della marmitta; un altro microfono sotto alla carozzeria ha registrato i suoni della corsa sull'asfalto. Il tutto sulla California Avenue, Chicago.

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

# FAR OUT

## MODE APOCALITTICHE





## UN MESE DA FAR PAURA

**Lo trovate tutti i mesi in edicola, e su poster, magliette, specchi, zerbini, posacenere, cartoline, adesivi e - purtroppo - videogiochi. Non è Lupo Alberto né Snoopy, ma Dylan Dog, il più famoso personaggio dei fumetti italiani. In questi giorni si svolge a Milano la terza edizione del suo Horror Fest, e i nostri impavidi inviati sono andati a curiosare dietro alle quinte dove, fra teste mozzate e mostri artificiali, hanno incontrato persino il Fantasma del**

Una cosa è certa: se vi piace il genere horror sapete già chi è Dylan Dog; in caso contrario non vi interessa niente anche del festival, e avete girato pagina un paragrafo fa. Stabilito senza ombra di dubbio che non è il caso di rifilarvi la solita presentazione dell'Indagatore dell'Incubo, passiamo direttamente alla parte interessante.

Dal 21 maggio al 14 giugno si tiene a Milano la terza edizione del *Dylan Dog Horror Fest*, una incredibile fiera dell'orrore che tratterà il tema in tutte le sue raccapriccianti sfumature. Il festival si divide principalmente in tre sezioni, ciascuna con sede e date proprie.

La parte più spettacolare è senza dubbio la rassegna cinematografica intitolata "Il Cinema della Paura e i suoi Autori: Otto Giorni di Anteprime e di Incontri" al mitico Palatrussardi, che riuscirà forse finalmente ad accogliere gli innumerevoli appassionati che erano rimasti esclusi dalle protezioni durante le precedenti edizioni per carenza di posti. Dal 23 al 30 maggio la tensostruttura vedrà due proiezioni per sera, alle 19.30 e alle 22. L'interno del



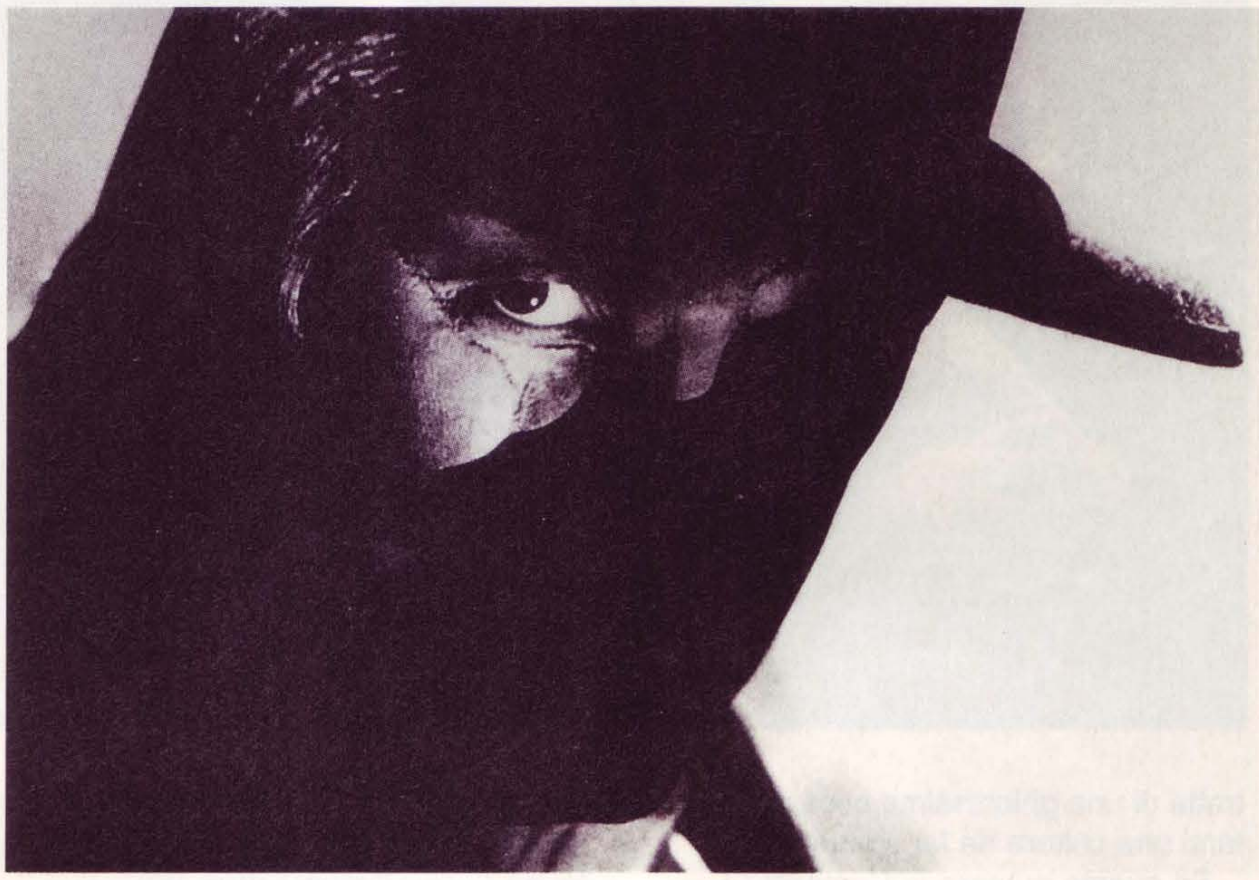


Mitologie agli Incubi Metropolitani". I curatori (fra cui spicca l'espertissimo di fumetti Luca Boschi) hanno pensato bene di trovare otto filoni principali in cui dividere il genere horror, e di mostrarne l'evoluzione a partire dalle notti dei tempi, sino ad arrivare alle loro più recenti incarnazioni multimediali. Demoni, Streghe, Fantasmi, Licantropi, Vampiri, Zombie, Mostri e Mutanti vengono presentati da Dylan stesso sotto forma di fumetti, racconti, film, video, diapositive e altro. Anche in questo caso l'ingresso è libero, e si

Palatrussardi è stato riarredato per l'occasione con le creazioni della mente distorta di Sergio Stivaletti, autore degli effetti speciali dei principali film horror italiani degli ultimi anni.

Nella cornice da incubo (per il caldo e per la folla prevista) verranno proiettati solo film inediti, scelti dall'eminenza nera dei precedenti Fest, Stefano Marzorati. Chi riuscirà a entrare potrà così godersi anteprime italiane e in alcuni casi addirittura mondiali, fra cui vale la pena di ricordare su tutti il cyberpunk *The Lawnmower Man* e l'assurdo e nipponicissimo *Hiruko the Goblin*, realizzato dall'acidissimo autore del celeberrimo *Tetsuo - Serie di Mostri di Misura Normale*.

Sul palco sfileranno oltre ai film numerosi ospiti, fra cui il regista di *Nightmare* Wes Craven, Robert "Freddy Krueger" Englund, Dario





Argento, l'ultraespressivo interprete di *La Casa* Bruce Campbell e il marine spaziale Lance Henriksen, coprotagonista con Sigourney Weaver di *Alien III*. Inoltre, i fan del fumetto potranno incontrare gli autori delle avventure del loro idolo, che risponderanno alle domande del pubblico. Sui comunicati stampa non c'è scritto, ma vi consigliamo caldamente per esperienza di non perdervi nemmeno una serata, perché ai precedenti Fest è capitato spesso che arrivassero ospiti e film a sorpresa.

La parte più bella di questa fase è il prezzo del biglietto di ingresso: assolutamente nullo, a patto che vi presentiate con una copia dell'ultimo numero di Dylan Dog o con un tagliando che va ritirato presso il Settore Cultura della Provincia di Milano, in via Guicciardini 6.

Finiti i film, il sabba del Fest continua poi a Palazzo Bagatti Valsecchi, in via Santo Spirito 10. Qui troverete la sede della mostra "Il Piacere della Paura: la Cultura dell'Orrore dalle Antiche



# FAR OUT

## MODE APOCALITTICHE



tratta di una ghiottissima occasione per farsi una cultura da far spavento.

Se questo numero di *Computer + Video Giochi* dovesse miracolosamente riuscire a scampare ai soliti, infiniti problemi di stampa & distribuzione potreste infine provare a intervenire alla tavola rotonda riguardante la popolarità dell'horror alle soglie del Duemila che si terrà alle 18 alla Sala Congressi di via Corridoni 16.

Qui potrete incontrare il sociologo Francesco Alberoni, la giornalista Natalia Aspesi, il multimediologo Omar Calabrese, Corrado Guzzanti, Gianfranco Manfredi e Gianni Canova, che cercheranno di risolvere l'annosa questione che circonda da sempre ogni forma di divertimento men che melenso: la violenza e l'orrore multimediali sono innocui e una forma di svago o viceversa possono generare vera violenza e criminalità? La risposta non è semplice, e sarà molto interessante vedere quali sono i pareri dell'editore di Dylan Dog Sergio Bonelli e del suo staff di sceneggiatori e disegnatori. Un pomeriggio interessante, che sarà "allietato" dalla lettura di Il Pozzo e il Pendolo, interpretato dal protagonista di Profondo Rosso Gabriele Lavia.

Insomma, sembra proprio che avremo a che fare con un mese decisamente interessante. Buon divertimento, e... non spaventatevi troppo!



## I FILM DEL DYLAN DOG HORROR FEST

Tutti i film presentati durante il festival sono delle anteprime italiane o mondiali, e vengono presentate in edizione sottotitolata in italiano. L'elenco (incompleto) è questo:

*La Casa Nera* - del regista di *Nightmare* Wes Craven
*Phantom of the Opera* - con l'ex-Freddy Krueger Robert Englund
*Warlock* - horror fantasy
*Children of the Corn 2* - seguito di *Grano Rosso Sangue*, dal racconto di Stephen King
*Hellraiser 3* - il ritorno dei Supplizianti di Clive Barker
*The Lawnmower Man* - horror cyberpunk con sequenze di Realtà Virtuale mozzafiato
*Mindwarp* - postatomico con il mitico Bruce Campbell
*Children of the Night* - simpatico film di vampiri realizzato dalla redazione della rivista specializzata in effetti speciali splatter *Fangoria*
*Pop Corn* - angosciante: è ambientato in un Horror Fest!
*The Ambulance* - quando c'è poco da fidarsi dei medici
*Hiruko the Goblin* - giapponese, assurdo & dello stesso team di *Tetsuo*!



# Occhio!



Rusconi AD

# Tuttomoto




*di Giugno*

## *regala*

*i favolosi "bikers"*
*gli occhiali*
*"on the road"*

**Rusconi Editore**

# BOARD GAMES

## GIOCHI DI SOCIETA'

a cura di **ANDREA FATTORI**

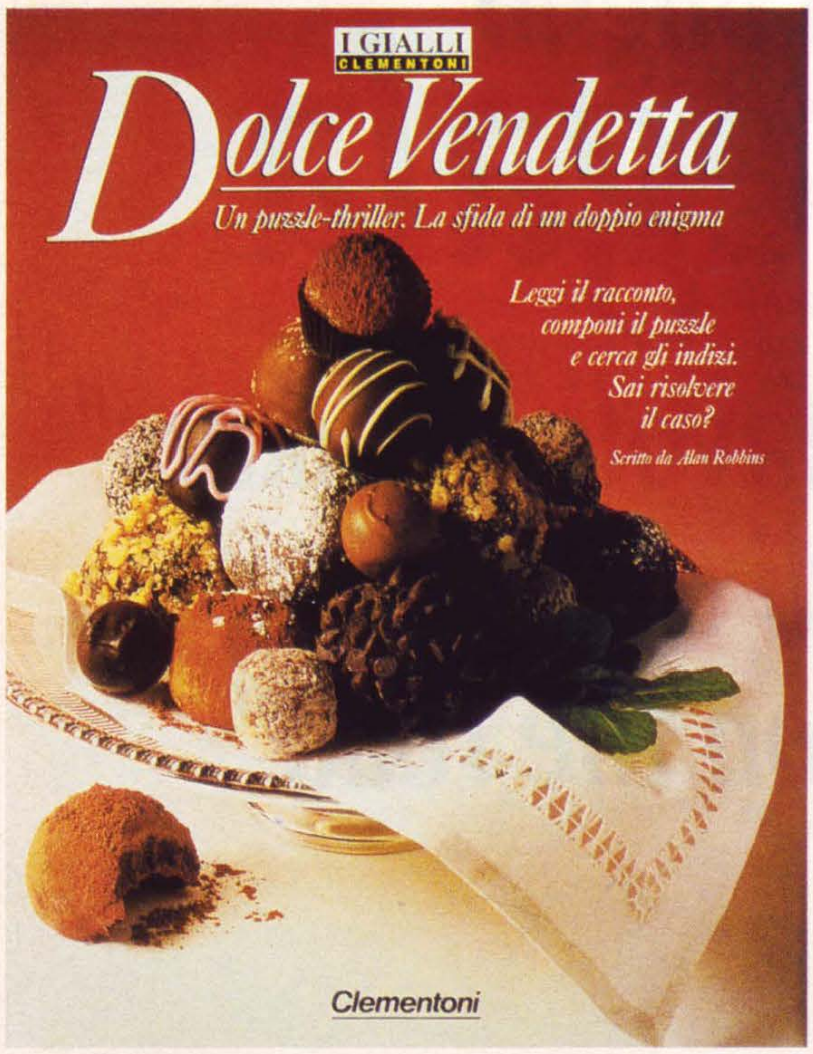


**Giugno... Tempo di grandi studiate per alcuni, di vacanza per altri. E sembra proprio che, purtroppo, le case produttrici di giochi rientrino per la maggior parte in quest'ultima categoria. Dopo una primavera piena di entusiasmanti novità siamo arrivati a un momento di carestia ludica, ma in fondo l'estate non è fatta per rimanere chiusi in casa. Vediamo comunque come potranno passare calde serate in allegria i più reticenti ed ostinati giocatori...**

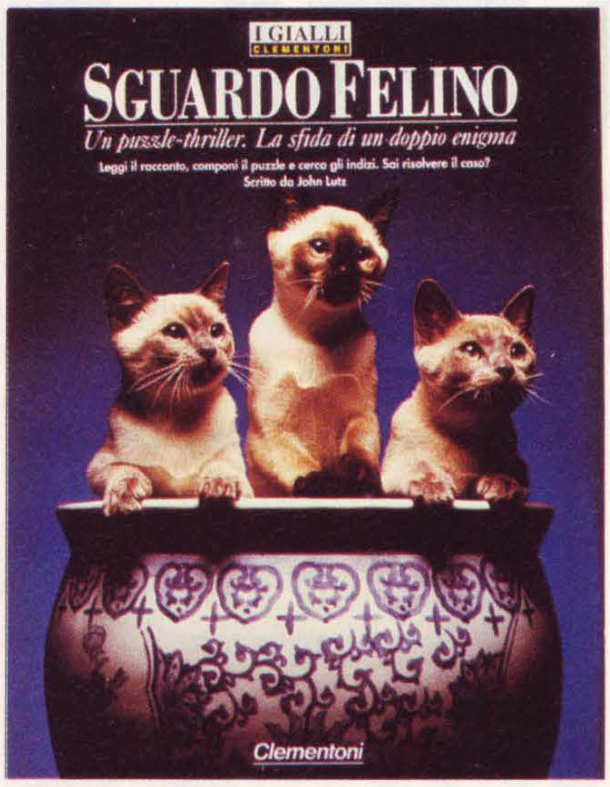


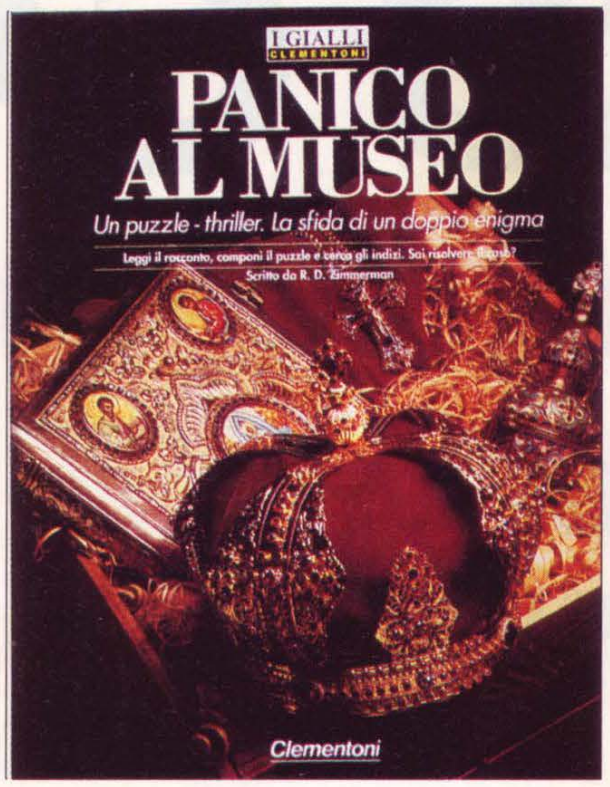

# I GIALLI CLEMENTONI

Tulla scia dei grandi successi di altri titoli precedenti, anche la Clementoni ha finalmente deciso di dedicarsi ai giochi di carattere investigativo, creando un'intera collana; **I Gialli Clementoni**. Quello che rende veramente appetibili questi nuovi prodotti è la loro originalità e il fatto che riuniscono insieme due generi particolarmente apprezzati dal pubblico in un unico gioco: quello appunto investigativo e quello dei puzzles.




Sollevando la copertina delle scatole, coloratissime e di formato abbastanza ridotto, si trova un riassunto del giallo da risolvere corredato dalle foto dei principali sospetti, grazie al quale i giocatori potranno farsi un'idea iniziale di ciò che li aspetta e scegliere così il caso che preferiscono.
All'interno si trova poi il vero e proprio materiale di gioco: un fascicolo, più o meno voluminoso a seconda dei titoli, e i pezzi del puzzle.
Il primo contiene un racconto nel quale sono nascoste alcuni informazioni essenziali per la risoluzione del mistero e i dati o le deposizioni dei personaggi coinvolti. Questa parte è fondamentale e va letta con estrema attenzione; se, come me, non siete dotati di buona memoria per i particolari vi conviene prendere carta e penna e segnarvi tutto quello che ritenete importante ai fini del gioco.
Dopo aver eseguito un'attenta lettura di questo fascicolo potete passare al puzzle, scoprendo così di avere tra le mani 500 tasselli senza nessun'indicazione di come debbano essere posizionati.
La figura che otterrete mostra infatti la scena del delitto ed è proprio da questa che poterete trarre le informazioni mancanti per la risoluzione del caso.
In realtà la composizione del puzzle non è impossibile, e con un po' di buona volontà potrete facilmente sopperire alla mancanza di un'immagine da copiare.
Se volete un consiglio, prestate bene attenzione allo sfondo di ogni pezzo e iniziate costruendo il contorno, continuando poi con gli oggetti più facilmente identificabili, e vedrete che nel giro di un paio di ore avrete già un'idea abbastanza chiara di quello che apparirà una volta ultimato il lavoro.
Ovviamente la scatola contiene anche la soluzione che va però letta allo specchio per essere comprensibile, così che i più impazienti non cedano alla tentazione di dare una sbirciatina volante.
I titoli già disponibili in questa collana sono sei: *Dieta Fatale, Dolce Vendetta, Misteri al Magic Bazar, Delitto a Regola d'Arte, Panico al*







*Museo* e *Sguardo Felino*, divisi, a seconda della loro difficoltà, in "facili", "medi", "difficili" e "impossibili", in modo tale che i più bravi non si stufino e i meno capaci non impazziscano.
Personalmente mi sono molto divertito con questi nuovi prodotti della Clementoni, anche se non ho mai amato particolarmente i puzzle tradizionali e penso che valga la pena provarli.
Una nota di merito va comunque alla qualità del materiale e alla rifinitura dei singoli tasselli, fattore che renderà felici chi, per motivi di spazio, si trova costretto a spostare il proprio lavoro da una stanza all'altra ma non vuole cominciare tutto da capo ogni volta.

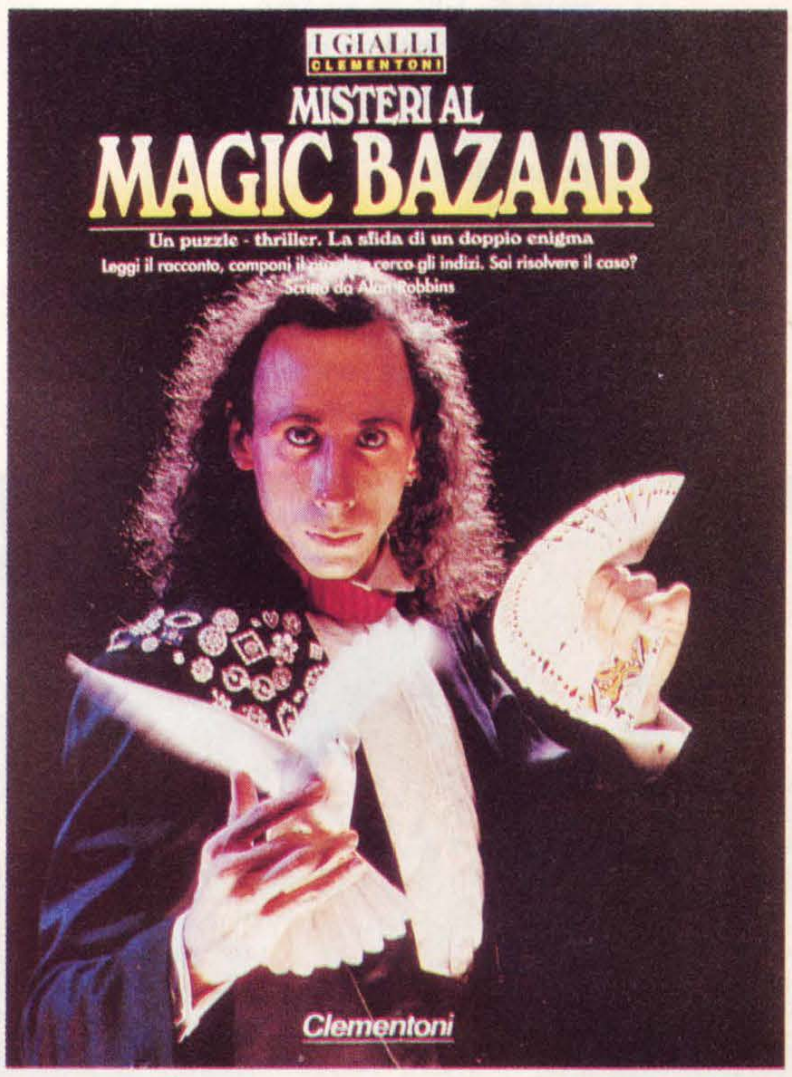
## DELITTO A REGOLA D'ARTE (Facile):

Uno sparo, seguito dopo alcuni secondi da altri due, risveglia il vostro istinto di detective.
La vittima è Albert Thomas, pittore molto conosciuto nell'ambiente dei contrafattori di opere d'arte, il cui corpo viene rinvenuto all'interno del suo studio.
Sul pavimento giace anche il suo ultimo lavoro, un quadro incompleto coperto da vernici e pennelli destinato a qualche ingenuo compratore.
I principali sospettati sono la sua dolce assistente Shelbi Du Bois; la signora Hermione Winston, una delle sue migliori clienti; James Lord, proprietario di una grande galleria e il pericoloso boss Anthony Rosca, a cui Albert doveva dei soldi; chi sarà il colpevole?
**Delitto a Regola d'Arte** è un ottimo inizio per i meno esperti del genere investigativo; una breve descrizione dei fatti e un puzzle di media difficoltà mettono i giocatori nelle condizioni necessarie per dare una risposta nel giro di poco tempo - risposta che si rivela fin troppo banale per chiunque abbia un minimo di intuito.
Consigliato caldamente ai più giovani!!

## MISTERI AL MAGIC BAZAR (difficile):

Agfas asgduw kjdhghsafdhg klsadpo poaeewpou DAKK... Non capite quello che sto dicendo?
Beh, è così che vi esprimerete anche voi dopo aver letto le deposizioni dei trentacinque indiziati, risolto il puzzle e scoperto il colpevole - sempre che ci riusciate - di **Misteri al Magic Bazar**.
La vittima di questo caso è Phil Stillman - noto come Ponzi il Grande nell'ambiente della magia - e i sospettati sono i prestigiatori membri del club *Magic Bazar*.
Secondo lo zelante Detective Blunt non ci sono dubbi sull'identità del colpevole, ma voi non siete d'accordo e sareste disposti a tutto pur di far luce su questo mistero.
Tanto per rendere il tutto più incasinato, nel corso delle indagini verrà fuori che non si tratta solo di un omicidio, ma anche di un ricatto e di un furto, probabilmente opera di persone distinte.
C'è di buono che nella risoluzione del puzzle potrete prendere spunto dalla foto contenuta all'interno della scatola, ma non pensate che sia poi così semplice: avrete comunque bisogno di una buona dose di intuito e pazienza, il tutto mischiato a della sana fortuna.
Adatto a chi non si preoccupa di perdere la propria sanità mentale o a chi l'ha già persa.

**Un misterioso delitto squote il mondo dell'arte. Troppe persone hanno motivo di volere la morte di Albert Thomas, ma il colpevole è uno solo.**




**Sembrava tutto così semplice: ricatto, omicidio e rapina. Ma il triplice crimine non è stato commesso da una sola persona. riuscirete a risolvere il complicato caso?**

# BOARD GAMES

## GIOCHI DI SOCIETA'

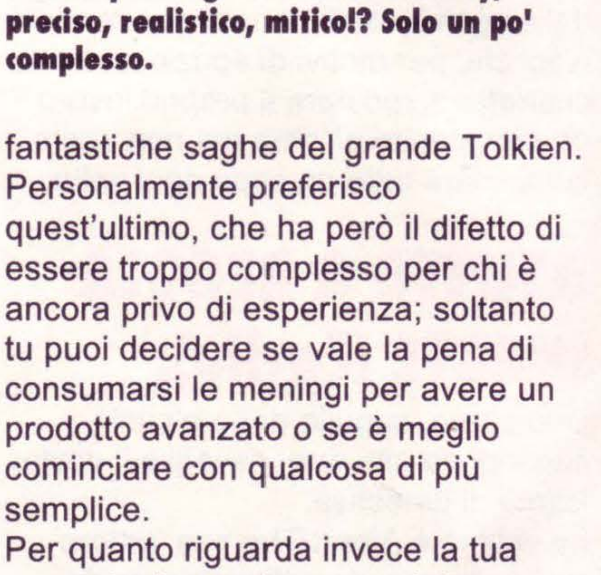
# DREAMLAND: La Posta dei Sogni

**Visto che in questo numero lo spazio abbonda ma i prodotti di cui parlare scarseggiano, dedichiamo più spazio alle vostre domande e ai vostri dubbi.**

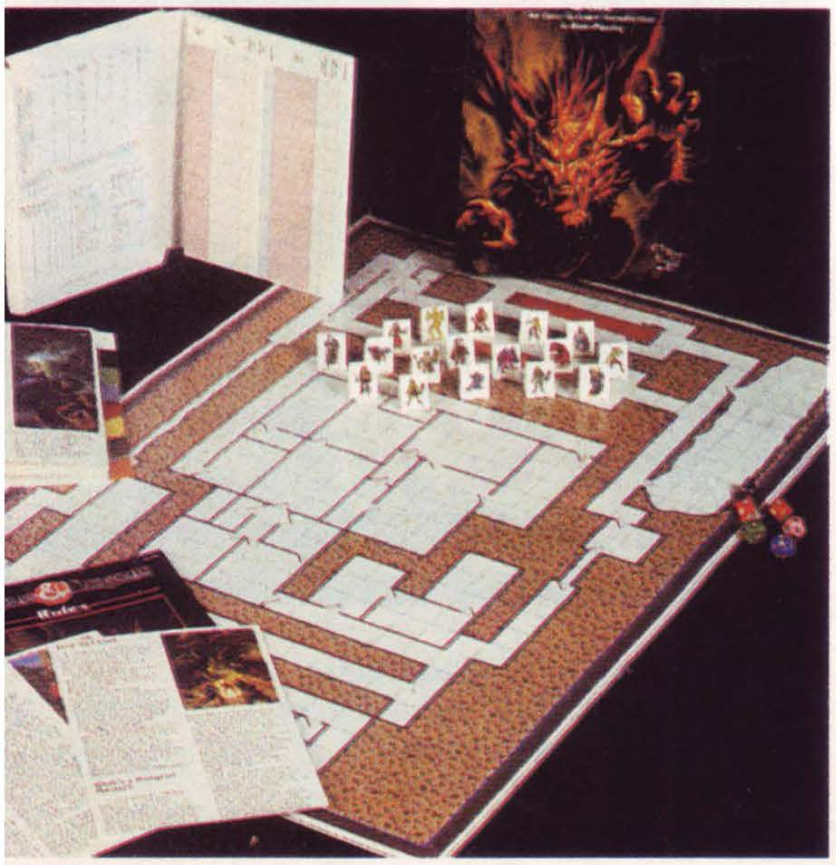
Caro Andrea,
complimenti per la stupenda rubrica.
Devi perdonare la mia ignoranza in fatto di Giochi di Ruolo ma non li conosco e mi vorrei avvicinare al genere acquistando *Kata Kumbas* della E. Elle di Trieste.
Va bene per iniziare? In generale, dopo alcune partite, il Master si può scambiare a un giocatore o ciò non è possibile?
Rispondi.
**Fiducioso, Guido**

Fai bene ad essere fiducioso e difatti ecco qui la risposta che volevi. *Kata Kumbas* non è un gioco malvagissimo: è estremamente semplice e ha il merito di essere stato fatto in Italia; ciò non toglie, comunque, che esistano in commercio altri prodotti nettamente superiori ai quali ti puoi avvicinare.
Partendo dal presupposto - probabilmente errato - che tu voglia un gioco in italiano e di ambientazione fantasy, potresti dare un'occhiata a *Dungeons & Dragons* e *al Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*.
Il primo è praticamente un classico, padre di tutti i giochi di ruolo, con il quale hanno cominciato la maggior parte degli appassionati e le cui migliori virtù sono senza dubbio l'estrema semplicità e la possibilità di creare un numero incredibile di ambientazioni differenti senza dover sottostare ad alcuna limitazione.
Al contrario di altri prodotti di questo genere, infatti, *Dungeons & Dragons* non fa riferimento a nessuna saga in particolare e non esiste quindi una storia da seguire alla lettera che non può venire minimamente alterata; il Master è libero di inventarsi tutto ciò che preferisce e di popolare il suo mondo con qualunque tipo di mostri e razze, di creare enormi battaglie di cui nessuno può conoscere il vincitore, di radere al suolo intere nazioni senza la preoccupazione di sentirsi dire "ma nel libro questo non succedeva". D'altro canto, *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* offre un'ambientazione dettagliatissima e curata nei minimi particolari, ideale per chi ricerca il massimo realismo nelle proprie avventure e per chi vuole rivivere in prima persone le fantastiche saghe del grande Tolkien. Personalmente preferisco quest'ultimo, che ha però il difetto di essere troppo complesso per chi è ancora privo di esperienza; soltanto tu puoi decidere se vale la pena di consumarsi le meningi per avere un prodotto avanzato o se è meglio cominciare con qualcosa di più semplice.
Per quanto riguarda invece la tua seconda domanda, non esiste nessuna regola che vieti a un giocatore di diventare successivamente un Master.
Sussiste invece il problema opposto; quando un Master decide di giocare scopre ben presto di conoscere le regole troppo approfonditamente e di non provare le stesse emozioni degli altri.
Per ovviare a questo problema la cosa migliore è che all'interno di uno stesso gruppo le varie persone masterizzino a turno giochi diversi, il che risolverebbe anche il problema di quale gioco comprare.

Spettabile Redazione di Computer + Videogiochi, sono un vostro




**Uno stupendo gioco in stile Fantasy; preciso, realistico, mitico!? Solo un po' complesso.**



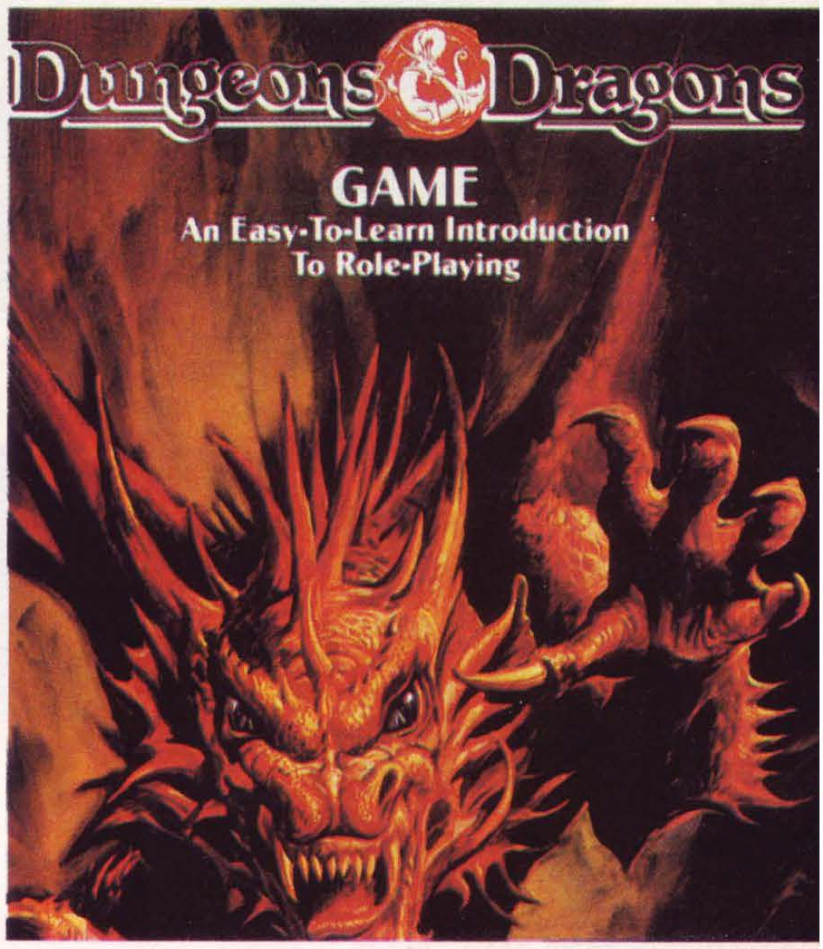
**Niente male la nuova versione inglese di Dungeons & Dragons, vero? Peccato che sia solo fumo e niente arrosto!**

affezionato lettore di 15 anni e vi faccio i miei più vivi complimenti per la vostra magnifica rivista.
A dicembre ho comprato l'annuario e ho letto l'articolo riguardo i giochi di ruolo.
Mi sono molto interessato a questo tipo di giochi, ma purtroppo nel mio piccolo paese le uniche due edicole non sono fornite di questi prodotti.
Quindi per avere maggiori informazioni su come e dove poterli acquistare ho deciso di scrivervi.
Vorrei anche qualche chiarimento sul prezzo e sulla qualità di questi prodotti.
Vi prego di rispondere in qualche modo e comunque grazie infinite.
**Vincenzo**

Caro Vincenzo, temo di doverti deludere ma i giochi di ruolo non vengono venduti nelle edicole.

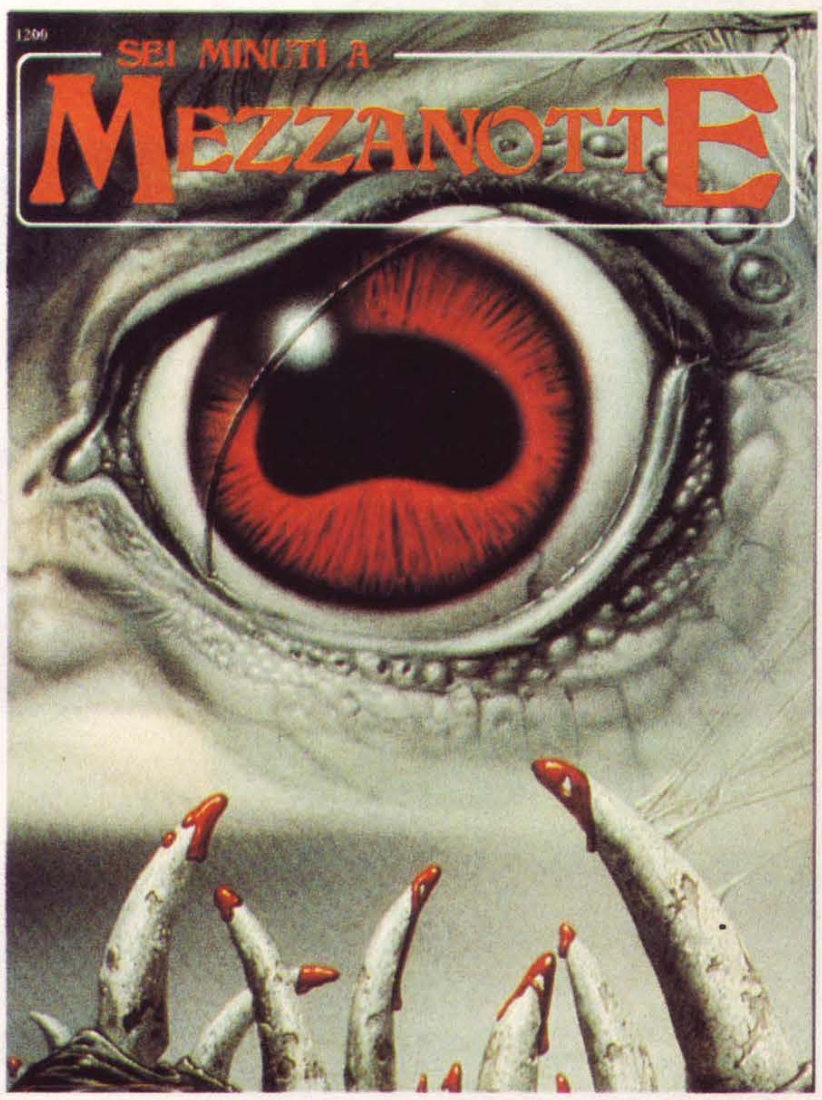
**Bel disegno! Chissà se la versione italiana sarà migliore...**

La maggior parte di questi prodotti è reperibile soltanto nei negozi specializzati e ho proprio paura che nella tua zona non ce ne siano molti.
Ci sono comunque ottime possibilità di trovare *Dungeons & Dragons*, ideale per chi è agli inizi, in qualunque grande negozio di giocattoli.
Se la cosa ti può consolare ho comunque intenzione di pubblicare in uno dei prossimi numeri un elenco di negozi che effettuano anche vendite di giochi di ruolo tramite posta.
Per quanto concerne invece i prezzi, variano molto a seconda del prodotto ma difficlmente superano - per quanto riguarda le scatole base, ovvero quelle contenenti le regole principali - le 45.000 lire.




# SEI MINUTI A MEZZANOTTE Modulo di avventura per Il Richiamo di Cthulhu

Vi siete stancati delle solite avventure "serie" e state cercando qualcosa di diverso per movimentare le vostre partite? Non ce la fate più a indossare i panni dei buoni che salvano il mondo? Volete dei personaggi che, una volta tanto, agiscono solo per il loro interesse personale? Allora questo modulo vi renderà felici.
**Sei Minuti a Mezzanotte**, ultimo arrivato della prolifica casa editrice Stratelibri è un modulo contenente quattro avventure "diverse".
Innanzitutto i riferimenti a film celebri, ovviamente tutti di stampo rigorosamente Horror, si sprecano, al punto che ogni avventura è corredata da un elenco di videocassette in tema e da una lista di armi "cinematografiche" come la motosega e il trapano elettrico.
La prima, *Il Testamento dello Zio Timothy*, porta sei personaggi nella villa del loro ricchissimo parente, defunto da poco, per la lettura del suo testamento. Inutile dire che solo chi trascorrerà l'intero week-end nella casa dell'adorato zio avrà diritto a una parte dei soldi, e che tutti i partecipanti ne hanno un disperato bisogno.
Le schede dei personagi sono già pronte, ognuna dotata di un proprio particolare background e di motivazioni estramamente valide per volersi accaparrare la cospicua eredità anche a costo di eliminare gli altri.
Molto divertente anche il secondo scenario, nel quale i giocatori rivestono i panni di spietati gangester nella turbolenta New York degli anni Trenta.
Improvvisamente un nuovo gruppo di stranieri, probabilmente proveniente dall'Europa dell'Est, inizia a contrastare il predominio della banda di Dutch Schultz, di cui fanno parte i personaggi.
Scopo del gioco è quello di eliminare gli avversari, ma attenzione alle sorprese che vi aspettano!!
Anche per questo scenario i collegamenti con il mondo del cinema sono parecchi, ma se ve li accennassi rovinerei la sorpresa....
Immancabile giunge quindi il personaggio sfigurato che coglie la propria vendetta all'interno di un teatro; indovinate a chi è ispirato? Al contrario delle prime due, quest'avventura ritorna a un tono classico ed è facilmente inseribile in qualunque campagna. Forse la più bella tra le quattro.
Peccato invece per il quarto scenario, a mio avviso molto inferiore rispetto agli altri tre, nel quale i personaggi si trovano alle prese con un bel gruppetto di dinosauri e due tribù di primitivi.
Resta comunque un ottimo modulo che offre un qualcosa di diverso, ma che può benissimo venire riadattato per grandi partite in stile classico.



# 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

**Dal 17 Aprile 1992 il nuovo telefono del negozio sarà: 02/39260744 r.a.**

## SEGA MEGADRIVE
VERSIONE GIAPPONESE
**L. 288.000 con *OMAGGIO* di:**
1 JOYPAD + 1 Cartuccia gioco +
1 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



## SUPERFAMICOM
OFFERTISSIMA!
**L. 468.000**
Con cavo scart + 2 Joypad



**I prezzi sono compresi di IVA**
**Richiedi il nostro catalogo**

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

# NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036**

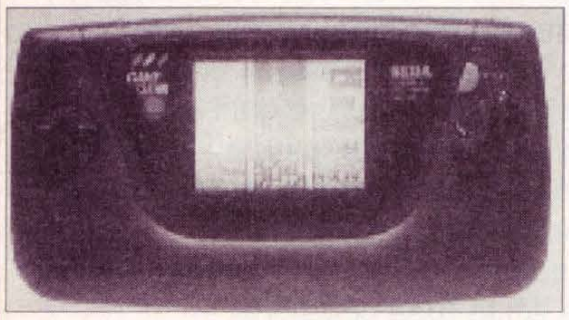
**10% DI SCONTO**
PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

**Aperto anche il Sabato**

**SEGA MEGADRIVE**
VERSIONE JAPAN
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD
SOLO L. 248.000

**Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.**

## SEGA GAME GEAR L. 248.000



+



## GAME GEAR + SONIC L. 298.000



**MEGA REVOLUTION**
**SCONTO DI LIRE 50.000**
**A CHI LO ACQUISTA**
**ENTRO IL 30 LUGLIO**

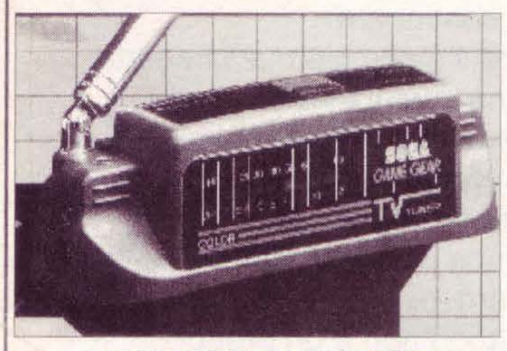
SEGA MEGADRIVE JAPAN
CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO L. 288.000



SEGA MEGA CD JAPAN
DISP. VERSIONE SCART O PALA RICHIESTA
SOLO L. 688.000

| | | |
|---|---|---|
| **GP BATTERY PACK** | **L.** | **78.000** |
| **MASTER GEAR CONVERTER** | **L.** | **48.000** |
| **WIDE MASTER (LENTE)** | **L.** | **28.000** |
| **BIG WINDOW (SUPER LENTE)** | **L.** | **48.000** |
| ALESTE | L. | 68.000 |
| ALIEN SYNDROME | L. | 58.000 |
| ARLIER | L. | 58.000 |
| AX BATTLER | L. | 58.000 |
| BUSTER BALL | L. | 58.000 |
| COLUMS | L. | 48.000 |
| DONALD DUCK | L. | 58.000 |
| DRAGON CRYSTAL | L. | 58.000 |
| ETERNAL LEGEND | L. | 68.000 |
| FANTASY ZONE | L. | 58.000 |
| G-LOCK | L. | 58.000 |
| GALAGA 91 | L. | 58.000 |
| GEAR STADIUM | L. | 48.000 |
| HALLY WARS | L. | 58.000 |
| HEAD BUSTER | L. | 48.000 |
| JOE MONTANA FOOTBALL | L. | 68.000 |
| KINETIC CONNECTION | L. | 38.000 |
| KUNICHAN | L. | 58.000 |
| MAGICAL TARUTO | L. | 48.000 |
| MICKEY MOUSE | L. | 58.000 |
| MONACO GP | L. | 48.000 |
| MONSTER WORLD III | L. | 58.000 |
| MOONWALKER | L. | 58.000 |
| NINJA GAIDEN | L. | 48.000 |
| OUT RUN | L. | 48.000 |
| PAC MAN | L. | 58.000 |
| PENGO | L. | 48.000 |
| POKER | L. | 58.000 |
| PUT & PUTTER (GOLF) | L. | 48.000 |
| RASTAN SAGA | L. | 68.000 |
| SHANGAY II | L. | 68.000 |
| SONIC | L. | 58.000 |
| SPACE HARRIER | L. | 48.000 |
| SQUEEK | L. | 48.000 |
| WALL OF BERLIN | L. | 48.000 |
| WODDY POP | L. | 48.000 |

**GAME GEAR TUNER TV L. 218.000**



**GIOCHI SEGA MEGADRIVE**

| | | |
|---|---|---|
| 2 CRUDE DUDE | L. | 99.000 |
| 688 ATTACK SUB | L. | 119.000 |
| A. PALMER T. GOLF | L. | 99.000 |
| ABRAMS B. TANK | L. | 119.000 |
| AERO BLASTER | L. | 89.000 |
| AFTER BUNNER | L. | 99.000 |
| AIR DRIVER | L. | 89.000 |
| ALEX KIDD: E. CASSTE | L. | 69.000 |
| ALIEN STORM | L. | 69.000 |
| **ALTERED BEAST** | **L.** | **39.000** |
| **ARROW FLAH** | **L.** | **39.000** |
| **ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)** | **L.** | **68.000** |
| **ATOMIC ROBOKID** | **L.** | **39.000** |
| BACK TO THE FUTURE III | L. | 119.000 |
| BAD O MEN | L. | 99.000 |
| **BATMAN** | **L.** | **59.000** |
| **BATTLE GOLFER** | **L.** | **29.000** |
| BATTLE SQUADRON | L. | 89.000 |
| BEAR KNUCKLE | L. | 79.000 |
| BEAST WRESTLER | L. | 99.000 |
| BIMINI RUN | L. | 99.000 |
| **BLOCK OUT** | **L.** | **39.000** |
| **BONANZA BROTHERS** | **L.** | **39.000** |
| BUDOKAN | L. | 99.000 |
| BUK RODGER'S | L. | 99.000 |
| **BURNING FORCE** | **L.** | **39.000** |
| BUSTER DOUGLAS BOXING | L. | 99.000 |
| BUSTER DOUGLAS | L. | 79.000 |
| **CALIBER 50** | **L.** | **68.000** |
| CALIFORNIA GAMES | L. | 99.000 |
| CARMEN SAN DIEGO | L. | 119.000 |
| CATCH 92 | L. | 99.000 |
| CENTURION | L. | 89.000 |
| **COLUMS** | **L.** | **69.000** |
| COMMANDO II | L. | 89.000 |
| **CRACK DOWN** | **L.** | **39.000** |
| CROSSFIRE | L. | 58.000 |
| CYBER BALL | L. | 79.000 |
| DAHNA | L. | 99.000 |
| DAIMAKAIMUVA | L. | 89.000 |
| **DANGEROUS SEED** | **L.** | **49.000** |
| DARK CASTLE | L. | 119.000 |
| **DARWIN 4081** | **L.** | **29.000** |
| DECAPATTACK | L. | 85.000 |
| **DESERT STRIKE** | **L.** | **99.000** |
| DEVIL CRASH | L. | 99.000 |
| DICK TRACY | L. | 69.000 |
| DINO LAND | L. | 79.000 |
| DONALD DUCK | L. | 79.000 |
| **DOUBLE DRAGON II** | **L.** | **89.000** |
| DYNAMITE DUKE | L. | 89.000 |
| E. SWAT | L. | 79.000 |
| E.A. HOCKEY | L. | 99.000 |
| EL VIENTO | L. | 99.000 |
| ELEMENTAL MASTER | L. | 69.000 |
| **EVIL GIRL** | **L.** | **39.000** |
| F1 CIRCUS | L. | 89.000 |
| F1 GRAND PRIX | L. | 99.000 |
| F22 INTERCEPTOR | L. | 89.000 |
| FAERY TALE | L. | 99.000 |
| **FANTASIA WALT DISNEY** | **L.** | **69.000** |
| **FANTASY SOLIDIER** | **L.** | **99.000** |
| FATAL LABYRINTH | L. | 99.000 |
| FATAL REWIND | L. | 99.000 |
| FIGHTING MASTER | L. | 89.000 |
| FINAL BLOW | L. | 89.000 |
| FIRE SHARK | L. | 89.000 |
| FLICKY | L. | 89.000 |
| FORGOTTEN WORLDS | L. | 69.000 |
| **GAING GROUND** | **L.** | **39.000** |
| GALAXI FORCE II | L. | 99.000 |
| GHOSTBUSTERS | L. | 69.000 |
| GHOULS AND GHOST | L. | 89.000 |
| GOLDEN AXE II | L. | 89.000 |
| **GRANADA** | **L.** | **39.000** |
| **GYNOUG** | **L.** | **49.000** |
| HARD DRIVIN | L. | 89.000 |
| **HELL FIRE** | **L.** | **39.000** |
| **HERZOG ZWEI** | **L.** | **49.000** |
| **HUNTER YOKO** | **L.** | **59.000** |
| **ICE HOCKEY** | **L.** | **99.000** |
| INSECTOR X | L. | 39.000 |
| INTERCEPTOR EFDIS | L. | 99.000 |
| J. MONTANA FOOTBALL II | L. | 89.000 |
| J. MADDEN FOOTBALL | L. | 89.000 |
| JAMES POND II | L. | 99.000 |
| **JAMES POND** | **L.** | **49.000** |
| **JEWEL MASTER** | **L.** | **39.000** |
| JOE MONTANA | L. | 89.000 |
| JOHN MADDEN II | L. | 99.000 |
| JOHN MADDEN | L. | 89.000 |
| JORDAN VS BRID | L. | 99.000 |
| JUJU LEGEND | L. | 89.000 |
| JUNCTION | L. | 68.000 |
| K.O. BOX | L. | 79.000 |
| KID CHAMELON | L. | 119.000 |
| KINGS BOUNTY | L. | 89.000 |
| **KLAX** | **L.** | **58.000** |
| **KUGA** | **L.** | **69.000** |
| LAKERS VS CELTIC | L. | 79.000 |
| LAST BATTLE | L. | 79.000 |
| LEGEND OF NINJA BURAI | L. | 99.000 |
| LEGEND OF RAIDEN | L. | 79.000 |
| LEGEND OF A FANTASM SOLDIER | L. | 99.000 |
| **LEYNOS** | **L.** | **39.000** |
| M.L. HOCKEY | L. | 89.000 |
| **MAGICAL HAT** | **L.** | **39.000** |
| MARBLE MADNESS | L. | 99.000 |
| MARVEL LAND | L. | 79.000 |
| MASTER OF MONTERS | L. | 119.000 |
| MASTER OF WEAPON | L. | 99.000 |
| **MEGA PANEL** | **L.** | **39.000** |
| MERCS II | L. | 99.000 |
| MERCS | L. | 89.000 |
| **MICKEY MOUSE** | **L.** | **59.000** |
| **MIDNIGHT RESISTANCE** | **L.** | **79.000** |
| MOONWALKER | L. | 89.000 |
| **MRS. PACMAN** | **L.** | **49.000** |
| MYSTIC DEFENDER | L. | 89.000 |
| **ONSLAUGHT** | **L.** | **49.000** |
| **OUT RUN** | **L.** | **49.000** |
| PACMANIA | L. | 99.000 |
| PAPER BOY | L. | 99.000 |
| PAT RILEY BASKETBALL | L. | 99.000 |
| PGA GOLF | L. | 99.000 |
| PHANTASY STAR III | L. | 139.000 |
| **PHELIOS** | **L.** | **39.000** |
| PITFIGHTER | L. | 99.000 |
| POPULOUS | L. | 89.000 |
| QUACK SHOT | L. | 79.000 |
| QUAD CHALLENGE | L. | 99.000 |
| RAIDEN TRAD | L. | 79.000 |
| **RAMBO** | **L.** | **69.000** |
| RASTAN SAGA 2 | L. | 59.000 |
| **RENT A HERO** | **L.** | **49.000** |
| REVENGE OF SHINOBI | L. | 79.000 |
| RINGS OF POWER | L. | 99.000 |
| **ROAD BLASTER** | **L.** | **89.000** |
| ROAD RASH | L. | 99.000 |
| ROBOCOD | L. | 99.000 |
| ROLLING THUN 2 | L. | 109.000 |
| S. VOLLEYBALL | L. | 69.000 |
| S. AIR WOLF | L. | 89.000 |
| S. SHINOBI | L. | 79.000 |
| **SAIN SWORD** | **L.** | **39.000** |
| SD VARIS | L. | 99.000 |
| SHADOW DANCER | L. | 89.000 |
| SHADOW OF THE BEAST | L. | 119.000 |
| SHANGAI III | L. | 99.000 |
| SHINING IN THE DARKNESS | L. | 119.000 |
| SOLDEACE | L. | 119.000 |
| **SONIC** | **L.** | **59.000** |
| SPACE ARRIER II | L. | 89.000 |
| SPACE GOMOLA | L. | 89.000 |
| SPACE INVADERS | L. | 79.000 |
| SPEEDBALL 2 | L. | 89.000 |
| **SPIDERMAN** | **L.** | **49.000** |
| SPORTS TALK BASEBALL | L. | 119.000 |
| STAR CONTROL | L. | 109.000 |
| STARFIGHT | L. | 99.000 |
| **STEEL EMPIRE** | **L.** | **99.000** |
| STORMLORD | L. | 99.000 |
| STREET OF RAGE | L. | 79.000 |
| STRIDER | L. | 69.000 |
| SUPER FANTASY ZONE | L. | 99.000 |
| SUPER HANG ON | L. | 69.000 |
| SUPER HYDLIDE | L. | 79.000 |
| SUPER LEAGUE | L. | 79.000 |
| SUPER MASTER GOLF | L. | 89.000 |
| SUPER MONACO GP | L. | 79.000 |
| SUPER OFF ROAD | L. | 89.000 |
| SUPER T. BLADE | L. | 69.000 |
| **SWORD OF SODAN** | **L.** | **49.000** |
| SWORD OF VERMILLION | L. | 109.000 |
| SYD OF VALIS | L. | 99.000 |
| **T. BEAST WARRIOR** | **L.** | **99.000** |
| TAIHEKI | L. | 119.000 |
| TARGHAN | L. | 69.000 |
| **TASK FORCE MARRIER II** | **L.** | **89.000** |
| TECHNO COP | L. | 119.000 |
| TEST DRIVE II | L. | 99.000 |
| **TETRIS** | **L.** | **49.000** |
| THE IMMORTAL | L. | 99.000 |
| **THUNDER FOX** | **L.** | **49.000** |
| THUNDER PRO WRESTLING | L. | 89.000 |
| THUNDER FORCE II | L. | 69.000 |
| THUNDER FORCE III | L. | 89.000 |
| THUNDER FORCE IV | L. | 99.000 |
| **TIGER** | **L.** | **69.000** |
| **TOE JAM & ERALD** | **L.** | **79.000** |
| TOKI | L. | 99.000 |
| TOMMY LA SORDA | L. | 99.000 |
| TRAMPOLINE TERR | L. | 79.000 |
| TRASIA | L. | 119.000 |
| TRUXTON | L. | 69.000 |
| TUNDER FOX III | L. | 79.000 |
| TURBO OUT RUN | L. | 89.000 |
| **TURRICAN** | **L.** | **69.000** |
| TWIN HAWKS | L. | 99.000 |
| UNDEADLINE | L. | 99.000 |
| VALIS | L. | 119.000 |
| **VERYTEX** | **L.** | **39.000** |
| **VOLFIED** | **L.** | **39.000** |
| WANI WANT WORLD | L. | 89.000 |
| WAR SONG | L. | 119.000 |
| **WARDNER** | **L.** | **59.000** |
| **WHERE IN TIME** | **L.** | **99.000** |
| **WHIPE RUSH** | **L.** | **29.000** |
| WIMBLEDON 92 (TENNIS) | L. | 99.000 |
| WINTER CHALLENGE | L. | 99.000 |
| WOLF IN BATTLE FIELD II | L. | 89.000 |
| **WONDER BOY** | **L.** | **39.000** |
| **WONDER BOY IN M. LAND** | **L.** | **39.000** |
| **WORDNER FOREST** | **L.** | **49.000** |
| WORLD CUP SOCCER | L. | 69.000 |
| WORLD CUP '92 | L. | 99.000 |
| **WRESTLE WAR** | **L.** | **59.000** |
| **X.D.R.** | **L.** | **39.000** |
| Y'S III | L. | 99.000 |
| ZANY GOLF | L. | 49.000 |
| ZERO WING | L. | 89.000 |

**IN NERETTO I GIOCHI IN OFFERTA** (fino ad esaurimento)

**Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.**

# BOARD GAMES

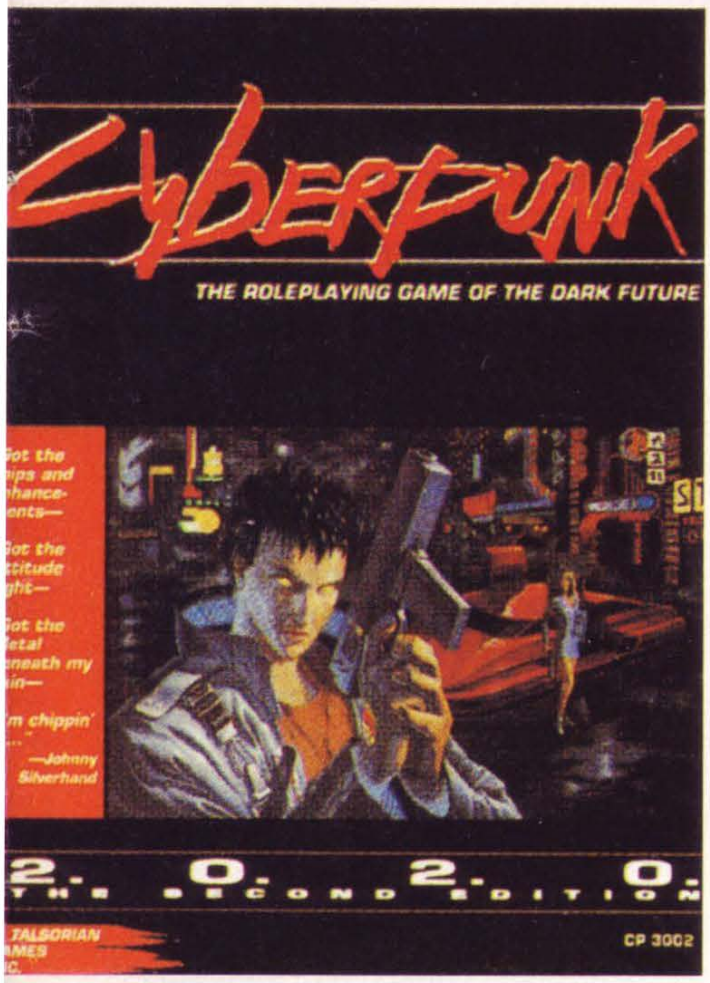
## GIOCHI DI SOCIETA'

# TABOO - Il Gioco delle Parole Proibite

Circa ogni dodici mesi le varie ditte di Boardgame mettono fuori un nuovo gioco di parole. Spesso cambia la meccanica di gioco: per avanzare sull'immancabile tabellone bisogna rispondere a delle domande piuttosto che decifrare un disegno, a volte le scatole contengono qualche gadget più o meno simpatico e così via. Il problema principale è che, pur essendo tutti prodotti simpatici e divertenti, a lungo andare stufano e si dimostrano molto ripetitivi.
Il gioco di parole della M. B., per quest anno, è *Taboo*, un prodotto che raccoglie a piene mani da tutto ciò che lo ha preceduto, dandone una sintesi abbastanza originale e comunque molto divertente. I giocatori si dividono in due gruppi: viene aperto il tabellone di gioco e si preparano i vari gadget; la scatola porta-carte, la classica clessidra e un segnalatore acustico che serve a "buzzare" gli avversari che barano (nel senso che premendolo fa "buzzz").
A questo punto un giocatore a caso della prima squadra pesca una carta dal voluminoso mazzo e legge, senza farla vedere agli altri, la parola da indovinare, al di sotto della quale sono situate le cinque parole *Taboo*. Scopo del gioco è quello di fare capire al proprio gruppo qual'è la parola da indovinare, prestando bene attenzione a non pronunciare nessuna delle parole vietate.
Se la squadra riesce a rispondere nel tempo limite (una clessidra), il giocatore di turno può pescare un'altra carta e continuare.
Una volta scaduto il tempo si calcola quante risposte sono state date e si fa avanzare il proprio segnalino di altrettante caselle.
Se per esempio, pescando una carta, trovate scritto "Ergastolo", dovrete cercare di far dire questa parola ai componenti della vostra squadra, facendo però ben attenzione a non ripetere nessuna delle parole tabù, che in questo caso sarebbero:"prigione","cella","carcere","galera" e "detenuto" (che ne dite di "sole a scacchi per la vita"? - Marco).
Oltre alle parole proibite, il giocatore di turno deve stare anche bene attento a non pronunciare parole simili o abbreviazioni di quella data, né tanto meno potrà fare gesti di alcun tipo; nel caso si verificasse un'infrazione di queste semplici regole, i giocatori della squadra avversaria devono "buzzare" ovvero premere il simpatico marchingegno sonoro che si trova all'interno della scatola.
Nel caso che la buzzatura si dimostrasse priva di fondamento, i giocatori di turno avranno a loro disposizione un'intera clessidra di tempo per continuare.
Per rendere il gioco più movimentato, sul tabellone di gioco sono situate anche alcune caselle particolari che possono avvantaggiare o limitare la squadra che vi capita sopra. Inutile dire che vince chi giunge prima sulla casella di arrivo.
In effetti *Taboo* non è un brutto gioco: anzi. L'unico problema è che se ne possedete già altri di questo genere potreste trovarlo ripetitivo e noioso.



# CYBERPUNK - SUL FILO DEL RASOIO




Dopo i grandi successi ottenuti con *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* e *Il Richiamo di Cthulhu*, la Stratelibri ha deciso, per la gioia di tutti gli appassionati, di dedicarsi anche alla fantascienza.
Il primo titolo in arrivo è *Cyberpunk* (Cyber=cibernetico, Punk=genere violento e ribelle), uno stupendo gioco di ruolo che prende spunto dall'omonima corrente letteraria di cui William Gibson è il maggior esponente.

**AMBIENTAZIONE**

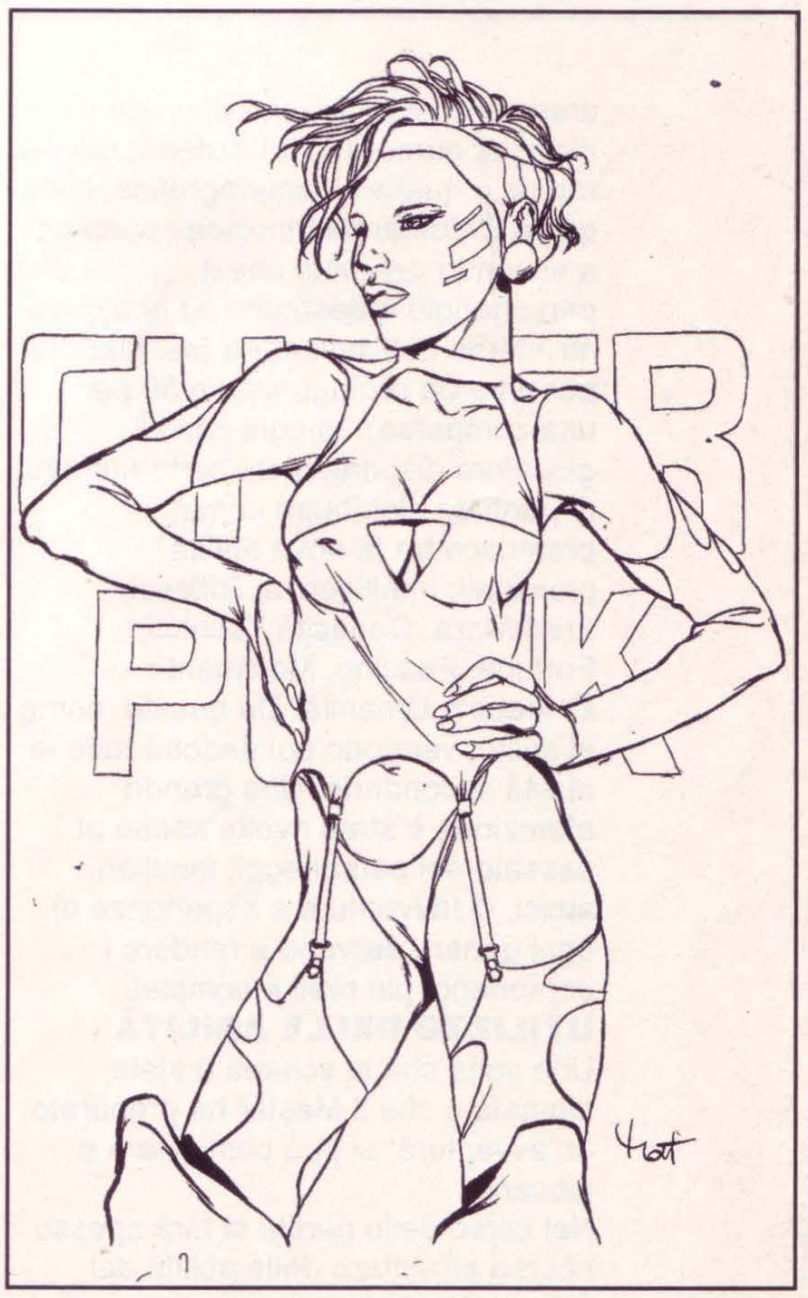
Pensate a un futuro tetro e violento, a un mondo totalmente devastato dalla pazzia umana, a un'epoca in cui la forza e la scaltrezza sono le uniche possibilità di sopravvivere.
Pensate a enormi corporazioni che controllano interi paesi, a uomini con arti meccanici e spinotti di interfaccia, a droghe e armi di ogni genere.
Pensate alla solitudine....Tutto questo non è che una minima parte del fantastico, meraviglioso, inquietante mondo di *Cyberpunk*.
La storia è molto semplice: nel 1994, a causa dei forti contrasti tra Europa, America e Russia si giunse a quello che viene ricordato come il Collasso, un vero e proprio crollo economico che determinò la caduta definitiva dei governi di tutto il mondo.
Presto il potere cominciò a condensarsi attorno alle maggiori multinazionali, destinate a diventare in breve vere e proprie padrone della società umana, totalmente prive di scrupoli e di pietà.Il mondo del 2020 è un ricettacolo di violenza e corruzione, gestito da governi fantoccio dietro ai quali si muovono, più o meno apertamente, grosse e spietate multinazionali; le strade sono pericolose anche per i più scaltri e solo un folle lascerebbe a casa il proprio giubotto anti-proiettili!!!

**TECNOLOGIA**

Tra il 1990 e il 2020 la tecnologia umana ha fatto passi veramente da gigante; i computer sono ormai parte integrante della vita di ogni persona e i più abili sono addirittura in grado di fondersi con essi per attingere direttamente dalla Rete (area virtuale in cui sono racchiusi i dati contenuti dai computer di tutto il mondo, nella quale è possibile entrare tramite speciali apparecchiature).
Si tratta di operazioni spesso rischiose e complicate, soprattutto quando si cerca di penetrare in qualche area particolarmente protetta e più di un intruso è stato trovato con il cervello fuso ancora collegato al proprio terminale.
Un altro ramo della scienza che si è sviluppato in maniera a dir poco incredibile è quello della cibernetica, ovvero della sostituzione di alcune parti del corpo con ricercatissimi congegni meccanici.
Nel mondo di *Cyberpunk*, non c'è niente di più facile che incontrare qualcuno con un arto artificiale o un occhio bionico; si tratta di apparecchiature facilmente reperibili ma di alto costo, soprattutto quando si tratta di prodotti capaci di aumentare a dismisura le abilità umane. Attenzione però: molto spesso l'installazione di un eccessivo numero di apparecchiature cibernetiche porta l'uomo alla pazzia!!!

**PERSONAGGI**

Penso che la domanda sorga ora spontanea: quale personaggio si può interpretare in un mondo del genere?
Il manuale delle regole fornisce molti suggerimenti in proposito; il Rocker, cantante ribelle sempre pronto a denunciare le ingiustizie e a incitare la folla, il Solitario, combattente prezzolato disposto a mettere la sua pistola al servizio di chiunque la richieda, il Nomade, vagabondo delle strade, l'intrepido Reporter, il Ricettatore, capace di procurare qualunque cosa per un debito compenso, il duro Poliziotto, il rampante Corporativo (uno Yuppie del futuro), il Tecnico o il Netrunner, colui che passa la maggior parte della sua vita nel Cyberspazio cercando di infiltrarsi nelle aree più recondite e protette della rete.
Oltre a queste professioni "principali" ne vengono sugerite anche delle altre, che risultano però molto meno legate al mondo Cyberpunk.
La creazione dei personaggi è molto semplice anche se abbastanza lunga e viene spiegata chiaramente passo dopo passo. Questa può avvenire in tre differenti modi: la



# BOARD GAMES

## GIOCHI DI SOCIETA'




creazione casuale, che prevede un maggior numero di tiri di dado, quella rapida e quella cinematografica, nella quale il Master distribuisce i punteggi a seconda del ruolo che il personaggio è destinato ad occupare all'interno dell'avventura (es. 80 punti per un eroe protagonista e 50 per una comparsa). In ogni caso il giocatore dispone di un certo numero di punti da distribuire come preferisce tra le nove abilità principali: Intelligenza, Riflessi, Freddezza, Capacità Tecnica, Fortuna, Fascino, Movimento, Empatia e Umanità. Da queste, come al solito, vengono poi dedotte tutte le abilità secondarie. Una grande attenzione è stata rivolta anche al passato dei personaggi: familiari, amici, disavventure e esperienze di ogni genere servono a rendere i personaggi più reali e completi.

**UTILIZZO DELLE ABILITÀ**

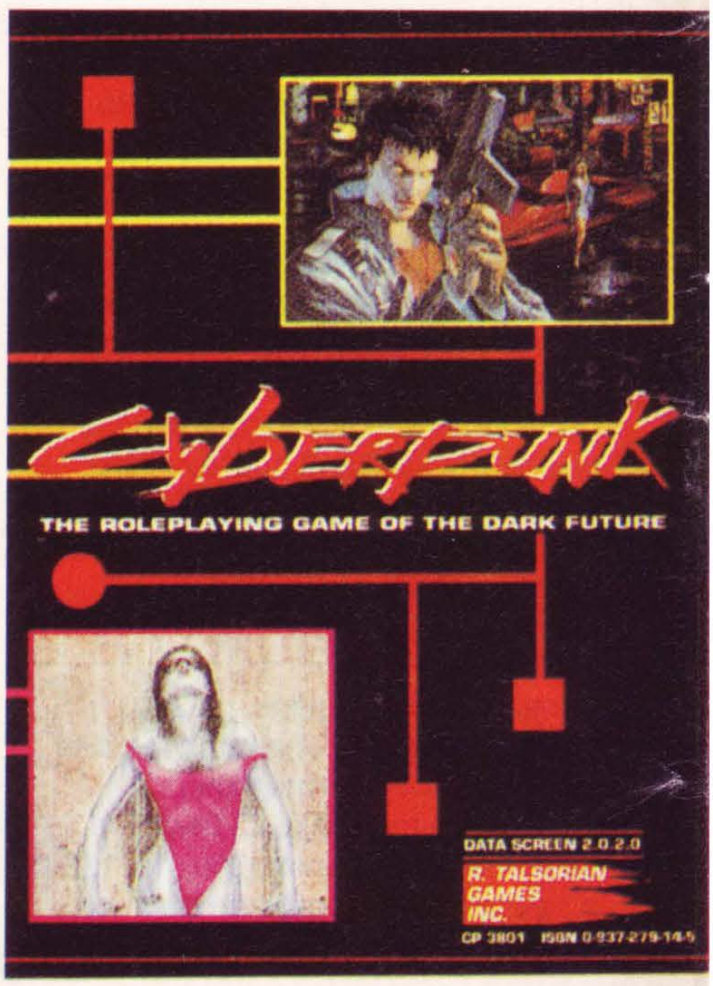
Una volta che la scheda è stata ultimata e che il Master ha preparato un'avventura, si può cominciare a giocare.
Nel corso della partita si farà spesso ricorso all'utilizzo delle abilità del personaggio; se ad esempio volete sparare a un vostro nemico, dovrete tirare un dado a dieci facce e aggiungere al numero così ottenuto il vostro punteggio con quell'arma. Se il totale sarà superiore ad un certo valore, precedentemente stabilito dal Master in base alla difficoltà dell'azione, avrete colpito il bersaglio.
Lo stesso procedimento vale per ogni genere di azione, dall'arrampicarsi su di un albero al riparare un computer.
Il Master dovrà anche decidere quanto tempo è necessario per poter portare a termine il proprio lavoro, basandosi soprattutto sul buon senso e tenendo conto che il gioco è ambientato in un mondo tecnologicamente avanzato, e quindi più rapido.
I giocatori hanno anche la possibilità di utilizzare i loro punti Fortuna per migliorare un tiro purché, così facendo, questo non superi il limite massimo. Durante ogni sessione di gioco si potranno utilizzare tutti i propri punti Fortuna come meglio si crede. Tenete sempre presente che un tiro uguale a uno significa fallimento completo mentre un tiro di dieci dà la possibilità di lanciare nuovamente il dado e aggiungere il punteggio così ottenuto.

**EQUIPAGGIAMENTO**

Tutti coloro tra voi che hanno già partecipato ad un gioco di ruolo sanno di sicuro quanto possa essere importante scegliere in maniera adeguata il proprio equipaggiamento.
*Cyberpunk* non fa certo eccezione a questa regola: anzi.
Se in un'avventura di stile Fantasy il vostro personaggio può contare su una grande forza fisica o addirittura sulla magia, qui tutto dipende da ciò che avete con voi. E' quindi molto importante guadagnare più soldi possibile per poterli subito reinvestire in nuovo e costoso materiale. Grazie alla tecnologia avnzatissima del mondo di *Cyberpunk*, i personaggi possono avere a propria disposizione attrezzature incredibili, grazie alle quali tutto sembra diventare subito più semplice; proiettori di ologrammi tascabili, occhiali a intensificazione di immagini, rilevatori di veleno e decifratori magnetici sono solo una minimissima parte di tutto quello che potrete trovare in un qualunque angolo della strada di qualche grande città. L'unico problema è che quasi sempre anche i vostri nemici dispongono di apparecchiature altrettanto sofisticate. Fondamentale, all'interno dell'incasinatissimo mondo Cyberpunk è anche il modo di vestire; quello che conta veramente non è ciò che si è bensì ciò che si fa credere di essere. Se vuoi sopravvivere devi sempre avere l'aria di chi sa il fatto suo e non teme niente.

**CYBORCIZZIAMOCI**

Abbiamo detto che la tecnologia avanzatissima consente di effettuare dei trapianti di arti e di sostituire parti del corpo con potentissimi congegni meccanici; ma cosa offre di preciso il mercato? Praticamente tutto, e anche qualcosina di più!!! Se ad esempio avete bisogno di lavorare con un particolare congegno elettronico come una pistola intelligente o un computer,





cosa c'è di meglio che farsi inserire direttamente nel cervello un bel coprocessore?
Se amate il combattimento corpo a corpo, perché non farsi impiantare delle grosse zanne artificiali, artigli affilati e dei bei scorticatori?
Grandi possibilità anche per i più esibizionisti: una bella coda, tatuaggi luminosi e pelle artificiale che cambia continuamente colore dovrebbero essere sufficenti ad attirare un po' l'attenzione alla festa di venerdì sera!!!
A parte gli scherzi, le possibilità sono veramente tantissime e basta trovare un bel gruzzoletto per trasformare il proprio personaggio in una vera e propria macchina per uccidere.
Fate però bene attenzione; ne ho già visti passare tanti di Cyberpsichici e la maggior parte procedeva in orizzontale con un bel buco in fronte.
La gente non ama i pazzi!!!!




**COMBATTIMENTI**

I combattimenti, come avrete già avuto modo di immaginare, sono una parte più che fondamentale in *Cyberpunk*. In qualunque momento potrete essere attaccati da uno squilibrato in cerca di soldi o da un Cyberpsichico in preda ad un attacco di follia; tenete inoltre conto che difficilmente riuscirete a non farvi nemici disposti a tutto pur di levarvi la pelle. Il sistema di combattimento è comunque semplice, veloce e discretamente preciso: innanzitutto quando cercate di colpire una persona dovete eseguire, come avevo già accennato, un normale tiro all'abilità che verrà poi modificato dal Master in base a svariati fattori.
Se si riesce in questa prima fase, si passa poi a determinare quale zona del corpo è stata colpita, quindi si tirano i dadi (quanti e quali dipende dal tipo di arma) e si stabiliscono i punti di danno inferti, dai quali va sottratto il Valore di Protezione della parte interessata.
Se il risultato è uguale o minore di zero, l'avversario non è stato colpito; in caso contrario, il punteggio ottenuto corrisponde ai punti ferita inferti.
Se un arto subisce almeno otto punti ferita da un solo colpo, è da considerarsi amputato o spappolato.
Per rendere più divertente e spettacolare la sequenza di combattimento, è stata anche inserita una tabella di effetti cinematografici, in modo tale che un personaggio colpito possa volare indietro di parecchi metri proprio come nei film.
In effetti, essere colpiti in *Cyberpunk* non è affatto difficile, ma raramente i colpi si rivelano mortali, grazie anche alle efficentissime squadre mediche costantemente all'erta.
Capita comunque molto spesso di trovarsi senza qualche parte del proprio amato corpo, ottima occasione per provare qualche nuovo apparecchio cibernetico...
Completa il tutto un'ottima descrizione della Rete, dei sistemi elettronici, delle droghe e ovviamente di tutte le armi possibili e immaginabili. Volete un mio parere su questo gioco? SUBLIME!!!!!!!




## IPEREXTRA NOVITÀ

Usciranno, non si sa quando, non si sa dove, tre nuovi giochi di ruolo in italiano.
I primi due, prodotti dalla D.A.S. di Firenze, sono *G.U.R.P.S.*, il sistema di gioco universale creato da Steve Jackson e *Vampires*, due dei più grandi titoli in circolazione.
Per quanto riguarda invece il terzo, verrà prodotto dalla Stratelibri e si chiama - tattarattà tattà rattattà - *GUERRE STELLARI*.
Altri particolari al più presto.

# SUL PROSSIMO NUMERO:

## THE ADDAMS FAMILY
IL FILM PIU' SOPRAVVALUTATO DI TUTTA LA STAGIONE
FINALMENTE ANCHE SU AMIGA! E SENZA HAMMER!

## G-LOC
IL COIN-OP ROTATORIO PER ECCELLENZA E' STATO CONVERTITO: USCIRA' L'R360 PER AMIGA?

## HOSTILE BREED
IL NUOVO AMMASSO ALIENO TARGATO PALACE!

## SENSIBLE SOCCER
IL SUCCESSORE DI KICK OFF?

## WIZKID
WIZBALL RITORNA, E QUESTA VOLTA NON FARA' PRIGIONIERI!

## MEGA INTERVISTONA AL TEAM 17
VITA, MORTE E MIRACOLI DEL GRUPPO DEL MOMENTO

## TERMINATOR
L'AMMASSO DI LATTA PIU' CATTIVO DELLA STORIA
ORA ANCHE PER MEGADRIVE - ERA ORA!

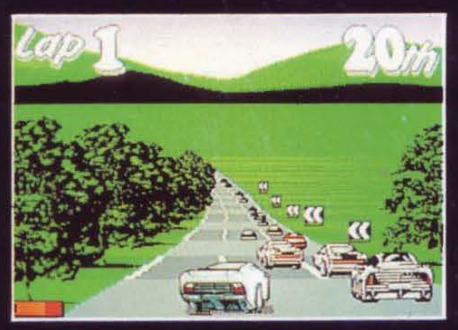
TUTTO QUESTO (E MOLTO ALTRO) SULLO SFAVILLANTE NUMERO 18 DI COMPUTER + VIDEOGIOCHI -

## TRA TRENTA GIORNI IN EDICOLA

# JAGUAR XJ220

**Guida la tua Jaguar XJ220 sfidando altre eccezionali automobili tra cui Ferrari, Porsche e Lamborghini! Oltre 36 circuiti attraverso 12 paesi. Correrai con le piu' sfavorevoli condizioni di tempo, destreggiandoti tra cascate d'acqua, tunnel, scogliere, ponti e sentieri di montagna.**

- ***Nebbia, Neve, Vento, Pioggia e tempeste di Sabbia.***
- ***Possibilita' di gioco ad 1 o 2 (Schermo diviso a meta').***
- ***Controllo via Joystick o Mouse.***
- ***Editor di pista: potrai creare il tuo tracciato!***
- ***Dovrai tener d'occhio le tue Finanze!***







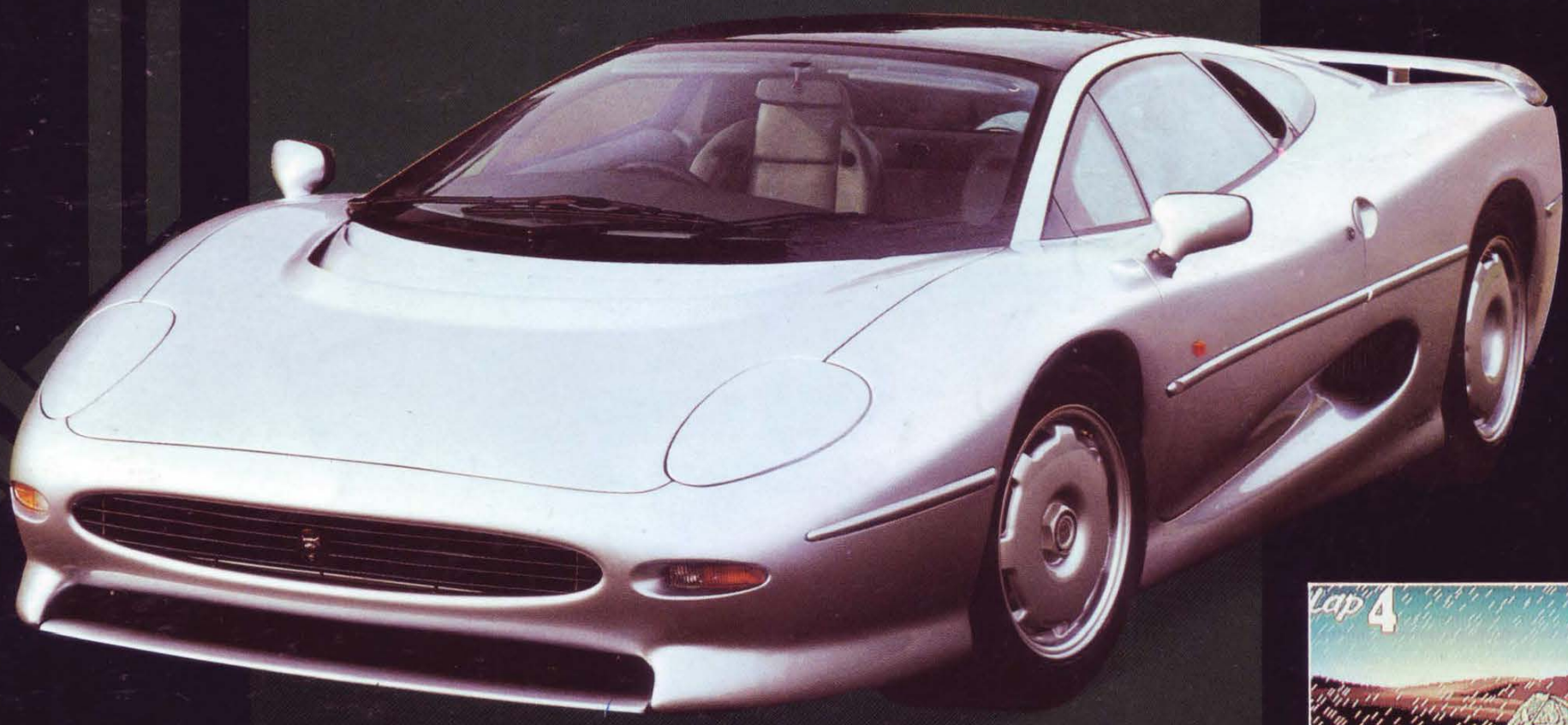









**SOFTEL**
via Antonino Salinas, 51/B-00178-Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812





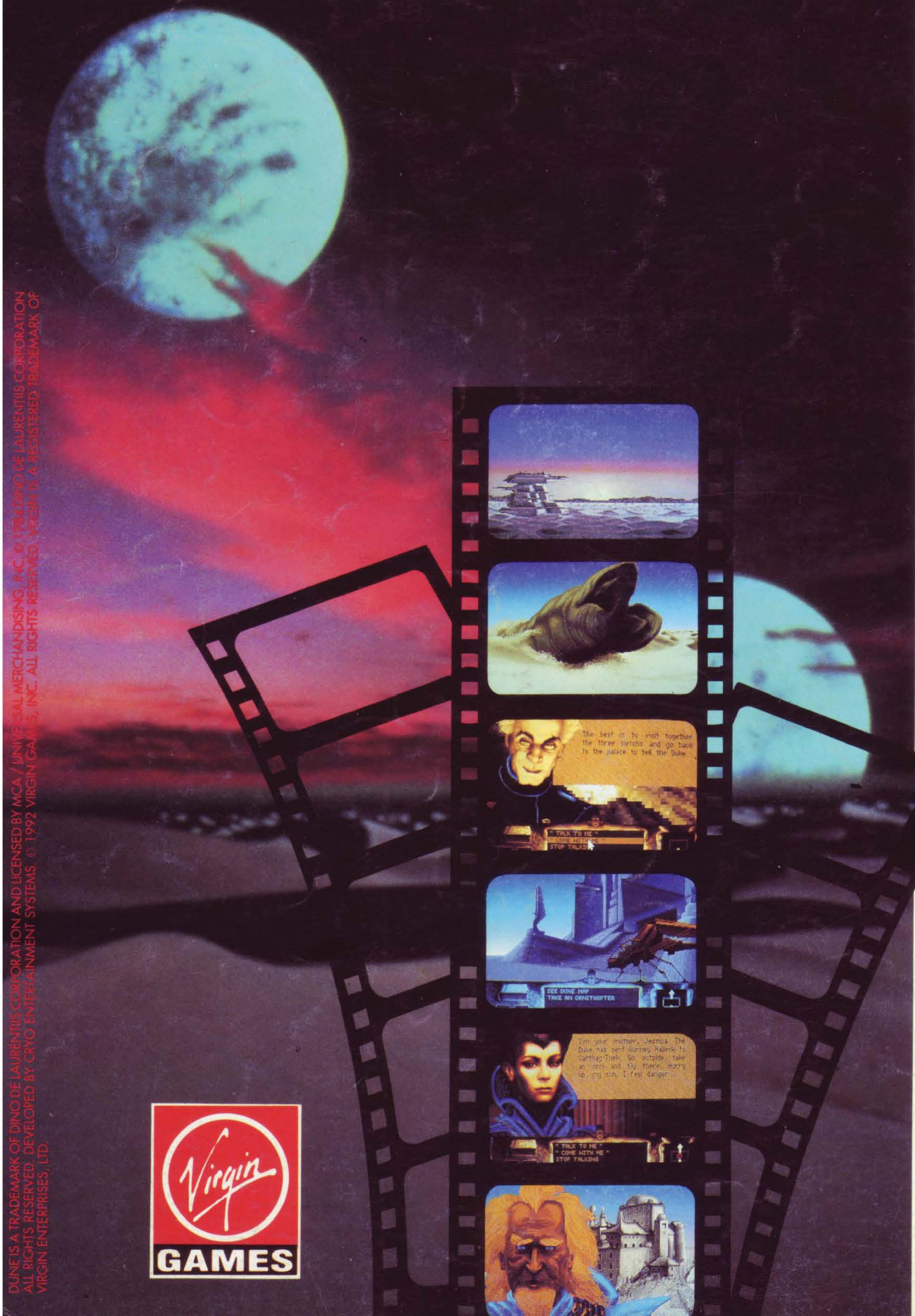

**Schermate dalla Versione Amiga.**

**Disponibile per Commodore Amiga e Atari st (Entrambi 1 mega).**

**CORE**

**TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.**
**TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511**

# DUNE™




Dal popolare romanzo di fantascienza e dall'inquietante film di David Lynch con Sting, un'affascinante avventura grafica animata con un interessante elemento strategico. Fantastica colonna sonora di tipo cinematografico.

**PER PC**

**PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO**

**PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA**

Virgin GAMES

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION AND LICENSED BY MCA / UNIVERSAL MERCHANDISING, INC. © 1992 DINO DE LAURENTIIS CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY CRYO ENTERTAINMENT SYSTEMS. © 1992 VIRGIN GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF
VIRGIN ENTERPRISES, LTD.