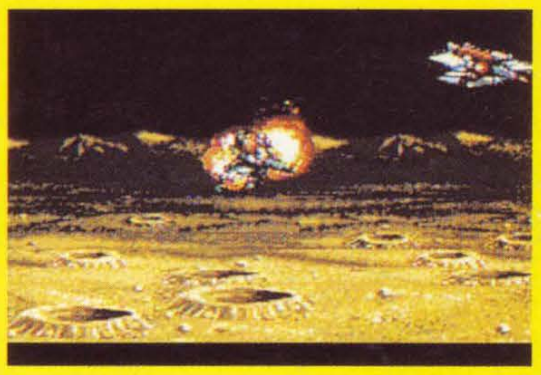
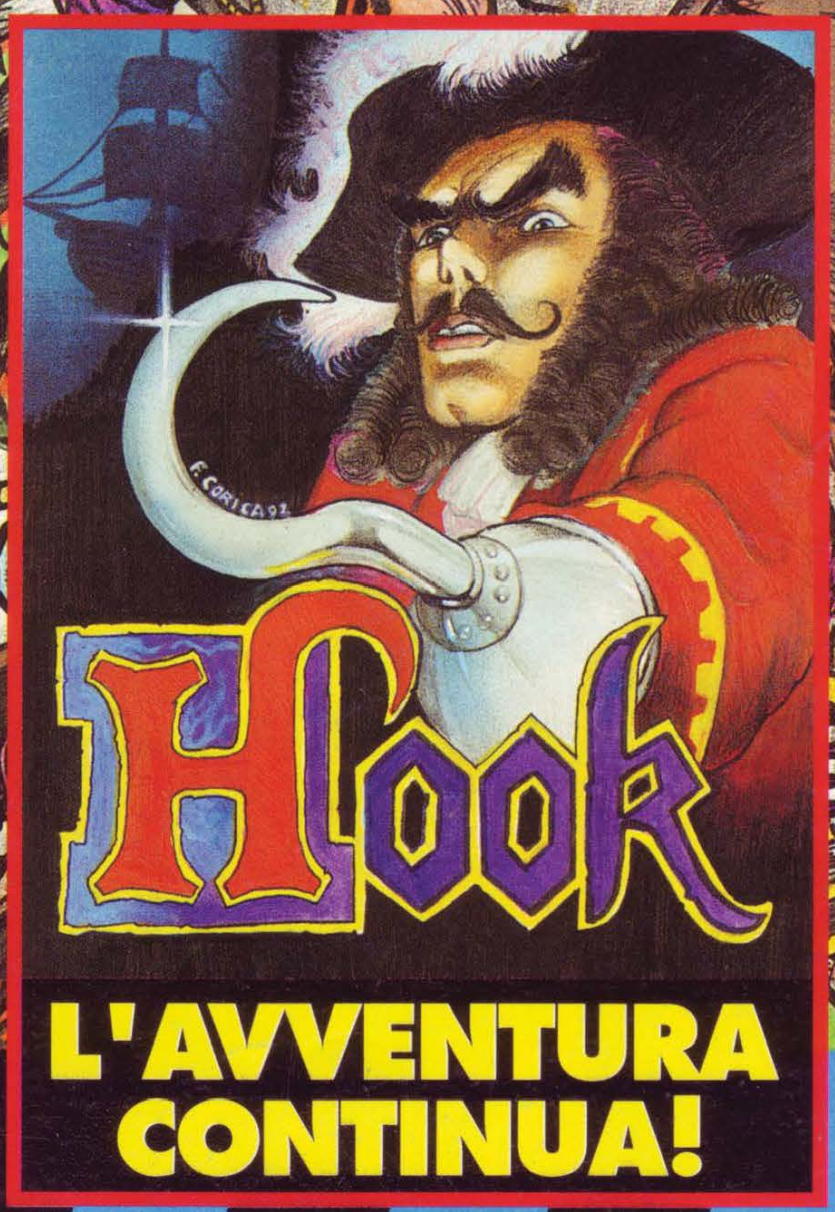
L. 5.000 (Frs.7.5)
N. 19 SETTEMBRE 1992

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

SPRIGGAN 2
QUALCUNO CE LA FA CONTRO GUNDAM!



BONUS
IL POSTER DI T2



L'AVVENTURA CONTINUA!

DUNK SHOT
PER NOI NUMERO UNO!



SPEDIZIONE IN ABB. POST. GRUPPO III/70 TAXE PERCUE TASSA RISCOSSA MILANO CENTRO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

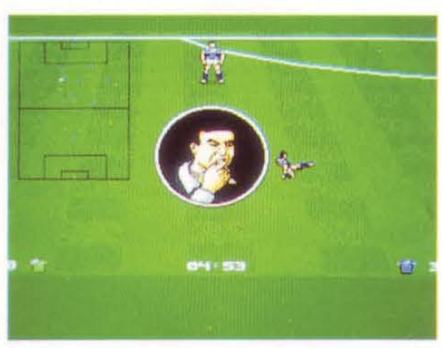
LIVERPOOL

YOU'LL NEVER WALK ALONE

LIVERPOOL: un arcade per 1 o 2 giocatori con tutte le caratteristiche di una vera partita di calcio: strategia, tattica, punizioni, barriere, rigori, rimesse laterali, pubblico, spettacolare utilizzo della grafica ed effetti sonori di alta qualità.
Sponsorizzato ufficialmente dalla squadra del Liverpool, è l'ultima parola in fatto di simulazione arcade dello sport più spettacolare del mondo.







DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

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

GRANDSLAM

Disponibile per:

AMIGA
IBM PC COMPATIBILI
C64 CASSETTA
C64 DISCO
AMSTRAD CPC CASS.
AMSTRAD CPC DISCO

© Marty Buchan

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.

SOMMARIO

N.19
SETTEMBRE '92

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

A-TRAIN	PC	40
AMERICAN GLADIATORS	AMIGA	44
BAD OMEN	MEGADRIVE	53
BLUE BOY	AMIGA	36
CHAMPIONSHIP MANAGER	AMIGA	38
D/GENERATION	AMIGA	34
DARK SEED	PC	50
G-LOC	C64	37
GUY SPY	AMIGA	48
HOOK	AMIGA	46
LURE OF THE TEMPTRESS	PC	45
NINJA COMMANDO	NEO-GEO	70
PRINCE OF PERSIA	MASTER SYSTEM	52
SENNA GPII	MEGADRIVE	61
SOCCER CHALLENGE	AMIGA	42
SPACE CRUSADE	C64	51
SPRIGGAN II	PC ENGINE	62
STAR PARODIA	PC-ENGINE	55
SUPER ALESTE	SUPER NES	68
SUPER BOWLING	SUPER NES	66
SUPER DUNKSHOT	SUPER NES	67
SUPER SHANGAI	SUPER NES	56
TAZ MANIA	MEGADRIVE	71
TENNIS MD	MEGADRIVE	54
TV SPORT BASEBALL	AMIGA	35

PREVIEWS 8
Tante belle succulente anteprime per i novità-dipendenti.

POSTA 14
Il prode Fabio non è andato in vacanza per rispondere alle vostre missive.

NEWS 22
Grandi cose stanno per accadere...

PLAYMASTER 73
La soluzione totale di *Star Trek* , la guida a Parasol Stars e quella di Epic aspettano solamente di essere letti.

SPECIALE CDI 30
Dalla Francia con furore, Stefano racconta le sue avventure parigine - e se gli capita parla anche del CDI.

PINBALL WIZARD 98
Le ultime novità del settore.

DIVERTIMENTO PORTATILE 84
Grafica nuova, pagella nuova e nuovo esaurimento nervoso.

L'immagine di *Hook* in copertina è di Fabio Corica. Grazie!

ARCADE ACTION 88
I vostri punteggi e *G.I.Joe* - un nome, una garanzia!

FAR OUT 100
Arrivano i dischi volanti!

BOARD GAMES 104
Tante belle novità per i patiti dei giochi in scatola e non.





FABIO "MARIO" ROSSI

Questo mese il sommario di CVG presenta il Corso Accelerato per Tappezieri (e non veniteci a dire che la nostra rivista è inutile!).
Prima fase: Comprate la tappezzeria - di tipo preincollato - in quantità sufficiente, procuratevi una stanza e togliete con una spatola il precedente strato di tappezzeria. A questo punto bagnate la parete con una spugna e passate le striscie di tappezzeria nell'apposita vaschetta d'acqua.



GIOVANNI "DONKEY KONG" PAPANDREA

Terza fase: Ripetete la precedente operazione con il foglio successivo.
Attenzione: è fondamentale non tappezzare le finestre, le porte e gli armadi a muro.
Per questo motivo è necessario sagomare i fogli prima di incollarli alla parete, utilizzando l'apposito metro & taglierino che avrete preso in prestito dal vostro zio maniaco del fai-da-te.



STEFANO "LUIGI" GIORGI

Seconda fase: Arrampicatevi su una scala, fatevi passare i fogli bagnati da qualcuno e appiccicateli come se fossero megafrancobolli sulla parete, possibilmente mettendoli perfettamente in verticale. Per eliminare le bolle d'aria che si formano sotto il foglio spianate la superficie premendo con uno panno bianco che non sporchi la carta.



ANDREA "SIRENETTO" FATTORI

Quarta fase (la più importante di tutte): scappare in vacanza non appena vi propongono di "dare una mano a tappezzare". Il nostro prode esperto di giochi da tavolo sembra avere capito la lezione, ma merita di essere adeguatamente irriso per la sua scarsa collaborazione. Ammiratelo in questa sua posa sexy, e diteci se non fa ridere...

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

REDAZIONE
Paolo Cardillo, Giovanni Papandrea, Stefano Giorgi, Andrea Fattori

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

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

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Renato Facciuto Tel. 660341

SEDE LEGALE
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

DIREZIONE, REDAZIONE
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034295 - Fax (02) 66034238

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034465 - 66034467

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax (02) 66034238
Tel. (02) 66034401-402-403
(hot line per informazioni sull'abbonamento)
Tel. (02) 66034405
(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
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
mediante l'emissione di assegno bancario o circolare. L'abbonamento può essere sottoscritto anche utilizzando il c/c postale n. 18893206 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

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

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre anche le seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione Oggi, Bit, Elettronica Oggi, EO News Settimanale, Fare Elettronica, Informatica Oggi e Unix, Informatica Oggi Settimanale, Lan e Telecomunicazioni, Meccanica Oggi, Pc Floppy, Pc Magazine, 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.

EDITORIALE

Pazzesco! Ho da raccontarvi tante cose che la cosa migliore da farsi è un poco elegante ma efficace elenco:

NUOVO NOME - ***Dato che il nome completo della rivista non lo usavano né i lettori, né gli edicolanti ci siamo adeguati ribattezzandoci ufficialmente CVG. Adesso non cominciate a chiamarci "Computer + Video Giochi", per piacere...***
NUOVA GRAFICA - ***Come avrete sicuramente già notato, da questo mese CVG ha cambiato grafica. L'idea è di rendere la rivista sempre più bella e informativa; fateci sapere come vi sembra il nuovo look.***
NUOVA COPERTINA - ***Sul numero scorso avevamo lanciato un concorso che metteva in palio un abbonamento a vita per chi ci avesse spedito una illustrazione di copertina degna di pubblicazione. Il vincitore - con una tavola arrivata dieci minuti prima di andare in stampa - è Carlo "Tetsuo Hara" Bascelli, da Chieti. Le altre copertine ricevute saranno valutate e presentate sul prossimo numero di CVG. Non perdetelo!***
NUOVO INDIRIZZO - ***La redazione di CVG ha traslocato. Il nuovo indirizzo a cui spedire complimenti, insulti, assegni in bianco & ali di pipistrello è:***

CVG c/o Gruppo Editoriale Jackson, V. Gorki 69 - 20092 Cinisello B. (MI). Se invece ci volete telefonare potete farlo allo 02/66034295.

ALTRE NOVITA' - ***Ce ne sono un sacco, ma per quelle dovrete aspettare un altro mesetto. Ci vediamo a ottobre in edicola!***

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.

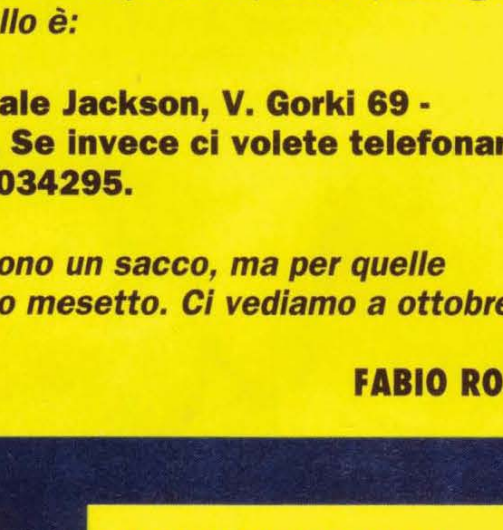
DIAGRAMMA
Il Diagramma di Valutazione di CVG funziona così:
* Ognuno dei quattro assi del grafico a croce si riferisce a un diverso parametro, valutato da 1 (pochissimo) a 5 (un sacco).
* Unendo i quattro valori con una linea si ottiene un poligono. Più è grande l'area coperta, migliore è il gioco.
* I parametri sono:

AZIONE - Più è alto questo valore, più sono importanti i riflessi e la velocità con il joystick.

STRATEGIA - Un voto alto significa che il gioco richiede ragionamenti complessi.

BILANCIAMENTO - Il livello di difficoltà del gioco. Se questo valore è elevato, avete la sicurezza che il gioco sarà impegnativo dall'inizio alla fine, senza fasi troppo semplici né impossibili da superare.

ORIGINALITA' - Un fattore fondamentale. Non vorrete mica comprare un programma quasi identico a qualcosa che avete già, vero?



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!

PC

GRAFICA	90
SONORO	86
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	**90**

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

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

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

SOFTMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA DAL 1984!

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)
- Pagamento anche tramite le più diffuse carte di credito con addebito solo all'atto della spedizione
- Su richiesta, spedizioni espresso, urgenti o con corriere nazionale UPS
- Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA; garanzia di 45 giorni sul mancato caricamento
- Vendita diretta esclusivamente a privati
- Consulenza ed assistenza personalizzate
- In ogni spedizione "First Class": il magazine gratuito riservato ai clienti SoftMail (novità, offerte, ecc.)
- Orario: dal lunedì al venerdì 9-13 e 14-18

HINT BOOKS

AIR COMBAT STRATEGIES	45.000
CASTLE 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 3	35.000
POLICE QUEST 3	20.000
QUEST FOR CLUES 4	49.000

ESCLUSIVO!

Quest for Clues V é una raccolta di mappe e di soluzioni graduali relative a 20 giochi d'avventura e di ruolo fra i più venduti nel '92. Come i precedenti volumi, Quest for Clues V é indispensabile per superare quei passaggi critici apparentemente insormontabili; grazie al codice cifrato adottato nel libro, é anche possibile attingere solo alle informazioni volute, senza rivelazioni sulla soluzione o su altri elementi chiave del gioco.
Fra i titoli trattati in Quest for Clues V compaiono: Elvira II, Cruise for a Corpse, Larry V, Hare Raising Havoc, Pool of Darkness, Les Manley lost in L.A., Martian Memorandum, Conquest of the Longbow, Spellcasting 201, Ultima Underworld, Star Trek: 25th Anniversary e molti altri. (Lit. 35.000)

SIERRA ON-LINE & S.S.I.: TUTTI I TITOLI	
ULTIMA VII CLUE BOOK	29.000
WING COMMANDER 1 & 2	59.000

AMIGA

ADD: GATEWAY SAV.FRONTIER	69.900
ADD: POOLS OF DARKNESS	69.900
AGONY	49.900
AMOS	99.000
AMOS COMPILER	69.000

031-300-174
FAX 031-300-214

AMOS 3D	79.000
AMOS PUBLIC DOMAIN TELEFONARE	
A320 AIRBUS	99.000
BLACK CRIPT	69.900
BRAVO ROMEO DELTA	99.000
CALCIO: TUTTE LE ULTIME NOVITÀ	
CASTLES °	69.900
CASTLES OF DR. BRAIN	89.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE	49.900
DELUXE PAINT 4 °	189.000
DUNE °	69.900
ELVIRA 2 *	59.000
EPIC (1MB)	69.900
EUROPEAN CHAMPION. 1992	69.900
GRAND PRIX	79.900
HEIMDALL °	69.000
INTERN. SPORTS CHALLENGE	59.900
J.MADDEN'S FOOTBALL *	69.900
KING QUEST 5 °	99.900
LEISURE SUIT LARRY 5	89.900
LEGEND OF DARKMOON	69.900
MONKEY ISLAND 2 °	99.000
POLICE QUEST 3	89.900
SENSIBLE SOCCER	59.900
SHADOWLANDS	59.900
SILENT SERVICE II	79.900
SISTHEMA 2 °(1MB)	89.000
TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMPA DIRETTA SULLE SCHEDINE	
SISTHEMA 2 PLUS °	159.000
SPACE QUEST 4	89.900
STRIKER (1MB)	59.900
TEAM YANKEE 2 °	69.900
ULTIMA 6	69.900
WILLY BEAMISH	89.900

PC IBM

ACES OF PACIFIC (386SX/2MB/DOS5)	99.000
ACTION FIVE	TEL.
ADD: DARK QUEEN OF KRINN	79.000
A320 AIRBUS (80386/VGA)	110.000
B17 FLYING FORTRESS	TEL.
CONQUEST OF LONGBOW	99.900
DUNE °	79.900
DUNGEON MASTER	TEL.
ELVIRA 2	69.000
EPIC	79.900
EUROPEAN CHAMPION. 1992	79.900
FALCON 3.0 (VGA/DOS 5)	99.900
FEMME FATALE VM18	69.000
HARPOON & BATTLESETS TELEFONA	

HEIMDALL	69.900
INDIANA JONES: ARCADE *	79.900
INDIANA JONES: AVVENTURA °	99.900
INTERN. SPORTS CHALLENGE	69.900
J.NICLAUS SIGN. GOLF (VGA)	79.000
LEATHER GODDESSES 2	129.000
AVVENTURA GRAFICA SU 17 DISCHETTI!	
LEGEND OF DARKMOON	69.900
LEISURE LARRY 1, 2 & 3	139.000
LEISURE LARRY 5 (HD/VGA)	89.900
MIGHT & MAGIC 3	99.000
MONKEY ISLAND 2 °	99.000
POLICE QUEST 3 (HD/VGA)	99.900
ROCKETEER °	69.900
SAILING SIMULATOR (VGA)	99.000
SEX OLYMPICS VM18	65.000
SISTHEMA PLUS °	169.000
TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMPA DIRETTA SULLE SCHEDINE	
STAR TREK: 25TH ANNIV.	79.900
TEAM YANKEE 2 °	79.900
TEST DRIVE 2 COLLECTION	59.000
TEST DRIVE 3 (VGA)	65.000
ULTIMA TRILOGY 2	89.900
ULTIMA VII (80386/VGA)	89.900
WHERE IN USA IS C.SANDIEGO	99.000
WILLY BEAMISH	99.900
WING COMMANDER DELUXE	99.900
WING COMMANDER 2 (HD)	79.900
WC2: SPECIAL OPER. (HD)	59.000
WC2: SPECIAL OPER. 2 (HD)	59.000
WC2: SPEECH PACK (HD)	39.000



ACCESSORI GAMEBOY

AMPLIFIERS (CASSE STEREO)	39.000
ATTACHE' CASE (VALIGETTA 24H)	49.000
CARRY CASE (VALIGETTA)	39.000
CLEANING KIT (PULIZIA CONTATTI)	25.000
GAMELIGHT (LUCE)	35.000
GAMELIGHT PLUS (LUCE+LENTE)	49.000
HIP BAG (MARSUPIO)	39.000
HOLSTER (FONDINA)	29.000
MAGNIFIER (LENTE)	29.000
PLAY&CARRY CASE (PROTEZ.)	39.000





GAMEBOY

BATTLETOADS	64.000
BEETLEJUICE	64.000
BUBBLE BOBBLE	59.000
CHESSMASTER	64.000
DAYS OF THUNDER	69.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	95.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
FINAL FANTASY LEGEND 2	95.000
FLASH GORDON	79.000
HOOK	69.000
MARBLE MADNESS	64.000
MONOPOLY	64.000
PACMAN	59.000
SNEAKY SNAKES	59.000
SNOW BROTHERS	64.000
SOCXCERMANIA	69.000
STAR TREK	69.000
SUPER HUNCHBACK	64.000
TERMINATOR 2	69.000
THE ADDAMS FAMILY	59.000
TINY TOONS	64.000
TRACK MEET	69.000
WWF SUPERSTARS	64.000



S.W.O.T.L. DATA DISKS

COMPLETA IL TUO HANGAR: IL P-38, L'HE-162, IL P-80 ED IL DO 334 PFEIL DA PILOTARE ED AFFRONTARE NEL CONTESTO DELL'ULTIMA SIMULAZIONE DELLA LUCASFILM! SOLO FINO AL 15/10/92 ACQUISTA DUE DATA DISKS A SCELTA E PAGHERAI SOLO

LIT.99.900
(PIU' SPESE DI SPEDIZIONE)



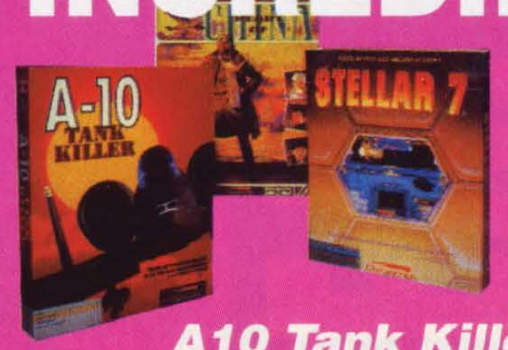
SPECIALE CD-ROM

Lettore CD 650 Mb (meccanica SONY) per PC & compatibili, tempo di accesso 350 msec. completo di interfaccia, cavi e software driver per MS/DOS
+ un *gioco a scelta* tra quelli contrassegnati dal simbolo

A SOLE LIRE
1.090.000 • interno
1.190.000 • esterno
(disponibile anche in versione PS/2)

CHESSMASTER 3000 RICHIEDE WINDOWS	185.000
MIDWINTER + GUNSHIP	160.000
MIG 29 + MIG 29 SUPER	160.000
M1 TANK PLATOON	160.000
PC PIX ADULT (VM 18)	250.000
RAILROAD TYCOON	160.000
RED STORM RIS.+CARRIER C.	160.000
ULTIMA SERIES (DAL 1° AL 6°)	199.000
ULTIMA 6 + WING COMM.	170.000
VISUAL FANTASIES (VM18)	170.000
WING COMM.+MISS 1 & 2	170.000

INCREDIBILE!!!



3 al prezzo di 1 e ½
Lit.120.000 invece di Lit.228.800
A10 Tank Killer + Heart of China + Stellar 7
PC IBM • VGA • 640Kb • 80286 o sup.

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI • PREZZI E OFFERTE VALIDE FINO AL 15/10/92

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

DESCRIZIONE	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) del versamento nel C/C Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ VISA ☐
N° della Carta di Credito — Scadenza

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

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

CVG PREVIEW



LOTUS 3 - THE FINAL CHALLENGE

GREMLIN

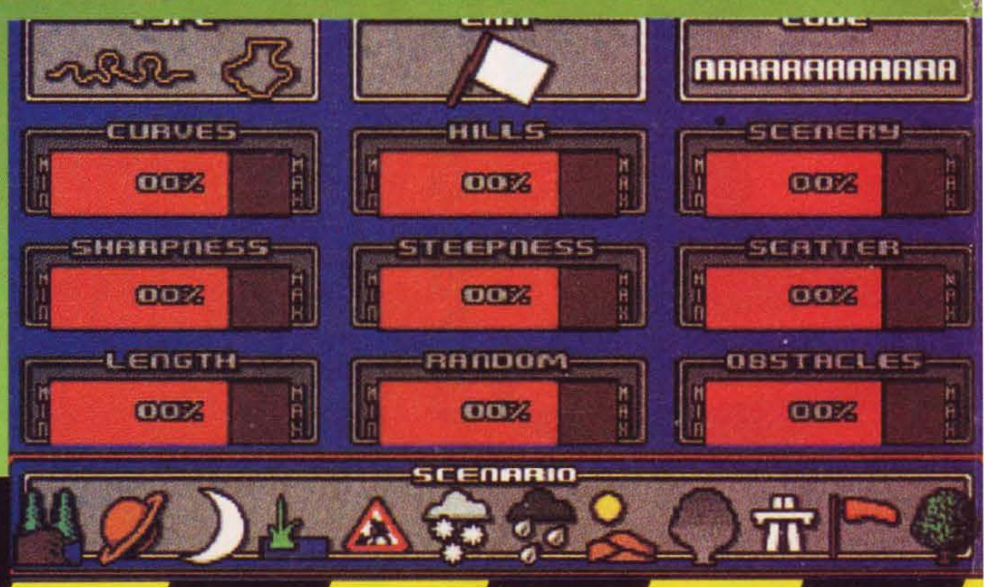
Ci avevano detto che sarebbe potuto essere in 3D, che avrebbe incorporato un editor di percorsi ma tutto il resto era avvolto nel mistero. Ora però i mitici programmatori della Magnetic Fields hanno deciso di vuotare il sacco e dirci tutta la verità sulla ultraattesissima terza puntata della saga di *Lotus*! Yeah! Innanzitutto è sicuro che *Lotus 3* non incorporerà, per quel che riguarda strettamente la "guida", nulla di stupefacente ma tutto quello che sarà incluso nel gioco vi rimarrà impresso a fuoco nel cervello. Il fatto è che *Lotus 3* sarà un concentrato di competizioni automobilistiche assortite come mai s'era visto: un campionato a punti in cui il giocatore dovrà raggiungere almeno la decima posizione per qualificarsi, una fase arcade con tempo limitato, una sezione su un singolo circuito con gli avversari che diventano sempre più veloci e una sezione alla *Lotus 2* con un lungo tracciato da percorrere nel minor tempo possibile. Ci sarà anche la possibilità di mescolare le cose, trasferendo il Campionato sul tracciato lungo, o imponendo il tempo limite alla sezione con singolo percorso. Se lo stile di gioco è rimasto inalterato, ci doveva comunque essere qualche novità: la prima si chiama *Lotus MX200*, il nuovo saettante bolide della casa inglese, che sarà compreso nel gioco insieme a Esprit e Elan; l'altra novità sono i quattro scenari inediti. Ci sarà il livello ventoso ("ci abbiamo pensato prima che uscisse Jaguar!" giura Shaun Sauthern) con tifoni e oggetti volanti che vi arrivano addosso, il livello dei lavori in corso con coni, barriere e scavi, il livello "rally nel fango" scivolosissimo e il livello futuristico di cui però non ci hanno voluto anticipare nulla. E l'editor dei percorsi? La Magnetic Fields ha cercato di renderlo il più "amichevole" possibile: non ci sarà bisogno di stare ore e ore a definire la fisionomia della pista, ma basterà semplicemente alterare nove parametri che riguardano le caratteristiche del tracciato. Tra questi ricordiamo: percentuale di curve, di colline, di ostacoli, di paesaggio laterale, lunghezza, ripidezza ecc. Il bello è che alle combinazioni di questi parametri sarà associato un codice che vi esimerà dal dover salvare tutto quanto su disco! Oltretutto, dopo aver inserito il codice ci vorranno solo tre secondi perché la pista venga ricreata. Non vediamo l'ora di averlo tra le mani!

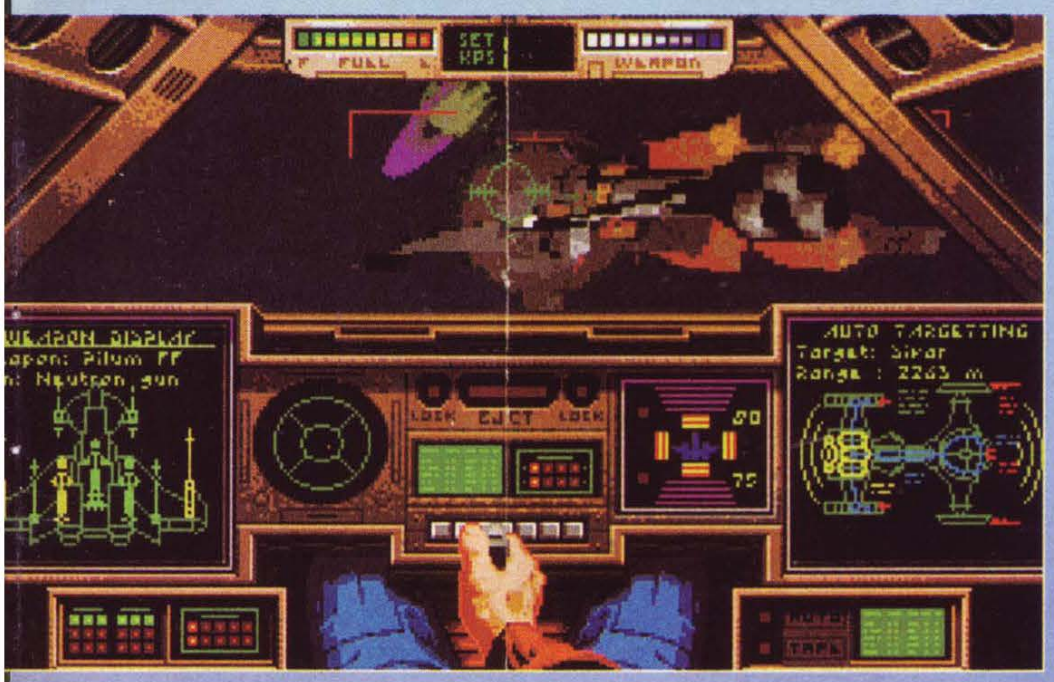






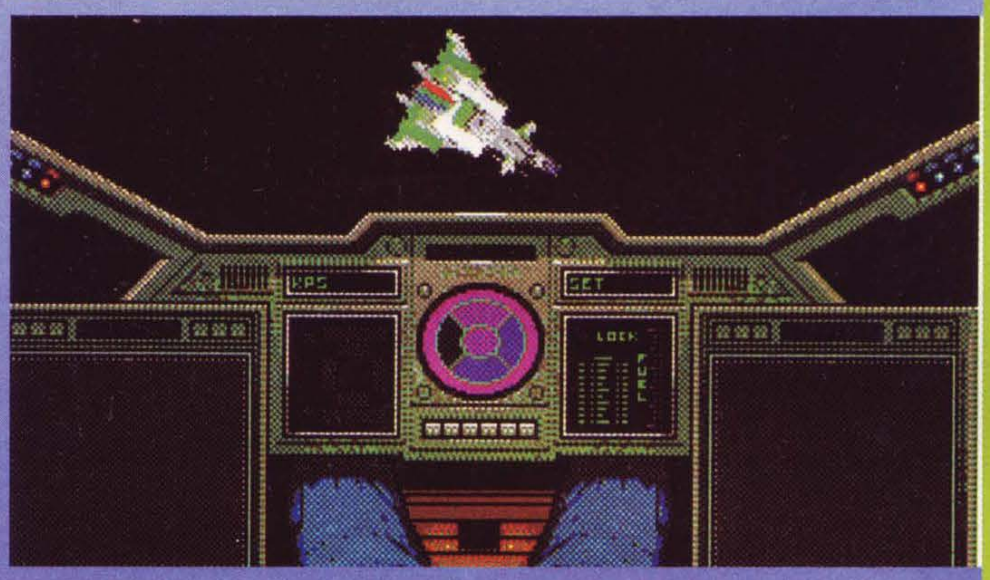
VERSIONE	USCITA
AMIGA	IMMINENTE

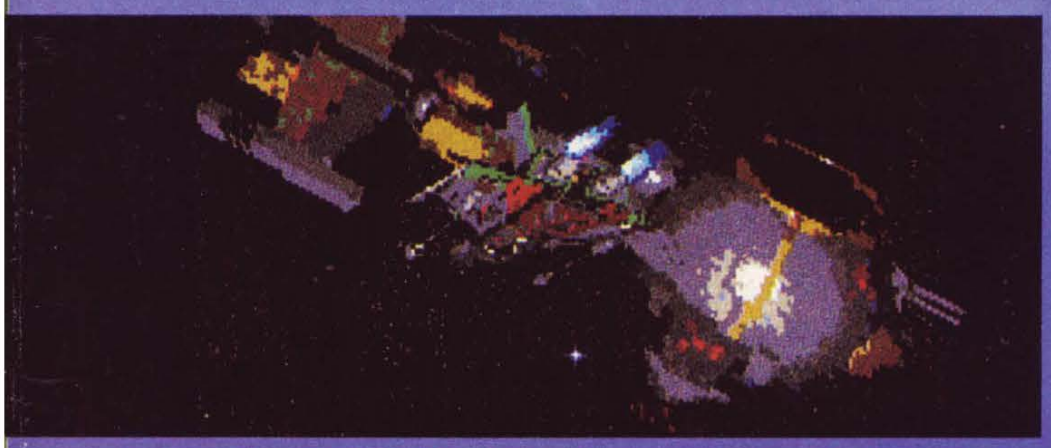




CVG PREVIEW

VERSIONE	DATA
AMIGA	IMMINENTE









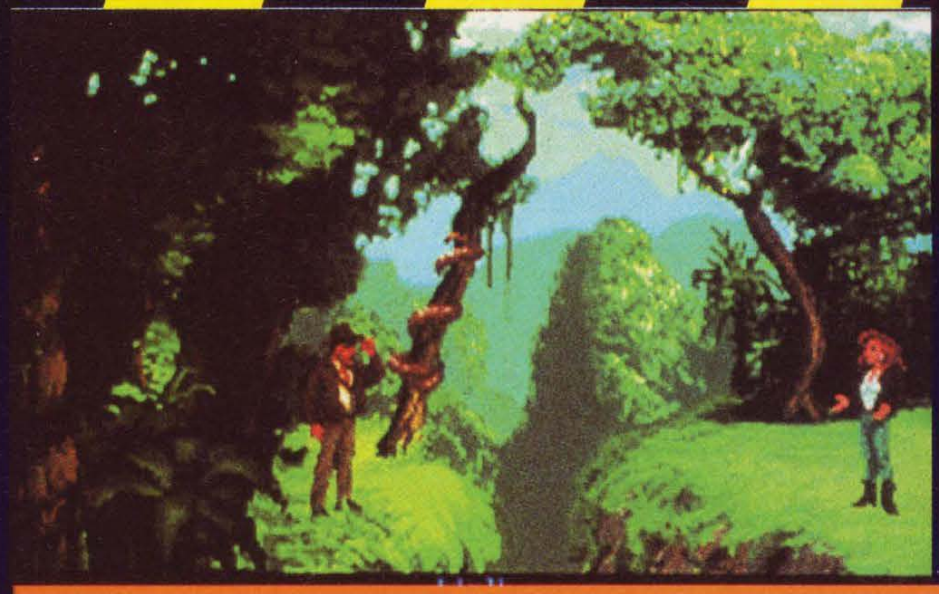




WING COMMANDER
ORIGIN

Incredibile ma vero! *Wing Commander* arriva sull'Amiga! Come sarà mai possibile? Noi di CVG non siamo soliti tediarvi con tonnellate di spiegazioni tecniche sui giochi, ma stavolta non abbiamo potuto esimerci dal chiedere qualche chiarificazione al "convertitore" ufficiale di *Wing Commander*, che risponde al nome di Nick Pelling. Costui ha subito messo le mani avanti, sostenendo che il suo programma potrebbe competere con una versione per un PC 286 a 20MHz! E prima che scoppiassimo a ridere, ci ha mostrato un demo del gioco: ne siamo rimasti letteralmente stupefatti. C'erano tutti gli effetti di rotazione, compressione, ingrandimento delle astronavi che sfilavano negli spazi siderali della versione PC
Ovviamente non erano del tutto identici, ma l'effetto finale non ce lo saremmo mai aspettati da un Amiga. Per ragioni di velocità, Nick ha potuto utilizzare soltanto 16 colori, ma è stato molto attento a creare varie combinazioni di pixel alternati (i cosiddetti "stipples") per simulare altri 48 colori. Tutti questi effetti vengono ricreati in tempo reale, e Nick ci ha confermato di aver attinto dalle tecniche usate nella versione PC - anche se soprattutto si era prefisso di sfruttare al meglio l'Amiga, come fanno secondo lui molto pochi programmatori. "Nessuno usa congiuntamente software e blitter!" sostiene Nick. Una delle grandi questioni riguardanti *WC* Amiga era la sua mole (su PC occupa 6Mb): dovremo aspettarci un gioco su una dozzina di dischi da continuare a cambiare? La risposta è stata negativa. Nick ha sviluppato un particolare formato per dischi ad alta densità che gli ha consentito di mantenere il gioco su due dischetti: "sui dischetti normali occuperà un mega e mezzo, e dev'essere ancora tutto compresso!" sostiene Nick. Incredibile. Ma allora perché tutti gli altri fanno tanta fatica per convertire un gioco da PC? "I programmatori americani lavorano in un modo strano: tendono a sviluppare i giochi per hard disk e l'effettiva locazione dei file di dati non è tanto importante per loro!" è stata la risposta. Un'altra bella notizia è che la versione Amiga, al contrario di quella PC, dovrebbe incorporare del parlato campionato e dovrebbe comunque mantenere il sistema musicale "interattivo" che era un'altro dei tanti "pezzi forti" di *WC* sul PC.
Cosa possiamo dire? Se tutto va in porto, tra qualche giorno potremmo avere tra le mani la più incredibile conversione mai realizzata per Amiga e forse anche il gioco più incredibile per il 16-bit Commodore.
Ci vediamo su CVG per la recensione...

CVG PREVIEW



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

US GOLD/LUCASARTS

Ormai il gioco lo conoscete tutti a memoria, perciò è inulile soffermarcisi sopra più di tanto. Ricorderete tutti *Monkey 2*, e ricordate quanto tempo hanno impiegato per convertirlo su Amiga? Bene! Perché a quanto pare ci vorrà lo stesso tempo per convertire anche Indy, di conseguenza mettetevi pure in pace l'anima. Ah! Quasi dimenticavamo di dirvi la cosa più importante: quei fetentoni (Michele Giordano 1992 - Tutti i Diritti Riservati) della Lucasarts hanno deciso di non supportare più lo standard Amiga, quindi questo sarà l'ultimo titolo della suddetta software-house che uscirà per il gioiellino di casa Commodore; roba da picchiarli!

VERSIONE	DATA
AMIGA	FRA COSI' TANTO TEMPO CHE META' BASTA



CURSE OF ENCHANTIA

CORE DESIGN

A quanto pare il genere di giochi che sta spopolando in questo periodo sono le avventure grafiche. All'inizio c'era la Infocom, poi la Sierra e la Lucasfilm, e ora una nuova (si fa per dire) software house sta tentando l'impervio sentiero delle avventure, la Core Design. Ormai è divenuta famosissima per avere pubblicato dei giochi del calibro di *Jaguar XJ220* e *Heimdall* ma ce la farà a sfondare in un settore videoludico che è stato interamente monopolizzato dagli Americani? E' un settore dove l'esperienza dei programmi passati si fa sentire, e anche parecchio! A quanto pare - e secondo quanto abbiamo potuto vedere - sembra proprio di sì. *Curse of Enchantia* parla di un ragazzo che è stato sbalzato fuori dal mondo reale (da che cosa ancora non lo sappiano) per finire in una terra fantastica, dove la magia si fonde con la natura, in un mondo popolato da esseri mitologicamente leggendari. Lo scopo? Naturalmente uscime, preferibilmente vivi. Il gioco comprende un innovativo sistema "punta & clicca" che un nostro collega oserebbe definire "molto interattivo". Inoltre, la Core ha promesso di implementare nel gioco nuove ed interessanti opzioni che permetteranno di compiere alcune azioni inpossibili in altri giochi del genere. Stiamo a vedere...



VERSIONE	DATA
AMIGA	FINE SETTEMBRE (CIOE' ORA)
PC	N.C.

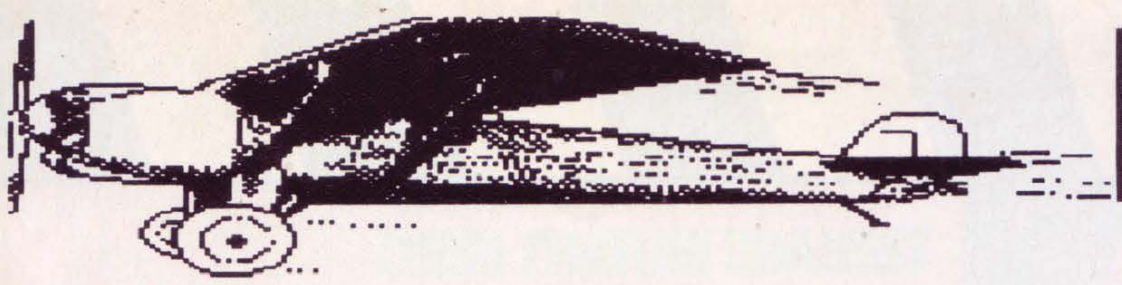
SLEEPWALKER

OCEAN



E' successo l'inaspettato! La Ocean, famosissima per le sue conversioni e licenze di ogni genere, ha cambiato politica di mercato. Ebbene sì! Ha deciso di mettere da parte (almeno per un momento) la filosofia di "fabbrica di licenze" per realizzare qualcosa di originale, non riconducibile a nessun film, coin-op ecc... *Sleepwalker* sostanzialmente è un gioco d'azione e d'esplorazione, con alcune simpatiche varianti rispetto ad altre produzioni similari. Infatti il protagonista di questo gioco è il miglior amico dell'uomo, cioè un fedele e amabile esemplare della razza canina (No! Non è un dente! - Nuke). Il quadrupede ha un grande problema: il suo padrone è sonnambulo! Che fare allora quando comincia a camminare nel sonno, recandosi nei luoghi più acidi e pericolosi del mondo? Naturalmente bisognerà aiutarlo... Aspettatevi una recensione su uno dei prossimi numeri.

VERSIONE	DATA
AMIGA	PRESTO



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
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

BAZOOKA + 6 GIOCHI
per SNES/SFAMICOM.
LIT. **190.000**

GAME BOY AMPLIFIER
GAME BOY MAGNIFIER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE
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

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

CD MEGA DRIVE

A WITCH OF SILKY-RIP
C. FANTASY STORIES-LUNAR-
EARNEST EVANS - SOL FEACE
HEAVY NOVA - WOODSTOCK
TENKA FUBU-FREA AREA

SUPER FAMICOM

KING OF THE MONSTER
PRINCE OF PERSIA-RANMA
DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADDAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTARO II
AIR MANAGEMENTS
SUPER DUNK SHOT-SMASH TV
ASTRAL- BOWL - BATTLE BLAZE
ULTIMATE FOOTBALL
FINAL FIGHT GUY - SYVALION
SUZUKI AGURI'S F1
DRAGON BALL - SUPER VALIS
SIM EARTH - SUPER ALESTE
ULTIMA IV
SUPER ADVENTURE ISLANDS
CONTRA SPIRITS - PARODIUS
CASTLEVANIA IV
DIMENSION FORCE
JOE & MAC - PILOT-SWING
HYPER ZONE - JERRY BOY
LEGEND OF ZELDA
MAGIC SWORD - RAIDEN TRAD
SUPER E.D.F. - POPULOUS
SUPER GHOUL S 'N' GHOSTS

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
ZELDA III
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
JACK NICKLAUS GOLF
TEST DRIVE - XARDION
SIMPSONS - SMASH TV
WWF WRESTLING
MAGIC SWORD-TOP GEAR
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTLEVANIA 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

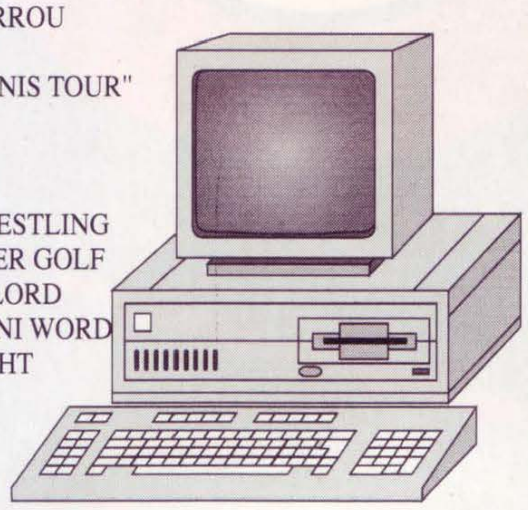
ALPHA MISSION II
BASEBALL 2020
BASEBALL STAR PRO
BLUE'S JOURNEY
CROSSED SWORDS
CYBER LIP - EIGHT MAN
FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOT
KING OF THE MONSTER
LAST RESORT
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - NJNIA COMBAT
PUZZLED - RIDING HERO
ROBO ARMY
SOCCER BRAWL
SENGOKU DENSHO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

MEGA DRIVE

TWINFUL TALE-SD VALIS
DAVID ROBINSON'S BASKET
ALISYA DRAGOON-CHERROU
BLAY LANCER
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
COLUMNS
TOKI-THUNDER PROWRESTLING
TURBO OUT RUN-MASTER GOLF
CORPORATION-STORM LORD
CHUCK ROCK-WANI WANI WORD
TERMINATOR STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II)
UNDEAD LINE
F1 CIRCUS
DAHNA
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIEUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX
HEAVY NOVA
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR
MASTER OF WEAPONS
TOE JAM & EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT
DEVIL CRASH
MERCS II
SAINT SWORD
SONIC
GALAXY FORCE II
DRAGON'S EYE
FIGHTING MASTERS
688 ATTACK BATTLE
ALEX KIDD
COBRA
JEWEL MASTER
GAIARES
GAIN GROUND
GYNOUG
HEAVY UNIT
LAKERS VS CELTICS
MARVEL LAND
MICKEY MOUSE

OFFERTA GIOCHI
MEGADRIVE
LIT. 52.000
BURNING FORCE
BEAST WARRIOR SHIKIN JO
S. THUNDER BLADE - ISHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)
LIT. 72.000
ALIEN STORM - GROWL
RUNARK YS III - GRUTON
SPIDERMAN-TASK FORCE H.
WORLD CUP SOCCER
SUPER REAL BASKETBALL
LIT. 90.000
BACK TO THE FUTURE II
STREETS 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

Db-VOX: 0332/767303



Db-VOX

GAME GEAR

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

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.

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

ASSISTENZA TECNICA
Garanzia di 1 anno sui prodotti
Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito

Console NEO GEO Lit. 680.000

BUONO SCONTO Lit. 7.000

CGV 19

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)

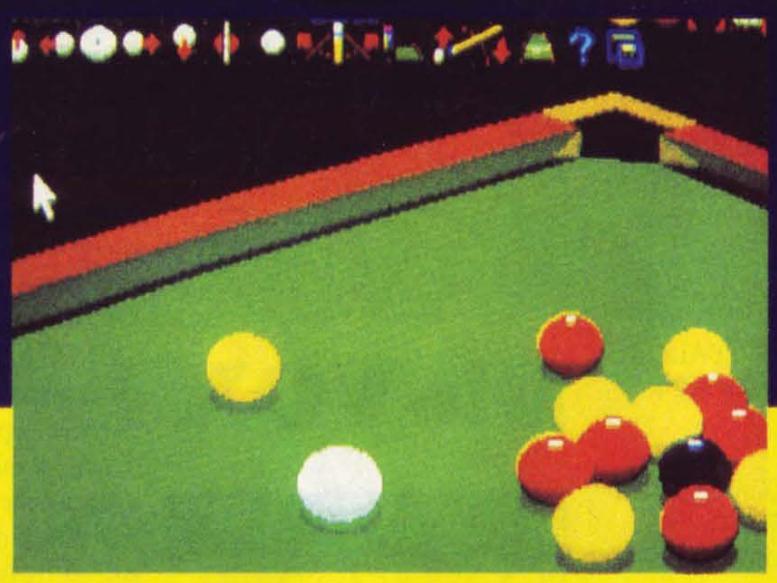
COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N. CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
TELEFONO (_____) _____ ETA' _____
Hai già acquistato da DB-Line? ❑ SI ❑ NO
Console Posseduta: _____
Riviste di giochi abitualmente lette: _____
Hai provato Db-Vox (0332.767303)? SI NO-Voto per Db-Vox (0-10).....
Il *buono per essere valido dovrà essere compilato in ogni sua parte. Validità 1/10/92*

CVG PREVIEW

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2 - TURTLES IN TIME
KONAMI

Che cosa spinga la gente a guardare le Turtles e sopratutto che cosa spinge i giocatori a comprare i relativi vidogiochi è un mistero. Comunque, quest'ennesimo gioco vede i nostri (forse è meglio dire "i vostri") paladini della giustizia in scatola affrontare una serie di avventure mozzafiato per salvaguardare il genere umano e la loro lurida pellaccia verde.
Da quanto abbiamo potuto vedere, la grafica è buona e rispecchia appieno il tratto usato nel cartone. Per quanto riguarda il resto, aspettatevi una più esaurita recensione su uno dei prossimi CVG.

VERSIONE	DATA
SUPER NES	E CHI PUO' DIRLO?



3D POOL
VIRGIN GAMES

Ed ecco un'altra simulazione del gioco con le palle. Dopo il successo di *Jimmy White's Wirlwind Snooker* ecco che la Virgin Games si sta apprestando a completare quello che in teoria dovrebbe essere il seguito basato sulla carambola. Il gioco può vantare una serie di routine di movimento in 3D veramente spettacolari e vari altri tocchi di classe. Senza dubbio verrà recensito su uno dei prossimi numeri, di conseguenza state in guardia.

VERSIONE	DATA
AMIGA	FINE SETTEMBRE
PC	N.C.





CALIFORNIA GAMES II
US GOLD

Questa è una notizia che di certo farà molto piacere a tutti gli amanti degli sport estivi. Alla US Gold hanno quasi finito di programmare la seconda puntata di Calif*ornia Games,* chiamandola con l'imprevedibile nome di *California Games II.* Alcuni degli sport con cui potremmo destreggiarci, sono: surf, skateboard, jet-skiing, body-boarding (body che? - Fabio & Paolo) ecc...

VERSIONE	DATA
AMIGA	TRA QUALCHE MINUTO
PC	N.C.



TRODDLERS
STORM

Scusate la domanda: ma... quanti cavolo di giochi sta facendo uscire la Storm in questo periodo?
Qui a CVG cominciamo a pensare che li costringano a lavorare giorno e notte tenendoli incatenati ai computer.
Quest'ultimo lavoro dell'affiatata software house è essenzialmente un gioco spaccacervello, nel senso che c'è bisogno di un grande lavoro di meningi per usarlo. Lo schema di gioco ricorda, come qualcosa che ricorda, Lemmings della Psygnosis. Aspettatevi una recensione completa su uno dei prossimi CVG.



GAME GIOCANDO GAME s.r.l.

80143 NAPOLI Via Nuova Poggioreale, 163 F - Tel. e Fax 081/5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

OK IL PREZZO È GIUSTO

- *1 console più joystick, presa scart, adattatore 220V.*
- *più una di queste 4 cassetta in omaggio solo a £. 480.000*



ABBONARSI CONVIENE !

Entra a far parte del

CLUB NEO - GEO

- *Con sole £ 1370 al giorno potrai noleggiare una cassetta a tua scelta che ti verrà sostituita ogni mese per 12 mesi*
- *L'Abbonato ha diritto allo scnto " del 15 %"su tutti i prodotti NEO GEO*
- *Puoi noleggiare la cassetta anchese non sei abbonato.*

NON CI CREDI ..... TELEFONA !

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ



Wow Che Grafica e che Suoni!

I GIOCHI ELENCATI SONO GLI STESSI DELLA TUA SALA GIOCHI

PROPOSTE

Nam 75	£ 90.000
Magician Lord	£ 140.000
Riding Hero	£ 140;000
Ninja Combat	£ 140;000
Super spy	£ 140;000
Cyber Lip	£ 90.000
Puzzled	£ 90.000
Leaugue Bowling	£ 90.000
Top Player Golf	£ 140.000
Basebal Star Professional	£ 140.000
Sengoku	£ 180.000
Ghost Pilot	£ 180.000
King of the Monster	£ 180.000
Blue's Journey	£ 140.000
Alpha Mission II	£ 180.000
Crossed Sword	£ 210.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 180.000
Eight Man	£ 210.000
Robo Army	£ 180.000
Thrash Rally	£ 210.000
Fatal Fury	£ 210.000
Soccer Brawl	£ 210.000
Football Frenzy	£ 210.000
Mutation Nation	£ 210.000
Last Resort	£ 210.000
Baseball Star Professional II	£ 210.000
Ninja Commando	£ 210.000
King of the Monster II	
Andro Dunos	
Sengoku II	

NEO GEO®
Emozioni Senza FINE

N. B. : Ai sopra elencati prezzi si deve aggiungere IVA 19%.



MAIL BAG

Le vacanze sono quasi finite. E' tempo di tornare a scuola, in ufficio, in crisi ma soprattutto di tornare a leggere le vostre lettere, che nei mesi scorsi sono arrivate a vagonate in redazione.
Prima di passare alle missive, però, devo farvi una comunicazione tecnica: il Gruppo Editoriale Jackson e la redazione di CVG hanno traslocato. Prima di spedirci altre lettere, mappe, trucchi o assegni in bianco controllate quindi di avere scritto sulla busta l'indirizzo giusto, che è:
CVG MAILBAG, c/o Gruppo Editoriale Jackson, V. Gorky,69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

LA CONSOLE DI SECONDA CLASSE

Ciao Fabio.

Sono un megaaccanito lettore di C+VG, e vorrei raccontarti la storia di un megasfortunato ragazzo (io): sei o sette mesi fa mio padre mi ha dato dei soldi per prendermi una console, e io come un deficiente, cretino e idiota, ho comprato un PC Engine (Core Grafx). Credevo fosse una delle console migliori, ma ora mi sono accorto che la mia console è di seconda classe, perché già prima in Italia ce n'erano poche, ma ora questo sistema sta tendendo a scomparire. Infatti in certi negozi di Milano e Torino dove mi rifornivo di giochetti (perché a Trieste non ce ne sono), mi hanno detto che non si vendono più perché poco richieste e per problemi di importazione.

La storia finisce con un ragazzo (io) che non sa cosa farsene di una console di seconda classe. Per favore, Fabio, tirami su di morale.

Giuseppe

Per fortuna tirarti su di morale è la cosa più facile del mondo. Tanto per cominciare, devi infatti smettere di pensare che la tua console sia "di seconda classe": il PC Engine è un'ottima macchina, che forse non avrà un pubblico vasto quanto quello del NES o del Megadrive ma sicuramente ha delle qualità tecniche di tutto rispetto che sotto certi aspetti possono competere tranquillamente con "mostri" come il Super NES. Non so da che negozi ti rifornissi, ma ti consiglio vivamente di rivolgerti agli altri nostri inserzionisti, la maggior parte dei quali non ha mai smesso di trattare il PC Engine. Il proprietario di Micromania, tanto per intenderci, è un tale fanatico di questa console che ogni volta che lo incontro finiamo col litigare perché lui sostiene che non dedico mai abbastanza spazio al PC Engine, che a suo parere è di gran lunga superiore sia al Super NES che al Megadrive - prova con lui.



LA COLLEZIONE INFINITA

Dear Fabio,

Sono un lettore della tua megarivista, nonché possessore di un A500 espanso di cui vado molto fiero.

Sulla posta di maggio ho letto che possiedi un Super NES, un NES, un PC Engine, un Megadrive, un Colecovision e una console (non so cosa sia). Ma tra tutti queste console, non ci starebbe bene un bell'Amiga?

The Temptation

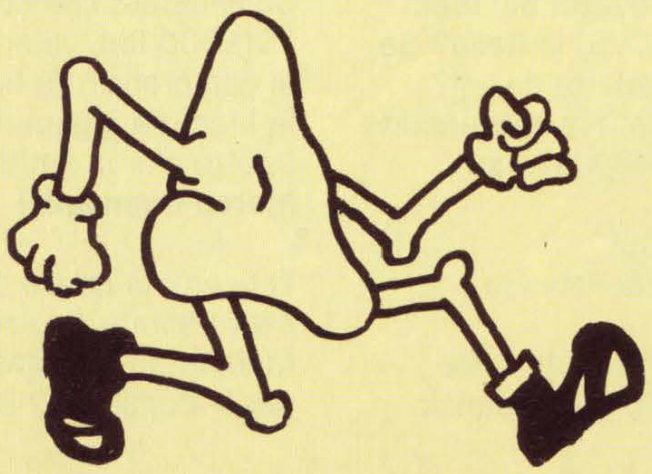
Certo che ci starebbe bene, e infatti è il nucleo del mononolito videogiochistico che mi sono recentemente costruito per cercare di ridurre le dimensioni della foresta di cavi, cavetti & cavilli che si era formata nel corso degli anni e di cui avevo avuto modo di parlare in un vecchio Caro C+VG. Per amor di completezza, inoltre, ti dirò che sto ancora aspettando che un barbuto collega mi restituisca il mio fido C-64

(possibilmente riparato), e che in attesa dell'arrivo di un PC adeguatamente configurato per giocare uso da qualche giorno un meraviglioso, stupendo, magnifico & portatilissimo laptop Compaq 286.

GABRIELE IL NINTENDITORE

Sono un ragazzo di undici anni, non possiedo un Megadrive, un Amiga o qualche cos'altro ma un CPC 464 Amstrad. Sono un fedele lettore di Computer + Video Giochi e vi stimo molto. Vorrei chiedervi:
1) *Super Mario Bros* esiste o esisterà su qualche macchina al di fuori di quelle della Nintendo?
2) Uscirà qualche nuovo portatile, magari della Nintendo?
Gabriele Scaglione

Partiamo dal fondo: da qualche tempo corre voce che la Nintendo stia lavorando al progetto del Game Boy II, a colori e compatibile con le cartucce del normale Gameboy. E' alquanto probabile, ma non esistendo conferme ufficiali abbiamo preferito non parlarvene ancora. Il discorso su *Super Mario* è invece leggermente più complicato: le conversioni ufficiali dei giochi per console probabilmente non usciranno mai, ma Mario è stato protagonista di parecchi titoli per Commodore 64 (e più sporadicamente per Spectrum e Amstrad), a partire dal miticissimo, pelosissimo & storicissimo *Donkey Kong*.



DEVOTISSIMO, VOSTRO OLI

Caro Fabio,
Leggendo CVG di maggio ho notato a pagina 15 la parola *Bonza*, e credo di avere scoperto un concorso segreto. La parola in questione significa "botte ovale", e più precisamente è un recipiente con un fornello che serve a tenere liquido il catrame per asfaltare le strade (vedi dizionario Devoto-Oli).
Spero di vincere l'abbonamento. Continuate così: siete i migliori del settore.
Enrico di Girolamo

Spiacente, Enrico. Il "bonza" del fumetto non aveva niente a che fare con gli ermetici concorsi segreti di CVG. Visto però il gran numero di risposte assurdissime & megasbagliate che leggo quotidianamente sulle vostre lettere, darò un indizio fondamentale a tutti i lettori: i concorsi segreti sono molti meno di quelli che pensate. Anzi, sugli ultimissimi numeri di CVG non ce n'era neanche uno. Attenzione, però: nell'ultimo che abbiamo pubblicato (proprio nelle pagine di Mailbag di un tot di mesi fa) c'era un suggerimento lampante per raggiungere la soluzione del Gigaconcorsone Segreto Totale, che a differenza degli altri ha come premio non un semplice abbonamento annuale, bensì uno VITALIZIO! Cosa? Volete altre dritte? Uhm... beh... OK, vi dirò anche che



dovreste tenere in considerazione il fatto che qui in redazione siamo molto più subdoli, burloni & carogne di quel disgraziato del vostro professore antipatico.

IL GIOCO DISONESTO

Caro CVG,
Sono un tuo fedele lettore, ho 13 anni, un Amiga 500 e neanche un gioco pirata!
Mi chiamo Matteo, e con questa lettera voglio dare una mano a voi in redazione, accaniti sostenitori del software originale. Come sapete, qui in Italia di pirati ce ne sono come formiche in un formicaio: quasi tutti gli amighisti che conosco fanno uso di softs copiati o piratati, e mi chiedono sempre se voglio una copia (col trainer) di qualche loro gioco. Ma io parimenti rispondo "NO!" e mi lascio sprofondare in profondi discorsi su come la pirateria rovini il (già scalcinato) mercato del software da gioco per Amiga, eccetera eccetera.
Qui ad Asti la situazione precipita; pensate che il mio ex negozio di fiducia era in realtà la copertura per una "rivendita" di giochi piratati! Fortunatamente qualche onestone come me (modestamente) se n'è accorto, e il negoziante ha dovuto sborsare due sacchi e un mucchio di dindi per riparare al danno provocato... Non so più come ripeterlo (e nemmeno voi, vero?); la pirateria è una brutta piaga e più la alimentiamo più ci roviniamo il mercato!!!
Lo so, lo so; comprare giochi pirata è comodo: spendi poco, hai il trainer... però più compriamo giochi pirata meno compriamo giochi originali, e così pianino e adagino le software houses passeranno alle console o falliranno (prego un minutino di silenzio per la defunta Cinemaware...). Tralasciando la pirateria c'è un'altra piaga nel mondo dei videogames: il gioco disonesto! Non sono il primo a parlarvene e quindi non vi prendo alla sprovvista... Ok, viva i cheat mode, ma non sono loro che condanno. Io ce l'ho con i trainer e le cartuccette varie con cui spesso il giocatore medio termina le avventure. Posso capire la soluzione o la mappetta trovata su Playmaster (non Playboy...), ma il Game Genie o l'Action Replay....
Domani ho la verifica di matematica e sì che mi piacerebbero i risultati già scritti (e possibilmente giusti!). Però non posso barare, e così è la vita: alla fin fine chi bara è sempre il peggiore, il più coniglio... Quando ho terminato *Switchblade 2* ero entusiasta perché l'ho finito con le mie forze.



UN APPELLO

Spettabile redazione di CVG,

Siamo due fanatici videogiochisti reggini e vogliamo rivolgere un appello a tutti i possessori italiani di Amiga:

"Cari amici amighisti, ci siamo veramente rotti di giocare quelle assolute porcherie (alias fetecchie) di conversioni arcade firmate US Gold e crediamo che anche voi ne siate stufi. Noi non perdoneremo mai quei bastardi per aver trasformato *Final Fight*, uno dei nostri coin-op preferiti, in un'orribile schifezza con giocabilità da C-64, anzi, da VIC-20. E' un'umiliazione per il mitico Amiga! Infatti, su questo computer possono essere convertiti molto bene gli arcade, come fanno altre software house; la presuntuosa US Gold, invece, produce fetecchie e come se non bastasse, riesce a ottenere i diritti per convertire i coin-op Capcom e Sega, due delle migliori case.

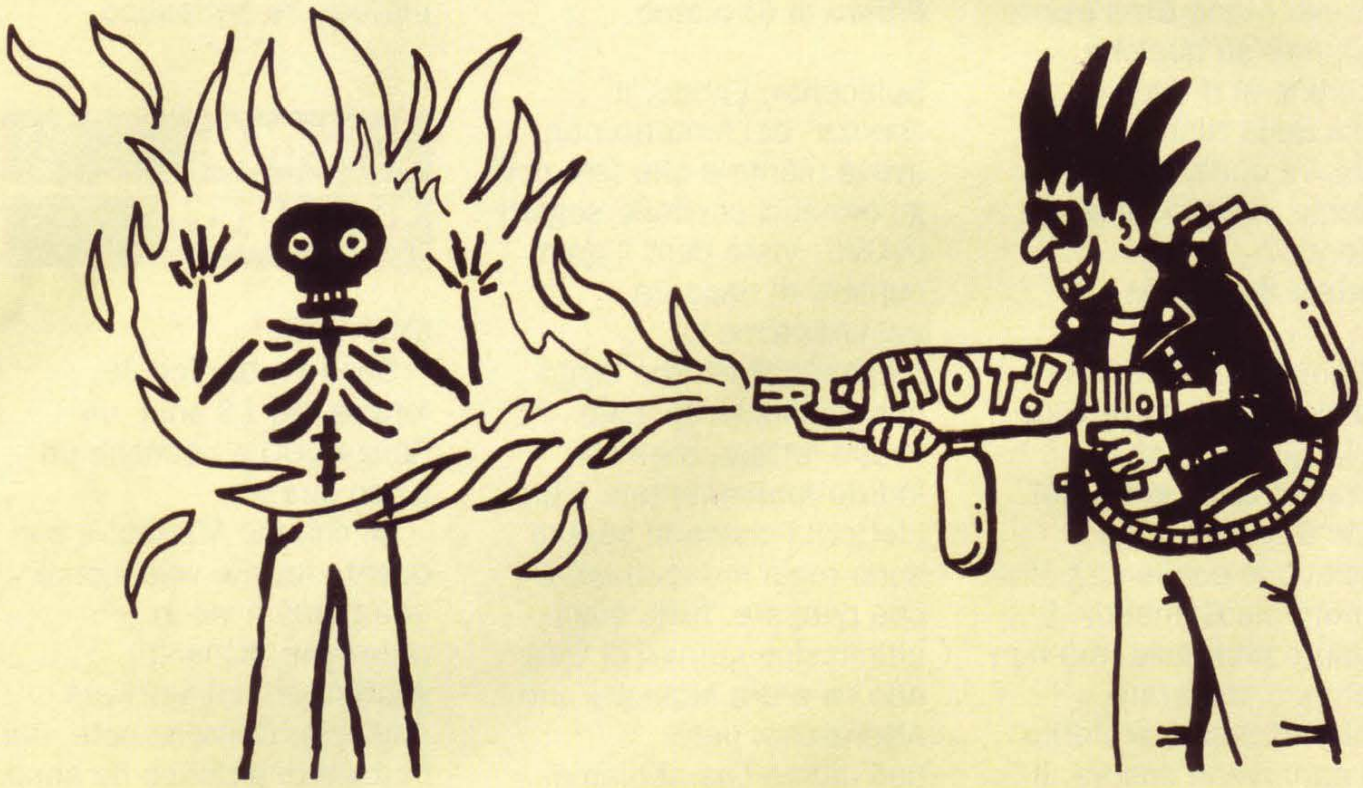
Quindi, cari amici, se volete delle conversioni migliori e dei giochi più divertenti, ascoltateci! Non comprate ASSOLUTAMENTE conversioni arcade by US Gold, vi supplichiamo! E non dite "Vabbé, io le compro, tanto uno in più, uno in meno", perché tutti potrebbero pensare in questo modo e il problema non sarebbe risolto. Inoltre cercate di informare di fare altrettanto e di diffondere la notizia ai vostri amici che leggono altre riviste (se avete amici all'estero, tanto meglio!). Aiutateci, per favore, e vedrete che dopo i dirigenti della US Gold avranno visto i propri programmatori lavativi e incapaci morire di fame, cederanno la licenza di convertire i coin-op Sega e Capcom ad altre software house più competenti del settore come la Ocean, la Storm, la Core Design e la Virgin Games. Vi preghiamo, cari ragazzi d'Italia! Il futuro delle conversioni casalinghe è nelle vostre mani.

Inoltre due domande:
1) Uscirà Mean Machines (la rivista inglese per console redatta dal team locale di CVG) in Italia? Se sì, sarà redatta da voi?
2) E' iniziata la conversione di *Street Fighter II* su Amiga?
Tanti saluti!
Gianluca & Fabrizio

Sulla prima parte della lettera non mi pronuncio - anche perché spero la commenterete ampiamente voi nelle vostre lettere. Le risposte alle domande invece sono:
1) Non penso. Di sicuro non dalla nostra casa editrice, comunque. Come sapete, la nostra filosofia è di trattare su CVG tutti i formati, proprio per non costringere i lettori a comprare due o più riviste per essere aggiornati su tutti gli aspetti del mondo dei videogiochi.
2) Sì che è iniziata - dovrebbe uscire a Natale, ma non ho la minima idea della qualità che potrebbe avere la conversione.

Anche se la videata finale non è il massimo della vita, nulla è meglio che finire il proprio videogame onestamente!

E ora, mentre ascolto *I Do It for You* dall'ultimo LP di Bryan Adams (ovviamente su nastro originale), vi lascio con un quesito: è così conveniente comprare giochi pirata? Pensateci su.
Matteo Roggero



La mia opinione riguardo la pirateria la sapete: "pensateci su" e scrivetemi le vostre conclusioni...

FRANKENSTEIN CONTRO ULISSE A VENEGONO

Caro Fabio,

Qual'è il tuo mostro preferito? Io impazzisco per Gamera/Il Grande King, la tartaruga spaziale lanciafiamme dei vecchi film giapponesi.
Gino Castosi

Gamera piace un sacco anche a me, ma secondo la mia modesta opinione non c'è niente di meglio di Godzilla - o del suo collega italiano Cozzilla, il bivalve radioattivo che vive nel golfo di Napoli...

MMM... MAGICO PIRATA!

Cara redazione di CVG,

Ho visto una periferica del Super NES chiamata Magicom che ha l'incredibile (almeno per me!) capacità di convertire le cartucce in floppy disk. Di cosa si tratta? Considerato che costa 700.000 lire, vale la pena di comprarlo? Va bene che la Mamma è generosa, ma a tutto c'è un limite!
Marco Guendalini

Ti ricordi di quello che avevo scritto qualche mese fa riguardo il Megabackup per il Megadrive? Beh, il

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 HI·FI 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



Magicom è più o meno la stessa cosa: un sistema hardware assolutamente non approvato dalla società che produce la console (e tantomeno da quelle che realizzano i giochi) concepito per piratare le sino a oggi impiratabili cartucce. Ti risparmierò la mia solita filippica contro la pirateria - riassumibile in "se sei un pirata stammi lontano" - ma non posso esimermi dal farti notare i seguenti punti:
1) La periferica in questione costa un sacco ed è illegale. Se la compri probabilmente non ti arresteranno, ma sicuramente non ti sarà facile ottenere assistenza tecnica in caso di guasti, istruzioni incomprensibili & C.
2) Non tutti i giochi possono essere convertiti su disco, specie quelli più recenti e complessi o quelli che usano chip speciali.
3) In molti casi dover giocare "da disco" provoca gravi rallentamenti all'azione.
Fa un po' te...

ABBONAMENTO, ABBONANASO, ABBONAORECCHIE...

Come si fa ad abbonarsi a CVG?
Marco Lukic

Niente di più semplice: prendi il telefono e chiami lo 02/66034401. Chi ti risponderà saprà darti tutte le indicazioni.

PER UN PELO

Mega ultra redattore galattico di CVG,
Chi ti scrive è un carciofaldo che come per magilla ha pensato di mandarti questa ghermi-nella sapida (seguo molto la Gialappa's Band). Eccoti le 20 firme, 21 con la mia, che sul n.17 di CVG avevi chiesto per regalare abbonamenti annuali alla rivista (Seguono le firme - Fabio).
Oltre a questo volevo farti alcune domande:
1) Quando andrà in pensione Mike Bongiorno?
2) Si può venire a visitare la vostra redazione?
Maurizio Camplani

OK, Maurizio.
L'abbonamento è quasi tuo. "Quasi" perché gli abbonamenti in palio ci sono davvero, ma per ottenerli non basta raccogliere le firme di 20 amici: forse sono io che mi sono spiegato male, ma il meccanismo è questo:
a) Spiegare a 20 amici che CVG è la rivista più bella dell'Universo, che non ne possono fare a meno (anche perché se no gli metterai i petardi nel televisore cinque minuti prima che inizi il loro programma preferito) e convincerli a comprarla.
b) Continuare a perseguitarli sino a che ognuno di loro non ci spedisce una lettera con una prova d'acquisto (che in realtà non esiste, ma può essere sostituita da un ritagliuccio della rivista che ne identifichi il mese, come ad esempio la scritta sotto il prezzo in copertina, o la foto del redattore che vi sta più antipatico presa dal sommario) in cui dice più o meno: "Io mi chiamo così e cosà, abito lì e leggo CVG da quando me l'ha fatta comprare QUELLO LA'".)
Avere pazienza. Quando ci saranno arrivate 20 lettere che indicano il tuo nome - o quello di un altro "Quello Là" - ti regaliamo immediatamente l'abbonamento. Sul serio!

Le risposte alle domande:
1) Prima di me.
2) Sì. Basta che ci avvertiate prima telefonando con circa una settimana di anticipo: ci serve tempo per nascondere i poveri resti degli altri lettori che hanno osato avventurarsi nei nostri uffici.



LAMENTELA PORTATILE

Meravigliosa, egregia redazione di Civvigì.
Ti scrivo con l'amaro in bocca (aargh!), anche se avrei voluto farti una lettera di complimenti. No, non è per il simbolo, il cosiddetto, in gergo, "logo", ma per... I PORTATILI.
Il CVG inglese è molto peggiore del vostro, ma ha un inserto di ben 32 pagine (che si chiama, voi lo sapete, Go - Hand Held Video Games)! Invece, sigh, noi in Italia abbiamo sì e no quattro pagine; va bene, ci sono molti giochi, ma la recensione è corta, la pagella orba di tutti i voti escluso solo il globale, le foto microscopiche o assenti. Questo è un consiglio. Migliorate quella parte.
Davide Vercelli

Ragazzi, nei miei editoriali

"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

Street Fighter II	ACT	Telefonare
Dunk Shot	SPT	Lire: 139.000
Koshien 2	SPT	Lire: 145.000
Super Pang	ACT	Lire: 119.000
Dirty Challenge	SPT	Telefonare
Light Fantasy	RPG	Lire: 145.000
T.N.M.T IV	ACT	Lire: 139.000
Phalanx	SHT	Telefonare
Hook	ACT	Lire: 139.000
King of the monsters	ACT	Telefonare
PGA Tour Golf	SPT	Lire: 139.000
Parodius	SHT	Lire: 139.000
Prince of Persia	ACT	Lire: 145.000
Super Battle Tank	SIM	Telefonare
Simpsons II	ACT	Telefonare
American Gladiators	SPT	Telefonare
Out of this World	ACT	Telefonare
Robocop III	ACT	Telefonare
Super Bowling	SPT	Lire: 139.000
Spiderman X-men	ACT	Telefonare
S. Double Dragon	ACT	Telefonare
Hokuto no Ken	RPG	Lire: 145.000
Mario Paint	EDU	Lire: 160.000
F1 Super Driving	RAC	Lire: 145.000
Dodge Danpei	ACT	Lire: 139.000
Adventure of Sandora	ACT	Lire: 135.000
Super F1 Circus	RAC	Lire: 145.000
3 X 3 Eyes	RPG	Lire: 155.000
Blazoon	SHT	Lire: 139.000
CPS Fighter		Lire: 160.000
Daina Wars	ACT	Lire: 145.000
Super Scope 6	ACC	Lire: 150.000
Spindizzy World	ACT	Telefonare
Golden Fighter	ACT	Lire: 152.000

Le vere novità in Anteprima

Titoli in Stock Market * SFC

Telefonare per lo stock market di Settembre

Novità Game Gear

Olympic Gold	SPT	Lire: 57.000
Aireal Assault	ACT	Lire: 57.000
Jikochushin(Mahjong)	TBG	Lire: 57.000
Spiderman	ACT	Telefonare

Stock Market Game Gear

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

Novità Megadrive

Grand Slam		SPT	Lire: 99.000
Rise of Dragon		RPG	Lire: 99.000
Royal Blood		SHT	Lire: 115.000
Silky Lip	MCD	ADV	Lire: 110.000
King Colossus		RPG	Lire: 85.000
Prince of Persia	MCD	ACT	Lire: 115.000
Kid Chameleon		ACT	Lire: 99.000
Aisle Lord	MCD	RPG	Lire: 115.000
Lunar	MCD	RPG	Lire: 115.000
Wonder Dog	MCD	ACT	Telefonare
Thunder Storm	MCD	SHT	Telefonare
Thunder Force IV		SHT	Lire: 129.000
Splatterhouse II		ACT	Lire: 89.000
Twinkle Tale		ACT	Lire: 115.000
Chelnobu		ACT	Lire: 115.000
D.Robinson Basket		SPT	Lire: 89.000
A.Senna' Monaco II		RAC	Lire: 115.000
Olympic Gold		SPT	Lire: 89.000
Grey Lancer		SHT	Lire: 120.000
After Burner	MCD	SHT	Lire: 125.000

Titoli in Stock Market * MD

Telefonare per lo Stock Market di Settembre

Novità GameBoy

Bubble Boy	Lire: 55.000
Spy vs Spy	Lire: 57.000
Ran ma 1/2	Lire: 59.000
Home alone	Lire: 65.000
Konami Sport in Barcellona	Lire: 57.000
Bionic Commando	Lire: 57.000
Carpenter Gen	Lire: 57.000
Bobby Boys	Lire: 57.000
Magical Taruto	Lire: 57.000
Penta Dragon	Lire: 70.000

Stock Market GameBoy

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

Gun Buster vol.1	SCD	ADV	Lire: 105.000
Druaga		ACT	Lire: 105.000
New Adventure Island		ACT	Lire: 99.000
F1 Circus Special	SCD	SPT	Lire: 120.000
Genocide	SCD	ACT	Lire: 105.000
The Kick Boxing	SCD	SPT	Lire: 105.000
Teraforming	CD	SHT	Lire: 105.000
Rayxanber III	SCD	SHT	Lire: 105.000
Spriggan Mark II	SCD	SHT	Lire: 115.000
Pop'n Magic	SCD	ACT	Lire: 110.000
Ran ma 1/2	SCD	ACT	Lire: 110.000
Soldier Blade		SHT	Lire: 110.000
PC Denjin	ACT		Lire: 100.000

Titoli in Stock Market * PC-Engine

Telefonare per lo stock market di Settembre

Neo - Geo

Nam 1975	Lire: 109.000
Top Player Golf	Lire: 169.000
Baseball Superstar	Lire: 169.000
Magician Lord	Lire: 169.000
Riding Hero	Lire: 169.000
Ninja Combat	Lire: 169.000
The Super Spy	Lire: 169.000
Cyber Lip	Lire: 109.000
Joy Joy Kid (Puzzle)	Lire: 109.000
League Bowling	Lire: 109.000
Ghost Pilot	Lire: 219.000
Sengoku Densho	Lire: 219.000
King of the Monsters	Lire: 219.000
Raguy (Blue Journey)	Lire: 169.000
ASO II (Alpha Mission II)	Lire: 219.000
Rocky Joe	Lire: 265.000
Crossed Sword	Lire: 265.000
Baseball 2020	Lire: 219.000
Eight Man	Lire: 265.000
Robo Army	Lire: 219.000
Trash Rally	Lire: 265.000
Fatal Fury	Lire: 265.000
Football Frenzy	Lire: 265.000
Soccer Brawl	Lire: 265.000
Last Resort	Lire: 265.000
Mutation Nation	Lire : 265.000
Baseball Superstar II	Lire: 265.000
King of the Monsters II	Lire: 310.000
Ninja Commando	Lire: 265.000
Sengoku Densho II	Telefonare

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.

Si accettano pagamenti con Carta Visa - Master Card - Bank America anche per la vendita per corrispondenza

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

ve l'avrò detto cento volte: se qualcosa non vi garba, scrivetemelo. La peggiore cosa che vi possa capitare è di essere mandati a quel paese - ma normalmente cercheremo di venire incontro alle esigenze di tutti. A Davide non piace Divertimento Portatile? E noi glielo cambiamo! Che problema c'è? Mentre sto scrivendo queste righe l'ineffabile e pasticcione (avete visto la pubblicità dello Speciale Estate sullo scorso numero?) staff di grafici di CVG sta alacremente industriandosi per materializzare una nuova impaginazione per la rubrica dedicata alle console tascabili: prima di rinchiuderli nelle segrete insieme a un Fustigatore Ufficiale che garantisse che non si prendessero neanche un secondo di pausa ho richiesto specificamente un nuovo sistema di punteggi & più spazio per le foto. Ora è tutto nelle loro mani. Provate a controllare il loro operato nelle pagine di Divertimento Portatile: se dallo scorso numero non è cambiato niente vuol dire che una cipolla, mezzo panino & un contagocce d'acqua non bastano per tenere in vita tre grafici per una settimana.



DELUSIONE FINALE

Caro Fabio,

Ti scrivo alle ore 24.50, dopo avere passato l'intera giornata a giocare con il mio Amy e il famoso platform game della Ocean, *Rainbow Islands*. Il mio obiettivo mattutino era di completare il suddetto gioco senza l'aiuto di trainer. L'impresa si è rivelata difficile, infatti all'ora di cena non ero ancora riuscito a superare il 25~ livello. Scoccate le 24.30 circa ero finalmente riuscito a coronare il mio agognato sogno.

Avevo ancora un credito e mi trovavo davanti al drago, il nemico finale. Dopo qualche arcobaleno finalmente lo sconfissi. L'Amiga caricava con calma qualcosa che avevo sognato da tempo... La sequenza finale di *Rainbow Islands*.

Sopo pochi attimi ecco



apparire il mitico Bub che si avvicina a una montagnetta di regali. Squallide congratulazioni (abbastanza scontate) e... e... NULLA! L'Amiga carica nuovamente il gioco!

Purtroppo questo non è un caso isolato nel mondo dei videogames: questo brutto episodio si è ripetuto innumerevoli volte. Mi è capitato con *Super Wonderboy*, con *Bubble Bobble*, con *James Pond*, con *Robocop 1* e *2*, con *Xenon 2*, con *Shadow of the Beast 1* e *2* , con *Lupo Alberto*. Tutti giochi con finali inadeguati o addirittura mancanti. Avevo una grande stima dei programmatori della Idea, ma dopo l'epica delusione derivata dalla visione del disegnino (squallido) finale di *Lupo Alberto* mi sono del tutto ricreduto.

Sarei veramente felice se questa lettera finisse sotto gli occhi dei boss della Idea, della Genias, della Simulmondo e sotto gli occhi di tutti i programmatori nostrani. Cercate di non portare il nome dell'Italia più in basso di quanto non sia già.

Spero che il mio non sia un grido isolato nella giungla di lettere che

infesta la vostra redazione.
Un saluto da
Marco Agate

So per certo che "i boss" delle varie software house leggono con attenzione CVG. Vediamo che cosa ti risponderanno...

MEGAMIGA

Carissima redazione di CVG,
Esiste il CD-ROM per Amiga?
Marco Ciacci

Certo che esiste! Dovresti trovare un articolo che lo descrive da qualche parte su questo stesso numero di CVG.

CLUNK!

Spettabile redazione di CVG,
Vi scrivo per porvi un paio di domande:
1) Il gioco *Ultima Underworld* per un PC senza tutti gli accessori da voi elencati nella recensione, che effetto fa?
2) Tra tutti i giochi da voi recensiti qual'è che ha avuto il globale maggiore? E quello minore? E tra quelli italiani?
Marco Ravetta

Senza il megaPC da noi prospettato, *Ultima Underworld* fa più o meno "Clunk". Purtroppo, alla Origin non hanno tenuto in considerazione il fatto che il PC medio europeo ha delle specifiche di gran lunga inferiori alla configurazione media negli U.S.A., e il gioco risulta quindi tanto lento da rasentare l'ingiocabilità assoluta. Per quanto riguarda la tua seconda domanda, invece, ti rimando allo Speciale Estate '92 di CVG, che quando leggerai questa risposta dovrebbe essere ancora in edicola. Ci sono recensiti un sacco di giochi usciti recentemente, c'è il Gioco della Redazione di CVG e - soprattutto - c'è l'Elencone Globale dei punteggi ottenuti da TUTTI i giochi pubblicati negli ultimi tre anni e mezzo per qualunque sistema. Scoprire i punteggi massimi e minimi sarà un gioco da ornitorinchi.



"DETTO ANTONIO"?!?

Caro Fabio (detto Antonio),
E' la 1.000.000 volta che ti scrivo (tanto non è vero, perché è la prima!).
Mi devo comprare un Super Famicom, ma prima voglio farti qualche domanda su questa fantasmagorica console:
1) Super NES sarebbe uno dei tanti nomi del Super Famicom?
2) I cervelloni della Sega cederanno i diritti di Sonic alla Nintendo?
3) Uscirà *Street Fighter II* sul Famicom?
4) Ce l'hai una casa?
Mario Damiani

Scusa, come sarebbe a dire "detto Antonio"? Ad ogni modo:
1) Super NES è l'unica denominazione ufficiale della console a 16-bit della Nintendo in Italia.
2) Nemmeno sotto tortura.
3) L'abbiamo recensito in anteprima universale sul numero di luglio/agosto.
4) Sì, ma se qualche lettore me ne vuole regalare un'altra non lo ostacolerò in nessun modo.

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

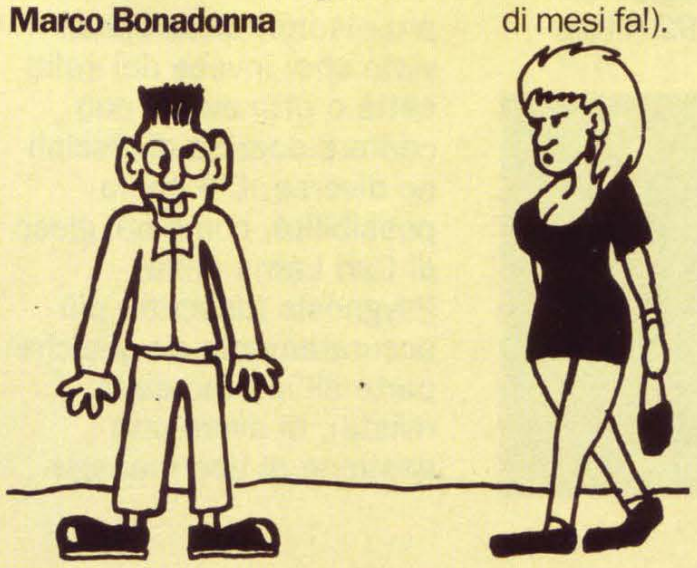
- Trucchi & soluzioni
Su C+VG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senza manomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri capolavori all'apposita rubrica, indicando chiaramente "PLAYMASTER" sulla busta. Se mandate delle mappe, fatelo possibilmente su fogli bianchi - niente quadretti, righe o fiorellini) e scrivendo & disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.
- Richieste d'aiuto
E' in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/66034295 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.

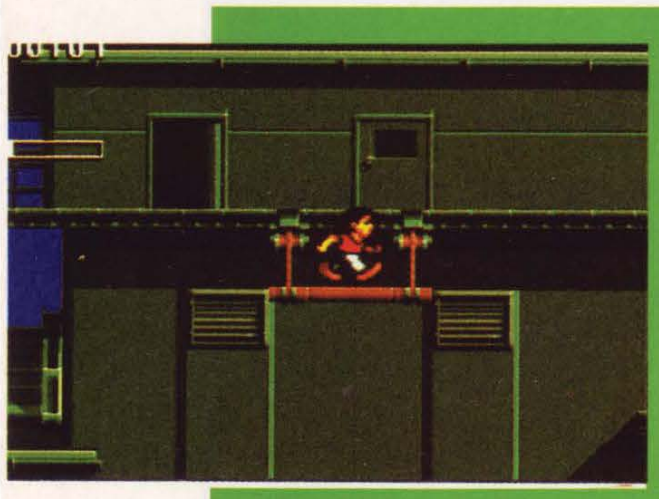
AL MONDO C'E' UN SACCO DI GENTE STRANA - PARTE 4786453

Caro Fabio,
A pagina 13 di CVG di giugno, sopra la preview di *James Pond 2 - Robocod* c'è scritto "Aquabatics". Io ho sentito che Aquabatics è un nuovo parco acquatico tipo l'Aquafan di Rimini. Sarà questo il concorso segreto?
Marco Bonadonna

Mi spiace, Marco: il concorso consisteva nello scoprire dove tu avessi dimenticato il cervello, in modo da recuperarlo prima che qualcuno lo butti via scambiandolo per un pistacchio andato a male. Guarda che quei buffi disegnini neri tutti in fila di cui riempiamo le pagine servono a essere letti!
Se ci avessi provato, forse ti saresti accorto che Aquabatics è il nome del terzo gioco di James Pond, e non del secondo (che tra l'altro abbiamo recensito un bel po' di mesi fa!).



NEWS



GIOCO LETALE 3

Come avrete intuito si tratta del tie-in del terzo episodio delle avventure dei due detective di LA Martin Riggs (Mel Gibson) e Roger Murtaugh (Danny Glover): *Arma Letale 3*. Questa volta si tratterà di dare la caccia a ex poliziotti coinvolti in un traffico di armi della polizia con alcune bande locali. Il film è pieno di esplosioni devastati, sparatorie e azione pura esattamente come i primi due (fin troppo), ma di un buon film d'azione non ci si stanca mai.
Stesso discorso per il gioco, che dovrebbe essere il solito platform in linea con gli ultimi successi Ocean come *Hudson Hawk* e *Addams Family*. Il gioco dovrebbe essere ormai ultimato, ma l'uscita sarà probabilmente ritardata per sfruttare il ricco mercato natalizio.
Tra *Alien 3* (Acclaim), *Batman* (Konami) e *Arma Letale* sarà davvero una bella lotta...



MICRONEWS

Beh, questa è davvero grossa: uno dei coin op di maggior successo, quel tale *Street Fighter II* della Capcom di cui vi abbiamo recensito il numero scorso la versione Super NES, sta per essere convertito anche su computer.
I possessori di Amiga saranno contenti di sapere che grazie alla licenza acquistata dalla US Gold e al duro lavoro della Creative Materials (*Final Fight*, *The Godfather*) potranno metterci sopra le mani prima della fine di quest'anno senza doversi comprare un SNES. Speriamo solo che la conversione sia pari a quella per console...

Come, non avete ancora terminato *Monkey Island II*? Cercate di sbrigarvi allora, perché secondo le nostre fonti la Lucasfilm Games starebbe pensando a un *Monkey 3*.
Non cominciate a tempestarci di telefonate, comunque, anche se dovessero decidersi adesso non pensiamo proprio che lo vedrete in giro prima del prossimo anno.

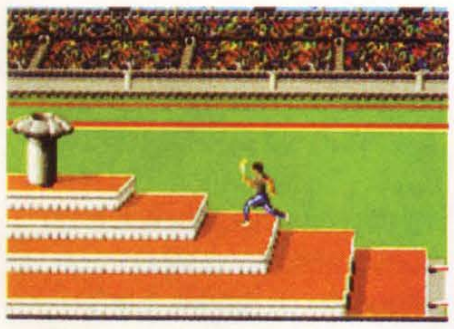
Il ritorno della vendetta del seguito! Vecchissimi successi Palace come *Barbarian* (I e II) e *Cauldron* (I e II) stanno per tornare a nuova vita in *Super Barbarian* e *Super Cauldron*, quest'ultimo sotto le cure di una rediviva Titus.

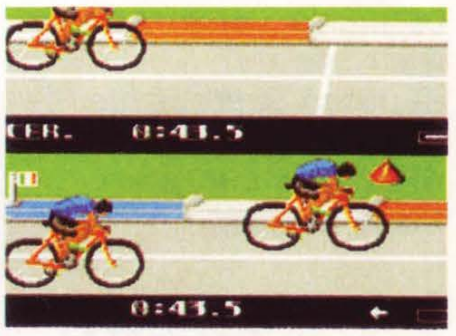
Aargh! Questa proprio non ce l'aspettavamo.
E' appena entrata sul mercato una nuova casa di software: la Evangelsoft.
Sì, purtroppo quello che state pensando è vero: si tratta di una casa di software fondata con lo scopo di divulgare giochi di ispirazione mistico-religiosa.
Tra i loro primi titoli troviamo *King Solomon's Mines*, una specie di *Boulderdash*, e un software educativo basato sulla storia della Terrasanta.

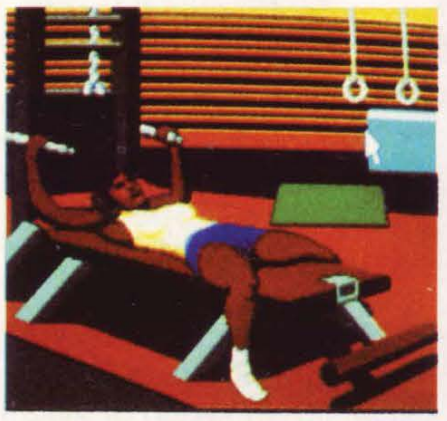
BARCELLONA '92

Si sta svolgendo un tipo di gara del tutto particolare al di fuori degli stadi spagnoli, quella tra i godzilliardi di giochi sportivi in uscita in questi mesi, combattuta all'ul timo evento. Per ora sembra in vantaggio un certo *Espana '92* (titolo provvisorio) della Ocean visto che, invece dei soliti sette o otto eventi può contare dozzine di discipline diverse. C'è poi la possibilità, come nel gioco di Carl Lewis della Psygnosis (descritto più accuratamente da qualche parte all'interno della rivista), di avere una gestione di tipo manageriale della preparazione degli atleti prima della competizione.
Il gioco della US Gold si chiamerà *MegaSports*, i cui 30 eventi includono corse di vario tipo, sci, BMX, tiro a segno, ciclismo, tuffi, nuoto, ginnastica, cani e gatti che dormono assieme, etc. Come se tutte queste discipline non fossero sufficienti inclusi nella confezione ci saranno anche le versioni mai pubblicate prima di vecchi classici *Summer Games* I e II. Entrambi i giochi dovrebbero essere a disposizione tra brevissimo per Amiga.

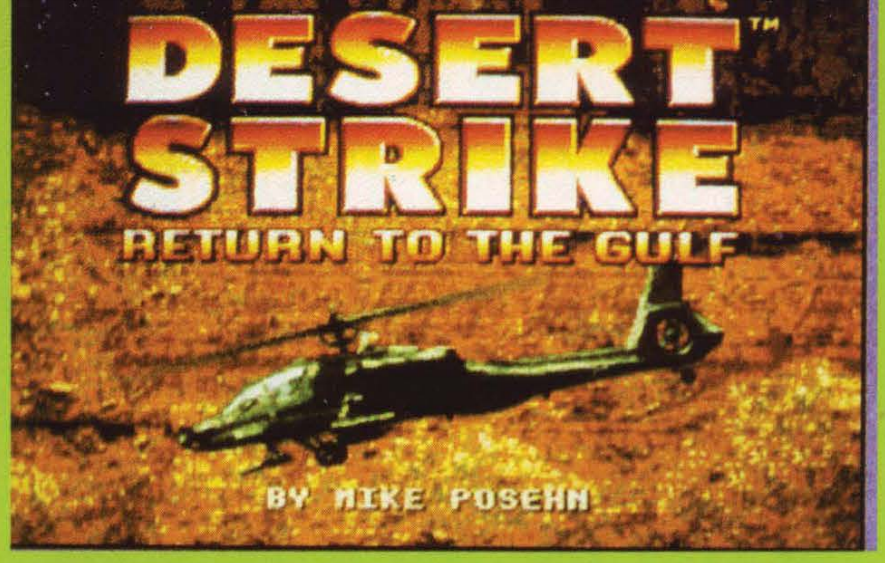








NEWS



RITORNO ALL'AMIGA

Visto il successo ottenuto su Megadrive da *Desert Strike*, uno dei giochi occidentali più interessanti degli ultimi tempi per MD, la Electronic Arts ha pensato bene di produrne una versione Amiga proprio come fece a suo tempo per *John Madden American Football*. Anche il programmatore che convertì *John Madden*, Gary Robert, è lo stesso, possiamo quindi attenderci una fedele conversione. Il gioco è un originale shoot 'em up, ai comandi di un elicottero da combattimento, in prospettiva isometrica con diversi elementi strategici. E' ambientato nel Golfo Persico alla caccia di un signore coi baffi che somiglia tanto a Mario, non so se mi sono spiegato...
La notizia non è ancora stata confermata ma stessa sorte (no, non quella di Saddie) potrebbero subire altri giochi Megadrive come *EA Hockey*, ma soprattutto la divertente corsa in moto con licenza di pestaggio *Road Rash*.

BATTLETOADS

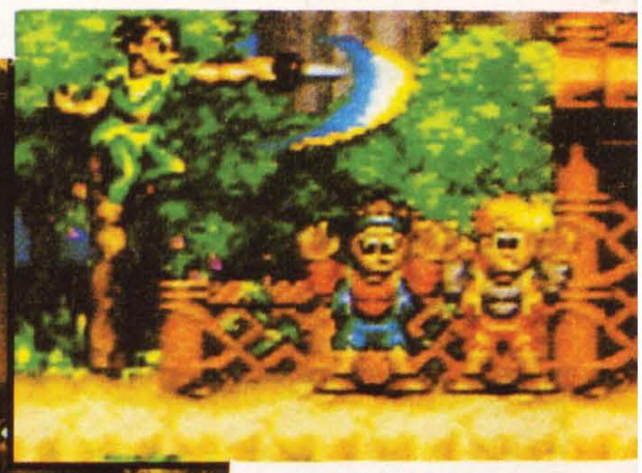


Avete presente le *Teenage Mutant Ninja Turtles*? Stessa cosa, a parte il fatto che questi sono rospi, sono tre e non hanno ancora cominciato a uscire in formato maglietta, pantofola, dentifricio e carta igienica. Anche i tre Toads (Zits, Rash e Pimple) sono alquanto antropomorfi per essere dei rospi, oltre che esperti di arti marziali e impegnati a salvare la galassia quattro o cinque volte al giorno da terribili mutanti. Il gioco è un tipico prodotto da console, è un multi livello con sezioni shoot 'em up, platform picchiaduro e di corsa, e, proprio come per le Turtles, è stato accompagnato, ai tempi della sua uscita per NES, da abbondanti campagne pubblicitarie. L'unica differenza è che il gioco è perfino bello. E' stato un vero successone sul vecchio di casa Nintendo con un'ottima giocabilità e una grafica notevole per le possibilità di questa console. Immaginate soltanto cosa potrebbe diventare su un Amiga visto che il NES ha a malapena le potenzialità di un C64. I diritti per la versione Amiga sono stati acquistati dalla Mindscape ma non è ancora stata stabilita la data di uscita, visto che il lavoro è appena iniziato (infatti le foto che dovreste trovare in giro si riferiscono alla versione NES).

HOOK

Speriamo che siate andati a vedere al cinema il ritorno al genere fantastico di Steven Spielberg: sia perché il film era carino, sia perché ci potevate trovare una scenografia praticamente identica a quella di *Monkey Island II* - fantastica! Il gioco per il Super NES segue, al solito, la trama del film: uno smemorato (e invecchiato) Peter Pan torna con l'aiuto di Campanellino sull'Isola Che Non C'è per liberare i suoi pargoli rapiti dal redivivo Capitan Uncino. Durante il gioco imparerete piano piano a combattere, volare e nuotare in un'avventura che culminerà con il duello faccia a faccia tra Peter e il Capitano.
La grafica del gioco ha un'aspetto veramente fantastico, ma una menzione d'onore spetta ai personaggi: ci sono tutti quelli principali del film, e oltre ad essere molto rassomiglianti sono animati benissimo. Cercatelo nei negozi.



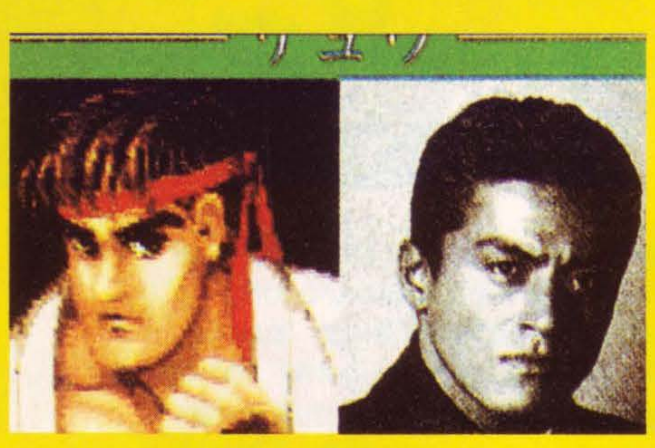






NEWS





ANCORA STREETFIGHTER!

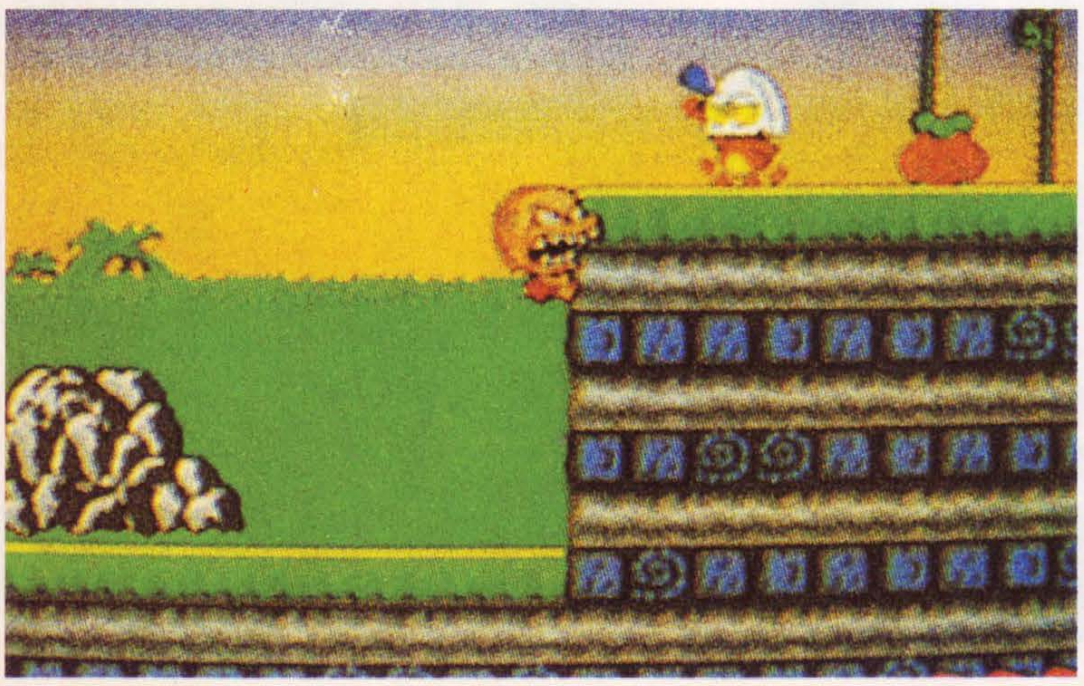
Se pensavate che con il film di Mario avessimo veramente raggiunto il fondo, è perché non sapevate che una societa giapponese sta per iniziare le riprese di un film d'azione basato sui personaggi del popolare coin op *Streetfighter II*, non un cartone animato, ma un film con veri attori! Tornando a fatti di cose nostre sta per arrivare dal Giappone, grazie alla Capcom, un mega-joypad a sei pulsanti disegnato specificatamente per *Streetfighter II*: in modo da facilitare l'esecuzione di quelle maledettissime mosse speciali.

SPIRITO DI ADATTAMENTO II

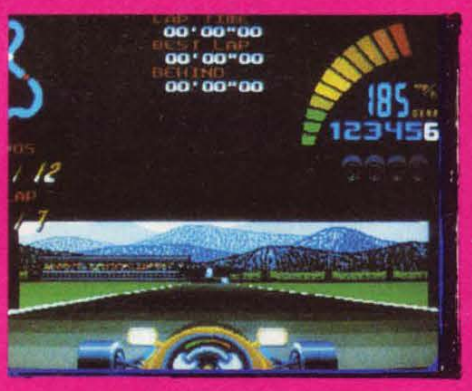
Probabilmente siete al corrente del fatto che per ogni nazione la Nintendo distribuisce sul mercato una console incompatibile con le versioni di altri paesi (per motivi di copyright dei titoli, probabilmente), così come è successo per le versioni Americana e Inglese. Fortunatamente è da tempo in circolazione un adattatore che permette di utilizzare le cartucce americane sulla versione giapponese, e anche in Inghilterra è da poco in commercio un dispositivo che permette di aggirare queste protezioni per la versione inglese del Super NES. L'adattatore prodotto dalla Sekhana permette di utilizzare qualsiasi cartuccia su Super NES di qualunque nazionalità. Tutto quello che dovete fare è avere sempre inserita una cartuccia della nazionalità "giusta" (la stessa della console) nell'apparecchio, che preleverà il codice di sicurezza da quest'ultima mentre il gioco verra letto dalla cartuccia straniera. E' un sistema abbastanza cervellotico ma, per quanto provato, sembra funzionare perfettamente; un'ottima premessa per la prossima uscita della versione italiana.

PC KID ANCHE SU COMPUTER!

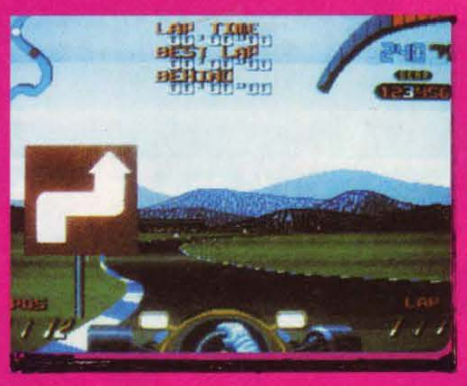
Non avrà il carisma di un *Sonic* o di un *Mario,* ma è pur sempre il protagonista di uno (cioè due) dei platform tenerosi giapponesi più simpatici sul mercato (oltre che mascotte fino ad ora in esclusiva del PC Engine). I programmatori stanno dando però gli ultimi ritocchi alla conversione per Amiga di *PC Kid*, e la versione definitiva dovrebbe essere lanciata dalla Hudson in tutta Europa entro l'estate. Per quanto siamo riusciti a vedere il gioco su Amiga è praticamente identico alla sua controparte su console, e sembra anzi perfino un pochino più colorato. Pare comunque che girerà solo su Amiga espansi a 1 mega.



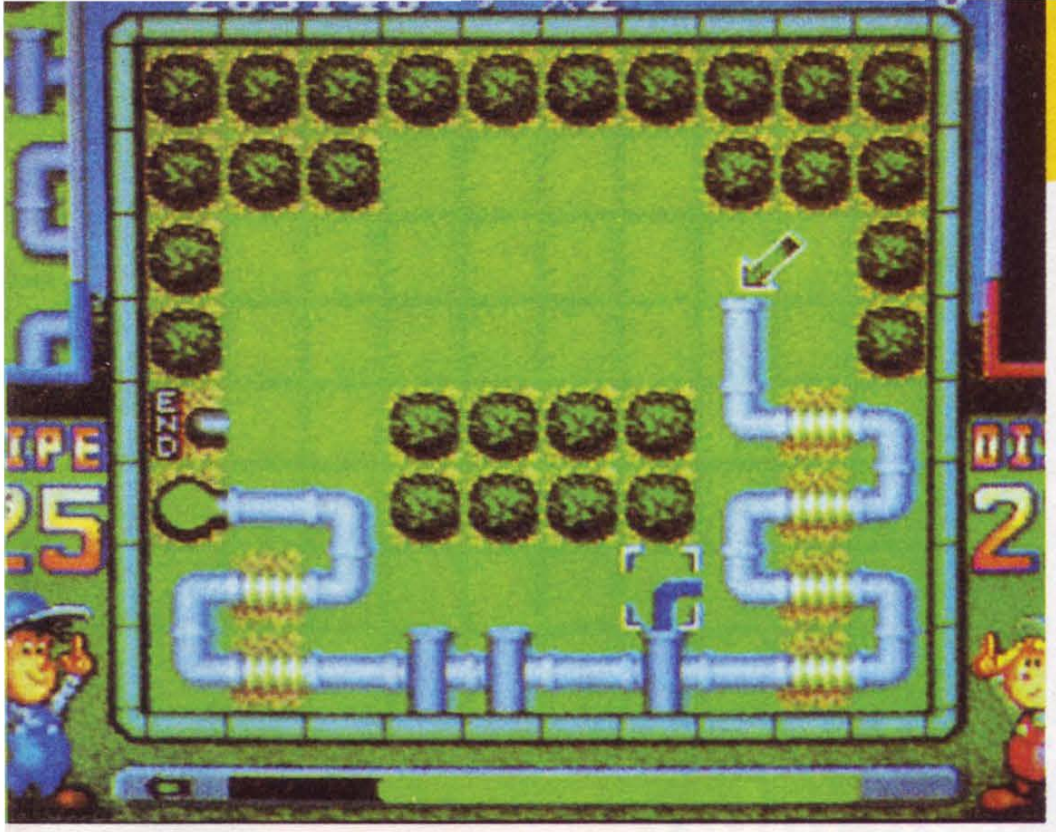
NIGEL MANSELL IN POLE POSITION



La Gremlin ha davvero fatto un bel colpaccio aggiudicandosi i diritti per sfruttare a piacimento il nome dell'Uomo d'Oro del momento della Formula 1. Il gioco di corse che porta il suo nome è uno dei progetti di punta della casa inglese, e a detta dei tipi della Gremlin sembra destinato a diventare il termine di paragone per qualsiasi gioco di corse nel prossimo futuro; e chi ha il coraggio di controbattere a gente che ha alle spalle giochi come *Lotus* e *Lotus 2*? Il lancio è stato preparato alla grande sia su computer (l'uscita della versione Amiga/ST/PC è prevista per Ottobre) che su console (siamo riusciti a dare un'occhiata a un primo demo della versione Super NES), e tutto sembra perfetto: sarebbe davvero una bella fregatura per quelli della Gremlin se Mansell si lasciasse portare via da sotto il naso il titolo mondiale (Carl Lewis insegna). Notizia dell'ultimo secondo: è stata appena annunciata l'intenzione di produrre una versione di *Lotus Esprit Turbo Challenge* anche per Megadrive. Questa versione sarà realizzata dalla Electronic Arts, una delle case che ha ottenuto maggiore successo su MD, che ha prontamente garantito quantità di adrenalina pari ai due *Lotus* su Amiga. Resta scontato che appena avremo qualche notizia in più ve lo faremo sapere.



NEWS

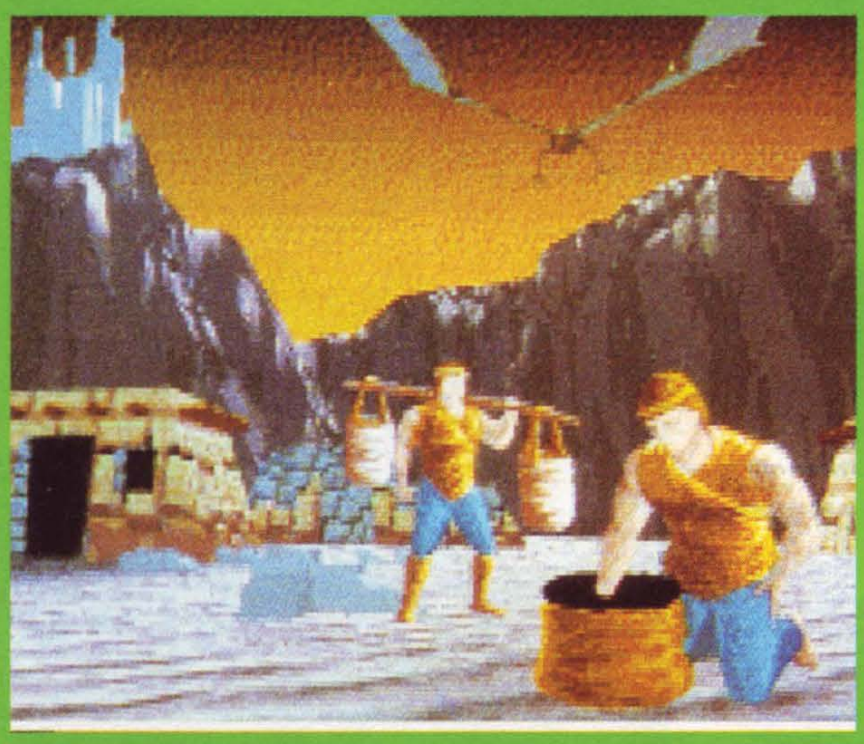


IL SUPER NES FA ACQUA

Pipe Dream, lo ricorderete, è uno dei puzzle game di maggior successo che ha imperversato su diversi formati per computer un annetto fa e oltre. La Bullet Proof Software (quella della sconosciutissima versione di Tetris per Gameboy) ha appena fatto uscire in Giappone la versione graficamente spettacolare per Super NES di questo accattivante giochino. Per chi non lo conoscesse, si tratta di un programma alla *Loopz* in cui dovete, in una lotta contro il tempo e contro l'acqua che avanza da una sorgente, costruire una condotta di tubi (che usciranno, a mo' di *Tetris*, in maniera assolutamente casuale) a prova di falla.

DA OGGI SI CAMBIA!

Con *Dark Sun: The Shattered Lands* la SSI inaugura un nuovo sistema di gioco, sempre nel campo RPG, dalle premesse molto interessanti. Non dubitiamo che molti (troppi) altri episodi seguiranno...

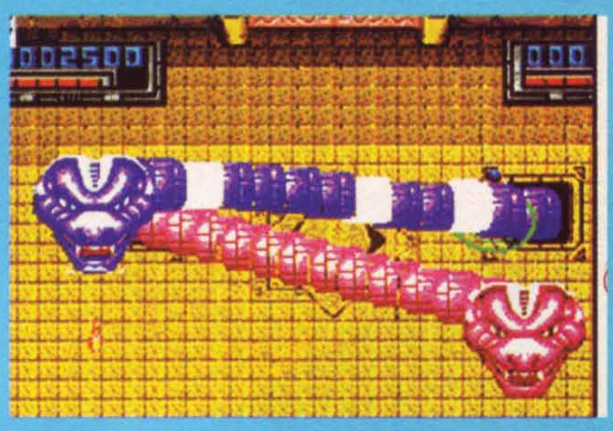




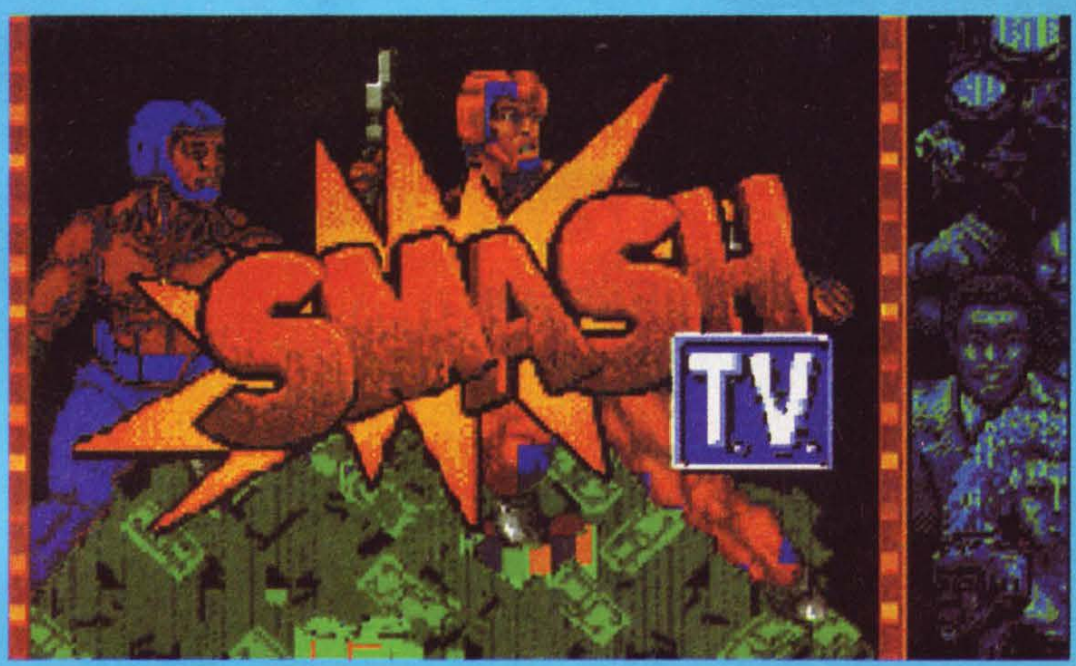
UN'ALTRO DRAGO

E' il terzo, questo *Dragon's Lair* e farà la sua apparizione sui monitor Amiga quest'autunno sempre ad opera della Readysoft.

MEGAMASSACROTOTALE



Dopo la conversione di *SMASH TV* per qualunque computer e per Super NES sembra finalmente arrivato anche il momento del Megadrive. Per chi non conoscesse questo coin op della Williams ricordiamo che si tratta di uno shoot 'em up a scrolling multidirezionale con armamento progressivo e con un'ambientazione futuristica tanto per cambiare basata su nuovi gladiatori televisivi. Ci sono anche un bel po' di mostroni di fine livello e, come potete anche vedere dalle fotografie, la conversione della Acclaim promette molto bene.



ORTAGGIO SIMULATOR

La fantasia della Maxis in fatto di simulatori non ha proprio limiti, dopo l'ultimo *Sim Ant* la casa californiana sta per uscire con *Sim Life*. Questa volta il progetto è ancora più megalomane dei precedenti: si tratta "solo" di un simulatore di forme di vita! Dovete insomma creare un vostro organismo in grado di sopravvivere. *El-Fish*, opera del mitico Alexey "Tetris" Pajitnov è invece un simulatore di acquario con licenza di manipolazione genetica. Entrambi sono di prossima uscita per Mac e PC.



GRADARA LUDENS

gioco, simulazione, immaginazione
tra antiche mura e nuove tendenze

Gradara (Pesaro)
18 - 27 settembre
1992

FESTIVAL ITALIANO dei GIOCHI

Organizzazione generale:
SD2 STUDIOGIOCHI

Pubbliche Relazioni:
MEETING PLANNER

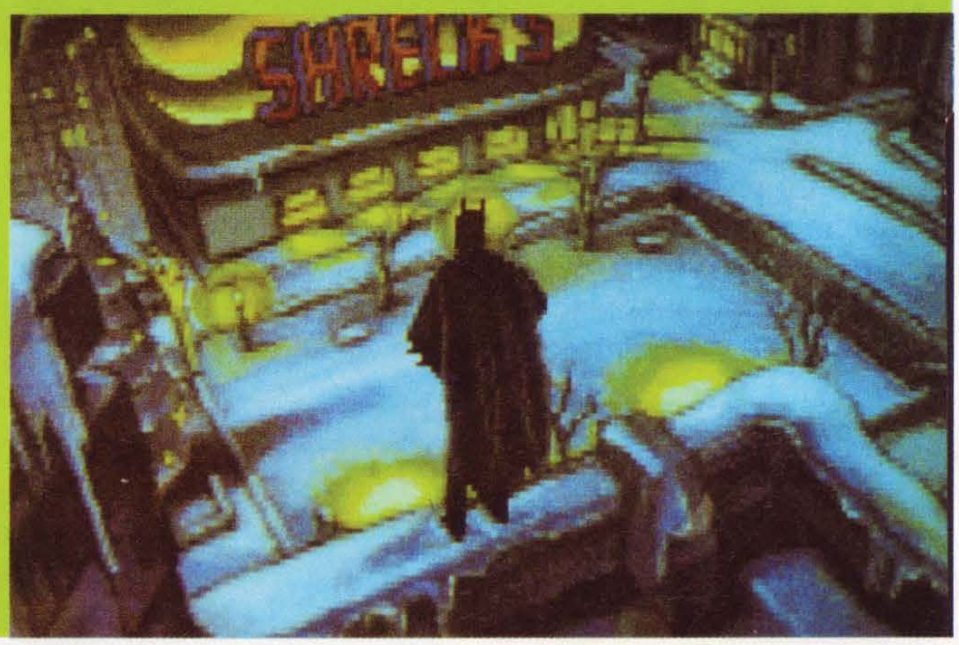
AGONISTIKA e
URBINO SYMPOSIUM

Immagine e Comunicazione: MEETING PLANNER. - ART DIRECTION: RODOLFO POMPUCCI

NEWS

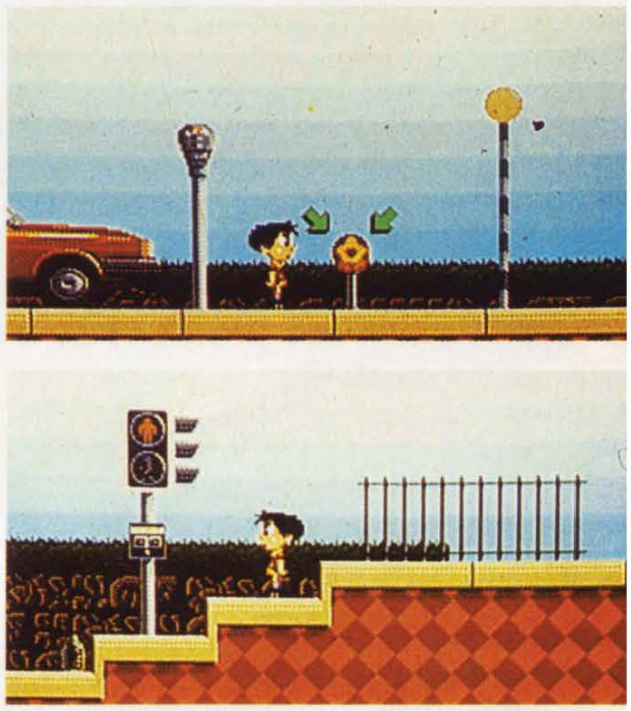
IL PICCI' MASCHERATO

L'inevitabile versione digitale del ritorno di Batman (il film dall'originalissimo titolo *Batman Returns* con Danny de Vito nei panni del pinguino e Michelle Pfeiffer in quelli - succinti - della donna gatto è attualmente in programmazione negli USA, ma dovrebbe essere di prossima uscita anche nelle sale italiane) sta per toccare il PC nelle forme a lui più congeniali: quelle di un'avventura grafica che, a giudicare dalle foto, sembra parecchio d'atmosfera. Ormai nel genere ci si sono cimentati cani e gatti, vedremo cosa sarà in grado di fare la Konami; se non altro sarà qualcosa di diverso dal solito gioco arcade multi-livello della Ocean.



ULTRA' SIMULATOR

Non si tratta della Maxis, ma della Krisalis, e il gioco non è un simulatore ma bensì uno dei numerosi platform dall'aspetto consolare che circolano copiosi su Amiga dall'avvento di Sonic (non facciamo nomi, *Zool*). Lo scenario di *Football Kid* vede un Maradona in erba (e mi riferisco alla giovane età - Steve), grande appassionato di calcio girare per piattaforme e sistemare cattivoni con l'ausilio del fido pallone e di numerosi bonus.





CHI SI FERMA HA PERDUTO

No Second Prize segue la scia, o meglio, le tracce dei pneumatici di *Team Suzuki*, è infatti una gara motociclistica con grafica poligonale 3D e visuale in soggettiva. Il gioco presenta un paio di simpatiche opzioni come la scelta di piloti dalle caraiteristiche differenti, ma il successo del gioco dipenderà dall'efficacia delle routine grafiche che alla Thalion stanno preparando per l'Amiga.



SEI, CINQUE, TRE, DUE, UNO...



Sei come *King's Quest VI - Heir Today, Gone Tomorrow* la prima vera simulazione di telenovela. Sia per la chilometrica lunghezza (della serie e dei singoli giochi), sia per la trama particolarmente originale: questa volta si tratta di liberare la Principessa (e soprattutto erede al trono) Casima rapita da un cattivone che ha trovato un modo molto più semplice di diventare re, invece di sciropparsi ben sei avventure come un imbecille di mia conoscenza. Inizia così il viaggio attraverso dodici isole ognuna con i suoi bei puzzle da risolvere. Per quanto possa sembrare incredibile, questo episodio è stato ancora migliorato. Soprattutto graficamente, con schermate a sbulacco in quantità e qualità per la gioia del vostro ardisco.

Cinque come *Space Quest V - Roger Wilco and the Next Mutation*, la serie più divertente tra quelle Sierra. Il nostro Wilco tra un buco temporale e l'altro ha fatto parecchia strada: adesso è addirittura Capitano di un'intera astronave, ma non ha dimenticato le sue origini con lo strofinaccio.

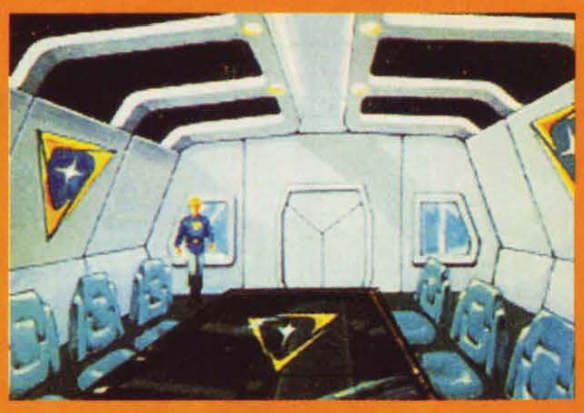
Questa volta per l'amore della pulizia sfida un'intera banda di banditi-inquinatori...

Tre come *Quest for Glory III: The Wages of War*, l'adventure-RPG su cui, in questa puntata, cominciano a spirare venti di guerra.

Due come *Laura Bow II*, che dovrebbe essere già nei negozi mentre leggete questo.

Uno come *Quest for Glory I* e *Police Quest I*, anche loro, dopo *Larry I*, si sono fatti la plastica e sfoggiano adesso fondali digitalizzati e interfacce a icone in quantità.

E il quattro, direte voi? Io non lo direi a voce troppo alta, ricordate che Police Quest è arrivato al tre ed è sempre in agguato...



NEWS

UN UCCELLO? UN AEREO?



No, è Michael Jordan, protagonista di *Michael Jordan Flight Simulator*, e non si tratta del figlio di Chuck Yeager, ma di uno dei giocatori più strapagati della lega professionistica di basket americana, candidato al posto di miglior giocatore di basket di tutti i tempi e stella dei Chicago Bulls. Cosa c'entra il simulatore di volo, vi chiederete voi. Beh, provate a guardarlo mentre volteggia sopra il canestro per momenti che sembrano interminabili e poi venitemi a ripetere la domanda. Il gioco su PC ci viene dalla Electronic Arts e dovrebbe presentare un sistema di visualizzazione del campo di gioco davvero incredibile.

SIMULAZIONE DI GIOCO



La serie *I Play* sembra essere stata definitivamente soppiantata da tutta una serie di nuovi giochi sportivi della prolificissima Simulmondo. Si tratta di *3D World Tennis* e *3D World Boxing* (entrambi usciranno per C64 e PC), ma il più interessante sembra essere *3D World Soccer* (Amiga), che conferma la tradizionale visuale in soggettiva che dovrebbe però essere stata decisamente migliorata consentendo così di seguire l'azione molto più facilmente rispetto allo svolgimento talvolta caotico del precedente *I Play*.
La Simulmondo sembra avere scoperto una vera e propria miniera d'oro con *Dylan Dog*, e intende sfruttarla bene con l'uscita di un'altro paio di avventure, *La Regina delle Tenebre* e *Attraverso lo Specchio*, che non mancheranno di interessare i numerosissimi fans del fumetto.
Lo stesso non si può dire per *Diabolik*, che comunque resiste nelle edicole da innumerevoli anni: la licenza Simulmondo per questo stagionato personaggio ha colto sicuramente molti di sorpresa. Concludiamo la carrellata con *Ecstasy*, un puzzle game, e *1st Chess Tutor*, una vera e propria "scuola di scacchi" per tutti.





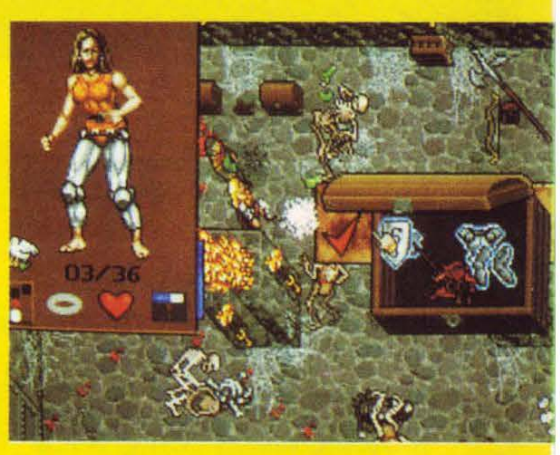
UN GIOCO E' COME IL PESCE...

...dopo tre puntate puzza! Non lo hanno capito alla SSI, ma neanche alla New World Computing che stanno per uscire con un'altro esemplare di *Might & Magic*. Il fatto che a noi la serie non sia mai piaciuta è soggettivo, ma questo nuovo RPG è decisamente identico al pur bello *M&M3*.

L'ULTIMO "PACCO" DELLA ORIGIN

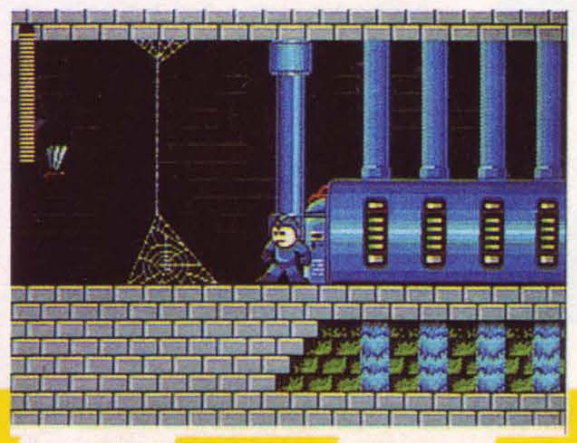


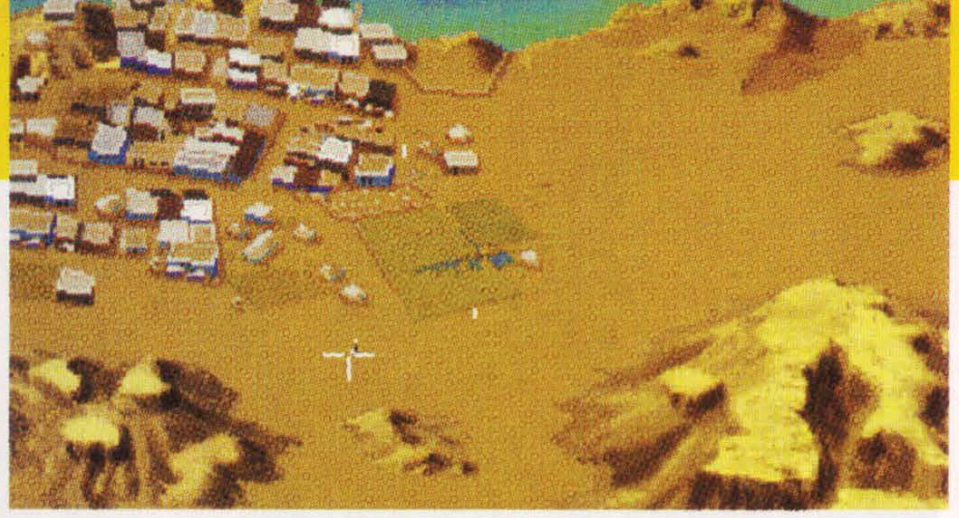
Avevano detto che, per Britannia, si sarebbero fermati con *Ultima IX*, ma non hanno certo specificato quanti *Ultima VII* avrebbero pubblicato. Proprio così, la serie non sembra esaurirsi (almeno non prima di aver sfruttato a fondo il titanico sistema di gioco U-VII come prima fu fatto con l'U-VI - ricordate *Martian Dreams* e *Savage Empire*?) e *The Serpent Isle* non è altro che il seguito di *U-VII*. Il commendatore Gran Sacerdote Batlin è fuggito e per neutralizzare la nuova minaccia che incombe su Britannia dovrete viaggiare fino alla Serpent Isle (uno dei luoghi "storici" delle avventure di Ultima) e svelare finalmente il mistero che avvolge quest'isola e i suoi abitanti.



MEGA PC

Questa vince sicuramente il premio del mese come conversione meno attesa del momento. Dite la verità, chi di voi si sarebbe aspettato di poter giocare, un giorno, a *Mega Man*, vera istituzione nel campo delle console (in particolare del NES), su PC. Non sto parlando del PC Engine, ma proprio di quello scatolone assolutamente negato per qualsiasi gioco arcade; purtroppo anche questo tentativo non sembra essere stato troppo felice, se sarà degno di nota non mancheremo comunque di pubblicare una completa recensione.





NEWS

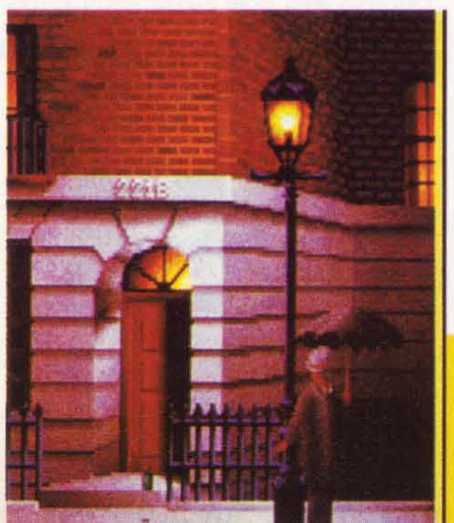
SOFTWARE CTO: COME, QUANDO E PERCHE'

Una villa spettacolare, tre software house, il team di CVG: ecco cosa è successo all'ultima riunione organizzata dalla CTO.

Il nuovo incontro con la CTO tenutosi nell'ormai mitica Villa Zarri, nei pressi di Bologna, ha portato notizie buone e meno buone, ma la peggiore di tutte colpisce in particolar modo gli amighisti: la Lucasarts ha annunciato che *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* sarà la sua ultima conversione per il 16-bit della Commodore. Il motivo? Una chiara insoddisfazione nei confronti della politica della Commodore, che non ha ancora trovato il modo di potenziare il suo 16-bit (con prezzi competitivi) ed entrare in concorrenza con il vasto mercato dei PC. Più o meno dello stesso parere si è dimostrato anche Mark Lewis, rappresentante della Electronic Arts, che ha comunque confermato che la EA continuerà a produrre titoli per Amiga; speriamo non ci ripensi! In compenso... ehm... Ubi Soft e Infogrames, le altre due case produttrici di videogiochi presenti, presentavano in prevalenza prodotti per PC: di seguito il resoconto completo delle meraviglie euro-americane presentate alla conferenza.

ELECTRONIC ARTS

Una buona notizia è che la EA convertirà alcuni suoi successi da Megadrive ad Amiga: i primi due titoli a subire il "trapianto" saranno *Road Rash*, gioco motociclistico in cui erano permessi cazzotti e calci agli avversari, e *Desert Strike*, ritorno "isometrico" nel Golfo a bordo di un Apache. *PGA Tour Golf* approderà invece sul Super NES e anche in ambiente Windows. Nel primo caso il 16-bit Nintendo si produrrà in uno sforzo poligonale non indifferente, seguendo la pallina nei suoi spostamenti. *Birds of Prey* si è rifatto il look per il PC: in realtà nel filmato proiettato non si vedeva molto, ma un caccia ombreggiato e pieno di sfumature è bastato per farci venire l'acquolina in bocca. Stupendo, almeno dal punto di vista grafico, *The Lost Files of Sherlock Holmes* (PC), avventura grafica con interfaccia stile SCUMM che sfoggiava alcune animazioni a 256 colori (ma ormai è una norma) davvero mirabolanti. *Theatre of War* per PC è invece una specie di gioco di scacchi con un tavoliere che assume le forme più strane; idem per i pezzi, che non mancheranno di animarsi e prendersi a scazzottate. Si ritorna all'epoca della guerra fredda in *Buzz Aldrin's Race Into Space* (PC), gioco di conquista dello spazio con immagini digitalizzate dei voli dell'epoca talmente belle da farvi credere di esserci. La EA ha fatto anche sgobbare come un pazzo Michael Jordan per produrre il più incredibile gioco di basket della storia: *MJ's Flight Simulator* sarà in 3D rotatorio con giocatore attivo inquadrato da dietro e soprattutto con animazioni digitalizzate - a partire da quelle di Jordan, naturalmente. Su che computer? Ma sul PC, che domande. Rimanendo sempre sulla pallacanestro (e su Jordan) la EA ha annunciato l'uscita di *Jordan Vs. Bird* per Gameboy mentre ha confermato che stanno procedendo i lavori per l'RPG fantascientifico in soggettiva *Space Hulk* e l'incredibile combattimento tra androidi poligonali ombreggiati chiamato *Cyberfight*.



INFOGRAMES

Ha destato notevole interesse il primo titolo dell'annunciata trilogia ispirata al "Richiamo di Cthulhu", soprattutto per l'originalità delle inquadrature: le locazioni (disegnate stupendamente) vengono visualizzate da varie angolazioni e il protagonista poligonale subisce ovviamente il suo bel mutamento di prospettiva. Lo stesso personaggio ha un'animazione molto fluida e convincente, e deve sottoporsi a una serie di acide quanto divertenti situazioni. Questo primo capitolo si chiama *Doom of Derceto*,e uscirà inizialmente per PC. La Infogrames distribuirà anche i seguenti titoli della Disney: *Stunt Island* e *'Coaster!* ,entrambi per PC; il primo è una simulazione di volo acrobatico in 3D in cui lo scopo di gioco sarebbe divertirsi a riprendere da diverse angolazioni le proprie evoluzioni: mah! Praticamente della stessa risma anche *'Coaster!*, in cui dovreste divertirvi a costruire percorsi per montagne russe e poi vedere che effetto fa percorrerli: bleah!
Fortuna che poi la casa francese ha annunciato l'uscita di titoli come *Sim City 2000* e *Drakkhen II*, di cui però non sono state date precise informazioni.



UBI SOFT

Ulteriori informazioni su *BAT II*: scorrimento delle immagini, personaggi con buona intelligenza artificiale, sistema di interazione più complesso, passaggio dalla notte al giorno e viceversa, 3D per gli spostamenti motorizzati, nuovo sistema di combattimento, computer da polso (anzi da braccio) di nuova generazione, tanti sottogiochi. Promettente.
Perfect General invece sarà un classico gioco di guerra contraddistinto da una buona intelligenza artificiale del nemico, da una gran facilità d'uso e da una completezza di mezzi non indifferente.
Annunciata la versione di *Megalomania* per PC e una compilation di giochi di calcio sponsorizzata dal neomilanista Papin: comprende *Kick Off 2* (Yeah!), *Manchester United* (Mah!), *International Soccer Challenge* (Urgh!) e *World Championship Soccer* (Aaarggh!).



NEWS



CD-I

Qualche giorno fa si è svolta a Parigi la presentazione alla stampa del lettore CD Interattivo (o CD-I) della Philips. Se pensate che un viaggio completamente spesato, cene luculliane, centri congressi megagalattici e visita a Eurodisney siano sufficienti a corrompere giornalisti irreprensibili come noi... avete perfettamente ragione, ma visto che la visita al parco è miseramente saltata credo che potrete contare su un obbiettivo resoconto sul concorrente (quasi) diretto del CDTV Commodore.

di Stefano "Che bello, finalmente visiterò Eurodisney!" Giorgi

PRATICAMENTE UN FRULLATORE

Non c'è che dire, alla Philips hanno fatto le cose in grande. Il mercato di strumenti multimediali come il CD-I, grazie alla loro versatilità, è molto ampio e la casa olandese si è impegnata a fondo nel tentativo di imporre il proprio standard sui concorrenti. Le loro intenzioni sono quelle di vendere il CD-I come elettrodomestico del futuro: una macchina dalle mille funzioni da tenere sempre collegata al televisore e che funzioni da biblioteca, videoriproduttore, impianto stereo e infine videogioco. E' evidente quante siano le possibilità di un sistema che possa gestire in maniera interattiva immagini e suoni. I titoli già usciti (la versione americana del CD-I è in circolazione ormai da diverso tempo) sono molti, per la maggior parte di tipo culturale-educativo come enciclopedie, monografie su artisti, visite audio-video a musei - ma anche lezioni musicali o il corso di fotografia di Time Life (molto carino, una vera e propria simulazione di macchina fotografica che modifica l'immagine a seconda della regolazione della vostra "macchina", del fondale e del soggetto), titoli educativi per bambini e tanti altri, con 4-5 nuovi titoli ogni mese.

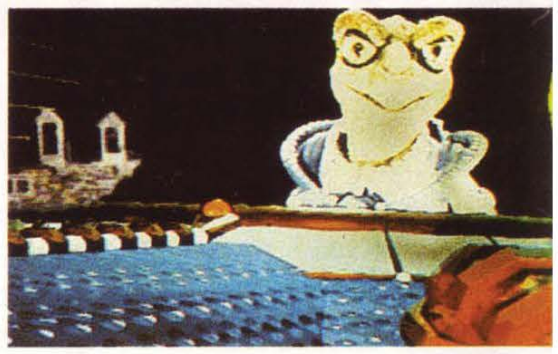
Quello che mi ha lasciato abbastanza perplesso invece è proprio l'applicazione come macchina da gioco: le specifiche hardware non sono state rivelate (al contrario del ben noto supporto Amiga del CDTV), ma da quello che si può intuire dai titoli già pubblicati, come classica macchina da gioco non sembra proprio essere un fulmine di guerra. Sto parlando della parte hardware riguardante il computer, mentre sono ovviamente aperte tutte le possibili applicazioni di un Laser Game alla *Dragon's Lair*, oancora più interattivo, come ad esempio in *Escape from Cyber Planet*, uno dei titoli già disponibili su CD-I.



Il CD-I sarà in vendita in Italia da ottobre, sia nella versione domestica CDI 220 (il cui prezzo dovrebbe essere di circa 1400000), che in una versione portatile - davvero un bel pezzo di hardware con schermo a cristalli liquidi di alta qualità e possibilità di inserimento della cartuccia FMV, il tutto in dimensioni ridottissime.

I GIOCHI

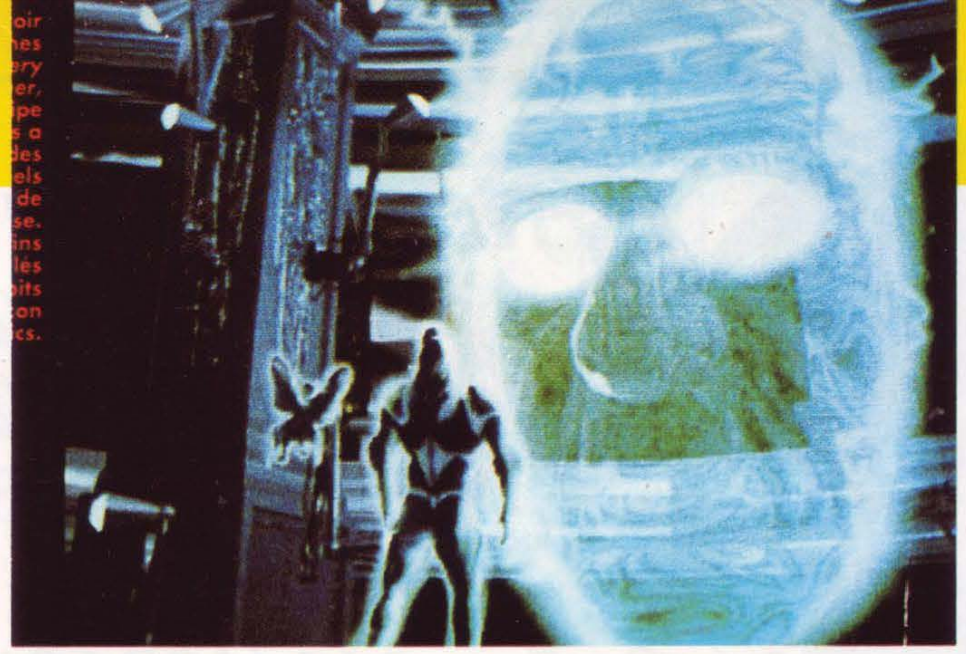
I pochi giochi che si sono visti non facevano certo un'ottima impressione considerate le capacità della macchina: un flipper preistorico, un golf che, a parte l'eccellente grafica e il sonoro digitalizzati non era certo lo stato dell'arte nel genere, un Baseball e quel Lords of the Rising Sun già visto su computer. A far sperare in meglio c'è però l'accordo non meglio definito con la Nintendo (ricorderete, la Philips sta sviluppando il drive CD-ROM per il Super NES) i cui primi frutti saranno una versione CD-I dei suoi grandi classici come *Super Mario*, *Link*, *Donkey Konge Zelda*. Di quest'ultimo abbiamo





intravisto qualche scampolo di una versione ancora in fase di programmazione tutto sommato abbastanza deludente. Per quanto riguarda giochi del tipo laser game le cose sembrano andare meglio. Si può obiettare sulla giocabilità di questo tipo di titoli ma non si può discutere che siano graficamente davvero notevoli. In particolare *Zombie Dinos from Planet Zeltoid* (più che un gioco, una visita guidata ai preistorici lucertoloni) dovrebbe essere adeguatamente idiota per avere un discreto successo. Farà poi molto piacere a diversi nippofanatici (uno a caso: Nuke) che il "laser game", *Escape from Cyber Planet*(già visto in sala giochi diversi annetti fa con il titolo *Bega's Battle*, a quanto mi riferisce Fabio), è un cartone animato in cui si distingue chiaramente la mano di Leji "Capitan Harlock" Matsumoto (c'erano tanto di capitano Dan e il controllore di *Galaxy Express 1999*).

Complessivamente la macchina sembra ancora sottosfruttata (almeno lo spero), ma le software house



NEWS

che hanno aderito al progetto CD-I sono numerose (la Philips garantisce almeno 4-5 titoli al mese con prezzi tra le 30.000 e le 60.000 lire), a cominciare proprio dalla francese Infogrames, che sta lavorando su un certo Mystery of Kether e un non meglio definito tennis. La speranza è che riescano, con l'aiuto del neonato FMV (vedi il paragrafo relativo), a colmare quel vuoto tra laser game e giochi classici che ci separa dal vero film interattivo.

CD PHOTO

Si tratta di un sistema per memorizzare le vostre fotografie su CD per poterle rivedere in televisione tramite il CD-I o un lettore dedicato a questa sola funzione - il CD Photo appunto. I vantaggi evidenti sono la durata pressoché eterna di un CD rispetto a una foto, e la definizione di 18 milioni di pixel che consente zoomate sull'immagine. Il sistema è in compenso molto più macchinoso (e soprattutto costoso) della classica stampa.

FMV

Acronimo di *Full Motion Video* (Video a Movimento Totale), è la possibilità più interessante del CD-I, con cui fa mangiare parecchia polvere a tutti i sistemi CD-ROM, CD drive e CDTV fino ad ora in circolazione. I normali drive CD possono infatti memorizzare solo immagini o brevi sequenze animate a causa dell'enorme quantità di memoria di cui necessita una digitalizzazione. La Philips ha invece sviluppato una cartuccia, da inserire nel CD-I, che consente la compattazione del codice in tempo reale, consentendo così di registrare film di discreta lunghezza su un singolo CD. Le possibilità di questo sistema sono notevoli: si tratta praticamente di un sistema dalla qualità di un Laser Disk con il costo e la facilità di produzione di un CD Audio (possiamo bene immaginare come questo possa fare gola a diverse case discografiche per i loro video), e le applicazioni in un sistema in cui si possano gestire dei film interattivi sono virtualmente infinite.

KARAOKE

Trattasi di dannossisima moda arrivata da poco in Italia dal Sol Levante. Si tratta semplicemente di cantare a squarciagola, senza remora alcuna, su basi preregistrate (in questo caso anche su video, con tanto di testi) come si fa ormai da tempo in diversi locali appositi. La moda sta veramente dilagando e il CD-I potrebbe sfruttare il suo FMV per imporsi come sistema casalingo e non.



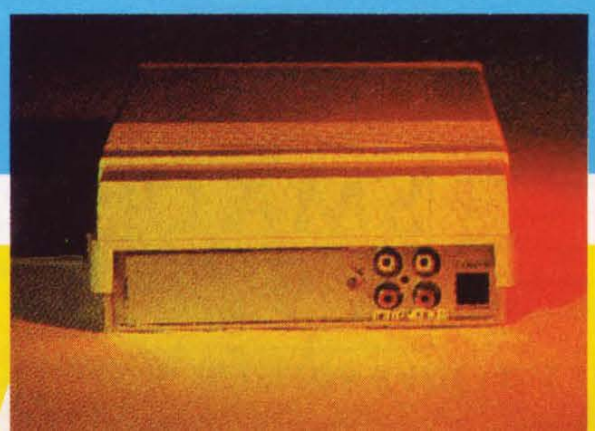


E LA COMMODORE?

La Commodore, intanto, ha lanciato come ci si aspettava da tempo la versione "ridotta" del suo CDTV: l'A570, il CD-ROM drive per l'Amiga. Come saprete l'hardware del CDTV è basato sull'Amiga (diciamo pure che si tratta di un Amiga con CD incorporato), e l'A570 vi consente di trasformare il vostro Amiga in un sistema equivalente.

L' A570 è infatti un drive in grado di fornire, oltre a una quantità di memoria praticamente illimitata (l'equivalente di oltre 600 Mbytes), un suono stereo digitalizzato di qualità CD. La possibilità di animazioni è però limitata dalla velocità del lettore e non consente animazioni FMV come quelle del CD-I (anche la Commodore comunque sta sviluppando un circuito per la scompattazione di dati in tempo reale - basato sullo stesso integrato - che dovrebbe consentire al CDTV animazioni FMV). In compenso può contare sul supporto hardware dell'Amiga e quindi su un'abbondante biblioteca di programmi che, opportunamente "potenziati" dall'aggiunta di colonne sonore e schermate digitalizzate, saranno probabilmente la principale fonte di software per l'A570 in futuro.

Le dimensioni (24x18x6cm) sono abbastanza ridotte, può infatti collegare a lato del vostro A500 tramite la porta di espansione, ma siate avveriti: occorre 1 Mega di chip RAM. Se l'A500 plus andrà benissimo, lo stesso non si può dire per l'A600, visto che questo non ha porta di espansione, ma non è improbabile che ne esca una versione appositamente dedicata. Il prezzo dovrebbe essere essere più o meno lo stesso di un A500.



SUPER FAMICOM



FINAL FANTASY II



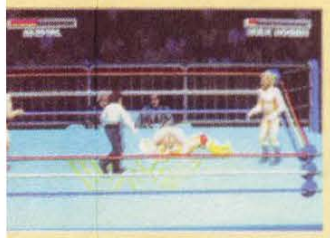
RAMNA 1/2



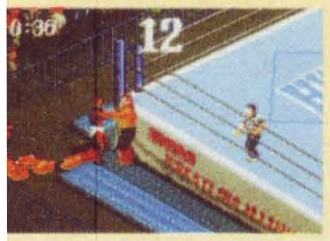
TOP RACERS



XARDION



WWF



PRO FIRE WREAST.

S.Famicom		S-NES	
ADDAMS FAMILY	109000	ADV. ISLAND	169000
BASEBALL 1000	110000	CASTELVANIA	129000
CASTELVANIA	129000	BOXING	129000
CONTRA III	119000	D. MASTER	149000
F-ZERO	110000	DRAGON B.	169000
FINAL FANTASY II	129000	F1-EXHAUST	139000
FINAL FIGHT	110000	FORMULA Y	115000
GHOULS &GHOST	110000	FINAL FIGHT	129000
JOE & MAC	120000	HATTRICK H.	120000
LAGOON	119000	MAGICAL T.	135000
LEMMINGS	109000	PRO-WREST	129000
MYSTICAL NINJA	110000	GUNDAM F-91	139000
PAPER BOY II	115000	KNIGHT G.	149000
PITFIGHTER	109000	PRO-FOOT	159000
PILOT WINGS	110000	ROCKTEER	139000
POPOLOUSE	105000	ROM. SAGA	
RIVAL TRUF	119000	SUP. C. SOC.	120000
RPM RACING	110000	SUPER E.D.F.	139000
SMASH T.V.	90000	S.FOR. SOC.	139000
STREET FIGHT. 2	PREN	STG GUNNER	120000
TOP GEARS	105000	ST. FIGHT. 2	TEL.
N. SQUADRON	109000	SUP ALESTA	129000
WWF WRESTLING	109000	SUPER VALIS	135000
ZELDA III	119000	TOP RACER	105000
XARDION	125000	Y'S III	110000
JB -KING	135000	W. CHAMP.	120000
ASCII PAD	65000	ZELDA III	139000

STREET FIGHTER II USA 149.000
STREET FIGHTER II JAP 219.000



MEGADRIVE



MEGADRIVE	
ALISIA DRAGON	99000
ALIEN STORM	99000
ALTERED BEAST	79000
ARCUS ODDISEY	99000
ARROW FLASH	99000
BATTLE SQUADRON	89000
BEAST WARRIORS	129000
BONANZA BROS	79000
BURNING FORCE	89000
CYBERBALL	69000
DAISENRYAKU	79000
DARK CASTLE	109000
DARWIN 4081	69000
FIGHTING MASTER	109000
F22 INTERCEPTOR	89000
FATAL LABIRINT	89000
FATEL REWIND	99000
GALAXY FORCE	99000
J.B.D. BOXING	99000
JAMES POND 2	99000
KID CHAMELION	99000
MIDNIGHT RESISTENCE	99000
MIKE D. POWER FOT.	99000
MYSTIC DEFENDER	99000
MERCS	99000
PHANTASY STAR 3	139000
STREETS OF RAGE	99000
SPLATTER HOUSE 2	99000
TASMANIA	89000
TOE & JAM EARL	99000
TOKI	99000
TURBO OUT RUN	99000
UNDEADLINE	129000
WONDERBOY 5	99000
WARSONG	99000

Spedizioni in 24-36 ore in tutta ITALIA & SVIZZERA

PRESENTI ALLO SMAU '92



TURBO OUT RUN



TURRICAN



ALISIA DRAGON



GALAXY FORCE II



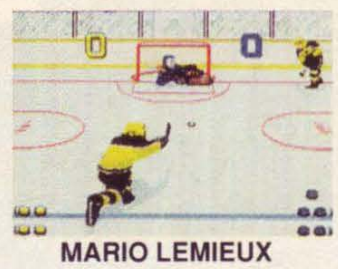
OLIMPIC GOLD



MERCS II



JOHN MADDEN 92



MARIO LEMIEUX



NEO GEO

NEO GEO CONSOLE 499.000

NEO GEO			
NAM 75	119000	BLUES JOURNEY	185000
MAGICIAN LORD	185000	ALPHA MISSION 2	235000
RIDING HERO	185000	BURNING FIGHT	
NINJA COMBAT	185000	LEG. O. SUCC. JOE	
SUPER SPY	185000	CROSSED SWORD	275000
CYBER LIP	119000	S.BASEBALL 2020	235000
PUZZLED	119000	EIGHT MAN	275000
L.BOWLING	119000	ROBO ARMY	235000
GOLF TOP PLAYER	185000	TRASH RALLY	275000
BASEBALL STAR PROF.	185000	FATEL FURY	275000
SENGOKU	235000	SOCCER BRAWL	275000
GOST PILOTS	235000	FOOTBALL FRENZY	275000
KING O.T. MONSTER	235000	MUTATION NATION	275000
		LAST RESORT	275000

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

NUOVI NUMERI :

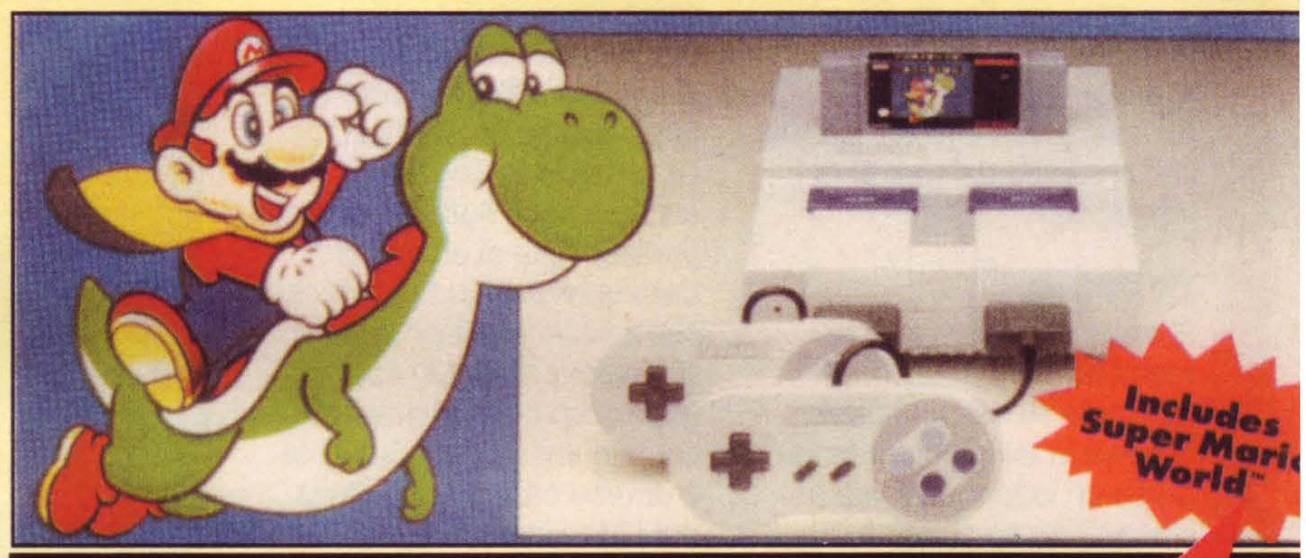
TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax.011/4031001

ALEX Maid Service

Vendita per Corrispondenza





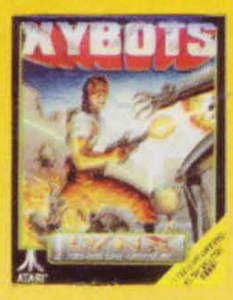
SUPER NES + SUPERMARIO 4 +
2 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART
L.399.000 iva inclusa.

OFFERTISSIMA



LYNX NEW L.169.000







LYNX

720	69000
APB	60000
A.GOLF	59000
BLUE LIG.	60000
BLOCK OUT	60000
B.&T.E.ADV.	69000
CALIF.GAM.	69000
CH.FLAG	70000
CHIP CHAL.	60000
CRISTAL M.	69000
ELET.COP	60000
GAUNT.3	70000
H.DRIVIN	70000
KLAX	70000
MS.PACMAN	60000
PAPERBOY	69000
N.GAIDEN	70000
PACLAND	59000
R.BLASTER	70000
ROBOSQ.	60000
ROBOTR.	69000
RAMPAGE	70000
RYGAR	70000
STUNT R.	70000
SCR.DOG	60000
T.A.SLIM.W.	60000
TURBO SUB	60000
TOKI	**59000**
TOUR CYB.	70000
VICK.CHILD	70000
XYBOTS	69000
XENOPHOBE	60000



NUOVI NUMERI :

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax.011/4031001

A Mail Service LEX

Vendita per Corrispondenza

GAMEBOY





















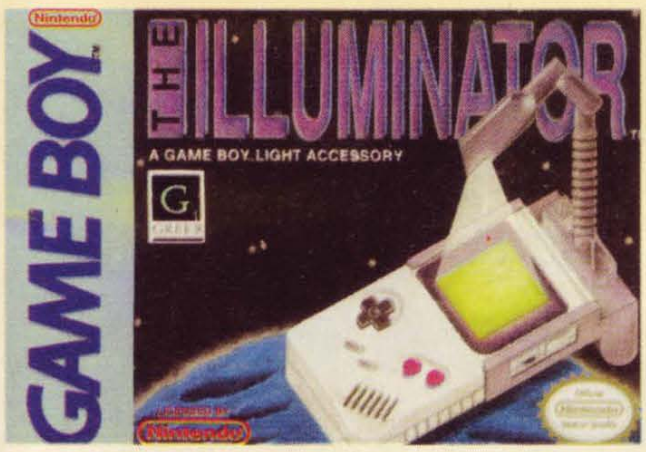


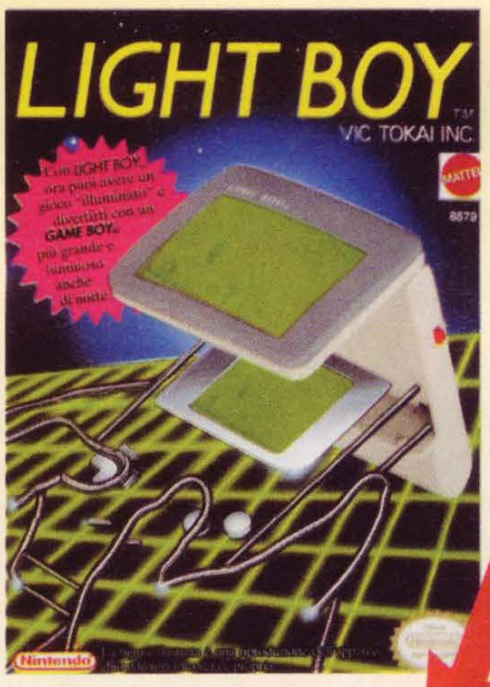


GAMEBOY

ALL S.CHAL.	59000
ATT.K.TOM.	69000
ADDAMS F.	59000
BUR.T.DEL.	59000
BUBBLE B.	59000
B.SIMPSON	59000
BUBBLE G.	59000
BOXXLE	59000
B.E.NASCAR	59000
CHASE HQ	70000
DYNABLAST.	59000
D.DRAG.II	69000
DAEDAL. OP.	49000
DR.MARIO	49000
D.H.SCARM.	55000
DUCK T.	59000
ELEVAT.AC	59000
F1-RACER	59000
F.F.LEGG.II	69000
FORTR.O.F	59000
GREMLINS II	69000
GO GO TANK	49000
ADV.ISLAND	59000
K.O.T.ZOO	59000
KLAX	59000
KWIRK	65000
MOTOC.MAN	49000
MERC.FOR.	59000
MEGA MAN II	59000
NAVY SEAL	59000
NOBUN.AMB	69000
OPERAT.C.	69000
POWER RAC	59000
PUNISHER	69000
QUARTH	59000
R-TYPE	59000
ROBOCOP II	59000
RADER M.	49000
SHANGHAI	59000
SOLAR STR.	55000
SOL. CLUB	59000
TASMANIA S.	59000
TENNIS	49000
TURRICAN	69000
TURTLES II	69000
WORLD CIRC.	69000
W.CUP SOCC.	49000
WWF WREST	69000
ZEOTH	59000









ACCESSORI *GAMEBOY*

GAMEBOY CONSOLE+TETRIS	159000
ALIMENTATORE	19900
BAG GAMEBOY	22000
LIGHTBOY	49000
ILLUMINATOR	39000





GameGear

ALESTE	75000
ARLIEL	65000
BASEBALL	65000
BUBBLE D.	59000
CHASE HQ	75000
COLUMNS	45000
DEVILISH	59000
DONALD D	59000
DRAGON C.	55000
ETERNAL L	65000
FANTASY Z.	59000
FORB.CITY	55000
G-LOC	59000
GEA STIDIU.	55000
GALAGA 91	59000
GOLDEN A.	55000
GOLF	55000
GRIFFEN	49000
HALLEY W.	59000
HEAD B.	59000
JUNCTION	49000
LITTLE DEV.	59000
MAHJONG	59000
MAPPY	55000
MICKEY M.	59000
MONACO GP	55000
MOONWAL.	65000
NINJA G.	49000
NINJA.L.	59000
OUTRUN	49000
POKER	59000
PONGO	49000
PSYCH.W.	59000
PUTT &PUT.	55000
RASTAN S.	69000
SHANGH.II	75000
SHINOBI	55000
SONIC	55000
SPACE H.	59000
SUPER WAR	79000
T.BERLIN W.	65000
WAGON L.	55000
WONDERB.	55000
WOODY P.	49000







GAME GEAR 279.000

- ***C**onsegna in **24/36 ore** in tutta ITALIA **a Domicilio** con Corriere.
- ***H**ot Line per probblemi sl materiale acquistato.
- ***S**ostituzione della merce non funzionante.
- ***P**agamento solo alla consegna del materiale.
- ***I**mballaggio adeguato per garantire l'integrità della merce alla consegna.
- ***B**ollettini informativi sulle ultime novità.
- ***I**mportazione diretta.

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

REVIEW

AMIGA





D/GENERATION

MINDSCAPE

Come ci insegna la fantascienza, i robot sono o buoni o cattivi: quelli di *Guerre Stellari* (C1P8 e D3BO) sono BUONI, quello di Terminator è CATTIVO . Con la sfiga che accompagna tutti i grandi personaggi dei videogames, mi sembra ovvio che anche il protagonista di questo *D/Generation*, ambientato in un centro di produzione di robot, non possa non ritrovarsi di fronte dei robot votati alla distruzione di ogni essere umano, quindi CATTIVI. Adesso se fate i BUONI, vi raccontiamo come si fa a distruggere i CATTIVI. Li dovrete blastare tutti quanti, e sarà uno dei vostri compiti; comunque se non siete BUONI, non riuscirete mai a sconfiggere i CATTIVI. Inoltre dovrete raccogliere vari oggetti come armi e chiavi, BUONI per risolvere alcuni puzzle che il gioco propone. Cercate di non farne CATTIVO uso. Il gioco è in 3D isometrico senza scorrimento, BUONO a sapersi...







D/Generation è un bell'esemplare di gioco divertente. Anche se le sue radici ci riportano ai classici delle avventure isometriche, il gioco ha stile e atmosfera tutti suoi. Se vi aspettate un'esperienza alla Cadaver, rimarrete delusi perché i puzzle sono uno-per-stanza (non c'è manipolazione di oggetti) e non raggiungono chissà quali livelli di difficoltà. Non ne sarete completamente assorbiti insomma, ma dovrete comunque pensare spesso in fretta per uscirne vivi. D/Generation infatti non ha pietà dei giocatori troppo impetuosi: i robot e i sistemi di sicurezza non perdonano chi mette i piedi nel posto sbagliato. E il tutto non vi sembri così terribile: il gioco è duro ma mai frustrante. La grafica è efficace, con colori vivaci e insomma funziona bene. Il sonoro è poco più che funzionale con una colonna sonora di media qualità, ma gli effetti sono notevoli, tanto da fare la differenza. In definitiva, D/Generation è una piacevole aggiunta al genere delle avventure isometriche e ha peculiarità abbastanza nuove da poter essere tranquillamente incluso nella vostra lista della spesa.

GARY WHITTA

IL MIO NEMICO

Ecco tutto quello da cui dovrete guardarvi in *D/Generation*:



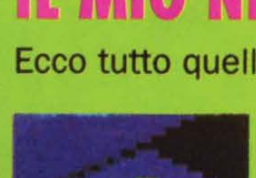
PIASTRELLE ELETTRICHE

Sono ad alto voltaggio e si trovano normalmente vicino alle porte, nei corridoi e agli incroci. Lampeggiano a intermittenza e sono letali se attraversate mentre sono accese. Quando tutto un pavimento è tempestato di queste piastrelle è un vero casino passarci...



TORRETTE LASER

Ruotano e aprono il fuoco su qualsiasi cosa compaia all'interno di una stanza. Il trucco è uscire dal loro raggio visivo: se riescono a "puntarvi", raramente mancano il bersaglio



GENERAZIONE A

Il più primitivo dei robot del laboratorio: è una palla rossa che rimbalza a caso. Se "aggancia" un bersaglio diventa semi-invisibilie gli si fionda addosso velocemente. In compenso si può far fuori con un colpo di laser.



GENERAZIONE B

Se individuano un bersaglio si nascondono all'interno del pavimento e lanciano attacchi di sorpresa. Ancora sufficiente un colpo di laser per distruggerli.



GENERAZIONE C

Proprio come il T-1000 di *Terminator 2*, può trasformarsi in qualsiasi persona o oggetto. Morale della favola: non fidatevi di niente e nessuno in *D/Generation*...



GENERAZIONE D

L'ultima scoperta nel campo della robotica. I suoi effetti sono così devastanti che non ci credereste anche se ve lo dicessimo. Per cui non ve lo diciamo.

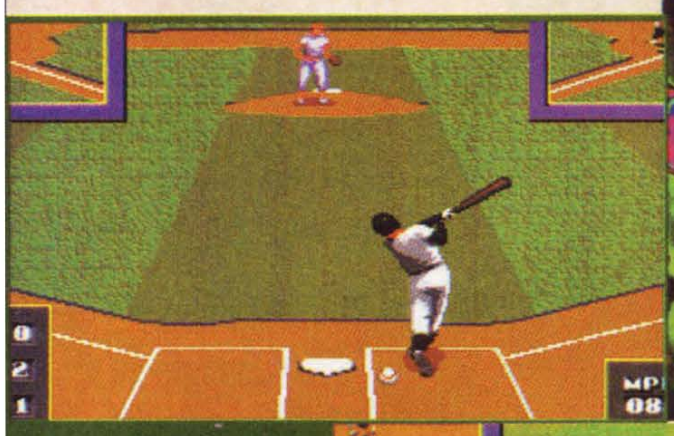
AMIGA

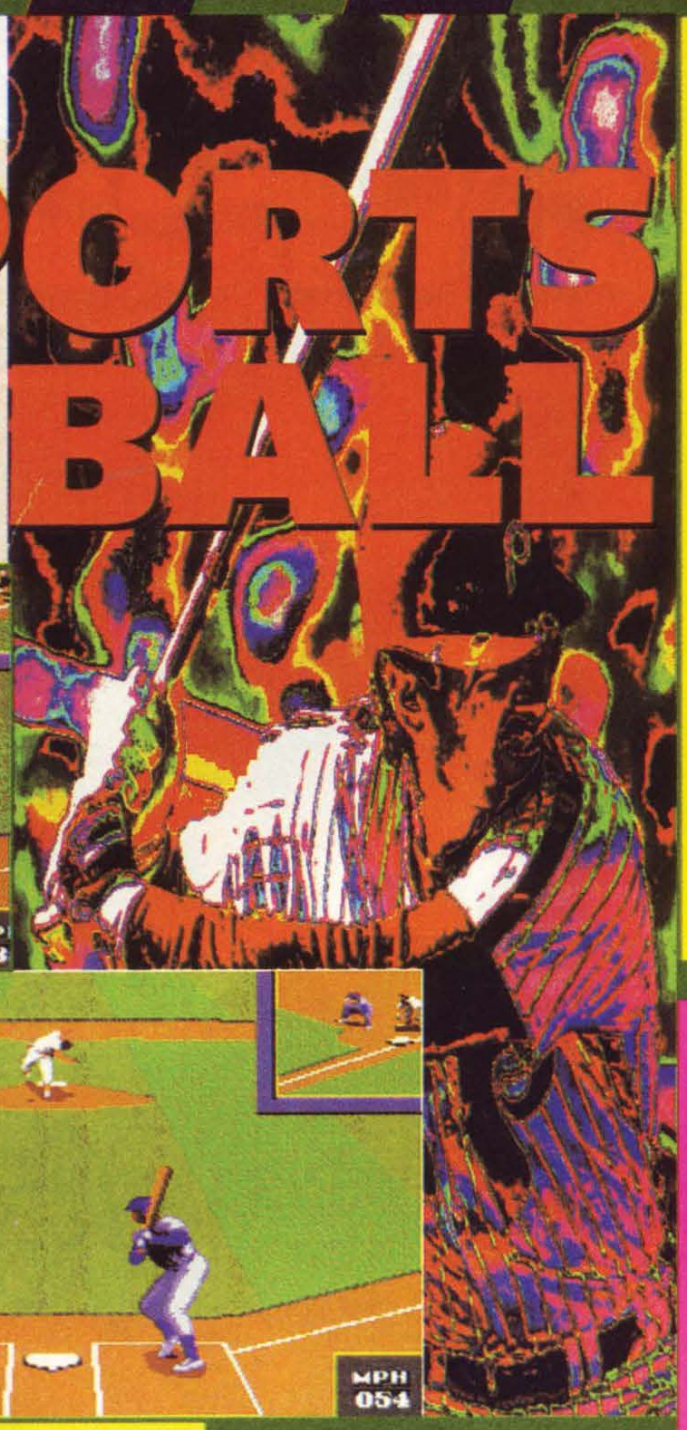
GRAFICA	82
SONORO	78
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	89





TV SPORTS BASEBALL





AMIGA

MINDSCAPE

Fare una simulazione fedele e giocabile di uno sport non è per niente facile, ma convincere la gente a giocare - e divertirsi - con una simulazione di uno sport che a) non si capisce e che b) non piace nemmeno è davvero un'impresa. La cosa incredibile è che la Cinemaware è riuscita per ben due volte, almeno nel nostro caso, a raggiungere un simile scopo: *TV Sports Football* (1989) ci ha fatto impazzire, e dire che fino ad allora non ci eravamo mai avvicinati nemmeno di striscio al football americano! Poi in *TV Sports Basketball* ci siamo ritrovati a fare l'allenatore di una squadra di pallacanestro, sport che ci ha sempre fatto morire dalla noia! E ora, udite udite, la Cinemaware se ne viene fuori con la simulazione del più palloso sport della storia: il baseball. No, stavolta non può convincerci, non è possibile...

MA SEI FUORI?!?

Ecco tutto quello che dovete sapere di *TVSB*:

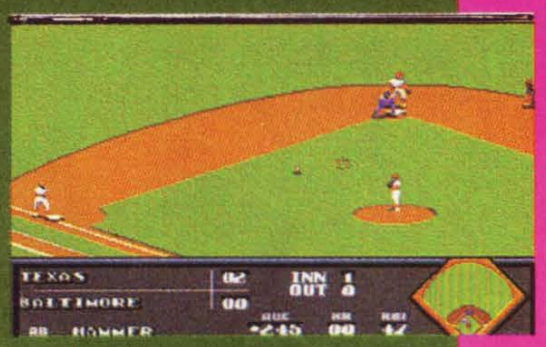
Il lanciatore: ha a disposizione una ristretta gamma di tiri (veloci, a parabola etc.). Il lancio viene effettuato dopo aver fermato un cursore tremolante nei pressi del cosiddetto "piatto".

Il battitore: per ribattere in modo adeguato dovrete posizionarvi nel posto giusto, azzeccare il momento dell'impatto mazza-pallina e dargli anche una potenza tale da ritardarne il più possibile la ricezione.

Squadre: campionato da 26 più possibile esibizione, naturalmente.

Inquadrature: essenzialmente due: durante la fase di lancio/battuta dietro al battitore, dopo la battuta inquadratura globale del "diamante" con scorrimento che segue il percorso della pallina.

Tattiche: *TVSB* non propone miliardi di statistiche, ma il giocatore dovrà capire chi schierare come battitore, lanciatore, ricevitore per portare la squadra alla vittoria.



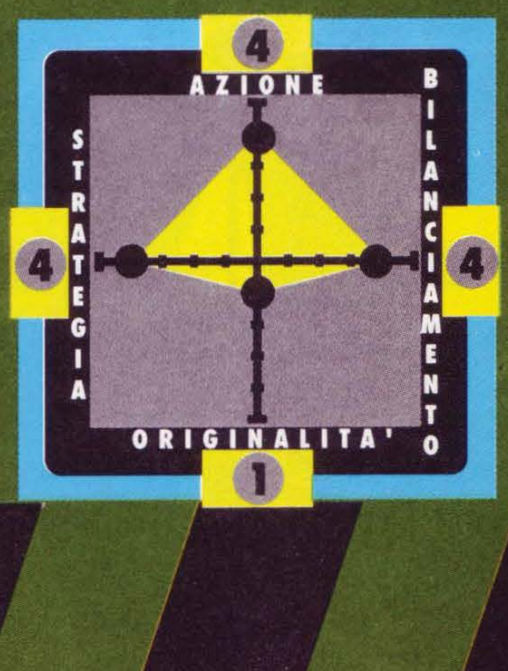






Ah, quanto mi mancano i bei tempi della Cinemaware! Allora, c'era una compagnia che sapeva come fare tutto nel modo giusto! Un attimo però: anche se a TV Sports Baseball manca un po' dello stile e delle ostentazioni (la grafica non è così bella e l'elemento-presentazione è ridotto all'osso), il gioco è stato costruito sugli stessi principi di una volta. Meno tecnico e tortuoso delle simulazioni manageriali, più giocabile e immediato di RBI 2, TV Sports Baseball è probabilmente la migliore trasposizione di questo sport. Come Football e Basket prima di questo, è giocabile e coinvolgente abbastanza da attrarre anche chi del baseball se ne frega. Per uno sport "profondo" come il baseball, il gioco è sorprendentemente amichevole e facile da usare. Non dovrete arrabattarvi con comandi complessi, e potrete padroneggiarlo anche senza guardare le istruzioni - i programmatori meritano solo un applauso per questo. All'inizio il computer vi mette sotto a causa della difficoltà della battuta, ma una volta impadronitivi della tecnica, TVSB sarà di un divertente tremendo -soprattutto contro un giocatore umano. L'elemento manageriale è fortunatamente poco invadente e ha bisogno solo di un po' di sperimentazioni. Graficamente è ottimo (sono stati ripresi dei veri giocatori) e la quantità di suoni campionati è notevole. Tutti gli appassionati di sport - non solo quelli cui interessa il baseball - dovrebbero provarlo.

GARY WHITTA



AMIGA

GRAFICA	84
SONORO	88
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	88

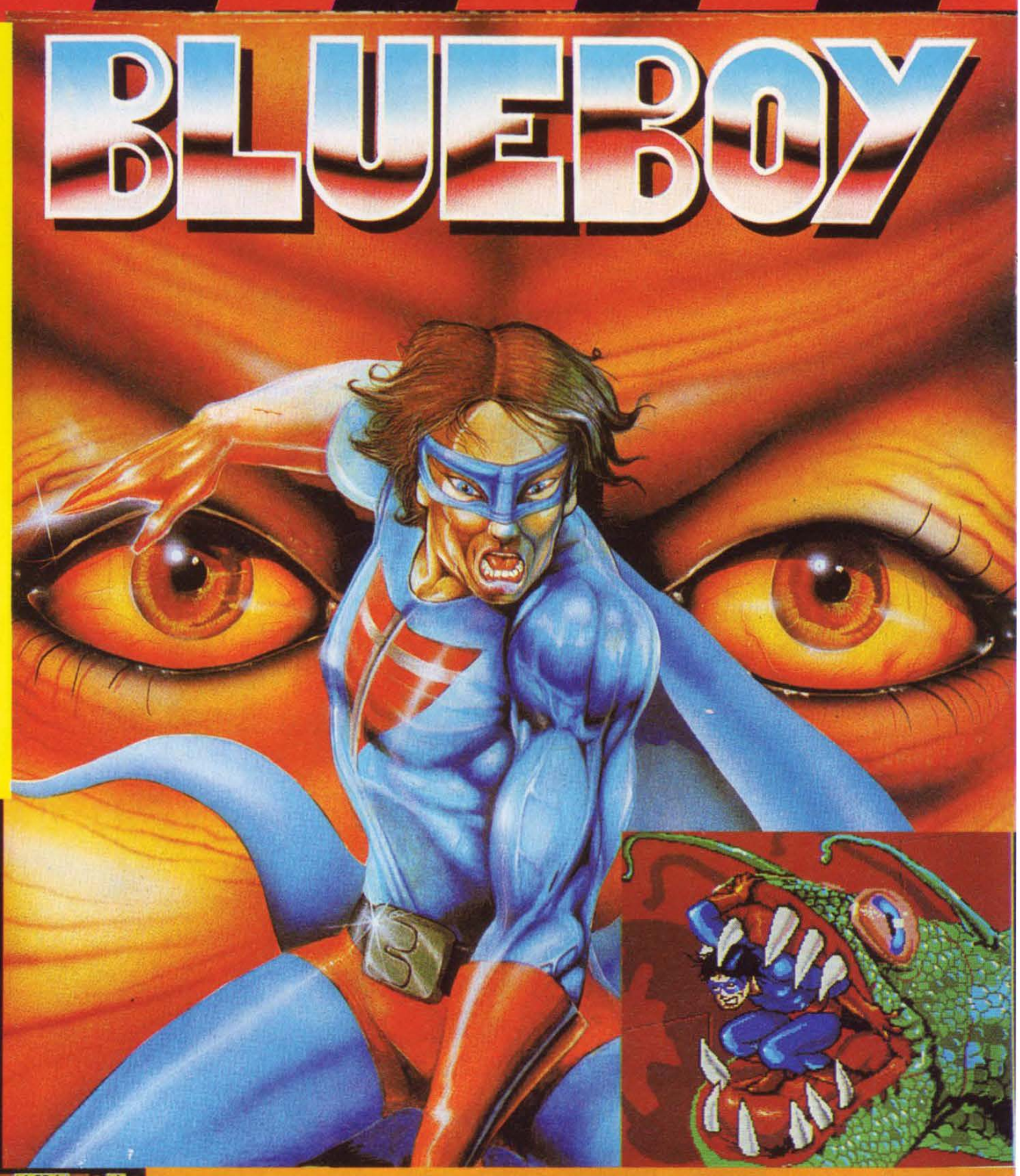
BLUEBOY

AMIGA

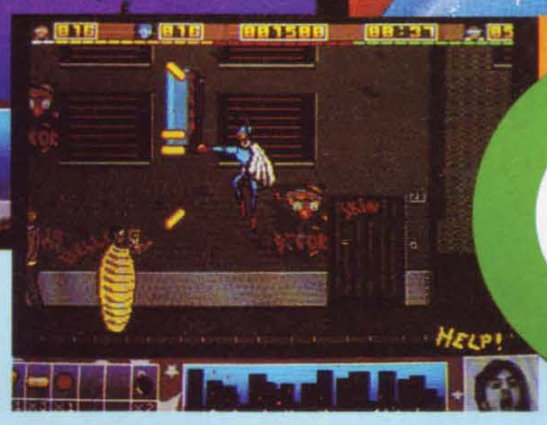
MICROMANIA SOFTWARE

Quando si dice la fortuna! Il protagonista di questo gioco, per esempio, è stato estratto a sorte fra tutti gli abitanti del pianeta Terra per difenderlo dalle misteriose forze aliene che sono improvvisamente apparse nel cielo con l'intento di rapire tutti gli esseri umani.

Così, invece che starsene tranquillamente chiuso in casa a guardare la televisione, il nostro Blueboy si è ritrovato a svolazzare a mezz'aria vestito con una calzamaglia e un mantello, con tutti gli alieni appena sbarcati che si facevano grasse risate per via della sua espressione spaesata. Le cose sono però cambiate non appena gli extraterrestri hanno cominciato a sparare: il mingherlino supereroe ha infatti scoperto subito di essere quasi invulnerabile e di potere contrattaccare con una vasta serie di raggi a lunga gittata, e forte di questi suoi poteri ha deciso di buttarsi a testa bassa nell'azione...







PASTA, SPAGHETTI & RAGGI FOTONICI

Blueboy ha due caratteristiche principali. La prima è la sua origine italiana, che gli fa vincere automaticamente il premio di Primo Supereroe Nostrano D.O.C.. La seconda è l'incredibile somiglianza della struttura di gioco di questo programma con quella del megaclassico delle sale giochi *Defender*. Come nel famosissimo shoot 'em up spaziale, infatti, il giocatore si trova a dover recuperare "al volo" esseri umani rapiti da alieni misteriosi, e ha a sua disposizione un intero arsenale di armi da scatenare sull'invasore.



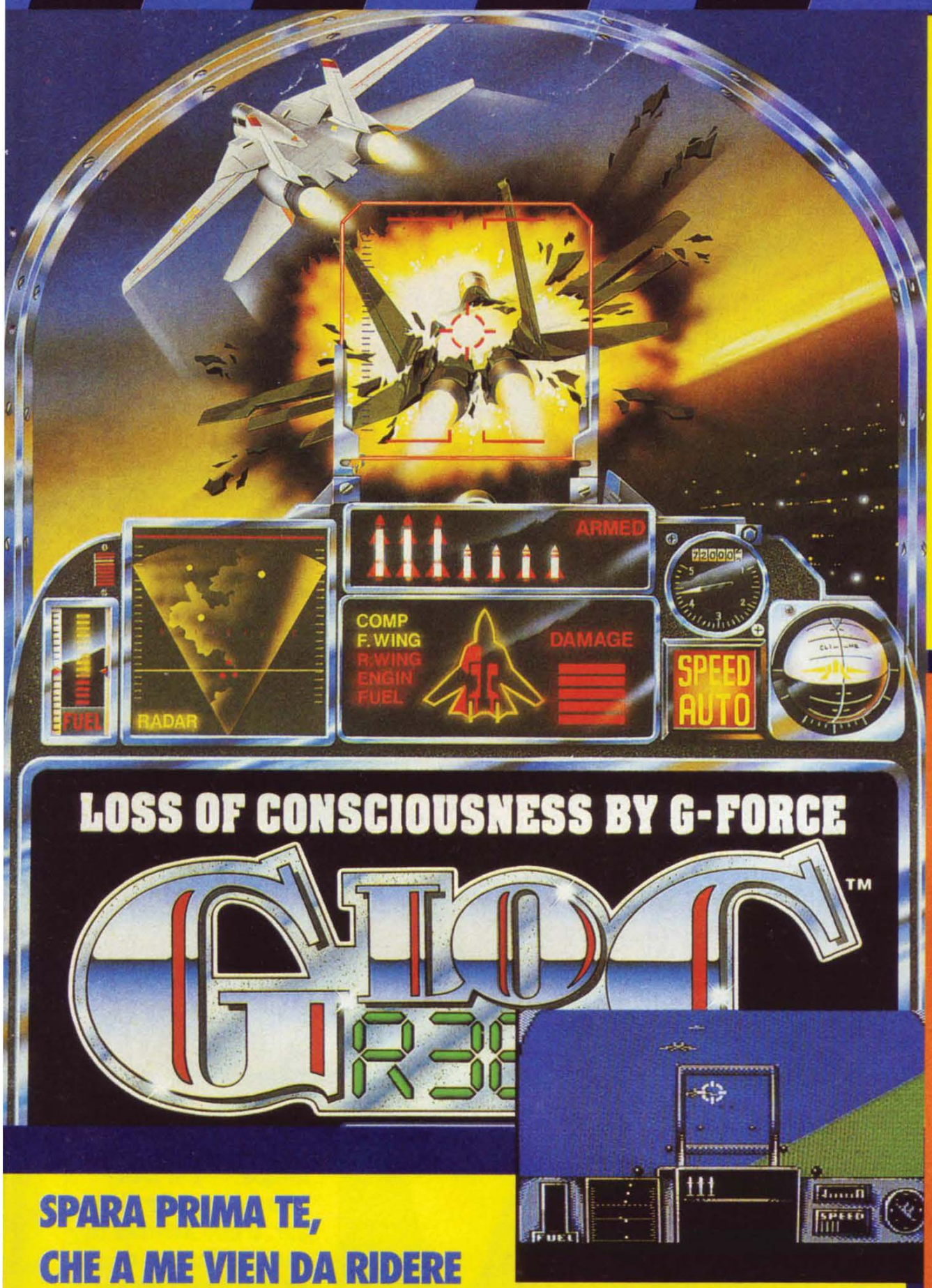
Una volta tanto, un gioco italiano mantiene le sue promesse: a differenza di quel che capita solitamente, gli autori di* Blueboy *mi avevano dichiarato già qualche mese fa di non voler rivoluzionare il mercato né di avere enormi progetti sul loro gioco, ma semplicemente di voler realizzare un gioco semplice, immediato e modesto senza essere squallido. Beh,* Blueboy *è proprio questo: chi lo acquista non dovrà aspettarsi grandissime emozioni, ma può senz'altro contare su qualche ora di divertimento con un prodotto che non richiede la lettura di spessi manualoni per essere compreso. Lo schema di gioco ripreso dal classico delle sale giochi* Defender *è sufficientemente movimentato per interessare, e i numerosi tocchi d'artista nella grafica sono a tratti molto divertenti. Le mie uniche critiche riguardano il sistema di selezione delle armi da tastiera, che risulta un po' scomodo da usare mentre si gioca, e nei "mostroni" di fine livello che sono più che altro delle scuse per far perdere vite al giocatore. Nonostante questo, però, vi consiglierei di dare un'occhiata a* Blueboy *la prossima volta che passate dal softwarivendolo: potreste trovare i giochi italiani più divertenti di quel che pensate.

FABIO ROSSI

AMIGA

GRAFICA	78
SONORO	69
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	64
GLOBALE	72





CBM 64

US GOLD/SEGA

E come disse il Generale Custer: "Armiamoci e partite!"

E' accaduto l'inaccadibile, è successo l'insuccedibile, si è proposto l'improponibile, *G-Loc* è stato covertito per il C64. Tutti ormai conosciamo il coin-op, famoso in tutto il globo per la sua velocità e abbondanza di particolari su schermo. Sprite e vettori si fondevano sullo schermo con una fluidità a dir poco fluida, che catapultava il giocatore in un altro mondo popolato da aerei nemici dove l'ultraviolenza era gratuita. Un coin-op che poteva vantare un seggiolino idraulico di tutto rispetto, e non solo, perché per aumentare il danno celebrale al giocatore, i bravi tecnici Sega avevano ben pensato di munirlo anche di una untità che "frullava" il giocatore su ogni asse e per 360 gradi. Ora provate a pensare come sia mai potuta venire la coversione di questo gioco per il piccolo di casa Commodore!



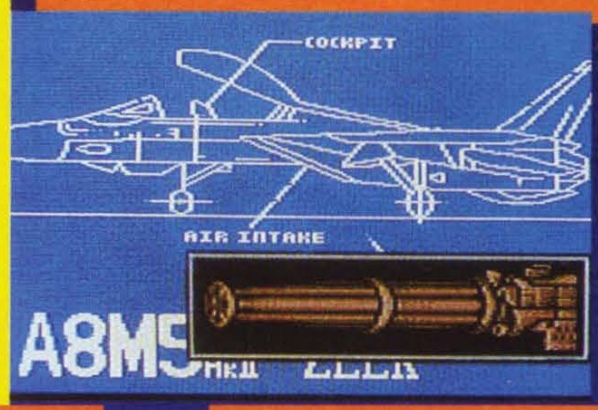
Com'è possibile!? Come hanno potuto farlo! Convertire il re dei videogiochi per il C64. Non che io non apprezzi il lavoro fatto dalla US Gold e il C64, ma l'avevate visto il coin-op?

Devo ammettere che quando ho inserito il disketto nel drive, ero angosciato come una cosa angosciata, e non sapevo veramente che cosa aspettarmi. Dopo il solito e micidiale lungo caricamento (scusate, ormai sono abituato ai tempi di caricamento dell'Amiga), finalmente tutti i miei dubbi si sono volatilizzati. Ora ho l'assoluta certezza che G-Loc per C64 è brutto! Almeno se confrontato con l'omonima unità da sala giochi. Se invece si guarda come gioco a sé stante, pensando per qualche istante che non è la conversione di "quel gioco", si riesce a trovarlo carino e decisamente divertente.

GIOVANNI PAPANDREA

SPARA PRIMA TE, CHE A ME VIEN DA RIDERE

G-Loc sostanzialmente è uno spara e fuggi dove il giocatore prende le veci di un pilota di caccia F-14 Tomcat della Marina Militare Americana. Il gioco è composto da 36 missioni apparentemente suicide; il fatto è che si è uno contro molto più che tanti. Svolazzando qua e là si avrà anche l'occasione di passare sopra isolotti, oceani e - ancora più dannoso - nel bel mezzo di un canyon. Per passare di livello in livello bisognerà abbattere un numero prefissato di aviogetti nemici, polverizzandoli con le poderose armi in dotazione, come: il cannoncino da 30 mm (che il manuale spaccia come "coppia di lazer a fuoco rapido", pazzesco! - Nuke) e i missili aria-aria. Il cannoncino ha una nutrita scorta di proiettili, e permette un vero e proprio inferno di fuoco. Però, d'altro canto ha lo svantaggio di essere terribilmente impreciso. Per quanto riguarda i missili aria-aria, sono in numero decisamente più limitato, però quando vengono lanciati fanno tanto danno che metà basta! Il loro difetto principale è che bisogna prendere bene la mira prima di lanciarli, perché hanno bisogno di avere l'aereo nemico nel mirino prima di partire.







CBM 64

GRAFICA	78
SONORO	75
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	67
GLOBALE	79

AMIGA

DOMARK

La Danimarca è campione d'Europa. Chi l'avrebbe detto? E' una bella lezione per chi mugugna che vincono sempre i più ricchi, quelli che hanno più tradizione, quelli che si possono permettere doppie e triple squadre, quelli che fanno la zona ecc. ecc. La verità è che il calcio è e rimarrà imprevedibile in tutti i suoi aspetti. Si possono fare statistiche, sondaggi, accumulare dati ma l'elemento imprevedibilità rimarrà sempre tale. Per cui anche in *Championship Manager*, che è pieno di statistiche, sondaggi e dati, potrete trovare il modo di scalzare dalla classifica squadre date ormai per sicure vincenti. Il gioco è tra i più completi che si siano visti per quel che riguarda le caratteristiche dei giocatori (età, squadra, nazionalità, anni di contratto e stipendio, assicurazione, posizione in campo, piede preferito e altro ancora!), delle società (situazione economica e di classifica, umore dei giocatori che si intende comprare e ancora di più) e delle tattiche (dei giocatori viene riportato il voto medio e i gol fatti in carriera, poi ci sono le varie tattiche: pressing, passaggi corti, viva il parroco ecc.). Ultime cose: le divisioni sono quelle inglesi, come ci si poteva aspettare, e il gioco è stato realizzato da due calciofili in sette anni di duro lavoro.



MI FACCIO LA SQUADRA

La sezione del calciomercato è una delle più importanti di *Championship Manager*, d'altronde si sa che "in campo ci vanno i giocatori". Se avete bisogno di qualche nuovo talento, potete fare una capatina nel mercatino dei trasferimenti e vedere i pezzi pregiati in vendita. Il programma vi aiuta a trovare quel che state cercando: vi basterà specificare il tipo di giocatore, la sua età, la sua caratura tecnica e quanto siete disposti a sborsare. Dopo una affannosa ricerca, vengono mostrati tutti i pezzi papabili. Se qualcuno fa al caso vostro, lo potrete selezionare. A questo punto sarà la sua squadra a decidere se lasciarlo partire, dopodiché starà al soggetto in questione accettare il trasferimento o meno. Infine c'è il problema del contratto. Se il giocatore firma, l'affare è fatto. La sezione delle vendite dei vostri giocatori funziona esattamente nello stesso modo, solo che stavolta voi siete "dall'altra parte".





Se c'è una cosa che colpisce dopo una lunga partita a Championship Manager, è che sembra davvero realizzato da due appassionati dopo sette anni di lavoro. La profondità e la dettagliatezza del programma sono davvero mozzafiato, e la cosa dovrebbe risultare gradita a tutti i veri calciofili. In genere il tipo di persona che compra giochi come questo si sofferma sui piccoli particolari che mancano; ebbene, è impossibile trovare una lacuna in Championship Manager! Se proprio c'è una pecca, è la mancanza di una sezione interattiva di allenamento, solo che potrei andare avanti per altre decine di pagine con l'intreccio degli elementi statistici e allora non ha senso lamentarsi. E' chiaro che i puristi del calcio si divertiranno un mondo con l'incredibile quantità di statistiche. Inoltre, tutto viene presentato nel modo giusto, il sistema di cliccaggio è istintivo, anche se è un peccato che la grafica sia così scialba - potevano sicuramente fare qualcosa di più attraente. Nel complesso, è un gioco destinato a far impazzire gli aspiranti presidenti calcistici, che amano riporre un sacco di attenzione a tutti i dettagli della gestione di una squadra. Ogni loro sforzo sarà ben ripagato.

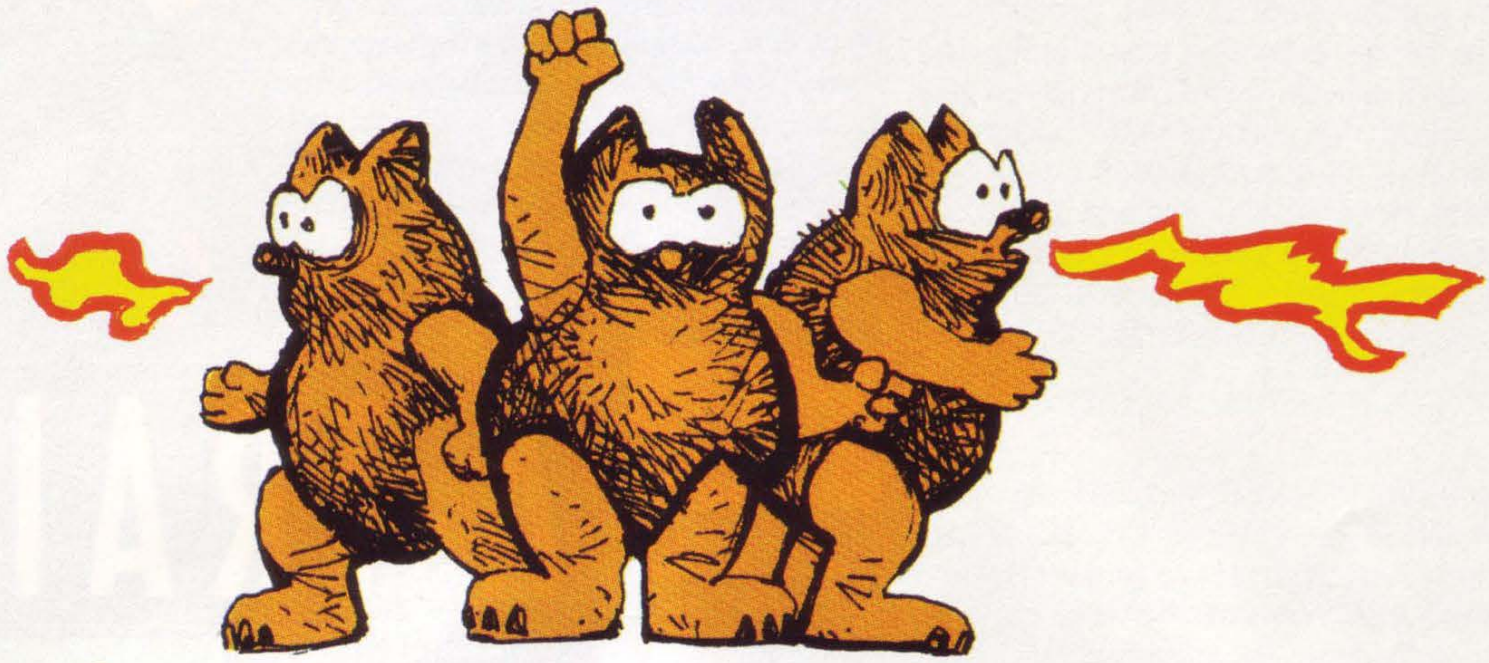
GARY WHITTA

AMIGA

GRAFICA	60
SONORO	78
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	89



NESSUNO POTRÀ FERMARLI!



CREATURES

CLYDE RADCLIFF EXTERMINATES ALL THE UNFRIENDLY, REPULSIVE EARTH-RIDDEN SLIME

INCREDIBILE MA VERO!

Il gioco più spettacolare, divertente, incredibile, pazzesco, irresistibile, coinvolgente, delirante, selvaggio, intramontabile e inimitabile mai pubblicato per Commodore 64 è finalmente disponibile anche per il tuo AMIGA!

Un intero villaggio di Fuzzy Wuzzy, i personaggi più carini e divertenti che hai mai incontrato, ha bisogno del tuo aiuto! Prendi il controllo di Clyde Radcliff, l'unico Fuzzy ancora libero, impegnato nella missione che lo porterà attraverso la Foresta Nera di Gateau, fino ad una terra popolata da creature pazzesche, nuotando tra piranha affamati e cercando di sfuggire alle tremende stanze di tortura!

CREATURES: il mito è ora su AMIGA!

THALAMUS EUROPE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

VIA A. SALINAS, 51/B - 00178 - ROMA

REVIEW

PC

ARTDINK/MAXIS

E adesso manca solo il fusillo al formaggio! Non lasciatevi ingannare dal titolo, e controllate la casa produttrice: ebbene sì, la Maxis è tornata con l'ennesimo simulatore e con il prossimo *Sim Life* (vedi le News di questo numero) ha praticamente esaurito i soggetti simulativi. Ad essere sinceri questi non sono tutti byte della Maxis. Il gioco ha infatti antiche tradizioni nel Sol Levante, dove è uscito ormai sei anni fa (questo *A-Train* è in effetti la conversione di *A-Train III*) ottenendo un enorme successo.

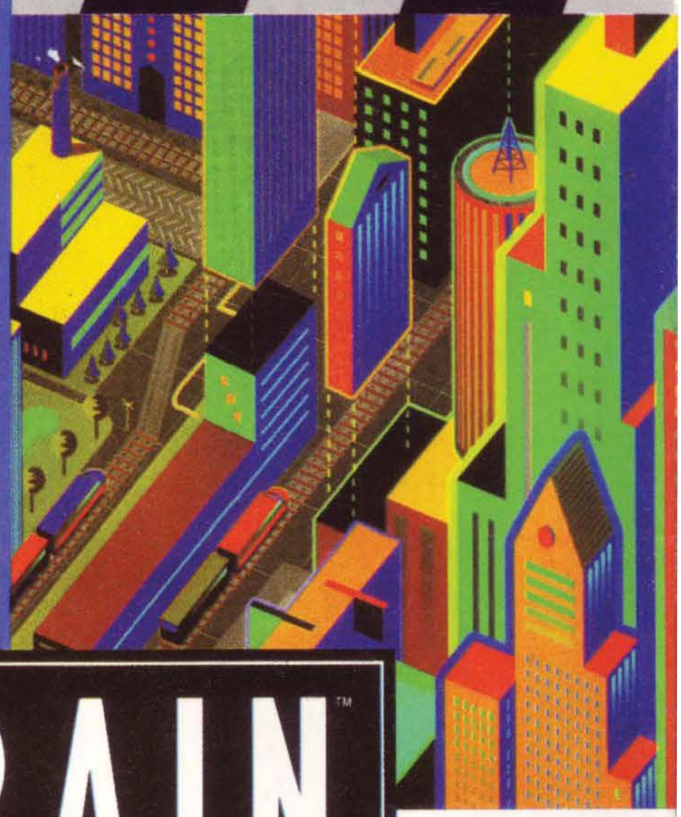
Definirlo una simulazione di ferrovia è assolutamente sminutivo della complessità di un programma come *A-Train*. Pur non essendo originale Maxis, il gioco è infatti perfettamente in sintonia con i prodotti della casa, estremamente simile a *Sim City* come filosofia di gioco, e dotato perfino di una profondità e di una complessità di gioco ben maggiori del primogenito Maxis. Non si tratta infatti di costruire semplicemente una ferrovia e stabilire il traffico merci e passeggeri sulla rete, ma bisogna gestire tutto quanto è collegato al crescere delle stazioni e dei binari: lo sviluppo di un'intera città, a partire dalle poche capanne tra le quali comincerete a fare il vostro servizio di collegamento. Il gioco si svolge essenzialmente su tre piani: la gestione della ferrovia, lo sviluppo della nascente città (alla *Sim City*) e fare in modo che il tutto vi renda un sacco di soldi (o almeno che non vi mandi sul lastrico).

Graficamente *A-Train* si avvale di una visuale in 3D veramente molto bella (uno dei pochi giochi che utilizza con ottimi risultati l'alta risoluzione della scheda VGA) molto più movimentata anche come paesaggi del vecchio *Sim City*, e di un'interfaccia utente dai comandi e dalle opzioni ridottissime, vista la complessità del gioco, riunite in tre menù, uno per ognuna delle "componenti" del gioco.

Le opzioni sono ottimizzate al massimo: potete mettevi subito a "smanettare" seminando binari per il territorio ma se volete veramente riuscire a combinare qualcosa bisogna seguire strategie abbastanza complesse. Anzitutto acquistare terreni che, una volta costruita la ferrovia, aumenteranno il loro valore, non costruire reti ferroviarie smisurate in mezzo a quattro capanne, cominciare a costruire attorno a due stazioni abbastanza vicine per aumentare il traffico ferroviario, altrimenti la vostra ferrovia sarà regolarmente in perdita. Bisogna cercare fondamentalmente di sviluppare contemporaneamente le tre componenti del gioco utilizzando consigli e strategie (e variandole al crescere della città) non esattamente immediate che vi obbligheranno almeno a una prima lettura del completissimo manuale (in inglese).

CHI SIETE

Uno con i soldi! Se non suoi almeno della banca. E per qualche motivo avete deciso di farli fruttare costruendo una ferrovia, o meglio costruendo diverse città collegate dalla vostra ferrovia. Con l'apposito menu potete fisicamente costruire la ferrovia, acquistare treni e programmare il traffico con percorsi e orari (almeno indicativamente). Se riuscirete a costruire un adeguato sistema ferroviario e a sviluppare contemporaneamente la città vedrete il valore delle vostre proprietà crescere, così come i profitti delle ferrovie, e le varie attività collegate come alberghi, appartamenti, ecc.



A-TRAIN™



DOVE ANDATE

Vostro scopo è quello di fare più soldi possibile, raggiungendo possibilmente la cifra di 50 milioni di dollari e vincendo così il gioco. E non pensate di riuscirci vendendo biglietti sulla linea Zibido S. Giacomo - Lachiarella: i veri soldi si fanno in una città e visto che nel gioco non c'è (almeno non nei primi scenari) la dovrete costruire voi. Come in Sim City dovrete costruire appartamenti, fabbriche, centri commerciali, parchi giochi, etc. rispettando non solo la logica di uno sviluppo "umano" ma anche la logica di profitto della vostra ferrovia, che potrà guadagnare più o meno a seconda di come e quanto avrete costruito.

CVG HIT



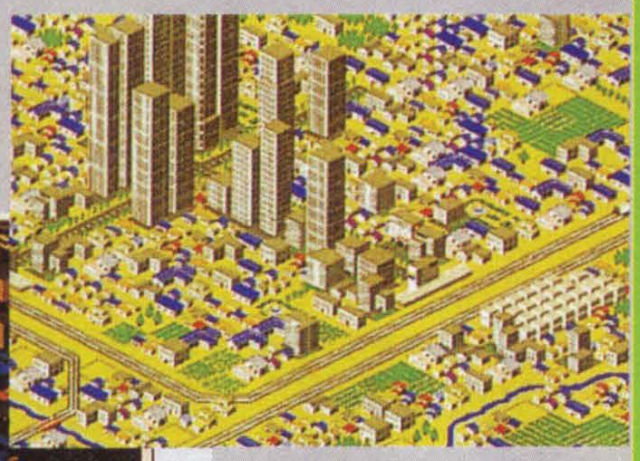


COSA TRASPORTATE

Fondamentalmente passeggeri e merci! I primi vi consentiranno abbondanti introiti, mentre le seconde trasporteranno dalle fabbriche che avrete costruito verso il resto del vostro piccolo mondo. Non è possibile infatti costruire senza materiale, e il materiale lo dovrete far arrivare con la vostra ferrovia.
Di treni ne esistono di diversi tipi, sia merci che passeggeri, con diversi costi e prestazioni, e se proprio siete degli appassionati sul manuale potete anche sollazzarvi con una piccola storiografia del trasporto su rotaia.



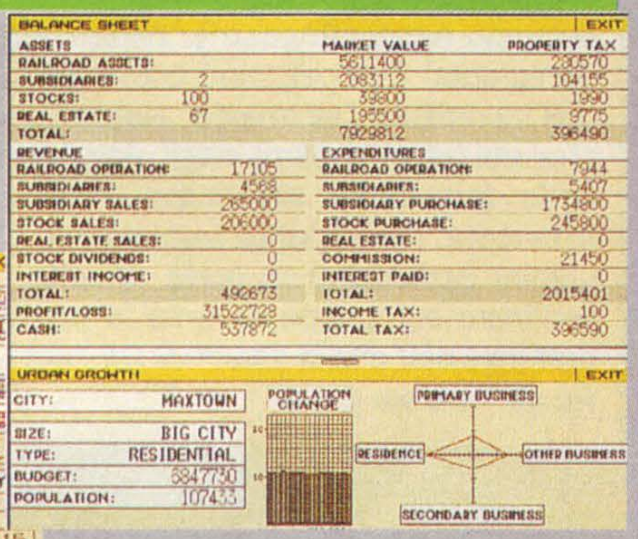


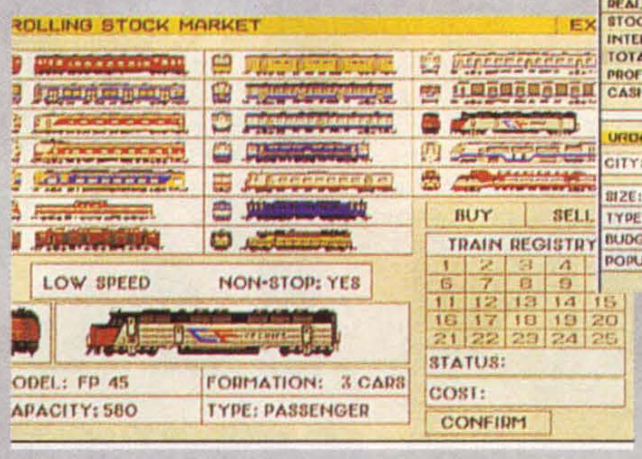




DUE FIORINI!

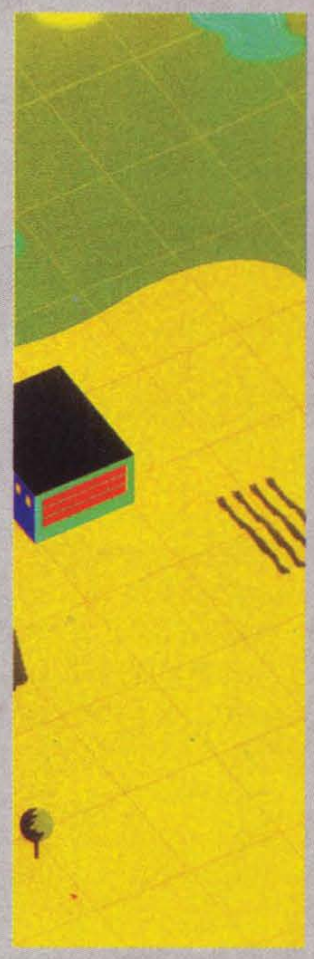
La parte economica è forse quella prevalente in *A-Train*. Pur potendo gestire direttamente solo la compravendita di azioni sul mercato, i rapporti con la banca (in forma di prestiti, prevalentemente) e la compravendita degli immobili che avete costruito, per tutto il gioco dovete fare continuo riferimento a tutta una serie di grafici e rapporti sull'andamento del vostro piccolo impero. C'e di tutto: entrate, uscite, tassi, redditi passivi, attivi, di rendita e quel tipo di cose che farebbero la gioia di qualsiasi commercialista. Qui potete verificare anche quanto guadagnate e quanto spendete al minuto per la vostra ferrovia, e apportare le opportune modifiche alle vostre strategie costruttive o di gestione delle proprietà.

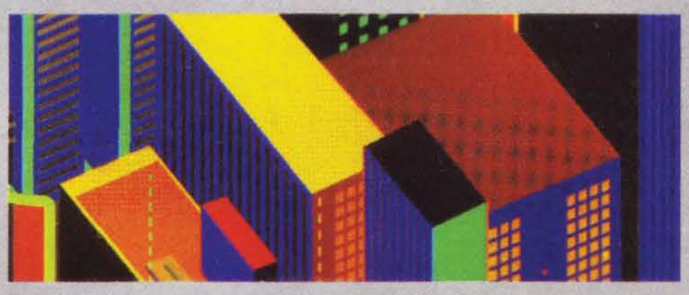




CONFIGURAZIONE

Pur essendo abbastanza semplice il gioco ha delle discrete pretese. Un AT a 12 Mhz è il minimo - è inoltre necessario l'ardisco (anche? - Fabio). A-Train è uno sei pochi programmi che sfrutta (con profitto) l'alta risoluzione VGA, ma utilizza anche schede EGA e Hercules mentre supporta le solite Adlib, Soundblaster, Soundmaster e Roland tra le schede sonore.





A-Train è impressionante: è un gioco semplice da cominciare a gestire, ma subito ci si rende conto della profondità di un programma che può (e deve) essere gestito su diversi piani. Bisogna anzitutto costruire una ferrovia (adattandola di volta in volta alle esigenze della città) e gestirne gli orari, ecc. Potete poi sfogarvi a fare il piccolo architetto come in Sim City, costruendo la vostra città e infine il piccolo pirata della finanza tenendo ben presente le esigenze di tutti e tre i ruoli: il tutto è infatti strettamente interconnesso, e tenere a bada il complesso e tutte le sfaccettature del nostro piccolo mondo vi darà parecchio da fare e da pensare. Sei scenari non sembreranno moltissimi, ma sono più che sufficienti vista la durata media di una partita e considerato che nessuno vi impedisce di cominciare una nuova città sullo stesso scenario.

E' però anche vero che A-Train è in gran parte una gestione di tipo economico, che personalmente trovo uno dei giochi più pesanti e indigesti della storia. Preferisco giochi come Civilization, in cui l'interfaccia e la gestione sono più dirette, c'è anche più grafica, meno grafici e rapporti da consultare, e insomma più azione (per quanto si posa parlare di azioni in giochi come questo).

Se invece da piccoli giocavate con i trenini, vi è piaciuto molto Sim City e adesso frequentate Economia e Commercio, A-Train è il gioco della vostra vita!

STEFANO GIORGI



PC

GRAFICA	90
SONORO	81
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	**90**

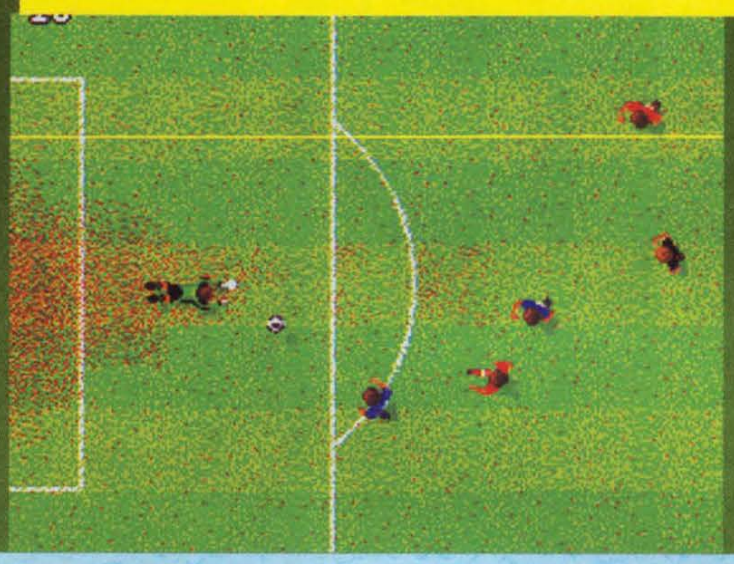
GRAHAM TAYLOR'S SOCCER CHALLENGE

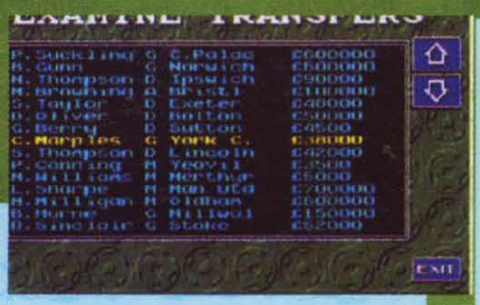
AMIGA

KRISALIS

L'Inghilterra non ha fatto una grande figura agli Europei ma la Krisalis poverina cosa ne poteva sapere? Per questo si era già accordata nientepopodimeno che con l'entrenador della squadra di Sua Maestà perché prestasse il suo nome al suo nuovo gioco calciomanageriale. Tanto, anche la Psygnosis ha portato sfiga a Carl Lewis! Ma bando alle ciance: *Soccer Challenge* è un classicissmo gioco manageriale in cui si inzia come "boss" di una squadra di terza divisione (inglese, naturalmente) per arrivare magari a realizzare il sogno di tutti gli allenatori: la conduzione della nazionale. Se nel primo caso si affronteranno competizioni come campionati e coppe nazionali e internazionali, nel secondo agognato caso si parteciperà ai mitici Campionati Europei, vinti come tutti sappiamo dall'incredibile Danimarca. Naturalmente la vostra abilità si rivelerà negli acquisti azzeccati, nelle formazioni azzeccate e nelle tattiche azzeccate: l'importante comunque è che i vostri uomini azzecchino la porta. Questo lo potrete verificare sul campo durante le partite: l'inquadratura è dall'alto in stile *Kick Off*. 'ere we go, 'ere we go, 'ere we go...







ASSUMETE LA FORMAZIONE!

L'imponente parte manageriale di *GTSC* è tra le più classiche che ci siano: si compra, si vende, si viene consigliati dai talent scout, si scelgono i giocatori - tutto a colpi di mouse. Conviene allora che ci soffermiamo sulla fase "sul campo", che potrebbe riservare qualche sorpresa: come si è già detto, la visione è dall'alto con scorrimento, cosa che permette di avere una visione globale dei movimenti dei giocatori sul terreno. Il bello è che non vengono mostrate le azioni salienti di ogni partita, ma la partita intera (che comunque non dura molto). In ogni momento del gioco si possono effettuare le sostituzioni e alla fine della partita potrete scegliere se strigliare i vostri giocatori oppure congratularvi con loro per la prestazione offerta.

Graham Taylor ha degli aspetti che vale sicuramente la pena sottolineare: la sua grafica pulita è perfetta per questo tipo di gioco, consentendo di fare ordine tra la marea di dati proposti. Grazie all'intelligente look del gioco, quelle che sarebbero potute essere delle laboriose iniziative sono diventate delle facili mansioni da svolgere. Altro pregio di GTSC è il realismo infuso dalle accurate e veritiere informazioni su giocatori e squadre del campionato, e dal continuo aggiornamento dei nomi dei calciatori. E potrei continuare con tutta una serie di caratteristiche che costringono il giocatore a effettuare scelte cruciali come un vero boss del mondo del calcio. L'unica cosa che non mi è piaciuta di GTSC è che il successo è un successo personale: non si deve pensare tanto a portare una squadra alla vittoria, quanto a sfruttare le varie squadre per conquistarsi il posto di CT nella nazionale. Probabilmente in questo modo Soccer Challenge si avvicina di più alla realtà, ma sarebbe stato più bello se si fosse potuto scegliere in che modo arrivare al "traguardo finale". Detto questo, Graham Taylor rimane un bel gioco che merita l'attenzione di tutti i calciofili strategici e non.

GARY WHITTA

AMIGA

GRAFICA	82
SONORO	76
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**89**



JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.190.000	1.550.000	2.150.000	2.460.000	3.250.000	4.925.000

ORARIO:
9.00-12.30
15.00-19.30

MEGADRIVE
+ 2 GIOCHI
£ 330.000

MEGADRIVE
+ 4 GIOCHI
£ 375.000

S.FAMICOM
+ 1 GIOCO
£ 550.000

GAMEGEAR
+ 1 GIOCO
£ 299.000

GAMEBOY
+ 6 GIOCHI
£ 215.000

LINKS
+ 1 GIOCO
£ 199.000

PC ENGINE
GT
£ 499.000

SCONTO 10%
SU 3 GIOCHI
ACQUISTATI

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 plus
+ 50 GIOCHI + joystick
£ 670.000

AMIGA 600 *New*
£ 770.000

❖ SUPERFAMICOM ❖

World Boxing	149.000
Super Cup Soccer	149.000
Top Racer	139.000
Formula 1 Grand Prix	139.000
Magical Tarrout	109.000
Last Fighter Twin	119.000
STG Strike Gunner	119.000
Final Fight Guy	129.000
WWF Wrestling	149.000
Hokuto No Ken *New*	129.000

❖ GAMEBOY ❖

Gameboy	145.000
Light Boy	45.000
Carry Bag	40.000
Magnifier	25.000
Alimentatore 220V	18.000
Battery Pack	85.000
Hyper Boy	95.000

Giochi da £ 39.000 a £ 65.000

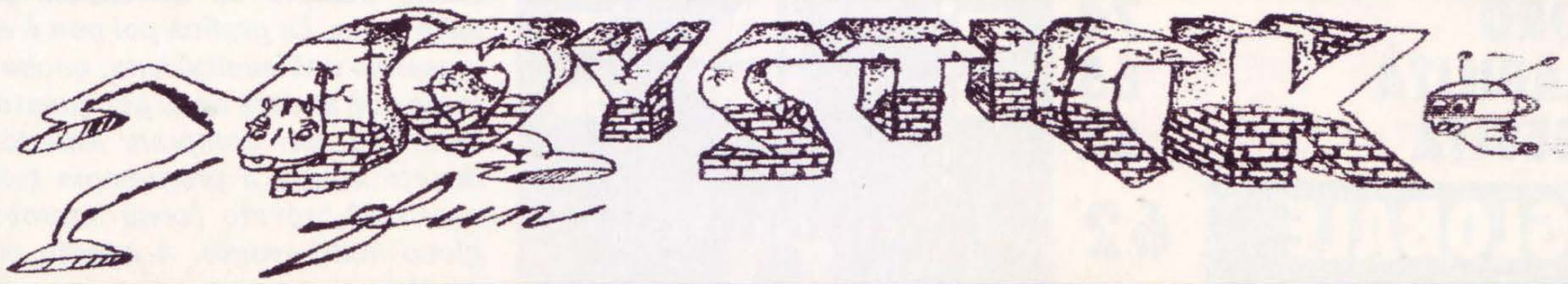
❖ GAMEGEAR ❖

Gamegear	268.000
TV Tuner	225.000
Master Gear Conv.	55.000
Battery Pack	85.000
Alimentatore 220V	20.000
Big Window	45.000
Magnifier	39.000

Giochi da £ 55.000 a £ 65.000

❖ MEGADRIVE ❖

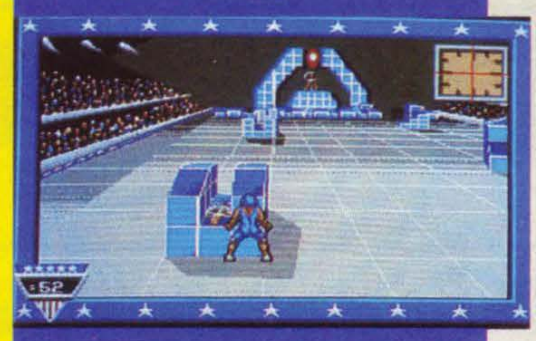
Tennis *New*	110.000
Magical guy *New*	95.000
Chuck Rock *New*	Telef.
Delvish *New*	115.000
Senna Monaco G.P. II *New*	Telef.
Desert Strike *New*	115.000
Slime World *New*	95.000
Tecmo World Cup '92	95.000

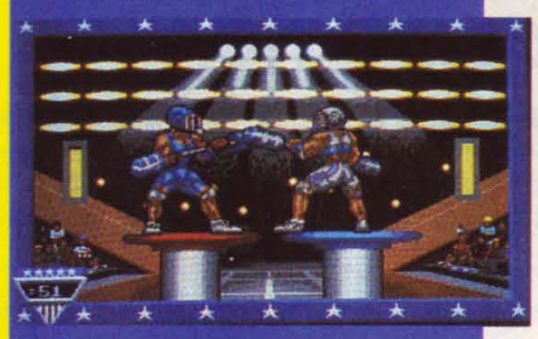


AMIGA

ACCLAIM

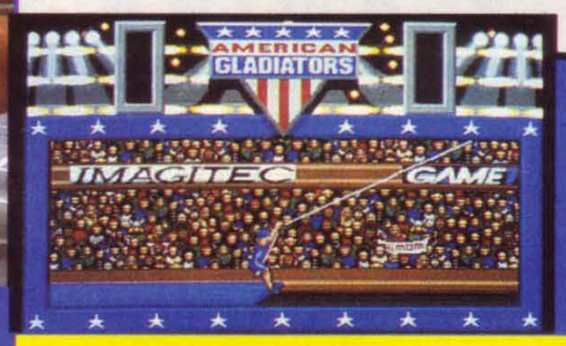
Avete presente *Mai Dire Banzai*? Bene, *American Gladiators* è praticamente il contrario: non è che non ci si faccia lo stesso una gran dose di male, solo che nel primo caso vengono scelti, come cavie, una serie di sfigati nipponici per sottoporli a ogni possibile tortura, nel secondo abbiamo invece una vera sagra del body-building. I concorrenti, uomini e donne, sembrano appena passati in un fascio di steroidi (ah, ah...- Paolo) visto che sfoggiano bicipiti e cosce pompate al limite del possibile. Non manca nemmeno una certa dose di esaltazione yankee visto che i concorrenti si fanno chiamare con nomi tipo "Laser", "Turbo" (e "Rinco" no? - Paolo) e altro. I giochi li vedono protagonisti di gare a colpi di cotton-fioc giganti, bombardamenti di palline da tennis, percorsi di guerra, sessioni di free-climbing, ma per questo vi rimandiamo al box della descrizione delle gare. Il senso di tutto ciò? Nessuno, a meno che non vi facciate chiamare Johnny Rambo o scattiate in piedi quando sentite l'inno nazionale americano.











CHI E' CHE AMATE? E CHI E' CHE VI AMA?

Lo spettacolo ha inizio! Le discipline nelle quali vi cimenterete in *American Gladiators* sono:

1) Una specie di pallacanestro due-contro-due in cui dovrete picchiarvi con gli avversari per riuscire a raggiungere il cesto in cui depositare delle minuscole sfere di cuoio.

2) Una sessione di free-climbing in cui dovrete azzeccare gli appigli per arrivare per primi in cima mentre un tizio vi insegue.

3) Una battaglia in cui un concorrente spara palle da tennis con un cannoncino da una postazione fissa, mentre l'altro si deve appostare dietro varie barriere e di lì sparare a sua volta con l'arma che trova lì vicino.

4) Un percorso misto con scalate, pesi da trenta tonnellate che vi vengono addosso, strani aggeggi a cui aggrapparsi dotati di pedali da far girare con le mani per riuscire ad avanzare ed energumeni pronti a impedire che arriviate alla fine.

5)Battaglia tra due concorrenti armati di cotton-fioc giganti, con i quali prendere a randellate l'avversario per farlo cadere dalla sua postazione.





Due doverose premesse: A) il programma televisivo non mi piace e B) il tempo dei "Games" multi-evento mi sembra molto lontano. Il punto A) naturalmente esprime un mio parere personale, ma vedrete che il gradimento o meno dello spettacolo televisivo avrà il suo peso; il punto B) però sarà il vero fulcro della valutazione del gioco: questo tie-in fa la sua brava variazione sul tema pluri-evento ma purtroppo, per uno strano fenomeno che fa sembrare questo tipo di giochi un po' tutti uguali, non sembra proprio di trovarsi di fronte a qualcosa di innovativo. Inoltre certe discipline sono decisamente noiose, come il LANCIAPALLINE o la PALLACANESTRO; altre innescano comunque un senso di sfida, ma siamo sempre su sensazioni provate molte altre volte. La grafica poi non è esattamente il massimo dell'esaltazione, anche se tutto sommato può andare bene per questo tipo di gioco. Insomma, per comprare American Gladiators dovete amare il programma televisivo e non aver mai provato (cosa improbabile) nessun gioco multi-evento. A questo punto, a voi la scelta.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	75
SONORO	74
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	62
GLOBALE	62





LURE OF THE TEMPTRESS

PC

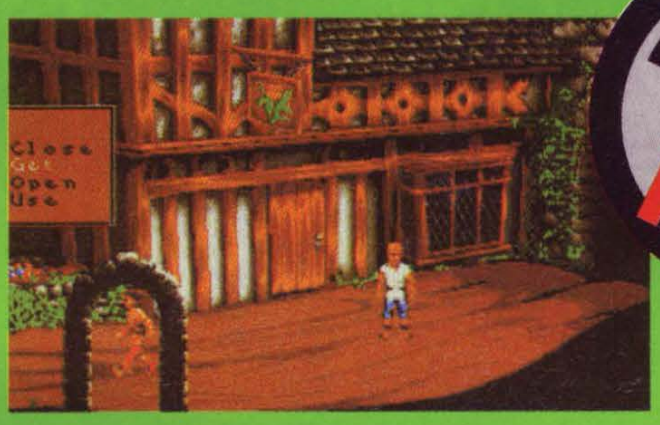
VIRGIN GAMES

Immaginate di chiamarvi Diermot, di avere appena combattuto una guerra contro una strega di nome Selena e il suo esercito di maialiformi guerrieri skorls, di avere perso e di essere finiti in una prigione. Contenti? Beh, adesso immaginatevi di dover salvare il vostro popolo dal dominio di Selena.

Se state già pensando di lasciar perdere tutto e rassegnarvi a mangiare sbobba per il resto dei vostri giorni, probabilmente *Lure of the Temptress* non fa per voi. In caso contrario, preparatevi a fiondarvi nel vostro negozio di software preferito, perché se *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* o *Monkey Island II* vi erano piaciuti, *Lure of the Temptress* vi sconvolgerà. Il trucco sta tutto nel sistema di programmazione utilizzato, che ricrea senza dubbio il più realistico scenario mai visto in una avventura grafica. Andate a dare un'occhiata al box...







CVG HIT



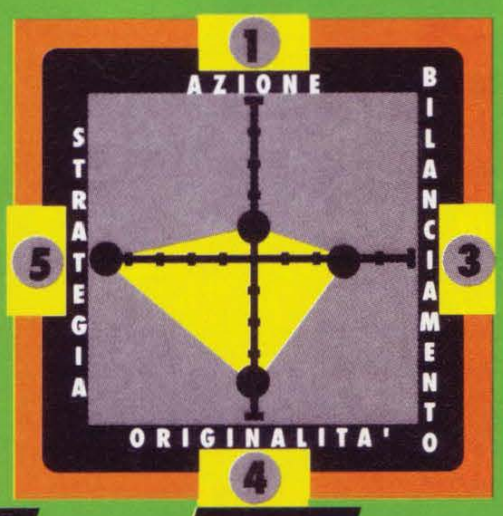


Basta! Qualcuno dica alle software house di fermarsi un attimo: non ho ancora finito* Indiana Jones *(tutta colpa delle vacanze estive!), ed è già uscita un'altra avventura grafica mega-magnifica! In effetti,* Lure of the Temptress *è un bel po' più complessa e seriosa del gioco della Lucasarts e il paragone diretto non è dei più adatti, ma sembra proprio che sia un periodo d'oro per gli amanti degli adventure! Ma parliamo del gioco: come spesso capita in questi casi, la complessità di* Lure of the Temptress *è al tempo stesso il suo principale punto d'interesse e il più grave difetto. Chi ha già una certa esperienza con questo genere di giochi potrà infatti divertirsi un mondo con puzzle piuttosto complessi che richiedono un utilizzo completo del sistema di comando e una trama piuttosto seria, ma la maggior parte dei giocatori - quelli cresciuti con le semplici avventure grafiche della Lucasarts - potrebbero facilmente trovare* Temptress *lento, noioso e soprattutto troppo difficile. Dal momento che sono un grande appassionato di adventure e li gioco dai tempi del VIC-20 il mio primo consiglio sarebbe di comprarlo e impegnarcisi per trarne le grandi soddisfazioni che un gioco come questo può dare, ma ripensandoci suppongo vi convenga considerare quanta voglia di sudare e quanto tempo libero avete prima di comprarlo.

FABIO ROSSI

FAI QUESTO, QUELLO & ANCHE QUELLO!!!

Come avrete intuito dal titolo di questo box, una delle caratteristiche principali di *LOTT* sta nella possibilità di dare ordini agli altri personaggi del gioco. La novità risiede nel grado di complessità dei comandi, che è tanto elevato da permettere frasi tipo "vai nella tale stanza, aspetta che la guardia se ne vada, prendi il dato oggetto e usalo così, poi prendi quello che sarà apparso e torna da me evitando le guardie" o simili. Fra le altre caratteristiche troviamo poi: personaggi dotati di vita indipendente che si ricordano di quello che gli è stato detto e si comportano di conseguenza, menu a scomparsa che si modificano a seconda della situazione, sequenze animate di intermezzo & spiegazione e grafica ultraspettacolare. Che cosa volete di più?



PC

GRAFICA	90
SONORO	86
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	90

AMIGA/PC

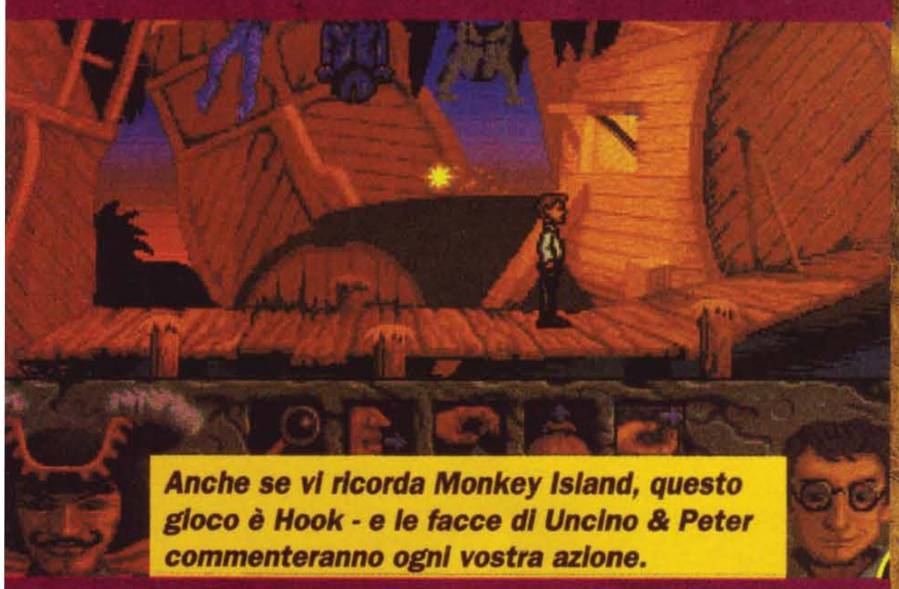
OCEAN

Molto probabilmente sarete andati a vedere il film durante le ultime vacanze natalizie. Molto probabilmente qualche parente lobotomizzato vi avrà anche regalato i giocattoli ispirati al film, che hanno la particolarissima caratteristica di non assomigliare neanche di sfuggita ai personaggi e i veicoli visti al cinema. Molto probabilmente la trama ultramelensa vi avrà fatto venir voglia di vomitare e andare a fare un po' di sano casino al più vicino concerto heavy metal. Molto probabilmente, infine, avreste volentieri fatto a meno dell'avventura grafica di *Hook*.

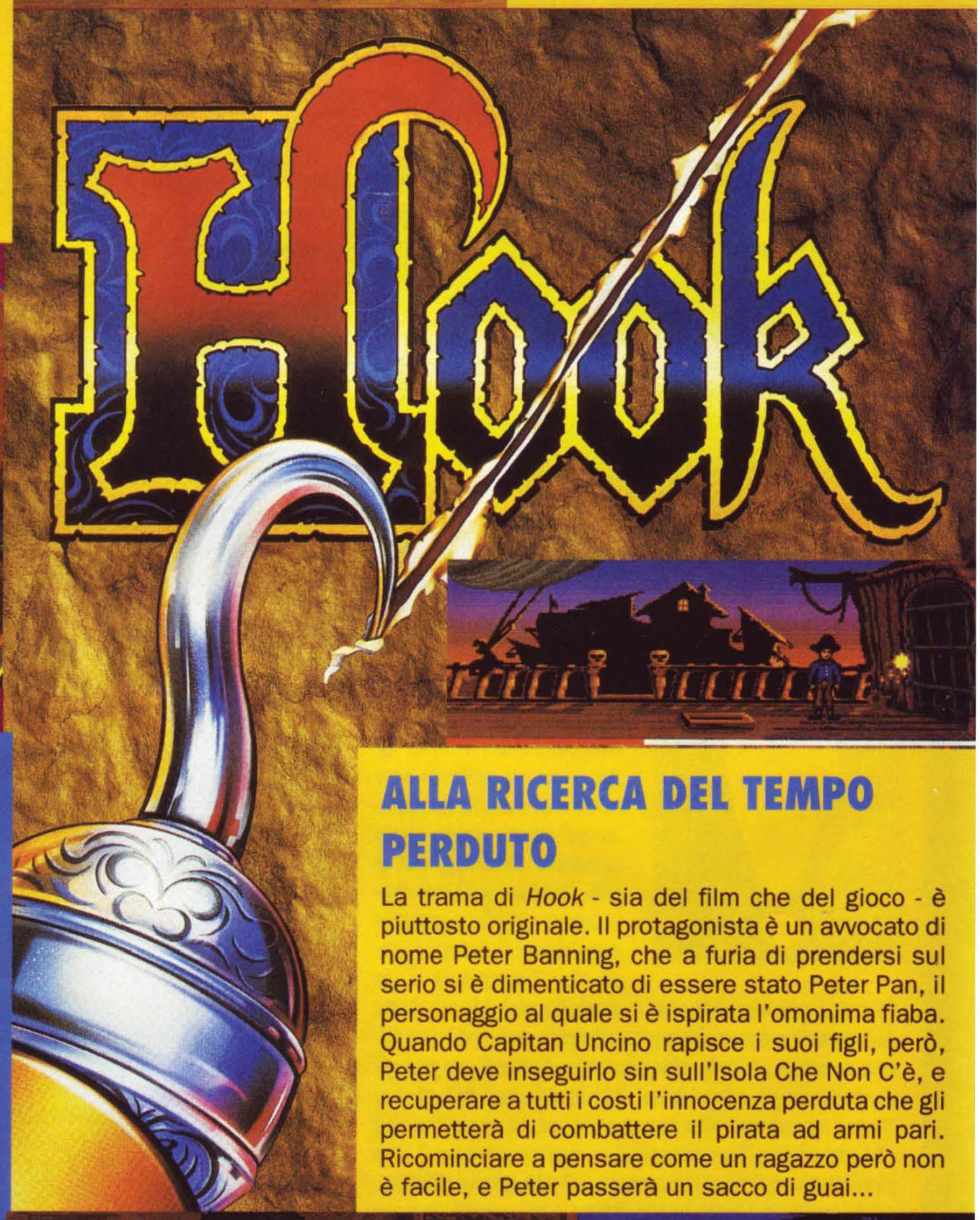
Ormai però il danno è fatto, e il gioco ha già invaso tutti i negozi. E volete sapere una cosa? E' di sicuro più bello di film, giocattoli & gadget vari messi insieme! Leggete qui...



Ecco la piazza principale dell'Isola, con tanto di coccodrillone a orologeria utilissimo nel finale.



Anche se vi ricorda Monkey Island, questo gioco è Hook - e le facce di Uncino & Peter commenteranno ogni vostra azione.

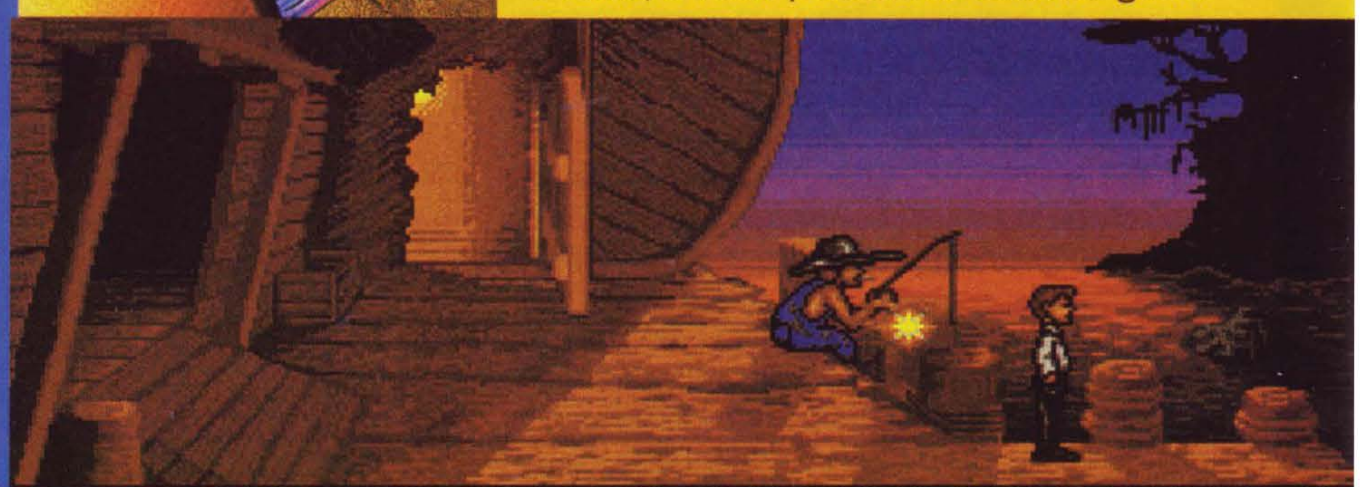


Incredibile! Il gioco di Hook è molto più bello del film da cui è stato tratto, e anche confrontato con gli altri giochi d'avventura sul mercato fa la sua ottima figura. La grafica è un buon misto di caricature divertenti e scenari d'atmosfera, la musica è sempre appropriata e in alcuni casi coinvolgentissima, e l'interfaccia utente immediata e comprensibile a tutti. La presenza di Campanellino e dei suoi "aiuti in diretta" rende il programma divertente anche per chi non ha una laurea in avventurologia comparata, anche se i giocatori più smaliziati potrebbero trovare Hook un po' troppo semplice. Nonostante l'abbondanza di problemi e personaggi, infatti, Hook ha il grosso difetto di seguire un po' troppo da vicino la trama del film, e soprattutto di essere infinitamente più breve di cose come Lure of the Temptress o Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Ideale per i neofiti, ma più siete esperti di questo genere di giochi e meno vi piacerà.

JIM DOUGLAS

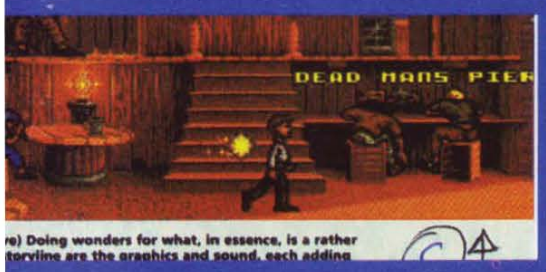
ALLA RICERCA DEL TEMPO PERDUTO

La trama di *Hook* - sia del film che del gioco - è piuttosto originale. Il protagonista è un avvocato di nome Peter Banning, che a furia di prendersi sul serio si è dimenticato di essere stato Peter Pan, il personaggio al quale si è ispirata l'omonima fiaba. Quando Capitan Uncino rapisce i suoi figli, però, Peter deve inseguirlo sin sull'Isola Che Non C'è, e recuperare a tutti i costi l'innocenza perduta che gli permetterà di combattere il pirata ad armi pari. Ricominciare a pensare come un ragazzo però non è facile, e Peter passerà un sacco di guai...



MA COSA STA SUCCEDENDO, QUI?

Hook è diviso in tre parti principali: eccone i contenuti.



La Città dei Pirati - Questo ammasso di galeoni accatastati brulica dei più cattivi pirati che siano mai stati visti in una qualsiasi favola. Qui dovrete riuscire a mimetizzarvi camuffandovi come uno di loro, in modo da accedere al galeone di Uncino.



I Ragazzi Perduti - Per recuperare l'innocenza perduta, Peter dovrà chiedere l'aiuto dei Ragazzi Perduti. Il problema è che i fanciulli sono ancora più ostili dei pirati, e per prima cosa bisognerà guadagnarsi la loro fiducia.



Lo Scontro con Uncino - Indovinate cosa succede in questa sezione? Se avete visto il film, saprete già che il coccodrillone che si trova nella piazza principale dell'Isola può essere un preziosissimo alleato...

EHI! MA E' INDIANA JONES 5!

Guardate le foto pubblicate su questa pagina. Potreste mai pensare che *Hook* è la prima avventura grafica in assoluto ad essere realizzata dai programmatori della Ocean? Già: anche se sembra uno degli strafamosissimi giochi della Lucasarts, *Hook* è tutta farina del sacco dei programmatori britannici meno pagati del mondo, che hanno unito a una grafica grandiosa e a un sonoro estremamente d'atmosfera l'interfaccia utente per avventure più semplice ed efficace che abbiamo mai visto. Mica male, eh?



UNCINO - IL GIOCO D'AVVENTURA

Buone notizie per tutti i giocatori che non conoscono l'inglese: *Hook* è stato tradotto in italiano! Qualsiasi ritardo possa esserci nell'arrivo nei negozi è da imputarsi quindi ai traduttori italiani, che oltre alla confezione e al manuale hanno convertito in italiano anche tutto il testo su schermo.



Proprio come nel film: se non siete fantasiosi morirete di fame!



PARLA PIU' FORTE: NON CI VEDO!

Il sistema di dialogo di *Hook* è originale, semplice & funzionale come tutti gli altri elementi del gioco. Quando si trova a chiacchierare con qualcuno, Peter può decidere cosa dire selezionando la sua frase da una rosa di possibilità che appaiono a rotazione sulla sua testa. La frase scelta diventa più luminosa delle altre, e solo a quel punto ci si potrà aspettare una reazione dall'interlocutore.



CHI TROVA UNA FATA TROVA UN TESORO

Ogni volta che Peter si trova nei guai con qualche problema "insolubile" può contare sull'aiuto di Campanellino, la fatina luminosa come una supernova che nel film veniva interpretata dalla ex-Pretty Woman Julia Roberts. L'idea non è niente male, e permetterà a qualunque giocatore di vedere la fine del gioco senza tempestare di telefonate la hotline di CVG. Il nostro unico dubbio riguarda la scelta dell'attrice: secondo voi ha senso che una dolce fatina abbia i pelazzi sulle braccia?



AMIGA/PC

GRAFICA	89
SONORO	91
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	84

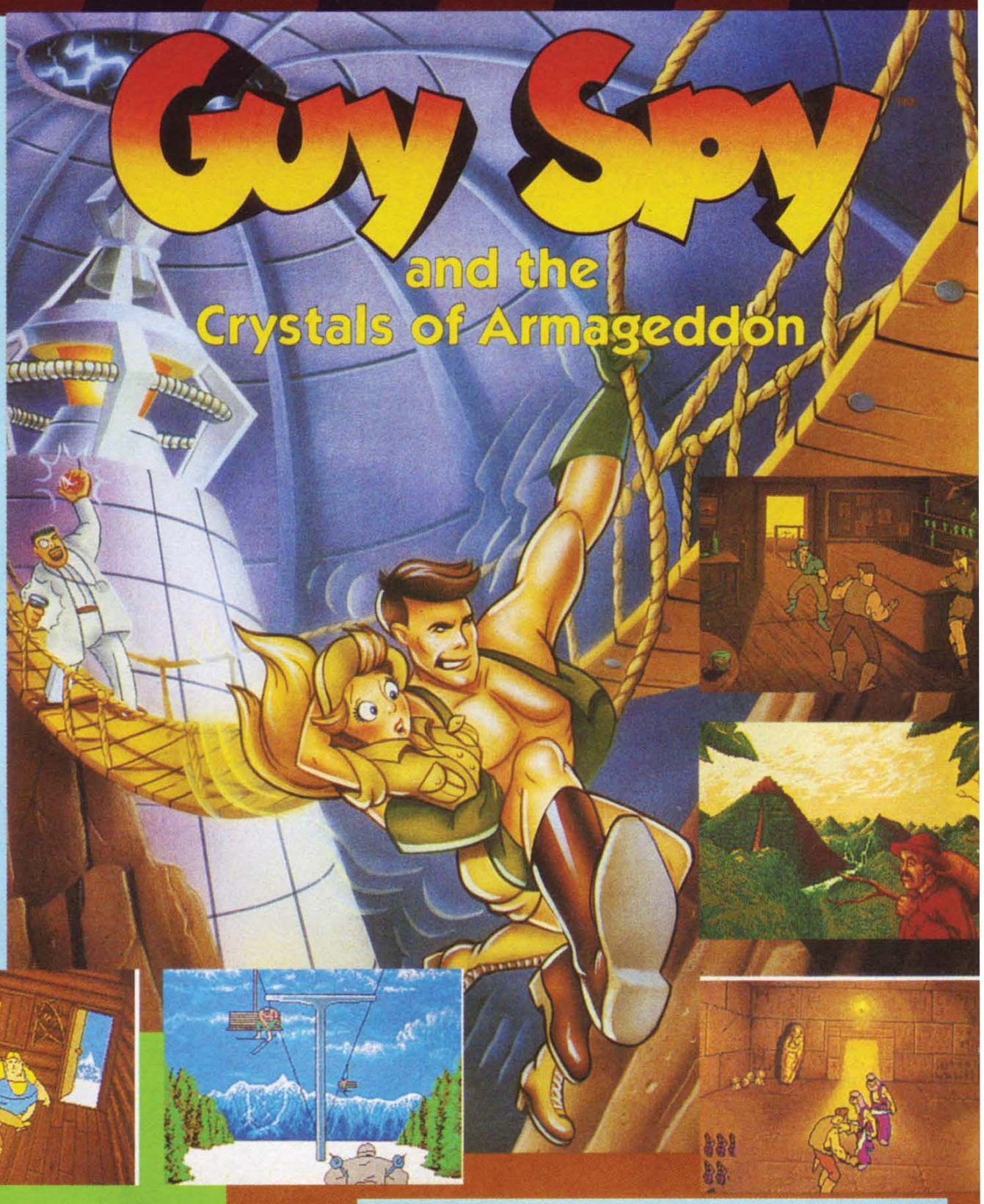
AMIGA

READYSOFT

La Readysoft, già famosa per aver prodotto tre giochi della serie *Dragon's Lair*, due *Space Ace* e tanti altri, ha deciso di far uscire un'altro programma-simile come impostazione ai suoi predecessori - ma che non presenti tutte quelle carenze di giocabilità riscontrate nei programmi sopraelencati. Qualcosa che non abbia uno schema di gioco rigido e che lasci molto spazio alla libertà di movimento del giocatore, senza vincolarlo con stressanti movimenti obbligatori. Così, dopo lunghe ricerche, accurate analisi di mercato e svariati mesi di programmazione, ecco che è finalmente pronto per essere giocato *Guy Spy*.

L'impostazione "cartonesca" di *Guy Spy* ricorda molto da vicino le altre produzioni Readysoft. Per fortuna il personaggio principale e libero di muoversi dove più gli aggrada, non essendo più vincolato da obsoleti schemi fissi. Di conseguenza niente più mosse a memoria o incavolamenti veraci per aver spostato il joystick un nanosecondo più tardi del previsto.

La storia narra di un famoso demente che risponde al nome di Barone Von Max, che vuore conquistare il mondo usando i famosi cristalli di Armageddon per alimentare la sua arma del giudizio personale. Nei panni di Guy Spy, una nota spia americana, ora tocca al giocatore mettere il bastone fra le ruote al perfido Max e fermarlo prima che riesca a procurarsi tutti i cristalli. Altimenti... Kablast!!





KARTOFFEL, TELEFUNKEN E KRAFEN...

Prima di riuscire a "terminare" il Barone Von Max, bisognerà affrontare una serie di 11 livelli per niente facili da finire.

Il primo è ambientato a Berlino - nella stazione ferroviaria - dove bisognerà splattare a colpi di mitra i soldati nemici situati dall'altra parte delle rotaie. Poi segue un viaggio verso una montagna in funivia, con relativo scontro a fuoco. Scesi dalla cabina si incontrerà Olga, una panzona locale che farà di tutto per fermare Guy a suon di mazzate. Gli altri livelli vedranno la spia impegnata in: sciate selvagge sulle alpi svizzere, combattimenti con tanto di mummia, altri combattimenti - ma questa volta con il Dio Ramah-Kal, battaglie all'arma bianca e altre battaglie in bar e su tronchi. Tanto per finire, il gioco prosegue con un'allegra scampagnata nella jungla armati solo di arco e frecce, una veloce visita guidata all'interno del sacro tempio di Doomsday e un allegro combattimento con il malatissimo Barone Von Max (tutto compreso nel prezzo, bibite escluse - Nuke).



A dire la verità non ho mai trovato divertenti i giochi come Dragon's Lair e Space Ace. Certamente erano belli da guardare, ma non da giocare. Ora con Guy Spy le cose sembrano essere cambiate: tutti i problemi che attanagliavano i suoi predecessori sono stati sapientemete estirpati, dando al giocatore una più ampia possibilità di movimenti, senza relegarlo in frustrantissimi movimenti obbligatori e predefiniti. Questo è quanto di buono ha Guy Spy, ma ora incominciano a fioccare le dolenti note. La grafica durante il gioco è carina e sufficientemente definita, ma alcune schermate statiche (come quella di presentazione) sono quanto di più brutto i miei pupillissimi occhi abbiano mai potuto scrutare su un Amiga. Per quanto riguarda il sonoro, non ho niente da ridire. Invece la giocabilità è a dir poco scarsa, il gioco è lento, risponde male ai comandi ed è dannatamente difficile.

Riassumendo, Guy Spy è il tipico gioco che ha la pretesa di essere un capolavoro - se ne ha subito l'impressione leggendo il manuale e guardando la confezione - ma grazie a una scarna realizzazione tecnica non riesce per niente nel suo intento, aggiundicandosi invece una votazione per niente onorevole.

GIOVANNI PAPANDREA

AMIGA

GRAFICA	68
SONORO	81
GIOCABILITÀ	60
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	72



SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO
TELEFONO 29.52.01.80/29.52.01.84

A600	L. 750.000
A600HD	L. 940.000

A500 PLUS 1MB	L. 630.000

A500 ver. 1.3	L. 590.000

***** CONSOLES PORTATILI *****

ATARI LINX
L. 169.000

NINTENDO GAME BOY
L. 149.000

SEGA GAME GEAR + GIOCO
L. 289.000

***** CONSOLE DA TAVOLO *****

SEGA MEGA DRIVE + GIOCO
L. 289.000

NINTENDO CONTROL DECK + 2 GIOCHI
L. 289.000

NINTENDO SUPERNES + GIOCO
L. 490.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER PERSONAL COMPUTER, AMIGA E TUTTE LE CONSOLES:

GIOCHI PER SEGA MEGA DRIVE DA	L. 59.000
QUATTRO GIOCHI PER SEGA GAME BOY DA	L. 99.000
GIOCHI PER PC-ENGINE	L. 59.000
GIOCHI PER SUPERNES E SUPER FAMICOM DA	L. 99.000
GIOCHI PER GAME GEAR DA	L. 59.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON EVASIONE ORDINI ENTRO LE 48 ORE

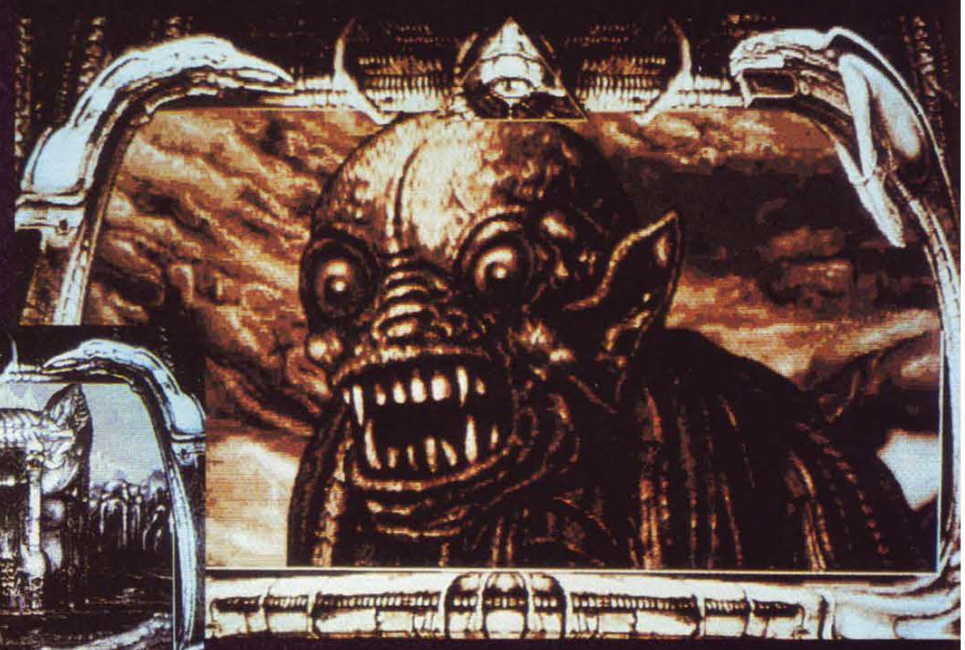
DARKSEED™

PC

MIRAGE

Mike Dawson non è un tipo particolarmente intelligente: nonostante abbia visto (come tutti noi) un'infinità di film dell'orrore, ha accettato senza porsi alcun problema un'offerta d'affitto molto particolare. *Troppo* particolare, in realtà. La "villetta con tutti i confort" di Mike ha infatti uno stile architettonico da incubo, sorge di fianco al cimitero locale, viene evitata da uomini e animali e - soprattutto - nessuno osa spiegare che fine abbiano fatto i precedenti padroni di casa!

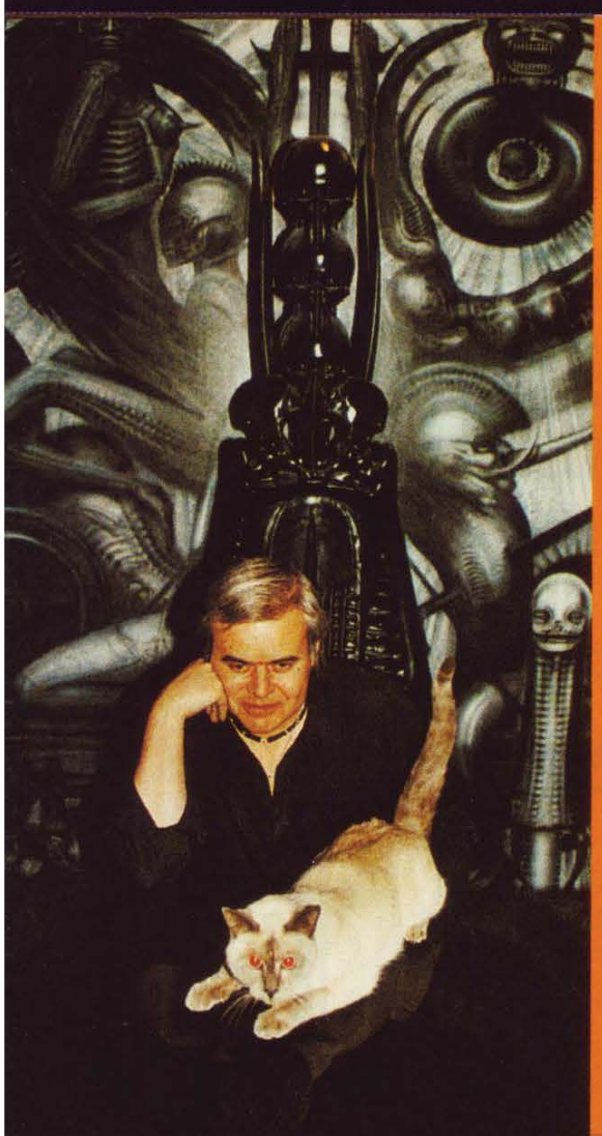
Non appena entrato, Mike viene colto da un'improvvisa sonnolenza, ma il suo sonno viene presto disturbato da incubi voltastomaco con macchine aliene che gli infilano strani esseri nel cervello. Al risveglio, il postino gli consegna una bambola che si trasforma davanti ai suoi occhi in un mostro gelatinoso; lo specchio di casa riflette l'immagine del padrone come quella di un cadavere in putrefazione; dall'autoradio giungono messaggi ultraterreni e i concittadini hanno tutti uno sguardo spiritato. Inquietante, no?











ROBA DELL'ALTRO MONDO

L'aspetto più interessante di *Darkseed* è costituito dalla grafica del mondo parallelo popolato da malevoli alieni che si trova oltre lo specchio del salotto del protagonista. Le locazioni e i personaggi che le abitano sono infatti opera di H.R. Giger, il cupo artista svizzero famosissimo per aver progettato le scenografie e gli xenomorfi di *Alien*. Questo simpatico signore è un filino terrorizzantuccio: voi vi fidereste di un tipo che abita in una casa completamente arredata con scheletri biomeccanici, sculture di alieni in putrefazione e ossa contorte?

Non si può certo negare che Darkseed sia un gioco spettacolare: non fosse altro che per l'utilizzo del modo grafico ad altissima risoluzione della VGA, questo adventure è uno dei più belli (in senso grafico) che abbia mai visto. Tutte le animazioni sono digitalizzate, così come molti effetti sonori, e questo contribuisce non poco al realismo dell'ambientazione. Una volta che si riesce ad accedere al Mondo Oscuro, poi, gli scenari "alla Alien" lasciano davvero a bocca aperta. Purtroppo, però, anche in Darkseed c'è il rovescio della medaglia: la logica del gioco è decisamente meno intuitiva di quella impiegata in titoli equivalenti (tipo Indiana Jones o Monkey Island, per intenderci), e l'azione è spesso un po' troppo lenta e frustrante. Spesso capita di ritrovarsi bloccati irrimediabilmente solo perché ci si è dimenticati di compiere qualche azione pochissimo intuitiva molto tempo prima. Tutto questo - unito alla notevole staticità del gioco - rende Darkseed un po' meno eccezionale di quel che avrebbe potuto facilmente essere. Prima di comprarlo provatelo, e prima di provarlo assicuratevi di essere tipi molto pazienti.

FABIO ROSSI

AMIGA

GRAFICA	98
SONORO	94
GIOCABILITÀ	76
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	89



SPACE CRUSADE™



C64

GREMLIN

La vita sulla terra e su tutte le sue colonie extragalattiche era tranquilla; almeno fino a quando la solita razza di alieni skifidi poliformi e mangiauomini non decise di espandersi nell'universo e conquistare tutto il conquistabile.
Guardacaso il loro piano di conquista inizia con la terra, anzi, più precisamente con le stazioni orbitanti extramondo di classe nexus. Per fortuna gli umani si erano già da tempo preparati ad affrontare un'emergenza come questa, allestendo tre corpi speciali di space marine. Delle vere e proprie macchine da guerra assetate di sangue, le uniche in grado di sconfiggere il diabolico invasore.
Ora sta al giocatore (o ai giocatori, visto che è possibile giocare anche in tre) prendere i panni del capitano di questi corpi e partire alla volta delle astonavi aliene. E una volta sbarcati al loro interno incominciare a sparpagliare danno per un totale di 360 gradi.

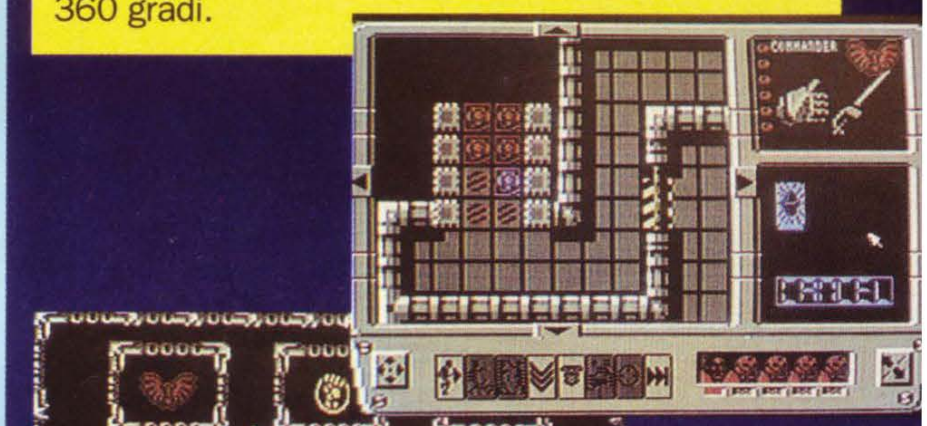
AL COMANDO DEL COMMANDO

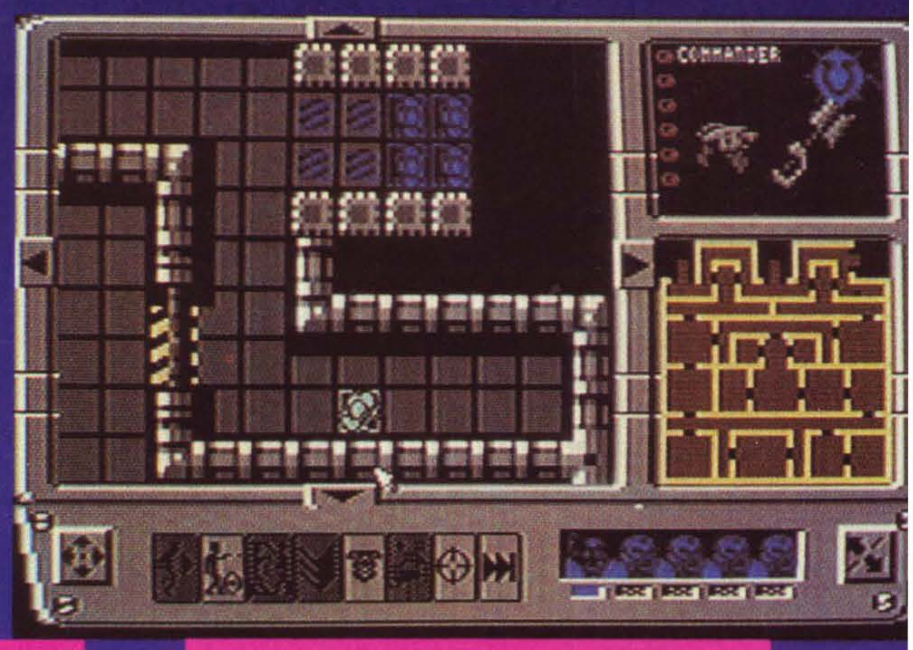
Contrariamente a quanto possa sembrare, *Space Crusade* è un gioco di ruolo. Il giocatore impersona il ruolo di comandante di uno dei tre corpi degli space marines, differenti uno dall'altro per cattiveria. Ed il suo scopo e di salire sull'umpervia scala del successo militare, nell'arduo tentativo di divenire L'ultragenerale Supremo dei Marine Corps.
Il gioco si compone di Ben 12 missioni, anche se alla Gremlin hanno troppo promesso di fare uscire tra breve delle missioni aggiuntive (almeno per Amiga per C64 non ne sono molto sicuro - Nuke). Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, le azioni, gli spostamenti e tutte le altre cosettine che noi tutti ben conosciamo (forse! - Nuke) sono gestite da un sistema a punti, variabili a seconda delle circostanze. Questo è stato fatto proprio per rendere la versione di Space crusade il più possibile simile all'omonima versione in scatola.
La visuale del gioco è prevalentemente posta dall'alto oppure in assonometria cavaliera, alla *Knigt Lore* tanto per interdeci.

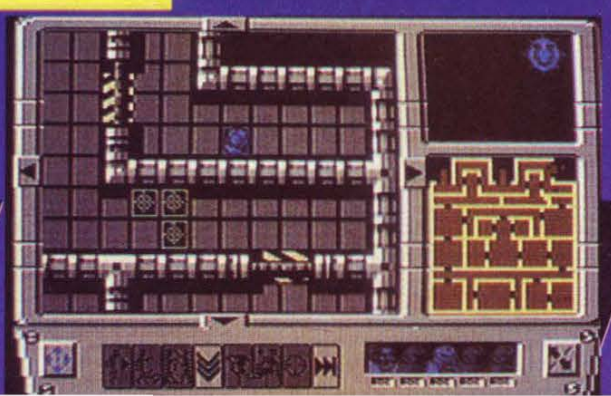


Aiutooo!!! Non ho parole per riusire a descrivere Space Crusade, perche non è brutto, ma non è neanche bello. All'ora che dire? Mbho! Senza bubbio è un gioco realizzato dignitosamente, pieno di tocchi di classe e sicuramente avvincente. La grafica è buona, ben definita e sufficientemente colorata, riesce in un modo o nell'altro a ricreare l'atmosfera da Alien tipica del gioco. Tale è il sonoro, che anche se non è lo stato dell'arte è sicuramente molto d'atmosfera. Per quanto riguarda la giocabilità e la longevità cominciano a sorgere i primi problemi. Se siete dei fanatici di RPG lo troverete limitato e monotono, se invece siete dei simpatizzanti di RPG, sicuramente vi appassionerete esageratamente a space crusade. Mentre se non ve frega niente dei giochi di ruolo, non ve ne importerà niente anche di questo. Naturalmente questa è solo una mia opinione che non vuole per niente influenzare il vostro giudizio. Ci sono sempre le eccezioni che confermano la regola: per questo vi dico, anzi vi ordino, di provarlo prima di comprarlo.

GIOVANNI PAPANDREA









C64

GRAFICA	83
SONORO	78
GIOCABILITÀ	73
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	89

PRINCE of PERSIA

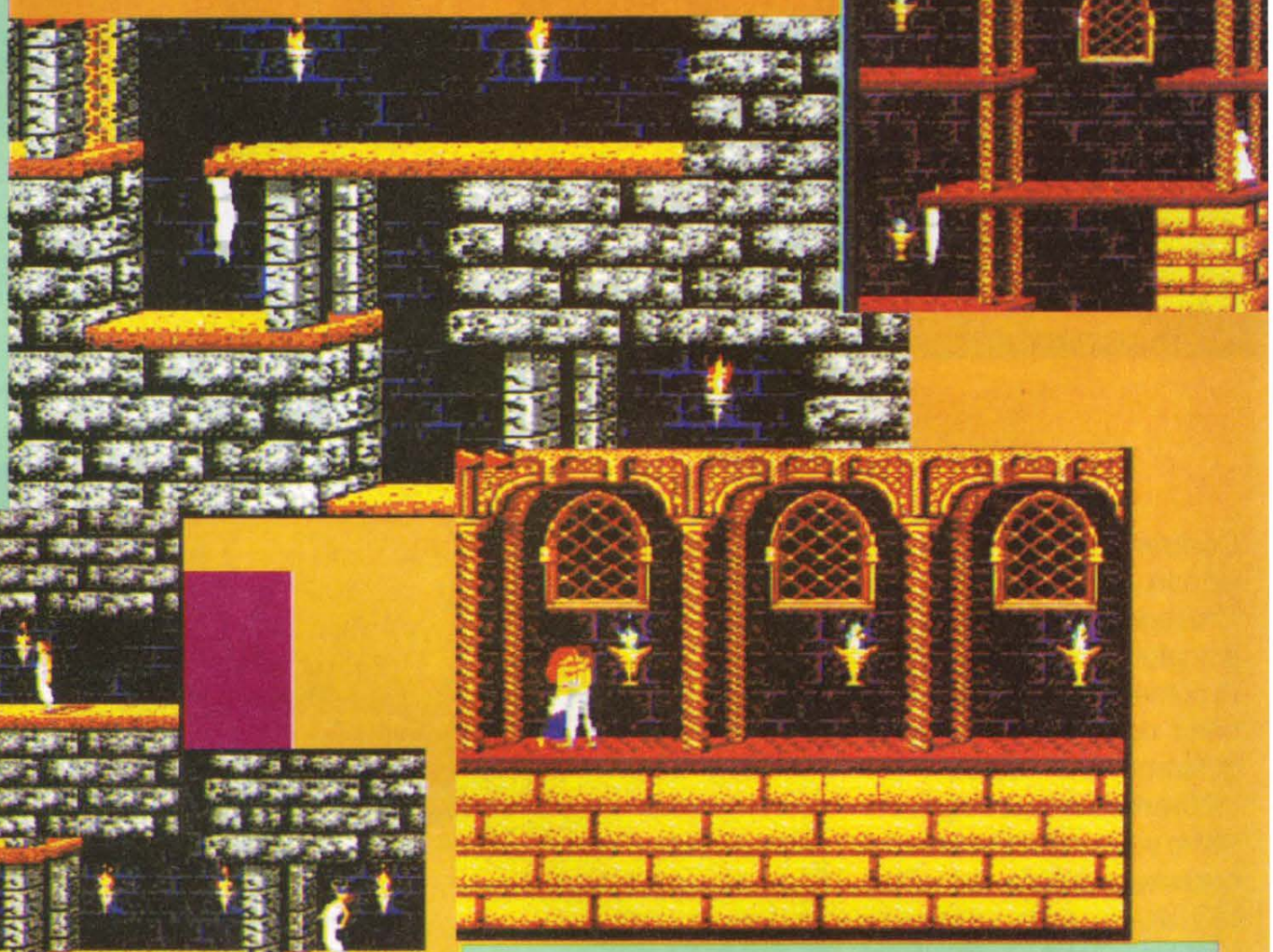
MASTER SYSTEM

DOMARK

C'erano una volta nella lontana Persia, terra rinomata in tutto il mondo per i suoi gatti e tappeti (per non parlare delle misteriose donne-finestra), due principi. Uno giovane e buono e l'altro meno giovane e un pochetto meno buono. I loro nomi erano Addolorato e Meschino.

Addolorato conduceva una vita tranquilla, ed era follemente innamorato di una giovine fanciulla che presto avrebbe sposato. Tutto filava liscio, almeno fino a quando il perfido rivale di Addolorato non decise di ampliare il proprio harem rapendo la bellissima e futura consorte del suo acerrimo nemico e di tenerla relegata come una avversa concubina nelle stanze del suo castello.

Il giovane principe, addolorato (forse è meglio dire incavolato nero - Nuke) per il rapimento della sua amata, decide di partire alla volta della fortezza di quel meschino di Meschino. E lì, dopo aver oltrepassato moltilioni di insidiosi trabocchetti e quantità industriali di guardie, dovrà riuscire a liberare la sua futura dolce metà, portarla a casa e vivere felice e contento per il resto della sua vita. Facile, no?



IL SEGRETO DELLE SEGRETE

Sostanzialmente *Prince of Persia* è un gioco di piattaforme con alcune varianti di combattimento, seppure molto limitate nelle mosse.

Girovagando per i labirintici tunnel che compongono le segrete del castello, il principe avrà di certo occasione per saltare, correre, aggrapparsi e penzolare nel vuoto, oltre che di tirar sciabolate in mezzo agli occhi a tutte le guardie che incontrerà durante il suo triste peregrinare verso il suo amore perduto.

Tutti i livelli del gioco sono disseminati da un numero tendente a infinito di trappole, come gli spuntoni metallici che compaiono all'improvviso dal pavimento e danno al nostro eroe come una sensazione di... Assorbimento!

Poi ci somo le ghigliottine che stanno lì a ghigliottinare chiunque tenti di attraversarle, e le mattonelle truffa che quando uno meno se lo aspetta crollano con le intuibili conseguenze per il principe. Naturalmente i trappoloni non sono finiti qui, e sta a voi adesso scoprirli durante il gioco...

Ogni tanto, nascoste nei luoghi più impensati, si potranno trovare delle pozioni magiche - ma state attenti a ciò che bevete, perché non tutto è salutare in quelle dannatissime segrete.



Ed ecco che finalmente Prince of Persia ha fatto la sua baldanzosa comparsa anche su Master System. Questo gioco per gli altri computer e console era veramente bello, ma riuscirà questa conversione ad essere al pari delle altre?

Certamente il lavoro che hanno fatto i programmatori è davvero notevole, riuscendo a regalarci un gioco di indubbio valore. Il personaggio principale possiede una quantità esagerata di fotogrammi d'animazione, e ciò gli consente una fluidità di movimento a dir poco fluida!

La grafica è rimasta quasi del tutto invariata, tranne qualche piccolo e trascurabile particolare.

Veramente un bel gioco, forse un po' difficile (anzi, molto difficile...), che sicuramente non mancherà di affascinare tutti i fieri possessori della rinomata console Sega. Visto lo schema di gioco mediamente differente dalla stragrande maggioranza di giochi per il Master System, il mio consiglio rimane sempre quello di guardarlo prima di un eventuale acquisto.

GIOVANNI PAPANDREA

MASTER SYSTEM

GRAFICA	94
SONORO	78
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	93



REVIEW

BAD OMEN



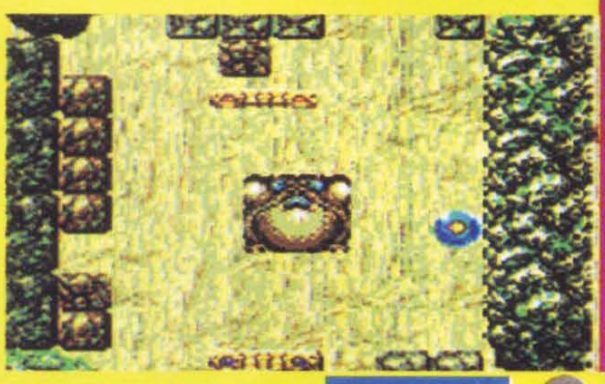
MEGADRIVE

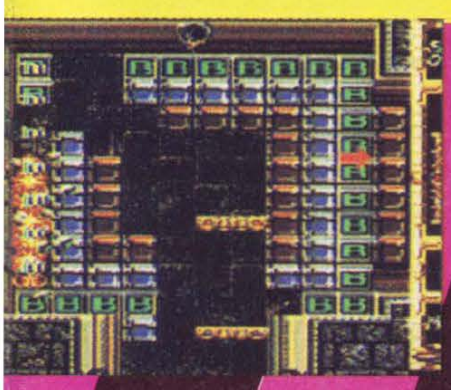
HOT B

Prima c'era *Breakout*, poi venne *Arkanoid I & II*, ed ora in pieno '92, ecco che *Bad Omen* fa la sua baldanzosa comparsa.
Questo gioco che tra poco andremo a descrivervi è uno di quelli che hanno fatto la storia del divertimeto elettronico. Se siete troppo piccoli per ricordarvelo poco male: noi di CVG siamo qui apposta per rinfrescarvi la memoria.
I più sagaci di voi avranno sicuramente capito che questa è niente meno che un'altra conversione (o clonatina - fate un po voi) del celeberrimo*Breakout.*
Lo schema di gioco è alquanto semplice e intuitivo. Lo scopo principale è di blastare tutti i mattoncini posti casualmente per tutto lo schermo. Una volta che li avrete eliminati tutti passerete di livello, e così via fino all'infinito (o quasi).

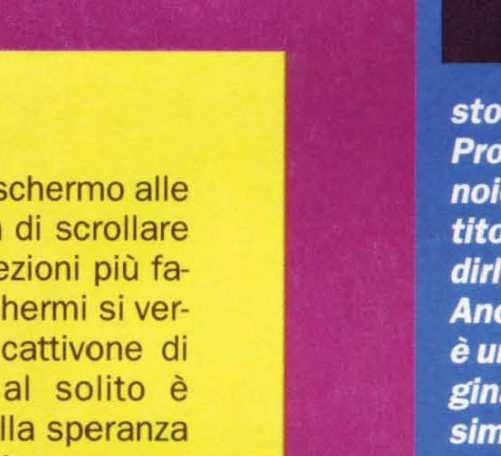
FRANTUMIAMOLI SENZA PIETA'

Come precedentemente annunciato, lo scopo del gioco è di frantumare il maggior numero possibile di mattoncini. Per far ciò, il giocatore avrà a disposizione ben due racchette, siutate nella parte inferiore dello schermo. Una di esse potrà muoversi solo a destra e a sinistra, mentre l'altra oltre a compiere le medesime azioni della sua gemella potrà inclinarsi nelle due direzioni. All'inizio della partita verrà lanciata una pallina, che andrà ribattuta mediante l'ausilio delle racchette nel tentativo di andare a colpire i mattoncini. Una volta colpiti (alle volte sono necessari più di un colpo) esploderanno, e se si è fortunati rilasceranno anche un ricchissimo bonus molto utile per finire il livello. Tanto per complicare la vita al giocatore, lo schermo alle volte non mancherà di scrollare (muoversi) nelle direzioni più fastidiose. Ogni tot schermi si verrà messi contro il cattivone di turno, che come al solito è paragonabile solo alla speranza - cioè l'ultimo a morire.











Arieccolo!!! Basta! Non c'è la faccio più a sopportarlo!
E' da diversi anni che continuo a ritrovarmelo fra i piedi, ogni volta riproposto in un modo diverso, ma sempre dannatamente uguale. Come, "di che cosa sto parlando?" Di Breakout, ovvio!
Proprio non riesco a capire come il gioco più noioso di tutti i t empi possa essere convertito (leggi clonato) tuttora, bah! E' chi può dirlo?
Anche se devo ammettere che Bad Omen non è un cattivo gioco, la monotonia tipica dell'originale è stata compensata con una serie di simpatici bonus, una racchetta aggiuntiva e uno schermo che scrolla in varie direzioni.
La grafica è buona il sonoro e sufficiente, e tutto sommato Bad Omen si lascia giocare abbastanza bene.
Un consiglio: scordatevelo se amate i giochi d'azione!

GIOVANNI PAPANDREA

MEGADRIVE

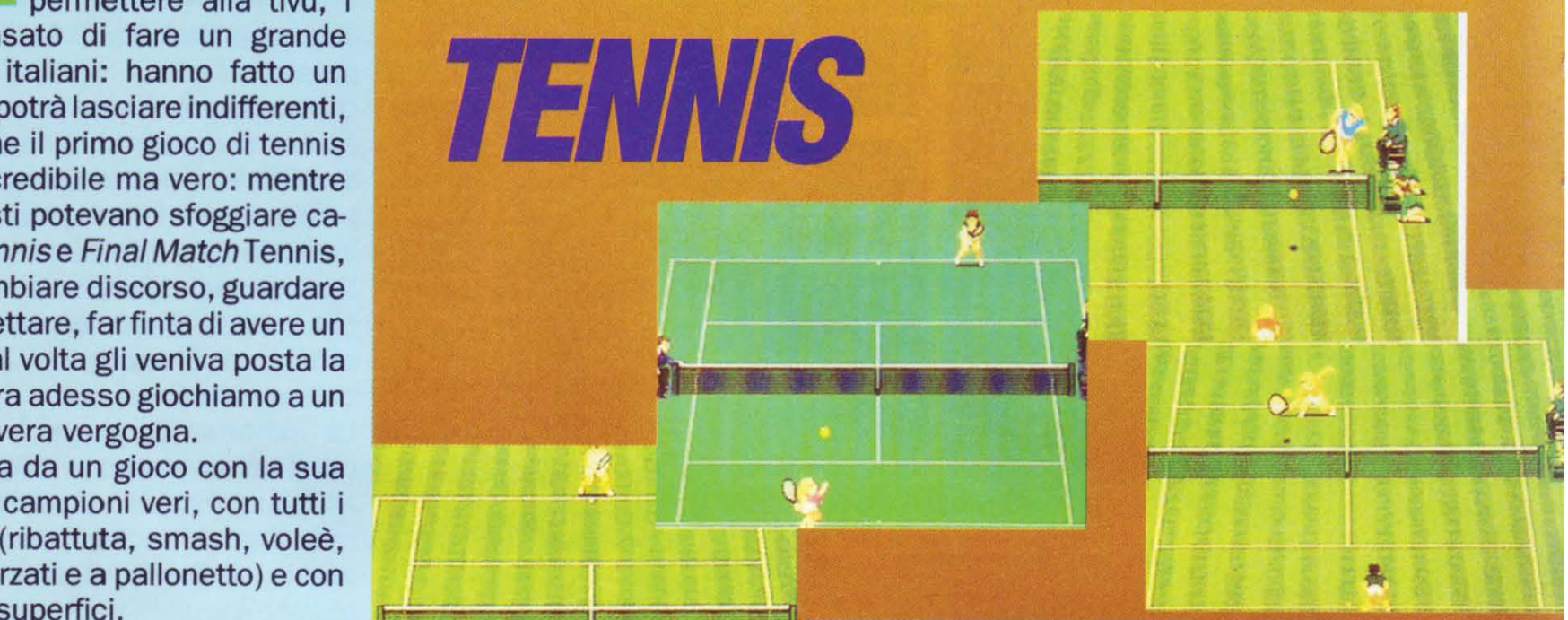
GRAFICA	85
SONORO	87
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	82

MEGADRIVE

GRAND SLAM TENNIS

TELENET

Visto che ormai pochi fortunati se lo possono permettere alla tivù, i giapponesi hanno pensato di fare un grande regalo ai megadrivisti italiani: hanno fatto un gioco di tennis! La cosa potrà lasciare indifferenti, ma il fatto è che è anche il primo gioco di tennis per il Sega a 16-bit! Incredibile ma vero: mentre Enginisti e Supernessisti potevano sfoggiare capolavori come *Super Tennis* e *Final Match* Tennis, i seghiani dovevano cambiare discorso, guardare da un'altra parte, fischiettare, far finta di avere un appuntamento ogni qual volta gli veniva posta la fatidica domanda: "Allora adesso giochiamo a un gioco di tennis?". Una vera vergogna.
La lacuna è ora colmata da un gioco con la sua bella serie di sosia dei campioni veri, con tutti i colpi che desideravate (ribattuta, smash, voleè, tuffo, colpi potenti, smorzati e a pallonetto) e con i grandi tornei su varie superfici.



TUTTOTENNIS

Nella storia dei videogiochi ci sono stati tanti giochi di tennis da riempire un monolocale. Vi vogliamo però ricordare quali sono state le migliori produzioni recenti per console e computer e perché lo sono state (migliori, non recenti):

Final Match Tennis **- Pc Engine**: Forse il miglior gioco di tennis prodotto. Il suo ritmo arcade è ancora insuperato: giocarci è davvero una favola. Ha introdotto il "tuffo" per il recupero di palle disperate. In compenso però dopo aver vinto i grandi tornei il gioco finisce.

Super Tennis **- Super Nes**: Forse il più completo tecnicamente fra i tennis realizzati. E' l'unico in cui anche sotto rete potete effettuare un top spin senza bisogno di fare per forza voleè o smash. Il tutto grazie ai quattro tasti colorati del joypad, naturalmente.

Pro Tennis Tour 2 **- Amiga**: A nostro avviso, ancora il migliore per computer a 16 bit. Non può competere con i giochi per console, ma è divertente e giocabile molto più di altre astrusità tennistiche per computer che, nello sforzo di essere realistiche, hanno perso molto sul fronte della giocabilità. Inoltre, è l'unico che consente di pianificare tutta una stagione di tornei e sottotornei: ci sono davvero tutti!



Nel mondo del tennis oggi si fa un gran parlare sulla questione del gioco-bombardamento, e Tennis MD sembra quasi volersi conformare alla moda vigente: cannonate da fondo campo e pedalare. Non che la cosa non sia divertente: infilare l'avversario con una bella rasoiata di dritto e vederlo stramazzare al suolo dopo un tuffo disperato è quanto mai divertente, e le partite sono sempre molto intense. Il tutto però se l'avversario è computerizzato: clamorosamente, se fate una partita con un amico Tennis MD diventa quanto mai ingiocabile. Vi basterà azzeccare un buon colpo e lo scambio sarà già finito, idem per chi sta nell'altra metà campo; parlare di discese a rete è poi quasi impossibile: i giocatori sono decisamente troppo lenti. Una pecca davvero imperdonabile. Graficamente, Tennis MD ha in alcuni frangenti accostamenti di colore odiosi e alcune animazioni come quella dei tuffi sono quanto mai scattose; per il resto però il repertorio di mosse è molto completo: a seconda dell'altezza della palla i tennisti "regolano" i propri colpi. Il sonoro colpisce favorevolmente: bello il rumore della palla e da sottolineare la descrizione "vocale" del punteggio. Tirando le somme, direi che per comprare Tennis MD dovrete scartare l'ipotesi di una partita a due, ma avrete finalmente un gioco di tennis per il vostro Megadrive: non è poco, anche se rimane il rammarico che questo titolo poteva essere molto migliore.

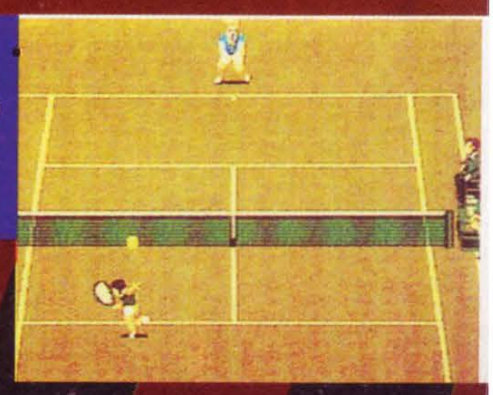
PAOLO CARDILLO

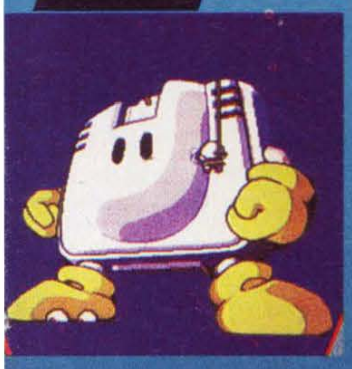
MEGADRIVE

GRAFICA	80
SONORO	85
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	**80**



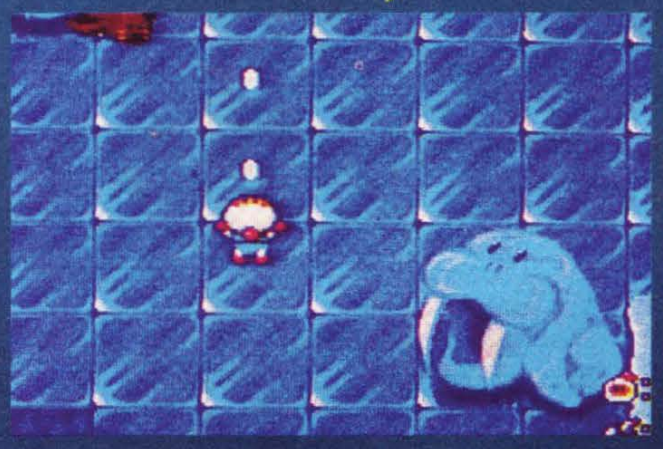
GRAZIE!
A Console Generation e Micromania per la cartuccia!







STAR PARODIA





PC ENGINE/CD ROM

HUDSON

Se volete giochi "normali", per persone cui è rimasto qualche briciolo di raziocinio nella materia grigia, andate a leggere qualche altra recensione: qui si parla di roba giapponese! Stavolta i musi gialli hanno pensato di parodiare uno sparatutto (verticale) mettendoci dentro in un colpo solo tre "personaggi" conosciutissimi nel mondo dei videogiochi: Bomber Man, il Paro-Ceaser (ehm...cos'è?) e nientepopodimeno che il PC Engine stesso! Come rivela l'assurda sequenza introduttiva, i tre si sono alleati per sconfiggere le orde del male in uno scenario tra i più nippocartoonistici e assurdi che si siano visti. A partire dalle vostre navicelle: l'Engine ha i joypad come capsule rotanti e può mettersi a sparare dei CD! I paesaggi, come si diceva, sono pieni di assurdità, sono coloratissimi, e vi immergono in una festosa atmosfera come solo la follia nipponica sarebbe capace di ricreare.







Quando ci si mettono i giapponesi tirano fuori degli scenari che ti rimangono scolpiti nell'apparato cerebrale per anni. Star Parodia è uno di questi: i suoi paesaggi sono un vero e proprio nippofestival di assurdità volanti dotate spesso di una notevole animazione, compresi effetti di rotazione per alcune navicelle. I paesaggi sono teneristico-impossibili come insegna la buona tradizione giapponese: c'è persino una specie di "terra di Tetris" con i classici mattoncini in formato gigante, con delle carte da gioco che ci danzano sopra. Insomma, sentirsi completamente immersi in Star Parodia è la cosa più automatica di questo mondo - a meno che non vi piaccia il genere - e non scordiamoci che la mitica musica gioca un ruolo fondamentale in tutto questo. E il gioco? Lo schema è abbastanza classico, ma il nugolo di nemici è decisamente vario (d'altronde è di CD che stiamo parlando) anche se non si può dire che profonda un grande impegno nel farvi fuori; in effetti il livello di difficoltà di Star Parodia è abbastanza basso, e vi consiglio vivamente di non giocarlo in modo "normal" perché non vi soddisferebbe troppo. Questo l'unico difetto di Star Parodia: per il resto è da comprare senza pensarci più di tanto.

PAOLO CARDILLO

GRAZIE!
A Console Generation e Micromania per averci fornito il CD!



PC ENGINE/CD ROM

GRAFICA	93
SONORO	93
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**88**

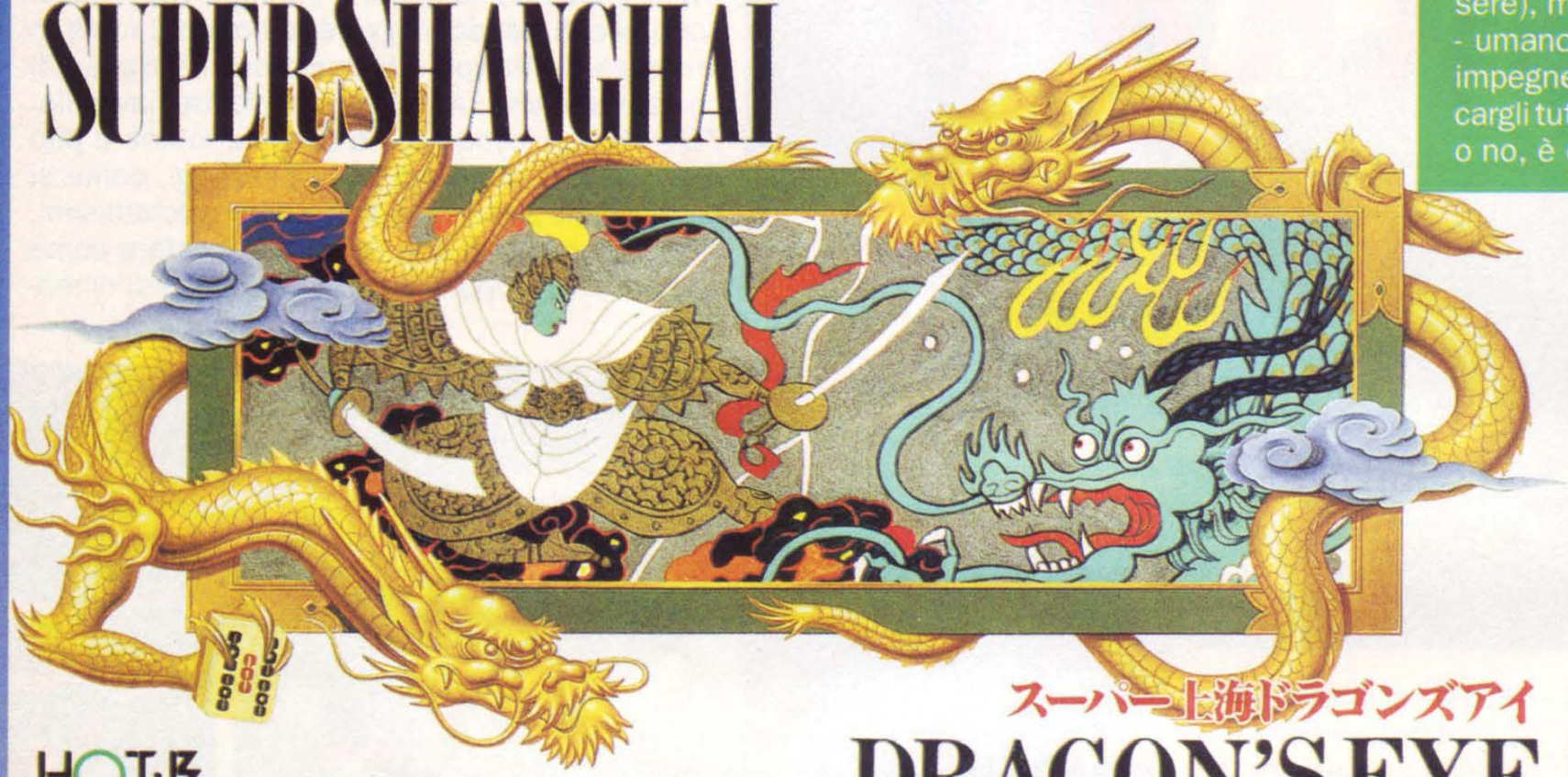
SUPER NES

HOT-B

Probabilmente non ve ne fregherà nulla, ma in Giappone vanno per la maggiore da anni vari tipi di giochi che in occidente nessuno ha mai visto neppure di sfuggita. Fra questi generi semisconosciuti ci sono i giochi di ruolo con ragazzine seminude, i pachinko (che sarebbero delle specie di flipper verticali in cui non ci sono i respingenti inferiori e dove quindi tutto quel che si fa è stare a guardare le biglie che cadono) e i mah-johng. Questi ultimi programmi dal nome assurdo si basano sul gioco da tavolo omonimo, che assomiglia a sua volta a una specie di bridge e si gioca con delle tessere piene di simboli strani che nei momenti di noia possono essere riciclate come tavolette da domino.

Ora che abbiamo incrementato con nozioni di importanza fondamentale la vostra cultura, vi comunicheremo la seconda notizia sconvolgente della giornata: *Super Shangai* usa le stesse tessere del mah-johng, ma non ha niente a che fare con il gioco suddetto. Come dite? Volete sapere lo stesso qual'è il funzionamento del gioco? Beh, i box che spargiamo in tutte le pagine a qualcosa dovranno pur servire...

SUPER SHANGHAI



HOT-B

スーパー上海ドラゴンズアイ

DRAGON'S EYE

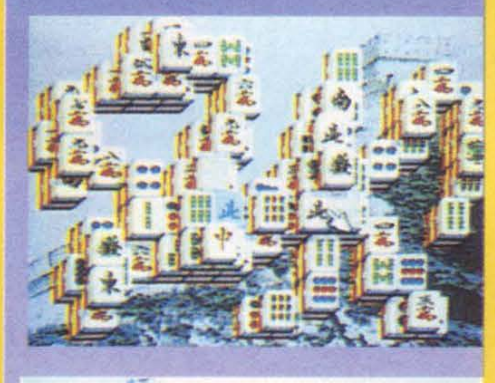
L'OCCHIO DEL DRAGO

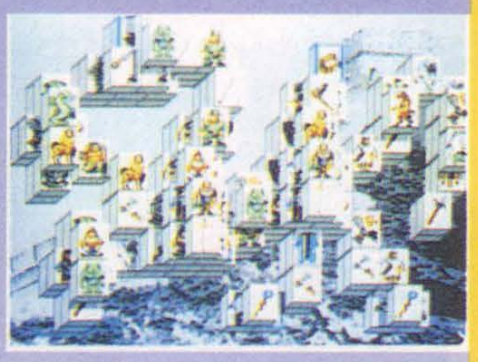
Come probabilmente avrete già letto in centomila altre recensioni, le regole di base dello *Shangai* (quello con le tessere, non quello dei bastoncini) prevedono che il giocatore liberi lo schermo "accoppiando" le tessere appositamente accatastate, a patto però che queste non siano affiancate da altre tessere almeno su uno dei due lati verticali - ossia quelli di destra & sinistra. La sconvolgente innovazione di *Dragon's Eye* sta però nell'omonima opzione, che racchiude in sé un gioco completamente nuovo. Selezionandolo, apparirà un campo di gioco a forma appunto di occhio: un giocatore dovrà cercare di scoprire la "pupilla" del tavoliere (che all'inizio è ricoperta di tessere), mentre il suo avversario - umano o computerizzato - si impegnerà nel tentativo di bloccargli tutte le mosse. Crediateci o no, è divertente.



スーパー上海ドラゴンズアイ









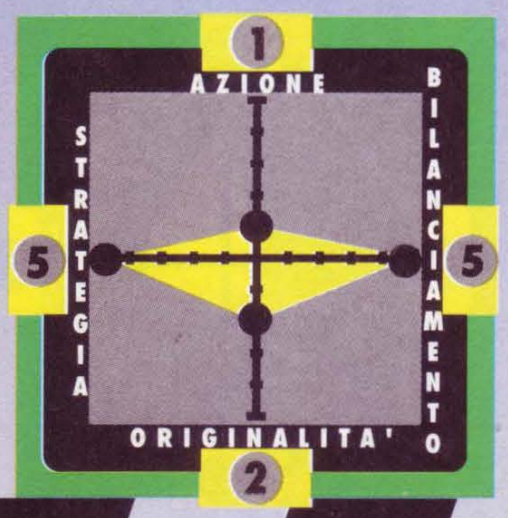
Ho come il sospetto che la mia opinione entusiastica riguardo a questo gioco sia un pochettino influenzata dalla mia proverbiale passione per tutto ciò che è orientale - per non parlare del fatto che ho passato intere nottate a giocare con lo Shangai originale della Activision, dalla sua prima comparsa su C-64 alle ultime versioni per Macintosh. Comunque vadano le cose, però, Super Shangai è un ottimo gioco - non fosse altro che per le innumerevoli opzioni disponibili. Oltre alla struttura di base del gioco, infatti, questa versione offre un backgroundilione di fondali grafici, un sinfoniliardo di accompagnamenti musicali, un tesserigliaio di disegni differenti per i pezzi e tante, tante, tante opzioni di tutti i tipi per adattare al meglio il gioco ai propri gusti e alla propria abilità. Va notato infatti che di tutte le versioni di Dragon's Eye che ho giocato sinora, quella per Super NES sembra essere quella in cui il computer gioca meglio - con grandi dolori per i giocatori meno esperti. Come sempre per le cartucce importate "in diretta" dal Giappone, il difetto più grosso sta nei menu e nei messaggi su schermo in nippolingua stretta, ma basta qualche tentativo per scoprire senza problemi tutte le possibilità offerte dal gioco. Se vi piacciono i rompicapo e i solitari compratelo a scatola chiusa. Altrimenti provatelo, e vedrete che ne rimarrete piacevolmente stupiti.

FABIO ROSSI



SUPER NES

GRAFICA	88
SONORO	84
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	89



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



IL CURSORE

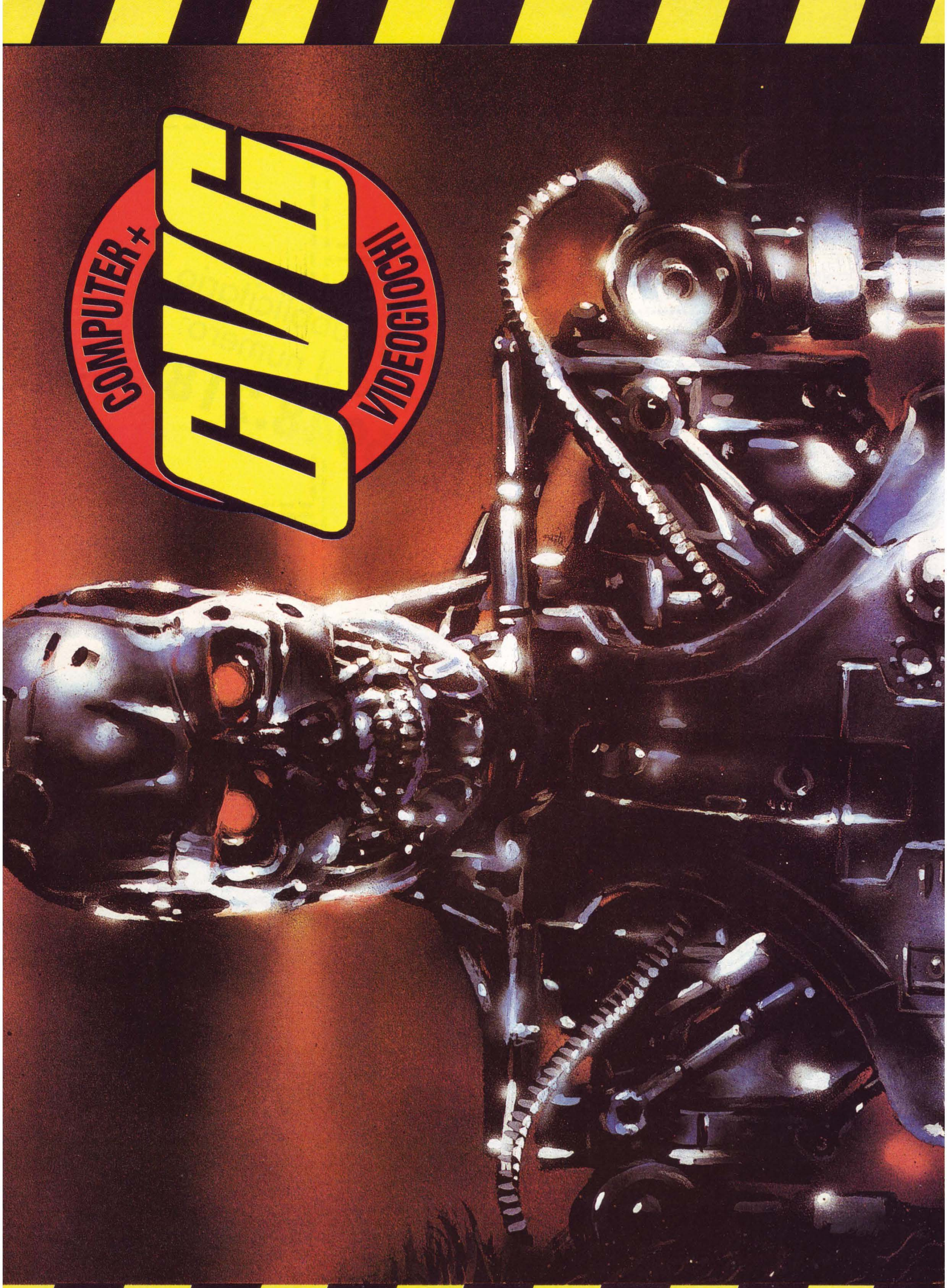
AMIGA 600 L.400.000*
AMIGA 600 HD 20MB L.600.000*
AMIGA 500 PLUS L.300.000*
AMIGA 2000 L.800.000*
CDTV L.800.000*

*in permuta con il tuo vecchio Amiga 500 1.3 1MB Ram

IL CURSORE Piazza Martiri della Liberta' 7/b
20026 Novate Milanese (MI) T.02/3548765 - 3544283

COMPUTER +
VIDEOGIOCHI

C+VG





È IN EDICOLA IL GRANDE

SPECIALE C+VG ESTATE '92

IN 130 PAGINE A COLORI
TUTTI I VIDEOGIOCHI
PER TUTTI I COMPUTER E CONSOLE

IN REGALO
SQUILIBRIO DA TAVOLO

il gioco della redazione di C+VG
ovvero: come si fa a fare una rivista di videogiochi?

SPECIALE FAR•OUT

REVIEW

MEGADRIVE

SEGA

E' smilzo, guida macchine di F1, ha ricevuto un sacco di premi, è brasiliano e ogni tanto dà qualche grattacapo a Nigel Mansell. E' Ayrton Senna, e ha finalmente prestato nome e volto all'ultimo sequel della Sega! Yeah! *Super Monaco GP 2* è in sintesi tutto qui; nel primo gioco dovevate gareggiare su sedici circuiti con l'intento di arrivare a vincere il campionato e stranamente lo scopo del secondo gioco è lo stesso! Passo e chiudo!

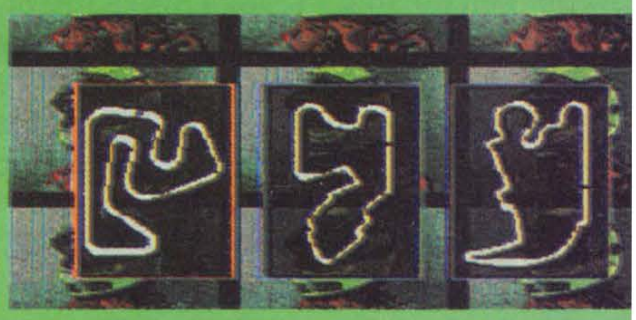


AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GRAND PRIX 2









IO CE L'HO CATALITICA

Mentre correte per i circuiti, vi accorgerete che la vostra macchina incorre in vari contrattempi. Gli pneumatici sono i primi a soffrire: il calore della pista e le costanti derapate rovinano infatti la gomma. I motori poi possono surriscaldarsi, causando problemi nell'accelerazione e nei picchi di velocità, e la carrozzeria danneggiarsi. Fortunatamente, si possono effettuare fermate ai box in vari momenti del gioco, il vostro team di meccanici vi riparerà la macchina nel minor tempo possibile. Ma naturalmente fermarsi significa perdere secondi preziosi, per cui cercate di entrare ai box solo quando è necessario!





MARCE TRIONFALI

All'inizio di ogni gara avrete la possibilità di scegliere fra tre tipi di cambio, che influiscono in modo diverso sulle prestazioni della vostra macchina. Il cambio completamente automatico è il più facile da padroneggiare, visto che è il computer di bordo che innesta le marce, mentre voi tenete solo il piede sull'acceleratore. Il problema è che in questo caso l'accelerazione è decisamente bassa. Con un cambio semi-automatico potrete cambiare marce quando volete, ma il computer rimarrà comunque attivo. Il cambio manuale è difficile da padroneggiare, ma cambi di marcia fatti nel momento giusto vi danno l'accelerazione migliore che poteste desiderare. I veri piloti dovrebbero scegliere il cambio manuale mentre il cambio automatico andrà bene per i principianti.



Super Monaco è ancora ora uno dei migliori giochi automobilistici per Megadrive, insieme con robe motoristiche come Road Rash e Super Hang On. Il seguito però è una vera delusione perché è troooppo simile all'originale! Graficamente e sonoramente superbo, dà vari punti a molti altri titoli per Megadrive - ha pure una bella presentazione e un'ampia gamma di opzioni. La giocabilità è ottima e il gioco insomma acchiappa parecchio. Il problema è che è talmente vicino all'originale che dovrete fare un vero sforzo per trovare una sola differenza. Questo non è un problema se non avete il primo gioco, ma un sacco di voi ce l'ha! Proprio come per Golden Axe, la Sega si è mantenuta "fedele" all'originale e ci ha infilato qui e la qualche cosuccia nuova tanto per giustificare il prezzo. Il risultato è un grande gioco per i novizi di Super Monaco ma una clamorosa delusione per i veterani. Cercate di non sbagliare: questo è un grande gioco, ma raccomanderei ai possessori di Monaco 1 di dargli una lunghissima occhiata prima di sborsare soldi dal portafoglio.

TIM BOONE

EHI... VUOI VEDERE CHE...

Quando inserirete la cartuccia avrete una strana sensazione di deja-vu. Quale fantasmagoria avrebbe dovuto concepire la Sega per superare l'incredibile *Super Monaco*? Sarebbe stato un festival di magnificenze grafiche e sonore? Sarebbe stato un concetto tutto nuovo nel mondo dei simulatori automobilistici? Sarebbe stato esattamente lo stesso gioco? Proprio così. Nel gioco ci sono gli stessi suoni e gli stessi elementi grafici. Percorsi un pochino differenti e molti casini di esultanza non nascondono il fatto che E' LO STESSO GIOCO!



MEGADRIVE

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	84

PC ENGINE/CD ROM

SPRIG MARK

NAXAT

Se qualcuno si immagina lo spazio come il luogo di futuri idilliaci incontri tra razze, monoliti che danno la vita, scampagnate interplanetarie di comitive di pensionati si sbaglia: cioè, ci saranno anche quelli, ma rischieranno tutti di essere centrati dalle laserate di qualche robosamurai alto venti metri o peggio dai missili protonucleari di un incrociatore interplanetario che viaggia a velocità subluce. O magari gli capiterà di incontrare nella propria esistenza una concentrazione di prefissi ancora maggiore di quella della frase precedente. Bando alle ciance: *Spriggan Mark 2* ci insegna che nello spazio ci sarà nuovamente guerra e i macchinari bellici saranno classici della cultura robomeccanica giapponese come appunto goldrake meccanici, navi spaziali grandi 30 volte Garbagnate (Grunt... - Fabio) oppure minuscole capsule di potenza nuclear-popolare. Che fare? Combattere con il mitico Spriggan tipo 1, sputando laser omogeneizzati, missili a fusione fredda e sventolando pura una mitica spada laser con cui perforare le fusoliere delle astronavi, la roccia degli asteroidi e mille più robot. In attesa di avere in dotazione il supermitico Spriggan Mark 2!

GRAZIE!
A Console Generation per il ciddì!

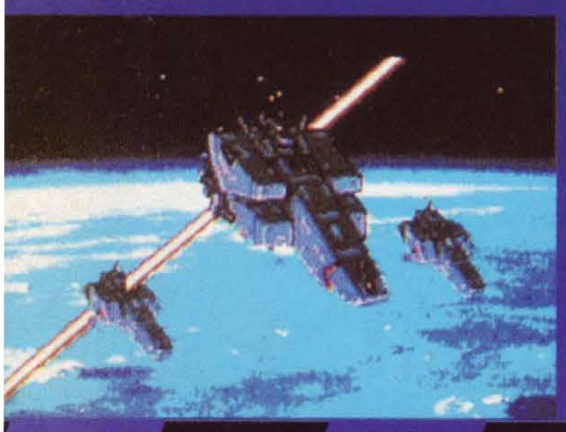
CVG HIT











VAI CON LA SIGLA!

Finalmente! Spriggan Mark II è l'occasione che aspettavamo da anni per dimostrare a tutto il mondo l'infinita cultura della redazione di CVG in campo di sigle. Stiamo parlando delle sigle dei cartoni animati "robotici" giapponesi, di cui citiamo i brani più squallidi:

"Piloto i missili, le lance termiche e mille e più robot!" (Astroganga)
"Si trasforma in un razzo missile con circuiti di mille valvole..." (Goldrake)
"Emmappennò c'importa (sic!)" (Daitarn 3)
"Mazinga zeta... Eeeeeoooeoeoeoeoeeoh...Sì!" (Mazinga Z)
"Arrivano i blaster, ma loro sorte oggi non cambierà" (Astroganga)
"E' il più famoso degli eroi..." (Megaloman)

La caccia è aperta. Chiunque si ricordi sigle megasquallide di qualsiasi genere (compresi Furia Cavallo del West e Il Dirigibile) è pregato di inviare le sue citazioni al solito - nuovo - indirizzo. Premi non ce ne sono.

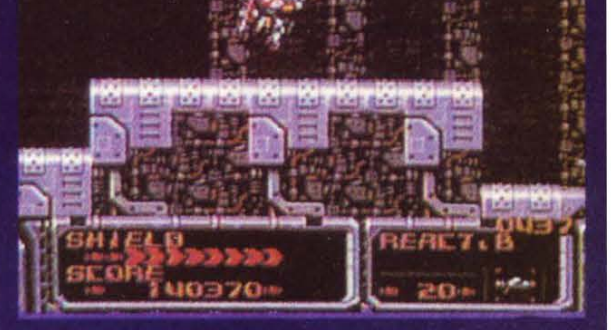
SPRIGGAN II





NESSUNO CE LA FA CONTRO SPRIGGAN

In qualità di megarobot da centinaia di tonnellate e macchina da guerra in cui ripone le sue speranze l'intero genere umano, il primo Spriggan non può non avere un corredo di ordigni da far paura: stiamo parlando di un megafucilone sputaproiettili, una spada laser che il robottone non smette mai di agitare per sventrare i nemici, una coppia di missili autocercanti, ecc. ecc. Man mano che si progredisce, vengono offerte nuove combinazioni di armi ancora più devastanti: tra le altre, un megalaser concentrato e dei proiettili che esplodono a raggiera per una devastazione senza precedenti. Il bello è che il secondo modello di Spriggan sarà ancora più corazzato e potrà incorporare praticamente qualsiasi tipo di arma. Viuuulenza!









Cherobba! Era dai tempi di Assault Suit Leynos che non mi ritrovavo, videoludicamente parlando, in una atmosfera alla Gundam (e purtroppo il primo Spriggan non l'ho visto)! Ragazzi, lo so che siete tanti ad amare i cartoni giapponesi e allora non potete perdervi Spriggan Mark 2! Robot, megaincrociatori, capsule, navicelle c'è di tutto. E tutto è ritratto da dio in stile giapponese: i "mostri" di fine livello sono uno spettacolo, pieni di articolazioni che si muovono con effetti di rotazione!!! E troverete a ruotare anche alcune navicelle, vi godrete ogni livello (o quasi) con i suoi sette o otto livelli di parallasse, ascolterete i dialoghi tesissimi (per il tono; per il contenuto non posso pronunciarmi: ovviamente sono in giapponese) tra piloti alleati e rivali. Vediamo cos'ho dimenticato: le fantastiche musiche che vi trascinano di combattimento in combattimento, la stupenda introduzione e tutta la serie di armi che ogni vero robosamurai dovrebbe avere: missili a ricerca, laser, bombe dirompenti e pure una spada laser. Con cose come Spriggan Mark 2, Megadrive e Super Nes avranno pane per i loro denti: garantito.

PAOLO CARDILLO

E ALLA VOSTRA DESTRA...

I paesaggi di Spriggan sono molti e variegati: da segnalare il livello della fascia di asteroidi, in cui, mentre evitate o distruggete ammassi rocciosi di diverse dimensioni (che una volta colpiti si disintegrano in meteoriti più piccole proprio come in *Asteroids*), dovete anche cercare di eliminare i nemici che fluttuano davanti al vostro naso. Mitica la musica simil-disco. Ma vi capiterà anche di fluttuare sopra un paesaggio lunare a otto strati di parallasse, di finire dentro a un complesso hi-tech con condotti pieni di ostacoli e torrette cannoneggianti o semplicemente di ingaggiare combattimenti nello spazio profondo. Il tutto ritratto come meglio non si poteva e ripieno di presenze nippomeccaniche: yuppie!



PC ENGINE/CD ROM

GRAFICA	95
SONORO	98
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	95

10% DI SCONTO

PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

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

Aperto anche il Sabato

Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GAME BOY

+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile

A SOLE L. 138.000

GIOCHI GAME BOY

Addams Family	L.	59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L.	69.000
Alevator Action	L.	49.000
Altered Space	L.	59.000
Amazin Penguin	L.	59.000
Atomic Punk	L.	59.000
Balloon Kid	L.	59.000
Barbie	L.	69.000
Baseball	L.	49.000
Batman Return	L.	59.000
Battle City	L.	49.000
Battle Unit	L.	59.000
Beetlejuice	L.	69.000
Blades of Steel	L.	69.000
Blaster Master Boy	L.	69.000
Bo Jackson	L.	79.000
Bomber Boy	L.	49.000
Bubble Bobble	L.	49.000
Burger Time	L.	59.000
Calcio	L.	49.000
Captain Tsubasa	L.	59.000
Castelvania II Japan	L.	49.000
Catrap	L.	49.000
Chessmaster	L.	58.000
Chibimaruko	L.	59.000
Choplifter	L.	49.000
Contra	L.	49.000
Cyrad	L.	59.000
Daedalian Opus	L.	49.000
Day of Thunder	L.	59.000
Dead Heat Scramble	L.	59.000
Deadalianopus	L.	49.000
Dinoblaster	L.	49.000
Dr. Mario	L.	59.000
Dragon's Eggs	L.	49.000
Dragon's Lair	L.	59.000
Duck Tales	L.	68.000
Exellent Adventure	L.	59.000
F1 Race	L.	39.000
F1 Spririt	L.	39.000
Faceball	L.	69.000
Fastest Lap	L.	59.000
Final Fantasy Adv.	L.	89.000
Final Fantasy Leg.	L.	79.000
Final Fantasy Leg. II	L.	89.000
Final Reverse	L.	49.000
Flipper	L.	49.000
Forified Zone	L.	59.000
Garms Gundam	L.	49.000
Gauntlet II	L.	69.000
Ghostbusters II	L.	49.000
Golf	L.	49.000
Gundam	L.	49.000
Hal Wrestling	L.	48.000
Heiankyalien	L.	49.000
Hook	L.	59.000

OFFERTE del Mese

ALIEN HEIANKY	L. 29.000
A SKIM WORLD II	L. 29.000
ASTEROIDS	L. 39.000
BASEBALL	L. 19.000
CADA	L. 29.000
CASTELVANIA II	L. 29.000
CHASE HQ	L. 29.000
CULTURE CLUB	L. 29.000
GOEMON	L. 29.000
JANKE MAN	L. 29.000
PALLA PRIGIONIERA	L. 29.000
QIX	L. 29.000
SHANGAI	L. 38.000
SUPER MARIO LAND	L. 48.000
YOSHY	L. 29.000

NOVITA' a L. 59.000

BLUES BROTHERS
BOXXLE II
BUGS BUNNY II
DOUBLE DRAGON II
HUDSON HAWK
PROPHECY VIKING CHILD
HUNCH BACK
SOCCER MANIA
SUPER FLIPPER
TURRICAN II
WORD TRIS

In Your Face	L.	59.000
Intersteller Assault	L.	69.000
Ishido	L.	39.000
Kick Off II	L.	69.000
Kung Fu Master	L.	58.000
Loopz	L.	59.000
Marble Madness	L.	59.000
Maru's Missions	L.	59.000
Megaman	L.	49.000
Megaman II	L.	69.000
Metroid II	L.	59.000
Mini Pull	L.	49.000
Monopoly	L.	58.000
Motocross Maniac	L.	49.000
Motocross	L.	49.000
Nascar	L.	69.000
Navy Seals	L.	59.000
Nemesis	L.	49.000
Nemesis II	L.	49.000
Palamedes	L.	49.000
Paperboy	L.	59.000
Parodius	L.	49.000
Pin Ball	L.	69.000
Pipe Dream	L.	59.000
Popeye	L.	69.000
Prince of Persia	L.	58.000
Pro Soccer	L.	59.000
Puzzle Boy II	L.	49.000
Q-Bert	L.	59.000
Quarth	L.	49.000
R.C. Proam	L.	59.000
Robo Cop II	L.	59.000
Rockman World	L.	49.000
Rogger Rabbit	L.	68.000
Rubble Saver II	L.	59.000
Sagaia	L.	49.000
Serpent	L.	48.000
Snow Bros Japan	L.	49.000
Snow Brothers	L.	59.000
Solomon's Club	L.	59.000
Spot	L.	59.000
Star Treck	L.	58.000
Super Street Basket	L.	59.000
T.M.N.T. II	L.	58.000
Tasmania Story	L.	59.000
Tecmo Bowl	L.	69.000
Tennis	L.	48.000
Terminator II	L.	69.000
The Addams Family	L.	58.000
The Punisher	L.	59.000
The Simpson	L.	68.000
Tiny Toon	L.	59.000
Tom & Gerry	L.	69.000
Turtles II	L.	59.000
Ultraquarth	L.	49.000
Wacky Races	L.	59.000
Wonder Boy	L.	59.000
Wonder Boy II	L.	59.000
World Beach Volley	L.	49.000
WWF	L.	69.000
WWF Superstar	L.	59.000
WWF Wrestling	L.	58.000

ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L.18.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.35.000

GAME GEAR L. 248.000



Game Gear + Sonic L. 298.000

GIOCHI GAME GEAR

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



ACCESSORI GAME GEAR

GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000

Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

NOVITA' GAME GEAR

G. FORMAN BOXING
OLYMPIC GOLD - SPIDERMAN
OFFERTA!!!
A **L. 69.000** CADAUNO
PAPERBOY - AERIAL ASSALT
SUPER KICK OFF - TENNIS
TELEFONARE

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.

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
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

SEGA MEGADRIVE JAPAN

CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO **L. 288.000**



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
ALTERED BEAST	**L.**	**39.000**
ARROW FLASH	**L.**	**39.000**
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	**L.**	**68.000**
ATOMIC ROBOKID	**L.**	**29.000**
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.**	**79.000**
BIMINI RUN	**L.**	**79.000**
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.**	**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.**	**69.000**
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.**	**79.000**
DESERT STRIKE	**L.**	**99.000**
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
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.**	**79.000**
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	**L.**	**79.000**
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

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

ARCH. RIVALS BASKETBALL	L.	99.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
ATOMIC ROBOKID	L.	29.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L.	119.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	99.000
HEAVY NOVA	L.	99.000
LEMMINGS	L.	119.000
MERCS II	L.	59.000
OLYMPIC GOLD "BARCELLONA '92"	L.	99.000
POWER BALL	L.	99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L.	59.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	99.000
SLIM WORLD	L.	99.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR	L.	99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	69.000
WANDER DOG	L.	99.000
YOSHI (CARTOON)	L.	39.000
CYBER COP (Corporation)	TELEFONARE	
CHELNON	TELEFONARE	
DARK WIZARD	TELEFONARE	
DINAMIC BROTHERS	TELEFONARE	
DODGE BALL SOCCER	TELEFONARE	
FLIPPER (DINOLAND)	TELEFONARE	
GLEYLANCER	TELEFONARE	
GREY LANCEN	TELEFONARE	
KING SALOMON	TELEFONARE	
PRINCE OF PERSIA	TELEFONARE	
STAR ODISSEY	TELEFONARE	
THE SIMPSON	TELEFONARE	
THUNDER FORCE IV	TELEFONARE	
TWIAKLE TALE	TELEFONARE	
WARRIOR OF ROME	TELEFONARE	
WHEEL OF FORTUNE	TELEFONARE	

K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	**L.**	**99.000**
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



ECCEZIONALE !

SEGA MEGA CD JAPAN

DISPONIBILE VERSIONE SCART O PAL A RICHIESTA

SOLO **L. 598.000**

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.**	**69.000**
MERCS	**L.**	**69.000**
MICKEY MOUSE	**L.**	**59.000**
MIDNIGHT RESISTANCE	**L.**	**79.000**
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	**L.**	**39.000**
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	**L.**	**39.000**
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 (8 MB)	**L.**	**59.000**
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.**	**89.000**
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	**L.**	**99.000**
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

VITE INFINITE CON ACTION REPLAY L. 98.000

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
SPIDERMAN	**L.**	**49.000**
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000

SEGA MEGADRIVE VERSIONE JAPAN

+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD

SOLO **L. 248.000**

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.**	**49.000**
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	**L.**	**49.000**
SWORD OF VERMILLION	**L.**	**99.000**
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	**L.**	**79.000**
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
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
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	**L.**	**69.000**
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	**L.**	**69.000**
VALIS	**L.**	**99.000**
VERYTEX	**L.**	**39.000**
VOLFIED	**L.**	**39.000**
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	**L.**	**59.000**
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.**	**89.000**
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

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!!!

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.

SUPER NES

ATHENA

Finalmente! Ci sono voluti anni, ma adesso anche il Super NES ha la sua simulazione dello sport più dinamico, affascinante e computerizzabile del mondo! Stiamo parlando della pallanuoto? Del polo? Delle regate veliche? Della palla spagnola, della lippa, del curling, della palla elastica, della morra, briscola, tappo, bandiera, strega comanda color, rialzo, mondo, bingo? Stiamo forse per recensire la versione videogiocabile del Going o delle Crystal Ball?

Ebbene, no: che ci crediate o meno, *Super Bowling* è semplicemente un gioco... di bowling. In realtà, visto che lo sport in questione è decisamente limitato, l'azione è stata trattata con la massima scientificità possibile, con un'infinità di parametri che entrano in gioco a ogni lancio della palla. Come se non bastasse, i programmatori hanno incluso un'opzione chiamata "Golf Mode" in cui bisogna affrontare serie di 9 o più configurazioni particolari di birilli, che vanno abbattuti entro un numero prefissato di tiri, simulando molto alla buona i meccanismi di una partita di golf.





IL BOWLING? UNA PALLA...

Un buon tiro è dato dalla somma di molti parametri: peso della palla, punto d'impatto, posizione del lanciatore sulla pista, effetto laterale e velocità del lancio. *Super Bowling* li tiene tutti in considerazione, con l'aggiunta della quantità di cera presente sulla pista. Di conseguenza, ogni lancio è suddiviso in varie fasi che si succedono molto rapidamente, in cui bisogna controllare con i pulsanti del joypad una serie di cursori che si spostano più o meno rapidamente. La cosa non è delle più facili (specie le prime volte), e proprio per questo la cartuccia prevede anche un'opzione di allenamento in cui si può far pratica modificando tutti i parametri - compresa la disposizione dei birilli da abbattere!





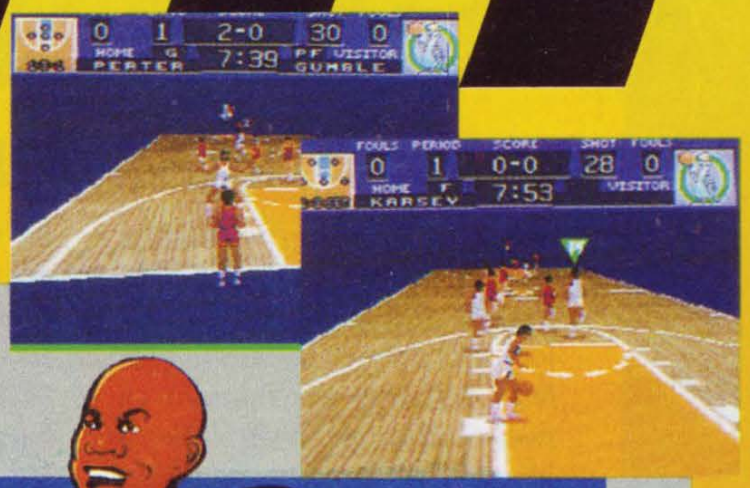
SUPER NES

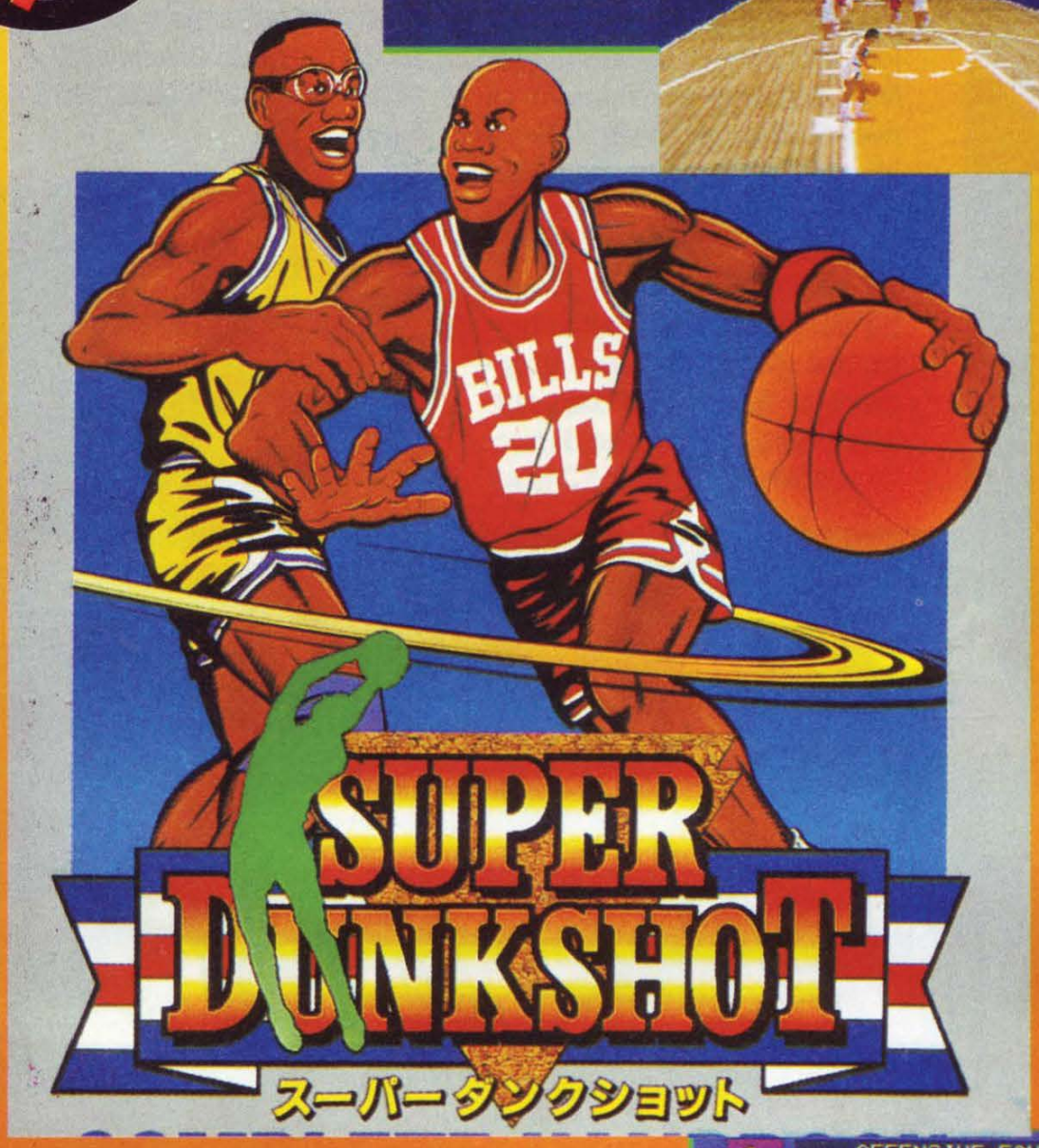
GRAFICA	89
SONORO	92
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	49
GLOBALE	56

Lo confesso: non sono il più grande esperto del mondo di bowling. In realtà, tutta la mia esperienza si limita a una dozzina di partite distribuita nell'arco di ventitre anni, dalle quali avevo dedotto che fra i principianti la fortuna conta molto più di qualsiasi tecnica di lancio. Dopo avere giocato a Super Bowling mi sono però ricreduto: ho passato un pomeriggio a impadronirmi di ogni cursorino, schemuccio e parametrillo, sino a ottenere una padronanza quasi perfetta della palla. A quel punto ho fatto una partita con una persona che non aveva mai visto Super Bowling e non aveva mai giocato ad altro che Space Invaders, sono stato metodicamente bastonato e ho concluso che nel bowling la fortuna conta esattamente quanto qualsiasi tecnica di lancio. Ma passiamo alle considerazioni tecniche: Super Bowling ha una grafica molto colorata e fumettosa, belle animazioni, simpatici intermezzi animati, una colonna sonora rispettabilissima e il famigerato "Golf Mode", che dà un po' più di varietà all'insieme. Ecco tutto. Purtroppo, come il bowling vero e proprio va preso a piccole dosi: una partita ogni tanto (tantissimo) va bene, ma solo i fanatici lo possono sopportare con continuità. Provatelo se siete dei grandissimi appassionati di questo sport o temete che il portafogli vi scoppi in tasca per eccesso di valuta, ma non aspettatevi grandissime emozioni.

FABIO ROSSI

CVG HIT

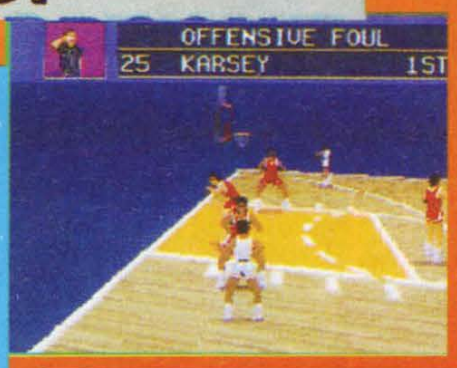


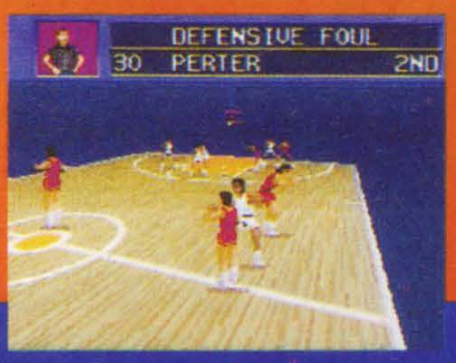


SUPER NES

HALKEN

Come molti appassionati sapranno, la nostra nazionale di basket ha collezionato negli ultimi tempi una serie di magre figure, ultima delle quali la mancata qualificazione al torneo olimpico. L'accaduto è stata una vera mazzata per i tifosi italiani, ma nel basket bisogna ancora crederci - a partire dai videogiochi dedicati a questo sport: ci capita casualmente tra le mani una nuova simulazione di pallacanestro per il Super NES, che andiamo ora casualmente a recensire. Si chiama *Super Dunkshot* e, credeteci, è una meraviglia. La Halken infatti ha pensato bene di sfruttare le capacità rotazionali del SupaNes per produrre un gioco con un sistema di inquadratura incredibile in cui la "telecamera" virtuale segue a distanza ravvicinata gli spostamenti della palla. Il gioco comprende una svariata quantità di tattiche offensive e difensive che si possono cambiare durante la partita semplicemente premendo il tasto L, unitamente a una serie di giocatori di cui il libretto riporta tutte le caratteristiche di gioco (in forma di parametri numerici). Che dire ancora? Che i tornei e i nomi di squadre e giocatori si ispirano a quelli americani, che di numeri sottocanestro ne potete fare parecchi (gancio-cielo, schiacciata in giravolta, etc.) e che se vi aspettate che vi consigliamo di comprarlo siete fuori strada, perché lo diremo solo nel box del commento!





GRAZIE!
A Micromania per la cartuccia!



Ehi! Ma siamo sicuri che la Halken sia giapponese? Dico, io un gioco nipponico di sport me lo immagino con omini obesi trotterellanti che si passano freneticamente la palla senza stare a guardare all'aspetto tattico. E invece cosa mi ritrovo? Una simulazione! E che simulazione: omino inquadrato di spalle con rotazione del campo (notevole la somiglianza con il gioco di Jordan della EA), aspetto tattico prominente, lega pseudoamericana con statistiche infinite sui giocatori e il gioco è pure divertente! Incredibile ma vero, è il gioco di basket più realistico che mi sia capitato di vedere; non solo per l'inquadratura, ma per l'applicazione delle tattiche che consentono uno sviluppo di gioco in continuo cambiamento, tattica-contro-tattica. E perfettamente aderente alla realtà è la gestione della difesa, con gli uomini di retroguardia che cercano di bloccare l'avanzata del portatore di palla. Ottima la gestione degli sprite, e si sente pure la folla battere le mani al ritmo di We Will Rock You (usanza soprattutto americana)! Non ho parole, ma solo quattro sillabe: com-pra-te-lo.

PAOLO CARDILLO

MAGICO LIPTON

In *Super Dunkshot* c'è proprio di tutto: tattiche, falli, tiri liberi e colpi spettacolari. Le tattiche sono in totale 14 tra offensive e difensive. Sono presenti tutti i falli di tempo (24, 30 o 45 secondi a scelta per tirare, i 5 secondi per la rimessa in gioco, i tre secondi nell'area avversaria etc.); poi ci sono quelli "di gioco": metaccampo (se superate la linea mediana andando verso il vostro canestro), sfondamenti e smanacciate agli avversari. I numeri da circo sono le schiacciate a una o due mani, in giravolta e la *Turnaround Stuff*, una roba funambolica che dovrebbe esaltarvi non poco.



SUPER NES

GRAFICA	90
SONORO	85
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	91

SUPER NES

TOHO

In una distantissima galassia, un mondo alieno ci spia con malevoli intenzioni. Demoni dello spazio pianificano la distruzione totale della Terra. Per questo, hanno appena allestito una imponente flotta di astronavi per lanciare l'attacco al nostro pianeta. Aiutaci, Super Aleste!
Super Aleste null'altro è che una misera navicella con tutta una serie di armamenti assurdamente potenti, e il pilota prescelto per guidarla siete come al solito voi, ma niente paura: molti aiuti vi saranno forniti nei momenti topici del gioco. Per cui, laser carichi e ricordatevi: indietro non si torna! (questa devo averla sentita dire a qualcuno... - Paolo)

CHIARI E FRESCHI SPRITE

I più incalliti supernessisti si accorgeranno immediatamente di quanto vadano veloce gli sprite di *Super Aleste*. Non c'è mai un briciolo di rallentamento! I megadrivisti invece crolleranno al suolo vedendo quanto a volte riesce a essere veloce lo SNES! Triliardi di navicelle e proiettili danzeranno per gli schermi del gioco, mentre i guardiani di fine livello saranno assemblaggi di sprite di nuovo ultraveloci. Il livello 2 invece vi farà bucare il soffitto con un salto quando vedrete una megastruttura fluttuante ruotare ed espandersi! E' scioccante, è incredibile: è il Super NES!





CVG HIT

SUPER ALESTE







ONDA D'URTO

Ci occupiamo di nuovo dell'hardware del Super NES. Stavolta ci soffermeremo su un effetto che è già stato utilizzato prima: l'effetto ondulatorio dei fondali. Questo trucchetto rende lo sfondo a metà tra l'ipnotico e lo sconcertante, e l'avrete sicuramente già "sperimentato" in giochi come *Thunderforce III* e *Gynoug*. Lo SNES è particolarmente versato per questo tipo di follia scenografica e infatti nel gioco la ritroverete in vari livelli, a volte anche in versione multistrato! E' una vera ipnosi regressiva che vi farà ricordare vite precedenti e future (O venire il mal di mare...-Fabio)!



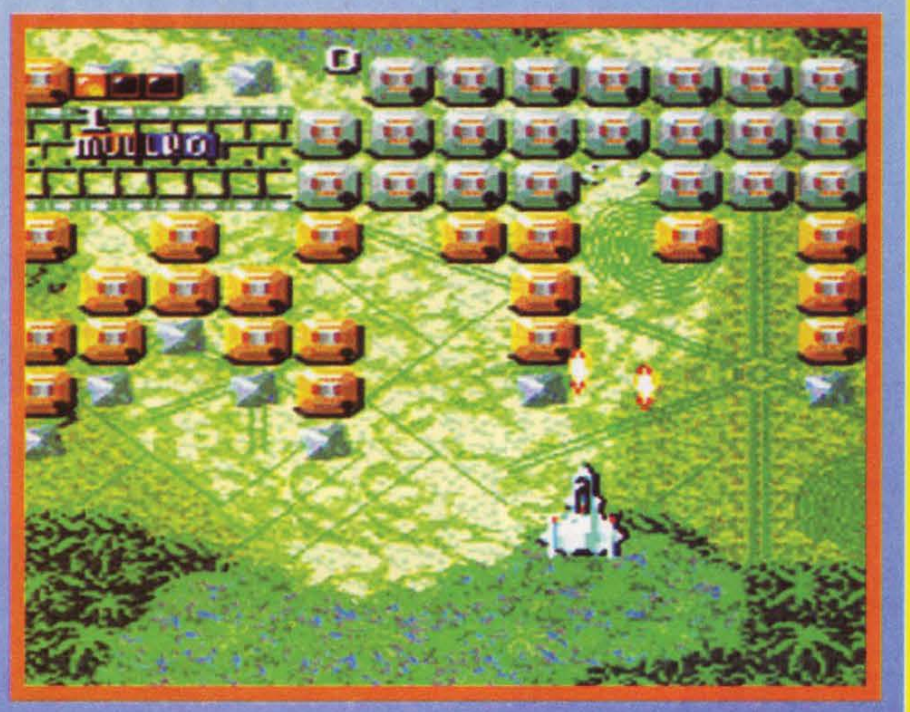


TOHO! CHI SI VEDE!

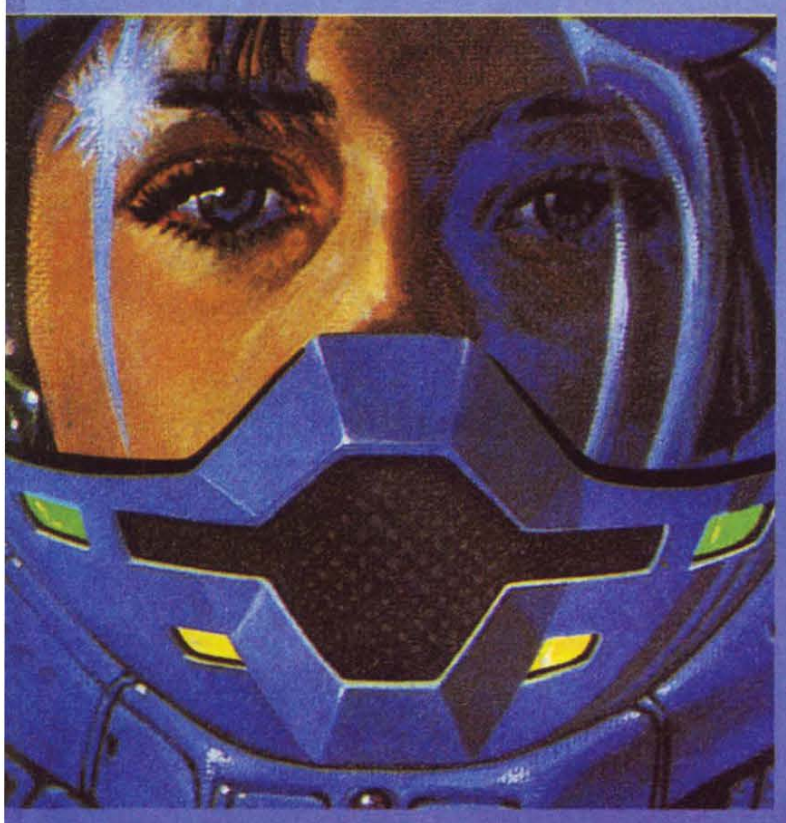
La Toho, responsabile di *Super Aleste*, ha al suo attivo uno dei migliori sparatutto della storia. *Gunhed* apparve sul PC Engine circa quattro anni fa e proponeva un'azione ad alto tasso di blastaggio come mai si era visto su una console. La grafica era grandiosa, il sonoro incredibile e giocarci era un vero sogno. Sarete quindi contenti di sapere che *Super Aleste* è una specie di remix di *Gunhed*, con armi simili, schema di gioco identico ma grafica massicciamente migliorata. Basterà questo per fidarsi di *Super Aleste*, anche perché *Gunhed* ha fatto vendere più PC Engine di quasiasi altro gioco (con la possibile eccezione di *PC Kid*).

REVIEW





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



ARMA LETALE 4

Tutte le armi di *Super Aleste* sono prese direttamente in prestito dall'originale *Gunhed*. Tra le tante ricordiamo le raffiche di proiettili a ventaglio, i missili autocercanti, i globuli del Giudizio e una specie di variante del beam di *R-Type*. Le armi subiscono vari potenziamenti grazie alle capsule variamente colorate che si possono inglobare durante il gioco. Si possono anche incamerare scudi e smart bomb. Le smart bomb in particolare sembrano grondare come funghi, ma quando se ne ha reale bisogno spariscono misteriosamente!



Sì, lo ammetto: sono uno dei pochi infedeli a non aver mai giocato a Gunhed. Questo però non significa che non sappia riconoscere un grande sparatutto quando ne vedo uno, e Super Aleste è un GRANDISSIMO sparatutto! Non saprei veramente da dove cominciare per descrivere le meraviglie di questo gioco: in una sola cartuccia infatti è concentrato il meglio di quello che avete visto negli altri shoot'em up più una serie di novità da fondervi occhi, orecchie e cervello. Le armi sono di una varietà incredibile: si possono potenziare, modificare dopo averle installate e producono una serie di effetti veramente sballosi. I paesaggi non hanno niente in comune l'uno con l'altro: in uno trovate una megastruttura fluttuante con fondale alla Xevious, in un altro siamo nello spazio profondo e il Modo 7 vi fa avvitare le pupille, nell'altro una specie di fiume degli Inferi scorre sotto di voi e insomma basta! Non voglio più recensire, voglio solo giocare a Super Aleste!!! Vi concedo ancora qualche secondo di recensione: l'azione è una vera figata, velocissima, frastornante, non c'è nemmeno un rallentamento, i nemici schizzano dappertutto... ma cosa state lì a leggere, comprare, comprare, comprare!!!

PAOLO CARDILLO











SUPER NES

GRAFICA	93
SONORO	93
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	**94**

REVIEW

NEO GEO

SNK

Spider. Il malvagio leader di un terribile esercito dell'Est. Questo maledetto è stato il responsabile delle sofferenze patite dal genere umano nel 21mo secolo e deve essere fermato! Solo un'organizzazione può pensare di farcela: i mitici Ninja Commandos. Questa banda di impavidi guerrieri ha accesso a incredibili poteri magici ed è armata fino ai denti con sofisticati ordigni e armature indistruttibili. Così addobbati, dovranno affrontare orde di soldati psicolabili, animali geneticamente mutati e raggi laser da ogni angolo. Potranno mai farcela? Boh, il compito spetta a voi!



NINJA COMMANDO

NINJAMAGIA

La magia ninja gioca un ruolo molto importante in questo gioco e imparare quando e dove usarla è una necessità fondamentale. Ogni guerriero usa un tipo diverso di magia, ma hanno tutte lo stesso effetto: sono delle smart bomb! Quando premete il pulsante della magia (ne avete una scorta limitata) il Ninja spicca un grosso balzo e recita alcune parole magiche. Poi una vampata di energia esplode dal suo corpo, spazzando tutto quello che c'è sullo schermo! Il tutto è molto bello finché non deve essere usato contro nemici molto grossi: a quel punto non bastera una singola smart bomb! E' una buona idea quindi conservarle per la fine dei livelli. Fortunatamente si possono raccogliere delle pergamene che ripristinano il livello dei vostri poteri magici, cosicché non rimarrete come degli imbecilli quando continuerete a premete il pulsante della magia e non succederà niente!

TOP SECRET!

Una delle cose che non vengono nominate nel manuale è l'incredibile mossa segreta: provate a spingere in giù il joystick finché non raggiungete la base dello schermo e lì continuate a spingere verso il basso. Il vostro personaggio inizierà a brillare. Tenete sempre il joy verso il basso finché la "luccicanza" non raggiunge il suo apice. A questo punto, se mollate il joystick e premete fuoco accadrà qualcosa di veramente speciale: un grosso raggio di energia dividerà lo schermo in due distruggendo tutto quel che trova sul suo percorso! Questa mossa speciale è importante, soprattutto se siete a corto di magia Ninja. E la cosa più bella è che potete fare questa mossa quante volte desiderate. Yuppie!







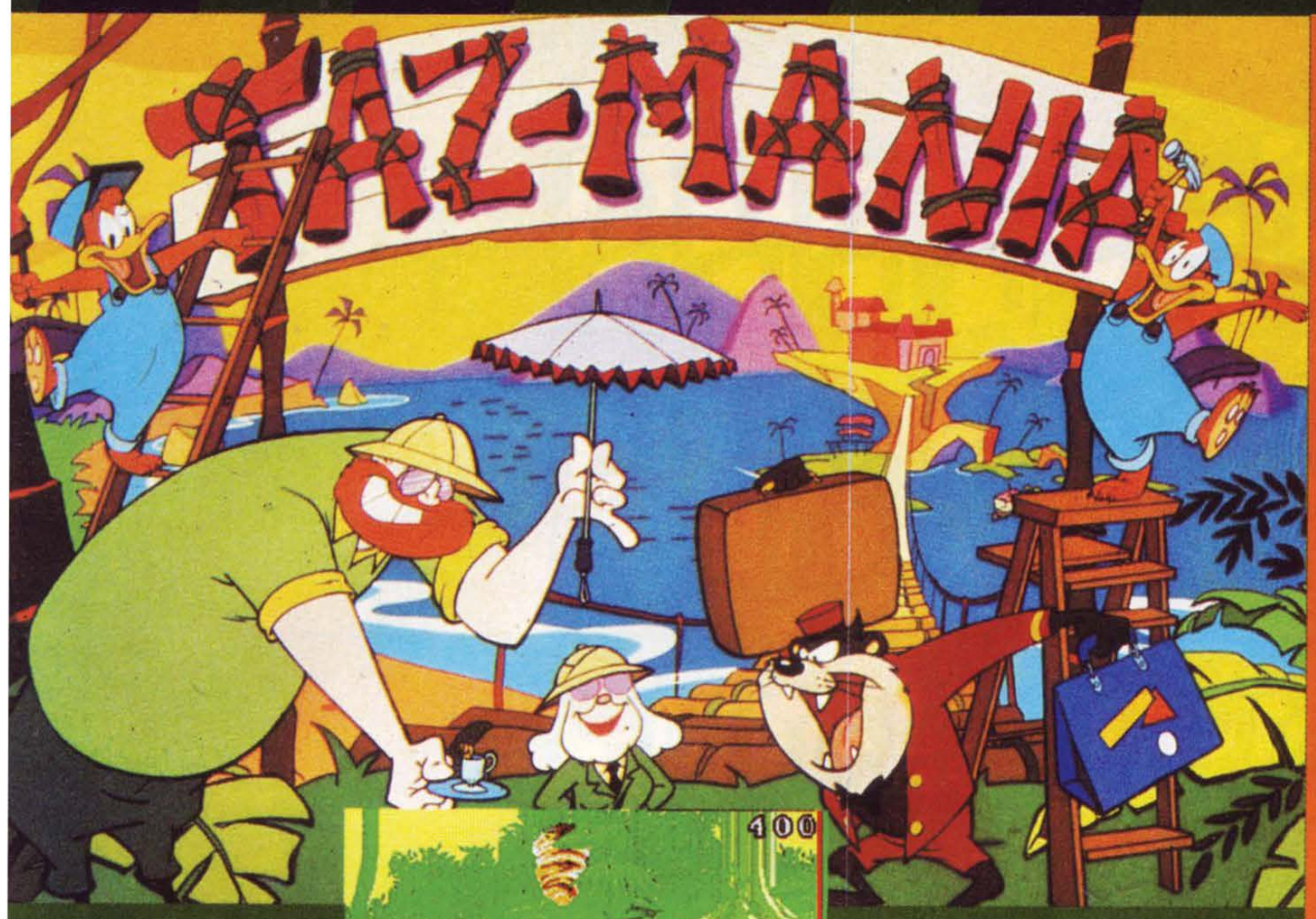
La prima volta che la SNK fece un gioco del genere fu con Ikari Warriors, che la lanciò nell'olimpo dei grandi. Il coin-op ebbe grosso successo in tutto il mondo e la versione da casa era davvero bella. In qualche modo Ninja Commando è un omaggio a Ikari Warriors, visto che utilizza anch'esso lo scrolling verticale. Il gioco in se è pura azione blastoide. Strategia e pianificazione lasciatela a qualcun altro: qui è la potenza di fuoco che conta. Il modo a due giocatori è di gran lunga migliore: voi e il vostro compagno sarete immersi in un'apocalisse di morte e distruzione. In termini di vittime, Smash TV è l'unica cosa che lo batte, con una carneficina per centimetro quadrato più concentrata di qualsiasi altro gioco. La grafica è grande ma non il meglio che si sia visto sul Neo Geo. Se ci sono dei difettucci, vanno ricercati nella scarsa difficoltà: vi ci vorrà solo qualche giorno per completarlo, il che non vi ripaga molto per quello che avrete speso! Grande il gioco, assurdo il prezzo!

FRANK O'CONNOR

NEO GEO

GRAFICA	85
SONORO	90
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	**78**





MEGADRIVE

SEGA

E' piu grosso di una cosa grossa, più vorace di due cose voraci e più affamato di tre cose affamate. Oltretutto, ha anche la prerogativa di essere l'unica cosa che riesca a far veramente paura a Bugs Bunny, Road Runner e Wile E. Coyote, chi cavolo sarà costui? Ma certo... E' lui, il demone dei demoni, il cattivone dei cattivoni, il demome tasmaniano! Taz per gli amici. Quei pochi fortunati che sono riusciti a sfuggire alla terribile presa della sua mascella, lo hanno definito come una vorticante palla di peli e zanne.
Egli è in grado di fare solo due azioni, cioè: mangiare e distruggere tutto ciò che malauguratamente si trova sulla sua strada. Se poi si tratta di uova, si salvi chi può!
Finalmente tutti i fieri possessori di Megadrive, possono fare quello che fino a pochi anni orsono sembrava letteralmente impossibile: CONTROLLARLO!
Muovete Taz attraverso una serie di livelli alla ricerca di cibo, li, dove nessun demone tasmaniano era mai giunto prima (in redazione? - Nuke).





GNOCCHI FRITTII... SGONFIOTTIII...

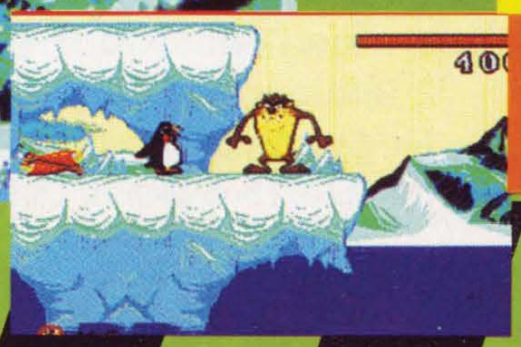
Taz-Mania sostanzialmete è un gioco di piattaforme. Controllando Taz, lo scopo del giocatore e di giungere (vivo) alla fine del livello, cominciarne un altro e cosi via fino alla fine del gioco. Detto in questo modo potrà risultare noioso, ma vi assicuriamo che controllare il demone tasmaniano (specialmete quando a fame) non è per niente soporifero.
Il nostro amico peloso nel suo lunghissimo viaggio, alla ricerca di qualsiasi cosa sia commestibile, incontrerà una serie di nemici per niente cordiali. Per Taz eliminarli non è un grande problema, infatti egli dopo aver raccattato al suolo una ricca porzione di peperoncino (o gas combustibile - non l'abbiamo ancora capito) potrà tirare delle vere e proprie alitate di fuoco. Un altro metodo che Taz utilizza per far male alla gente, e di incominciare a ruotare su se stesso trasformandosi nella famosa palla di pelo e zanne sopracitata. Se tutto questo non vi basta, sappiate che i nemiconi possono essere splattati anche semplicemente saltandoci sopra. Purtoppo non tutto quello che il demone tasmaniano troverà è commestibile. Se ad esempio mangierà qualcosa di indigesto la barra dell'energia, situata in alto a destra, calerà di un tot. Lo stesso dicasi anche quando viene in contatto con un nemico. Esattamente il contrario quando si assume del cibo.



Bello, non ho altre parole per descrivere Taz-Mania. La grafica è veramente da capogiro, molto cartonistica e curatissima nei particolari. Le animazioni sono qualcisa di epico, infatti non potrete fare altro che sorridere quando vedrete Taz sputare perché ha mangiato qualcosa di indigesto, oppure tirare fuori un cartello quando qualcosa e andato storto e ancora quando inizia a roteare spandendo danno ovunque. Molto simpatico all'inizio quando si accende la console, naturalmente appare il canonico lo Sega, e dopo qualche momento arriva lui e se lo mangia! Pazzesco!
Il sonoro e bello e d'atmosfera, pieno di effetti sonori idioti che non fanno altro che aumentare l'atmosfera da cartoons. La giocabilità e sufficiente, anche se personalmente mi aspettavo qualcosina in più. Tutto sommato un bel gioco che non mancherà di affezionare con la sua forte carica umoristica chiunque ne venga in contatto.

GIOVANNI PAPANDREA







MEGADRIVE

GRAFICA	97
SONORO	85
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**89**

ORA SÌ CHE I CONTI TORNANO!

1 FLOPPERIA +

1 FLOPPERIA =

2 FLOPPERIE

Se finora ci avete trovato solo in Viale Monte Nero 15 a Milano,

da Settembre veniteci a trovare anche in Piazza Santa Maria Beltrade 1, a Milano.

In occasione dell'apertura del secondo punto vendita Flopperia, situato a 50 metri da Piazza Duomo, troverete fantastici

SUPER SCONTI PROMOZIONALI

dal 10 al 40% sul software!

Vasta esposizione di programmi e videogiochi con migliaia di titoli sempre disponibili.

Ecco alcune delle ulteriori eccezionali offerte:

Nintendo Super Famicom + Street Fighter II	L. 499.000
Nintendo Super Famicom + due giochi	L. 549.000
Sega MegaDrive + Terminator II	L. 349.000
Sega MegaDrive + due giochi	L. 399.000

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05
Negozio aperto al pubblico
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Piazza S. Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano
Telefono (02) 72.00.18.10
Negozio aperto al pubblico
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Vendita anche per corrispondenza

PLAYMASTER



A CURA DI STEFANO GIORGI

BOOOO!!!
Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica in grado di curare singhiozzo e cagionare infarti. Se ancora non siete morti per lo spavento provate a resistere a questo: l'indirizzo a cui spedire i vostri trucchi... è cambiato!!! E il bello è che non conosciamo neanche quello nuovo, tutto quello che sappiamo è che hanno cominciato a sparire dagli uffici collaboratori, supellettili e cemputer, attendo solo il momeno in cui mi porteranno via da sotto le mani la mia tast...
(L'indirizzo nuovo è: V.Gorky 69 - 20092 CINISELLO BALSAMO(MI) - Fabio)

TRUCCHI E SEGRETI

AMIGA

PARASOL STARS

Se per caso doveste avere l'abilità arcadica del sottoscritto (sono uno dei pochissimi esseri umani che non è mai riuscito a completare *Bubble Bobble*, perché credete che mi abbiano messo ai tips?) e non dovesse bastarvi la guida totale pubblicata un paio di pagine più in là (o in qua) ecco qualche sporco trucco con cui dovrei essere in grado di completare il gioco perfino io.
Digitate **CYNIX** durante il gioco per attivare i seguenti tasti:
C: CREDITI EXTRA
T: TERMINATE IL LIVELLO
D: SCHIATTATE
G: SCHIATTANO GLI ALIENI
X: SALTA AL LIVELLO EXTRA
B: SCHERMO BONUS
M: RACCOGLIE TUTTE E TRE LE STELLE
1-7: SALTA LO STAGE
F1-F10: SALTA IL LIVELLO

LAST NINJA 3

Ma sarà veramente l'ultimo, questo Ninja, ormai siamo arrivati al terzo... I codici dei livelli comunque sono:
PRIMO LIVELLO - SUSS
SECONDO LIVELLO - IMED
TERZO LIVELLO - URTI
QUARTO LIVELLO - BASD
QUINTO LIVELLO - RFOO



ALIEN BREED

Grande Team 17! Mai visto un gioco più "alienato" dai tempi di *Aliens* su C64 (a proposito, se qualcuno fosse riuscito a finirlo, a superando la sezione con la mamma-alieno, mi scriva pure in redazione. Non essere riuscito a finirlo mi è rimasto sullo stomaco da anni. Thanx!). Tornando ad *Alien Breed*, si tratta di un trucchetto abbastanza conosciuto: bisogna inserire nei computer Intex del secondo livello delle password molto divertenti che non censuriamo solo perché in inglese le parolacce (forse) i più piccini non le capiscono:

I CANT BE ASSED TO PLAY THE FIRST LEVELS - Vi fa passare al terzo livello.
IS IT TRUE THAT ALIENS SUPPORT MAN UTD - Rende più deboli gli alieni.
PISSED AS A FART - Entra in modalità "ubriaco".
THE IRAQIS MADE THE WEAPONS - Eh, eh! Le armi non funzionano.
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED - Fa diventare invisibili gli alieni. In effetti anche Salman...
PITBULLS ON THE LOOSE - Alieni arrabbiati.
BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE - Alieni alienati..
ALIENS ARE FAGGOTS - Energia infinita.
PUFFNUTS MODE - Alieni rallentati.
BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS - Alieni in acido... ehm volevo dire più veloci.
I WONDER IF DOLLY PARTONS FATTY IS AS BIG AS HER TITS - Salta al livello cinque.
Provate anche a vedere cosa succede con i seguenti messaggi:
GAMES X, FULL CONTACT, LEEDS, SPADGE, GALLUP, LIVERPOOL e **NEWCASTLE BROWN.**

TITUS THE FOX

Simpatica ma un poco sotto le attese la mascotte della trasformata casa francese. I codici dei livelli sono gentilmente offerti da Francesco Virdis (grande Paolo), naturalmente di Sassari:

1- 2625
2- 8455
3- 2974
4- 4916
5- 1933
6- 0738
7- 2237
8- 5648
9- 6390
10- 8612
11- 4187
12- 1350
13- 9813
14- 5052
15- 3360
16-2045

WOLFCHILD

Per cominciare con un equipaggiamento da Rambo digitate "**The Perfect Kiss**" nella schermata dei titoli. Per ripartire invece dal livello in cui siete appena stati sarà sufficiente un "**It's Not All Walking**".

ROBOCOP III

Per attivare il cheat mode, premete lo **shift destro** e digitate "**My Friend Billy**" mentre il nostro amico di latta sta volando. Quali siano le conseguenze non ci è dato di saperlo, ma trattandosi di Robocop...



PC

ANOTHER WORLD

Davide Veggiari di Legnago ci fa giustamente notare come i codici di *Another World* per Piccì sono ben diversi dalla versione Amiga. Anche il gioco dovrebbe essere un poco differente. Vale la pena darci un'occhiata::

1-LDKD
2-HTDC
3-CLLD
4-LBKG
5-XDDJ
6-FXLC
7-KRFK
8-KLFB
9-BFLX
10-JCGB
11-BRTD
12-TFBB
13-TXHF
14-CKJL
15-LFCK

MEGADRIVE

ROLLING THUNDER II

Un'altro trucchetto ultrafamoso per questo platform convenzionale ma ben realizzato. Per scegliere il livello desiderato dovete selezionare le seguenti frasi nell'apposita schermata (ce n'è sia per il livello normal che per quello hard):

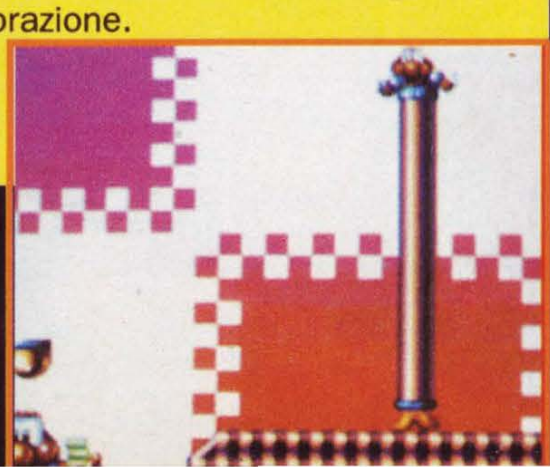
ROUND 2 LIVELLO NORMAL - A MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
ROUND 2 LIVELLO HARD - A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
ROUND 3 LIVELLO NORMAL - A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
ROUND 3 LIVELLO HARD - A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
ROUND 4 LIVELLO NORMAL - A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEUTRON
ROUND 4 LIVELLO HARD - A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
ROUND 5 LIVELLO NORMAL - A CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
ROUND 5 LIVELLO HARD - A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
ROUND 6 LIVELLO NORMAL - A LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
ROUND 6 LIVELLO HARD - A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
ROUND 7 LIVELLO NORMAL - A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
ROUND 7 LIVELLO HARD - A LOGICAL POWDER SMASHED THE POWDER
ROUND 8 LIVELLO NORMAL - A NATURAL RAINBOW ELECTED THE THUNDER
ROUND 8 LIVELLO HARD - A ROLLING MACHINE DESIRED THE THUNDER
ROUND 9 LIVELLO NORMAL - A MUSICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
ROUND 9 LIVELLO HARD - A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
ROUND 10 LIVELLO NORMAL - A DIGITAL NUCLEUS PINCHED THE DEVICE
ROUND 10 LIVELLO HARD - A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
ROUND 11 LIVELLO NORMAL - A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER
ROUND 11 LIVELLO HARD - A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

CENTURION - DEFENDER OF ROME

Imperatori, legioni, falangi e migliaia di guerrieri per fare quello che si può comodamente fare con una password: dominare il mondo!
La password è:
QDUA YQ25 5555
55NK VKXW IPJI
Se lo avesse saputo Cesare...

ROBOCOD

Nella schermata dei titoli premete **A, C, IN BASSO A SINISTRA** e infine **START**. Quando lo schermo svanisce e parte la musichetta lasciate andare i pulsanti per accedere a uno schermo in cui selezionare oltre alle musiche i vari livelli di gioco. Grazie per la collaborazione.



STORMLORD

Ah, mancava da un po' di tempo dalle pagine di CVG uno di qui bei trucchi torcidita per Megadrive. In questo caso per avere vite infinite dovrete andare in pausa e poi premere **A, A, A, A, C, C, B, B, B, C, A.**
Per passare invece al livello successivo (sempre premendo prima la pausa) dovete premere in sequenza **C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A.**
Infine, per avere un po' più di tempo a disposizione: **B, A, A, A, C, ALTO, ALTO, ALTO, A, A, A.**

F-22

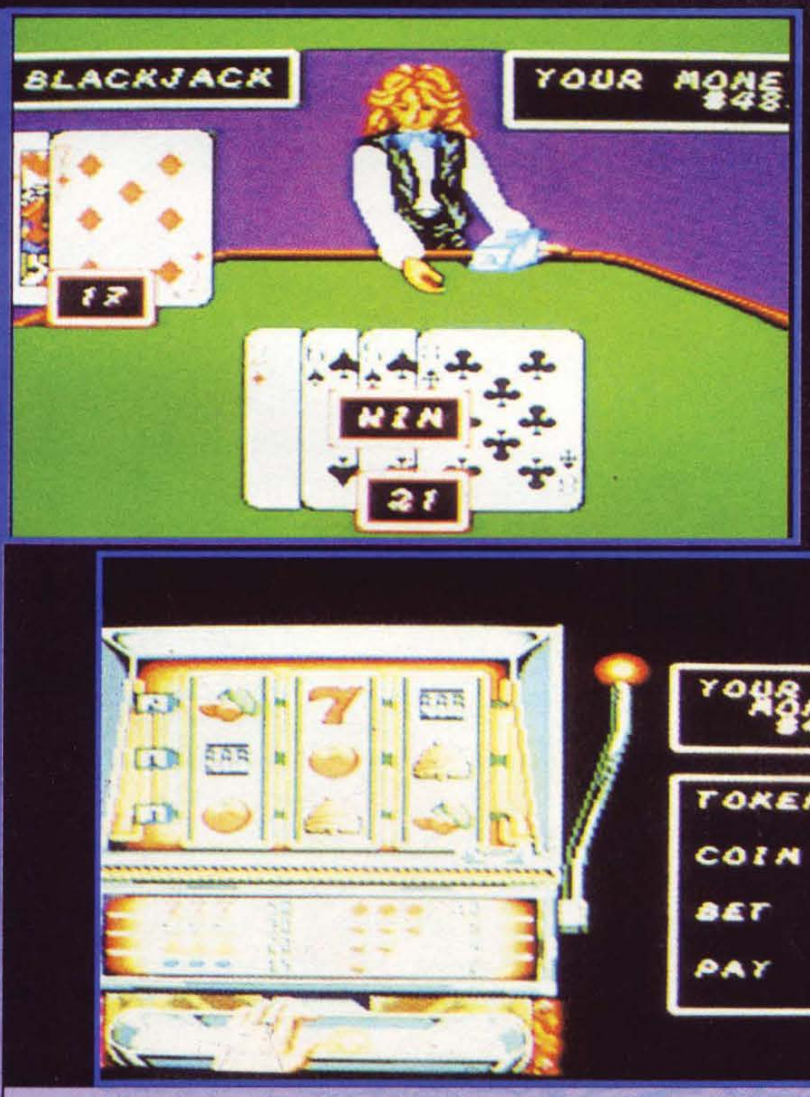
Potere delle console, anche trucchi per simulatori di volo. Questa, in particolare, è una tattica che sarebbe tornata molto utile a un certo Cocciolone: quando avete missioni di bombardamento salite direttamente verso il sole fino a un'altezza di 15.000 piedi, poi giratevi e cominciate una lenta picchiata verso l'obiettivo nemico. Selezionate i missili a guida TV e appena siete a distanza utile sparate, il nemico non saprà neanche cosa lo avrà colpito, visto che i suoi radar non faranno in tempo a individuarvi e contrattaccare.

DESERT STRIKE

Se non avete passato i primi livelli non vedo cosa potreste fare dei codici dei livelli successivi, se non per ammirare per pochi istanti qualche altro paesaggio desertico, comunque eccoveli:

SECONDO LIVELLO	**VQAMEKP**
TERZO LIVELLO	**ILELMBV**
QUARTO LIVELLO	**ETTVTRF**

MASTER SYSTEM



CASINO GAMES

Qual'è l'uomo più ricco sulla faccia della Terra? Agnelli, Berlusconi, Rockfeller o un redattore di CVG? Sbagliato, si tratta di un certo Signor **ACDFGIKLNP** avente come numero di conto al Casinò Master System il **7221632272**. Provare per credere.

NINTENDO



BATTLETOADS

Cowabung... Ehm, scusate. Per avere una manciata di ranocchie in più tenete premuti **A, B, GIU'** e **START.**

LOW G-MAN

Per avere tutto quello che non avete mai voluto in un gioco a cui non avete mai desiderato giocare inserite semplicemente **SHOT** come password.

MANIAC MANSION

Finalmente! E' una vecchissima avventura (fece la sua prima apparizione su C64 diversi anni fa), vero e proprio precursore del fortunato filone Lucasfilm e molto carino, ogni tanto qualcuno si fa ancora vivo chiedendone la soluzione (anche perché la versione NES è uscita non da molto), ed eccolo accontentato.
Selezionate uno dei personaggi, prendete la chiave sotto lo zerbino e usatela nella porta. Una volta dentro andate in cucina e fatevi prendere.
Selezionate un nuovo personaggio e andate nuovamente in cucina. Aprite il frigo, prendete la Pepsi e andatevene. Salite le scale e entrate nella porta di sinistra. Prendete la frutta di cera e uscite. Attraversate la porta al centro e poi a sinistra, salendo le scale. Date ora la frutta di cera al tentacolo che vi lascerà passare. Salite le scale, andate giù per il corridoio e entrate nella quarta porta, dove userete l'Hunk 'o' Matic. Tornate sui vostri passi fino al salone (hallway). Selezionate adesso il ragazzo che avevate preso prima e premete la bandierina con il nome del college UCLA a destra.
Selezionate un nuovo personaggio e dirigetevi in cantina. Muovete il cursore fino a quando trovate l'interruttore e accendete la luce. Andate avanti, prendete la chiave d'argento vicino alla centralina elettrica e andate in cucina, uscite sulla destra. Attraversate la sala da pranzo e uscite sempre sulla destra. In questa stanza utilizzate la chiave d'argento con la porta gialla, entrate e scendete la scala.
Selezionate il ragazzo che avevate lasciato nel salone e uscite dalla porta principale. Dirigetevi verso i cespugli sulla sinistra e tirateli. Tirate anche la grata ed entrate. Aprite la valvola dell'acqua.
Selezionate un'altro ragazzo, scendete la scala fino al fondo della piscina prosciugata, prendete la chiave luminosa (Glowing Key) e uscite. Selezionate un'altro ragazzo con cui dovete chiudere la valvola. Altro ragazzo ancora, con cui dovrete ritrovare la strada verso il quarto piano ed entrare nella seconda porta per venire imprigionati nella segreta. Andate a sinistra verso la porta che dà sul laboratorio segreto e utilizzate la chiave luminosa nelle serrature in alto e in basso nella porta successiva. Entrate nel sistema di codici e digitate 0000. Andate nella stanza successiva, oltrepassate il tentacolo e poi nella porta a destra.

PARASOL STARS

Parasol Stars un semplice platform? Beh, allora che ne dite di 54 bonus diversi e 77 livelli da affrontare con tecniche differenti? Ma cominciamo proprio dai più elementari fondamenti, ovvero come diventare un perfetto ombrellaio in cinque veloci lezioni...

La tecnica di combattimento più semplice è quella dello "scudo". Se vi trovate senza via di scampo di fronte all'inesorabile avanzare di un cattivone tenete premuto il FIRE per stendere di fronte a voi l'ombrello come uno scudo in cui il nemico si andrà a infilzare.
L'"impalamento" lo si adotta invece quando dei nemici passeggiano tranquillamente sulla piattaforma sopra le nostre teste. Premete FIRE e mandate giù il joystick in modo da alzare l'ombrello sopra la testa di Bub (o Bob). Appena uno dei mostriciattoli cammina sopra di voi saltate mandando in alto il joystick e infilzatelo.
Nel "frullato" invece raccogliete un oggetto qualsiasi, una goccia d'acqua o un nemico morto e sollevate l'ombrello premendo FIRE e BASSO proprio come nella tecnica precedente. In questo modo frullerete automaticamente ogni nemico che verrà a contatto con il vostro ombrello, condizione segnalata dalla colorazione verde (o azzurra nel caso di Bob) del malcapitato che sarà adesso alla vostra mercé. Nel "bowling" si tratta di mettere in fila più nemici frullati possibile, spingendoli attraverso lo schermo, per poi lanciargli addosso qualcosa. Visto che il punteggio raddoppia per ogni nemico colpito si possono raggiungere fino a 500.000 punti. Un'altra sana abitudine è neutralizzare prima di tutto i generatori di nemici, che possono essere distrutti lanciandogli addosso un nemico morto o una super goccia.



UNA VITA NON BASTA

Come avrete notato, lanciando qualcosa in determinate aree dello schermo apparirà del cibo. Si tratta di aree ben precise che consentono pantagrueliche scorpacciate soprattutto di punti. Infatti continuando a raccogliere cibo si passerà da volgari panini a prelibate pietanze dal punteggio crescente fino ad arrivare a quello che a noi interessa: la vita extra che si guadagna con una moneta da 100. Ognuna di queste aree contiene anche fino a due oggetti bonus - siate quindi sicuri di aver perlustrato bene tutto prima di finire il livello, perché una volta ucciso l'ultimo nemico l'area sparisce.

SAN GENNARO, FACCI LA GRAZIA

In *Parasol Stars* i miracoli sono tutt'altro che impossibili. E' sufficiente raccogliere tre icone-miracolo (quei piccoli quadratini blu che ogni tanto svolazzano per lo schermo, ce ne sono di quattro tipi). Raccogliendo tre miracoli differenti non avrete che una manciata di punti. Se invece due miracoli sono uguali tutti i nemici nello schermo diventeranno verdi (o blu) quanto inermi. Ma i veri miracoli cominciano se tutte e tre le icone sono uguali. Tutti i nemici si trasformeranno in una luculliana cena da 100.000 punti (per nemico). Alla fine del mondo, inoltre, apparirà una porta che vi darà l'accesso a uno dei quattro mega-bonus disponibili a seconda del tipo di miracolo.
-**Acqua**. La palla di cristallo farà in modo che l'oggetto bonus (che appare in ogni livello dopo dieci secondi) appaia dopo soli tre secondi.
-**Fuoco**. La lanterna di fuoco trasformerà tutto il cibo trovato in sacchi di monete da 10.000 punti.
-**Fulmine**. La campanella vi avverte quando sta per apparire un oggetto bonus che vi consente di uccidere i nemici.
-**Stella**. Ha un effetto diverso a seconda del livello su cui vi trovate. Fino al mondo 7 vi regala ben 100 crediti! Nel mondo 8 vi consente di visitare due mondi segreti. Se troverete un miracolo-stella nel primo mondo segreto avrete un pallone rosso da utilizzare alla fine del secondo mondo segreto.
E ricordate che su ogni livello compare sempre e solo un tipo di icona-miracolo, ma questo non vuol però dire che appaia sempre. Per avere le icone dovete aver ucciso un numero sufficiente di nemici dall'ultima volta che avete visto un'icona o siete morti, a volte è quindi conveniente soffermarsi ai primi livelli per poter avere icone successivamente.

TUTTO IL CALCIO MINUTO PER MINUTO

Ecco un piccola guida di valide tecniche livello per livello. La nostra incrollabile fiducia nelle vostre capacità (e la mancanza di spazio) ci spinge a cominciare dal quarto livello, quando il gioco comincia a farsi duro, i mostri sono veri mostri, gli ombrelli sono veri ombrelli e i le Bestie Buglabatte di Traal sono vere Bestie Buglabatte di Traal...

MONDO 4

4.1 Prendete un'arma e frullate i cattivi. Raccogliete punti.
4.2 Mettetevi al centro dello schermo con l'ombrello in alto e lasciate che i nemici ci cadano sopra.
4.3 Impalate un sacco di nemici e saltate sulle gocce per entrare nel complesso di piattaforme.
4.4 Uccidete prima gli aeroplani (italiani) e poi raccogliete le fiammelle. Portatele poi in cima allo schermo e lasciatele cadere per distruggere i generatori.
4.5 Saltate in alto tenendovi a lato dello schermo e continuando a sparare.
4.6 Prendete un nemico e lanciatelo verso il generatore, poi fate lo stesso con un fulmine. Lasciatevi cadere nei buchi sul fondo dello schermo per riapparire in alto e attendete che il generatore torni indietro per lanciargli le gocce.
4.7 Quando il Transformer è un'aeroplano restate sul fondo dello schermo con l'ombrello alzato. Quando cambia portatevi alle sue spalle, sopra di lui, e lanciategli gocce, sempre pronti a tornare giù quando si ritrasforma in aereo. Continuate così fino a quando non la capisce.



MONDO 5

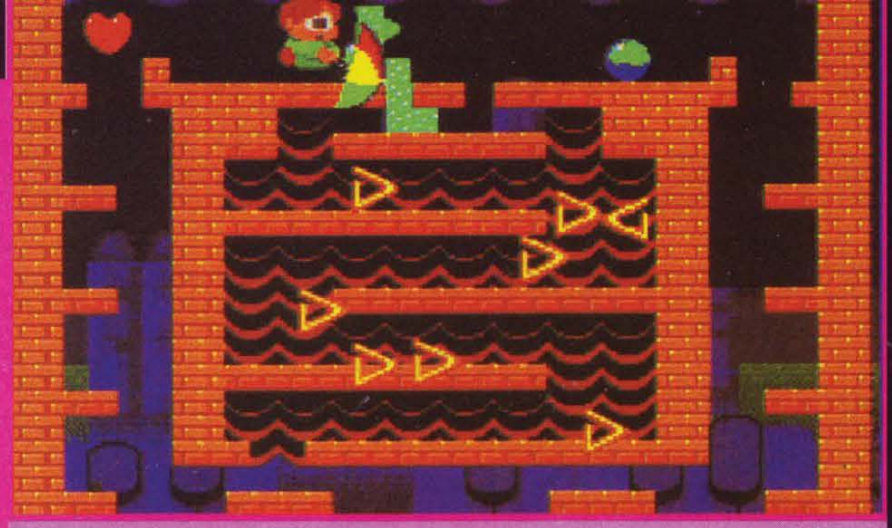
5.1 Sterminateli tutti!
5.2 Lasciatevi cadere per ricomparire in cima allo schermo. Blastate il dado e poi raccogliete la fiammona e lanciatela attraverso il muro sul fondo dello schermo.
5.3 Raccogliete una super goccia d'acqua. Saltate e lanciatela attraverso il muro a destra e a sinistra per far fuori un paio di generatori. Potete risciacquare anche voi stessi se volete raccogliere qualcosa laggiù.
5.4 Lasciate perdere le monete. Raccogliete la solita goccia d'acqua e mettetevi di fronte al generatore di frutta. Raccogliete ancora gocce e poi lavatelo via.
5.5 Saltate sopra le gocce d'acqua per salire e utilizzate quelle di fuoco per fare strage di cattivi,
5.6 Prendete un re e frullateci tutto.
5.7 Il cattivone di fine livello vi insegue fermandosi ogni tanto. Quando si muove viaggia solo in linea retta e potete sfruttare questo fatto per tenerlo al centro dello schermo evitandolo. Andate a sinistra dello schermo, sulla seconda piattaforma, e sparate. Quando comincia a muoversi passategli di sotto e ripetete la stessa operazione sulla piattaforma a destra. In alto gli ombrelli e sangue freddo!

MONDO 6

6.1 Dirigetevi verso il centro dello schermo, uccidete tutti i nemici sotto mano e sistemate gli altri a stellate.
6.2 Utilizzate di nuovo le stelle.
6.3 Restate nell'angolo fino a quando i nemici non si avvicinano e prendete anche questi a stellate.
6.4 Tenete alto l'ombrello e raccogliete quattro gocce d'acqua, ma solo quattro. Attendete che l'elicottero scenda giù e colpitelo. Lanciate le gocce verso il muro per colpire gli altri elicotteri. Utilizzate invece il fuoco in cima al muro per sistemare i restanti due.
6.5 Lasciate cadere il fuoco attraverso il buco al centro dello schermo. Quando si sarà estinto scendete anche voi per terminare i sopravvissuti.
6.6 Saltate a sinistra e prendete il satellite e poi i due aeroplani. Aspettate che la via sia libera e poi gettatevi nella parte centrale dello schermo. Uccidete i nemici restanti a stellate.
6.7 Prendete la fiasca. Alzate l'ombrello e restate fermi nel centro dello schermo. Quando il cattivone si ferma spostatevi e lasciate del fuoco nella parte in cui sta per cadere. Non lanciate il fuoco prima di muovervi o rimarrete abbrustoliti anche voi. Restate sul fondo dello schermo.

MONDO 7

7.1 Raccogliete una goccia di fulmine dall'alto, correte a sinistra e prendete il super fulmine. Utilizzatelo per sistemare i cattivoni.
7.2 Raccogliete due gocce e lasciatevi cadere per arrivare in cima allo schermo dove raccoglierete un super fulmine. Uccideteci i nemici più pericolosi.
7.3 Continuate a prendere a "gocciate" il nemico fino a quando non diventa verde e utilizzatelo per frullare anche gli altri.
7.4 Correte verso il centro dello schermo, raccogliete la super goccia e utilizzatela per uccidete tutti.
7.5 Rimanete dove siete caduti e raccogliete il super fulmine con cui colpire il nemico.
7.6 Restate in fondo allo schermo e utilizzate le stelline per uccidere i nemici.
7.7 I boomerang colpiscono il punto in cui vi trovavate quando sono stati lanciati, quindi il miglior consiglio è quello di continuare a muoversi. Non indugiate troppo al centro dello schermo e tenete in alto l'ombrello. Non vi proteggerà, ma almeno potete sparare stellate quando volete. Non sparate quando dovete muovervi, prendetevi



tutto il tempo necessario. Appena evitato un boomerang cambiate direzione per evitare il successivo e continuate a correre!

MONDO 8

8.1 Sollevate l'ombrello dalla parola "GO" per frullare pipistrelli, fantasmi e lucertole. Sistemateli e prendete il resto da sotto. Infine raccogliete la stella.
8.2 Uccidete prima i nemici in basso e provate a lanciarli all'elicottero. Tenete il vostro ombrello sollevato il più possibile. Cercate di prendere la stella. Quando avete ripulito il fondo utilizzate le stelle per arrivare ai Doh.
8.3 Uccidete tutto quanto sul fondo dello schermo ma cercate di non prendere la fiammella. Colpite un elicottero lanciandogli addosso quattro gocce e utilizzatelo per far piazza pulita degli altri.
8.4 Saltate e prendete la bambola molto velocemente. Lanciatela al Doh alla vostra sinistra e poi lanciategli gocce. E' molto difficile, quindi non preoccupatevi se perderete una vita. Una volta che il Doh in basso è morto utilizzate le stelline per gli altri.
8.5 Ripulite la parte inferiore tenendo in alto l'ombrello il più possibile. Risalite lo schermo a lato e quando Doh non vi ostruisce saltategli sopra, dentro al pozzo, e uccidete gli omini spaziali. Raccogliete una stella e uccideteci Doh.
8.6 Se avete due icone-miracolo uccidete tutti i nemici nei dintorni e sistematevi nella nicchia di fronte a quella in cui siete partiti. Dopo una decina di secondi dovrebbe apparire la terza stellina-miracolo che ucciderà tutti.
Se non avete miracoli uccidete tutti i piccoletti tenendo alzato l'ombrello, prendete una grande fiamma e portatela sulla cima dello schermo. Aspettate Doh e saltate sopra i suoi missili. Quando è abbastanza vicino sganciategli in fronte il fuoco e poi sistemate gli elicotteri.
8.7 Andate in alto a destra e fate cadere acqua sul drago. Correte a sinistra e lasciatevi cadere in fondo. Aspettate che il drago si muova in basso a sinistra. Muovetevi a destra e quando il drago raggiunge il fondo dello schermo salite in alto e ricominciate la pioggia. Ripetere fino a che morte (sua o vostra) non sopraggiunga.

MONDO SEGRETO!

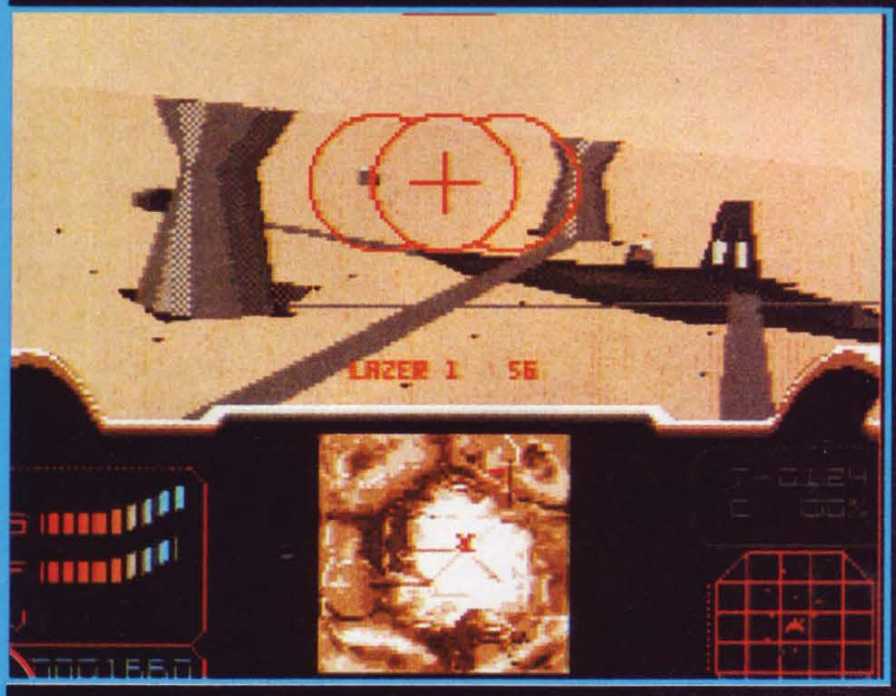
I tre mondi segreti sono appositamente stati studiati per esperti parasolisti, ma del resto se siete arrivati fin qui ve la potete cavare egregiamente anche scovando tattiche proprie...

PARACOPPIE

Le tecniche testè illustrate valgono per lo giocatore solo, ma poco cambia anche in due. Ricordate solo che potete saltare sull'ombrello del collega se questo è alzato e potete lanciare il vostro compare attraverso muri e aree piene di cibo. Se un giocatore muore mentre vi state occupando del mostrone di fine livello è meglio che il sopravvissuto lo stenda prima di utilizzare un credito per rientrare, in questo modo infatti il mostro recupera metà della sua energia.

EPIC

Sarà pure un semplice shoot 'em up poligonale, ma pilotare un caccia spaziale richiede sempre un minimo di tattica, ecco allora un paio di indicazioni generali su come riportare a casa interi i vostri scudi (e tutto quello che contengono).
Anzitutto utilizzate i cari, buoni vecchi laser per liquidare i caccia nemici più piccoli, riservando i siluri fotonici (sicuramente molto più precisi di quelli della vecchia Enterprise) per le installazioni nemiche più grandi o i caccia ancora lontani.
Per un danno maggiore potete tentare di avvicinarvi all'obbiettivo, ma attenzione con incrociatori e corazzate, l'unico danno potrebbe essere il vostro.
Nelle missioni planetarie vi conviene tenervi a volo radente, restare ad alta quota non serve che a scoprire il delicato pancino del vostro caccia alla contraerea nemica.
E ricordate che potete ricaricare le vostre armi e il carburante semplicemente premendo ENTER sul tastierino numerico.
Ricevuto? E ora andiamo a blastare quei bastardi...



LE MISSIONI

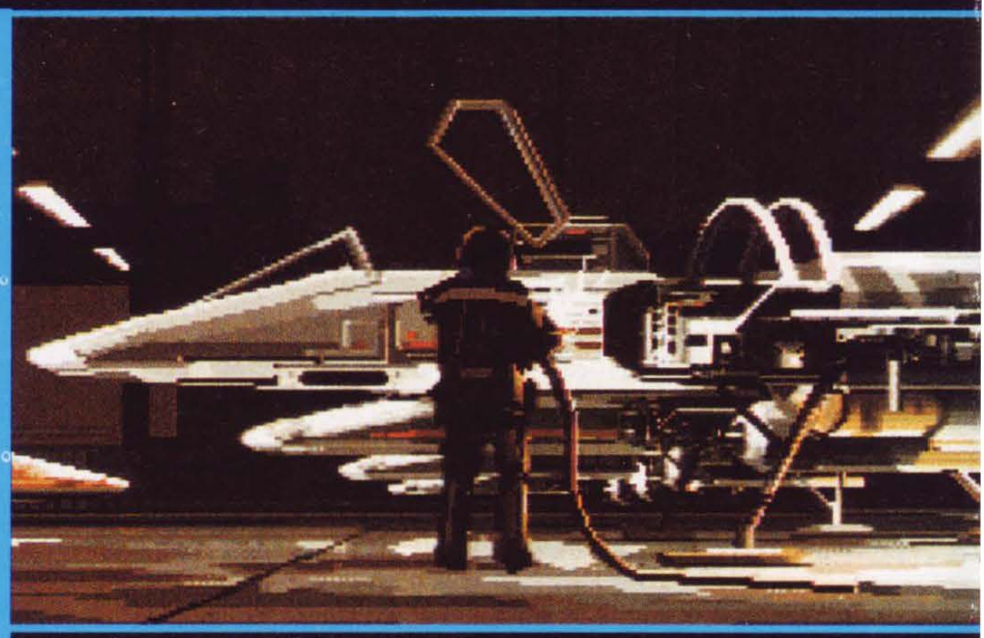
Abbiamo già ricevuto un pio di telefonate con lettori in difficoltà con qualche missione, in effetti il tempo a disposizione è spesso pochino e il manuale non è il massimo della chiarezza, qualche volta.

PRIMA MISSIONE
IL CAMPO MINATO

Il limite di tempo è la cosa più importante da tenere d'occhio in questa prima parte della missione. Cominciate a tirare giù un po' di mine dosando attentamente il boost per avvicinarvi e non fallire il colpo. Fate attenzione a quello stupido caccia che verrà a rompervi le scatole, lo potete distinguere sul radar dal puntino rosso, voltatevi verso di lui e agganciategli addosso un siluro se si trova lontano (non che sia semplicissimo, in mezzo a quelle mine). Raggiungete il 100% di obbiettivi colpiti distruggendo un po' di mine e poi dirigete con il Boost verso il pianeta fregandovene bellamente delle mine restanti, ad esempio passandogli sotto.

LA STAZIONE RADAR

La prima missione di terra. Se controllate il vostro scanner vedrete al centro un puntino rosso: è quello l'obbiettivo primario, il radar nemico. Non



servirebbe a nulla, comunque, scaricargli addosso il vostro intero arsenale, neanche il cannone Epic, che tra l'altro ancora non avete: è protetto da un'impenetrabile barriera. Dovrete prima liquidare i generatori che lo alimentano, questi si trovano in alto a destra sulla mappa; si tratta di due grosse costruzioni che devono essere entrambe completamente distrutte. Ora il radar è a vostra completa disposizione, un paio di confetti e via, dovrebbe perfino avanzarvi una manciata di secondi.

SECONDA MISSIONE
C.P.U. E PORTI SPAZIALI

Qui invece c'è da correre. Utilizzando il radar di bordo sorvolate la zona centrale della mappa finché non arrivate a uno svincolo. Non sto scherzando, dovete trovare un sistema di strade che si dirama dal centro della mappa verso dei porti spaziali periferici (attenzione che niente di tutto ciò è segnato sulla mappa). Le strade si diramano a raggiera, imboccatene una, seguitela fino alla fine, distruggete tutte le costruzioni che trovate e tornate indietro. Ripetete l'operazione con la prossima strada fino a quando non raggiungerete il solito 100% (distrussione totale!). Per fortuna non sarà necessario seguire tutte le strade per raggiungere quella percentuale.

I COMPLESSI MINERARI

Per ingrassare la vostra percentuale dovete distruggere i complessi minerari (stiamo parlando di quegli alti ottagoni che si colorano di nero quando colpiti). Li trovate seguendo la doppia strada che corre attorno al complesso centrale, dovreste beccarne almeno tre. Per fare qualche punto in più potete anche accanirvi contro quelle basse costruzioni ottagonali con il "fumo" bianco che esce dalla cima, e se siete proprio disperati per un misero 1% potete tirare giù qualche caccia Rexxon, ce ne sono in quantità.



TERZA MISSIONE
GLORIA
Finalmente una battaglia come si deve! Si tratta come al solito di raggiungere il 100% distruggendo più navi nemiche possibili (le riconoscete dalla diversa colorazione sul radar). Cercate quelle più grosse per ottenere un maggior punteggio, e se proprio vi sentite degli eroi potete dedicarvi anche ai più grossi incrociatori, basterà premere il tasto HELP per essere messi automaticamente in traiettoria verso uno di questi. Cercate comunque di eliminare ondate di nemici invece di concentrarvi sulla caccia a uno solo. Per localizzarli da una certa distanza tenete d'occhio i loro afterburner che si mostreranno a voi come puntini arancioni.

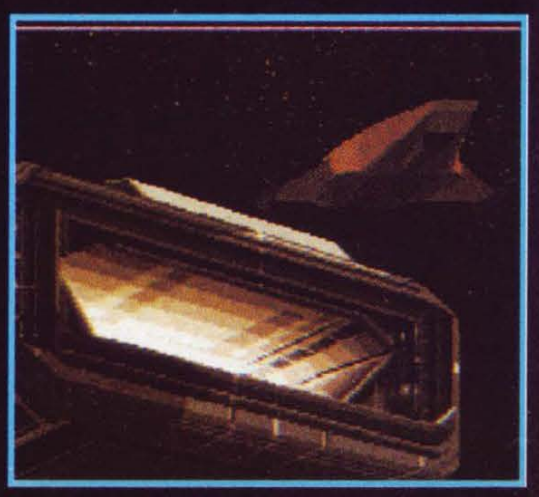
ED ECCO I CODICI...
Per saltare tutto questo, cominciando dalla missione quattro (e vanificando tutto quanto abbiamo scritto fin'ora per voi) sarà sufficiente inserire **PYXIS** come password in "Entrycode", all'inizio del gioco subito dopo il vostro nome e soprannome.

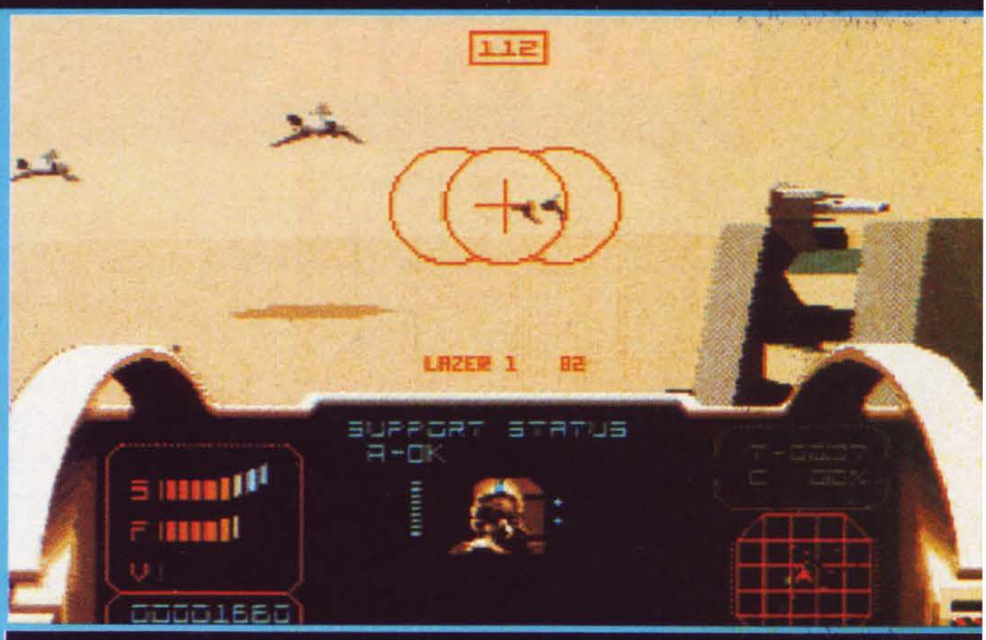
QUARTA MISSIONE
IL CANNONE MAGMA
Una volta sul pianeta controllate il radar e dirigetevi verso i due puntini neri in cima alla mappa. Utilizzate il tasto HELP per avere la giusta traiettoria verso l'obiettivo (scoprirete che si trova a circa 210 gradi). Tenetevi bassi, bruciate quel maledetto cannone senza confondervi con le montagne lì vicino. Ignorate quegli stupidi caccia nemici: il tempo è prezioso.

QUINTA MISSIONE
TEMPESTA NELLA GALASSIA
La seconda grande battaglia spaziale e, come prima, c'è da raggiungere il solito 100%. Le indicazioni sono le stesse della terza missione, lasciate perdere i piccoli caccia e concentratevi sui fratelli maggiori, parola di Schwarzkopf.

CODICI II: LA VENDETTA
Scrivete **FORNAX** e andate direttamente alla missione 6 senza passare dal via (e senza ritirare le 20.000 lire...).







SESTA MISSIONE
IL CENTRO DI COMANDO
Più semplice di così! L'obbiettivo è praticamente davanti a voi. Utilizzate ancora il tasto HELP per la direzione e cercate sul radar i puntini color porpora: i vostri obiettivi sono quelli., terminare!

SETTIMA MISSIONE
LA MADRE DI TUTTE LE BATTAGLIE
Nonostante le premesse non esattamente beneauguranti (l'ultima "madre" non è andata esattamente bene a un tipo di mia conoscenza) questa penultima battaglia spaziale è la più semplice. Avete un sacco di tempo a disposizione e potete avanzare con sagacia e circospezione, per il resto la tattica è la stessa delle altre battaglie.

CODICI III: IL NON RITORNO
Parlando di sfortuna, il terzo ed ultimo codice da inserire è **CORVUS**.



OTTAVA MISSIONE
LA NAVE DI COMANDO
Premete il tasto HELP per volare nella sua direzione. A un certo punto dovrebbe comparire sul radar un grosso punto rosso, è lei: la nave di comando Rexxon. Selezionate adesso l'arma più stupida, i PHOTON 1 a guida automatica e lanciateli contro quella piccola scatoletta gialla proprio sopra i motori della nave (dovrebbe essere lo scarico ionico o qualcosa del genere). Una volta colpito dovrebbe apparire un messaggio che vi spiegherà come utilizzare l'arma al cobalto, ma ponetevi a una distanza di sicurezza prima di sparire e una volta colpita allontanatevi a velocità smodata per sottrarvi all'onda d'urto.

LIETO FINE...
La flotta Rexxon non è che un ammasso di detriti alla deriva e tutti vivranno felici e contenti fino a quando la Ocean non deciderà di pubblicare qualche missione disk.

STAR TREK

Lunga vita e prosperità a voi, cari lettori, ma soprattutto a Federico Zenith che ci ha risparmiato parecchia fatica (anche se le soluzioni ce le spedite su dischetto, comunque, non ci offendiamo mica...) spedendoci una guida quasi perfetta - a parte il pur difficile combattimento finale - e definitiva al miglior gioco ispirato alla mitica serie uscito in questa parte della galassia. Cominciamo da una piccola premessa: per ottenere un punteggio del 100% bisogna usare i tricorder su tutto ciò che si vede, parlare cortesemente e comportarsi come dovrebbe fare il capitano di una nave stellare.

DEMON WORLD

Appena sbarcati entrate nel primo capannone e visitate il ferito. Andate a nord e sparate rapidamente ai demoni (Klingon-robot). Andate a nord e prendete le bacche medicinali. Tornate nel capannone e parlate al frate vestito di nero. Andate al laboratorio e usate le bacche con il "coso" a destra, quindi portate la medicina al ferito. Tornate al laboratorio e prendete il teschio e il Tw*ist of Metal* (piezze 'e metalle). Entrate nella grotta e fate fuoco sul masso più alto a sinistra, qundi sugli altri. Curato il tipo che troverete lì, tornate al sentiero, prendete la mano dell'automa e riparatela sul banco del laboratorio. Ritornate alla porta e usate la mano sull'identificatore, quindi procedere. Trafficate con quella che viene definita da Kirk "una pittura astratta" e mettete i valori al minimo, spostando le leve al centro (se a qualcuno può interessare si tratta di aggiornare i valori gravitazionali del sistema dopo la scomparsa del satellite, ovviamente nulli - Steve).



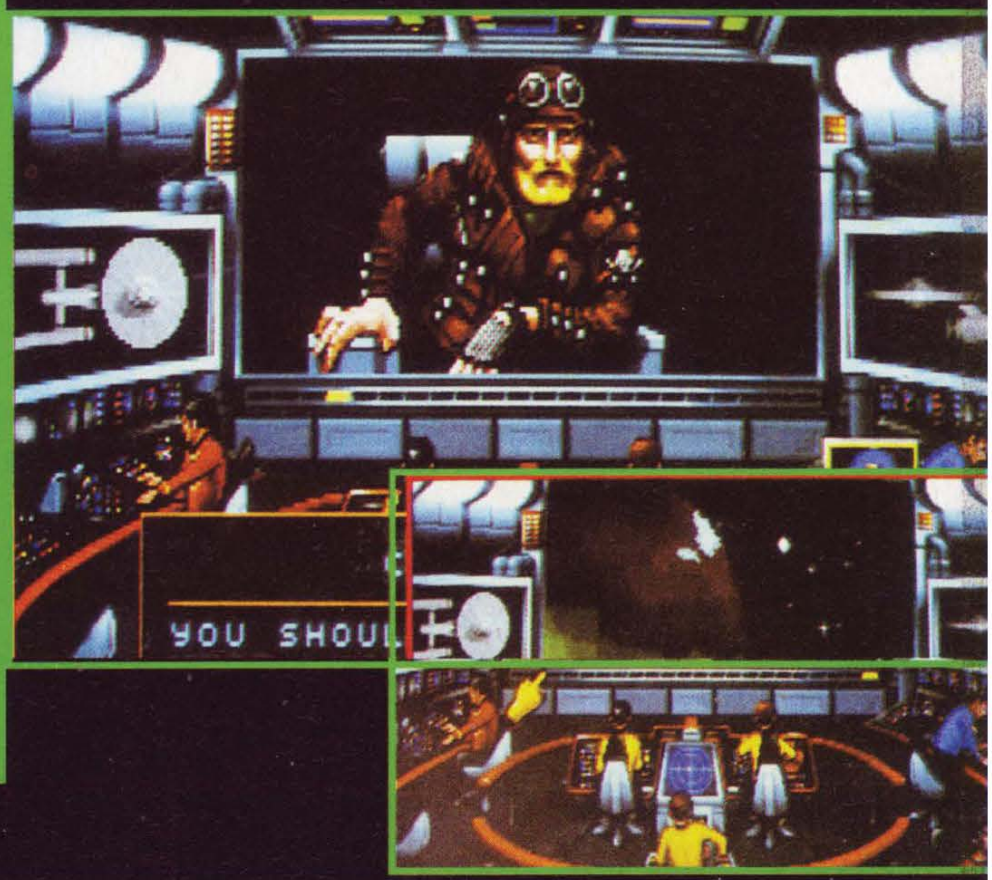
HIJACKED

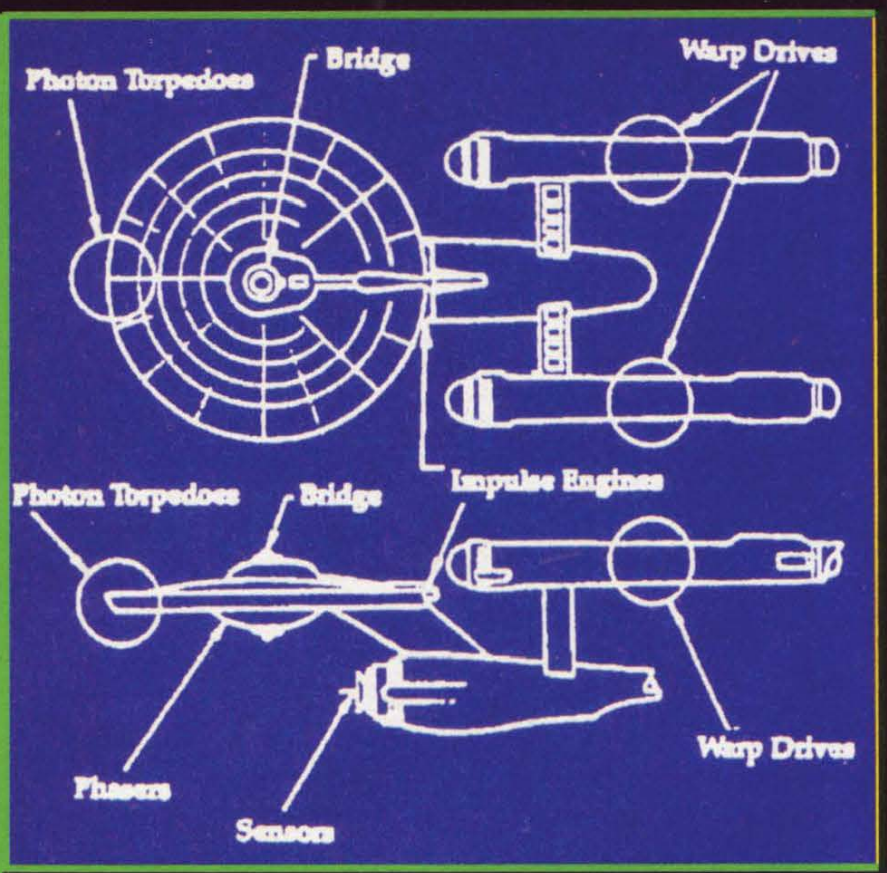
Questo è senza dubbio uno dei livelli più difficili (perché, i codici ternari di THAT OLD DEVIL MOON, come li chiami? - Steve). Appena arrivati, pigliate a calci quei pirati rompiscatole e mettetevi in orbita. Parlate a Spock, cercate nell'enciclopedia sotto la voce "MASADA" e dite a Uhura di trasmettere il codice di riconoscimento.
Una volta trasferiti, curate l'ufficiale ferito, che vi darà un affare poco pronunciabile, meno identificabile e tantomeno traducibile. Usate Spock sul computer; andate nel corridoio e prendete gli oggetti alla vostra destra. Usate quindi: un *phaser* sul *phaser welder*, il phaser welder sugli spilli, la "forchetta" che ne deriverà sull'affare menzionato precedentemente. Andate quindi nell'area di detenzione e fate fuori (con il phaser leggero, naturalmente!) le guardie; usate Spock sui cavi che connetono il *keypad* alla bomba interna e in seguito usate il keypad, prendete i cavi e la bomba, e parlate al prigioniero, che vi darà utili informazioni. Tornate al trasportatore e usate i cavi su di esso. Qui avrete tre possibilità: usare il phaser welder sul punto segreto indicatovi da prigioniero, trasferirvi sul ponte, oppure mandare una bomba sul ponte (non fatelo!!!). Scegliete e appena arrivati sul ponte parlate subito al capo dei pirati e offritegli una resa onorevole. Avanti Savoia! (Ma non era "Avanti a curvatura due, Signor Sulu"? - Steve) (No, era "avanti, march!" - Fabio) (NO, era "Avanti popolo"... - Paolo).



LOVE'S LABOR JEOPARDIZED

Questo livello vi aiuterà a farvi strada come chimici. Raggiuno il sistema, distruggete il Warbird romulano e entrate in orbita, quindi trasferitevi. Date un'occhiata al computer - anche con McCoy - e passate nella stanza a nord. Aprite l'armadio e prendete l'unità antigravitazionale, con la quale prenderete i due contenitori di gas. Andate a destra e poi a nord, prendete la chiave inglese e usatela su: la presa dell'aria a destra; il pannello a sinistra da8quale prenderete un po' di fili e di polvere; il contenitore di gas a destra nell'armadio. Prendete il contenitore e ritornate in basso; usate i fili con il distillatore in basso e otterrete un po' di gas TLTDH liofilizzato; prendete allora dall'unità frigorifera (tra le due porte) un po' di sano virus Oroborus e mettetelo nella macchina vicino alla porta della sala macchine (quella giallorossa) su, nello scompartimento a destra. Andate nella porta a sinistra più in alto, usate i contenitori H2 e O2 sullo spazio dove erano prima e aprite le linee con la chiave inglese. Inserite il TLTDH nello scomparto rosso e fate partire il macchinario dalla console: vi ritroverete con una bella botiglia di TLTDH pronto per l'uso. Ritornate nella sala macchina,





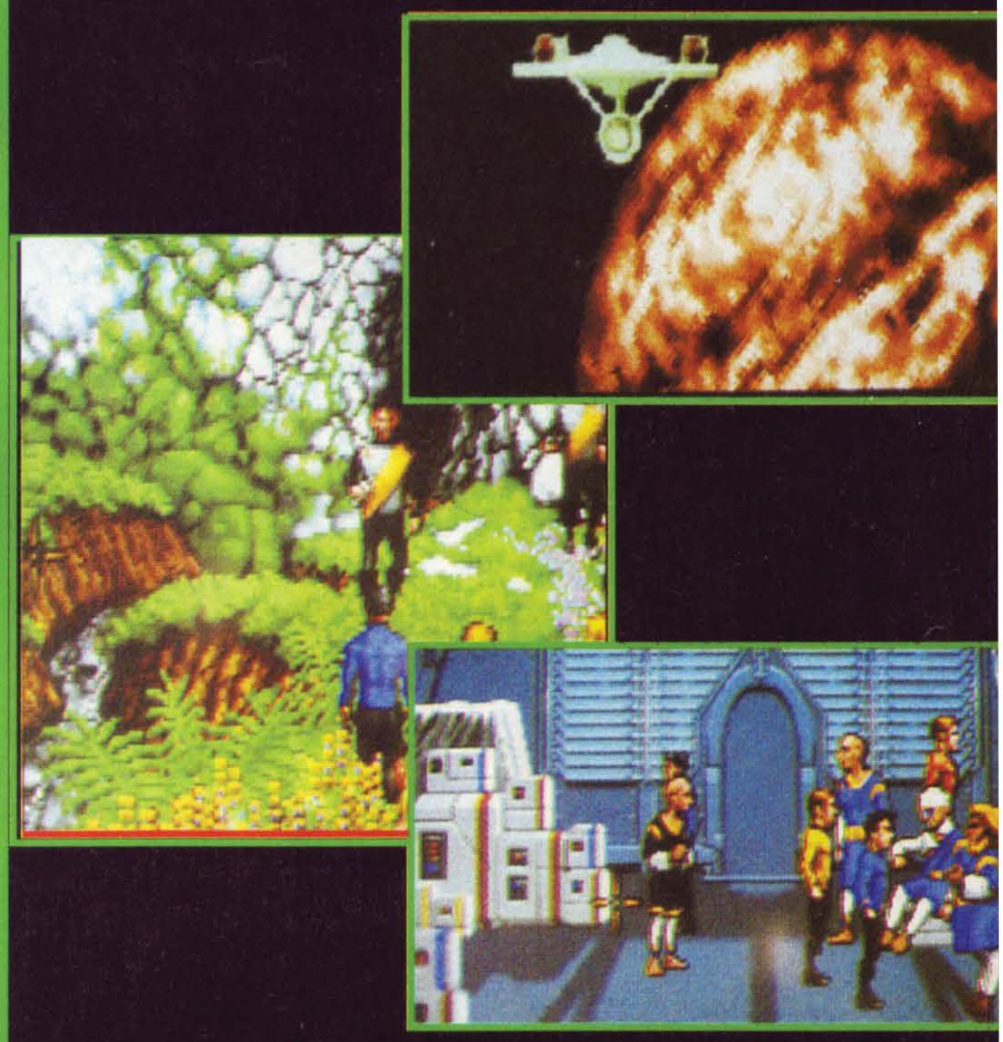
usatelo sulla presa d'aria (aperta) e tornate al laboratorio, dove, mischiando CO2 e H2 otterrete (meraviglia delle meraviglie) dell'Ammoniaca. Usatela (attenti a non disperderla: puzza in un modo...) nell'altro scompartimento del marchingegno dove avete messo l'Oroborus e vi troverete una mezza cura per il virus; tornate nel laboratorio e usate la "mezzacura" nello scomparto rosso, con chiaramente gli stessi gas che compongono l'Ammonia. Avrete così una cura per Spock, e una volta scesi dalla scala usatela anche su tutti i Romulani svenuti. Andate in su, liberate la dottoressa e il suo assistente, curate il Centurione Preax e accettate cordialmente la sua resa. Via un altro!

ANOTHER FINE MESS

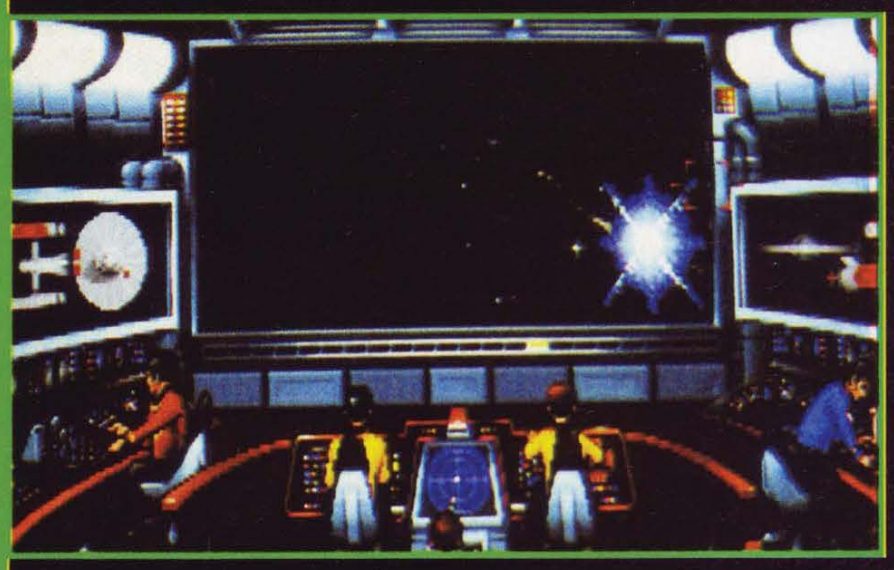
Questa volta incontrerete una vecchia conoscenza, quel pirata di Harry Mudd. Dopo aver sistemato le due navette Elasi, raggiungetelo e aspettate che lui vi contatti, trasferitevi, sopportate le sue scuse e prendete subito una di quelle strane sferette, uno di quegli oggetti che puliscono ogni cosa e una lente per terra; usate il "coso" con la lente e vi ritroverete con un mini-fuoco d'artificio. Dopo esservi sollazzati a sufficienza, andate in giù, tornate indietro e salite; usate Spock sui vari pulsanti che si trovano a sinistra, ma assicuratevi di averlo fatto sul pulsante viola e accettate la proposta di Spock. Continuate a salire ed entrerete nella sala medica. Salite ancora, usate Spock sui comandi e andate giù a sinistra. Usate Spock e poi il suo Tricorder sulla sfera gialla, quindi usate la sferetta su di essa. Tornate in su, e usate sia Spock che Kirk sui comandi: provateli tutti. In un angolo della console di comando troverete un oggettino di riparazione: prendetelo subito, quindi andate in basso a destra: c'è Harry che ne sta combinando una delle sue. Usate Spock su Mudd, curatelo, prendete una delle soluzioni, usatela sulla console vicino al letto di Mudd e curatelo poi con la cassetta di McCoy. Andate in fondo. Harry sarà già lì a far disastri: riparate subito l'unità di sopravvivenza con l'oggetto multiuso che avete preso prima, poi tornate alla sala comandi passando per l'infermeria. Provate a comunicare e, quando risponde l'Enterprise, dite di parlare un momento a Mudd prima di andare; scegliete la prima opzione di dialogo (a un capitano della Flotta Stellare interessa poco sapere quando arriverà la moglie di un bandito, no?) e anche questa missione viene portata a termine con successo.

THE FEATHERED SERPENT

Questa avventura è una delle meglio studiate (concordo - Steve). Appena arrivati a destinazione, parlate al vascelo Klingon assumendo un'aria ufficiosa (Siete in violazione del trattato bla bla bla...) ma accettate di rimanere sotto la loro sorveglianza. Quando sbarcate parlate all'alieno che, arrabbiato per le vostre rivelazioni, vi butterà nella fossa dei serpenti. In quel luogo, prendete dei sassi: con uno chiudete la tana del serpente (e prendete l'inquilino), con altri due fate un po' di lanci verso le liane di sopra, facendo accostare all'unica e troppo fragile liana una liana più robusta, quindi salite e andate a sinistra, fino a raggiungere un tizio azteco non troppo amichevole: lanciategli due sassi e prendete il suo coltello. Arrivati alla palude, tagliate con il coltello una pianta che cresce sulla riva (Mc Coy e Spock diranno che è tossica) e lanciatela al mostro che aspetta solo il primo che passerà il ponte. Rimarrà un po' schifato da quella pianta e andrà via, lasciandovi libero il

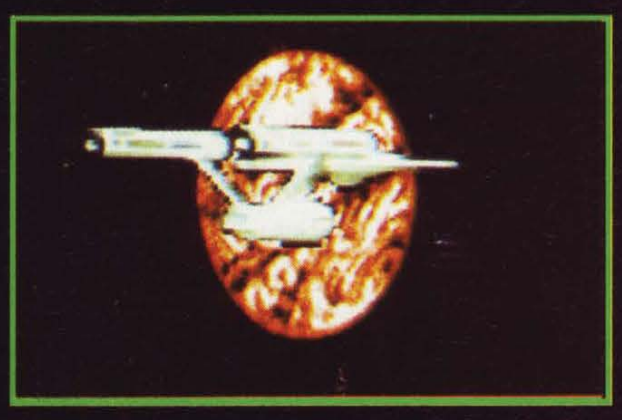


passo: Arrivati da Quetzalcoatl, e accettate la sua proposta di renderlo una persona mortale. Sull'Enterprise, parlate cordialmente con i Klingon, ma vi vedrete costretti a seguirli a Hrakkour. Davanti al tribunale Klingon, difendete voi e Quetzalcoatl dalle varie accuse, e accettate la prova a cui i Klingon vi sottoporranno. Nella miniera, usate il phaser a potenza massima sul terreno, usate un bastone sulla zona fusa, usate il bastone ricoperto di ferro sulla creatura di elettricità, usate il Tricorder sul Keypad, comunicate con l'Enterprise, dite a Uhura di prendere anche i dati che non servirebbero per aprire la porta. Dopo tante peripezie, vi ritroverete nel cuore di un misterioso centro che non è di sicuro opera dei Klingon. Usate i tre cristalli verdi sul posto dove è più ovvio metterli (il cilindro a sinistra) ed entrate nell'aggeggio alieno di forma ellittica e trasparente; quando dovrete scegliere tra la vita e la morte del generale genocida dei Klingon, lasciatelo morire (così impara a genocidare un pianeta!) e quando il capitano di un incrociatore vi chiederà cosa gli è succeso, scegliete una qualsiasi delle possibilità (la terza provocherà un combattimento). Tutto OK, il prossimo è più semplice (non contateci -Steve) ...



THAT OLD DEVIL MOON

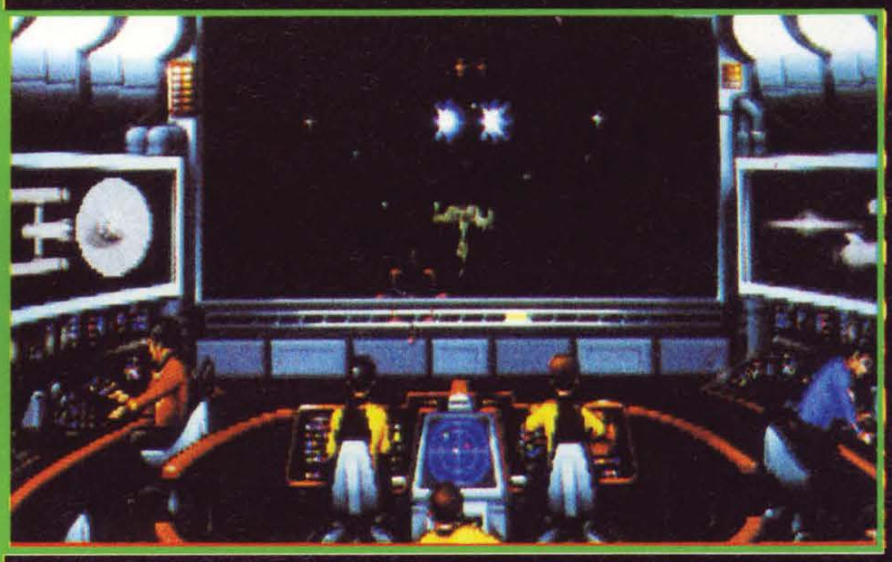
Beh, stavolta niente Klingon, niente Romulani e tantomeno elasi - solo un enigma non troppo difficile: un livello tutto riposo (aspettate di vedere il prossimo...). Una volta ad Alpha Centauri, date un'occhiata al computer di bordo sotto la voce "BASE" e beccatevi tutto il discorso sulle basi matematiche (I computer usano base 2, i Lucr usavano base 3, gli uomini usano base 10, i Babilonesi base 64...), e scendete su Scythe. Prendete un po' di sassi e avvicinatevi ala porta; per coloro che non hanno consultato il computer riguardo ai Lucr diremo che il codice è 10200 (il numero sacro 99 in base 3). Date un'occhiata alla console a sinistra usando Spock: otterrete informazioni interessanti. Il codice della seconda porta è 122 (la posizione della lettera Scythe nell'alfabeto Lucr). Usate i sassi su quello che sembra un disk drive (è una serratura - Steve) vicino alla porta che conduce in su, e usate il tricorder di Spock sul "disk drive". Andate a destra e aprite la cassa; quasi subito Spock vi dirà che ha ottenuto qualcosa dal "disk drive", quindi usate il suo tricorder sulla tastiera di comando dell'impianto laser, usate la tastiera e impostate potenza 100. Usate allora i sassi nella cavità che si è formata, fate ripartire il laser a potenza 1 e prendete la tessera: congratulazioni, siete l'unico socio della carta di credito Lucr International! Tornate a destra e usate la tessera nel "disk drive", andate in su, usate Spock sui due computer e quindi usate il cavo sui due computer, usate di nuovo Spock su uno di essi. OK, adesso si riprende a lavorare sul serio...





VENGEANCE

Contrariamente a quanto dicono le altre riviste gli episodi di Star Trek sono 7 e non 8 (Adesso non venitemi a dire che sbaglio! L'avete finito voi?) (SI!!! Megayuppieayeee, dopo mesi di tentativi e serate passate in compagnia con quell'ultimo, bastardissimo combattimento ce l'abbiamo fatta! Comunque hai ragione, non ci sono altri livelli dopo - Steve). La trama è estremamente semplice: controllate quello che rimane della USS Republic, curate Marata e ritornate sull'Enterprise. Da qui andrete automaticamente al luogo del più grande scontro intergalattico che si possa immaginare: troverete ad aspettarvi 2 astronavi degli Elasi. Poca roba direte voi, il fatto è che una spara la bellezza di ben 3 siluri fotonici a botta. Ma questo è niente, consiglio ai più impressionabili di non leggere, perchè la terza astronave non è altro che una perfetta copia dell'Enterprise costruita dal pianeta ribelle con stessa maneggevolezza e scudi; a dire il vero non è proprio la copia perfetta visto che, oltre ai due phaser e ai due siluri dispone anche di un siluro al plasma terribilmente dannoso.
Come avrete capito il combattimento è di una difficoltà sovraumana (anche il buon Federico, nonostante l'ottima soluzione inviataci non è stato in grado di eliminarle, o almeno non ha spedito



consigli al riguardo), ma niente paura dopo svariati mesi di tentativi (grazie anche all'aiuto di Alessandro di Bolzano e Giancarlo di Cosenza) siamo riusciti a elaborare un paio di "trucchetti di combattimento". Anzitutto cercate prima di concentrarvi sulle astronavi pirata degli Elasi per poter affrontare faccia a faccia l'Enterprise II, cosa molto difficile (anche se si può fare). Potete però incrementare moltissimo la vostra frequenza di fuoco se, subito dopo aver sparato, premerete D per chiamare Scotty; selezionate una riparazione a caso (consiglio sempre gli scudi) e vedrete che una volta usciti le batterie delle armi si sarà completamente ricaricata permettendovi di sparare immediatamente un'altro colpo.
Se poi vi trovate in difficoltà per avere un attimo di respiro potete mettervi a cabrare in basso a destra (con la visuale dal ponte, non piena).
Per qualche strano motivo il nemico non vi attacca (almeno questo accadeva quando c'erano solo due astronavi: non ho provato con tutte e tre) consentendo all'infaticabile Scott addirittura di lucidare la chiglia della nave (e perfino in meno di un'ora).
A questo punto non vi resta che gustarvi un finale deludentissimo: semplicemente (a parte un doveroso omaggio a Gene Roddenberry) non c'è finale. Sigh!



GIOKANDO E' TORNATO...

E VUOLE TE

GIOKANDO '92

2° Happening del Gioco per Adulti

5•8 Novembre 1992

SPAZIO MILANONORD - MILANO

Due Sale cinema per proiezioni non stop di film legati al gioco • Una mostra unica nel suo genere sulle macchine da gioco degli anni '30-'50 • Videogames a gettoni e macchine libere per i più intriganti programmi-gioco sul mercato • Tornei di giochi noti e nuovi, con premi inimmaginabili • Cacce al tesoro radiocondotte • Squizz • Dungeons & Dragons Living • Giochi gialli fra il pubblico • La bottega dell'inventore e dell'usato • Panini e birra del mitico "Ore Felici"

E altre decine di fantastiche sorprese...

Con la collaborazione di: la Repubblica • Virgin Megastore • 3M Italia

ORARIO

Giovedì 5 Novembre 14.00-20.00
Venerdì 6 Novembre 14.00-24.00
Sabato e Domenica 7-8 Novembre 10.00-24.00

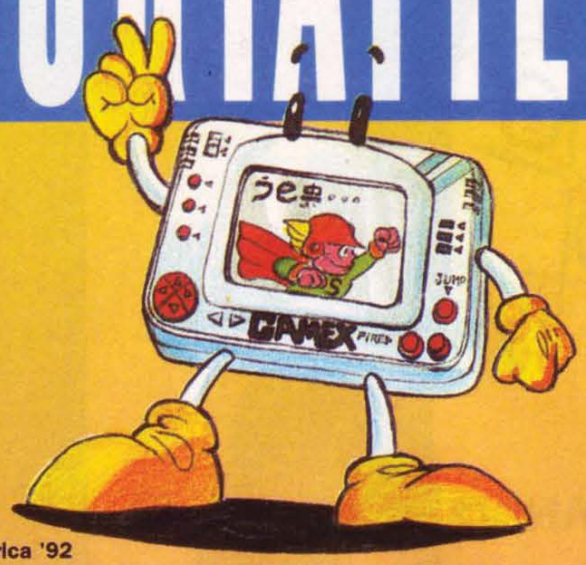
SPAZIO MILANONORD

Via Pompeo Mariani, 2 - 20128 Milano
• M1 Precotto (Linea Rossa)
• M2 Cimiano (Linea Verde) • Autobus 44

ASSOEXPO

Segreteria Generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - Telex 313627

DIVERTIMENTO PORTATILE

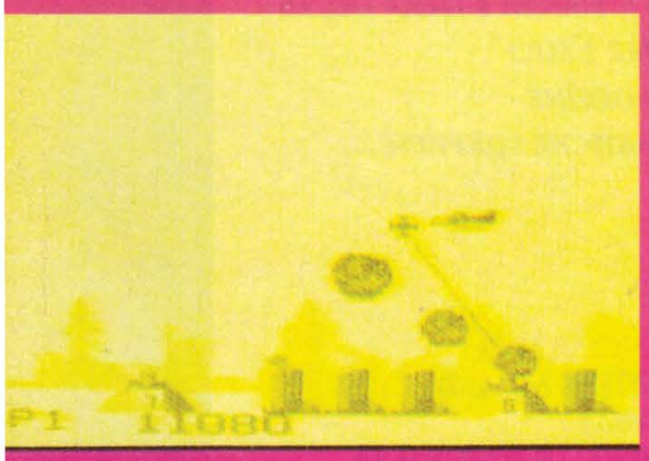


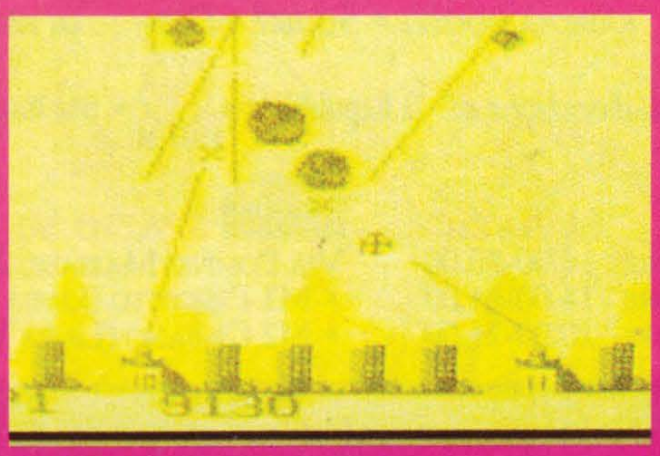
Fabio Corica '92

MISSILE COMMAND
GAMEBOY

Certamente questo è uno di quei giochi che hanno fatto la storia dei videogiochi - una vera è propria pietra miliare che ha ispirato molti programmi odierni. Vederlo convertito per il piccolo di casa Nintendo mi ha fatto notevolmente piacere, anche se devo ammettere che mi ha anche fatto venire un po' di nostalgia dei vecchi tempi, quando i videogichi erano veri videogiochi, e anche se la grafica e il sonoro erano brutti avevano una tale giocabilità da fare invidia anche ai prodotti più ultramoderni. Bando alle ciance e vediamo di descrivere com'è fatto questo *Missile Command*, anche se mi sembra inutile è il mio lavoro e lo devo fare (anche perchè sennò Fabio mi fa così tanto male...).
Il gioco è ambientato ai giorni nostri (e anche vostri), durante un conflitto nucleare.
Una nazione non ben precisata ha deciso di scaricare il suo arsenale atomico su un altro stato, anche lui non ben precisato. Lo scenario è molto semplice e spartano, anche se risulta molto funzionale. Nella parte bassa dello schermo si trovano la bellezza di sei città disgraziatamente sotto un attacco temonucleare totale in grande stile. I missili sono rappresentati da linee che cadono dal cielo, e lo scopo del giocatore è fermare queste linee (missili) con l'ausilio di alcuni poderosi missili-antimissile - molto probabilmente dei Patriot. Attenzione, perché il vostro arsenale è limitato e se consumate subito tutti i vostri ordigni, non vi rimarrà nient'altro da fare che stare a guardare come inermi spettatori la distruzione globale delle vostre città. Progredendo nei livelli, il vostro compito si farà sempre più difficile, i missili viaggeranno più velocemente e inoltre si aggiungeranno altre cose acide come bombardieri e satelliti a darvi fastidio. Ogni 10000 punti verrete omaggiati di una nuova cittadina, da farvi prontamente nuclearizzare. Questo è uno di quei giochi che io definirei come un classico imperdibile.







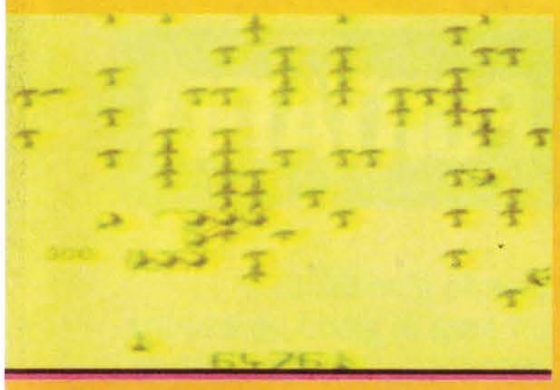
GRAFICA	**71%**
GIOCABILITA'	**87%**
LONGEVITA'	**76%**
GLOBALE	**82%**

Eh già... A quanto pare sono finite le vacanze. Qualcuno ritorna a lavorare, qualcun'altro viene bocciato agli esami di riparazione e tutti gli altri ritornano a scuola (divertente, eh?). Che brutto mese è quello di settembre! In aria di cambiamenti grafici e d'impaginazione, anch'io umile redattore ho deciso di fare la mia parte di cambiamenti. Il solo voto del Globale mi sembrava un po' pochino per dare una votazione adeguata ad un gioco. Di conseguenza ho (abbiamo) deciso di aumentare le voci del voto a quattro. Ora potrete trovare: la Grafica, la Giocabilità, la Longevità e naturalmente il solito Globale. Inutile che vi spieghi a che cosa corrispondono e che cosa vogliono dire, perché ormai lo sanno anche le amebe! Mi raccomando! io sono sempre qui che aspetto i vostri record, per stilare una piccola classifica. Di conseguenza continuate a mandare i vostri migliori punteggi per Gameboy, Gamegear e Lynx spiegando dettagliatamente su che macchina e con che gioco li avete realizzati.
Spedite il tutto a questo indirizzo:

DIVERTIMENTO PORTATILE
C+VG - GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA GORKY,69 CINISELLO BALSAMO (MI)

GIOVANNI "ELEMENTO DESTABILIZZANTE" PAPANDREA

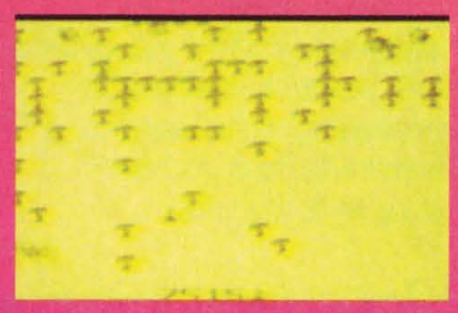


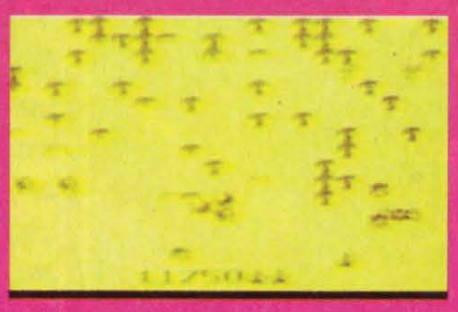


CENTIPEDE
GAMEBOY

Yeah! Questo mese mese c'è la saga del vecchio ma buono. Incredibile quante vecchie conversioni stiano uscendo in questo periodo per il Gameboy. Il gioco in questione è *Centipede*, ed è un altro di quelli che hanno fatto la storia (personalmente non lo riesco a sopportare).
La storia narra... Quale storia?!? Non c'è nessunissima storia da raccontare, anche perché se solo ci fosse sarebbe la più ridicola del mondo - di conseguenza lasciamo perdere. Lo schermo di gioco è pieno di funghetti, sparpagliati casualmente per tutta l'area di gioco. In basso si può trovare una navicella (ma io resto sempre dell'opinione che sia una pera), che oltre che di sparare è anche libera di muoversi verso destra e sinistra, e per un pochettillo anche verso l'alto e il basso. Ora arriva la parte difficile! Dall'alto dello schermo compare una sottospecie di vermicello, che comicia a scendere verso il basso dello schermo. Quando questo essere verminoso va a sbattere contro un funghetto, cambia direzione e scende di un tot - di conseguenza più sono i funghi sullo schemo più velocemente scenderà.
Il vostro scopo è di distruggere questo centipede, il che detto in questo modo sembra molto facile, ma vi assicuro che non lo è per niente.
Quando colpirete il verme, questi si dividerà e rilascerà un fungo, e di conseguenza più gli sparate e più vermi e funghi avrete sullo schermo - bello, no?
Per fortuna si possono colpire anche i funghettilli, e con una nutrita serie di colpi farli sparire dallo schermo; anche in questo caso dovrete fare una scelta: o sparate ai parassiti vegetaliformi o al verminoso centipede.
Naturalmete più si avanza nei livelli più le cose diventano difficili.
Aumentano da uno a due il numero dei vermi, e in più compaiono anche altri insetti a darvi fastidio e a riempire lo schermo con godziliardi di odiatissimi funghetti. Un gioco onesto senza troppe pretese, e in grado di regalarci diverse ore di svago.

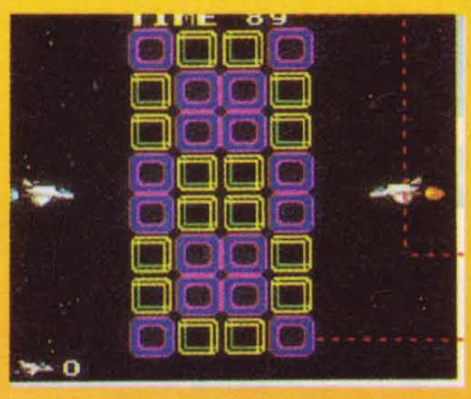
GRAFICA	**60%**
GIOCABILITA'	**84%**
LONGEVITA'	**71%**
GLOBALE	**72%**





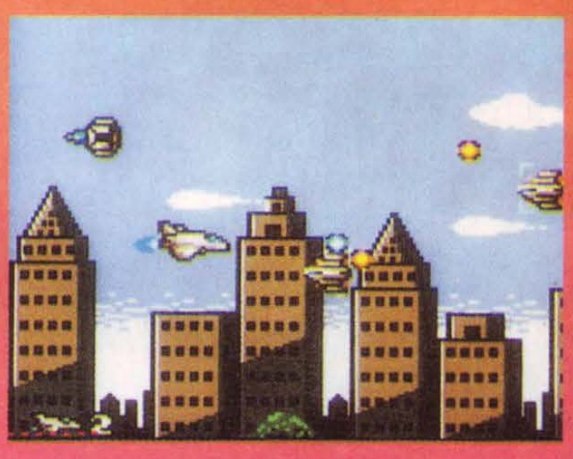
AERIAL ASSAULT
SEGA - GAMEGEAR

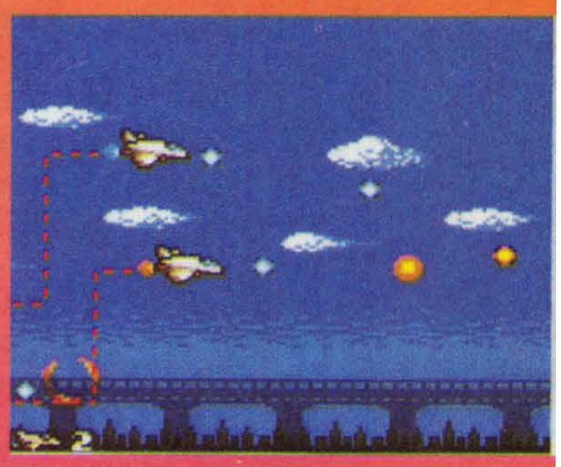
Una razza di alieni skifidi, poliformi e mangiauomini (non mi stancherò mai di ripeterlo!), ha deciso di espandere i propri domini intergalattici... Come al solito la loro opera di conquista inizia - e finisce - sul pianeta Terra. La Forza Multinazionale di Difesa Terra naturalmente ha deciso di mandare



qualcuno a sbaragliare l'offensiva aliena, e guarda caso sei proprio tu!
In casi come questo è lecito chiedersi perché mai si viene sempre mandati da soli, e oltretutto con un armamento che non incute nessuna invidia nemmeno a un cerino. Bah! Le stanezze della vita!
Ad ogni modo, eccovi pronti a bordo del vostro fidato F-14 Tomcat a fronteggiare orde e orde di invasori, lassù, nell'azzurrissino cielo di una citta' sconosciuta.
Il gioco è uno spara e fuggi a scorrimento orizontale: i nemici appaiono dalla parte destra dello schermo, e voi situati in quella sinistra li dovete eliminare senza la minina pietà. Ogni tanto potrete raccogliere un bonus svolazzante per lo schermo, che avrà il simpatico effetto di aumentarvi l'armamento (meno male!). Purtroppo quando si muore si perdono tutte le armi duramente acquisite durante la partita, e questo - lasciatemelo dire - dà parecchio fastidio.
Alla fine di ogni livello ci sarà ad aspettarvi il canonico mostrone, naturalmente da eliminare senza la seppur minima pietà.
Detto questo, non mi sembra che ci sia nient'altro da aggiungere, anche perché questo è il più standard degli spara e fuggi. Gli alieni seguono un ordine d'attacco prefissato, perciò non sono difficilissimi da abbattere.
La quantità di oggetti presenti su schermo è ridotta al minimo, e questo incute al gioco come un senso di vuoto; per finire, i livelli sembrano essere tutti uguali, cosi come i nemici.
Un gioco esclusivamente pensato per chi ha dei seri problemi a giocare con programmi che richiedano una certa dose di riflessi, e questo non è molto positivo quando si parla di spara e fuggi.
Comunque penso che i più imbranati di voi possano divertirsi (vedi mia sorella).

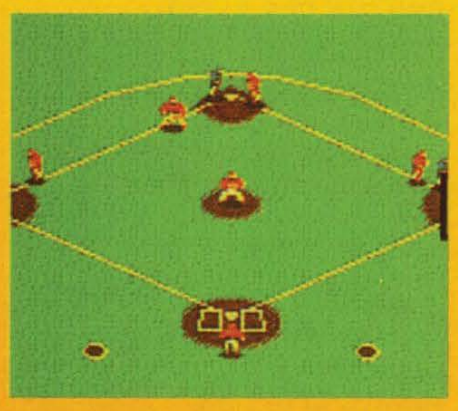
GRAFICA	**71%**
GIOCABILITA'	**73%**
LONGEVITA'	**65%**
GLOBALE	**69%**

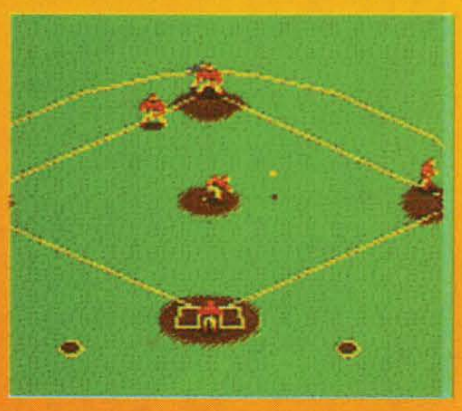




PRO BASEBALL
SEGA - GAMEGEAR

Ed eccomi pronto anche questo mese a recensire l'unico gioco sportivo a disposizione. Si tratta nientepopodimeno che la trasposizione in digitale del famosissimo sport con le palle e le mazze, cioè il baseball.
Se non conoscete il regolamento di tale disciplina sportiva è meglio che incominciate a prendere in mano un'enciclopedia aprendola successivamente alla lettera B. Ora cercate la parola *Baseball* e riportate





mentalmente tutto quello che c'è scritto al posto di questi puntini ..... Ok! Ora siete dei veri luminari in questo settore!
Questa versione è molto carina e curata nei particolari - se siete degli amanti o perlomeno simpatizzanti del baseball non potrete fare a meno di divertirvi.
Potrete scegliere con che squadra giocare fra le molte disponibili, e fare tutto quello che un vero Coach farebbe al vostro posto, ovvero scegliere il battitore, il ricevitore ecc...
Nel gioco ci sono anche altre interessanti opzioni, che non fanno nient'altro che mantenere costante l'interesse del giocatore.
La grafica è pulita, il sonoro efficente e la giocabilità buona. Di conseguenza, buon divertimento!

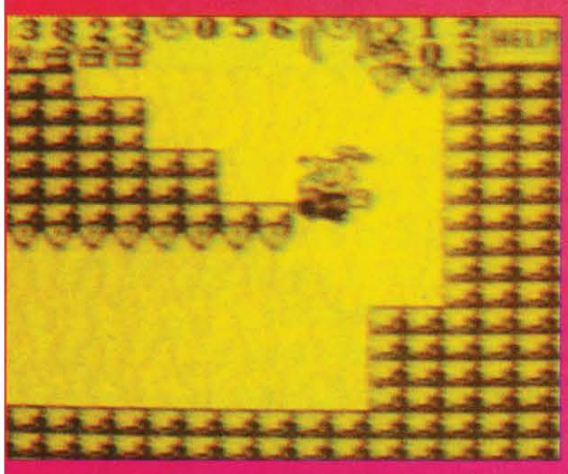
GRAFICA	**83%**
GIOCABILITA'	**75%**
LONGEVITA'	**81%**
GLOBALE	**82%**

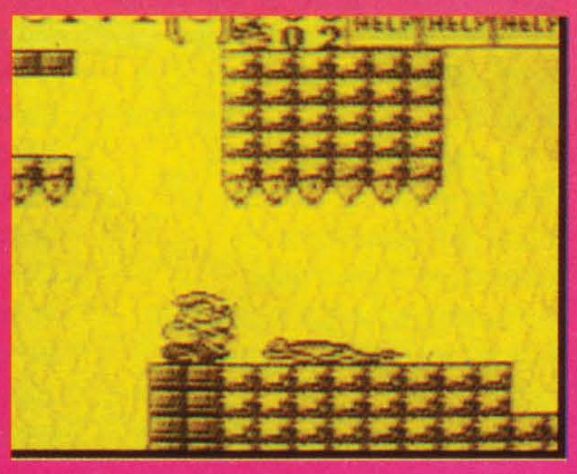
POPEYE 2
GAMEBOY

Braccio di Ferro è tornato (più crudele e più spietato) sui nostri piccoli schermi LCD, e ciò non ci fa nient'altro che piacere.
In questa sua nuova avventura, vediamo l'uomo dalle braccia tatuate impegnato a destreggiarsi fra una quantità esgerata di pericoli, solo per andare a salvare la sua amata Olivia, che per l'occasione è stata rapita da quel bruto di Bruto.
L'impostazione del gioco è molto simile a quella di *Super Mario*, conseguentemente lo schema di gioco risulterà collaudato e accattivante allo stesso tempo.
In giro per i livelli si potranno trovare alcuni diamanti che se raccolti in abbondanza daranno al nostro atletico marinaio una vita omaggio.
Naturalmente (e stai a vedere!) si potranno raccattare anche dei barattoli di spinaci, i quali avranno tutte le intuibili conseguenze sul comportamento di Ferruccio. Un bel gioco, onesto e molto giocabile.
Un acquisto consigliato a tutti gli amanti della serie "Mario"

GRAFICA	**81%**
GIOCABILITA'	**90%**
LONGEVITA'	**87%**
GLOBALE	**85%**

GRAZIE!
A Micromania per averci fornito le cartucce.

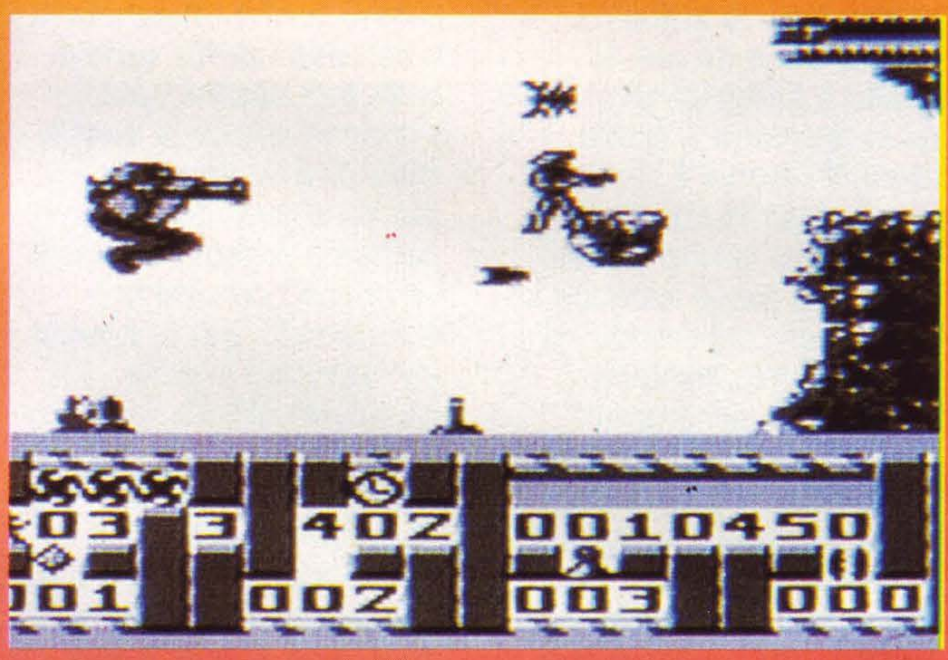




ANTEPRIME PORTATILI

TURRICAN

Dopo aver letteralmente spopolato per tutti i tipi di computer, ecco che finalmente il colosso *Turrican* è in via di coversione per il Game Boy.
A quanto pare questa versione dovrebbe mantenere inalterate le caratteristiche che hanno fatto di *Turrican* un videogioco mitico - una grande giocabilità e un'area di gioco pressoche immensa. Naturalmente la grafica non sarà la stessa delle altre versioni, ma da quanto ho potuto vedere dalle fotografie sembra essere chiara e ben definita.
La recenzione totale del gioco dovrebbe essere pubblicata su uno dei prossimi numeri di CVG, perciò non fateveli scappare!



X

Non è un'ora, nemmeno un punto e tantomeno un Mister! *X* è solamente uno di quei rarissimi giochi a vettori per il Game Boy.
Per "gioco a vettori" se ne intende uno la cui grafica è formata interamente da linee. Di conseguenza gli oggetti che potrete vedere sullo sullo schermo non sono disegnati da punti o formati da sprite, ma invece sono composti da un certo numero di linee che nel loro insieme vanno a formare l'oggetto in questione.
X in definitiva è un gioco spaziale, dove pilotando un mezzo futuristico bisogna sparpagliare danno e risolvere enigmi. La recensione verrà pubblicata non appena verremo in possesso della cartuccia. Nel frattempo godetevi pure le fotografie.



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

LYNX LT. 169.000

CASINO	LT. 69.000	PIT FIIGHTER	LT. 79.000
RAMPART	LT. 69.000	BLUE LIGHTN ING.	LT. 59.000
KLAX	LT. 59.000	CRYSTAL NINE	LT. 69.000
BASKET	LT. 79.000	ROBOZONE	LT. 59.000
BATMAN	LT. 69.000	HOCHEY	LT. 79.000
HYDRA	LT. 69.000		

MEGA DRIVE Lit. 265.000

Ring Of Power	**YS III**	**Buck Rogers**
John Madden 92	**Fantasy Zone**	**Master Of Weapon**
Desert Strike	**Steel Empire**	**Crude Busters**
Road Blaster	**Pit Fighter**	**Wing Commander**
Terminator	***Kid Chameleon***	***Exile***
Twinkle Tale	**Task Force Harrier**	**Alisia Dragon**
Turbo Outrun	**Battle Mania**	**Slime World**
Storm Lord	**Thunder Pro Wrestling**	
Bad Omen	**Nakajima Satoru F1 Hero**	
Magical Taru	**Super off Road**	**Twinkel Tale**
The Duel	**Olimpic Gold**	**SD Valis IV**
Tazmania Story	**Monaco GP II**	**Cadash**
Splatter House II	**Greylancer**	**Simpson**
Thunder Force 4	**Chelnov**	**Fantastic Navigation**

A partire da lire 49.000

GAME BOY LT. 159.000

Simpson	Base Wars	Nascar
Turtles 2	Battle Toads	Mega Man II
Ultraman	Goemon	Adventure Island
Asteroids	Kid Icarus	Marble Madness
Boulder Dash	Tiny Toon	Robocop II
Terminator II	Metroid II	Blaster Master
Home Malone	Beetle Juice	Faceball 2000
Kick Off	Final Fantasy II	**Hook**
Batman 2	**Hunchback**	**Prince Of Persia**
Bionic Commando	**Penta Dragon**	**Booby Boys**
Ranma 2 e Mezzo	**Hudson Hawk**	**Spy Vs Spy**
Track Meet	**Parodius**	**Turn 'N' Burn**

OFFERTA	**CALCIO LT. 39.000**

SUPER FAMICOM-S NES Lit. 389.000

Actraiser	Populous	Castle Vania
Agusta	S D Gundam	Super Cup Soccer
Big Run	Sim City	Nosferatus
Bombuzal	Super Gouls n'Ghosts	Master Of Monster
Darius Twin	Super R Type	Musha
Dodge Ball	Super Stadium	Zelda
Final Fight	Super Tennis	Joe & Mac
Gradius	Ultraman	Super Aleste
Hole in One Golf	Ultra Baseball	S. Formation Soccer
Hyper Zone	U N Squadron	Super Pinball
Jerry Boy	Y's 3	Super Fire Wrestling
Little Ninja	Super Mario World 4	Lemmings
Pro Baseball	F Zero	Thunder Spirits
Pro Soccer	Raiden Trad	F 1 Exhaust
Final Fantasy II	**Soul Blader**	**Lagoon**
Adventure Island	**Chess Master**	**John Madden**
Home Alone	**Capitan America**	**Rocketeer**
Wrestlemania	**Addams Family**	**Super Contra**
Birdie Rush	**GPX Cyber Formula**	**Xardion**
Super Valis	**F1 Granprix**	**Hook**
Boxing World Champion		**Strike Gunner**
Final Fight Guy	**Super Cup Soccer**	**Hat Trick Hero**
Top Racer	**Last Fighter Twin**	**Golden Fighter**
Bulls vs Lakers	**Smart Ball**	**Pit Fighter**
Zelda III europ. vers.		**Super Basket**
Parodius	**Rushing Beat**	**Ran Ma**
Bowling	**Prince Of Persia**	**Super Off Road**
Hook	**Kenshiro 5**	**Ninjia Turtles 4**
Robo Police	**Battle Tank**	

A partire da lire 90.000

OFFERTA	**BAZOOKA PER S NES**	**LT. 129.000**
OFFERTA	**KENSHIRO 5**	**LT. 89.000**
OFFERTA	**BATTLE TANK**	**LT. 99.000**
OFFERTA	**ADATTATORE**	**LT. 39.000**

NEO-GEO SNK

Versione ufficiale

£ 489.000

NEO GEO

Baseball Star	Riding Hero	Ghost Pilot
Bowling League	Joy Joy Kid	King Of The Monster
Ciberlip	Super Spy	Sengoku
Magician Lord	Top Player Golf	Legend Of Tom Joe
Mahjong Fever	Alpha Mission 2	Ragui
Nam 1975	Blues Journey	Ninja Master
Ninja Combat	Burning Force	**Fatal Fury**
Football Frenzy	**Trash Rally**	**Soccer Brawl**
Robo Army	**Eight Men**	**Mutation Nation**
Last Resort	**King Monster 2**	**Androdunos**

A partire da lire 150.000

OFFERTA	**CYBERLIP**	**LT. 98.000**
OFFERTA	**NAM 75**	**LT. 98.000**

SUPER NES LT. 389.000 + SUPER MARIO WORLD

ARCADE ACTION





LA TRAMA

E' il tipo più duro del mondo! E' G.I. Joe, stella dei cartoni animati e dei pupazzi di plastica, e ora vuole conquistare anche il mondo dei coin-op, grazie alla mitica Konami. Un esercito alieno è penetrato nell'atmosfera terrestre a bordo di un imponente incrociatore spaziale, con l'intenzione di ridurre in schiavitù il genere umano. Solo il nostro Joseph (Joe è il diminutivo) può riportare la pace sulla Terra con la distruzione totale degli alieni - e voi avete la possibilità di guidarlo in questa impresa!
Ce la farete, o la "paura" farà esplodere i vostri bei boxer? L'unica maniera di scoprirlo è giocare!

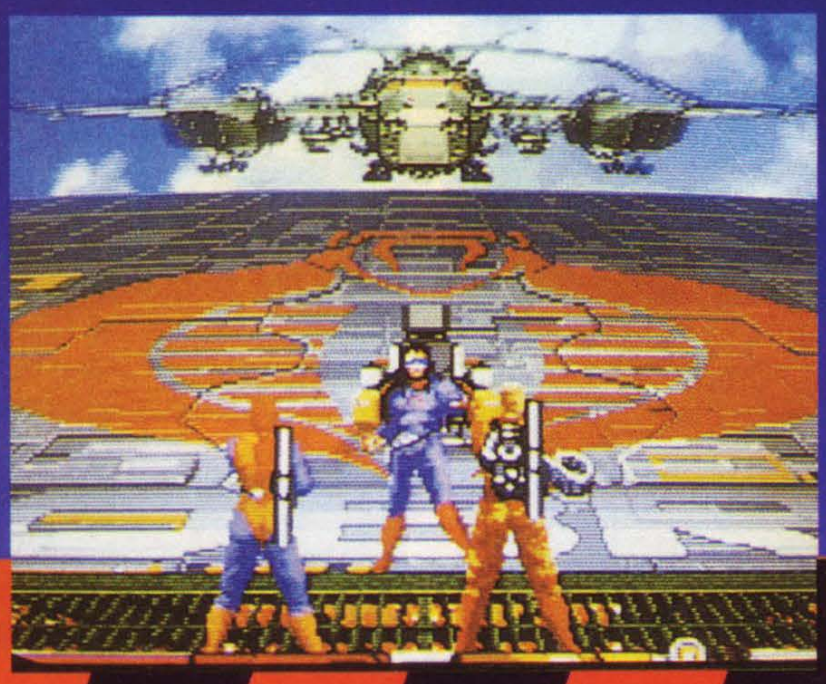


G.I. JOE

UN VERO EROE AMERICANO

A CACCIA DI ARMI

Anche *GI Joe* segue la "dieta punti" - solo che si tratta di una dieta particolare, a base di mega-fucili, razzi e altre amenità del genere. Soltanto così infatti può riuscire a rimanere talmente agile da reggere la "samba" che gli fanno ballare gli alieni di turno: non basterebbero certo le munizioni di base del suo fucile, seppur infinite, per fare danni seri al nemico! Usate con parsimonia i "rocket": sono contati e difficili da scovare!



DOV'E' WOLF?!

Gli appassionati di coin-op avranno già capito che *GI Joe* appartiene alla "saga" inaugurata dalle mitragliette della Taito, *Operation Wolf* e *Operation Thunderbolt*. Il danno in 3D qui è ben enfatizzato: disponiamo di una gran quantità di alieni e relativi mezzi di trasporto da blastare. Ci sono armi e oggetti da raccogliere e abbastanza danni da infliggere ai nemici da soddisfare il killer che si nasconde in ognuno di noi. E allora, cosa stai aspettando "Joe"?

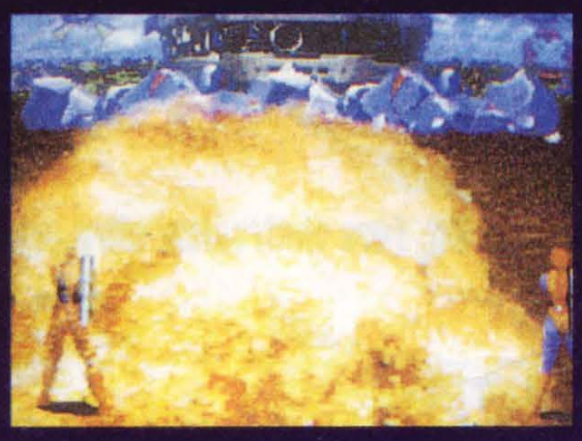


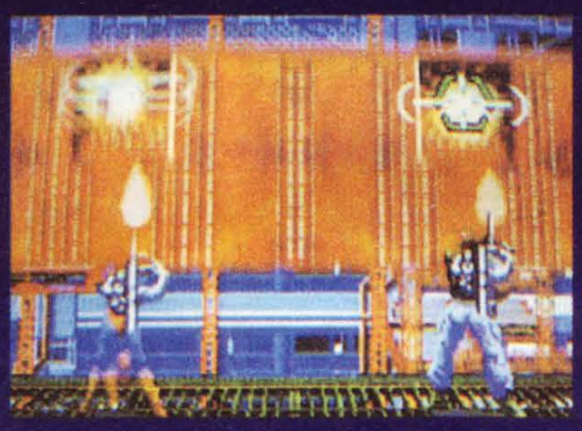
BRIVIDO A 4 GIOCATORI

Se siete stanchi di impersonare GI Joe, non preoccupatevi: sono disponibili altri tre personaggi della Action Force. Snake Eyes possiede caratteristiche simili a quelle di Joe, con una buona mira. Roadblock è lento, ma è un mago con le armi vecchie, e Scarlett - una donna! - si sbatte un casino, ma sembra quasi triste quando inizia il "macello".

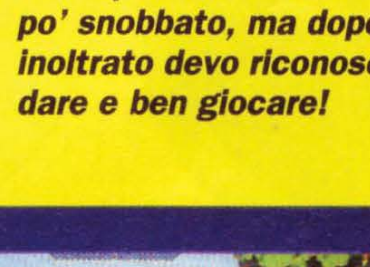
MUORI, DANNATA COSA ALIENA!

Quasi tutto il fetidume che si può incontrare in questo coin-op è di origine aliena. I cattivi hanno numerosi gradi, e naturalmente più alto è il grado, più sono difficili da abbattere.
Tuttavia non tutti sono armati come semplici fanti, carne da macello per i corpo a corpo: alcuni gironzolano a bordo di carri armati, altri trasportano i rifornimenti e molti si dedicano al pattugliamento a bordo di vari mezzi volanti.
Comunque tutti hanno una cosa in comune: vengono da un altro mondo e meritano di essere uccisi senza alcuna pietà!









Se non ne avete ancora avuto abbastanza dei giochi tipo Op Wolf, GI Joe capiterà presto sulla vostra strada. Quello che assolutamente non dovete perdervi è la grafica, una delle migliori mai viste in questo genere di giochi. Lo scroll 3D è molto bello ed efficace, e lo schermo è sempre pieno di nemici inferociti, tanto che non vi lasciano un secondo per respirare. Anche la musica è divertente e ci sono un sacco di effetti sonori, alcuni dei quali ricordano i vecchi film di Bruce Lee! Un punto dolente è la scarsità di livelli: non è poi così difficile arrivare sino alla fine. Comunque tutto sommato GI Joe è un gran bel gioco, molto coinvolgente come quasi tutti i suoi simili.

PAUL RAND

Dov'è finito Julian?! Ok Paul, sono quasi d'accordo con te. All'inizio GI Joe mi sembrava uno dei tanti giochi in stile Space Harrier, per il quale valeva solo la pena di spendere qualche gettone per continuare e fare un "giro" completo, tanto per vedere come finiva. Così l'avevo un po' snobbato, ma dopo averlo rivisto, a gioco inoltrato devo riconoscere che si fa ben guardare e ben giocare!

IUR

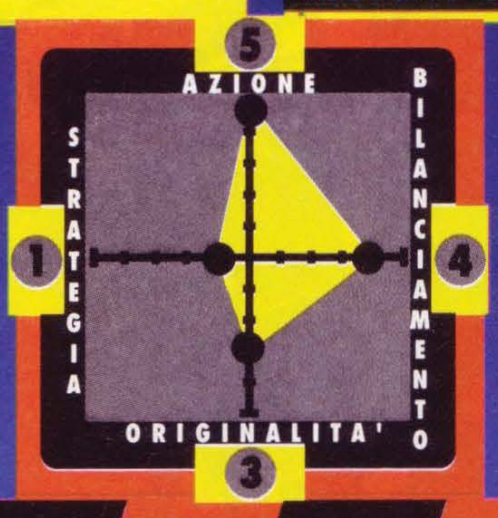
STRAGE A TRE FASI

La lotta del vecchio Joe si svolge attraverso tre fasi, ciascuna divisa in varie sezioni. La prima fase consiste nel correre verso la base principale per prendere l'ascensore che conduce al cuore della fortezza terrestre degli alieni. Il secondo livello si svolge nella giungla, dove Joe abbatte tutto ciò che incontra, dai nemici ai giganteschi alberi. Lo scontro finale avviene sull'astronave madre degli alieni, dove Joe cerca di raggiungere il Cobra Commander sul ponte, ma - attenzione! - non tutto è come sembra!









COIN-OP

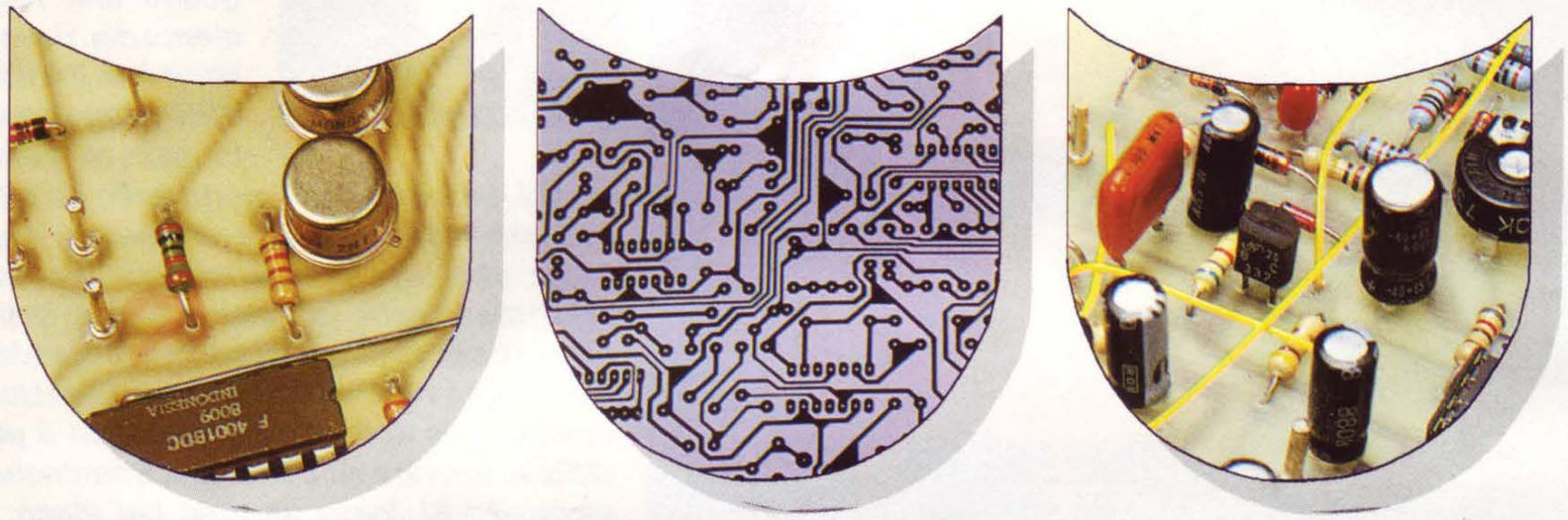
GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	85

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

KILLED GAMES

INSERT COIN



Salve, ragazzi: bentornati all'introduzione di "Killed Games",, la rubrica che vi svela i segreti del mondo dei coin-op. Fortunatamente è anche la rubrica più divertente per il sottoscritto, che in ogni numero trova la sorpresa di qualche battuta inserita qua e là da Fabio "supercensore" Rossi. Questo mese, ve lo anticipo io, ho consegnato questi articoli non con venti giorni, ma addirittura con un mese di ritardo: quindi considerando che la rivista si chiude circa 20-25 giorni prima del giorno in cui appare in edicola, mentre state leggendo queste righe io non le ho ancora scritte (il brutto è che è pure vero... - Fabio)!
Infatti quando comprerete C+VG queste pagine saranno ancora bianche, e solo dopo qualche giorno, con i miei poteri ESP, le stamperò direttamente a casa vostra!
Chiariti i miei "reali poteri", nonché i "poteri reali" di Fabio, passiamo innanzitutto a due precisazioni. La prima riguarda l'intervista a Stefano Gilio del numero scorso, nella quale per "motivi tecnici" (leggi "pubblicità") sono saltate alcune foto e le didascalie delle stesse: in particolare la "dida" della foto di Stefano accanto alla Panda rossa "ammaccata" era palesemente una presa in giro della foto apparsa nell'intervista a Sergio Tellini ("recitava" infatti: "Stefano gongolante a fianco della sua superba macchinona, una Panda - rossa, naturalmente! - 4x4, turbo a 32 valvole, con elaborazione rally!").
La seconda riguarda la pagella di SF2CE, sbagliata; i voti reali erano: Grafica 95, Sonoro 90, Giocabilità 97, Longevità 94, Globale 94. A posteriori forse bisognerebbe già ritoccare la valutazione della longevità, almeno a giudicare dalle classifiche di Eurosiot. Personalmente giudicavo un non senso, dal punto di vista commerciale, immettere sul mercato un "seguito di un gioco quando quest'ultimo risultava ancora al primo posto assoluto praticamente in tutto il mondo. Infatti così Street Fighter II è diventato di colpo un "gioco vecchio", e si avvia verso un inesorabile declino, mentre nel contempo SF2CE è un "dejà vu", qualcosa di già visto, che probabilmente dopo l'entusiasmo iniziale seguirà l'iter di qualsiasi altro buon coin-op, senza però avere il carisma del suo predecessore.
Spero di sbagliarmi: sta a voi l'ardua sentenza.
Per finire, un consiglio: se avete intenzione di fare un viaggetto nei paesi dell'Est, magari con una capatina in Russia, aspettate di farlo verso la fine di ottobre! Avrete così la possibilità di visitare EELEX 92, cioè la prima fiera del divertimento dei paesi dell'Est, che si svolgerà a San Pietroburgo dal 21 al 23 ottobre.
Maurizio "IUR" Miccoli



SPLASH
(GAELCO 92)

Casualmente la prima volta che ho visto questo coin-op dell'intraprendente ditta spagnola ero in compagnia di Luca Dossena (ormai è raro che veda delle novità in sala giochi invece che nei vari laboratori degli importatori), che ha così potuto osservare divertito la cupidigia con cui lo analizzavo, non tanto per le "discretamente interessanti" immagini digitalizzate di varie "bellezze al bagno", quanto per il fatto che mi ricordava uno dei miei coin-op preferiti di un tempo, il famoso "pennello" (cioè *Crush Roller* - Exidy - o *Make Trax* - Williams). Anche in *Splash* infatti bisogna utilizzare un pennello, che però più che dipingere sembra che "scrosti" una specie di patina che nasconde alcune foto di signorine, sempre meno vestite man mano che avanza il gioco. La "trama" del gioco, se così si può chiamare, è semplicissima: ci troviamo in uno spazio, grande quanto una schermata, delimitato da quattro mura perimetrali, più alcune barriere che formano vari tipi di labirinti, e dobbiamo "dipingere" una certa percentuale (lo standard è



KILLED GAMES



l'86%) dello schermo per passare al livello successivo. Le uniche cose che ostacolano il nostro compito sono le bolle, che però rimbalzano contro le pareti con traiettorie regolari e quindi prevedibili, e che, secondo la loro grandezza, se vengono colpite si dividono più o meno volte, sino a scomparire del tutto. Come dite? Stiamo esagerando con i "ricordi", e tirare in ballo anche *Asteroids* vi pare troppo? Sì, è vero, l'idea non è nuovissima, ma presenta qualche novità: alcune bolle invece di scomparire si tramutano in quattro bonus! Normalmente così possiamo incrementare il nostro punteggio, raccogliendo velocemente, prima che scompaiano, le monete, ma di tanto in tanto possiamo ottenere anche altre icone più interessanti, come la pistola che ci dà uno sparo più potente (con un numero limitato di colpi, però), le bombe (servono più da ornamento che in pratica) e lo "stop" (che ferma tutte le bolle per qualche secondo). Ultimo particolare, che vi cito solo per dovere di cronaca perché è praticamente ininfluente nel gioco, almeno finché non si gioca per far più punti possibile, è la presenza di un tempo limite entro cui terminare il quadro. *Splash* quindi appare come il tipico videogioco semplice, carino ed immediato, come *Tetris*, ma anche se non raggiunge i livelli di difficoltà del succitato non crediate che sia una passeggiata...

THUNDER HOOP
(GAELCO 92)

Incredibile. Questo numero di Killed Games sta diventando quasi un'apologia della Gaelco, ma non si può non riconoscere che questi scatenati programmatori spagnoli stanno cominciando a sfornare a ripetizione videogiochi molto carini, giocabili e divertenti.
A dire il vero l'antefatto di *Thunder Hoop* sfiora quasi la banalità: abbiamo il solito scienziato pazzo, con

Tintori

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

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



IBM Rivenditore autorizzato PS/1

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

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA



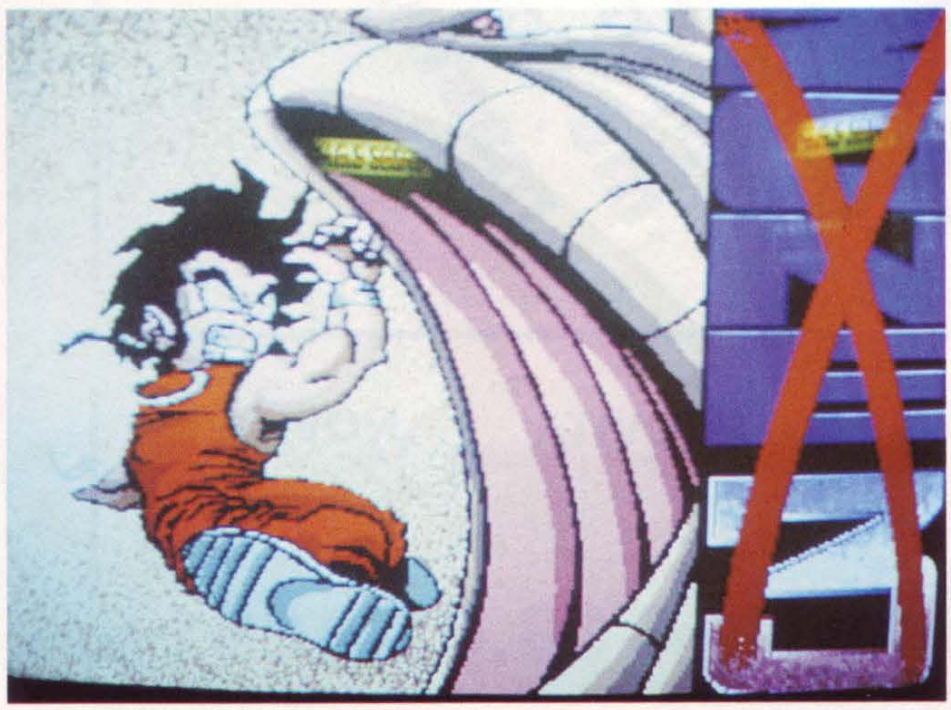


KILLED GAMES





la solita pazza idea di conquistare il mondo, e per finire il solito eroe che fa piazza pulita di tutti i "cattivi" e fa tornare la pace. Ma tutto sommato anche questo "canovaccio" vecchio quasi come il mondo (o almeno il mondo della "science fiction") ha subito un'elaborazione discretamente originale: il malvagio, tale Daniel Genbreak, è un manipolatore di geni, un designer genetico, un genetista, in fondo in fondo un genialoide (un genero... - Fabio), e come tale viene presto bandito dai suoi colleghi invidiosi e quindi dalla società civile. E' naturale quindi il suo astio, il suo desiderio di vendetta, che lo porta a generare un virus che produce una quantità enorme di esseri incontrollabili che invadono il mondo. Gli scienziati "buoni" si riuniscono allora nei "New Life Laboratories" ed elaborano un antidoto per questo virus, che risponde al nome di Thunder Hoop. Pertanto l'eroe di questo coin-op non è altro che un vaccino con sembianze umane (se ci fate caso, all'inizio compare in un contenitore di vetro, immerso in un liquido di mantenimento.) che esplora un ambiente multidirezionale pieno zeppo della più incredibile parata di assurdità mai vista da molto tempo in qua.
Alcuni personaggi sembrano tratti dal mondo di Mordillo, ma un po' tutti si rifanno a quello stile tipicamente giapponese che abbiamo già visto ad esempio in *Cosmo Gang* (che in Giappone è nei primi cinque posti dell'apposita "hit parade", ma qui in Italia purtroppo non sembra molto diffuso): ranocchi abnormi, stormi di girini volanti, piranha elettrici, bombe che esplodono e liberano un diavoletto armato di forcone, pterodattili o pipistrelli che si "inchiodano" e poi scoppiano, sono solo alcuni dei tanti buffi personaggi, ed elencarli tutti sarebbe veramente troppo lungo.
E pure i mostri che si trovano alla fine di ogni "zona" non peccano certo quanto a fantasia e bellezza grafica.



Per capire cosa ci possiamo aspettare da *TH* del resto basterebbe già guardare il demo del gioco: tutto l'ambiente, i muri, le rocce, le fogne, hanno una definizione grafica stupefacente, oserei dire quasi "tangibile"; ma andando avanti nel gioco si rimane ancora più coinvolti perché si scopre sempre qualcosa di nuovo. Il nostro eroe ha a disposizione un'arma per eliminare con uno o più colpi gli avversari e può acquisire lungo il percorso diversi potenziamenti, ben più efficaci; ma il bello è che molti avversari possono essere eliminati semplicemente... saltando sulla loro testa a ripetizione! Anche questa azione ha un effetto piuttosto buffo, ma bisogna stare attenti a scegliere il tempo giusto se vogliamo evitare una scomparsa prematura di TH.
Il tempismo e la strategia diventano ben presto essenziali in questo gioco: ad esempio a volte è indispensabile non ammazzare subito un certo nemico perché bisogna saltargli in testa per raggiungere un posto altrimenti inaccessibile, dove possiamo raccogliere qualche "succulenta" icona.
E se proprio vogliamo trovare qualche "controindicazione" per *Thunder Hoop* (a parte quella del numero di gettoni necessario per scoprirlo tutto!) posso solo dirvi che il punteggio purtroppo continua continuando, cioè facendo più partite consecutive, senza iniziare da capo il gioco.

UNDERCOVER COPS
(IREM 92)

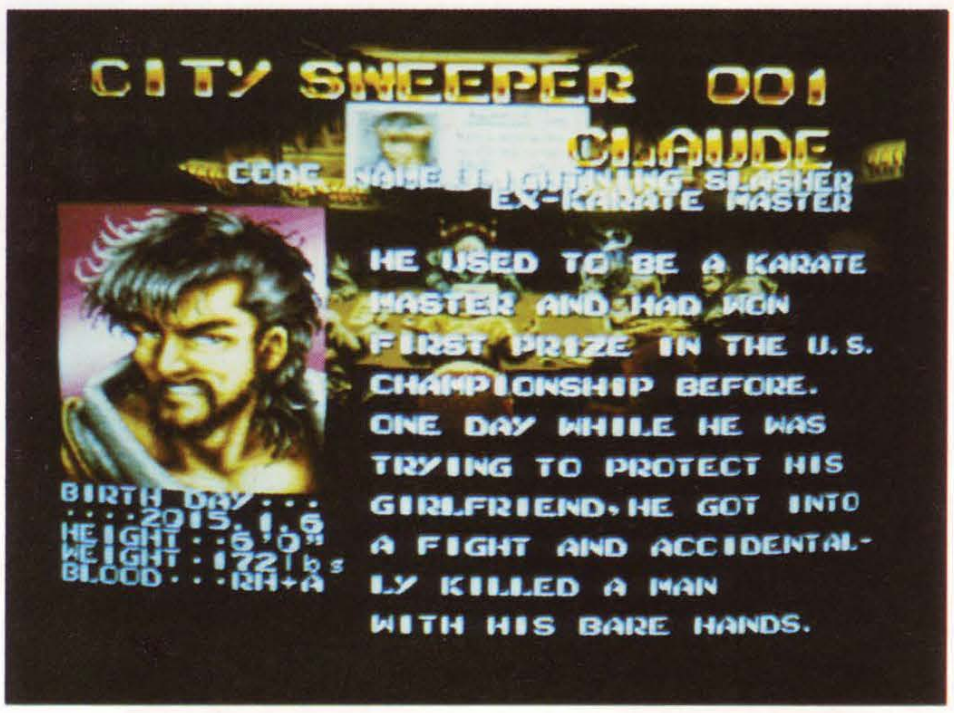
Ricordate Serpico? Il protagonista del best-seller di Peter Maas può venire considerato il prototipo del "poliziotto travestito" (Uuuh... - Fabio), che è appunto il nome dell'ultimo coin-op della Irem.
Undercover Cops è ambientato nell'anno del Signore (AD) 2043 e dato

KILLED GAMES

che i creatori di videogiochi sono sempre ottimisti la situazione che dobbiamo affrontare è all'incirca quella del Bronx, dieci volte peggio: la città ormai è preda della malavita e l'unica speranza per ripulirla è spedire in perlustrazione per le strade gli ultimi tre poliziotti del corpo speciale degli "spazzini"! Questo è infatti il travestimento adottato da Claude, Bubba e Flame, che sono i protagonisti di questo ennesimo spappolagengive.



Claude ha 28 anni ed è un ex campione americano di karate, Bubba conta 25 primavere e vanta un titolo di MVP (miglior giocatore dell'anno) nel campionato professionistico di football americano (dal quale è stato ingiustamente bandito per una tresca ordita alle sue spalle) e infine Flame, ventiduenne, è l'unica donna ex-vigilante, che vuole vendicare il suo uomo, Thomas, ucciso dalla malavita. Ognuno ha la sua brava serie di mosse in perfetto stile *Final Fight*, cioè ottenibili con i due pulsanti (colpo e salto) nelle svariate combinazioni possibili con il joystick, nonchè una "supermossa",



che come al solito succhia una buona porzione di energia anche se ci trae d'impiccio nelle situazioni particolarmente "affollate". Non c'è molto altro di cui valga la pena parlare: il gioco nel complesso non è male, graficamente è apprezzabile e contiene qualche particolare inedito (altrimenti sarebbe stato proprio un suicidio per la Irem), per cui sarà sicuramente apprezzato dai patiti del genere (e poi non dite che non penso anche a voi, o beatemappari!).

L'ARCOBALENO

VIDEOGAME - VIDEOGAME - - - VIDEOGAME - VIDEOGAME

.super nes
.neo geo
.mega drive
.linx
.amiga
.famicom
.game boy
.pc engine
.commodore
.game gear
.nintendo
.ms dos
.master system

NOVITA' NOVITA' NOVITA' NOVITA' NOVITA'

Via Cassia 6c ROMA tel. 33.33.486

STREPITOSO

PER IL TUO AMIGA

DA OGGI DUE VERSIONI!



SCEGLI IL TUO AMIGA IN EDICOLA

GVP È UN MARCHIO DISTRIBUITO DA **RS** s.r.l.

ARCADE
HIGHSCORES



D'accordo, d'accordo, cedo alla "violenza": ormai questa classifica dei record rischia di trasformarsi in una specie di "apologia" di Street Fighter II. Infatti la stragrande maggioranza dei punteggi che giungono in redazione (addirittura per telefono o via fax!) riguardano il capolavoro della Capcom, e prevedo che ben presto saremo sotterrati anche dal suo successore, SF2 Champion Edition! Quindi questa particolare classifica "avulsa" molto probabilmente diventerà quasi un appuntamento fisso sulle nostre pagine.
Questo mese vorrei poi rivitalizzarvi un po' le meningi pubblicando una lettera a dir poco scandalosa, piena come è di contraddizioni! Infatti contiene dei punteggi relativamente modesti ed altri al limite dell'impossibile. Aspetto reazioni da parte vostra (non ne accetto per telefono, voglio "nero su bianco!) e spiegazioni dall'autore del "misfatto", che risponde al nome di Ottorino Papini da Anghiari, in provincia di Arezzo!
E naturalmente aspetto nuovi record su altri videogiochi, anche se non sono record assoluti: abbiate fede, e forse vedrete pubblicati i frutti dei vostri inenarrabili sforzi!
Vi prego solo di utilizzare la scheda apposita (o una fotocopia o un fac-simile), che trovate nella pagina accanto, e di inviare il tutto al nuovo indirizzo. SCRIVETE, SCRIVETE, SCRIVETE!!!!

Ottorino Papini (Anghiari-AR)

ALTERED BEAST: 800.678
ARKANOID: 505.920 (1 coin)
BUBBLE BOBBLE: 5.627.770 (1 coin)
FINAL FIGHT: 2.600.000
GOLDEN AXE: (MAN) 120
SHINOBI: 503.030 (1 coin)
PANG: 3.681.420
ASHURA BLAST: 1.800.200
GHOSTS 'N' GOBLINS: 3.412.600
SUPERMAN: 3.500.700
SPLATTERHOUSE: 564.800 (1 coin)
PARODIUS: 2.830.050
SUPER MARIO BROS: 1.050.350
SKI SOLDIERS: 1.421.351
KING OF BOXER: 512.000
THUNDER & LIGHTINNG: 30.559.100 (1 coin)
CABAL: 1.035.580
RASTAN: 2.381.600
NEW ZEALAND STORY: 2.200.000
TETRIS: 286.140
TOKI: 1.592.300
DOUBLE DRAGON: 810.020
THUNDER CROSS 2: 6.100.050
DRAGON BREED: 1.121.120
SNOW BROS: 4.112.111

Siete sbalorditi, vero?
Allora beccatevi quest'altra sgridata: cosa aspettate a giocare con gli altri personaggi di SF2? Non esiste mica solo Blanka!!!!

STREET FIGHTER II

(BLANKA)
1.310.900 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.292.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.287.800 Alessandro Vitali (DIO), Roma;
1.261.300 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
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);
1.196.200 Barbara Piras (EUR), Pavia;
954.700 Federico Rosa (LAN), Zelarino (Venezia);

(CHUN LI)
1.383.200 Daniele Cavazza (RAX), Bologna;
1.289.500 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.237.200 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.205.700 Matteo Borgoni (MAT), Venezia;
1.114.000 Alessandro Bruno (), Carrù (Cuneo);

(DHALSIM)
1.330.800 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.142.200 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.012.800 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(GUILE)
1.366.000 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.176.400 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(HONDA)
1.260.000 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
1.201.100 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.191.000 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(KEN)
1.495.000 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.302.800 Denis Belfiori (DEN), Torino;
1.248.600 Andrea Vitali (DIO), Roma;
1.243.400 Milo Ragaglini (MIX), Marina di Massa (Massa);
1.237.700 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.201.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.188.600 Gabriele Sapori (), Bologna;
896.500 Albino Ianni (ONE), S.M. di Castellabate (Salerno);

(RYU)
1.480.000 Danilo Posanzini (), Ancona;
1.237.700 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.194.000 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.054.200 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(ZANGIEF)
897.000 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(Indefinito)
1.270.100 Antonello Picone (), Avellino.

Leo, alias Leandro Domenicale da Padova, sfida l'Italia "beatemappara" intera inviandoci i suoi punteggi ottenuti in SF2CE nella prima lunghissima giornata di lotta: vediamo chi saprà fare meglio!

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

RYU:	**998.900**
KEN:	**901.500**
HONDA:	**1.020.200**
CHUN LI:	**952.100**
BLANKA:	**1.032.900**
ZANGIEF:	**630.300**
GUILE:	**899.000**
DHALSIM:	**555.400**
BALROG:	**808.700**
VEGA:	**771.900**
SAGAT:	**942.800**
BISON:	**960.700**

ARCADE
HIGHSCORES

HIT PARADE, SCHEDA & RECORD MONDIALE!!!!
All'ultimo momento, proprio il giorno prima di chiudere questo numero di C+VG (Veramente gli altri redattori avevano consegnato tutto già da una settimana... - Fabio) è arrivata finalmente la lettera che confermava una notizia che ci era stata preannunciata telefonicamente: il nuovo record mondiale a Thunder Cross, gioco che così va ad inserirsi a buon diritto anche nella classifica dei "killed games" (pubblicato nel numero di marzo di C+VG)!
L'autore, o meglio l'autrice, di tale exploit è l'ormai famosa Barbara Piras di Pavia, in arte EUR, che al secondo tentativo è riuscita a frantumare il precedente record stabilito dall'inglese Craig Ross (45.966.880 punti).
Tenace ed orgogliosa come sempre, Barbara ha avuto infatti la forza di superare un primo insuccesso dovuto alla mancanza di allenamento (si era fermata a 17 milioni) e si è sciroppata una bella nottata di gioco: dalle 22.00 del sabato fin dopo le 17.00 della domenica, per un totale di 65 milioni di punti!!
Eccovi il succinto testo accompagnatorio delle foto: "Ecco finalmente il tanto sospirato record mondiale a TC, realizzato in circa 20 h. scarse da EUR (logico!!!). Finalmente ce l'ho fatta! Ci risentiamo a settembre con tanti bei records!!! Ciao! Eur"
Esauriti i complimenti passiamo alle "mazzate": le schede riguardanti il referendum sono sempre troppo scarse, ragion per cui, come promesso, da questo numero non trovate più le schede per votare, anche se pubblichiamo i risultati. Potrei cambiare idea solo se per il prossimo numero - il primo realizzato dopo le vacanze - riceverò qualche migliaio di implorazioni...
Ricordate infine che se fate un record dovete usare la scheda apposita, o una fotocopia, che potete incollare su una cartolina o inserire 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!
Non dimenticate di spedire il tutto al solito indirizzo:

ARCADE HIGHSCORES
C+VG - GRUPPO EDIT. JACKSON
VIA GORKI, 69 - 20092 CINISELLO BALSAMO (MI)



Beccatevi 'sto record col botto!

RISULTATI

I miei preferiti tra i COIN-OP di tutti i tempi sono:
1 STREET FIGHTER II
2 BUBBLE BOBBLE
3 DOUBLE DRAGON
4 FINAL FIGHT
5 OUT RUN
6 STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION
7 TUMBLE POP
8 WONDER BOY
9 THE SIMPSON
10 TETRIS
11 CAVEMAN NINJA
12 GOLDEN AXE


Foto di passaggio: 15 milioni e 64 astronavi di scorta!

I miei preferiti tra i COIN-OP attuali sono:
1 STREET FIGHTER II
2 THE SIMPSON
3 FINAL FIGHT
4 WWF WRESTLEFEST
5 THE KING OF DRAGONS
6 FINAL LAP 2
7 FATAL FURY
8 ASTERIX

Ti piacerebbe fare una gara sui COIN-OP:
- A PUNTEGGIO 98%
- A TEMPO PREDETERMINATO 2%

Indica 5 COIN-OP molto diffusi su cui ti piacerebbe gareggiare:
1 STREET FIGHTER II
2 BUBBLE BOBBLE
3 THE SIMPSON
4 FINAL FIGHT
5 WORLD CUP

Preferiresti un CAMPIONATO:
- CON MOLTE SELEZIONI LOCALI 90%
- CON POCHE GARE NELLE CITTA' PIU' GRANDI 10%

Scrivi l'indirizzo di una SALA GIOCHI nella tua zona che sarebbe interessata a organizzare una gara: 2 (La Spezia, Vicenza)

Hai qualche suggerimento riguardo l'ORGANIZZAZIONE?
- Far giocare più giocatori contemporaneamente sullo stesso gioco; fare diverse categorie d'età; premi per tutti; due o tre regolazioni di difficoltà; iscrizioni a pagamento; premi solo per i primi 2; trovare qualche televisione come sponsor.

ARCADE HIGHSCORES

HO REALIZZATO UN RECORD SUL GIOCO:

_____

_____

MARCA_____**ANNO**_____

PUNTEGGIO_____

NOTE_____

I MIEI DATI PERSONALI SONO:

COGNOME_____

NOME_____

SIGLA (TRE LETTERE)_____**ETA'**_____

INDIRIZZO_____

CITTA'_____**PROV**_____

CAP_____**TEL**_____/_____

NOTE_____

_____

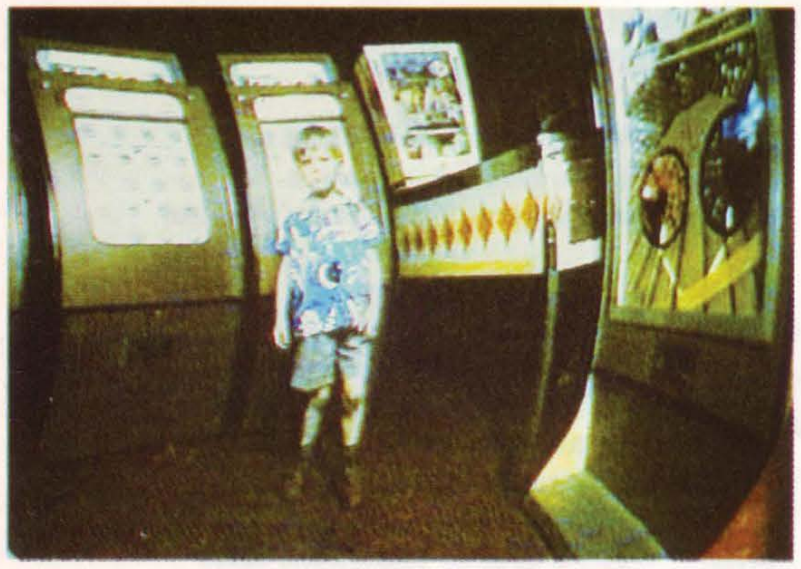
_____

PINBALL WIZARD

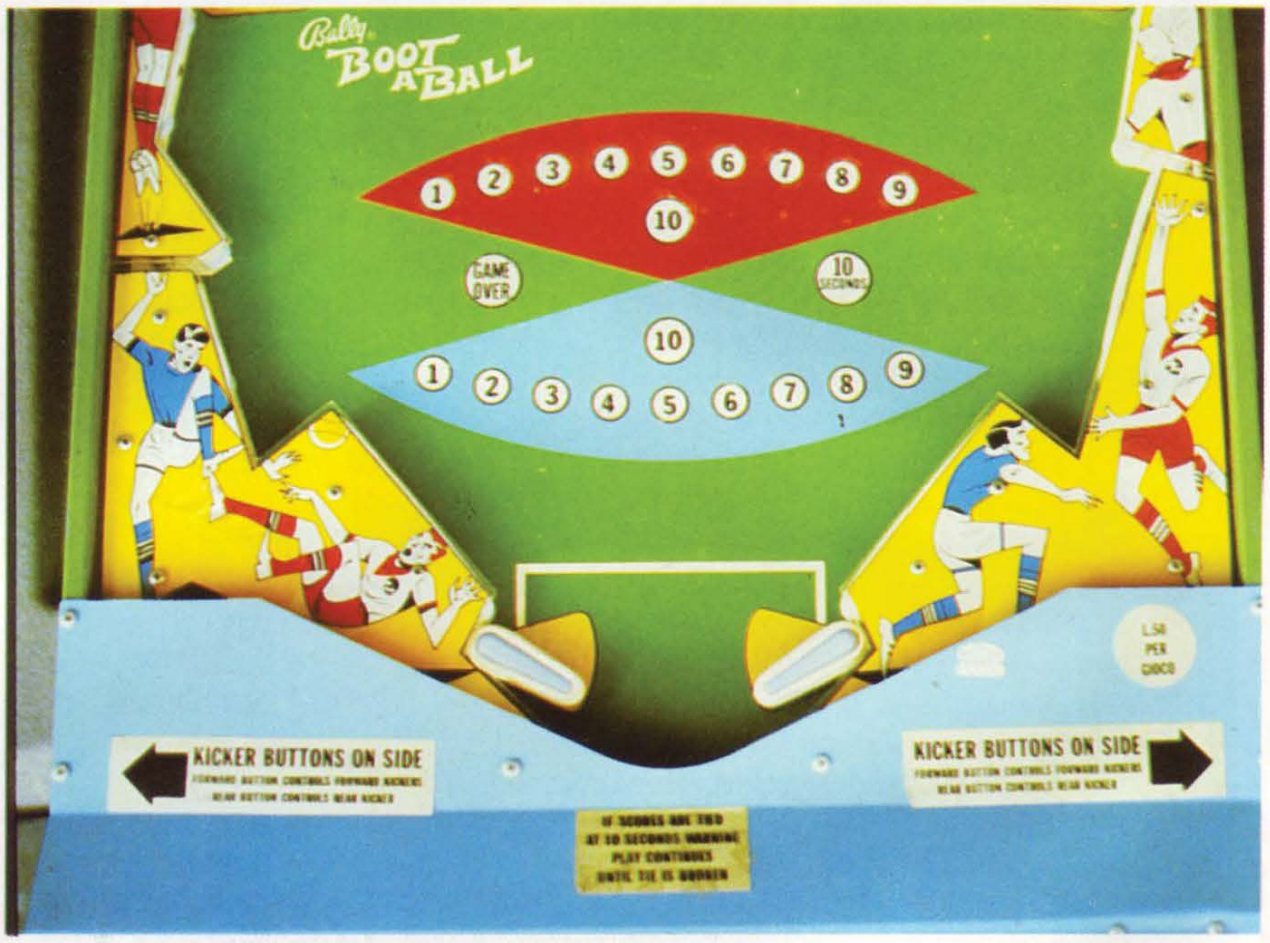
INSERT COIN

Stanno per finire le vacanze? Beh, tutte le cose belle finiscono, prima o poi, ma una delle eccezioni è questa rubrica, in cui continuate a trovare tutto quanto è flipper proprio come se foste in vacanza...

Federico "WIZ" Croci







A.G. FOOTBALL

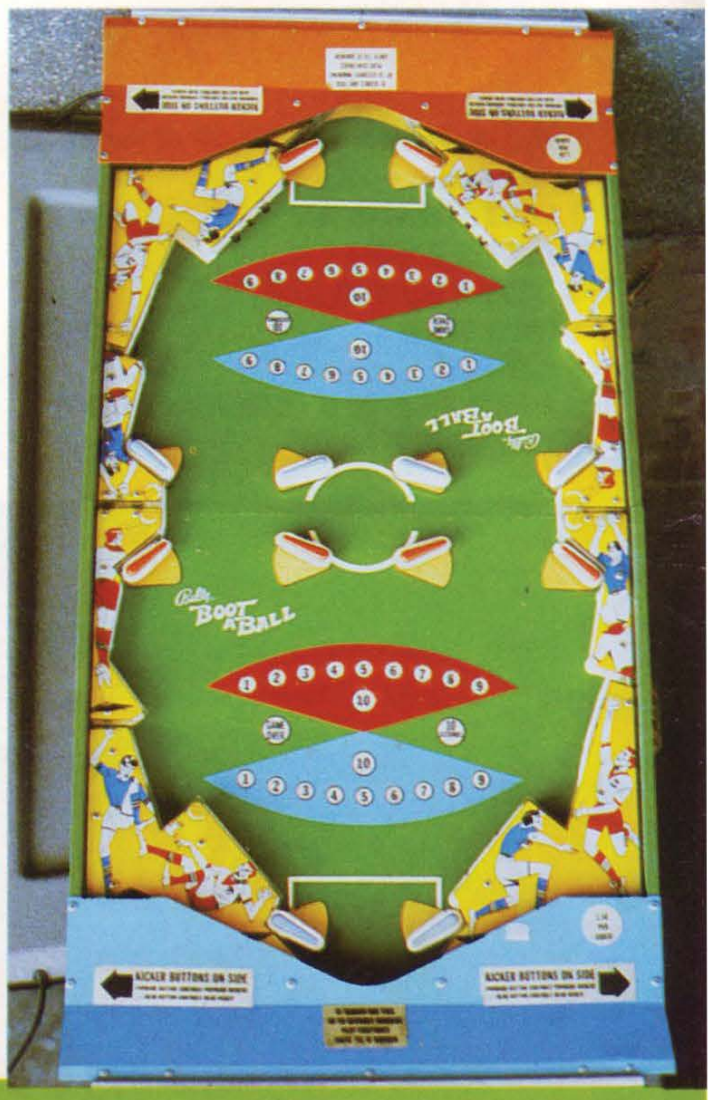
A.G. & CO.

Nel 1984 la famosissima Gottlieb di Chicago venne chiusa dalla casa cinematografica Paramount, alla quale in quel momento apparteneva, per difficoltà finanziarie. Per nostra fortuna, un gruppo di dipendenti decise di rilevare tutte le apparecchiature e riuscì a ottenere il permesso di usare il marchio Gottlieb - anche se con un logo diverso dal solito - e a continuare a costruire giochi sotto il nome Premier.

Questi dipendenti, anche se alcuni di essi lavoravano alla ex-Gottlieb da decenni, non avevano comunque nulla a che fare con il fondatore, il mitico D. Gottlieb che la fondò negli anni '30. Uno dei suoi discendenti, però, tale Alvin Gottlieb, ha deciso ora di ritentare la fortuna con i flipper visto il periodo favorevole che questi stanno attraversando e l'enorme fama del suo antenato. E' stata così fondata due anni fa la Alvin G. & Co., che paradossalmente non ha potuto usare per intero il legittimo cognome del fondatore, riservato alla Premier e abbreviato in "G.". Dopo la fondazione, la A.G. & Co. ha subito proceduto alla progettazione e alla realizzazione di qualcosa che nelle intenzioni doveva essere rivoluzionario:

A.G. Soccer Ball (che per l'esportazione viene ribattezzato *A.G. Football*), uno strano flipper "testa-a-testa". Come sarebbe a dire che non sapete che razza di gioco sia? Ma se negli ultimi 60 anni ne sono usciti "ben" quattro o cinque modelli diversi!

Il primo flipper di questo tipo di cui si





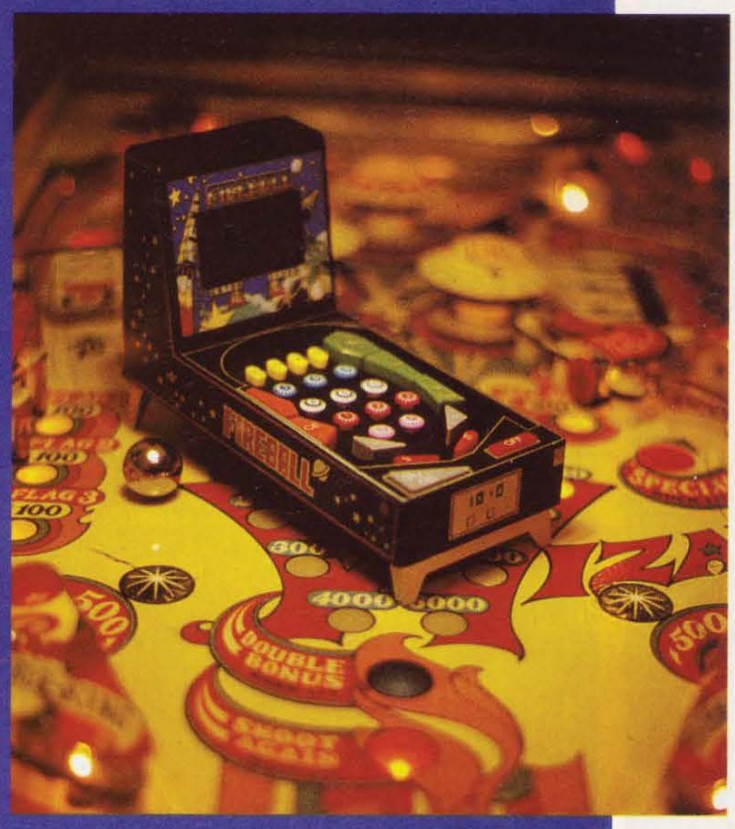
abbia notizia, e che casualmente possiedo (smettila di tirartela con la tua collezione e regalami un flipper! - Fabio) è stato il *Boot-a—Ball* (Bally, 1967), prodotto in addirittura... 100 esemplari! Effettivamente si tratta di uno dei modelli più rari per una collezione - anche perché normalmente vengono prodotti in media 7000 pezzi per ogni flipper - e persino la Bally/Williams mi ha chiesto se potevo inviar loro delle foto per i loro archivi!

Comunque, i flipper testa-a-testa sono così chiamati perché si gioca in due, con un giocatore su ogni lato del flipper. Ovviamente, a meno che non siate Flash dovete essere per forza in due per poter giocare... La Gottlieb stessa costruì nel 1971 115 esemplari del *Challenger* , simile al modello della Bally ma più completo, con i punteggi disposti su uno strano schema verticale, pop, canali, ecc. Anche in questo caso il successo fu scarso, anche perché un gioco del genere è necessariamente riservato alle sale giochi più grandi che hanno una maggiore affluenza e possono disporre di uno spazio adeguato per i giocatori.

Nessuno si azzardò più a costruire qualcosa di simile sino al 1978, quando l'avvento dell'elettronica rese possibile la realizzazione di un apparecchio in cui si poteva giocare in quattro contemporaneamente, con un giocatore su ogni lato del mobile. In realtà si giocava una pallina ciascuno alternandosi, grazie al piano di gioco che ruotava posizionandosi automaticamente davanti al giocatore

B O N U S

Okkei, state per comprare il flipper che per tanto tempo avete seguito in ogni suo spostamento per i bar della città. Vi preparate i soldi già contati da mesi e vi recate dal noleggiatore per acquistarlo e portarlo a casa.
Ma non volete dare a vedere che siete al vostro primo acquisto; anche se avete già contato e controllato la somma 39 volte, decidete di portarvi dietro una calcolatrice, anche nel caso che nel suo magazzino ci sia qualche altra buona occasione.
Ma può un vero appassionato accontentarsi di un normale aggeggio a pile, oltretutto funzionante senza monete?
L'elettronica vi viene in aiuto, con questo *Fireball Calculator*, prodotto negli Stati uniti. Un mini flipper-calcolatore, dove i pop sul piano fungono (ah ah ah - Fabio) da tasti numerici, i flipper servono per calcolare radici quadrate e percentuali e non mancano memoria, virgola fluttuante e tutte le altre opzioni dei normali calcolatori tascabili.
Alimentato da cellula solare o pile, io l'ho fotografato sul piano di un vero flipper per farvi vedere le dimensioni.
Non è effettivamente tascabile, ma all'interno c'è un sacco di spazio vuoto dove nascondere interi blocchi di foglietti per i compiti in classe di matematica... Da notare il gigantesco e chiarissimo display a cristalli liquidi!



Per circa 10 anni non c'è poi stata più alcuna novità, sino a questo *A.G. Football*. La prima cosa che si nota, anche solo dal depliant, è quella che potrebbe decretare il successo di questo flipper differenziandolo dai suoi predecessori: si può cioè giocare anche da soli! I flipper sul piano, infatti, sono equipaggiati con un sensore che "sente" quando la pallina si trova nei paraggi, permettendo così di giocare contro un computer che ribatterà tiro su tiro la vostra pallina! Nelle foto di queste pagine non c'è, ma all'ultimo momento è stato anche aggiunto un tabellone luminoso come quello presente sul *Challenger*. Per il resto, il piano è abbastanza completo, e le regole di gioco (a parte il Jackpot...) seguono abbastanza da vicino quelle del calcio, con calci d'angolo, primo e secondo tempo, ecc. Riuscirà ad avere più successo dei suoi antenati? Solo noi frequenatori di sale giochi possiamo deciderlo!



FAR OUT

MODE APOCALITTICHE



L'INVASIONE DEI DISCHI VOLANTI

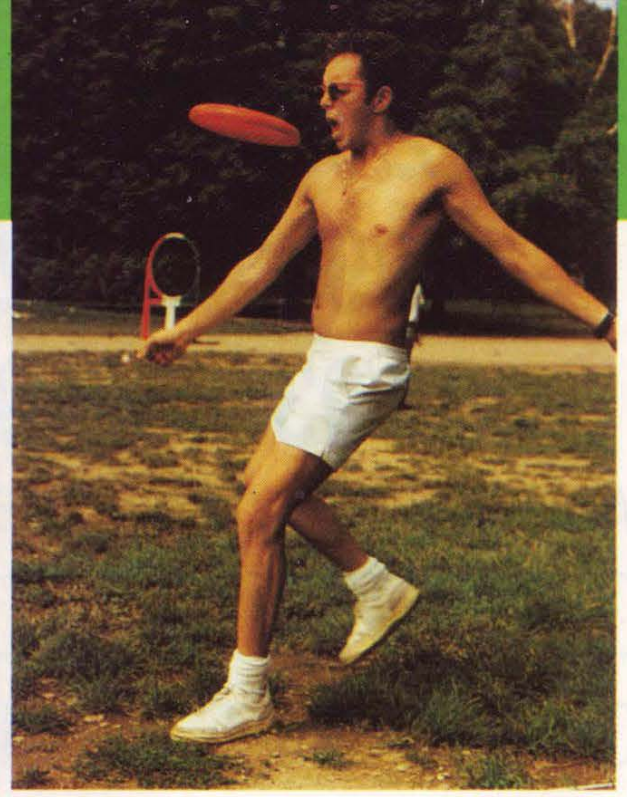
Sapevate che i dischi volanti attraversano ogni fine settimana i parchi di tutta Italia? Avevate mai sospettato che le meteore si potessero prendere al volo usando solo le mani? Avreste mai immaginato che è possibile farsi atterrare un condor sul palmo della mano? Beh, nemmeno noi...

Probabilmente avrete tutti giocato a frisbee almeno una volta. Il principio è semplice: si prende un oggetto discoidale con un po' di bordo (il coperchio del fustino di detersivo, i coprimozzo dell'auto di papà, il piatto d'argento intarsiato regalato da zia Eunice, il sottotorta di plastica della pasticceria sotto casa o preferibilmente un frisbee vero e proprio), lo si impugna saldamente e con un rapido movimento del polso e del braccio lo si scaraventa più lontano possibile imprimendogli un moto rotatorio. Compiuta l'operazione, si sta a guardare quel che succede: nel 99% dei casi il disco andrà a colpire la testa di un passante mandandolo in coma irreversibile, frantumerà la vetrina di un negozio o sfracellerà qualche inestimabile supellettile, e nel restante 1% verrà preso al volo da un apposito amico, che lo rilancerà fino a che uno dei due non sarà riuscito a fare del danno. Divertente, no?

Scherzi a parte, come forse avrete potuto vedere anche voi in qualche programma televisivo, con i frisbee si possono fare le cose più incredibili. Si va dai ragazzoni californiani che riescono a ballare, laurearsi e uscire con la ragazza tenendo in continuo movimento il disco ai "killer" che riescono a colpire con il frisbee una pallina da tennis posta a decine di metri di distanza. Il problema è che quando si prova a replicare simili imprese generalmente si ricade nel 99% di cui parlavamo prima, e le bollette di risarcimento danni astronomiche fanno presto passare ogni velleità frisbistica. "Tutta questione di pratica" - penserete. In effetti è quello che immaginavamo anche noi, almeno sino a quando non siamo incappati nella sede dell'A.I.F.

Dietro questa sigla si nasconde un gruppo di appassionati di sport all'aria aperta che ha fondato l'Associazione Italiana del Frisbee, un team di esperti che ha deciso di sviscerare ogni segreto dell'attrezzo considerandolo un vero e proprio sport. Basta parlare con un membro per capire che all'A.I.F. fanno sul serio: ognuno di loro ha anni e anni di pratica alle spalle, durante i quali ha sviluppato le tecniche più incredibili. "Per fare le cose che si vedono nei filmati che vengono dalla California la pratica non basta," spiega uno di loro,





"l'ingrediente essenziale per riuscire a fare tutti i "balletti" in cui il frisbee rimane in continuo movimento, per esempio, è uno strato di lubrificante siliconico spalmato sulla superficie inferiore del disco, in modo di minimizzare l'attrito". "Naturalmente l'esperienza è essenziale," interviene un secondo, "ma non quanto in altri sport. Prendi il mio caso: ho giocato per anni lanciando con la destra, ma quando non l'ho più potuta usare per via di un incidente mi è bastato un annetto per acquisire la stessa abilità con il braccio sinistro".

Le menti dell'A.I.F. sono diaboliche: quando si sono resi conto che con i frisbee normali era impossibile fare tiri precisi sulle lunghe distanze, il problema è stato prontamente risolto con l'invenzione del *Meteora*. "Il principio di funzionamento è lo stesso del frisbee," ci insegnano, "un disco bordato che ruotando convoglia l'aria sotto di sé mantenendosi in volo. Quello che cambia è il maggior peso, il centro bucato per ragioni aerodinamiche e il profilo, molto più affilato." Anche se descritto così sembra un'arma micidiale, veniamo subito rassicurati: "Naturalmente bisogna fare un po' attenzione, ma non è molto pericoloso. Per prenderlo basta alzare il braccio teso, e "infilarlo" al volo senza toccare il bordo esterno". Non siete del tutto tranquilli? Per i più pavidi c'è il *Condor*, innocuo erede in plastica morbidissima del più famoso boomerang. Questo oggetto è composto da tre pale centrate su un perno: quando viene lanciato compie un giro completo, e torna - se si è bravi - sulla mano del lanciatore, dove si ferma girando come una trottola sulla sua punta centrale.

Fra gli scopi dell'A.I.F. non c'è solo lo sviluppo di altri oggetti volanti più o meno identificabili (nella loro sede abbiamo intravisto prototipi decisamente originali), ma anche la loro diffusione su tutto il territorio nazionale. L'aspetto più spettacolare di questa attività è costituito dal campionato annuale con sede a Milano, diviso in varie gare di Tiro di Precisione, Tiro su Lunga Distanza, Freestyle, ecc. Inoltre l'Associazione promuove una serie di dimostrazioni pubbliche, che si svolgono generalmente nei parchi cittadini durante i week-end della bella stagione. Purtroppo al momento di andare in stampa le date delle "tourneé" non erano state ancora definite, ma potrete ottenere tutte le informazioni di cui avete bisogno telefonando al numero indicato nel box a fine pagina. Proprio in questi giorni dovrebbe inoltre essere pubblicato il *Manuale del Frisbee*, un libro che contiene storia, segreti e regole di questo sport scritto dai principali soci dell'A.I.F. e dal suo presidente, un barbuto signore che alla fine degli anni '60 ha scoperto i "dischi volanti" durante un viaggio in America e ha pensato bene di diffonderli anche qui da noi, contribuendo a salvare i coprimozzi di papà, il piatto di zia Eunice, le vetrate del negozio...

SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

Se pensate di essere abbastanza anomali da potere essere inseriti in questa rubrica scriveteci: potreste diventare i protagonisti di uno dei prossimi FAR OUT!!!





INDIRIZZI DA LANCIO

Se vi siete esaltati leggendo questo articolo e volete diventare i prossimi Campioni Mondiali di Frisbee potete cominciare ad allenarvi uscendo di casa e comprando il primo frisbee che trovate in un qualsiasi negozio di giocattoli o cartoleria: di solito costano poche migliaia di lire.

Quando verrà il momento di affinare le vostre tecniche, la cosa migliore da farsi è chiamare gli esperti:

ASSOCIAZIONE ITALIANA FRISBEE, V. UMBRIA 58 - 20135 MILANO. TEL. 02/5458095

Se neanche loro riescono a farvi diventare dei campioni, l'ultima speranza è di andare a vivere in California...

NEX È APPLE POINT BY EPSYLON
NEX È APPLE POINT NEX È APPLE POINT
NEX È APPLE POINT NEX È APPLE POINT

NEX INTERNATIONAL

HARDWARE E SOFTWARE

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)
02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO
02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO
02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

HD 210 Mb £ 1.490.000
Con interfaccia Amiga Fast File System
Possibilità di espansione a 8 Mb

HD 210 Mb £ 1.490.000
Con interfaccia PC Future Domine
Hyper Performace

FaxModem ACEEX £ 799.000
da 300 a 14.400
NOVITÀ
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
Interfaccia Macintosh £ 100.000

GVP Impact VID 7024 a 24 bit
Compatibile Amiga 2000 e 3000
RGB Composito, SVHS, Frame Grabber,
Deinterlace, Picture in Picture, Splitter.
Compatibile Macro Paint, Calligari,
Scala 4. NTSC e PAL
£ 3.690.000

Disk Driver esterni SCSI £ 490.000
compatibili Amiga, PC, MAC da 20 Mb
Dischetti £ 20.000

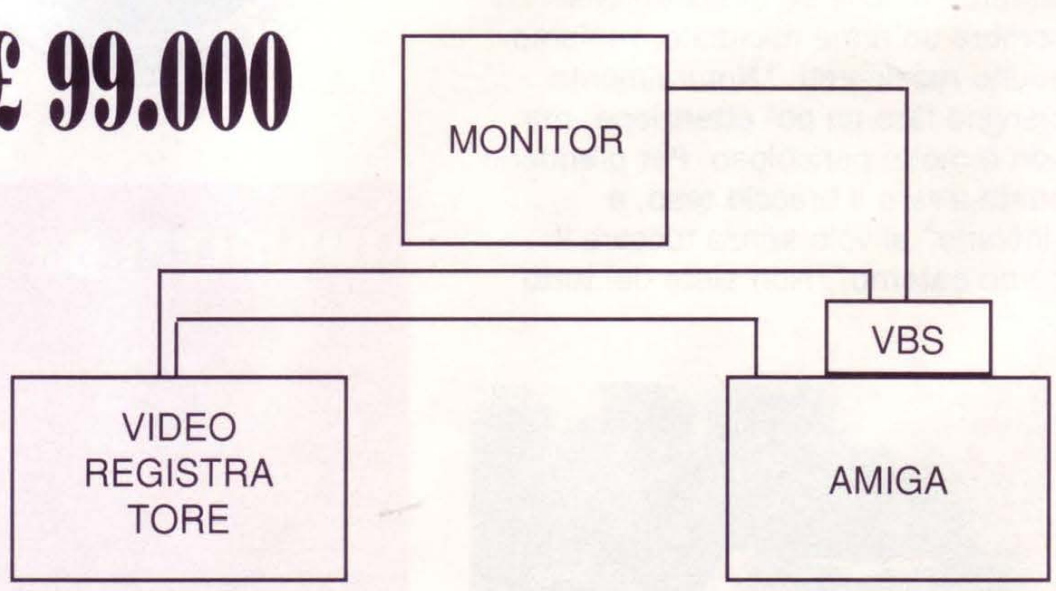
Video Master £ 399.000
nuova apparecchiatura per collegare
il PC VGA al TV o Video registratore
per riversare su VHS o SVHS

Geo Works Unsamble £ 179.000
Integrato Data base
OFFERTA SPECIALE

VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore. All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.
Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terra conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.
Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.
Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

£ 99.000



PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC

Schede Video TIGA Texas 60 MHz
£ 699.000
16,7 MILIONI DI COLORI

Schede VGA per PC con 2 Mb
NCR RAM DAX XGA
65536 COLORI
£ 350.000

NEX®
INTERNATIONAL

HARDWARE E SOFTWARE

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO

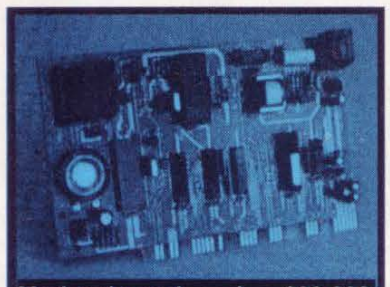
02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO

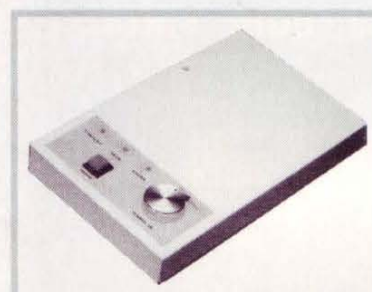
02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

NEX È APPLE POINT BY EPSYLON



Modem interni L. 399.000
PC Amiga 2000 DOS
300/1200/2400/4800 + Fax



ROCGEN PLUS VIDEO L. 249.000

Genlock professionale per S-VHS. Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni. Questa versione presenta notevoli miglioramenti rispetto alla precedente. Indicato per titolazioni su video cassette.



SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO AMIGA!!!

Completo di Hardware e di Software.



AMIGA 600 - NOVITÀ ASSOLUTA

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata, Modulatore PAL incorporato.
Con HD 20 Mb da 2,5" L. 900.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE.

ADRAM 2080 £. 240.000

SCHEDA DI ESPANSIONE CON 2 MB DI RAM
ESPANDIBILE AD 8 MB DI RAM PER IL TUO AMIGA 2000.

"GVP" SPECIAL £. 2.500.000

Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la GVP 68030 a 33MHz con acceleratore (32 bit), opzione per il coprocessore matematico 68882, floating point processor 4 o 8Mb a 32 bit 80ns di Ram opzionali. Autoboot hard disk controller di serie, tre volte più veloce dell'Amiga 2500, il più veloce controller hard disk a 32 bit (700 HK in un secondo). DMA disponibile automaticamente autoconfigurante. Nibble mode Drams. (Burst mode o wait state) 16/25 MHz (possibilità di avere su un solo slot, hard disk fino a 80Mb).

COPIATORE PER AMIGA L. 50.000

- Back-Up del disco alla velocità della luce.
- Copie dal drive interno al drive esterno.
- Back-up di un Amiga disk in soli 40 secondi.
- Back-up di dischi Atari PC
- Copia su tre drive esterni alla volta.
- Stop a tutti i drive esterni cliccando.
- Contine anti-virus switch, previene i virus caricandosi automaticamente al reeboot.
- Lavora su A500 o A2000.

VIDEOGENLOCK PER AMIGA



£ 279.000

Video input 1V.pp su 75 ohm
Video out 1V.pp su 75 ohm
Banda passante 6 MHz +/- 1db
Connessioni: in/out connettori CINCH,
Monitor vaschetta 23 poli
Controlli: posteriore inserito/disinserito,
anteriore sezlezionabile tra solo video, solo computer, video con sovrapposto computer
Fader per la regolazione della sovrapposizione
Alimentazione 12 V. 100 mA prelevata dal computer.

ATONCE
£ 440.000

SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000

Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key...

ESPANSIONE DI MEMORIA CORTEX
DA 8MB DI RAM PER A500 L. 850.000
ESPANSIONE A 2MB
PER A600 L. 199.000

HARD DISK NEX DA 52MB PER A500 A L.799.000

GOLDEN GATE 386 SX 25 MHz PER AMIGA 2000 £ 900.000

Commodore CDTV

Avrete tutta la potenza di un vero Amiga 500 unita alla mega memoria di un CD al prezzo incredibile di **£. 850.000**.

Tastiera a richiesta per sole **£. 100.000**.

Adattatore per tastiera PC a **£. 50.000**.

NOVITÀ ASSOLUTA

APOCALYPSE
SOLO
£. 69.000

Nuovo copiatore Hardware e Software in grado di copiare in 50 secondi circa qualsiasi programma di gioco protetto od originale. Molto semplice da usare non necessita di conoscenze particolari. Perfetto trasferimento, duplicazione ad alta velocità.Tecnologia Hardware d'alta qualità.
Copie per uso personale.



Per A500 £ 159.000
Per A2000 £ 169.000

NEW AMIGA ACTION REPLAY MK III

LA CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO.

Salva l'intero programma in memoria sul disco. Super potente modo di allenamento. Sprite Editor migliorato. Individuazione di virus. Burst Nibbler. Show motion mode per rallentare le azioni di gioco. PAL o NTSC compatibile. Restart del programma. Altri comandi CLI. Full status reporting. Uso del joistik. Potente picture editor. Controlli di debugging. Music Sound Tracker. Espansione di memoria RAM. Autofire Manager. Set map. Diskcoder. Supporto di stampa. Disk monitor. File requestor... e tanto altro ancora!

RAM MASTER II

Se vi serve ancora più potenza, la RAM-MASTER II fa per voi.
- Aggiungete 1,5 Mb al vostro A500 ottenendo 2 Mb di RAM
- Utilizza le ultimeDRam da 1 Mbyte con consumo ridottissimo
- RAM-Master II richiede Kickstart 1.3
- Orologio e calendario sulla scheda
- Connessione di alta qualità
- 12 mesi di garanzia
- Si inserisce facilmente nello slot del vostro A500
- Non richiede saldature



SOLO £ 215.000 CON 1,5 MB DI RAM, SOLO £ 86.000 PER LA SCHEDA SENZA RAM

UPGRADE DI 2 MB PER IL VOSTRO A500

NEX È APPLE POINT NEX È APPLE POINT NEX È APPLE POINT NEX È APPLE POINT

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'



Akk... Quando penso che nel mese di Giugno mi sono lamentato per la mancanza di nuovi prodotti mi viene da ridere. Le novità estive sono praticamente nulle, le varie case editrici si stanno ormai preparando ad affrontare degnamente il Natale e probabilmente anche per i prossimi mesi i prodotti saranno molto pochi. I giochi recensiti in questo numero sono solatanto due, Squilibrio da Tavolo - che ci siamo fatti noi - e Trivial Pursuit, una vecchia gloria di cui non avevamo mai parlato e che abbiamo rispolverato per l'occasione, ma non disperate. In queste pagine troverete un bel po'di rubriche interessanti e, soprattutto, la risposta al problema che sembra torturare alcuni di voi da lungo tempo: cos'è un Gioco di Ruolo?

A cura di Andrea "UGH!" Fattori

TRIVIAL PURSUIT



So benissimo che non si tratta di una novità e che molti di voi ci hanno già giocato, ma visto che non lo abbiamo mai recensito e che si tratta di uno dei giochi da tavolo più famosi del mondo (per non parlare del fatto che di novità, in questo periodo, non ce ne sono...) ve lo riproponiamo.
Innanzitutto si tratta di un gioco a quiz, arricchito con divertenti particolari, che metterà a dura prova la vostra cultura. Di prodotti di questo tipo ne esistono veramente tanti, è vero, ma Trivial Pursuit si colloca su di un livello superiore grazie all'altissima qualità delle domande che vengono proposte, che spesso si rivelano anche molto divertenti (sapevate che lo Yak fa il latte rosa???).
Il tabellone di gioco è suddiviso in caselle di differenti colori, a ciascuno dei quali corrisponde un argomento ben preciso: *Geografia* per il Blu, *Spettacolo* per il Rosa, *Storia* per il Giallo, *Arte & Letteratura* per il Marrone, *Natura & Scienza* per il Verde e *Hobby & Sport* per l'Arancione. Inutile dire che arrivando su una di queste caselle bisogna rispondere alla rispettiva domanda. Esistono anche spazi particolari nei quali sono raffigurati due angeli nell'atto di sorreggere un triangolo colorato; se una squadra riesce ad arrivarci, deve sottostare alla solita domanda e, in caso di successo, ottiene un triangolino di plastica da riporre all'interno degli appositi spazi del proprio segnalino. Lo scopo del gioco è quello di conquistare i sei triangoli corrispondenti ai sei argomenti e di tornare nella casella di partenza.
Il movimento all'interno del tabellone avviene tramite il tardizionale lancio di dado; rispetto ad altri giochi simili, Trivial Pursuit ha però la particolarità di lasciare decidere ai giocatore in quale direzione spostarsi, cosa estremamente utile poiché permette di scegliere su quali argomenti cimentarsi. A proposito del movimento, è proprio per questa fase del gioco che viene sfruttato un terzo tipo di casella, quella raffigurante un santo che lancia un dado; se i giocatori ci finiscono sopra, hanno diritto a eseguire un secondo tiro, in maniera tale da potersi avvicinare di più al proprio obbiettivo.
I giocatori vengono divisi in squadre uguali e non esiste un limite al numero dei partecipanti, anche se oltre alle trentasei persone inizia ad esserci una certa confusione.. Non esiste neppure un limite di tempo per dare la risposta esatta, ma è ovviamente vie-





tato consultare libri, dizionari o enciclopedie.
Come ho già detto, Trival Pursuit è decisamente migliore di qualunque altro gioco dello stesso genere e vale veramente il suo prezzo (oltre novantamila lire!!!).

TANTE DOMANDE PER TUTTI

Esistono due diverse edizioni di Trivial Pursuit: la prima, dal titolo Genius, è la versione classica, con ben seimila domande adatte ai più informati. La seconda, Trivial Pursuit Junior, è stata invece studiata apposta per i più giovani ed è decisamente molto semplice. In entrambe resta comunque invariata la procedura di gioco.
Per chi poi si fosse già imparato a memoria tutte le risposte delle scatole base, la M. B., nuova detentrice dei diritti di questo magnifico gioco, ha pubblicato quest'anno altri due set di carte; il primo, Trivial Pursuit Genius Card Set, contiene tremila nuove domande divise nei soliti sei argomenti. Il secondo, Trivial Pursuit Spettacolo Card Set, è invece totalmente dedicato al mondo dello spettacolo. In particolare gli argomenti presenti in quest'ultima espansione sono *Hollywood & Company*, dedicato al grande cinema internazionale, *Cinecittà*, per la produzione Made in Italy, *Canzoni*, basato sui grandi successi di ogni epoca, *Disco & Rock*, per la musica più moderna, *TV & Sport*, domande di tutti i generi sulla televisione e *Vita da Vip*, dove dimostrerete la vostra conoscenza di tutti quei pettegolezzi che riguardano i personaggi più chiaccherati della nostra epoca. Direi che ce né proprio per tutti!!!

INDOVINA, INDOVINA...

Pensate di essere veramente in gamba e di poter rispondere a qualunque domanda? Vediamo allora come ve la cavate con questi quesiti presi direttamente dal Trivial Pursuit Genius Card Set...

1) Qual'è la professione del signor Ivo Livi, residente a Parigi?

2) Qual'è l'albergo più antico in Israele?

3) In quale paese si trova il fiordo più profondo?

4) Tra un alligatore e un coccodrillo, che ha più possibilità di battervi in una corsa a piedi?

5) Dov'è stato catturato Adolf Eichmann?

6) Quali pittori esposero per la prima volta nell'atelier del pittore-fotografo Nadar a Parigi?

7) Chi è il contatto di James Bond alla CIA?

8) Da quale teatro veniva trasmessa Lascia o Raddoppia?

9) Cosa sostiene un palo chiamato stollo?

10) Chi è la signora Mark Phillips?

11) Quanti metri di un singolo pelo rade un uomo che si faccia la barba giornalmente per 40 anni? 1,3 o 6?

12) Chi ha intitolato l'autobiografia Storia primaverile di un fiorellino bianco: Santa Teresa, Alcide de Gasperi o Licio Gelli?

13) Quale dei cinque sensi si sviluppa per primo?

14) Chi fu il primo lettore del Telegiornale della RAI-TV?

15) Da quale lingua ha origine la parola Yoga?

16) Come si chiama la compagnia aerea del Portogallo?

17) A quale nazione appartengono le isole Auckland?

18) Al volante di quale automobile Richard Gere è un'American Gigolò?

19) Quale romanzo di Harriet Beecher Stowe ha dato enfasi al problema della schiavitù negli Stati Uniti?

20) Cosa faceva Albert Schweitzer nel tempo libero?

Risposte:
1 Cantante: è Yves Montand- 2 Il King David- 3 In Cile- 4 L'alligatore- 5 In Argentina- 6 Gli Impressionisti- 7 Felix Leiter- 8 Dal teatro della Fiera di Milano- 9 Il pagliaio- 10 La Principessa Anna d'Inghilterra- 11 Circa 6 metri- 12 Santa Teresa di Lisieux (pensavate fosse Gelli, vero?)- 13 L'odorato- 14 Furio Caccia- 15 Sanscrito- 16 TAP- 17 Alla Nuova Zelanda- 18 Di una Mercedes cabriolet- 19 La capanna dello zio Tom- 20 Suonava l'organo!!!

Immagino che la maggior parte di voi non abbia dato neanche una risposta esatta; beh, non abbattetevi, queste domande sono state cercate apposta per voi tra quelle più complesse! Contenti? Comunque questo non è che un picclissimo assaggio del divertentissimo Trival Pursuit!!!

COS'E' IL GIOCO DI RUOLO

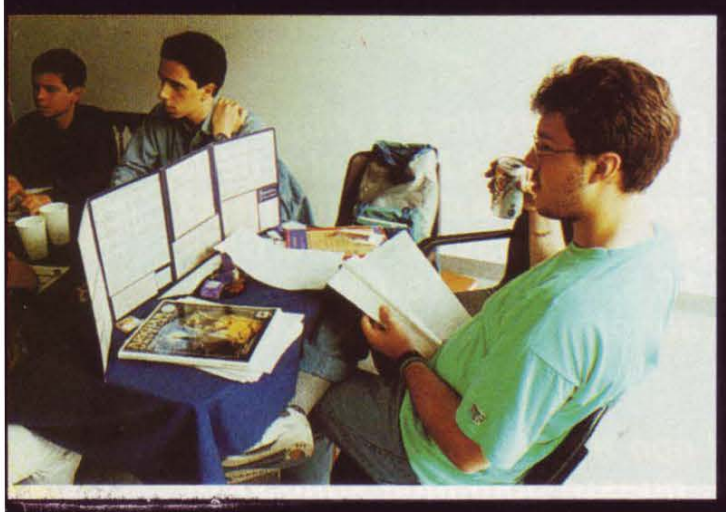
Ne avevo parlato più che sufficentemente nello scorso Annuario natalizio , ma visto che - a giudicare dalle lettere che mi arrivano - un bel po' di voi se lo è perso (vergogna, vergogna!!!), ho deciso di cimentarmi nuovamente nella stesura di un articolo esplicativo riguardo al funzionamento dei Giochi di Ruolo. Premetto comunque che non si tratta di un compito facile e che il modo migliore per comprendere totalmente lo spirito di questo particolare genere ludico è quello di assistere ad una partita, magari contattando i sempre più numerosi club che stanno sorgendo in tutta Italia.



Davanti...



Di fianco...



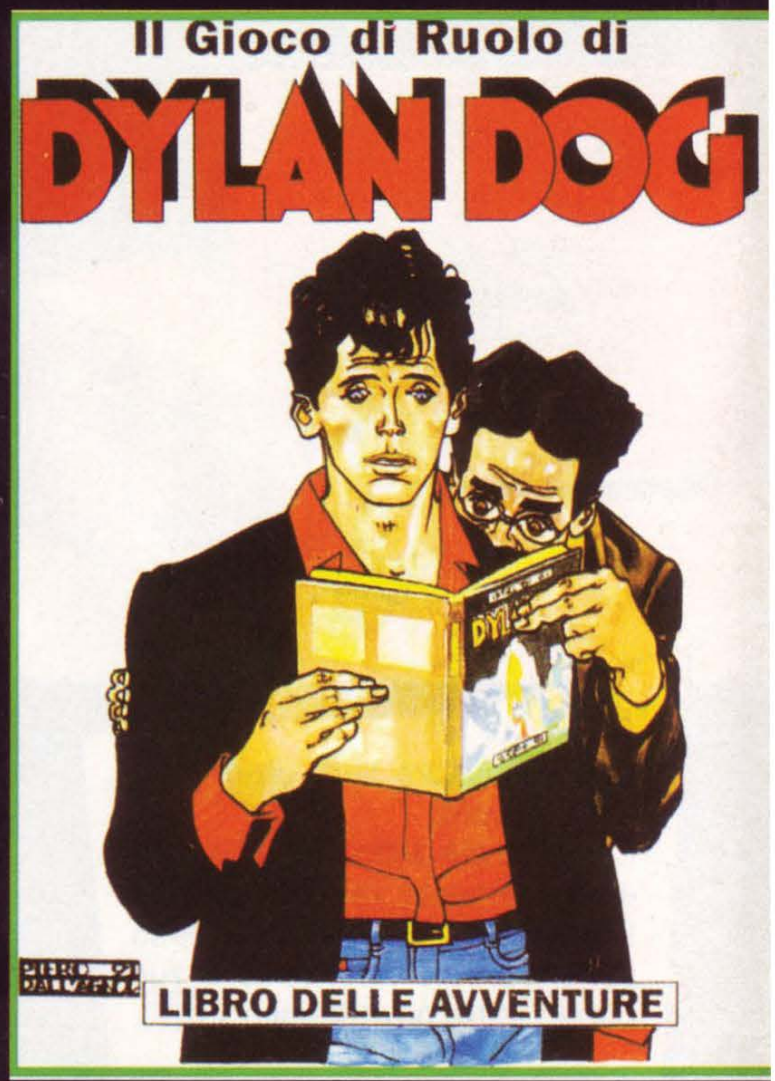
... E dietro lo schermo del master!
(Foto Marco Siani)

MATERIALI DI GIOCO:

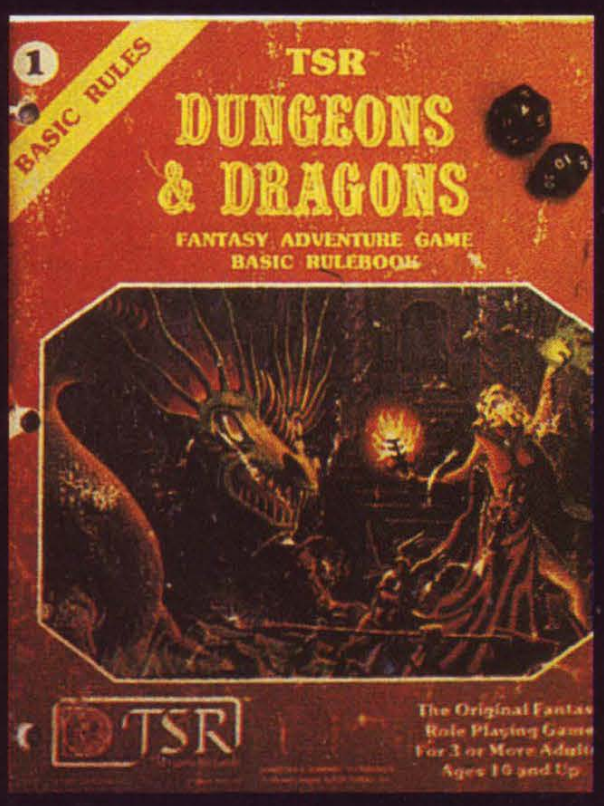
Il materiale necessario per poter iniziare a giocare è decisamente ridotto: il libro delle regole, reperibile nei negozi specializzati e - per quanto riguarda i titoli più famosi - anche in alcune grosse giocattolerie, una discreta quantità di fogli bianchi, alcune matite e i dadi, solitamente compresi nelle stesse confezioni ma comunque mai sufficenti.
Le cose cambiano notevolmente quando si parla del materiale aggiuntivo, ovvero quello che non si rivela indispensabile ai fini del gioco ma che è comunque molto utile; in questo caso potrete tranquillamente riempire i vostri armadi di moduli, miniature, dadi e una miriade di altri gadgets più o meno importanti.

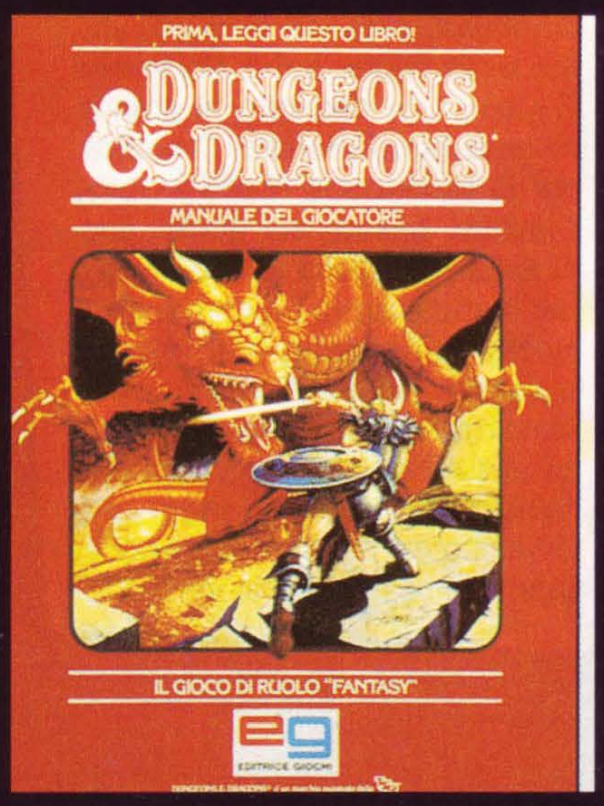
DISTRIBUZIONE DEI RUOLI:

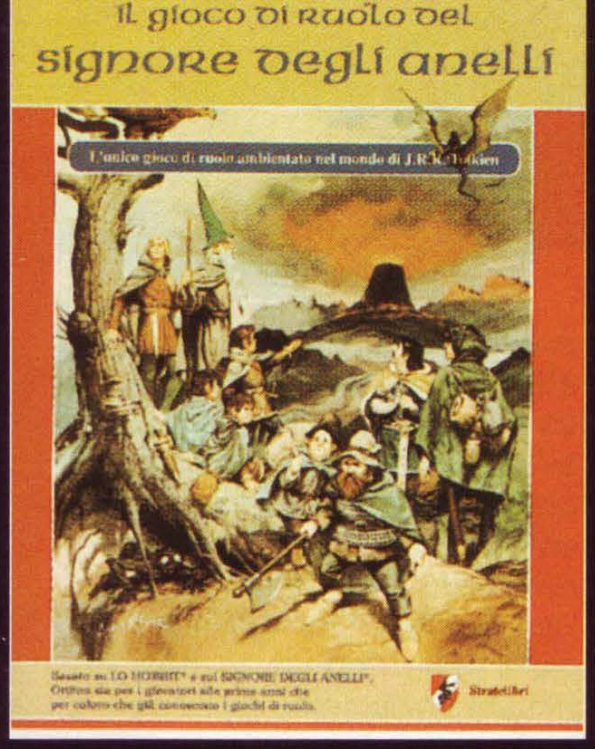
Una volta entrati in possesso del materiale di base, si deve decidere a chi spetta il fondamentale compito di masterizzare, ovvero di preparare e dirigere le partite. Anche se inizialmente può sembrare un lavoro noioso e poco gratificante, vi assicuro che i Master sono, di solito, quelli che si divertono di più. Un buon Master deve avere un'ottima padronanza di linguaggio, molta fantasia e un po' di tempo libero da dedicare alla preparazione delle partite;

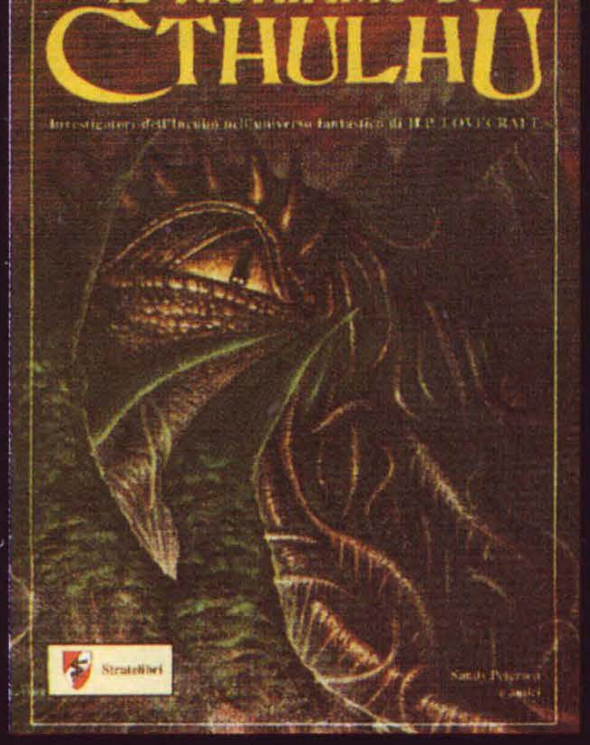


tutto il resto si impara con l'esperienza.
Una volta che la difficile scelta è stata presa, i giocatori devono decidere quali personaggi vogliono interpretare. Questo ovviamente varia notevolmente da gioco a gioco; in un mondo fantasy (medioevo arricchito con mostri e magia) la scelta potrà cadere su di un guerriero, su di un mago o su altri personaggi di questo genere, mentre in un gioco futuristico ci si potrà indirizzare verso il pilota di astronavi o il programmatore di computer e così via. Pensateci bene prima di effettuare la vostra scelta, poiché i personaggi non si cambiano ogni partita (a meno che non muoiano), ma si tengono il più a lungo possibile.









il succedersi degli avvenimenti e che interpreta i personaggi che possono essere incontrati nel corso dell'avventura, sia quello di un arbitro imparziale che giudica, attraverso apposite tabelle e lanci di dado, i risultati ottenuti dai giocatori.

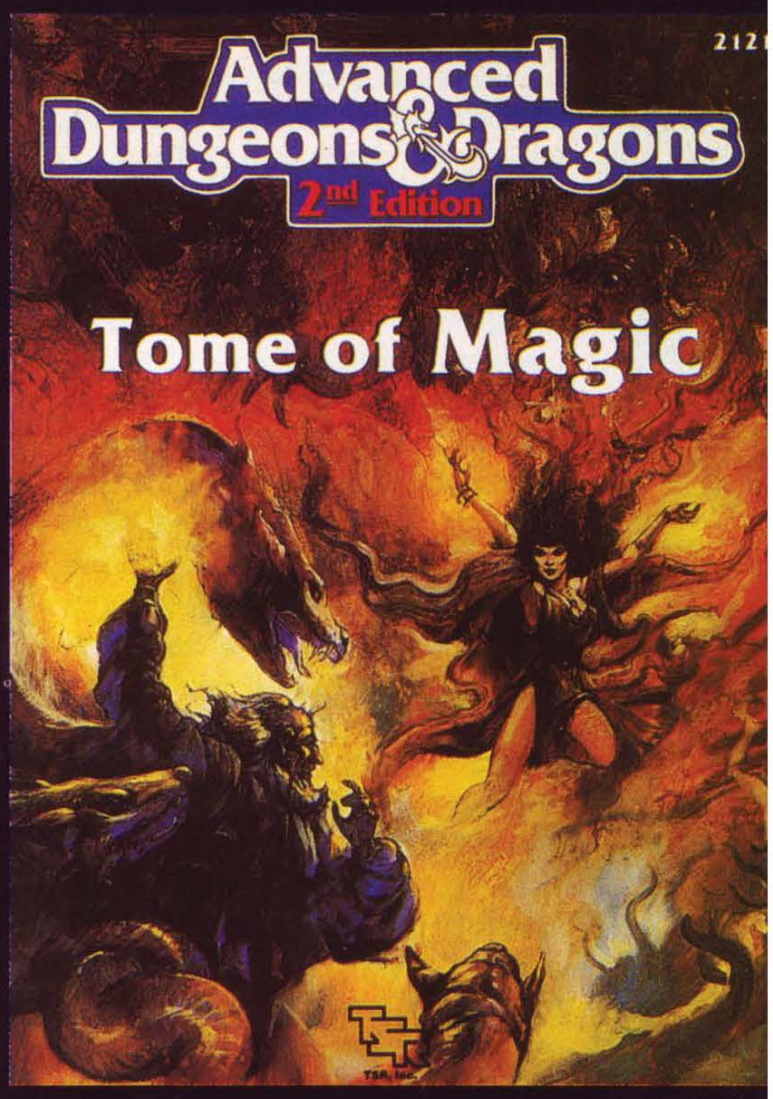
A questo punto ogni giocatore prepara la scheda del proprio personaggio determinandone, attraverso il lancio di appositi dadi, le abilità fisiche. Ovviamente un guerriero dovrà possedere una grande forza mentre per un mago sarà essenziale l'intelligenza. Questi punteggi verranno usati nel corso della partita per stabilire il risultato delle azioni intraprese.

PROCEDURA DI GIOCO:

In un Gioco di Ruolo, i partecipanti vestono, come abbiamo detto, i panni di particolari personaggi; si tratta generalmente di eroi forti e valorosi, che hanno la capacità di compiere azioni per noi impossibili e che vivono in mondi fantastici. Lo scopo del gioco è quello di provare particolari emozioni, utilizzando come mezzo soltanto la propria fantasia e quella dei compagni; in pratica è come "vivere" un film o un libro, che viene scritto nel corso della partita da Master e giocatori insieme.

Per essere più precisi, il lavoro comincia nelle mani e nella mente del Master. Il suo compito è quello di inventare una storia nella quale inserire i personaggi interpretati dai giocatori, ad esempio un attacco da parte di un drago alla città in cui vivono o il furto della corona del loro sovrano. Non si tratta certo di un lavoro facile, soprattutto quando, con il passare del tempo, le idee cominciano a scarseggiare; a questo proposito si rivelano molto utili i moduli di espansione, di cui parliamo spesso proprio in queste pagine, nei quali sono contenute avventure già pronte e che aspettano solo di essere lette dal Master e poi giocate.

All'inizio della partita, il Master narra l'antefatto, ovvero quello che è successo, il luogo in cui si trovano i personaggi e i loro rapporti con il mondo esterno; da questo punto in poi i giocatori saranno liberi di intraprendere qualunque azione, di spostarsi a proprio piacimento e di condurre come meglio credono i dialoghi con le persone che vengono incontrate. Ovviamente sarà il Master a decidere se queste azioni hanno successo e quali sono le loro conseguenze; se ad esempio un giocatore dichiara che il suo guerriero si lancia da una rupe e vola, questo sarà liberissimo di intraprendere l'azione ma certamente non avrà successo e l'unico risultato sarà un guerriero spiaccicato al suolo. Il ruolo del Master diviene a questo punto sia quello di un narratore che descrive l'ambiente circostante,







BOARD GAMES

COME MASTERIZZARE UNA PARTITA:

Purtoppo non esistono regole fisse grazie alle quali si può diventare bravissimi Master nel volgere di una giornata; solo attraverso l'esperienza acquisita nel corso di numerose partite si possono ottenere risultati davvero ottimi. E' comunque necessario che un Master comprenda a pieno alcuni concetti basilari, affinché i suoi giocatori non vengano portati ad odiare il Gioco di Ruolo.
Innanzitutto il Master non è in competizione con i giocatori, il suo scopo non è quello di sterminarli tutti con i mezzi più subdoli e meschini, bensì quello di farli divertire. Un bravo Master deve essere in grado di far provare emozioni ai suoi compagni di gioco, siano queste paura, odio (non nei suoi confronti, si spera), gioia, tristezza o amore; in questo senso, il Gioco di Ruolo può essere molto più forte di qualunque film o libro!!!
Un altra cosa importante è che il Master faccia uso, all'interno delle sue descrizioni, di tutti e cinque i sensi; se i personaggi arrivano in taverna, non limitatevi a dire:" siete arrivati in taverna", ma cercate di descriverne i colori, gli odori, i suoni. E' molto più realistico.
Per finire, anche se le cose da dire sarebbero veramente molte di più, siate sempre pronti ad improvvisare: se i giocatori fanno qualcosa di inaspettato, inventate al momento, assecondateli nelle loro scelte. Uno dei punti di forza del Gioco di Ruolo è proprio l'assoluta libertà di decidere come comportarsi.

Come ho già detto all'inizio, la cosa migliore per comprendere lo spirito del Gioco di Ruolo è provarlo o, quantomeno, assistere ad una partita. Quello che segue è un brevissimo esempio, la scena finale di una partita ambientata in un mondo fantasy che spero possa esservi di aiuto.
Master: E' passata circa una settimana da quando una freccia ha posto fine all'esistenza di Torag, il vostro amico nano. Avete fatto appena in tempo a scorgere di sfuggita l'uomo che l'ha lanciata, prima che sparisse all'interno dell'intricata foresta. Ma voi, con grande ostinazione, avete trovato le sue tracce e le avete seguite per tutto questo tempo. Ormai è notte e una pallida luna rotonda vi sorride dal cielo, offuscata di tanto in tanto dal passaggio di un'agile nuvola. Davanti a voi, all'interno di una radura, si trova una piccola capanna di legno disposta su di un unico piano; le finestre sono sbarrate da assi di legno e lo spiovente tetto di paglia non sembra avere aperture. Anche la porta, pochi metri davanti a voi, è chiusa. Intorno la fitta vegetazione del bosco cede il passo a un vasto campo incolto. Riuscite a leggere chiaramente le impronte sul terreno, le stesse che avete trovato quando Torag è stato vigliaccamente ucciso, e siete certi che si dirigono verso la capanna. Non sono più vecchie di un paio di ore. Si avverte anche un acre odore selvatico provenire dall capanna.
Guerriero: Bene, estraggo la mia balestra, la carico e mi dirigo verso la porta.
Mago: Pronuncio un incantesimo di protezione su Narwin, il guerriero, e mi apposto difianco all'ingresso.
Elfo: Preparo il mio arco e tengo d'occhio il bosco alle nostre spalle: non vorrei che qualcuno ci attaccasse da dietro!
Master: Perfetto, avete raggiunto le vostre posizioni. Il normale suono della foresta sembra stranamente tacere all'interno di questa radura. L'unico rumore percepibile è quello di un uomo che sta mangiando all'interno della capanna. Non si sente comunque profumo di cibo.
Guerriero: Credo proprio che questa cena sarà un po' indigesta per il nostro amico. Sfondo la porta e tengo pronta la balestra.
Master: Tira un dado ...(il tipo di dado varia da sistema a sistema. I più frequenti sono a 4,6,8,10,12 e 20 facce) e aggiungi il tuo punteggio di forza.
Guerriero: Ho fatto diciotto!
Master: Okay; il guerriero si avvicina furtivo alla porta e, dopo averla esaminata attentamente, sferra un poderoso calcio. Il legno va rumorosamente in frantumi e ciò che resta della porta si apre di colpo. Dentro alla capanna, un uomo seduto contro un muro sta divorando il corpo di una lepre; non sembra che l'animale sia stato cotto. Tutta la scena è illuminata unicamente dalla luna. Il resto della stanza, per quanto è possibile vedere, è estremamente povero e spoglio. L'uomo, malgrado la sorpresa, abbandona rapidamente la sua cena e cerca di alzarsi. Decisamente si tratta della stessa persona che ha ucciso il vostro amico.
Guerriero: "Bene vigliacco, preparati a morire". Scaglio il dardo di balestra mirando alla zona centrale del corpo.
Master: Tira un dado e aggiungi la tua agilità. Gli altri intraprendono qualche azione particolare?
Elfo: No.
Mago: Lancio un incantesimo di luce all'interno della stanza.
Master: Un attimo di silenzio avvolge l'abitazione, dopo di che dalle mani del mago scaturisce una vivida luce azzurra. Un dardo parte con mortale precisione dalla balestra del guerriero e, dopo un breve tragitto, si infila violentemente nella zona centrale del petto dell'uomo, il quale cade a terra lanciando un gemito soffocato. Sembra morto.
Guerriero: Metto via la balestra, estraggo il pugnale e vado a controllare il corpo.
Master: Il corpo, illuminato dall'incantesimo del mago, giace riverso su di una pozza di sangue. Non sembra più respirare. Ti avvicini e dopo un rapido esame ti accovacci per estrarre la freccia; ma improvvisamente il braccio dell'uomo scatta e ti afferra la gola in una morsa d'acciaio. Tutto avviene con una rapidità incredibile. Prima che il mago e l'elfo possano intervenire, i lineamenti dell'uomo iniziano a cambiare: il viso si allunga e si copre di pelo, i denti crescono a dismisura... Nel volgere di pochi istanti ti trovi davanti il muso ghignante di un enorme lupo. Anche le braccia sono ora ricoperte da una folta peluria e le dita terminano con grossi artigli...

Il Gruppo Editoriale Jackson informa i suoi 2.183.000 lettori che la nuova sede è già operativa.



GRADARA LUDENS - II EDIZIONE

Grandi notizie per tutti gli appassionati di giochi, elettronici e non: si terrà a Gradara, nel mese di Settembre, una grande manifestazione interamente dedicata al divertimento.
Le giornate del 19 e 20 settembre saranno rivolte al magico mondo dei computer, con incontri e seminari durante i quali verrà fatto il punto sulla situazione in Italia. Dal 19 al 27 sarà anche accessibile una showroom piena di computer, console e modem con cui il pubblico potrà liberamente divertirsi; si tratta soprattutto di un'ottima occasione per poter sperimentare di persona le potenzialità delle banche dati e dei vari servizi telematici oggi disponibili.
La parte comunque più interessante è quella che si terrà a partire dal 26 Settembre, interamente dedicata ai giochi di ruolo, di simulazione e ai vari tornei. Innanzitutto proprio a Gradara si svolgerà la finalissima italiana di Dungeons & Dragons, a cui parteciperanno, tra l'altro, i vincitori dell'Eptakontest. Seguiranno tornei di Abalone, Backgamon, Dama, Go e Il Labirinto Magico, la maggior parte dei quali sarà a carattere nazionale. Da non perdere anche le numerose presentazioni e dimostrazioni di gioco, tra cui Cyberpunk, I Gialli Clementoni, Il Gioco dell'Anno e il Gioco di Ruolo di Dylan Dog. Tutto questo sarà corredato da momenti di incontro, tavole rotonde, giochi di ruolo dal vivo e un'entusiasmante caccia al tesoro. Io ci sarò, e vi consiglio di fare altrettanto!!!

GIOCO DI RUOLO: DOVE E CON CHI!

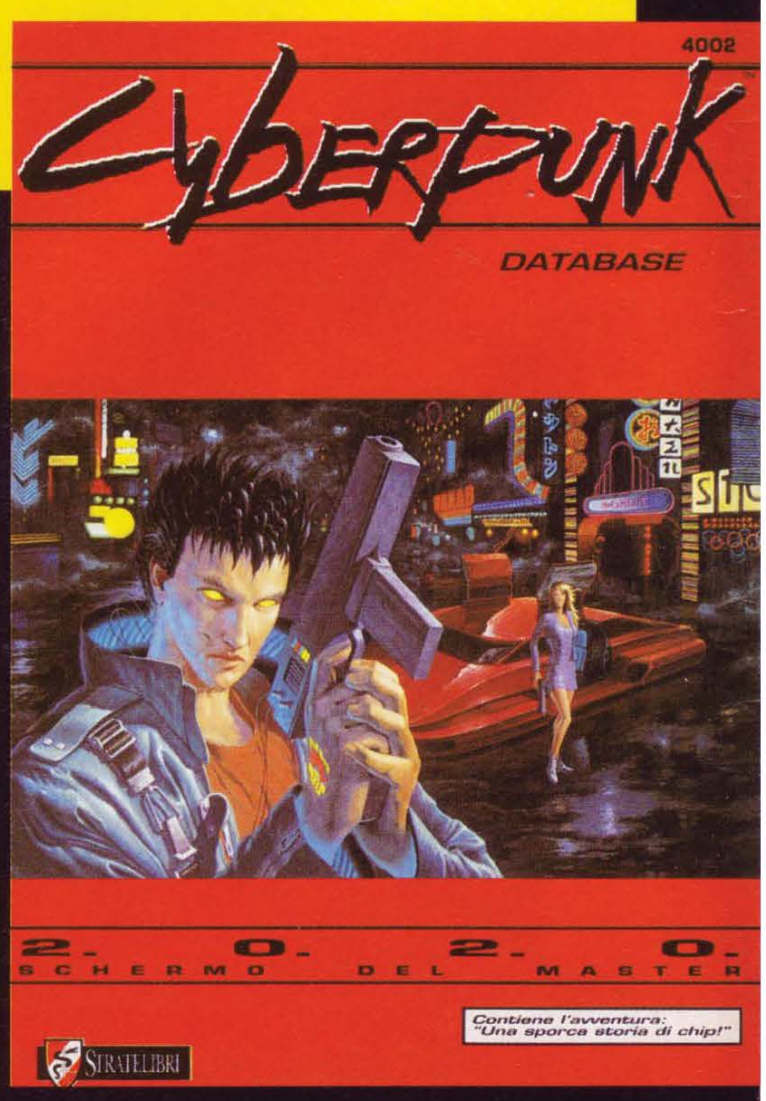
Dopo aver sentito tanto parlare di Giochi di Ruolo o avete cominciato a odiarli oppure vi deve essere venuta la curiosità di provarli; ma a chi rivolgersi? Ecco una lista di Club che potrebbe esservi di aiuto.

Agonistika: Roma.
Roberto Flaibani, 06/5899287
Blood Ring: Vicenza.
Christian Pellizzari, 0444/302639
Massimo Cencig, 0444/515666
Brama: Perugia.
Domenico Gamboni, 075/5730187
Club 3M: Modena
Gianluca Abbati, 059/334069
Darkover: network nazionale, con numerose sedi soprattutto in Lombardia. Sede centrale Milano.
Stefano Malberti, 039/320286
Christian Antonini 02/4032903
Dragon's Lair: club R.P.G.A., presente in molte città italiane. Sede centrale Pavia.
Andrea Mosconi, 0382/25830
Homo Ludens: Venezia.
Leo Colvini, 041/5344619
I Cavalieri di Aleramo: Casal Monferrato.
Centro Giovani, 0142/77391
Labyrinth: Genova
Chiara e Paolo Fasce, 010/295610 (diurno) - 010/887969 (serale)
Lo Stratagemma: Firenze.
Alessandro Ivanoff, 055/2477655
Lords of Dragons: Torino.
Federico Faenza, 011/488758
Metropolidea: Milano.
Fabio Lombardi, 02/685428
Alfredo Gaiani, 02/3543684
Strategiochi: Viareggio.
Simone Peruzzi, 0584/46360
Times Knight: Parma
Federico Paini, 0521/593320

Questa è comunque solo una minima parte del mondo dei Giochi di Ruolo in Italia e spero di avere presto occasione di compilare un elenco più completo. Alla prossima.

CYBERPUNK DATABASE

A pochissimo tempo di distanza dall'uscita del manuale base di questo stupendo Gioco di Ruolo, è arrivato l'immancabile e indispensabile schermo del Master, su cui troverete tutte, ma proprio tutte, le tabelle necessarie per poter condurre una partita senza bisogno di sfogliare le regole ogni due minuti. Come al solito, lo schermo è anche corredato da una breve avventura introduttiva che porterà i giocatori ad affrontare potentissime corporazioni e a solcare i vasti spazi interstellari alla ricerca di una risposta definitiva.
Se avete comprato Cyberpunk, non perdetevi il vostro Database!



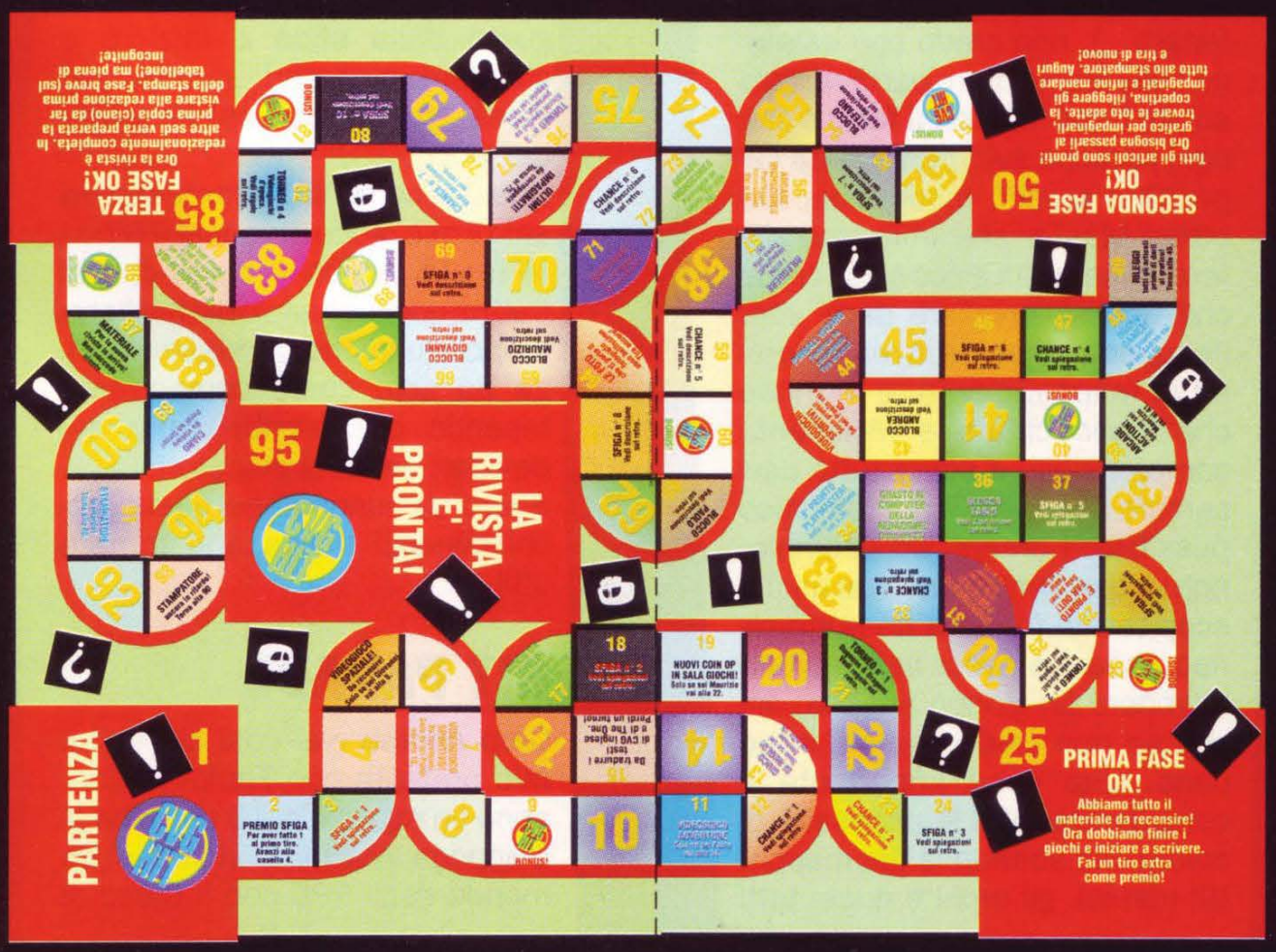
SQUILIBRIO DA TAVOLO - IL GIOCO DELLA REDAZIONE DI CVG

"... ma adesso basta parlare di me. Parliamo un po' di voi: cosa ne pensate di me?". A parte la pessima battuta, vecchissima e usata ormai da tutti, leggendo le vostre lettere mi sorge veramente un dubbio: come pensate che sia il lavoro del recensore? Sono assolutamente certo che ci immaginate passare la nostra vita a giocare e a fare cose terribilmente interessanti e divertenti, venendo per giunta profumatamente pagati. Beh, in effetti non è del tutto sbagliato (nessuno in redazione possiede comunque una Ferrari), ma in questo lavoro esistono anche dei lati negativi, e non sono certo pochi. Due mesi su tre, ad esempio, dopo che avete già scelto i pezzi da pubblicare, scoprite che più della metà del materiale ha subito un leggero ritardo e uscirà verso il 5 aprile del 2189, mentre quella restante è stata smarrita dalle nostre efficientissime poste - cosa che vi costringe drammaticamente a ripiegare su articoli tipo "I Dadi e la Dialettica Escatologica" e "Il Ruolo Fondamentale della Minestra di Verdure nei Giochi ad Ambientazione Fanta-Psyco-Mitologica". Quando organizzate un bel week-end con la vostra ragazza, venite immancabilmente a sapere, con un preavviso di circa diciotto minuti e mezzo, che sta per cominciare la più importante manifestazione ludica della storia umana e che voi siete l'ospite d'onore; oppure il disco contenente tutti vostri articoli viene sbadatamente utilizzato come fermaporta da uno degli uomini delle pulizie e voi, che furbamente non ne avete fatta nessuna copia, vi trovate costretti a riscrivere dieci pagine nel giro di quindici secondi e trentadue decimi. Sono tutte cose molto belle, che temprano lo spirito e provocano gravi esaurimenti nervosi!

Visto comunque che sembrate molto ansiosi di entrare a far parte del magico mondo del giornalismo, abbiamo pensato di creare per voi un divertente gioco da tavolo in cui dovrete cercare di preparare, nel minor tempo possibile, un numero di *Computer + Video Giochi*. Innanzitutto ognuno dei giocatori deve decidere chi vuole interpretare: lo Psychotronico e Psycopatico Fabio Rossi, l'elettronico Stefano Giorgi, il cattivissimo Paolo Cardillo, il nipponico Giovanni Papandrea, il ritardatario Maurizio Miccoli o il Masterissimo Andrea Fattori (che poi sarei io, tra l'altro). Ognuno di questi improbabili personaggi ha delle peculiari caratteristiche che nel corso della partita potranno rivelarsi - a seconda dei casi - positive o negative; Maurizio, per esempio, aumenta il proprio movimento qundo sente parlare di Tornei in Sala Giochi, ma molto spesso si dimentica di essere un recensore e consegna gli articoli con qualche mese di ritardo, mentre Giovanni non riesce a resistere alla tentazione di vedere tutte le novantasette puntate di "Remì contro Mazinga Zeta: il Giorno della Furia", pur sapendo che poi dovrà sorbirsi novantotto puntate di "Fabio contro Giovanni: il Giorno della Vendetta" per la mancanza delle sue pagine.

Lo scopo è quello di percorrere tutto il tabellone di gioco per primi, attraversando le quattro fatidiche fasi che caratterizzano la preparazione della rivista: la raccolta del materiale, la preparazione degli articoli, la loro correzione e, finalmente, la stampa. Il percorso non è ovviamente così semplice come può sembrare, e la maggior parte delle 95 caselle che lo compongono nasconde terribli insidie, dal bieco portinaio alieno ai perenni ritardi dello stampatore. Per rendere il tutto meno frustrante abbiamo pensato di inserire anche degli spazi Bonus, grazie ai quali sarà possibile procedere più spediti, ma ricordatevi che nella realtà non ci sono, mentre gli imprevisti non si dimenticano mai di noi!

La cosa comunque più importante è che potrete trovare *Squilibrio da Tavolo* all'interno del nuovo *Speciale Estate '92 di Computer + Video Giochi*, assolutamente gratis! Basterà procurarsi un normalissimo dado a sei facce e dei segnalini per essere subito pronti a giocare.
Direi che per diecimila lire (insieme alla rivista e alle sue 130 recensioni) è un occasione da non perdere!!!



DREAMLAND: LA TERRA DEI SOGNI

Vedo con piacere che l'idea di una sezione dedicata interamente ai vostri dubbi e alle vostre curiosità nel campo dei giochi di ruolo e non ha avuto un notevole riscontro da parte vostra. Continuate così.
Intanto, visto che siete sempre voi a farmi domande, voglio farvene una io; quali sono i vostri giochi di ruolo preferiti? Scrivetemi, sono curioso!

MASTERISMI

Ciao, mi chiamo Romolo Valerio e ho 14 anni. Vorrei fare riferimento a un articolo comparso sull'Annuario 1992 di Dicembre, in cui si parlava di RPG da tavolo.
Sono un Master e vorrei ricevere consigli su come svolgere bene il mio ruolo, su come si realizzano mappe e con quale criterio si utilizzano i vari mostri erranti.
Grazie.

Caro Valerio, come avrai già avuto modo di capire leggendo l'articolo Cos'è un Gioco di Ruolo, presente su questo stesso numero (a meno che tu non ti sia precipitato direttamente su questa rubrica alla ricerca della tua lettera...), non credo che esistano delle regole d'oro per diventare subito bravi Master. Il fatto è che ogni persona sviluppa questa capacità a proprio modo; conosco ottimi Master che utilizzano differenti metodi di gioco e non credo che uno sia migliore degli altri.
Per quanto riguarda la realizzazione di mappe, devi fare in modo che siano chiare e facilmente comprensibili, e soprattutto devi cercare di essere il più realistico possibile: i draghi, ad esempio, non vivono dentro a stanze microscopiche in fondo a un sotterraneo, cosa che invece mi è capitata di vedere fin troppo spesso, anche se non credo che sia il tuo caso. Una cosa importante è considerare tutte le necessità di coloro che abitano le tue mappe. Gli uomini, gli orchi e quasi tutti gli esseri di ogni Gioco di Ruolo hanno delle necessità fisiologiche come mangiare, dormire e altro ancora, quindi devi fare in modo che i loro rifugi possano sopperire a questi bisogni. Non è possibile che dieci minotauri stiano rinchiusi per anni in un sotterraneo; dove lo troverebbero il cibo? Allo stesso modo devi stare anche attento a non utilizzare trappole e mostri nella maniera sbagliata. Difficilmente, ad esempio, viene messa una trappola davanti a una semplice grotta soltanto per il gusto di farlo e non è certo naturale che qualche mostro soprannaturale venga posto a guardia di luoghi privi di ogni valore. L'importante è avere un po' di buon senso!!!
Per quanto riguarda i mostri erranti, ti consiglierei di buttarli via; la maggior parte delle volte sono assurdi e non hanno nessun motivo per andare a rompere le scatole a gente grande, grossa e ben armata. E' molto meglio che ti prepari da solo eventuali incontri lungo la strada! Un altro consiglio che voglio darti è quello di stare bene attento a non esagerare con la magia e con i mostri; se, infatti, fai trovare un terribile drago dietro ogni angolo, presto chi gioca con te non proverà più il gusto della sfida e inizierà a chiedere avversari sempre più grossi, rovinando così lo spirito del gioco.
Questo comunque rappresenta solo il mio modo di vedere il Gioco di Ruolo, e non è detto che si tratti di quello giusto o del migliore; è opportuno che un Master scelga da solo come comportarsi, tenendo ovviamente conto dei desideri dei suoi giocatori.
Spero comunque che questi pochi consigli ti possano tornare utili.

HIT PARADE

Caro Andrea (vai così che sei il mio preferito con Fabio) Fattori, sono un ragazzo di 13 anni che si è appena avvicinato al fantastico mondo degli RPG con il Gioco di Ruolo "I Figli dell'Olocausto".
Passo alle domande: (stai mangiando una fetta di pane con la Nutella? Bene!)
1) Immagina di essere un recensore di videogiochi e, per favore, dai un voto di giocabilità ai seguenti giochi: I Figli dell'Olocausto, Girsa, Shadowrun, D & D, Advanced D & D, Warhammer.
2) Hai mai giocato "I Cavalieri del Tempio"? Io lo odio! Le regole sono difficilissime ed è impossibile da masterizzare!
3) Mi puoi descrivere a grandi linee Cyberpunk?
4) Ripeterete l'Eptakontest l'anno prossimo?
5) Quali sono i tuoi due RPG preferiti?
Forse ti ho annoiato, ma ti prego rispondimi e scusami la calligrafia alla Gandalf.Ciao,

Riccardo Botta

Dunque, dunque, vediamo un po' da dove cominciare a rispondere...
Innanzitutto non sto mangiando una fetta di pane con la Nutella; purtroppo sono a dieta e ho dovuto eliminare il pane!
1) Direi che sei proprio andato a sceglierli con il lanternino!
- I Figli dell'Olocausto: A parte il fatto che a me proprio non piace, non è certo difficile da giocare **80**
- Girsa: Se fosse più facile sarebbe il miglior Gioco di Ruolo di tutti i tempi. **45**
- Shadowrun: Decisamente più semplice di Cyberpunk (e la differenza si vede): **78**
- Dungeons & Dragons: Direi che è perfetto per chi deve cominciare. Esistono giochi più semplici, ma la semplicità non vuol necessariamente dire giocabilità **95**
- Advanced D & D: Lo dice il nome stesso; ci sono tante di quelle tabelle che non sai mai da che parte girarti. **55**
- Warhammer: Era una battuta, vero? Posso mettere numeri negativi? **-10**
Questo era per rispondere alla tua domanda. Ma visto che io non sono un recensore di vieogiochi e che ho sempre odiato i voti espressi in numeri, beccati questi giudizi globali:
- I Figli dell'Olocausto: direi che non è neppure definibile Gioco di Ruolo. Veramente ammirevole il

tentativo della Black Out - i cui propietari sono, tra l'altro, due persone incredibilmente simpatiche - ma il bersaglio è stato nettamente mancato.
- Girsa: davvero ottimo, soprattutto per chi vuole rivivere le grandi emozioni dei romanzi di Tolkien. Anche se è decisamente complesso, vale la pena di provarlo.
- Shadowrun: ti dirò, l'idea di mischiare fantasy e cyberpunk è abbastanza interessante ma non finisce di convincere. Il sistema di gioco è veramente semplice.
- D & D: cosa vuoi che ti dica? Facile e di grande respiro - nel senso che il Master è libero di fare tutto quello che preferisce -, ideale per chi vuole cominciare.
- AD & D: orrido. Beh, non proprio orrido, però è troppo impreciso in rapporto alla spropositata quantità di regole.
- Warhammer: il gioco è veramente perfetto, la migliore simulazione di battaglie tridimensionali esistente, il che comporta ovviamente un regolamento molto complesso. Peccato comunque che io sia un pacifista convinto!
2) Hai perfettamente ragione: le regole sono davvero incasinate ma a me non dispiace, soprattutto considerato il fatto che è uno dei pochi Gdr italiani.
3) Prova a riguardare il numero di Giugno. Sei scusato solo perché quando hai spedito la tua lettera non era ancora uscito...
4) Chi vivrà vedrà...
5) Da masterizzare Cyberpunk e Girsa, da giocare Girsa e Cthulhu (peccato che in questo mi facciano sempre fare il Master. Sigh!)
Quanto alla calligrafia non ti preoccupare; ricevo lettere ben peggiori, probabilmente scritte da alieni privi del pollice opponibile o di qualunque altro mezzo che gli consenta di reggere correttamente una penna.

GRAVI DILEMMI

Caro Andrea, innanzitutto hai un soprannome? (...) mi farebbe molto piacere se noi due ci scambiassimo materiale di Dungeons & Dragons (...)
Gabriele "The Great Old One"

Immagino che tu non ti aspettassi di trovare qui una risposta alla tua lettera; il fatto e che contiene due domande alle quali voglio da tempo dare una risposta definitiva. Mi dispiace di averla tagliata così barbaramente, ma purtroppo non c'era più spazio.
Il mio vero soprannome è Tex, tutti gli altri mi vengono mensilmente rifilati da quella mente perversa di Fabio e, purtroppo, sono troppo affezionato ai miei moduli per potermene separare anche solo temporaneamente (oltretutto abitiamo anche leggermente lontano...).
Ti faccio comunque i miei complimenti per il tuo modo di vedere il Gioco di Ruolo, anche se non credo che il terribile Uomo-Scoiattolo sarebbe uno dei miei mostri preferiti. Continua comunque così!!!

Anche per questo mese abbiamo finito. Se volete partecipare alla posta del fantastico con domande e suggerimenti, scrivete a: DREAMLAND, c/o Computer + Videogiochi, Via Pola 9, 20124 Milano.

EPTAVINCITORI

Ed ecco finalmente, come vi avevo annunciato il mese scorso, i nomi dei vincitori del torneo Eptakontest; per qustioni di spazio pubblichiamo solo quelli riguardanti Dungeons & Dragons, basico e avanzato, Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli e Il Richiamo di Cthulhu.

DUNGEONS & DRAGONS:
Bondani Emilia, Farina Aldo, Farina Fulvio, Piazza Roberta, Bocus Achille e Cabrini Matteo.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS:
Luccini Gianfranco, Cranchi Massimo, Caminanda Flavio, Spenippo Sonia, Montani Guido, Salvatore Giovanni.

IL GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI:
Sabrina Rossi, Federico Vidari, Giancarlo Calzetta, Michele "The Butcher" Cammarata, Pierpaolo Favale e Paolo Palianti.



IL RICHIAMO DI CTHULHU:
Paolo Dente, Francesco Ginelli, Fabio Muggioni, Marco Zanotti, Marco Cultrera, Nicola Dragonetti, Stefano Merlini, Davide Follini.

Tutti questi giocatori si sono distinti per una grande capacità interpretativa, dimostrando così di aver saputo cogliere a pieno il lato migliore del Gioco di Ruolo.







SUL PROSSIMO NUMERO:

SPLATTERHOUSE II:
JASON CONTINUA IL SUO MASSACRO SU MEGADRIVE!

ARCH RIVALS:
UN MEGA BASKET PER IL MEGADRIVE!

ALIEN 3:
LE PRIME IMMAGINI DEL GIOCO!

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE:
IMPERSONATE IL CLOWN PIU' PAZZO DELLA STORIA!

LE MIGLIORI COPERTINE DEI LETTORI!

NIPPOMANIA:
NOTIZIE IN DIRETTA DAL GIAPPONE!

KING OF THE MONSTER 2:
RADIAMO ALLEGRAMENTE LE CITTA' AL SUOLO!

STAR CONTROL II:
RITORNA IL DANNO SPAZIALE!

... E TANTE, TANTISSIME RUBRICHE E RECENSIONI.

TRA 30 GIORNI IN EDICOLA.

Graeme Souness VECTOR SOCCER

Amiga







IMPULZE



Acquista una confezione di HOLO-SQUASH e chiedi al rivenditore il regolamento del **Campionato Italiano di HOLO-SQUASH 1992**.

AUREA DISTRIBUZIONE

AUREA DISTRIBUZIONE - Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel. 030 / 2400560 - Fax 035 / 236301

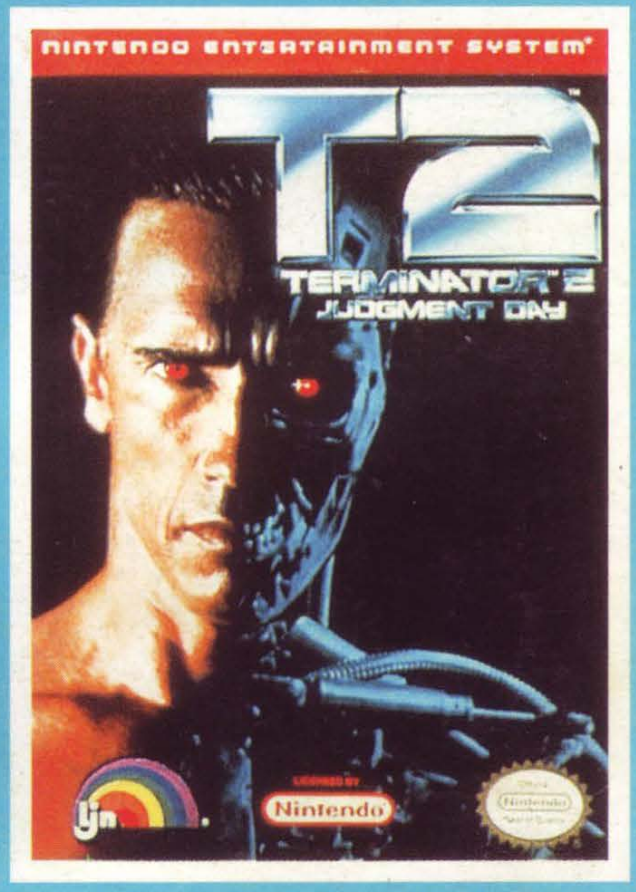
MATTEL

Nintendo®

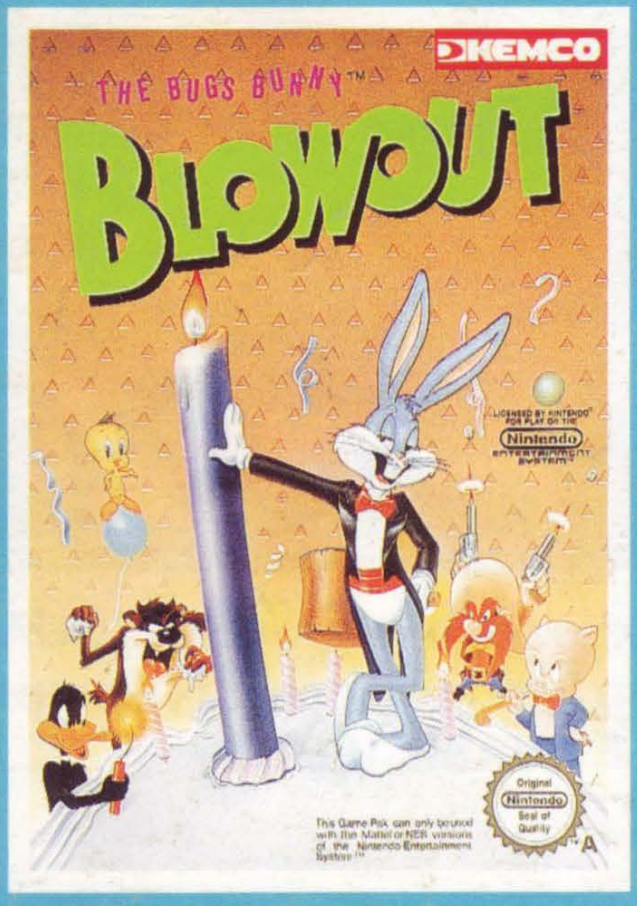
NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.



TROG - Sfuggi alla fame insaziabile di Trog, il troglodita con un occhio solo.



TERMINATOR 2 - Tu e Schwarzenegger in mille avventure per fermare la distruzione dell'umanità.



BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOWOUT - Proteggi Bugs Bunny da trappole mortali: arriverà sano e salvo alla festa.



PUBLICIS - FCB/MAC