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

16 PAGINE IN PIU

L. 5.000 (Frs.7.5)
N. 21 DICEMBRE 1992

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

NATHAN NEVER: IL FUTURO È SUI VOSTRI AMIGA!

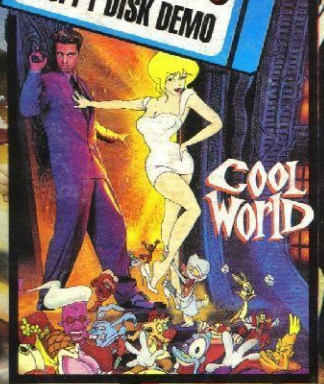
WING COMMANDER: FINALMENTE SU AMIGA!

ECCEZIONALE ESCLUSIVA!

DIRETTAMENTE DA HOLLYWOOD
KIM SUL VOSTRO AMIGA

IN REGALO

FLOPPY DISK DEMO



SONIC 2: STAVOLTA SI È PORTATO UN AMICO

Spedizione in Abb. Post. - Gruppo III/70
Taxe percue (Tassa Riscossa)
Milano CMP Roserio

SUPER MARIO KART: MARIO È PATENTATO!

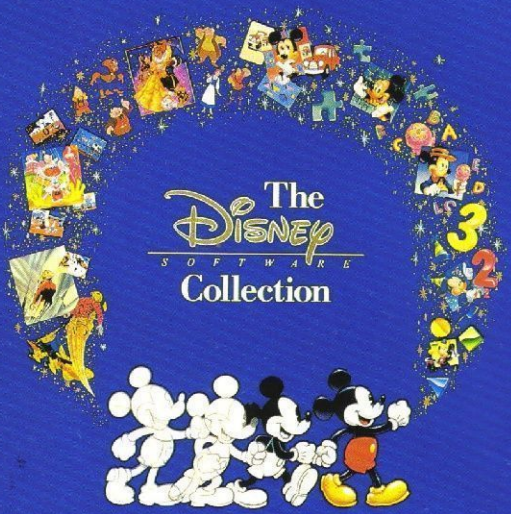
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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

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



PS/1 IBM e



5 minuti ed è magia.

Come può nascere la magia in 5 minuti? Semplice. Avete a disposizione in un'unica scatola: a) un PS/1 IBM, il personal computer che usate in 5 minuti; b) The Disney Software Collection, 9 programmi Disney per insegnare ai più piccoli e sviluppare la creatività nei più grandi.

Avventure, trabocchetti, puzzle, giochi d'animazione, musiche ed effetti sonori ad alta fedeltà. I vostri figli impareranno divertendosi e tutta la famiglia potrà giocare insieme.

A voi ricordiamo che il PS/1 IBM ha i software Microsoft Windows e Works precaricati per scrivere relazioni, eseguire calcoli, catalogare prodotti, creare grafici, analisi e previsioni di budget. E come sempre basteranno 5 minuti per essere all'opera.

Acquistando il vostro PS/1 IBM potrete usufruire gratuitamente per un anno dell'esclusivo servizio Helpware che comprende HelpCard, HelpLine, HelpCredit e Helpware Magazine, la rivista in abbonamento gratuito.

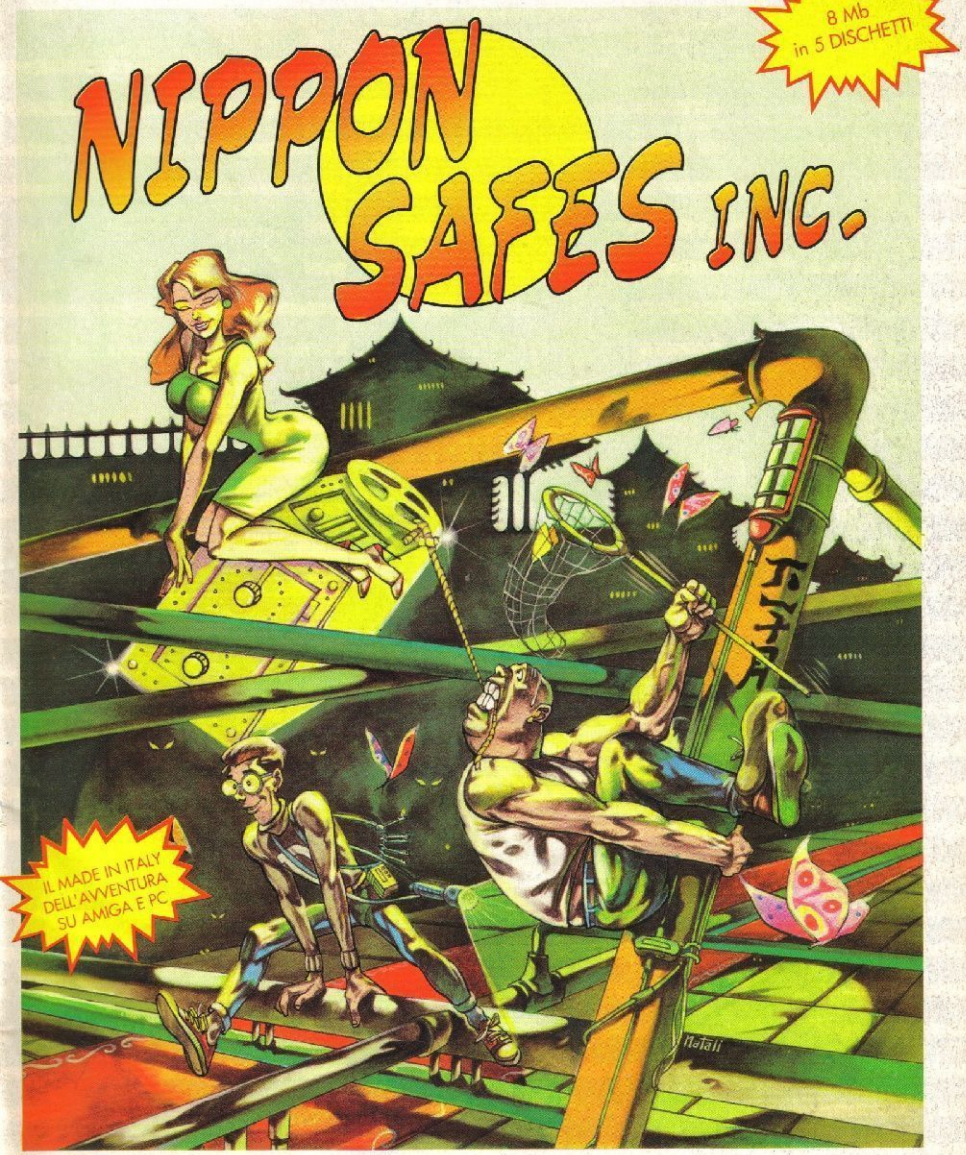
I Concessionari e i Rivenditori PS/1 IBM vi aspettano. Per sapere qual è il più vicino, chiamate il Numero Verde 1678-36020.

Insieme, ad un prezzo irresistibile.

IBM

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

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



TREND

Distributore esclusivo per l'Italia
TREND ITALIA s.r.l.
Tel. (010) 314110
Fax (010) 3629303

Lo troverete anche nei migliori negozi di elettrodomestici / Hi-Fi / TV

DYNABYTE

SOFTWARE HOUSE ITALIANA
-GENOVA ITALIA-

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

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

SOMMARIO

N.21
DICEMBRE '92

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

ALIEN 3	ATENA	MEGADRIVE	69
ALONE IN THE DARK	INFOGRAMES	PC	58
ASSASSIN	TEAM 17	AMIGA	42
AXELAY	KONAMI	SUPER NES	66
CATTIVIK	IDEA	AMIGA	50
DARKLANDS	MICROPROSE	PC	118
GOBLIINS 2	COKTEL VISION	PC	52
NATHAN NEVER	GENIAS	AMIGA	9
NIPPON SAFES INC.	DYNABYTE	AMIGA	126
PINBALL FANTASIES	21ST CENTURY	AMIGA	128
REX NEBULAR	MICROPROSE	PC	54
ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS	AMIGA	122
ROBO SPORT	MAXIS	AMIGA	115
SHADOWORLDS	KRISALIS	AMIGA	124
SHAPESHIFTER	VICTOR	PC ENGINE CD	65
SMASH	IDEA	AMIGA	59
SONIC 2	SEGA	MEGADRIVE	64
SONIC 2	SEGA	MASTER SYSTEM	62
SONIC BLASTMAN	TAITO	SUPER NES	68
SUMMER CHALLENGE	ACCOLADE	PC	56
SUPER MARIO KART	NINTENDO	SUPER NES	73
THE AQUATIC GAMES	MILLENNIUM	AMIGA	55
THE EMPIRE STRIKES BACK	LUCASFILM	NES	70
THE LEGEND OF KYRANDIA	VIRGIN	PC	46
TRODDLERS	21ST CENTURY	AMIGA	48
WING COMMANDER	ORIGIN	AMIGA	120
WORLD HEROES	SNK	NEO GEO	72

PREVIEW 11
Il futuro è nelle mani di CVG...

POSTA 24
Vi prenderemo alla lettera!

NEWS 2
Il PC va in tivù?!?

SPECIALE FRANCIA 35
Se non hanno il pane, dategli i videogiochi!

NIPPOMANIA 40
Non di solo joypad vive il Giappone...

PLAYMASTER 74
Non c'è trucco, non c'è inganno...

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

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

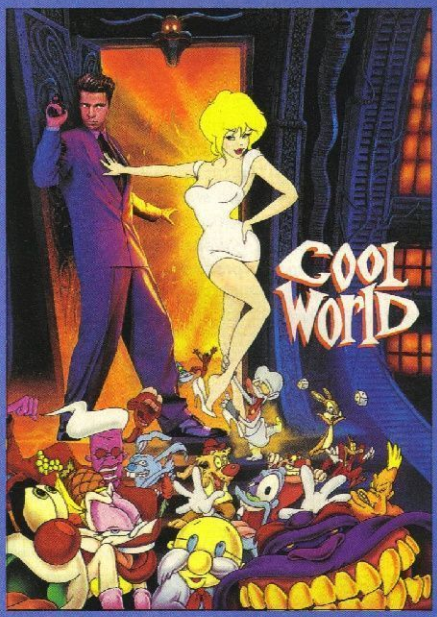
DIVERTIMENTO PORTATILE 84
Noi siamo piccoli ma...

ARCADE ACTION 90
Gettoni per le masse.

PINBALL WIZARD 100
Un bonus per amico.

FAR OUT 102
Incontro ravvicinato con Topolino.

BOARD GAMES 106
Il dado è tratto.



FLOPPY DEMO

Ebbene sì: beccatevi Kim sul vostro Amiga (chi non ce l'ha avrà sicuramente un amico a portata di mano) ed entrate nel magico mondo di Cool World.
Come certo saprete questo nuovo gioco della Ocean si ispira al nuovo film, con Kim Basinger, che utilizza una tecnica mista tra cartone animato e "live action"... vi ricordate Roger Rabbit?
A pagina 47 un'idea per l'acquisto...
CIAK si gioca !!!

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palermo

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra e Marika Moreschi

COPERTINA
Silvana Corbelli

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

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

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshall M. Rosenthal

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Peter P. Tordoir

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palermo

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Donato Mazzarelli Tel. (02)66034246

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

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

DIREZIONE, REDAZIONE
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034286 - Fax (02) 66034238

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034465 - 66034487

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034401 (ricerca automatica)
Hot line per informazioni, sottoscrizione o rinnovo dell'abbonamento.
Non saranno evase richieste di numeri arretrati antecedenti un anno dal numero in corso.
Fax (02) 66034482

Prezzo della rivista L. 5.000
Arretrato L. 10.000
Abbonam. (11 num.) L. 58.500
Estero L. 77.000

Per sottoscrizione abbonamenti utilizzare il c/c postale 18693206 intestato a Gruppo Editoriale Jackson casella postale 10075 - 20110 Milano.

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

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

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

EDITORIALE

Abbiamo pensato di stupirvi, non con i famosi effetti speciali ma con questo numero incredibile. Perché incredibile? Beh, il dischetto di "Cool World" vi sembra poco? Del resto ve l'avevamo promesso o no? In più, come avete visto, la copertina di questo mese è dedicata al nuovo "Nathan Never", ultima fatica Genias di cui diamo una ricca anticipazione all'interno. Poi... beh, non perdiamo altro tempo, godetevi questo CVG e state pronti. Grandi sorprese vi aspettano...cosa?....ah si dimenticavo.... Buon Natale a Tutti!

Filippo Canavese

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!

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 cla
co: da comprare assol
mente!
70-89 Un gran bel gioco
non è diventato un HIT!
per un pelo. Dategli com
que un'occhiata.
50-69 Un giochillo discr
consigliato ai fan del gen
40-50 Oh mamma! Un gi
delusione da lasciare s
scaffali dei negozi.
15-39 Bleah! Regalatel
vostro peggior nemico.
0-14 NO COMMENT!



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

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

Airline Transport Pilot







Air Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: Boeing 737, 747, 767, Airbus A320 ed il turboelica Shorts 360.

Oltre alle numerose aree in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!) compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con cui esplorare ambienti di volo sempre diversi! L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori dalle torri di controllo (su schermo o a viva voce con scheda SoundBlaster) verso centinaia di rotte ed itinerari!

In più, la nuova versione di ATP è corredata di manuale completamente in italiano con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

Richieda subito ATP direttamente a:

LAGO SOFTMAIL
Casella Postale 293 • 22100 COMO

Telefono 031-300-174 Telefax 031-300-214

(Disponibile l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per i possessori delle precedenti versioni di ATP)

OFFERTE VALIDE FINO AL 31 DICEMBRE 92

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

QUEST'ANNO FAI UN REGALO ORIGINALE!



BUON NATALE DA TUTTI NOI alla

SOFTMAIL

SoftMail ha tutto il software che vuoi e in più... **le esclusive strenne natalizie che non trovi da nessun altro!** Invia subito il buono d'ordine o, meglio ancora, telefona oggi al numero 031-300-174: Natale è vicino!

Gunship 2000: Islands & Ice Scenery + Official Guide a sole — **79.000**
Il favoloso scenario Antartide/Filippine con Mission Builder e gestione del parlato con schede SoundBlaster + La guida autorizzata (256 pagg. di consigli, cartine, ecc. Incluso lo scenario Islands & Ice)

Tracon II — **99.000**
PC DOS, PC WINDOWS, Amiga
Il miglior simulatore di torre di controllo. Disponibile anche il disco scenario Europeo (solo per PC Lit. 35.000)

Falcon Strategy Guide — **39.000**
L'unico libro che tratta le ultime versioni e Operation: Fighting Tigers! (Contiene un esclusivo dischetto creato dalla Spectrum Holobyte)

Amiga Christmas Gift — **30.000**
Tre giochi originali, ognuno in confezione singola, per sole complessive

Falcon Strategy Guide + Operation: Fighting Tigers — **89.000**
Due prodotti indispensabili ai veri piloti di Falcon 3 ad un prezzo speciale!

Speciale Guide: — **25.000**
Le guide ufficiali direttamente dagli USA (in inglese); 200-300 pagine cad.
Leisure S.Larry (I/V) • Space Quest (I/IV) • King Quest (I/V e CD-ROM) • Civilization • Ultima (I/VII) • Railroad Tycoon • Great War Planes (Red Baron, A10, Aces of Pacific) • Chuck Yeager's Air Combat

Phenomenal PC Games — **39.000**
Libro + dischetto con 15 giochi. Un dono perfetto (solo su 5,25" HD)

031-300-174
FAX 031-300-214

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
Sì, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME
PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP, CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

CVG • 31/12/92 Spese di spedizione Lit. 7.000

ORDINE MINIMO LIT. 40.000 **TOTALE LIT.**

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- [ ] Pagherò al postino in contrassegno
- [ ] Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- [ ] Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia:
N° della Carta di Credito
Scadenza

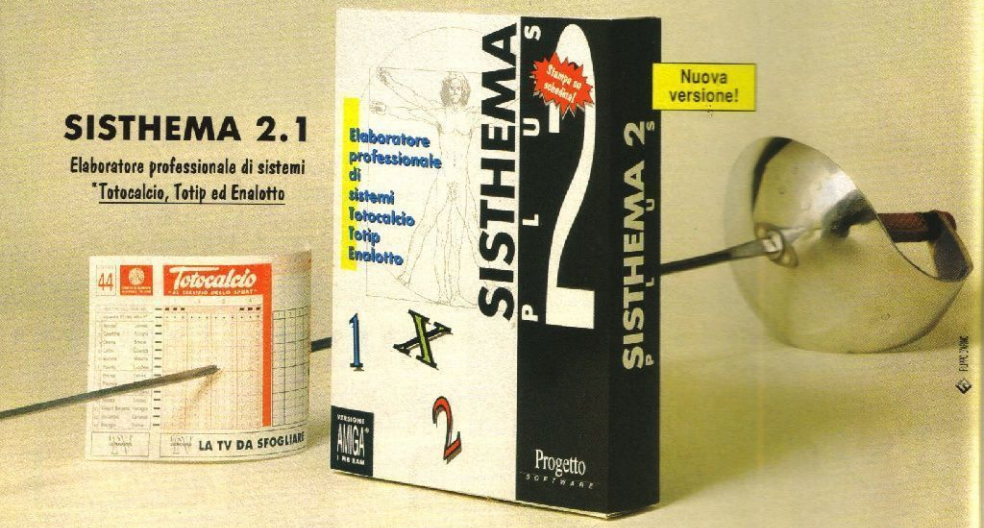
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

Vincere al Totocalcio* è una questione di abilità.

SISTHEMA 2.1

Elaboratore professionale di sistemi
***Totocalcio, Totip ed Enalotto**



In guardia!

SISTHEMA 2.1 per Amiga® ed Ms-Dos® è l'arma migliore per sfidare la fortuna, infatti è l'unico che oltre a 6 sofisticati metodi di condizionamento ti offre 4 avanzate procedure di riduzione in un solo programma.

Niente paura però, grazie alla interfaccia utente basata sull'uso del mouse lo avrai ai tuoi ordini con un semplice click. Tutto ciò che gli occorre per vincere è la tua abilità ad utilizzarlo al meglio, ma anche per questo non ci sono problemi: i manuali forniti ed il nostro servizio di assistenza tecnica saranno sempre a tua disposizione.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto fino a 13 triple • 6 metodi di condizionamento • 4 modalità di riduzione • quadri AND e OR • accorpamento colonnare • statistiche in linea sul sistema impostato • elevatissima velocità di elaborazione • spoglio automatico dei punteggi realizzati.

Il prezzo?

Solo 169.000 lire (+IVA) per la versione plus che permette la stampa direttamente su schedina. Se però non ti interessa stampare su schedina abbiamo preparato SISTHEMA 2.1 versione base a sole 99.000 lire (+IVA), che conserva tutte le caratteristiche della versione plus ma stampa le colonne a video o su carta.

Dove li trovi?

Chiama oggi stesso lo 011/700358 avrai tutte le informazioni che desideri e l'indirizzo del più vicino rivenditore autorizzato. Se invece ti interessa vederli all'opera corri in edicola, troverai SISTHEMA JUNIOR a sole 13.800 lire: potrai provare direttamente il programma ed ottenere un eccezionale sconto sull'acquisto di SISTHEMA 2.1 in versione base o plus!

Progetto SOFTWARE
Programmi vincenti.

PROGETTO SOFTWARE di Roberto Ferro - Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO) - Tel. 011/700358 - Fax 011/7708159

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

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

AMIGA

GENIAS

Scusate la banalità, ma poteva mancare il rappresentante unico della fumetteria fantascientifica italiana in un videogioco? Nooo, e infatti eccolo qui avventurarsi tra pianeti "arborei" e complessi ultrametallici per il bene dell'umanità. Dopo essersi accaparrata i diritti dall'ormai mitologico Sergio Bonelli, la Genias ha pensato bene di infilarlo in un gioco d'azione con tanti livelli di parallasse dotandolo (mi sembra il minimo) della sua migliore compagna: una pistola laser che aspetta solo di esprimere il suo potenziale, cioè perforare carni e corazze nemiche. Beh, il fumetto ha avuto parecchio successo e quindi non vorrete mica perdervi l'occasione di mettervi nei panni del nuovo mito della fs italiana?





NATHAN NEVER

BESTIALE, NATHAN!

La caratteristica che salta subito all'occhio del gioco di Nathan Never è la somiglianza con uno dei miti del mondo videoludico; mi riferisco a quello *Shadow of the Beast* che fece tanto scalpore per l'incredibile qualità della grafica: ebbene, *Nathan Never* ripropone una quantità di livelli di parallasse (venticinque) e una grafica che compete tranquillamente con l'idolatrato prodotto Psygnosis. C'è da dire che anche come animazioni la Genias si è data il suo bel da fare: la fluidità del movimento del personaggio è ottima e anche i nemici sono ben riprodotti. Come Bonelli crea, Genias conserva.

Beh, una grafica così avrà anche delle somiglianze sospette con qualche precedente classico, però a vedersi è sempre un piacere. In effetti, il vero punto di forza del gioco ispirato all'agente speciale di casa Bonelli è il look: i livelli di parallasse uniti all'animazione sono un bel biglietto da visita da presentare a chi fosse indeciso sul gioco d'azione da comprare. La musica è un altro motivo che potrebbe tranquillamente "solleticarvi" all'acquisto: molto bella e adatta quella introduttiva e di grande atmosfera durante il gioco vero e proprio (anche qui si nota qualche somiglianza col mitico Beast). Lo schema di gioco è abbastanza classico: si procede e si spara a qualsiasi cosa si muova, ma nel frattempo ci pensa la grafica a farvi sentire immersi nell'atmosfera del fumetto. In conclusione, i molti appassionati di Nathan sono moralmente obbligati a comprarlo e tutti gli altri non potranno rimanere inerti di fronte al fascino indubbio di questa nuova produzione tricolore.

PAOLO CARDILLO



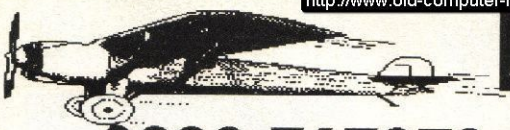
AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	85
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	84



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

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



Db Line srl

tel. 0332.767270

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

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

BAZOOKA + 5 GIOCHI per SNES / SFAMICOM. LIT. 150.000

SUPER MAGICOM

GAME BOY AMPLIFER
GAME BOY MAGNIFER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE
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
SN/SF ADATTATORE PER NES EUROPEO.

GAME BOY

MULTIPLE GAMES

SUPER BIKKURIMAN
FANTASM - NOO BOO
GAMBAURGHER - R-TYPE II
GB GENJIN - HOOK
PRINCE OF PERSIA
FINAL FANTASY LEGEND II
KONAMIC ICE HOCKEY
KONAMICS SPORTS
SHIN NIHON PRO-WRESTLING
DOWN TOWN-GHOSTBUSTERS
SPY VS SPY - SWAMP THING
PRO-BASEBALL STADIUM 92
FINAL FANTASY LEGEND II
SPIDERMAN- TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON - F1 RACE

CD MEGADRIVE

AFTER BURNER III - ALESTA
FINAL FIGHT - WONDER DOG
BLACK HOLE ASSAULT
PRO BASEBALL S.LEAGUE
PRINCE OF PERSIA
THUNDER STORM FX

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES(StreetFighter + ...)
HOKUTO NO KEN 6
JAKI CRADA (FLIPPER)
SUPER STAR WARS
SUPER TETRIS + BOMBLIS
ASSAULT SUITS VALKEN
VS BRASS NUMBERS
STREET FIGHTER II
SUPER MARIO KART
HIRYU-NO KEN S POWER UP
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENT.
AXERAY - BATTLE BLASE
SONIC BLASTMAN
PRINCE OF PERSIA - RAMNA
DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTARO II
AIR MANAGEMENTS
SUPER DANK SHOT-SMASH TV
ASTRAL BOWT-BATTLE BLAZE
ULTIMATE FOOTBALL

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
JOHN MADDEN 93
PLAY ACTION FOOTBALL
PUSHOVER - ROBOCOP III
ZELDA III - WWF WRESTL.
TURTLES IV-TOM & JERRY
SUPER SOCCER CHAMP
WHEEL OF FORTUNE
AMERICAN GLADIATORS
BULL VS.LAKERS-TEST DRIVE
XARDION SIMPSONS II
SMASH TV- CARMEN S.DIEGO
CLEMENS BASEBALL-CONTRA
MAGIC SWORD - TOP GEAR
SPACE FOOTBALL - R.FLYER
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC
DESERT STRIKE - EQUINOX
FINAL FANTASY II - GOEMON
BDF - S.GHOUL'S N GHOST

NEO GEO

KING OF THE MONSTER II
WORLD HEROS
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO 2 / 2020
BLUE'S JOURNEY-CIBER LIP
CROSSEDE SWORD
EIGHT MAN - FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOTS
LAST RESORCE
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS OF JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - RASH RALLY
PUZZLED - READING HERO
ROBO ARMY - SOCCER BROWL
SENGOKU DENSHO
SUPER SPY - ANDRO DUNOS
RASH RALLY NINJACOMBACT
TOP PLAYER GOLF
NINJA COMMANDO

MEGA DRIVE

SONIC II-BARE KNUCLE II
T.M.N.T. TURTLES (8mb)
GODS - TERMINATOR II
JENNIFER CAPRIATTI TENNIS
I LOVE MICKEY & DONALD
AQUATIC GAMES - G-LOC
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE
METAL FANG - SMASH TV
SPLATTER HOUSE II
TERMINATOR-THUNDER F. IV
ALIEN III - TAZMANIA
CHUCK ROCK
EUROPEAN CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE -SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKET
ARCH RIVALS - BADMEN
DRAGON-SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
ALISIA DRAGON -OKI - THUNDER
PROWRESTLING TURBO OUT RUN
MASTER GOLF - ZOMBIE HIGH
CORPORATION -STORM LORD
CHUCK ROCK - WARI WARI WORD
TERMINATOR STARFLIGHT
ROBOCOD (FII) - UNDEAD LINE
F1 CIRCUS - DAHNA-HEAVY NOVA
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIEUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX - JOHN MADDEN 93
FANTASTIC NAVIGATION
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR-ROAD RASH II
STAR ODYSSEY - TOBIAM&BARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT - DAVIL CRASHE
MERCS II -SAINT SWORD
SONIC -GALAXY FORCE II

DIVENTA CLIENTE DB-PRIVILEGED

SCONTI FINO 40%
I CLIENTI DB-PRIV POSSONO ASCOLTARE E PRENOTARE DIRETTAMENTE TRAMITE DB-VOX TUTTE LE NOVITA' PER CONSOLE. CHIAMA DB-LINE PER LE MODALTA' DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di conoscere lo stato dei tuoi ordini. RICHIEDICI IL TUO CODICE PERSONALE Il servizio e' GRATUITO!!!

Db_VOX: 0332.767303



Db_VOX

Db-VOX

IL COMPUTER CHE PARLA:
Il primo servizio d'informazioni clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.
Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI.
Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un gruppetto per segreteria telefonica)
Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il nuovo premi il tasto '#' del telefono o appoggia il gruppetto di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_Vox ti risponda. 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 novita' 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.
Se chiami Db_Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. A presto quindi...
...Db_VOX ti attende.

GAME GEAR

SONIC II -
GG SHINOBI II
BARE KNUCKLE
CHUCK ROCK
SUPER MONACO II

WINBLEDON TENNIS
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
GEA STUDIUM
HOUSE OF TAROT
FANTASY STAR ADVENTURE
ALIEN SYNDROME -OUT RUN
BUSTER BALL NINJA GAIDEN
HALLEY WARS
HONO TOKYUJI DODGE BALL
MAGICAL TARU-RUTO KUN
INDIANA JONES
MONSTER WORLD II
NINJA GAIDEN
OLIMPIC GOLD DONALD DUCK
MICKEY MOUSE GOLDEN AXE
SPACEHARRIER
S.MONACO GP -DONALD DUCK
CASTLE OF ILLUSION

Console NEO GEO: Lit. 630.000

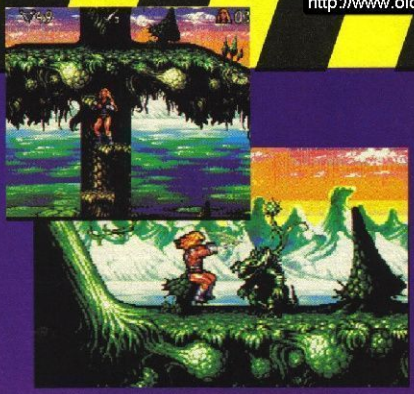
ASSISTENZA TECNICA
Garanzia di 1 anno sui prodotti
Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito

ATTENZIONE
nuovi orari
ci puoi telefonare:
Lunedi'-Venerdi'
9.30 - 21.00
Sabato 9.30-19.30
Domenica 14.30-19.30

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

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

CVG PREVIEW



LIONHEART
THALION

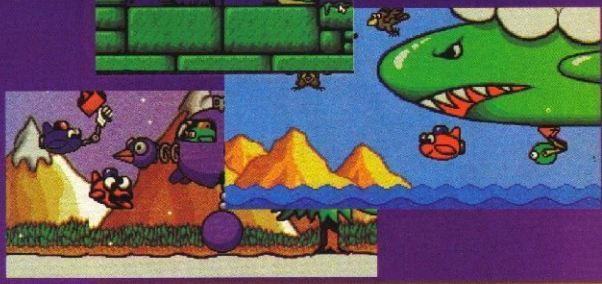


Ancora una volta una casa germanica ci stupisce per l'incredibile originalità del concept dei suoi prodotti. Nel caso di *Lionheart* (niente a che vedere con il film con Jean Claude Van Damme) si tratta del solito arcade-adventure con scrolling multidirezionale alla *Rastan* o *Strider* o *Beast* che dir si voglia. In compenso quando si tratta di spremere il possibile da qualsiasi byte del vostro Amiga i tedeschi ci sanno proprio fare e le promesse dei produttori parlano di un gioco dallo stile molto da console e di innovazioni tecniche mai viste. Alla Thalion si sono per ora occupati di RPG e del simulatore *A320 Airbus*: questo è il loro primo vero gioco d'azione e sicuramente il loro progetto più impegnativo e ambizioso. Il gioco ha per protagonista un tizio mezzo uomo mezzo bestia, impegnato a fare a pezzi otto livelli di scrolling multidirezionale e, a quanto visto, quello che il gioco ha perso in originalità lo ha guadagnato in un livello tecnico di programmazione paragonabile ai lavori del Team 17 sia per giocabilità che gráfica: il gioco dovrebbe tra l'altro contare sugli sprite più grossi mai visti su un Amiga.



VERSIONE	DATA
AMIGA	DICEMBRE





VERSIONE	DATA
AMIGA	DICEMBRE

THE GADGET TWINS
MIRAGE

Erano anni che tutti lo attendevamo: il gioco degli ovetti Kinder! No, non preoccupatevi, non si tratta dell'ennesima sponsorizzazione alla McDonald, si tratta semplicemente del solito giochino in stile tenerosissimo come va di moda adesso, ambientato in un mondo pieno di gadget (o camminotteri o sorprese dell'ovetto Kinder che dir si voglia) assolutamente idioti ma simpaticissimi. Anche i protagonisti, Bop e Bump - i *Gadget Twins* - non sono certo da meno: di poco professionale non hanno solo l'aspetto, ma anche l'armamento: se ne può raccogliere in abbondanza lungo i livelli del gioco insieme a bonus vari e alla possibilità di trasformarsi da astronavi in sottomarini.

Anche i mostroni che trovate in mezzo e alla fine di ogni livello poco hanno del mostro: sembrano tratti da un libro di illustrazioni per bambini, vanno prevalentemente a molla e sono tutti guidati dal malvagissimo di turno, Thump. Come shoot 'em up il gioco non porta certo niente di nuovo sotto il sole, ma può contare su uno schema di gioco solido anche se datato, di un fascino un po' nostalgico e di quella sana demenzialità, forse non ai livelli di *Parodius*, ma sempre molto divertente.

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

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

CVG PREVIEW





GODS
RENEGADE

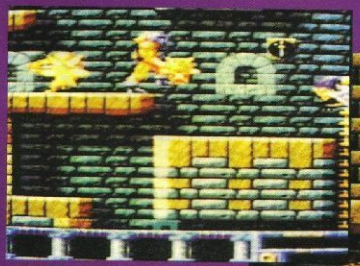
Aridaje! Uno alla volta tutti i giochi che hanno reso grandi i computer come l'Amiga vengono convertiti per le console. Il gioco di turno è un capolavoro dei Bitmap Brothers (i programmatori) e si chiama *Gods*. Se seguite da almeno un annetto le riviste specializzate sicuramente ne avete gia sentito parlare. Le caratteristiche che lo hanno reso famoso per computer erano: una grafica da capogiro, un sonoro strepitoso e una giocabilità giocabilitosa. A questo punto è lecito domandarsi se la conversione manterrà inalterate queste caratteristiche. Da quanto abbiamo avuto occasione di vedere il gioco sembra essenzialmente lo stesso, tranne per qualche particolare come la musica, che è presente anche durante le fasi di gioco e l'aggiunta di alcune stanze segrete; anche la grafica e stata un pelino migliorata. Se la versione di *Gods* per computer è bella, quella per Super NES lo sarà sicuramente di più. Aspettate fiduciosi i prossimi CVG in attesa di altre ed esaurienti notizie al riguardo.

VERSIONE	USCITA
SUPER NES	N.C.

VERSIONE	USCITA
MEGADRIVE	N.C.

SUPERMAN SAVE THE WORLD!
VIRGIN

Povero Superman, destinato a morire nel giro di pochi giorni, e sempre indaffarato contro qualche super criminale. Neanche un futilissimo giono di riposo prima di tirare le cuoia. Daltro canto è una sua scelta, non è mica colpa nostra se ha deciso di eliminare il maggior numero di criminali possibile prima di passar a miglior vita. In questa sua ennesima avventura lo vediamo impegnato a neutralizzare la losca banda criminale del temibile super pazzo di turno.
Il gioco - conversione dell'omonimo *Superman* da sala giochi - si presenta come un normalissimo platform a scorrimento con una grafica cartoonesca molto simile alla serie di cartoni animati ispirati da questo ginnico supereroe.
Purtroppo le notizie in nostro possesso finiscono qui, per saperne di più dovrete aspettare ancora qualche mesetto.





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

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

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240-66016401 (24 ore) - FAX 02/66012023 (24 ore)



SCONTI PER RIVENDITORE CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO!

Servizio "NOVITA' SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

Consolle Mega Drive

Alisia Dragon
Art Alive
Bad o Men
Bahama Senky
Bare Kunckle
Block Out
Crack Down
Dahna
Darwin 4081.1
Dick Tracy
Donald Duck
F22 Interceptor
Fantasia
Fatal Rewing
Fire Mustang
Gain Ground
Heavy Nova
Hell Fire
Hunter Yoko
I love Mickey Mouse
Jewel Master
Joe Montana II
Ju Ju Legend
Kageky
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos
Merc II
Magical hat
Master of Monster
Ninja Burai
Phelios
Runark
Sangokushi
Sd Varis

Consolle Mega Drive

Shining Darkness
Taikei - Ki
Two Crude Duo
Varis
Mega Panel
Ishido
Granada + 1
Insector
Darius II
Elemental Master
Jor Montana Footb.
Junction
Zoom
Cyberball
Final Blow
The Faery Tale
Curse
Saint Sword
Assault Suit L.
Dinoland
Zerowing
Vermilion
Midnight Resisten.
Road Rash
Batman
Super Thunder B.
Heavy Unit
F1 Circus
Whip rush
Aero Blaster
Golden Axe II
Verytex
F- Swat
Spiderman

Consolle Sega Game Gear

Berlin Wall
Buster Ball
Donald Duck
Eternal Legend
Gear Stadium
Gear
Golby
Kinnectic Connection
Kunichan
Monster World II
Outrun
Pengo
Putt & Putter
Shanghai II
Sonic The Hedgehog
Hyper Pro Baseball
Arliel
Sonic
G-LOC Air Battle
Super Monaco GP
Wonder Boy
Magical Adventure
Batman Return
Chase HQ
Mickey Mouse II
Shinobi
Super Monaco G.P. II
Donald Duck
Soni II

Consolle Nintendo Nes

Kickle Cubicle
Dottor Mario
Total Recal
Big Foot
North & South
Low - G - Man
Sky or Die
Mission Impossible
Solomon's Key
Road Fighter
Adventure of Lolo 2
Top Gun "The second M."
Solstice
Megaman 2
World Cup Arch. Rivals
Pin Bot
The Guardian Legend
Alpha Mission
Solar Jetman
The Hunt for Red Oct.
Xevious
Stealt
Star Wars

Consolle Super Famicom

Street Fighter II

Consolle GameBoy

Roger Rabbit
Super Stars
Shangai
Fist of the North Star
Battle Toads
Tennis
World Cup
Solar Striker
Motocross Maniacs
Golf
Robocop
Wizards & Warriors X
Solomon's Club
Power Racer
Gargoyle's Quest
Spiderman
The Hunt for Red October
Dottor Mario
Revenge of the Gator
Robocop 2
Terminator 2
Boulderdash
Soccer
Formula 1
Snoopy
Super Mario Land
Mickey Mouse
Duck Tales
Tasmania Story
Paperboy
Addams Family
Barbie
Ghost Busters II
Lupin III
Ninja Turtles II
Popeje II

FINO AL 31-12-92
riceverete in **REGALO** 1 orologio a cristalli liquidi per l'acquisto di ogni cartuccia

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240-66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ore su 24 allo 02/6128240

Flashfire · GAME GEAR · SEGA MEGADRIVE · SUPER FAMICOM · Nintendo · GAMEBOY · CORE GRAFX · IBM PC · PHILIPS · SINCLAIR · GAMATE · PC Engine · CITIZEN

star · ATARI · Quickjoy · SNK Neo-Geo · Commodore

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

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

CVG PREVIEW



COMANCHE

NOVA LOGIC

Finalmente un simulatore di elicottero con le pale. E non mi riferisco al gioiellino simulato dalla Nova Logic, il Comanche RAH66, pur abbondantemente "dotato" tra cannoni da 100 colpi al secondo, missili a ricerca e ogni tipo di rilevamento e contromisure elettroniche, e neanche allo scenario abbastanza convenzionale o alla simulazione non troppo particolareggiata e dallo stile abbastanza giocoso (è perfino possibile, per semplificare il pilotaggio, delegare un certo numero di funzioni a un copilota computerizzato per lasciarvi liberi di devastare il nemico a cannonate senza preoccuparvi del livello di efficienza del pittillo sinistro del bilanciamento del rotore di coda). Nonostante questo, la prima volta che lo vedete in azione (come ci è successo con un demo che girava all'ECTS) non potete fare a meno di restare impressionati: i programmatori hanno sviluppato per questo simulatore uno stile grafico del tutto particolare, lasciando perdere i classici vettori e utilizzando (sembra) frattali con il risultato di scenari che danno l'impressione di essere stati digitalizzati. Avete presente il tipo di animazioni che si riescono a ottenere con il Vistapro - un programma per il disegno di paesaggi con frattali - in qualche ora? Ecco, gli scenari di *Comanche* ci assomigliano molto, con l'unica differenza che tutto si muove in tempo reale, e con una fluidità impeccabile: è bellissimo volare a bassa quota tra i rilievi di *Comanche*, dà un'impressione di realismo come poche volte si è visto (nonostante sia sempre stato un fautore della grafica poligonale devo ammettere che i risultati sono decisamente superiori alla classica texture-mapping degli altri simulatori - Stefano). Per arrivare a questi risultati i programmatori hanno sfruttato a fondo le capacità del 386, scordatevi quindi di vederlo girare su un semplice AT, che dovrà naturalmente essere adeguatamente corredato di sufficiente memoria e Hard Disk.







VERSIONE	USCITA
PC	N.C.

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

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

"l'idea giusta per il regalo di Natale"

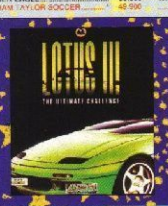
QUEEN COMPUTER

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

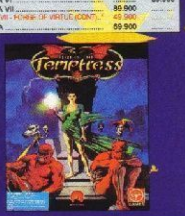
UN' ECCEZIONALE OROLOGIO IN REGALO IN OGNI PACCO SPEDITO
telefonateci per ricevere il nostro catalogo gratuitamente
ORARIO: 9-13/14.30-24
SABATO COMPRESO











TITOLO	IBM	AMIGA
HEROES OF THE 357TH	79.900	
HOOK	69.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTRILE B	69.900	49.900
INCA	109.900	
INDIANA JONES - ACTION GAME'S	79.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS	69.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ220		49.900
JETFIGHTER II	79.900	
JOHN MADDEN FUNNY FOOTBALL		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900

TITOLO	IBM	AMIGA
ROBOSPORT		69.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H.	79.900	69.900
ROLLING RONIN	89.900	
ROME A. D. 92	TEL.	
SARACON V	69.900	
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	89.900	
SENSIBLE SOCCER		59.900
SFIDE INVERNALI	79.900	
SHADOW OF THE BEAST III		69.900
SHADOWLANDS	59.900	69.900
SHERLOCK HOLMES	TEL.	
SIERRA	89.900	
SILLY PUTTY		49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SPACE ACE II		79.900
SPACE CRUSADE		49.900
SPACE RACE	99.900	
SPECIAL FORCES	99.900	89.000
SPRING BREAK 3D	79.900	
STARFLIGHT II	89.900	59.900
START TREK	99.900	
STARUSH	TEL.	
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STRATEGO	69.900	59.900
STRIKEFLEET		59.900
STRIKER		59.900
SUMMER CHALLENGE	79.900	
SUPERFROG		TEL.
SUPERTETRIS	69.900	79.900
SWORD OF HONOUR		TEL.
TERMINATOR II	39.900	39.900
TEX - PIOMBO CALDO	TEL.	
THE CARL LEWIS CHAL	79.900	89.900
THE LEGEND OF KYRANDIA	TEL.	59.900
THE MANAGER	79.900	79.900
THE OFFICIAL AQUABATICS GAMES		59.900
THE ROCKETEER	79.900	
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE SUMMONING	89.900	
THE TWO TOWERS	TEL.	
THEATRE OF WAR	79.900	
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TORNADO	TEL.	
TORO A GTA RALLY	69.900	
TREASURES OF THE SMAGG PIRATES	79.900	89.900
TRICOLORES		49.900
TURTLES II	49.900	49.900
TWILIGHT 2000	79.900	
UCHI		TEL.
ULTIMA TRILOGY II	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VI		89.900
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.	49.900	
UTOPIA	89.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
DARKLANDS	129.900	
DE LUXE PAINT IV		189.000
DICK TRACY	89.900	69.900
DISCOVERY		49.900
DOOBLEBAG		TEL.
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER	TEL.	
DILENDOS - ATTARRESO LO SPECCHIO	TEL.	TEL.
DYLAN DOG UCCISORI	69.900	59.900
DYNA BLASTER	69.900	59.900
ELVIRA II THE JAWS OF CE	69.900	79.900
ELVIRA THE ARCADE GAME		49.900
ENGAMOLE 1,2 (GEOWARS)	199.000	
EP C	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES 92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP		49.900
EXTASY	89.900	54.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F117A NIGHT HAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	
FASCINATION	79.900	59.900
FIRE & ICE		49.900
FIRE FORCE		TEL.
FREE D.C.	79.900	
GATEWAY	79.900	
GLOBAL CONQUEST	TEL.	
GLOBAL EFFECT	89.900	89.900
GLOBULINS II	79.900	69.900
GODS	69.900	
GOLDEN EAGLE	50.000	49.900
GRAHAM TAYLOR SOCCER	49.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
KING'S QUEST VI	199.900	
L'IMPERIEUR	79.900	59.900
LA FAMIGLIA ADDAMS		69.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	89.900	
LEGEND	69.900	69.900
LEGENDS OF VALOUR	TEL.	
LIVERPOOL	TEL.	TEL.
LORD OF THE RING II	99.900	
LOST IN L.A.	59.900	
LOTUS III		69.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	89.900
MAGIC POCKETS	89.900	
MANTIS	129.900	
MEGAFORTRESS		89.900
MEGATRAVELLER 2		89.900
MICHAEL JORDAN FLIGHT SIMU	TEL.	
MICROPROSE GOLF	119.900	
MIDWINTER II	119.000	
MIGHT & MAGIC III	99.900	69.900
MIGHT & MAGIC IV	119.900	
MILLENIUM	79.900	
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	
NATHAN MEYER - ARCADE GAME	TEL.	TEL.
NCAA BASKET	79.900	
NFL	69.900	
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	TEL.	TEL.
NO GREATER GLORY	79.900	
NOVA 9	89.900	89.900
OMAR SHARIF BRIDGE	89.900	89.900
PACIFIC ISLANDS II	79.900	69.900
PARASOL STARS	69.900	39.900
PGA TOUR GOLF	89.900	49.900
PINBALL DREAMS		59.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE	79.900	69.900
PLANETS EDGE	99.900	
POLICE QUEST III	99.900	69.900
POOL	69.900	TEL.
POOL OF DARKNESS	89.900	TEL.
POPOLOUS 2	TEL.	79.900
POWERMONGER	89.900	69.900
PREMIERE		59.900
PROJECT-X		59.900
PROTHECT OF SHADOW	69.900	
PUSHOVER	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY 3	89.900	
RACE DRIVING	59.900	59.900
RAGNAROK	TEL.	
RAMPART	69.900	
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
REALMS	79.900	
RED BARON	99.900	89.900
RED ZONE		69.900
REX NEBULAR	119.000	
RISKY WOODS	79.900	69.900
ROBOCOP 3		59.900

TITOLO	IBM	AMIGA
VENDEANGE OF EXCALIBUR	79.900	69.900
VIKINGS		49.900
WARM UP	49.900	49.900
WARRIORS OF RELEYNE		49.900
WEEN	89.900	79.900
WHEELWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	39.900	
WING COMMANDER DELUXE	99.900	
WING COMMANDER II	79.900	TEL.
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WINZOR	49.900	89.900
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	
WRESTLING WWF	49.900	39.900
WWOOM		TEL.
ZOOL		49.900

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L. 13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.
- ☐ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14368100

"I PREZZI POSSONO SUBIRE VAR

ORDINARE È FACILE

TELEFONA O COMPILA RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER VIA DEMARGHERITA 4 10137 TORINO INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demarghertia 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

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

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

CVG PREVIEW





LEGEND OF VALOUR

US GOLD

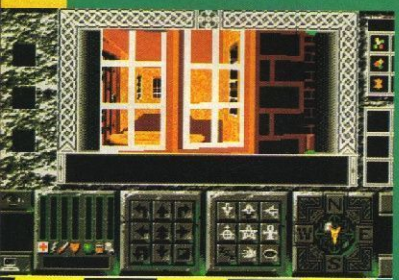
Uno dei prodotti più interessanti presentati all'ECTS era questo *Legend of Valour* a cui abbiamo già accennato lo scorso numero. Si tratta di un RPG e, provenendo dalla US Gold - distributore esclusivo dei prodotti SSI ci si potrebbe aspettare qualcosa in linea con la filosofia della casa e non quel qualcosa di completamente rivoluzionario che intende essere. Il gioco sfrutta infatti tecniche di programmazione simili a *Wolfestein 3D* e al più famoso *Ultima Underworld*: utilizza infatti delle tecniche di texture-mapping, che consistono nell'avvolgere forme poligonali 3D con disegni in bitmap, per riprodurre in maniera assolutamente fedele le strade, gli edifici, le stanze e i dungeon di un'intera cittadina medioevale da una visuale in soggettiva. Ricorderete come in *Ultima* fosse possibile muoversi liberamente a 360 gradi, correre e saltare portando il classico RPG quasi a un gioco d'azione. Lo stesso accade in *Legend of Valour* ma i piani della US Gold sono molto più ambiziosi: dare al giocatore non solo un dungeon, ma un intero mondo in cui agire liberamente, non una missione e neanche uno storyline da seguire tipico degli adventure SSI.

Il gioco si svolge a Mitteldorf, un ricco centro commerciale in cui siete rimasti bloccati a causa di una quarantena.

Qualcuno potrà essere rimasto sconcertato da un RPG che si svolge tutto in una città, ma si tratta di un'area di gioco veramente enorme: solo per esplorarle tutta occorrerebbero un paio di settimane ininterrotte di gioco. Ci sono naturalmente gli immancabili dungeon, ma soprattutto la completa libertà (entro naturalmente il limitato numero d'azioni che potete compiere): parlare, raccogliere oggetti, dormire, mangiare, combattere, borseggiare passanti tutto a sua completa discrezione e rigorosamente in tempo reale, ma tenendo presente che gli altri personaggi non staranno certo a guardare e che lanciare una fireball contro le carrozzine potrebbe non essere cosa molto gradita. Se volete veramente realizzare qualcosa, vi converrà associarvi a una delle numerose gilde (maghi, guerrieri, etc. a seconda della vostra inclinazione verso il combattimento puro o il ragionamento e l'avventura) di Mitteldorf che provvederà a rifornirvi, oltre che di un indispensabile stipenio, di missioni e dungeon da esplorare, etc. La parte grafica è comunque quella più impressionante nel gioco, la città è incredibilmente definita, e lo scenario si muove con una fluidità tale (sul PC 486 su cui lo abbiamo visto) da dare l'impressione al giocatore di essere veramente lì: durante i combattimenti potete vedere la vostra spada affondare nel nemico, ci sono le ombre, notte e giorno, una quantità di personaggi che vagano per la città (i personaggi e i mostri sono gli unici oggetti realizzati con 8 sprite da 100 pixel, più definiti non sarebbe stato possibile per mantenere ridotta la necessità di memoria) e si può perfino sbirciare attraverso le finestre. L'unico dubbio è che un tipo di interfaccia come questa si presta, a nostro parere, più a un'impostazione arcade come in *Underworld*, che non all'avventura che *LoV* intende essere, ma bisogna anche verificare l'abilità dei programmatori nel creare un'ambientazione appassionante e divertente, alcuni particolari come le locande in cui si servono hamburger di ragno e amenità simili promettono veramente bene.



VERSIONE	USCITA
PC	DICEMBRE
AMIGA	A SEGUIRE



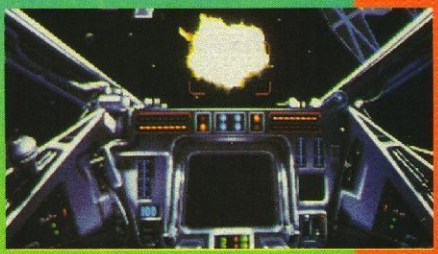
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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

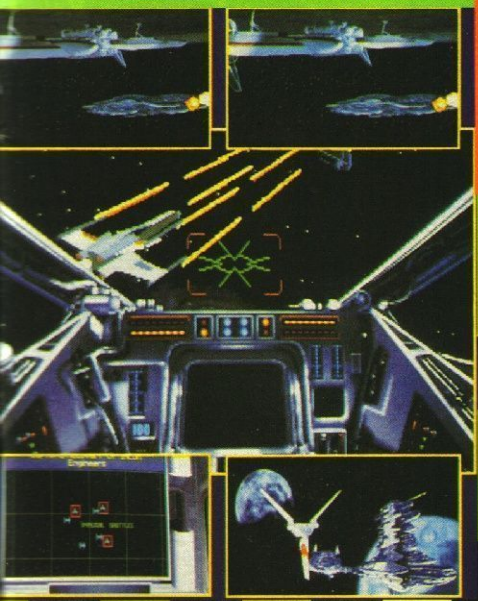


CVG PREVIEW

X-WING
LUCASARTS



A 15 anni dall'uscita del film di fantascienza più mitico di tutti i tempi, la Lucasarts fa scatenare ancora truppe imperiali e ribelli su computer e console. In questo stesso numero trovate la recensione per NES dell'Impero Colpisce Ancora, ma il bello deve arrivare sul PC: si tratta di *X-Wing*, di cui vi avevamo già parlato facendovi vedere solo una foto. Le nuove immagini ve lo potete slurpare qui attorno mentre le informazioni ve le dò subitissimo: il gioco è stato sviluppato dallo stesso team di *Secret Weapons of the Luftwaffe* e le routine di mixaggio poligoni-bitmap sono state ulteriormente migliorate per fornire qualcosa di veramente ultraspettacolare! Nel gioco potrete guidare i tipi di navicelle che avete visto nella trilogia - Caccia Ala-X, Ala-A e Ala-Y - e naturalmente combattere contro i terribili Caccia-TIE. Il più grosso sballo di tutto ciò è che ci dovrebbe essere una mastodontica rappresentazione poligonale della Morte Nera veramente da infarto! La recensione prossimamente su CVG!





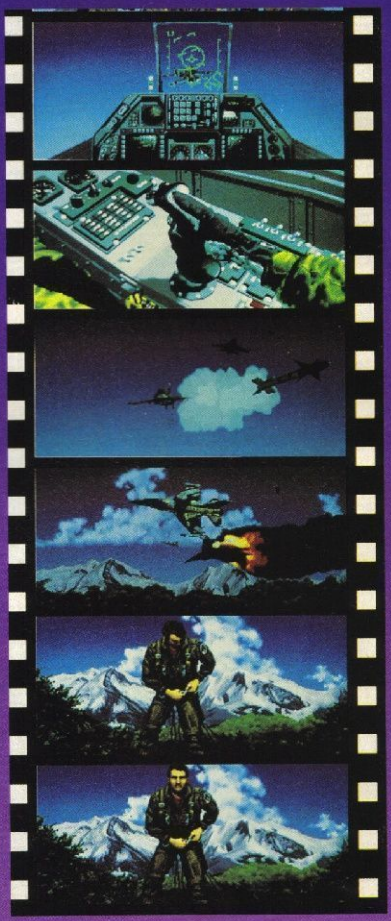
VERSIONE	DATA
PC	IMMINENTE



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

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

CVG PREVIEW

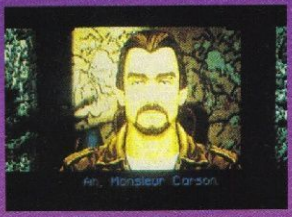


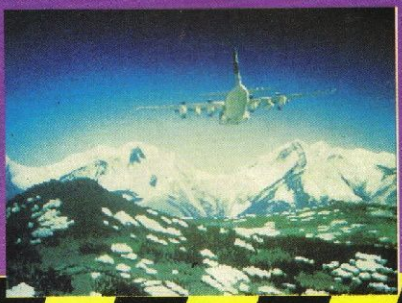
STRIKE COMMANDER

ORIGIN

Eccolo qui il tanto atteso "mostro" della Origin. *Strike Commander* dovrebbe fare piazza pulita di tuttti i simulatori di volo che si sono visti sino a ora. Perchè? Perché intanto utilizza la stessa tecnica dei due capitoli di *Wing Commander* ma in un modo molto migliore: il livello di dettaglio è qualcosa di stupefacente (dimenticatevi i pixelloni di *WC*) e l'effetto complessivo tra animazione dei mezzi e del suolo fa letteralmente rimanere a bocca aperta. Per quel che riguarda il sonoro, *Strike Commander* può utilizzare due schede sonore contemporaneamente e quello che abbiamo sentito è stato davvero strabiliante: mentre una viene utilizzata per le comunicazioni tra i piloti, l'altra produce musica e vi assicuriamo che provando il gioco si rimane letteralmente a bocca aperta! In tutto questo naturalmente c'è l'inghippo, che si chiama configurazione: sembra proprio (ma era quasi scontato) che una simile meraviglia possa girare soltanto su un 486 a 50MHz, che non mi risulta abbiano proprio tutti i videogiocatori italiani. Se non ve lo volete perdere, cercate di sprecare poca luce, poco gas, fate poche telefonate, e comprate lo stesso CVG.

VERSIONE	USCITA
PC	N.C.





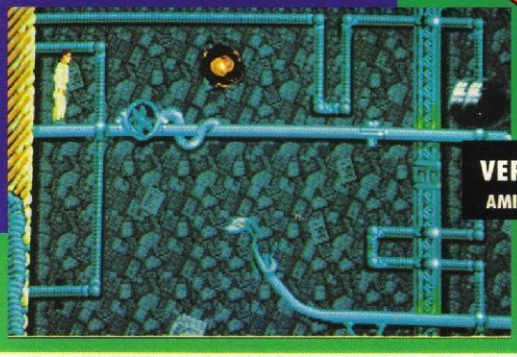
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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

CVG PREVIEW

COOL WORLD

Mondo Freddo (questa la traduzione del titolo) è l'ennesimo titolo piattaformico che dovrebbe allietare le giornate piovose di ogni appassionato del genere: trattasi di tie-in (il film è un misto tra live action e cartoni animati, tra gli interpreti Kim Basinger) e trattasi di Ocean come casa produttrice. Non siete ancora convinti? Il gioco ha una bella animazione e un bello scrolling e non ci è parso davvero male: sarà mica la sorpresa di Natale?



VERSIONE	DATA
AMIGA	IMMINENTE

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 40MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse Monitor Colori
Lit.1.550.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse Monitor Colori
Lit.2.790.000

Monitor Samsung 15"
bassa e missione di radiazioni multisync schermo Piatto
0.28 Pitch 1024x768 non interlacciato
Lit.890.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0, montano microprocessori **INTEL** e scheda audio add lib compatibile in **omaggio**

Attenzione se hai un Pc assemblato eseguiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo
Compra oggi prima rata tra 90 giorni

ATTENZIONE STA PER ARRIVARE IL NUOVO AMIGA
AMIGA 1200
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000
Affrettatevi disponibilità molto limitata
vendita per il mese di novembre solo su prenotazione

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 **in regalo KickStart 1.3**

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.60.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.70.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.250.000
Amiga 500 Plus Lit.280.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.400.000
Amiga 3000 25/40 Lit.1.000.000

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

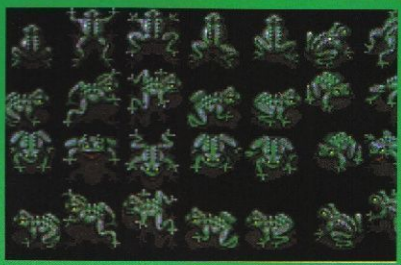
IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedì mattina

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

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

CVG PREVIEW





THE CHAOS ENGINE

RENEGADE

Allora, vi siete letti *La Macchina della Realtà* dello psichedelico duo Gibson/Sterling? Nooo? Beh, non sapete cosa vi siete persi. Se però vi perdete anche *The Chaos Engine* siete dei casi irrecuperabili: il gioco sarà infatti l'ultima occasione che avrete per avvicinarvi al nuovo assurdo filone della fantascienza moderna: lo *steampunk*. L'antefatto narra che un magnate della finanza abbia commissionato la costruzione di un colossale computer a vapore, di cui però si è perso immediatamente il controllo. Le conseguenze sono state principalmente la trasformazione in zombi di parecchi innocenti, che purtroppo ora rappresentano un pericolo troppo grande per non essere blastati via. *The Chaos Engine* si ispira chiaramente a giochi come *Gauntlet* e *Crackdown*, con una differenza: i personaggi da guidare sono comunque due. Quello computerizzato, a detta di Eric Matthews, non sarà un semplice drone: avrà una sua indipendenza che lo farà reagire rispetto a ciò che lo circonda. Nel gioco inoltre sono inclusi elementi "ruolistici" come puzzle e parametri per ogni giocatore (drone compreso). I puzzle saranno comunque legati all'azione: non si raccoglieranno oggetti ma si sparerà o si camminera sopra un elemento del paesaggio per innescare un meccanismo. Anche le caratteristiche di ogni giocatore saranno potenziabili grazie ai soldi raccolti dopo un bel massacro totale. Il gioco consta di 16 livelli divisi in 4 mondi e sembra proprio il solito hit dei Bitmap Bros: con i suoi ingranaggi dentellati e i paesaggi alla Giulio Verne ci sta già facendo impazzire!





VERSIONE	USCITA
AMIGA	IMMINENTE

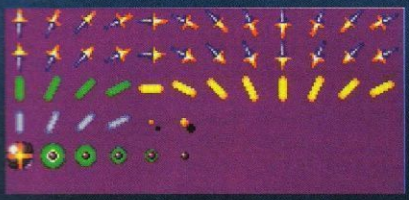


http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

CVG PREVIEW













URIDIUM II

Molti anni fa, quando il Commodore 64 e il Sinclair Spectrum erano i computer più diffusi del globo, Andrew Braybrook era uno dei programmatori più quotati sul mercato. Tutti i giochi che costui sfornava si rivelavano dei veri e propri campioni di incassi. Era uno dei pochi programmatori in grado di tirare fuori un bel programma da una brutta idea: uno di questi - che i pionieri videoludici sicuramente ricorderanno - è *Uridium*. Non c'è molto da dire su questo programma, trattandosi praticamente di uno spara e fuggi, se non che con un concetto di gioco così semplice Andrew riuscì a fare di *Uridium* uno dei migliori giochi mai usciti per C64.

Dopo questa piccola introduzione è giunto il momento di annunciare che questo gioco sta per vivere una seconda giovinezza sull'Amiga, riprogrammato nientepopodimeno che dallo stesso Braybrook. Una notizia che sicuramente farà piacere ai nonnetti dei computer che potranno ricordare i favolosi momenti che quel gioco è riuscito a regalargli parecchi anni addietro.

Sul programma in se stesso - come precedentemente annunciato - non c'è molto da dire. Essenzialmente è uno shoot 'em up a scorrimento orrizzontale dove bisogna blastare qualsiasi cosa si pari d'innanzi nonchè fare particolarmente attenzione ad alcune strutture di fondo onde evitare di spappolarcisi sopra. La versione per computer a 16bit sembra essere una trasposizione fedele della versione 64, la grafica rimasta incredibilmente uguale è stata ovviamente ridisegnata sfruttando sapientemente le capacità offerte dalla macchina. Lo stesso identico discorso può essere fatto anche per il sonoro. La nostra speranza è che la giocabilità rimanga inalterata e che non subisca un brusco cambiamento come è successo per molte delle trasposizioni dagli 8 ai 16-bit. Restate sintonizzati su questa rivista per saperne di più.

VERSIONE	USCITA
AMIGA	N.C.

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

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

CVG PREVIEW

GEOMETRY

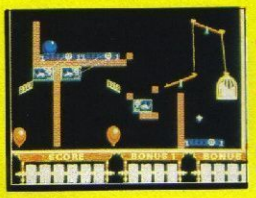
Uno dei puzzle game più clonati della storia dei videogiochi è sicuramente *Tetris*. Tetriliardi e tetriliardi di giochi simili sono usciti, e molti ancora lo stanno per fare; uno di questi è *Geometry*. In questo gioco di origine jugoslava, l'ispirazione tratta da *Tetris* si fa sentire particolarmente, anche se sotto taluni aspetti ricorda molto un gioco di nome *Tangram* che purtroppo non destò un grande interesse nel mondo videoludico. Lo scopo di *Geometry* è di riuscire a ricostruire una determinata forma geometrica mediante l'ausilio di alcuni pezzi predefiniti messi a disposizione dell'utente. I tasselli non sono proprio come quelli del celeberrimo gioco sovietico, ma assomigliano molto come forma e aspetto a una sorta di pezzo di puzzle. Sicuramente un gioco che non avrà bisogno di presentazioni, avendo uno schema di gioco ampiamente collaudato.

VERSIONE	DATA
AMIGA	N.C
ST	N.C









THE INCREDIBLE MACHINE

SIERRA

Impossibile! Questa è una notizia che ha dell'incredibile! Sentite questa: la Sierra sta sviluppando un nuovo gioco, e udite udite, non si tratta di un'avventura. Vi avevamo avvertiti o no che si trattava di una notizia bomba? Questo nuovo gioco dal nome di *The Incredibible Machine*, fa parte della categoria degli spremicervello, ovvero è una sorta di puzzle game il cui funzionamento c'è ancora un tantinello oscuro. In teoria si tratterebbe di trasportare un oggetto in una zona ben definita dello schermo. Per far ciò il giocatore ha a disposizione un certo numero di aggeggilli meccanici tipo il topo che gira sulla ruota che trasmette il movimento rotatorio ad un altro ingranaggio ecc... Insomma ci siamo capiti: bisogna costruire una specie di macchina che soddisfi le nostre esigenze, anche se alla fine come risultato si ottiene qualcosa di molto simile ai trappoloni ultra complicati con effetto a catena retroazionato alla Wile E. Coyote. Un gioco che a nostro parere è uno stranissimo incrocio fra *Lemmings* e *Deflector* (quel gioco pieno di specchi dove bisognava dirigere un fascio laser in un aggeggio per passar livello) anche se tutto sommato possiede una discreta dose di originalità. Aspettate fiduciosi qualche mese e ne saprete sicuramente di più.





VERSIONE	DATA
AMIGA	N.C
PC	N.C

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

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

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - MILANO
TEL. 29520184/29520180

NINTENDO SUPERNES
CON SUPER MARIO BROS
CAVO SCART
E ALIMENTATORE
L. 390.000

SEGA MEGA DRIVE EUROPEO
CON GIOCO SONIC
L. 299.000

ATARI LINX CON BATMAN II
L. 220.000

NINTENDO GAME BOY
CON GIOCO TETRIS
L. 149.000

SEGA GAME GEAR
CON GIOCO SONIC
L. 265.000

FANTASTICO!!!
DA NOVEMBRE SONIC 2 PER SEGA MEGA DRIVE

OFFERTA CARTUCCE

QUATTRO GIOCHI
PER GAME BOY
L. 89.000

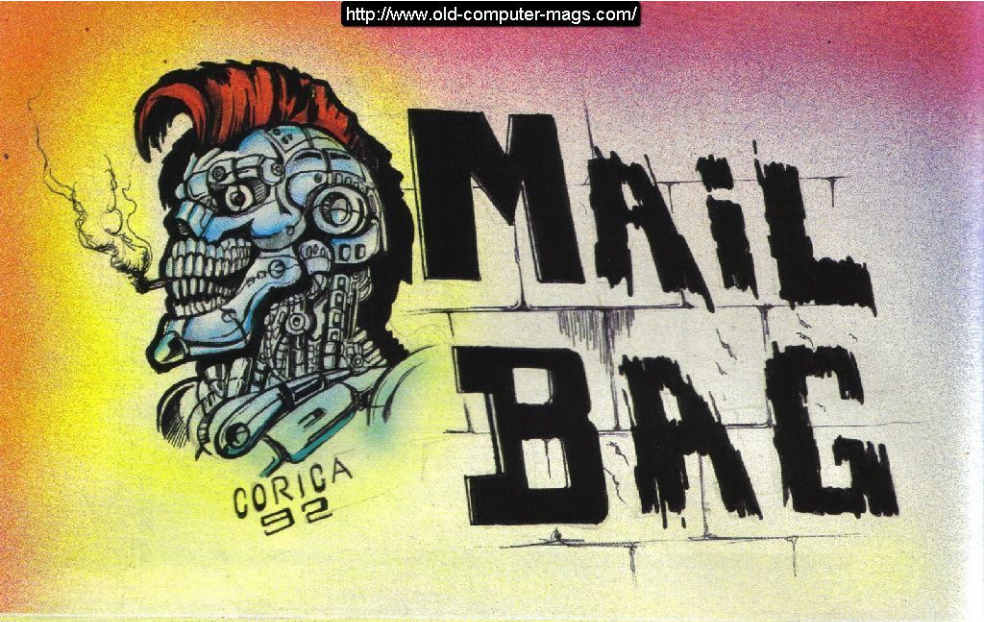
STREET FIGHTER II
SUPER NINTENDO
L. 149.000

- GIOCHI PER MEGA DRIVE
  DA L. 59.000
- 4 GIOCHI PER GAME BOY
  L. 89.000
- GIOCHI PER SUPER NINTENDO
  DA L. 109.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRENSIVA
SI EFFETTUANO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA ENTRO LE 48 ORE
GARANZIA 12 MESI SU TUTTI I PRODOTTI

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

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



I tempo passa, la grafica della rivista cambia, ma la Posta rimane sempre quella. Del resto, con circa un migliaio di lettere ancora in attesa di essere aperte dopo la "grande invasione postale" di quest'estate, sarebbe difficile che le cose andassero diversamente. Voi comunque non spaventatevi: nonostante i tempi di smistamento & risposta si siano leggermente allungati, io continuo a leggere tutto quel che spedite a:
CVG MAILBAG, c/o Gruppo Editoriale Jackson, V. Gorki 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Fabio Rossi

VELOCITA' LASER!

Caro CVG,
Il futuro CD-ROM del Super Famicom potrà influire sulle cartucce migliorandone la velocità ed eliminando di conseguenza i fastidiosi rallentamenti e sfarfallii di certi giochi?
Luigi Luperto

Sì e no. Sì perché la nuova unità CD-ROM per il Super NES contiene un'esagerazione di chip che "alleggeriscono" parecchio il lavoro della console vera e propria in campo grafico e contribuiscono a migliorare la qualità delle immagini. No perché le cartucce prodotte prima del CD drive naturalmente non sono state concepite per sfruttarlo, e di conseguenza continueranno a mantenere gli stessi pregi e difetti indipendentemente dalla presenza o meno dell'unità.



IL RITORNO DEI CLUB!

Amiga: Marzio Lini, V. Fontanassa 3/11, Roddi (CN)
D&D: Matteo Canova, V. Armistizio 243 - 35142 Padova

EQUITA', ONESTA' & CURIOSITA'

Serissima redazione di CVG,
Questa volta vi scrivo per porvi tre domande: una critica, una a sfondo legale e una a sfondo curioso.
Perché non fate un giornale più equo? Mi spiego: ogni mese i giochi per Amiga recensiti sono in numero troppo elevato rispetto agli altri sistemi, per cui pensavo che se voi li diminuiste potreste aumentare lo spazio per i board games, i coin-op, ecc, rendendo il giornale più gradevole anche per chi un Amiga non ce l'ha (io).
La seconda domanda riguarda la pirateria. Mi rispiego: nella zona dove abito (Salerno e dintorni) non c'è edicola che non sia fornita di dischetti per Amiga (di più) e per MS-DOS (di meno) dove devo confessare di avere comprato *Popolous* e altri a un prezzo di meno di dieci carte a dischetto.
A questo punto la domanda sorge spontanea: perché non sequestrano quei dischetti?
E perché non multano l'edicolante per "spaccio"?
Ultima domanda: quanto ci guadagna il gestore di una sala giochi per ogni gettone?
La domanda mi nasce dal fatto che nella mia zona (la stessa di prima) ci sono sale giochi dove i coin-op funzionano ancora con la mitica 200£, mentre sulla riviera adriatica (unico posto dove ho potuto verificare) un gettone costa l'incredibile somma di 600£ mentre il gioco è praticamente lo stesso.
Simone Degli Esposti

Partiamo dalla risposta più facile, che incidentalmente è anche la prima.
Le proporzioni fra i sistemi per cui recensiamo giochi

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

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

dipende da un sacco di fattori: quali titoli vengono trattati dalle riviste straniere di cui deteniamo i diritti, quali demo e programmi finiti ci spediscono i produttori e i distributori in redazione, quali autori riusciamo a intervistare e quanto tempo (di solito poco) abbiamo a disposizione per finire il numero della rivista, per non parlare delle varie presenze delle macchine sul mercato - nel senso che in Italia ci sono più Amiga che PC.
Detto tutto questo, stiamo cercando di bilanciare sempre meglio i contenuti: chi vivrà vedrà...

La seconda risposta è più difficile: immagino che il problema stia nella scarsa preparazione della media delle nostre Forze dell'Ordine, che sapendo poco o niente di computer & distribuzione del software difficilmente riconoscono un reato anche quando ce l'hanno sotto il naso.
Forse, se qualcuno si prendesse la briga di denunciare i colpevoli...

Sulla domanda finale non ho la minima idea: in questo momento le molte associazioni di gestori stanno pubblicando dozzine di comunicazioni per cerModern unificare il costo dei gettoni in tutta Italia, ma anche in questo caso suppongo che entrino in gioco un sacco di fattori specifici di cui neanche il nostro megaesperto Maurizio ha saputo darmi un elenco completo.
Spiacente!

IL GRANDE ANCHORMAN

Mitico Fabio,
Ti volevo solo fare i complimenti per la trasmissione che hai fatto quest'estate su Videomusic dove parlavi dei giochi Nintendo.
Sei molto bravo, anche se ti immaginavo con una voce tutta diversa.
Mattia Enrico

Grazie! In effetti, la mia voce è un pochino diversa da così, di solito.
Il fatto è che ero spaventatissimo di essere davanti a una telecamera!

OGGETTI PSYCHOTRONICI

Caro CVG,
Dove posso trovare i calzini psychotronici con le stelline al plutonio?
Sebastiano Pitruzzello

Mi spiace, Sebastiano, ma i calzini non saprei proprio dirti dove si trovano. In compenso, durante il mio recente viaggio in Francia ho trovato a Parigi un negozio che si chiama *L'Homme Moderne* in cui vendono le cose più assurde.
Fra gli oggetti in vetrina c'era per esempio una "palla da meditazione", ossia una sfera di plasticaccia color bronzo con una specie di oblò in cui appariva un'immagine luminosa del Buddha e un sacco di borchie metalliche che quando venivano sfiorate emettevano rumori vari.
Tienila presente per i regali di Natale!

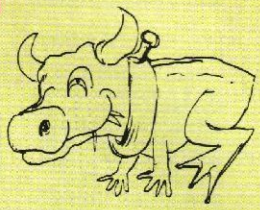
GIU' BOTTE!

Umanissima redazione di CVG,
Esiste qualche bel gioco di full contact per Amiga?
Giuseppe Garan

Certo. In un impeto di suprema originalità si chiama *Full Contact* ed è stato realizzato qualche anno fa dagli stessi programmatori di *Project X* digitalizzando varie sequenze tratte dai film di Van Damme per quanto riguarda l'animazione degli sprite.

BERSAGLIO... TERMINATO!

Carissima redazione di CVG,
Se c'è un killer da voi in redazione, chiedetegli se per favore mi uccide quei deficienti disegnatori nell'angolo della posta. Pagherò in contrassegno al ricevimento dei cadaveri.
Inoltre: perché Fabio ha risposto di no a Marco Ciacci (CVG 17 pag. 19) se io ho visto con i miei tessuti muniti di nervo ottico il gioco di *Flash* sul Gameboy?
Guardate che io fra una sessantina d'anni, se non prima, muoio!
Davide Vercelli



Ok, Davide.
Abbiamo mandato il nostro terminator in Inghilterra a fare a pezzi il disegnatore della Posta, che come avrai avuto modo di notare è già stato sostituito dal solito Fabio Corica.
Per evitare sospetti, abbiamo pensato di non inviarti il cadavere tutto intero, ma di nasconderne i vari pezzettini fra le scorte di cibo che hai in casa (specie la carne in scatola) e di infilarteli di soppiatto nei posti più reconditi di camera tua.
A proposito della seconda domanda: perché mi sono sbagliato!
La comunicazione ufficiale della pubblicazione di *Flash* mi era appena arrivata,e nonostante fosse sulla mia scrivania me ne sono completamente dimenticato.
Condoglianze in anticipo...



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

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

FANS DELUSI

Caro Fabio (e cari redattori di CVG),
Siamo tre vostri grandi fan, e vi seguiamo da molti anni, prima su altre riviste e ora su CVG. Vi abbiamo scritto perché siamo molto delusi di voi. Siamo così arrabbiati perché siamo venuti a Milano apposta per incontrarvi allo SMAU, dove sapevamo che c'era uno stand del Gruppo Editoriale Jackson, e non ci avete ricevuto. Abbiamo passato mezza giornata ad aspettarvi mentre un signore ci diceva: "Provate a ripassare tra dieci minuti, che arrivano", ma non vi siete neanche degnati di farvi vedere.
Noi siamo rimasti molto dispiaciuti di questo anche perché ci sarebbe piaciuto parlare ai nostri idoli e avere i loro autografi, ma continueremo lo stesso a seguirvi e a comprare la vostra rivista.
Carlo, Stefano & Andrea

Ehi, fermi un attimo! Mi spiace molto che ci abbiate aspettati invano, ma vi giuro che né io, né gli altri redattori avevamo la minima idea di avervi fatto un dispetto simile. In realtà, tutta la redazione di CVG aveva spiegato chiaro e tondo al signor Jackson che allo SMAU non ci sarebbe andata sia per motivi di tempo, sia perché non era stato allestito uno stand riservato a CVG, e questo significa che la persona con cui avete parlato purtroppo vi ha presi in giro - anche se probabilmente senza farlo apposta. Vi garantisco che siamo più dispiaciuti noi di voi, anche perché come ben sapete siamo dei megalomani e ci fa sempre piacere incontrare i nostri lettori e ricevere le loro lettere di complimenti (che arrivano a centinaia, ma di solito non vengono pubblicate perché potrebbero essere un po' noiose per chi legge).
Prometto che avvertiremo in tempo della nostra prossima presenza a qualche evento pubblico dalle pagine della rivista a cui lavoreremo.

I RIPUGNANTI OGGETTINI

Ultramegafantasupergiocosa redazione di CVG,
Cosa ne pensate di quei ripugnanti oggettini a cristalli liquidi in similplastica che si osano definire giochi e che osano addirittura usare gli stessi nomi di alcuni famosi coin-op?
Daniele de Matteis

Anche se dal tono della tua domanda intuisco che i cosiddetti "schiacciapensieri" non ti entusiasmano particolarmente, devo ammettere che a me non dispiacciono poi tanto. Intendiamoci: con i videogiochi non hanno niente a che fare, ma per essere dei giochini che costano poco e si possono *davvero* tenere sempre in tasca non sono tanto male. Tutto sommato, possono essere considerati un ottimo sistema per allenare i riflessi, che possono essere poi impiegati più proficuamente nei videogiochi veri.

AH, SAPERLO...

Ciao Super Fabio Brosssssssss, come va la vita?
Un Boeing 747 di saluti a te e alla redazione di CVG. Ti ho scritto per farvi ALCUNE domande:
1) Vorrei comprare una bella scheda sonora per PC, mi servirebbe per avere un fighissimo sonoro per i giochi e per divertirmi con il programmino musicale reperibile, o trovabile insieme alla scheda.
2) Perché ti chiami Fabio *Rossi*?
3) Come nasce un bambino?
4) Potete mandarmi qualche gioco per PC?
5) Perché Le Chuck aveva la maschera?
6) Perché i joystick per PC sono così brutti?
Lorenzo Giordano

Beccati *alcune* risposte:
1) A parer mio la comunissima Soundblaster è l'ideale per qualsiasi giocatore.
2) E' uno dei grandi crucci della mia vita: ho cercato invano di cambiare il cognome in Xzylkjyngkyzscky, ma non c'è stato niente da fare - sono condannato per sempre alla banalità.
3) Allo stesso modo di una bambina.
4) No.
5) Ma fai sul serio o scherzi? Non ne posso più di gente che non ha capito il finale di *Monkey 2*!
6)E chi può dirlo?
P.S.: Salutami Alex e gli altri!

COMPLIMENTI DA TAVOLO

Ehi, Fabio!
Che figata! Stupendo! Come sarebbe a dire cosa? Sto parlando del gioco di CVG che c'era sullo Speciale Estate. Mi ci sono divertito come un pazzo, soprattutto a leggere le descrizioni delle sfighe e dei blocchi per i giocatori. Adesso volevo chiederti se farete uscire altri giochi da tavolo su CVG o su uno Speciale, perché io e i miei amici pensiamo che è una delle cose più divertenti che avete fatto.
Ermanno Valcic

Beh... sono contento che *Squilibrio da Tavolo* sia piaciuto!
La tua è una delle moltissime lettere di complimenti che abbiamo ricevuto, e visto che vi è piaciuto tanto ripeteremo sicuramente l'esperimento sul prossimo Speciale o da qualche altra parte.

LO STORIOGRAFO

Cari Fabio, Paolo, Stefano e Giovanni,
Mi chiamo Andrea e non sono un redattore di CVG, ma solo un grande appassionato di videogiochi. La mia passione è tanto grande che qualche settimana fa ho comprato moltissime vecchie riviste che parlano di videogiochi da alcuni miei amici, e nel giro di pochi giorni le ho lette quasi tutte. Nel farlo, ho tirato giù la cronologia di quello che avete fatto nelle varie riviste.
Mi potete dire se è completa?
Fabio) Hai iniziato facendo il caporedattore a Zzap!, poi il redattore a TGM, poi qualcosa a K (ho trovato il tuo nome all'ultimo momento!) e poi a CVG, dove prima facevi il redattore e poi il coordinamento (ma cosa vuol dire?).
Paolo) Hai iniziato anche tu con Zzap! e TGM, poi K e poi CVG.
Stefano) Tu hai iniziato a Zzap! con Fabio, poi hai continuato anche su TGM anche quando Fabio è andato a K e poi sei venuto a CVG.
Giovanni) Tanto per cambiare hai fatto Zzap! e TGM e poi CVG.
Andrea Macaluso

Complimenti! L'unico errore che hai fatto - se si esclude il fatto che sia io che Stefano & Paolo abbiamo lavorato anche per delle riviste che non trattavano di videogiochi - sta nel fatto che Paolo ha iniziato prima di tutti gli altri scrivendo per la vecchia rivista intitolata *Videogiochi*, prima ancora di Zzap! e company.

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

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

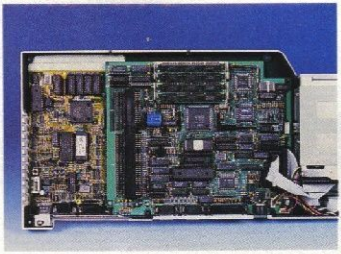


NEWS

KEY-COMP UN PC COME L'AMIGA



Chi ha detto che il PC deve essere per forza uno scatolone modulare pieno di schede? Da quando il mercato dei videogiochi si è spostato in grossa parte sui PC compatibili molti smanettoni neofiti di PC hanno sentito il bisogno di una macchina che avesse il "tutto compreso": schede sonore, video, drive adatti alle loro necessità ma facile da usare subito, anche senza grossa esperienza. Il Key-Comp è quanto di più vicino a un videogioco si possa volere da un PC: grazie alla scheda PCV-401 è possibile collegarsi o a un monitor o direttamente a una TV (tramite l'ingresso video o Scart - non l'antenna, naturalmente) evitando costosi monitor VGA (le risoluzioni più alte VGA 640x480 o 800x600 vengono però visualizzate in interlacing, con un visibile sfarfallamento delle immagini, mentre per la risoluzione più utilizzata dai giochi, la 320x200 la resa è quasi perfetta). La stessa scheda include anche una Adlib compatibile per le musiche che potrete collegare all'audio del televisore e una porta game. Il Key-Comp è inoltre corredato da tutta una serie di porte e interfacce: si va dalle solite due COM seriali alla parallela, scheda video, la porta per un drive esterno e soprattutto la possibilità di ulteriori espandibilità tramite due slot standard a 16 bit (uno è comunque già occupato dalla scheda video: lo spazio è quindi da usare con molta parsimonia). C'è poi naturalmente la possibilità di scegliere tra diverse versioni e configurazioni, tipo di microprocessore, memoria RAM su scheda madre, dimensioni dell'Hard Disk, game port, tastierino numerico, ecc.: insomma una macchina semplice da usare subito ma ulteriormente espandibile come un qualsiasi altro PC.
Il peso della macchina è inferiore ai 3 Kg: praticamente lo portate in giro per casa con una mano; il prezzo, per una macchina collegabile al televisore e che si rivolge a un pubblico molto giovane, può sembrareun po' altino: si parte da una cifra intorno al milione per la versione 286. Considerate però che non avete a che fare con il solito Taiwanese assemblato in qualche laboratorio.
La macchina provata da noi è un 486SX a 25Mhz con coprocessore e... beh, vedere *Wing Commander* muoversi a quella velocità sul televisore di casa è una cosa che bisogna provare...



SPECIFICHE TECNICHE

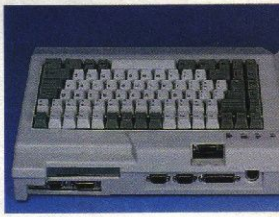
SCHEDA MADRE
80286 16MHz
80386SX 20/25MHz
80486SX 25MHz con coprocessore matematico
Memoria massima su scheda madre di 4 Mega per i 286 e 16 Mega per i 386-486.

INTERFACCIA

1 parallela e 2 seriali
Controller per due disk drive e un Hard disk da 40 a 130 Mbyte
Slot di espansione a 16 bit per il collegamento di espansioni come un'altra scheda sonora, la scheda modem/fax o la scheda LAN. Slot per il collegamento di un disk drive esterno.

TASTIERA

Americana 84/85 tasti con possibilità di collegamento del tastierino numerico.



DIMENSIONI

475mm x 230mm x 45mm per un perso totale di circa 3Kg.

PREZZI

Il prezzo indicativo di un 386SX con la seguente configurazione:
Drive 1.44Mb
2 Porte seriali/1parallela
Controller HDD/FDD
Alimentatore esterno
Tastiera 84/85 tasti
Scheda PCV 401 comprendente:
TV converter per il collegamento a un televisore
Porta joystick
Scheda Adlib
VGA 512K
si aggira intorno al 1.250.000 lire IVA esclusa.

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

tanti auguri per un mill http://www.old-computer-mags.com/ forte, vincente e dorato



MILANO *negozio*
via San Prospero 1, MM1 Cordusio.



ROMA *negozio*
via Degli Scipioni 109 - 111, Metro Ottaviano.



MILANO vendita telefonica
consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

CATALOGO COMPARATO DEI VIDEOGAMES AMIGA PC

prezzi in migliaia di lire, $= disk 3½ $= disk 5¼ +=3&5

Ami	PC	schede	gioco	trad.
59,9	....		2 HOT 2 HANDLE	
69,9	79,90$	V	3D WORLD BOXING	ITA
69,9	59,90$	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES	SI
89,9	....		A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	
....	99,90$	HEV	A-TRAIN	SI
59,9	59,90$*	V	A.G.E.	SI
....	99,90$	V	A320 AIRBUS	SI
79,9	89,90$	EV	ABANDONED PLACES	ITA
....	99,90$	V	ACES OF THE PACIFIC	
59,9	....		ACTION MASTERS	
59	....		ACTION PACK	
....	79+	CE U	AD LIB PROGRAMMER'S MANUAL	
....	159+	CE U	AD LIB VISUAL COMPOSER	
69,9	79,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
49,9	....		AGONY	SI
....	69,90$	EV	AIR BUCKS	SI
....	69,90$	COMP	AIR COMBAT ACES	SI
....	79,90$*	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
25,9	....		AIR SUPPLY	
69,9	....		AIR SUPPORT	SI
79,9	....		AIR WARRIOR	
....	69,90*	COMP	AIR\SEA SUPREMACY	SI
39,9	....		ALIEN WORLD	ITA
79	....		AMOS 3D	
69	....		AMOS COMPILER	
69,9	79,90$	EV	ANOTHER WORLD	SI
49,9	....		APIDYA	
59,9	....		AQUATIC GAMES	SI
49,9	....		AQUAVENTURA	SI
49,9	....		ARACHNOPHOBIA	
....	69,90$*	CEV	ARMOR ALLEY	
99,9	....		ASHES OF THE EMPIRE	ITA
49,9	....		ASSASSIN	SI
25,9	....		ASSOCIA	ITA
....	99,90$	V	ATAC Secret War Against Drugs	
....	59,90$	EV	AWARD WINNERS	SI
....	99,90$	V	B17 FLYING FORTRESS	
....	69,90$	CEV	BASKET PLAY OFF	ITA
....	79,90$	EV	BATTLE ISLE	SI
69,9	....		BATTLE OF BRITAIN	
....	69,90$	CEV	BATTLECHESS II	SI
....	49,90+	COMP	BATTLESCAPES	SI
45,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
69,9	109,90$	CEV	BIRDS OF PREY	SI
39,9	....		BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA
79,9	....		BLACK CRYPT	SI
29,9	....		BLADE WARRIOR	
....	69,90$*	CEV	BLOODWICH	SI
49,9	....		BLUEBOY	SI
39,9	....		BONANZA BROS.	SI
49,9	....		BOROBODUR Planet of Doom	SI
32,9	....		BOSTON BOMB CLUB	SI
49,9	....		BRIDES OF DRACULA	ITA
59	....		BRIGADE COMMANDER	
....	89,90$	HCEV	BUSHBUCK	ITA
39,9	....		CALIFORNIA GAMES 2	SI
30,9	....		CANTON	ITA
12,9	....		CAP'N CARNAGE	
29,9	....		CAPTAIN PLANET	SI
....	79,90$	EV	CAPTIVE	
25,9	....		CARCHARODON WHITE SHARKS	SI
69,9	79,90$	V	CARL LEWIS CHALLENGE	SI
24,9	24,90$		CARRIER COMMAND	SI
....	79,90$	EV	CARRIER STRIKE	
....	99,90$	EV	CARRIERS AT WAR	
89,9	99,90$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	
69,9	69,90$	CEV	CASTLES	SI
....	49,90$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59,9	69,90$	EV	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI
49,9	....		CHAMPION DRIVER	ITA
69,9	69,90$	CE	CHAMPIONS OF KRYNN	
49,9	59,90$	EV	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI
....	69,90$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	
59,9	....		CHESSMASTER 2100	
18,9	39,90*	CEV	CISCO HEAT	SI
89,9	99,90$*	EV	CIVILIZATION	SI
....	69,90+	COMP	COLOSSUS	SI
75,9	79,90$	CEV	CONFLICT: KOREA	
42,9	....		CONFLICT: MIDDLE EAST	
49,9	49,90$	CEV	COOL CROC TWINS	SI
49,9	69,90$	V	COVER GIRL POKER	ITA
49,9	....		CRAZY CARS 3	SI
....	99,90$	EV	CRISIS IN THE KREMLIN	
32,9	....		CROWN	
59,9	....		CRUISE FOR A CORPSE	ITA
79,9	79,90$	CE	CURSE OF THE AZURE BONDS	
49,9	....		D'GENERATION	SI
....	99,90$	V	DARK SEED	
....	129,90$	V	DARKLANDS	
79,9	79,90$	CE	DEATH KNIGHTS OF KRYNN	
190	....		DELUXE VIDEO III	
30,9	....		DEVIOUS DESIGNS	
69,9	89,90$*	EV	DICK TRACY	SI
30,9	....		DINOWARS	
....	59*	CEV	DISC	
49,9	....		DISCOVERY	SI
....	24,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
....	49,90$	EV	DOUBLE DRAGON III	SI
24,9	24,90+	EV	DRAGONS OF FLAME	SI
69,9	79,90$	V	DUNE	ITA
59,9	....		DYLAN DOG	ITA
59,9	....		DYNA BLASTER	
59,9	....		EASY AMOS	
30,9	....		ECO PHANTOMS	
....	49,90$	EV	ELF	
79,9	89,90$	EV	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA
33,9	....		ELVIRA The Arcade Game	SI
39,9	....		ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI
69,9	79,90$	V	EPIC	SI
49,9	....		ESCAPE FROM COLDITZ	SI
59,9	69,90$	V	ESPANA THE GAMES '92	SI
....	99,90$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	89,90$*	V	ETERNAM	ITA
69,9	79,90$	EV	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI
49,9	....		EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI
30,9	....		EXILE	
59,9	69,90$	V	EXTASY	ITA
69,9	79,90$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	
69,9	69,90$*	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
....	69,90$	CEV	F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	....		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
49	....		FACE OFF ICE HOCKEY	SI
....	109,90*$	V	FALCON 3.0	
....	69,90$	V	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	
59,9	59,90*+	V	FASCINATION	ITA
....	59,90$	EV	FIGHTER COMMAND	SI
49,9	....		FIRE & ICE	SI
49,9	....		FIREFORCE	
69,9	....		FLOOR 13	
59,9	....		FOOTBALL CHAMP	ITA
33,9	....		FORMULA 1 3D	ITA
49,9	....		FORT APACHE	SI
....	29$	H	FRANK BRUNO'S BOXING	
....	79,90$	V	FREE D.C.	
25,9	25,90$	DID	FUORI L'INTRUSO	ITA
25,9	....		FUZZBALL	
39,9	....		G-LOC R360	SI
....	79,90$	CEV	GATEWAY	
79,9	79,90$	CEV	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	
....	39,90$	CEV	GAZZA II	SI
....	49,90+		GETTYSBURG	SI
24,9	....		GHOULS'N GHOSTS	SI
69,9	89,90$	V	GLOBAL EFFECT	SI
24,9	24,90$	CEV	GO FOR GOLD	SI
....	89,90+	HCEV	GO SIMULATOR	
49,9	....		GOBLIINS	SI
....	69,90$	V	GOBLIINS VGA	SI
....	49,90$	EV	GODS	
24,9	24,90$	CEV	GOLDEN AXE	
33,9	....		GOLDEN EAGLE	
....	119,90$	V	GOLF DAVID LEADBETTER'S	
49,9	....		GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE	SI
79,9	....		GRAND PRIX	
....	79,90$	EV	GRANDMASTER CHESS	
49,9	59,90$	EV	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA
....	99,90$	V	GREAT NAVAL BATTLES	
....	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
....	69,90$	V	GUNSHIP 2000 SCENARIO	
69,9	79,90$	CEV	GUY SPY & Crystals Armaggedon	SI
25,9	....		HAMMERFIST	SI
49,9	....		HARD NOVA	SI
....	79,90$	EV	HARDBALL III	
49,9	....		HARLEQUIN	SI
....	69,90$	EV	HARPOON Designers' Series	
79,9	89,90$	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
49,9	49,90$	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90$	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89,9	99,90$	V	HEART OF CHINA	
69	69,90$	EV	HEIMDALL	ITA
89,9	....		HERO'S QUEST	
....	79,90$	EV	HEROES OF THE 357th	SI
49,9	....		HOI	
....	109,90$	V	HONG KONG MAHJONG PRO	
59,9	69,90$	V	HOOK	ITA
49	....		HOT RUBBER	SI
30,9	....		ILYAD	
....	69,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
....	109,90$	V	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA
....	79,90$*	V	INDY ACTION Fate of Atlantis	SI
....	24,90$	CE	INDY Action game	SI
49,9	....		INDY HEAT	SI
25,9	....		INTERCHANGE	SI
29,9	....		INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI
59,9	69,90$	V	INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE	SI
49,9	59,90$	CEV	ISHAR	SI
....	24,90+	CE	ITALIA '90	
59,9	....		ITALIAN NIGHT	ITA
20,9	....		JACK NICKLAUS CLIP ART	
....	89,90$	V	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.	
49,9	....		JAGUAR XJ220	SI
49,9	....		JAMES BOND COLLECTION	SI
20	20*	HCE	JET + JAPAN Scenary Disk	
....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
39,9	....		JETSONS	SI
59,9	79,90$	EV	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
49,9	....		JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	SI
69,9	....		JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	SI
....	109,90$	V	JOHN MADDEN FOOTBALL II	
69,9	79,90$	EV	JPP'S GOAL BUSTERS	
24,9	....		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
59,9	....		KID GLOVES II	SI
99,9	99,90$*	V	KING'S QUEST V	ITA
....	119,90$	EV	KING'S QUEST VI	

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

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

---	79,90+	CE	L'EMPEREUR NAPOLEON 1
---	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty
69,9	89,90$	V	LARRY V
---	69,90+	CEV	LEGEND
69,9	69,90$	CEV	LOOM
59,9	---		LORD OF THE RINGS SI
59,9	---		LOTUS III SI
69,9	79,90$	EV	LURE OF THE TEMPTRESS ITA
---	69,90$	CEV	MAGIC POCKETS SI
29,9	29,90$	EV	MANCHESTER UNITED
---	79,90$	HCEV	MANIAC MANSION ITA
---	129,90$	V	MANTIS XF5700 Experim. Fighter
---	79,90*$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall. SI
---	79,90$	EV	MATRIX CUBED
69,9	---		MEGA LO MANIA
59,9	---		MEGA SPORTS SI
39,9	---		MEGA TWINS SI
69,9	---		MEGAFORTRESS
69,9	---		MEGATRAVELLER 2 SI
25,9	25,90*	DID	MEMORIZZA ITA
---	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY SI
79,9	---		MICROPROSE GOLF
24,9	24,90+	CE	MICROPROSE SOCCER SI
69,9	119,90$	V	MIDWINTER II Flames of Freedom SI
---	99,90$	EV	MIGHT AND MAGIC III
---	119,90$	V	MIGHT AND MAGIC IV
39,9	---		MILLEMIGLIA ITA
---	79,90$	EV	MILLENNIUM Return to Earth
---	69,90$	V	MIXED UP FAIRY TALES
99,9	109,90$*	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev. ITA
30,9	---		MOONFALL SI
---	69,90$	V	MOONSTONE SI
279	---		MUSIC X 1.1
49,9	---		MYTH History in the Making
59	---		NAPOLEON I Campaigns 1805-1814
24,9	---		NAVY MOVES
25,9	---		NAVY SEALS
---	69,90+	EV	NFL
79,9	---		NO GREATER GLORY
89,9	---		NOVA 9
89,9	99,90$	CEV	OMAR SHARIF'S BRIDGE
44,9	---		ORIZZONTI 1 ITA
49,9	---		ORK SI
---	24,90$	CEV	OUT RUN
39,9	---		OUT RUN EUROPA SI
---	29,90$	CE	OVER THE NET ITA
69,9	79,90$	EV	PACIFIC ISLANDS ITA
24,9	24,90$	CEV	PANZA KICK BOXING SI
79,9	79,90*	HCEV	PANZER BATTLES
49,9	---		PAPERBOY 2 SI
49	59$	EV	PARAGLINDING SIMULATION
39,9	---		PARASOL STARS Rainb.Islands 2
---	149,90$	UTI	PC AUTO ITA
---	149,90$	UTI	PC COSMOS ITA
---	149,90$	UTI	PC UOMO ITA
---	79,90*$	CEV	PERSONAL PRO
---	59,90+	V	PGA TOUR GOLF Tournament Disk ITA
---	89,90+	V	PGA TOUR GOLF Windows ITA
49,9	---		PINBALL FANTASIES SI
69,9	79,90$	EV	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
---	99,90$	EV	PLANET'S EDGE
89,9	99,90$	V	POLICE QUEST III
79,9	79,90$	CE	POOL OF RADIANCE
---	79,90$	EV	POOLS OF DARKNESS
79,9	---		POPULOUS 2 ITA
49,9	---		POPULOUS WORLD EDITOR SI
---	69,90$	COMP	POWER HITS
69,9	89,90$	EV	POWERMONGER SI
33	---		POWERMONGER DATA DISK SI
59,9	---		PREMIERE
39,9	---		PRINCE OF PERSIA
---	59,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2 SI
499	---		PROFESSIONAL PAGE 1.3 ITA
59,9	---		PROJECT-X SI
---	89,90$	V	PROPHECY OF THE SHADOW
49,9	---		PUTTY SI
---	89,90$	CEV	QUEST AND GLORY
---	99,90$	EV	QUEST FOR GLORY I
---	99,90$	EV	QUEST FOR GLORY III
---	59,90$	EV	RACE DRIVIN' SI
24,9	---		RAINBOW ISLANDS
49,9	69,90$	EV	RAMPART SI
69,9	---		REALMS
---	99,90$	V	RED BARON
---	79,90$	V	RED BARON MISSION BUILDER
69,9	---		RED ZONE SI
39,9	---		RETEE! ITA
---	119,90$	V	REX NEBULAR
---	24,90+	CE	RICK DANGEROUS SI
69,9	79,90$	V	RISKY WOODS SI
---	79,90$	EV	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA
59,9	---		ROBOCOP 3
59,9	---		ROBOSPORT
---	79,90$	CEV	ROGER RABBIT Raising Havoc SI
---	39,90$		ROLLING RONNIE SI
24,9	---		RUTUJA
39,9	---		RULES OF ENGAGEMENT
49,9	59,90$	EV	SAMURAI The Way of the Warrior SI
---	69,90$	EV	SARGON V ITA
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND ITA
---	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA ITA
79,9	79,90$	CE	SECRET OF THE SILVER BLADES
---	99,90$	EV	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE ITA
59,9	---		SENSIBLE SOCCER SI
---	79,90$	EV	SFIDE INVERNALI ITA
69,9	---		SHADOW OF THE BEAST III SI
24,9	---		SHADOW WARRIORS
59,9	59,90$		SHADOWLANDS SI
---	79,90$	EV	SHANGAI II Dragon's Eye ITA
24,9	---		SHINOBI SI
---	99,90$	CEV	SHUTTLE
---	99,90$	V	SIEGE
89,9	99,90+	EV	SIM ANT ITA
33	---		SIM CITY ANCIENT CITIES
33	---		SIM CITY FUTURE CITIES
69,9	89,90$	COM	SIM CITY POPULOUS
---	89,90+	HEV	SIM EARTH SI
59,9	69,90$	COMP	SIMULSPORTS 1 ITA
---	49,90$	COMP	SOCCER STARS SI
---	69,90$	CEV	SPACE 1889 SI
---	89,90$	CEV	SPACE ACE II: Borl's Revenge
49,9	---		SPACE CRUSADE SI
24,9	---		SPACE HARRIER II ITA
89,9	---		SPACE QUEST IV
---	59,90$*	EV	SPACE WRECKED
---	99,90$	V	SPECIAL FORCES
---	79,90$	EV	SPRING BREAK
---	99,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary SI
49,9	---		STARUSH SI
69,9	89,90$	V	STEEL EMPIRE ITA
49	---		STEVE McQUEEN Westphaser SI
24,9	---		STRIDER II SI
---	39,90$	EV	STRIKE 2 SI
59,9	---		STRIKE FLEET SI
59,9	---		STRIKER
---	79,90$	V	SUMMER CHALLENGE SI
37,9	---		SUPAPLEX SI
24,9	---		SUPER MONACO G.P. SI
24,9	24,90$	CE	SUPER OFF ROAD SI
37,9	---		SUPER SIM PACK SI
49,9	---		SUPER SKI 2 SI
79,9	89,90$	HCEV	SUPER TETRIS
29,9	---		TEAM SUZUKI SI
---	59,90$	EV	TENNIS CUP 2 SI
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2 SI
---	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III SI
---	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER ITA
---	99,90$	EV	THE DAGGER OF AMON RA
89,9	89,90$	EV	THE DARK QUEEN OF KRYNN
---	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino) SI
30,9	---		THE HUNT FOR RED OCTOBER
---	59,90$	EV	THE IMMORTAL SI
79,9	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON
---	79,90$	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2 SI
79,9	79,90$	V	THE MANAGER ITA
21	---		THE PROMISED LANDS (POPULOUS)
---	79,90$*	EV	THE ROCKETEER SI
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS SI
---	89,90$	V	THE SUMMONING
---	89,90$	EV	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2 SI
---	79,90$	EV	THEATRE OF WAR
32,9	---		THUNDER BURNER
25,9	---		THUNDER JAWS SI
---	79,90$	EV	TIMEQUEST
---	49,90$	HCEV	TITUS THE FOX SI
31,9	---		TOM AND THE GHOST
24,9	---		TOP SHOTS
49	---		TOP WRESTLING ITA
---	39,90$		TOTOPICCHETTO ITA
29,9	69,90$	EV	TOYOTA CELICA GT RALLY SI
89,9	89,90$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER
49,9	---		TROODLERS SI
24,9	---		TURRICAN II The Final Fight SI
---	49,90$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op SI
---	69,90$	EV	TV SPORTS BOXING
---	89,90$	COMP	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
---	89,90$	V	ULTIMA UNDERWORLD
69,9	---		ULTIMA VI
---	69,90$	V	ULTIMA VII SI
---	49,90$	V	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE
25,9	---		UNDER PRESSURE SI
39,9	---		UNREAL
---	69,90$	EV	UTOPIA Creation of a Nation SI
69,9	79,90$	EV	VENGEANCE OF EXCALIBUR
49,9	---		VIKINGS Fields of Conquest SI
49,9	---		WARRIORS OF RELEYNE SI
69,9	---		WAYNE GRETZKY HOKEY II
---	59,90+		WHITE DEATH
59,9	---		WILD WEST WORLD SI
25,9	---		WILD WHEELS
---	99,90$	V	WILLY BEAMISH
---	149,90$	UTI	WINDOWS MICROSOFT 3.1 ITA
---	49,90$	EV	WING COMM.II Spec.Operations 2
---	99,90$	EV	WING COMMANDER DELUXE ED.
---	79,90$	EV	WING COMMANDER II
---	49,90$	EV	WINTER SUPERSPORTS 92 SI
39,9	49,90$	V	WIZKID
49	---		WOLFCHILD
---	79,90$	EV	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS SI
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF SI
25,9	---		ZARATHRUSTA SI
49,9	---		ZONE WARRIOR SI
49,9	---		ZOOL SI

PERGIOCO

VIDEOGAMES PREVISTI PER NATALE

3D WORLD SOCCER	AMI 69.9			
3D WORLD TENNIS	AMI 69.9	PC3 79.9		
A320 AIRBUS	AMI 99.9			
ALONE OF THE DARK			PC ??	
AMOS PROFESSIONAL	AMI ??			
ARMA LETALE	AMI 49.9	PC3 49.9		
ASHES OF THE EMPIRE *ITALIANO*		PC3 ??		
BATTLETOADS	AMI 49.9	PC3 49.9		
CAMPAIGN ITALIANO	AMI 89.9	PC3 89.9		
CASTLES 2	AMI ??			
COURSE OF ENCHANTIA	AMI ??			
CREATURES 2	AMI ??			
CRUISE FOR A CORPSE *ITALIANO*		PC3 ??		
CYTRON	AMI 59.9			
DOODLE BUG	AMI ??			
F-15 III		PC3 109.9		
F1 GRAND PRIX		PC3 109.9		
GOBLIINS 2	AMI 69.9	PC3 79.9		
GRAND PRIX UNLIMITED *ITALIANO*		PC3 79.9		
INCA *CD IN OMAGGIO AI PRIMI 80*		PC3 109.9		
INDY ACTION	AMI ??			
INDIANA JONES FATE A.	AMI 119.9	PREZZO INCERTO		
LEGEND OF KYRANDIA *ITA*	AMI 89.9	PC3 89.9		
LEMMINGS PACK	AMI 69.9	PC3 79.9		
MAMMA HO PERSO L'AEREO	AMI 59.9	PC3 69.9		
McDONALD LANDS	AMI 49.9	PC3 49.9		
NATHAN NEVER *ITALIANO*	AMI ??	PC3 ??		
PANGO	AMI ??			
SIM EARTH	AMI 89.9			
SPACE QUEST IV *ITALIANO*	PC3 99.9			
STREET FIGHTER 2	AMI 59.9	PC3 69.9		
TEARAWAY THOMAS	AMI ??			
THE HUMANS *ITALIANO*	AMI 59.9	PC3 59.9		
THE LOST FILE OF SHERLOCK HOLMES		PC3 109.9		
WEEN	AMI 79.9	PC3 89.9		
WING COMMANDER	AMI 79.9			
WWF 2	AMI 49.9	PC3 49.9		

Per Voi solo videogames originali. Per Voi i listini aggiornati, gratuiti e per settore. Per Voi i giochi da tavolo, di ruolo, e le console nelle pagine PERGIOCO 3 e 4.

PERGIOCO

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

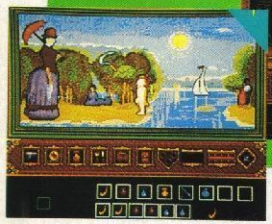
http://www.old-computer-mags.com/

NEWS



COLORI DA INCUBO

E' incredibile quello che può accadere a un artista in piena fase creativa che si accorga di aver finito carta da spolvero per i suoi disegni di domenica mattina. La crisi di astinenza potrebbe perfino portarti a strani incubi, ad attraversare i quadri di artisti come Hieronimous Bosch, Seurat e Poussin come in un videogioco (strano sogno per un artista): un universo a se popolato da un sacco di buffissimi personaggi, *alcuni decisamente poco amichevoli. Ora tutto quello che* potete fare è armarvi di colori e tavolozza per recuperare i globi di colore che vi serviranno a creare gli incantesimi necessari a distruggere quei vostri stessi fantasmi.





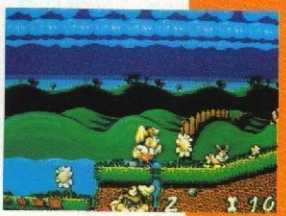
TRE GIOCHI PER AIUTARE

La Lindasoft presenta sul mercato un set di tre nuovissimi giochi a £15.000 cadauno per raccogliere fondi in aiuto ai bambini della ex Jugoslavia, della Somalia e del Mozambico. I giochi inclusi sono: Wind Challengers - in pratica una Coppa America con le gesta ormai eroiche del Moro di Venezia. Una simulazione molto *accattivante che interesserà* una larga fascia di pubblico. Pro-X - Sono arrivati i Lem-Robot. Potrete manovrare in questo gioco fino a tre robot contemporaneamente per recuperare delle preziose capsule di energia nelle profondità della terra.
Holo-Race - Un flipper del futuro secondo l'interpretazione di Lindasoft. Se vi interessa aiutare, attraverso un'iniziativa intelligente, chi ha veramente bisogno, non esitate a telefonare alla Lindasoft ai numeri: 039-835052



IL PEGGIOR NEMICO DEL PORCOSPINO

Troppa grazia in un mese solo, ecco infatti un agguerritissimo concorrente di *Sonic 2*, *Wonder Dog*. Non sarà altrettanto veloce (anche il nostro cagnone se la cava comunque benone come sprint e diversi tratti devono essere percorsi a tutta velocità per permettervi di raccogliere bonus sparsi per i punti più scomodi dei livelli, ma in quanto a ricchezza grafica non è secondo a nessun programma per Megadrive, neppure Fantasia, con un sacco di personaggi disegnati molto bene (oltre che buffosissimi) come del resto lo sono anche i fondali. Wonder Dog può saltare, planare con gli orecchioni e lanciare stelline aiquanto distruttive. Scopo del gioco è, naturalmente, raccogliere tutti gli anell... ehm, ossi possibili che si tramuteranno in polposi bonus di fine livello. Tutti i possessori di Mega-CD non dovrebbero lasciarsi sfuggire l'occasione di are almeno un'occhiata a uno del primi arcade bellini su CD.



MATTONCINI FOREVER

Questo ennesimo clone di *Tetris* ha il merito di variare almeno un poco il tipo di gioco fin troppo simile tra questi puzzle game. I pezzi che cadono dall'alto - spudoratamente clonati dal signor Pajitnov - sono sempre quelli ma non vanno incastrati in bell'ordine ma sparsi a piacere con l'unica finalità di costruire a un esserino in movimento un passaggio per l'uscita del livello.
Sia il concept che la realizzazione sono ovviamente senza molte pretese ma il gioco, specie ai livelli superiori, riesce a diventare quasi divertente anche se non certo ipnotico come papà *Tetris*. Potrebbe valere la pena darci un'occhiata quando uscirà...

E' ARRIVATO AMIGA 1200

Una sorpresa autunnale da Commodore: dall'esperienze dei modelli 500 e 600 è nato Amiga 1200. Si tratta di una macchina innovativa, in grado di offrire una serie di possibilità estremamente interessanti. Amiga 1200 è il primo home computer che monta un processore a 32 bit e il chip set AA. Questo chip set permette di visualizzare fino a 256.000 colori da una tavolozza di 16,8 milioni di colori a tutte le risoluzioni e supporta diverse modalità video tra le quali il productivity VGA con frequenza di refresh di 72 Hz e 800 600 a 256 colori con frequenza di refresh a 72 Hz interlacciato. Gli sprite possono avere una larghezza di 16, 32 o 64 bit e la loro risoluzione è indipendente da quella dello sfondo !!!
Amiga 1200 è dotato di due porte utente per il collegamento di mouse, joystick, paddle, parallela Centronics, seriale RS232C, porta per unità dischi esterna, uscita audio stereo, una porta PCMCIA e uno slot a 32 bit che consente il collegamento con processori alternativi o altre periferiche (DSP, ad esempio).



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

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

MEGADRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR



DISTRIBUZIONE NAZIONALE
Compel
AREA VIDEOGAMES
Via Cisa Ligure, 28/A 42016 Guastalla (R.E.)
TEL. 0522-826841
FAX. 0522-838329

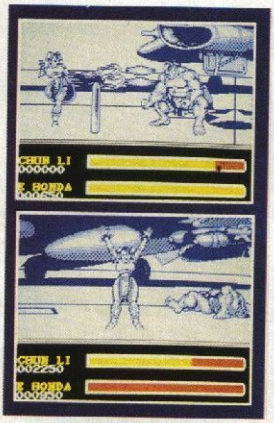
SUPER NINTENDO • SUPER FAMICOM • GAME BOY

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

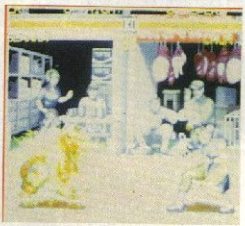
http://www.old-computer-mags.com/

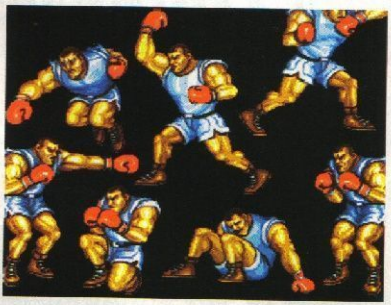
NEWS

STREETFIGHTER 2: LAVORI IN CORSO



Alla US Gold stanno lavorando come forsennati per uscire entro natale con tutte le versioni possibili e immaginabili del celeberrimo coin op. Si tratta delle prevedibili versioni Amiga e PC ma, udite udite, anche delle versioni C64 e Spectrum che tornano alla ribalta con uno dei giochi più attesi della stagione.
Il demo non giocabile della versione Amiga a cui abbiamo dato un'occhiata era purtroppo abbastanza deprimente: i movimenti erano scattosissimi e i personaggi erano disegnati decisamente male per le potenzialità di un Amiga: sembravano digitalizzati in qualche modo ma la speranza è che la versione definitiva venga ampiamente riveduta e corretta. Le notizie dall'Inghilterra a questo riguardo sono abbastanza incoraggianti: ognuno degli otto personaggi può contare su 15 mosse per un totale di 223 frame di animazione - davvero niente male; a quanto ci dicono, dovrebbe farci dimenticare il mediocre Final *Fight*.
I problemi maggiori adesso riguardano il complicato sistema di controllo da trasportare su computer: sembra che i programmatori opteranno per un sistema di controllo misto joystick-tastiera, tramite il pulsante del joystick utilizzate calci o pugni a seconda di quello che avrete selezionato tramite tastiera.
Per quanto riguarda la versione PC la grafica VGA è perfino meglio di quanto fosse lecito sperare: l'animazione è stupenda, addirittura con alcuni frames che non furono inseriti nella versione SNES.
Ovviamente le macchine più lente risentiranno non poco della perdita di velocità, inoltre i problemi con il controllo dei personaggi sono gli stessi della versione Amiga.
A quanto pare nulla verrà sacrificato per le versioni C64 e Spectrum: ci dovrebbero essere tutti i personaggi tranne che nella versione Spectrum su cassetta in cui i personaggi da selezionare saranno solo due e gli avversari dovranno essere caricati in sequenza, uno alla volta, da cassetta - sacrificio evitato ai fortunati possessori di dischetto su +3.
A proposito, quasi dimenticavo, per le versioni Amiga e PC tutta quella grafica dovrebbe finire schiacciata in tre soli dischetti: più che giocabile anche da drive singolo.



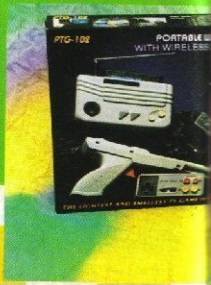


GRAVISSIMO

La Gravis è una delle case storiche per quanto riguarda la produzione di joystick PC (mi ricordo ancora il Gravis cyber-trasparente agli albori delle mie partite su PC - Steve). L'aspetto è decisamente massiccio e l'ergonomia si adatta principalmente a giochi come le simulazioni o giochi di guida (gli unici giochi per cui valga veramente la pena acquistare un joystick analogico) ma la possibilità di ridefinire la funzione dei vari pulsanti ma soprattutto di variare la forza della molla di ritorno della leva per adattarlo alle varie esigenze. Se per caso non sapete ancora cosa sia un joystick analogico vi dirò semplicemente che si tratta di un joystick in cui potete variare l'entità dello spostamento

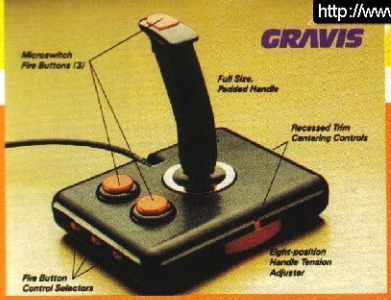
RADIO

Beh, quando si vedono certe cose c'è da credere veramente alle storie sull'"arte d'arrangiarsi" e sull'inventiva italiana (in questo caso napoletana). Alla Marpes, specializzata in console compatibili Nintendo (NES per capirci) si sono chiesti perché dotare la loro console di un pesante, costoso (oltre che mangiapile) monitor incorporato quando la densità di televisori in Italia supera la densità di



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

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

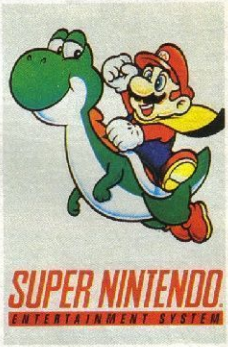


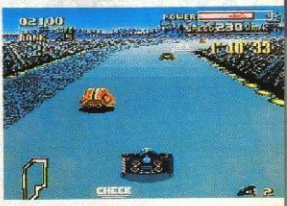
semplicemente inclinando maggiormente la leva in una delle direzioni, proprio come una cloche: davvero l'ideale per qualsiasi simulatore. Ma il vero pezzo forte deve ancora arrivare: si tratta del Game Pad, che come dice il nome è un joypad con possibilità di trasformazione in joystick tramite levetta avvitabile al controllo direzionale. La somiglianza con il joypad del Super NES è notevole non solo sotto il punto di vista estetico ma anche da quello dei controlli: i quattro pulsanti disponibili hanno tutti una funzione diversa esattamente come quelli della console Nintendo (giocarci con *Wolfenstein 3D* è davvero il top!). Non è finita: tramite apposito pulsante, il joypad può essere adattato a mancini e destri dopo opportuna rotazione di 180 gradi. Speriamo solo che la US Gold abbia la decenza di includerlo tra i joystick supportati per il suo *Streetfighter II*: potrebbe essere un elemento decisivo per la giocabilità di questo picchiaduro.

NEWS

MARIO RIMPATRIA

Beh, probabilmente non vi interesserà più di tanto sapere che la Gig ha sostituito la Mattel nella distribuzione esclusiva dei prodotti Nintendo, potrebbe invece interessarvi l'annuncio ufficiale e definitivo che da questo mese il Super Nintendo (altresì noto come Super NES o Super Famicom in Giappone) viene ufficialmente importato anche in Italia. Finalmente il colosso giapponese entra con tutte le sue macchine sul mercato italiano e a giudicare ai primi titoli annunciati (che rimarranno ancora per un bel pezzo

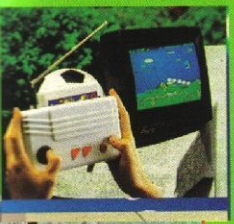


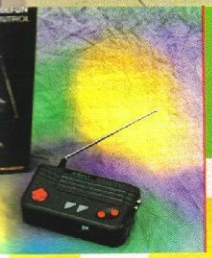


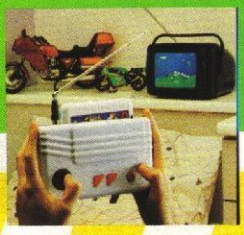
decisamente inferiori per numero ai titoli disponibili per importazione parallela) come il celebratissimo (giustamente) *Street Fighter II*, il vecchio ma bellissimo *Super Ghouls 'n' Ghosts* (forse finalmente sapremo cosa maledizione aveva da dirci quella principessa alla fine del livello), *Pilotwings*, *Zelda 3*, etc. Ci sarà naturalmente anche lui, l'idraulico italiano più amato all'estero nel suo mastodontico *Super Mario World*: anche lui potrà finalmente esprimersi in una lingua a lui (e a noi) più congeniale di qualche ideogramma giapponese.

CO NSOLE

popolazione. Il loro Margame è una console compatibile NES del peso di 300 grammi, con il joypad incorporato proprio come un portatile, ma soprattutto dotato di un trasmettitore in grado di trasmettere a qualsiasi televisore nel raggio di 4 metri le immagini dei vostri giochi preferiti. Sono naturalmente presenti le porte per il collegamento del secondo joypad, della pistola, dell'alimentatore per l'utilizzo domestico senza pile e del modulatore TV per il collegamento canonico tramite cavi. Probabilmente la Marpes ha pensato la sua console per un utilizzo veloce e leggero da casa (in effetti la console completa non è poi molto più pesante di un normale joypad), ma riuscite a immaginare lo spasso a entrare in un negozio di televisori con questo aggeggio sintonizzato sul canale giusto? Mario su 47 schermi e altrettanti altoparlanti per tutto il negozio e la faccia del commesso? O fermarsi davanti alle vetrine di qualche negozio per una partitina, o appostarsi dietro la poltrona del babbo che guarda la televisione? Questa è vera anarchia via etere (avete presente il film Turk 182?) questo aggeggio potrebbe diventare un tormento e sicuramente ha già vinto il titolo periferica più folle dell'anno, superando di svariate lunghezze tutte quegli aggeggi tipo Game Genie o Case Boy che l'Inghilterra ci propina quotidianamente.







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

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

NEWS

ARRABBIATI NERI



Perché acquistare una console dalle prestazioni di un coin-op quando si può acquistare direttamente il coin-op? Quest'impeccabile osservazione è diventata di moda ultimamente, tanto è vero che anche un distributore di software per console, Computer Land, ha deciso di sviluppare la propria personale console in grado di lavorare con qualsiasi scheda Jamma, lo standard dei coin-op. Si chiama Black Rage e in effetti non è altro che un'interfaccia verso televisione e joystick (quelli forniti di serie sono molto belli: sei pulsanti, aspetto da coin op e compatibilità con i joystick Neo-Geo) di una qualsiasi scheda Jamma che è già dotata di quanto gli sia necessario per il gioco. In dimostrazione al negozio c'era naturalmente *Street Fighter II* e... c'è poco da dire si tratta semplicemente del coin-op. La distribuzione per ora è limitata ai due negozi di Varese, ma viene effettuata vendita anche via posta.Il prezzo della Black Rage dovrebbe essere di 599.000 lire e se peer caso vi stiate chedendo quanto può costare una scheda Jamma di un coin op possiamo dirvi che ne trovate per tutti i gusti e le tasche: si parte da cifre oscillanti tra le 200.000 lire fino ai milioni per il megagioco appena uscito anche al bar.



MUSIC FAX

Una volta al mese (ehm, talvolta ogni due mesi, sorry) non vi basta? Beh, sappiate che sul servizio televideo di Videomusic ci siamo anche noi di CVG, con qualche notiziuola, curiosità e aggiornamento su quello che potrete trovare sul prossimo presente o passato numero di CVG. Quando ci avanza un poco di tempo (molto raramente ultimamente) aggiorniamo lo spazio con qualche nuova notizia: un mezzo di comunicazione molto rapido e leggero, provate a darci un'occhiata e diteci cosa ne pensate.

AMAZON

E' l'ultima avventura della Access (ricordate il precedente *Martian Memorandum*? Personalmente non mi è mai piaciuto lo stile grafico approssimativamente digitalizzato delle avventure Access- Steve). Questa volta si tratta di recuperare il fratello misteriosamente scomparso nel mezzo delle foreste brasiliane durante una spedizione scientifica, una vicenda oscura resa ancora più intricata dall'agitarsi di forze soprannaturali all'interno della foresta amazzonica. Fin qui nulla di nuovo, la particolarità di questa avventura Access sta nel modo di presentare la vicenda, con un taglio prettamente cinematografico fatto di movimenti di camera, zoom, tagli etc. Buona visione.

MICRONEWS

-Riuscite a immaginare un gioco meno adatto da convertire su CD per A570 e CDTV di *Sensible Soccer*? Appunto!
-Eric Chahi e Frederic Savior, autori del bellissimo *Another World* per la francese Delphine sono passati alla Virgin che pubblicherà prossimamente la loro ultima avventura - anche questa graficamente basata su poligoni - chiamata*Heart of Darkness*.
-Tremate, anche la Titus si sta per gettare sul mercato dei budget a 16 bit. Gli ultimi prodotti della casa francese non sono male, ma provate a immaginare *Crazy Cars I* e *II*, *Fire and Forget I* e *II*, *Dick Tracy*, *Wild Streets* etc. tutti in una sola compilation: dovrebbero essere denunciati per istigazione al suicidio.
-Sempre a proposito di compilation preistoriche c'è invece da segnalare qualcosa di veramente interessante: la Activision ha pubblicato *The Lost Treasures of Infocom 1* (PC e Amiga) e *2* (PC), una collezione di tutte quelle bellissime avventure testuali con cui la Infocom ci ha accompagnato in gioventù: *Zork*, *Wishbringer*, *Planetfall*, *Trinity*, *A Mind Forever Voyaging*. Quanti anni, quanti giochi passati! Consentiteci una piccola lacrimuccia di nostalgia.

IL CAVALIERE OSCURATO

E dov'è finito? Ve lo avevamo annunciato qualche mesetto addietro ma ancora non si vede la sua ombra a pipistrello stagliarsi sulle strade di Gotham se non in qualche fotografia. L'attesa dovrebbe essere finalmente finita per PC mentre l'Amiga dovrà attendere i comodi della Konami ancora per un po'. Il gioco è la solita avventura che segue il plot del film, nell'ennesima lotta contro l'obeso polare per la salvezza della città. Il controllo è completamente da mouse, ma l'avventura si svolge assolutamente in tempo reale e non vi consiglio di non entrare in metropolitana alle sette di mattina con tanto di mantello, potreste non passare del tutto inosservati.I programmatori promettono non solo avventura, ma anche azione in abbondanza, per cui attenti alle gengive: sono notoriamente l'unica parte vulnerabile dell'eroe mascherato..



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

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

Che cosa si fa con 4 giorni a disposizione, 1 agenda di indirizzi & 1 Francia? Beh... un sacco di cose: se non si è del tutto pazzi, per esempio, si può andare in gita a Eurodisneyland o visitare Parigi. Del resto, è anche cosa risaputa che chi si occupa di videogiochi è del tutto pazzo, e di conseguenza si ritrova a correre in lungo e in largo per visitare più software house possibili...

di Fabio Rossi

Cominciamo con un'informazione fondamentale: la Francia (e soprattutto Parigi) non è per niente un posto romantico. In effetti alcuni scorci sono molto piacevoli, la Senna è sempre la Senna e c'è anche la torre Eiffel, ma soprattutto abbondano i metrò strafetidi, la gente che ti vuole scippare tutto lo scippabile - a me per esempio hanno cercato di rubare... la mappa della città! - e gli albergatori antipatici.

Superati questi piccoli problemi di convivenza, comunque, si scopre che visitare le software house francesi è molto più divertente del previsto, con aziende megagalattiche che ti accolgono a braccia aperte (beh, *quasi* tutte) per presentarti dozzine di giochi tutti piuttosto carini. Visto che lo spazio è poco cominciamo subito con...

COKTEL VISION

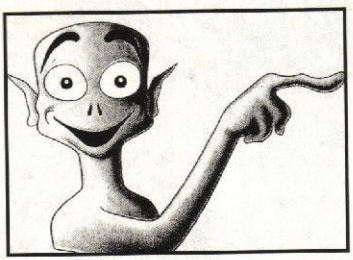
Anche la Coktel ha avuto il suo bel da fare per elencare tutte le novità in arrivo nei prossimi mesi: la presentazione dei vari programmi è durata circa sette ore, e si è conclusa come potrete facilmente immaginare con l'orrenda sindrome OAPEMA (*Occhi A Palla & Mente Annebbiata*).

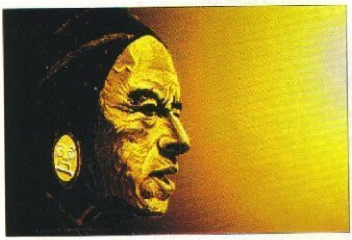
Prima di precipitare nello shock catatonico ho avuto modo di vedere un bel po' di cose belle...

Al primo posto della lista c'è - naturalmente - *Inca*. Il programma è un'avventura grafica realizzata da un tizio mostruosamente fanatico di tutto quanto è precolombiano, e si vede. Si vede non solo per il fatto che l'autore se ne va in giro indossando gioielleria inca e una T-shirt su cui è disegnato un pugnale inca incastonato di chip, non solo per il fatto che alla sera questo squilibrato non va al cinema ma fa conversazione con il suo vicino di casa (uno degli ultimi discendenti alla lontana della popolazione inca, ovviamente), non solo per il fatto che suona musica inca ma soprattutto perché *Inca* (il programma) è di una professionalità sconcertante. Tutti gli elementi del gioco derivano da veri oggetti & personaggi relativi alla popolazione perduta, che possono essere studiati accuratamente grazie alle spiegazioni che appaiono su schermo. C'è la possibilità di suonare un flauto di canna intervenendo "in diretta" sulla colonna sonora del gioco e... c'è anche il gioco!

La trama è parecchio surreale e complicata, ma si riassume più o meno in una lotta fra l'ultimo inca e il suo gemello cattivo, che è un conquistador europeo che vaga nel cosmo a bordo di una caravella armata di laser. Il protagonista lo combatte con la sua navicella - che in realtà è ovviamente un pugnale inca - e finisce prigioniero in un tempio che... beh, forse è meglio fermarsi qui per non rovinarvi la sorpresa. Quel che bisogna dire è che ci sono delle sequenze grafiche di un realismo pazzesco, animazioni digitalizzate e una colonna sonora molto curata anche se non proprio orecchiabilissima. Attenzione, però: se l'aspetto esteriore è ottimo, la struttura di gioco rischia di essere un po' troppo involuta, e risolvere alcune sequenze potrebbe fare impazzire di frustrazione anche i giocatori più pazienti. I buoni intenditori che hanno un PC (meglio se con drive CD-ROM) hanno avuto le loro poche parole.

Gobliins 2 è ovviamente il seguito del fortunatissimo *Gobliiins* , a parer mio di gran lunga migliore del primo. Questa volta ci sono solo due personaggi da controllare, ma con molte più animazioni e







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

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

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

NEWS

personalità decisamente ben definite. La struttura di base rimane inalterata, con una quantità di schermate piene zeppe di problemi da superare al prezzo di parecchio rischio personale - i protagonisti non mancano di rimanere spiattati, tritati, impastati, malmenati, ecc. ecc. A proposito: per ulteriori informazioni leggette la recensione in questo stesso numero!

Ween - The Prophecy è un'avventura fantasy realizzata con l'ormai conosciutissimo editor della Coktel. La trama e i personaggi sono abbastanza scontati, ma la qualità globale viene arricchita dalla presenza di personaggi digitalizzati - con alterne fortune - e dai "jolly", che possono essere giocati in qualsiasi momento per togliersi senza danno dalle peggiori situazioni.

Forse meno interessanti per i lettori di CVG, ci sono poi gli innumerevoli programmi della serie *ADI*, concepiti per "istruire divertendo". Purtroppo dopo aver visto per una decina d'anni innumerevoli tentativi in questo settore sono un po' scettico nei confronti dei giochi educativi, ma sembra che alla Coktel Vision puntino molto su questa linea di programmi, e mi sembrava giusto informarvi che quando vedrete nei negozi dei marzianini verdi con appiccicata sopra la scritta "ADI" non dovete aspettarvi uno shoot 'em up.

Infine, un'anteprima semimondiale che purtroppo non ho potuto fotografare: nei laboratori ultrasegreti della software house francese stanno realizzando... un altro adventure con il solito editor. "Embé?" direte voi. Il punto sta nel fatto che ogni elemento del gioco è digitalizzato. Questo significa che sullo schermo appaiono delle finestre in cui potete ammirare gli effetti dei vostri comandi proprio come in un film. Bello, eh? Aspettate a sentire questa: gli autori del gioco sono gli stessi di *Fascination*, e secondo la loro tradizione il protagonista è una modella, che spesso e volentieri finisce col ritrovarsi seminuda! Arf! arf!

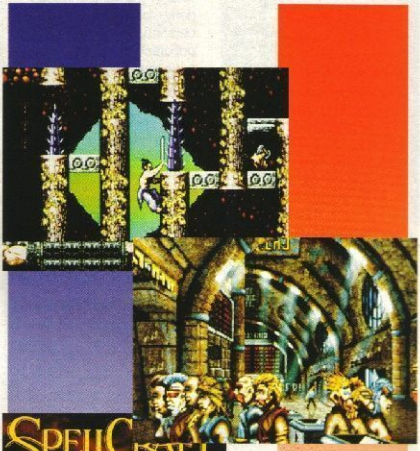
UBI SOFT

Dei giochi in arrivo per i prossimi mesi abbiamo già parlato in lungo e in largo, e quel che abbiamo potuto vedere di nuovo è stato:

B.A.T. 2: il seguito della criptica avventura fantascientifica riprende le situazioni, le ambientazioni e i personaggi del suo predecessore rimpolpando notevolmente sia la trama che la realizzazione tecnica. Purtroppo ho potuto vedere il gioco solo su videocassetta con una pista audio sovrincisa - un formato un po' insolito per poter giudicare l'audio, la velocità dei caricamenti e del gioco. Come capita spesso per i giochi made in France, l'aspetto esteriore è comunque affascinante, la giocabilità è da verificare. Ulteriori notizie quando ci verranno recapitati i dischetti definitivi.

The First Samurai in versione PC: è giusto che gli utenti di questo computer possano godersi uno dei platform game più belli degli ultimi anni al meglio della sua forma!

Spellcraft: un gioco di ruolo che vorrebbe essere la versione intelligente di *Zelda*. La trama è abbastanza scontata, l'elemento di punta - ossia il sistema di realizzazione degli incantesimi - è molto simile a quello di *Legend*.



INFOGRAMES

Prima di parlare della Infogrames, un'importante informazione turistica: per andarci bisogna prendere il TGV (il supertreno ad alta velocità), il che comporta code micidiali agli sportelli, corse all'alba per arrivare in stazione e un viaggio mostruosamente noioso attraverso la campagna francese, che nonostante quello che si legge sui libri è una palla pazzesca, piena di mucche, prati, mucche, prati, mucche, prati, mucche, eccetera.





Una volta arrivati, fortunatamente, le cose migliorano: negli enormi & labirintici uffici di una delle più prestigiose case di software francesi si respira un'aria di professionalità poco comune, che si rispecchia pienamente nella qualità dei programmi in via di pubblicazione.

I due titoli più importanti si ispirano agli innumerevoli e terrorizzanti romanzi del *Ciclo di Chtulhu* di H.P. Lovecraft. Il primo si intitola *Alone in the Dark* e lo trovate recensito da qualche parte su questo stesso numero. Oltre a quel che diciamo lì, vale la pena di sapere che il gioco è stato realizzato da un team incredibile: il programmatore odia i videogiochi, il designer vorrebbe fare sceneggiature cinematografiche e il musicista non sopporta l'idea di dover sottostare alle

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

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

limitazioni sonore degli home computer! Gli effetti di queste particolari idiosincrasie sono evidenti: il programmatore passa da mesi le sue nottate a rifinire il suo potentissimo editor per grafica tridimensionale che probabilmente verrà pubblicato come prodotto professionale fra qualche tempo, il musicista lavora spesso a progetti come le colonne sonore degli sceneggiati televisivi francesi, e il designer... fa *Shadow of the Comet*.

Questo gioco, nato da un misto dei più famosi racconti di Lovecraft, è la più complessa avventura mai realizzata dalla Infogrames. La struttura di base ricorda molto da vicino quella di *Eternam*, con intermezzi animati e un sistema di menu molto pratico anche se non esattamente di rapidissimo utilizzo. Quello che cambia - e parecchio - è la profondità della trama e la possibilità di interazione con i personaggi gestiti dal computer (che, detto per inciso, hanno tutti le fattezze di famosi attori hollywoodiani degli anni '40 e '50): oltre ai comuni puzzle tipo "usa quest'oggetto su quel coso" abbondano intrighi



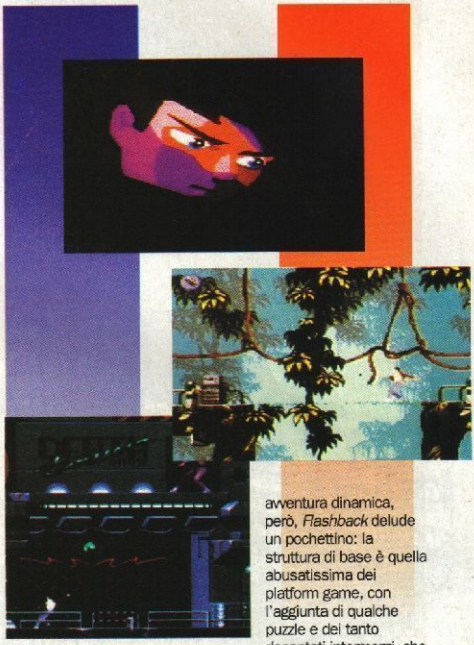


e congiure, mentre attorno alla vita apparentemente normalissima del protagonista aleggiano inquietanti presenze. Perché la gente per strada ci evita? Perché ci guardano tutti con sospetto? Soprattutto, perché il nostro vicino di casa ha le mani palmate e la faccia verde? A queste e mille altre domande potremo rispondere solamente quando sarà pronto il gioco finito - per il momento c'erano solo un po' di animazioni e qualche scenario - ma sospetto fortemente che *Shadow of the Comet* sarà il prossimo incubo per gli addetti alla nostra Hotline...

Dopo due simili meraviglie, *Stunt Island* lascia un filino basiti: di questo programma realizzato in America dalla gente della Disney Software si parla ormai da anni, ma le perplessità non diminuiscono. Tutto quel che bisogna fare è pilotare un aereo nel cielo di un'isoletta e... basta. O meglio, da quel che ho capito tutto il divertimento dovrebbe stare nel fatto che è possibile "filmare" l'azione per realizzare una sequenza della durata massima di una trentina di secondi.
Infine, *Kether* - il gioco fantascientifico per CDI. Ci sono immagini in ray tracing, animazioni, sovrimpressioni, colonne sonore globali: la qualità dell'immagine è insomma esaltante ma la fluidità di movimento è un po' limitata.

DELPHINE

Dopo quattro giorni di viaggi in giro per la Francia, qualche decina di anteprime e un'estenuante quantità di dialoghi in *anglais* - ossia l'orrenda deformazione dell'inglese che solo i francesi sanno concepire - sono giunto a un'atroce rivelazione: in qualunque modo avessi affrontato il problema, non sarei mai riuscito a visitare tutte le software house del paese. Con appena un nientigliaio di minuti a disposizione, ho così optato per fare un salto nell'ufficio della Delphine Software, che oltre a essere a tre minuti di cammino dal mio albergo è notoriamente popolato da



programmatori simpatici.

Fortunatamente, la scelta era azzeccata. Nonostante la visita improvvisa, i responsabili di vecchi successi come *Future Wars* e *Another World* hanno potuto mostrarmi in anteprima globale (nel senso che il prototipo usato per il demo gli era stato recapitato da dieci minuti netti) la versione Megadrive di *Flashback* . Il programma usa per alcune sequenze di intermezzo la strana tecnica di animazione poligonale sperimentata in *Another World*, del quale mantiene in parte anche l'ambientazione fantascientifico-decadente. Rispetto alla famosa avventura dinamica, però, *Flashback* delude un pochettino: la struttura di base è quella abusatissima dei platform game, con l'aggiunta di qualche puzzle e dei tanto decantati intermezzi, che aiutano a comprendere la complessa trama - molto simile a quella del film *Atto di Forza*.

La carenza di originalità nello schema di gioco viene per fortuna compensata dalla qualità grafica, che lascia a bocca aperta per varietà e fluidità delle animazioni. Il giudizio definitivo viene naturalmente rimandato a quando potremo recensire il gioco finito, ma la mia impressione è che qualsiasi computer o console abbiate (tanto *Flashback* verrà prodotto quasi contemporaneamente in tutti i maggiori formati) possiate cominciare a risparmiare per comprarlo.

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

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

FLASH GAMES

Novità Assoluta Al Nuovissimo Video Game Center

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Versione ufficiale italiana immediatamente disponibili i titoli top del momento: Street Fighter II, Super Tennis, Super R-Type, Sim City e altri ancora

Assortimento ultimissime novità per Megadrive - Game Gear Gameboy - Neo-Geo

Commodore Amiga e PC compatibili a prezzi sbalorditivi

Da noi troverete gli ultimissimi videogames, programmi gestionali ed educativi integralmente in italiano, i più importanti libri nazionali ed esteri di guida ai giochi di simulazione.

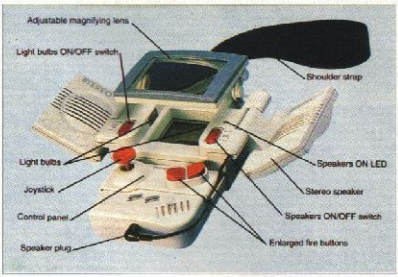
Il marchio Super Nintendo è di proprietà della Nintendo



Flash Games sas Via Valdieri, 12 - 10139 Torino
Tel. 011/4340289 Fax 011/4340289

NEWS

METTI UN TURBO NEL TUO GAMEBOY!



Sullo scorso numero di CVG vi avevamo parlato molto sinteticamente di un accessorio per Gameboy davvero particolare, l'*Handy Boy* della Joyplus. Questo mese abbiamo avuto l'occasione di provarlo e di testarlo in maniera approfondita e dobbiamo proprio ammettere che i risultati sono soddisfacenti.

Cominciamo con lo spiegare, per i pochi che ancora non lo sapessero, cos'è l'*Handy Boy*: In pratica si tratta di un'invenzione nata con lo scopo di raggruppare in un'unica periferica tutti gli accessori finora usciti per il portatile di casa Nintendo (dal *Wide Boy*, al *GameLight*, al *Game Booster*...). Collegando due semplici accessori e un paio di plug al Gameboy potrete avere una lente d'ingrandimento regolabile per vedere meglio lo schermo monocromatico, due luci per potere giocare anche al buio e, in ogni caso, avere un'immagine più chiara, due casse stereo, due interruttori per disattivare il sonoro e le sopracitate luci (e risparmiare così le batterie, un minijoystick e due pulsanti di fuoco più grandi. Ma non è finita, le qualità di questo gioiellino non si fermano certo qui: tanto per cominciare l'*Handy Boy* non richiede alcuna pila supplementare, in quanto va collegato alle pile del GB. In secondo luogo, piegato occupa pochissimo spazio e, grazie anche alla tracolla, può essere portato in giro e fungere anzi da protezione per la nostra amata console. Lente, luci e casse sono senza dubbio dei piacevoli optional e forse anche qualcosa di più: abbiamo ancora qualche dubbio sul joystick, ma fortunatamente il joy e i due pulsanti di fuoco possono essere collegati separatamente e, volendo, non utilizzati. Se non sapete cosa farvi regalare a Natale e possedete già la piccola console Nintendo, fate un pensierino sull'*Handy Boy*: ne sarete soddisfattissimi!

Se volete maggiori informazioni sull'Handy Boy e sugli altri prodotti della Joyplus, ecco l'indirizzo a cui rivolgervi:

H.T.D. High Tecnology Distribution S.r.l.
Via Economo 5/A
34121 Trieste
Tel. 040-307202/3-301229

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

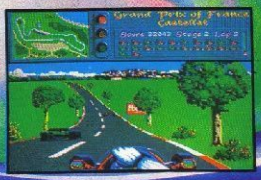
http://www.old-computer-mags.com/

VROOM

THE HELL OF THE FORMULA-ONE-RACE

- supreme arcade-action
- exceptional smoothness and speed
- unique graphic environments and realistic sound effects
- 3D perspective of the racing track
- arcade and competition levels
- controls : mouse or joystick
- possibility of practice laps and qualifying rounds
- save option available for championship races
- possibility of being connected to another computer !









★ GAMER GOLD ★

AMIGA COMPUTING RATING : 93%

« Vroom has to be the coolest, bestest four-wheeled fun I have had in many a millennia ».

Darren Evans

Lankhor

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

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

NIPPOMANIA

di Fabio Rossi

Bonjour! En cette rubrie nous vous donne tantes nouveauteés chez le Japon, bien sure. Regardez, plutot, qui cevegé c'est l'unique magazine in tout le mond (en Italie aussi) avec les journalisteaux qui etuddient vraiment la langue Japonaise!

Visto che ormai iniziare una rubrica che parla di cose giapponesi con un saluto in giapponese è troppo banale, beccatevi questa introduzione in semifrancese (beh, non potete pretendere che mi metta a studiare anche il francese, no?) e, appena vi sarete ripresi dallo shock, gustatevi le assurdità superacide che abbiamo scovato questa volta...

次号を待て!

日本語



Cominciamo con l'immancabile mostrone di gomma: quello di queste foto è il quasi-protagonista dell'ultima novità per home computer prodotta dall'infaticabile Banpresto, la società specializzata in giochi & giocattoli con personaggi Super Deformi. Lo scopo di ***Urutora Sakusen*** (Operazione Ultra) è di sconfiggere il lucertolone prima che demolisca tutto il demolibile, e magari sgominarlo una volta per tutte. Il gioco è una sorta di adventure con qualche tocco in stile RPG, in cui l'importante è riuscire a coordinare un team di scienziati/soldati/spaventatori dalla caratteristica espressione non troppo intelligente. Come al solito, purtroppo, non sono previste conversioni per il mercato occidentale.



驚異の





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

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



Guardate bene questa immagine e indovinate cosa stanno facendo i sei miliardi di persone raffigurati.
Avete un minuto per rispondere e vi aiuteremo dicendo che *non* stanno uccidendo un megaverme mutante, *non* stanno preparando gli spaghetti e *non* stanno prendendo a bastonate la ciocca di capelli più grande del mondo. Per chi non avesse ancora indovinato nonostante la nostra immensa magnanimità, ecco la triste verità: l'affare giallo è una corda, e la foto è stata scattata alla **Festa del Tiro alla Fune di Naga**, che si svolge tradizionalmente nella giornata più calda dell'anno per meglio sterminare i partecipanti. Le squadre alle due estremità sono composte di centinaia di persone, e la gara dura di solito un'intera giornata. Altro che *Mai dire Banzai!*

Come diceva l'indimenticabile Rio Kabuto in una delle prime puntate di *Mazinga Z* riferendosi ai mostri meccanici del Barone Ashura: "Non credevo potessero volare!", e in effetti questi così non volano. Gli **M3** (*Micro Moving Machine*) però fanno tutto il resto, e soprattutto giocano a calcio (beh, più o meno...). I due robot in questione non sono infatti dei comuni camminotteri (vedi il *Far Out* di un tot di numeri fa), bensì dei veri e propri giocattoli radiocomandati - i più piccoli del mondo! Se dovete fare un viaggio in Giappone o avete un amico che abita là vale la pena di farsene spedire uno; dopotutto, sono molto più originali di un'automobile e costano addirittura un po' meno (circa 25.000 lire)!



がんばれ!

IL ROBOT DEL MESE







最

Per finire quest'edizione di *Nippomania*, ecco una rapida carrellata dei più recenti videogame per computer e console tratti da serie di fumetti o cartoni animati conosciuti anche da noi e - purtroppo - prodotti sono in versione compatibile con gli introvabili PC9801 e FM Towns. Tutti i programmi sono adventure o giochi di ruolo con una indigeribile quantità di testo in giapponese: se non riuscite a capire cosa c'è scritto nelle schermate non preoccupatevi - dalla prossima pagina comincia un corso di nippolingua fatto apposta per chi vuole riuscire a giocare con cose come *Il Mistero della Pietra Azzurra*, *Capitan Harlock*, *3X3 Occhi* o il meno conosciuto ma bellissimo *Record of Lodoss Wars*.



新

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

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

AMIGA

TEAM 17

ASSA

Team 17 - ormai basta il nome per sapere che il gioco sarà un evento. Lo sono già stati *Alien Breed* nel genere d'azione e *Project X* in quello sparatutto, e ora la squadra capitanata da Martyn Brown ha deciso di fare la sua bella escursione nell'universo di Rambo & C. creando il suo superguerrigliero. L'Assassino del titolo è infatti un tizio tosto di chiara scuola strideriana che ha la capacità di arrampicarsi da qualsiasi parte e soprattutto di utilizzare in maniera letale i suoi fidi boomerang (finalmente! Basta con le shuriken e le armi da fuoco!). Il tipo sembra avere anche molto fiuto per il reperimento di materiale nascosto, che non è però refurtiva come si potrebbe pensare ma più "normalmente" oggettistica bonus, power-up e armamentario concentrato. Non vi basta tutto ciò perché vi sgorghi spontanea l'adrenalina?



L'ARSENALE POI FA MALE

Il boomerang potrebbe sembrare un'arma un po' striminzita per fronteggiare le orde di cattivi di *Assassin* e infatti non manca una bella serie di ordigni dei più svariati tipi per mettere a ferro e fuoco i nemici. Eccoli:

ROBOWALKERS: due piccoli automi che se ne vanno uno verso destra e uno verso sinistra a fare un bel po' di danno.

MINE: procurano pesanti infortuni a tutti i nemici non corazzati nelle vicinanze.

MISSILI A RICERCA: tre missili che cercano calore, affetto e comprensione nel bel mezzo delle corazze nemiche.

MURO DI FUOCO: chi ne viene investito è responsabile del proprio suicidio.

TEMPESTA DI FUOCO: sembra un'operazione militare, ma in realtà è una sorta di campo esplosivo che vi protegge e distrugge tutto ciò che vi è vicino.

STARBURST: praticamente la smart bomb di Assassin. E' disponibile solo dopo aver raccolto 50 stellette.



BOOM BOOM BOOMERANG!

L'arma principale di *Assassin* è quell'affare a mezzaluna che se non siete abbastanza allenative lo ritrovate in mezzo agli occhi dopo il lancio; stiamo ovviamente parlando del boomerang, reso famoso in particolare da Batman nella sua versione pipistrellica. Bando alle ciance: in *Assassin* l'ordigno è fortunatamente potenziabile grazie alle seguenti capsule di power-up:

W: consente al boomerang di seguire traiettorie curve, così da poter colpire un maggior numero di bersagli.

E: dà la possibilità di lanciare un boomerang in più. In totale, si possono lanciare fino a 5 boomerang contemporaneamente.

P: aumenta la letalità del boomerang.

S: aumenta la velocità del boomerang.

L: aumenta la gittata del boomerang.

Una precisazione: all'inizio del gioco potete optare per il controllo manuale dei power-up. Potrete così sparare su una capsula e fargli cambiare lettera fino a ottenere quella desiderata.



Nelle intenzioni dei Team 17, Assassin doveva essere un grande gioco moderno, con un mix tra piattaforme e azione laddove Project X e Alien Breed rappresentavano un solo genere. Ebbene, la curiosità di tutti era grande e appena si carica il gioco si nota subito che Assassin è il solito prodotto di classe per scorrimento, utilizzo dei colori e numero di azioni che il protagonista può svolgere. Dopo il primo livello "introduttivo", ci si aspetta molto e invece nel secondo iniziano i primi dubbi sull'amalgama tra piattaforme e azione: se nel primo caso si può andare tranquilli per gli oggetti nascosti, la grandezza dei livelli, i bonus etc., nel secondo caso non si può dire che Assassin sia dotato di un grande ritmo. Gli scontri a fuoco sono un po' diluiti nel tempo e alla fine il gioco sa molto più di esplorazione (i livelli sono davvero mastodontici) che di azione. Qualche appuntino lo vorrei muovere anche per la grafica: mi sa che il Team 17 predilige un po' troppo gli sfondi bui! A parte questi rilievi, Assassin ha il solito repertorio grafico e sonoro (con le consuete vocalizzazioni) a cui ci ha abituato il Team 17, rimane insomma un programma nettamente appetibile ma NON è un esperimento completamente riuscito. A voi la decisione finale!

PAOLO CARDILLO

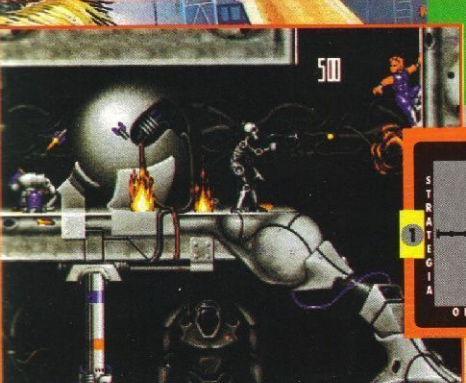
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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

SSIN







Senza ombra di dubbio Assassin è un bel gioco, purtroppo rovinato da uno schema di gioco alquanto povero. L'introduzione, sebbene non presenti animazioni in ray-tracing e cosille simili, è alquanto suggestiva con il suo bel pezzettino parlato e un paio di ottime schermate grafiche (statiche). Il gioco, a mio avviso, si riduce ad un immenso demo che fa solo sfoggio di una stupenda grafica uno scrolling gigafluido e un sonoro di ottima qualità. Poiché volendo analizzare la giocabilità ci si rende subito conto di quanto sia povero, e di come non riesca a coinvolgere abbastanza il giocatore, a causa di un'azione troppo frastagliata per risultare avvincente.

Un'altra cosa che non ho per niente gradito è il finale, che si limita solamente a dire: "Complimenti avete finito il gioco siete stati in gamba", o qualcosa di molto simile. Congedandovi in un secondo tempo con una semplicissima schermata; come se tutto ciò è abbastanza a gratificare il giocatore dopo ore di partita. Un gioco da collezione, molto bello da guardare, da ascoltare, ma un tantino meno da giocare.

GIOVANNI PAPANDREA

LE STELLE SONO TANTE...

Eccoci arrivati alla sezione bonus: per quel che riguarda i punti ci sono le stellette che vi faranno incrementare il vostro bottino, ma per tutto il resto c'è quanto segue:

CONTINUE: potrete usufruire di "proseguimenti" solo se prendete queste capsule.

TEMPO AGGIUNTIVO: se in *Assassin* finisce il tempo limite, i cattivi diventano ancora più cattivi. Urge quindi rimediare raccogliendo questi bonus.

VITA EXTRA: lo dice la parola stessa, diceva qualcuno. Attenzione: ottenete una vita bonus anche raccogliendo 100 stelline!

INDICAZIONI A VOCE: dato che vi potreste perdere in certi ampi livelli, ci sono le vocalizzazioni dei Team 17 ad aiutarvi! Grande!



AMIGA

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

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

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

SUPER NINTENDO

La sfida della Bit Generation

NINTENDO IL NUMERO UNO

UNA SFIDA SENZA EGUALI. SOLO SUPER NINTENDO TI DÀ TUTTO QUESTO. E SOLO GIG TI ASSICURA CHE SIA IL SUPER NINTENDO ORIGINALE, CON LA GARANZIA TOTALE, LE ISTRUZIONI IN ITALIANO E LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE A FAR PARTE DEL MITICO CLUB NINTENDO, RICEVERNE LA RIVISTA E CHIAMARE LA HOT LINE PER AVERE TUTTE LE INDICAZIONI CHE VUOI.

Unità Centrale CPU	16 bit	Risoluzione grafica	512x448
Memoria RAM	128 k	Numero massimo oggetti in movimento	128
Sonoro Stereo Digitale	8 canali	Numero massimo oggetti in movimento per linea	32
Sfumature di colori	256	Misura massima degli oggetti in movimento	64x64
Numero di colori e tonalità	32.768	Rotazione	4 Hz. Vt, Diag.

VERSIONE PAL

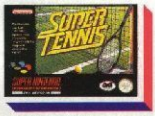
GiG nel paese delle meraviglie



STREET FIGHTER II



SUPER SOCCER



SUPER TENNIS



F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MOND

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

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

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA CON IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIDIATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAVVERO IRRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMINE DI PARAGONE.

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRECISIONE, PIÙ PROFONDITÀ. GUARDALO, NE RIMARRAI AFFASCINATO. PROVALO, NON RIUSCIRAI AD ACCONTENTARTI DI NIENTE DI MENO.

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA. MISURATI CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA FANTASIA.

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 256 CONTEMPORANEAMENTE. GIOCACI E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOGLI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER. 8 TASTI CHE TI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENÙ, DI MOVIMENTI, DI SCONTRI, IN UNA SCATOLA COMANDI DALLE STRAORDINARIE QUALITÀ ERGONOMICHE.

UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO HAI IN REGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.



16 BIT
SUPER MARIO WORLD
INCLUSO NELLA CONFEZIONE

Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO


SUPER R-TYPE


SUPER GHOULS'N GHOSTS


SIM CITY


PILOT WINGS

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

ARMANDO TESTA SPA

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

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

PC

VIRGIN GAMES

In un mondo ai confini dello spazio e del tempo, dove la natura è permeata delle occulte forze della magia, qualcosa di tremendamente raccapricciante sta per accadere. Il più maligno dei maligni, il maggior fetentone del fetentoni, il peggior meschino dei meschini ha sapientemente deciso di far sua questa incredibile terra. Naturalmente c'è bisogno di qualcuno che, armato di buona volontà, parta alla volte del malvagio e lo spinga a riflettere sul suo piano di conquista un tantino megalomane. Presto detto presto fatto: l'eroe della situazione lo mettete voi, mentre la Westwood Studios si occupa dell'organizzare di tutta la vostra avventura.

CVG HIT

THE LEGEND OF KYRANDIA





DI TUTTO E DI PIU'

La Westwood Studios è la stessa che ha programmato i due favolosi *Eye of the Beholder*. Questa sua ultima avventura si discosta abbastanza da quelli che erano i canoni che hanno reso famosi i due giochi sopracitati. Come impostazione di gioco, *Kyrandia* risulta mediamente simile ad alcune avventure grafiche tipo Robin *Hood* e *Hook*. Come intuibilmente si può capire dalle fotografie, la parte superiore è dedicata alla rappresentazione dello scenario, dove mediante il mouse (o la tastiera) potrete muovere il vostro omino ovunque desideriate. Nella parte inferiore dello schermo, invece, sono presenti le icone che vi permettranno di compiere delle determinate azioni. Tali azioni si possono definire canoniche in un gioco del genere poichè presenti nella stragrande maggioranza delle avventure. Alcune di queste icone, raffiguranti ognuna un immagine diversa, vi permetteranno di combattere, raccogliere oggetti, parlare con gli abitanti locali e tante altre cosille tanto simpatiche quanto utili per poter terminare l'avventura.









La prima cosa che mi è venuta in mente dopo aver installato Kyrandia su HD è stata: questa grafica ha dell'incredibile, i fondali sono qualcosa di epico, alle volte lo schermo viene sfuocato in alcuni punti per dare la sensazione di messa a fuoco. Lo so che a dirlo a parole non sembra un granchè, ma a vederli è qualcosa di fenomenale. Le animazioni del personaggio principale sono abbastanza convincenti.

Il sonoro è un altro dei cavalli di battaglia di questo gioco, una colonne sonora più che azzeccatissima vi accompagnerà durante le fasi salienti. La trama estremamente intrigante vi ammalierà non poco.

Kyrandia è una di quelle avventure che non può assolutamente mancare in nessuna softeca. A meno che non odiate totalmente questo genere di giochi.

GIOVANNI PAPANDREA

PC

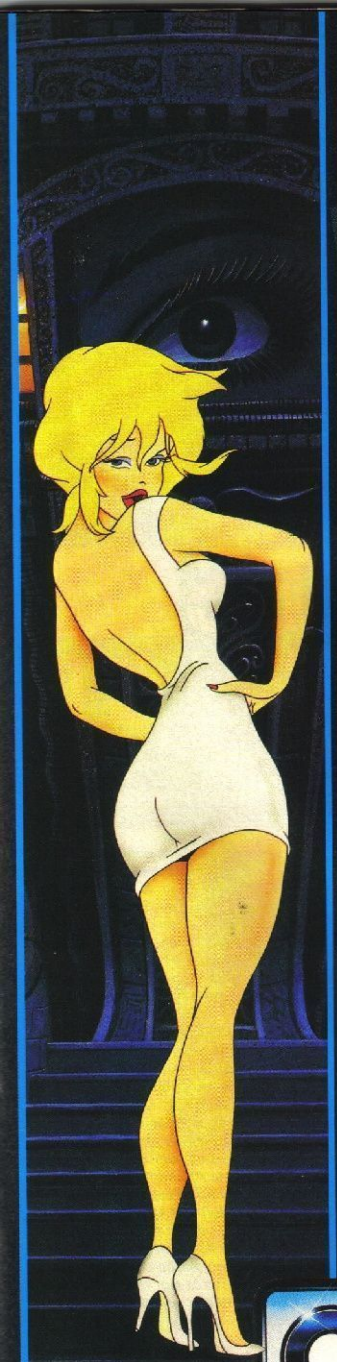
GRAFICA	97
SONORO	95
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	90



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

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

DAL FILM CON KIM BASINGER









FUN CLUB

ORDINALO SUBITO!
ASSIEME AL GIOCO RICEVERAI UNA FANTASTICA SORPRESA

TAGLIANDO D'ORDINE

Cognome e Nome _____ Cap. _____
Via e N° _____ Località _____
Prov. _____ Tel. _____ Età _____

☐	COOL WORLD C64 cass.	L. 29.900
☐	COOL WORLD C64 disco	L. 29.900
☐	COOL WORLD AMIGA	L. 49.900
☐	COOL WORLD PC3.50	L. 49.900

Contrassegno con una crocetta il formato desiderato, pagherai in contrassegno al postino + Lit. 5.000 come contributo spese di spedizione.

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

COME ORDINARE

Telefona: allo 0332/281745 dalle ore 16 alle 18.30

Compila il tagliando d'ordine e invialo via fax allo 0332/284271

Oppure ancora spedisci a: **FUN CLUB** s.r.l. Via Sanvito Silvestro, 60 - 21100 Varese



ocean®

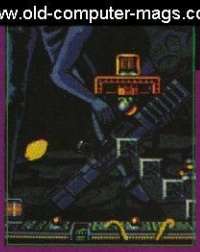
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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

AMIGA

STORM

Hokus e Pokus l'hanno combinata grossa: da bravi folletti di casa, dovevano spolverare la mobilia della dimora del Mago Divinius "senza toccare niente" ma, manco a dirlo, i due gnomi hanno fatto questo ed altro. L'"altro" è consistito nell'aprire una scatola piena di troddlers, esserini irrequieti a cui Divinius teneva in modo particolare, e alcune centinaia di questi hanno raggiunto un teletrasportatore che li ha catapultati in un'altra dimensione! Che fare? Con un brulicare di esserini così non rimane che agire alla *Lemmings*, spostando blocchi che favoriscano il passaggio delle "piccole pesti" verso l'uscita, facendoli finire su blocchi che li mandino sopra, sotto e da tutte le parti, purché raggiungano quella benedetta porta per ritornare nella dimensione consueta. Nel frattempo, potrete anche rifocillarli di frutta per energia extra, di cuoricini per energia completa, di scudi per temporanea invincibilità e di bombe per fare strage di nemici.

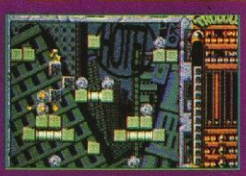






TRODDLERS







TI SEMBRA QUESTO IL MODO?

Giocando in modalità "normale", cioé a un solo giocatore, sarete soli nell'impresa di recupero dei troddlers, ma se sceglierete di essere accompagnati da un amico nell'impresa la cosa potrà essere più facile. Esiste comunque il modo "War", in cui ognuno ha il suo esercito di troddlers da salvare e contemporaneamente da utilizzare in veste bellica per eliminare gli avversari. In questo secondo caso, l'utilizzo delle bombe sarà fondamentale.

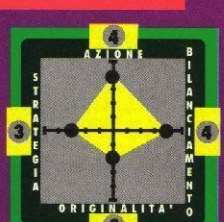


Beh, somiglia proprio a* Lemmings*, vero? Ma non lasciatevi ingannare:* Troddlers *è molto meno lineare. Le missioni sono più varie e non prevedono solo il portare i troddlers all'uscita: bisogna anche raccogliere una certa quantità di diamanti colorati o distruggere uno specifico numero di zombie. Sono queste varianti che elevano la giocabilità oltre gli standard di* Lemmings*, con un mucchio di situazioni che sbucano in punti differenti nel 160 e passa livelli del gioco. Ci sono blocchi, rocce, cannoni, mine, ievette, cubetti di ghiaccio... la lista è quasi infinita e ognuno degli oggetti influisce a suo modo sul comportamento degli esserini. Da sottolineare anche l'umorismo, con un po' di animazioni demenziali per Hokus e Pokus. Il sonoro è adeguato, con un po' di motivetti in stile "Sesamo Apriti" che accompagnano l'azione. A volte la soluzione del puzzle risulta un po' oscura, ma con la sua varietà* Troddlers *vi può tranquillamente soddisfare: il dopo-*Lemmings *è ormai iniziato.

SIMON BYRON

AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	75
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	85



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

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

GIOCANDO

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 183 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

WORLD HEROES
94 mega

ART OF FIGHTING
102 mega

.CLUB. NEO GEO

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE di vendita per corrispondenza

Nam 75	£ 107.000
Magician Lord	£ 166.000
Riding Hero	£ 166.000
Ninja Combat	£ 166.000
Super spy	£ 166.000
Cyber Lip	£ 107.000
Puzzled	£ 107.000
League Bowling	£ 107.000
Top Player Golf	£ 166.000
Baseball Star Professional	£ 166.000
Sengoku	£ 214.000
Ghost Pilot	£ 214.000
King of the Monster	£ 214.000
Blue's Journey	£ 166.000
Alpha Mission II	£ 214.000
Crossed Sword	£ 250.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 214.000
Eight Man	£ 250.000
Robo Army	£ 214.000
Thrash Rally	£ 250.000
Fatal Fury	£ 250.000
Soccer Brawl	£ 250.000
Football Frenzy	£ 250.000
Mutation Nation	£ 250.000
Last Resort	£ 250.000
Baseball Star Professional II	£ 250.000
Ninja Commando	£ 250.000
King of the Monster II	£ 286.000
Andro Dunos	£ 270.000
Sengoku II	

Da noi la FANTASTICA console più joystik, presa scart, adattatore 220V. a £. 599.000 (IVA inclusa)

È NATO IL NEO - GEO CLUB

Perché conviene? Cosa fare per entrare a far parte del club NEO GEO?

Ti conviene per gli straordinari sconti di cui potrai usufruire.

Ti conviene perché potrai avere direttamente a casa tua in noleggio tutte le cassette della vasta gamma NEO GEO (soluzione per giocatori incalliti)

Quanto costa iscriversi al NEO GEO club? È davvero conveniente! Potrai farlo con 3 comode rate da:

£. 250.000
£. 150.000
£. 150.000
(compreso spese postali)

NEO GEO.
Emozioni Senza FINE

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE di vendita per soci

Nam 75	£. 91.000
Magician Lord	£ 142.000
Riding Hero	£ 142.000
Ninja Combat	£ 142.000
Super spy	£ 142.000
Cyber Lip	£. 91.000
Puzzled	£. 91.000
League Bowling	£. 91.000
Top Player Golf	£ 142.000
Baseball Star Professional	£ 142.000
Sengoku	£ 182.000
Ghost Pilot	£ 182.000
King of the Monster	£ 182.000
Blue's Journey	£ 142.000
Alpha Mission II	£ 182.000
Crossed Sword	£ 212.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 182.000
Eight Man	£ 212.000
Robo Army	£ 182.000
Thrash Rally	£ 212.000
Fatal Fury	£ 212.000
Soccer Brawl	£ 212.000
Football Frenzy	£ 212.000
Mutation Nation	£ 212.000
Last Resort	£ 212.000
Baseball Star Professional II	£ 212.000
Ninja Commando	£ 212.000
King of the Monster II	£ 243.000
Andro Dunos	£ 230.000
Sengoku II	

Per voi la FANTASTICA console più joystik, presa scart, adattatore 220V. a ~~£. 599.000~~ £. 499.000 (IVA inclusa)

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

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

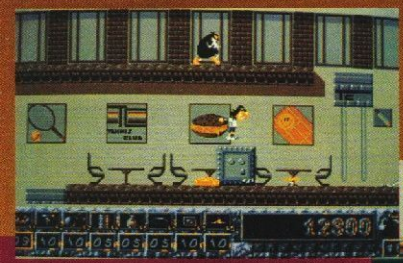
http://www.old-computer-mags.com/

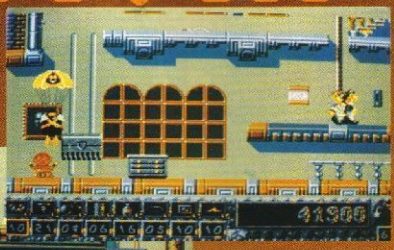
AMIGA

CAT TIVIK



IDEA Cattivik è una specie di affare in calzamaglia nera che cammina e incidentalmente è anche uno dei più noti fumetti italiani di ogni tempo. Poteva mancare la sua presenza in un forma videoludica? No, sarebbe stato uno scempio precludere le vie del mondo videoludico al dispettoso più famoso d'Italia e infatti l'Idea l'ha fatto letteralmente scatenare: dopo averlo piazzato in un ambiente pieno di piattaforme, gli ha fornito una quantità incredibile di aggeggistica cattiva da "sperimentare" sui suoi nemici; l'inventario comprende bombe, buche (!), macchie d'olio, topi a molla e molto altro, ma questo non basta: sparsi qua e là ci sono altri utili articoli da utilizzare, come pattini per la velocità e paracaduti per non ammazzarsi cadendo da una piattaforma. I nemici? Tra i più svariati: dai vecchietti in sedia a rotelle ai poliziotti, per finire con noiosi cagnoloni tutti da eliminare. Che la cattiveria sia con voi.







BOMBA IN BUCA!

Con bombe, buche e banane eccovi in anteprima come fareste del male ai cattivi se foste l'accattivante Cattivik:

TOPO MECCANICO: una volta caricato, lo potete dirigere verso il bersaglio procurandogli un po' di danno.

MOLLA: fa saltare per aria chi ci passa sopra.

BOMBA: a tempo. Dovrete mollarla al punto giusto nel momento giusto.

OLIO: scivolosità in aumento nel settore G7!

COLLA: chi ha acceso il potenziatore gravitazionale?!

BUCA: un tombino aperto nel grigiore della vita quotidiana.

SCHERZO: il classico omino a molla vi spaventa non appena gli passate davanti.

BANANA: frutto prediletto di Gianni Drudi, fa ammazzare chi ci passa sopra.



L'Italia si è spesso distinta per la produzione di giochi "simpatici", vale a dire quei giochi senza eccezionali pretese che possono starci bene tra una partita ad Alien Breed *e una a* Monkey Island 2. *Un precedente esempio, targato sempre Idea, era* Sturmtruppen *e posso dire che anche* Cattivik *conserva, per non dire che supera, la carica di simpatia del fumetto di Bonvi. L'animazione del personaggio è davvero fatta benissimo ed è piena di varianti per quando il nerissimo essere salta e rimane vittima delle varie trappole. Il gioco poi è generalmente divertente, con una serie di puzzle comprendenti svariati meccanismi che aspettano solo di essere attivati. In più ci sono dei semplici schermi bonus a offrire un poco di varietà extra. In definitiva,* Cattivik *si può considerare un gioco "onesto" con in più la contagiosa simpatia di un amatissimo personaggio dei fumetti italiani.*

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	72
SONORO	70
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	**72**



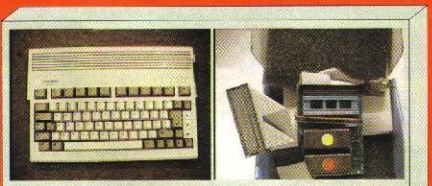
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM
VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

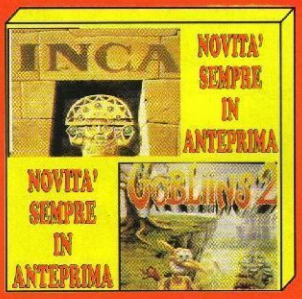
TEL.(02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102



AMIGA 600 NEW £445.000

KICKSTART PER AMIGA600 £.54000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA



NOVITA' GIORNALIERE PER
SEGA MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
ATARI LINKS
CDTV COMMODORE
GAME BOY



TAVOLETTA GRAFICA PER AMIGA £.450.000



ESPANSIONI DA 1 A 8 MB PER AMIGA

PIU' DI 10.000 ARTICOLI A MAGAZZINO IN PRONTA CONSEGNA



AMIGA 4000
DA £.3.360.000



STAMPANTI A PARTIRE DA £.300.000

DISCHETTI BULK DA £.670



COMPUTER 386-25 MHZ



MONITOR MONO £.1.350.000
MONITOR COLORE £.1.550.000

ORDINA DIRETTAMENTE NELLA NOSTRA UNICA SEDE A MILANO
O RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO CON I PREZZI GRATIS !!!

I PREZZI SONO AL NETTO DELL' IVA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
RIPARAZIONI PER PC,COMMODORE E FAX

TASSATIVO DA COMPILARE E SPEDIRE PER IL CATALOGO GRATIS
NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER ..... RIVISTA .....
jackson NOV jackson NOV-DIC

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

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

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

PC

COKTEL VISION

Si restringe il numero dei mitici folletti solutori: colpiti anche loro dalle nuove regole UEFA sugli stranieri titolari? No, non c'entra niente: quello che conta è che i due goblins di questa seconda puntata hanno mansioni molto meno specifiche del trio che li ha preceduti. Infatti, possono svolgere praticamente le stesse azioni anche se in effetti i risultati possono essere diversi: i due si limitano semplicemente a "usare", verbo che in questo caso incorpora i significati di "raccogliere", "aprire", "attivare", etc. La cosa migliore che si possa fare in un gioco così è riempire l'inventario di roba e sperimentarla da tutte le parti: i risultati possono essere davvero esilaranti, perché i due folletti sembrano portati a ridere come imbecilli di qualsiasi cosa facciano!









GOBLIINS 2



USI E ABUSI

Come anticipato nell'introduzione, in *Gobliins* 2 l'unica "funzione" esistente è quella di "uso" di oggetti ed elementi del paesaggio. Cliccando su un elemento questo reagirà di conseguenza: alcuni personaggi vi parleranno, alcuni oggetti verranno inclusi nel vostro inventario, altri potranno essere scelti dallo stesso inventario per essere nuovamente utilizzati su qualche elemento del paesaggio. Il fatto poi che non si debba scegliere per forza un particolare goblin per compiere un'azione ha snellito di molto le procedure di interazione rendendo questo secondo capitolo ancora più divertente da giocare.

CVG HIT



E chi l'ha detto che per divertirsi ci vuole una trama cinematografica, un sistema musicale rimbombante e un personaggio come Indiana Jones? Questo è sicuramente il ragionamento fatto dalla Coktel Vision prima di produrre il primo Gobliiins e lo condivido in pieno! Infatti possono andare bene anche un po' di vignette senza successione logica ma ripiene di enigmi, soprattutto se i personaggi sono molto imbecilli. Il secondo capitolo della saga gobliniana rispetta appieno questa regola: poca trama, ma molta sostanza. I puzzle sono lì apposta per chiunque voglia allenare un pochino il cervello e possono servire come training per avventurieri più pretenziosi. I gobliins invece sono lì apposta per ridere delle cose più imbecilli che possono capitare nel gioco; in questo senso la grafica, il sonoro e le animazioni sono pronte a sottolineare il clima "rinco" del programma. E l'amalgama tra enigmi e imbecillità trova anche in questo capitolo una grande espressione. Comprare!

PAOLO CARDILLO

PC

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



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

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

"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 **Tel** : 0331 - 281343

Novità Super Famicom
Mese di Novembre 1992

Bulasnumbers	ACT	Lire: 139.000
Power Athlete	ACT	Lire: 139.000
Gun Force	SHT	Lire: 139.000
Super F1 Circus Limit	RAC	Lire: 145.000
Human Grand Prix	RAC	Lire: 159.000
Volleyball Twin	SPT	Lire: 149.000
Mickey Mouse	ACT	Lire: 149.000
North Star Ken 6	ACT	Lire: 149.000
Rocky Joe	ACT	Lire: 149.000
Fatal Fury	ACT	Lire: 160.000
Cosmo Gang	ACT	Lire: 130.000
Valken	ACT	Lire: 149.000

Altri Titoli Super-Nes
Per i prezzi telefonare

Silkworm	ACT/SHT
Star Wars	ACT
Soul Blader	RPG
SKin Games	SPT
Out of this World	ACT
Spiderman X-men	ACT

Stock Market Novembre
Telefonare

Novità per Amiga -MS Dos C-64
Telefonare al n. 0331-204074

Novità Game Gear
Mese di Novembre 1992

Batman Returns	ACT	Lire: 57.000
In the Wake of Vampire	ACT	Lire: 67.000
Bare Knucle	ACT	Lire: 60.000
Chuck Rock	ACT	Lire: 57.000
Sonic the Hedgehog 2	ACT	Lire: 60.000
Smash TV	ACT	Telefonare

Stock Market Novembre
Telefonare

Novità
Mese di Novembre 1992

Magic Converter	Super Famicom / S.Nes / SuperNintendo	Lire: 59.000
Joystick Apollo		Lire: 140.000
CPS Fighter (Capcom)		Lire: 160.000
Solar Boy * GameBoy		Lire: 79.000
Battery Pack * Game Gear		Lire: 80.000
ASCI Stick Super 5 * SFC		Lire: 53.000
Adattatore 4 Joypad * SFC		Lire: 53.000

Novità Megadrive
Mese di Novembre 1992

Time Gall	MCD	ADV	Lire: 120.000
King Salmon		SIM	Lire: 99.000
Land Stalker 16Mb		RPG	Lire: 129.000
Metal Fangs		RAC	Lire: 99.000
Dark Wizard	MCD	RPG	Lire: 99.000
Denin Aleste	MCD	SHT	Lire: 115.000
Wonder Dog	MCD	ACT	Lire: 115.000
Power Athlete		ACT	Lire: 130.000
After Burner III	MCD	SHT	Lire: 120.000
Rise of Dragon	MCD	ADV	Lire: 99.000
Chelnobu		ACT	Lire: 115.000
Thunder Storm	MCD	SHT	Lire: 115.000
Chiki Chiki Boys		ACT	Lire: 99.000
Super HQ		RAC	Lire: 99.000
Crying		SHT	Lire: 99.000
Ninja Gaiden		ACT	Lire: 89.000
Patlabor		ADV	Lire: 119.000
Black Hole	MCD	ACT	Lire: 115.000
Pro-Baseball	MCD	SPT	Lire: 99.000
Junker's High		RAC	Telefonare

Titoli in Stock Market * MD
Mese di Novembre
Telefonare

Novità GameBoy

Super Mario 2	ACT	Lire: 59.000
Battle Dodgeball	SPT	Lire: 65.000
Spiderman 2	ACT	Lire: 69.000
Double Dragon 3	ACT	Lire: 69.000
WWF Wrestlemania 2	SPT	Lire: 69.000
Tom & Jerry	ACT	Lire: 69.000
Simpson 2	ACT	Lire: 69.000
Dig Dug	ACT	Lire: 69.000
Konamic Ice Hockey	SPT	Lire: 55.000

Si accettano pagamenti con carta di Credito anche per corrispondenza

Carta Si
Visa
Master Card
Euro Card

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
Wonder Mega

Novità PC-Engine NEC
Mese di Novembre 1992

Yamara	CD	ADV	Lire: 105.000
Ran ma 1/2 (DATO)	SCD	ACT	Lire: 110.000
The Pro-Baseball	SCD	SPT	Lire: 105.000
God Panic	SCD	SHT	Lire: 110.000
Teracresta II		SHT	Lire: 110.000
Snatcher	SCD	ADV	Lire: 120.000
Kaidan 00	SCD	SHT	Lire: 110.000
Tecmo World Cup 92	SCD	SPT	Lire: 126.000
ShapeShifter	SCD	ACT	Lire: 115.000
Cho Aniki	SCD	SHT	Lire: 115.000
Lemings	SCD	PZL	Lire: 110.000
Galaxy Fraulein	SCD	ADV	Lire: 105.000
Camera Boy		ACT	Lire: 110.000
AYA	SCD	D.C	Lire: 115.000
Dungeon Master	SCD	RPG	Lire: 120.000

Titoli in Stock Market * PC-Engine
Telefonare per lo stock market di Novembre

Finalmente il sogno si avvera !!!

Con la nuovissima **Console** della **Computer Land** anche Tu avrai la possibilità di giocare con i videogames più affascinanti della **Sale Giochi** direttamente a **Casa Tua** !!!!

© Computer Land *HI TECH GAMES CONSOLE*

BLACK RAGE

Molti l'hanno copiata, altrettanti ci proveranno..... ..... Ma la nostra configurazione è imbattibile ;

Dimensioni cm. 30 X 25 X 6
Fusibile Facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti. Dimensioni cm. 25 X 20 X 6
Cavo Connessione Schede m. 1,30
Compatibilità con tutte le schede da Sala Giochi.
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land

Novità Neo - Geo
Mese di Novembre 1992

View Point	(50 Mb)	Lire: 359.000
Sengoku Densho II		Lire: Telefonare
World Hero	(82 Mb)	Lire: 359.000
Art of Fighting	(102 Mb)	Lire: 399.000

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

Japanese & American Import

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

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

Black Rage !!!

© S.F. & Computer Land 1992

Distribuito da Computer Land & Micromania

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

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

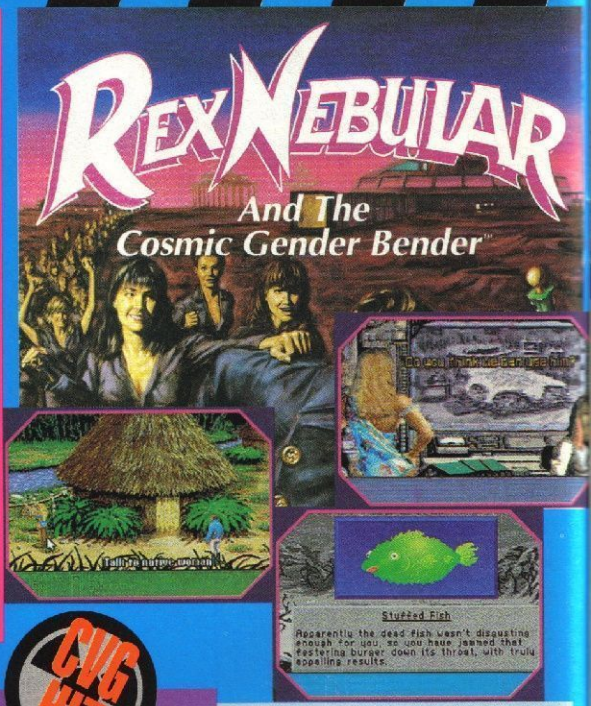
http://www.old-computer-mags.com/

PC

MICROPROSE

REX NEBULAR
And The Cosmic Gender Bender

Cosa fareste se naufragaste con la vostra astronave su un pianeta sconosciuto popolato esclusivamente da ragguardevoli esponenti del gentil sesso? La cosa dipende strettamente dalla vostra età, ma potete bene immaginare cosa possa passare per la testa di un navigato avventuriero spaziale di nome Roger Wil... ehm, volevo dire Rex Nebular (già noto come Johnny Crash). Cosa pensereste poi se i formosi autoctoni (sempre le belle figliole) cominciassero a darvi la caccia, sparvi addosso, farvi a pezzi o, nella migliore delle ipotesi, volessero tenervi prigioniero a vita a svolgere per loro quell'unica attività che non possono fare? Come minimo comincereste a chiedervi dove sono finiti tutti gli uomini del pianeta scoprendo così che su questo pianeta è avvenuta una crisi domestica dalle dimensioni planetarie: una guerra tra sessi che ha completamente spazzato via gli uomini dalla faccia del pianeta. Invece tutto quello che Rex voleva era semplicemente recuperare uno stupido (quanto antico e prezioso) vaso e adesso si ritrova a vagare per un pianeta i cui muliebri e prosperosi abitanti (ancora le belle figliole) vogliono ucciderlo (in modi piacevoli o meno), tra città semidistrutte, basi nemiche e perfino, attraverso il Cosmic Gender Bender (un manipolatore genetico in grado di cambiare temporaneamente sesso alla sventurata cavia, come sarebbero sopravvissute fino a adesso, altrimenti?), nei panni del suo equivalente femminile: forse quella mattina avrebbe fatto meglio a restare a letto.



CVG HIT

ALLA FACCIA DELL'INTERFACCIA

Lo stile scelto dalla Microprose per la sua prima avventura grafica è molto simile a quello delle avventure Sierra che costituiscono ormai il termine di paragone, ma il livello tecnico della realizzazione è di tutto rispetto. L'interfaccia utente (sempre basata su un certo numero di azioni selezionabili tramite mouse) è particolarmente comoda, si può selezionare il secondo pulsante del mouse per l'azione più ricorrente, il puntatore indica automaticamente l'azione più logica da svolgere con un oggetto e per ogni oggetto nell'inventario (rappresentati, tra l'altro, con tanto di 3D rotante) vengono date alcune possibili scelte supplementari per variare le azioni che si possono compiere. Tra le opzioni ci sono anche da segnalare i tre livelli di difficoltà e la possibilità, come nelle avventure di Meretzky (*Spellcasting, LeatherGodesses*, etc.) di selezionare una modalità Naughty e una Nice, per evitare ai più piccoli alcune situazioni "imbarazzanti" che potrebbero capitare in un gioco come questo.



Spassosissimo! E anche ben fatto. Il paragone con la serie di Roger Wilco della Sierra è spontaneo (anche se sarebbe meglio attendere The Next Mutation *per parlarne): al già divertente scenario demenziale-fantascientifico la Microprose ha aggiunto qualche particolare un po' più piccante alla Meretzky, un pochino di splatter (è incredibile la quantità di modi in cui riesce a farsi male: divorato da mostri marini, spiaccicato da pesi da 40 Tons, fatto a pezzi da mine riesce sempre a spargere i suoi arti per tutto lo schermo) e un'impeccabile realizzazione tecnica per un mix di sicuro successo.*

Graficamente è notevolissimo: oltre alle tonnellate di schermate digitalizzate e ai personaggi animati benissimo e perfettamente integrati nello scenario ci sono una quantità di animazioni con oggetti poligonali 3D, non solo nella presentazione o nell'inventario. L'unico problema è che tanto ben di dio si paga a prezzo di una lentezza, anche negli accessi a disco, che lo rendono a malapena giocabile su 286. Il gioco è inoltre abbastanza semplice: non c'è molto da pensare, si tratta di osservare bene lo schermo per non dimenticarsi di raccogliere nulla, cosa molto difficile se si gioca a livello Easy (bellissimo come il gioco "discretamente" ti segnala con frecce multicolori fluorescenti una nota da prendere in un bar).

STEFANO GIORGI

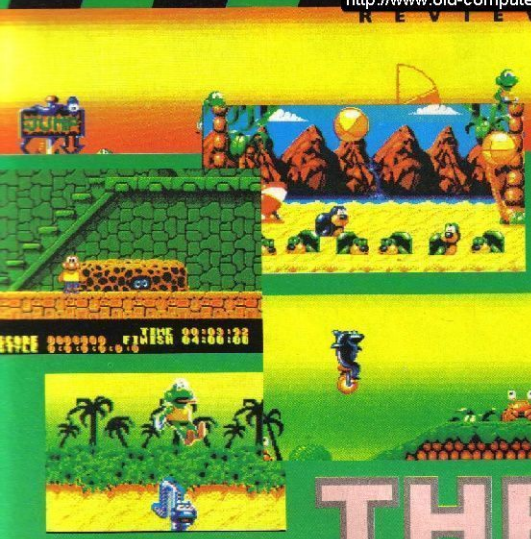
PC

GRAFICA	94
SONORO	82
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	91



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

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



THE AQUATIC GAMES

AMIGA

MILLENIUM

Dopo aver affrontato mille e più pericoli, ecco che il baldanzoso Pond... James Pond, il miglior agente segreto in ammollo che esista, concedersi un'onestissima vacanza per recuperare le forze in attesa di un nuovo duello con il malefico Dr. Maybe. Per unire l'utile al dilettevole, cioè allenarsi per la prossima missione e divertirsi il più possibile, James ha deciso di trascorrere le sue vacanze su un'isoletta sperduta nel bel mezzo dei caraibi dove annualmente vengono disputate le olimpiadi estive per agenti ittici. I contendenti vengono da tutto il mondo; ci sono pinguini, foche, rane, cozze, ostriche e chi più ne ha più ne metta. In *Aquatic Games* è possibile scegliere se giocare nel modo allenameto, in quello competizione o a più giocatori. Nel modo allenamento si può accedere indistintamente a ogni disciplina, però non è possibile vincere nessuna medaglia. Nel modo competizione, le gare vengono disputate secondo un ferreo ordine prestabilito; nel caso non riusciate a passare una gara il gioco finisce.



GIOCHI IN AMMOLLO

Le gare che potrete disputare in *Aquatic Games* sono otto(era così bello il nome Aquabatics, perchè cavolo lo avranno cambiato! - Nuke). Alcune comportano uno smanettamento esagerato del joystick mentre altre una prontezza di riflessi disumana: vediamo ora di scoprire come e quali sono queste benedette gare.

1 - 100m SPLASH: è una corsa sull'acqua stile Gesù Cristo dove bisogna battere sulla distanza una rana, un pellicano e un'ostrica (?).

2 - KIPPER WATCHING: impersonando una foca, bisogna ribattere lontano dei palloni da spiaggia in modo da non farli cadere sopra a delle foche dormienti che si trovano poco sotto alle vostre pinne.

3 - HOP, SKIP AND JUMP: è una specie di salto triplo. In questo caso Pond prende le sembianze di una rana.

4 - THE BOUNCY CASTLE: questa gara si svolge dentro un castello, dove dovrete compiere una determinata serie di rocambolesche azioni prima che il tempo termini.

5 - FEEDING TIME: bisogna cibare dei pesci, altrimenti presi dai morsi della fame quei poveracci addenteranno un'esca.

6 - SHELL SHOOTING: questa curiosa competizione vede James impegnato ad intrappolare crostacei con una pentola.

7 - TOUR MERRASI: impersonando uno squalo su un monociclo lo scopo principale è quello di attraversare un percorso evitandone gli ostacoli.

8 - LEG FROG: percorso ad ostacoli con tanto di rana.

Indubbiamente* The Aquatic Games *è un gioco di un certo spessore: le otto gare a disposizione - specialmente se giocate in più persone - risultano tutto sommato coinvolgenti e non mancheranno di divertirvi per molto tempo. La grafica è di ottima fattura, disegnata con lo stesso stile rotondeggisnte che ha reso famosi i due precedenti giochi di James Pond. I tocchi di classe sono numerosi e vanno dalle facce sconsolate dei perdenti a quelle ridicole e idiote delle foche che vengono svegliate, per poi finire all'acqua che si muove con un convincentissimo effetto mare con tanto di riflessi. Anche il sonoro é apprezzabile e si adatta molto bene allo spirito del gioco. Invece per quanto riguarda la giocabilità avrei qualcosina da obiettare: il sistema di controllo di alcune competizioni poteva essere affinato meglio, evitando dove era possibile il vecchissimo smanettamento del joystick in favore di qualche soluzione più moderna e sicuramente più divertente. In definitiva,* Aquatic Games *è un buon gioco, molto divertente da giocare e l'ideale per rilassarsi un pochillo dopo una pesante giornata di scuola o lavoro. Un acquisto decisamente consigliato ai molti appassionati di giochi sportivi.

GIOVANNI PAPANDREA



AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	89
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	93

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

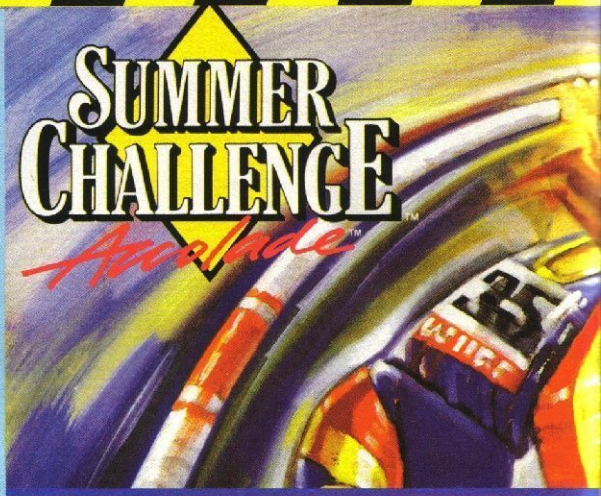
http://www.old-computer-mags.com/

PC

ACCOLADE

SUMMER CHALLENGE

Accolade™



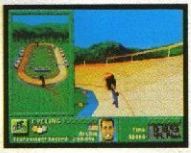
E con un tempismo degno solo dei semafori del chilometrico viale Fulvio Testi ecco uscire i giochi estivi della Accolade, seguito di quel *Winter Challenge* che ha riscosso tempo fa un successo tanto grande quanto imprevedibile. Se avete giocato a *Winter Challenge* c'è proprio poco da dire: questo seguito è estremamente simile all'originale, a cominciare dalla presentazione, con i soliti menu di training per le diverse specialità, torneo tra diversi (fino a dieci) giocatori, controllati dal computer o meno, la possibilità di rivedere al replay la vostra ultima prestazione. Ah sì, è vero: le discipline in effetti sono cambiate ma qualche volta è difficile accorgersene, il kayak sembra una copia carbone dello sci di *Winter Challenge* con gli sprite cambiati e lo stesso vale per il ciclismo su pista rispetto al pattinaggio su ghiaccio.
Sono state comunque aggiunte diverse altre specialità: tiro con l'arco, equitazione, salto in alto, salto con l'asta, 400 metri a ostacoli, lancio del giavellotto e, naturalmente, kayak e ciclismo. Di buono del primo *Challenge* è rimasta però anche l'immediatezza del gioco, semplice da giocare e adatto a tutti, grazie anche alle modeste pretese del gioco che si accontenta di un AT con un minimo di Hard disk libero.

TEMPO...

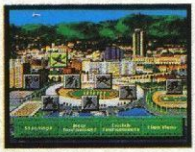
Di tecniche di controllo per i vari eventi di *Summer Challenge* ce n'è per tutti i gusti: si va dalla semplice precisione negli inserimenti in velocità tra le porte della discesa in kayak, al sincronismo nei salti per i 400 metri a ostacoli e l'equitazione al tempismo in discipline come il salto (con asta e senza) o il giavellotto in cui il risultato dell'evento dipende dall'istante di pressione del tasto, il tutto adeguatamente condito del classico smanettamento a velocità stratosferica per la gioia della vostra povera ex-tastiera.













Personalmente non mi sono mai piaciuti i giochi di tipo sportivo: sono decenni che ce li ritroviamo davanti, sotto varie spoglie, ma sempre con lo stesso identico schema di gioco.
Winter Challenge ***non faceva eccezione allora e*** **Summer Challenge** ***non fa eccezione adesso. Devo però riconoscere al gioco qualità tecniche non indifferenti: uno stile grafico probabilmente tra i migliori nei giochi di questo genere, l'eccellente combinazione tra grafica poligonale 3D e bitmap ma soprattutto quel fascino immediato che riesce a catturare anche chi di solito di videogiochi non si interessa.*** **Summer Challenge** ***è però fin troppo simile al suo predecessore, mi sento di consigliarlo solo a chi non ha mai giocato a*** **Winter Challenge.** ***In compenso le discipline aggiunte mi sembrano mi sembrano addirittura meno impegnative e giocabili: in eventi come il giavellotto o il salto in alto tutto si risolve in pochi attimi.***

STEFANO GIORGI

PC

GRAFICA	92
SONORO	79
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	**82**

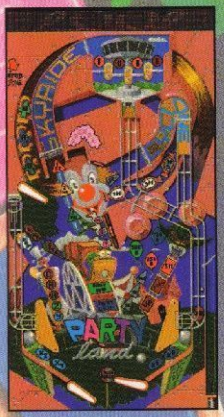


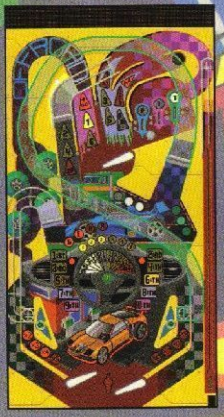
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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

EBBINGHAUS - ROMA

pinball Fantasies





DOPO "PINBALL DREAMS", 21ST CENTURY ENTERTAINMENT PRESENTA LA PIU' DIVERTENTE SIMULAZIONE DI FLIPPER MAI REALIZZATA!

"PINBALL FANTASIES" TI REGALA QUATTRO NUOVI ENTUSIASMANTI MODULI DI GIOCO, CHE TI TRASPORTERANNO IN UN LUNA PARK, NEL MONDO DELLE AUTO SPORTIVE, NEL VORTICE DEL GIOCO D'AZZARDO O NELL'INCUBO DI UNA TORRE INFESTATA DA MOSTRI E FANTASMI...

"PINBALL FANTASIES" E' RICCO DI STRABILIANTI EFFETTI SONORI, GRAFICHE SPETTACOLARI E ANIMAZIONI COSI' REALISTICHE CHE LA PALLINA POTREBBE SCHIZZARE FUORI DAL VOSTRO SCHERMO!







Distribuito in esclusiva da

SOFTEL

PINBALL FANTASIES E' DISPONIBILE PER AMIGA

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

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



PC

INFOGRAMES

ALONE IN THE DARK

Altro che i cani di Pavlov! Dite un po': quanti film dell'orrore con case appena ereditate e infestate da mostri avete visto? Sicuramente a centinaia, ma ciò nonostante il (o *la*) protagonista di questo gioco ci si buttano a capofitto, e come tradizione vuole finiscono giustamente a condurre una vera e propria guerra con le forze del Male, che hanno scelto il maniero come loro quartier generale.
Se l'originalità della trama non è uno dei punti di forza di *Alone in the Dark*, però, ci sono una marea di altre caratteristiche che rendono questa avventura dinamica per PC uno dei giochi più interessanti fra quelli pubblicati negli ultimi mesi. Si va da una impostazione grafica geniale - con inquadrature riprese dai grandi classici di Alfred Hitchcock - a una colonna sonora tremendamente coinvolgente, e naturalmente ci sono un sacco di puzzle che faranno felice qualsiasi serio avventuriero! In effetti, tutto il programma può essere giocato in maniera tattica - ossia risolvendo problemi ed evitando incontri spiacevoli - o facendo affidamento sul joystick e affrontando a testa bassa dozzine di mostri pieni zeppi di unghie, denti & tentacoli. Magnifico, no?

NEL BUIO DI UN PC

Nonostante non venga scritto da nessuna parte, *Alone in the Dark* si ispira piuttosto pesantemente ai romanzi di H.P. Lovecraft, il noto scrittore "gotico" famoso per i romanzi del *Ciclo di Chtulhu*. L'ambientazione generale del gioco e molti dei mostri che vi compaiono corrispondono a quelli descritti nell'immensa quantità di racconti e nel gioco di ruolo (su carta) che ne è stato tratto: *Il Richiamo di Chtulhu*. Anche se non conoscete tutta la saga, comunque, non c'è da preoccuparsi - *Alone in the Dark* può essere comodamente giocato (divertendosi parecchio lo stesso) come un comune spar/scazzott/affett 'em up, anche se così facendo il programma perde il suo caratteristico cupo tono esplorativo e un bel po' d'atmosfera.



CVG HIT







Cavoli, che impressione! Non tanto per i mostri, che anzi sono abbastanza simpatici, ma per la grafica estremamente innovativa e ben realizzata degli scenari, davvero stupefacenti. Purtroppo non si può dire lo stesso dei personaggi che vi si muovono, la cui qualità di animazione è quantomeno originale. Il protagonista maschile, per esempio, nonostante faccia a pugni e tiri di scherma in maniera molto realistica, sembra incapace di camminare come una persona normale, e si aggira per tutto il gioco tenendo una strana posa con la schiena piegata all'indietro e lo sguardo fisso sul soffitto! Fortunatamente, a parte questo pur notevole problema tutto il gioco risulta piacevole e coinvolgente, con problemi interessanti pur restando alla portata di tutti e una colonna sonora estremamente adeguata all'azione. Consigliabilissimo a tutti i fan di Chtulhu e a chi semplicemente ama le avventure dinamiche ben realizzate. Va inoltre notato che - una volta tanto - Alone in the Dark non richiede configurazioni hardware ultracostose e, pur beneficiandone non poco, può girare senza alcun problema di fluidità o velocità anche sul più scalcagnato dei PC.

FABIO ROSSI

PC

GRAFICA	96
SONORO	91
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	90



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

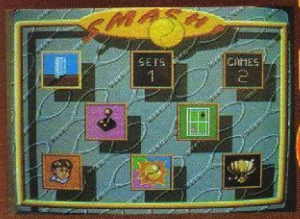
http://www.old-computer-mags.com/

SMASH

AMIGA

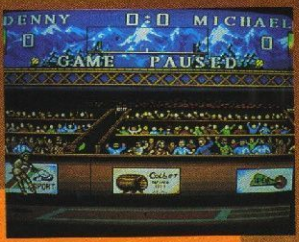
IDEA

Usiamo la logica e cerchiamo di capire assieme che gioco è questo. Si usano delle racchette, si respingono delle palle e si continua a correre in ogni direzione: alla prima apparenza può sembrare una battaglia con palle di neve fra eschimesi, anche se vi possiamo assolutamente assicurare che lo sport in questione è il tennis.
Purtroppo su programmi del genere non c'è poi molto da dire, non dovendo narrare storie dalle ambigue situazioni e non dovendo nemmeno illustrarvi il regolamento, poichè ogni essere terrestre lo dovrebbe già conoscere (più o meno). Vediamo all'ora di spiegarvi come è fatto e come è strutturato quest'ennesimo gioco dell'Idea. La visuale del campo è alquanto insolita, visto che è posta lateralmente: questo ha l'insolito effetto di farvi giocare a tennis su una strisciolina di terra invece che su tutto il campo, consentendovi solo degli spostamenti laterali. *Smash* inoltre possiede una discreta quantità di tiri a seconda della posizione del joystick.









AVVERSARI AVVERSI

Come nella stragrande maggioranza dei giochi sportivi all'inizio di ogni partita ci sono da settare alcuni parametrilli tipo il fondo del campo da tennis, il numero di set, giocatore maschio o femmina in gonnella, ecc... La risposta e l'agilità del giocatore variano a seconda del tipo di fondo è scelto; ad esempio se si seleziona il campo sabbioso (non penso di aver mai visto una partita sulla sabbia, mah! - Nuke) i movimenti risulteranno molto limitati rispetto a un fondo sintetico. E' possibile giocare da soli, in doppio o affrontare un torneo. In quest'ultimo caso viaggerete per il mondo affrontando giocatori di ogni nazionalità. Questi ultimi però, rispetto agli avversari delle partite d'allenamento, hanno nel loro bagaglio d'esperienza tennistica almeno un colpo speciale segnalato durante il corso della partita da un lampeggiamento in bianco della pallina. Per fortuna all'inizio del macth, insieme alle caratteristiche del giocatore, viene riportata la traiettoria del tiro gabone di quest'ultimo. Naturalmente le caratteristiche di *Smash* non finiscono qui, al contrario dello spazio a nostra disposizione.



Alla mia prima partita Smash *mi dava la netta sensazione di trovarmi di fronte ad una versione abarth di* Pong, *a causa dello schema di gioco "respingipallina". Però giocandoci più a fondo, scoprendo tutti i trucchetti per far punto e respingere i tiri speciali, analizzandolo sotto molteplici punti di vista sono giunto alla conclusione che giochi come questo si vedono solo in sala giochi o su console. La giocabilità è grande rendendo* Smash *molto avvincente e mostruosamente coinvolgente. Carini sonoro e grafica, ammirevole il tentativo di disegnarla in nippo-style, ma come si sa, in certi casi o è perfetta o... Per farla corta direi che* Smash *riesce a racchiudere in se' le caratteristiche basilari di un gioco sportivo e di un arcade, ben pochi c'erano riusciti prima di lui.*

GIOVANNI PAPANDREA



AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	83
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	84

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

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

PER TUTTO DICEMBRE SIAMO SEMPRE APERTI, DOMENICHE COMPRESE

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE



SEGA MEGADRIVE
SCART (con alimentatore)
L. 248.000
OFFERTA CON GIOCO
SONIC O QUACKSHOT
L. 278.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD
+ GIOCO
L. 498.000





SONIC 2 DISPONIBILE

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART
E ALIMENTATORE

SUPERFAMICOM SCART
(con alimentatore) L. 348.000
CON GIOCO L. 398.000



SUPERFAMICOM
SCART +
STREETFIGHTER II
L. 498.000

GAME GEAR
L. 238.000



GAME GEAR + GIOCO L. 268.000
GAME GEAR + SONIC L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000

SUPERFAMICOM SCART +
STREETFIGHTER L. 498.000

SUPERMAGICOM 16 MB
TURBO SYSTEM L. 748.000

SUPERNES SCART
(con alimentatore e joypad) L. 288.000
SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II +
ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES
L. 438.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHE' O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) E UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSI VI SARÀ PIU FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIU VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW E GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIOCHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIU A SCATOLA CHIUSA !!

VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

ALIEN STORM	L. 49.000	MRS. PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 49.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHELIOS	L. 39.000
BARE KNULE S. R.	L. 49.000	PSO-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.0	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 49.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49;000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE F1	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOUG	L. 39.000	TURBO OUTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNDEDLINE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKEY MOUSE	L. 49.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

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

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

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

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BLUE BALL	L. 89.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREEN DOG	L. 89.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KING SALOMON	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LIGHTENING FORCE	L. 99.000
M.LI BOXING	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SIDE POKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STRIDER II	L. 99.000
SUPERMAN	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
WORLD CLASS GOLF '93	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L. 99.000
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABITATION OF CESAR 2	L. 59.000
ABRAMS B. TANK	L. 109.000
AERO BLASTER	L. 89.000
AFTER BUNNER	L. 99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L. 69.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L. 99.000
AYRTON SENNA'S	
SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BACK TO THE FUTURE III	L. 89.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BATMAN	L. 59.000
BEAST WRESTLER	L. 79.000
BIMINI RUN	L. 79.000
BUK RODGER'S	L. 89.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CATCH 92	L. 79.000
CENTURION	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
COLUMS	L. 69.000
COMMANDO II	L. 59.000
CROSSFIRE	L. 58.000
CYBER BALL	L. 79.000
DAHNA	L. 99.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DECAPATTACK	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DETONATOR ORANGE	L. 99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L. 79.000
DINOLAND FLIPPER	L. 59.000
DOUBLE DRAGON II	L. 89.000
DYNAMITE DUKE	L. 79.000
E. SWAT	L. 79.000
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 89.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
ERNEST EVENS	L. 69.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 69.000
FANTASTIC NAVIGATION '92	L. 59.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FAERY TALE	L. 79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 69.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 69.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GATE OF SURA	L. 99.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
HARD DRIVIN	L. 69.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HI-SCOOL SOCCER	L. 99.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INTERCEPTOR '92	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 89.000
JAMES POND II	L. 99.000
JOE MONTANA	L. 69.000
JOHN MADDEN II	L. 99.000
JOHN MADDEN	L. 89.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KID CHAMELON	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LAST BATTLE	L. 69.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L. 99.000
LEMMINGS	L. 99.000
LEYNOS	L. 29.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAHJONG LADY	L. 79.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 58.000
MEGATRAX	L. 58.000
MERCS II	L. 68.000
MICKEY MOUSE	L. 58.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 79.000
MIGHT & MAGIC	L. 89.000
MIKE DICTA FOOTBALL	L. 69.000
MOONWALKER	L. 89.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR II	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PITFIGHTER	L. 79.000
POPULOUS	L. 79.000
POWER BALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
QUAD CHALLENGE	L. 99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L. 59.000
RAIMBOW ISLAND	L. 79.000
RAMBO	L. 69.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RASH	L. 89.000
ROLLING THUN 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. SHINOBI	L. 79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L. 79.000
SD VARIS	L. 89.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 99.000
SHANGAI III	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SOLDEACE	L. 119.000
SPACE HARRIER II	L. 59.000
SPACE GOMOLA	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 49.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L. 119.000
STAR CONTROL	L. 99.000
STARFIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 89.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 99.000
SUPER HANG ON	L. 89.000
SUPER LEAGUE	L. 59.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF VERMILLION	L. 89.000
SYD OF VALIS	L. 99.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE MARRIER II	L. 89.000
TAZMANIA	L. 89.000
TECHNO COP	L. 89.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L. 99.000
THE IMMORTAL	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOE JAM & ERALD	L. 79.000
TOP PRO GOLF	L. 99.000
TRASIA	L. 119.000
TROUBLE SHOOTER PLUS	L. 69.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 69.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
TWIN TALE	L. 89.000
ULTIMATE QIX	L. 89.000
VALIS	L. 89.000
WANDER DOG	L. 99.000
WANI WANT WORLD	L. 49.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L. 99.000
WINTER CHALLENGE	L. 99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP '92	L. 89.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 89.000
Y'S III	L. 89.000

OFFERTA DEL MESE

BLOCK OUT	L. 29.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
TOKI	L. 49.000

DICEMBRE APERTO CON L'ORARIO CONTINUATO DEI GIOCHI COMPRESO DOMENICA

ADATTATORE EURO-JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTI I CARTRIDGE GIAPPONESI SULLA VOSTRA CONSOLE
L. 25.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL
CARTUCCIA MULTIFUNZIONE PER AVERE VITE INFINITE CON MOLTI GIOCHI. DIVERTENTE!!!
L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

SUPER JOYSTICK
joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK
Pad professionale + joystick, tutto in uno: novità indispensabile !!!
L. 39.000

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.

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

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

MEGADRIVE

SEGA

Allarmi! A tutte le unità! Occhio! Ai vostri posti! E tutte le esclamazioni che vi vengono in mente: Sonic è tornato ed è anche migliore di prima! E nella sua nuova avventura non è nemmeno solo: è accompagnato da una simpatica volpe chiamata Two Tails, una sorta di freak animale, visto che possiede addirittura due code! Il duo si avventurerà ancora tra piattaforme, anelli, aggeggi rimbalzoidi e uno spettacolare canyon ripieno di bonus! Bloccate le rotative, il traffico aereo, le comunicazioni: è arrivato *Sonic 2*!!

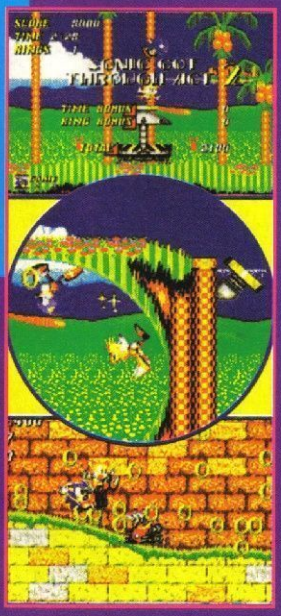


OGGETTIVAMENTE PARLANDO...

La maggior parte degli oggetti di *Sonic 2* sono esattamente identici a quelli dell'originale, ma attenzione: se giocate nel modo a due giocatori tutti gli articoli sono semplici punti di domanda e si scatenerà una gara a chi ne prende di più! Il bello è che uno degli oggetti è un affare che, se siete abbastanza sfortunati da raccogliere, vi rispedisce dritti all'inizio del livello corrente.

BONUS ET VELOX!

Graficamente, la parte più impressionante di *Sonic 2* è senza dubbio la sezione-bonus alla *STUN Runner*. Qui Sonic e Two Tails corrono in un tunnel a velocità iperspaziale, raccogliendo anelli e generalmente facendovi divertire un mondo! L'effetto 3D è qualcosa di devastante e non ha rallentamenti! E' uno spasso senza precedenti e qualcosa che non si era mai visto in nessun'altra sezione testa-a-testa!







Un dieci e lode alla Sega per aver inserito un sacco di elementi nuovi in Sonic 2 *che lo fanno ascendere nell'olimpo dei grandi! La più impressionante novità - per non dire la più divertente dell'intero gioco - è la fase bonus: l'incredibile divertimento a tutta velocità vi farà stare alzati sino alla mattina! All'inizio* Sonic 2 *può non sembrare tanto differente dall'originale, ma in realtà incorpora molto di più del primo gioco del porcospino blu. I livelli sono davvero enormi, con così tanto da fare e da trovare che non potrete non fare la proverbiale prossima partita. Non ero un grande fan del primo ma la Sega stavolta ha fatto davvero faville e nel gioco c'è abbastanza roba da accontentare qualunque tipo di videogiocatore!*

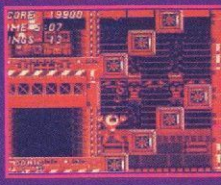
PAUL ANGLIN

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

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









SONIC 2

ALTRE DIMENSIONI

In *Sonic 2* sono stati aumentati sia la grandezza che la complessità dei livelli. In un gran numero di livelli potrete nuotare sott'acqua e anche volare con l'aiuto di una megamolla: ciò significa che avrete accesso a locazioni che potrebbero nascondere nuovi passaggi segreti e stanze bonus, e noi dove sono non ve lo diciamo di sicuro!

DIVIDIAMOCI!

Una delle vere curiosità di *Sonic 2* era scoprire co sarebbe stato il modo a due giocatori: ebbene, sapp te che lo schermo si divide in due orizzontalmente computer schiaccia la grafica un tantino in modo accogliere due finestre di gioco. Ci vuole un po' abituarsi al tipo di grafica, ma il tutto alla fine produ quel livello di competizione che terrà attaccati a seggiola per giorni voi e il vostro avversario. In poc parole: funziona!!!

CVG HIT

LO SAPEVATE?

Una caratteristica di *Sonic* che è rimasta inalterata è la presenza dei paletti con la pallina rossa in cima. Nel caso non ve lo ricordaste, ogni volta che ci passate davanti il computer memorizza la vostra posizione e non vi fa ricominciare dall'inizio del livello se perdete una vita. Comodo, eh?

Dopo tutto il casino, Sonic 2 è finalmente qui, e vi regala tutto quello che sarebbe stato lecito aspettarsi. Innanzitutto il gioco è ancora più veloce e l'aggiunta di Tails scatena letteralmente la giocabilità. Graficamente non ci sono grosse migliorie rispetto all'originale ma ciò significa che di grande grafica si tratta comunque. Anche il sonoro è ottimo: i motivetti non sono memorabili come nel primo ma sono comunque eccellenti e si adattano bene al gioco. All'inizio il gioco non vi fa svenire ma provate lo schermo bonus e cadrete al suolo! L'effetto-STUN Runner è un capolavoro di programmazione, e fortunatamente potete scegliere di giocarci quando volete. Il solo difettuccio di Sonic 2 è la difficoltà: simile al primo Sonic all'inizio, poi però le cose migliorano. In definitiva, Sonic 2 supera il primo, non abbastanza da scatenare l'adrenalina ma più che a sufficienza per fare tutti contenti! Un grande gioco davvero.

TIM BOONE



MEGADRIVE

GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94

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

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

MASTER SYSTEM

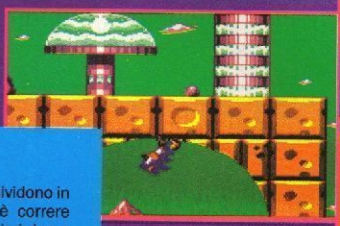
SEGA

Sonic è tornato! Giubilo e tripudio! E si è portato pure dietro un amico: si chiama Tails ed è una volpe con due code (!). Allora, che è successo stavolta? Boh! L'antefatto non lo sappiamo perché il giapponese non è il nostro forte, ma quello che abbiamo capito è che Tails è stato rapito e che il porcospino blu dovrà vedersela da solo, scorrazzando a manetta tra le piattaforme ed evitando i cattivi. C'è qualcos'altro da dire? Beh, che questo è il gioco che tutti i systemisti aspettavano e non ne andranno per nulla delusi!











IN TRE E' MEGLIO

Come nell'originale, i livelli di *Sonic 2* si dividono in tre stage e lo scopo del porcospino è correre dappertutto raccogliendo gli anelli nei primi due e affrontando un cattivone nel terzo. Una volta sconfitto il nemico di fine livello, appare un esoscheletro metallico dal quale escono gli animaletti rapiti che saltellano via felici come se non fosse successo nulla.











SONIC 2

SONIC 2 - LA CONVERSIONE

Cioè la conversione spirituale di Ivo Robotnik: se nel primo gioco era un personaggio ben poco benevolo, qui si è completamente trasformato! Il dottore appare nei momenti opportuni per aiutare Sonic in caso di pericolo; per esempio, quando il nostro amico sta per precipitare in un mare di lava nel primo livello, appare Robotnik e lo salva da morte sicura riportandolo sulla terraferma. Siamo profondamente commossi!

CVG HIT



Non sapevo davver cosa aspettarmi d Sonic 2: il primo era un figata incredibile su Master System e sa rebbe stata ardua in presa replicarne l qualità. Ora abbiamo seguito, e posso dir che è molto meglio dell'originale! La grafica semplicemente stupefacente: una marea d livelli uno più bello dell'altro, e lo sprite de porcospino è ancora più grande e mitico! Soni 2 somiglia molto al primo ma è più vasto difficile e l'inclusione di extra come il deltapla no giova alla varietà del gioco. Sonic è tornato acchiappatelo il secondo stesso in cui appar nei negozi!

PAUL RAN

MASTER SYSTEM

GRAFICA	94
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	**93**



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

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

SHAPESHIFTER

PC ENGINE-SUPER CD ROM

VICTOR

In un tempo a noi molto lontano, quando la magia si fondeva con l'infinito, una vicenda che a noi semplici esseri umani potrà sembrare assurda si stava consumando. Le forze del Male perennemente in conflitto con quelle del Bene stavano per avere la meglio. Il mondo stava cadendo in una nuova era di cupo terrore. La libertà acquisita in lunghissimi anni di aspri combattimenti stava per essere definitivamente annientata, a meno che qualcuno non avesse fatto qualcosa per fermare l'ultima offensiva del male. Questo qualcuno è stato finalmente trovato: tocca a te giocatore qualunque pilotarlo nell'assurdo tentativo di ristabilire il giusto ordine cosmico, polverizzando in maniera definitiva il malvagio. Questo compito non è per niente facile, infatti per riuscire a portarlo a termine bisognerà affrontare una serie di pericolosi demoni che infestano il mondo dove si svolge quest'avventura. Ragni giganti, insettoni giganti, incredibili mostroni e mendicanti con le stampelle sono solo alcuni dei cattivoni che vi ostacoleranno. Fate molta attenzione perchè essi anelano solo a una cosa: LA VOSTRA ESTINZIONE TOTALE

SHAPESHIFTER: CHE FARE?



Shapeshifter è uno di quei giochi dove non si f
altro che andare in giro ad affettare nemic
raccogliere oggetti e saltare di piattaforma i
piattaforma. Ammazzando un nemico, ci son
buone possibilità che esso rilasci delle ricchi
sime monete d'oro da collezionare. Come avre
messo da parte un discreto quantitativo
denaro, potrete entrare nel canonico negozio da videogioco
li acquisire un poderoso armamento suppiemetare con
asce, mazze ferrate o un arco con relative frecce. Nel
cittadina dove inizia l'avventura ci sono alcune porte, diet
ad esse si trovano le botteghe di vari artingiani. C'è il fabb
che vi venderà le armi sopracitate, il mago, l'alchimista e tar
altri. nell'alto dello schermo è visualizzato un pianeta che gi
attorno al sole, come questo verrà a fare un'eclissi, come p
magilla la vostra energia verra totalmente ripristinata. Progr
dendo nel gioco, il nostro eroe incontrerà dei stranissi
personaggi che gli faranno omaggio di poteri speciali, face
dolo trasformare a suo piacimento in determinate form
animali come una pantera e tante altre. In totale avete no
vite, anche se sembrano tante, non preoccupatevi le finire
presto.



Se vi mettessero davanti a questo gioco, non dicendovi su quale macchina stia girando, sicuramente non azzecherete mai che si tratta di un PC Engine. Le schermate statiche sono state digitalizzate da dei bellissimi disegni che di giapponese non hanno proprio un bel niente. La musica è uno stanissimo quanto curioso incrocio fra le canzoni degli Europe e alcune musiche di stampo prettamente medioevale. Un'altra cosa che mi ha lasciato abbastanza stupito sono i tanti livelli di parallasse che non hanno niente da invidiare a Beast per Amiga. Un prodotto decisamente inconsueto per questa macchina, che sotto motti aspetti ricorda molto i giochi per Amiga. Un gioco decisamente ben fatto, pieno di grafica e di parlato (in giapponese - Nuke) anche se alle volte la giocabilità lascia un pochillo a desiderare.

GIOVANNI PAPANDREA



PC ENGINE-SUPER CD ROM

GRAFICA	97
SONORO	93
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	73
GLOBALE	75

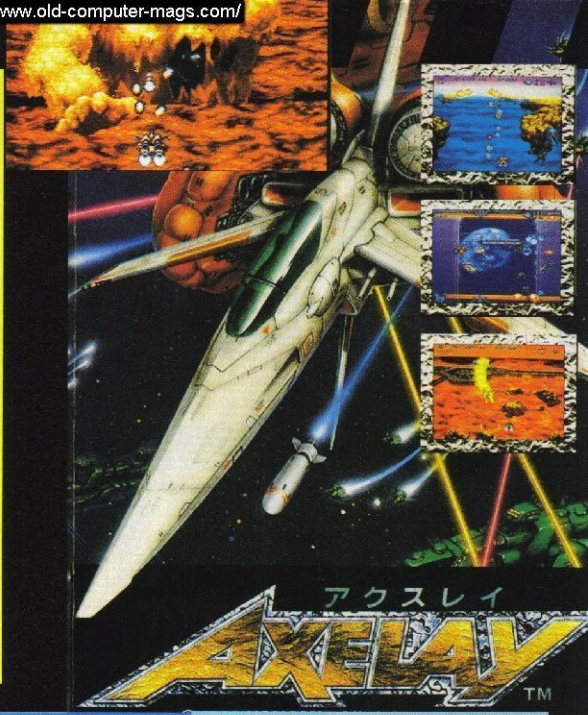
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

SUPER NES

KONAMI

Udite, udite! Dopo quattro lunghi anni d'attesa è finalmente nato il successore del classico dei classici, del profeta degli shoot 'em up, del grande, unico... *R-Type*! Mettiamo subito le cose in chiaro: *Axelay* non ha assolutamente nulla a che fare con *R-Type*, se non il fatto di appartenere alla stessa famiglia degli shoot 'em up spaziali e riuscire a essere - fatti i debiti paragoni - innovativo quanto lo è stato il coin-op della Irem a suo tempo. Le caratteristiche principali di questo gioco sono due: il sistema d'armamento, che viene trattato nell'apposito box qualche riga più in basso, e l'impostazione grafica. *Axelay* fa infatti uso del rinomato Modo 7 del Super Nes in maniera quantomai innovativa, rappresentando i livelli a scorrimento verticale come se l'azione si svolgesse sulla superficie di una grande sfera sorvolata ad alta quota dalla nostra navicella. In questo modo, oggetti e nemici acquistano colore e definizione a mano a mano che si avvicinano dall'orizzonte, e certi scenari altrimenti banali - come un labirinto di tubi o un canyon - acquisiscono una profondità che permette di creare situazioni interessanti & pericolose che richiedono parecchio sangue freddo per essere superate. Come dite? Troppo innovativo per i vostri gusti? Beh, allora consolatevi sapendo che ai livelli in Modo 7 sono alternati quadri a scorrimento orizzontale decisamente più convenzionali ma non certo meno affascinanti o impegnativi...



IL CANNONE BALKAN? MA E' ROBA SUPERATA!

CVG HIT

Come tutti i grandi shoot 'em up, anche **Axelay** ha un arsenale di armi decisamente inedite che lo separano nettamente dalla massa della concorrenza. All'inizio di ogni livello è possibile selezionare da un pannello - sempre più vasto col progredire del gioco - due tipi di arma primaria e uno di secondaria (di solito bombe o missili), fra le quali si può alternare durante l'azione semplicemente premendo un pulsante. Molte di esse sono efficaci o belle da vedere, ma una su tutte fa la differenza; il suo nome è Round Vulcan, ed è una doppia mitragliatrice che quando viene attivata è rivolta verso il retro della navicella, ma ruota sino a portarsi sulla parte frontale se viene tenuto premuto il pulsante di fuoco. Con un minimo di abilità è possibile sfruttare questa sua caratteristica per blastare rapidamente i nemici in qualsiasi parte dello schermo si trovino - compreso dietro un angolo o in fondo a un baratro. Tutto qua. E se vi sembra poco, provate a ripensare a quando vi hanno spiegato per la prima volta il funzionamento del pod d'attacco di **R-Type**...

GRAZIE!

A Console Generation e Micromania per la cartuccia!



Incredibile! Magnifico! Eccezionale! Eccetera eccetera! Proprio quando anch'io iniziavo a dubitare del fatto che si potessero realizzare shoot 'em up spaziali realmente innovativi, ecco che Axelay arriva a testimoniare che il filone è ancora ricco, la terra ancora fertile, l'era ancora nel suo pieno corso! Ehm... fanatismi a parte, Axelay è un gran bel gioco. Come abbiamo già ampiamente spiegato, le armi (e non solo il Round Vulcan) sono sufficientemente originali e complicate da controllare per richiedere un minimo di strategia di utilizzo e dare quindi un bel po' di profondità al gioco. Se a questo si aggiunge lo sconcertante uso del Modo 7 nelle sequenze verticali - che sulle prime può lasciare parecchio spiazzati, ma a parer mio è eccezionale - e l'impatto grafico di molte sequenze, con scenari e situazioni mozzafiato, non si può negare che Axelay è davvero qualcosa di unico. A dir la verità, questo gioco è unico anche per via del suo livello di difficoltà, piuttosto alto e stranamente incoerente: ci sono mostroni difficilissimi da abbattere seguiti da livelli molto tranquilli, e una sequenza finale micidiale sproporzionata rispetto a quel che l'ha preceduta. A parte questo elemento, però, Axelay è grandioso sotto tutti gli aspetti, ed è sicuramente un gioco da provare. Fatelo, e vedrete che non vi pentirete!

FABIO ROSSI

SUPER NES

GRAFICA	96
SONORO	90
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	95



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

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



PC ENGINE-SUPER CD-ROM

MASNA

Per i pochi che non conoscono i fumetti di Ranma, facciamo una brevissima introduzione. Ranma è un ragazzo che da quando è caduto in uno stagno magico si trasforma in ragazza ogni volta che viene a contatto con dell'acqua fredda. In questa sua nuova trasposizione su PC Engine (in teoria questo è il terzo gioco di Ranma uscito per il Picci - Nuke) vediamo impegnato/a Ranma a prendere a cazzotti una serie di loschi individui.
Prima di iniziare a picchiare, si viene introdotti al combattimento da un'animazione che ci fa capire (in giapponese stretto - Nuke) in qualche modo quello che sta succedendo e perchè. Dopo questa simpatica introduzione si incomincia a far a mazzate contro un'avversario, se si vince si passa di livello e si gusta un'altra succulenta animazione. Se si viene sconfitti invece, si perde una delle preziosissime vite a disposizione. Un comodissimo sistema di codici permette di iniziare ogni volta dall'ultimo livello affrontato.







CVG HIT

NIBUNNOICHI SARA' LEI!

In *Ranma* è presente anche l'opzione che vi permette di giocare contro un altro avversario umano (il famoso nettoh mode, boh! - Nuke), solamente se avete a disposizione almeno due joypad. In questo modo sarete voi e un vostro amico a scegliere che personaggio usare, fra gli otto disponibili. Ognuno differisce dall'altro per forza, agilità e armi a disposizione. Codesti individui sono:

RANMA (BOY) - Niente da dire.
RANMA (GIRL) - Più agile e veloce del suo alter ego.
RYOUGA (BOY)- Non è molto bravo e usa un'ombrello come arma speciale.
KUNOU (BOY) - Debbo dire un ragazzo in gamba: la sua arma preferita è un bastone.
UKYOU (GIRL) - Mediamente in gamba, usa delle specie di palette da giardinaggio come arma.
MOOSE (BOY) - Abbastanza cattivo, usa un guanto contanto di artigli alla Freddy Krueger.
KODACHI (GIRL) - E' una schiappa paurosa, usa dei birilli che non fanno male a nessuno.
KOUCHOU (BOY) - E' un maranza che va in giro con una palma in testa e usa dei rastrellini come arma.
Vale la pena aggiungere che i contendenti non sono stati inventati per l'occasione, ma sono gli stessi che si possono vedere nel fumetto originale di Ranma 1/2 disegnato dalla bravissima Rumiko Takashi (la stessa di Orange Road, Lamù e tanti tanti altri - Nuke).

Solo una cosa mancava al PC Engine: i picchiaduro; ora con Ranma questa lacuna è stata colmata e, lasciatemelo dire, anche più che dignitosamente. Le animazioni che ci sono prima e dopo i combattimenti sono veramente spettacolari e non hanno niente da invidiare ai cartoni animati. Le sezioni di combattimento sono veramente avvincenti: comandare il personaggio non implica eccessivi sforzi mnemonici per ricordarsi le mosse, che sono molto intuitive e di facile applicazione. Sostanzialmente non ci sono stranissime combinazioni di tasti per tirare solo un voigarissimo calcione. Il livello di difficoltà sapientemente bilanciato innalza la giocabilità che è già di per se elevata. Una serie di disegni ed effetti acidi in 3D nascosti, contribuiscono a mantenere alto l'interesse, facendovi smanettare per giorni con i codici per scoprirne di nuovi.
Se avete un PC Engine comprate Ranma, se non avete un PC Engine compratelo assieme a Ranma, ne vale veramente la pena!

GIOVANNI PAPANDREA

PC ENGINE-SUPER CD-ROM

GRAFICA	98
SONORO	93
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	94



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

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

SUPER NES

TAITO

E' azzurro e giallo, ha la faccia da quarterback semidefiniente da campus americano, indossa uno specchio da chirurgo in testa, un combinato sveglia+televisore sul petto e un campanaccio sulla cintura. Ma chi è?

L'eroe in questione è senza dubbio Sonic Blast Man, perfetto esempio del supermutante tutto muscoli e niente cervello. La sua specialità sono le scazzottate e le risse da strada, e questa cartuccia tratta appunto delle sue più recenti gesta. L'Uomo Onda d'Urto Sonora (ma non poteva trovarsi un nome un po' più corto?) deve infatti superare una serie di percorsi di varia natura accomunati dal fatto di essere infestati di gentaglia che non ha niente di meglio da fare che prendere a botte gli pseudosupereroi anabolizzati. Si comincia con l'ormai obbligatorio sobborgo newyorkese per proseguire con fogne popolate da mutanti gelatinosi e fosforescenti, fabbriche, astronavi e altro ancora.

Ogni ambiente/livello ha i suoi bravi nemici più o meno armati e più o meno abili con le arti marziali, e prima di passare al mondo successivo è necessario mettere al tappeto uno o più guardiani di fine livello immancabilmente più grossi & cattivi della media. Per il resto la meccanica è la stessa degli ultimi centosettantanove beat 'em up usciti in sala giochi, con la simpatica aggiunta di una "arma segreta" costituita da un megacazzottone da 10 megaton disponibile purtroppo solo in quantità limitata e di un tot di quadri di intermezzo di cui parliamo nel box qui sotto.



GRAZIE!

A Console Generation e Micromania per la cartuccia!

GIOCO CON IL CUSCINO

Sonic Blast Man è l'incredibile conversione di un coin-op più unico che raro. Nell'originale, infatti, lo scopo del giocatore era prendere a pugni con la maggiore violenza possibile un cuscino montato su un pistone idraulico - la forza dell'impatto veniva calcolata da un sistema meccanico e convertita in una sequenza animata sul monitor accluso, dove si poteva ammirare il nostro eroe che fermava autotreni, abbatteva grattacieli o deviava meteoriti con l'incredibile potenza dei suoi sganassoni. Naturalmente, mancando il cuscino e il braccio idraulico la versione per Super NES è completamente diversa dal coin-op e assomiglia decisamente più a *Final Fight* che alla macchina da bar da cui ha preso il nome, ma fra un livello a scorrimento orizzontale e l'altro è ancora possibile cimentarsi nelle imprese supereroiche originarie. Il sistema scelto per simulare l'impatto purtroppo non è dei più intuitivi nè dei più efficaci (una combinazione di smanettamento sul joypad e tempistica con i pulsanti), ma i più crudeli potranno ancora divertirsi a demolire la faccia di un punk o blastare un treno!



***Complimenti ai programmatori per essere riusciti a convertire un coin-op tanto assurdo, ma in questa veste* Sonic Blast Man *è poco più di un clone di* Final Fight*, e non può sfuggire al confronto con il grande classico. Considerazioni di originalità a parte, però, la mia preferenza va al supereroe della Taito, che se non altro si prende un po' meno sul serio ed è decisamente più vario in termini di nemici, mosse e scenari. L'aspetto più interessante del gioco è infatti la sua grafica quasi da fumetto, piena di effetti esagerati, scritte in sovrapposizione e animazioni divertenti - specie quelle dei numerosi colpi del protagonista, che sembrano presi da un film con Bud Spencer. Gli autori sono inoltre riusciti a infilare qua e là anche qualche discreto effetto in Modo 7, particolarmente efficace in scene come quella di un duello su una putrella sospesa a centinaia di metri sopra il livello del suolo. Purtroppo gli intermezzi in cui bisogna sventare cataclismi usando i soli pugni - ossia il* Sonic Blast Man *originario - sono la parte peggiore del gioco, noiosi e persino fastidiosi. Tolto quelli, però, questa cartuccia rappresenta un ottimo acquisto per tutti gli appassionati di beat 'em up - anche tenuto conto del fatto che è decisamente più impegnativa e meglio realizzata del classico* Final Fight.**

FABIO ROSSI

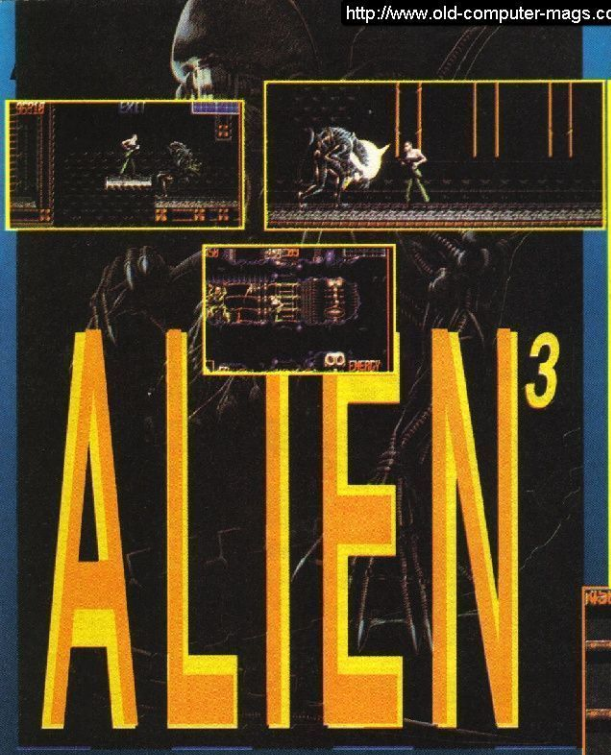
SUPER NES

GRAFICA	86
SONORO	78
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	74
GLOBALE	89



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

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



MEGADRIVE

ATENA

Ellen Ripley, una delle eroine a cui gli alieni non concedono un minimo di privacy: in *Alien* si rifugia in una capsula di salvataggio e si ritrova il biomeccanoide nascosto tra le tubature della navetta, in *Aliens* cerca la salvezza nuovamente in una nave in fuga e addirittura si scomoda a starle tra i piedi la Regina Madre e in *Alien 3* la maledetta gli finisce addirittura nel ventre! Va bene l'istinto distruttivo, ma questa è una mania! Ma veniamo al punto: nel terzo film Ripley si ritrova in un penitenziario di soli maschi che purtroppo non dispongono neppure di una scassatissima arma da fuoco. E allora perché nel gioco ci trovate quattro tipi di arma? Perché così va il mondo dei videogiochi e in particolare così va la Probe, che non si è mai distinta per inventiva: nel gioco guidate l'eroica Ripley al salvataggio di vari prigionieri imbozzolati pronti a "partorire" in mezzo a orde di alieni. Cioè tutto quello che non succede nel film, ma il fatto è che questo è forse uno dei migliori giochi ispirati alla saga cinematografica, giocare per crederel





Certo si rimane un po' interdetti alla notizia che Alien 3 propone una Ripley armata fino ai denti: pur di non spremere un poco le meningi i programmatori della Probe hanno stravolto la trama del film e la cosa lascia inizialmente sconcertati.

Poi però si scopre che il gioco cattura alla grande l'atmosfera della trilogia: gli alieni si dimenano e attaccano proprio come nei tre film, gli effetti sonori sono campionature di quelli cinematografici (mitica l'"esplosione" degli alieni) e uova e strizzafaccia sono presenti all'appello.

Certo, per la musica e i fondali non si sono sprecati ma l'atmosfera complessiva vi catapulta nei panni di Ripley come mai era successo prima; drammatici anche i pelatissimi prigionieri che si accasciano al suolo dopo essere stati liberati! Nel complesso, un classico gioco Probe, ma con una nota di "folclore" cinematografico in più: a mio avviso, molto meglio del piattissimo Terminator.

PAOLO CARDILLO

NON ABBIAMO NESSUN TIPO DI ARMA?



Scordatevi i disperati tentativi della comunità del pianeta Fiorina di catturare l'alieno con torce e liquidi infiammabili: qui Ripley procede imbracciando ben quattro ordigni, che sono i seguenti:

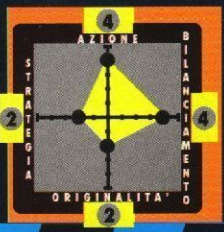
MITRAGLIATORE: per uccidere un alieno è l'arma che impiega il maggior numero di proiettili.

FUCILE A POMPA: i proiettili vanno un po' lenti ma ne basta uno per trasformare un organismo alieno in una pozza di acido.

LANCIAFIAMME: molto fuoco e molto arrosto!

BOMBE: esplodono dopo un po' di tempo e richiedono quindi un "calcolo" maggiore. Possono essere applicate alle porte per farle saltare.

MEGADRIVE	
GRAFICA	89
SONORO	88
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	87



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

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

NES

LUCASARTS

I Ribelli avranno pure distrutto la Morte Nera ma avendolo fatto hanno scatenato l'ira dell'Impero. Guidati dalla Principessa Leila, si sono rifugiati sul pianeta Hoth, ma Darth Vader ha già avvertito la presenza di Luke Skywalker: migliaia di sonde sono state così inviate per tutta la galassia alla ricerca del giovane allievo Jedi e dei suoi amici. Si dà il caso che alcune siano capitate su Hoth e allora le cose cominciano a farsi serie.
In *Empire Strikes Back* comandate proprio Luke Skywalker e utilizzando la Forza tra piattaforme ed enormi robot dovrete sconfiggere il cosiddetto Lato Oscuro. Che faccio, la dico la solita frase? La dico? Massì, la dico: che la Forza sia con voi!

THE EMPI STRIKES B





LA FORZA E' POTENTE IN QUEST'UOMO!

I cavalieri Jedi sono duri come l'acciaio perché usano la Forza, un potere mistico che deriva dall'energia dell'Universo. Luke non è ancora un Jedi, ma nel gioco può reperire e utilizzare alcuni poteri della Forza, come l'abilità di saltare più in alto, correre più veloce, riflettere i colpi nemici e persine levitare! In meno di ventiquattr'ore!

IO SONO TUO PADRE!

Luke inizia il gioco con una pistola laser che può sparare in otto direzioni diverse, ma esplorando le caverne ghiacciate di Hoth può trovare una spada laser - l'arma dei cavalieri Jedi! - per tagliare a fette i cattivi. Gironzolando ulteriormente potrà scoprire delle capsule di Forza che conferiscono più potere sia alla forza sia alla spada.



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

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

RE ACK

CVG HIT



NOTEVOLE, VERAMENTE NOTEVOLE

Se avete visto il film - e dovreste avere delle sveglie al collo se non l'avete visto - avrete già un'idea di come sono i livelli del gioco. Tutto ha inizio nelle lande ghiacciate di Hoth (con incursioni nelle tane degli wampa), per proseguire con la battaglia contro i "Camminatori" (o AT-AT), per continuare con la fuga dal pianeta per arrivare su Dagobah e incontrare Yoda, il maestro Jedi. Un veloce salto a Bespin vi metterà nei panni di Han, Leila e compagni, in pericolo sulla "Città delle Nuvole". In seguito dovrete inseguire Boba Fett, che se ne sta scappando con il "bassorilievo" in carbonio di Han Solo, e poi tornare di nuovo su Bespin per il confronto finale con Darth Vader. Ce la farete a farvi tagliare la mano da paparino?







Come fare un gioco di successo in una sola lezione: prendere i creatori della più fortunata trilogia fs, assicurarsi che abbiano già fatto videogiochi di successo e il (video) gioco è fatto! **Empire Strikes Back** ***è veramente ottimo, anche se qualche difettuccio qua e là si intravede. Tanto per cominciare, l'area di gioco è troppo grande, il che produce un girovagare senza scopi: per queste dimensioni, i nemici sono un po' pochi. Inoltre, il gioco è un tantino difficile e vi terrà impegnati per un bel po', ma con una grafica così rimane comunque una piacevole visione prolungata, specialmente nello schermo coi Camminatori. In definitiva,*** **ESB** ***è un gran bel gioco che vi farà scorrere adrenalina e Forza contemporaneamente nelle vene: non si può chiedere di meglio.***

PAUL ANGLIN





NES

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

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

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

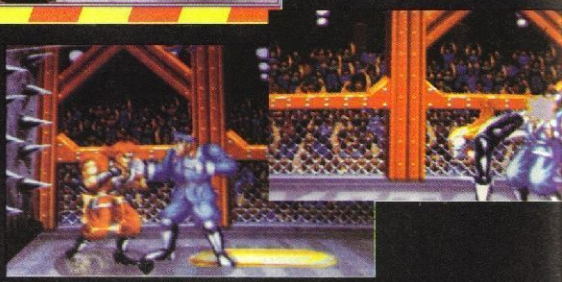
NEO GEO

SNK/ALPHA

I migliori combattenti di tutto il mondo si sono riuniti per il più grande avvenimento sportivo mondiale dopo le olimpiadi: il mitico World Heroes Tournament. Le regole sono molto semplici: bisogna sfidare l'avversario in un combattimento all'ultimo sangue dove il vincitore è quello che riesce a rimanere in piedi. Ogni incontro è diviso in tre riprese, e per vincere bisogna aggiudicarsene la bellezza di due.

L'energia del combattente é visualizzata da una barra posta nell'alto dello schermo. Quando assumerete un bel kazzottone fatto per bene, noterete con immenso stupore che essa scenderà, e questo accadrà ogni volta che l'avversario vi malmena. Una volta che la barra ha raggiunto lo zero non vi resta che pregare perche ormai siete diventati carne da macello. Se vi consola saperlo, potrete fare le medesime cose all'avversario, anzi:dovrete fargliele per forza di cose!





WORLD HEROES

QUANDI IL GIOCO SI FA SPORCO, GLI SPORCHI COMINCIANO A GIOCARE

Come avrete ben intuito, *World Heroes* è un beat'em-up a nostro avviso molto simile al mitico *Street Fighter 2*, dal quale riprende molte cosucce. Il numero dei combattenti è otto, vengono da tutto il momdo e usano delle tecniche molto dissimili fra loro. Ogni personaggio può vantare una mossa segreta, esattamente come succede sulla controparte capcomiana di questo gioco. Anche in questo gioco è possibile scegliere di combattere con una donna, che per l'occasione ha deciso di mettersi il vestito della festa, cioè un'armatura integrale. Invece della borsetta, questa zozzerellona ha deciso di optare per una comodissima spada dalle dimensioni esagerate. Poi naturalmente c'è il guerriero grasso e deficiente, quello magro e atletico, quello magro e beota e infine quello grasso e ginnico, fate un po' voi.

NEO GEO

GRAFICA	88
SONORO	92
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	60
GLOBALE	72





Giudicando i giochi per Neo Geo, si incorre sempre in errori di giudizio. Perchè noi redattori ormai condizionati dalle altre console trascuriamo il fatto che questa macchina è stata concepita anche come coin-op. E' logico che i giochi per il Neo Geo siano quasi tutti facili da finire, essendo stati originariamente concepiti per le sale giochi, dove un giocatore si stufa presto di inserire milioni di dollari in un gioco dove non supera nemmeno il terzo livello. Noi a casa abbiamo crediti illimitati, il giocatore medio no! E' ammirevole il fatto che i programmatori si sforzino di tirare fuori un prodotto che possa interessare a tutti, sia che siate in casa o al bar.

Per quanto riguarda World Heroes i metri di giudizio devono essere due. Se lo giocate in sala giochi sicuramente lo troverete avvincente e coinvolgente. Mentre se inserite la stessa cartuccia a casa dopo qualche tempo arriverete alla solita conclusione di gioco eccessivamente facile ma bello. Questo è il prezzo da pagare per tenersi a casa un Coin-op.

Concludendo: stupenda grafica, sonoro da capogiro e giocabilità da valutare a seconda dell'ambiente.

GIOVANNI PAPANDREA

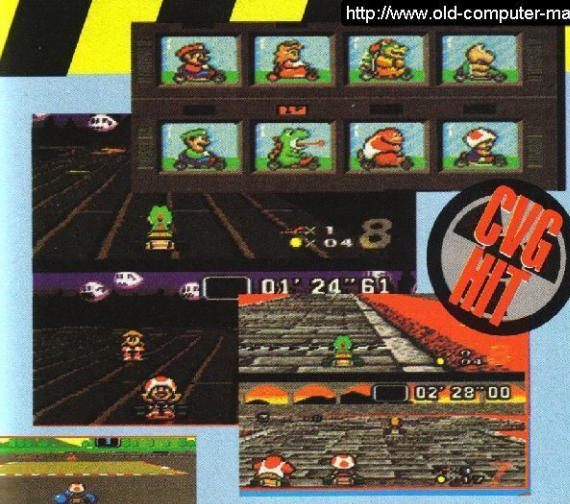
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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

SUPER NES

NINTENDO

Urca! Tutto ci saremmo aspettati meno che Mario abbandonasse le piattaforme per salire su una quattro ruote! Beh, e chi l'ha detto che la tenerosità deve essere caratteristica esclusiva dei platform? *Parodius* ha dimostrato che la rotondità si può tranquillamente applicare a un soggetto "violento" come gli sparatutto e quindi perché non sfruttarla per un soggetto "competitivo" come l'automobilismo? In *Super Mario Kart* sono presenti tutti i protagonisti dei precedenti videogiochi dell'idraulico coi baffi e tutti sono a bordo di un proprio go-kart: la Nintendo ha pensato bene di fargli sfilare sotto le ruote nientemeno che il suo Modo 7, sfruttato davvero nel migliore dei modi. Sottoposti al trattamento rotazionale sono piste fangose, isolotti, pavè, asfalto e altro ancora. Come dite? Che differenza c'è con i soliti giochi di guida? Ma l'oggettistica nascosta in alcune piastrelle sorridenti, tutta da sfruttare a discapito degli avversari: per le modalità d'uso leggete attentamente il box sottostante.



CVG HIT

SUPER MARIO KART



Beh, quando utilizzano il Modo 7 così è proprio spettacolo. Rimanere affascinati da Super Mario Kart *è praticamente automatico: sotto il punto di vista grafico, è il miglior gioco automobilistico che si sia visto sul 16-bit Nintendo. Gli sprite poi sono gestiti alla perfezione e i paesaggi hanno quel che di idilliaco che non poteva mancare in un gioco di Mario; allora perché mi rimane qualche dubbio? Perché per essere un gioco non serioso non ci hanno messo poi tanta fantasia nel creare situazione "mariesche": tutti gli oggetti e gli ostacoli hanno la loro importanza ma non mi sembrano così determinanti per la vittoria (o lo sono solo episodicamente) e non innescano situazioni molto originali; la mia impressione è che alla fine quel che conta è la velocità e la guida, come in molti giochi automobilistici "seri". Certo, è fatto benissimo, è graficamente acchiappante ma io mi aspettavo qualcosa "da Mario": così com'è è "solo" un bel gioco di guida. Ci si può tranquillamente accontentare, ma scordatevi la "verve" dei precedenti giochi dell'idraulico più famoso della storia.*

PAOLO CARDILLO

OGGETTI DI DESIDERIO

Come poteva mancare l'oggettistica nascosta in un gioco di Mario? Non poteva, e infatti appena passerete sopra a una piastrella-smile inizierà a sfilare una passerella velocissima di oggetti che dovrete "stoppare" col tasto A. A quel punto, l'oggetto selezionato sarà attivabile premendo di nuovo A e rientrerà sicuramente nel seguente elenco:

GUSCIO VERDE: una volta lanciato, se va a bersaglio intontisce le sue vittime.

GUSCIO ROSSO: idem come sopra, però è a ricerca di calore!

BUCCIA DI BANANA: da lasciarsi dietro sperando che qualcuno ci scivoli. Attenti a non farlo voi stessi!

FUNGHETTO: per una accelerazione improvvisa e fulminante.

MONETE: sono una sorta di "energia" per il vostro go-kart. Se raggiungete quota zero, ogni urto con un avversario vi farà rimanere imbambolati per qualche secondo. Meglio procurarsene una certa scorta.

STELLA: come negli altri giochi di Mario, venite circonfusi di un alone lucente e diventate letali al contatto. Un po' come nella pubblicità anti-Aids.

FULMINE: il meglio che vi possa capitare. Fa diventare microscopici gli avversari, che rallentano e diventano investibili. Provare per credere.

Avvertenza: di tutte queste armi sono dotati anche gli avversari!

SUPER NES

GRAFICA	94
SONORO	88
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	90

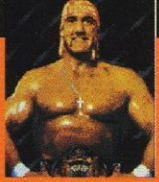


http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

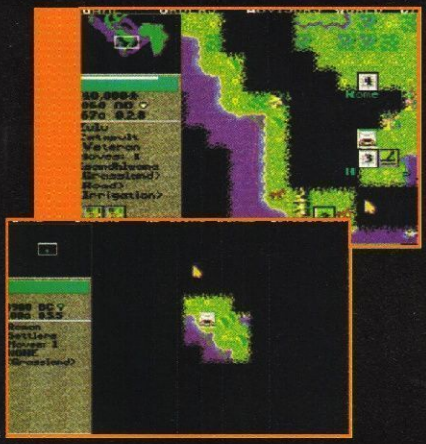
PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI



A CURA DI STEFANO "ZELIG"GIORGI

"Jingle bells, Jingle Bells, Jingle all the way; Oh what fun is to ride In a one horse open sle-edge; Jingle Bells, Jingle Bells...". Benvenuti a Playmaster, la rubrica che precorre i tempi, si premunisce contro i ritardi e regala abbonamenti fuori stagione, questo mese a Alex "WEC" Cordero (già che ci siamo ci sono citiamo anche Valerio, Fabio Spinelli e Marco Orsini per il loro impegno) per la sua tirannosaurica - nel senso che con la sua mole ha finito col divorare un altro paio di rubriche - soluzione di Indy 4 (per nostra fortuna spedita su dischetto).L'indirizzo a cui inviare i vostri auguri, tanto per cambiare, è sempre lo stesso:
CVG Playmaster - C/O JACKSON - VIA GORKI 69 - 20092 CINISELLO BALSAMO (MI)



PC

CIVILIZATION
Premendo **ALT** e **R** insieme potrete rendere casuali le personalità dei leader di tutte le altre civilizzazioni, ottenendo magari un vicino un poco più amichevole. In alcune delle prime versioni del gioco, inoltre, premendo **SHIFT** e **123456789** in sequenza dovreste ottenere una mappa completa del mondo, comprese le città del nemico (sulla mia versione non funziona, comunque provateci lo stesso).
Il trucchetto è stato provato su PC ma dovrebbe funzionare benone anche su Amiga.

PUSHOVER
Per una volta, per mia fortuna, i codici che ci ha mandato Dichiera Siwans dovrebbero essere gli stessi della versione Amiga (ci ho messo un quarto d'ora e un paio di diotrie per copiarli tutti):

1-00512	26-11782	51-21534	76-21631
2-01536	27-11270	52-23582	77-22143
3-01024	28-09222	53-24094	78-21247
4-03072	29-09734	54-23070	79-20735
5-03584	30-08718	55-22558	80-28927
6-02560	31-08206	56-18494	81-29439
7-02048	32-24590	57-19006	82-30463
8-06144	33-25102	58-20030	83-29951
9-06656	34-26126	59-19518	84-31999
10-07680	35-25614	60-17470	85-32511
11-07168	36-27662	61-17982	86-31487
12-05122	37-28174	62-16958	87-30975
13-05634	38-27150	63-16510	88-26879
14-04610	39-26638	64-16511	89-27647
15-04098	40-30734	65-17023	90-28671
16-12290	41-31246	66-18047	91-28159
17-12802	42-32270	67-17535	92-26111
18-13826	43-31758	68-19583	93 26623
19-13314	44-29726	69-20095	94-25599
20-15362	45-30238	70-19071	95-25087
21-15878	46-29214	71-18559	96-08703
22-14854	47-28702	72-22655	97-09215
23-14342	48-20510	73-23167	98-10239
24-10246	49-21022	74-24191	99-09727
25-10758	50-22046	75-23679	00-44534

EYE OF THE BEHOLDER II
Ve l'avevo promesso e eccola, la guida del piccolo baro per Beholder. Attenzione perché si tratta di modificare un file interno, il file EOBDATA(x).DAT, fatelo solo su una copia di backup e se siete

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

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

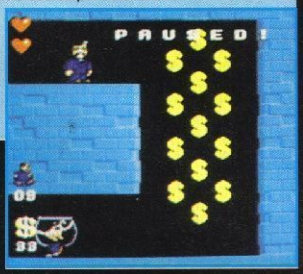
sufficientemente esperti nell'utilizzare un'editor: rischiate di rovinare la situazione del gioco o addirittura il gioco stesso. I numeri che seguono sono i caratteri da modificare nel file (ad esempio i caratteri da 1 a 11 contengono il nome) e i valori da inserire sono in esadecimale.
1-11 Nome del personaggio
12-25 Caratteristiche
26 e 28 Punti ferita correnti e massimi
30 AC
32 Razza
33 Classe
36 Fame
37, 38, 39 Livello principale e multiclasse
40-43, 44-47, 48-51 Esperienza
56-114 Incantesimi dei maghi
174-232 Incantesimi dei chierici
215-219 Numero di incantesimi
220-272 Oggetti nell'inventario e indossati
Se avete assoluta necessità di conoscere anche qualche codice per gli oggetti fatecelo sapere che vedremo di rintracciarlo.

AMIGA

NARC
Camminate verso destra fino al primo bidone della spazzatura, inginocchiatevi e sparate fino a quando non diventerà blu. Ora basterà digitare **BLAST** per produrre l'effetto di una devastante smart bomb.

PARASOL STARS
Digitate **WHERE ARE MY CREDITS** per crediti infiniti e premete **F1** per vite infinite.

THE ADDAMS FAMILY
Questo mese probabilmente *Indy 4* fagociterà anche lo spazio per la famiglia Addams ma eccovi lo stesso qualche piccolo codice per i vari livelli:
2-91R18
3-R1R1G
4-R99K&
5-V919B
6-VGR1Z
7-BGKKX2
8-BLJ12



MOONSTONE
Quando andate a Stonehenge a offrire un oggetto magico a Danu, cliccate sul parametro **strength** (STR) per una vita bonus. Da ripetere a volontà.

DAYS OF THUNDER
L'unica cosa per cui valga la pena di giocare a *DOT* è provare questo piccolo cheat: premete la pausa e digitate **COMEFLYWITHME**.



MEGADRIVE

SPLATTERHOUSE II
Dopo la recensione, a tempo di record, anche i codici:
2- EDK NAI ZOL LDL
3- IDO GEM IAL LDL
4- ADE XOE ZOL OME
5- EFH VEI RAG ORD
6- ADE NAI WRA LKA
7- EFH XOE IAL LDL
8- EDI VEI IAL LDL

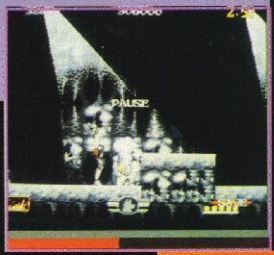
GYNOUG
Per selezionare liberamente lo stage nello schermo delle opzioni andate su control e tenete premuto **A** per otto secondi.
Per avere crediti infiniti tenete premuti **SINISTRA**, **A** e **C** durante la fase di Continue.



JAMES POND
Nel primo livello liberate tutti, andate sulla sinistra dello schermo, saltate sulla piattaforma e premete verso il basso: dovreste arrivare nientemeno che al livello 11.

TWIN COBRA
Per selezionare lo stage premete **ALTO**, **BASSO**, **DESTRA**, **SINISTRA** e **START** nella schermata dei titoli.
Per avere energia extra premete **START**, **ALTO**,**BASSO**,**DESTRA**, **SINISTRA**, **A** e **START** durante il gioco.
Per avere bombe extra premete **START**, **ALTO**,**BASSO**,**DESTRA**, **SINISTRA**, **B** e **START** durante il gioco.
Per il finale premete **ALTO**, **BASSO**, **DESTRA**, **SINISTRA**, **A**, **B**, **C** e **START** nella schermata dei titoli.

SHADOW DANCER
Quando lottate con i nemici alla fine del secondo, terzo e quarto livello cercate di rimanere con una sola unità d'energia quando mancano meno di 59 secondi sul timer: se non premerete alcun pulsante sarete ricompensati con una marea di punti.



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

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

STREETS OF RAGE
Premete **START** sul secondo joypad quando il primo giocatore sta per morire per ottenere altri tre continue.

HELLFIRE
Selezionate il livello **HARD** nella schermata delle opzioni e poi, in quella del Sound Test, ascoltate una qualsiasi musichetta per oltre settanta secondi. Il gioco dovrebbe partire con la scritta **YEA RIGHT** come livello di difficoltà e dovreste avere la bellezza di 99 vite a disposizione.



SUPER HANG ON
La password **51B04000A0500070J0CG976ACMG1** dovrebbe risolvere tutti i vostri problemi economici per un bel pezzo...

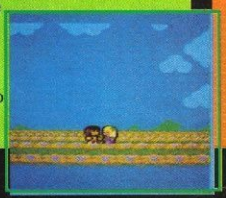




DOUBLE DRAGON
All'inizio del quarto livello fate una trentina di calci volanti all'indietro per avere vite infinite.

ACTION FIGHER
Firmatevi come **DOKI PEN** per diventare invulnerabili.

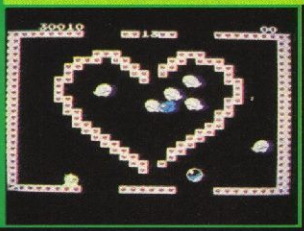
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Nella schermata del Game Over premete in alto e schiacciate due volte il pulsante due molto velocemente per avere un continue. Questo trucco funziona solo se avete 400$.



MASTER SYSTEM

POWER STRIKE
Per guadagnare una decina di vite premete nella schermata dei titoli **BASSO, DESTRA, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, ALTO, DESTRA** e il pulsante uno due volte.

BUBBLE BOBBLE
Utilizzate **3 V 35NLLE** come password per cominciare in un qualsiasi livello tra 1 e 99.



SUPER NES

SUPER R-TYPE
Non sarà lo stato dell'arte in fatto di shoot 'em up ma è pur sempre un grande classico. In particolare i bestioni di fine livello avranno dato parecchio filo da torcere a tutti - ecco allora un paio di tattiche di combattimento per non farsi cogliere del tutto impreparati:

ILLUMINATOR: Mandate il Pod nell'angolo a destra dello schermo e colpite il nemico con i power blast invece dei colpi normali.

ZABTOM: Assicuratevi di avere l'anti air laser prima di raggiungerlo. Sparate all'occhio sulla sua faccia, dopo un po' esploderà. Mandate il Pod poco al di sotto della sua bocca. L'unico modo di attaccarvi sarà tramite i mega-lampi dal suo petto. Accumulate l'energia del vostro colpo, attendete uno di questi mega-lampi, accostatevi al petto e fate fuoco.

INEXIS: Appena Inexis appare per intero nello schermo accumulate energia fino a quando l'indicatore non lampeggia, avvicinatevi il più possibile al suo occhio e aprite il fuoco.

PRISONER: Prima di provare a raggiungerlo vedete se riuscite a recuperare il laser. Colpite le sue armi prima di dedicarvi alle lenti. Una volta liquidati entrambi i laser posizionate l'astronave in basso a destra. Attendete qui mentre spara e nel frattempo caricate il colpo. Appena smette di sparare colpitegli l'occhio.

RIOS: Avvicinatevi il più possibile all'occhio. Evitate i muri e sparate all'occhio caricando i colpi.

RECYCLER: Prima che appaia disponete il Pod sul retro della vostra astronave, ma non utilizzatelo, sparate semplicemente come dei dannati. Cercate di arrivargli al centro.

WOOM: Sparate alle navicelle e poi al muro che gli sta di fronte. Quando si aprirà caricate il colpo e sparate.

SUPER MARIO WORLD
Eccoci al consueto appuntamento con colui che fa la fortuna di ogni rubrica di trucchi. Questa volta niente passaggi segreti ma un utilissimo trucchetto. Una volta passato il livello della Ghost House nella Forest of Illusion, proseguite sul sentiero che è appena apparso e entrate nel nuovo livello. Completatelo, tornate alla schermata della mappa per poi tornare nuovamente in questo stesso livello.

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

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

Proprio all'inizio dello stage troverete una nuvoletta con funghetto-vita (1-UP) accluso. Raccoglietelo e premente START e SELECT insieme per abbandonare questo livello. Il bello è che potete ripetere l'operazione quante volte volete.

GRADIUS III

Per avere crediti extra premete rapidamente il pulsante **X** nella schermata dei titoli.

STREETFIGHTER 2

Per arrivare direttamente a Bison & soci senza perdere troppo tempo è sufficiente premere **START** sul secondo joypad ogni volta che incontrate un avversario, in questo modo sarà controllato dal giocatore e lo potrete massacrare in piena libertà.

ZELDA 3

Ecco una piccola guida al ritrovamento di qualche utile supellettile:

PALA (SHOVEL) - Nel Dark World andate dove, nel Light World, c'era un ragazzo che suonava il flauto. Lo trovrete sull'albero e vi darà la sua pala.

FLAUTO (FLUTE) - Una volta trovata la pala andate in alto e a sinistra dal tronco d'albero (Light World). Adesso scavate in giro e dovreste trovare il flauto.

MARTELLO (HAMMER) - Si trova nella cassa grande nel primo Crystal Palace del Dark World.

LAMPADA (LAMP) - Nella piccola casa nella Links House.

RETE (NET) - Prendetela dalla ragazza a letto nel villaggio.

ICE WAND - Piazzate una bomba a qualche centimetro a sinistra dell'ingresso alla caverna a est del lago Hylia. Dentro vi troverete la verga.

FIRE WAND - Nella cassa grande nel terzo palazzo di cristallo del Dark World.

FLIPPERS - Compratelì dalla creatura marina per 500 rupie.

HOOK SHOT - Nella cassa grande all'interno del secondo Crystal Palace del Dark World.

BOTTIGLIA (BOTTLE) - Compratela dall'uomo seduto nel centro del villaggio.

MEDAGLIONE (MEDALLION) - Il medaglione Esther si trova oltre il ponte in alto a sinistra nella caverna di montagna (il gusto ci guadagna), utilizzate il libro verde per tradurre le iscrizioni sulla pietra. Il medaglione Quake si trova nella parte in alto a destra della cascata Waterfall of Wishing nel Dark World. Gettate un oggetto qualsiasi dentro l'anello di pietre (Ring of Stones) per avere Quake dal mostro marino.

POLVERE MAGICA (MAGIC DUST) - Scambiate con la strega il fungo trovato nei Lost Woods.

LIBRO (BOOK) - Nella libreria gettatevi contro lo scaffale e cadrà (il libro).

SPECCHIO (MIRROR) - Fatevelo dare dall'uomo che vi guiderà attraverso le montagne.

ARCO E BOOMERANG -
Entrambi nel castello, all'inizio del gioco.

THUNDER SPIRITS

Premete rapidamente **B** nella schermata dei titoli per avere crediti extra.

SMASH TV

Nella schermata delle opzioni premete **DESTRA, DESTRA, ALTO, BASSO, R, L, START** per selezionare il livello, **BASSO, R, L, ALTO** per vite extra e continue e **L, R, L, R** per il sound test.

TOP GEAR

Un po' di password per altrettanti circuiti:

SCANDINAVIA

	FRANCIA	ITALIA	GRAN
ROAD HOG	EMULATOR	ANALYZER	BRETAGNA
LETS RACE	ALCHEMY	ALOOPER	HORIZONS
CARACLOE	EPYLLION	GLUGAGON	SEASONAL
			KEELSON
SUD AMERICA	GIAPPONE	GERMANIA	
MOONBATH	GEARBOX	CAR PARK	
FOUR MEG	LEGEND	THEWORLD	
EDUCATED	OILCLOTH	WRECKAGE	

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Codici per i livelli

1 - HI KIDS
2 - BART MAN
3 - SMITHERS
4 - SNOWBALL
5 - JEBEDIAH

SUPER FORMATION SOCCER

Per il sound test premete **R, Y** e **SELECT** nella schermata dei titoli.

DARIUS TWIN

Nello schermo delle opzioni premete i pulsanti **L** e **R** sul secondo joypad e i pulsanti **SELECT** e **START** sul primo joypad per 49 vite in più.

PC ENGINE

PARODIUS

Demenziale, coloratissimo, divertente, è uno dei migliori shoot 'em up per PC Engine (non che ne manchino, per questa console) - se non lo avete non siete degni di possedere questa console. Troppo difficile? Per niente, tanto più con questo trucchetto che vi permette di avere un'astronave alla massima potenza (di qualunque specie essa sia) e crediti infiniti. Selezionate la scelta manuale del Power-up prima di partire. Durante il gioco premente **RUN** per andare in pausa e di seguito **SU, SU, GIU, GIU, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA**. Poi premete il pulsante **I** seguito dal **II** per la massima potenza. Per avere crediti in più basterà invece tenere premuto **SELECT** mentre si preme il pulsante **I**.

DEVIL CRASH

Inserite **AAAAAAHAA** come codice per... ehm... palle infinite!

SALAMANDER

Nella schermata delle opzioni premete **ALTO, DESTRA, BASSO, SINISTRA, ALTO, DESTRA, BASSO, SINISTRA, II, II, II, II, SELECT, SELECT**. Adesso potrete iniziare il gioco direttamente con 90.000.000 punti.

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

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

PC

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Beh, la soluzione più lunga mai pubblicata su CVG meritava veramente di essere premiata con un abbonamento per Alex Cordero, e visto che cinque pagine saranno appena sufficienti diamo un taglio alle ciance e cominciamo subito con alcuni consigli:
-Nella terza e nella quarta parte del gioco, vi verrà chiesto di utilizzare le Pietre di Atlantide in determinati modi spiegati dal Dialogo Perduto di Platone: Segnatevi sempre le combinazioni che avete scoperto, poichè dovrete fare riferimento ad esse per trovare la successiva
-Alcune cose variano da partita a partita, come la disposizione di alcune stanze o di disegni. Nel caso non troviate qualcosa di ciò che è descritto nella soluzione, probabilmente è in un luogo non lontano da lì.



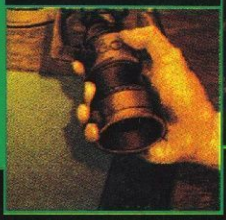
PARTE 1: LA SEQUENZA INIZIALE.

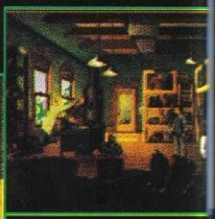
La prima volta che Indy entra in scena, fatelo avvicinare alla statua sulla sinistra, per cadere al piano di sotto! A questo piano dovete toccare la corda sulla destra per ritrovarvi sempre più in basso! Vi trovate nella biblioteca; toccate la libreria sulla sinistra, così finirete in una zona non ben precisata del College, piena comunque di reperti. Ci sono dei gatti di cera su un tavolo, tra cui ne troverete uno vero che vi spedirà nel locale caldaie. Qui, aprite tutti gli armadietti sulla destra e cliccate sulla statuetta che si trova in uno di essi.

PARTE 2: IL DIALOGO PERDUTO DI PLATONE.

A questo punto vi ritroverete a **New York**, davanti all'entrata del teatro dove si svolge la conferenza di **Sophia Hapgood** su Atlantide. Prendete il **giornale** affisso all'edicola e raggiungete la porta di servizio. Ora spostate le **casse** alla vostra destra raggiungendo così la **scala** antincendio, salite e arriverete dietro le quinte del palco, parlate con il custode e seguite la conferenza attentamente. Date poi il giornale al custode e domandategli se non gli interessano le notizie del giorno: lui lo prenderà e vi chiederà di tenere a bada le luci. Voi tirate le due **leve laterali** delle tre che ci sono e premete il bottone: bello il fantasma, vero?
Dopo essere entrati nel camerino di Sophia e aver parlato con lei vedrete il suo **medaglione** e i suoi poteri psichici. Concludete la discussione e dirigetevi in **Islanda**.

Entrate nel luogo degli scavi sulla sinistra e parlate con **Bjorn Heimdall** facendovi spiegare cosa cerca e ottenendo informazioni sul **Dialogo Perduto di Platone** e su Atlantide. Quando non avrà più informazioni da darvi, uscite, prendete il camion e andate dal signor **Costa**, nelle isole **Azzorre**.
Chiedete a Sophia di parlare con lui e raccogliete tutte le informazioni disponibili. Quando se ne va, usate la macchina che vi porterà all'aeroporto e da lì proseguite per **Tikal**.
Entrate nella giungla e usate la **frusta** con il **roditore**. Inseguitelo, continuando a frustarlo, fino a quando non raggiungete l'altro lato della giungla.
Da qui camminate sull'albero e vi ritroverete davanti al **tempio**. Avvicinatevi al banchetto dei **Souvenirs**, prendete la **lampada** e comparirà **Charles Sternhart**, a cui dovrete chiedere di farvi visitare il tempio, lui vi chiederà il titolo del Dialogo Perduto di Platone.
Ditegli che non lo sapete e lui se ne andrà. Parlate ora al **pappagallo** chiedendogli del titolo; adesso potete rispondere a Sternhart. Una volta nel tempio, chiedete a Sophia di distrarre Sternhart mentre voi tornate fuori a prendere la **lampada ad olio**. Tornate nel tempio, aprite la lampada, usatela sulla scultura a forma di "**S**" e prendetela. Usate questa scultura sulla **testa di elefante** a sinistra e poi premetela: si aprirà la tomba di un re di Atlantide, ma Sternhart vi sottrarrà la prima delle tre Pietre di Atlantide. Non preoccupatevi e prendete la **perla di oricalco** che Sternhart si è dimenticato nella tomba.
Uscite e tornate in **Islanda** nel luogo degli scavi.
Usate l'oricalco con la **scultura** a forma di anguilla e prendete la figura che ne esce quando il ghiaccio si è sciolto. Tornate alle isole **Azzorre** e parlate, tramite Indy, con Costa. Offrendogli di scambiare la vostra scultura a forma di anguilla con informazioni riguardanti il Dialogo Perduto di Platone saprete che si trova al **Barnett College** (Aargh!).
Al College ci sono tre gruppi di azioni che vanno eseguite, nell'ordine che preferite, per trovare il Dialogo di Platone:
1) Salite le scale; vi ritroverete in **biblioteca**. Usate la **corda** che pende dal soffitto alla vostra destra e salite a cercare una **punta di freccia**, sugli scaffali alla vostra destra. Prendetela e tornate giù.
Uscite dalla biblioteca e scendete le scale fino a giungere al locale **caldaie**. Prendete il **panno** sporco sulla sinistra e usatelo con la punta di freccia. Usate il tutto sulle **viti** della libreria caduta in biblioteca.
2) Salite le scale per andare in **biblioteca**.
Guardate il **banco** di scuola, prendete la **gomma** e scendete fino al locale caldaie. Usate la gomma sullo **scivolo** per il carbone e camminateci sopra.
Prendete una delle **statue di gatto** che trovate sul tavolo (di solito la prima) e scendete nel locale caldaie. Aprite la **caldaia** e usatela con la statuetta di cera.
3) Entrate nel vostro ufficio, aprite il **frigorifero** sulla destra, prendete la **maionese**, tornate nel College e dirigetevi nella stanza sopra la biblioteca (guardate il gruppo 1 di azioni). Usate la maionese con il palo **totem** sul fondo della stanza e tiratelo fin sotto il buco sul soffitto. Salite, aprite l'**urna funeraria** al centro della stanza e prendete le **ceneri**; vi ritroverete con una chiave. Tornate nella stanza di sotto e spingete la grossa scatola a sinistra. Usate la chiave con il **bauletto** che era nascosto dietro la scatola.





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

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

Dopo aver recuperato il Dialogo di Platone e averlo consultato con Sophia, constatando che c'è un errore di logica nelle distanze, vi verrà offerto di intraprendere uno degli stili di gioco offerti.

PARTE 3: TRE TIPI DI GIOCO

Stile "Team":
Andate a **Montecarlo**; una volta lì parlerete con Sophia che vi chiederà di individuare Mr. **Trottier**. Aspettate che arrivi un signore vestito di marrone, con un fiore rosso all'occhiello: è Trottier. Presentatevi, interrogatelo su Atlantide (lui vi farà una domanda sul Dialogo di Platone a cui saprete facilmente rispondere se avete letto il libro) e ditegli che Madame Sophia vuole leggergli la mano (lui rifiuterà). Andate da Sophia nell'Hotel, ditele che Trottier non ha intenzione di vederla e lei vi dirà di menzionargli che lavorate per conto di **Nur-Ab-Sal**.
Utilizzate adesso Sophia per parlare con Trottier e ditegli che Nur-Ab-Sal vuole una prova della sua conoscenza di Atlantide, così che lui metta sul tavolo una delle Pietre di Atlantide. Trottier vi chiederà di dargli una prova dei vostri poteri psichici con alcune domande. Alla prima rispondete "**I tarocchi**", alla seconda "**Gli agenti Nazisti**" e alla terza "**Il denaro**". La quarta domanda va a fortuna: vi chiederà quante dita ha sotto il tavolo, salvate e provate tutte le risposte fino a trovare quella giusta. Trottier si convincerà che siete una vera medium e vi chiederà cosa fare: ditegli che Nur-Ab-Sal vuole la Pietra. Riprenderete il controllo di Indy, usate il Taxi e dirigetevi in **Algeria**.
Andate verso il **lanciatore di coltelli**. Parlate con lui e vi dirà che cerca un assistente. Convincete Sophia a osservare la bravura del lanciatore: quando si sarà avvicinata per guardarlo, spingetela (He! He! He!) verso il lanciatore: e lei si offrirà "spontaneamente". Riceverà in omaggio un **coltello** che darà a voi. Andate nel vicoletto in fondo a sinistra e vi ritroverete nel negozio di **Omar**.
Dategli la **Pietra del Sole**, lui si mostrerà interessato, vi aiuterà ad intraprendere un viaggio nel deserto e vi darà una mappa. Rientrati dal fallimentare viaggio vi farà un piccolo regalo. Uscite dal negozio e andate dal **droghiere**.
Tentate di scambiare il vostro oggetto con uno **spiedino**. Se non lo accetterà, riceverete alcune informazioni che vi indicheranno l'oggetto che vuole. Tornate da Omar e scambiate il vostro oggetto con un altro. Dopo alcuni scambi finalmente riuscirete ad ottenere lo spiedino che dovrete dare al **mendicante** sulla destra della piazza. In cambio otterrete un biglietto per salire sulla **mongolfiera**.
Dirigetevi verso un **campo nomade** e date la mappa di Omar al nomade. Lui vi dirà dove si trova la grossa "**X**". Voi dirigetevi verso altri campi nomadi nella direzione indicata dall'ultimo visitato fino a quando non vi verrà detto che vi trovate molto vicino a quel punto. Sul terreno comparirà una grossa "**X**", atterrate lì. Andate verso la scala che si vede più lontano. Sarà tutto buio, ma se illuminate al massimo il video del vostro computer sarà come avere una pila (scarica). Prendete tutti gli oggetti che trovate e tornate su. Usate il **tubo di gomma** che avrete trovato con il **serbatoio** del camion in primo piano e usate la **giara** con il tubo. Tornate nel buco, aprite il tappo metallico del **generatore** (che si trova verso centro-sinistra dello schermo), usate la giara con il tubo del serbatoio e usate l'interruttore: si accenderà la luce. Prendete il pezzo di **legno appuntito** che faceva parte dello scheletro della nave e il **perno di legno** che si trovava sulla destra della giara e usate il pezzo appuntito con il **muro** in rovina. Scoprirete un murale che rappresenta l'isola di Creta. Usate il perno con il buco al centro e la Pietra del Sole con il perno. Allineatela come descritto nel Dialogo di Platone, premete il perno e dovrebbe aprisi una porta segreta da cui uscirà Sophia dandovi un **Detector** di Oricalco (il pesce appeso al filo) e uno **spinterogeno**. Spegnete il generatore, apritelo, prendete la **candela** al suo interno e tornate su. Aprite il cofano del camion, usate la candela e lo spinterogeno nel motore e usate il camion. Da qui, dirigetevi verso **Creta**.
Andate a sinistra verso il sentiero per le rovine, salite sul ponte e camminate verso sinistra, fino a quando non vedrete uno strumento di misura (si chiama **transito**).

Prendetelo, scendete e andate verso la prima entrata sullo sfondo. Esplorate tutte le rovine finché non trovate un **diagramma** che vi illustra in che punto si trova il disco di pietra. Uscite e spingete tutte le pietre che il puntatore "riconosce", finché non trovate una statua a forma di **testa di toro** e una a forma di **coda di toro**. Usate il transito con la statua a forma di testa e puntatelo verso il corno sinistro di pietra (regolate il transito fino a quando Indy non vi dice che lo vede). Dovrebbe partire una linea che traccia una coordinata. Fate lo stesso con la statua a forma di coda, ma puntate sul corno destro. L'incrocio tra le due linee vi darà il punto esatto dove si trova il disco di pietra e comparirà una "**X**". Usate il pezzo di legno appuntito con la "X" e prendete il **disco di pietra**. Tornate fino alla prima locazione e usate le due Pietre di Atlantide con il piedistallo di pietra. Posizionate la Pietra del Sole come vi era stato detto la prima volta e allineate la seconda come descritto nel Dialogo di Platone. Si aprirà una porta segreta che vi condurrà all'interno del **Labirinto di Cnosso**.
Una volta entrati, prendete due delle **teste di pietra** sullo scaffale a destra e oltrepassate la porta vicina. Usate la **frusta** con la Testa di pietra dall'altra parte, così da





prenderla senza bloccare la porta prima di essere entrati (bensì dopo, il che è molto peggio!!). Girate per il Labirinto fino a quando non trovate una grossa statua e una specie di **piedistallo mobile** sul pavimento. Usate la frusta con la testa della statua e state a guardare. Salite sulla piattaforma e avrete scoperto un ascensore. Una volta scesi troverete le ossa di quel rubapietre di Charles Sternhart. Prendetegli la **Pietra del Mondo** e il **bastone**. Guardate la cascata e scoprirete una **catena**. Usatela per tornate al piano di sopra. Uscite dalla porta di sinistra, evitando l'ascensore e usate le tre teste di pietra con lo **scaffale** che vedete a sinistra. Entrate nella porta che si è aperta, prendete il sentiero con le scale, camminate finché non trovate un grosso **contrappeso** di un altrettanto grosso ascensore. Usate il bastone con il fermo per liberare il contrappeso. Tornate fino al bivio e prendete il sentiero in basso. Camminate fino a quando non trovate una grossa **faccia di pietra**. Usate il bastone con la bocca della faccia per far funzionare l'ascensore. Una volta saliti, prendete la **scatola dorata** e le perle di **oricalco** che ci sono sotto. Aprite la scatola e usate le perle con essa. Tornate al luogo dove avete trovato Sterhart, entrate nella porta sullo sfondo e convincete Sophia a entrare nel buco che si vede sopra la porta, così che lei possa aprirla.

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

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





Andate dall'altra parte della porta, parlate con Sophia chiedendole di mettere la collana nella scatoletta d'oro. Usate il detector nelle stanze che percorrerete volta per volta, per trovare l'accesso alla **mappa tridimensionale di Atlantide**. Usate il pezzo di legno con il muro indicato dal detector e poi aprite la porta. Entrate e dopo aver fatto le dovute considerazioni riguardo la mappa di Atlantide, usate le tre Pietre di Atlantide con il **perno** che si trova al centro della mappa. Disponete le prime due pietre come avete fatto nelle combinazioni precedenti, leggete quello che dice Platone riguardo la terza pietra e premete il perno. Entrate nella porta che dovrebbe essersi aperta e guardate quello che succede. Usate il pezzo di legno appuntito con la parete in rovina, per uscire all'aperto e trovare l'**U- Boat** dei Nazisti. Entrate, parlate (a pugni) col **Capitano**. Una volta indossati i suoi panni, entrate nel sottomarino e premete la **leva** alla vostra sinistra, poi parlate nell'interfono dicendo ai marinai di andare tutti nella zona dei siluri. Scendete, andate a sinistra verso la **cucina** (la riconoscete dai salami appesi) e prendete il **boccale**. Andate nella sezione a sinistra e premete la **leva** e il **pulsante** per includerli nella vostra "collezione di comandi per sottomarino". Aprite la **botola** per andare nella parte sottostante, camminate verso destra fino a quando non trovate l'**acido** uscito dalla batteria. Usate il boccale con quest'ultimo, tornate al piano superiore, camminate a destra finché non trovate una botola che porta nello stanzino della **cassaforte**. Usate l'acido della batteria con la cassaforte e prendetene il contenuto. Tornate alla zona delle batterie e camminate a destra, fino alla zona vicino alla stanza dove è tenuta Sophia. Parlatele, ditele che avete un piano e chiedetele di distrarre la guardia per un po'. Tornate su e scendete dalla scala fino alla stanza dove si trova Sophia. Prendete lo **sturalavandini** sulla destra, camminate fino alla guardia sulla sinistra e ditele che è una "Testa di secchio". Sophia tramortirà la guardia e voi potrete aprire il lucchetto che tiene fermo il controllo direzionale di emergenza. Tornate alla stanza con l'interfono e usate lo sturalavandini con la leva rotta. Premetela per controllare il sottomarino, che dovrete guidare fino alla presa d'aria ed entrarci per raggiungere l'ingresso verso Atlantide.

STILE "LOGIC"

Arrivati a **Montecarlo**, contattate Mr. **Trottier** come nello stile "Team". Lui vi darà il suo **biglietto da visita**. Voi andate in **Algeria** e dovreste trovare sulla piazza un uomo con il **fez rosso** (a me fa morir dal ridere!). Nel caso non lo troviate, andate nelle strade della città e cercatelo; aspettate che entri nella zona del mercato e entrateci anche voi. Ditegli che il suo fez è divertente e tentate di farvelo dare continuando a complimentarvi con lui. Andate al negozio di **Omar** dove troverete il suo **inserviente** e dategli il fez, dicendogli che alle donne piacciono gli uomini con il fez rosso. Poi dategli il biglietto da visita di Trottier e chiedete di combinare un appuntamento con lui. Seguitelo per le strade della città mentre va a parlare con Omar. Entrate nella sua casa, scoprendo che lui non sarà molto felice di vedervi e manderà il servo a chiamare la polizia. Voi entrate nel **bagno** e lui vi seguirà; chiudete la porta del bagno così che lui vi rimanga chiuso dentro e prendete il **bastone** dentro il vaso sulla sinistra. Usatelo con il **vestito** appeso per prenderlo e usate il **cammello**. A questo punto il modo per trovare il luogo degli **scavi** è uguale a quello dello stile "Team", con la differenza che siete su un cammello e la polizia vi insegue. Voi tentate di raggiungere il vostro obiettivo senza farvi prendere, magari usando l'espediente citato dal manuale di istruzioni del gioco. Una volta giunti al luogo degli scavi, attivate il **generatore**, riempiendo prima il serbatoio come nello stile "Team". Premete il **dipinto** dell'oggetto rotondo che si trova sulla sinistra e troverete una **statuetta**. Spegnete il generatore, apritelo e prendete la **candela** (ricordatevi di prendere tutti gli oggetti che trovate, prima). Tornate su , usate la statuetta con l'**oricalco**, usate statuetta e candela con il motore e tornate a **Montecarlo**. Convincete Trottier che i Nazisti sono sulle sue tracce (fategli vedere il **telegramma** che avrete trovato aprendo la porta del camion in Algeria), subito dopo vi vedrete inseguire un gruppo di Nazisti, gli stessi che hanno rapito Trottier. Tentate di tagliare loro la strada così da provocare un incidente. Soccorrete Trottier e ditegli che voi gli avete salvato la vita. Chiedetegli poi della **Pietra del Sole** e lui vi dirà che l'ha gettata via. Fatevi dire dove e fatevelo scrivere sul telegramma che gli avete mostrato. Cercate per le vie della città la zona dove Trottier ha buttato la Pietra del Sole e guardate nei **tombini**. Dopo averla trovata, tornate all'**Hotel** e usate il **Taxi**; dirigetevi all'**Isola di Tera**. Una volta arrivati, andate a sinistra e prendete il sentiero verso le montagne. Cercate tra i tre sentieri sullo sfondo, un luogo di **scavi**. Entrate nella caverna, andate a sinistra, prendete la **paletta** ripiegabile dal tavolo e apritela. Troverete un messaggio di Sophia. Chiudete poi la porta sulla sinistra per aprire una **nicchia**, che contiene un **piolo** su cui dovrete mettere la **Pietra del Sole** e usarla come è indicato da Platone nel suo libro. Riaprite la porta e usate la paletta con il **cartello** che trovate dietro di essa. Richiudetela, prendete la Pietra del Sole e tornate nella stanza precedente. La porta da cui siete entrati sarà crollata. Usate la paletta con la parete per uscire all'aperto. Una volta fuori, chiudete la **cassa** alla vostra destra e prendete l'**ordine** sul coperchio. Tornate al **porto** e date l'ordine all'uomo del porto. Chiedetegli di darvi il **pallone-sonda** e lo otterrete, prendete poi la **rete** da pescatore e usatela sul pallone. Scambiate il cartello con il grosso cesto e usate anche questo con il pallone. Tornate al luogo degli scavi, usate lo sfiato di **gas naturale** con il **tubo di gomma** e quest'ultimo con il pallone. A questo punto girate per il mare fino a quando non trovate l'**U-Boat** di Kerner. Atterrateci sopra, godetevi la scenetta e entrate nel sommergibile. Scendete e andate nella **cucina**, fatevi un **panino** con pane e salame e offritevi di fare la guardia agli armadietti mentre la sentinella va a prepararsi un panino. Aprite gli **armadietti** per prendere la seconda **Pietra di Atlantide** e le **istruzioni** su come usare un lancia-torpedo. Il sottomarino cambierà rotta. Voi dirigetevi tutto a destra dove il capitano sta rimproverando due uomini e prendete lo **straccio rosso** sopra il missile. Andate tutto a sinistra fino alla zona dei torpedo e usate lo straccio con i **cavi**. Premete la **leva** di lancio per provocare un bell'incendio. Andate a destra fino dove ci sono dei panni appesi e prendete il **filo per stendere**. Andate a destra fino alla zona dei **torpedo**, usate le istruzioni per i lancia- torpedo con il **pannello** di controllo, usate il filo per stendere con la leva di lancio, aprite il tubo lancia-torpedo, entrateci e tirate il filo attaccato alla leva di lancio; in questo (disastroso) modo uscirete e vi ritroverete a **Cnosso**. Aprite il **labirinto** come nello stile "Team" ed entrateci. Il labirinto è strutturato come nello stile "Team" , ma con alcune differenze: non si esce dalla stanza di fianco a quella di Stemhart, ma bisogna procedere in modo diverso. Prendete la **Pietra del Mondo** a Stemhart, poi

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

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

prendetegli la **sciarpa**, trovando così anche un **pettine**. Usate il pettine con il filo e avrete così un **detector**. Prendetegli il **bastone** e andate nella stanza del secondo **ascensore** (quello dopo la porta che dovrete aprire con le tre teste), attivatelo come nello stile "Team" e prendete la **scatola dorata**, trovando così anche delle perle di **oricalco**. Andate nella stanza di fianco a questa e troverete una **macchina scavatrice**. Usate la vostra **statuetta-batteria** nella nicchia della macchina e usate l'oricalco nella statua. Attiverete così la scavatrice che aprirà un passaggio verso la **mappa di Atlantide**. Entrate nel passaggio e raggiungetela. Usate le tre pietre come nello stile "Team" e aprirete una delle porte. Entrate e strofinate il detector con la sciarpa. Dopo aver messo l'oricalco nella scatola dorata e averla chiusa, usate il detector nelle due ultime stanze trovate per individuare un passaggio (nel caso che il detector si scarichi, usatelo di nuovo con la sciarpa). Usate il pezzo di **legno appuntito** con il muro indicato dal detector e troverete una porta, dietro la quale troverete una **metropolitana** che vi condurrà ad Atlantide. Prima di usarla, tornate nelle due stanze di prima. Dovreste trovare uno **scheletro**. Se lo guardate scoprirete due perle di oricalco. Usate l'oricalco nella bocca della faccia della metropolitana per attivarla e arrivare ad Atlantide.

STILE "ACTION"

Questo è sicuramente il percorso più corto del gioco. Contattate **Trottier** come nello stile "Logic" e andate in **Algeria**. Interagite con l'inserviente di **Omar** come nello stile"Logic", con l'unica differenza che non dovrete trovare l'uomo con il fez rosso perché l'inserviente ne ha già uno. Una volta arrivati da Omar troverete **Kerner** che lo minaccia. Avvicinatevi, insultatelo e menatelo di santa ragione. Omar vi ringrazierà e se ne andrà. Prendete la **mappa** e usate il **cammello** come nello stile "Logic". Una volta arrivati alla zona degli **scavi**, scendete la solita scaletta e accendete direttamente il **generatore**. A questo





punto prendete tutti gli oggetti che trovate, premete il **dipinto** dell'oggetto rotondo sulla parete di sinistra e prendete la **Pietra del Sole**. Usatela sulla parete di destra, ma prima scoprite il murale come nello stile "Team" e aprite la porta segreta. Uscite da quest'ultima in modo da essere arrestati da una guardia nazista (per costruzione di buco non autorizzata). Usate la **frusta** su di lui e prendetelo a pugni. Andate verso la scala di corda sulla sinistra e guardatela: troverete in cima un **pallone-sonda**. Dirigetevi a nord verso **Creta**.
Una volta arrivati cercate la seconda pietra come nello stile "Team" e tornate ad usarla assieme alla prima con il piedistallo di pietra per aprire il **labirinto**.
Uscirà una guardia dalla porta segreta. Voi menatela e entrate. Anche qui il labirinto nella prima parte è uguale, tranne per il fatto che Sternhart avrà solo il **bastone** con sé e non uscirete da nessuna delle altre porte trovate negli altri due stili.
Una volta preso l'**oricalco** e la **scatola dorata** nella stanza del secondo ascensore, tornate indietro e cercate una stanza con una **porta di pietra** (dovrebbe essere adiacente alla stanza con la statua); spingetela alcune volte e la aprirete.
Entrate e usate la **frusta** con la **punta di pietra** al centro verso l'alto. Entrate nella porta di fronte a voi per entrare in una stanza con due **lastre di pietra**. Oltrepassate la porta dietro la quale stanno parlando le due guardie naziste e nascondetevi dietro la lastra sulla destra, aspettando che arrivi la guardia.
Quando si trova davanti alla lastra, spingetela e travolgetelo. Menate la guardia rimasta e entrate nella porta che era guardata dal Nazista: vi ritroverete ad un **bivio**. Picchiate tutti i Nazisti che trovate nella zona compresa tra le prime due porte da sinistra e poi andate nella penultima porta.
Entrate e picchiate tutti quelli che trovate sulla vostra strada fino ad arrivare in una stanza dove vi troverete su una zona sopraelevata rispetto ad un nazista sotto di voi. Premete la **punta** alla vostra destra che cadrà sulla testa del beneamato nazista.
Tornate indietro fino al bivio e prendete l'ultima porta a destra. Prendete la **stalattite** (estraendola dal macilento corpo della guardia) e andate a destra.
Troverete un altro bivio; entrate nella porta a destra, oltre la quale si trova un grosso **masso sferico**.
Usate il pezzo di **legno appuntito** con questo masso e vi ritroverete bloccati da un'uscita.
Passate dall'altra parte e troverete un grosso energumeno **ubriaco** che vi chiederà di nominargli una canzone. Nel caso non gli piaccia, scappate verso la porta a destra e tornerete al bivio di prima.
Usate la stalattite con il masso che blocca l'ingresso, il quale rotolerà fino a schiacciare il povero ubriacone! Andate sul luogo del delitto e guardate in tasca al nazista. Troverete un **detector** e dell'**oricalco**.
Tornate alle stanze del primo bivio e usate il detector fino a quando non punterà verso una direzione. Usate la **frusta** con il punto indicato dal detector e libererete Sophia, la quale vi darà la **Pietra del Mondo**.
Tornate dal grosso energumeno e entrate nella porta a cui era di guardia. Troverete la **mappa di Atlantide**.
Usate le pietre nel solito modo, per aprire una porta che vi condurrà ad una **terrazza** sul mare con una grossa **bussola**. Guardatela e saprete che dovrete dirigervi verso l'**Isola di Thera**. Andate verso l'uscita del labirinto e dirigetevi là.
Quando sarete arrivati, andate verso le montagne, dicendo a Sophia che andate a vedere se trovate un qualche segno del passaggio dei nazisti. Cercate il luogo degli **scavi** come nello stile "Logic" e prendete il **set** per riparare le gomme. Tornate al **porto** e leggete il **Dialogo di Platone** alla pagina dove voi spiega l'uso delle Pietre di Atlantide. Nel primo paragrafo leggete la prima distanza e dividete per dieci. Considerate la posizione al contrario, quindi invertite i punti cardinali. Parlate con il **comandante** del battello nel porto e ditegli che volete trovare Atlantide, comunicandogli la distanza e la posizione che avrete trovato. Una volta giunti sul posto, il comandante vi darà alcune informazioni sulla tuta da **palombaro**. Aprite il **cassettone** sulla destra per trovarla. Usate i set per riparare le gomme con quest'ultima e infine usate l'interruttore sulla sinistra del **compressore**. Indossate la tuta e passate a controllare Sophia. Usate l'**argano** con Indy e calatelo in mare. Adesso scorreatevi (Verbo Registrato a esclusivo utilizzo di WEC) la sequenza animata. Quando sarà finita, cercate velocemente in tutte le prese d'aria l'entrata per Atlantide, prima di morire soffocati!

PARTE 4: ATLANTIDE

Una volta trovato l'ingresso di Atlantide, vi troverete in una locazione buia. Usate il trucchetto descritto prima e cercate una **scala** sulla sinistra. Prendetela, camminate verso destra, e usatela con la parete inclinata e salite. Aprite la **scatola di pietra** sulla sinistra e usate l'oricalco

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

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

con il **perno di metallo**. Scoprirete che in realtà è una torcia che vi illuminerà sul da farsi (Ah! Ah!). Usate le tre pietre con il **piedistallo di pietra** e allineatele esattamente al contrario dell'ultima volta che le avete usate. Usate l'oricalco con la **bocca della statua** che si sarà aperta per aprire la porta che vi condurrà al **primo anello di Atlantide** (prima di entrare, prendete le tre pietre e la scala che vi serviranno dopo). Questa zona è un labirinto le cui stanze cambiano locazione da partita a partita; descriverò le stanze più importanti ai fini del gioco.

-Stanze con le grate. In alcune stanze troverete delle **grate di ventilazione** che possono essere aperte per giungere in altre stanze. Due di queste vi fanno raggiungere la stanza dove è rinchiusa Sophia, ma non potete entrarvi. Cercate di entrare nella grata più vicina alla **statua di pietra** che c'è nella stanza e usate l'oricalco nella statua, così da schiacciare la guardia che stava davanti alla porta della cella di Sophia. Un'altra di queste grate vi farà raggiungere una stanza segreta in cui è tenuta una figurina a forma di **serpente** come quella trovata in Islanda.

Dovrete usarla per aprire il portale che vi dà l'accesso al **secondo anello**. Infine un'altra di queste grate vi farà raggiungere quella zona dell'anello in alto a destra inaccessibile per un crollo.

-La Stanza della Macchina. In questa stanza troverete una fabbrica di perle di oricalco. Per utilizzarla, dovrete riempire il **boccale** trovato nella **Stanza della Statua** con la lava nella **Stanza della Lava** e usarla nel calderone posto in cima alla macchina. Prima però dovrete ripararla usando la **rotella di bronzo** a raggi che avrete trovato in una delle stanze che contengono **parti di robot**. Quando avrete finito, toglietela.

-La Stanza della Lava. In questa stanza troverete una grossa fontana di lava. Per riempire il boccale di pietra della Stanza della Statua, mettetelo sul piedistallo e usate la testa della statua che avrete trovato nella Stanza della Statua più piccola con il buco sopra il piedistallo.

-La Stanza della Statua. In questa stanza troverete il boccale da riempire con la lava per farvi un po' di perle di oricalco. Per prenderlo, usate la scala con il buco che vi impedisce di andare verso la statua, così da passare e poter prendere il boccale.

-La Stanza della Statua più piccola. Nel gioco questa stanza è segnata come stanza semplice, ma in realtà dentro c'è una piccola **statua a forma di pesce con la testa di toro**. Prendete la testa che fungerà da rubinetto nella Stanza della Lava.

-La Stanza dei Granchi. Qui dovrete catturarne un granchio usando la **gabbia toracica** che avrete trovato in una delle due locazioni della Metropolitana con la **razione** ottenuta picchiando un Nazista (Eh, sì!) di quelli che girano per il labirinto.

-La Stanza del Portale. Per aprire il portale che si trova in questa stanza, dovrete avere la scultura a forma di anguilla, che userete con una perla di **oricalco** per farlo diventare un **fornello portatile** così caldo che prosciugherà tutta l'acqua dalla piscina. A questo punto potrete usare una perla nella **bocca della statua** a forma di pesce per riuscire ad aprire il portale. Una volta aperto, accederete alla stanza dove è tenuta prigioniera Sophia e all'ingresso per il secondo anello.

-La Metropolitana. In una delle locazioni con questo nome, troverete una **carrozza** con uno **scheletro** a cui prenderete la **cassa toracica.**

-La Stanza della cella di Sophia.

Dopo aver tramortito la guardia come descritto precedentemente, per liberare Sophia dovrete darle un'**asta di pietra** e aprire il portale. Ditele poi di usare l'asta per tenere su la porta della gabbia. ATTENZIONE: potrete aprire la porta della gabbia solo dopo che avrete aperto il portale per il **secondo anello** e aver utilizzato la **Scavatrice**. Prendete la parte della Statua che vi servirà per aprire il portale.

-La Zona del Canale. Una volta aperto il primo portale, dovrete recarvi qui per raggiungere il portale del secondo anello. Ricordatevi di prendere tutte le rotelle meccaniche prima di andarci. Nella prima stanza di questo canale, troverete un **motoscafo a forma di granchio** che attiverete con l'oricalco. Dirigetevi verso una delle grate e usate una delle tre Pietre di Atlantide per aprirla. Andate avanti per le stanze fino a quando non trovate una stanza dentro la quale si trova un altro **pezzo di macchinario**. Prendetelo e cercate la porta che vi farà raggiungere il secondo Portale.

-Il Secondo Portale. Aprite il portello della **statua** che tiene ferma la porta e guardateci dentro. Inserite nell'ordine: il **volante di bronzo** al centro, la **parte di pietra** sopra il volante, la **mezzaluna di bronzo** in verticale su uno dei due lati della macchina e la **rotellina di bronzo** su uno dei perni restanti. Prima di inserire l'oricalco nella bocca della parte di pietra del macchinario, usate la **catena** in primo piano con l'**anello della porta** e usate l'altro capo della catena con il **braccio destro** della statua. Guardate l'interno della statua e inserite l'oricalco nella bocca della parte di pietra. Ripetete l'operazione usando la rotella con il perno che non avete ancora usato e ripetete l'operazione spostando la mezzaluna dall'altra parte, dopo alcuni tentativi, il braccio destro della statua dovrebbe muoversi e aprire finalmente il portale.

Prendete l'**asta di pietra** che teneva fermo il portale ed entrate nel secondo anello. Una volta entrati, guardate in tutte la porte fino a quando non trovate una stanza piena di scheletri e con una piscina di lava (magari fatevi una nuotatina!). Andate tutto a sinistra e troverete in una nicchia uno **scettro di pietra**, prendetelo e uscite. Continuate ad esplorare fino a che non trovate una stanza con una grossa **escavatrice**. Usate lo scettro e l'asta di pietra con le tre fessure sulla sinistra. Per utilizzare tutte e tre le leve, dovrete semplicemente spostare l'asta di pietra alternandola in due delle tre fessure. Settate tutte e tre le leve in avanti e mettete una perla di oricalco nella bocca sulla vostra destra e farete muovere la scavatrice. Una volta in movimento, manovrate le leve fino a quando non noterete che la scavatrice si girerà su se stessa e scaverà un tunnel per raggiungere il **terzo anello di Atlantide**. Tornate indietro a liberare Sophia e ritornate nel secondo anello. Ad un certo punto lei sentirà la presenza di **Nur-Ab-Sal** e andrà verso la stanza con la lava. Lei sarà posseduta dallo spirito di Nur-Ab-Sal. Voi chiedetele di guardare la **collana** e usate l'oricalco con essa. La collana diventerà calda. A questo punto usate la **scatoletta dorata** con la collana e buttatela via. Uscite dalla stanza e proseguite fino al buco scavato dalla macchina. Entrate e raggiungete l'entrata sul fondo del baratro. Vi ritroverete in un **labirinto** molto semplice, mentre girovagate guardate il **murale** rappresentante le tre Pietre di Atlantide e segnatevi la combinazione della **luna piena**, del **sole di mezzogiorno** e del **vulcano**. Una volta arrivati alla zona degli **esagoni di lava**, dovrete giocare ad una specie di "Dama Cinese" per riuscire a passare dall'altra parte e scendere così la lunga scala che vi porterà all'interno del **Colosso di Atlantide**. Una volta all'interno, mettete le tre Pietre sul piedistallo apposito e allineatele come descritto dal murale nel labirinto.

Avrete acceso il colosso e anche l'ira dei nazisti, tra cui Kerner e Ubermann, che naturalmente vorranno essere i primi ad usare la macchina. Il primo ad usarla sarà Kerner, ma voi fate un'obiezione riguardo il numero delle perle da usare e dite di dividere il numero per 10, a causa dell'errore di logica fatto da Platone. Vedrete così Kerner trasformarsi in un bel Toro Nano e cadere giù dal baratro.

Dopodichè Ubermann vorrà testare su di voi la macchina, ma voi tentate di spaventarlo, minacciando di distruggerlo se diventerete un dio, quindi di guardarsi bene dal farvi testare la macchina e avanti di questo passo. Lui si convincerà che voi gli dite questo di proposito per entrare per primi nella macchina, così testerà su lui stesso la macchina, trasformandosi in un bel fantasmino verde che vagherà per il colosso, fino a scoppiare, e con lui si distruggerà tutta Atlantide. A questo punto spupillatevi la sequenza animata e la fine del gioco, a mio parere banale e scarsa per un gioco di questo calibro.

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

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

A CHE







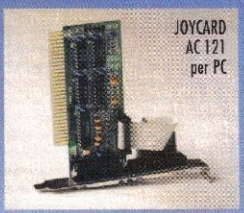




GIOCO











GIOCHIAMO?

Potrete giocare con ogni gioco su qualsiasi console, usando "I MAGNIFICI MARPES", nati per farvi ottenere il meglio dalla vostra cartuccia preferita !!!

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI RIVENDITORI DI SUCCESSO

ELETTRONICA MARPES s.r.l.
Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679

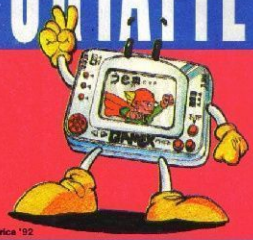
Presenti al 31° SIG
(SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO)
MILANO 23 - 27 GENNAIO '93

MARPES, NINTENDO, SEGA, ATARI, COMMODORE e tutti gli altri marchi citati sono marchi registrati di proprietà degli aventi diritto

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

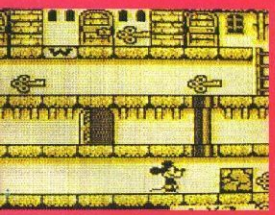
http://www.old-computer-mags.com/

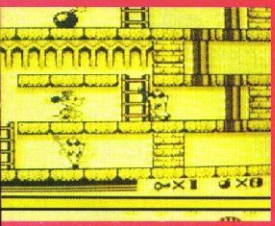
DIVERTIMENTO PORTATILE



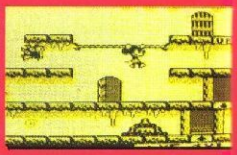
MICKEY MOUSE II
GAME BOY

Pensate che scomodo uscire di casa e dopo aver chiuso la porta realizzare di aver appena perso le chiavi! Anche se sicuramente è meno scomodo di quello che è successo a quel rattone di Mickey Mouse. Quel topastro ha osato avventurarsi nel fetente castello di fetentopoli, e appena entrato si è accorto di essere rimasto imprigionato al suo interno, tutta colpa di una fetentissima serratura mai funzionante: cosa fare ora? Naturalmente trovare un'altra via d'uscita! Il castello è popolato da una quantità tendente ad infinito di skifidissimi





esseri che come vi vedranno tenteranno subito di farvi la pelle. Disseminate un po' ovunque, ci sono delle golosissime chiavi da raccogliere. Esse permetteranno di accedere in determinate stanze; state attenti, perchè è praticamente impossibile scoprire quale infido trabocchetto si cela dietro la porta. Se vi va di bestia, troverete una stanza bonus, se vi va alla grande troverete la via di casa, mentre se proprio vi va da schifo troverete qualcosa di paurosamente raccapricciante oltre che a un bel nutrito niente.



Se siete abbastanza fortunati, avrete occasione di trovare in terra delle utilissime bombe, un arco con relative frecce, ecc... (fregatevene di ciò che vi ha detto la mamma e raccogliete pure il raccoglibile - Nuke): questi oggetti sono molto utili per eliminare dalla faccia della terra il solito cattivone che vi si para innanzi con aria minacciosa.
Il gioco, sotto molti aspetti, è praticamente identico a *Bugs Bunny's Crazy Castle*. La grafica è sufficientemente definita, anche se in alcune occasioni può risultare spartana. Il sonoro, di indubbio valore e buona fattura, cambia di livello in livello e di stanza in stanza, come accade in altri giochi come *Mario*, *Bugs Bunny*, *Tiny Toon* e *Castlevania*.
La giocabilità sufficientemente alta fa di questo gioco un buon passatempo per piccoli, grandi e nonnetti.

GRAFICA	71
LONGEVITA'	68
GIOCABILITA'	74
GLOBALE	**72**

La frase del mese è: Le vacche morte non muggiscono! Questa frase è stata pronunciata con l'unico scopo di aumentare il bagaglio culturale di voi lettori e fare in modo che non cada in disuso e di conseguenza dimenticata. Se anche voi avete qualche frase che vorreste tramandare di generazione in generazione, non esitate a spedirmela, e se siete particolarmente fortunati potrete anche vederla pubblicata. Ma veniamo al dunque:finalmente incominciano ad arrivare le vostre missive recanti i punteggi che avete realizzato sulla vostra poderosa console portatile. Stavo cominciando a pensare che la rubrica divertimento portatile la leggessero soltanto in due. A mio avviso, ogni mese che passa la trovo sempre più bella ed esauriente. Naturalmente questa è solo una mia idea, nel caso mi sbagliassi e a voi il divertimento portatile facesse sempre più schifo di mese in mese, non esitate a scrivermi anche per questo. In poche parole SCRIVETE vi voglio sentire partecipi, partenopei e portatori. Il nuovo indirizzo è sempre lo stesso, cioè:

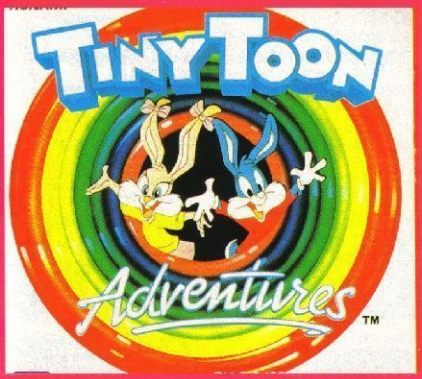


DIVERTIMENTO PORTATILE
C+VG - GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA GORKI, 69 - 20092 CINISELLO B. (MI)

GIOVANNI "THE MANAGER" PAPANDREA

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

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



TINY TOON
GAME BOY

Da qualche tempo in Italia viene trasmessa una serie di cartoni animati di nome *Tiny Toon*. I protagonisti di quest'omonimo cartoon prodotto dal mitico Steven Spielberg, sono dei personaggi che assomigliano molto agli eroi dei cartoni animati di qualche decina di anni fa. Alcuni sono Buster Bunny che è una versione deficiente di Bugs Bunny, Plucky Duck preso da Duffy Duck, Dizzy Devil che è una versione rimbecillita di Taz il demone tasmaniano, Hamton e tanti altri.
Il gioco è un platform, dove la roba più complicata che vi si richiede è di saltare di piattaforma in piattaforma e di tirare qualche oggetto qua e la. In Tiny Toon impersonerete a vostro piacimento uno dei tre personaggi principali, cioè Buster, Plucky o Hamton. Come caratteristiche sono tutti e tre uguali, l'unica differenza sta negli oggetti





che possono lanciare addosso agli avversari. Buster scaglia delle poderosissime carote che seguono una traettoria arcuata, Plucky lancia degli ananas a frammentazione che rimbalzano da tutte le parti e infine Hamton delle angurie che lancia a mo' di palla da bowling. Il gioco è pieno di diamanti sparpagliati ovunque: raccogliendone un discreto numero, potrete entrare in alcuni negozi e partecipare a dei divertentissimi sottogiochi. Questi ultimi sono due e vedono il personaggio da voi momentaneamente scelto impegnato a tirare martellate sulla testa a dei topi che escono da alcune buche o in una corsa contro un verme, un canarino (emulo di Titty) e uno struzzo (alter ego di Road Runner).
Per ogni livello dovrete incontrare un personaggio da arruolare nella vostra combriccola; costui vi permetterà di superare il megaostacolo alla fine dello schermo.
Il gioco finirà quando sarete giunti all'ultimo livello e li avrete blastato il megaboss (di cui non mi ricordo il nome - Nuke). Graficamnte *Tiny Toon* sfrutta appieno le capacità della macchina, i fondali sono a dir poco vari e ben disegnati, l'animazione dei personaggi è una delle migliori che io abbia mai potuto vedere su un Game Boy. Il sonoro è a dir poco grande, una quantità tendente ad infinito di musichette vi accompagnerà per tutto il

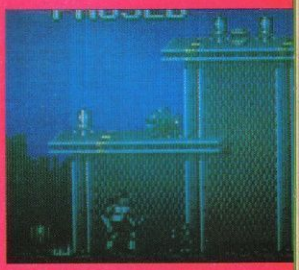


gioco. Basti pensare che ogni livello e ogni stanza segreta ne ha una propria. La giocabilità ha dell'incredibile e fa di questo gioco il miglior platform che io abbia mai visto sul piccolo Nintendo. Un acquisto decisamente consigliato.

GRAFICA	98
LONGEVITA'	97
GIOCABILITA'	96
GLOBALE	**97**

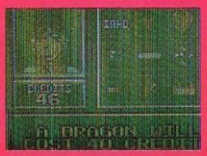
SWITCHBLADE 2
LYNX

Premessa: di solito un uomo bionico che si



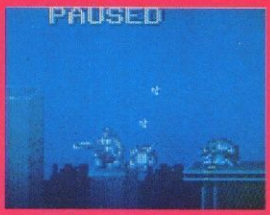
rispetti deve avere almeno due gambe, un braccio e un occhio (orecchio per la donna - Nuke) bionici. Qualsiasi altro essere si ritrovi ad avere installato addosso un quantitativo minore di organi bionici è sicuramente da considerarsi un fallito.

Come noi tutti ben sappiamo, gli eroi da videogiochi rientrano in due categorie: gli sfigati patologici e i supereroi ultraconvinti. Switchblade rientra appunto nella prima categoria, perchè il nostro baldanzoso e sfigato omino si ritrova con un solo volgarissimo braccio bionico (vedi premessa) e un volgarissimo coltellino laser. *Switchblade* è uno di quei giochi che si possono definire come arcade adventure, dove l'eroe di turno si muove su una serie di scenari raccogliendo oggetti e affettando nemici. Il carissimo Switch, grazie a due elegantissime gambe, si può muovere in una o più direzioni oltre che saltare come un vero



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

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





campione olimpionico. L'ambientazione del gioco è futuristica e lo scrolling multidirezionale. Per eliminare le creature ostili che popolano il mondo di Blade, si possono usare due armi. Una è il coltellino laser che affetta i nemici a distanza ravvicinata e l'altra è il cannone inserito nel braccio bionico che è ottimale per spappolare i nemici sulla lunga distanza. Un alieno disintegrato con molta probabilità rilascerà un ricchissimo bonus sferico che si andrà a sommare agli altri raccolti. Quando avrete raggiunto una cifra sufficientemente elevata, potrete entrare in un negozio messo da qualche parte nel livello corrente e lì fare manbassa di armamenti supplementari di varia natura e azione. Alla fine di ogni livello affronterete il solito mostrone: ammazzatelo e andrete avanti. Riassumendo: grafica dettagliata e ben colorata, sonoro nei limiti della norma e giocabilità nella media. Praticamente un gioco "onesto".

GRAFICA	72
LONGEVITA'	84
GIOCABILITA'	73
GLOBALE	82

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

GAME GEAR

Arieccolo, Senna è tornato sui vostri monitor come protagonista di un altro videogioco di corse. Come impostazione di gioco, questo *ASSMGP!I* è molto simile al suo predecessore e le sue credenziali sono: possibilità di correre su un qualsiasi circuito del mondo con l'opzione allenamento e possibilità di partecipare al mondiale. In entrambi i modi, sia allenamento che competizione, è possibile - prima di iniziare a correre - modificare la macchina a proprio piacimento, cambiando: l'assetto, le gomme, la trasmissione e il cambio. In allenamento potrete fare pratica sui vari circuiti e trovare l'assetto







ottimale della macchina e dopo, quando vi sentirete pronti, incomincerete il mondiale sfidando direttamente quello che le masse si ostinano a definire campione, cioè Ayrton Senna. Graficamente il gioco è carino, lo scaling della pista e abbastanza convincente. Il sonoro alle volte risulta stridulo e infine la giocabilità è

GRAFICA	83
LONGEVITA'	72
GIOCABILITA'	72
GLOBALE	74

sufficente. Un gioco consigliato a tutti gli appassionati di Formula 1 (come me - Nuke)

ANTEPRIME SINTETICHE DA TRASPORTO

PAPERBOY

GAME GEAR

Il ragazzo che tira i giornali sta per fare la sua baldanzosa apparizione anche sul nanuscolo monitorino a colori del Game Gear: è un gioco che all'epoca destò molto interesse.



SPEEDBALL 2

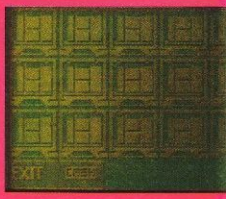
GAME BOY

Quello che secondo i Bitmap Brothers sarà lo sport del futuro. Noi non ci crediamo, ma comunque resta il fatto che è un bel gioco.

XENON 2

GAME BOY

Questo è il gioco che rese definitivamente famosi i Bitmap Brothers. Uno



spara e fuggi senza precedenti che fece sognare tutti gli amighisti incalliti.

BASEBALL HEROES

LYNX

Un altro gioco sportivo per il Lynx si sta per aggiungere alla lista. Una struttura di gioco all'avanguardia e tanta grafica carina sono le sue credenziali.

BATTLE SHIP

GAME BOY

Chi di voi non ha mai giocato a battaglia navale sui banchi di scuola? Tra un po' potrete giocarci anche sotto!

ROBIN HOOD

GAME BOY

L'ennesimo Tie-in cinematografico per il Game Boy. Come Sarà? All'apparenza carino, ma aspettate che ci metta le mani sopra e dopo ve lo dico! Per ora pazientate!

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

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

DIAVOLERIE PORTATILI

GAME GENIE

GAME BOY

Avete mai desiderato giocare a *Mario* con vite infinite, o a qualche altro gioco con l'immortalità, oppure scegliere da che livello iniziare senza averne passato nemmeno uno? Questo ora è realtà: con la "cartuccia" Game Genie potrete farlo!
Dopo l'uscita di una similare periferica per il NES, ora sembra che la versione per Game Boy sia stata definitivamente ultimata. L'uso non è dei più complicati: si inserisce la cartuccia del gioco nell'apposita fessura del Game Genie, si accende la console e si preme il tastino "Code Screen" attaccato si inseriscono i codici del gioco riportati su un apposito libretto. Certo come periferica è carina, ma vale veramente la pena comprarla? Spendere soldi per comprare una cartuccia che poi si finisce in un giorno non mi sembra una scelta tanto felice. Comunque la notizia io l'ho detta, regolatevi di conseguenza.

METTI UN MASTER NEL TUO GEAR

E' ufficiale, il convertitore Master System esiste, il suo nome è "Sega Master Gear" e vi permetterà di giocare con il vasto assortimento di giochi disponibili per il MS sul vostro Game Gear. Questa periferica dall'aria molto spartana si inserisce nell'alloggio delle cartucce sul retro della console, e grazie a un adattatore permette di inserire le cartucce per il Master System, garantendo una piena compabilità con quest'ultimo che si tratti dell'I o del II. Pensandoci bene, non è neanche una gran cosa considerato che a livello hardware le due macchine sono pressochè identiche.

SI RINGRAZIA
Micromania e Console Generetion per averci gentilmente fornito le cartucce.

METTI UN LYNX NEL TUO GEAR, E VICEVERSA

Voci di corridoio danno per sicura l'assurda notizia che un convertitore Game Gear/Lynx e viceversa stia per venire commercializzato. Se la notizia è fondata, questa periferica avrà l'intuibile scopo di rendere compatibili i giochi di una console sull'altra. A noi sembra un po' impossibile visto che le due macchine presentano una forte differenza strutturale non colmabile tanto facilmente. Sarebbe molto più credibile un convertitore Gear/Lynx e basta vista la superiorità di questa console. Bah! non sappiamo che cosa dire, tranne che questa è una notizia che ci è stata fornita da fonti che fino ad ora si sono dimostrate attendibili (Speriamo che non sia l'eccezione che confermi la regola - Nuke).

CLASSIFICHE SCARROZZABILI

Grandi cambiamenti nella classifica, il record di 397640 pts, ottenuto il mese scorso da Andrea Mauro su *Sonic* per Game Gear è stato completamente frantumato da: Sapori Gabriele con 1.043.300 pts - 34 vite - a lui vala palma della vittoria di questo mese, nonche i nostri complimenti. Bravo Gabriele continua così!
(Ricordo a tutti i lettori, affezionati o meno che possano essere, che se non mi spediscono i loro punteggi, col piffero che pubblico il loro nomi - Nuke).

L'ARCOBALENO

Sega Megadrive
italiano con Sonic e 2 pad
359.000
giapponese con scart e Sonic
299.000

Game Boy
italiano con Tetris
159.000
giochi a partire da:
39.000

Game Gear
americano con Sonic
299.000
sintonizzatore TV Pal
220.000

NINTENDO
italiano con gioco e 2 pad
169.000
adattatore per giochi USA
55.000

Famicom
japan con scart e 2 pad
450.000
compravendita
giochi usati

Super Nes
americano con scart
2 pad e Super Mario 4
420.000
adattatore usa japan
40.000

Super NINTENDO
italiano PAL
con pad e Super Mario 4
399.000
adattatore euro usa japan
50.000

NEO GEO
ufficiale con un joistick
599.000
compravendita
giochi usati

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 33.33.486

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

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

Key - Comp

...Un sogno da gioco
...Una favola di realtà

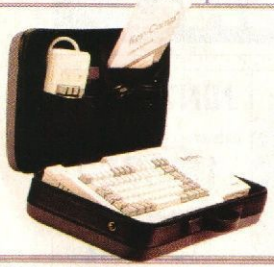
286

486



386

PESO TOTALE CON HDD SOLO 3KG

Personal Computer	GIOCO	FAX ⇔ MODEM
		

STAZIONE P.O.S.	STAZIONE LAN
	

DATI TECNICI:

- 286 -386sx25 - 486sx25
- HDD da 40 a 200Mb
- FDD 1.44Mb 3.5"
- 2 PORTE SERIALI
- 1 PORTA PARALLELA
- MEMORIA da 4 a 16Mb
- SCHEDA 4x1:
  VGA-PAL-ADLIB-JOISTIK

Ma. S. E.
Via San Romano 75
Tel. 0532/767800
Fax 0532/767375
44100 Ferrara

Distributore esclusivista ITALIA

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

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

ORIGINAL
Key - Comp
M a S E



ABRUZZO/MOLISE:

Ma.S.E. - via S. Romano, 75 - Tel. 0532/767800

BASILICATA:

LA VIDEOTECA - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

CALABRIA:

Ma. S. E. - via s. Romano, 75 - Ferrara - Tel. 0532/767800

CAMPANIA:

LA VIDEOTECA - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

EMILIA ROMAGNA:

MASTER MUSIC DI BECCATI LUCA - via Carducci,13/A - Copparo (FE) - Tel. 0532/882022 • SABATELLI G. - via Girdini Nord, 77 - Formigene (MO) - Tel. 059/557732 • TEDALDI - via Farini, 177 - S. Pietro (RA) - Tel. 0544/551008

LAZIO:

ODIS s.r.l. - P.zza S. M. Ausiliatrice, 23 - Roma - Tel. 06/7016436 • L'ANGOLO DEL COMPUTER - via Delle Cave Nuove Civitavecchia (RM) - Tel. 0766/35352 • INTEL DATA DI DI BUCCI C. - via casilina, 434 - Roma - Tel. 06/2411672 • PUBLIQUASAR - via Montecervialto, 203 - Roma - Tel. 06/8126419 - AMICO COMPUTER - via Roberto Malatesta, 81 - Roma - Tel. 06/272422 • GEMAR s.r.l. - via Covelleggeri, 65 - Roma - Tel. 06/634300 • KEY BIT ELETTRONICA - via Cialdini, 8/10 - Latina - Tel. 0773/489551 • INFORMATICA SERVICE - via Porto Neroniano, 16 - Anzio (RM) - Tel. 06/9830230 • ODIS s.r.l. - P.zza Pontelungo, 3 - Roma - Tel. 06/7016436 • COMPUTER ART - via Don Luigi Morosini, 11/A - Civitavecchia (RM) - Tel. 0761/599130 • R.C.E. ROMANA COMPONENTI ELETTRONICI - P.zza Dei Gerani - Roma - Tel. 06/289949 • S.T.M. DI GNOCCHI M. TERESA - via Empolitana 173 - Tivoli (RM) - Tel. 0774/292998 • GARZOLI LUCIANO - via Val Sangro, 25 - Roma - Tel. 06/8125111 • VIDEO TAPE CENTER s.r.l. - via Tripolitania, 191 - Tel. 06/86208176 • LUIGI GIGLIO & C. s.n.c. - via Vitruvio, 282 - Formia (LT) - Tel. 0771/771511 • ELIOPOLIS s.r.l. - P.zza Conca D'Oro, 25 - Roma - Tel. 06/3640012 • COMPUTER SERVICE - via Macchiavelli, 58 - Roma - Tel. 06/736322 • PIX COMPUTER s.r.l. - via F. D'Ovidio 6/C - Roma - Tel. 06/86801854 • ROCCHI ILVO - via G. Baldini, 14/M - Acilia (RM) - Tel. 06/52360732 • DATA FIGEST - P.zza Rio De Janeiro - Roma - Tel. 06/272422 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - viale Della Provincia, 19 - Roma - Tel. 06/4270880 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - via Casal De Pazzi, 133 - Roma - Tel. 06/4270880 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - circ.ne Ostiense, 188 - Roma - Tel. 06/5122037 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - via Zampieri, 50 - Roma - Tel. 06/4388569 • GRUPPO VIDEOGIOCANDO - via Baldo Degli Ubaldi, 21 - Roma - Tel. 06/4270880 • MASTER DISTRIBUZIONE s.r.l. - via Del Carroccio 12/14 - Roma - Tel. 06/4270880

PUNTI VENDITA

LIGURIA:

SYSTEMA - via Assarotti, 56 - Genova - Tel. 010/814894

LOMBARDIA:

Siamo presenti nei centri EXPERT e siamo presenti nei centri COECO • Bit 84 HOME COMPUTER s.a.s. - via Italia, 4 - Monza (MI) - Tel. 039/320913 • DATA-MATION s.r.l. - via Ombroni, 7 - Milano - Tel. 02/29518954 • RADIOTELE-VISIONE CARRARA - via C. Battisti, 10 - Sondrio - Tel. 0342/512302 • COECO ELETTROD. SOC. COOP. - viale Dei Lavoratori 8/10 - Buccinasco (MI) - Tel. 02/48842717 • PERGIOCO - via S. Prospero, 4 - Milano - Tel. 02/867811

PIEMONTE:

Siamo presenti nei centri EXPERT • ROSSI COMPUTER - c.so Nizza, 42 - Cuneo - Tel. 0171/603143 • SOFTEL - via Nizza, 45/F - Torino - Tel. 011/6690962 • PLAY GAME SHOP - via C. Alberto, 39/E - Torino - Tel. 011/8127567 • K. & G. - via Gorizia, 42 - Novara - Tel. 0321/601882

SARDEGNA:

COMPUTERS POINT - via Gevaro, 21/B/C - Cagliari - Tel. 070/41609 • WALTER VECERE - via Oslo, 11 - Cagliari - Tel. 070/488963

SICILIA:

MEGACOMP - via Luigi Sturza, 75 - Agrigenta - Tel. 0922/402155 • IL NANO VERDE - via Bentivegna, 65 - Palermo - Tel. 091/320779 • VALENTI DISTRIBUZIONE s.a.s. - via F. Mozara, 3 - Tel. 091/320779

TOSCANA:

CENTRO INFORMATICA - via F.lli Cervi, 23/25 - Firenze - Tel. 055/8316108 • ELECTRONIC DREAMS - via Dante, 77 - Pontedera (PI) - Tel. 0587/52063 • NEW COMPUTER SERVICE 2 - via Della Carnola, 17/C - Firenze - Tel. 055/486753 • VIDEOFUTURO PRATO s.r.l. - Viale Montegrappa, 5 - Prato (FI) - Tel. 0574/593793

TRENTINO ALTO ADIGE:

ELETTRO POINT - via Oberziner, 5 - Trento - Tel. 0461/826287

UMBRIA:

WARE s.n.c. - via R. Luxenburg - Città Castello (PG) - Tel. 075/8511378 • ELETTRODATA DI GIGLIONI G. & C. - Strada Comunale S. Marco, 97/E - S. Marco (PG) - Tel. 075/44045

VENETO:

COMPUTER POINT - via Roma, 63 - Padova - Tel. 049/654471 • SIDESTREET DI PIOVESAN D. - via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluna (TV) - Tel. 0423/300728



KEY - COMP

... Un sogno da gioco
... Una favola di realta'

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

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

INSERT COIN

SPECIALE FIERA

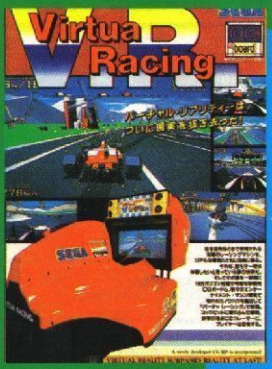
20 ENADA

30º ANNIVERSARIO SAPAR UGUALE 20ª ENADA

di Maurizio Miccoli

Il nostro famelico inviato si aspettava una serie di festeggiamenti pantagruelici per il doppio anniversario, ma si è dovuto accontentare di un semplice buffet... in compenso si è gustato una scorpacciata di nuovissimi coin-op provenienti direttamente dal pianeta JAMMA!

Roma - Sarà che sono un inguaribile romantico, sarà che mi piace sempre più il mestiere di giornalista, ma ancora adesso riesco a divertirmi e a gustare particolari nuovi ed interessanti anche in queste fiere, in cui so già cosa mi aspetta, essendo in contatto diretto con gli operatori del settore. Addirittura grazie ai miei poteri ESP, di cui vi ho già parlato, avevo già visto tutte le novità esposte alla più importante fiera del settore, la giapponese JAMMA di Tokio, che quest'anno è stata anticipata alla fine di agosto.Ragion per cui la mia agenda era fornita già di una ventina di nomi di videogiochi, sperando che fossero tutti importati in Italia.





SPERANZA VIRTUALE

In particolare devo confessare che ero curioso di provare l'ultimo "mostro" della Sega: ***Virtua Racing***! E una volta tanto la realtà non ha deluso le attese: decantato come l'elemento di punta della mostra durante la conferenza stampa di presentazione, di cui vi risparmio cifre e statistiche (inevitabili, visto che appunto ricorreva il trentennale della fondazione della SAPAR - l'organizzazione sindacale di settore, che quest'anno organizzava la ventesima edizione dell'ENADA), è stato quasi uno shock vederlo dal vivo.
Avevo quasi paura di provare a guidare una meraviglia del genere, un megacabinato in acciaio e vetroresina a mo' di Ferrari, con l'ormai tradizionale cambio a farfalla... ed infatti solo il secondo giorno della mostra (che si è svolta a Roma dal 15 al 18 ottobre) mi sono azzardato ad intrufolarmi nel magico abitacolo. Un attimo di disorientamento per capire i comandi e come sistemare il sedile (sì, ci sono due pulsanti con cui si può regolare la distanza dai pedali!), e poi via, con la pista più difficile e il cambio manuale!
Pronti, partenza, GO... WOW!!!!
Il sedile si muove... MI TOCCA!
Quando entro in curva è come se sentissi la forza centrifuga che mi spinge via e viene istintivo fare resistenza... è una sensazione nuova, strana, si fa quasi fatica a rimanere concentrati nella guida! Ma non è finita! Nella guida con la visione tradizionale, da dentro l'abitacolo, l'azione è filante, velocissima, si sente quasi l'effetto suolo, la forza di gravità, e sembra realmente di essere alla guida del bolide di Mansell, con le medesime sensazioni date dalle minitelecamere poste sulle monoposto che vediamo durante le riprese televisive dei Gran Premi di Formula 1.
E c'è di più: *Virtua Racing* offre altre tre angolazioni di veduta della gara, selezionabili in tempo reale dal giocatore stesso con uno degli

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

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

E VISTO CHE LA GINNASTICA FA BENE...

Come andate a quadricipiti, ragazzi? Se ancora non ve li siete rinforzati con il "cross" della Sega, potrete colmare questa vostra carenza muscolare con l'ultimo gioco di moto della Namco, ***Suzuka 8 Hours***.
La pista di Suzuka la conoscono tutti - penso sia stata la più utilizzata per le simulazioni di guida -, ma se pensavate che fosse impegnativa percorrendola con una Formula 1, non immaginate nemmeno cosa v'aspetti in moto!



Anche la normale serpentina iniziale, per la quale era sufficiente un leggero giogo di volante, qui si trasforma in una "piega" dietro l'altra! E la "U"? E la "chicane" finale? Dovete solo provarle, poi mi saprete dire...
Se poi vi arrabbiavate quando vi facevano "saltare" in *Final Lap*, in *S8H* sicuramente scatenerete furibonde risse, visto che basta il minimo contatto con le altre moto per finire a gambe levate.
Infine anche con *S8H* c'è spazio per il pubblico: infatti la Namco commercializza anche un modulo con quattro "moto" che dispone di un megapannello centrale, con un monitor che segue la gara in tempo reale grazie ad alcune postazioni fisse dislocate lungo il circuito, alle riprese riguardanti il giocatore in prima posizione e ad alcune statistiche e curiosità dei concorrenti e della pista! A fianco del monitor abbiamo poi alcuni led che indicano le posizioni in gara dei partecipanti, il giro che stanno percorrendo e il tempo rimanente a loro disposizione.

appositi quattro tasti posti a lato del volante; abbiamo rispettivamente la visione normale, quella da dietro la macchina, dall'alto e panoramica, cioè dall'elicottero.
Sono ancora molte le cose da dire, talmente tante che non so con che ordine sia giusto citarle.
Ad esempio il volante è controsterzante, quasi sfugge via da sotto le mani in curva, il cambio a farfalla è perfetto, mentre scegliendo il cambio automatico ci si deve destreggiare con un gioco di pedali - freno e acceleratore -, gustando così anche l'effetto inerziale del sedile, dotato di uno speciale dispositivo ad aria.
Oltre al modello De Luxe (che, dimenticavo di dirvi, dispone pure di un monitor panoramico 16/9!) la Sega presenta anche una versione "normale", che può essere collegata ad altre fino ad un numero massimo di otto... e qui arriva un'altra meganovità! Per ogni blocco di quattro macchine è possibile collegare un ulteriore monitor, con il quale il pubblico può seguire la gara commentata da un buffo personaggio, il poligonale Virt Mc Polygon, che si accalora come un radiocronista, più che un telecronista, illustrando le varie fasi della gara riprese dall'elicottero e da alcune telecamere fisse.
Tutto ciò è possibile grazie a una nuovissima tecnologia di computer graphic messa a punto dalla Sega, denominata appunto **CG** (Computer Graphic): è questo il primo vero passo verso la realtà virtuale applicata ai videogiochi, almeno finché non saranno risolti i problemi di affidabilità, igiene, manutenzione ed economicità che finora hanno impedito il "decollo" di altri sistemi che utilizzano anche un casco.
Per finire potrei solo darvi un consiglio scherzoso: *Virtua Racing* non è un coin-op da provare, perché potreste perderci la testa e dilapidare in men che non si dica tutti i vostri risparmi!

SPECIALE FIERA

20 ENADA



CURA D'URTO PER LA CELLULITE...

Stadium Cross, sempre dell'inesauribile Sega, è disponibile con cabinati doppi muniti di due appositi giganteschi display che segnalano la posizione del concorrente in corsa. Il sottotitolo del gioco - Super Motocross Racing Battle - ben illustra lo scopo dello stesso: bisogna infatti guidare una bizzosa moto lungo un impegnativo percorso, tutto saliscendi e curve a gomito, e nel contempo si devono rifilare cazzotti a destra e a manca.
Si tratta insomma di un coin-op frenetico e faticoso, in cui bisogna continuamente "impennare" tutta la moto su cui sediamo, come nel vero motocross, tanto che sembra quasi di essere alle prese con un cavallo imbizzarrito di un rodeo! Consigliato per farsi quattro risate in compagnia, visto che si può gareggiare anche in 8 contemporaneamente.

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

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

MA SARA' QUESTO "L'ULTIMO GIRO"?

Tranquilli, fanatici di *Final Lap*! Sta arrivando per voi una nuova "dose"! La Namco questa volta è stata buona e vi ha fatto aspettare soltanto due anni per una nuova versione del vostro coin-op preferito (*Final Lap* è del 1987, *FL2* del 1990). ***Final Lap 3*** presenta quattro nuove piste: Inghilterra, Francia, San Marino e Spagna, che presentano una difficoltà crescente nell'ordine in cui ve le ho presentate. E come in *FL2* la più giocata era l'Italia, qui la più gettonata è risultata la Francia, che è stata anche il teatro dello scontro tra il sottoscritto e gli amici della Negro, scandalizzati dalla mia condotta di gara, palesemente scorretta. In effetti lo stile di guida che si può adottare mi pare ricalchi abbastanza fedelmente quello utilizzabile nei due predecessori; l'unica piccola differenza è forse che si perde più velocità se si esce troppo dal cordolo che delimita la pista e anche la grafica è un tantino più definita, il che dà un'idea di maggior velocità nel gioco, soprattutto vedendolo dall'esterno.





MEGALOMANE?! NO, MEGALOCOIN-OP!

Per finire con i coin-op da sala giochi torniamo allo stand dell'Elettronolo di Firenze, che oltre a presentare le ultime meraviglie della Sega esponeva anche l'ultimo coin-op al laser, che vi abbiamo già presentato nel numero scorso di CVG: ***Space Pirates***. Sarà che la pistola sparava perfettamente, sarà che continuando senza pagare... non costa niente, sarà che i miei riflessi non denunciano ancora la mia età avanzata, fatto sta che l'ho finito due volte senza particolari problemi, tranne qualche "nodo" da indovinare (perché l'audio era sommerso dal frastuono circostante). Anche se all'inizio sembra più difficile dei suoi due predecessori (*Mad Dog McCree* e *Who Shot Johnny Rock*) tutto sommato *SP* è più semplice e anche più corto. Ultima citazione per il ***Megalo 50*** della Sega, che potrebbe essere definito il perfezionamento del *Megashow*: monitor gigante, possibilità di ospitare contemporaneamente tre videogiochi e due sedili semoventi (che ad esempio trasmettevano i colpi ricevuti con *Arabian Fight*) sono le sue caratteristiche peculiari.





SPECIALE FIERA

"GUARDA CHE BELLO! SEMBRA IL GIOCO CHE HO A CASA..."

Sissignori, prossimamente questa diventerà una frase ricorrente in sala giochi: la Sega infatti ha deciso di avviare un esperimento, per il momento soltanto in Italia, Spagna e Portogallo, immettendo sul mercato il ***Mega Play Kit***, che, sulla falsariga del Neo Geo, permetterà di scegliere tra quattro giochi del Megadrive. Le cartucce dei due sistemi ovviamente non saranno compatibili. All'Enada era presente solo un prototipo nello stand della Gecas ed è inutile dirvi che il primo prescelto è stato ***Sonic***... Pensare che una volta si valutavano i giochi casalinghi per la fedeltà della conversione dagli omonimi coin-op...



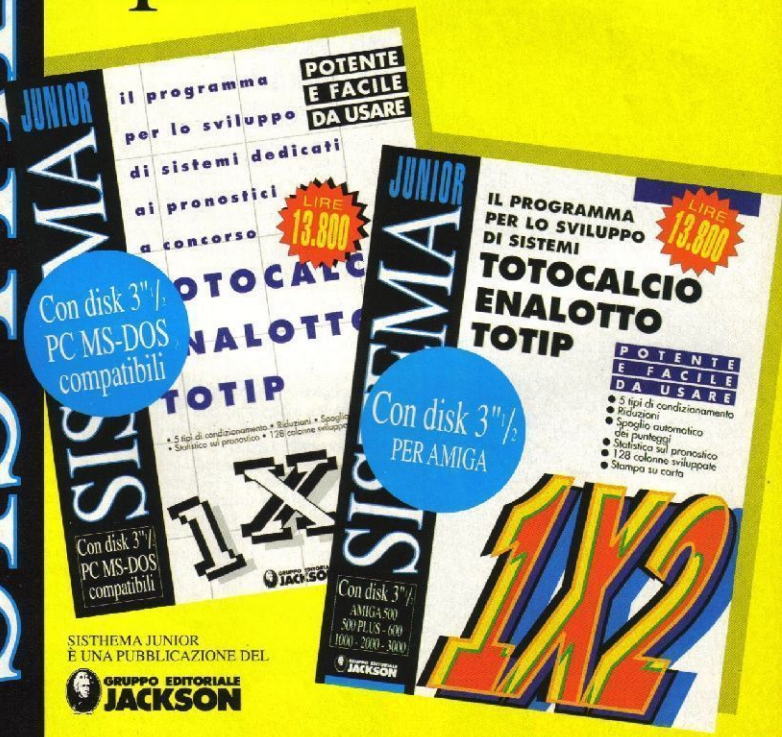
ENADA 20

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

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

JUNIOR SISTHEMA

È in edicola il programma più potente e facile per vincere!



SISTHEMA JUNIOR
È UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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

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

LARGO AGLI SPAPPOLASCAGLIE...

Li abbiamo chiamati in tutte le maniere: beat'em up, picchiaduro, spappolagengive, e così via, ma con l'ultimo videogioco della Taito, ***Dinorex***, ho dovuto coniare quest'ennesimo neologismo. I protagonisti di questo videogioco sono infatti un gruppo di dinosauri: potremo scegliere tra tirannosauri, brontosauri e compagnia bella, scatenandoci in furiose lotte a colpi di coda, morsi, unghiate e altre bestialità del genere... e chissà che come premio per la vittoria (si può giocare contro il computer o contro un altro giocatore) non si riceva qualche succulento cavernicolo da sgranocchiare. Meno truculento, ma non meno cruento si rivela ***Blandia*** della Taito, ambientato nell'Era degli antichi Greci, o giù di lì: possiamo scegliere tra sei personaggi - Gurianos, Diokles, Mc Gill, Irriana, Retsu.Zen e Jurane - armati di spade, spadoni, pugnali e lance, con cui potrete imparare l'antica arte dei duelli corpo a corpo. Per ritornare ai "sani" picchiaduro possiamo dedicarci a ***Mortal Combat*** della Midway, una sorta di clone di *Pit Fighter*, in cui un digitalizzato Johnny Cage, superstar delle arti marziali, cerca di porre fine al mezzo millennio di corruzione, per colpa del perfido Shang Tsung, puntando alla conquista del titolo di "Grand Champion". Infine mi sembra doverosa una citazione per tre cloni di Street Fighter 2, che avevo già visto prima dell'Enada: si tratta di ***Shogun Warriors*** della Kaneko e di due cartucce per il Neo Geo, entrambe della SNK, che si intitolano ***World Heroes*** e ***Art of Fighting***. In particolare *Art of Fighting* era molto pubblicizzato come il gioco di lotta più grande di tutti i tempi, dotato di ben 102 Mega di memoria. Sicuramente ne riparlerò con uno speciale, ma la prima impressione è che, pur essendo un gioco "massiccio", quanto a grafica e giocabilità non si possa reputare superiore al suo "ispiratore", e che debba fare i conti col presunto "parente povero" *World Heroes* anche per avere il predominio in ambiente Neo Geo.

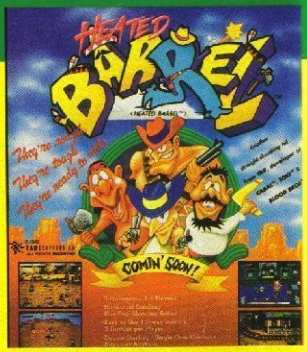






PASSIAMO AL DIVERTIMENTO "VERO"...

Dopo tanto "duro e faticoso lavoro" facciamo un breve intermezzo con quelle curiosità divertenti di cui vi accennavo nell'introduzione.
Innanzitutto vi ricordo ***Speedy Spaghetti***, un macchinario completamente made in Italy (e non poteva essere altrimenti, visto l'argomento!) che sforna in pochissimi secondi un appetitoso piatto di spaghetti, anzi sarebbe più preciso dire di bucatini, visto che hanno un buchino per consentire al vapore di cuocerli perfettamente anche all'interno. Saranno disponibili con diversi tipi di salse e vi



MO' PRENDO IL BAZOOKA E CI PENSO IO...

I coin-op di cui parlare sono ancora molti, per cui li raggrupperò per genere, così da essere più sintetico. Cominciamo quindi dai kill 'em up, cioè quei giochi in cui bisogna sparare con le armi più o meno tradizionali, cioè pistole, fucili, ecc., per massacrare tonnellate di cattivi. La Konami presentava ***Lethal Enforcers***, un vero e proprio tiro al bersaglio dotato di due pistole con cui dobbiamo avventurarci nella violenta New York attraverso sei diversi ambienti: il tutto risulta molto realistico perché il gioco utilizza un'ormai perfezionata tecnica di digitalizzazione delle immagini. ***Dead Connection*** della Taito è un videogioco alla *Total Carnage*: ambientato nell'America del Proibizionismo, offre una grafica scarna, ma una giocabilità da compagnia, con i quattro protagonisti - Philip, James, Eddie e Gary - impegnati nel massacrare decine di gangster e nel distruggere ogni oggetto possibile, nella perenne caccia ad armi e bonus nascosti.
Ma il più carino della compagnia risultava ***Heated Barrel*** della Tad, ambientato nel selvaggio Far West: sono cinque stage di avventura tra indiani e cow boy da affrontare in compagnia (fino a quattro giocatori contemporaneamente), in un misto tra *Blood Bros* e *Gun Smoke*. Carino, divertente e neanche troppo difficile (grazie ai "barili", sorta di "smart bomb" salvavita), con i boss di fine livello abbastanza abbordabili.

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

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

assicuro che sono appetitosi e perfettamente al dente. Nello stand della Sipem oltre ai cabinati della Namco si poteva trovare un altro giochetto "alternativo" della Irem: si tratta di ***Climber*** della Irem, su licenza Leprechaun, in cui comandiamo con un volante una serie di 7 piani inclinati larghi circa tre centimetri: lo scopo (un po' imbecille, ma coinvolgente) è alzare e abbassare i piani in maniera da far risalire una biglia da flipper sino a farla entrare in una fessura posta in alto. Altro stand particolarmente piacevole da visitare era quello di Morlacchi, che esponeva 25 perle della sua favolosa collezione di rarissimi pezzi d'epoca: ne riparleremo il mese prossimo in occasione di Giokando. Ultima chicca: il ***Laserdromo.***
E' entrato in fiera quasi di soppiatto, come ospite dello stand della Riminigames (che esponeva le ultime evoluzioni dei suoi mobili: un cabinato semovente, tipo *Out Run*, utilizzabile con ogni gioco di guida, e il Sedicinoni, dotato per l'appunto di un monitor 16/9), ma in breve ogni stand è diventato terreno adatto ad una battaglia a colpi di fucili al laser.
Semplificando potrei direi che si tratta di una versione evoluta del Photon, ormai in declino in tutto il mondo, e il particolare che salta all'occhio per primo è l'assenza del casco, che risulta sempre essere fonte di innumerevoli problemi di gestione. E' possibile effettuare una moltitudine di giochi diversi, a squadre o singolarmente e alla fine per ogni concorrente viene redatta una scheda più complessa di un estratto conto bancario! Ma ne riparleremo...





20 ENADA

SPECIALE FIERA







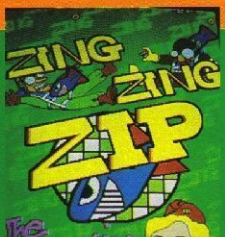


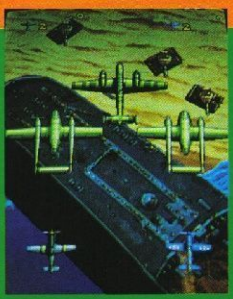
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

IL PRIMO AMORE NON SI SCORDA MAI...

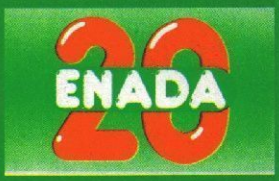
Anche il classico genere degli shoot 'em up, un po' in declino ultimamente faceva la sua bella figura tra gli stand della fiera romana: c'erano infatti almeno sei "schede" degne di citazione.
Cominciamo da ***Flying Tiger***, ennesima variante del genere della Dooyong, come al solito discretamente difficoltoso, per passare ai due dormiglioni di ***Zing Zing Zip*** della Tecmo/Allumer, che vengono buttati a forza su due scalcinati cacciabombardieri, in un'avventura molto colorata, frenetica e veloce. Invece in ***Fighter & Attacker*** della Namco abbiamo la possibilità di scegliere addirittura tra 16 diversi tipi di aereo, ognuno dotato di caratteristiche e armi particolari: ce n'è per tutti i gusti.
Infine se preferite i videogiochi "esagerati" potete scegliere tra ***Gunnail*** della NMK, in cui tutto è gigantesco, ***Explosive Breaker*** della Kaneko, che, come indica il nome è caratterizzato da esplosioni gigantesche e megaarmi, e ***Dagguun*** della Toaplan, in cui è indispensabile saper scegliere l'arma adatta alle varie situazioni di gioco, tra le quattro a disposizione: personalmente mi rammenta *Truxton*...

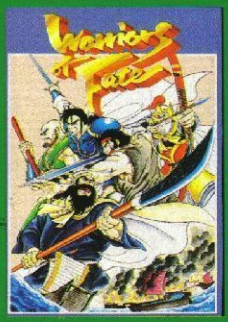














MI SPIACE, LA BENZINA E' FINITA...

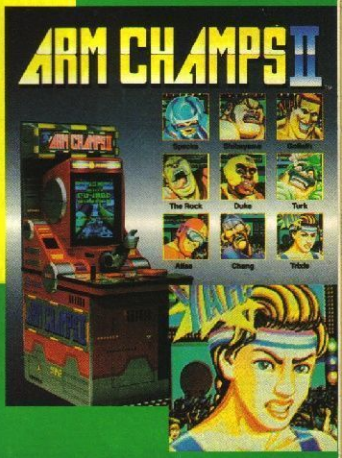
Sembra incredibile, ma abbiamo quasi finito la nostra esplorazione: in questo box raggrupperò tutti quei giochi che offrono una variante del genere fantasy, anche se non si può definirlo un fantasy classico, ad eccezione forse di ***Pang Pom's*** della Metro, in cui dobbiamo far scoppiare un predeterminato numero di palloncini, alcuni dei quali contengono bonus o cattivus, ehm, volevo dire... avversari, in un certo tempo.
Veloce citazione per due varianti dei platform game, ***Funky Jet*** della Mitchell e ***Diet GoGo*** della Data East, che non sono altro che cloni di *Snow Bros* e *Tumble Pop*. La Capcom continua nei suoi coin-op "epici" con ***Warriors of Fate***, ambientato nella terra di Shang-Lo, tiranneggiata dal truce Akkila-Orkhan; possiamo scegliere tra ben cinque personaggi - Abaka, Kassar, Portor, Subutai e Kadan - e devo ammettere, pur non essendo un patito del genere, che il tutto è molto coinvolgente e giocabile.
Nitro Ball della Data East? Sì, forse potevo metterlo anche tra gli shoot 'em up, ma ad analizzarlo bene risulta un gioco d'azione molto fantasioso: bisogna destreggiarsi infatti in cinque ambienti diversi "giocando" con i nemici da eliminare come se fossero biglie di un flipper, per ottenere una quantità di bonus, vite extra, ecc.
Terminiamo con due "ritorni": ***Golden Axe the Revenge of Death Adder*** della Sega, imperdibile per i fanatici del "babbo", e ***Pocket Gal De Luxe*** della Data East, di cui ho visto solo un prototipo, senza le memorie definitive, ma che si presenta rimodernato graficamente e con qualche interessante novità di gioco.

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

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

ADESSO SI' CHE CI DIVERTIAMO, PARTE II

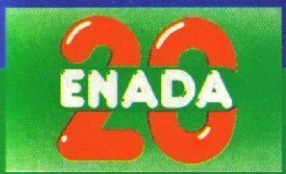
Ma siamo sicuri che ci divertiamo? Il signore mi ha detto: "Adesso ti "spiezzo" in due..." Per fortuna si tratta solo di fare a braccio di ferro: sulla scia di *Sonic Blast Man*, ora è la Jaleco che ci prova a trasporre su video questi tipici giochi da Luna Park con ***Arm Champs II***. Ci sono ben nove avversari da affrontare e vi assicuro che il boss, tale Specks, è tutt'altro che un prosciuttino da digerire!
E se qualcuno avesse ancora dei dubbi sul fatto che sotto sotto siamo tutti ancora un po' bambini, è sufficiente che si apposti vicino a ***Cracky Crab*** della Namco e osservi con che accanimento la gente cerchi di prendere a martellate i poveri granchietti non appena escono dalle loro tane.
Ultima citazione per i flipper... no, scherzavo, quelli li lascio a Federico: vi ricordo solo una specie di doppio flipper, ***A.G. Soccer Ball***, con cui si effettua una specie di partita di pallone.





MA NON FUNZIONA!

Dopo aver ripassato per la centesima volta tutti gli stand, giunto alla chiusura finale dell'ENADA, domenica pomeriggio, ormai mi sono deciso ad andare a pranzare, quando, in un angolino mi cade l'occhio su un mobile anonimo a quattro giocatori... lo stomaco rumoreggia, ma mi avvicino e scopro che si tratta di una simulazione 3D del biliardo, in cui si può addirittura modificare l'angolo di visuale del tavolo di gioco. Si chiama ***Cool Pool*** della Catalyna Games, offre quattro "modi" di gioco (straight pool, 8 ball, 9 ball e strip pool), ma quando scopro che per giocare è necessaria la trackball e invece sul mobile c'è solo un joystick che non risponde alle mie "carezze" la rabbia e la fame hanno il sopravvento... so già che è inutile chiedere ulteriori delucidazioni, sicuramente si tratta di una "piastra" campione giunta all'ultimo minuto di cui nessuno sa niente!



SPECIALE FIERA

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623
Commodore AMIGA
ATARI LYNX
SOFT center
Nintendo GAME BOY
IBM Rivenditore autorizzato PS/1
SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR
assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano
ASSI coop. s.r.l.
VENDITA PER CORRISPONDENZA

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

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

Jackson regala 3 mesi di informazione puntuale, aggiornata e professionale.



Approfittando di questa offerta irripetibile chi si abbona riceverà la propria rivista preferita per un anno con il 30% di sconto sul prezzo di copertina e, in più, altri 3 mesi di abbonamento in regalo con un risparmio complessivo pari al 45%. Le riviste Jackson garantiscono un contatto costante con una realtà tecnologica in continua evoluzione.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

elettronica, informatica, nuove tecnologie.

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

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

I A L E J A C K S O N

































E N T I 1 9 9 2 • 1 9 9 3

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

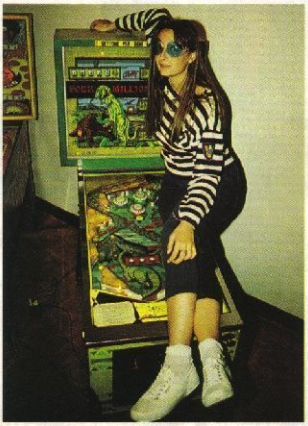
http://www.old-computer-mags.com/

PINBALL WIZARD

INSERT COIN

Si avvicinano le vacanze natalizie... Che c'è di meglio che farsi regalare un flipper? Vabbeh, regalatevi almeno un abbonamento a una rivista che parli di flipper...

di Federico "Wiz" Croci



SUPER MARIO BROS
LE NOVITA'

Torno a parlare del flipper intestato al baffuto personaggio dei videogiochi grazie a Paola "Pioli" Maldini di Bologna, che insieme a una richiesta di notizie ci ha inviato anche una buffa foto del suo flipper preferito.

Dopo le prediche che vi ho fatto subire sulla rivincita dei flipper sui videogiochi non tornerò a infierire; volevo solo farvi sapere che la Nintendo ha annunciato il suo abbandono del settore dei giochi a gettone per dedicarsi pienamente allo sviluppo del mercato casalingo - forse un ulteriore segno che i coin-op non "tirano" più come una volta? A ogni modo, rimane aperta la strada di concedere qualche licenza, tipo quella alla Gottlieb appunto per il flipper di Mario.

Per quanto riguarda quest'ultimo, eccovi alcuni consigli e strategie che la Gottlieb stessa ha dato solo a pochissimi eletti, sotto forma di un microscopico cartoncino bianco. Magari molti di questi consigli li conoscevate già, ma forse no. Nel dubbio, io ve li dò tutti. Un suggerimento ai ragazzi: *Super Mario Bros* è il flipper preferito da tutte (o quasi) le ragazze... imparare questi trucchi può essere moooolto utile!

FUNZIONI SPECIALI:

MULTIBALL: Completando 1, 2, 3 e 4 in sequenza si abilita la buca di sinistra per il multiball.
SUPER: Completate SUPER tirando alla rampa verde, poi diventate *Super Mario* entrando in una delle due buche basse.
CHIAVI: Raccogliendo tre gusci di tartaruga si abilitano tutte e tre le buche del piano per il *Quick Pick*.

SEGRETI:

* Bisogna essere Super Mario per ottenere un Multiball con tre palline.
* Il bersaglio *Yoshi* accende il *Feather* per 5.000.000 di punti.
* Il *Video Mode* dà ben 30.000.000 se Mario corre per tutto il tempo.
* Si può tirare alla caverna per riaccendere il *Bonus Chance* nella buca di sinistra.
* Il "conto alla rovescia" di Yoshi rimane bloccato per tutta la durata del *Multiball*.
* Per fare più punti tentate di prendere contemporaneamente chiavi, "SUPER" e *Multiball*.
* Durante il *Quick Pick* se si è Super Mario si accende il *Double*.

NEL ROUND...

BOMB: Accesa la miccia, il tiro da 20.000.000 di punti nel piano superiore rimane acceso per il resto della partita.
MEGABUMPERS: Tirate al tunnel numero 3.
YOSHI COUNTDOWN: Colpite il bersaglio *Yoshi* nel piano superiore il più presto possibile!
EXCLAMATION: Tirate alla salita al più presto possibile!
CASTLE EXTRA BALL: Tirate alla buca sotto al castello girevole.
CAVE: "Stoppate" la pallina con il flipper sinistro, aspettate che il punteggio arrivi a 10.000.000 e tirate subito!

FISH TALES
WILLIAMS

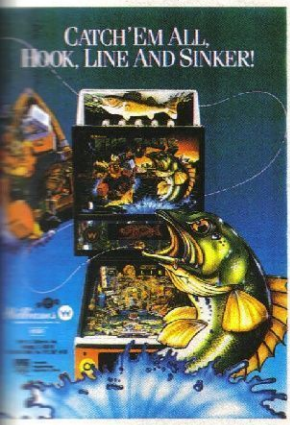
Ecco un vero e proprio "flipper tampone". Come nel caso di *Black Rose* della Bally, entrato in produzione dopo *Addams' Family*,



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

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

BONUS



c'era il bisogno di smantellare le apparecchiature usate per costruire il gioco precedente, *The Getaway*. In questi casi la produzione procede comunque, anche se un po' a rilento e senza tirature eccezionali; a questo servono i flipper appunto detti "tampone", giochi senza infamia e senza lode, da costruire a regime ridotto in attesa del prossimo successo. In questo caso si dovrebbe trattare di *Dr. Who*, realizzato in concomitanza con il trentesimo anniversario del personaggio, noto qui da noi soprattutto per una vecchia serie di telefilm tratti da una manciata della miriade dei racconti a lui intitolati.

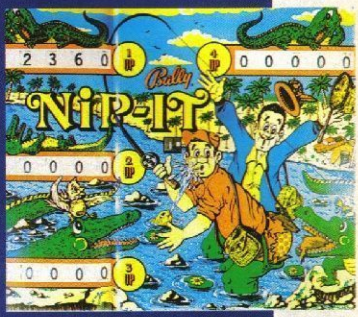
Ma torniamo a *Fish Tales*. Innanzitutto, come capirete dall'enorme pesce luminoso che campeggia sulla testata, si occupa dello sport da noi scarsamente popolare della pesca, con un occhio di riguardo ai suoi aspetti più umoristici. Per esempio, è famosa l'attitudine dei pescatori ad aumentare particolari impressionanti dei loro resoconti di "caccia", come la lunghezza e il peso dei pesci catturati. E qui ci viene in aiuto lo "Stretch the Truth" (letteralmente *Allunga la Verità*), che qui si riferisce alla lunghezza reale dei pesci presi e al bonus: entrambi - bonus e lunghezza del pesce nei racconti - possono essere moltiplicati X2, X3 o addirittura X5!

Il mulinello della canna da pesca serve per raccogliere le palline e lanciarle nel Multiball, più o meno allo stesso modo di come si lancia l'amo; è inoltre necessario completare la parola "LIE" (*bugia*), riferita all'elemento immancabile nei racconti di ogni buon pescatore!

Non manca il *Video Mode*, dove dovete letteralmente "silurare" motoscafi e moto d'acqua che turbano la quiete del laghetto su cui vi trovate. Un flipper molto divertente anche se non si è pescatori: e niente vi impedisce di ingigantire X2 o X3 anche il vostro record personale...

Dopo aver leto le righe precedenti, molti di voi staranno dicendo: "Questa è la prima volta che vedo un flipper sulla pesca"! In effetti, è da un pezzo che non si vedeva niente che riguardasse quest'argomento, e anche in generale non è uno sport che abbia ispirato moltissimi giochi. Nel 1986 la Williams ha però prodotto un famosissimo flipper "intitolato" *Hot Line* e conosciuto anche come *Big Strike*. Un precedente ancora più famoso viene invece dalla Bally, che nel 1973 produsse un flipper chiamato *Nip It*. Benché molto divertente, questo modello deve la sua fama soprattutto al telefilm *Happy Days*, in cui è nientemeno che il flipper preferito di Fonzie, che ci gioca spesso al bar di Arnold, dove fa bella mostra di sé proprio di fianco al celebre juke-box che parte con un pugno.

Fin qui nulla di strano, ma pensateci bene... Esatto! Un flipper del 1973 in un telefilm ambientato negli anni '50??? Beh, non è l'unico anacronismo del genere nel settore "film e telefilm", e una volta o l'altra vi parlerò degli altri...



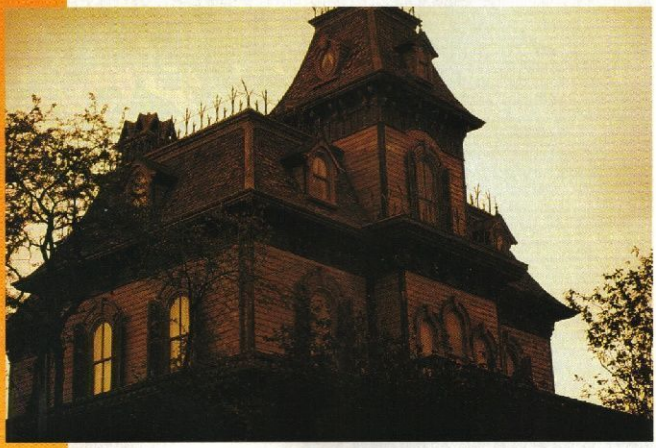


http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE



sembra una comune villa abbandonata, racchiude al suo interno una miriade di strutture ad altissima tecnologia che farebbero invidia anche a Steven Spielberg. Nei suoi tunnel sotterranei percorsi da specialissimi seggiolini semoventi si può incontrare un banchetto di fantasmi (in realtà ologrammi, cioé immagini tridimensionali realizzate con l'impiego di laser), quadri che cambiano aspetto grazie a intelligenti effetti ottici, pezzi d'arredamento

La Casa dei Fantasmi di Eurodisneyland.

Ecco l'irrequieto ospite (robotizzato) della grotta che si trova sotto il castello della Bella Addormentata.



COSTRUIRE SOGNI

Vi è piaciuta la gita a Eurodisneyland che vi abbiamo proposto qualche numero fa? Noi speriamo proprio di sì, anche perché il Far Out di questo mese ci riporterà nel gigaparco di divertimenti francese di Marne la Valleé, per visitare tutte le attrazioni secondo un'ottica decisamente particolare...

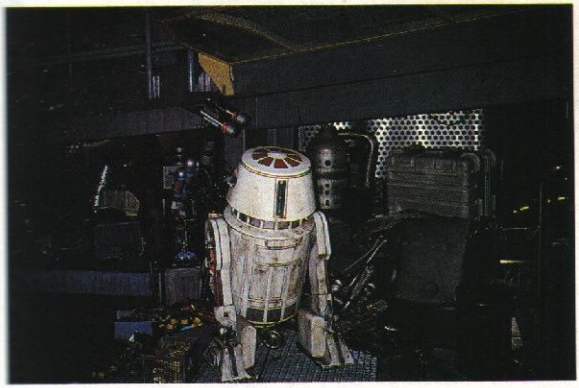
Avete già letto di Eurodisneyland su *Topolino, Panorama, Novella 2000, Rakam, Dolly, Ultrà, King, Il Corriere della Sera, Cucina Oggi, Zozzo Mese e persino su CVG.* Ma allora, perché continuiamo ad assillarvi?

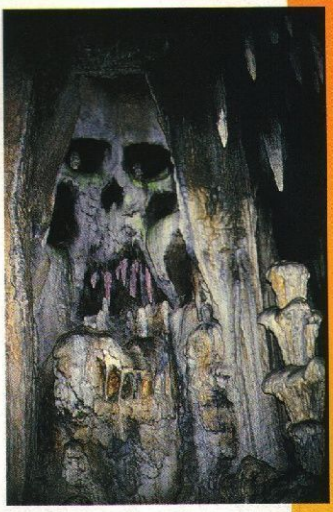
Beh, i motivi sono tanti - a partire dal fatto che finalmente siamo andati a visitarla e siamo riusciti a scattare qualche foto un minimo originale, benché sia impossibile fotografare l'interno di moltissime attrazioni - ma soprattutto perché abbiamo pensato che nessuno ha ancora parlato delle avanzatissime tecnologie impiegate nel parco e dei tecnici che vi lavorano. Tutto sommato, se quando abbiamo parlato di effetti speciali cinematografici ci hanno scritto centinaia di persone che volevano diventare "effettisti", perché non potreste voler diventare realizzatori di giostre superspettacolari?

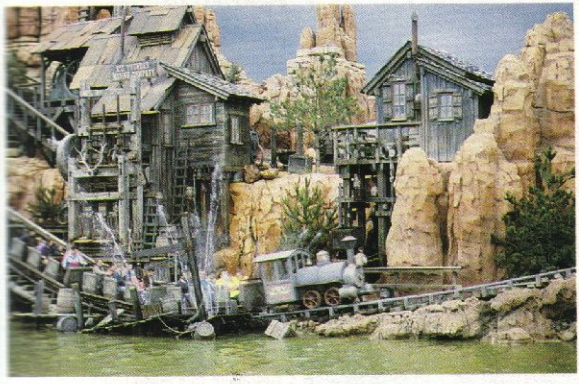
Cominciamo con un esempio facile facile. La Casa Infestata di Eurodisneyland, che dall'esterno

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

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







Nelle officine di Star Tours, droidi addetti alla manutenzione cercano di rimettere in sesto un pilota robot abbattuto dalle truppe imperiali.

Sui percorso delle Big Thunder Mountain, anche capre, asini e corvi sono avanzatissimi robot capaci di muoversi come animali veri.

Uno scorcio delle caverne dell'Isola del Teschio, costruite con cemento e molta pazienza da esperti scenografi.

animati che sfruttano proprio le stesse tecnologie utilizzate in certi effetti cinematografici e busti di marmo che cantano impiegando un sistema di proiezione di immagini deformate semplice quanto efficace. Uscendo - attraverso il cimitero, ovviamente - ci si rende poi conto che il parco è stato costruito da una manciata di mesi, e che la vegetazione morente del giardino, la vernice scrostata e le pareti pericolanti non possono che essere opera di un gruppo di tecnici, che è riuscito con i suoi strumenti a ricreare alla perfezione l'opera di centinaia di anni di intemperie.

In un'altra sezione del parco, qualche mezz'oretta di coda conduce a *Star Tours*, ossia un vero e proprio viaggio nello spazio con i personaggi di *Guerre Stellari*. Se l'ambiente d'ingresso, che riproduce uno spazioporto con tanto di robot, astronavi e annunci pubblicitari in lingue aliene è "solo" un nuovo tipo di impiego per dei materiali originariamente concepiti per essere usati nella trilogia cinematografica, il viaggio in astronave vero e proprio è semplicemente incredibile. La navetta di linea decolla, accelera, cabra, vira, scende in picchiata, si infila nel cuore di un asteroide cavo e compie un'infinità di acrobazie lasciando senza fiato i passeggeri: solo alla fine - e stando molto attenti - si riesce a scoprire di non essersi mai mossi più di mezzo metro, rinchiusi in una cabina montata su un sistema di pistoni idraulici!

Pochi passi più in là le meraviglie continuano con *Captain Eo*, un film con Michael Jackson. "E dove sta la meraviglia in un film?" direte voi. Beh, un po' dappertutto: principalmente nelle immagini tridimensionali, che mettono a tacere qualunque altra proiezione "con occhialini colorati" che possiate mai aver visto, ma anche nel cinema stesso, che è stato progettato in modo da offrire agli spettatori esplosioni e raggi laser in sala, fra gli altri effetti.

Volete un altro esempio? Allora passiamo nelle caverne dell'*Isola del Teschio* - in cui si riesce a perdersi in pochi metri quadri fra fiabesche stalattiti e stalagmiti, tanto belle quanto finte, come del resto la stessa umidità che le ricopre - e inoltriamoci nell'enorme fortezza di

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

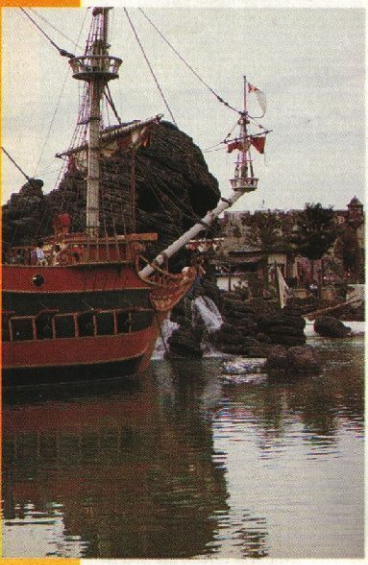
http://www.old-computer-mags.com/

Pirates of the Caribbean, in cui si viaggia fra rapide e tempeste a bordo di una scialuppa che attraversa il mondo dei pirati. Qui ogni personaggio (cani, pesci e galline compresi) è un sofisticatissimo robot capace di muoversi con un realismo tale da ingannare chiunque, come del resto il "padrone di casa" del cinema circolare sponsorizzato dalla Renault, che è ancora più incredibile perché i suoi meccanismi non sono coperti da nessun abito. Ma facciamo un passo indietro. Nella descrizione di *Pirates of the Caribbean* non avete notato una inquietante somiglianza con la strapubblicizzatissima attrazione chiamata *I Corsari*, ospite della più recente sezione del ben più nostrano parco di Gardaland? In effetti, anche limitandosi a viaggiare sino al lago di Garda è possibile gustarsi un simile sfoggio di ultratecnologie: purtroppo il parco è più piccolo e la qualità della gran parte delle attrazioni è parecchio inferiore a quella media di Eurodisneyland, ma bisogna ammettere che *I Corsari* è in alcuni punti addirittura più bello dell'equivalente giostra francese. Gorghi, alberi animati, fortezze abbattute a colpi di cannone e un terrorizzante serpente di mare reggono più che degnamente il confronto, e aprono a noi comuni mortali una interessante possibilità Benché la supervisione del progetto sia infatti ancora stata afidata agli stessi tecnici statunitensi che hanno contribuito alla costruzione sia delle due Disneyland americane che di quella europea, gran parte dei suoi componenti è stata realizzata in Italia. Se banalità come lo scavo delle fondamenta e il sistema di aerazione sono alla portata di tutti, non c'è dubbio che la stessa esistenza di robot richieda la presenza di tecnici specializzati che ne curino la manutenzione e ne studiano e costruiscano di nuovi per le prossime attrazioni, così come serviranno tecnici delle luci e del suono, registi, coreografi, designer, ingegneri meccanici ed elettronici e molti altri ancora.

Ed eccoci al problema: come si fa a entrare a far parte di una di queste squadre di esperti, magari come coordinatori o progettisti? Purtroppo, come capita quasi sempre quando si ha a che fare con dei lavori divertenti, non esiste una scuola che insegni tutto quel che c'è da sapere, né tantomeno abbondanza di posti di lavoro ben retribuiti. Di conseguenza, tutto sta nel vedere quanta voglia abbiate di occuparvi di parchi di divertimento nella vostra vita e in che termini: una possibilità potrebbe essere quella di contattare gli uffici dei principali parchi (Gardaland, Eurodisneyland, ma anche i "minori" come Edenlandia, Fiabilandia, ecc.) per cercare un posto di apprendista da cui iniziare una carriera, ma senza dubbio la cosa migliore è presentarsi negli stessi posti con le più solide qualifiche possibili. Un diploma del liceo artistico potrebbe andare, ma una laurea in architettura, ingegneria civile, psicologia o qualche altra disciplina applicabile al settore è sicuramente il miglior biglietto da visita... sempre che sia accompagnato da una dose massiccia di fantasia.

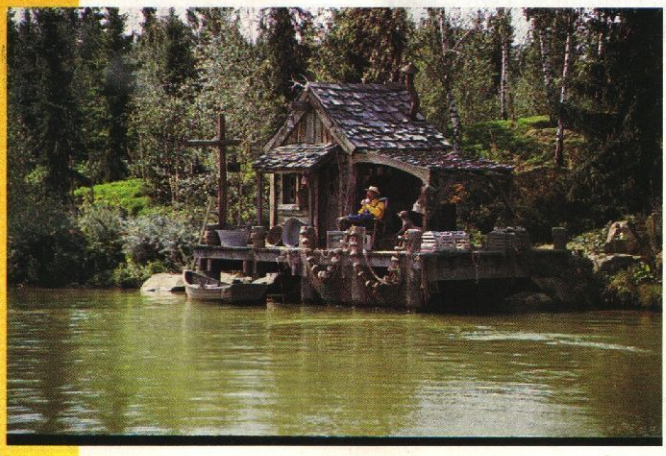
SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

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



Il galeone di Capitan Uncino, rigorosamente finto & realistico nella migliore tradizione di Eurodisneyland.

Le illusioni abbondano nei parchi di divertimento: avreste mai detto che il signore nella foto e il suo cane sono dei robot?



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

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

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Ora oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NOVITÀ AMIGA 1200 PREZZO INCREDIBILE



CPU: MICROPROCESSORE MOTOROLA 68EC020
COPROCESSORI: 3 CHIP DEDICATI PER GRAFICA SUONO E DMA
MEMORIA DI SISTEMA: ROM 1MB - RAM 2MB ESPAND. FINO A 10MB
CARATTERIST. VIDEO: RISOLUZ. MAX 1280x512 A 256 COLORI O 256.000 COLORI DA UNA TAVOLOZZA DI 16.000.000 DI COLORI IN VARIE RISOLUZIONI
MEMORIA DI MASSA: UNITÀ A DISCHETTI DA 3 1/2 880 KB
UNITÀ DISCO FISSO: OPZIONALE CLOCK: 14 MHZ
PORTE: 2 PORTE PER MOUSE, JOYSTICK, PADDLE ECC. - PARALLELA CENTRONICS - SERIALE RS232C PROGRAMMABILE FINO A 31250 BAUD - PCMCIA - SLOT PER PROCESSORE ALTERNATIVO
SOFTWARE: AMIGA DOS 3.0 ITALIANO CON CAPACITÀ LETTURA/SCRITTURA DISCHI FORMATO DOS



AMIGA 600

LIRE 530.000 IVA COMPRESA

- IL NUOVO COMPUTER - 1 MB RAM
- GARANZIA COMMODORE ITALIA

OMAGGIO "SUPERJOYSTICK"

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 1 MB RAM — LIRE 890.000 IVA COMPRESA

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 2 MB RAM — LIRE 990.000 IVA COMPRESA

SUPEROFFERTA
STESSA CONFIGURAZIONE CON ESPANSIONE A 2 MB DI MEMORIA — LIRE 630.000 IVA COMPRESA

ACCESSORI AMIGA 600

ESPANSIONE DI MEMORIA
Porta a 2Mb la memoria dell'Amiga 600.
LIRE 149.000 IVA COMPRESA

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
Scheda interna per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il vecchio 1.3 rendendo compatibile così quasi tutto il software del vecchio A500. ISTRUZIONI IN ITALIANO.UTILISSIMO!
LIRE 89.000 IVA COMPRESA

AMIGA SUPER - SCANNER
Nuovo scanner TOP QUALITY 400 DPI completo di interfaccia e software di gestione. Semplicissimo da usare. IN POCHI SECONDI TRASFERISCE DA CARTA A VIDEO. IL SOFTWARE TI PERMETTE DI MANIPOLARE LE IMMAGINI.
LIRE 269.000 IVA COMPRESA

MOUSE PAD
Nuovo tappetino antistatico per il mouse, utilissimo!
LIRE 10.000 IVA COMPRESA

STAMPANTE COMMODORE M - 1270
SILENZIOSISSIMA STAMPANTE A GETTO D'INCHIOSTRO ATTACCO PARALLELO PER AMIGA E PER QUALSIASI PC
LIRE 248.000 IVA COMPRESA

DISCHETTI TOP - QUALITY "BULK"
DELLE MIGLIORI MARCHE COME:
SONY - PANASONIC - KAO - POLAROID

50 PEZZI	L. 900 cad.
100 PEZZI	L. 800 CAD.
200 pezzi	L. 700 cad.

FANTASTICA NOVITÀ!!!
DE LUXE PAINT 4.1
Nuovo programma grafico pittorico tutto in italiano ***con Mouse Omaggio***
LIRE 169.000 IVA COMPRESA

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

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

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

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



Natale è ormai alle porte ed è giunto il momento di pensare ai regali da fare e a quelli da farsi fare; purtroppo, a causa di alcuni problemi di tempo (vi ricordate quando, in uno degli scorsi numeri, ho parlato degli Imprevisti legati alla produzione di una rivista? Beh, questa volta mancavano solo le cavallette e gli extraterrestri, poi c'era veramente tutto!!!), quest'anno non ho potuto preparare una mega lista dei prodotti in circolazione, ma il numero che state leggendo è comunque colmo di nuove recensioni. Auguri e buon divertimento, sperando che almeno quest'anno il vecchio ciccione con la barba bianca non mi porti solo carbone...

BATTLETECH

Senza dubbio una delle simulazioni belliche più conosciute del mondo, *Battletech* è finalmente arrivato anche in versione italiana. L'opera di traduzione è stata eseguita dalla Ripa di Milano, famosissima ditta di modellismo e ora anche produttrice di Giochi di Ruolo e affini. Il gioco, la cui uscita era stata annunciata durante la Fiera del Giocattolo, è arrivato soltanto alla metà di Settembre (con qualche mese di ritardo) ma, come avrete modo di vedere, non si può dire che non sia valsa la pena di aspettare un po'di tempo in più.

LA STORIA:

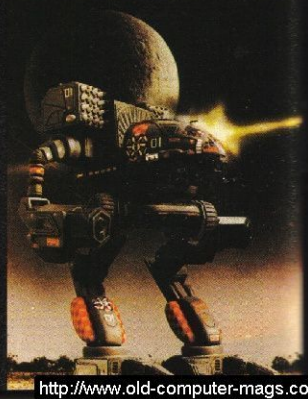
Il gioco è ambientato nel 30° Secolo della storia terrestre, durante una feroce guerra di successione tra cinque potentissime casate; la Lega Stellare, che governava anticamente la grandissima Sfera Umana, non è altro che un ricordo, insieme alla civiltà che secoli di guerra hanno totalmente distrutto. Tra il 30° e il 31° Secolo, la tecnologia necessaria per costruire gli enormi esoscheletri noti come Mech è totalmente scomparsa e le cinque casate lottano senza esclusione di colpi pur di concentrare nelle proprie mani il potere dei relativamente pochi mezzi tuttora funzionanti; sotto questo punto di vista, gli abili piloti di Mech e le temute compagnie mercenarie che sono riuscite a impossessarsi di alcuni di questi veicoli, acquistano grande importanza e valore. I giocatori fanno appunto parte di quell'elite di piloti che possiedono un mezzo, disposti a vendere le proprie straordinarie capacità a coloro che offrono di più e ad affrontare i propri rivali in terribili duelli tra titani corazzati.

La conoscenza della storia di Battletech può essere molto utile per chi decide di creare vere e proprie campagne, utilizzando magari anche le regole di *Mechwarrior*, il Gioco di Ruolo creato appositamente per *Battletech* che dovrebbe arrivare presto anche in versione italiana, ma non è assolutamente necessaria per coloro che preferiscono giocare singoli scontri tra Mech.

IL GIOCO:

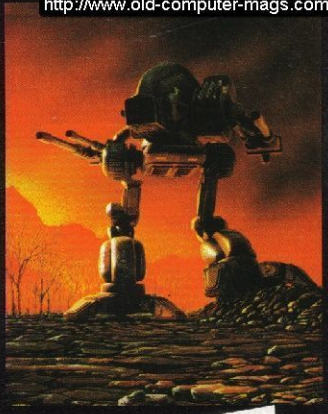
Innanzitutto, le partite vengono normalmente giocate al di sopra di una o più mappe esagonate, raffiguranti il terreno in cui ha luogo lo scontro. Due di queste mappe sono già comprese all'interno della scatola, mentre altre possono essere acquistate separatamente o, con un po' di pazienza, preparate artigianalmente; per indicare i Mech al di sopra del piano di gioco si utilizzano figurine in cartone o miniature. All'interno delle regole si trova anche la descrizione completa di quattordici mezzi diversi, più o meno potenti, a ciascuno dei quali corrisponde un determinato peso compreso tra le venti e le ottantacinque tonnellate.

Prima di iniziare lo scontro, i giocatori decidono di comune accordo quali mezzi utilizzare, in modo tale da non creare enormi divari tra le fazioni in gioco. Una pratica molto diffusa è quella di stabilire il numero di Mech che devono partecipare alla battaglia e il peso massimo complessivo che possono raggiungere, la-



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

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



sciando poi a ciascun giocatore la possibilità di scegliere tra i mezzi disponibili. A questo punto gli avversari si dispongono agli estremi opposti del tabellone e la partita può avere inizio.
Gli scontri sono divisi in turni, ciascuno dei quali è a sua volta composto da sette fasi; per prima cosa le diverse squadre in gioco tirano un dado a sei facce per vedere chi deve iniziare ma, a differenza di quanto accade di solito, il vincitore muove per ultimo, in modo tale da poter prima esaminare gli spostamenti avversari e comportarsi di conseguenza. Ciascun Mech ha una diversa capacità di muoversi, che corrisponde al numero di esagoni percorribili in un turno; non sempre, comunque, spostarsi di un esagono richiede un solo punto movimento, poiché determinati ostacoli (foreste, colline o pozze d'acqua) risultano più difficili da superare. Alcuni dei mezzi leggeri possono inoltre compiere salti più o meno lunghi, anche se atterrare in determinate zone può risultare veramente pericoloso.

Dopo aver mosso, i giocatori possono far ruotare il torso dei loro mezzi; questo viene fatto in modo da evitare che un Mech possa trovarsi un avversario alle spalle senza possibilità di reagire. La quarta fase è quindi quella di fuoco, senza dubbio la più attesa; ciascun mezzo dispone di particolari armi, dai Laser ai Missili, dalle Mitragliatrici ai Cannoni a Particelle, e ognuna di queste presenta particolari caratteristiche, quali la gittata e la potenza. In base a questi fattori viene determinata la possibilità di colpire gli avversari e quindi gli eventuali danni inflitti. Ovviamente le regole che controllano questa fase sono molto precise e realistiche; il tiro di dado necessario per portare a segno un attacco viene modificato dal movimento dei mezzi coinvolti e dal tipo di terreno che si trova lungo la linea di tiro e che può costituire un ostacolo. Ogni Mech possiede inoltre un'armatura di protezione più o meno spessa e resistente, quindi una diversa capacità di sopravvivere ai colpi avversari. Quando la struttura esterna di un mezzo viene distrutta, c'è il rischio che vengano danneggiati i macchinari situati in quella particolare zona del Mech; se ad esempio viene distrutta tutta la corazza sul Torso, esiste la possibilità che venga distrutto uno dei motori, mentre un colpo simile ad un braccio può causare la distruzione di un'eventuale arma. I mezzi distrutti in questa fase hanno comunque la possibilità di fare fuoco se non l'hanno ancora fatto, poiché lo scambio di colpi avviene in realtà simultaneamente e i risultati di questi vengono applicati solo alla fine del turno.

Segue la fase relativa agli attacchi fisici; infatti, oltre agli attacchi con armi di vario tipo, esiste anche la possibilità, se si è a distanza ravvicinata, di calciare, spingere e colpire gli avversari. Quindi, dopo il divertimento, arriva la parte meno divertente, soprattutto per i poveri Mechwarrior alla guida dei vostri mezzi: il calcolo del calore. Come abbiamo detto, Battletech è un gioco molto realistico e tiene quindi in considerazione la possibilità che un Mech accumuli calore eccessivo, sparando magari con troppe armi e saltando per un gran numero di esagoni. Le conseguenze di un eventuale surriscaldamento possono essere a dir poco catastrofiche, con la possibilità che le munizioni esplodano o che il motore cessi di funzionare, lasciando così lo sconsolato pilota in balia degli attacchi avversari. Anche qui, la capacità di eliminare il calore in eccesso dipende dal tipo di Mech che utilizzate e, in particolare, dal numero di dissipatori di cui disponete.

L'ultima fase di ciascun turno viene utilizzata per determinare il propagarsi di eventuali incendi dovuti all'uso delle armi all'interno di un bosco (bisogna proprio essere furbi!!!) e per vedere se i piloti svenuti in seguito a grossi colpi riprendono o meno conoscenza. Le regole che governano gli scontri tra Mech, pur non essendo complesse sono comunque abbastanza numerose, e richiedono molto tempo per essere imparate in maniera ottimale; fortunatamente, l'ultima pagina del manuale di gioco contiene tutte le tabelle necessarie per poter condurre uno scontro senza dover continuamente consultare il regolamento. Esiste infine la possibilità di improvvisarsi ingegneri del futuro, dando alla luce originali Mech, tramite apposite tabelle sulle quali sono riportati i pesi di ogni singolo elemento che costituisce il mezzo; in questo modo potrete avere sempre nuovi titani corazzati da buttare in mezzo alla mischia.

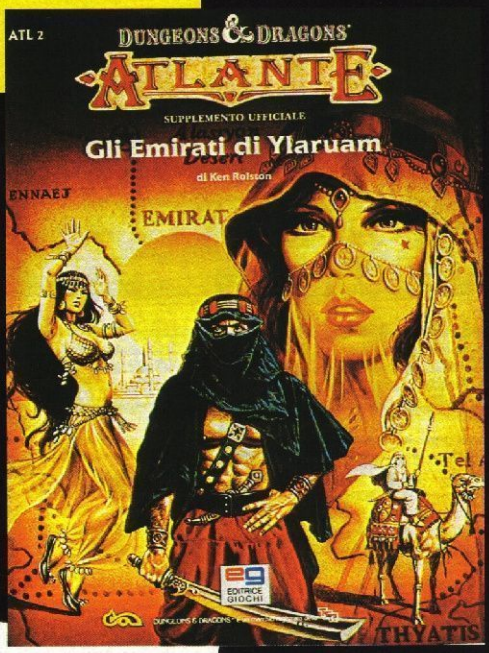
L'EDIZIONE ITALIANA:

Il sistema di regole adottato dalla Ripa per la versione italiana di *Battletech* è esattamente identico a quello originale; comunque a differenza dell'edizione americana della Fasa una gradita sorpresa è costituita dalla presenza, all'interno di ciascuna scatola, di ben ventotto minature in plastica (due per ogni tipo di Mech presente nelle regole) di ottima fattura, che sostituiscono i vecchi segnalini in cartone. Devo segnalare però che per un piccolo errore di stampa da tenere però in considerazione per lo svolgimento del gioco, troviamo che un Laser Leggero pesa esattamente quanto un Laser Pesante, ovvero cinque tonnellate e non 0.5 come dovrebbe essere e il peso del giroscopio di un Mech non è 1/100 della potenza del motore, bensì 1/10.
In definitiva, la versione italiana di *Battletech* è molto conveniente, soprattutto per la presenza delle ottime miniature, e la consiglio veramente a tutti, appassionati e non: un bel gioco che sicuramente ognuno di voi vorrebbe trovare sotto l'albero.

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

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

GLI EMIRATI DI YLARUAM



Da Editrice Giochi una grande e attesa novità dal mondo di *Dungeons & Dragons* per tutti gli appassionati di questa avvincente serie. A breve distanza dall'uscita del nuovo set di regole, di cui abbiamo ampiamente parlato nel numero di Luglio/Agosto, è infatti già pronto *Gli Emirati di Ylaruam*, il secondo modulo della serie "Atlanti" e sta per essere completato il terzo. Per coloro che non lo sapessero, questa collana di espansioni, relativamente nuova anche in America, ha lo scopo di fornire una chiara descrizione geografica, sociale e politica delle regioni che compongono il mondo di *Dungeons & Dragons*; chi conosce questo gioco, sa infatti che nei manuali di regole e nei moduli di avventura non esiste pressoché alcuna informazione al riguardo, e i Master più diligenti e pazienti si realizzano la propria ambientazione (un lavoro non da poco). Conscia di questo, la TSR ha quindi deciso di dare il via a una serie di moduli che potessero supplire al problema, fornendo il maggior numero di informazioni possibile su ognuna delle principali regioni in cui si svolge il gioco.

Gli Emirati di Ylaruam, nato dalla fantasia di Ken Rolston, esamina in maniera estremamente curata le origini e gli abitanti di un territorio totalmente desertico. I primi paragrafi del modulo sono dedicati alla storia e alla geografia degli Emirati, con una versione per il Master e una per i giocatori, quest'ultima in forma di racconto fatto da un vecchio abitante del luogo. Molto spazio viene poi utilizzato per descrivere in maniera incredibilmente accurata le tradizioni e i costumi di questo popolo; la religione occupa il primo posto nei pensieri di qualunque Ylaro, subito seguita dalla fedeltà verso la famiglia e, quindi, verso il proprio signore. Anche la struttura sociale e la divisione dei compiti all'interno di una comunità, sia questa un piccolo accampamento o la grande capitale, vengono trattate con estrema cura e dovizia di particolari, in modo tale che il Master sia in grado di dar vita a situazioni e paesaggi altamente realistici.

Quasi metà dell'intero modulo viene dedicata a una serie di avventure e alla descrizione di Kirkuk, un piccolo villaggio dei nomadi del deserto, illustrato con una cura e precisione tali che non trovano riscontro in nessun altro modulo di Giochi di Ruolo. La parte centrale degli *Emirati di Ylaruam* contiene una sezione - che, volendo, è possibile staccare - in cui si trovano tutte le informazioni di cui possono disporre i giocatori all'inizio della partita e le regole per creare personaggi di origine Ylara. Completa il tutto un'ottima mappa a colori di circa 84x55 cm. su cui sono rappresentate la regione degli Emirati, le città più importanti e il villaggio di Kirkuk.

Personalmente sono sempre stato convinto che gli Atlanti superino, per qualità, qualunque altro modulo di *Dungeons & Dragons*, arrivando addirittura a conquistare un posto d'onore tra i migliori supplementi mai creati per un Gioco di Ruolo; la traduzione di questo nuovo modulo è decisamente una delle migliori che mi sia mai capitato di leggere. Detto questo, e considerato il fatto che Ylaruam è forse il più bello tra tutti gli Atlanti che siano stati prodotti, credo non ci sia bisogno che vi consigli di andare a comprarlo subito!

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

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

ATMOSFEAR

Sì, Mio Signore, cioè no, volevo dire... Salve ragazzi, come va la vita? A me malissimo; dopo una notte passata a provare questo nuovo e inquietante prodotto della Clementoni, ho cercato di azzannare il cane del mio vicino di casa e degli strani uomini vestiti con camici bianchi mi hanno chiuso dentro a una stanza completamente imbottita. Fortunatamente mi hanno lasciato il mio fedele computer "Dinamite" per scrivere questo articolo. Mi secca solo non potermi togliere la scomodissima camicia che mi hanno infilato a forza; con le mani legate dietro la schiena non riesco a schiacciare correttamente i tastjkerwfh...

Passando a cose quasi serie, non si può dire che l'arrivo di *Atmosfear* non abbia attirato l'attenzione di tutti gli appassionati nonché dei semplici curiosi. Dalle vaghe notizie che da qualche mese hanno cominciato a girare nel settore dei giochi da tavolo, sembrava che questo nuovo prodotto avrebbe portato una grande innovazione nel campo ludico, garantendo una sorta d'interazione con la televisione, grazie alla videocassetta contenuta nella confezione. Purtroppo quest'ultima svolge unicamente un ruolo decorativo, come era d'altronde ovvio vista la complessità di una simile iniziativa. Vediamo comunque nei dettagli il funzionamento del gioco.

All'interno della scatola si trovano alcuni mazzi di carte, un bel tabellone colorato, le pedine e, come abbiamo detto, un nastro per videoregistratore. Ognuno dei giocatori pesca casualmente uno dei sei segnalini disponibili, al quale viene poi abbinato un numero; ciascuno di essi rappresenta un particolare mostro, Zombie, Vampiro, Strega, Mannaro, Fantasma o Mummia. A questo punto si fa partire la videocassetta e si eseguono gli ordini che il Re dell'Incubo strilla di tanto in tanto. Lo scopo è quello di raccogliere le proprie chiavi - sei in tutto - entro un'ora di tempo, per poi arrivare fino al centro del tabellone, sconfiggendo così il malefico Re.

L'idea di base è decisamente buona, in quanto introduce in famiglia il concetto di gioco fantasy e di ruolo. Il sistema di gioco vero e proprio è per molti versi identico a un raffinato gioco dell'oca; i personaggi devono limitarsi a tirare il dado, evitando le caselle negative a favore di quelle più vantaggiose, e a pescare, di tanto in tanto, qualche carta. Sulla videocassetta è registrato l'incedere del tempo che viene saltuariamente interrotto dall'apparizione del Re dell'Incubo, un angosciante quanto irritante tizio incappucciato che si diverte a proporre sfide insultando i giocatori, i quali devono rispondere urlando - almeno una ventina di volte - "Sì, Mio Sovrano". Per vincere bisogna avere soltanto fortuna e non è assolutamente necessario essere in grado di formulare più di due pensieri coerenti di fila.

L'aspettativa che si era creata nei mesi precedenti all'uscita del gioco mi aveva fatto pensare a un prodotto superiore. Parlandone in maniera obiettiva e distaccata, non si può negare che *Atmosfear* sia frutto di un accurato studio, soprattutto per quanto riguarda l'immagine: un gruppo di amici abbastanza pazzi può tirarci fuori divertentissime serate, soprattutto se viene seguito il consiglio degli autori di interpretare il ruolo del proprio personaggio.

In definitiva la Clementoni, dopo il grande successo dei suoi Puzzlegialli, non ha fatto altro che proporre una versione estremamente curata e raffinata dei classici giochi a percorso che ormai da anni invadono i negozi di tutto il mondo; se vi piace il genere e siete disposti a pagare qualcosa di più pur di avere il massimo, ve lo consiglio.



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

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

SERAFINO

Recintare un pezzo di terra attorno alla propria fattoria e riempirlo di pecore può sembrare un lavoro facile e noioso, ma non quando a dettare le regole del gioco è la Dal Negro. Di questa famosa casa di Treviso abbiamo visto il mese scorso *La Danza delle Streghe*, un gioco molto simpatico e oggi vediamo come funziona *Serafino*.

Innanzitutto il tabellone di gioco raffigura un grosso territorio agricolo, suddiviso in esagoni all'interno dei quali si possono trovare fattorie, campi e stormi di oche, ciascuno con un preciso significato che vedremo fra breve. Oltre a questo la scatola contiene 52 pedine raffiguranti delle pecore, bianche o nere, 1 cane di legno e 60 bastoncini che rappresentano altrettanti pezzi di steccato. Tutto il materiale è stato realizzato con grande cura ed è estremamente resistente. Lo scopo del gioco è quello di recintare un pezzo di terra attorno alla propria fattoria, riempiendolo con il maggior numero possibile di pecore bianche.

Durante il primo giro tutti i giocatori, a turno, pescano una delle pedine e, senza farla vedere agli altri, la dispongono, coperta, dove meglio credono all'interno del tabellone. Su ognuna di queste, oltre al disegno della pecora, è riportato anche un numero, che ne determinerà il valore ai fini della vittoria. Le pecore nere hanno un punteggio di "-3", ed è quindi consigliabile rifilarle agli altri. A partire dal secondo giro le azioni possibili diventano quattro, sempre però con il limite di una per turno; oltre al posizionamento delle pedine sul tabellone, i giocatori possono anche scoprire delle pecore già posizionate su di un pascolo, utilizzare il cane di legno per spostare le pedine coperte da un punto all'altro del piano di gioco o costruire recinti. Ciascuna di queste azioni deve però sottostare a delle regole ben precise. Quando ad esempio si volta una pedina, non la si può più spostare e quando si utilizza il cane per cacciare una pecora, questa deve essere poi scoperta. Inoltre chi scopre una pecora nera - preferibilmente nel pascolo di un altro giocatore - ha diritto, nello stesso turno, a due mosse supplementari. Un'ultima regola permette, nel caso in cui non ci fossero più pecore coperte sul tabellone, di pescare, guardare e posizionare tante pedine quanti sono i partecipanti al gioco.

Molto rigide sono anche le norme che tutelano il posizionamento dei recinti: innanzitutto i pezzi vanno messi uno dopo l'altro, senza lasciare buchi in mezzo e non è possibile interferire con il lavoro di un altro giocatore. In pratica non è possibile iniziare a costruire la propria palizzata da metà o saltare liberamente da un punto all'altro. Secondariamente i recinti non devono mai tornare verso la casella di partenza né deviare dalla traiettoria principale. Per finire, i due recinti che delimitano il territorio di un giocatore non possono mai unirsi e la costruzione ha termine solo quando si giunge al limite inferiore del tabellone.

Oltre al semplice accaparramento delle pecore bianche, per vincere è consigliabile anche aggiudicarsi i terreni migliori; infatti, quando su di una casella sono raffigurate delle oche, il valore delle pecore ivi presenti viene moltiplicato per il numero dei volatili. Il gioco termina quando uno dei giocatori riesce a recintare il proprio territorio e lo occupa per intero con delle pedine, non importa se coperte o scoperte. Tutte le parti del recinto che non sono state utilizzate danno una penalità di -1 al punteggio finale. Vince, ovviamente, chi ha totalizzato più punti.

A mio avviso, *Serafino* è un ottimo gioco di strategia e contrariamente a quanto ci si potrebbe aspettare dal titolo e dalla grafica molto facile da giocare; per poter vincere bisogna ragionare e saper bluffare bene.



LABIRINTI DI PAURA

Morti inspiegabili, esseri tornati dal passato e mondi sconosciuti attendono gli investigatori dell'incubo nell'ultimo modulo per Il *Gioco di Ruolo di Dylan Dog*. Due le avventure contenute in questo supplemento, entrambe scelte tra le centinaia che sono state spedite alla casa editrice Das di Firenze: il sentiero del vento e Labirinti.

La prima porta i personaggi in un piccolo paese del Canada, New Jerusalem (già il nome è tutto un programma), per indagare su strani omicidi. Man mano che le indagini procedono, nuovi elementi entreranno in gioco, fino ad arrivare alla sconvolgente soluzione del mistero.

Molto più particolare il secondo scenario, in cui gli investigatori verranno catapultati da un mondo all'altro all'interno di un unico grande sogno; vedere la Terra in una dimensione parallela può essere divertente, ma di sicuro è estremamente pericoloso!

Buona comunque la qualità di entrambe le avventure, corredate come al solito da mappe in prospettiva e numerosi fogli d'aiuto da dare ai giocatori.

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

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

TORNA IL SIGNORE DEGLI ANELLI!!!



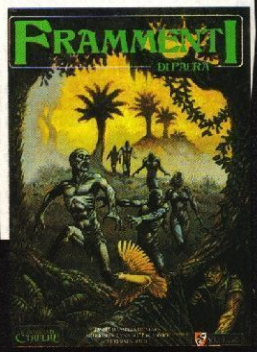
Non preoccupatevi, non si tratta di una profezia di sciagure e distruzione, bensì dell'imminente uscita della seconda edizione del *Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*; ovviamente gli errori, purtroppo numerosi, della prima edizione sono stati tutti eliminati, insieme alle due avventure che erano comprese nelle regole. Le pagine rimaste vuote sono state dedicate a una più ampia e precisa spiegazione del sistema di gioco, che resta comunque decisamente complesso.
Per quanto riguarda invece il mio parere su questo prodotto, penso che ormai l'abbiano capito anche i sassi e i politici; *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* è il migliore che sia mai stato fatto nel mondo!!!

LEX ARCANA OVVERO: IL GIOCO CHE VERRÀ.

Tutti sappiamo che il potente Impero Romano è crollato in seguito alle invasioni barbariche e alle proprie fratture interne; ma provate a immaginare un universo parallelo, in cui l'Impero è riuscito a mantenere il potere grazie alla scoperta e all'uso degli arcani poteri della magia... Questo è il mondo di *Lex Arcana*, il nuovo Gioco di Ruolo italiano creato da Leo Colovini, Dario de Toffoli, Marco Maggi e Francesco Nepitello.
L'uscita del prodotto non è ancora confermata, così come è sconosciuto il nome della casa editrice che lo produrrà (io lo so ma non lo dico), spero di potervi dare al più presto un resoconto completo di questo nuovo gioco.
Per adesso dovrete accontentarvi di sapere dove è ambientato e quale sarà il compito dei personaggi. Immaginate che nel 476 d.C., il Senato si sia riunito per decidere alcune faccende di grandissima importanza e che, nel corso della seduta, l'imperatore Teodomiro abbia annunciato di voler dare vita a un corpo speciale della Casta Praetoria, la Cohors Auxiliaria Arcana, formato dagli elementi più promettenti dell'Impero, e destinato a indagare e studiare tutto ciò che concerne il misterioso potere della magia. Immaginate anche che in quell'universo parallelo la magia esista veramente, così come esseri fantastici e temibili. I giocatori, vestendo i panni di intrepidi Custodes (i membri della Cohors Auxiliaria Arcana) dovranno cercare di scoprire i misteri del mondo antico e impossessarsi dei più alti segreti della magia.
Il primo volume di *Lex Arcana* dovrebbe contenere le regole base e alcune situazioni introduttive, atte a far prendere ai giocatori un po' di confidenza con questo nuovo mondo. Oltre a una vasta gamma di personaggi già pronti per essere utilizzati, vi saranno anche le regole per crearne di propri. Una volta assimilato il sistema di gioco, potranno essere inserite le regole avanzate, più dettagliate e precise, destinate a coloro che amano il realismo. Sono inoltre già in fase di studio numerose espansioni, dalle avventure ai supplementi di regole per i giocatori più esperti.
Ovviamente, è ancora troppo presto per poter dare un giudizio riguardo al gioco, ma da quello che ho potuto vedere promette bene. Aspettatevi al più presto una recensione completa!

FRAMMENTI DI PAURA

Eccoci dunque arrivati all'abituale appuntamento con i prodotti della Stratelibri; incredibile a dirsi, ma per questo mese abbiamo solo un'espansione, in particolare un modulo di avventura per Il *Richiamo di Cthulhu* nel quale sono contenuti (indovinate un po'...) tre scenari. Questi non sono però assolutamente collegati tra loro, anzi appartengono a generi totalmente diversi; la prima è più che altro un'avventura di azione, la seconda un'investigativa e la terza un'esplorativa. Esiste comunque un tema comune, ma starà a voi individuarlo!
La qualità è come al solito buona, in particolare per quanto riguarda il secondo scenario, *La Ballata del Morto*, scritto da Mark Morrison e Lynn Willis e non presente nell'edizione originale del modulo e per la copertina di Tom Sullivan.



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

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

DREAMLAND: FANTASY MAIL

Eccoci infine giunti all'ormai immancabile appuntamento con le vostre lettere. A dire la verità avevo preparato ben due pagine per la posta di questo mese, ma poi, per mancanza di spazio, ho dovuto ridurle; mi auguro di avere al più presto l'occasione di rispondere anche agli altri. Nel frattempo, toglietemi una curiosità: perché per le lettere brevi usate interi fogli protocollo mentre quelle più lunghe le costringete su miseri brandelli di carta? Misteri delle imprevedibili menti dei giocatori di ruolo!

ANNOSI DILEMMI!!!

Caro Andrea, sono un appassionato di RPG da parecchio tempo e giocatore di *D&D* da più di un anno: seguendo la tua rubrica mi sono accorto che, in materia, la sai lunga e vorrei porti alcune domande che mi assillano e che potrebbero interessare anche altri lettori.
1) Un personaggio (o mostro) invisibile può essere visto con l'ausilio dell'infravisione? L'infravisione funziona solo al buio o anche alla luce?
2) Nelle regole di *D&D Base* si dice chiaramente che il Nastone Guaritore non possiede cariche, mentre nelle regole *Companion* si lascia intendere diversamente, anche se non viene esplicitamente detto. Come ci si deve regolare?
3) E' possibile che il movimento massimo in un round (36 m.) sia uguale a quello di un turno? Quando non si combatte, in un turno si compie un azione o se ne compiono 60 (una per ogni round)?
4) Secondo te ha senso creare un ladro legale? Un tale ladro come si dovrebbe regolare con i furti?
5) Sempre in materia di ladri: un ladro che attacca alle spalle con una Cintura di Forza dei Giganti quadruplica i danni inflitti?
6) Nel manuale delle regole *D&D Base* si fa spesso riferimento all'incantesimo Scongiuro: siccome questo incantesimo non è spiegato in nessun manuale, si deve supporre che non esista o, come penso io, è un altro nome dell'incantesimo Scaccia Maledizioni?
Ti ringrazio in anticipo per le risposte e ti faccio i complimenti per l'idea della posta riservata a noi "ruolisti"; continua così!
Massimiliano "SK8" Scotto

Caro Massimiliano, leggendo la tua lettera sono riaffiorati nella mia mente i ricordi delle prime partite a *Dungeons & Dragons*; le tue domande sono praticamente un classico e credo che tutti i giocatori se le siano poste almeno una volta nella vita. Il problema, purtoppo, è che per alcune di queste non c'è una soluzione precisa; spetta a Master e giocatori insieme il compito di decidere, una volta per tutte, come interpretare le regole meno chiare. Le risposte che seguono non sono dunque le uniche possibili bensì quelle, a mio avviso, più logiche.
1) Purtoppo sì (dico purtoppo perché di solito i nemici più comuni ne sono provvisti), ma solo al buio, poiché l'infravisione non ha effetto in presenza di luce!
2) In realtà non c'è nessuna contraddizione: semplicemente, il Bastone della Guarigione può essere usato senza limiti per lanciare l'incantesimo Cura Ferite Leggere, mentre deve utilizzare una o più cariche per creare gli effetti di sortilegi più potenti, come viene spiegato nelle regole Companion.
3) Dipende da cosa intendi tu per possibile: è possibile che le regole intendano questo? Sì! E' possibile che uno debba applicare una regola tanto stupida? No!
Ricorda che nessuno verrà mai in casa tua a controllare se segui alla lettera tutto quello che è scritto sui manuali dei giochi di ruolo!
4) Certo. Può benissimo trattarsi di un semplice Scout, classe che purtroppo in *D&D* non esiste; le abilità sono praticamente le stesse. Uno Scout, come forse saprai, ha il compito di andare in avanscoperta, di seguire tracce e di avvertire il gruppo della presenza di eventuali pericoli, tutte cose che a un Ladro riescono benissimo.
5) Sì!
6) Sì! Spero che queste risposte ti possano soddisfare; in ogni caso, non ti fare problemi a cambiare quelle parti del regolamento che meno ti convincono.
Con quest'unica lettera, scelta tra le tante perché ha rievocato in me ricordi di tempi ormai passati, chiudiamo la rubrica. Vi segnalo, anche se ormai l'avrete già capito, che il nuovo indirizzo a cui dovete spedire le vostre lettere è: Computer + Videogiochi, c/o Gruppo Editoriale Jackson, Via Gorki 69, 20092 Cinisello Balsamo (MI).
E che un grosso Drago possa premasticarvi la cena!

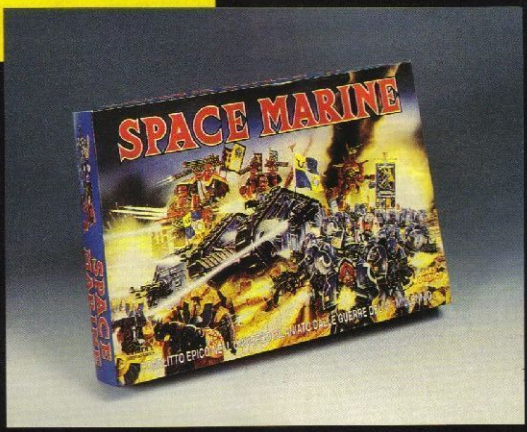
GRADARA LUDENS, 2'EDIZIONE

Come vi avevamo annunciato, si è tenuto a Gradara, alla fine di Settembre, il più importante incontro ludico della stagione; durante la Manifestazione, durata svariati giorni, si sono tenuti Tornei di ogni genere, compresa la finale italiana di *Dungeons & Dragons*, tavoli dimostrativi per i più recenti Giochi di Ruolo, conferenze e discussioni, presentazioni di prodotti nuovi e meno nuovi e vendita di giochi. Alcuni computer erano a disposizione dei partecipanti, compresa una macchina di realtà virtuale. Oltre a tutto questo, la penultima giornata si è anche svolta la premiazione per il Gioco dell'Anno, vinta dalla Ravensburger con *Niente da Dichiarare*, una versione arricchita del più famoso *Memory*.
L'organizzazione globale è stata buona, ma i singoli eventi sono risultati troppo sconnessi gli uni con gli altri, soprattutto a causa dell'ampio spazio all'interno del quale erano dislocati. Peccato anche per la mancanza di mezzi di trasporto pubblici che ha reso necessario l'utilizzo della macchina o di costosissimi taxi. Valeva comunque la pena di andarci!

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

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

SPACE MARINE



Zipp! Krapov! Bang! Beccati questo colpo di las... Ops, siete già arrivati? Scusate, stavo solo finendo una delle mie battaglie con questa nuova e affascinante fanta-simulazione bellica in 3-D, recentemente tradotta dalla Ripa. Per coloro che non lo avessero ancora capito, ripeto per l'ennesima volta che le battaglie in 3-D sono quelle in cui vengono utilizzate delle miniature, in plastica o in metallo, per rendere più realistico possibile lo scontro. Space Marine, simile al più conosciuto Warhammer per quanto concerne la meccanica di gioco, è ambientato nel lontano futuro, precisamente nell'anno 40.000 del nostro amato pianeta, e offre l'opportunità di organizzare titanici scontri tra gli umani - raccolti in un potentissimo Impero esteso per tutta la galassia - gli Eldar - potentissimi elfi del futuro, padroni di una tecnologia incredibilmente avanzata - e il Caos, un popolo straordinariamente eterogeneo proveniente da un'altra dimensione.

La scatola, che costituisce soltanto la base per un gioco in continua espansione, contiene un manuale di regole, varie schede e carte, edifici in cartone, alcuni dadi e, fondamentale, 546 miniature in plastica di vario genere, ovviamente in scala ridottissima, tra cui si trovano anche svariati veicoli da battaglia e un Titano classe Warlord, un enorme e potentissimo robot dell'Impero. Con questo materiale potete tranquillamente giocare per interi anni, ma sono previste numerosissime espansioni, soprattutto per quanto riguarda le miniature.

Il gioco è molto bello e preciso, ma non certo semplice, sia per quanto riguarda le istruzioni che per il lavoro necessario a dipingere e schierare i vari eserciti. Prima di iniziare una battaglia è necessario preparare il campo di gioco; le regole consigliano, a questo proposito, una superficie minima di 120 x 40 cm, anche se per sviluppare uno scontro in grande stile può essere necessario uno spazio decisamente maggiore. Su questo piano vanno poi schierati i vari elementi ambientali, come edifici, boschi e colline. Infine, i giocatori decidono da quale parte schierarsi e la battaglia può avere inizio.

Gli sfidanti, normalmente due, dispongono di un certo numero di punti per creare il proprio esercito; ogni truppa, compresi i Titani e le forze speciali, ha un proprio valore, relativo alla loro forza effettiva e, tenedo conto di questi punteggi, si possono creare eserciti sempre nuovi ma equilibrati. Una volta scelte le forze da utilizzare, i giocatori le dispongono sul proprio lato del campo senza farsi vedere dall'avversario (mettete una barriera in mezzo alla superfice di gioco). Quando le truppe sono posizionate, si passa subito agli scontri. Le partite sono divise in turni, ciascuno dei quali è a sua volta suddiviso in fasi. Nella prima, quella degli Ordini, i giocatori dispongono le apposite carte vicino a ognuna delle proprie truppe. Queste possono contenere un ordine di Avanzata, nel qual caso le truppe si muovono e poi sparano, di Primo Fuoco, per sparare senza compiere movimento, di Carica, per correre a doppia velocità, senza avere però la possibilità di fare fuoco, o di Ritirata, che viene utilizzata solo nel caso in cui una truppa decida di fuggire. Questa prima fase si conclude con la determinazione dell'iniziativa, che consente, a chi la vince, di decidere se muovere per primo o per ultimo. Durante la fase di Movimento, i contrassegni d'Ordine vengono rivelati e le truppe eseguno gli spostamenti indicati. Una volta che entrambi i giocatori hanno mosso le proprie unità, si passa alla fase di Combattimento. Questa è suddivisa in tre ulteriori segmenti, il Primo Fuoco, eseguibile solo da quelle unità che hanno ricevuto l'omonimo ordine, il Combattimento Ravvicinato, che si svolge tra tutte le truppe nemiche giunte a contatto nella fase di movimento, e il Fuoco delle Truppe Avanzate, in cui hanno la possibilità di sparare le unità con ordine di Avanzata.

Una volta conclusi tutti i combattimenti e gli spostamenti, si passa al calcolo dei punti; la partita si conclude, infatti, quando una delle due squadre raggiunge un punteggio minimo prestabilito, a prescindere dal fatto che le unità nemiche siano ancora efficenti o meno. I punti vengono guadagnati occupando particolari posizioni strategiche e distruggendo o mandando in fuga le unità nemiche.

A mio parere il prodotto è veramente ottimo, ben realizzato e curato anche nella traduzione. Lo consiglio soprattutto a coloro che sono disposti a dedicare qualche ora ai giochi da tavolo o che hanno una forte attrazione per le simulazioni belliche. Chi è interessato può trovare tantissimo materiale di gioco su White Dwarf, la rivista della Games Workshop tutta in inglese che può essere acquistata nei negozi specializzati.

Per il materiale si ringrazia:

PERGIOCO

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

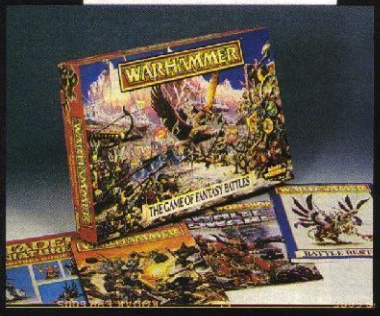
http://www.old-computer-mags.com/

WARHAMMER

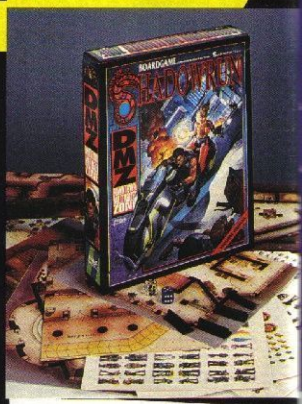
Sicuramente il più famoso tra i giochi di simulazione bellica in 3-D (se non sapete cosa vuol dire, andate a leggervi la recensione di Space Marine su questo stesso numero), il cavallo di battaglia della Games Workshop torna con una nuova veste.
La nuova edizione di Warhammer, per ora disponibile solo in lingua inglese, non è più composta da un semplice libro, bensì da una mastodontica scatola, contenente, tra l'altro, ben 104 miniature di ottima fattura.
Il regolamento, pur mantenendo lo spirito della versione precedente, è stato riveduto e corretto, in maniera da risultare più semplice e immediato.
La scatola contiene tutto l'occorrente per poter giocare, compresi dadi ed elementi in cartone per realizzare il piano di gioco; a questa possono essere aggiunti tutti gli innumerevoli supplementi creati negli ultimi anni dalla fertilissima Games Workshop, dalle miniature alle regole avanzate.
Il risultato globale è ottimo, decisamente più completo e giocabile della precedente edizione; c'è solo da sperare che venga presto tradotto in italiano.

Per il materiale si ringrazia:

PERGIOCO



SHADOWRUN -
DOWNTOWN MILITARIZED ZONE



Sembra che la moda della fantascienza Cyberpunk, dopo aver conquistato l'America, stia colpendo in maniera sempre maggiore anche il nostro paese; dopo l'uscita di Cyberpunk, l'ultimo Gioco di Ruolo realizzato dalla Stratelibri, arriva dalla Ripa Shadowrun, un nuovo prodotto appartenente allo stesso genere. Shadowrun DMZ (Downtown Militarized Zone), non è un vero e proprio Gioco di Ruolo, bensì una simulazione tattica di battaglie tra gang rivali in un futuro diviso tra tecnologia cibernetica e magia. La meccanica di gioco è abbastanza simile a quella di Battletech (guarda caso sono entrambi prodotti della ditta americana Fasa), ma questa volta sono esseri umani, o quasi, a darsi battaglia. Gli scontri si svolgono su mappe raffiguranti edifici abbandonati, empori o semplici strade. Ogni giocatore utilizza uno o più personaggi, che può scegliere tra quelli già pronti (ben settanta "archetipi") o creame di nuovi utilizzando le regole del Gioco di Ruolo Shadowrun.
I combattimenti - ambientati in una devastata Seattle del 2050, in cui la tecnologia si mischia alla magia - vengono divisi in turni, secondo l'ordinaria prassi di questo genere di giochi, ciascuno dei quali è a sua volta suddiviso in varie fasi, per l'esattezza cinque per ogni squadra. Il succedersi delle diverse fasi rispecchia abbastanza lo stereotipo classico, ma contemporaneamente porta delle grandi innovazioni: tra queste, la più significativa è, senza dubbio, quella che riguarda la fase di fuoco, che non viene più vista come un momento a se stante, da collocare in coda a tutte le altre azioni, bensì viene effettuata contemporaneamente al movimento, dando maggiore realismo agli scontri. Ottima anche l'idea degli Archi di Reazione: ogni personaggio può decidere di sacrificare parte dei propri punti di movimento per poter tenere sott'occhio una più vasta zona del piano di gioco. In pratica, invece di correre per tutto il tempo si può decidere di fermarsi il tempo necessario per guardare se c'è qualche nemico nei dintorni.
Insieme alle regole si trovano, oltre al libro degli Archetipi, nove piante a colori su cui si possono ambientare i propri scenari, due mappe bianche da utilizzare per preparare i propri scenari, i contrassegni in cartone dei personaggi, dei veicoli e di tutto quello che può servire per rendere più realistico l'ambiente di gioco, e due dadi a sei facce. Il regolamento riporta anche alcune sezioni facoltative per il gioco avanzato, meno immediato ma, sicuramente, più preciso e realistico, oltre alle informazioni necessarie per utilizzare Shadowrun DMZ come rapido e preciso sistema di combattimento per il Gioco di Ruolo di Shadowrun.
L'impressione globale di questo nuovo prodotto, che riesce a unire in maniera ottimale la semplicità e il realismo, è decisamente positiva e sono certo che piacerà moltissimo a tutti coloro che hanno apprezzato Battletech. Un buon gioco, che può servire a introdurre i neofiti al fantastico mondo del Gioco di Ruolo.

Per il materiale si ringrazia:

PERGIOCO

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

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

TANTI PICCOLI HAL-9000

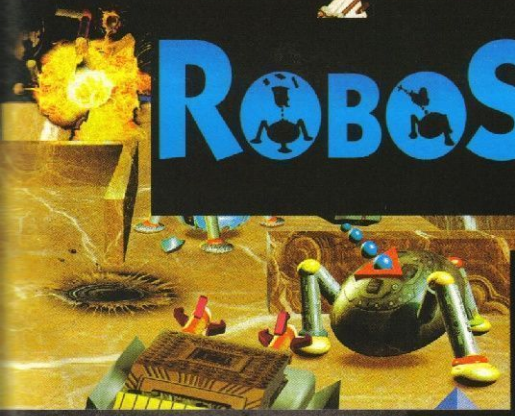
Robosports è il classico gioco in stile Maxis; come alcuni dei suoi predecessori modello *Sim-City*, *Sim-Ant* et similia, è pieno fino all'inverosimile di comandi e regolette assurde, che lo fanno assomigliare molto a un qualsiasi gioco da tavolo, come possono essere gli scacchi o *Hero Quest*. Gli stili di gioco sono molteplici, e si può decidere all'inizio della partita fra i cinque disponibili, che sono: *Survival*, dove vince chi riesce a treminare tutti gli avversari. *Treasure Hunt* che una specie di caccia al tesoro, *Capture the Flag*, *Hostage* e infine lo stranissimo modo *Baseball*. E' possibile scegliere fra cinque formazione di robot - differenti l'uno dall'altra per mezzi messi a disposizione - e fra quattro tipi di gioco come: *Melee*, *Battle*, *Campaign* e *Skirmish*. Infine si può anche decidere di giocare con uno scenario tipo piastra di computer, cittadino o cittadino nuclearizzato. Chi ha a disposizione anche un modem, sarà felice di apprendere che potrà giocare in doppio con un'avversario sparpagliato per l'universo - basta che sia anche lui modem-munito.

AMIGA

MAXIS

In origine c'erano gli Umani... poi gli uomini costruirono i robot e li dotarono di intelligenza artificiale. Nel renderli il più possibile simili alla razza umana, i terrestri trascurarono un piccolo dettaglio e impiantarono in queste giovani IA (Intelligenze Artificiali) una serie di dati prelevati direttamente da cervelli umani... Presto i robot presero coscienza di se stessi, cominciarono a comportarsi come persone e la parte oscura di essi, il male, prese il sopravvento. Il desiderio di distruzione, l'odio, la rabbia, tutti quei dati disgraziatamente immessi per errore - quelli che ogni uomo riesce a controllare con un minimo di disciplina - hanno fatto di quei piccoli e innocenti robot una immensa schiera meccanica perennemente in conflitto per il dominio e l'egemonia (o la distruzione totale) nel nostro amato pianeta.

ROBOSPORT™







Se vi è piaciuto Sim-City, se siete impazziti per Sim-Ant e se i giochi dove il manuale supera di netto il palo di chili, sicuramente Robosport farà al caso vostro. Una delle cose che ho veramente apprezzato di questo gioco è la sua camaleonticità; quello che voglio dire, in poche parole è che Robo si adatta ad ogni tipo di Amiga. Se avete un HD lillo si potrà installare, se avete memoria da sbatter via iddo vi elargirà una definitissima grafica in HI-Res - in poche parole il programma si adatta per ogni tipo di macchina dando il meglio di se stesso. Un gioco sicuramente non destinato alle grandi masse, ma dedicato a chi non ama smanettare con il joystick e predilige un sano uso del cervello.

GIOVANNI PAPANDREA

AMIGA

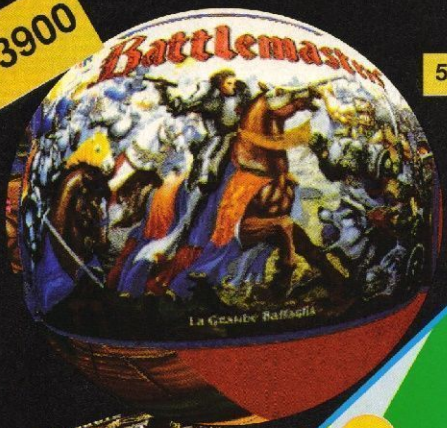
GRAFICA	58
SONORO	71
GIOCABILITÀ	62
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	71



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

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

Fortissimo il tuo



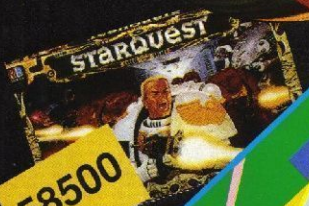
73900



56900

PERGIOCO

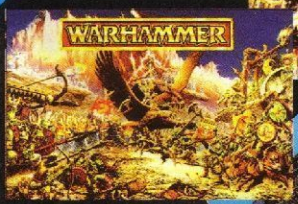
Natale con noi



58500



79900





65900

PERGIOCO
i giochi da tavolo...
tutti.



49900

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

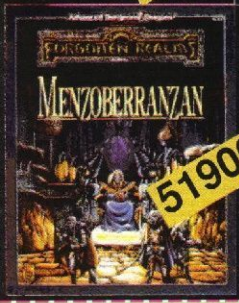
http://www.old-computer-mags.com/

PERGIOCO
i giochi di ruolo, questi e tutti ....











PERGIOCO **MILANO** *negozio*
via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

PERGIOCO **ROMA** *negozio*
via Degli Scipioni 109-111, Metro Ottaviano.

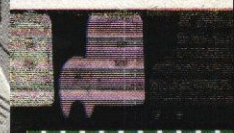
PERGIOCO **MILANO** vendita telefonica
consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.



e le miniature,
gli aquiloni, i fuochi
d' artificio innocui,
e poi le console
e i loro giochi.
Novità sempre!











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

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

PC

MICROPROSE

Tanto tempo fa, non in una landa lontana e sconosciuta, ma in quelle regioni mitteleuropee che costituiscono l'attuale Germania, anche senza elfi, nani, incantesimi prodigiosi e creature mostruose, c'era la possibilità per un buon guerriero di trovare uno scopo per la sua lama d'acciaio, per un uomo di fede di portare religione e giustizia sulle punte di una mazza ferrata, per un alchimista di scoprire nuove formule di sapere e antica saggezza. Erano lande oscure, erano tempi oscuri, caotici, violenti ma c'era la possibilità per un gruppo di amici di giurare fedeltà a un'ideale di giustizia e di portare il loro piccolo contributo in un paese immenso e travagliato.

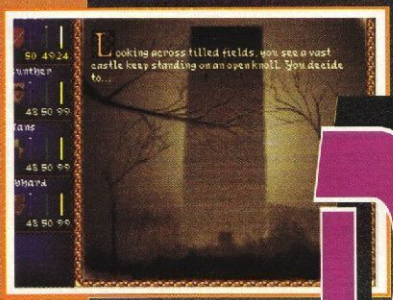
Si apre così, con un reciproco giuramento, in una taverna di una delle città della Germania dell'inizio del '400 la vostra avventura in uno dei giochi di ruolo più accurati storicamente a cui mi sia mai capitato di giocare. Ma non fraintendetemi, il gioco non intende essere una pedante lezione di storia, assolutamente, vuole semplicemente sfruttare l'accurata ricerca svolta dalla Microprose per riempire il gioco di particolari molto d'atmosfera. A cominciare dai luoghi che visitate, le città della Germania medievale, i suoi negozi, le gilde, le situazioni politiche e sociali in cui svolgete la vostra avventura, e ancora le armi, le armature, etc.: è tutto estremamente accurato ma non pesante, vi consente, se appassionati, di approfondire alcuni argomenti o di giocare, se preferite, "ad intuito".

La filosofia del gioco è quella di creare un ambiente più verosimile possibile. Questo significa semplicemente, oltre all'accurata ricostruzione d'epoca, che non incontrerete draghi a ogni angolo di strada, tutto quello che potranno fare i vostri principianti all'inizio delle loro avventure è al massimo qualche rissa di strada, questo non significa che un giorno non incontrerete draghi o altre creature fantastiche parte anch'essi, seppure tra i miti e le leggende, di quell'epoca.









DAR

CHI SIAMO, DOVE ANDIAMO, PERCHE' LO FACCIAMO?

Nessuno, da nessuna parte e per nessun motivo. Avete semplicemente un'intera nazione (e i 18 mega di Hard Disk necessari all'installazione serviranno pure a qualcosa) da esplorare in assoluta libertà, nessuno stupido svolgimento sequenziale da seguire, nessuna missione particolare, l'unico obbligo è nel restare tra i "buoni", ogni azione in contrasto con principi morali posti vi e tutte quelle storie provoca drastici tagli al vostro divine favor. Lo scopo principale è acquistare con le vostre azioni fama e celebrità attraverso tutto il paese, per venire ossequiato, omaggiato e incaricato di missioni sempre più impegnative; e non preoccupatevi: tra le 90 città di *Darklands* con tutti i manieri, torri, monasteri, dungeon, etc. sparsi per il paese ne avrete per una vita...



CVG HIT

PC

GRAFICA	90
SONORO	81
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	**95**

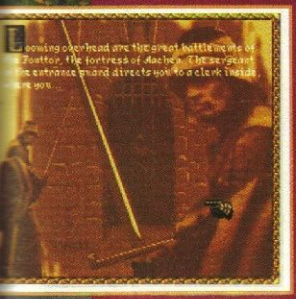
http://www.old-computer-mags.com/ http://www.old-computer-mags.com/

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



IT'S A KIND OF MAGIC

Non aspettatevi di poter canticchiare Jerry Lee Lewis mentre seminate fireball per i campi di battaglia di *Darklands*, qui la magia è molto limitata per non dire assente, ed è forse questa l'unica assenza che pesa un poco nel gioco. Al posto dei maghi ci sono comunque gli alchimisti che, con gli opportuni ingredienti, le formule e un'adeguata istruzione che può essergli impartita dai numerosi alchimisti sparsi per il mondo può preparare pozioni dagli effetti più o meno equivalenti ai classici incantesimi (anni di istruzione e studi per preparare una Thunderbolt che poi nient'altro è che una molotov, mah! - Steve). Per quanto riguarda i chierici questi sono molto più simili alle loro controparti dei classici GdR. Invocando questo o quel santo conosciuto (ne abbiamo di diverse qualità) si ottengono diversi effetti, dal miglioramento di alcuni attributi dei vostri personaggi a svariate altre utili conseguenze.



KLANDS

ABILI ARRUOLATO

I personaggi di Darklands sono incredibilmente definiti: oltre ai soliti attributi sono riportate nell'apposita schermata (in cui trovate anche visualizzato graficamente l'equipaggiamento, armi e armatura, indossato) anche i livelli di abilità nell'utilizzo di diverse armi. Il sistema di *Darklands*, analogamente a quello di diversi RPG da tavolo utilizza un sistema a skill, abilità. Così vi ritrovate, per ogni personaggio diversi gradi di abilità nel parlare, leggere e scrivere, nascondersi, streetwise, la capacità di curare i propri compagni feriti o di preparare pozioni da alchimista: perfino gli oggetti del nel gioco hanno un parametro di qualità che indica quanto siano ben realizzati (gli oggetti come le armature, naturalmente, si rovinano con l'uso). Tutti hanno le stesse potenzialità iniziali, ma vi conviene naturalmente creare un gruppo di personaggi ben distinti e differenziati.

Il sistema è veramente comodissimo, anzitutto le abilità vengono attivate quando necessario, l'alchimista potrà lanciare una pozione per distrarre le guardie a un portale, il chierico invocare un santo affinché plachi un agguato di lupi o ancora la capacità di scassinare serrature o di sentire la presenza di un agguato tra gli alberi di una foresta: tutto compare automaticamente nel menù delle opzioni. Altrettanto automatico è il sistema di cambiamento di livello, in effetti non ci sono livelli veri e propri, ma utilizzando gli skill questi vengono di quando in quando incrementati: è bellissimo vedere il proprio personaggio crescere poco alla volta, aumentare le sue abilità nel maneggiare le armi a poco a poco dopo ogni combattimento.

Darklands è un gioco assolutamente imperdibile per chi sia già appassionato di GdR: è la cosa più vicina che abbia mai visto a un classico GdR da tavolo e la palese dimostrazione che per creare atmosfera e coinvolgimento nel giocatore non è necessaria una simulazione ultrarealistica in prima persona come in Legends of Valour o Ultima Underworld. Darklands è costituito quasi esclusivamente da schermate fisse in cui vengono presentate le classiche scelte per questo tipo di avventure: se andare nel quartiere delle gilde a cercare contratti o missioni, nella zona commerciale a completare il vostro equipaggiamento o semplicemente restare nella taverna ad accrescere le vostre abilità con l'opportuna guida di un maestro. La vostra libertà d'azione, a differenza di quanto potrebbe sembrare, non è limitata da questo, per ogni situazione avete diverse possibilità a seconda delle particolari abilità del vostro gruppo e l'enorme area di gioco non fa temere per noia o ripetitività.

Il sistema di combattimento presenta la classica visuale isometrica del campo di battaglia: la lotta si svolge in tempo reale con i vostri personaggi che agiscono secondo le istruzioni che potete modificare in ogni istante pausando il combattimento e cambiando le azioni da svolgere per ogni combattente: un sistema davvero molto veloce e comodo da usare.

Graficamente il gioco è un poco deludente nelle sezioni di combattimento, i personaggi sono disegnati maluccio, mentre le numerose schermate del gioco sono molo d'atmosfera come del resto le musiche (abbastanza scarse purtroppo). Non sarà l'RPG più semplice mai visto, i controlli da tastiera richiedono un minimo di pratica e di lettura del manuale ma è sicuramente quello più realistico e ad ampio respiro, ampio come il vostro portafogli visto il costo del gioco e della configurazione necessaria a farlo girare, un 386 con un paio di mega, DOS 5.0 e 18 Mbytes di Hard Disk liberi.

STEFANO GIORGI



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

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

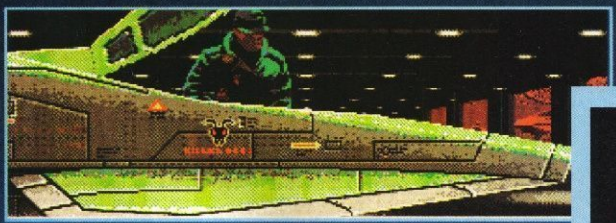
WING COMM

AMIGA

ORIGIN

E' il ventisettesimo secolo, e non potrete più vedere il vostro gatto con gli stessi occhi: non perché il movimento animalista sia ormai inviso alla maggio parte del genere umano, ma perché il micio vi ricorderà troppo i kilrathi. Questa razza felina, nata da uno scherzo della genetica, è il più grosso incubo della razza umana: con una flotta imponente di astronavi ha violato lo spazio siderale terrestre e ha causato un devastante conflitto. Ora, la vostra routine giornaliera consiste nell'imbarcarvi sulla Tiger's Claw, una delle più imponenti corazzate della flotta terrestre, e lanciarvi col vostro caccia nelle zone dell'universo ingiustamente invase dai maledetti alieni. Ah, bei tempi quelli in cui vi sedevate tranquilli a casa e potevate portare la ciotola di latte al vostro micione senza provare dei brividi!
Questo è il tragico antefatto di *Wing Commander*, uno dei giochi che in versione PC ha segnato una nuova era per il videointrattenimento casalingo: astronavi in simil-ray-tracing, sequenze di battaglia come in Guerre Stellari e molto altro. E l'Amiga riesce a "sopportare" tutto questo? Leggete, leggete...





SPAZIO ALLO SPETTACOLO!

Ovviamente un gioco come *Wing Commander* non può che essere votato allo spettacolo e al "pathos" cinematografico. Si inizia con le sequenze del briefing in cui venite informati dei pericoli che vi attendono e una serie di animazioni vi infondono quel minino senso di pericolosità per ogni missione. Poi è la volta dell'hangar con il vostro caccia, con allarmi che risuonano e messaggi che vi invitano a lanciarvi in battaglia. Dopo poco vi ritroverete nel profondo spazio e qui vi gusterete le animazioni delle navicelle delle navicelle kilrathi che vi sfrecciano da tutte le parti. A questo punto sarà possibile attivare delle viste esterne che sono molto spettacolari, ma poco utili, e che tuttavia si attiveranno automaticamente nei momenti più "caldi" della battaglia. Non mancano, infine, cerimonie di premiazioni e anche funerali strappalacrime con il vostro cadavere lanciato nello spazo. Più di così!



Diciamo subito una cosa:
Wing Commander è grandioso da vedere e gli effetti sono superbi, ma anche la grafica più bella e il sonoro più dolce servono a poco se non c'è un minimo di profondità; siamo onesti: Wing Commander non è certo il gioco più profondo mai creato (in sostanza è uno sparatutto "supercaricato") e non è nemmeno il più duro; anche un giocatore medio non ci metterà molto a finirlo. Allora perché mi ritrovo sempre a giocarlo e a rigiocarlo anche dopo averlo finito? Beh, forse perché WC sembra effettivamente un "film interattivo": ha semplicemente tonnellate di atmosfera e il livello di coinvolgimento del giocatore/spettatore ha davvero dell'incredibile. Dopo qualche giorno sentirete un forte legame affettivo con i piloti della Tiger's Claw, tanto che quando perderete un compagno rimarrete molto dispiaciuti. Arriviamo al domandone finale: è veloce? Non c'è dubbio che Wing Commander sia un miracolo di programmazione, anche se quando lo schermo comincia a riempirsi l'aggiornamento soffre un po'. Comunque, rimane abbastanza veloce da giocarci e alla fine è questo che conta.

DAVID UPCHURCH

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

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



CACCIA GROSSA

Man mano che progredite nel gioco, vi verranno assegnati nuovi caccia monoposto da pilotare. Attenzione però: le loro prestazioni belliche potranno anche essere migliori ma il loro pilotaggio potrebbe essere molto più complicato! Ecco di seguito i quattro caccia a disposizione della Federazione Terrestre:

HORNET: Questo caccia leggero è l'ideale per i principianti ed è il primo su cui volerete. E' molto manovrabile ma ha una scarsa protezione e non ha un grosso potenziale bellico.

SCIMITAR: Forse il peggiore di tutti. Poco armato, poco resistente e molto lento: un vero macinino dello spazio.

RAPIER: Il più veloce dei quattro. Ha anche ottima resistenza e dispone di un buon arsenale. Altamente raccomandato.

RAPTOR: Qusto caccia pesante è il meglio che c'è: ragionevolmente veloce, pesantemente blindato e ha tale armamentario da far paura a una flotta intera!





ANDER



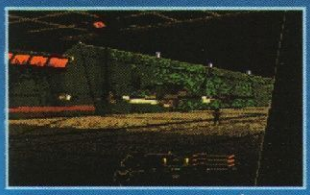
GALASSIA CHE VAI...

Concettualmente, *Wing Commander* è abbastanza semplice: è un classico gioco di combattimento spaziale in cui dovete distruggere tutto ciò che vi si para davanti. Nelle vostre missioni sarete però affiancati da un caccia amico a cui potrete dare l'ordine di ingaggiare battaglia col nemico oppure ritirarsi. Un'altra azione che potrete fare è chiedere il permesso di atterrare sulla Tiger's Claw ma anche di insultare pesantemente i kilrathi. Dagli all'alieno!











AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	92
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	60
GLOBALE	87

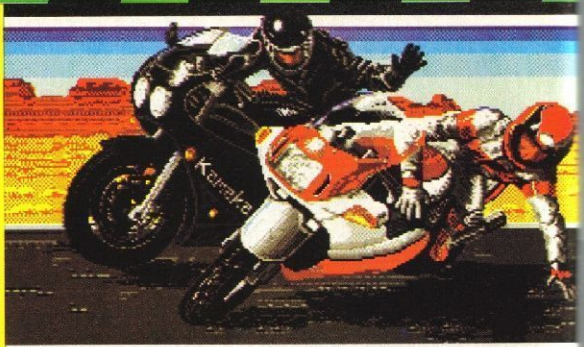
http://www.old-computer-mags.com/
http://www.old-computer-mags.com/

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

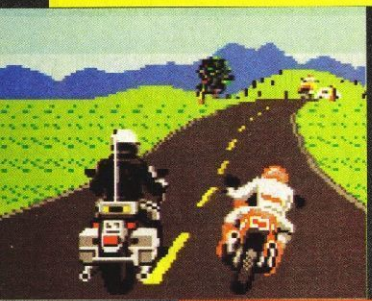
AMIGA

ELECTRONIC ARTS

Dal momento in cui girate la prima pagina del manuale di *Road Rash*, sapete subito di cosa si tratta: una corsa motociclistica, ma con vari particolari in più. Innanzitutto, la competizione è già di per se non autorizzata e, adesso arriva il bello, è incredibilmente votata all'ultraviolenza. Mentre siete in sella alla vostra dueruote potrete, infatti, affiancarvi a un avversario e prenderlo a calci e pugni, sbalzandolo di sella e procurandogli un non indifferente danno fisico! Naturalmente i vostri avversari non mancheranno di rispondere pan per focaccia dimenando anch'essi i loro poderosi arti: il risultato sarà quanto mai esilarante, con i concorrenti che si picchieranno come dei bambini dell'asilo! Amico uligano, così uomo e così bambinooo...



ROAD RASH









VIOLENZA PER LE STRADE

Ma entriamo nel dettaglio: per avanzare di livello in *Road Rash* bisogna arrivare quarti nelle cinque piste comprese nella competizione. Nel livello successivo, purtroppo, le piste saranno le stesse ma gli avversari saranno molto più agguerriti, e non solo dal punto di vista motociclistico. E a proposito di violenza, in *Road Rash* ci si può picchiare a volontà non solo tramite gli arti donati da mamma natura ma anche con dei contundentissimi manganelli; il bello di tutto questo è che voi e gli altri concorrenti potete rubarvi di mano il manganello mentre state per essere colpiti e vendicarvi alla grande! Una delle cose peggiori che vi possa capitare è pero quella di essere sbalzati di sella: quando succede, dovrete guidare il vostro centauro verso la sua moto col rischio di essere investiti. Non basta: se non siete in sella e passa un poliziotto, venite portati dritti in cella e la gara per voi è miseramente finita! Terribbile!



Su Road Rash mi si sono formate nel cervello le più svariate opinioni; dopo tanto smanettare, sono però giunto a una conclusione: Road Rash è sicuramente un buon gioco, però non un grande gioco. La migliore cosa del programma è che raggiunge il suo scopo primario: procurare un casino di divertimento. Il controllo è ottimo, la sensazione di velocità c'è e c'è pure un sacco di azione. Il problema è che l'opera di conversione da Megadrive non è completamente riuscita: sull'Amiga il gioco sembra un poco primitivo. Tanto per dire, il vecchio Super Hang On è più veloce e pulito. Graficamente si poteva fare di più, infatti non c'è nulla che colpisca particolarmente, e lo stesso vale per la musica, che sembra più adatta a un ST che a un Amiga. A livello di giocabilità bisogna dire che le piste sono proprio pochine e gli avversari non abbastanza diversificati. La presenza della polizia è un elemento in più, ma il vero "elemento in più" doveva essere il pestaggio, che, invece, non risulta così determinante per l'azione di gioco. Ma ciò di cui Road Rash aveva VERAMENTE bisogno era di uno schermo in split-screen o un'opzione di link in modo che due giocatori se le dessero di santa ragione: avrebbe fatto nettamente la differenza. Pazienza!

GARY WHITTA

AMIGA

GRAFICA	74
SONORO	80
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	**78**



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

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

Doodlebug

Edizione limitata
Contiene
Portafoglio e
Portachiavi







SOFTEL
DISTRIBUZIONE





Doodlebug offre venti livelli di incredibili piattaforme sparse in cinque mondi a tema. Personaggi interattivi all'interno del gioco permettono a Doodlebug di comprare autoveicoli, sottomarini, elicotteri, astronavi e draghi, che lo aiuteranno nella sua ricerca dell'incantevole principessa Ladybug.

Disponibile per Commodore Amiga ed Atari ST





CORE DESIGN LIMITED

Screen Shots from various formats

http://www.old-computer-mags.com/ no Salinas S1/B (GRA) 00178 http://www.old-computer-mags.com/

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

AMIGA

KRISALIS

Si sono mai visti degli alieni nascondersi in posti belli illuminati, in cui se ti capita di passarci il mirino sopra sei sicuro di quello che prendi? Mai: tra le giungle di *Predator* e le carceri di *Alien 3* sempre nella penombra bisogna combatterli, col non trascurabile rischio di avvertire qualcosa strisciare dietro la schiena proprio quando si pensa di essere al sicuro. La Krisalis ha pensato bene di fsfruttare proprio questo concetto, adattandolo all'appropriatissimo sistema di gioco già utilizzato in *Shadowlands*, cioè quel Photoscape che fa di luci e ombre il proprio cavallo di battaglia. All'interno di una buissima colonia, dovrete guidare i vostri quattro marines per scoprire perché non si riceve più alcun segnale dai suoi abitanti; in realtà ci metterete poco a scoprirlo, dopo aver scorto le prime sagome che stranamente hanno poca somiglianza con ciò che avete visto sinora sulla Terra...









SHADOWORLDS

LUCI E OMBRE

Passando dal fantasy alla fantascienza, il nuovo gioco della Teque ha ovviamente subito dei cambiamenti. Tanto per cominciare, i quattro personaggi del party non sono già imposti dal programma ma vanno selezionati da un gruppo variegato comprendente addirittura un droide e un uomo-lupo. La cosa più interessante, però, sono le armi: ogni sputafuoco che imbraccerete sarà componibile, nel senso che si potranno assemblare tra loro tipi diversi di canna e calcio. Questo produrrà una serie di ordigni di diverso effetto, tutti da sperimentare. L'ultima importante differenza riguarda il Photoscape stesso: al "cerchio" di luce generato dalle torce in *Shadowlands* si è sostituito il cono della lampadina degli elmetti dei marines, che consente ai megasoldati di scrutare nel buio in qualsiasi direzione.



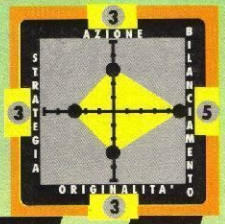


Come seguito di Shadowlands, Shadoworlds è esattamente quello che ci si aspetterebbe: stesso divertimento "ruolistico", stesso stile grafico, varie migliorie e uno scenario di grande atmosfera. In effetti, l'ambientazione spaziale è uno dei pezzi forti del gioco e costituisce un bel cambiamento rispetto al poco fantasioso scenario di cappa e spada. Non c'è dubbio che i programmatori della Teque abbiano cercato di ricreare il feel di Aliens *nel gioco e il Photoscape è capitato proprio a fagiolo: non penso però che il sistema sia tanto pratico quanto è attraente. Si prova un po' di frustrazione quando si gioca nella penombra e ci sono momenti in cui si vorrebbe vedere tutto alla luce e farla finita lì. Per quel che riguarda il sonoro poi, devo dire che è stato fatto poco per dare un ulteriore "tocco" all'atmosfera. Ma in definitiva rimane un gioco senza macchie, sofisticato e molto giocabile: rispetto a* Shadowlands *poi, è molto più orientato all'azione che alla risoluzione di puzzle. Non attirerà i puristi, ma il suo accattivante scenario e l'amichevole interfaccia fanno di* Shadoworlds *un ottimo "ingresso" al genere RPG.*

GARY WHITTA

AMIGA

GRAFICA	80
SONORO	76
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	88



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

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

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.

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

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

AMIGA

DYNABYTE

Cosa fanno uno scassinatore, una ballerina e un energumeno nel bel mezzo del Giappone? Beh, tante di quelle cose assurde che nemmeno si possono immaginare ma che grazie alla Dynabyte si possono giocare. Questa neonata software house italiana ha pensato, infatti, di ritrarre la cittadina di Tyoko (che, come giustamente dice il manuale, si trova tra Tokyo e Kyoto) nella maniera più fumettosa e assurda, intrecciando le vicende di Doug Nuts, Donna Fatale e Dino Fagioli, i tre di cui si parlava, in una avventura grafica con tutti i crismi del genere: interfaccia punta-e-clicca (le icone appaiono premendo il tasto destro del mouse) con funzioni "aprire", "parlare", "esaminare" e "usare" più umorismo, ottima grafica e sempre molto Giappone dappertutto. Come dite? Se siamo sicuri che è una produzione italiana? In effetti è un po' difficile da credere...

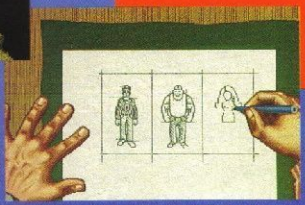
NIPPON SAFES INC.

UN ITALIANO IN GIAPPONE

Nippon Safes Inc., come si diceva nell'introduzione, è ambientato in un Giappone molto fumettoso e umoristico, e lo scoprite subito all'inizio del gioco: nella breve introduzione interattiva (alla *Indy IV*), in cui guiderete separatamente i tre protagonisti, scoprirete venditori giapponesi che usano la "l" al posto della "r", guardie del corpo corazzate e automobili con sistemi di antifurto fantascientifici. Il tutto con simpaticissime animazioni e ritratti ingigantiti dei protagonisti con un bellissimo stile grafico. Poco dopo vi gusterete l'intro vera e propria, una vera perla per stile e umorismo nel novero delle produzioni italiane. Grande!











Non ci posso credere: in genere le case di software italiane sono orientate verso la produzione prettamente commerciale, puntando quasi esclusivamente sui giochi d'azione o, se devono fare un'avventura, acchiappando i diritti dei fumetti italiani. E che cosa fa la Dynabyte? E' esordiente e fa un'avventura grafica con tanto di interfaccia punta-clicca, con molte animazioni, umorismo sparso e varie raffigurazioni in bello stile grafico. Non ho davvero parole per il coraggio ma anche per il talento espresso da questa neonata casa tricolore. E la giocabilità complessiva? Molto buona, con enigmi ben strutturati, schermate sempre caratterizzate da un bello stile (sottolineo di nuovo la qualità dei "ritrattini" quando si parla con un personaggio) e animazioni (e suoni) pronte a regalare umorismo. A volte i caricamenti possono essere un po' noiosi, però a me viene in mente solo una frase: continuate così!

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	84
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	**87**



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

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

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

LYNX LT. 169.000

CASINO	LT. 69.000	PIT FIGHTER	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	HOCKEY	LT. 79.000
HYDRA	LT. 69.000		

• FLIPPER • FOOTBALL • CALCIO • PITFIGHTER
• SHADOW BEAST **£ 79.000 TUTTI**

MEGA DRIVE Lit. 265.000

Tazmania Story	Monaco GP II	Cadash
Splatter House II	Greylancer	Simpson
Thunder Force 4	Chelnov	Fantastic Navigation
Wonder dog CD	Rampart	Ninja Gaiden
Prince Persia CD	Tale Spin	Power Athete
Green Dog	Batman Return	G Loc
Tazmania	Lhx Attack Chopper	Golden Axe 2
Aquatic Game	Micro Machines	Bare Knuckle 2
Side Pocket	Amazing Tennis	Biliardo
Metal Fangs	Smash TV	Steel Talons
Alien 3	Home Halone	Predator 2
Sonic 2 (niv.)	Nhl Hockey	USA Basketball
Indiana Jones	Crying	Thunder Storm CD
Road Rush 2	Black Hole CD	Capitan America
Wrestling 2	Gods	Love Mickey Mouse (nov.)

GAME BOY LT. 149.000

Simpson 2	Ultima	Super Mario 2
Final Fantasy	Looney Tuner	Jeep
Mickey Mouse 4	Bionic Commando	Trip World
Prince Persia	Miracle ADV	WW2
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**

GAME GEAR

Batman Return	Super Monaco GP II	Vampire
Sonic	Chuck Rock	Donald Duck
Winbledon	Poplis	Kick Off
Outrun Europa	Sonic 2 (nov.)	Bare Knuckle (nov.)
Shinobi 2 (nov.)		

SUPER FAMICOM-S NES Lit. 389.000

Final Fantasy II	**Soul Blader**	**Super Offroad**
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**
Kenshiro 5	**Ninjia Turtles 4**	**Robo Police**
Battle Tank	**Race Driving**	**Volleyball**
Super Mario Kart	**Super F1 Circus**	**Rampart**
Street Fighter II	**Robocop 3**	**Star Wars**
Foreman Box	**Dragon Lair**	**Simpson Nightmare**
Mickey Mouse	**Wing 2**	**Alien 3**
Amazing Tennis	**Terminator 2**	**Faceball 2000**
Super Battle UP	**Desert Strike**	**Blues Brothers**
Bull Lakers	**James Bond Jr**	**Tiny Toons**
NBA Basket	**Home Alone 2**	**Spiderman**
Axelay	**After Burner**	**Soul Blader**
Batman Return	**Mario Paint con mouse**	
Capcom Joystick		

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**

MS-DOS

A. Train	Quest Of Glory III	Legend Kyrandia
Atac	Falcon 3 Mission Disk	Indiana Jones (ita.)
Lure Of Tempress	Ultima Underworld	Epic
A 320	Carrier At War	Wing Commader CD
Monkey Island CD	Siege	Rex Nebula
Mantis	B17 Fortress	Dark Land

A partire da lire 150.000

NEO GEO £ 489.000

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 98.000

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

SUPER NES LT. 389.000 + SUPER MARIO WORLD

ATTENZIONE A TUTTI COLORO CHE ACQUISTERANNO ALMENO 2 GIOCHI NEL NOSTRO NEGOZIO MODIFICA MEGA DRIVE TUTTO SCHERMO GRATIS

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

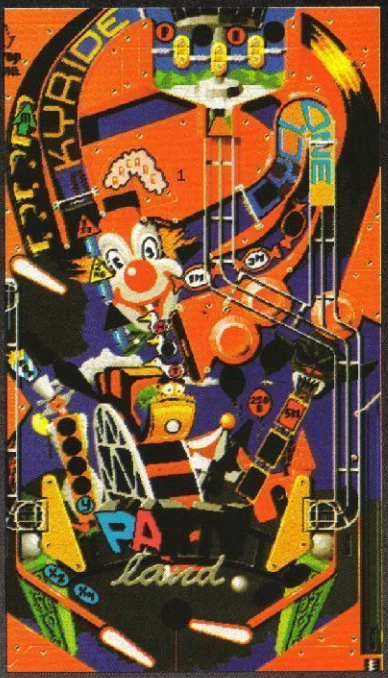
http://www.old-computer-mags.com/

AMIGA

PINBALL FANTASIES

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

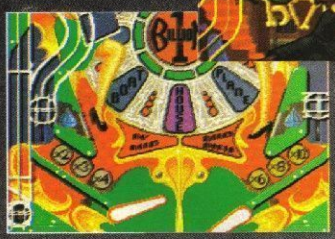
Dopo aver stupito il mondo con *Pinball Dreams*, la 21st Century non poteva esimersi dal produrre un seguito con tanto di migliorie. Le regole ovviamente sono sempre le stesse: sbattere la pallina da tutte le parti sul piano di gioco per conquistare bonus e sottobonus che vi portino al record. Le novità sono le dimensioni maggiorate dei flipper, una grafica migliorata, e la presenza di una levetta supplementare in alcuni dei flipper del gioco, piazzata naturalmente più in su del solito posto dove si trovano le due levette "normali". I flipper sono quattro, gli effetti sonori sono tanti e il gioco è un gran divertimento!



QUAL E' IL PIU' GROSSO SPARAPALLE A QUATTRO ZAMPE?

Come nel primo gioco, i flipper compresi in *Pinball Fantasies* sono esattamente quattro. Eccoveli:
PARTY LAND: clima festaiolo con vari effettti sonori.
SPEED DEVILS: unico scopo è arrivare primi in una gara di bolidi a quattro ruote.
BILLION DOLLAR GAMESHOW: scopo primario è raggiungere l'agognato miliardo.
STONES'N BONES: forse il migliore scenograficamente. Ambientazione tetra, con tanto di effetti-horror.





CVG HIT



E mentre le altre software house stavano pensando come ottenere 40 livelli di parallasse, mentre 256 colori non bastavano più, mentre ci si scervellava per ottenere **Wing Commander** *su Amiga, la 21st Century faceva una cosa semplice: metteva quattro flipper su un dischetto e faceva il boom! Questa la storia di* **Pinball Dreams**, *e vi posso ora annunciare che con* **Pinball Fantasies** *è la stessa identica cosa. Cioè, grafica e sonoro sono migliorati, state tranquilli, ma il puro divertimento è rimasto inalterato: stavolta ad accompagnarlo sono dei piani di gioco più grandi, una levetta in più e uno stile sempre un po' demodè ma va bene anche così. Gli effetti sonori sono presenti all'appello, ancora più strambi e realizzati alla grande. C'è bisogno di dire altro? Il divertimento "da sala giochi" è appena cominciato!*

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	92



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

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

SUPER FAMICOM





SUPER NES JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.289.000

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

SUPER FAMICOM
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.349.000

SUPER NINTENDO (ITA)
SUPERMARIO 4
JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO TV ANTENNA
L.399.000



NUOVI NUMERI :

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

Fax.011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza



S-NES

ADV.ISLAND	109000
BATTLE TANK	109000
AXELAY	109000
CONTRA III	109000
DOUBLE DRAGON II	119000
HOME ALONE	99000
HOME ALONE 2	109000
HOOK	109000
JOE & MAC	99000
KRUSTY'S FUN H.	109000
MAGIC SWORD	109000
MYSTICAL NINJA	109000
PITFIGHTER	109000
ROBOCOP 3	109000
ROCKETEER	109000
SIMPSON	109000
SMART BALL	109000
SOCCER CHAMP.	99000
SPANKY'S QUEST	99000
SPIDERMAN	109000
STREET FIGHTER 2	149000
SUPER SOCCER	99000
SUPER TENNIS	99000
TOP GEAR	99000
TURTLES 4	119000
WWF	109000
ZELDA III	99000

BOXING W.CHAMP	109000
CYBERFORMULA	119000
ESO 3	129000
F1 GRAN PRIX	139000
FINAL F. GUY	159000
GOLDEN FIGHTER	159000
HOOK	149000
JOE & MAC	139000
KUNIO KUN	149000
LITTLE DEVIL	129000
MAGIC SWORD	129000
MAGICAL TARROT	109000
PAROD.IUS	149000
PRO FOOTBALL	159000
PRINCESS PRINA	149000
RAMNA 1/2	139000
SOUL BLADER	99000
STG GUNNER	99000
STREET FIGHT. 2	219000
SUPER ALESTE	119000
SUPER CUP SOC.	109000
SUPER DRACULA	139000
SUPER SIDAM GAI	129000
SUPER VALIS	99000
TURTLES 4	139000
WONDERBOY	119000
YS III	109000

MEGADRIVE



MEGADRIVE L.255.000

ALEN 3	99000
ALEX RAIDEN	99000
ATOMIC RUNNER	89000
BARTS VS MUTANT	99000
BATMAN RETURN	NOV
CADASH	99000
CHUCK ROCK	99000
CYBERCOP	99000
FERRARI GP	99000
FIGHTING MASTER	89000
GALAXY FORCE 2	99000
GEMFIRE	119000
GOLDEN AXE II	99000
HEAVY NOVA	109000
JORDAN VS BIRD	99000
KID CHAMELEON	99000
KRUSTY'S HOUSE	89000
LEMMINGS	89000

NHL HOCKEY	99000
PHANTASY STAR 3	139000
PITFIGHTER	99000
RAIDEN 2	89000
RBI BASEBALL 4	99000
SUPER HANG ON	89000
SUPER MONACO GP	99000
SUPER WORLD	89000
SONIC 2	NOV
SPIDERMAN	99000
STRIDER 2	109000
SUPER MONACO GP	99000
TAZMANIA	99000
TECHNO SOCCER	99000
TERMINATOR	99000
TOKI	89000
TWO WORLD DUDES	99000
VALIS	99000
WARSONG	99000
WINTER CHALENGE	79000
WONDERBOY V	99000
WORLD SOCCER	89000

NEO GEO

NAM 75	119000
MAGICIAN LORD	169000
RIDING HERO	169000
NINJA COMBAT	189000
SUPER SKY	189000
CYBER LIP	119000
PUZZLED	119000
LBO KING	119000
GOLF TOP PLAYER	189000
BASEBALL STAR PROF.	189000
SENGOKU	259000
GOST HUNTS	239000
KING OF MONSTER	239000
BLUES JOURNEY	189000
ALPHA MISSION 2	239000
BURNING FIGHT	TEL
LEAGUE BOWLING	TEL
CROSSED SWORD	279000
SBASEBALL 2020	219000
FIGHT HAN	279000
ROBO ARMY	239000
TRASH RALLY	279000
FAIR FURY	279000
SOCCER BRAWL	279000
FOOTBALL FRENZY	279000
MUTATION NATION	279000
LAST RESORT	279000
FATAL FURY 2	279000









SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON
CORRIERE ESPRESSO TNT IN 24/36 ORE

ALEX

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino
ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino





Per motivi di spazio non possiamo elencare tutto il materiale da noi commercializzato.
Tuti i prezzi si intendon compresi di iva.
I prezzi possono variare senza preavviso.

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

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

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

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

CVG



HOT LINE

tutti i mercoledì
dalle 15.00 alle 17.00
tel. 02/66034295

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

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

NATHAN NEVER

THE ARCADE GAME

© 1992 - SERGIO BONELLI EDITORE





NATHAN NEVER, Agente Speciale Alfa, è impegnato nella sua battaglia più difficile: sabotare la base fortificata sul mare da cui la Yakuza, potente mafia orientale, vuole condurre un micidiale attacco all'entroterra. La missione è più complicata del previsto per Nathan: Sigmund, il suo caro amico e collega, è tenuto prigioniero nella fortezza insieme ad altri scienziati rapiti e costretti a collaborare alla realizzazione del progetto criminale. Tempo limite: 48 ore... da adesso.





SOFTEL

IN OMAGGIO
L'ALBO INEDITO
"GUERRA ALLA YAKUZA"

GENIAS

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

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

METTI IL TURBO!

GAME GENIE

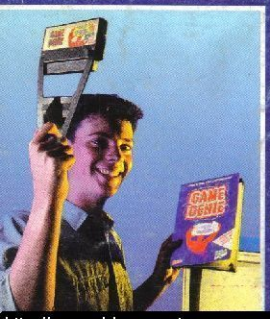
- ENERGIA ILLIMITATA
- VITE INFINITE
- ARMI A VOLONTÀ
- LIBERA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO

- PIÙ VELOCITÀ
- COLPI PIÙ FORTI
- SALTI PIÙ ALTI
- INCLUDE IL MANUALE DEI CODICI

IL GENIO DEI VIDEOGAMES



GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:
• AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'
• MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO*®



*GAME GENIE™ è un prodotto Lewis Galoob Toys Inc. e NON è fabbricato, distribuito o approvato dalla Nintendo® o dai suoi distributori.

GAME GENIE™ si applica direttamente sulla cartuccia che va inserita nella consolle. I codici dei videogiochi riportati nel libro dei codici appaiono sullo schermo... da questo momento sei tu il padrone del gioco!

GAME GENIE™ E' ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO PERSONALE IN AMBITO PRIVATO.

KIDS ELETTRONIC



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