C64 • SEGA • SPECTRUM • AMSTRAD • ST • AMIGA
MEGADRIVE • PC • ENGINE • LYNX • NINTENDO

L. 5.000 (Frs.7.5)

N.2 FEBBRAIO '91

COMPUTER +video GIOCHI

ESCLUSIVO!!
E-SWAT
LA CONVERSIONE DEL COIN-OP CYBERPOLIZIESCO DELLA US GOLD



BONUS!
LA SECONDA PARTE DEL MEGAPOSTER DELLE TURTLES!

ESCLUSIVA!
TURBO EXPRESS: ABBIAMO RECENSITO IL PC ENGINE PORTATILE!!

ESCLUSIVA!
LINE OF FIRE ARMI MORTALI!!!

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



TUTTA LA VERITA'!!!
SUPER FAMICOM! ECCO LA CONSOLE DEL FUTURO!!!

RECENSITI!
JOHN MADDEN'S FOOTBALL
COVERT ACTION - TOTAL RECALL
DEFENDER 2 - E LE ULTIME NOVITA' PER LYNX E MASTER SYSTEM!!!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

MIGHTY BOMB JACK™

TECMO™

© 1990 TECMO, LTD.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

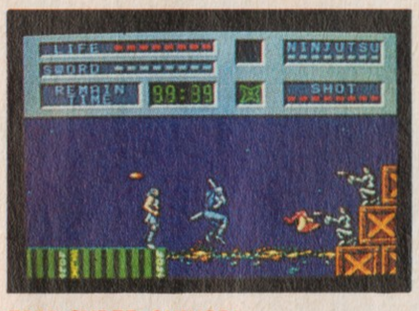
SOFTEL

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

elite

TEAM SEGA®

NOVITÀ



7050 CYBER SHINOBI
Il temibile potere conosciuto come "Zeed" fu sconfitto molto tempo fa da Joe Musashi. Ora, dopo moltissimi anni, sono ritornati con il nome "Cyber Zeed". Il loro nome è nuovo, ma i loro piani sono malvagi come allora. Questa volta, "Cyber Zeed" ha creato un missile nucleare rubando dell'uranio. Joe Musashi Jr., nipote di Joe Musashi, deve fermarli prima che essi utilizzini la terribile arma in loro possesso.





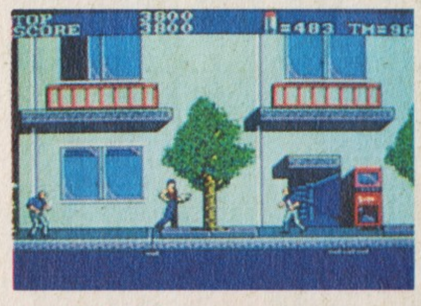
25007 IMPOSSIBLE MISSION
L'Agente 4125 deve fermare la minaccia della distruzione del mondo fatta da Elvin nel suo laboratorio sotterraneo. Penetra nella roccaforte, disattiva i robot di guardia e cerca di decifrare il codice segreto per salvare il mondo. Tutti aspettano con ansia, la tua missione è impossibile.



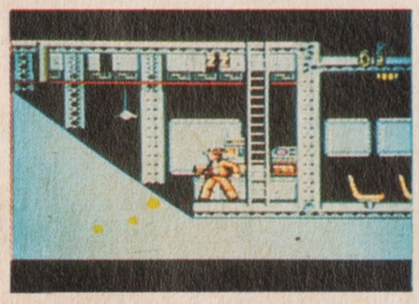
5110 SHANGAI
Secoli di strategia orientale utilizzati in un moderno ed eccitante gioco di abilità. Rimuovete le mattonelle 2 alla volta dalla pila. Cercate di toglierle tutte e avrete una sorpresa.

GIOCHI PREZIOSI®

Sega Master System è il miglior sistema di videogames per i giocatori che chiedono il meglio: alta qualità grafica, migliori colori, azioni emozionanti, avventura e divertimento... la stessa sensazione che si prova nelle sale gioco.



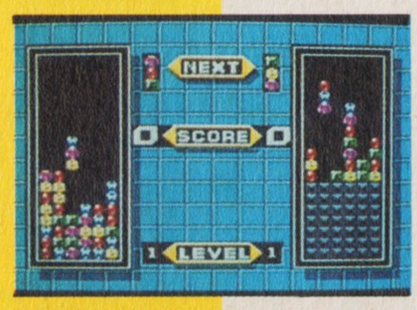
7042 E-SWAT
Uno dei più popolari giochi Arcade trasportato su cartuccia. È una battaglia contro i 6 boss della malavita e del crimine più pericolosi. Una lotta per riportare la pace e l'ordine nella città. I giocatori all'inizio provano il loro coraggio come ordinari poliziotti prima di diventare membri dell'E-SWAT e ricevere un addestramento speciale per difendersi dagli attacchi nemici e vincerli.



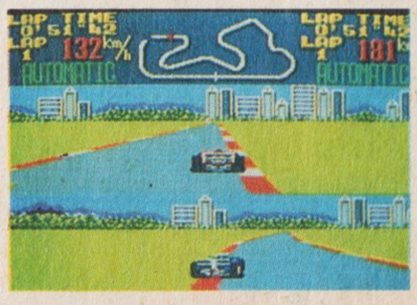
27008 INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA
Usa tutta la tua astuzia ed esperienza! La caccia è aperta per trovare il più grande tesoro della storia: il Santo Graal! Corri contro il tempo e cerca di sfuggire i peggiori nemici. Indy è in tuo controllo mentre lotti per sopprimere uno stressante livello pieno d'azioni.



25008 PAPERBOY
Monta in sella alla tua bici e via per le strade della tua città. Solo pedalando con abilità e lanciando il giornale con destrezza, passerai una settimana divertentissima. Ma attento, dovrai schivare tutto, ubriaconi e tagliaerba, tutti intenzionati a fermarti.

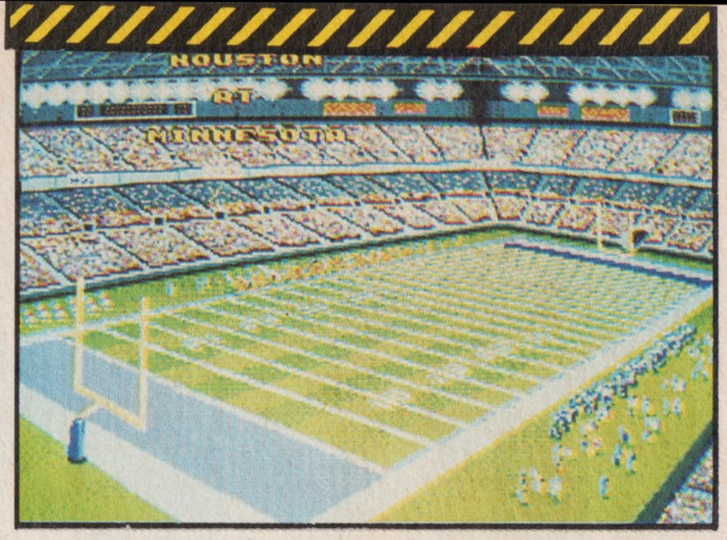


5120 COLUMNS
Colonne di gemme dai colori brillanti ad arcobaleno cadono una dopo l'altra. Cerca di creare delle file orizzontali, verticali o diagonali composte da 3 o più gemme dello stesso colore. Se la fila arriva alla cima, il gioco è finito.



7043 SUPER MONACO GP
Dopo aver scelto la tua auto potrai competere contro altri giocatori o contro il computer stesso. Potrai correre in 16 paesi diversi del mondo. Dovrai anche difenderti dal tuo sfidante che può cercare di boicottarti e causarti un incidente. Un gioco eccitante e un'emozione che non finisce mai.







SOMMARIO

NEWS

Questo mese, due ultra-exclusive: abbiamo messo le mani sulla Turbo Express, la console portatile della NEC compatibile col PC Engine, e su quella che sicuramente è la più attesa, la Super Famicom a 16 bit della Nintendo! Per non parlare poi degli add-on della Game Boy e delle novità Lynx.

PLAYMASTER

Ebbene, lasciatemi presentare sette (si, S-E-T-T-E) pagine sensazionali piene di trucchi, suggerimenti, segreti, POKE ivi comprese la guida di Ivan Steward a Off Road Racer e la guida dei programmatori di Gatford a Simulcra!

IN ARRIVO PER LYNX

Wow! Un sacco di novità da Atari per il suo portatile a colori. Vediamole assieme!

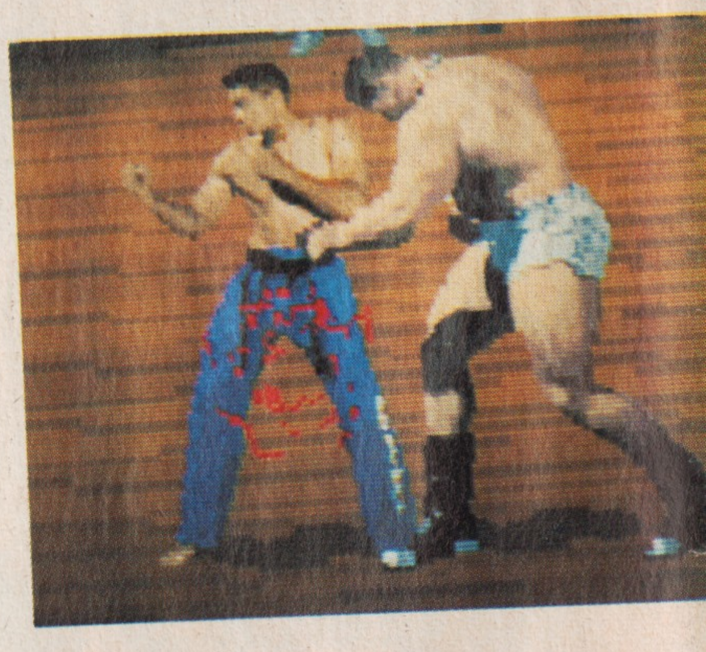
MAILBAG - LA POSTA

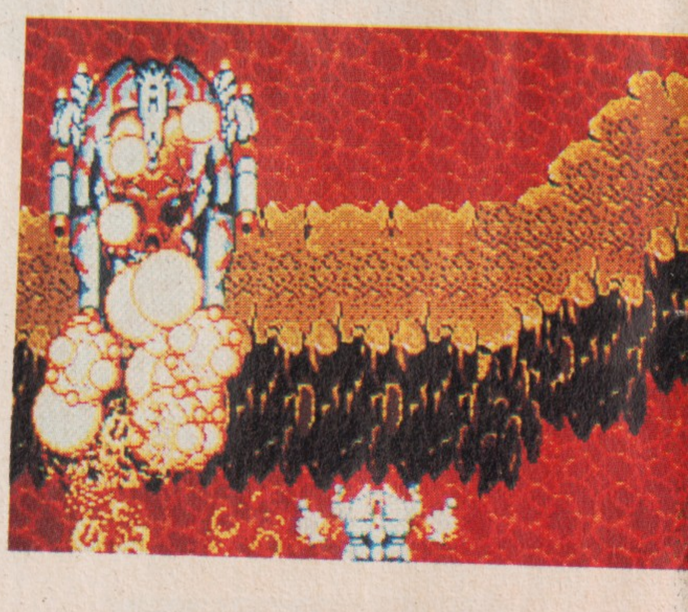
Iniziano a giungere in redazione le prime lettere dei lettori italiani di C+VG. Nascono anche in Italia i primi club di consolemaniaci.

ARCADE ACTION

Jaz si è recato in sala giochi per provare per noi i nuovi coin-op di Atari. La saccocciata di monete è finita in Race Drivin', il seguito di Hard Drivin' e Pit Fighter, un beat' em up pieno di grafica e suoni digitalizzati.







DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli, Fabio Rossi
DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Antonella Langiu, Lucio Bragagnolo, Alessandro Raso (fotografo) *e inoltre*: Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey.

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

DIREZIONE COORDINAMENTO OPERATIVO
Graziella Falaguasta

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel.:(02) 69481

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

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel.: (02) 99042379 - 99042460
Fax.: (02) 99042386
Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 5.000
Arretrato L. 10.000
Abbonam. (11 num.) L. 35.200 *
Estero L. 70.400 *
* Sino al 31/03/'91

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

CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

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



EDITORIALE

Questo secondo numero di C+VG nasce mentre un grave avvenimento turba il mondo intero. Noi, che abbiamo sempre parlato e descritto anche giochi di guerra, ci auguriamo fortemente che tutto torni alla normalità nel più breve tempo possibile e che alle armi vere si sostituiscano i computer, le console e i coin-op...

A. Cattaneo



0

PREVIEW

Vrooom! Abbiamo dato un'occhiata a quello che potrebbe essere il big game del '91 in fatto di corse in auto, si tratta della conversione di Super Monaco GP della Sega da parte della US Gold! Abbiamo anche provato MIG 29 della Domark, Chip's Challenge e Shadow Dancer ancora della US Gold e infine qualche novità per Megadrive!

EDUCATIVI PER ST

Destinato ai bambini inglesi, il software educativo studiato dalla Bware, può tornare utile anche a chi ne fosse completamente a digiuno e volesse apprendere la lingua anglossassone anche qui da noi. Tre i filoni principali: Playspell, per formare delle parole con le lettere dell'alfabeto; Bspell/Construction Kit, per la fonetica e Schooltime Maths per le operazioni matematiche...

FAR-OUT OVVERO MODE APOCALITTICHE

Nel mirino di Fabio, gli psycotronici. Intervistati l'Uomo Video, l'Uomo Godzilla e Veronika!

LE ALTRE RUBRICHE

REVIEW INDEX	6
MAILBAG, LA POSTA	18
INTERVIEW	43
BUDGET	44
LE CLASSIFICHE	49
FAR OUT	54
UPDATE	62

RECENSITE QUESTO MESE... FEBBRAIO'91 No. 2

KNIGHTS OF THE SKY	14
LIGHT SPEED	17
ROGUE TROOPER	22
COVERT ACTION	26
TEST DRIVE III	28
EXTREME	38
TOYOTA CELICA GT RALLY	39
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	40
IRON TRACKER	44
THE EMPIRE STRIKE BACK	44
THE GAMES: WINTER EDITION	45
R-TYPE	45
MIG 29	46
TARGET RENEGADE	46
TARGHAN	47
RUN THE GAUNTLET	47
PROFEZIA	57
LUPO ALBERTO	58
DEFENDER 2	60
LOTUS TURBO EXPRIT CHALLENGE	62
SUPER OFF ROAD	62
BADLANDS	63
SPIDERMAN	63
SUBBUTEO	64
RICK DANGEROUS 2	64
MASTERBLAZER	65
JOHN MADDEN'S FOOTBALL	66
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	69
RABID LEPUS	70
DEATH TRAP	72
AWESOME	73
LINE OF FIRE	74
SKY SHARK	79
PRINCE OF PERSIA	81
NARCO POLICE	82
TOTAL RECALL	87
Z-OUT	89
SUPER MONACO GP	90
M.U.S.H.A.	91
SHADOW DANCER	93
CHP'S CHALLENGE	93
HARD DRIVIN' 2	93
DUCK TALES	95
MICKEY MOUSE	95
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	95
MIG-29	95



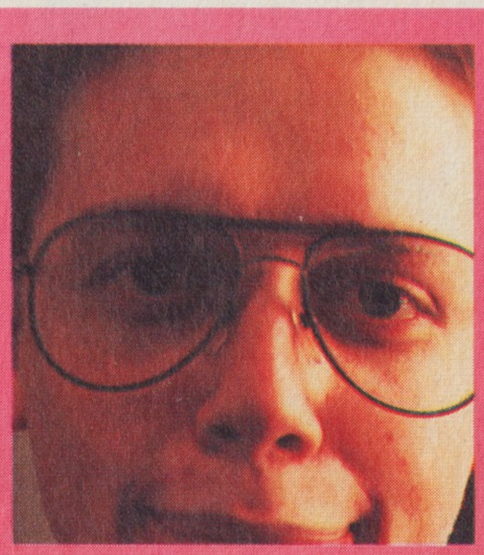
MASSIMILIANO "MAD MAX" ANTICOLI

E' il fautore della "critica sensata" non portata all'esasperazione. Ama il calcio e... i giochi di calcio, in special modo quelli manageriali nei quali è pressoché imbattibile. Per far trascorrere il tempo, mette insieme una rivista di Amiga tra le più diffuse in Italia...



ANTONELLA "POISON" LANGIU

Timida o aggressiva, a seconda di come si sia conclusa la serata in sala giochi, riesce a complicare in men che non si dica le situazioni più semplici. Per contro, il complicato Shangai si è dovuto piegare al suo volere. Ama viaggiare e odia il calcio.



PAUL "CICCIOBELLO" GLANCEY

Ha 64 anni, ma ne dimostra 15. Grande appassionato di fumetti e di viaggi. Non fidatevi mai della sua faccia "da buono": questo pellegrino delle redazioni videoludiche è una volpe...

REVIEWS INDEX

LE VALUTAZIONI

Nel recensire un gioco, diamo le valutazioni tenendo conto di cinque criteri differenti:

GRAFICA:
Il gioco ha un bell'aspetto? Lo scrolling è fluido? Gli sprite sono fatti bene? L'animazione è realistica? Questo voto riguarda tutti gli aspetti visivi del gioco.

SONORO:
I voti in questa voce si riferiscono al sonoro e alla musica che accompagnano il gioco. La valutazione dell'audio è bassa se la colonna musicale e/o gli effetti sono inappropriati o scadenti.

VALIDITA':
Qui prendiamo in considerazione il prezzo del gioco, il grado di divertimento che offre e la qualità del prodotto. In altre parole, valutiamo se il gioco vale il costo.

GIOCABILITA':
Quanto è divertente e coinvolgente il gioco proposto? Più alta è la valutazione, più è giocabile.

GLOBALE:
E' il voto più importante di tutti. Questo è ciò che pensiamo del gioco nel complesso, prendendo in considerazione tutti gli altri giudizi.

I VOTI

85+
Un C+VG HIT! Un gioco fuori dal comune che non dovrebbe mancarvi.

70-85
Un gioco molto buono che ha mancato una più alta valutazione a causa di piccoli difettucci. Vale comunque la pena di provarlo.

55-69
Da medio ad abbastanza buono. Può ancora piacere agli appassionati del genere.

40-55
Da medio-basso a basso. Generalmente una delusione.

15-39
Di solito un brutto gioco che non soddisfa neanche gli appassionati più irriducibili.

14-
Uh! Una schifezza da far vomitare anche il computer...

RECENSIONI

SPECTRUM
EXTREME
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
R-TYPE
SUBBUTEO
RICK DANGEROUS 2

AMSTRAD
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
THE GAMES: WINTER EDITION
TARGET RENEGADE
RICK DANGEROUS 2

C64
THE EMPIRE STRIKES BACK
BADLANDS
SPIDERMAN
RICK DANGEROUS 2
SUBBUTEO

ST
TOYOTA CELICA GT RALLY
DEFENDER 2
IRON TRACKER
MIG 29
TARGHAN
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
SPIDERMAN
NARCO POLICE

AMIGA
TOYOTA CELICA GT RALLY
DEFENDER 2
MIG 29
RICK DANGEROUS 2
AWESOME
MASTERBLAZER
PRINCE OF PERSIA
DEATH TRAP
Z-OUT
LINE OF FIRE
NARCO POLICE

SEGA
SIEGE
GAUNTLET
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE
COLUMNS
SKY SHARK
JOHN MADDEN'S FOOTBALL

PC ENGINE
RABID LEPUS

I RECENSORI

Paul Glancey
Scatola cranica di C+VG, a cui piacciono i giochi che richiedono l'uso di molta materia grigia.

Richard Leadbetter
Una specie di pazzo appassionato di shoot' em up.

Fabio Rossi
Il cybermercenario. Dategli un joystick e vi conquisterà il mondo!

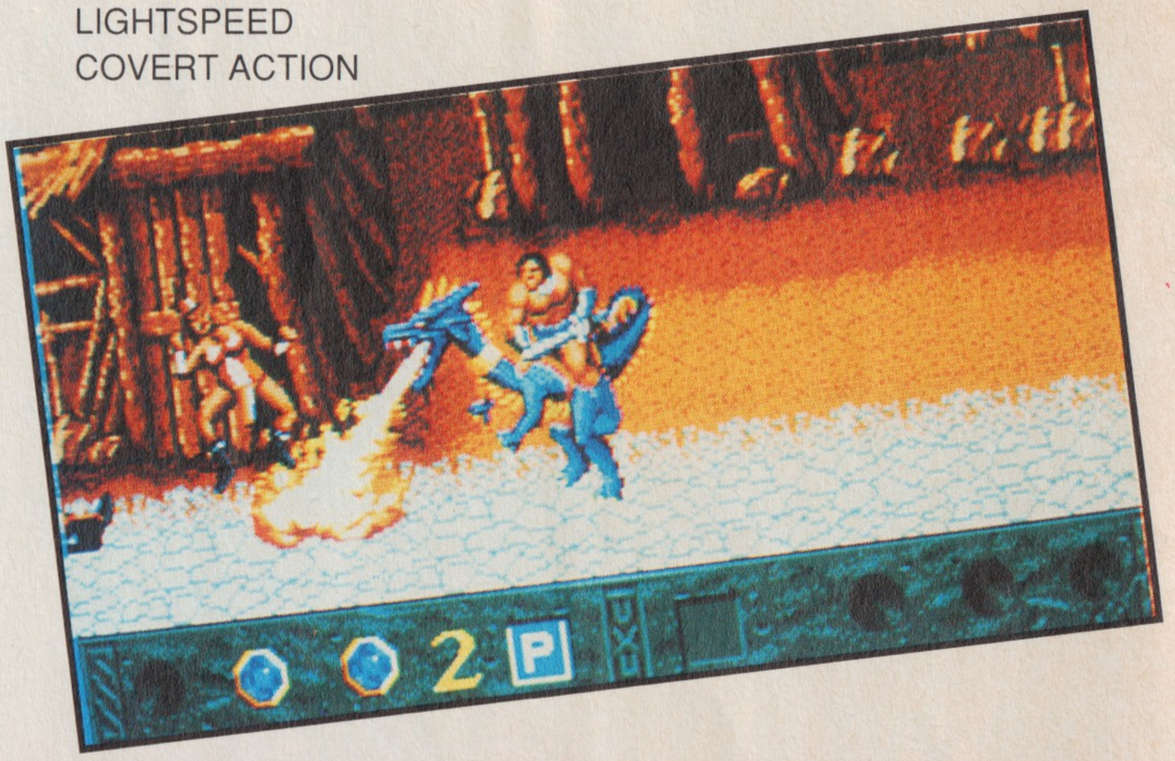
Matt Regan
Lo stratega di C+VG, che va sempre a ficcare il naso nei programmi di avventura o di simulazione.

Robert Swan
Tipo un po' strano, Rob. Shoot' em up e platform game sono il suo massimo, ma i giochi che lo rendono veramente felice sono quelli di simulazione!

Mad Max
L'ipercritico...

NINTENDO
SUPER OFF ROAD

PC
KNIGHTS OF THE SKY
TEST DRIVE III
LIGHTSPEED
COVERT ACTION



RECENSIONI C+VG HIT!

KNIGHTS OF THE SKY
Nuovo WWI Hunbasher Microprose hit per PC e che hit!

PRINCE OF PERSIA
Nuovo platform/action per Amiga della Domark!

INDIANA JONES 3
Caspita! Un altro game US Gold per Master System raggiunge il rango di hit!

COVERT ACTION
Un sequel di The Spy Who Loved PC per un nuovo triller di spionaggio della Microprose!

LINE OF FIRE
Conversione Amiga US Gold del famoso e formidabile gioco di massacro!

MASTERBLAZER
La Rainbow Arts lancia Masterblazer che proponiamo come hit su C+VG!

TOYOTA CELICA GT RALLY
Ecco la conversione 16 bit della Gremlins nel più caldo rally dell'anno!

EXTREME
Dalla Digital Integration un nuovo soft d'azione mega-colorato!

JOHN MADDEN'S FOOTBALL
Electronic Arts vi offre uno spettacolare football americano in 3D su Megadrive!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Su Spectrum e Amstrad i ninja-rettili del famoso plataform/action della Imageworks.



SEI ALLA RICERCA DI PROGRAMMI ORIGINALI!?!

Invia oggi il buono d'ordine in fondo a questa pagina a:

LAGO SOFTMAIL
VIA NAPOLEONA 16
22100 COMO

O telefona direttamente ai nostri uffici al numero (031) 300.174

Riceverai subito, gratuitamente e senza impegno, il maggiore catalogo di vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per il tuo computer.

SOFT MAIL

SI, desidero ricevere gratuitamente l'ultimo numero del catalogo SoftMail

Cognome e nome _____

Indirizzo _____ Nr. _____

CAP _____ Città _____ Prov _____

Data di nascita _____ Telefono _____

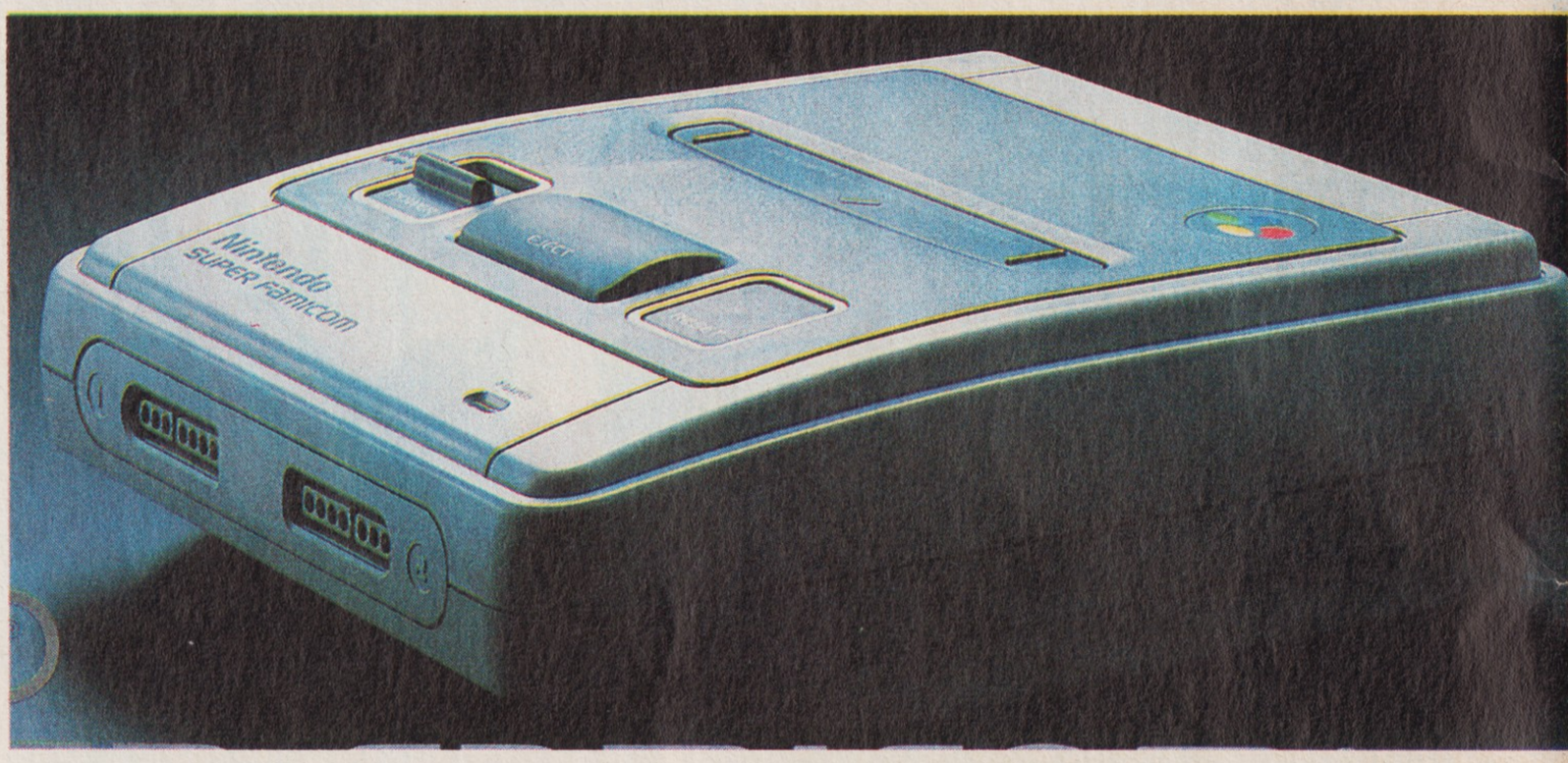
Il computer in mio possesso è un _____

C+VG

NEWS

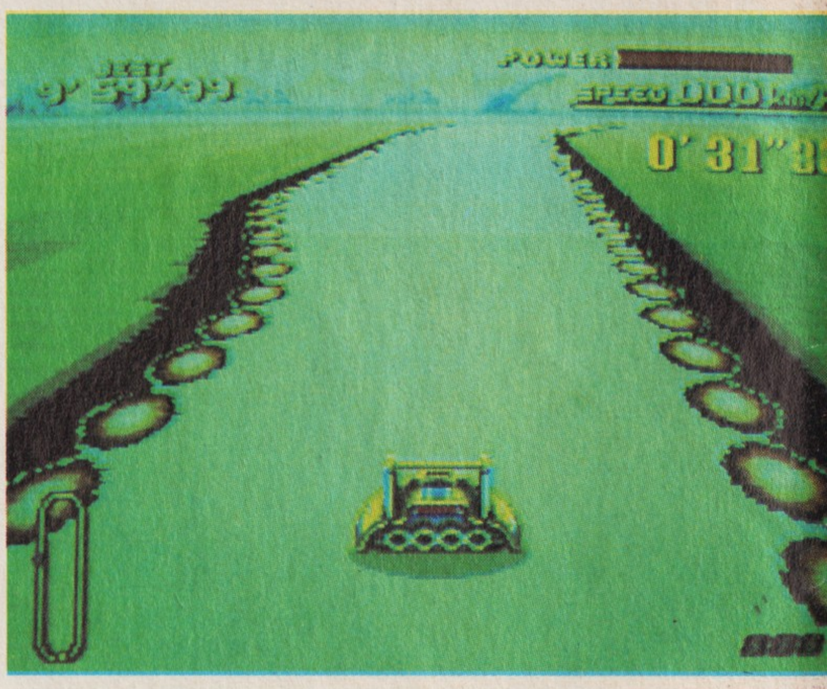
IL FAMICOM

Dopo tre lunghi anni di attesa, la Nintendo ha finalmente messo in vendita il suo *Super Famicom* a 16 bit. Dopo un sacco di chiacchiere sul fatto che questa sarebbe stata la console definitiva, abbiamo mandato un nostro redattore a dare una lunga occhiata (mooolto da vicino) a quello che potrebbe essere davvero il futuro del divertimento computerizzato...



GUARDA QUANT'E' GROSSO!

O meglio, quanto è piccolo. La prima cosa che si nota del Famicom sono le sue dimensioni.
E' una grigia unità compatta che misura 200 x 240 x 60 mm, con una fessura per le cartucce, un interruttore generale, un pulsante di espulsione cartucce e un interruttore di reset. Nel cuore di questa belva c'è un processore a 16 bit, affiancato da una quantità di altri chip video e audio (questi ultimi usano sonoro sia digitale che PCM).
Il chip grafico fornisce una risoluzione massima di 2048 x 256 pixel e può mostrare 32.768 colori! Per il momento gli altri dettagli sono riservati, per via del fatto che la Nintendo è poco disposta a raccontare i propri segreti, ma sappiamo per certo che ci sono diversi chip dedicati a funzioni speciali come la rotazione dello schermo e il rovesciamento e la riduzione degli sprite.
Anche il joypad di comando è abbastanza innovativo, con quattro pulsanti di fuoco colorati sulla superficie ma anche due pulsanti di sterzo *sinistra* e *destra* nella parte superiore del comando!
Sono molto comodi da usare, e anche se dopo un pò insorgono i soliti "crampi digitali", sono meno forti del solito e non creano troppi problemi.

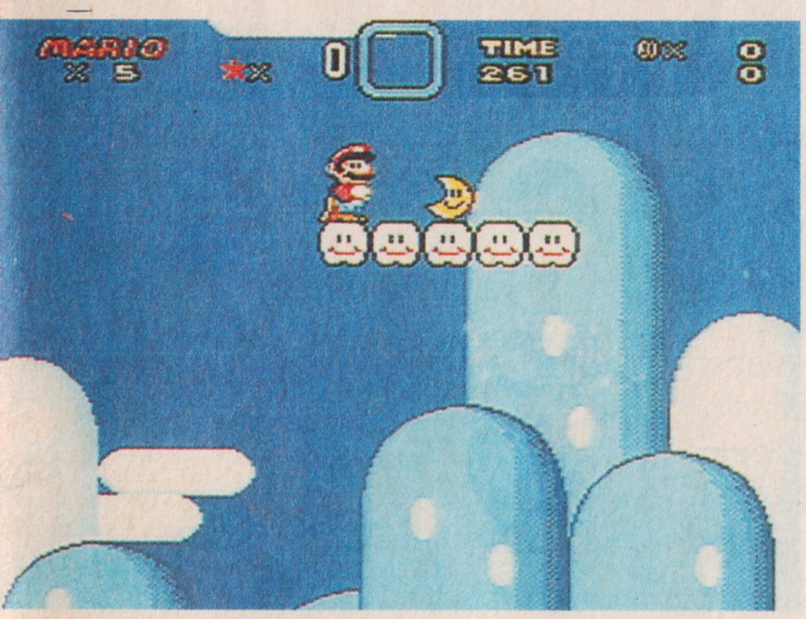


QUANDO C'E' BISOGNO DI UN IDRAULICO...

Quel buontempone di Mario è tornato: questa volta in *Super Mario World*. Se pensavate che le altre tre avventure di Mario fossero belle, sarà meglio che vi sediate: al confronto con questa non sono niente!
Con un simile stile di gioco, SM4 contiene la più stupefacente grafica. La quantità di colore e di dettaglio degli sprite è semplicemente sconvolgente (date uno sguardo alle immagini se non ci credete)! Le gag visive sono ancora presenti in abbondanza: in alcune sezioni, Mario o Luigi possono arrampicarsi su di un dinosauro



E' DAVVERO SUPER



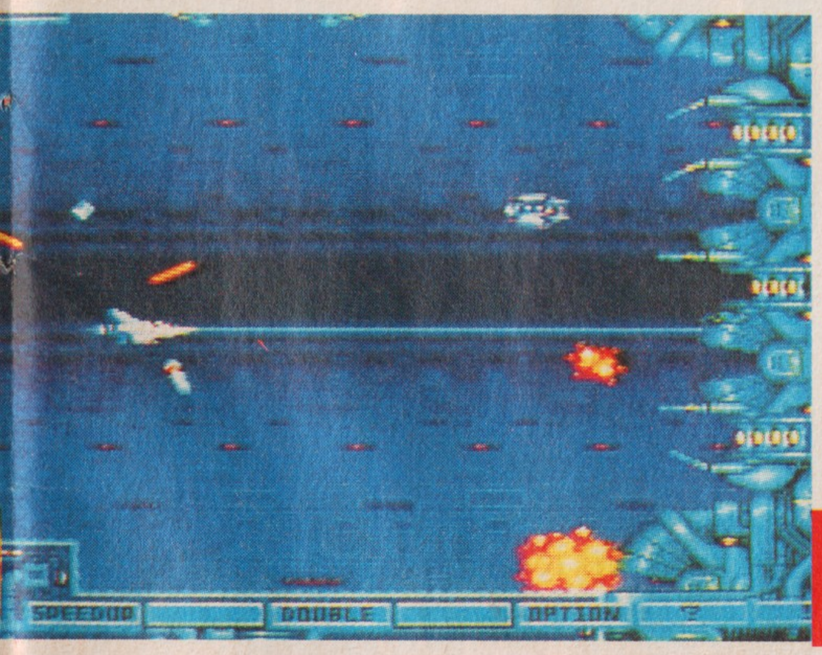


che mangia i cattivi e li risputa sotto forma di palle di fuoco!
Il sonoro è sugli stessi livelli di perfezione, con musichette allegre e "tonde", il pianoforte campionato più fantastico che abbiamo mai sentito e l'eco di ogni suono quando ci si trova sottoterra! E la cosa più incredibile di tutte, è che SM4 viene regalato insieme alla console!

I GIOCHI IN ARRIVO

L'unico altro gioco disponibile per il momento è *F-Zero*, un gioco di guida esageratamente in 3D che vi mette ai comandi di un manovrabile hovercraft. Come audio e video, non c'è niente che gli si avvicini su questa o una qualsiasi altra macchina per il momento, ed è anche dannatamente giocabile!





In arrivo in un futuro non troppo distante ci sono *Super Ghouls 'n'Ghosts* (una versione potenziata del coin-op della Capcom), *R-Type II* (che sembra particolarmente stupendo), *Gradius III*, *Final Fight*, *Bombuzal* e *Popolous* (beh, doveva essere convertito da qualcuno, prima o poi). Se sarà tutto come i primi due giochi, questi altri non saranno men che spettacolari quando arriveranno qui da noi.

QUANTO??!!

In Giappone il Super Famicom si vende per l'equivalente di 200.000 lire, ma qui da noi alcuni importatori paralleli lo vendono a più del doppio: una bella botta, potreste dire, bella quasi quanto il Neo Geo (anche se i giochi perlomeno costeranno meno).
Gli importatori dicono che la ragione del forte sovrapprezzo è costituita dal fatto che in Giappone le scorte vanno esaurite immediatamente e gli arrivi sono tanto scarsi che vengono caricati a sproposito. La Nintendo tradizionalmente mette in vendita le proprie macchine prima in Giappone, poi in America, e solo quando le console sono ben messe in questi paesi cominciano a essere importate anche in Europa. Il Super Famicom uscirà in America nel tardo '91, quindi sembra che noi italiani dovremo aspettare un bel po' prima di poter andare nel negozio sotto casa a comprarcelo.

IL VERDETTO

Vabbè, bisognerà anche aspettare parecchio, ma ormai il Super Famicom c'è, e il verdetto è che è vale decisamente la pena di aspettare: è semplicemente la miglior macchina domestica da intrattenimento che abbiamo mai visto. Se questa nuova console otterrà solo che la metà dei favori avuti dal NES, potrebbe diventare la macchina del futuro. Continuate a leggere C+VG per avere gli aggiornamenti dell'ultimo minuto e le recensioni: non appena arriveranno i nuovi giochi, sarete i primi a saperlo.

NEWS





TETRIS AL BUIO!

Ecco qualcosa che farà sbavare tutti i possessori di Gameboy: un sistema di illuminazione che permette di giocare col Gameboy al buio!
Le due unità qui mostrate sono il *Game Light* e il *Light Boy*, che però non sono ancora in vendita nei negozi italiani.
Con un sovrapprezzo, il Light Boy può montare una lente mobile che ingrandisce di 1.4 volte lo schermo del Gameboy: non molto ma sempre un miglioramento, in special modo con la luce accesa.
Anche il Game Light è un utile optional, ma non ha lente e, mentre il Light Boy usa solo due batterie stilo, questo ne richiede quattro. Ha anche la tendenza a spezzare le unghie quando si tratta di montarlo e smontarlo dal portatile.
Cercateli nei negozi di importazione più forniti!

ANCORA CALCIO!

Sembra che l'appetito dei computeristi per i giochi di calcio non abbia mai termine. Se non sono i dischi supplementari per *Kick Off* è il nuovo gioco di Gazza della Entertainment International. Ora John Barnes, asso del Liverpool e dell'Inghilterra ha firmato con la Krisalis (quelli di Manchester United) per la realizzazione di *John Barnes - The Computer Game*, che vedrà la luce nel settembre del 1991.



LA NOTTE DEGLI OSCAR

Wow, che onore! Appena nati, noi di C+VG siamo già stati invitati a far parte della giuria internazionale dell'ECES 1991. L'ECTS è la più importante fiera europea riguardante i videogiochi, e si tiene ogni anno a Londra: nel corso della manifestazione vengono anche premiati i migliori giochi dell'anno, giudicati dalle più importanti riviste specializzate di tutto il mondo. Insieme a Computer + Video Giochi ci saranno a premiare i migliori titoli del 1990 le riviste *Tilt* (Francia), *Power Play* (Germania), *Interactivision* (Danimarca), *MikroBitti* (Finlandia), *Pixel* (Grecia), *Micro Mania* (Spagna), *Dator Magazine* (Svezia), *Nieuws* (Olanda) e *Database Interactive* (Inghilterra). Nel corso della serata verranno inoltre consegnati premi speciali da parte delle riviste *Compute!* (U.S.A.) e *Login* (Giappone). Le premiazioni avverranno il 14 aprile 1991... ma nel frattempo? Nel frattempo vogliamo che ci aiutiate a decidere: in questa stessa pagina c'è una scheda su cui sono indicate le categorie da premiare, che potete compilare e spedire a:
Gruppo Editoriale Jackson
C+VG - LA NOTTE DEGLI OSCAR
via Pola, 9 - 20124 Milano

Votate i vostri giochi preferiti, e noi li porteremo a Londra per farli premiare! L'ECTS si terrà al Business Design Centre di Londra dal 14 al 16 aprile 1991, e il tema di questa edizione sarà la Multimedialità.

SCHEDA VOTAZIONE

Voglio che all'ECTS vengano premiati questi giochi:

Migliore Animazione: _____
Migliore Grafica: _____
Miglior Sonoro: _____
Miglior Gioco d'Azione: _____
Miglior Avventura/Gioco di Ruolo: _____
Miglior Gioco di Logica: _____
Gioco Più Originale: _____
Miglior Simulazione: _____
Migliore Confezione: _____
Gioco per Console dell'Anno: _____
Console dell'Anno: _____
Software House dell'Anno: _____
Gioco per Computer dell'Anno: _____

E' ORA DI CARTONI!

Avete mai sognato di essere dei famosi animatori? Beh, la Disneysoft non vi promette la fama, ma sta per lanciare *Disney Animation Studio* sull'Amiga. Chi ha già usato Deluxe Paint saprà cavarsela con le procedure di disegno del programma, che permette però di usare le vere tecniche di animazione, come l'*inbetweening* e la *buccia di cipolla* per produrre risultati stupefacenti (sempre che sappiate disegnare!) Poi, potete aggiungere delle colonne sonore che completino il vostro film. Il pacchetto è un po' caro, ma se vi piacciono i cartoni animati non potrete farne a meno.



NEWS

EXPRESS YOURSELF

C'è un nuovo portatile in città: uno straniero duro e cattivo chiamato *Turbo Express*, e questo piccoletto potrebbe stravolgere le sorti della Guerra dei Portatili, surclassando sia il *Lynx* che il *Game Gear*. Perchè? Beh, basti direche il Turbo Express è completamente compatibile con la vasta gamma delle schede per PC Engine disponibile, e dovrete ammettere che è già un buon vantaggio...

TURBO POTENZA

Il *Turbo Express* è sostanzialmente un PC Engine americano (il *Turbo Grafx 16*)infilato in un contenitore di 180 x 100 x 45 mm. Entro il contenitore è montato un monitor da tre pollici a cristalli liquidi colorati, e ci sono anche un altoparlante e un jack per cuffia per dare al giocatore il sonoro del suo chip a sei canali audio.

Nel Turbo Express c'è un processore 6502 modificato che lavora a 7 MHz (circa sette volte più veloce della console 64GS della Commodore), aiutato da un impressionante chip grafico dedicato. Chiunque abbia visto funzionare un comune PC Engine se che questa combinazione di hardware è capace di grandi cose.

TURBOVISIONE

Una delle caratteristiche più importanti di ogni console portatile deve essere lo schermo. Il display del *Turbo Express* misura poco più di tre pollici di diagonale, ma dato che tutti i giochi che usa sono stati progettati per essere usati su una comune TV o monitor, c'è un forte pericolo che sprite e testo risultino indistinti su uno schermo tanto piccino.

Abbiamo provato la macchina con *Dungeon Explorer*, e i risultati non sono stati molto favorevoli. Anche se con qualche sforzo il testo si può leggere, se usate il *Turbo Express* per un lungo periodo è probabile vi ritroverete con gli occhi distrutti (problema riscontrato per ora soprattutto sul Lynx). Lo schermo ha anche la fastidiosa tendenza ad andare fuori fuoco nei momenti meno opportuni, e gli effetti sono tragici in giochi a scorrimento come *Tennis*.

TURBO COMPATIBILITA'

La versione di console che abbiamo provato era il modello americano del *TurboExpress*, e come il *Turbo Grafx 16* il sistema è completamente incompatibile con il *PC Engine* giapponese. Comunque, in Giappone verrà presto presentata una versione nipponica della console (compatibile con le schede importate in Italia), e sarà questa la versione importata qui da noi.



VENDITA ESPRESSO?

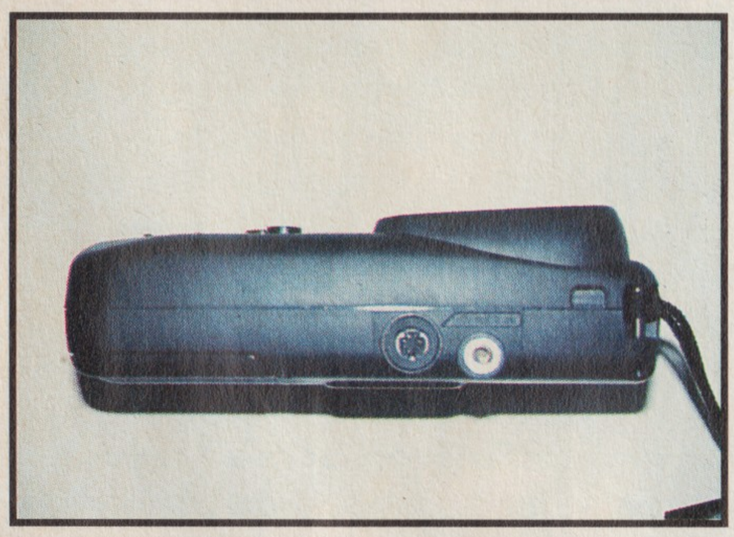
La NEC ha rimandato ogni progetto di mettere in vendita il PC Engine e l'hardware relativo in Europa, almeno per un futuro immediato, ma una ditta austriaca, la Digital Entertainment, ha firmato un contratto per importare la linea *Turbo Grafx* in Europa, *Turbo Express* compreso. Le attrezzature che verranno vendute saranno compatibili con il mercato americano, quindi non aspettatevi che possano far girare il materiale importato parallelamente dal Giappone. La Digital Entertainment prevede di lanciare il Turbo Express nel primo quarto del '91.

TURBO CARICA

Negli USA il *Turbo Express* viene venduto a 249 dollari, ma quando i modelli di importazione arriveranno qui da noi, aspettatevi un costo superiore al mezzo milione. Quando potete acquistare un *Lynx* della Atari (tecnicamente pari, e ufficiale) a 390 mila lire, il tutto sembra decisamente sconveniente.

IL VERDETTO

Il *Turbo Express* della NEC non è il miracolo portatile che si sperava per lo schermo piuttosto scomodo. Inoltre, se pensavate che l'autonomia del *Lynx* fosse un problema, scoprirete che il Turbo Express non è da meno. Per far funzionare la belva servono sei batterie stilo che durano circa tre ore. La vastissima gamma di software disponibile rende il *Turbo Express* inizialmente una grossa tentazione. Purtroppo, a questo prezzo vi conviene comprare un bel *Megadrive* da tenere in casa e serbare i soldi restanti per un *Gameboy* da usare quando siete a spasso.



EXTRA EXPRESS

Come con il *Lynx* e il *Gameboy*, anche il *Turbo Express* può collegarsi a un'altra macchina. Il *ComLink* (cioè l'interfaccia) permette a due proprietari di *TurboExpress* di collegarsi e giocare contemporaneamente con i titoli per due utenti.

C'è anche un sintonizzatore televisivo opzionale che si può unire al Turbo Express per trasformarlo in un televisorino portatile (se vivete in America). Il sintonizzatore è infatti concepito per il sistema NTSC, ed è quindi inutile in Italia.

NEWS

PROGRAMMI ST EDUCATIVI



La Bware è una piccola compagnia britannica specializzata nella produzione di soft educativi su ST e alcuni dei loro soft a catalogo appariranno su Amiga avendo riscosso molto successo nella versione precedente. Essendo una piccola compagnia, le loro confezioni non sono il massimo quindi ci si ritroverà un po' perplessi usando il prodotto per la prima volta. Nonostante la confezione, mettete un bambino di fronte a un ST, caricate un prodotto Bware e immediatamente la sua attenzione verrà monopolizzata dal soft! Per ovvie ragioni, riteniamo questi programmi assai interessanti anche per il pubblico italiano per cui varrebbe la pena dargli un'occhiata. Essendo, infatti, indirizzati a bambini tra i quattro e gli undici anni costituiscono una grande opportunità per cominciare a imparare la lingua inglese. Tutti e tre i programmi sono forniti di istruzioni e suggerimenti per aiutare l'adulto a introdurli nel gioco.

PLAYSPELL

E' un gioco arcade a piattaforme in cui si deve controllare un buffo personaggio. Un oggetto viene rappresentato in un angolo dello schermo e di solito il suo nome non è più lungo di quattro lettere, ad esempio una figura che rappresenta un autobus o una macchina e nella parte alta sono sistemate a casaccio alcune lettere. E' compito del bambino raccogliere le lettere in sequenza.. C..A..R.. e B..U..S.. per completare il compito. Il gioco diventa molto più divertente nel momento in cui si deve trovare la strada giusta per arrivare alle lettere richieste. In questo modo il bambino dovrà cominciare a ragionare di sua iniziativa. Le mattonelle tipo Lego che ti portano a una certa lettera cominciano a disintegrarsi se stai su di esse per troppo tempo così dovrai essere veloce quando decidi una strada. Molto divertente e con una buona selezione di parole e figure.

BSPELL/CONSTRUCTION KIT

Questo programma insegna la fonetica delle 26 lettere dell'alfabeto. Tutto l'alfabeto è mostrato sullo schermo e una chiara voce femminile digitalizzata informa il bambino sul modo corretto di pronunciare ogni lettera. Una figura e alcune parole presenti sullo schermo dovranno essere piazzate nella giusta sequenza. Questo può sembrare molto semplice ma aiuta i bambini a prendere confidenza con l'uso delle lettere che compongono le parole. Un esempio pratico è Mouse: viene mostrata la figura e apparirà sullo schermo una griglia con le lettere che compongono la parola. Il bambino dovrà selezionare le lettere uguali usando quelle dell'alfabeto presente sullo schermo e piazzarle: M su *M*, *O* su *O* e così via di seguito. Una volta completata la parola, verrà informato se è corretta e se le lettere sono nel giusto ordine. Quando le lettere scelte non sono corrette, una voce dirà quali erano le lettere che si dovevano prendere! Un dischetto addizionale permette di creare da soli le proprie figure usando il formato Degas da caricare in programma. Bspell è un soft educativo eccezionale!

SCHOOLTIME MATHS

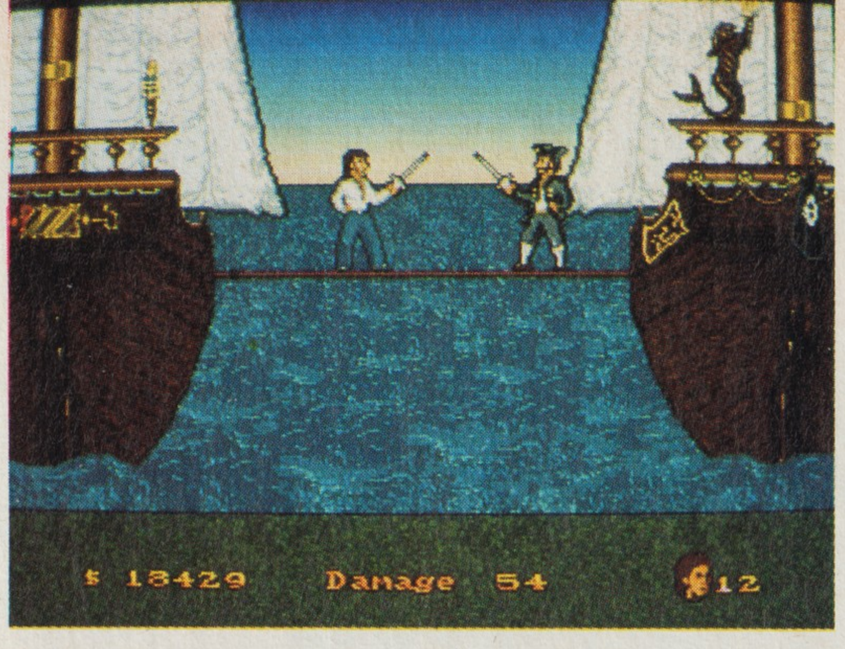
Questo programma aiuta i bambini ad assimilare meglio le operazioni matematiche e allo stesso tempo ad imparare i numeri in inglese. Sette diverse opzioni includono esercizi di addizione, sottrazione e moltiplicazione. I bambini imparano il concetto di numero più velocemente rendendo il tutto un po' più divertente con l'ausilio di alcuni simpatici oggetti che dovranno contare. Così invece del numero tre, al bambino verranno mostrati tre palloncini o altri oggetti scelti di volta in volta dal computer. Una volta assimilati questi concetti, verranno usati i numeri veri e propri. Le schermate vengono presentate come se foste in una vera aula scolastica con la lavagna e davanti all'insegnante. Verrà mostrata una operazione aritmetica e i numeri sul basso dello schermo possono essere selezionati per risolvere l'operazione. Se farete giusta l'operazione, apparirà un apposito messaggio! Tutti i movimenti sono facili da gestire e da imparare mediante l'utilizzo del mouse.

Questa collezione di soft costituisce una buona introduzione per ogni utente straniero che desideri fare i primi passi nell'apprendimento della lingua inglese... con l'Europa '92 alle porte, non si poteva fare di meglio! Per maggiori informazioni contattare:
B.Ware Software - 19 Southfield Road
Hinckley - Leicester LE10 1UA - ENGLAND
Phone: 0455-613377

LA SOFTWARE HOUSE SOMMERSA

Nel momento in cui scriviamo, ci troviamo in un periodo di insabbiamenti.
Fra Gladio, carceri d'oro, finanziamenti fantasma e scandali vari, un piccolo Watergate è capitato anche nelle nostre redazioni.
Per farla breve, abbiamo scoperto che è nata una nuova software house italiana, chiamata *Atlantide*.
Il primo prodotto di questa società si chiama *C.H.I.P. 1*, ed è una raccolta di quattro programmi per Amiga piuttosto particolari. Nella confezione si trovano un generatore di bioritmi, un sistema di gestione del conto corrente, un riduttore di sistemi per il Totocalcio e il gioco *Italy '90 Soccer*, ceduto dalla Genias in un inedito esempio di collaborazione.

NEWS





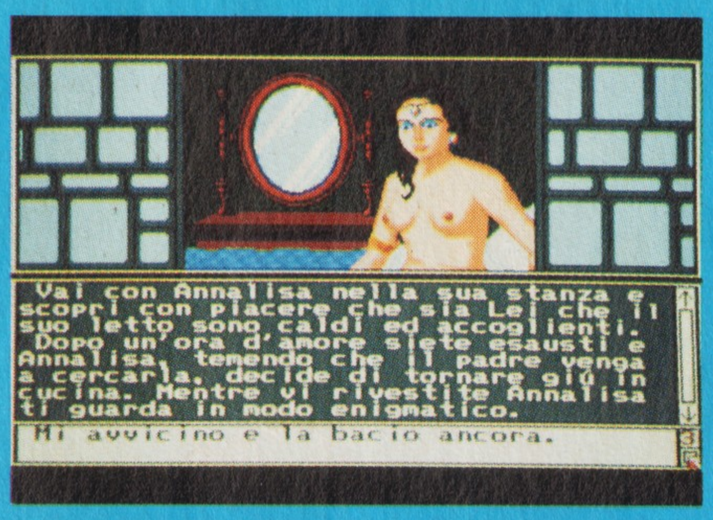
ITALIA: UN MARE DI IDEE

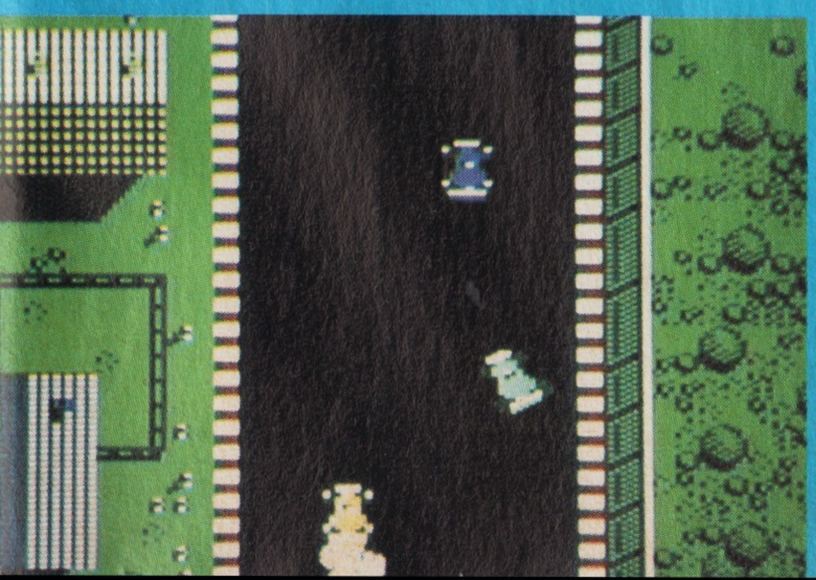
La Idea di Casciago (VA) ci ha sommerso di comunicati stampa riguardanti i progetti futuri di questa dinamica software house tutta italiana. I primi prodotti, che usciranno a fine gennaio, sono *Totomania* per Amiga e *Saracen Paint* per C64. Il primo programma è un riduttore di sistemi per il Totocalcio: si inseriscono i propri pronostici sulle partite della settimana mediante un sistema di percentuali, e il programma calcola automaticamente il sistema più adatto alle vostre disponibillità economiche. Tutto il testo è ovviamente in italiano, ma se dovessero nascere problemi c'è persino una linea diretta con i programmatori che dovrebbe risolvere ogni dubbio. Crea molto interesse anche la "fantastica confezione in cartone verniciato" di cui parla il comunicato... Saracen Paint è un programma di grafica basato su una serie di menu a tendina che produce file compatibili con i più diffusi pacchetti grafici per C64. Il nostro pluripremiato esperto di grafica su home computer freme nell'attesa di provarlo... Sempre a fine gennaio è prevista anche l'uscita di *Swords & Galeons*, contraddistinto da un refuso nel titolo (in inglese "galeone" si scrive *galleon*). Il gioco dovrebbe assomigliare a *Pirates* della Microprose, ma oltre a cannoneggiamenti e arrembaggi, la trama prevede anche un'avventurosa ricerca di tesori volta alla liberazione di una regina da un incantesimo. Le schermate che abbiamo visto sembrano interessanti: aspettatevi una recensione non appena possibile. In marzo dovrebbe poi uscire *F1 GP Circuits*, un gioco di guida per C64, Amiga e Atari ST che si preannuncia particolarmente interessante. Abbiamo avuto modo di vedere una versione di pre-produzione del gioco per C64, che già mesi fa sembrava ottimo. Gli autori hanno posto un'enfasi particolare sulla fermata ai box, che usa un intelligente sistema ad icone per simulare la vera frenesia di un pit stop. Senza una data precisa di pubblicazione è arrivato anche un comunicato riguardante *Dragon Fighter*, gioco di azione e strategia basato su una serie di sanguinosi tornei e combattimenti. Lo scopo del gioco è di vincere il *Trofeo delle 5 Terre*: che i draghi siano arrivati anche sulla rinomata riviera ligure?



CHE GENIACCI!

Da Bologna i ragazzi della Genias ci hanno sommerso di diapositive e comunicati riguardanti i nuovi giochi in arrivo dalla prolifera software house italiana.
Fra i programmi in questione (che dovrebbero già essere reperibili presso i negozi quando leggerete queste righe) il più interessante sembra essere *Over the Net* in versione C64: questa beach volley sfrutta la grafica della versione Amiga convertita direttamente via hardware, e dovrebbe matenere tutta la grande giocabilità dell'originale.
Altro titolo molto interessante è *Warm Up*, un gioco di guida per C64 con vista dall'alto che al momento della pubblicazione si troverà in diretta competizione con *F1 G.P. Circuits* della Idea, apparentemente molto simile. La versione Amiga del gioco dovrebbe invece usare un sistema poligonale in soggettiva nello stile del "polygonizer" della Namco, ma la sua data di pubblicazione non è ancora stata comunicata.
Profezia è un esperimento nel genere adventure. Ambientato negli ultimi giorni dell'anno 999, riprende lo stile dei libri-game unendo grandi quantità di testo a immagini statiche ed effetti sonori.
"Non è un flipper": questo è tutto quel che si sa di *Tilt!*, in arrivo su tutti i formati. Nelle foto che abbiamo visto c'è un labirinto, una pallina e gli obbligatori ostacoli...

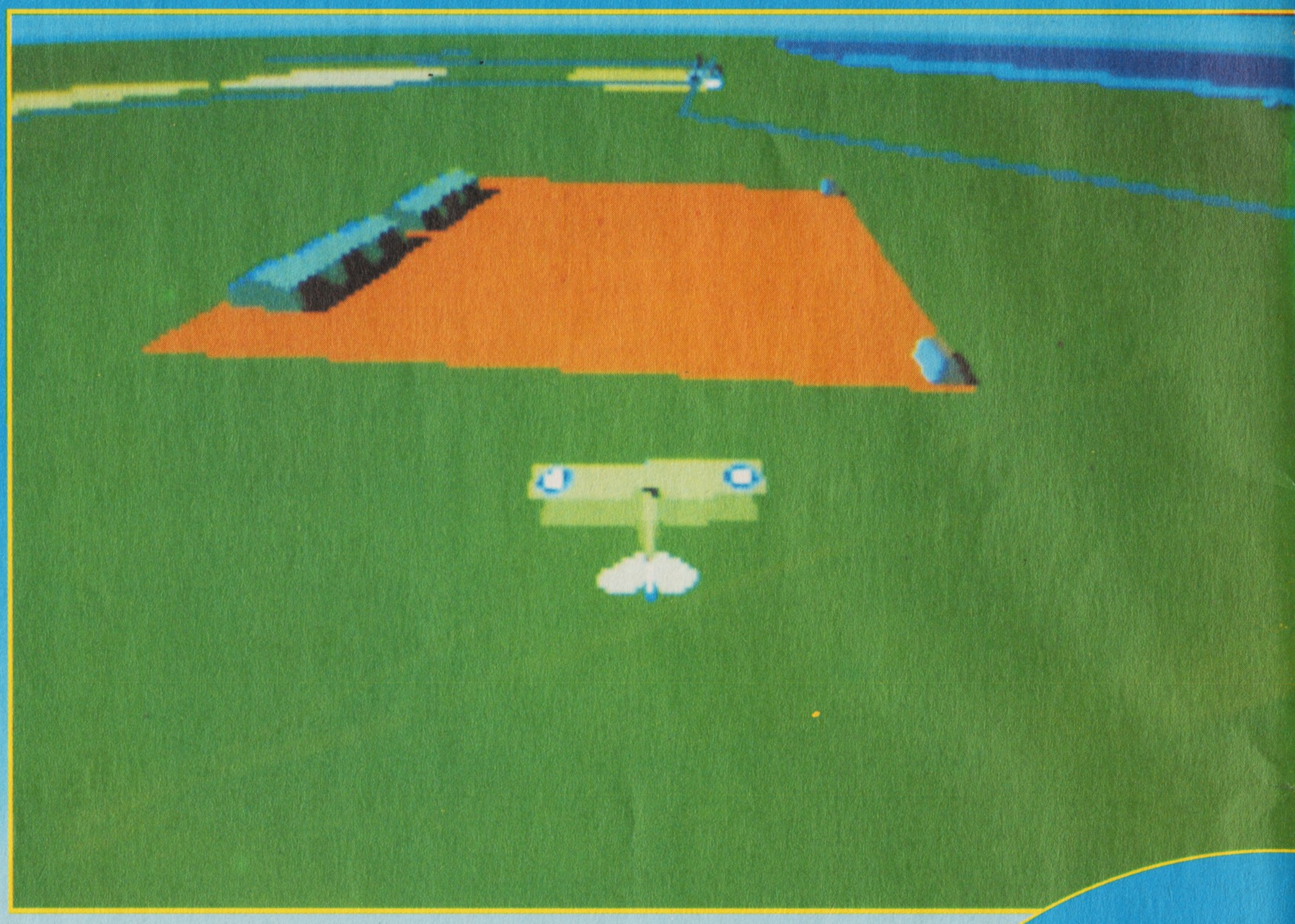




CLUB NINTENDO

No, non si tratta di un club vero e proprio (quelli li trovate fra le pagine della posta), ma della rivista che viene spedita a tutti i possessori della console. Il numero zero, di 32 pagine, ci è sembrato interessante e molto ben realizzato: leggendolo abbiamo anche scoperto dell'imminente arrivo di DuckTales e Super Off Road, due titoli che porteranno sicuramente nuovo interesse nel catalogo sempre piuttosto ristretto dei giochi disponibili in Italia per questa console.

▶PC

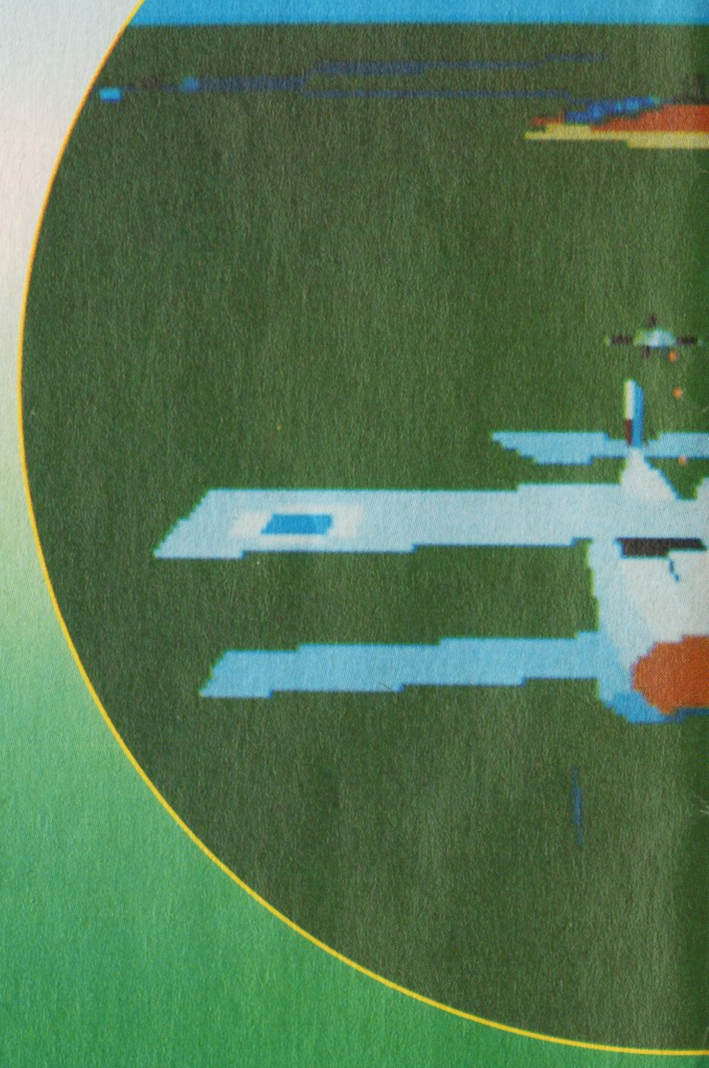


▲ Di ritorno a terra dopo una missione ben riuscita.

KNIGHTS OF THE SKY

BY MICROPROSE

Ti sei arruolato nella Royal Air Force per servire il Re e il tuo Paese; sei uno dei molti che tentano di raggiungere la gloria combattendo nei cieli, contro i tedeschi nella Grande Guerra. Gli avversari? Richtoffen e Rickenbacker. Il tuo compito non è certo facile, devi scegliere se affrontare o no il Barone Rosso e i suoi accoliti e per farlo potrai utilizzare ogni aereo a disponibile (inclusi quelli del nemico), ma se pensi di non essere ancora pronto a ingaggiare questo combattimento pericoloso, ti viene data la possibilità di scegliere un aereo tra i venti a disposizione e di allenarti nelle tecniche di combattimento. Una volta che ti sarai ben preparato potrai intraprendere la carriera vera e propria di pilota ponendoti come scopo principale quello di sopravvivere alla guerra e poi quello di raggiungere il record di abbattimento dei nemici. Missioni giornaliere ti danno la possibilità di sorvolare i territori nemici, per distruggere i loro equipaggiamenti: alla quinta missione (se mai ci arriverai), riceverai il titolo di Ace. Per riuscire a diventare il migliore, l'Ace degli Ace, dovrai sconfiggere colui che ne detiene il titolo e se continuerai ad eseguire perfettamente gli ordini incrementerai le promozioni e sarai eventualmente messo al comando della tua squadriglia! Sequenze notturne, articoli su giornali e puntate al locale pub ti riveleranno informazioni su dove sono collocati gli Ace nemici e anche come attaccarli. I piloti tedeschi faranno del loro meglio per localizzarti e per tentare di stroncarti la carriera e la pelle. Far volare il tuo caccia non è certo facile poiché alcuni hanno tangenze limitate e cercare di guadagnare quota per velocizzarti può significare un vero e proprio disastro sia per te che per il tuo mezzo! Prima di sparare, prendere bene la mira (il percussore ha una strana tendenza ad incepparsi ma è sufficiente un piccolo colpetto per rimetterlo a posto). Visto che sei il migliore, possiedi il miglior aereo: gli equipaggiamenti Bosche sono molto buoni, i migliori, così alla fine si potrà veramente valutare quale buon pilota tu sia...

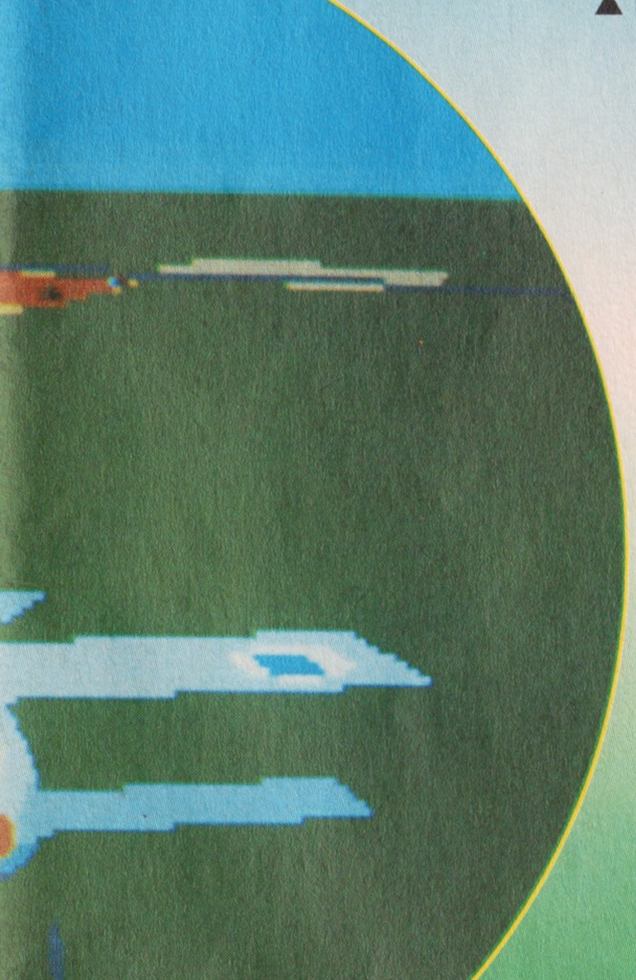


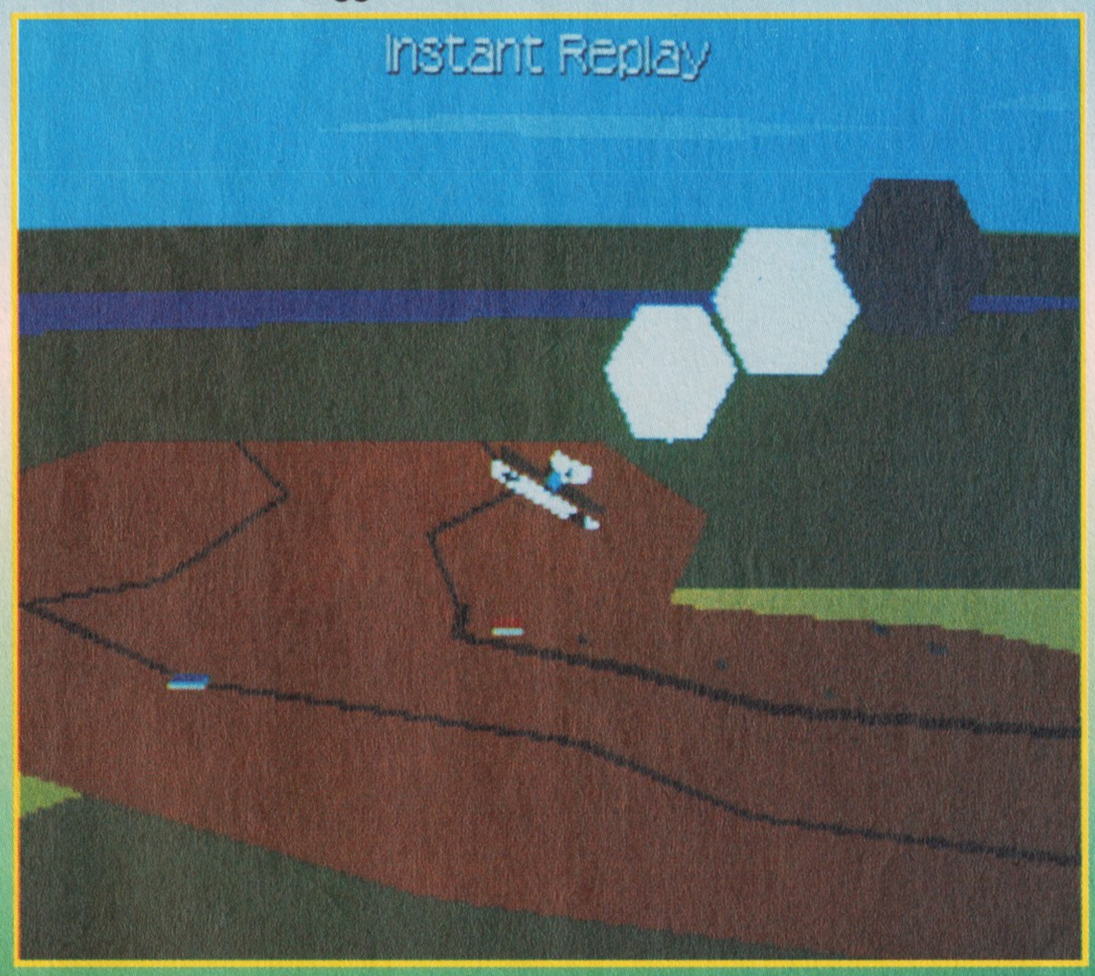
C+VG HIT!

REVIEW

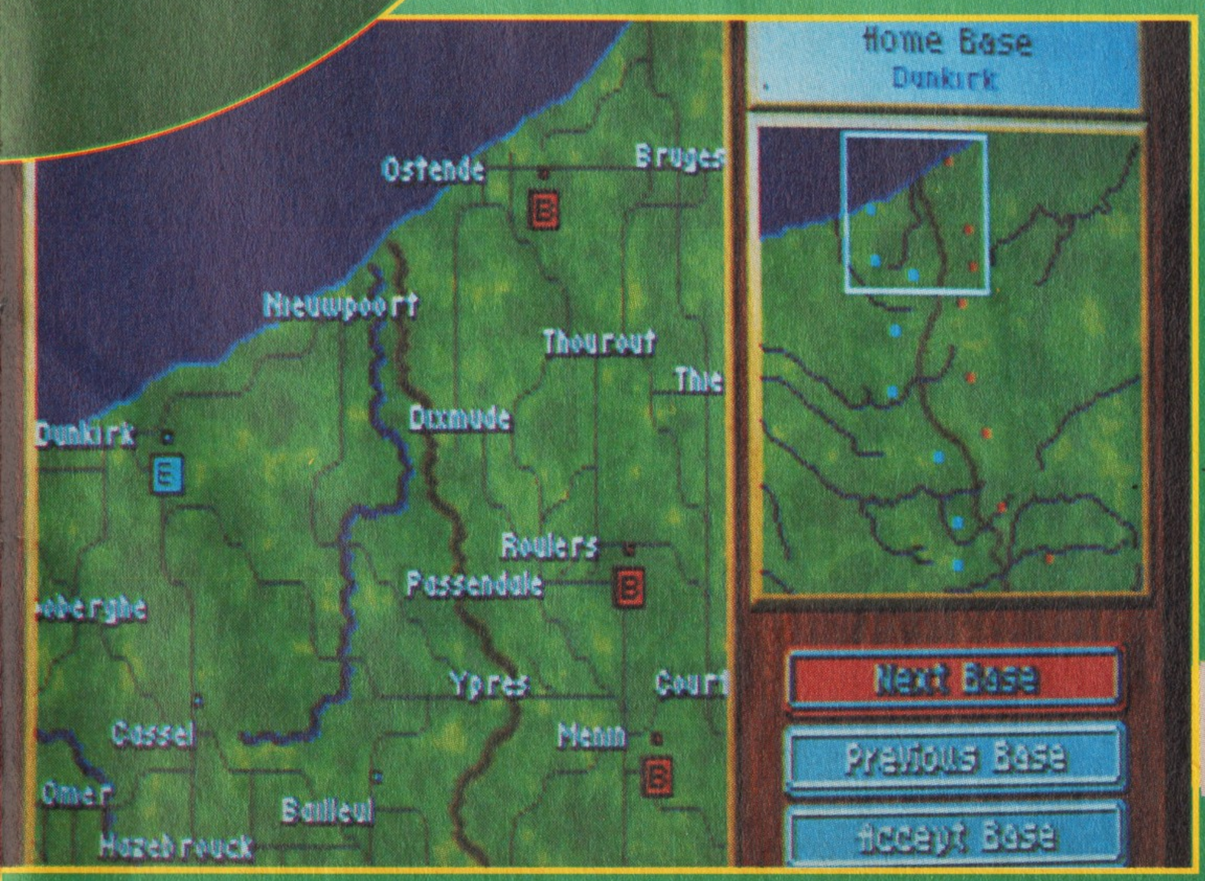


▲ I diabolici tedeschi sfuggono ad una morte sicura...





▲ Argghhh! Se i nemici abbattono il nostro eroe è la disfatta!



UPDATE

Knights of the Sky verrà lanciato su ST e Amiga nel corso del 1991. La grafica sarà molto simile, ma che il 3D rimanga altrettanto veloce è ancora da vedersi. Abbiate fiducia (urgh!) e troverete le recensioni in un futuro non troppo lontano.

PC

Sono un po' pignolo per quanto riguarda le simulazioni di volo, ma la Microprose ha la tendenza a produrne di molto buone e questa non fa certo eccezione. Knights of the Sky *è simile al vecchio* F-15 Strike Eagle II *e tutto, dalla grafica 3D alla trama, danno l'impressione che sia stata usata molta più dell'usuale quantità di cura e attenzione date ai game Microprose. Francamente è secondo me una delle migliori simulazioni di volo a parte che per un piccolo problemino: qui serve un PC molto veloce (non meno di 13 MHz pena l'incontrollabilità dell'aereo) con configurazione EGA o VGA, ciascuna delle quali costa molto e quindi prima di acquistarla pensateci bene.* Knights of the Sky *presenta tutti gli accorgimenti necessari a creare quella particolare atmosfera che serve a stuzzicare l'interesse dei patiti delle simulazioni di volo. In totale quella che ti presento è un'eccellente simulazione di volo con tutte quelle opzioni che servono a rendere eccitante il game. Può sembrare un po' caro ma se possiedi una macchina sufficientemente potente questo game merita la tua attenzione.*

GRAFICA	90%
SONORO	89%
VALIDITA'	83%
GIOCABILITA'	87%
GLOBALE	88%

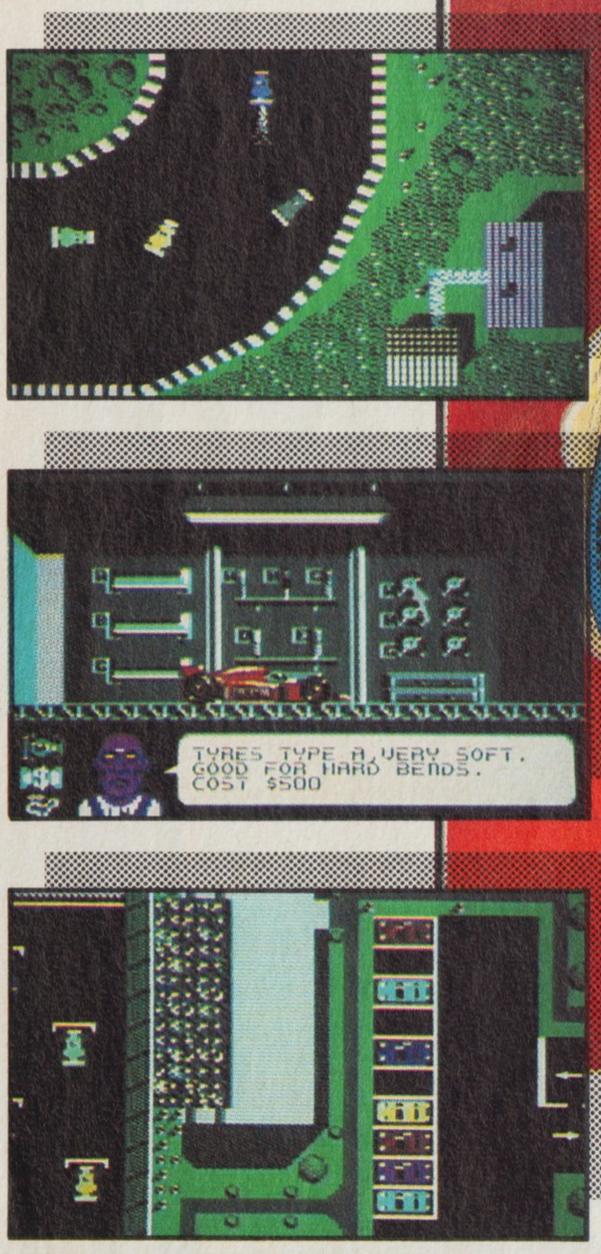
Pilota! se ti sei stancato di girare sempre nella stessa pista o a sterzare sempre nella stessa direzione, allora. . .

PREPARATI A SURRISCALDARE IL JOYSTICK !!!

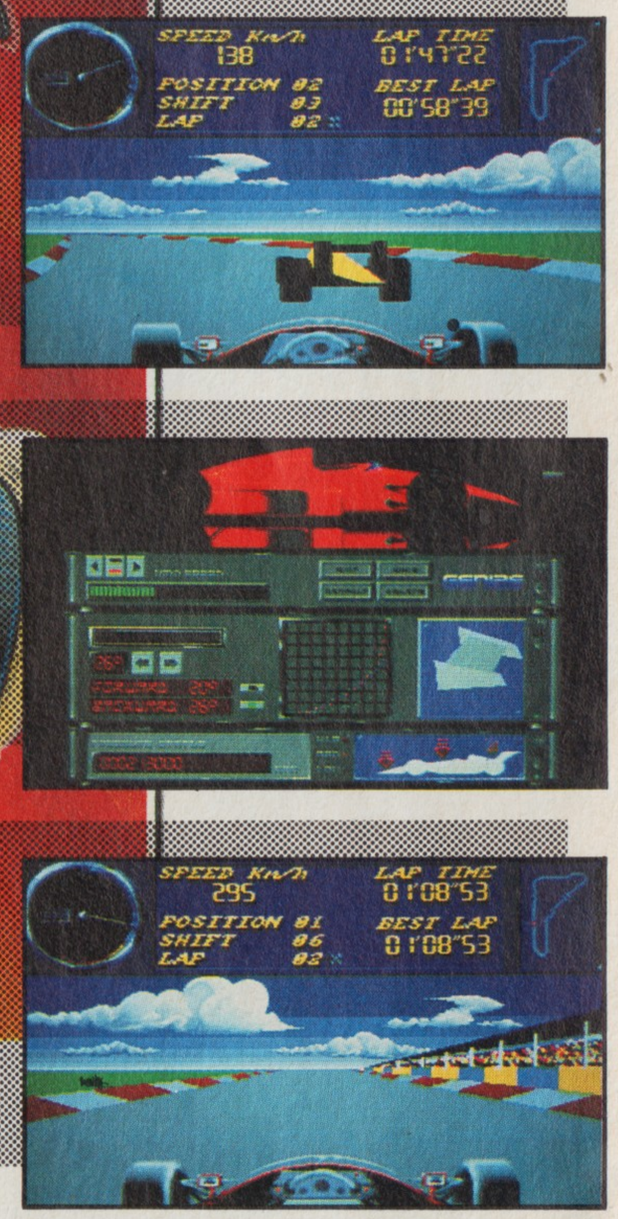
VIVRAI LE EMOZIONI E I BRIVIDI DEI PILOTI DI FORMULA 1 CON IL PIU' ESALTANTE VIDEOGAME AUTOMOBILISTICO MAI REALIZZATO



Versione C-64



Versione Amiga



PRESTO DISPONIBILE NEI MAGGIORI FORMATI

La Genias si riserva il diritto di apportare miglioramenti e/o modifiche al programma, caratteristiche e grafica, in qualunque momento, senza preavviso.

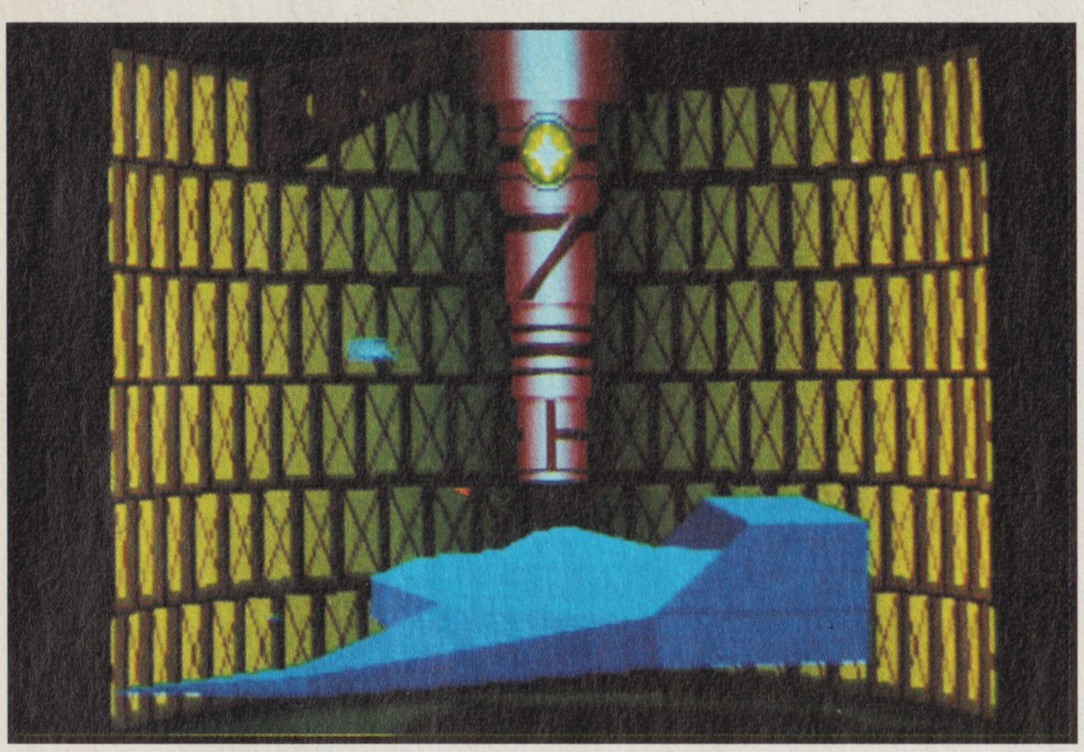
- ★ GRAFICA BITMAP
- ★ 50 FRAMES AL SECONDO
- ★ 8 DIFFERENTI TRACCIATI F1
- ★ SCROLL FLUIDO MULTIDIREZIONALE
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE

Genias

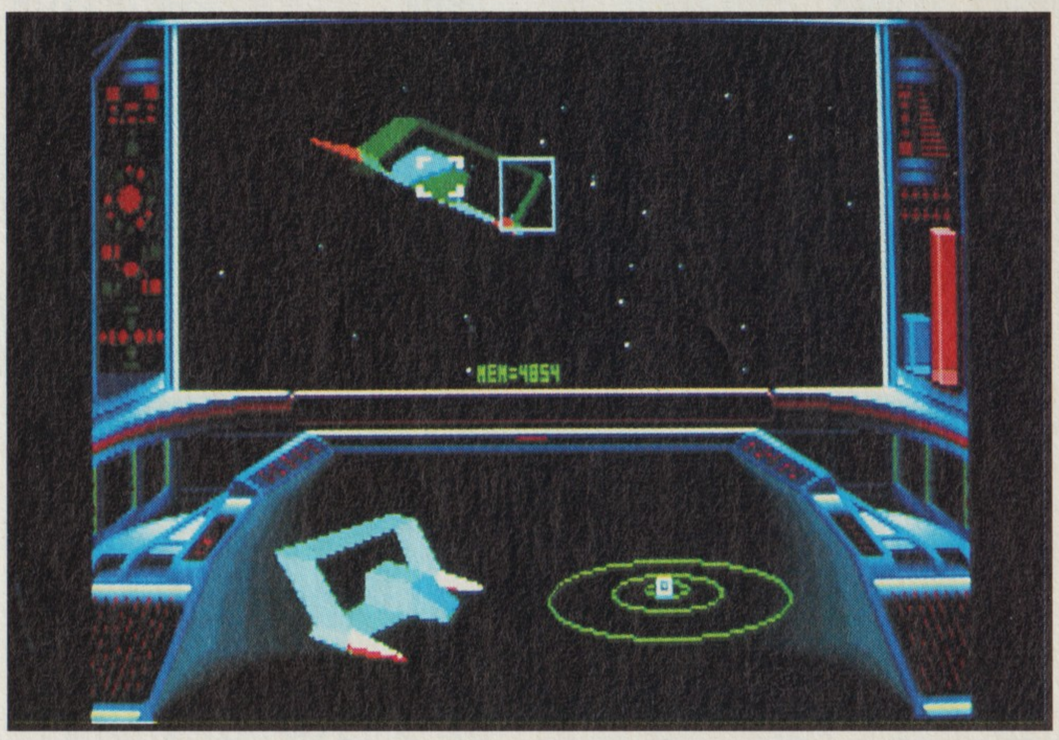
Distribuito in esclusiva da **SOFTEL**

Via A. Salinas,51/B - 00178 ROMA Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

- ★ GRAFICA VETTORIALE
- ★ 25 FRAMES AL SECONDO
- ★ DIVERSE ESALTANTI PROSPETTIVE
- ★ TUTTI I TRACCIATI DEL MONDIALE F1
- ★ POSSIBILITA' DI PREPARARE LA MONOPOSTO
- ★ INCIDENTI, FERMATA AI BOX, QUALIFICAZIONE, GARA, TEMPI E TANTE ALTRE CARATTERISTICHE.



▲ Il piano del Trailblazor col basamento.



▲ Torpedinieri a sparo fotonico!

LIGHT SPEED

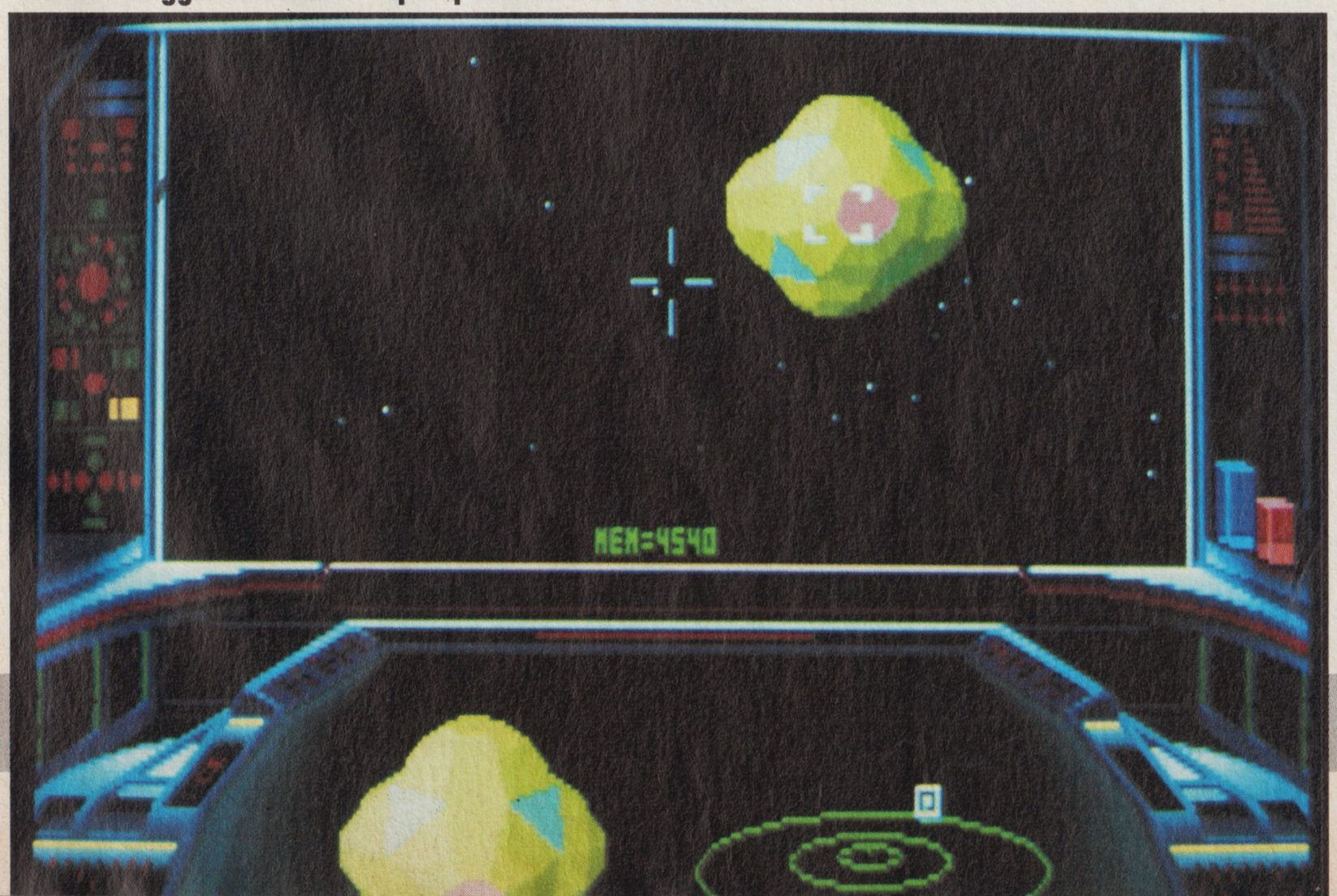
BY MICROPROSE

La Terra è morta. Fusioni nucleari multiple accoppiate a disastri ecologici hanno distrutto una volta per tutte il nostro pianeta. Quello che rimane della popolazione è stato stipato all'interno di dieci milioni di ship stellari, ognuno dei quali dovrà trovare un mondo disabitato da colonizzare, prima che le persone che trasportano a bordo comincino a morire.
Senza alcun dubbio la maggior parte dei pianeti di ogni sistema solare sono disabitati e dovrai dar prova di diplomazia per riuscire ad entrare nelle grazie dei tuoi vicini. Alcuni possono spedirti in speciali e difficili missioni al fine di provare quanto gli sei amico, altri alieni sono tutt'altro che amichevoli e così non è impossibile che tentino di accogliere il tuo ship a colpi di potentissimi raggi fotonici. Il tuo Trailblazer è anche abilitato a trasportare carichi e farai soldi a palate vendendo merci all'interno dell'Universal Exchange Interface. Potrai investire i tuoi guadagni acquistando nuovi componenti per lo ship che serviranno anche a riparare i danni che ti hanno inflitto gli alieni o, in alternativa, anche componenti tecnologicamente più avanzati e potenti.
Avrai a disposizione anche alcune sonde spaziali che possono essere usate per raccogliere informazioni su un dato pianeta, molto utili per saperne di più sulla razza che lo abita e quindi per non trovarti di fronte a sgradevoli sorprese una volta che atterrerai sulla sua superficie.

UPDATE

La Microprose progetta di realizzare le versioni ST e Amiga di Lightspeed ma non aspettatevi ancora niente per ora.

▼ Il tuo viaggio attraverso l'iperspazio viene disturbato da un alieno.

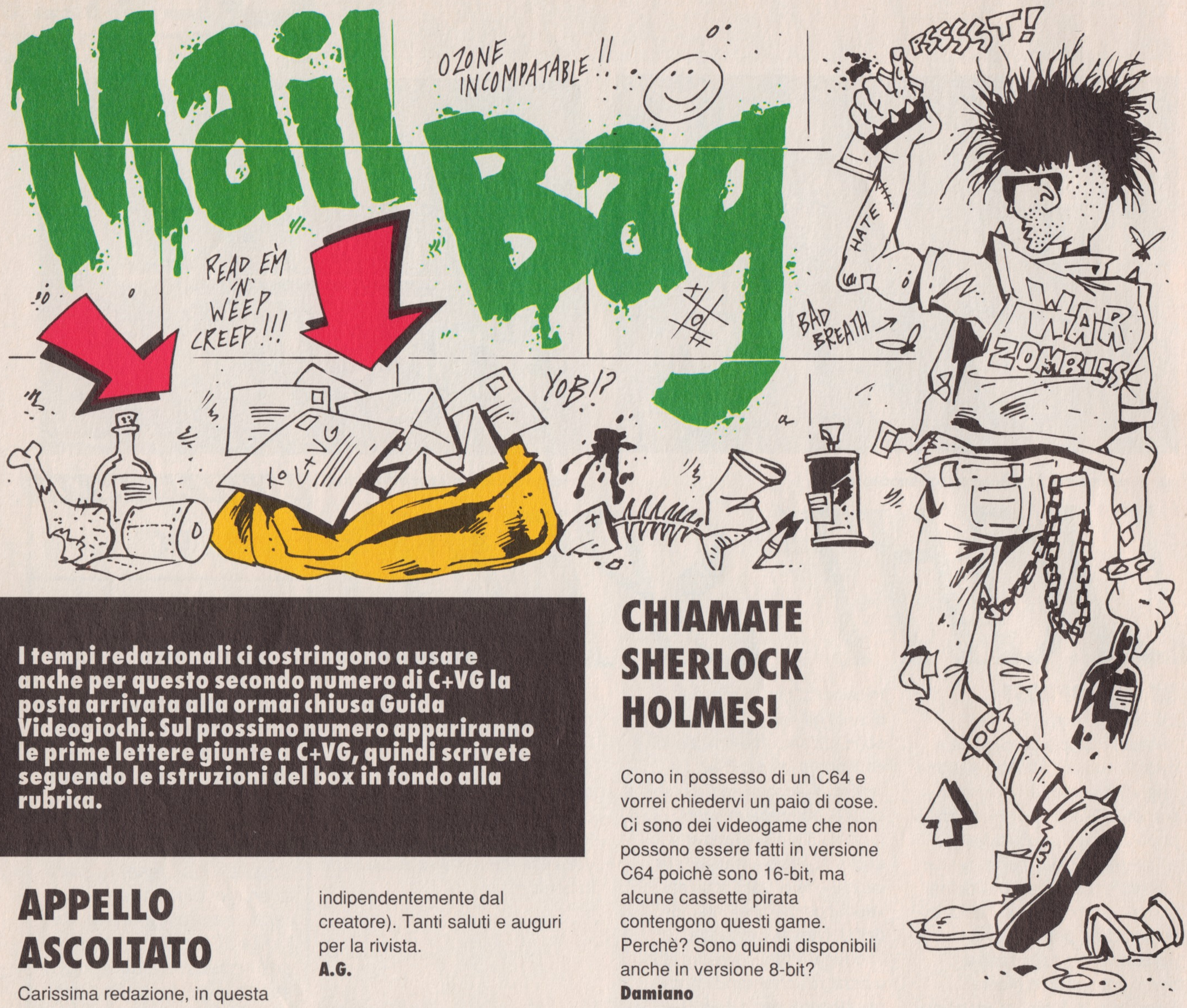


PC

Lightspeed è un game molto completo, tipo Elite che racchiude elementi arcade e di strategia. Il terreno di gioco è immenso e visitare diversi sistemi stellari e colonizzarli è un compito a dir poco colossale! Per esempio, in una delle missioni speciali di cui ho parlato precedentemente, ho dovuto trovare una base segreta aliena e distruggerla, abitanti compresi, perché una razza aliena mi permettesse di insediare alcuni coloni su un pianeta di loro proprietà. I vari premi che vengono elargiti per completare missioni segrete servono a rendere il game ancora più irresistibile. Ci sono molte cose che ti terranno occupato in Lightspeed che si presenta con una giusta quantità di divertimento e strategia e anche per la sua giocabilità da classico Elite. Se vi è piaciuto quello che avete appena visto e letto, prendetelo in considerazione.

R.L.

GRAFICA	80%
SONORO	73%
VALIDITA'	87%
GIOCABILITA'	81%
GLOBALE	80%



I tempi redazionali ci costringono a usare anche per questo secondo numero di C+VG la posta arrivata alla ormai chiusa Guida Videogiochi. Sul prossimo numero appariranno le prime lettere giunte a C+VG, quindi scrivete seguendo le istruzioni del box in fondo alla rubrica.

APPELLO ASCOLTATO

Carissima redazione, in questa lettera vorrei lanciare un appello ai programmatori della Mandarin Software, autori di uno splendido programma del quale purtroppo possono beneficiare solo i possessori dell'Atari ST: lo Stos. Questo linguaggio che reputo come minimo grandioso sarebbe molto gradito anche dai possessori di Amiga (tra i quali vi sono anch'io). Vorrei quindi sollecitare la conversione (se mai vi sarà) per il 16-bit della Commodore, prendendo anche atto del vuoto completo che viene dal panorama dei game creator per il mio home computer. Dico vuoto completo perchè, secondo me, non si possono considerare programmi di creazione "seri" il S.E.U.C.K. (che è molto limitato) o l'Adventure Construction Set (dove i giochi creati non possono essere giocati indipendentemente dal creatore). Tanti saluti e auguri per la rivista.
A.G.

Quando si dice la fortuna! Da qualche mese è in commercio un programma chiamato A.M.O.S., che altro non è se non la versione per Amiga dello S.T.O.S. Questo linguaggio di programmazione permette di usare con relativa facilità le potenzialità del tuo computer generando programmi indipendenti dall'editor, di qualità quasi professionale. per migliorare il risultato finale si possono impiegare anche i programmi d'espansione di questo linguaggio, che comprendono digitalizzatori, editor grafici e un utilissimo compilatore che aumenta notevolmente la rapidità di esecuzione del codice. Puoi trovare A.M.O.S. nei migliori negozi o richiederlo alla Lago Soft Mail via Napoleona, 16 - 22100 Como. Tel. 031/300174. Buona creazione!

CHIAMATE SHERLOCK HOLMES!

Cono in possesso di un C64 e vorrei chiedervi un paio di cose. Ci sono dei videogame che non possono essere fatti in versione C64 poichè sono 16-bit, ma alcune cassette pirata contengono questi game. Perchè? Sono quindi disponibili anche in versione 8-bit?
Damiano

Di pirati che si mettono a riprogrammare i giochi non ne ho mai visti, di conseguenza penso che si tratti di programmi comunemente disponibili anche per C64 di cui tu non conoscevi l'esistenza. Nelle recensioni di C+VG ci sono sempre dei box in cui sono indicate tutte le versioni disponibili o previste di un dato gioco, e basta consultarli per risolvere il dilemma. Comunque, ci piacerebbe indagare: mandaci l'elenco dei giochi di cui parli...

IL CONSOLE

Egregia redazione, mi chiamo Gabriele e sono un felice possessore di una console Sega 8-bit; il motivo per cui vi scrivo è rappresentato da un genere di cartucce per questa macchina, e cioè le adventure role-playing, che ci tengo a mettere in mostra!
Vorrei chiedervi: si parla sempre di prezzi esagerati del software per console, ed è vero, col Megadrive io penso che siamo arrivati al limite; i giochi costano molto e la console anche. Il punto è la nuova console SNK (Neo Geo): secondo voi avrà successo questa nuova macchina? (Secondo me no). Chi sarà così pazzo a spendere 250000 lire per un gioco (per quanto saranno "fighi"), quando con la metà di quella spesa si finisce il gioco al bar?
Ma ora passiamo alla ragione per cui vi ho scritto: non ho mai digerito il fatto che nessuno si sia mai accorto di titoli per Sega

come *Phantasy Star*, *Spellcaster*, *Y's*, eccetera e che di conseguenza non siano mai stati recensiti su mensili italiani di computer; se non fosse per C+VG (rivista inglese) non avrei mai scoperto questo genere di gioco splendido. Penso che siano migliori di molte avventure presenti sui 16-bit perchè oltre a presentare le classiche scene grafiche nel gioco vi sono anche altre scene arcade, strategia, intuizione, eccetera.
Il costo di queste cartucce è elevato, ma vi assicuro che sono stati i soldi che ho speso meglio in giochi su console! Vi dico solo che per completare Phanatsy Star ci sono voluti ben 8 mesi, per non parlare di Spellcaster. In quest'ultimo c'è una tale varietà di quadri e situazioni nonchè musiche, che quando ci gioco passano 2 ore come niente.
Potrei continuare a parlare di questi giochi ancora per molto ma è meglio che mi fermi qui. Ripongo in voi la mia fiducia nel vedere recensiti questi titoli splendidi, in quanto ritengo meritino più di molte cartucce di cui si è parlato sinora, in ragione della loro complessità rispetto ad esempio ai soliti Wonderboy & Company. Naturalmente non li consiglio a chi non ha alcuna nozione di inglese, e nessuna voglia di ragionare un pò di più che sugli altri giochi!
Gabriele Pasquali

E bravo Gabriele! Ci si incontra nei posti più strani, eh? Ho già risposto alle tue lettere riguardanti le console su un paio di altre riviste, e ora... ecco C+VG! Beh, personalmente non posso che darti ragione: i giochi di ruolo giapponesi sono delle gran belle cose, e lo dimostra anche il successo che hanno i vari Zelda nel nostro paese. Abbiamo già preso contatti con i vari importatori di cartucce per tutti i sistemi per farci mandare materiale da recensire e puoi stare tranquillo che gli RPG avranno lo spazio che meritano. Anche per quanto riguarda il prezzo delle console, poi, abbiamo le stesse idee: ci sono alcuni miei colleghi che sbavano davanti al Neo Geo e si stanno riducendo all'accattonaggio pur di poter comprare quella console, e il mio divertimento maggiore è invitarli in sala giochi, portarli di fronte al Neo Geo in versione coin-op (lo sapevi che esisteva, no?) e fargli vedere come finisco con una spesa di circa 1000 lire i giochi che loro vogliono pagare 250 volte tanto. C'è un sacco di gente strana al mondo!

UMORISMO ORIENTALE

Chi è il più grande scroccone cinese?
T'ha una ciga.
Suo cugino?
T'ha un cerino.
Anonimo (è meglio... n.d.r.)

Prosegue la saga delle barzellette più brutte del mondo. Queste stavano su un bigliettino che ho trovato in mezzo alla posta, e mi hanno lasciato shokkato & in crisi per delle ore. Come è possibile ridere per una cosa simile? Comunque, se avete altre battute che non fanno ridere nessuno ma secondo voi sono umoristiche, speditemele pure. Le più ignobili & psychotroniche verranno sicuramente pubblicate.

AMLETICO DUBBIO

Mega redazione, c'è una cosa che voglio chiedervi: che cos'è un *gioco arcade*? Cosa significa *arcade*? Non riesco a comprenderlo da solo.
Roberto Sorescu

Le "Arcade" in inglese sono le sale giochi, e i *giochi arcade* sono quelli con uno schema di gioco simile a quelli che trovi in sala giochi, in cui bisogna correre, sparare & fare del danno senza avere il tempo di ragionare troppo.

LETTORE ANFIBIO

Mondo Pizza! Carissima redazione, mi chiamo Raffaele, ho 17 anni e sono un amighista da più di tre anni. Ammiro la vostra rivista, e la classificherei una *mega pizza mista*!!!
Essendo attratto dal mondo dell'elettronica, mi sono deciso ad acquistare una console portatile, ma non riesco a decidermi fra il Lynx o il Gameboy; diciamo che a me piace sia la bellezza della grafica che la giocabilità.
Vorrei inoltre dirivi una cosa: "Come si fa a studiare pensando che ci vuole un mese prima che esca il prossimo numero?" Cordialmente,
Leonardo and Turtles!

Considerato che il mittente indicato sulla busta è Giovanni Cimà, che dici di chiamarti Raffaele e ti firmi Leonardo, direi che hai dei seri problemi di schizofrenia. Ti ringrazio per la definizione pizzaiola (anche se a me piace di più l'insalata di riso): per quanto riguarda le console portatili, comunque, sei veramente in una situazione acida. Scegliere fra un portatile o l'altro è particolarmente difficile, e il massimo che posso fare è di indicarti le caratteristiche più importanti di entrambi:
Lynx: Ha una grafica stupefacente, un buon sonoro e dei bei giochi. Peccato che i giochi siano pochi, la console costi un sacco di soldi, le pile durino al massimo sei ore e il video crei dei seri problemi agli occhi dopo qualche ora di uso continuato.
Gameboy: Ha tanti giochi, un'autonomia eccezionale e un formato comodissimo, ma lo schermo monocromatico a cristalli liquidi è una vera sofferenza: per giocare bene va tenuto con polso fermissimo, e si può usare decentemente solo in condizioni di luce particolari.
Buona fortuna...

MANGIA CADAVERI & SPETTRI

Fantasmagorica redazione, sono un possessore di Sega Master System e volevo

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

OFFERTA PER I LETTORI

A 500 MEGA
(Amiga 500 + Espansione 512K originale)
Lit. 839.000

PC 80286 VGA
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 Floppy Disk Drive H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse)
Lit. 1.969.000

PC PHILIPS 3238-044
(H.D. 40 Mb, 1 Mb, Ram, Scheda VGA, Monitor VGA B/N, 1 FDD H.D., 2 Seriali/parallela, Mouse, MS-DOS 4.01)
Lit. 2.369.000

MONITOR 8833 II PHILIPS
Lit. 420.000



chiedervi se il videogame Ghouls 'n' Ghosts esiste per il Sega Master System o il Sega Megadrive.

Alessandro Ganassi

Ghouls 'n' Ghosts per il momento è disponibile solo per il Megadrive, dove è impossibile distinguerlo dal gioco da bar. Comunque, ho avuto occasione di giocare con un prototipo di questo gioco in versione Master System, e ti posso assicurare che si tratterà di una delle cartucce più belle fra quelle disponibili per la tua console, con tanto di opzioni che mancano persino sul Megadrive. Aspetta con fiducia.

VOGLIO PROGRAMMARE!

Tostissima redazione, sono un ragazzo di undici anni, mi chiamo Andrea Marino e abito in un piccolo paesino piemontese: Costigliole Saluzzo. Come tanti altri lettori, mi piacerebbe lavorare nel campo dei computer, facendo il programmatore di videogame: vorrei qualche consiglio!

Andrea Marino

La professione di programmatore di videogiochi alletta parecchi nostri lettori, ma si tratta di un lavoro estremamente complesso che richiede una passione e un impegno fuori dal comune. Programmare giochi è ben diverso dal programmare cose "serie", e decisamente più difficile: i corsi servono a poco, e la cosa migliore è fare molta pratica come autodidatti. Per prima cosa è necessario comprarsi un computer abbastanza diffuso e studiarsi con attenzione tutti i manuali che vengono forniti con la macchina. Una volta imparate le nozioni fondamentali, studiarsi un ulteriore manuale riferito alla CPU del computer (68000, 8088 o anche 6502 e Z80): questo dovrebbe mettere in grado di scrivere i primi lavori. A questo punto si tratta di fare tanta, tantissima pratica magari collaborando con qualche amico più esperto e con grafici e musicisti. Solo così e con molta pazienza si può arrivare a livelli degni di pubblicazione. Buona fortuna!!

CURIOSONE

Carissima redazione, vorrei farvi "qualche" domanda. A che cosa è dovuto il lampeggio in alcuni giochi (Out Run, Altered Beast, ecc) su Sega 8-bit? A che cosa serve il compartimento di espansione posto sul retro della console Sega 8-bit? Avete parlato spesso dell'"eterno problema dei giochi su PC"; che cosa intendete esattamente per "eterno problema"? Per programmare un gioco ROM vengono usati computer "speciali"? Viene usato più spesso l'assembler per programmare i giochi (sia su micro che su console)? Come fanno i tecnici a trasportare i dati dal programma sulla cartuccia? Nella recensione di Super Thunder Blade per Sega Megadrive dite che la nuova console 16-bit è compatibile con il Master System. Come è possibile? Se un gioco creato per console 8-bit funzionasse su console 16-bit, l'animazione non dovrebbe essere troppo veloce? Se i giochi per Master System funzionano anche per Megadrive, i giochi creati per quest'ultimo possono funzionare anche sul Master System? Che stupido!! A quest'ultima domanda mi rispondo da solo: NO!! Altrimenti non si venderebbero console Sega 16-bit!

Claudio Mariconi

"Qualche", eh? Tante domande tutte in una volta non le fa neanche MikeBongiorno! Comunque, vai con le risposte:il lampeggio nei giochi (su tutti i computer) è causato dalle limitazioni della macchina su cui girano.
A grandi linee, ad esempio, il Commodore 64 può gestire senza problemi 8 sprite: se il programmatore riesce a metterne un numero maggiore sullo schermo il computer deve "dividersi" fra i primi 8 sprite e i successivi gruppi di 8, disegnandoli alternativamente. Per quanto possa essere veloce (e considera che nel frattempo si deve occupare anche di un sacco di altre cose), la *fatica* che fa si vede tutta.
L'espansione posteriore del Master System serve a collegare eventuali periferiche quali disc drive, modem e cavi di interfacciamento ad altre console; il Megadrive ha però ormai assorbito la maggior parte delle forze della Sega, che sembra aver fatto cadere questi progetti. I PC di problemi ne hanno infiniti, sia eterni che temporanei: in generale, bisogna considerare che si tratta di macchine non

concepite per giocare, e che quindi danno risultati comparativamente deludenti quando vengono usati per questo scopo.
I giochi su cartuccia sono esattamente gli stessi che trovi su dischetto, e vengono programmati su normali computer acquistati nei negozi (con le debite eccezioni, ovviamente!). La maggiore velocità dei computer attuali permette di scrivere giochi anche in linguaggi *lenti* come il C o il BASIC, ma la parte del leone la fa sempre l'assembly. Per registrare i programmi su cartuccia si usano dei macchinari chiamati *programmatori di EPROM*, che pur essendo molto semplici di solito costano parecchio. Come saprai, per far funzionare i giochi del Master System sul Megadrive c'è bisogno di acquistare un apposito convertitore: la velocità dei giochi rimane comunque la stessa, anche perchè le differenze fra 8 e 16-bit con la velocità c'entrano poco. Uffh!... Cosa ho vinto, signor Mike?

UATTA'!

S.O.S. - S.O.S.

Help! Mi chiamo Giuseppe e vorrei sapere se esistono per Nintendo i videogiochi di Ken il Sopravvissuto e I Cavalieri dello Zodiaco. Ormai per me è diventata una questione di vita o di morte!
Giuseppe Scaglione

Sei ancora vivo, Giuseppe? Meno male... anche se quello che stai per leggere potrebbe non piacerti. Kenshiro esiste solo in versione Sega Megadrive (il gioco si chiama *Last Battle*, e ne ho parlato anche nella posta del numero scorso) e tra poco su home computer grazie alla Elite che si sta occupando della conversione. Di Saint Seiya (cioè dei *Cavalieri dello Zodiaco*,come sono stati tradotti in Italia) invece non so nulla, ma visto il grande successo che ha avuto questa serie televisiva sia in Italia che in Giappone & Francia, non è improbabile che prima o poi ne vedremo spuntare una versione videogiocabile.

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni.
Su C+VG stamperemo solo soluzioni complete, per cui lasciate perdere mappe parziali e cose simili. Un caso a parte sono i trucchi per ottenere vite infinite, tempo illimitato o raggiungere livelli segreti: fatemi solo il piacere di non andarli a copiare da altre riviste italiane o straniere! Comunque, spedite le vostre tecniche ninja di vittoria totale & irreversibile separatamente dalle lettere, indicando chiaramente sulla busta "Playmaster". Se mi mandate delle mappe, disegnatele su fogli completamente bianchi (niente quadretti, righe o fiorellini) e possibilmente in bianco & nero.

- Richieste d'aiuto.
Siete bloccati al 976° livello del vostro gioco preferito? Non sapete come blastare l'ultimo mostro di fine livello? Qui a C+VG siamo pronti ad aiutarvi ma... dovete darci una mano. Spedite le vostre richieste d'aiuto separatamente dalle lettere, in una busta su cui sia chiaramente indicato "S.O.S.". Una sola richiesta per lettera, grazie.

- Club & contatti.
Se avete fondato un Club o state semplicemente cercando altre persone che posseggono il vostro stesso computer o console, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console nintendo", "Giochi di ruolo", "Demo musicali", eccetera) in una busta separata da eventuali altre comunicazioni, indicandovi sopra chiaramente "Club". Non pubblicheremo numeri telefonici.
Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

Commodore

CENTRO ASSISTENZA AUTORIZZATO
per ROMA e LAZIO
ACCESSORI ORIGINALI
GIOCHI E PROGRAMMI

00167 ROMA - Via Verolengo, 20
06/6632321 - 6638947 telefax 620188

by elettrotel s.r.l.

REVIEW

AMIGA

ROGUE TROOPER

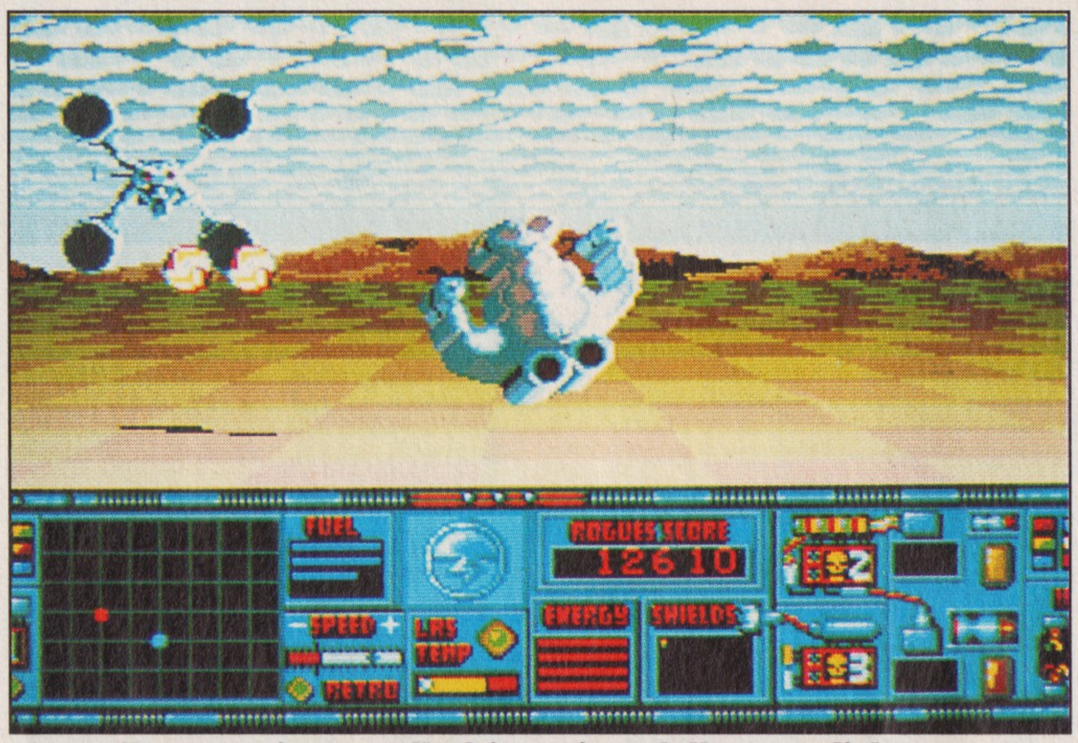
BY KRYSALIS

Ci troviamo nel lontano futuro, in un mondo molto lontano dal nostro, conosciuto come Nu-Earth: un globo tormentato dove la stessa aria è velenosa. Qui infuria una guerra fra due fazioni, i malefici Norts e i disperati Southers: entrambi determinati a vincere una battaglia che non può avere vincitori.

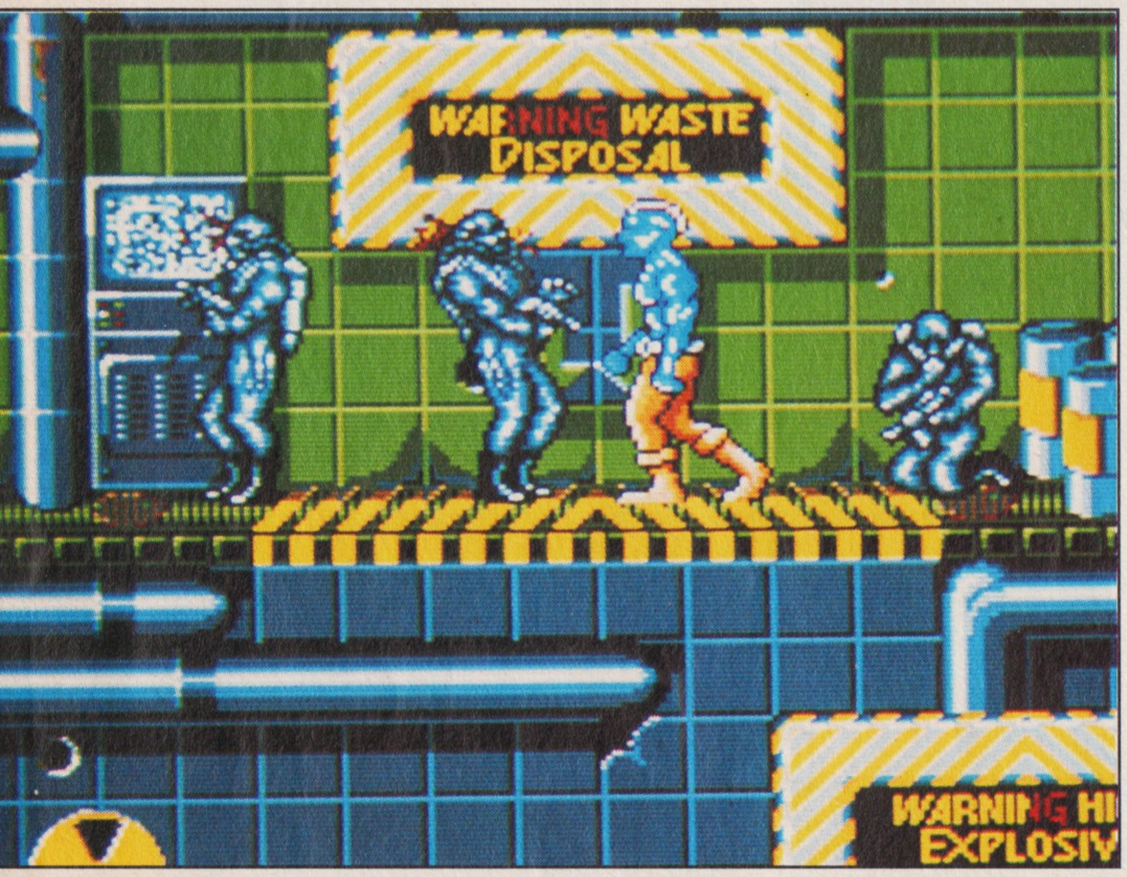
E poi ci sono i GI: la Fanteria Genetica, una razza di guerrieri specializzati concepita per sopravvivere nell'aspro ambiente di Nu-Earth. Uno di loro è il Rogue Trooper, l'unico sopravvissuto del Massacro di Quartz insieme ai suoi camerati su biochip, Gunner, Bagman e Helm. La sua missione è di vendicarsi: contro il traditore che ha venduto i southers e provocato la morte di dozzine di colleghi di Rogue.

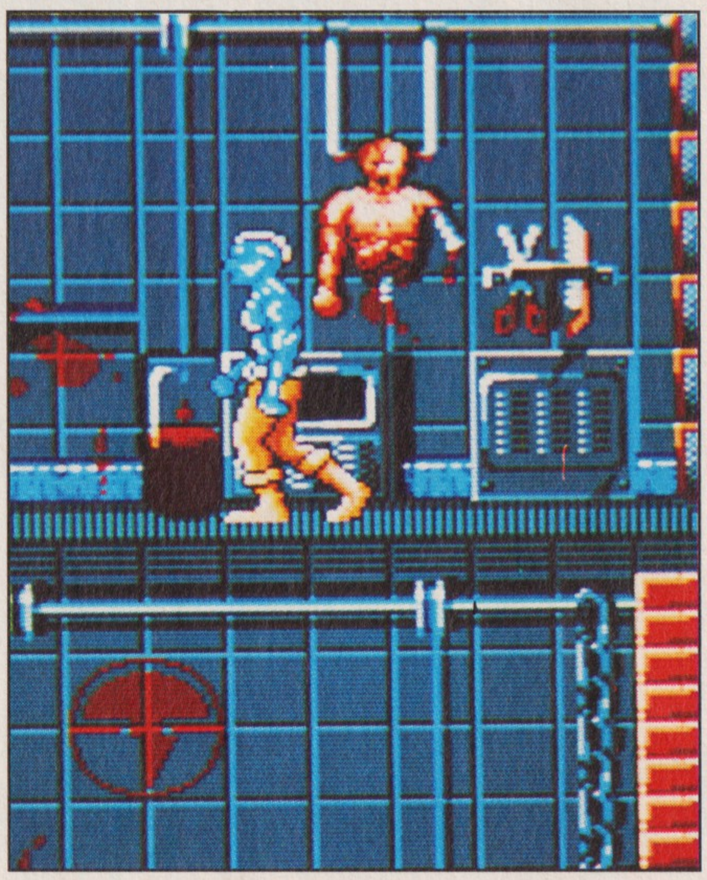
Rogue è stato catturato, ma è fuggito dalla sua cella all'interno di un grande complesso nort. Il suo primo compito è di recuperare elmetto, fucile e zaino, in ciascuno dei quali è contenuto un biochip. I tre sono dispersi sui veri livelli di piattaforme, ognuno pattugliato da soldati nort e robot di sentinella che vanno eliminati prima che vi possano fare del male o suonare l'allarme. Una volta fatto ciò, Rogue può fuggire su una navicella rubata e volare sulle linee nemiche sino alla base souther. Si possono comprare altre cose: a prezzi molto alti: da Bland & Bras, due sciacalli dei campi di battaglia che comprano e vendono di tutto per guadagnarci!

Da qui in poi le cose non si fanno tuttavia più facili, poichè i norts hanno scatenato un gas "generasogni" che provocano allucinazioni a Rogue. Qui il nostro eroe dai geni blu ("blue genes", capito?) (Cavoli, che humour...: Ed) deve sopravvivere sino a che non raggiunge la base, dove può rivelare l'identità del traditore!



▲ Scroll-o-rama in 3D nell'ultimo gioco della Krysalis!





UPDATE

Rogue combatterà presto anche su ST. Non c'è niente di eclatante riguardo l'audiovisuale della versione Amiga, quindi su ST il gioco dovrebbe essere identico anche sul piano della giocabilità. Per adesso non sono previste conversioni a 8-bit.

AMIGA

Uhm... mi ricordo chiaramente di quando la Piranha pubblicò il primo gioco di Rogue Trooper (che in Inghilterra è un famoso personaggio dei fumetti: NdT), e ad essere onesti si trattava di una grossa schifezza. Ora la Krysalis ha acquistato i diritti e il risultato finale sembra un misto di Prison (uno dei loro primi titoli) e di Bad Company della Logotron, per cui ricade nella categoria dei "non troppo brutti ma neanche troppo belli". Perche? Beh, come ho già avuto modo di dire riguardo ai giochi della Krisalis, sembrano tutti uguali come grafica e giocabilità, e anche questo non fa eccezione. La grafica è O.K. e Rogue stesso è animato abbastanza bene: fra i livelli c'è persino una bella sequenza "a fumetti", ma il risultato finale è un pò piatto e bidimensionale. Anche il sonoro è carino, ma non sembra essere troppo adatto all'azione. Il problema principale sta nella giocabilità: sempre la stessa zuppa: muoviti fra i livelli, uccidi i nemici, svolazzatene in giro, uccidi altri nemici: ma non c'è l'azione che ci si aspetterebbe da un prodotto simile. Dare un'occhiata al prodotto prima di comprarlo.

R. S.

GRAFICA	80%
SONORO	77%
VALIDITA'	74%
GIOCABILITA'	76%
GLOBALE	78%

GP ELETTRONICA

ITALIAN APPLY ELECTRONIC SYSTEM

Via 4 Novembre, 32/34 - 20092 Cinisello Balsamo - Milano
telefono 02/6189551 - fax 02/66012023

- **SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI**
- **SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA**
- **I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI TELEFONARE PER CONFERMA.**
- **ORDINE MINIMO L. 25.000**

SOFTWARE AMIGA	PREZZO
3d Pool	L. 20.000
3d Tennis	L. 16.000
3rd Courier	L. 12.000
Anarchy	L. 20.000
Archipelagos	L. 12.000
Artificial Dreams	L. 8.000
Baal	L. 12.000
Dad Company	L. 12.000
Ballistix	L. 12.000
Battle Vallery	L. 12.000
Drain Storm	L. 8.000
Butcher Hill	L. 12.000
Carrier Command	L. 20.000
Challenger	L. 8.000
Circus Attractions	L. 12.000
Cloud Kingdom	L. 12.000
Crash Garrett	L. 8.000
Cruncher Factory	L. 8.000
Cyhernoid II	L. 12.000
Cycles	L. 12.000
Deja Vu II	L. 19.000
Demolition	L. 8.000
Doctor Fruit	L. 8.000
Dugger	L. 8.000
Elf	L. 8.000
Espionage	L. 14.000
Everton Intelligensia	L. 16.000
Exolon	L. 12.000
Extensor	L. 8.000
Eye	L. 8.000
Eye Of Horus	L. 12.000
Fast Break	L. 12.000
Fernandez Must Die	L. 16.000
Fire Blaster	L. 8.000
Flight Path 737	L. 8.000
Formula One	L. 12.000
Gfl Baseball	L. 14.000
Gfl Golf	L. 14.000
Gold Of The Real	L. 8.000
Gravity	L. 12.000
Grid Start	L. 8.000
Guantos	L. 8.000
Hate	L. 14.000
Hotshot	L. 8.000
Hyperforce/Artificial	L. 16.000
Ice Hockey	L. 8.000
Interphase	L. 12.000
Jambala	L. 16.000
Joe Blade	L. 8.000
John Lowe Darts	L. 20.000
Jump Jet	L. 8.000
Linekar Hotshot	L. 12.000
Microprose Soccer	L. 20.000
Netherwold	L. 12.000
Phalanx 1	L. 8.000
Photon Paint	L. 16.000
Plutos	L. 8.000
Power Boat	L. 16.000
Prospector	L. 12.000
Protector	L. 8.000
Quadralien	L. 12.000
Quantos	L. 8.000
ROcky	L. 8.000
Scrambled Spiritis	L. 12.000
Seconds Out	L. 8.000
Sideshow	L. 20.000
Skate Of The Art	L. 16.000
Skyfox II	L. 12.000
Slayer	L. 12.000
Slf	L. 8.000
Space Battle	L. 8.000
Space Harrier 2	L. 12.000
Space Station	L. 8.000
Spherical	L. 12.000
Star Wars	L. 12.000
Starblaze	L. 12.000
Stargoose	L. 12.000
Starray	L. 12.000
Starways	L. 8.000
Stigar	L. 12.000
Summer Olimpiad	L. 12.000
Test Drive	L. 16.000
Thai Boxing	L. 8.000
Theme Park	L. 12.000
Turtles	L. 39.000
Tusker	L. 16.000
Vaders	L. 8.000
War Machine	L. 8.000
War Zone	L. 8.000
Warp	L. 12.000
Wicked	L. 12.000
Willow	L. 12.000
Xenophobe	L. 14.000
Zynaps	L. 12.000

IBM	PREZZO
3rd Courier	L. 20.000
Aaargh	L. 20.000
Airbourne Ranger	L. 29.000
Alex Higgins World nooker	L. 15.000
Am/Fm Trivia • 1	L. 15.000
Am/Fm Trivia • 2	L. 15.000
Am/Fm Trivia • 3	L. 15.000
Arac	L. 15.000
Arcade 1	L. 15.000
Arcade 2	L. 15.000
Arcade Adventures	L. 15.000
Arcade Bonanza	L. 15.000
Backgammon	L. 15.000
Bad Street Brawler	L. 20.000
Balance Of Power	L. 20.000
Bar Games	L. 20.000
Battlezone	L. 15.000
Black Jack	L. 15.000
Blackjack Adademy	L. 15.000
Boulderdash	L. 15.000
Boulderdash 1	L. 15.000
Boulderdash Const. Kit	L. 15.000
Boulderdash II	L. 15.000
Brix 2	L. 15.000
Carrier Command	L. 29.000
Centipede	L. 15.000
Circus Attraction	L. 15.000
Club Casino	L. 15.000
Combat Course	L. 20.000
Days Of Pharach	L. 15.000
Dcr Vol. 1	L. 15.000
Dcr Vol. 2	L. 15.000
Deja Vu	L. 20.000
Dig Dug	L. 15.000
Dizzy Dice	L. 15.000
Dont Go Alone	L. 20.000
Everton Intelligensia	L. 18.000
Eye Of Horus	L. 15.000
Fantasy Pack	L. 15.000
Felony	L. 20.000
Galaxian	L. 20.000
Gfl Football	L. 18.000
Gfl Golf	L. 18.000
Gin & Cribbage	L. 24.000
Glf Baseball	L. 18.000
Gerat Escape	L. 18.000
Home Pack	L. 36.000
Hotshot	L. 15.000
Impact	L. 15.000
International Karate	L. 18.000
Joan Od Arc	L. 15.000
Jr Pacman	L. 15.000
Jump Jet	L. 15.000
Jungle Hunt	L. 15.000
Kristal	L. 29.000
Master Blaster	L. 15.000
Maze Adventure	L. 15.000
Microprose Soccer	L. 29.000
Mind Dance	L. 15.000
Misl Soccer	L. 20.000
Moon Patrol	L. 15.000
Ms Pacman	L. 15.000
Mystery Of The Mummy	L. 15.000
Pacman	L. 15.000
Power Boat	L. 29.000
Powerdrift	L. 18.000
Pro League Baseball	L. 15.000
Prohibition	L. 15.000
Quadralien	L. 15.000
Quink	L. 15.000
Robotron	L. 15.000
Roller Coaster Rumbler	L. 20.000
Romantic Encounters	L. 15.000
Saint & Greavies	L. 15.000
Side Winder	L. 20.000
Sign & Banner Maker	L. 15.000
Simbad	L. 20.000
Space Battles	L. 15.000
Space Games	L. 15.000
Sports Spectacular	L. 15.000
Stargate	L. 15.000
Starglider	L. 20.000
Star Goose	L. 15.000
Starray	L. 15.000
Strategy Games	L. 15.000
Strike Force	L. 15.000
Summer Olimpiad	L. 15.000
Super Sunday	L. 15.000
Turbo Cup Challenge	L. 15.000
Turtles	L. 48.000
Ums Scenario Disk 1	L. 15.000
Ums Scenario Disk 2	L. 15.000
Voodo Island	L. 15.000
Wilderness	L. 15.000

C 64	PREZZO
3d Tennis	L. 7.500
Action Pack	L. 7.500
Addictapack	L. 6.000
Addictaball	L. 7.500
Aftermath/Deadzone	L. 7.500
Arac	L. 7.500
Beyond The Dark Castle	L. 7.500
Book Of The Dead	L. 7.500
Cauldron II	L. 7.500
Dambuster/Street Machine	L. 7.500
Darkside/Morphicle	L. 7.500
Deja Vu	L. 7.500
Discovery	L. 7.500
Dops	L. 6.000
Elvin Warrior	L. 7.500
European 5 A Side	L. 7.500
Eye	L. 6.000
Eye Of Horus	L. 7.500
F. Manager 2 Const. Kit	L. 8.000
Federation	L. 7.500
Fight Night/Demium	L. 7.500
Firetrap	L. 6.000
Flying Shark	L. 7.500
Football Manager	L. 6.000
Football Manager 2	L. 8.000
Frankenstein	L .7.500
Glider Pilot	L. 7.500
Golden Oldies	L. 7.500
Hercules/Gods & Herdes	L. 7.500
Headdach	L. 6.000
Hit Pack	L. 6.000
Hotshot	L. 7.500
I. Ball	L. 7.500
Impact	L. 6.000
Io	L. 6.000
Kack The Ripper	L. 7.500
Jetboys	L. 7.500
John Lowe Darts	L. 7.500
Journey	L. 6.000
Lifeforce	L. 7.500
Metaplex	L. 7.500
Natc Assault Course	L. 7.500
Ninja Hanster	L. 7.500
Ninja Scooter	L. 7.500
Orpheus/Gunrl'nner	L. 7.500
Paranoid	L. 7.500
Pack of Ace	L. 6.000
Pegasus Phm	L. 6.000
Pilot 64	L. 6.000
Plasmatron (german)	L. 7.500
Power Pyraminds	L. 6.000
Pub Games	L. 7.500
Quest For Tires/Zip	L. 7.500
Road Warrior	L. 7.500
Rock'n Roll	L. 6.000
Rock & Wrestle	L. 7.500
Seabase Delta	L. 7.500
Secret Of Kandar	L. 7.500
Simon's Basic Extension	L. 7.500
Sqij/Deliverance	L. 7.500
Spherical	L. 6.000
Starray	L. 7.500
Stratton	L. 7.500
Street Cred Boxing	L. 7.500
Taniun	L. 7.500
The Power Pack	L. 6.000
Three Stooges	L. 7.500
Thrust	L. 7.500
Thundercross	L. 7.500
Thriller Pack	L. 6.000
To Hell & Back	L. 7.500
Tomcat	L. 7.500
Turbo 64	L. 6.000
Turbo Boat Simulator	L. 7.500
Vengence	L. 7.500
Xenon Ranger/The Enforce	L. 7.500

TUTTI I PREZZI SONO + IVA 9%

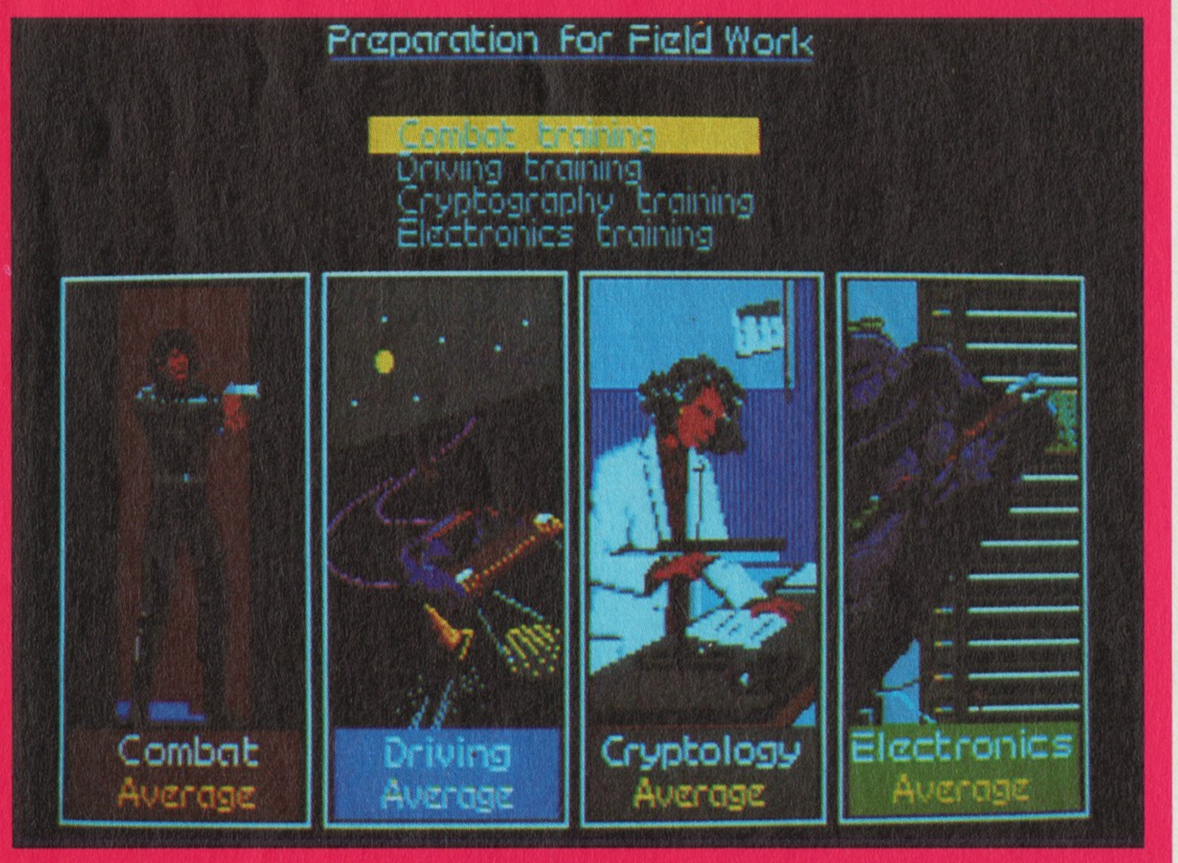
COVERT ACTION

BY MICROPROSE

La Guerra Fredda potrà anche essere finita, ma i terroristi, gli spacciatori di droga e quelle birbanti delle polizie segrete stanno ancora creando problemi dappertutto. C'è solo un uomo (o una donna, visto che è un gioco unisex) che può combattere questa battaglia clandestina: si tratta dell'agente segreto Max Remington.
La vostra missione, sempre che la accettiate, è di accompagnare Max nella sua continua crociata contro i criminali che operano al di sopra della legge. Ci sono 26 "cervelli" dello spionaggio da portare in tribunale, tutti dotati di un'organizzazione di agenti, corrieri, organizzatori ed esperti che li aiutano nelle loro mire. La velocità è essenziale e se un boss dovesse sfuggire prima di essere arrestato, può sempre tornare per continuare il suo piano in un'altra parte del mondo e con alleati diversi.



▲ **Anche se riuscirai ad ottenere prove reali e non solo sospetti, c'è chi si offrirà sempre di fare il doppiogioco, e per questo vi viene raddoppiato il punteggio!**



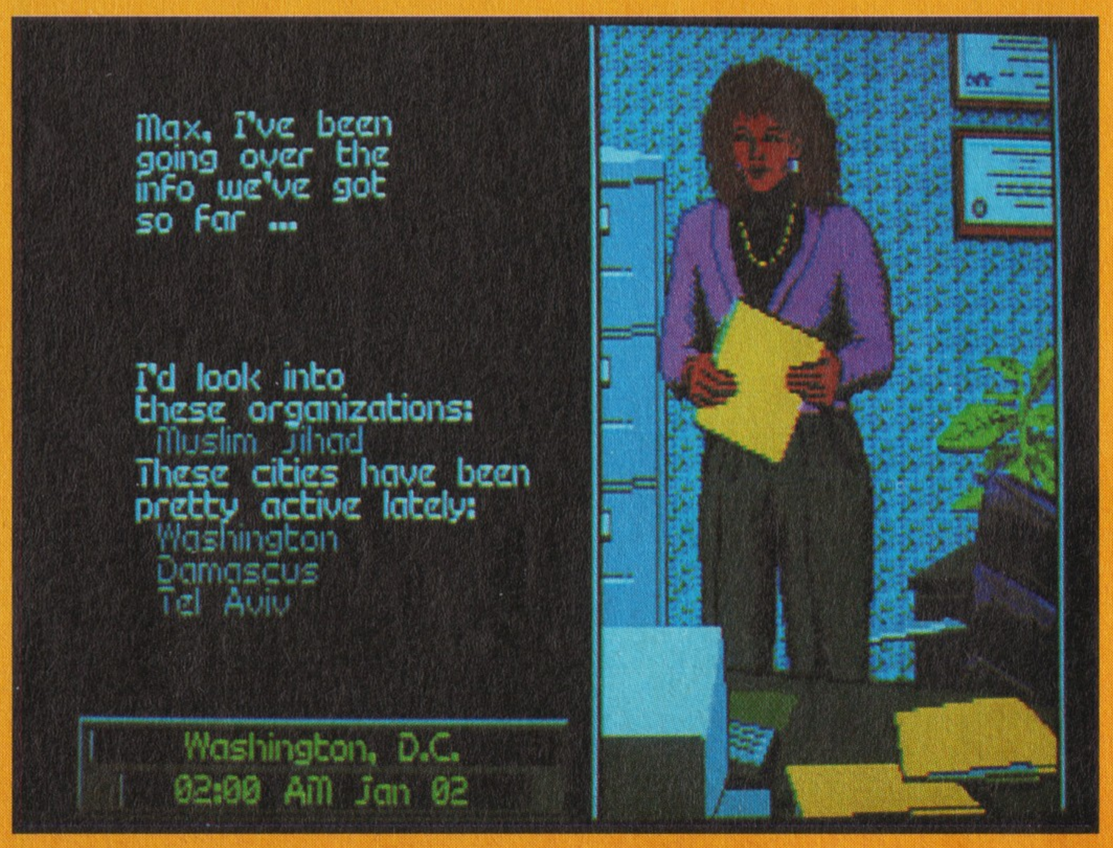
L'ABILITA' DELL'AGENTE

Il successo dipende dalla padronanza delle tecniche usate dagli agenti segreti: combattere, guidare e gestire la sorveglianza elettronica. All'inizio del gioco si hanno quattro crediti che si possono usare per avvantaggiarsi là dove si riesce meno bene.

ECCO I BOSS

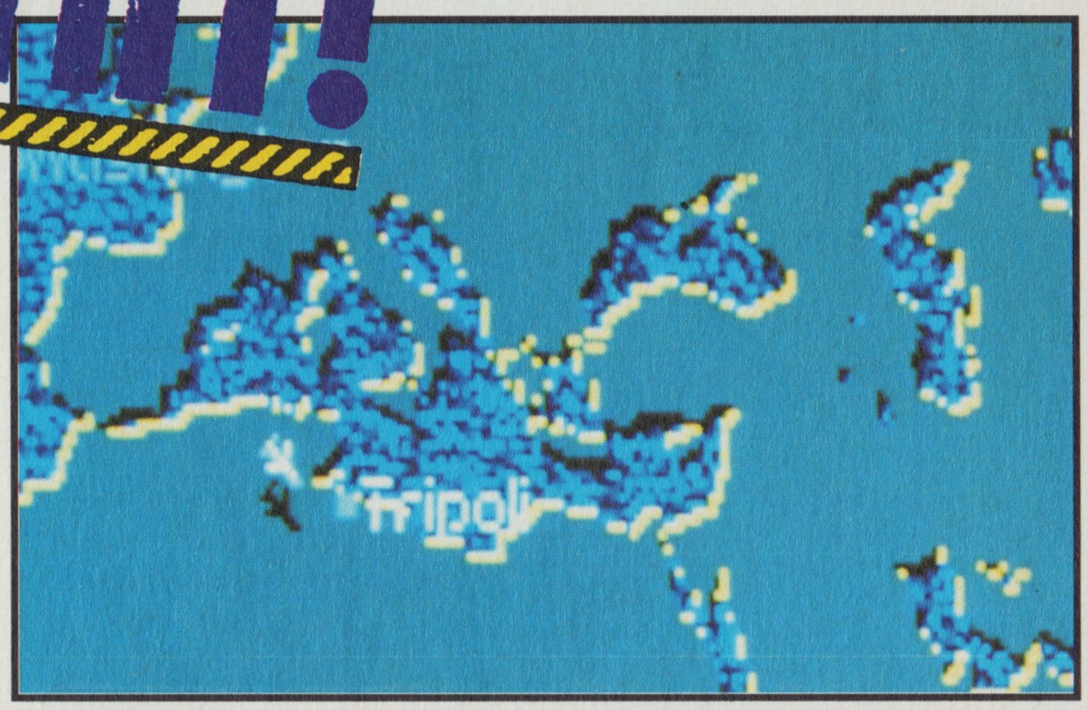
Anche se Max lavora senza dover sottostare alle restrizioni della legge, deve far riferimento al boss. È il supercapo della CIA che, oltre a dare istruzioni a Max e giudicarne l'operato, gli assegna anche degli assistenti. Uno di questi è Sam , la ragazza con una risposta per tutto. Sam elabora e raccoglie le prove consigliando spesso Max a seguire la giusta direzione quando si trova nei pasticci.





ERT ION

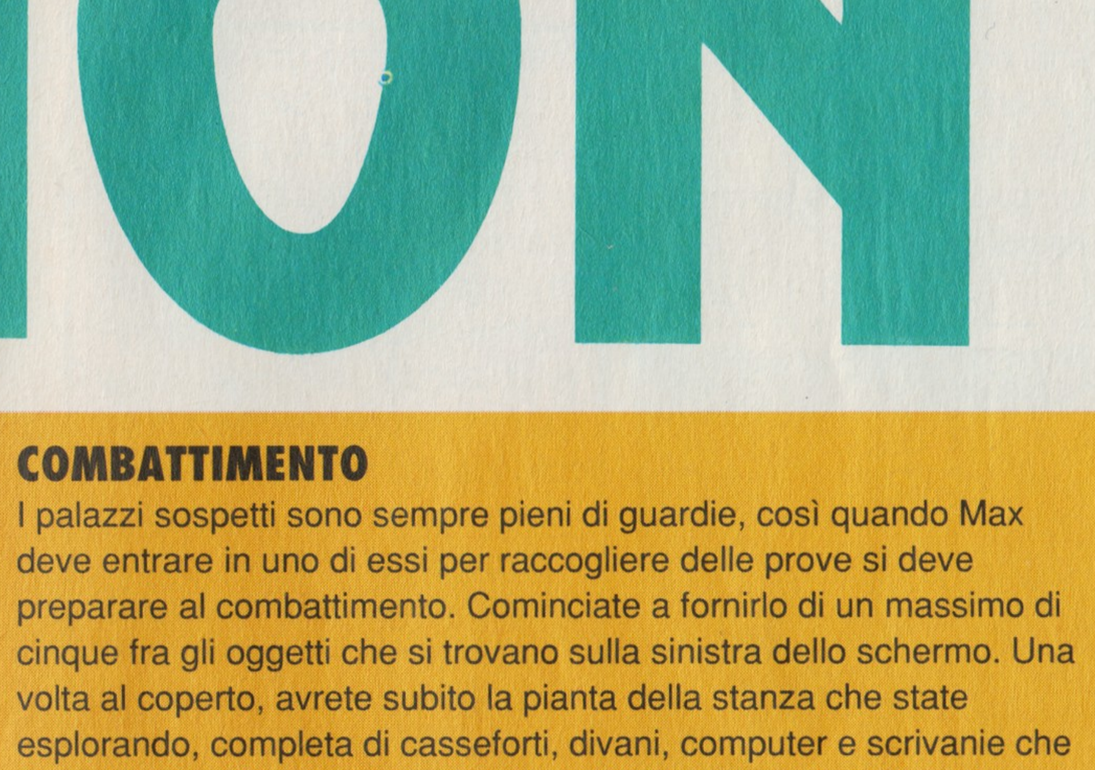
C+VG HIT!



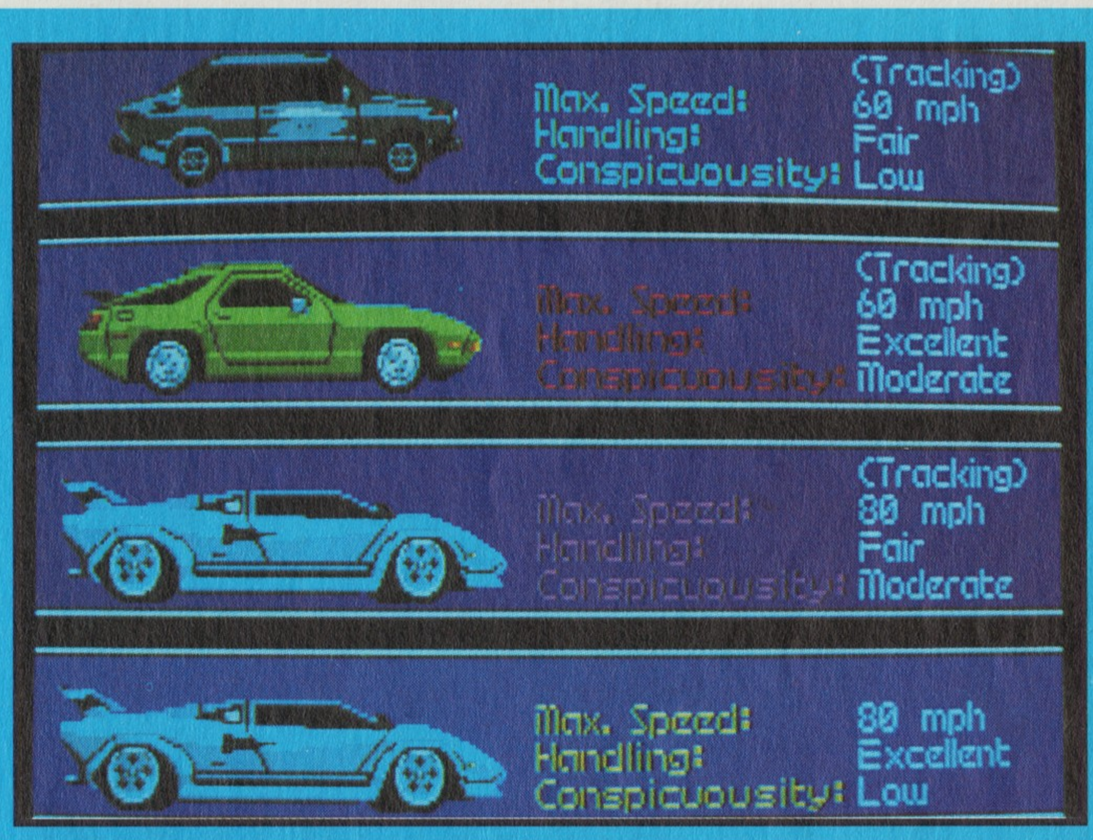
▲ **Gli agenti segreti non sono un problema, ma lo stress da viaggio può uccidere!**

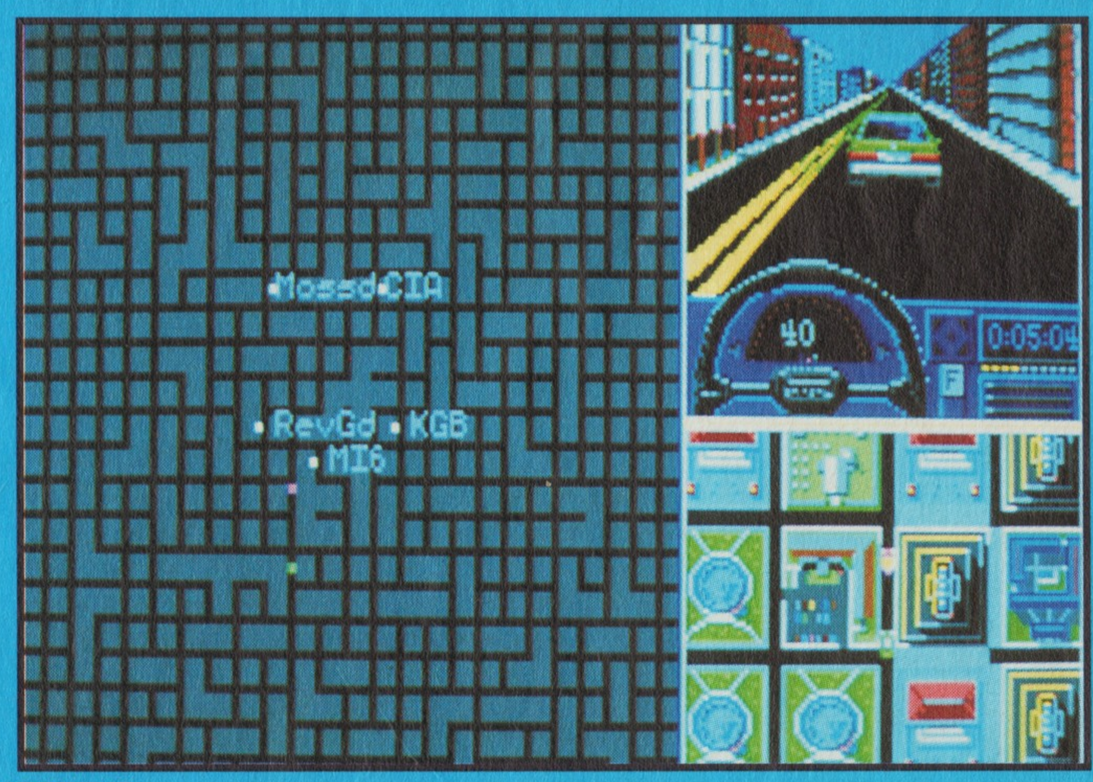
COMBATTIMENTO

I palazzi sospetti sono sempre pieni di guardie, così quando Max deve entrare in uno di essi per raccogliere delle prove si deve preparare al combattimento. Cominciate a fornirlo di un massimo di cinque fra gli oggetti che si trovano sulla sinistra dello schermo. Una volta al coperto, avrete subito la pianta della stanza che state esplorando, completa di casseforti, divani, computer e scrivanie che si possono aprire, fotografare o dotare di microfoni (se avrete a disposizione l'attrezzatura giusta). In questa foto Max sta arrestando un agente, ma gli converrebbe stare attento al tipo con la pistola che si trova alle sue spalle!





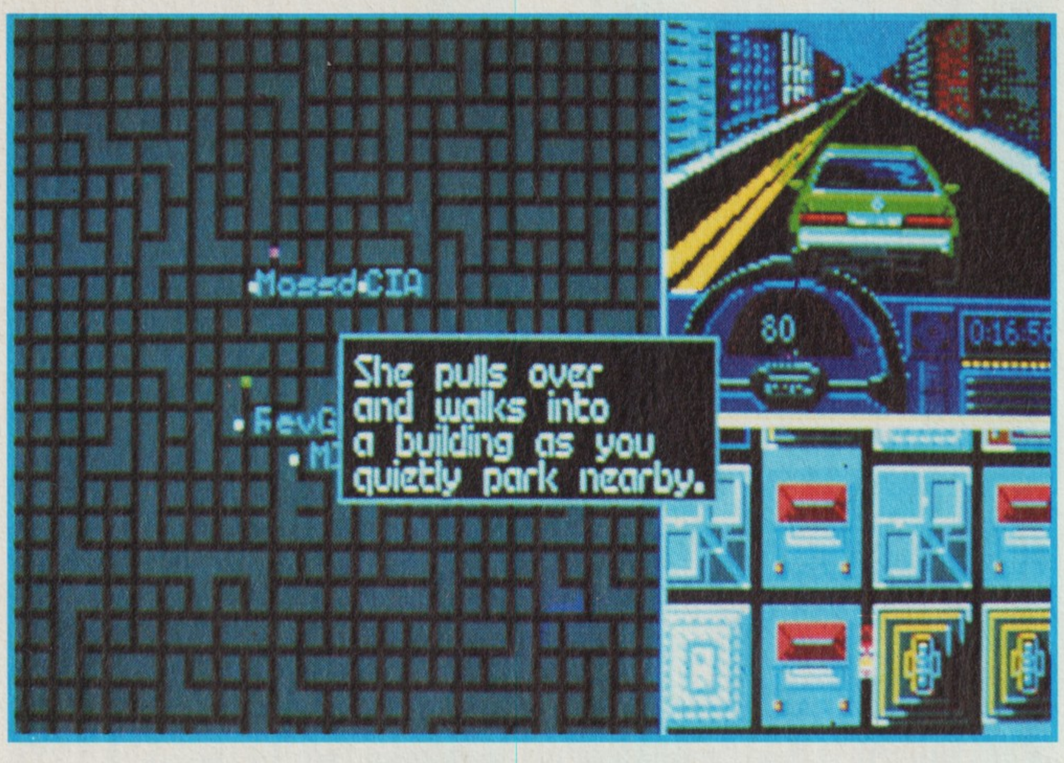


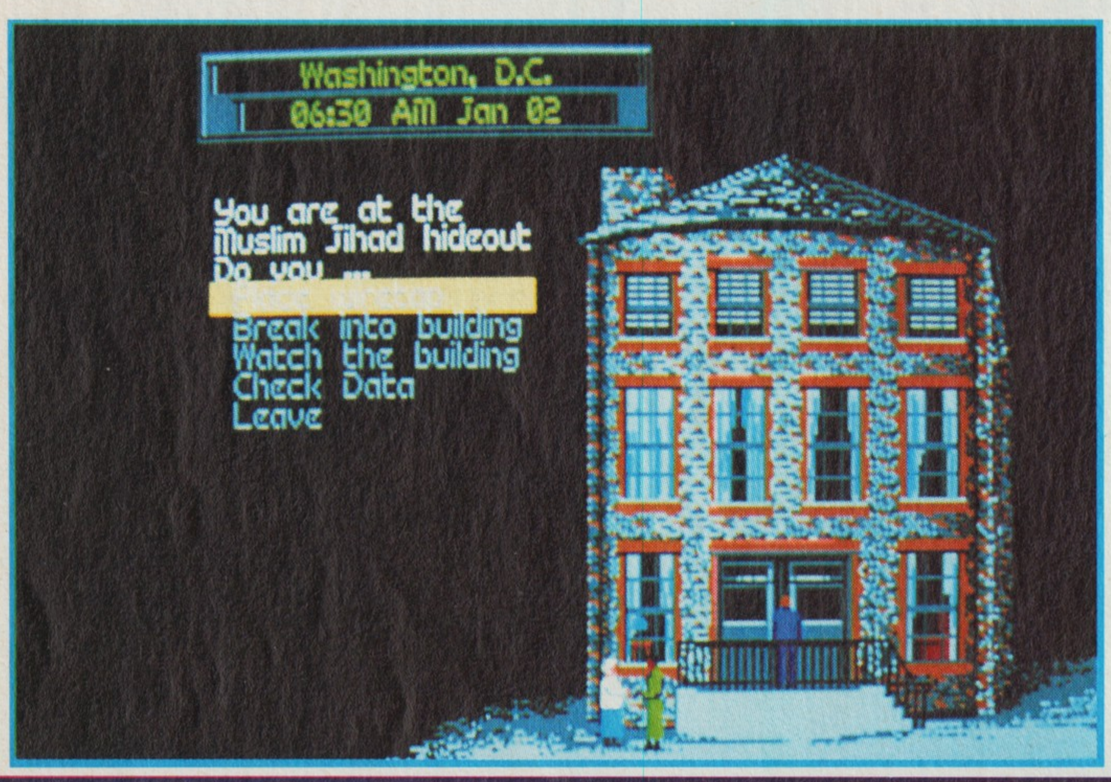


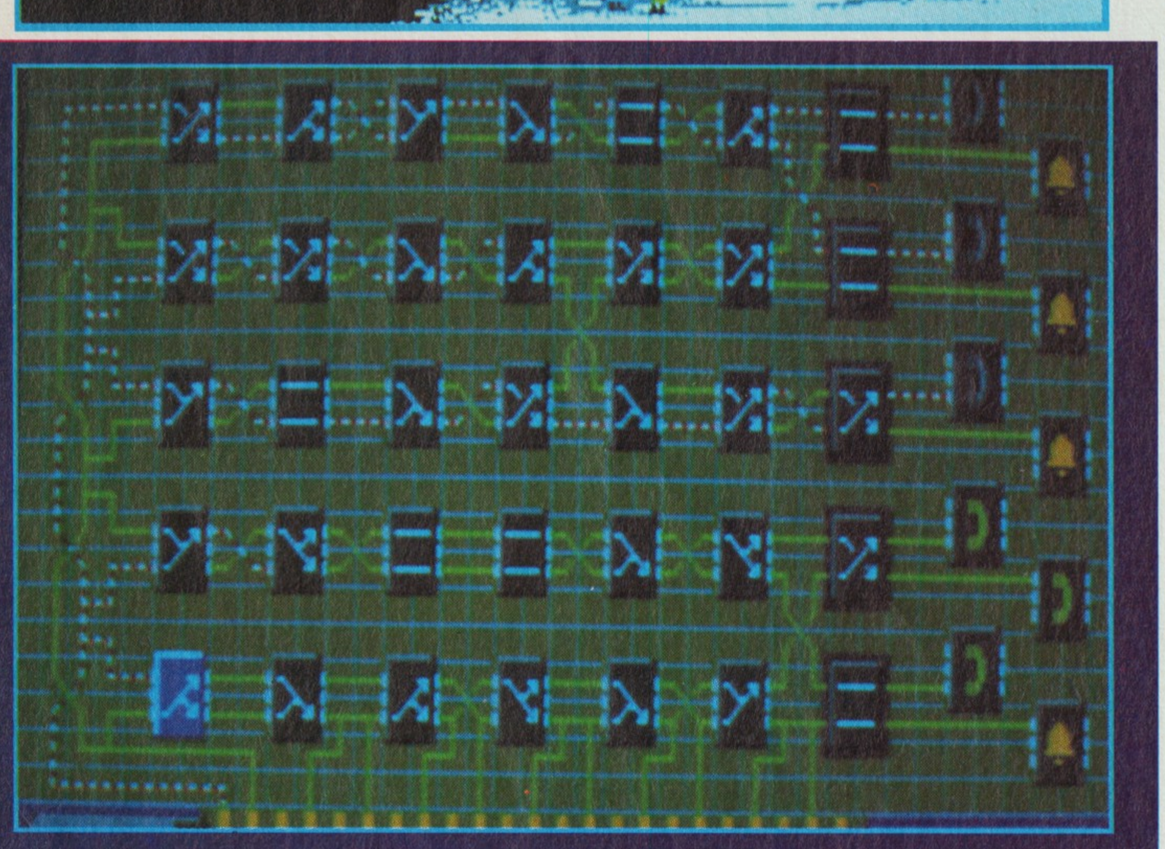
GUIDA

Se Max sta tenendo sott'occhio un palazzo e un sospetto ne parte in macchina, può piazzare un segnalatore elettronico sulla sua auto (il che richiede una conoscenza dell'elettronica) o inseguirlo con le due auto che ha scelto fra le quattro disponibili, ciascuna con diverse velocità, manovrabilità e "visibilità". Naturalmente il sospetto non si deve accorgere di essere pedinato, e converrà cambiare spesso auto tenendone sempre una sulla scia del pedinato e una seconda più lontana che vada magari oltre per riprendere il pedinamento all'incrocio successivo. Un pedinamento positivo può portarvi in un nuovo luogo sconosciuto, quindi stategli alle costole!

COVERT ACTION







SORVEGLIANZA ELETTRONICA

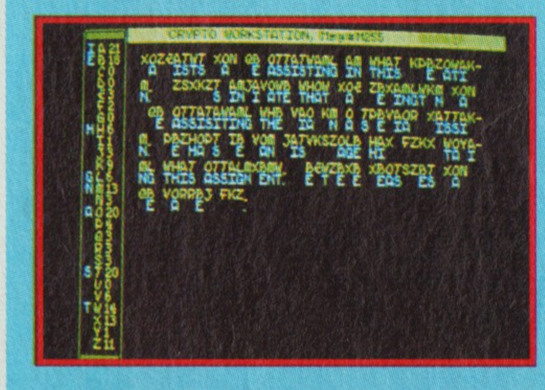
Questa abilità è essenziale se Max vuole piazzare dei microfoni sulle linee telefoniche di un palazzo o un segnalatore su un'auto. Ogni chip di cui è dotato il circuito fa passare la corrente elettrica in una determinata direzione o la dirotta su un percorso particolare. L'idea è di sostituire detti chip con altri circuiti in momenti precisi, deviando la comunicazione che proviene dal telefono sulla destra, sulla linea: potreste trarne un indizio. Cercate di non far arrivare la corrente agli allarmi perché, se suonano e richiamano le guardie, dovreste tagliare la linea molto velocemente.

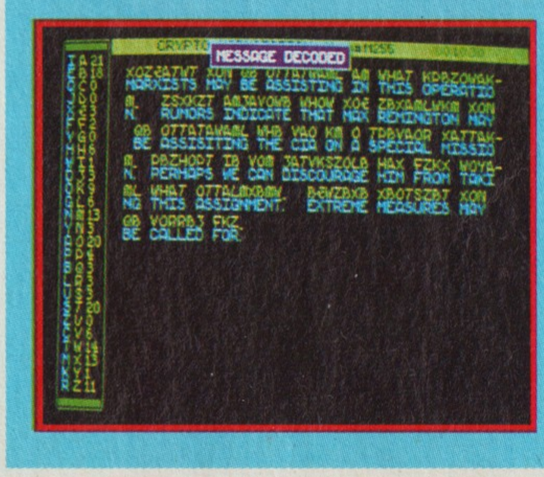
UPDATE

Sono già in produzione le versioni per ST e Amiga, ma è improbabile che saranno pronte prima di Pasqua. Comunque, dovrebbe valere la pena di aspettare!

CRITTOGRAFIA

Conosciuta anche come decodificazione. Max intercetta spesso messaggi in codice, e decrittarli può rivelare indizi preziosissimi. Ogni lettera del messaggio in codice rappresenta una lettera corrispondente del messaggio: nel livello più facile viene rivelata subito una lettera per dare una mano. Un modo di lavorare può essere quello di sostituire tutte le parole di tre lettere con "THE" (l'articolo inglese più frequente) e proseguire da lì, sostituendo le lettere se non hanno senso.





PC

Ero un grande fan dell'ultimo gioco di Sid Meyer, Railroad Tycoon, *perché in un modo o nell'altro questo tipo sembra essere capace di progettare giochi con una visione nuova e interessante di argomenti inusuali, e* Covert Action *prosegue la tradizione. I quattro sottogiochi sono un miscuglio molto bello di strategia, rompicapo e azione dinamica e il modo in cui sono inseriti nello svolgimento delle indagini è pensato intelligentemente. Le limitazioni del programma saltano fuori quando lo si è giocato per un po', infatti si notano le stesse facce e le stesse strade in diverse investigazioni, solamente con un nome diverso e in altre città. Ma questo non intacca l'interesse del gioco perché non influisce significativamente sull'atmosfera, che dà veramente un'idea di quel che vuol dire vivere sul filo del rasoio.* Covert Action *costa parecchio, ma se la solita selva di simulatori di volo e avventure per PC non vi interessa, è un gioco che caricherete spesso e vi farà andare a letto tardi.*

P. G.

GRAFICA	85%
SUONO	70%
VALIDITA'	89%
GIOCABILITA'	93%
GLOBALE	90%

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



PUBLICIS · FCB/MAC

Club Nintendo®

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superoffer-te! Mandate il coupon, vi arriverà il nu-mero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbo-namento, il distin-tivo e la tessera dai mille sconti!









Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

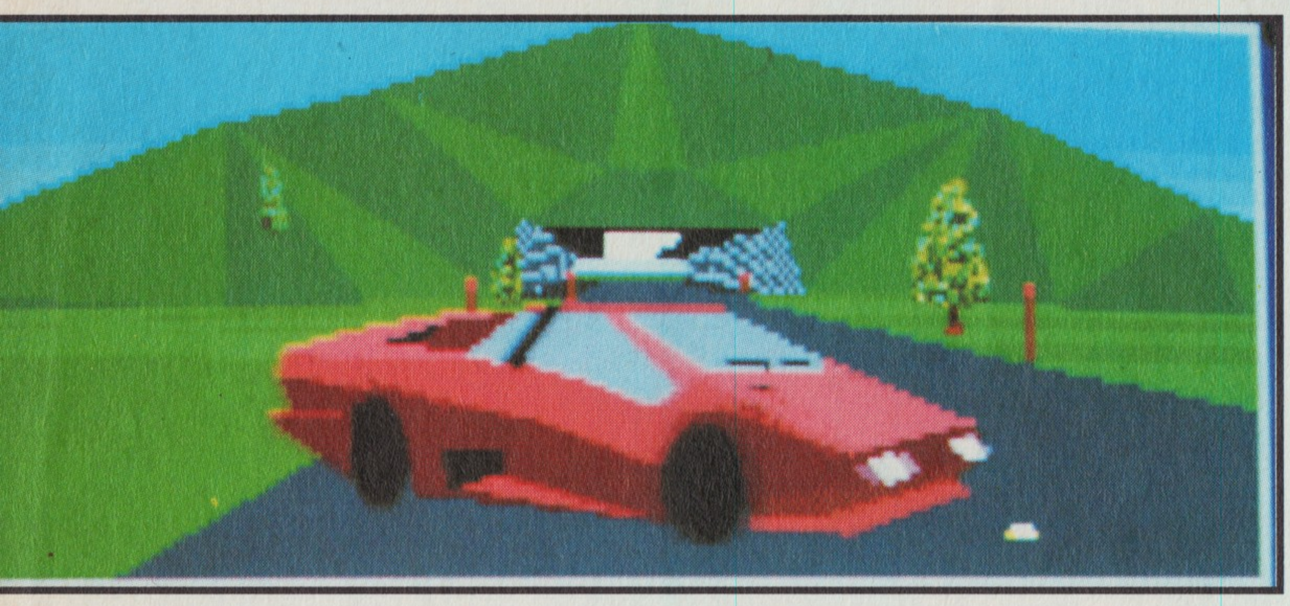
VIA _____ N. _____

LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG





TEST DRIVE 3

BY ACCOLADE

Molta gente, soprattutto gli uomini (o forse i ragazzi?) sognano di viaggiare sulle strade a bordo di una vettura ultra veloce e costosissima. Ebbene, la Accolade dà a questi potenziali playboy la possibilità di mettersi alla guida di uno di questi sofisticati e potentissimi bolidi con il suo ultimo soft della serie *Test Drive*. La strada che percorri è rappresentata in grafica vettoriale ed è vista con la prospettiva del giocatore, in altre parole attraverso il parabrezza. Dopo aver compiuto la tua difficile scelta tra una Chevrolet CERV II, una Lamborghini Diablo e una Mythos Pinin Farina, non ti resta che selezionare se giocare mediante l'uso della tastiera, del mouse o del joystick, così come il livello di difficoltà. I primi tre dei nove livelli che compongono il game, ti propongono l'utilizzo del cambio automatico mentre nei livelli superiori è previsto unicamente il cambio manuale, d'altra parte sfido chiunque a giurare di aver mai sentito parlare di una Lamborghini automatica!! Il guidatore può scegliere se gareggiare contro il computer o un amico oppure in una sfida contro il tempo. La corsa è composta da sette stage che si svolgono tra la Costa Pacifica e il Yosemite National Park. Non mancano numerosi ostacoli, come per esempio segnalatori di velocità della polizia, lavori stradali e macchine delle scuole guida: tutti ti complicheranno non poco la vita. Ma ora forza, accendi e schiaccia sull'acceleratore!

UPDATE

Entro i prossimi due mesi i possessori di Amiga ed ST avranno il piacere di avere anche sui loro monitor *Test Drive 3*.



PC

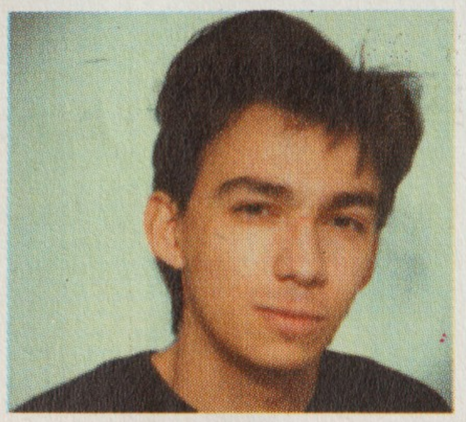
La grafica vettoriale 3D di Test Drive 3 *è sbalorditiva e altamente dettagliata; in più, le varie condizioni metereologiche, accompagnate dai relativi agenti atmosferici, come pioggia e neve assieme alla guida notturna, lo rendono un'accurata simulazione. Comunque, a mio giudizio, resta il fatto che ci troviamo di fronte a un game che, sotto alcuni aspetti, è irreale: giusto per farvi un esempio, posso assicurarvi che le strade americane non hanno tutte quelle pericolosissime curve (infatti sono dritte per centinaia di miglia). Ad assicurare un certo grado di longevità sarà forse il numero delle opzioni disponibili, ma resta sempre il fatto che il programma gira troppo lentamente anche inserendo il turbo! La sensazione di velocità è mediocre e così le favolose e velocissime vetture, ti sembreranno una Panda!!! Solo se piacciono le simulazioni di guida, sarà un acquisto giustificato, non viceversa.*

M.R.

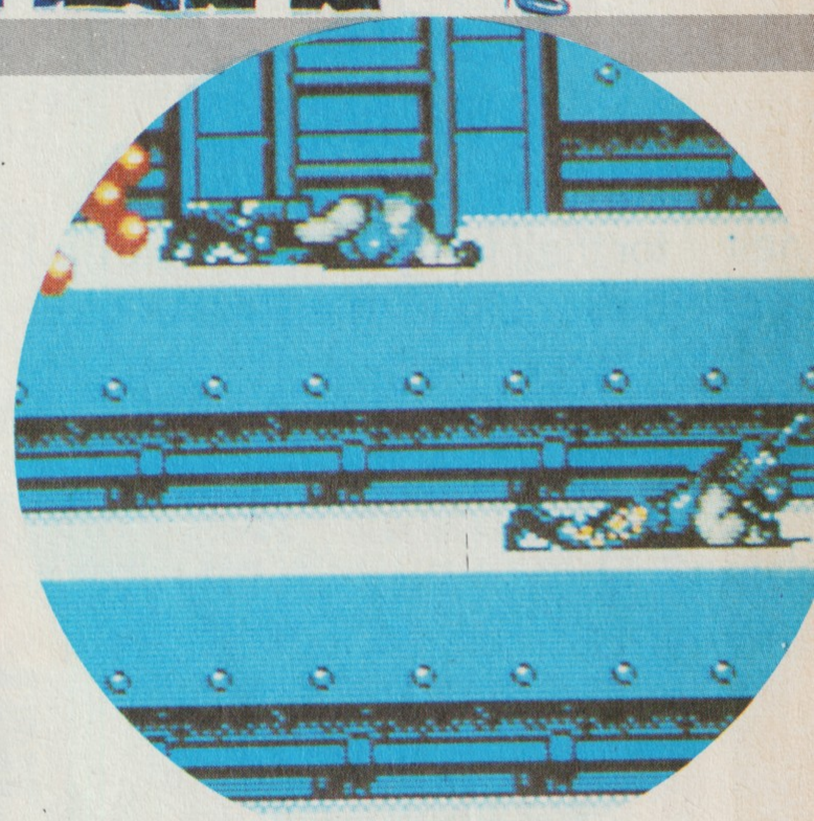
GRAFICA	83%
SONORO	78%
VALIDITA'	80%
GIOCABILITA'	74%
GLOBALE	76%

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI



Banzai! Questo mese esageriamo con trucchi, tattiche & cheatmode.
Fra le altre cose trovate la guida completa a Simulcra e Super Off Road, il tutto condito dall'italica soluzione di Solaris. Ma che cosa si può volere di più?
Se volete contribuire, leggete il box con le istruzioni in fondo alla posta!



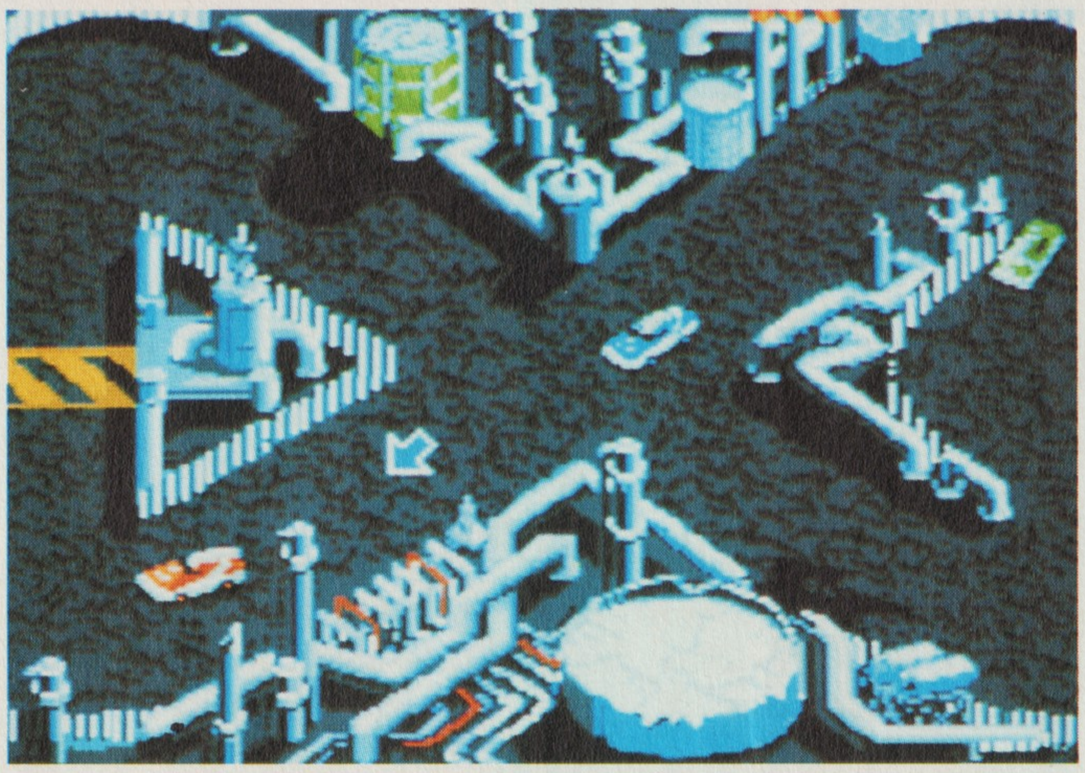
TUTTI I FORMATI

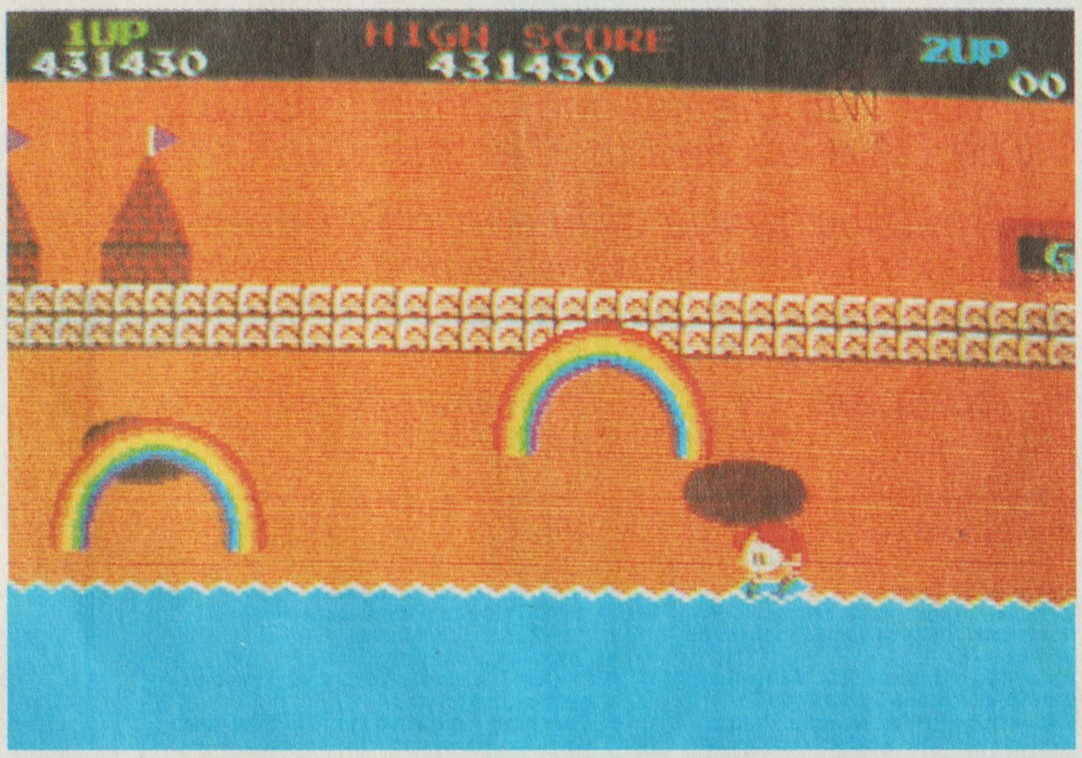
BADLANDS

Quando vi trovate a correre contro il computer, cercate di non lasciarlo troppo indietro o nella pista successiva sarà molto più veloce! Inoltre, anche se la tentazione è forte, cercate di comprare anche qualche gomma oltre ai turbo e alla supervelocità, o il vostro veicolo si troverà nei pasticci a ogni curva!

RAINBOW ISLANDS

Ma davvero non avete ancora trovato le stanze segrete? Baah... meno male che ci siamo noi! Prima di tutto, sappiate che c'è una stanza segreta su ogni isola e che la porta si trova nella camera con il guardiano di fine isola. Per farla apparire, basta prendere i diamanti IN ORDINE da sinistra a destra! Sembra difficile, eh? Beh, potete sempre scegliere che colore volete che appaia: dovete sapere che lo schermo è diviso in sette fasce invisibili verticali, che determinano il colore dei diamanti che vi appaiono. Ad esempio, sull'estrema sinistra sono rossi, nel mezzo verdi e tutto a destra viola. Beh, ora non avete scuse: nelle stanze finali troverete dei bonus permanenti, come arcobaleni doppi che non perdete neanche quando morite!







C64

MIDNIGHT RESISTANCE

Il primo trucco è un classico, ma funziona solo nelle versioni su cassetta: basta non riavvolgere il nastro quando morite e vi ritroverete al livello successivo con un sacco di vite extra! Il problema è che vi ritrovate anche con l'arma più schifida & inutile, il che è piuttosto scomodo. Altrimenti, potete scrivere SIAMESE mentre appare lo schermo dei punteggi e dovreste ottenere vite infinite!

R-TYPE

Vi diamo una mano a blastare quello zozzone di Bydo. Resettate il computer nella schermata dei titoli (chiaramente,vi serve un pulsante di reset) e inserite le seguenti Poke (ma buone):
POKE 12957,173 (vite infinite)
POKE 12703, 36 (elimina le collisioni fra sprite)
e poi date un SYS 2066 per ripartire.

OPERATION THUNDERBOLT

Sembra che questo trucco funzioni su un sacco di giochi della Ocean, e OpThunderbolt non fa eccezione. Mentre giocate, premete F1 seguito da RUN STOP per terminare la partita. Il gioco vi dirà di riavvolgere il nastro e farlo partire: voi fatelo sì partire, ma non azzardatevi a riavvolgere! Scoprirete di essere passati al livello successivo senza fatica.

GHOULS 'N' GHOSTS

Bruttina questa conversione, eh? Meno male che c'è la stupenda musica all'inizio... e che se scrivete WIGAN RLFC durante la schermata dei punteggi potete premere A per ricostituire l'armatura mentre giocate e S per passare di livello!

SPECTRUM

RUFF & REDDY

Mentre vi trovate sul menu, tenete premuti i tasti che formano la parola PONDER & la barra spaziatrice. I bordi dello schermo diventeranno bianchi. Cominciate a giocare e... Ta-Dah! Avete vite infinite! Non male, eh?



SHINOBI

Questa tecnica ninja la conoscono anche i sassi, ma funziona comunque quando si ha bisogno di crediti infiniti. Mettete il gioco in pausa e scrivete LARSXVIII per diventare più ricchi di Zio Paperone!

AMSTRAD

TURRICAN

Premete TAB mentre giocate e non solo passerete al livello successivo, ma verrete anche graziati con vite infinite!

POWER BOAT SIMULATOR

Se invece premete ESC in questo gioco e poi battete 12ZX seguito dalla barra spaziale (& Magli Rotanti!) vi ritroverete con vite infinite.

ST

STRYX

Tenete premuti simultaneamente i tasti HELP, M & E mentre giocate e avrete energia illimitata.

F29 RETALIATOR

Fare atterrare l'F29 è un casino, ma sembra che se vi eiettate sulla pista completate la missione senza problemi! Oddio, poi magari demolite una scuola...

SEGA

SHINOBI

Nello schermo dei titoli, aspettate che appaia la faccia del ninja e premete il pulsante 2 mentre muovete in basso. Apparirà uno schermo vuoto, seguito a ruota da uno che vi darà la possibilità di iniziare al livello desiderato.

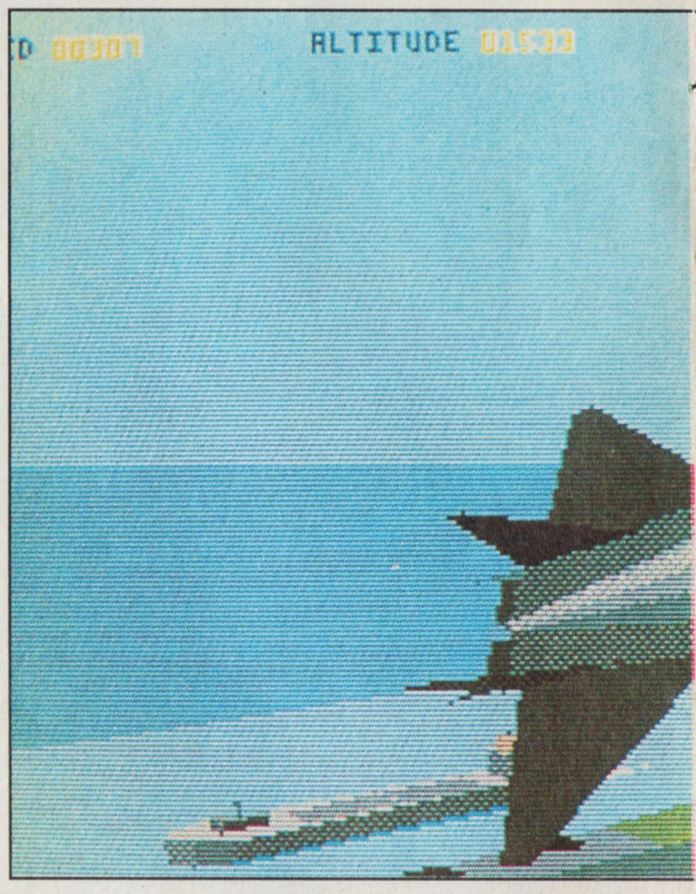
VIGILANTE

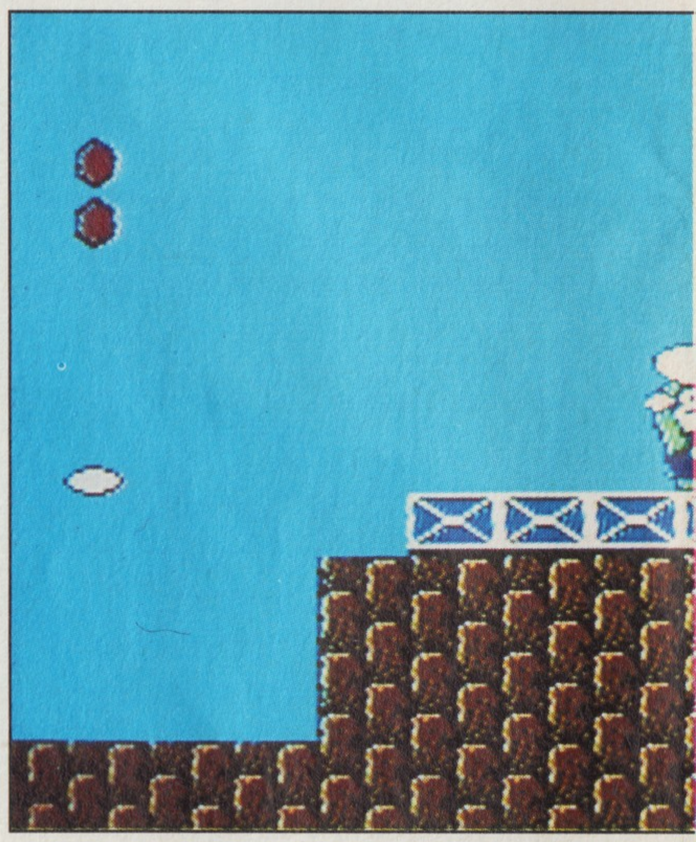
Ecco come fare veramente male ai guardiani di fine livello in questo beat 'emup.
LIVELLO UNO: Saltate in diagonale verso il guardiano e non appena atterrate abbassatevi e mitragliatelo di pugni (Uattà!).
LIVELLO DUE: Facile! Prendete le fruste e andate verso di lui colpendolo mentre vi muovete.
LIVELLO TRE: Saltate verso il boss in modo che la sua mazza chiodata torni indietro, poi ritiratevi e abbassatevi. Quando vi corre addosso prendetelo a pugni, correte indietro e ripetete il tutto sino a terminarlo.
LIVELLO QUATTRO: Usate la stessa tecnica del livello precedente.
LIVELLO CINQUE: Dovete usare le fruste. Abbassatevi a una certa distanza dal guardiano e quando si avvicina cominciate a colpirlo. Lui tornerà indietro, quindi ripetete sino a obliterarlo.

AMIGA

DUNGEON MASTER

Ecco un ottimo sistema per potenziare i vostri personaggi semplicemente dormendo! Assicuratevi che tutti i vostri personaggi abbiano cibo e bevande in abbondanza, posizionate il puntatore in modo che premendo il pulsante due volte vengano selezionate le opzioni di combattimento e poi selezionate una mossa d'attacco. Ora togliete il mouse, inserite un joystick con autofire e andate a dormire un paio d'ore (visto che non scherzavamo?). Quando vi risveglierete vi ritroverete con dei guerrieri che fanno invidia a Groo (chi capisce questa ci scriva). Inoltre, facendo esattamente la stessa cosa ma senza armi in mano aumenterete il vostro livello di ninja!

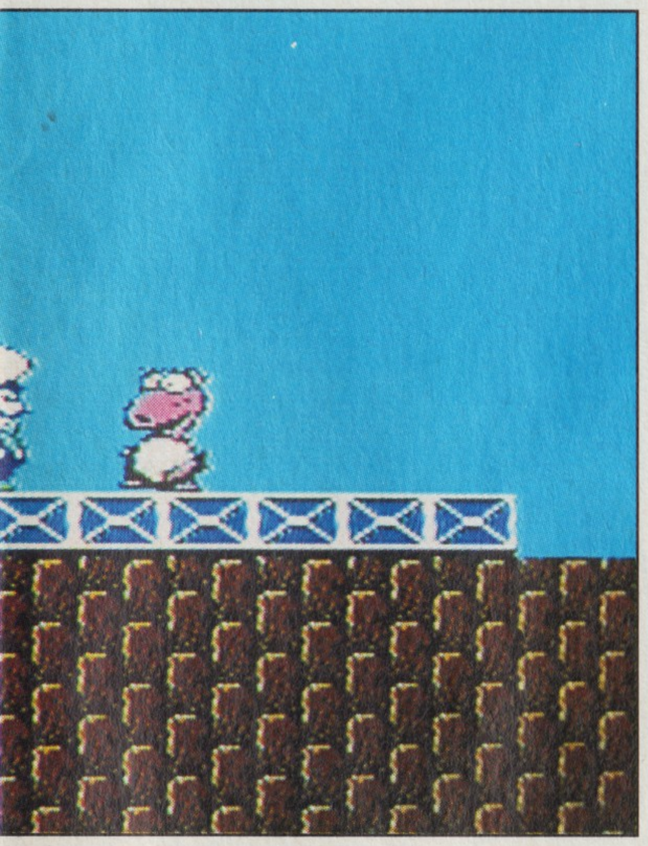




CHASE HQ

Nel primo livello, se guidate attraverso le barriere gialle a volte ottenete un turbo extra!





NINTENDO

TETRIS

Se cominciate una partita sul GAME B e HEIGHT 5 (a un qualsiasi livello), potete finire il gioco semplicemente premendo il pulsante B eSELECT molto velocemente. Quando cade il blocco successivo, dirà SUCCESS! e farete un sacco di punti a cui si aggiungerà un bonus di 5000 punti.

SUPER MARIO BROS II

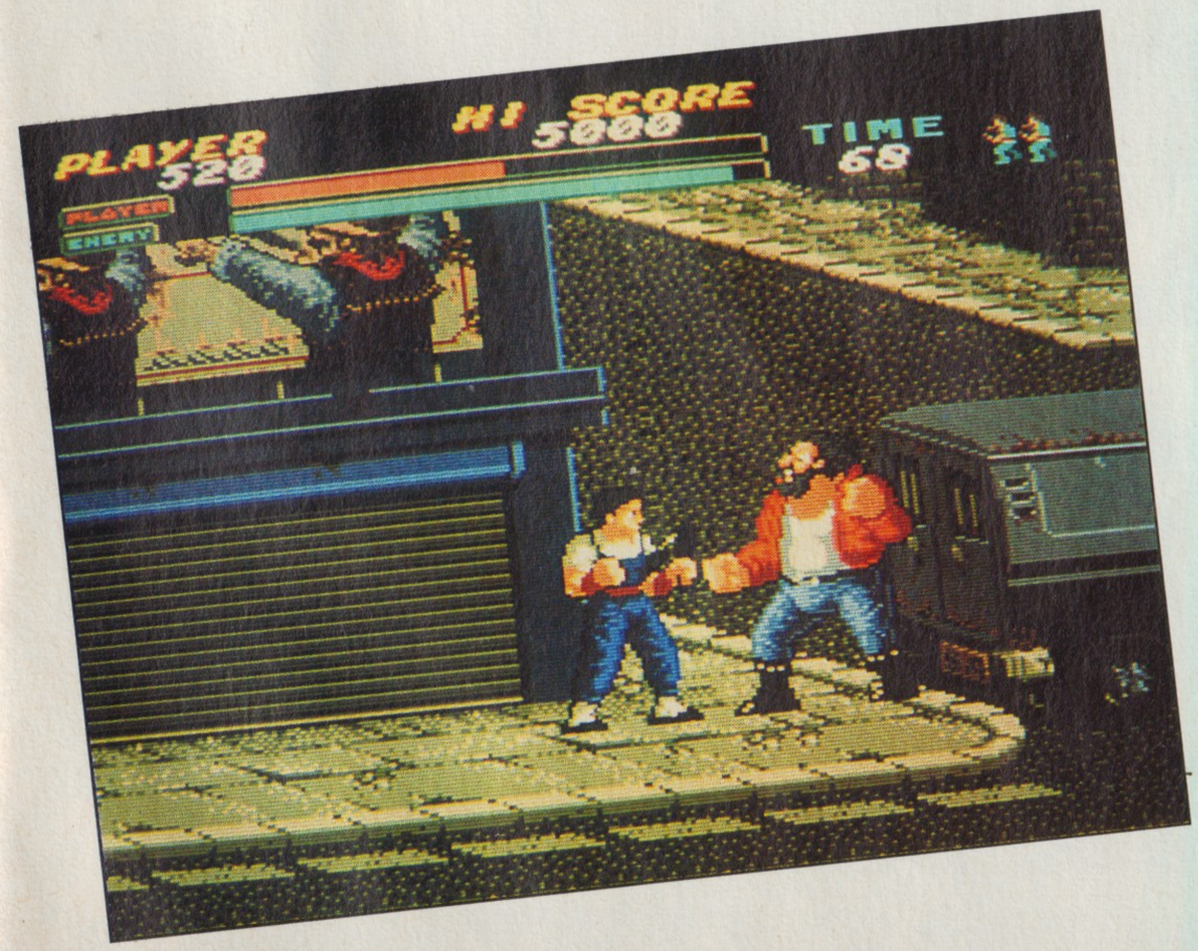
Abbiamo trovato un warp segreto! Nel livello 4-2 giocate normalmente, sino a che non raggiungete l'isola di pietra. Prendete la pozione e proseguite il livello sino a che non arrivate quasi in fondo. Sull'ultima piattaforma piccola, lasciatevi cadere sulla coda della balena e continuate a correre, poi saltate sull'isola insieme al contenitore. Lasciate la pozione, entrate nella porta e, mentre siete nel subspazio, saltate nel catino, che vi farà arrivare al livello 6! Mica male...

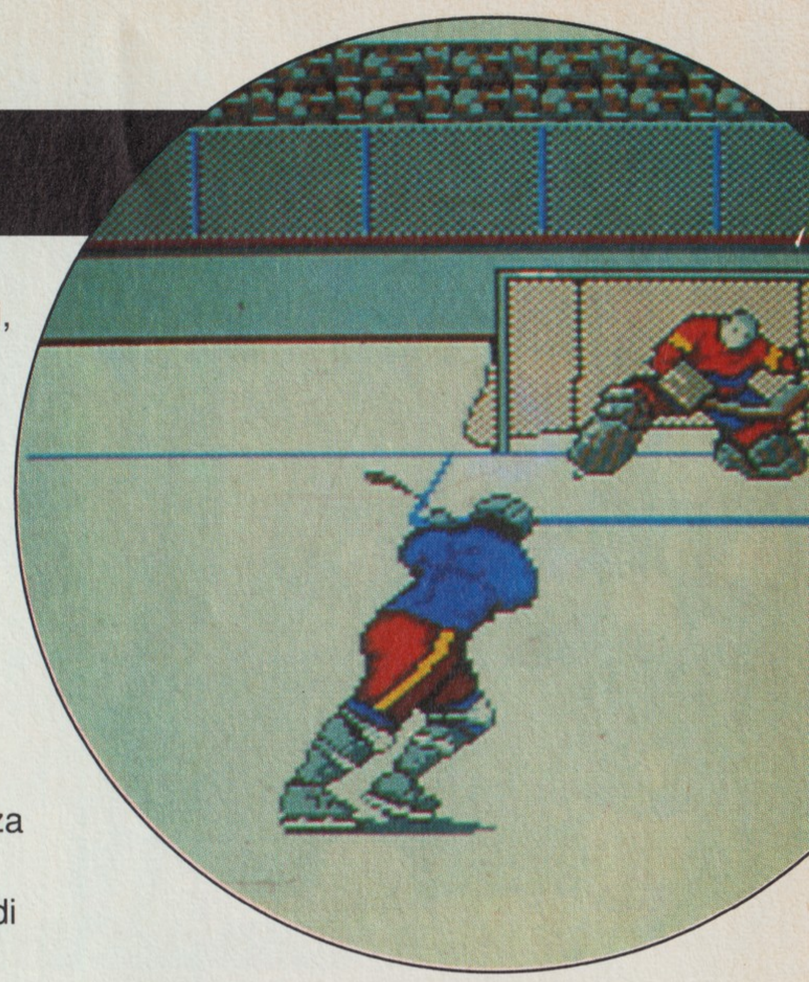
BLADES OF STEEL

Per giocare senza portieri, tenete premuti entrambi i pulsanti di tutti e due i comandi, poi schiacciate START sul comando numero uno!

TRACK & FIELD II

Eccovi un aiutino in due degli sport presenti in questo gioco.
TIRO CON L'ARCO: Quando il bersaglio si trova a una distanza di 30 m, fate arrivare il livello della potenza all'inizio della U di UP che sta sotto alla scala.
Se l'indicatore del vento punta in alto, dividete il valore per 2 (ad esempio, se segna 12 tenete a destra sino a che non arriva a 6).
Se punta verso il basso, naturalmente fate il contrario.
Sui 50 m, mettete l'energia alla fine della P di UP: a meno che il vento non soffi verso di voi a più di 10, nel qual caso mettete la potenza al massimo.
Quando dovete tirare a 70 m, usate la potenza massima con una unità di elevazione. Non importa se il vento va in avanti, ma se si dirige all'indietro, dategli una maggiore elevazione.
LANCIO DEL MARTELLO: Fate crescere la vostra energia sino a che l'omino non comincia a lampeggiare (ullalla!), poi lasciatela diminuire sino a che non ne rimane pochissima. Lanciate il martello *con la massima angolazione*, e dovrebbe atterrare 90 m più in là.





MEGADRIVE

FORGOTTEN WORLDS

Abbiamo trovato tutte le posizioni degli oggetti segreti alla fine dei livelli!
LIVELLO DUE: Sparate all'acqua dall'alto dello schermo e prima o poi apparirà un grosso Zenny, insieme a una bella armatura!
LIVELLO TRE: Quando lo schermo ha "scrollato" in diagonale, sparate ai tubi in alto per fare apparire un pò di Zennoni. Sparate in basso per ottenere energia.
LIVELLO QUATTRO: Quando potete scegliere se andare in alto o in basso sullo schermo, andate giù e sparate ai laser elettrici, che quando esplodono fanno apparire dei grossi Zenny.
LIVELLO CINQUE: Identico al quarto livello!
LIVELLO SEI: Sparate al terreno per far apparire dei grossi



WARRIOR

TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.



ocean®

MAI NESSUNO HA OSATO TANTO!

Uno dei coin-op più caldi degli ultimi due anni. Gioca nelle vesti di un piedipiatti stile Miami Vice e sfida il mondo criminale della droga. Ogni livello è caratterizzato da frenetica azione e presenta innumerevoli pericoli e trappole.

Disponibile per

C64 CASS	L. 19.500	SPECTRUM CASS	L. 19.500
C64 DISCO	L. 25.000	AMIGA	L. 29.000
AMSTRAD CASS	L. 19.500	ATARI ST	L. 49.000
AMSTRAD DISCO	L. 29.000		

LEADER

·DISTRIBUZIONE·



contenitori di energia. Sparate alla prima roccia per fare uscire un mulino di energia. Quando esce il negozio, non entrate ma sparate alle nuvole ghiacciate per ottenere degli Zenny ed entrate dopo.

LIVELLO SETTE: Sparate ai ripiani per fare apparire energia ed armature. Quando appaiono le caverne laterali entrate e sparate alla croce in alto per fare apparire un Megazenny.

FATMAN

Non è il peggior beat 'em up di tutti i tempi, ma è terribilmente rovinato dal fatto che non si può scegliere il nemico con cui combattere. Per fortuna con questi sistemi si mette tutto a posto...Usate queste sequenze di pulsanti sullo schermo dei titoli...

BONAPARTE: A, Su, C
EDWINA: Sin, B & C insieme, C
ROBOCHIC: Dx, Su, Giù
STUMP: A & C insieme, Dx, C
RAMSES: Dx, Sin, A
WEBRA: A & C insieme, Su, Dx
GUANO: Su, Dx, A & B insieme
WEEZIL: Giù, Dx, Su
MC FIRE: Giù, C, Dx
SKINNY: Dx, Giù, Dx
SHEBA: B & C insieme, B, B
BRANIAC: Dx, Dx, C
BUFF: Sin, C, B
EL TORO: B & C insieme, A, Su
SPIDRA: A, Giù, B
MANDU: A & B insieme, Giù, Sin

PC ENGINE

FORMATION SOCCER

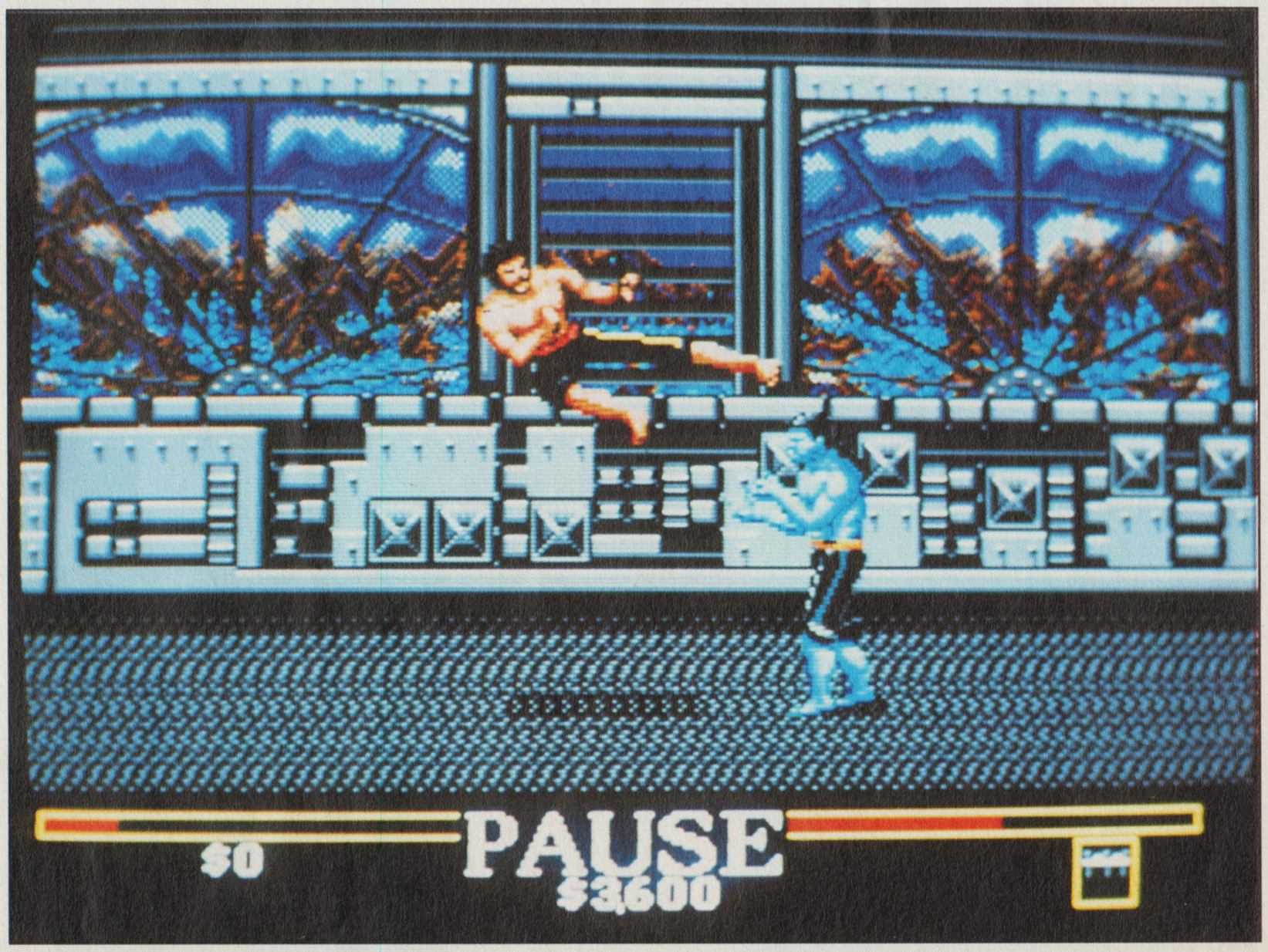
C'è gente che gioca con questa scheda da un secolo, e ha finalmente deciso di dividere con noi l'esperienza fatta. Se state sudando per segnare contro il portiere automatico computerizzato megabravo, non lasciatevi andare. Portate la palla dal vostro portiere e lasciare che sia lui a fare goal! Fategli sempre dare le spalle a ogni avversario, ed eviterà le intercettazioni! Arrivati nell'area avversaria, superate l'altro portiere: RETE! Inoltre, se vi siete stufati della solita "ragazza segnatempo", sentite qua! Prendete la manina e puntate sulla scritta channel 2. Premete una ventina di volte, poi tornate al canale delle previsioni e vedrete una tipetta in bikini che vi fa l'occhiolino! Wow!

STREET FIGHTER

Se avete un joystick con l'autofire, attivate il pulsante I in modo da entrare e uscire continuamente dalla pausa. Ora potete fare un sacco di male a qualunque cattivo senza farvi neanche un graffietto!

SPLATTER HOUSE

Quando l'ultima *mostra* (femminile di "mostro") tira fuori la sua testaccia per la quinta e ultima volta, assicuratevi di avere ancora un cuore.
Se la ammazzate velocemente, potete camminare in una roccia o in una mano e morire.
In questo modo otterrete vite e punti bonus, e potete fare un godzilliardo di punti semplicemente rifacendo il livello quante volte volete!

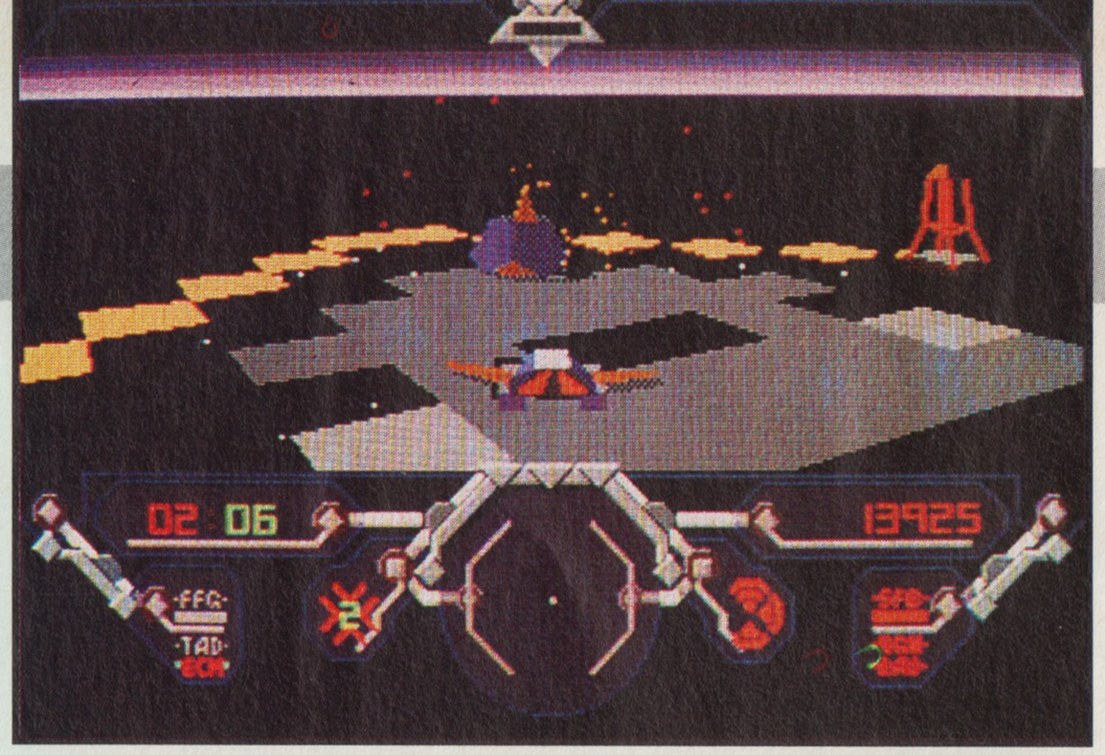


GAMEBOY

BATMAN

Vai con le tattiche ninja per il gioco dell'uomo-pipistrello ("Uomo-pipistrello"? Bleah! Ma avete mai pensato che schifo...)
1. E' molto più facile ammazzare Jack Napier se si usano i batarang: che poi sarebbero l'icona A.
2. Se vi sembra impossibile prendere alcuni oggetti, sparate ai blocchi che li circondano e createvi una piattaforma!
3. L'elicottero alla fine del livello del Batwing è un gabone: dopo che vi ha sparato i suoi quattro cosi, andategli addosso e sparategli sotto al cannone: non potrà farvi niente!
4. Per triturare il Joker avrete ancora bisogno dei batarang. E

AMIGA & ST
LA GUIDA UFFICIALE A
SIMULCRA



I ragazzi della Graftgold sono proprio gentili: dopo la guida a Paradroid del mese scorso, questa volta ci hanno passato una mega-guida alla loro ultima meraviglia in 3D, Simulcra...

Ci sono alcune priorità generali che vanno seguite in ogni livello del gioco: ecco la lista!
1. Localizzare & distruggere il prossimo generatore d'energia.
2. Migliorare le capacità dell'SRV.
3. Cercare le vite extra.
4. Uccidere i nemici.
5. Prendere un pod per aggiornare la posizione da cui di ricomincia.
6. Sopravvivere (discretamente ovvio, del resto).

INIZIO

Il miglior modo di usare il vostro SRV è generalmente di spazzare via il nemico nell'area iniziale e usare i pod risultanti per potenziare l'SRV. Prendete un TAD (Target And Display), che indica cosa contengono i pod e aiuta a decidere se rischiare per recuperare i pod messi nelle posizioni più brutte. Cercate di prendere un radar, in modo da avere istantaneamente una mappa della matrice in fondo allo schermo.

ALLA RICERCA DEI GENERATORI

Usate la mappa per localizzare le barriere energetiche che non sono collegate alla barriera del bordo: seguitele e arriverete sempre ad un generatore. Seguire le barriere in decadimento è un altro sistema rapido per trovare i generatori senza dover guardare la mappa. Quando raggiungete un generatore cercate di raccogliere un pod, in modo che se morite riapparirete subito vicino al generatore.

SOPRAVVIVERE

Mentre giocate conviene lasciare gli scudi addizionali per poterli tornare a prendere quando sarete conciati davvero male. Dato che il vostro SRV è parecchio più veloce della maggior parte degli avversari, tornare ai pod abbandonati è solitamente la tecnica migliore. Comunque, se non avete lasciato nessun pod alle spalle, sparate ai cattivi più innocui e sperate di ottenere degli scudi!

I DUELLI

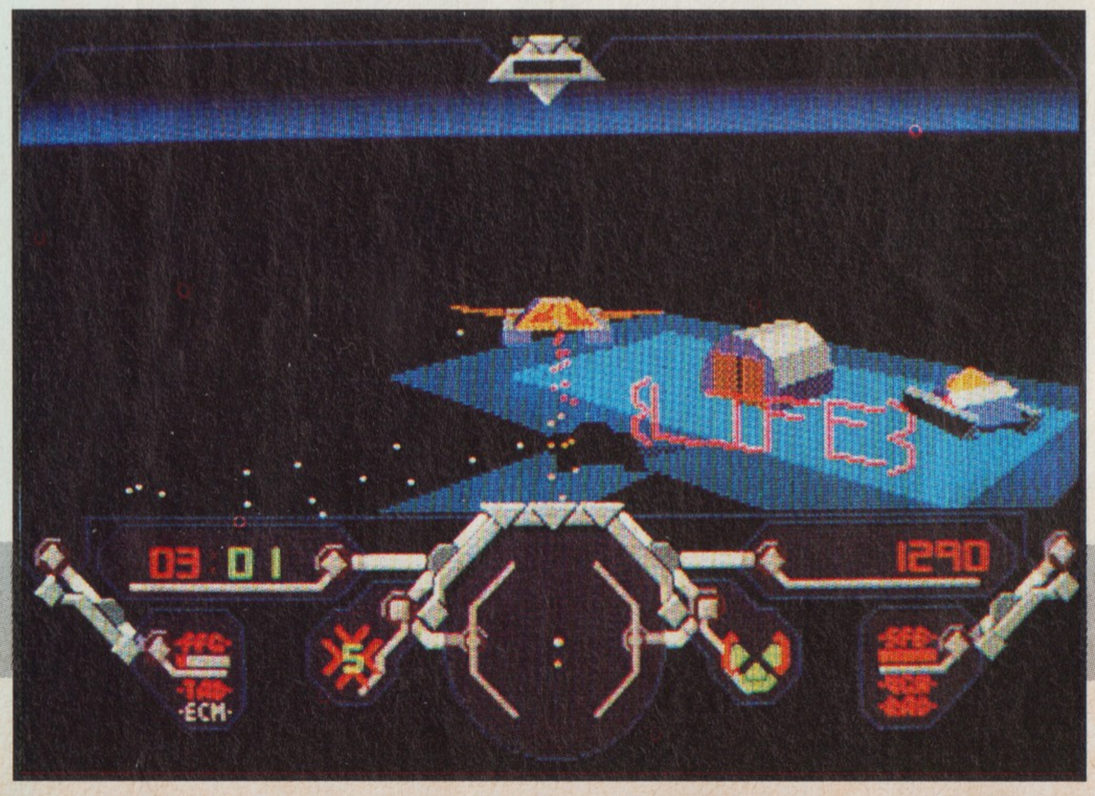
Se venite attaccati da veicoli volanti, le tecniche utili sono poche. Se il loro raggio di sterzata è più stretto del vostro, conviene atterrare perchè così è più facile sfuggir loro. Se vi si avvicina un nemico da dietro, provate a rallentare e a curvare, in modo da far finire il nemico proprio davanti ai vostri cannoni! Cercate di attirare gli attaccanti sui campi minati o contro le torri: non sono equipaggiati per evitare pericoli di questo tipo!

AVVERSARI PERICOLOSI

I mezzi volanti parcheggiati possono essere pericolosi se date loro modo di decollare, quindi la tecnica migliore è di blastarli prima che abbiano la possibilità di alzarsi da terra. Le navi madre faranno senza dubbio una comparsa speciale prima o poi: questi cattivi pesantemente corazzati vi inseguono generando altri alieni e vanno colpiti molte volte prima che si disintegrino. La tattica migliore, sempre che abbiate parecchi scudi, è di buttarvici addosso!

I monoliti hanno la malefica tendenza a succhiarvi via tutta l'energia degli scudi molto rapidamente. La cosa migliore da farsi con questi tizi è di avvicinarvisi molto lentamente, e sparare come dei dannati non appena entrano a portata di laser. Ricordatevi di tenere le distanze, comunque.

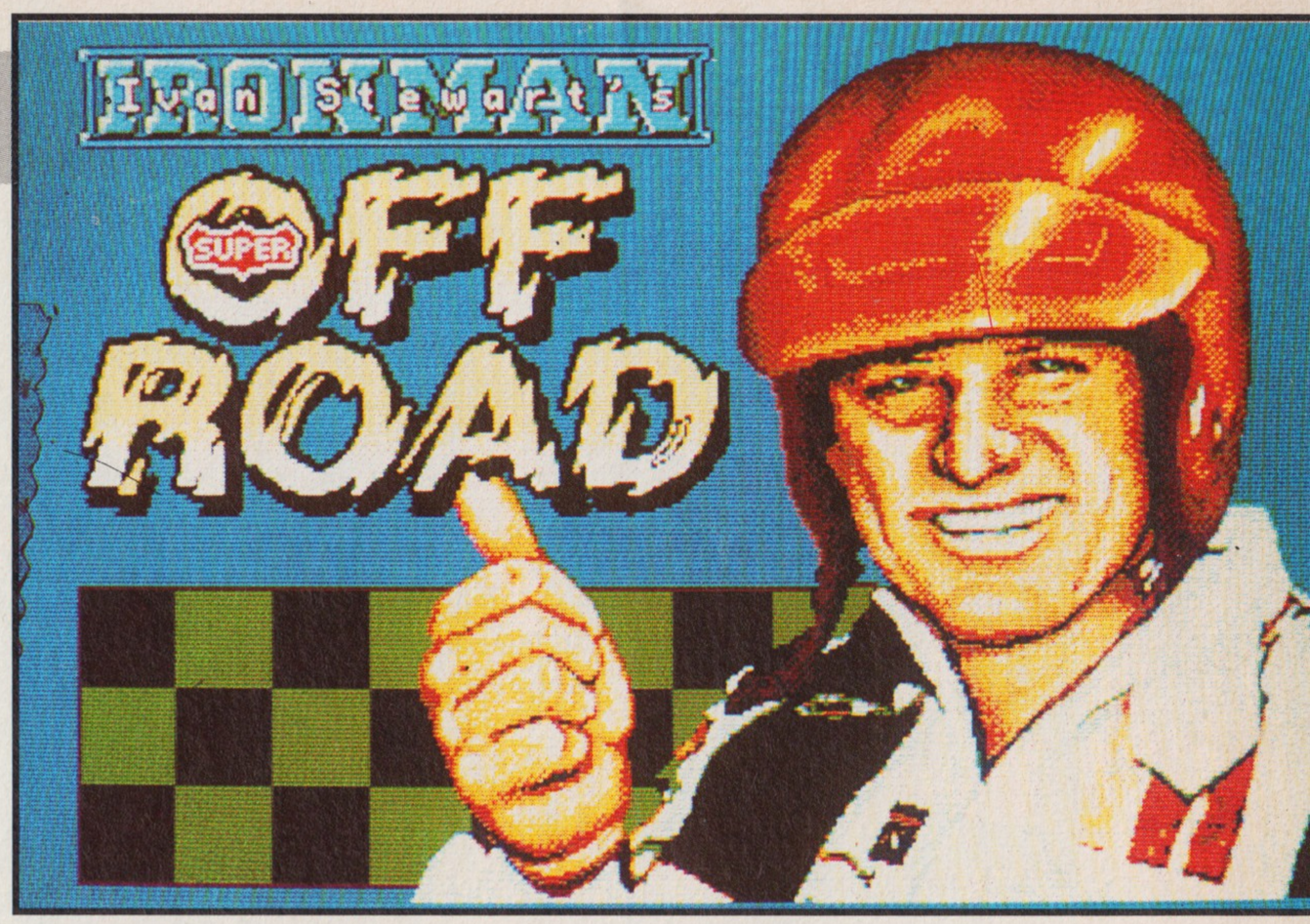
I missili a ricerca automatica sono un altro problema. I piloti più intelligenti battono in ritirata immediatamente sparandogli addosso. In questo modo non sono molto pericolosi e si dovrebbe riuscire a sfuggirgli (e a distruggerli) rapidamente. Alcuni droidi sanno essere molto fastidiosi e vi lanciano contro dei missili a forma di frisbee. E' meglio lasciar perdere i missili e fare fuori subito i droidi.



TUTTI I FORMATI

LA GUIDA UFFICIALE A

SUPER OFF-ROAD RACER



Perdincibacco! Ivan *Ironman* Stewart's Super Off-Road Racer (per chiamarlo con il suo nome completo) ha avuto un grande successo qualche mese fa, e ora C+VG vi offre la guida esclusiva: e probabilmente definitiva: scritta direttamente dai programmatori!

Nel negozio, le cose più importanti sono l'accelerazione e la velocità massima, ma non ne apprezzerete completamente l'effetto senza delle gomme decenti.

E' importante rimanere con tutte e quattro le ruote sulla pista, quindi dopo qualche corsa potrebbero venirvi comode delle sospensioni. Aiutano a diminuire gli effetti dei dislivelli sulla pista.

A volte conviene fare il giro più lungo attorno a un dosso per mantenere alta la velocità, in special modo se si ha poca accelerazione.

Se ci riuscite, cercate di tagliare le curve: i mezzi guidati dal computer di solito prendono la strada leggermente più lunga e più sicura.

Cercate di non andare a sbattere contro i muri, poichè guidando così si perde un sacco di tempo.

Usate i nitro ragionando. Non ha molto senso usare una carica prima di una curva e andare a incartarsi contro il muro. Sono molto più utili su rettilinei abbastanza lunghi.

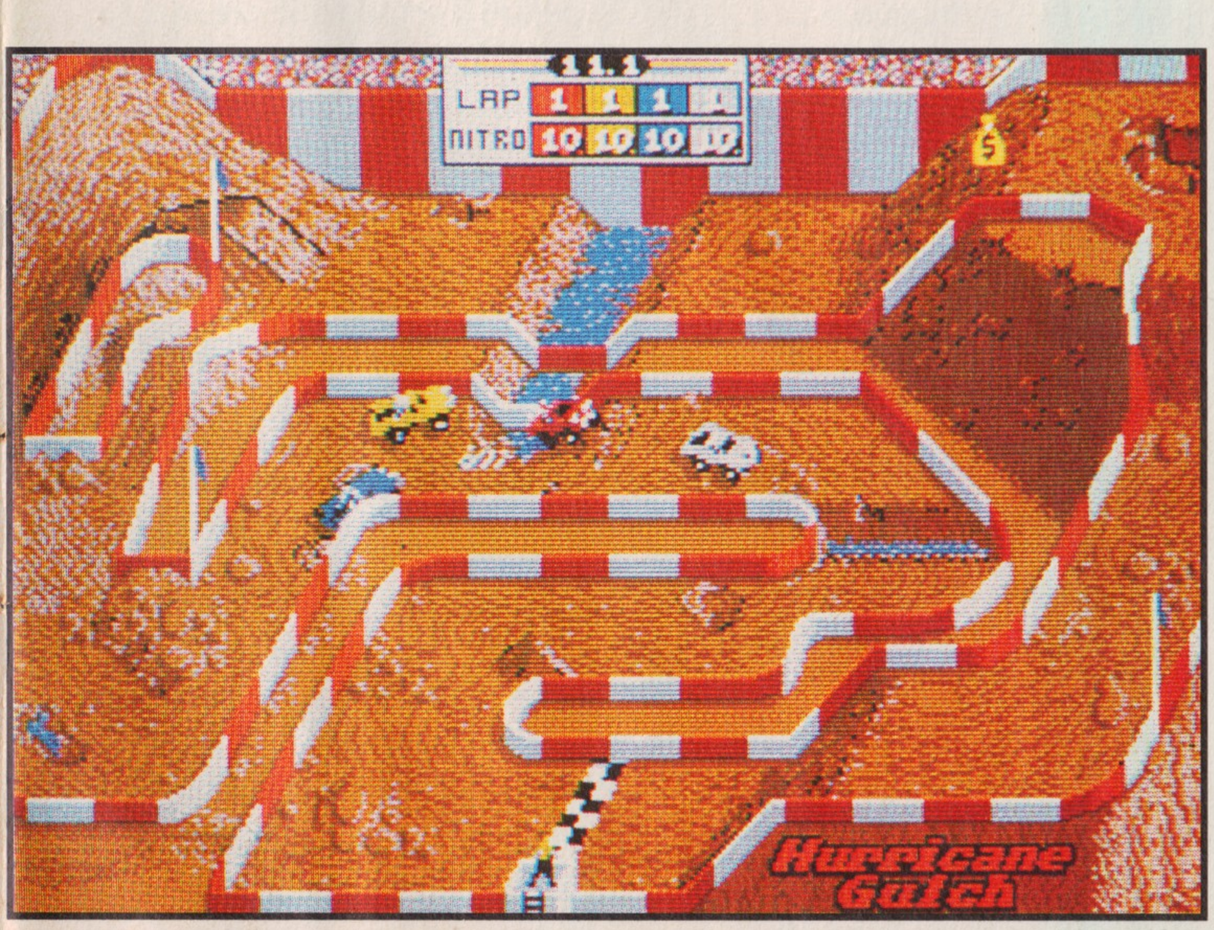
Non usate i nitro se avete degli avversari davanti. Sarebbero più avvantaggiati loro dalla spinta che non voi dall'uso del nitro.

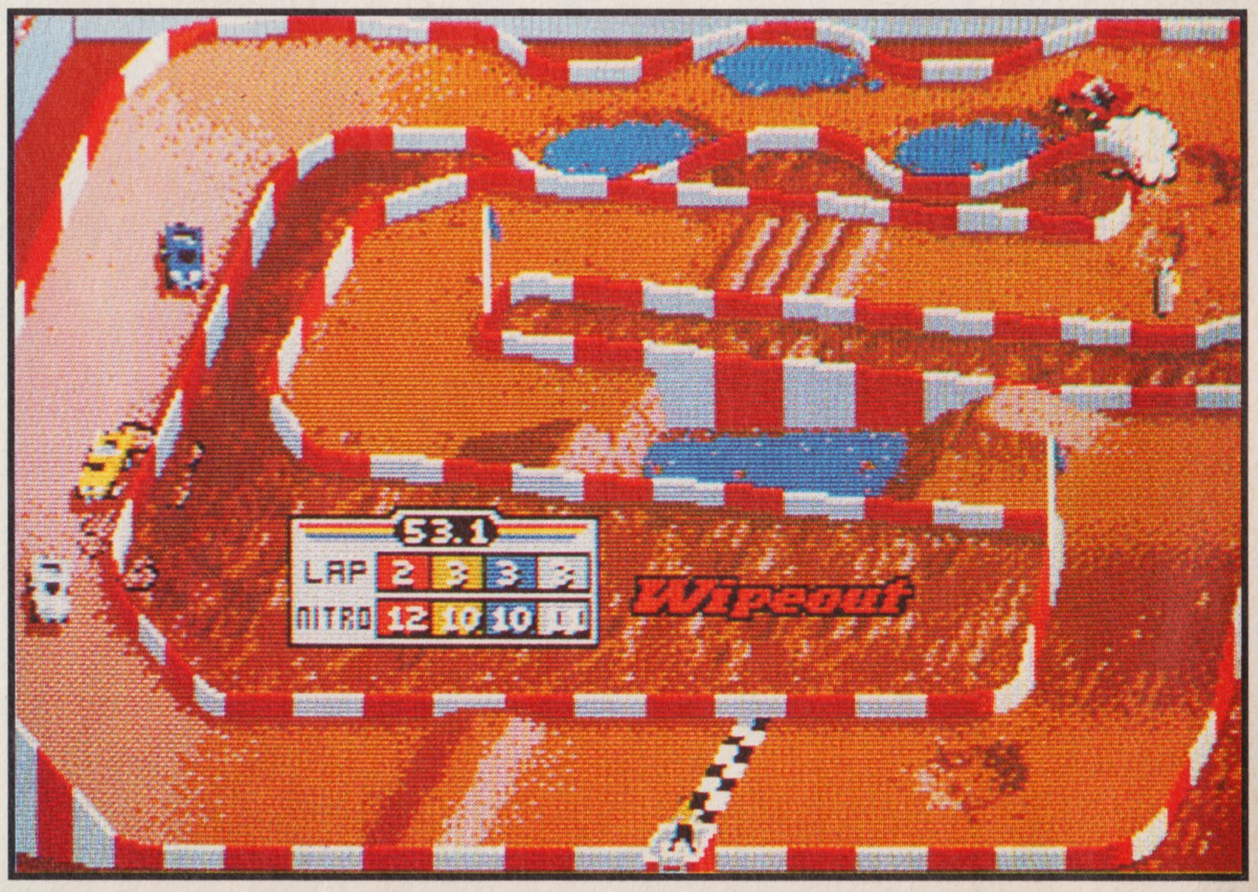
Nei punti difficili conviene stare dietro alle altre auto piuttosto che cercare di superarle, altrimenti di solito ci si trova messi veramente male.

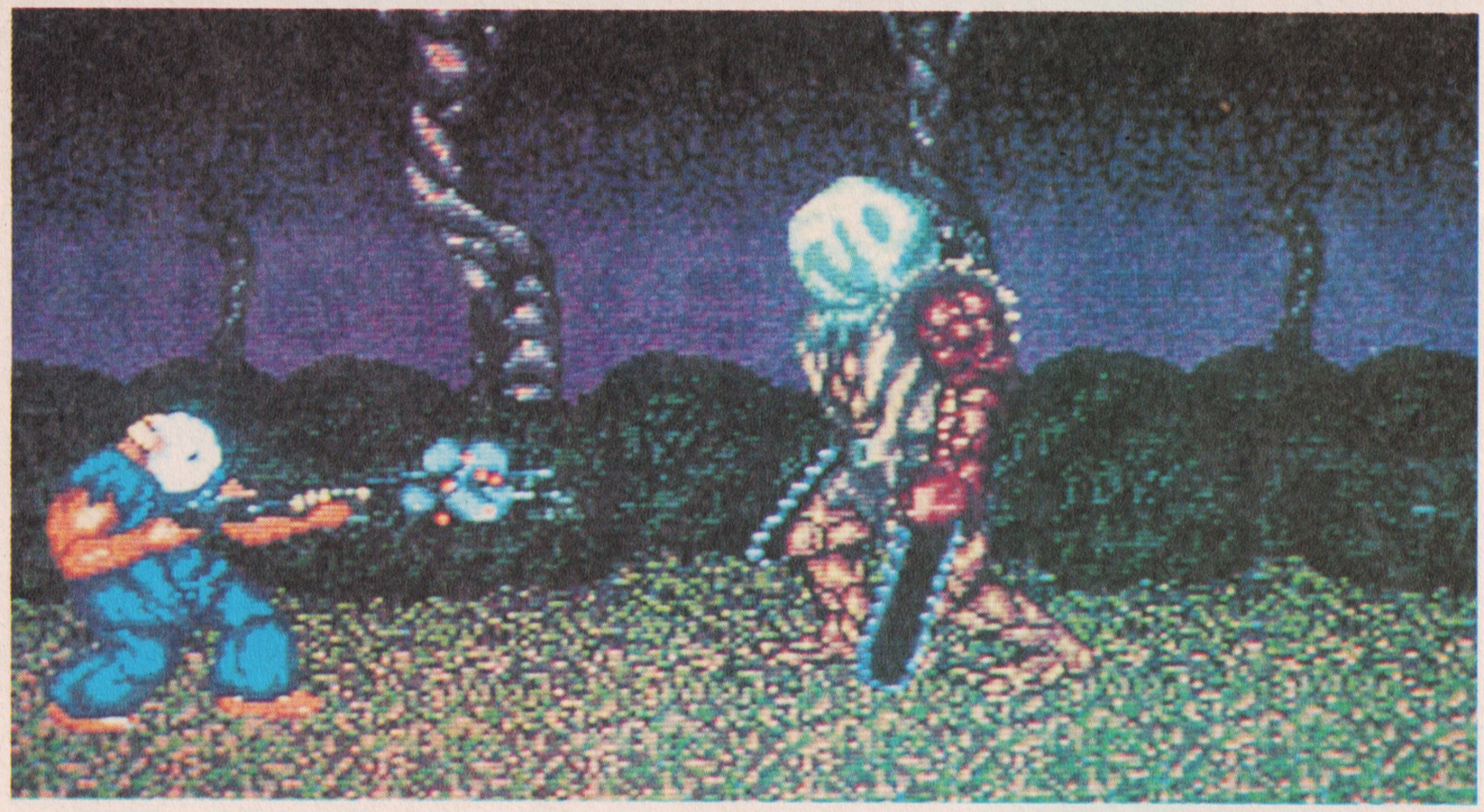
Ricordate, *Ironman* è il pilota computerizzato più veloce e abile, quindi è su di lui che bisogna concentrarsi, anche se per sopravvivere a una gara si devono battere *TUTTI* gli avversari comandati dal computer.

I fuoristrada guidati dal computer, e in special modo *Ironman*, si incavolano se vengono lasciati troppo indietro in una gara e modificano le loro prestazioni di conseguenza per la corsa successiva: cercate di non batterli con un margine troppo ampio.

E ricordate: l'importante non è vincere, ma partecipare! (E questo sarebbe un trucco? Oltretutto è anche una balla!: Ed) •







ora, il Trucco: per passare ai livelli avanzati, tenete premuti START, SELECT, A o B sullo schermo dei titoli per accedere a uno schermo segreto di selezione! Peccato che la cosa funzioni solo dopo che avete finito il gioco una volta! Argghhh!

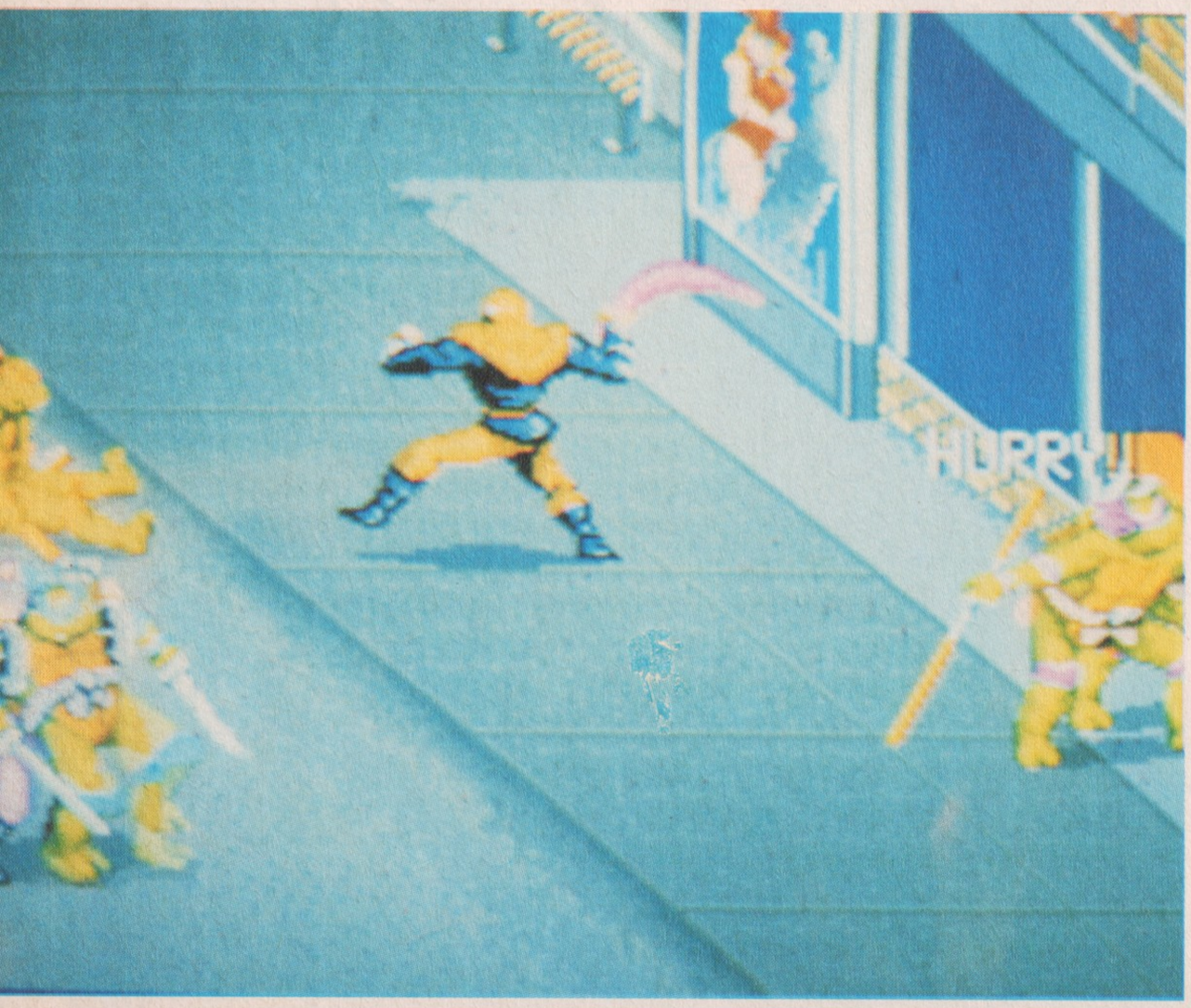
ASMIK WORLD

Beh, per un gioco con le password, non potevamo che darvi tutte le password!
STAGE 8: AXOLOTL
STAGE 9: BLUTEN
STAGE 10: CHIMERA
STAGE 17: DEWLAP
STAGE 24: ELYTRON
STAGE 25: GILA
STAGE 32: HYDRA
STAGE 33: IBEX
VIAGGIO DI RITORNO
STAGE 33: JEDOCH
STAGE 24: KURZER
STAGE 23: MINORCA
STAGE 16: PANGOLIN
STAGE 8: SCARAB
STAGE 1: ZAHNBELA

IN SALA GIOCHI

STREET FIGHTER

Il gioco è un pò vecchio e il trucco anche, ma non si sa mai...Per una bella Tecnica Nanto della Palla di Fuoco fate ruotare rapidamente il joystick in senso antiorario facendogli compiere mezzo giro partendo dal basso e premete il pulsante dei pugni! Muovendo invece in senso orario e premendo il primo pulsante dei calci si ottiene la Sacra Tecnica di Hokuto del Calcio a Mulinello (anche se io mi ricordo di averlo visto fare all'Uomo-Tigre, in una delle puntate più brutte della serie di cartoni animati più insulsa dell'Universo!).



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Anche questa tecnica è parecchio conosciuta, e oltretutto non funziona su tutte le macchine. Comunque sia, la tecnica ninja delle Dodici Tartarughe consiste nell'inserire le proprie monete normalmente, ma premere più volte rapidissimamente il pulsante di inizio non appena appare la scritta "START". A volte si ottiene una dozzina di vite!

ATARI VCS

SOLARIS

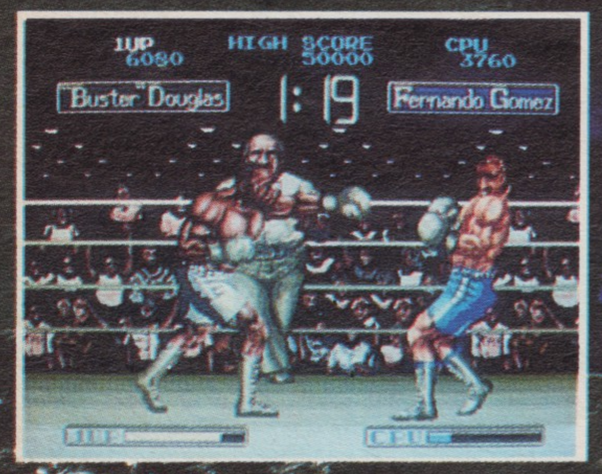
Roberto Sorescu ci manda la soluzione completa di Solaris per Atari VCS.
Ecco il percorso più breve per raggiungere il pianeta Solaris.
1. Quadrante azzurro iniziale: uscita a sinistra.
2. Quadrante rosso: superare il corridoio (1 chiave), uscita in basso.
3. Quadrante verde chiaro: salvare il pianeta, evitare la flotta Cobra, uscita a sinistra.
4. Quadrante rosso: non prendere il wormhole, superare il corridoio (2 chiavi), uscita in alto
5. Quadrante viola: superare il corridoio (2 chiavi) per accorciare, distruggere il pianeta Zylon (2 cadetti da salvare), tornare sul quadrante viola, prendere il wormhole, uscita a destra
6. Quadrante blu: salvare il pianeta, superare il corridoio (5 chiavi), tornare sul quadrante blu, prendere il wormhole nel momento in cui la flotta Cobra sta un settore o due più in basso rispetto a quello di vertice, uscita in alto.
7. Quadrante nero: c'è il pianeta Solaris (che lampeggia), superare il corridoio (5 chiavi), non prendere il wormhole, uscita a sinistra.
8. Quadrante verde scuro: aspettare che il "Flagship" attacchi il pianeta, salvare il pianeta e fare rifornimento, andare a sinistra quando appare il quadrante, uscita in alto.
9. Quadrante blu: prendere il wormhole quando si è all'estrema destra, uscita in alto.
10. Quadrante marrone: superare il corridoio (5 chiavi), attaccare la flotta Cobra per accorciare, uscita a destra.
11. Quadrante celeste: è in "zona rossa", per cui i comandi sono invertiti! Affrontare una delle due flotte Cobra ed evitare l'altra, uscita in basso.
12. Quadrante nero: affrontare le ultime tre flotte Cobra. Il pianeta Solaris è stato raggiunto e salvato! Il gioco termina con una schermata che mostra...
Sul prossimo numero di C+VG, uno scoop eccezionale! Da Bologna ci è arrivata nientemeno che la soluzione completa di Zelda 2: Adventures of Link per la console NES. Riuscirete a resistere 30 giorni?

SEGA®

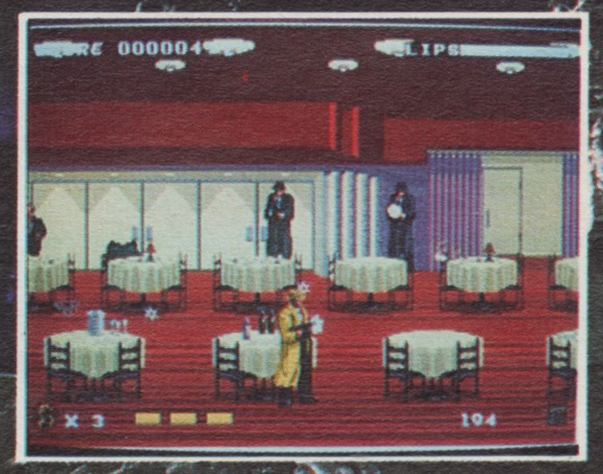


Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei VideoArcade a casa tua.

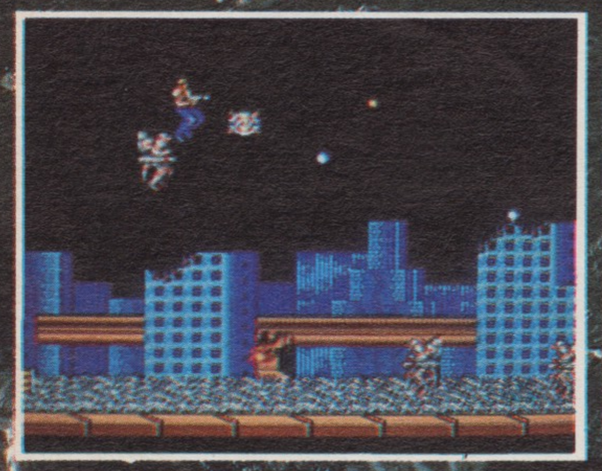
16-BIT



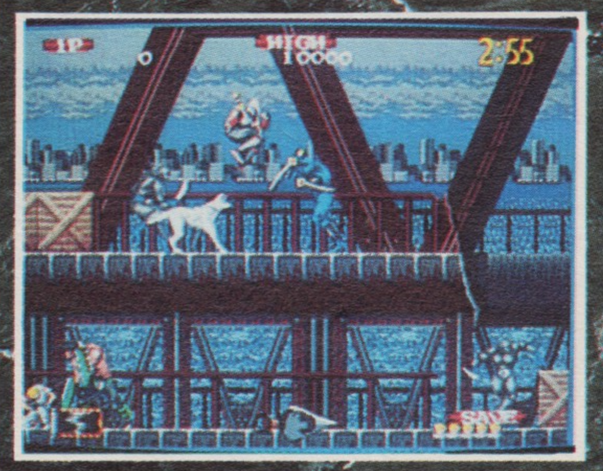
1204 J. BUSTER DOUGLAS NUOVA BOX



1014 DICK TRACY



1081 ARROW FLASH



1114 SHADOW DANCER



Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione, 1 control pad e la cassetta "Arcade" - "ALTERED BEAST".

GIOCHI PREZIOSI®

SEGA®

MEGA DRIVE®



▲ Psychedelia risponde all'attacco di Extreme!



▲ Scappando dalle forze del destino...

C+VG HIT!

EXTREME

BY DIGITAL INTEGRATION

A tutti piacciono, ora come sempre, gli originali fuochi artificiali. Ma quando il razzo esplosivo in questione è uno ship spaziale interplanetario che tenta un atterraggio di fortuna e rischia di inabissare la Terra in una sfera di idrogeno, è ora di smettere di guardare le stelle e mettere via le patatine fritte. Stacca la divisa da combattimento dalla gruccia, acchiappa il tuo potente lanciafiamme e buttati nell'inferno per raddrizzare le cose prima che accada il peggio! Sembra che questo particolare ship stesse portando il Pioneer 10, ovvero la sonda spaziale che nel tornare sulla Terra è stata rubata dai pirati che ne hanno poi sabotato il computer di bordo. Così la prima cosa che devi fare è di rimetterla in uso portando un cristallo energetico dal magazzino al cuore della macchina. Sfortunatamente i ponti dello ship sono stati invasi da bestie aliene che devi uccidere per poter accedere al complesso di piattaforme e pilastri che ti porta al serbatoio.

Completato questo compito devi raggiungere il computer di autodistruzione e fermarlo prima che faccia boom! Ma i pirati hanno bloccato l'accesso così devi farti un salutare bagnetto nei serbatoi di combustibile, pieni anche di missili e pesci pirata! Il livello finale ti vede in groppa a un robot meccanico armato di una pistola al plasma che ti servirà per distruggere i pirati, i tank e anche il computer di autodistruzione.

UPDATE

Digital Integration ha recentemente prodotto la versione di *Extreme* per Amstrad, C64, ST e Amiga.



▲ La schermata del titolo in tutta la sua gloria!

SPECTRUM

Hey, niente male! Un game di qualità per Spectrum con 48 K! Il miglior pregio di Extreme è la grafica molto ben rifinita, ma realmente colorata con nessun attributo strepitoso e con ombre extra di solito non disponibili su Spectrum. Gli sprite sono grandi e fluidamente animati (vedi Walcker del terzo livello!) e lo scrolling superfluido in parallasse. La giocabilità non è male e l'interesse viene solleticato dalla varietà di compiti e dal vasto arsenale a disposizione! Forse che mi dispiace un po' è il fatto che ci sono solo tre livelli ma sono abbastanza difficili e belli, così non lo finirete con facilità! Concludendo: un game veramente buono!

GRAFICA	90%
SONORO	80%
VALIDITA'	80%
GIOCABILITA'	83%
GLOBALE	85%

▶AMIGA ST

TOYOTA CELICA GT RALLY

BY GREMLIN

C+VG HIT!

La Toyota Celica GT4 è l'attuale campione del mondo per l'alta tecnologia raggiunta nei rally e ringraziamo la Gremlin perché ci dà modo di sperimentare il thrilling e l'enorme pericolosità dei rally gareggiando al sicuro a bordo del nostro home computer! Tutte le principali gare di rally vengono fedelmente riportate in questo game. Prima che cominci il gioco vero e proprio, hai a disposizione un'opzione per scegliere il metodo di controllo che preferisci (joystick o mouse) e anche se desideri il cambio automatico o il vecchio e fuori moda cambio manuale (puahh! Ma sono domande da farsi?!). Puoi anche scegliere se provare il percorso o no. Prima di ogni gara puoi dare un'occhiata al tracciato e nel momento appropriato istruire il computer per avvertirti prima di una curva difficile! La tua abilità di guida verrà messa a dura prova sui difficilissimi percorsi. Il game è in 3D e la carta vincente stà nel realismo, così non devi sorprenderti troppo se ti schianterai mentre tenti di stringere una curva a 120 miglia orarie! I diversi livelli di ogni gara procurano sempre nuove emozioni. Per esempio, il cielo si può aprire e annaffiare la tua macchina giapponese con abbondantissima pioggia. Ma essendo una vettura ultra-equipaggiata è provvista anche del tergicristallo, per rendere un po' più facile la guida con neve o pioggia!

▼ **A bordo della tua Celica, dovrai superare tutte le prove del rally!**



▼ **Se la pioggia è un problema, aziona il tergicristallo!**



UPDATE

Toyota Celica GT Rally verrà convertito anche su Spectrum o Amstrad.

AMIGA

Non sono rimasto proprio molto colpito quando ho messo per la prima volta i miei ultracritici occhi sull'ultimo prodotto Gremlin, soprattutto perché non sono riuscito a giocarci! Proprio quando stavo per rinunciare sono riuscito ad aumentare la velocità della mia fedele Toyota che è uscita di strada alla prima curva! Comunque, diversamente da Lotus, Toyota Celica GT Rally *non sorprenderà del fatto che è molto difficile da gestire. Una volta che riuscirai a prendere confidenza con i comandi e riuscirai a terminare almeno uno dei percorsi senza aver distrutto la tua vettura, dovrai ritenerti molto soddisfatto delle tue prestazioni di pilota. La miscela di poligoni 3D e sprite è buona e il suono è superbo; il navigatore parlante è reso brillantemente e soprattutto è molto utile! Lotus si sta accaparrando il mercato e* Toyota Celica GT Rally *farà probabilmente lo stesso!*

R. L.

GRAFICA	88%
SONORO	90%
VALIDITA'	82%
GIOCABILITA'	87%
GLOBALE	87%

ST

Esattamente la stessa eccitazione del gioco per Amiga e anche il suono è altrettanto buono! Altamente raccomandato.

GLOBALE	87%

REVIEW

▶AMSTRAD SPECTRUM

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



▲ I cattivi assumono le forme più impensabili.

▼ La nostra eroica tartaruga salva April!

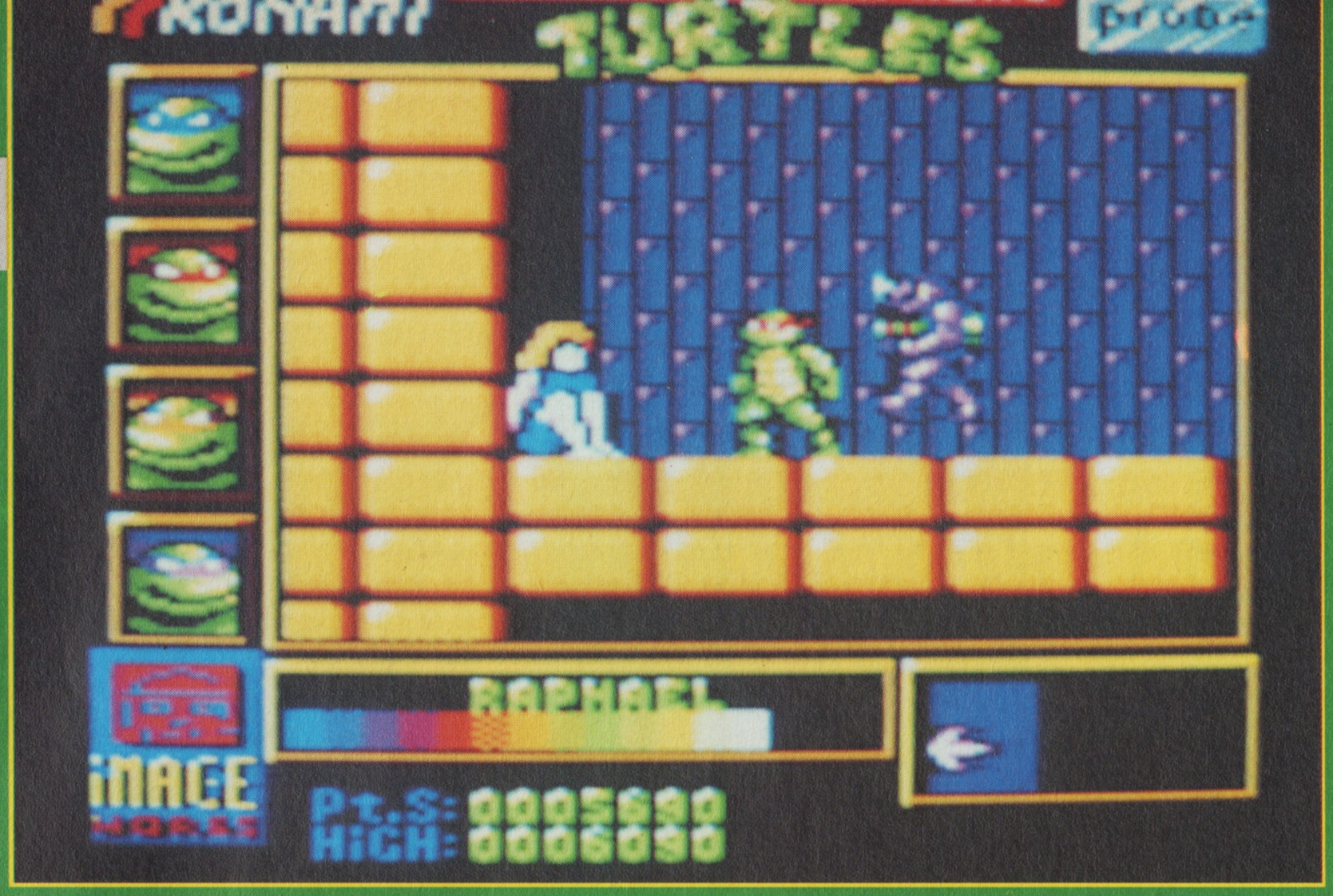
▼ Una visuale dall'alto di Donatello che corre nelle strade.

C+VG HIT!

BY IMAGE WORKS

E bravoShredder! Quel fetentone in armatura ha rapito April O'Neil, la giornalista televisiva più carina del mondo. L'ha trascinata sin nel suo covo segreto per farle un lavaggio del cervello e convincerla ad entrare nella sua gang, "Il Piede", e gli unici che la possano salvare sono i suoi quattro amici anfibi mutanti!

Il gioco comincia in superficie, con il giocatore ai comandi della sua tartaruga preferita. I Soldati del Piede e gli Schiacciasassi di Shredder lo stanno cercando, così la cosa migliore da farsi è quella di scendere nel tombino più vicino e di attraversare la città passando per il sistema fognario. Ma le cose sottoterra sono ancora più pericolose! I Soldati del Piede e un sacco di altri tipi strani corrono dappertutto, e toccare uno di loro fa calare la barra dell'energia della tartaruga! Fortunatamente, se un membro della banda è a corto di energia, lo si può immediatamente far ritirare dall'azione e sostituirlo con una tartaruga più in forma. Questo lavoro di squadra è fondamentale per eliminare alcuni dei cattivi più grossi, come Bebop e Rock Steady, che appaiono nelle prime fasi del gioco. Ogni tartaruga è dotata di una propria arma personale, più o meno efficace. Ad ogni modo, sono a disposizione anche armi a lungo raggio come gli shuriken e i boomerang, ma prima bisogna trovare le rispettive icone!

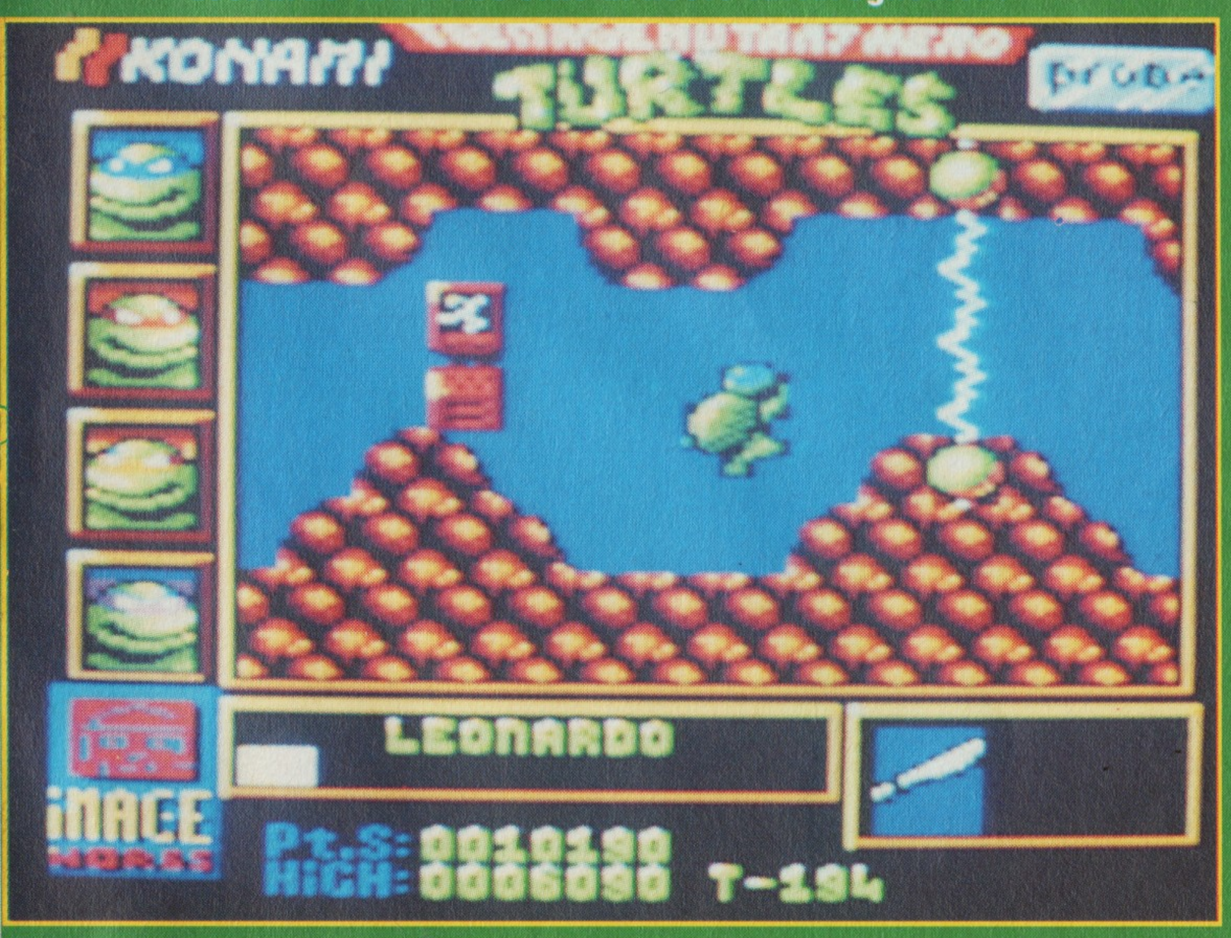


▲ Ancora April, che questa volta perde tempo con Raphael!

▼ Michelangelo gironzola allegramente.



▼ Leonardo usa il suo stile di nuoto tartarughesco...



UPDATE

Dovrebbero già essere in circolazione le versioni per ST, Amiga, PC e C64. Hanno tutte un'opzione per salvare la posizione raggiunta, cosa che manca sullo Spectrum e sull'Amstrad. La versione per Amiga è stata decisamente migliorata rispetto a quella originale americana, e ora sta su un solo disco, con meno caricamenti e più grafica, sonoro e giocabilità!

AMSTRAD

Devo dire di essere rimasto un po' deluso dalla versione americana delle Turtles per Amiga che avevo visto qualche mese fa, e quindi non mi aspettavo grandi cose dalle conversioni della Imageworks di questo gioco. Comunque, sono rimasto sconvolto da questa versione Amstrad! Non è il concetto di gioco più originale o ambizioso di tutti i tempi, ma è incredibilmente divertente da giocare. L'azione di piattaforme e beat 'em up è già buona, ma la possibilità di passare da un personaggio all'altro fornisce l'importante elemento della collaborazione fra tartarughe. Le visuali dall'alto sono un po' pasticciate, ma le sezioni di piattaforme sono molto ben disegnate; sprite grossi e colorati, ottime animazioni e persino i colori delle maschere delle tartarughe sono quelli giusti! Rimarrete piacevolmente sorpresi da quest'ottimo gioco su licenza, che si merita di essere venduto alla grande e salire nelle classifiche !

P. G.

GRAFICA	84%
SONORO	40%
VALIDITA'	85%
GIOCABILITA'	88%
GLOBALE	88%

SPECTRUM

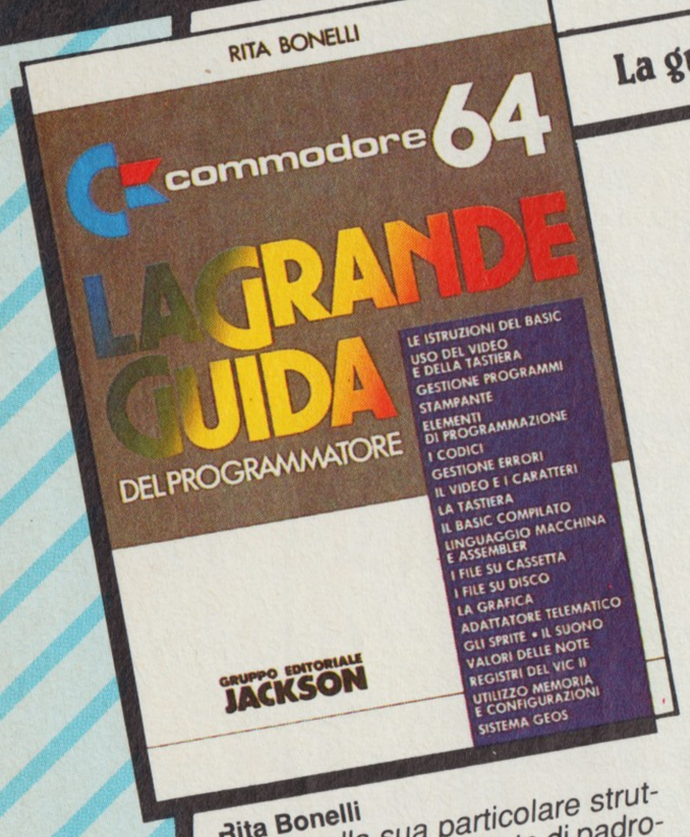
Questa versione (ma del resto anche quella per Amstrad!) sono state programmate dal team che stava dietro a Savage *e* Dan Dare III*; quindi usa il colore molto bene. Gli sprite non sono belli quanto sull'Amstrad, ma la giocabilità è ottima. Garantito per soddisfare i fan delle tartarughe in tutto il mondo!*

GLOBALE	85%

Uso avanzato del Commodore 64

Novità

La guida più completa



Rita Bonelli
Grazie alla sua particolare struttura permette all'utente di padroneggiare in breve tempo e senza fatica i concetti relativi alle tecniche avanzate di programmazione.
Cod.CC749 pp.908 L.55.000

Riparare da soli il proprio C64



Art Margolis
Illustra in modo semplice ed accessibile a tutti le tecniche per la ricerca dei guasti, dando la possibilità di risolvere almeno la metà dei problemi che si presentano sul Commodore 64.
Cod.CC564 pp.496 L.55.000

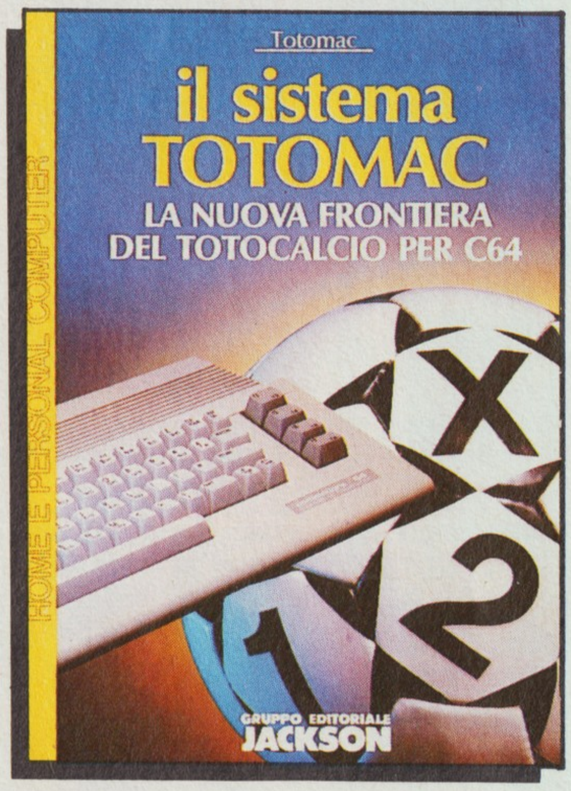


M. England D.Lawrence
il testo permette di acquisire senza fatica le tecniche avanzate di programmazione in Assembler su C64. Il dischetto contiene i programmi del testo.
Cod.572D pp.208 L.35.000
Libro con floppy disk 5 1/4"

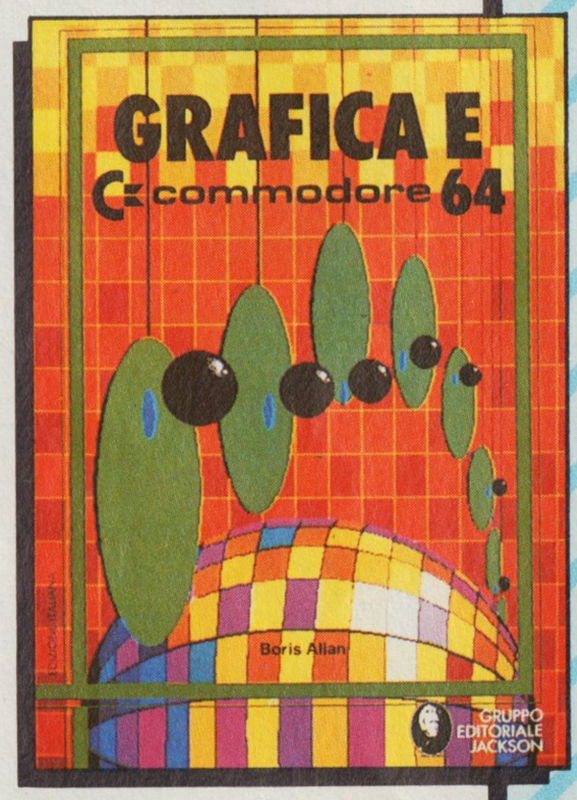
Per approfondire le tecniche di programmazione in Basic



Rita Bonelli
L'accurata descrizione dei comandi e delle funzioni Basic 4.0 contenuta in questo testo, dà la possibilità di risolvere qualsiasi problema si presenti durante lo sviluppo di un'applicazione.
Cod.348D pp.324 L.33.000



Totomac
Dedicato sia ai sistemisti che ai giocatori occasionali, il testo affronta in modo semplice ed efficace la compilazione dei sistemi Totocalcio.
Cod.576D pp.128 L.29.000
Libro con cassetta per C64



Boris Allan
La grafica in alta risoluzione non è più un mistero: questo testo infatti attraverso la spiegazione di una serie di routine, dà la possibilità di apprendere tecniche di programmazione grafica.
Cod.573D pp.152 L.15.000

SUL MEDESIMO ARGOMENTO

Risorse per la didattica
IMPARA CON IL COMMODORE 64
Risolvi i tuoi esercizi con il computer
Cod.CC958 pp.334 L.24.000
Libro con floppy disk 5 1/4"

David Lawrence
TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE SUL COMMODORE 64
Cod.575D pp.176 L.16.500

AA. VV.
GRAFICA E SUONO
Per il C64 - C128 - C64 Personal Computer
Cod.CC658 pp.394 L.35.000
Libro con floppy disk 5 1/4"

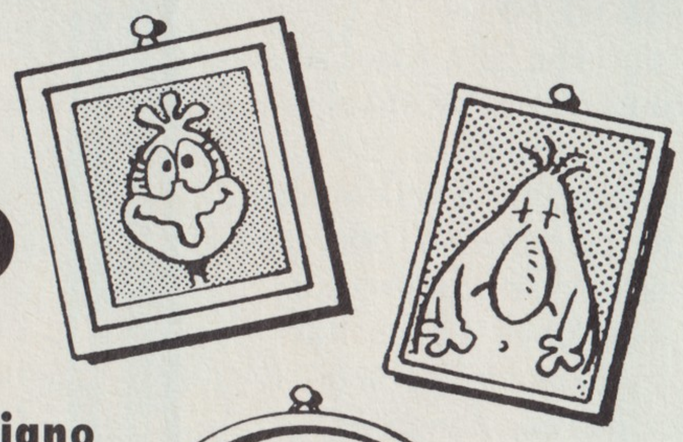
Czes Kosniowski
MATEMATICA E COMMODORE 64
Cod.570D pp.160 L.26.500
Libro con cassetta per C64

CM1.1/1

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

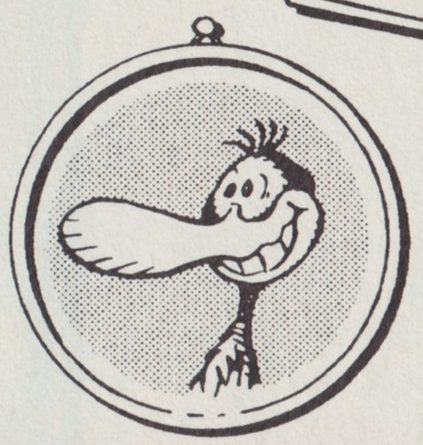
I libri del Gruppo Editoriale Jackson
sono in vendita presso
le migliori librerie e computershop.

I SEGRETI DI LUPO ALBERTO



By Fabio Rossi

Che cosa si nasconde dietro al videogioco italiano su licenza più simpatico del 1990? Siamo andati a intervistarne gli autori e abbiamo scoperto che...



GLI AUTORI

Concept: Antonio Farina su personaggi di Guido Silvestri (Silver)

Versione C64

Codice e Musica: Paolo Galimberti
Grafica: Luca Stradiotto

Versione Amiga

Codice: Mario Bianchi & Eugenio Ciceri
Supporto Tecnico: Steed Kulka
Musica: Gianluca Rotondo

I NUMERI DEL LUPO

Su **Amiga** Lupo Alberto è composto da:
74K di codice
322K di grafica (comprese 3 schermate in 16 colori, 10 in b/n e una di caricamento)
28K di effetti sonori
198K di musiche e
184K di mappe

Su **C64** sta tutto in:
27K di codice
221K di grafica
1K di effetti sonori
5K di musica



I LIVELLI

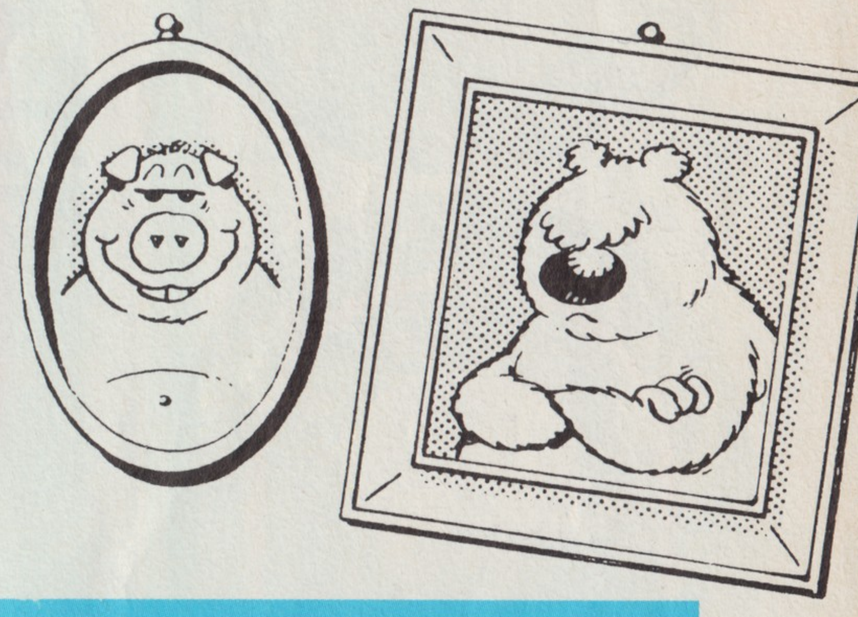
Lupo Alberto - The Videogame si svolge su 10 livelli:
Livello 1 - Campestre
Livello 2 - Campestre
Livello 3 - Campestre
Livello 4 - Fattoria
Livello 5 - La Fattoria di notte
Livello 6 - Tane sotterranee
Livello 7 - Isole
Livello 8 - Spiaggia & Città
Livello 9 - Fogne
Livello 10 - La Fattoria di Notte
Per vedere la fine del programma si deve giocare per circa 75 minuti.

LE FORZE IN CAMPO

Oltre ad Alberto & Marta nel gioco compaiono:
12 personaggi
1 guantone da boxe a molla
1 paio di molle per migliorare le proprie capacità saltatorie
1 casco da football per eliminare a capocciate gli avversari
1 paio di scarpette da footing per accelerare
1 paio di scarponi da montagna che rallentano il personaggio ma ne moltiplicano la violenza in attacco
1 boccia da bowling
2 tipi di vite-bonus "personalizzate"
1 bonus "terremoto" che elimina tutti i nemici in campo
3 tipi di svegliette fermatempo
1 bonus per "congelare" i nemici
1 bonus per bloccare i colpi dei nemici
Vari superbonus in situazioni particolari

LA MALEDIZIONE DI LUPO ALBERTO

Mentre la realizzazione del programma per Amiga non ha presentato grossi problemi (è stato addirittura realizzato in tempi minori di quelli previsti!), il gioco per Commodore 64 è stato perseguitato da una incredibile serie di colpi di sfortuna, fra cui:
•Divergenze nei protocolli grafici
•Incompatibilità del concept con le specifiche del computer
•Hardware di sviluppo "buggato"
•Difficoltà di masterizzazione
•Problemi con il caricatore veloce impiegato
•La distruzione durante un incendio delle confezioni e dei manuali del programma
•La perdita degli originali impiegati nel manuale



DIFFERENZE SESSUALI

Che differenza c'è fra un lupo e una gallina?

Parecchie, ma nel nostro caso è importante sapere che i lupi sono molto abili nel salto in alto, mentre le galline se la cavano meglio col salto in lungo.

SILVER HA DETTO...

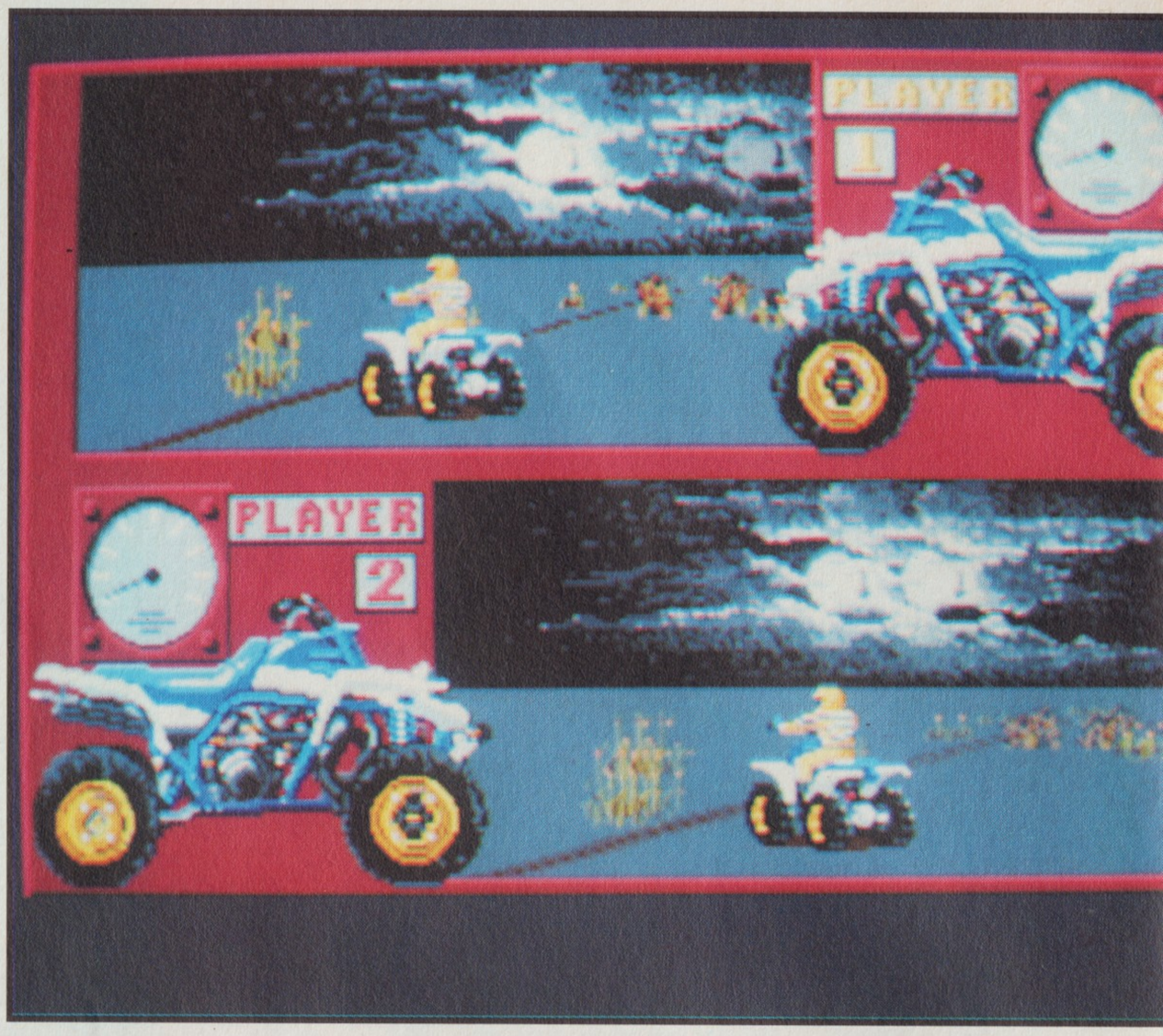
-"...Ma sono fatti col Lego!" (riferendosi alla risoluzione grafica dell'Amiga).

- "Schermate a colori? Il Lupo è un fumetto in bianco e nero, e le schermate devono essere in bianco e nero!" (riferendosi alle scenette di intermezzo fra un livello e l'altro)

IRON TRACKER

SMASH 16

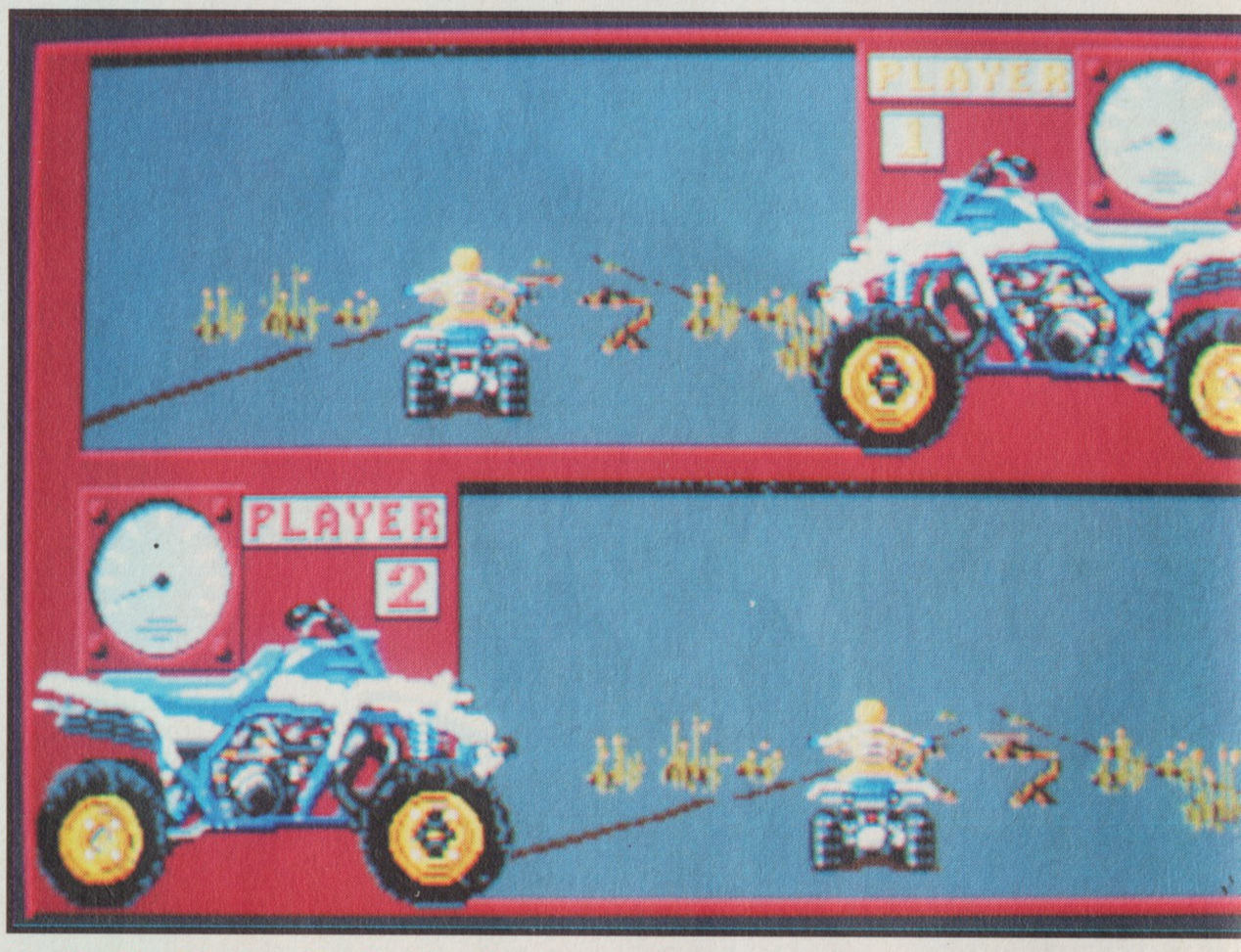
Ci troviamo nel futuro. La Terra risente degli effetti di un olocausto nucleare ed è diventata un mondo nel quale solo i più violenti e i più valorosi riusciranno a sopravvivere. L'unica forma di trasporto consiste in una specie di bicicletta quadrangolare, un potente quattro ruote con telaio in acciaio. Quando si sposta da una città all'altra, il nostro guerriero motorizzato dovrà vedersela con numerosi esseri mutanti, con trappole, con guerrieri urbani, con la polizia e con tanti altri ostacoli prima di completare la sua missione. Ma francamente, cari amici, non sarei disposto a dare un centesimo per un gioco brutto come questo! La grafica è piatta, a scatti e fiacca, il suono non si sente quasi e la giocabilità proprio non esiste: un disastro completo! Penso proprio che *Iron Tracker* passerà la sua vita dimenticato su qualche scaffale...



ST

A meno che tu non sia proprio disperato, ti consigliamo di ignorare questo gioco anche se attratto dal suo modesto costo.

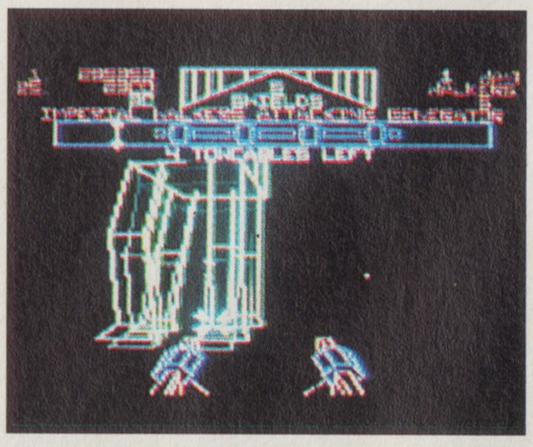
GLOBALE 39%



THE EMPIRE STRIKES BACK

HIT SQUAD

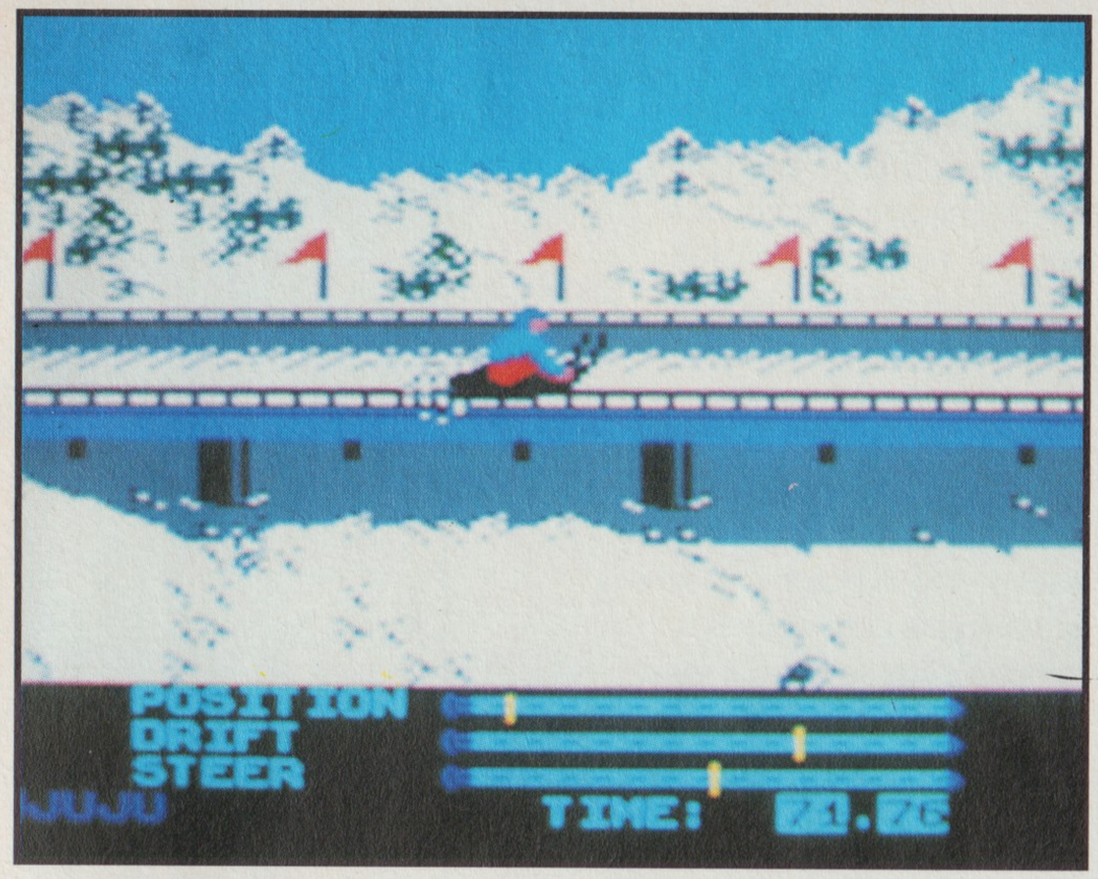
Lo scorso mese avevamo considerato molto scadente la nuova edizione budget di *Star Wars* per C64 e ciò era dovuto al fatto che la macchina non era proprio il massimo per quanto riguardava la grafica vettoriale. Ora il suo sequel torna alla ribalta, ma purtroppo rimangono gli stessi identici problemi tecnici e non... Il gioco è composto da quattro livelli: nel primo controllerai un Ribelle uccidendo un'enormità di androidi della Imperial Probe prima che possano informare l'Impero della tua fuga; dovrai lottare quindi contro gli Imperials Walkers che stanno cercando di fermare i Ribelli ed evacuare il gelido mondo di Hoth.
Tutto ciò viene seguito da una battaglia spaziale nel Millenium Falcon, in cui dovrai evitare gli attacchi dei guerrieri TIE per poi trovare finalmente riparo sul terreno di un asteroide. Una volta finiti i quattro livelli, riparti da capo!
Tre i problemi principali di questo gioco: è troppo simile a *Star Wars*; è lontano dall'essere semplice ed è molto, troppo ripetitivo; il tutto si svolge lentamente. Sinceramente non è troppo incoraggiante.



C64

Lento, noioso, ripetitivo... non è di certo il game d'azione che potresti aspettarti. Si salvi chi può!

GLOBALE 42%



GAMES: WINTER EDITION

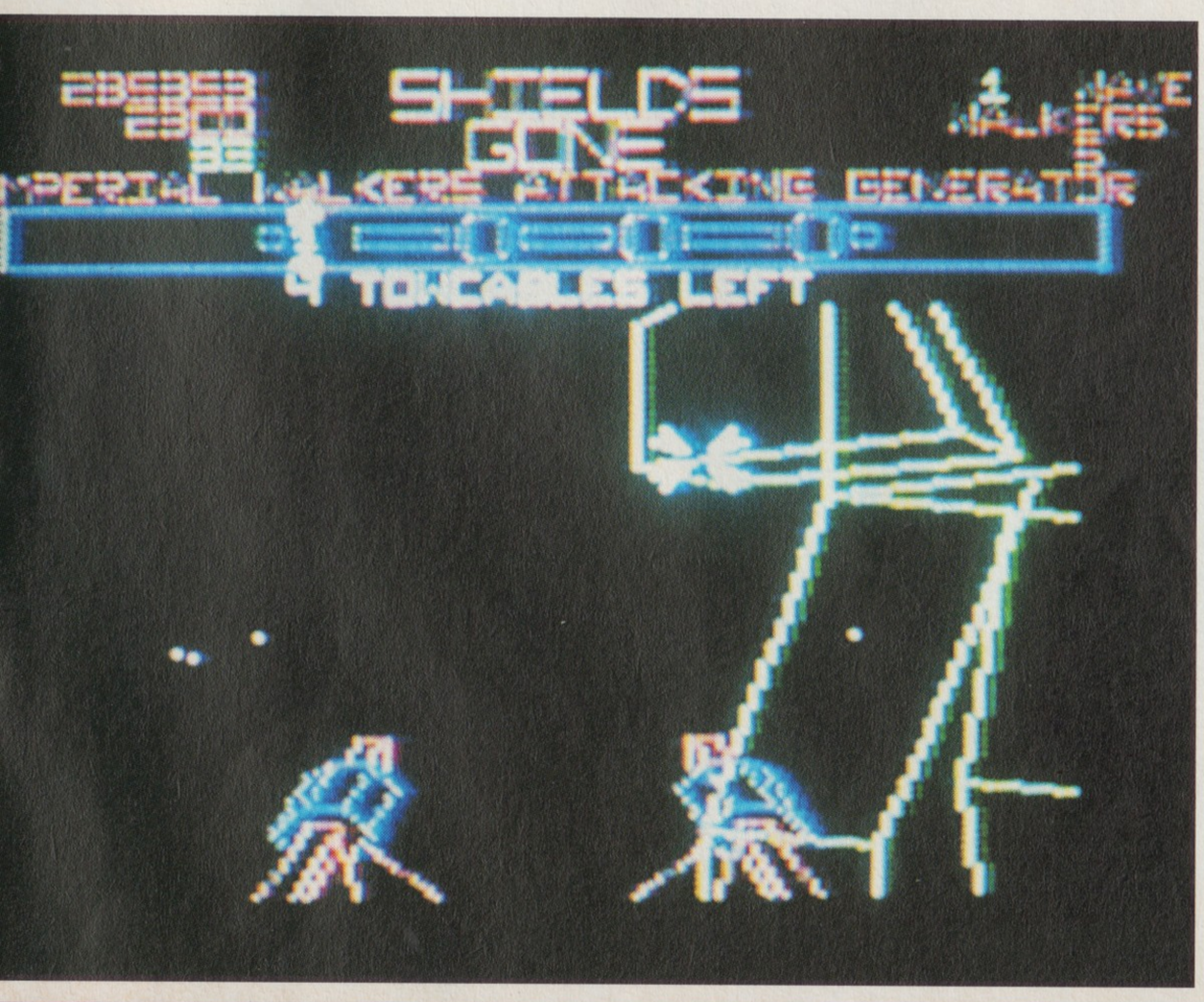
KIXX

Questo sequel dell'originale game della Epyx, *Winter Games*, vede il giocatore dedicarsi a diversi sport invernali e più precisamente al Luge,una suicida corsa in bob, al pattinaggio artistico, alla gara di velocità su pattini da ghiaccio, alla discesa libera, allo slalom e al salto dal trampolino. Otto concorrenti possono competere contemporaneamente per vincere la medaglia d'oro. Questo episodio della serie non è stato programmato dal team della Epyx: e si vede... La grafica è finalmente decente anche se gli sprite tendono a deformarsi un po', a volte. Rimane un game di qualità anche se la sua lentezza ti farà a volte infuriare, per esempio quando perderai 0.02 decimi di secondo rispetto al primo nella gara in bob! Nonostante alcuni piccoli difetti rimane un game abbastanza buono anche se la giocabilità non è della stessa qualità di *Summer Games II*, *World Games* o *California Games*.

AMSTRAD

Finalmente una collezione decente di sport invernali a buon prezzo, ma provalo prima di comprarlo!

GLOBALE 81%



R-TYPE

HIT SQUAD

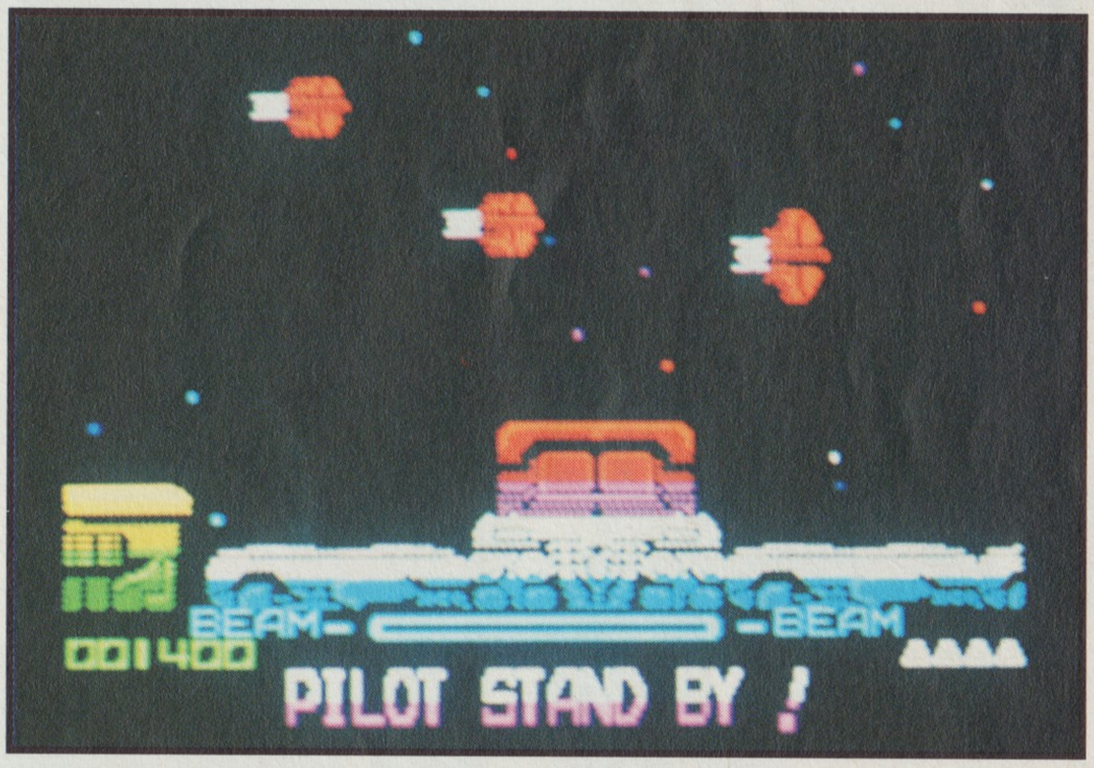
Quando è apparso due anni fa, il mondo e i suoi abitanti sono rimasti, per dirlo in parole povere, estasiati nel vedere brillanti coin-op Irem convertiti così bene sul vecchio Spectrum.
R-Type si ripresenta ora con nuove prospettive di vita nella sua nuova realizzazione budget, rimanendo tanto brillante quanto le versioni precedenti. Uno shoot'em-up a scrolling orizzontale con un vero e proprio arsenale di potentissime armi, un aeroplano teleguidato che può essere attaccato sia nella parte anteriore che lateralmente allo ship e orde di orribili alieni da distruggere, tutto in un glorioso technicolor! Si, non sto scherzando, con un pizzico in più di colore sono riusciti a produrre un game a dir poco strepitoso!

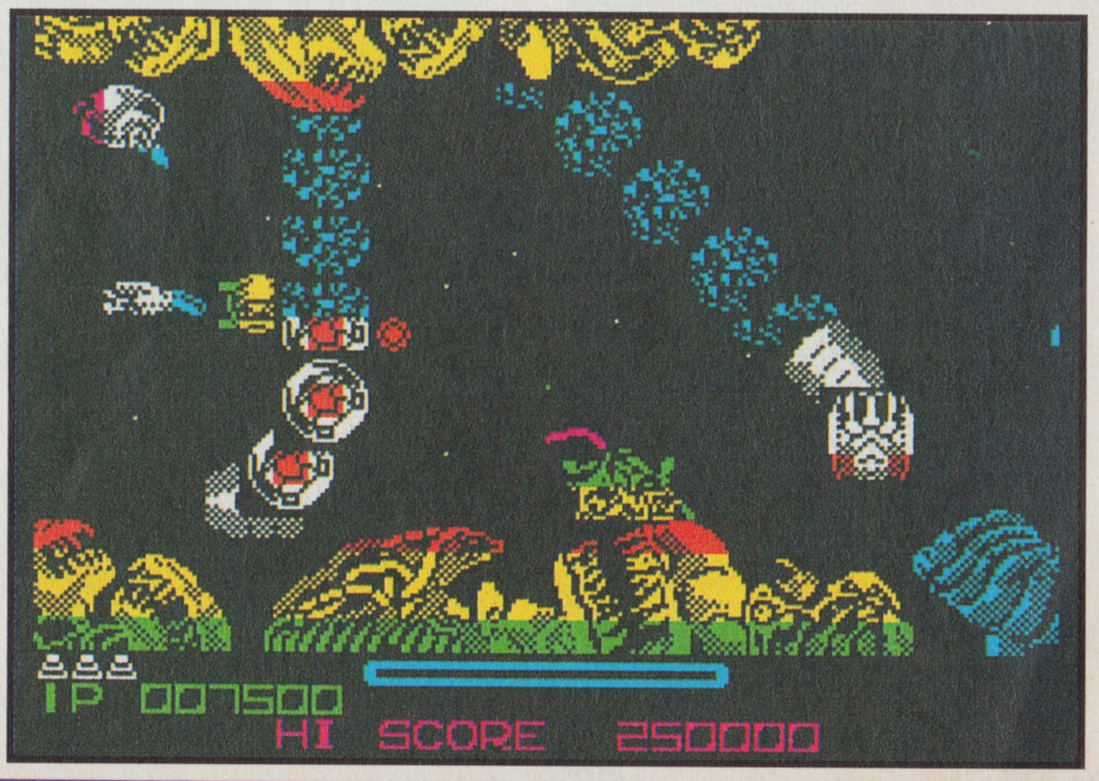
SPECTRUM

Una grande conversione a un magico prezzo! Da acquistare immediatamente!

GLOBALE 93%







BUDGET

MIG 29
CODE MASTERS

Oh, mio Dio, quei capitalisti di americani ci hanno invaso! E' ora di tirar fuori dall'hangar il *MIG-29* Interceptor e ridurre a pezzi quei diabolici Yankee! Sfortunatamente il tentativo Code Masters di creare una versione budget di *Afterburner* è fallita miseramente e in tutti i sensi.
La grafica è scadente con poca animazione o niente del tutto mentre l'aereo sembra così pesante che dovrebbe mettersi un po' a dieta... Il suono è abbastanza orribile da indurre ad abbassare completamente il volume e a completare il tutto viene la sua estrema lentezza! Anche se sono previste alcune "sbalorditive" armi come la bomba nucleare (rappresentata intelligentemente con una "H"), questo game è un completo disastro, fino al punto che mi è venuta voglia di dar fuoco al dischetto durante i freddi mesi invernali!

AMIGA

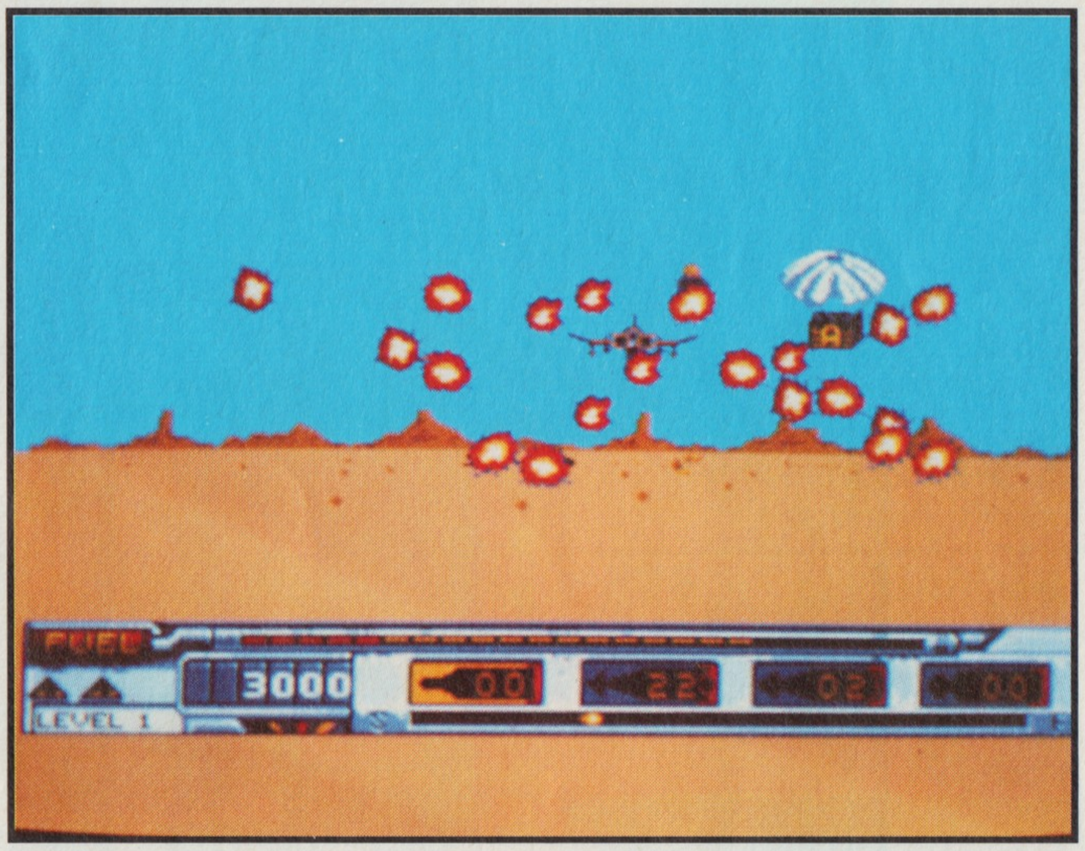
Bleeurgh! MIG-29 è uno dei giochi peggiori che abbia mai visto su Amiga e certamente non merita di essere acquistato!

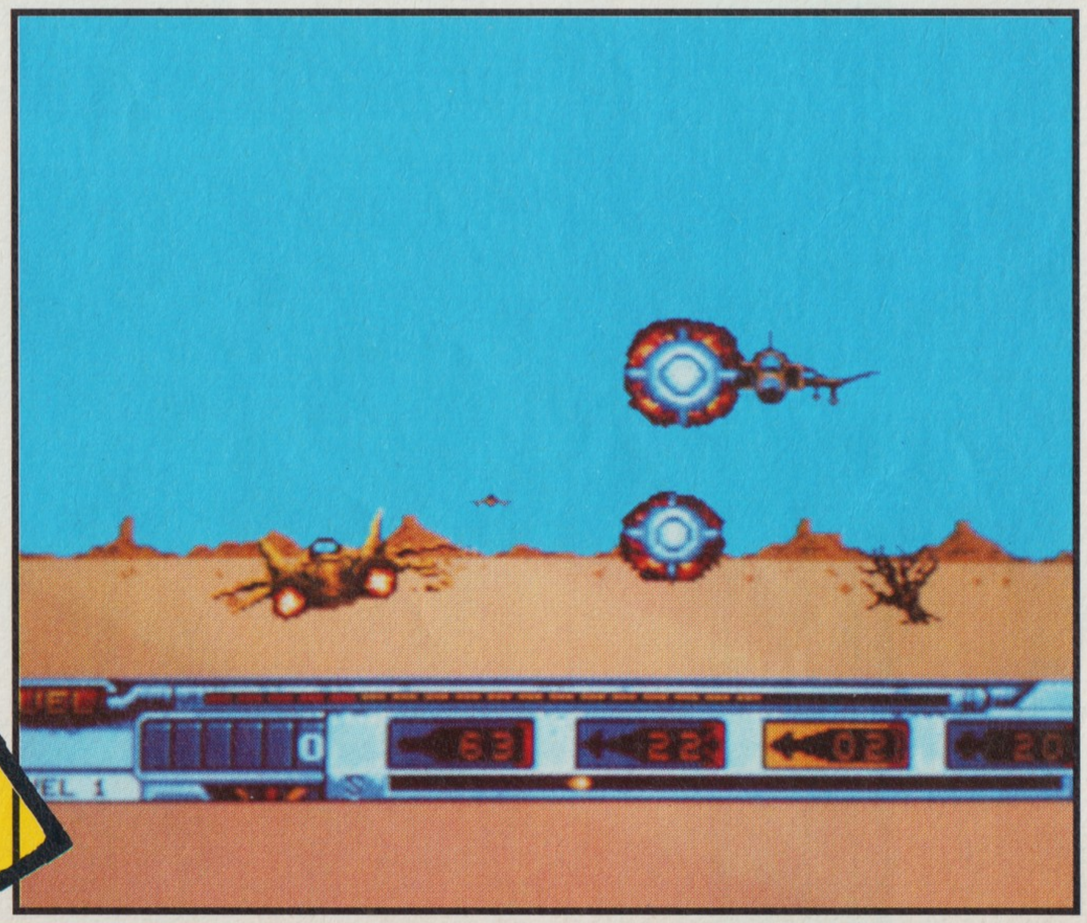
GLOBALE 20%

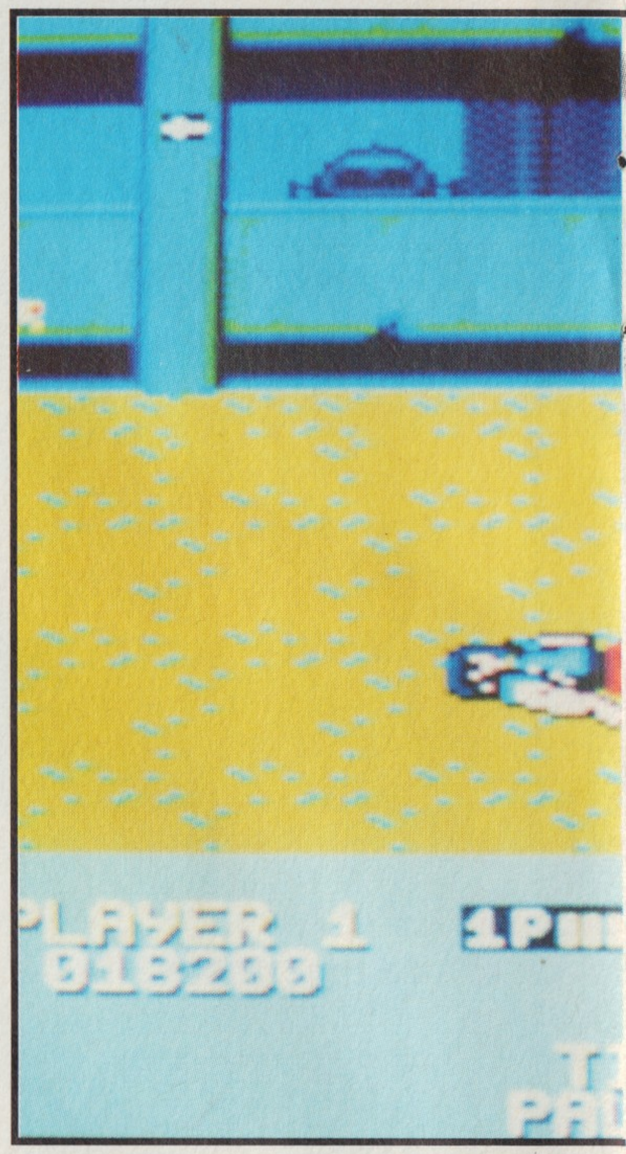
ST

Stesso discorso della versione Amiga, se non peggio! Non considerarlo proprio, a meno che tu non abbia soldi da buttar via.

GLOBALE 19%

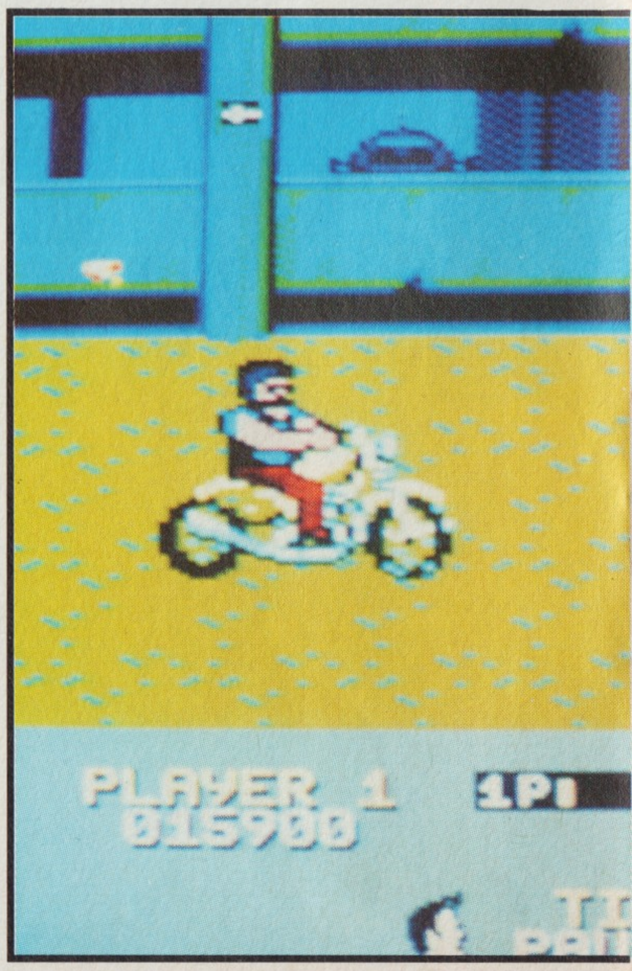






TARGET RENEGADE
HIT SQUAD

Dopo l'originale coin-op *Renegade*, che è stato convertito con successo su micro, la Ocean ne ha venduto i diritti ed è stato realizzato questo secondo episodio della trilogia *Renegade*. Come sicuramente avrai già capito, si tratta di un beat'em-up che si svolge durante i cinque livelli che hanno fatto di Scumville, una vera e propria giungla urbana infestata dalle più pericolose forme viventi che si riesca ad immaginare. Lo scopo del gioco è semplice: si dovrà rendere la vita difficile a chiunque e a qualsiasi cosa che





TARGHAN

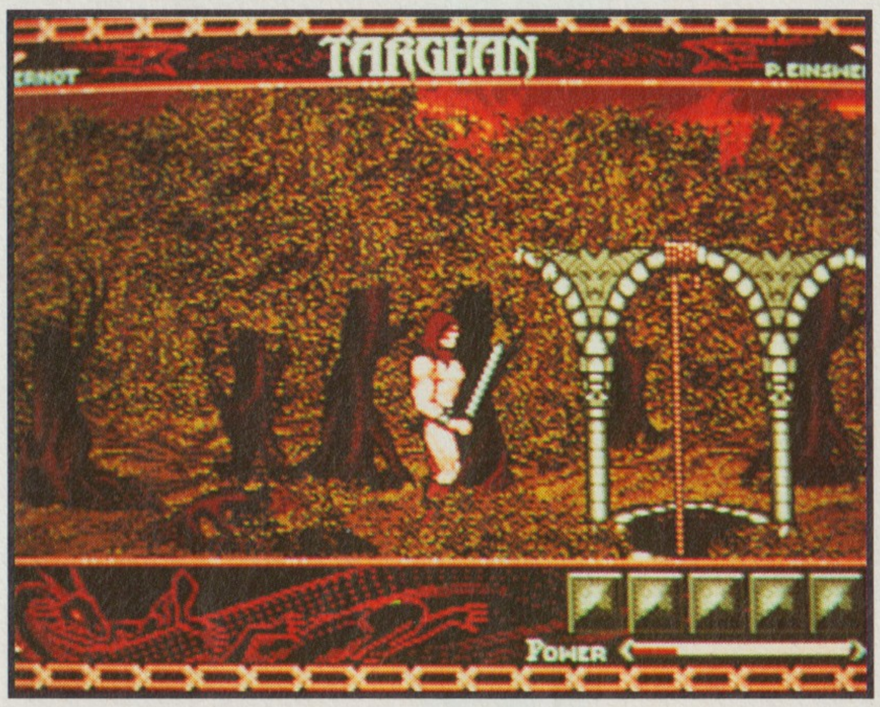
ACTION 16

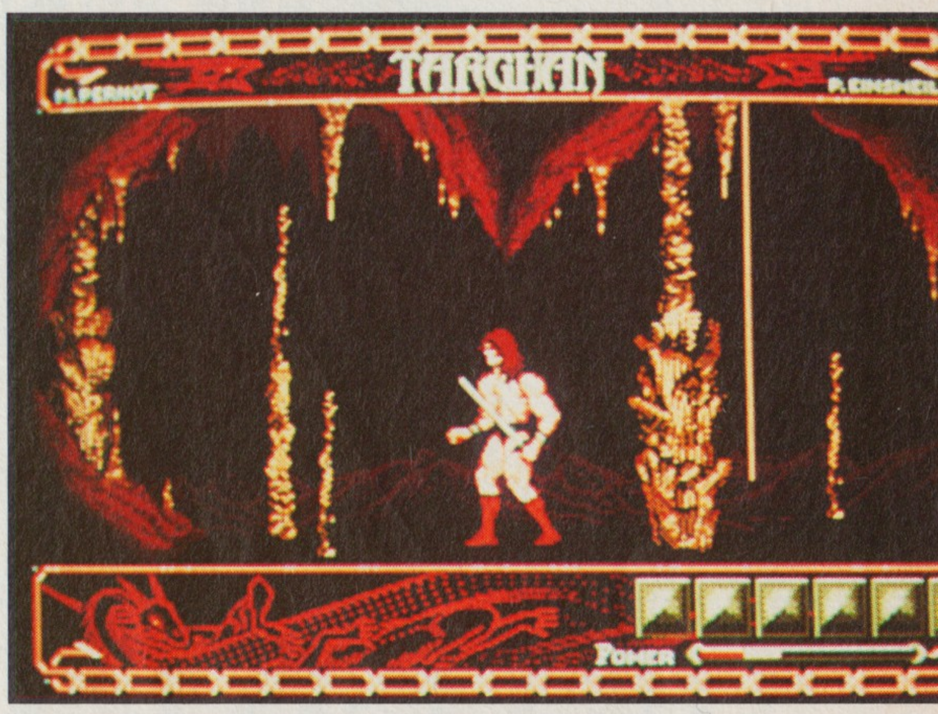
Quando è stato realizzato per la prima volta, *Targhan* ha ricevuto il consenso generale dell'opinione pubblica. Ora torna come versione budget e francamente lo troviamo poco interessante come lo era d'altronde prima, anche se costa molto meno. Non è cambiato nulla, neanche gli snervanti puzzle da risolvere al suo interno. Il nostro eroe passeggia uccidendo i pericolosi demoni del buio e cercando di salvarsi la pelle. La grafica è ok e alcuni degli sfondi sono disegnati molto bene, ma l'animazione ha diverse lacune con sprite che lampeggiano sullo schermo come macabri breakdancer (ve li ricordate?); il suono alza un po' la media ma è sempre poco.

ST

Ti farà di certo sbadigliare. Non si avvicina neanche lontanamente dall'essere definito buono, perciò ritira quei soldi e spendili per qualcosa di meglio.

GLOBALE 55%





AMSTRAD

Un buon game e, in questa riedizione budget, Target Renegade *merita di essere acquistato alla prima opportunità.*

GLOBALE 90%

cercherà di bloccare la strada verso il successo. La versione Amstrad del suo predecessere ha avuto molto successo e *Target Renegade* ha tutte le intenzioni di non essere da meno con i suoi sprite molto grandi e colorati ed anche per il suo prezzo: non potresti trovare un beat'em-up migliore.



RUN THE GAUNTLET

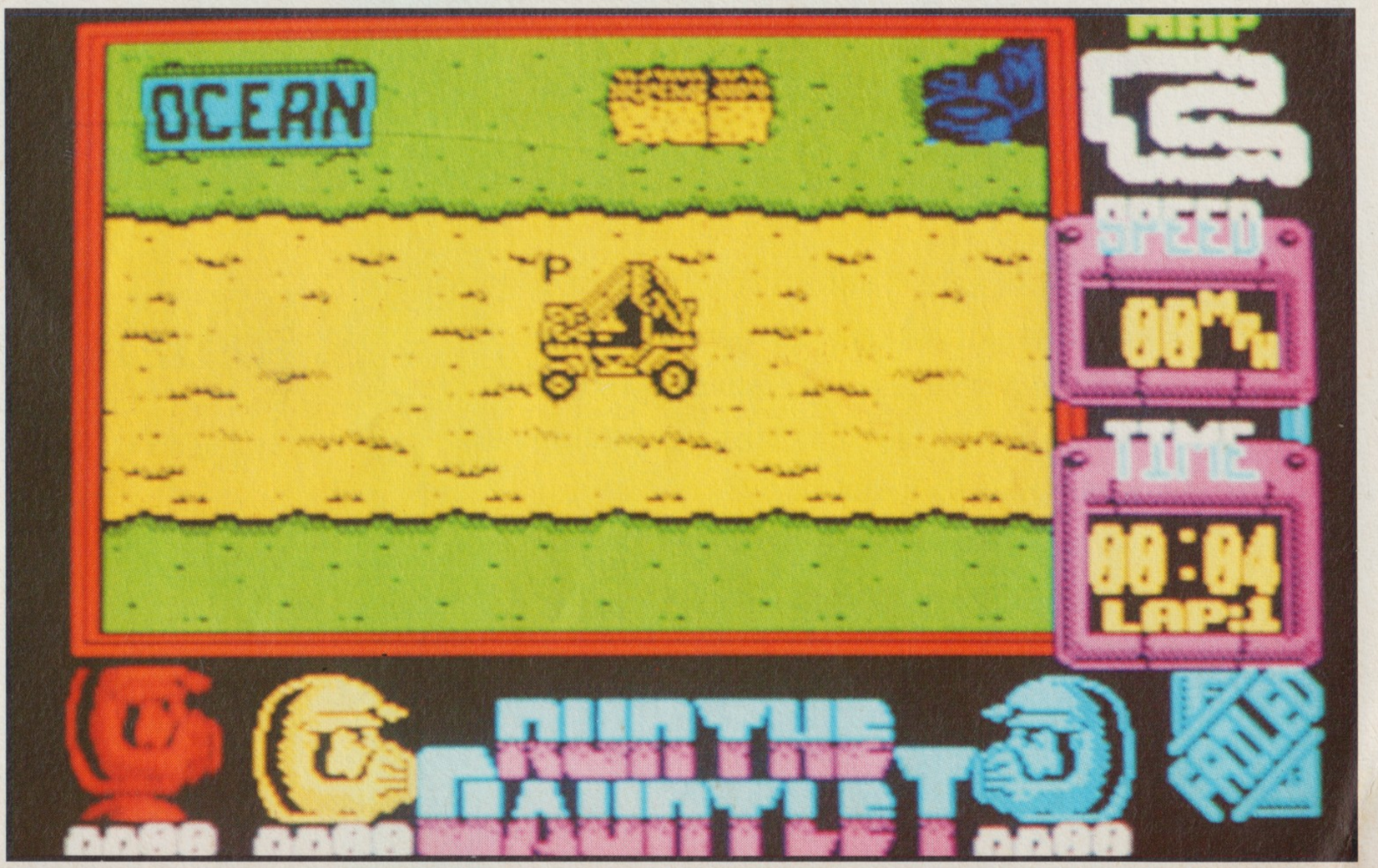
HIT SQUAD

Ti ricordi di questa versione "all-action" della corsa d'assalto *Krypton Factor* presentata da Martin "Mophead" Shaw? Bene, quando è stata convertita su computer, circa due anni fa, sia su formato 8 che 16 bit, non è stata apprezzata molto, ma per tre soldi diventa un acquisto più che affascinante. La trama prevede tre gare (una su terra, una in mare e una in collina: indimenticabili azioni d'assalto!) che vengono selezionate all'inizio dal giocatore il cui scopo è semplicemente quello di guadagnare più punti possibile vincendo tutte le gare. *Run The Gauntlet* è stato anche uno show televisivo e il gioco è abbastanza buono, anche se ci sono molti concorrenti contro i quali gareggiare e la dinamica di ogni evento rimane basilarmente la stessa (così il tutto ti annoierà dopo poco tempo).

C64

Un divertente game di sport dal prezzo interessante. Dagli un'occhiata.

GLOBALE 77%





INTERVISTA ALLA NATURA.

E' vero. In natura nulla si crea, nulla si distrugge ma tutto si trasforma. Ciò vale anche per Scienza & Vita che, dal numero di settembre, riserva più spazio e una maggiore attenzione ai problemi della natura.
Un piccolo ma significativo cambiamento per una grande rivista, da sempre dedicata a chi vuol conoscere il mondo attraverso indagini precise e rigorose, ma di facile e piacevole lettura.

SCIENZA & VITA
NATURA

Per leggere il mondo.

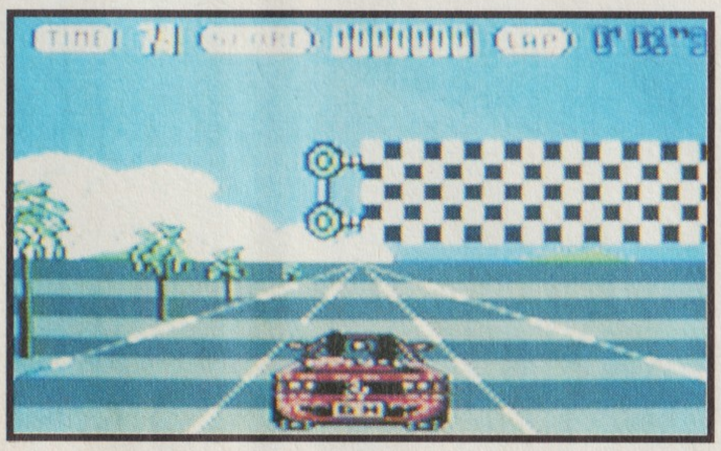
Rusconi Editore

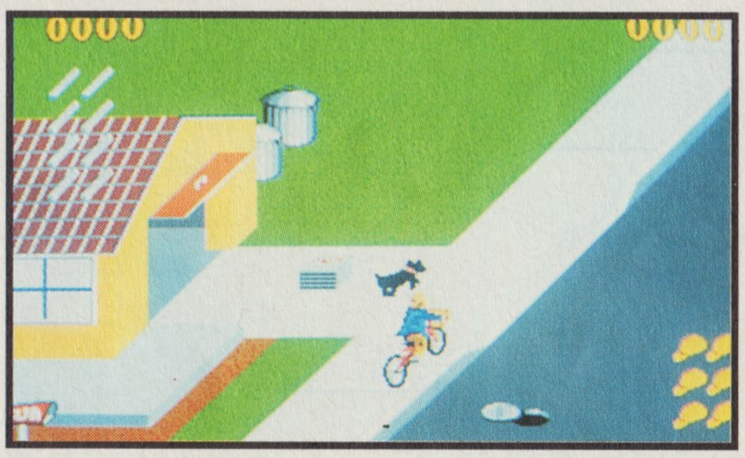
Rusconi Ad

TOP 20 TOP 20 TOP 20

OGGI	IERI	GIOCO	SOCIETA'	SPEC	C 64	AMS	AMI	ST
1	-	Out Run	Kixx	●	●	●	●	●
2	1	Guardian Angel	Code Masters	●	●	●	●	●
3	-	Target Renegade	Hit Squad	●	●	●	-	-
4	-	Jaws	Alternative	●	●	●	-	-
5	5	Quattro Adventure	Code Masters	●	●	●	-	-
6	9	Quattro Super Hits	Code Masters	●	●	●	-	-
7	4	Quattro Combat	Code Masters	●	●	●	-	-
8	2	Run the Gauntlet	Hit Squad	●	●	●	-	-
9	-	Track Suit Manager	Hi-Tec	●	●	●	●	●
10	8	Rastan	Hit Squad	●	●	●	-	-
11	10	Paperboy	Encore	●	●	●	●	●
12	-	Quattro Arcade	Code Masters	●	●	●	-	-
13	-	R-Type	Hit Squad	●	●	●	●	●
14	3	Soccer Double	E+J Software	●	●	●	-	-
15	-	Treasure Island Dizzy	Code Masters	●	●	●	●	●
16	-	California Games	Kixx	●	●	●	●	●
17	14	Yogi's Great Escape	Hi-Tec	●	●	●	●	●
18	6	Shadow Warriors	Ocean	●	●	●	●	●
19	11	Hong Kong Phooey	Hi-Tec	●	●	●	●	●
20	-	Question of Sport	Encore	●	●	●	●	●

C+VG CLASSIFICHE





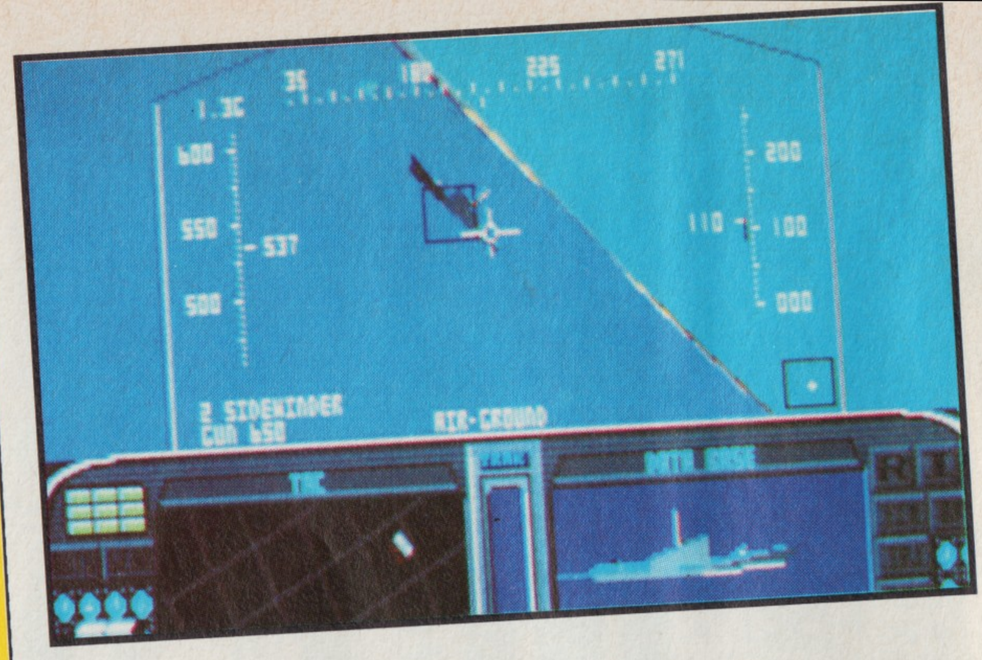


Yeeuurgh! Cosa ci fa Outrun ancora al primo posto in classifica? E' un grande titolo, ma un gioco un po' stupido. Ancora peggio... è presente uno solo dei giochi che hanno raggiunto una quotazione piena in tutta la Top 20 e unicamente quattro o cinque dei restanti sono realmente interessanti! Che progressi, eh? Nessun dubbio che Turtles darà un calcio a tutti quando arriverà il mese prossimo...!!!

C+VG CLASSIFICHE

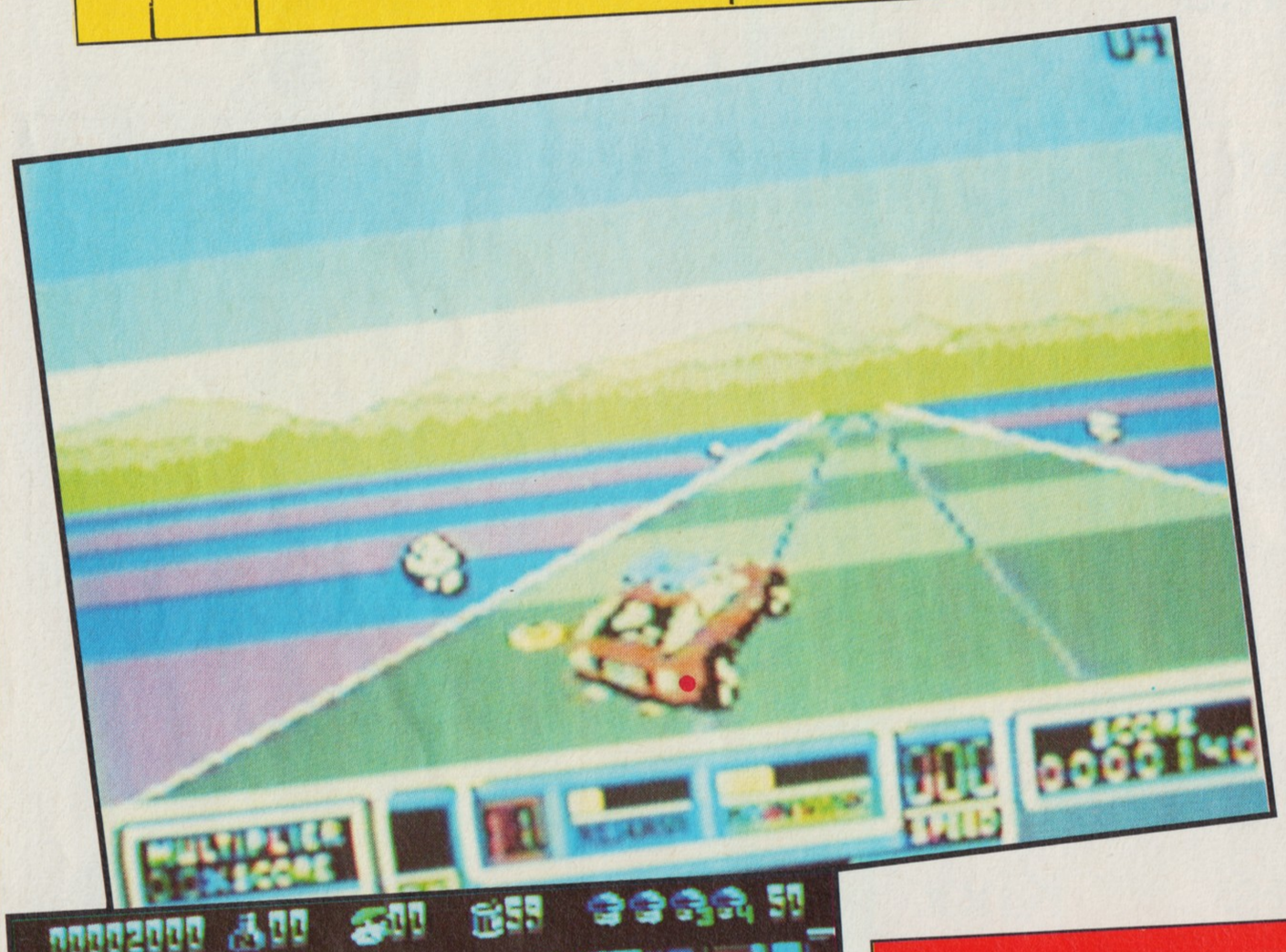
AMIGA TOP 20

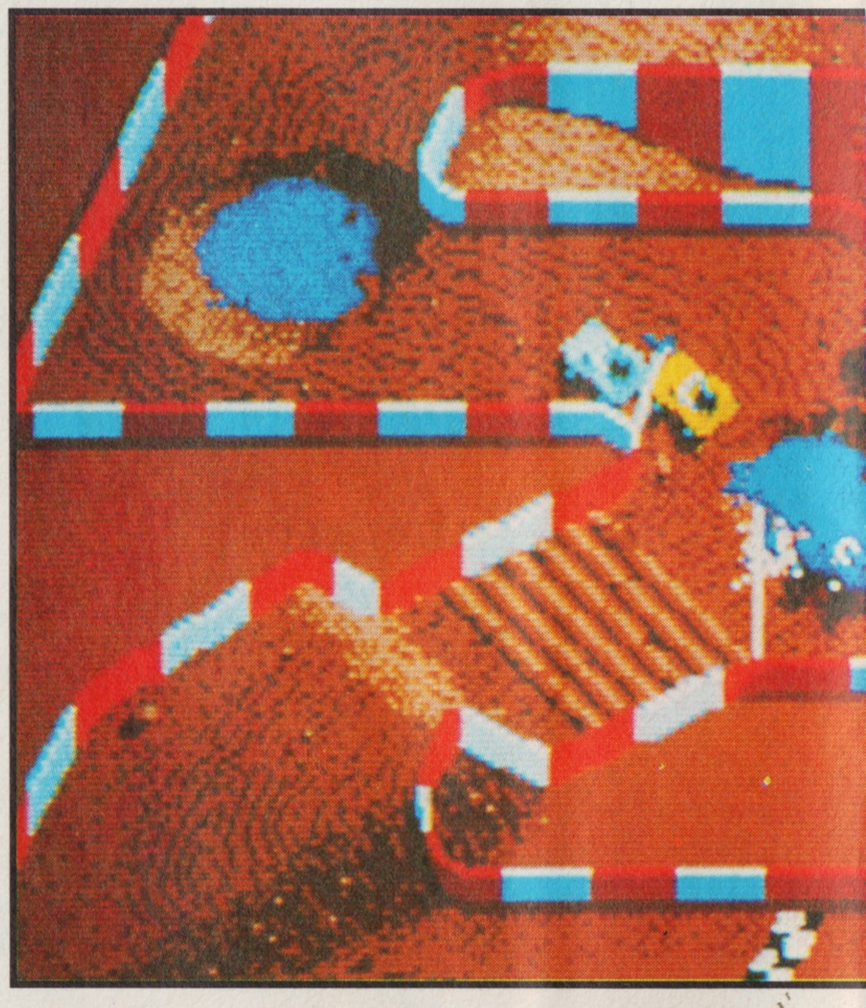
1	-	F19 Stealth Fighter	Microprose	92%
2	-	Indy 500	Elec Arts	91%
3	-	Adv Fruit Machine	Code Mstrs	75%
4	4	TI Dizzy	Code Mstrs	80%
5	10	Yogi's Grt Escape	Hi-Tec	83%
6	-	Cadaver	Mirrorsoft	93%
7	19	Fast Lane	Action 16	24%
8	-	Turrican	Rainbow A	93%
9	-	Targhan	Action 16	61%
10	12	Drum Studio	Players	60%
11	14	Spy Who Loved Me	Domark	91%
12	-	Supremacy	Virgin	83%
13	13	Iron Tracker	Smash 16	49%
14	2	Kick Off 2	Anco	95%
15	-	Wheels of Fire	Domark	79%
16	1	Corporation	Core	82%
17	17	Killing Game Show	Psygnosis	83%
18	-	Ruff and Reddy	HiTec	68%
19	-	Boulder Dash	Wicked	80%
20	-	Captain Blood	Smash 16	70%

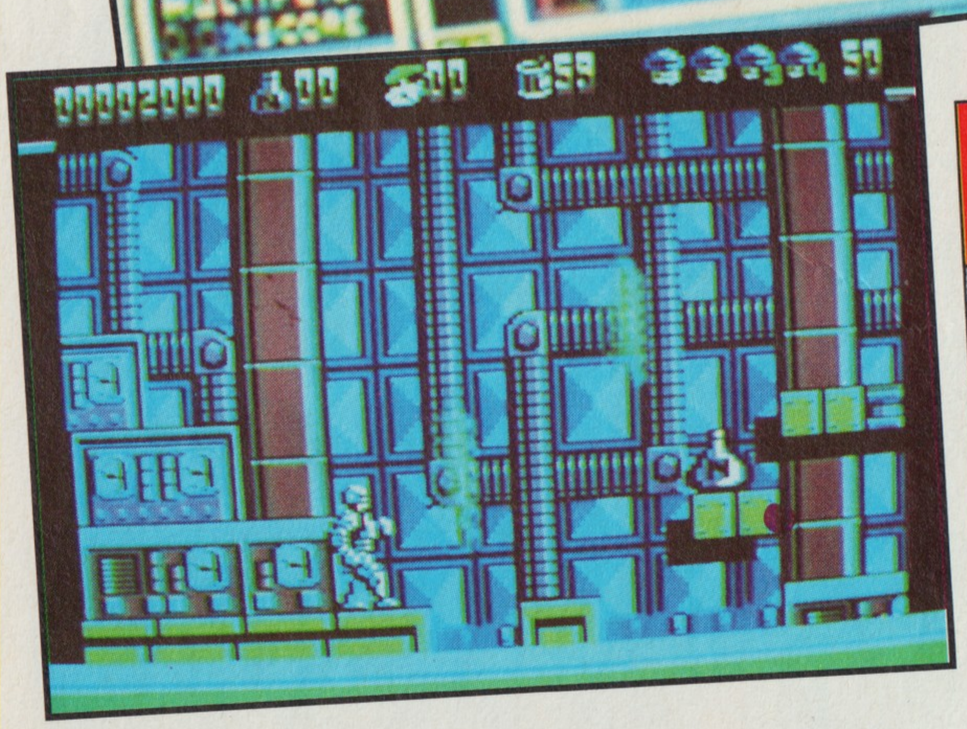


Caspita! Questo mese Simulation City e F19 Stealth Fighter volano dritti in cima seguiti dal sensazionale Indy 500! Siamo contenti di vedere Turrican apparire dopo tanto tempo dalla sua realizzazione.

I NOSTRI SUGGERIMENTI PER I TOP
Bene, nessun segno del divertente Lotus così ci aspettiamo che nella Top Ten figurino anche i Turtles e che riescano a balzare in testa altrimenti ci arrabbiamo molto!





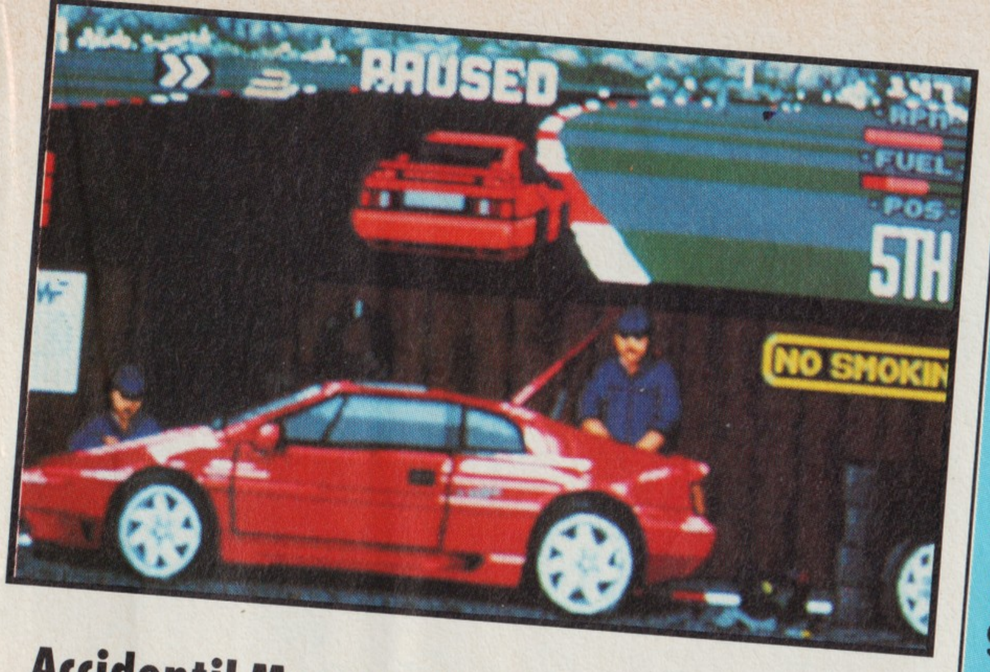


C64 TOP 20

1	-	Outrun	Kixx	44%
2	8	Quattro Adv	Code Mstrs	77%
3	13	Quattro Super Hits	Code Mstrs	65%
4	-	Target Renegade	Hit Squad	80%
5	-	Rastan	Hit Squad	77%
6	1	Run the Gauntlet	Hit Squad	72%
7	6	Quattro Combat	Code Mstrs	67%
8	3	Guardian Angel	Code Mstrs	40%
9	-	Big Foot	Kixx	73%
10	14	Road Blasters	Kixx	59%
11	11	Paperboy	Encore	47%
12	-	Quattro Arcade	Code Mstrs	67%
13	-	Track Suit Manager	Hi-Tec	80%
14	5	Salamander	Hit Squad	93%
15	7	Fantasy Dizzy	Code Mstrs	81%
16	12	Quattro Sports	Code Mstrs	70%
17	-	Jaws	Alternative	26%
18	-	California Games	Kixx	95%
19	2	Hong Kong Phooey	Hi-Tec	38%
20	9	Soccer Double	E+J	65%

Jeez! Ancor una volta Quattro Adv! La Code Masters occupa ben sette posizioni nella nostra Top 20! La nuova edizione di Outrun ritorna alla grande guadagnando la vetta e non ci sono giochi full-price in classifica!

I NOSTRI SUGGERIMENTI PER I TOP
Ci aspettiamo che ora che sono passate le feste quei maledetti Turtles riescano finalmente ad entrare nella Top Ten assieme a SCI e forse anche a Robocop 2.



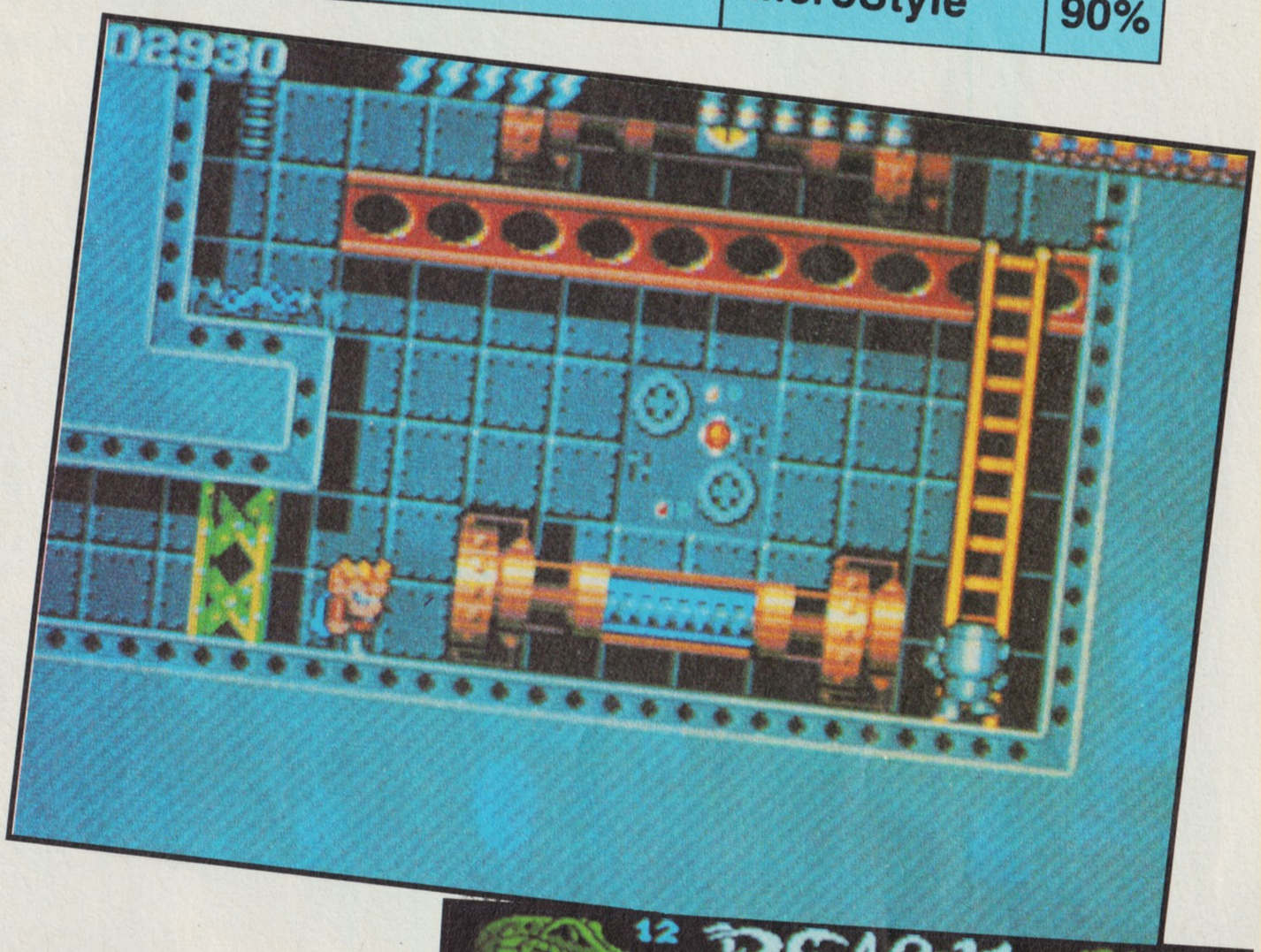
Accidenti! Ma come ha fatto Italia 1990 a trovare la strada per tornare al numero uno? Segno positivo è l'entrata in classifica di Lotus Esprite Challenge, ma a parte questo...

I NOSTRI SUGGERIMENTI PER I TOP
Non sono riusciti a strisciar fuori dalle fogne questo mese, ma potete scommettere fino all'ultimo dollaro che Turtles guadagnerà la pole position al prossimo round!

ATARI ST TOP 20

1	18	Italia 1990	Code Mstrs	38%
2	-	Adv Fruit Machine	Code Mstrs	76%
3	8	TI Dizzy	Code Mstrs	80%
4	9	Targhan	Action 16	38%
5	-	Team Yankee	Empire	82%
6	-	Guardian Angel	Code Mstrs	73%
7	11	Kick Off 2	Anco	95%
8	5	Future Bike	Hi-Tec	72%
9	15	Yogi's Gt Escape	Hi-Tec	83%
10	-	Lotus Esprit Chall	Gremlin	89%
11	2	F-19 Stealth Fighter	MicroProse	89%
12	1	Shadow of Beast	Psygnosis	60%
13	-	Gremlins II	Elite	82%
14	-	Platinum	US Gold	84%
15	-	Captive	Mindscape	93%
16	16	WC LeaderBoard	Klassix	89%
17	-	Iron Tracker	Smash 16	24%
18	-	Boulder Dash Kit	Wicked	77%
19	4	Shadow Warriors	Ocean	84%
20	-	Rick Dangerous 2	MicroStyle	90%





SPECTRUM TOP 20

1	-	Jaws	Alternative	37%
2	-	Outrun	Kixx	70%
3	-	R-Type	Hit Squad	88%
4	-	Track Suit Manager	Hi-Tec	80%
5	-	Target Renegade	Hit Squad	85%
6	1	Soccer Double	E+J	68%
7	6	Rastan	Hit Squad	89%
8	13	Paperboy	Encore	85%
9	2	Run the Gauntlet	Hit Squad	74%
10	4	Quattro Combat	Code Mstrs	67%
11	5	Guardian Angel	Code Mstrs	40%
12	3	TI Dizzy	Code Mstrs	80%
13	12	Match Day 2	Hit Squad	87%
14	3	Quattro Adv	Code Mstrs	63%
15	-	Quattro Arcade	Code Mstrs	73%
16	-	Football Champs	Cult	63%
17	-	Question of Sport	Encore	40%
18	18	Fantasy Dizzy	Code Mstrs	80%
19	-	Outlaw	Players	68%
20	10	Pro Boxing	Code Mstrs	79%



Un sacco di budget sono stati rimpiazzati tra i top della classifica... da un'altro sacco di nuovi budget! Argghh! Quell'orrendo soft, Jaws, raggiunge la cima seguito da Outrun della Kixx. Il più meritevole tra tutti è R-Type che li segue a ruota...

I NOSTRI SUGGERIMENTI PER I TOP
Accidenti! Se quei Turtles non guadagnano la prima posizione entro il mese prossimo mi licenzio...!! Date un'occhiata al divertente Shadow of the Beast!

C+VG CLASSIFICHE

C+VG CLASSIFICHE

AMSTRAD TOP 5

1	-	R-Type	Hit Squad	79%
2	-	Target Renegade	Hit Squad	80%
3	4	Quattro Sup Hits	Code Mstrs	65%
4	1	Guardian Angel	Code Mstrs	40%
5	3	Quattro Adv	Code Mstrs	74%



Ai possessori di Amstrad piacciono proprio i vecchi budget. Tonnellate di riedizioni infestano la classifica Amstrad, ma alla fine la medaglia d'oro va sempre a R-Type!

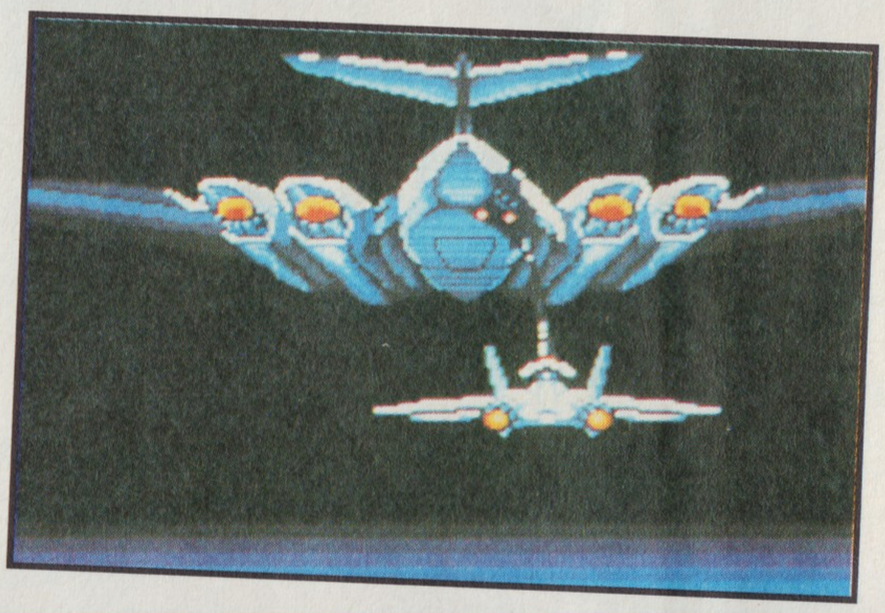
PC+COMPATIBILI TOP 5

1	2	Barbarian II	88%
2	1	Teenage Mutant Hero Turtles	91%
3	-	Battlechess	91%
4	4	Test Drive II	89%
5	-	Fast Break	89%

I NOSTRI SUGGERIMENTI PER I TOP
Forse è un po' prematuro predire un posto per Turtles quando il gioco non è uscito in tempo per questa cartuccia ma se questi verdi rettili marziali e Shadow of the Beast non sono in classifica il prossimo mese mi mangio i loro cappelli e finisco con gli impermebili per dessert!









NINTENDO TOP 5

1	1	Super Mario Bros	93%
2	2	Ghosts'n' Goblins	93%
3	-	Zelda	90%
4	3	Punch-out	89%
5	5	Trojan	88%

NINTENDO

Super Mario tiene duro sugli zombi e mantiene la testa della classifica NES. Da notare l'ingresso di Zelda che guadagna un posto sul podio!

MEGADRIVE TOP 5

1	1	Strider	95%
2	-	Rainbow Islands	93%
3	-	Hellfire	94%
4	-	Dynamite Duke	84%
5	-	Thunderforce III	95%

MEGADRIVE

Che sorpresa! Strider sempre al numero uno, seguito dal brillante Rainbow Island e da Hellfire, per continuare poi con il non-troppo-brillante Dynamite Duke e con Thunderforce III, l'onnipresente!

Hard Drivin' II™

DRIVE HARDER

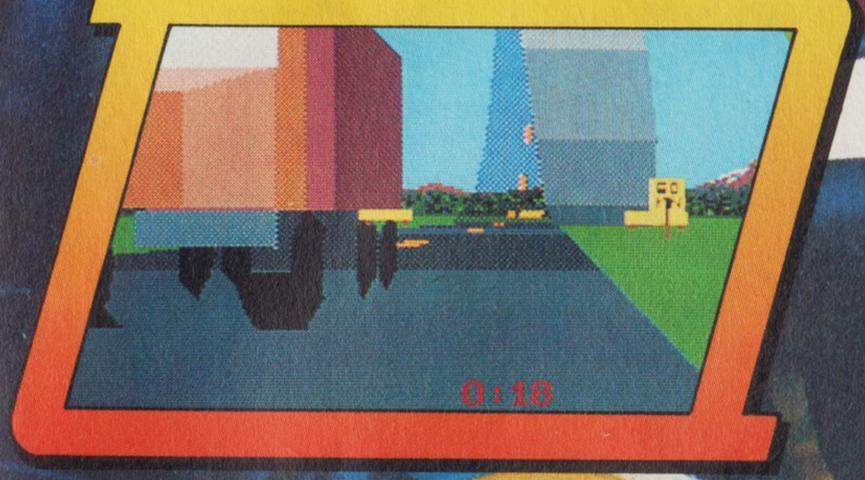
Un anno fa *Hard Drivin'* ha scosse il mondo. Allacciati la cintura e premi l'acceleratore quando *Hard Drivin' II*, il suo seguito, sfreccia sul tuo schermo.

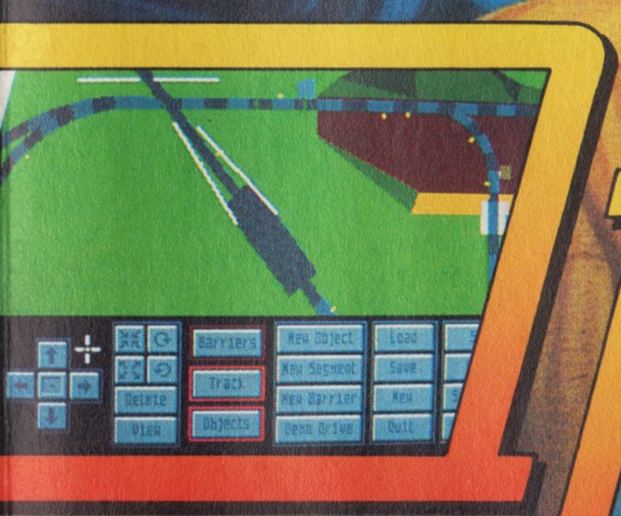
Tienti forte mentre ti lanci a massima velocità intorno ai quattro nuovi circuiti oppure ti costruisci il tuo circuito usando l'esclusivo Editor di Pista. Dopo averlo disegnato, il circuito appare in una veduta computerizzata in modo che sia possibile memorizzarne il tracciato ed i suoi pericoli. Adesso puoi mettere alla prova le tue capacità di guida su una pista da capogiro!

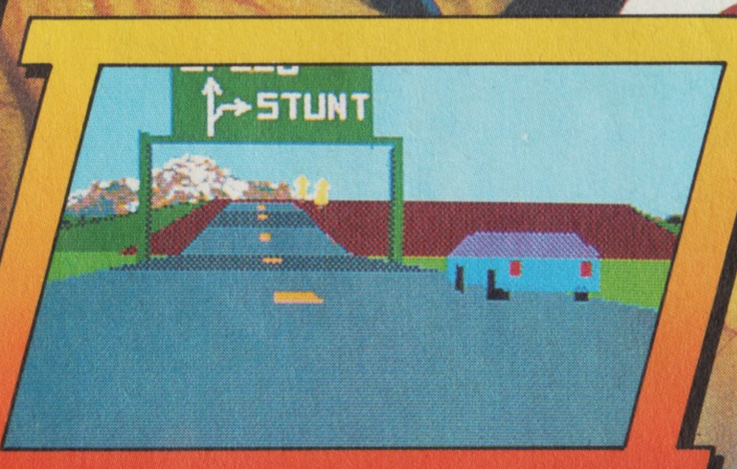
E c'è di più! Collega il tuo computer ad un Amiga, Atari ST o PC IBM di un tuo amico per disputare una corsa fianco a fianco fino all'arrivo. Se sei rimasto indietro, buttati sull'oro ed aumenta la velocità con un' iniezione al Nitro, un metodo sicuro per lasciare l'opposizione al palo di partenza!

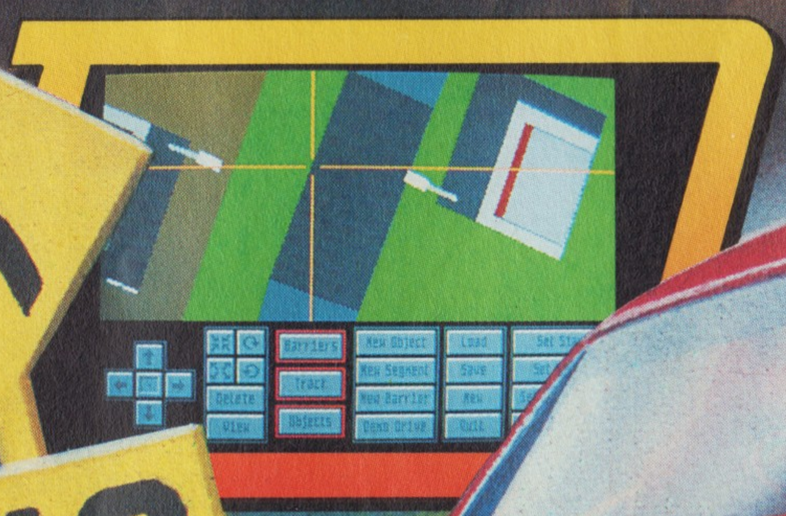
Hard Drivin' II è più veloce, più crudele e dall'aspetto migliore dell'originale che ha vinto molti premi.

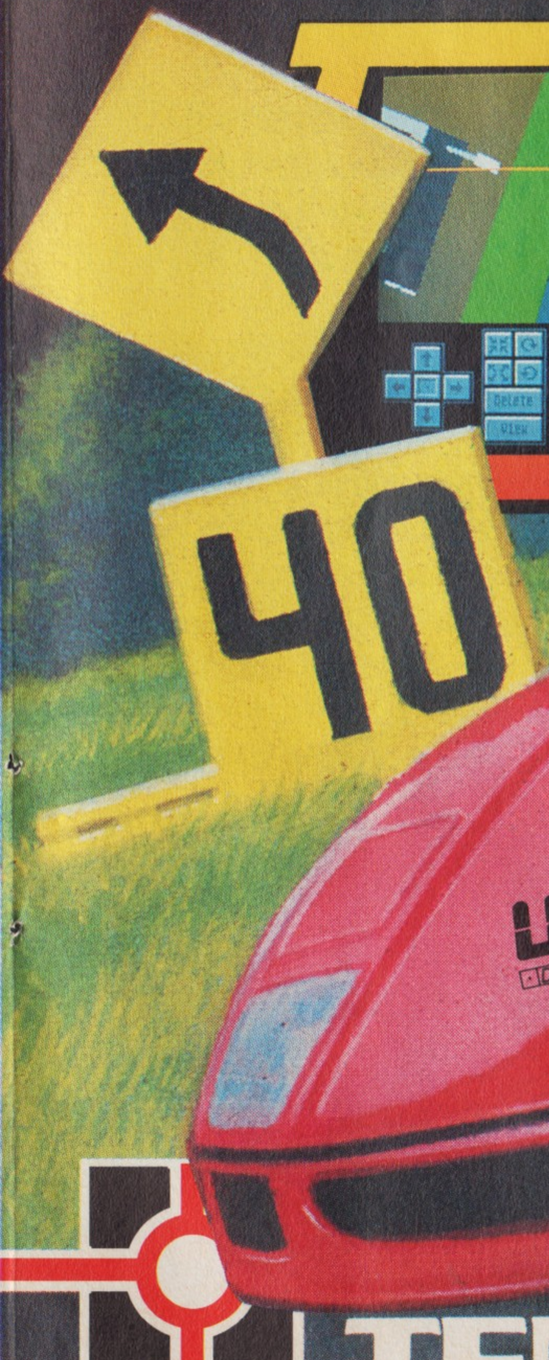
Hard Drivin' II – Drive Harder!













Il fantastico seguito di HARD DRIVIN'

LEADER
DISTRIBUZIONE

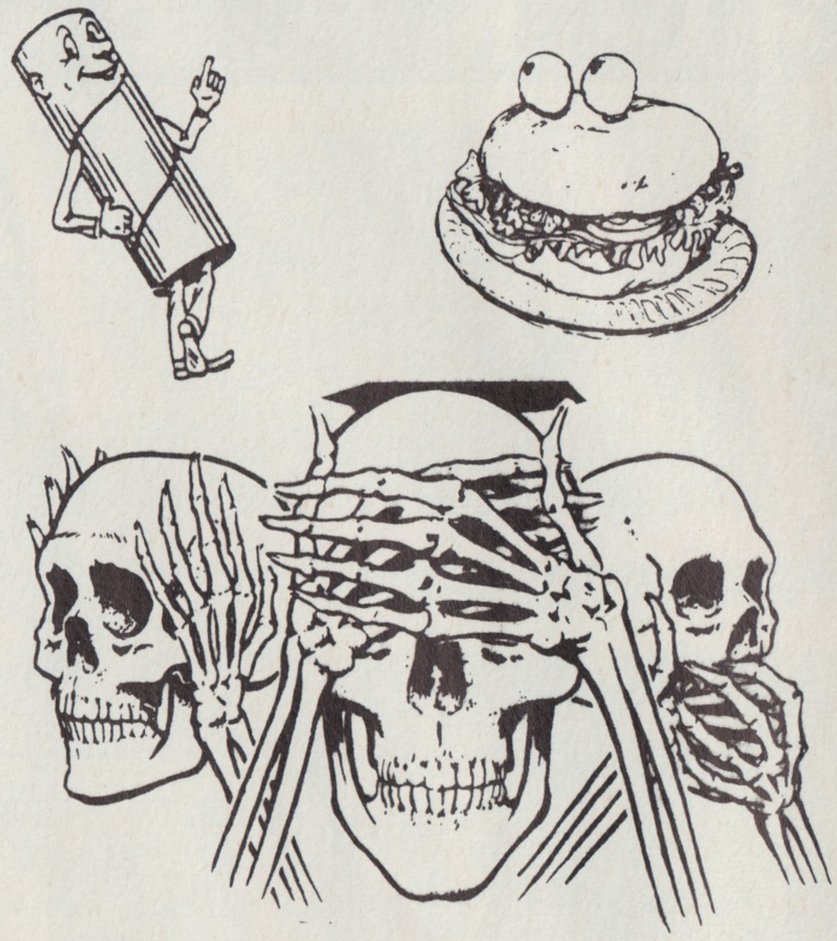
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

Disponibile per: Amiga, Atari ST, IBM PC 3.5" & 5.25"
Programmed by: Jürgen Friedrich
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
© 1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Prodotto da Domark Software Ltd.
Distribuito da Leader s.r.l., Via Mazzini, 15, 21020 Casciago (VA), Italy
Amiga & Atari ST Screenshots

DOMARK

GLI PSYCHOTRONICI

Nel nostro viaggio fra le tendenze più incredibili della gioventù mondiale, questa volta abbiamo trovato qualcosa di veramente apocalittico. Fabio Rossi è andato a intervistare l'Uomo-Video e l'Uomo-Godzilla...



Luca lavora in un ufficio di Milano e passa otto ore della sua giornata fra terminali, pratiche e organigrammi. Veronika è una modella che gira continuamente il mondo facendo sfilate e sedute fotografiche. Simone è un Finanziere Allievo, vive in una caserma abbarbicata su un monte in Trentino e trascina un'esistenza a metà fra *Full Metal Jacket* e *Ufficiale e Gentiluomo*, impegnato in continui addestramenti militari. Cosa mai possono avere in comune questi tre personaggi? Non appena hanno un momento libero, questi simpatici ragazzi si dedicano al loro divertimento preferito: la *cultura psychotronica*. Ma cosa vuol dire "psychotronico"?

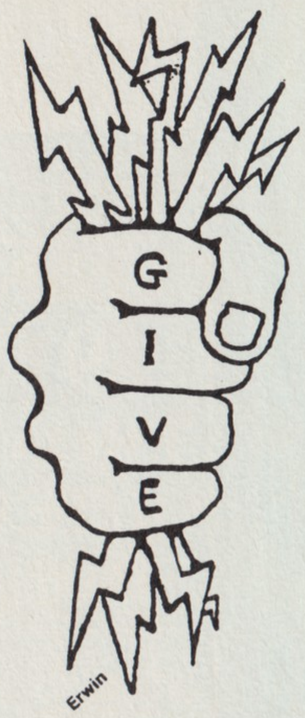


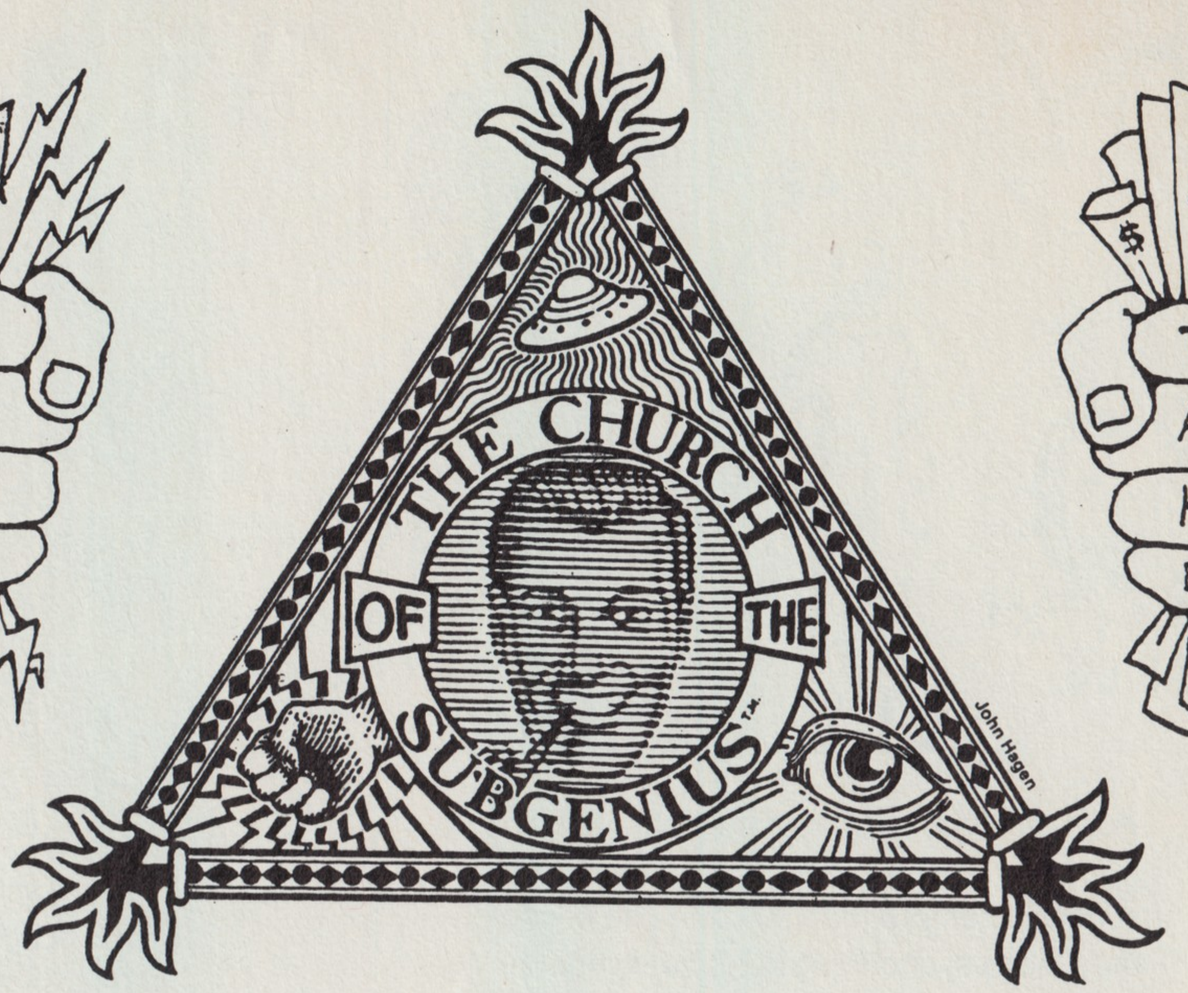
" Guardando la TV ti sarà sicuramente capitato di trovare quei film tanto squallidi e malfatti da incuriosire, no?", dice Luca, "Beh, la psychotronia si basa sull'apprezzamento di queste forme d'arte estreme". Simone va più nel dettaglio: "Noi psychotronici amiamo le cose di ultracattivo gusto, dai film fatti male ai mostroni giapponesi di gomma e le canzonette anni '60 con la gente che urla a squarciagola *ye ye...*", e Veronika rincara la dose con un accento italoamericano che fa invidia a Dan Peterson: "Io per lavoro indosso i vestiti più raffinati del mondo, ma per me il massimo dell'eleganza sono gli zoccoloni a stelle e strisce con la suola alta 10 cm. abbinati alla bigiotteria punk di plastica e metallo - peccato che adesso le cose anni '60 stiano tornando di moda!"
La cultura psychotronica si esprime nella raccolta di registrazioni audio e video, nella collezione di libri e riviste particolarmente insulsi & orribili e in incredibili analisi di ogni









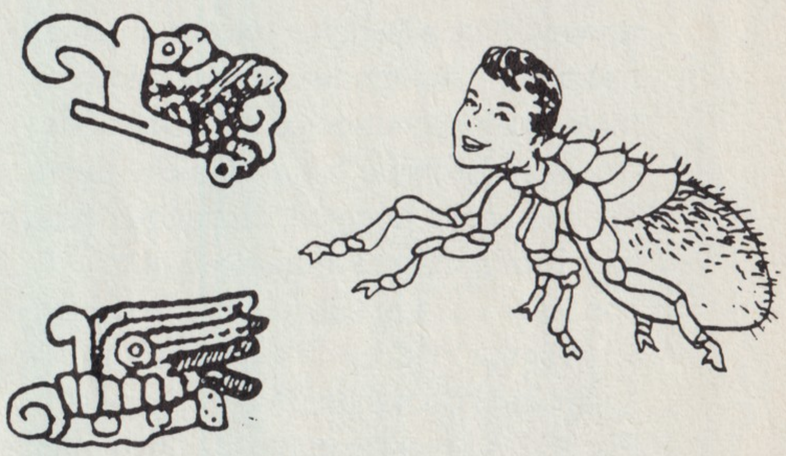




forma di prodotto alla ricerca di elementi "tanto squallidi da essere stupendi". Luca viene spesso chiamato *Uomo-Video* per via della sua immensa collezione di videocassette. "Le mie preferite? *Pieces* è stupendo: sarebbe un film dell'orrore, ma è fatto tanto male che si ride dall'inizio alla fine. Peccato che mi manchi *Plan 9 from Outer Space*, che a detta di tutti è il film più patetico di tutti i tempi!"

Veronika invece si riconosce ovunque vada, e non solo per il notevole fisico: è sempre alla ricerca dell'ultimo numero di *Psychotronic Encyclopaedia*, una rivista americana impegnatissima nella ricerca di film brutti che vanta folli interviste con le attrici specializzate nel ruolo della vittima di mostri alieni e assassini vari (le "scream queen", le regine dell'urlo) o con i peggiori sceneggiatori e realizzatori di effetti speciali. Simone, l'*Uomo-Godzilla*, deve invece il suo nome all'incredibile collezione di oggetti riguardanti il famoso mostro giapponese, che adora "perché è troppo finto e gommoso. Quando schiaccia i palazzi fatti con le scatole da scarpe mi fa impazzire!"

Mentre in America gli psychotronici esistono da decenni, la loro diffusione in Italia è cominciata da poco. Della loro inesorabile invasione sono testimoni trasmissioni come *Blob* , *Paperissima* o





GRUPPO EDITORIALE JACKSON



Questo libro del Gruppo Editoriale Jackson è in vendita presso le migliori librerie e computershop.





Buzz, che con le loro formule basate sul mostrare "il meglio del peggio" ottengono successi sempre maggiori. Ma che senso ha darsi alla psychotronicità? " più divertente che non ficcare un dito nell'occhio di un porcello," dice Simone; "Non fa male a nessuno, è divertente e c'è un sacco di materiale psychotronico in circolazione," dichiara Veronika; "Una volta che apprezzi anche le cose peggiori, qualunque cosa ti capiti sotto mano è divertentissima", conclude Luca, e subito tutti tirano fuori le loro liste di VHS e libri e cominciano a scambiarsi domande: "Ma tu l'hai visto Pieces? A un certo punto c'è un karateka venuto fuori dal nulla che si fa menare da una ragazza!" dice Simone. "Incredibile! E tu l'hai visto quel film di Hong Kong con il ninja senza gambe che vola?" chiede Veronika... Ormai si sono lanciati. Cerco di fare qualche altra domanda, ma la discussione si è spostata definitivamente sui telefilm di *Megaloman* e i cartoni animati polacchi del *Signor Gustavo*, e non mi resta che fuggire prima di rimanere contagiato. Come diceva il protagonista di *La Dama Vestita di Nero Uccide Sette Volte di Seguito*, "State attenti, stanno arrivando! Stanno arrivando! Aaaarrgghhh...".

Fabio Rossi

I NOMI & GLI INDIRIZZI DELLA PSYCHOTRONICITA'

Da leggere assolutamente (in inglese):

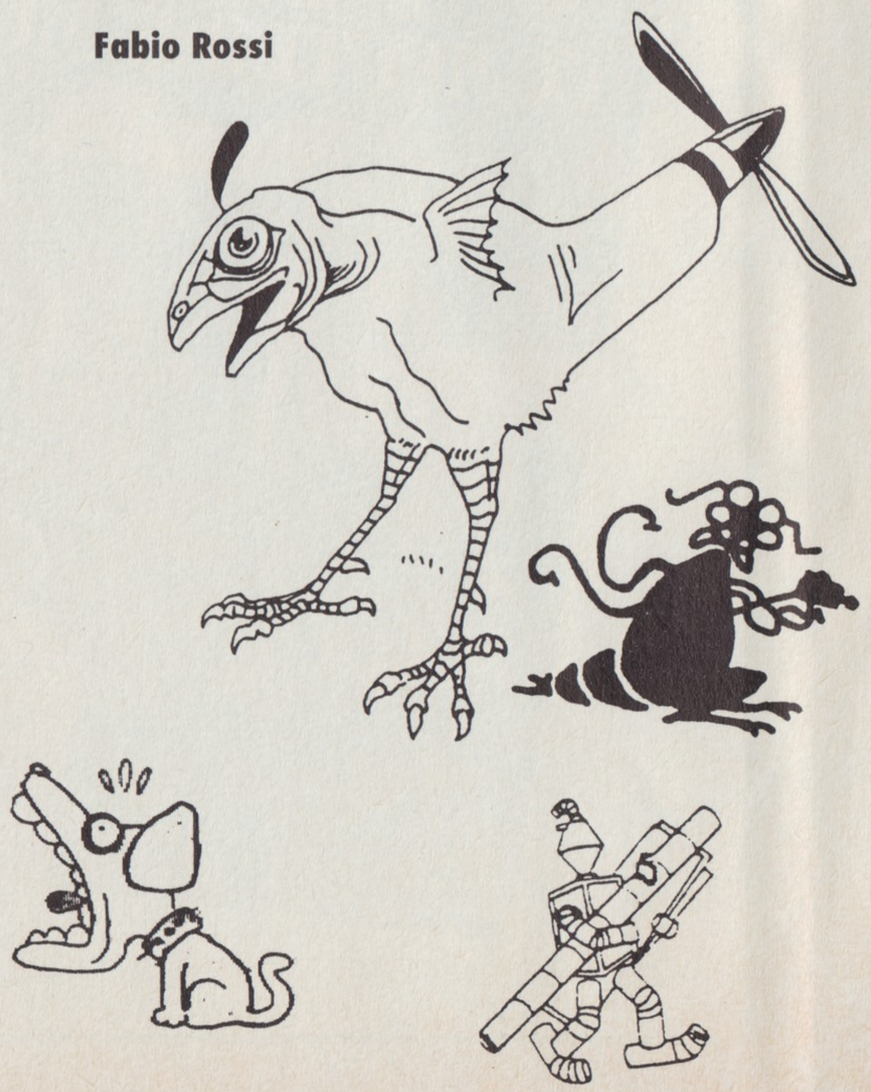
-Psychotronic Encyclopaedia
-Psychotronic Video Magazine

Sono due riviste pubblicate in America e di difficile reperibilità in Italia. Il modo migliore per ottenerle è richiederle alla libreria specializzata inglese

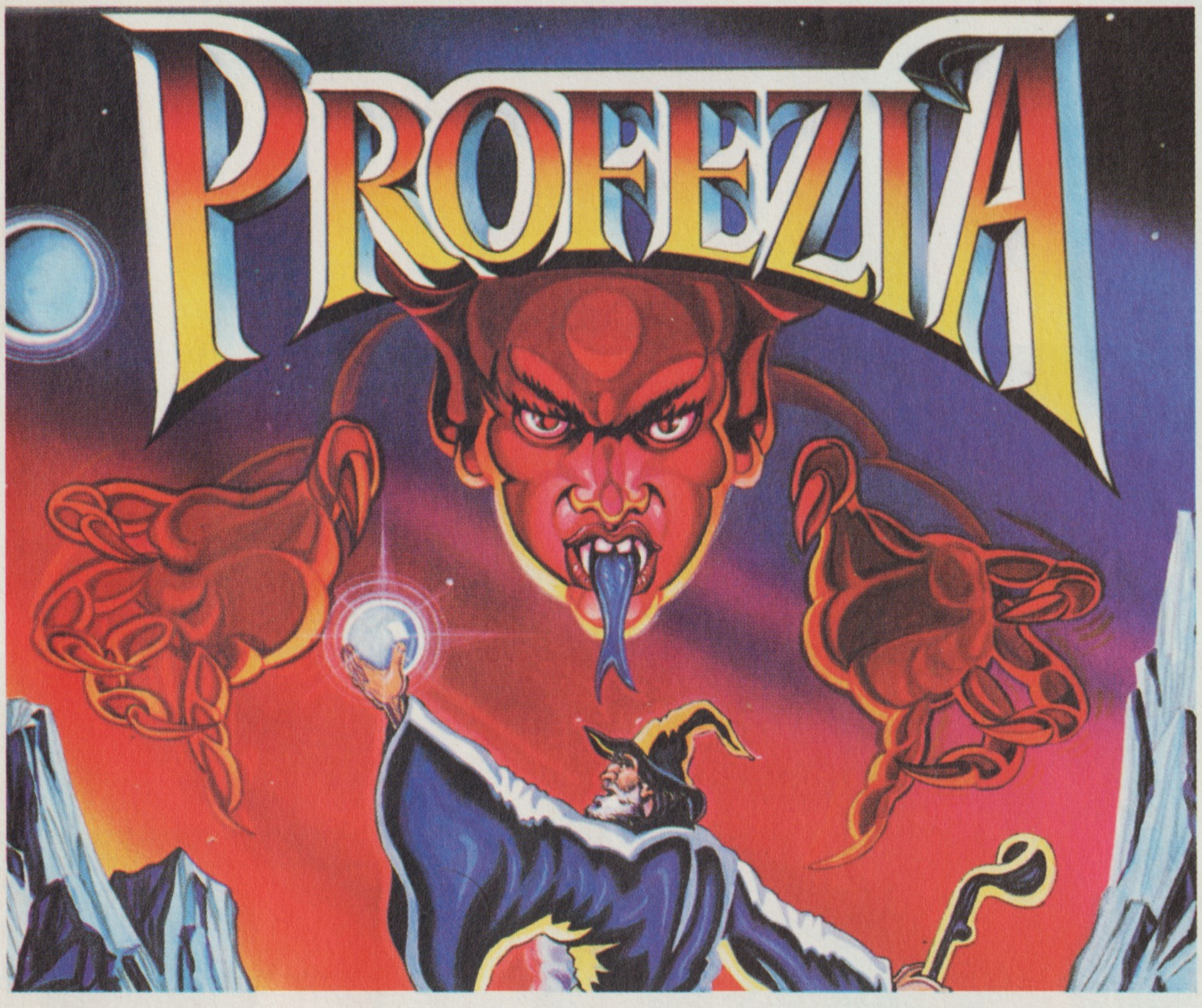
Daystar Books, 17 Byford Close, Stratford London, E154HP

In Italia si possono cercare i vecchi numeri di Gore Gazette, una interessante fanzine torinese, oppure scrivere a:

Luca Varani, V. Villapizzone 43 - 20156 Milano
Vittore Baroni, V. C.Battisti 339 - 55049 Viareggio (LU)



●AMIGA

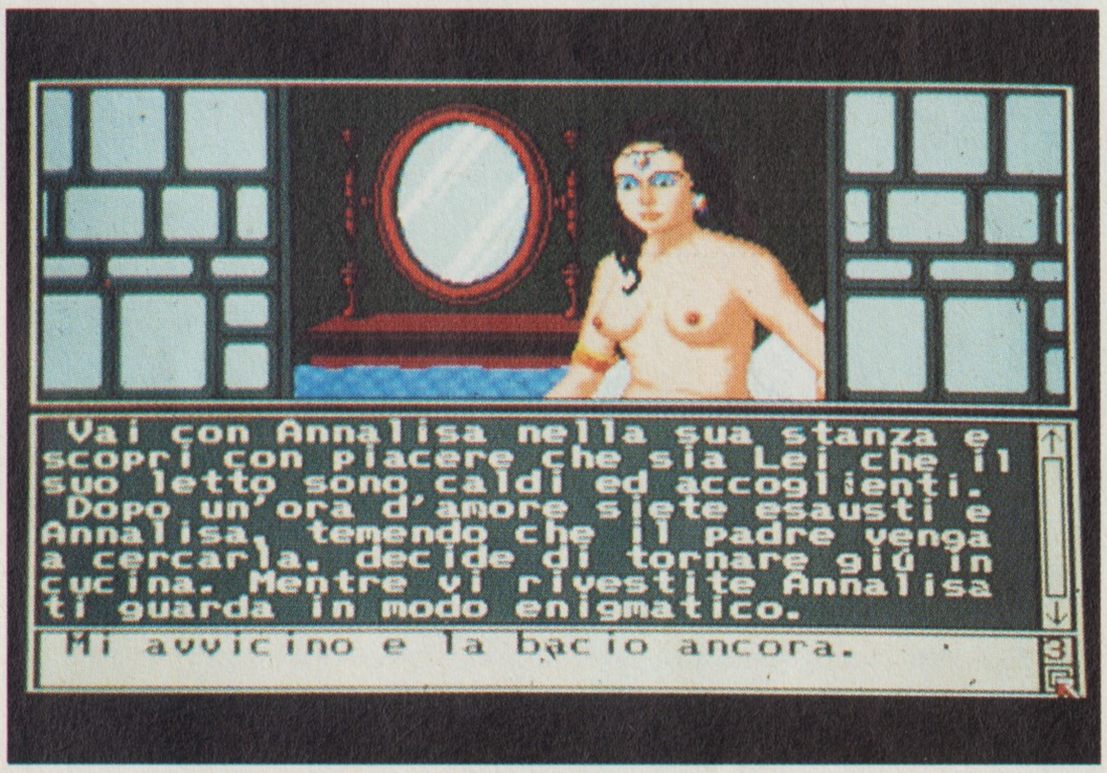


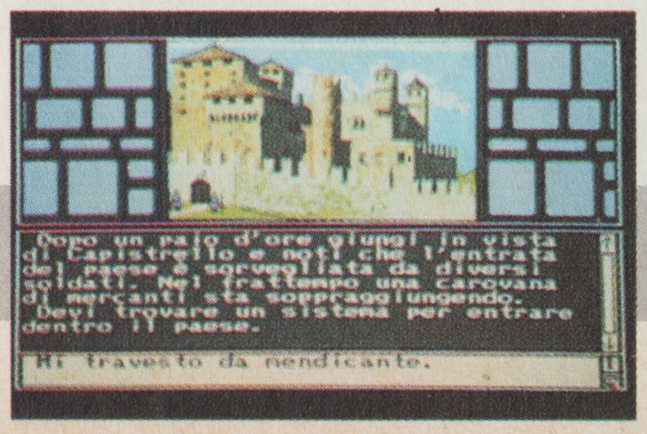
Quando si dice la fortuna... Eravate lì, tranquilli tranquilli nella vostra cameretta a giocare con un gioco chiamato Profezia quando, senza nemmeno rendervene subito conto, vi siete ritrovati nei pressi di Pescasseroli... Nell'anno 999! Altro che realtà virtuale: questo è un Casino Interdimensionale di Quarta Classe (denominazione ufficiale tratta dalla Guida Totale per i Videogiocatori del 1989) coi fiocchi!

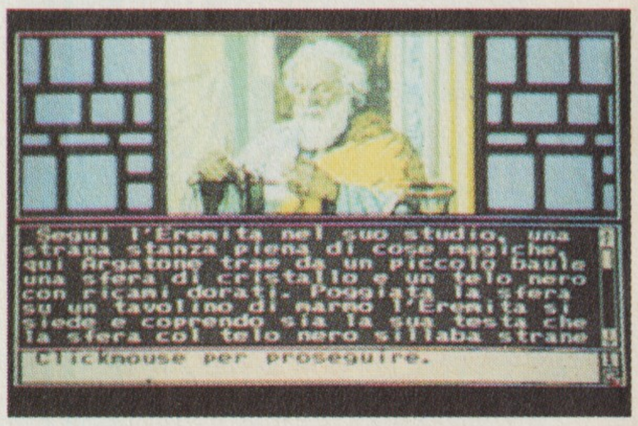
L'Italia del medioevo non è il posto più adatto per passare un periodo di vacanza: non solo si incontrano intrighi e soprusi a ogni piè sospinto, ma ci sono ancora fior di mostri e demoni assortiti che vagano liberamente per il mondo. Uno di questi ultimi, oltretutto, ha deciso di far avverare la temuta profezia del "Mille e non più Mille", e portare l'Inferno in terra allo scoccare del millennio.

In queste scomode situazioni, la cosa migliore da farsi è usare le proprie conoscenze superiori "da uomo del futuro" per cercare di limitare i danni e, magari, riuscire anche a tornare a casa in tempo per cena.

In Profezia il giocatore si sobbarca l'onere di salvare il mondo dalla distruzione ma, sebbene le immagini possano far pensare a un'adventure, il gioco è strutturato in maniera piuttosto differente. Infatti, Profezia presenta una vicenda divisa in paragrafi di testo corredati da immagini e commento sonoro, che vengono seguiti da un menu di possibili azioni. Scegliendo una delle possibilità prefissate (un pò come accade in un libro-game) si passa a un nuovo blocco di testo descrittivo, e così via sino al completamento dell'avventura o a quando il nostro personaggio fa una brutta fine.







AMIGA

Il pregio più grande di Profezia è, naturalmente, quello di esser scritto interamente in italiano. Dopo anni passati a litigare con programmi che capivano solo l'inglese, giocare nella propria lingua è veramente un piacere, soprattutto se il testo è accompagnato da buoni effetti audiovisivi. La situazione storica è riprodotta discretamente bene, con mappe e situazioni plausibili e qualche immagine digitalizzata.

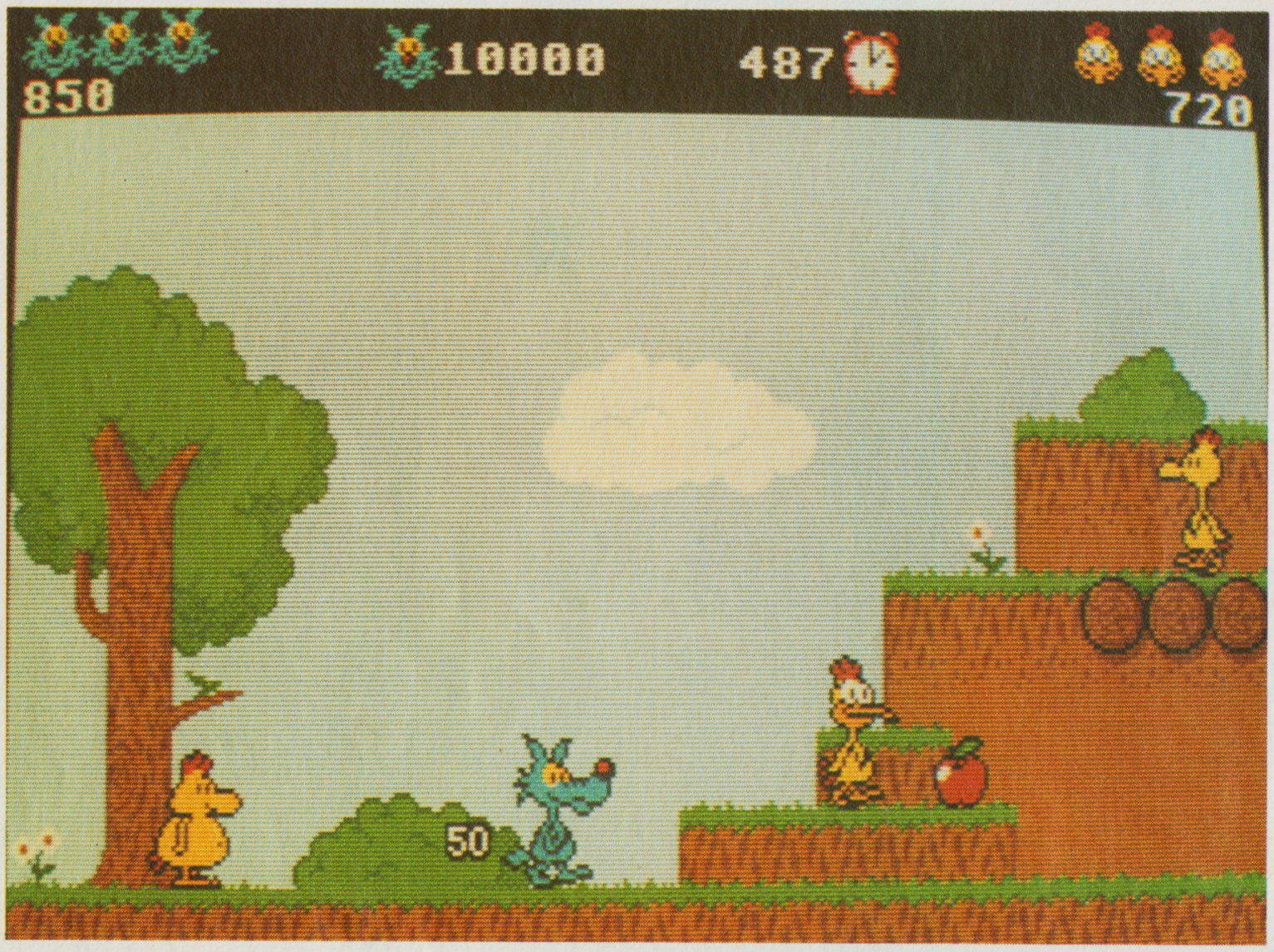
Purtroppo, nonostante i molti colpi di scena, la storia risulta un pò troppo breve (soprattutto per via del sistema di comando scelto, che lascia a volte ben poca libertà) e alcuni giocatori potrebbero trovare Profezia troppo semplice per i loro gusti. Ad ogni modo, un buon gioco consigliabile soprattutto a chi non è molto addentro nel mondo dei giochi "intelligenti" ma ama cimentarsi di tanto in tanto con puzzle e rompicapo vari, che abbondano nel corso della vicenda.

Fabio Rossi

GRAFICA	83%
SONORO	60%
VALIDITA'	50%
GIOCABILITA'	92%
GLOBALE	72%

•AMIGA •C64

LUPO A



Sul fatto che i lupi siano "allupati" non c'è niente da dire. Sul fatto che alcuni di essi preferiscano uscire con delle pollastrelle invece che con delle più canoniche lupacchiotte ci sarebbe da discutere, ma i fumetti di Lupo Alberto ci hanno insegnato che anche coppie tanto eterogenee possono essere parecchio felici. Il problema nasce quando partner tanto particolari decidono di starsene un po' tranquilli, al riparo dagli occhi indiscreti della popolazione impicciona della fattoria nella quale vivono.
In Lupo Alberto The Videogame bisogna proprio cercare di condurre Alberto e la gallina Marta in un angolino appartato nel quale possano comodamente imboscarsi. L'impresa non è per niente facile, e i due protagonisti dovranno attraversare ben 10 livelli di diversa ambientazione prima di trovare la pace tanto agognata.



Ogni livello si sviluppa sia in orizzontale che in verticale, e i personaggi (si può giocare in coppia) devono quindi imbarcarsi spesso in difficili arrampicate su piattaforme più o meno stabili evitando baratri, pozzi e trappole assortite. Come se gli ostacoli naturali non fossero abbastanza, Alberto e Marta devono anche vedersela con i numerosi abitanti della fattoria McKenzie.
Costoro passeggiano lungo i livelli pensando ai fatti propri o col preciso intento di dare la caccia al lupo, e toccarli o subirne le ire (il cane Mosé, ad esempio, è armato di fucile a pallettoni) significa perdere una delle vite a disposizione.
Per fortuna è possibile mettere questi loschi figuri fuori gioco saltando loro addosso, ma bisogna considerare che, specialmente nei livelli avanzati, la manovra non è di semplice esecuzione.
Non tutto va tuttavia a

AMIGA

La grafica di Luca Stradiotto (già grafico di Bomber Bob) riproduce più che discretamente quella dei disegni originali di Silver, e costituisce senza dubbio il punto di forza del gioco. Dopo qualche partita ci si rende però conto della grande giocabilità del programma, che risulta particolarmente divertente se giocato in coppia. E' proprio questa giocabilità che rende Lupo Alberto interessante anche una volta raggiunta la fine del gioco, e ne aumenta la longevità a tempo indeterminato.

GRAFICA	85%
SUONO	64%
VALIDITA'	92%
GIOCABILITA'	89%
GLOBALE	89%

LBERTO

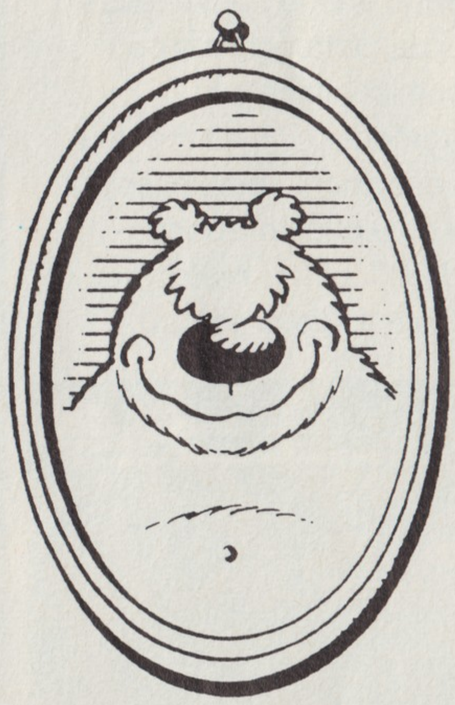


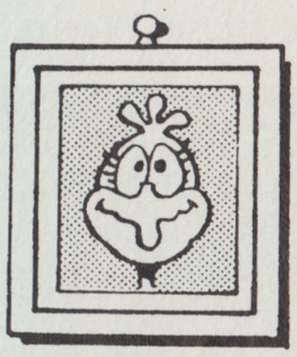
svantaggio dei nostri buffi eroi (a proposito, vi avevo detto del limite di tempo per completare ogni livello?): compiendo azioni particolari o semplicemente camminando in parecchi punti dello scenario appaiono sullo schermo tonnellate di coloratissimi bonus dagli effetti benefici.
La maggior parte di essi si limita a dare punti, ma alcuni migliorano le capacità di salto dei personaggi, le loro possibilità offensive o influiscono sul movimento dei nemici paralizzandoli o rallentandoli.
Alla fine di ogni livello appare una schermata in bianco e nero che introduce la situazione del livello successivo: generalmente i protagonisti vi si trovano in imbarazzanti situazioni che li costringono a spostarsi verso un nuovo rifugio... ma come sarà la schermata finale?

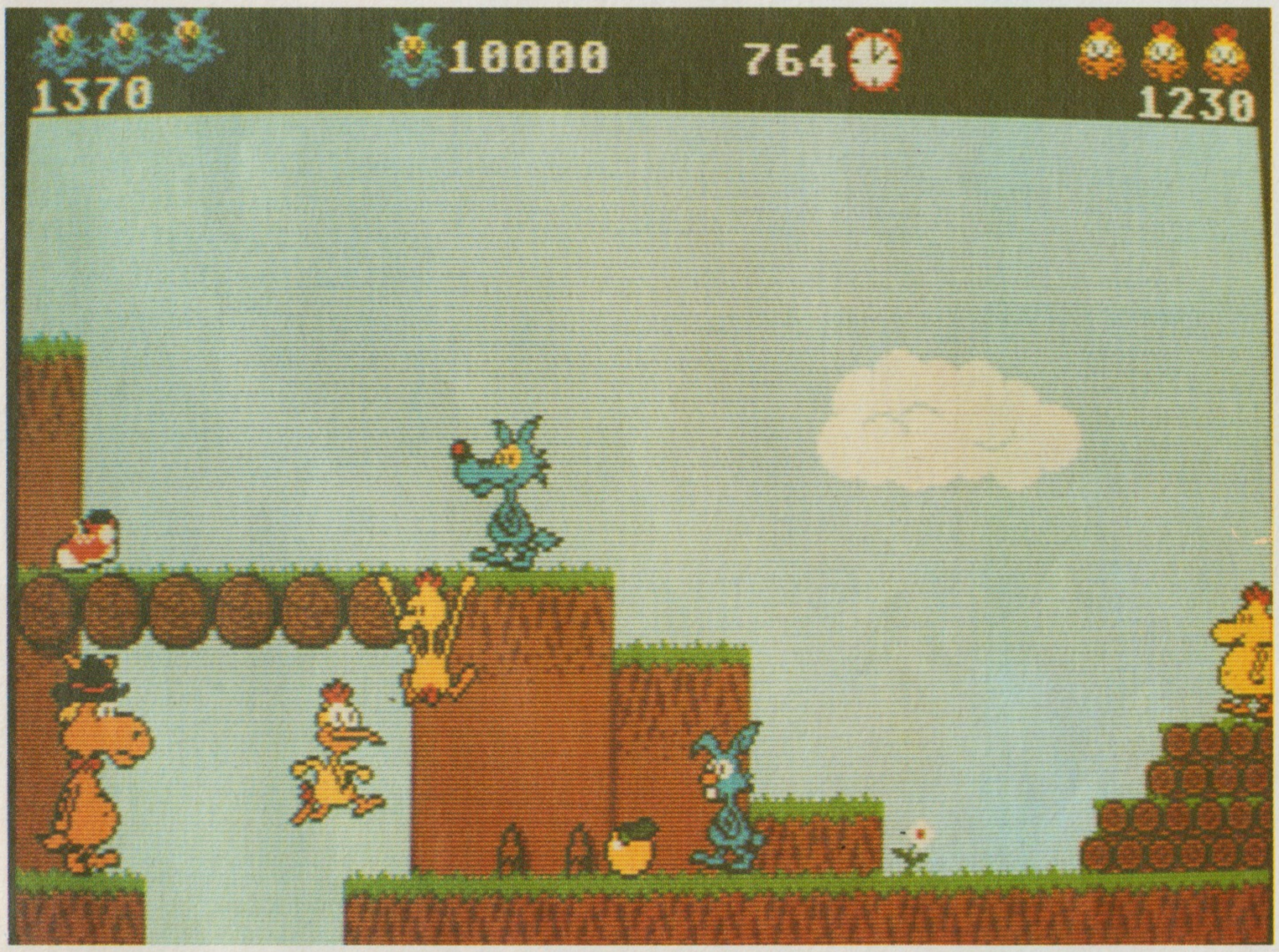
Fabio Rossi











UPDATE

Lupo Alberto è disponibile per Amiga e C64. E' in preparazione una versione per ST che impiegherà la grafica del computer a 16-bit e le belle musiche scritte per il C64 da Paolo Galimberti.

C64

Se pensavate di comprare questo gioco per ritrovare i vostri personaggi preferiti sul computer che usate per giocare vi conviene cambiare idea. Su C64 i personaggi di Silver sono stati massacrati e ridotti a delle macchie pressoché amorfe che mancano di ogni attrattiva. Per fortuna la giocabilità su questo computer è ancora maggiore che non sul cugino a 16 bit, e le musiche sono quanto di più "tondo" ed evoluto si possa trovare su questo computer. Se riuscirete a superare lo shock iniziale provocato dalla grafica, vi divertirete veramente un sacco e potreste addirittura scoprire che i fondali dei livelli più avanzati non sono poi tanto male.

GRAFICA	58%
SUONO	94%
VALIDITA'	92%
GIOCABILITA'	91%
GLOBALE	89%

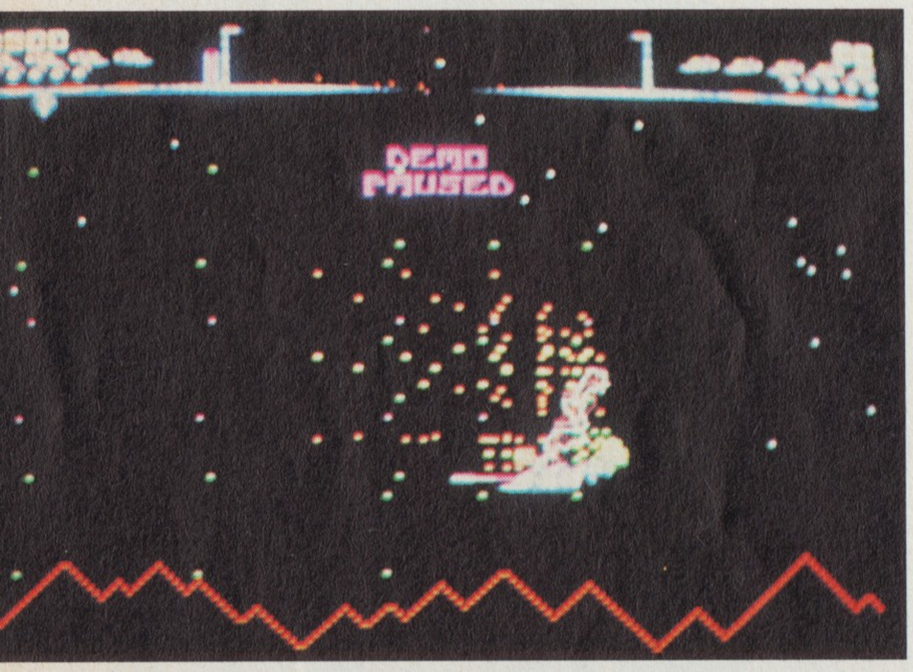
REVIEW

▶AMIGA

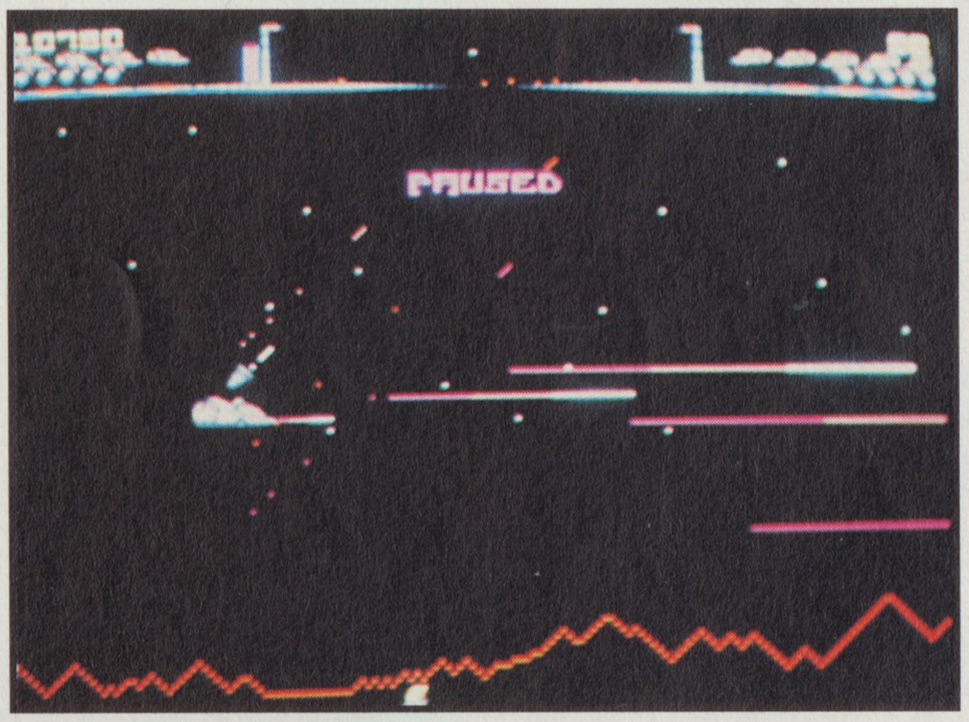
DEFENDER 2

BY ARC

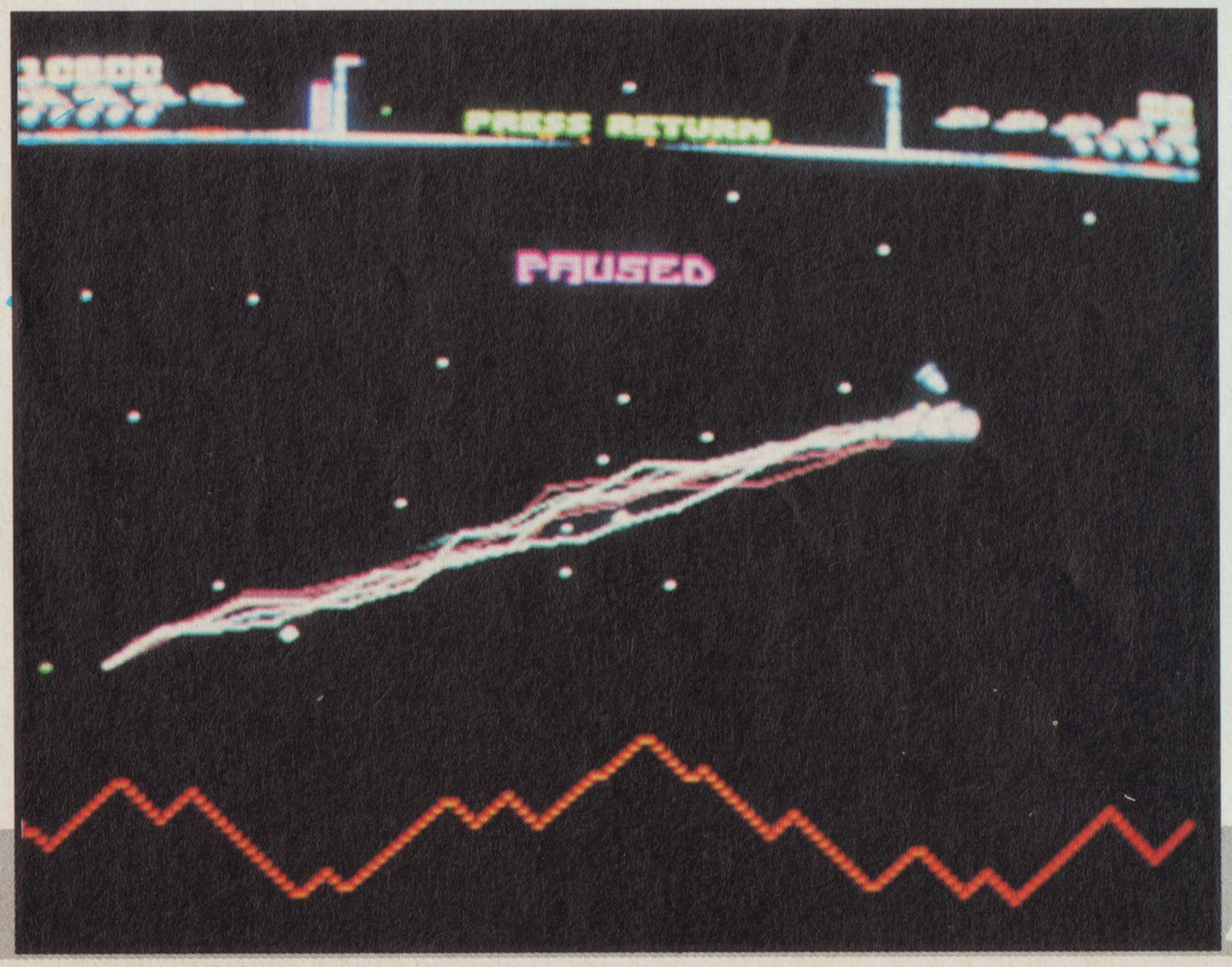
Dopo mesi passati nel tentativo di far crescere una pelliccia al suo computer, Jeff Minter ha finalmente pubblicato il suo ultimo capolavoro: ed è il seguito del coin-op più fantastico di tutti i tempi!
Defender 2 non contiene solo il seguito tutto personale di Jeff del classico a gettoni della Williams, ma prevede anche delle versioni del Defender originale e di Stargate come bonus: senza aumenti di prezzo!
Defender 2 contiene sia elementi di Stargate che di Defender (dò per scontato che abbiate familiarità con lo schema di gioco alla "proteggi gli umanoidi e blasta gli alieni"), intelligentemente remixati con delle idee originali per produrre un seguito adeguato. La prima cosa che noterete sarà probabilmente la presenza di un aiutante vicino alla vostra astronave di difesa, dotato di quattro menu di morte al megalaser. Il laser a dentifricio elimina i nemici che hanno bisogno di essere colpiti molte volte, mentre la capsula esplodente libera una quantità di bombe che si dirigono sui bersagli a terra. Lo sparo in alto va verso l'alto (beh, almeno ha senso...), mentre la sonda ad Intelligenza Artificiale si comporta come uno dei "multiple" di Nemesis dirigendosi verso i nemici e distruggendoli! C'è anche un laser "apocalittico" a forma di fulmine che libera fotoni mortali che squarciano tutti i nemici in circolazione aprendoli come delle scatolette di mais!
Lo schema di gioco è diviso in sezioni distinte. Prima di tutto bisogna eseguire una "Mission Wave" (il che comporta in genere il blastaggio di una razza particolare di alieni), seguita da tre comuni ondate "alla Defender". Per completare il round poi bisogna annullare una "Theme Wave", molto simile alle "Mission".
Ma insieme allo schema di gioco leggermente modificato, ora ci sono anche nuove razze di alieni da distruggere e ogni tipo viene identificato in addestramento. C'è anche una pagina di opzioni completissima dove si possono selezionare il livello di difficoltà, il metodo di comando e il tipo di sonoro.



▲ Un lander incontra un fulmineo annientamento.



▲ La navicella Defender libera distruzione a fotoni!



▲ Il laser intelligente intercetta i nemici.

AMIGA

Quando lo abbiamo caricato per la prima volta sull'Amiga della redazione, Defender 2 *è stata una grandissima delusione, principalmente perchè sembra che ci vogliano sforzi sovrumani solo per sopravvivere cinque secondi senza subire un'apocalisse ai fotoni. Inoltre, il sistema di comando (che usa il mouse per muoversi e la tastiera per attivare i vari sistemi di attacco) è estremamente difficile da imparare e le tecniche intuitive dell'originale da bar sono state sostituite con tentativi disperati di beccare il tasto giusto al momento giusto. Comunque, una volta ripresa la mia "mano da defenderista", ho cominciato a divertirmi alla grande! Se parliamo di distruzione digitale sintetica su larga scala,* Defender 2 *è sicuramente il meglio. L'idea di avere in aggiunta anche* Defender *e* Stargate *sembra buona, ma nessuno dei due dà le stesse sensazioni dei suoi genitori da bar. La confezione in sè è buona, ma per il bisogno di adrenalina dei giocatori di oggi* Datastorm *è di gran lunga superiore.*

R. L.

GRAFICA	84%
SONORO	87%
VALIDITA'	75%
GIOCABILITA'	73%
GLOBALE	75%

ST

La stessa qualità del gioco Amiga, con un po' di parlato in aggiunta! Visto che *Datastorm* su ST non esiste, date un'occhiata a questo.

GLOBALE	79%

Telefono

Fax

Posta

ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA

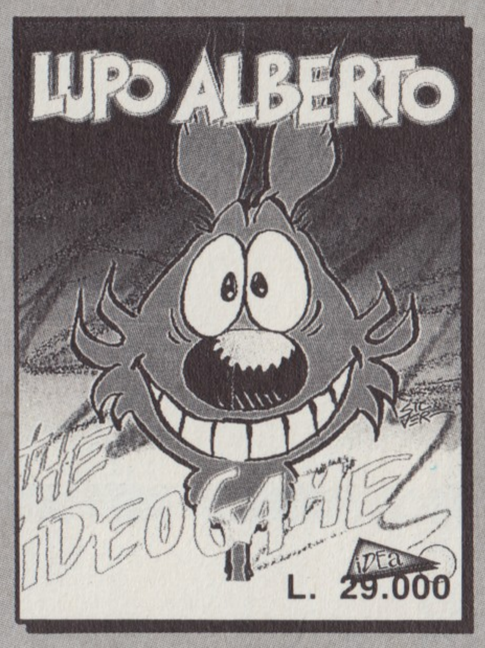
CONSEGNA IN 24-36 ORE

MERCE A MAGAZZINO

AMIGA

ARCADE

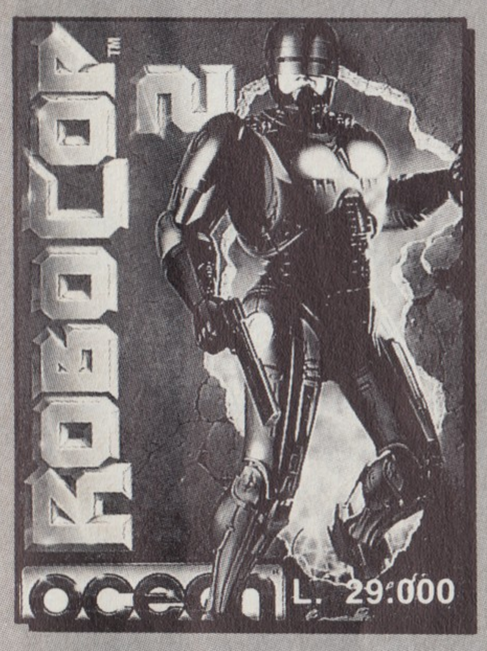
1ST PERSON PINBALL	39.000
AMEGAS	15.000
ANARCHY	29.000
AFTER THE WAR	18.000
BADLANDS	TELEF.
BACK TO FUTURE II	49.000
BACKLASH	15.000
BLACK TIGER	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
CADAVER	TELEF.
CAPTIVE	59.000
▶ **CHASE HQ II**	**29.000**
CYBERWORLD	29.000
▶ **DEATHTRAP**	**49.000**
▶ **DICK TRACY**	**49.000**
▶ **DRAGONS LAIR II**	**99.000**
DRAGON'S LAIT	109.000
DOMINATION	39.000
EDITION ONE	49.000
ESC. FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C	99.000
▶ **ESWAT**	**29.000**
GHOSTS'N GOBLINS 1 MB	29.000
GOLD OF THE AZTEC	29.000
▶ **GOLDEN AXE**	**29.000**
▶ **GREMLINS II**	**39.000**
HOLLYWOOD POKER PRO	52.000
INFESTATION	38.000
▶ **INT. WRESTLING GAME MATCH**	**TELEF.**
HEROES	49.000
LEAVING TERAMIS	29.000
▶ **LINE OF FIRE**	**29.000**
▶ **LOOPZ**	**49.000**
JUMPING JACKSON	39.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
▶ **LUPO ALBERTO**	**29.000**
MANIX	49.000
MEAN STREETS	TELEF.
MIDNIGHT RESISTANCE	29.000
MR. DO RUN RUN	39.000
NEW YORK WARRIOR	29.000



STRATEGIA / SIMUL

▶ **A-10 TANK KILLER**	**69.000**
ATTACK SUB (ITA.)	45.000
1943 BATTLE HAWKS	29.000
▶ **BATTLE COMMAND**	**49.000**
▶ **BLITZKRIEG**	**69.000**
BLUE ANGELS	42.000
EUROPEAN SHUTTLE SIMUL.	69.000
DAMA SIMULATOR	42.000
DAMOCLES	39.000
DRAGON STRIKE	69.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-16 FALCON	59.000





NIGHT HUNTER	49.000
NINJA SPIRIT	49.000
OFF-ROAD RACING	29.000
▶ **PANG**	**29.000**
PERSIAN GULF INFERNO	39.000
PINBALL MAGIC	25.000
PLATINUM	49.000
PLOTTING	29.000
PROJECTILE	49.000
PROPHECY VIKING CHILD	39.000
▶ **PUFFY'S SAGA**	**29.000**
RESOLUTION 101	29.000
RICK DANGEROUS II	TELEF.
▶ **ROBOCOP II**	**29.000**
ROGUE TROOPER	TELEF.
ROTOX	29.000
SATAN	29.000
SHADOW OF THE BEAST II	69.000
SLY SPY SECRET AGENT	TELEF.
SKIDZ SKATE	29.000
SPACE ACE	99.000
SPELLBOUND	29.000
▶ **SPIDER MAN**	**39.000**
STAR TRASH	29.000
▶ **STRIDER II**	**29.000**
STRYX	29.000
▶ **S.T.U.N. RUNNER**	**29.000**
TEAM SUZUKI	TELEF.
▶ **TETRIS III**	**49.000**
▶ **THE AMAZING SPIDERMAN**	**39.000**
THE FINAL BATTLE	49.000
THE NEVER ENDING ST. II	TELEF.
THE KILLING GAME SHOW	49.000
THE PLAGUE	39.000
THE PREMIER COLLECTION	39.000
THE SPY WHO LOVED ME	29.000
THE TIME MACHINE	49.000
▶ **THE WRATH OF DEMON**	**69.000**
TOTAL RECALL	TELEF.
▶ **TOYOTA CELICA**	**49.000**
▶ **TURBO CHALLENGE**	**49.000**
TURRICAN	29.000
U.N. SQUADRON	TELEF.
VENUS THE FLYTRAP	49.000
WHEELS OF FIRE	59.000
YOLANDA	49.000
X-OUT	29.000
XENON II	39.000
▶ **ZOMBI**	**49.000**
▶ **Z-OUT**	**29.000**

SPORT / AZIONE

ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
DAYS OF THUNDER	49.000
EXTRA TIME	18.000
E. HUGHES INT SOCCER	39.000
G. NORMAN SHARK ATTACK	39.000
GRAN PRIX CIRCUIT	42.000
INT. CHAMP. WRESTLING	29.000
K. DALGLISH SOCCER MATCH	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. BASKETBALL	49.000
ORIENTAL GAMES	59.000
PLAYER MANAGER	39.000
RVF HONDA	59.000
STUNT CAR RACER	59.000
SUBBUTEO	49.000
TENNIS CUP	29.000
THE BASKET MANAGER	39.000



TIE BREAK	29.000
TV SPORT BASKETBALL	49.000
TV SPORT FOOTBALL	59.000
W. GRETZKY HOCKEY	59.000

ADVENTURE / R.P.

B.S.S. JANE SEYMOUR.	49.000
BASKET MANAGER	24.000
BATTLE MASTER	59.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
CODENAME: ICEMAN	69.000
CORPORATION	59.000
DRAGON FLIGHT	49.000
DRAGONS OF FLAME	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
DRAKKHEN	59.000
▶ **DUCK TALES**	**59.000**
▶ **DUNGEON MASTER II**	**49.000**
▶ **ELVIRA**	**99.000**
GOLD RUSH	49.000
HERO'S QUEST	59.000
HILLSFAR	59.000
INDI 500	49.000
LEGEND OF FAERGHAIL	49.000
LEISURE SUIT LARRY I	49.000
LEISURE SUIT LARRY II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
MURDER	29.000
MYSTERE	29.000
KING'S QUEST I	59.000
KING'S QUEST II	59.000
KING'S QUEST III	59.000
MANIAC MANSION	59.000
MAN HUNTER N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
▶ **OPERATION STEALTH**	**59.000**
PLAY 3D SOCCER	59.000
POLICE QUEST	49.000
POLICE QUEST II	59.000

POOL OF RADIANCE	69.000
SEX VIXEN FROM SPACE	59.000
SWORD OF ARAGON	59.000
SWORDS OF TWILIGHT	29.000
SPACE QUEST I	59.000
SPACE QUEST II	59.000
SPACE QUEST III	69.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE IMMORTAL	49.000

MS-DOS

ARCADE

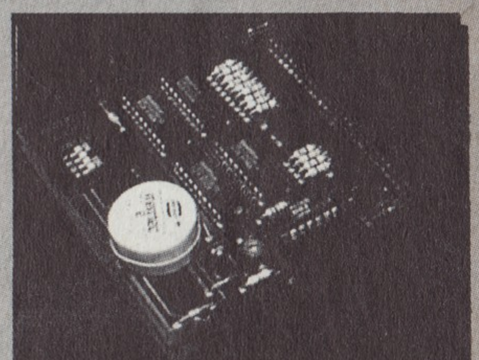
AFTER BURNER	59.000
BLOCK OUT	29.000
BLOOD MONEY	59.000
▶ **BUBBLE BOBBLE**	**29.000**
CLOUD KINGDOMS	49.000
▶ **CRASH COURSE**	**49.000**
DAYS OF THUNDER	49.000
▶ **DICK TRACY**	**49.000**
DOUBLE DRAGON II	29.000
DRAGON'S LAIR	99.000
GHOSTBUSTERS II	49.000
GHOST'N GOBLINS	29.000
▶ **NO EXIT**	**39.000**
OUT RUN	29.500
▶ **PGA TOUR GOLF**	**59.000**
▶ **RAMBO III**	**29.000**
RESOLUTION 101	29.000
ROGER RABBIT	39.000
SATAN	29.000
SPACE HARRIER	29.000
▶ **SPIDER MAN**	**39.000**
STRIDER	29.000
▶ **S.T.U.N. RUNNER**	**29.000**
▶ **TEST DRIVE III**	**65.000**
WELLTRIS	59.000

STRATEGIA / SIMUL.

688 ATTACK SUB	79.000
A 10 TANK KILLER	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
▶ **BATTLETECH II**	**69.000**
BATTLECHESS II	69.000
▶ **BLITZKREG**	**79.000**
BLUE ANGELS	45.000
▶ **BLUE MAX**	**59.000**
BREACH II	49.000
▶ **BUCK ROGER**	**79.000**
CENTURION DEF. OF R.	49.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 STRIKE EAGLE II	79.000
F-16 FALCON XT	69.000
F-16 FALCON AT	89.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	99.000
FIGHTER BOMBER	69.000
FINAL FRONTIER	59.000
FIRST OVER GERMANY	69.000
FLIGHT SIMULATOR III	129.000
FLIGHT SIMULATOR IV	129.000
FULL METAL PLANETE	39.000
GUNBOAT	59.000
GUNSHIP	69.000
HARPOON	79.000
▶ **LEGEND OF FAERGHAIL**	**49.000**
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 TANK PLATOON	89.000
MIDWINTER	79.000
NIGHT RIDER	29.000
OIL IMPERIUM	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
▶ **RED BARON VGA**	**69.000**
SENTINEL WORLDS II	59.000
▶ **SILENT SERVICE II**	**79.000**
STARFLIGHT II	69.000
STORMOVIK	59.000
▶ **STRATEGO**	**69.000**
STRIKE FORCE HARRIER	59.000
SUB BATTLE SIMULATOR	29.000
TANK	69.000
▶ **TEAM YANKEE**	**69.000**
THUD RIDGE	40.000
VETTE	69.000
WATERLOO	69.000
▶ **WING COMMANDER**	**59.000**
WOLFPACK	69.000

ADVENTURE / R.P.G.

ARTHUR	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
▶ **COVER ACTION**	**79.000**
DEMON'S WINTER	59.000
DON'T GO ALONE	45.000
DRAGON WARS	72.000
DRAGON'S OF FLAME	59.000
DRAKKHEN	59.000



ESPANSIONE 512K
L. 95.000

ESPANSIONE 15 Mb
L. 265.000

▶ **DUCK TALES**	**59.000**
▶ **ELVIRA**	**99.000**
FUTURE WARS	29.000
GOLD RUSH	49.000
HILLSFAR	59.000
ICE MAN	79.000
INDY THE G. ADVENTURE	59.000
KING OF CHICAGO	59.000
KING'S QUEST IV	69.000
▶ **KING QUEST V**	**99.000**
KNIGT OF LEGEND	49.000
LEISURE SUIT LARRY III	99.000
MAN HUNTER II	59.000
MANIAC MANSION	59.000
MINES OF TITAN	59.000
NEUROMANCERL	38.000
OMNICRON CONSPIRACY	69.000
PIRATES	59.000
POLICE QUEST II	59.000
POOL OF RADIANCE	69.000
▶ **RISE OF DRAGON**	**89.000**
▶ **SEARCH FOR THE KING**	**59.000**
SECRET OF THE S. BLADE	69.000
SINBAD	59.000
SPACE QUEST IIIb	59.000
TANLED TALES	49.000
THE BLACK CAULDRON	49.000
THE COLONEL'S BEQUEST	89.000
THE FAERY TALE	69.000
▶ **WONDERLAND**	**69.000**

SPORT / AZIONE

FOOTBALL MAN. W. CUP	44.900
HARDBALL 2	38.000
INDIANAPOLIS 500	45.000
JOHN MADDEN'S FOOTB.	59.000
KING'S FO THE BEACH	69.000
MICROPROSE SOCCER	49.000
MOTOCROSS	49.000
PARIS DAKAR '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
SKIDOO	39.000
THE DUEL	42.000
THE DUEL CALIFORNIA CH.	24.000
THE DUEL EUROPEAN CH.	24.000
THE DUEL MUSCLE CARS	24.000
THE DUEL SUPER CARS	24.000
THE CYCLES	38.000
THE GAMES UMMER ED.	29.000
TV SPORTS FOOTBALL	59.000
VOLLEYBALL SIMULATOR	39.000
WORLD CUP '90	29.000

PUOI ORDINARE:

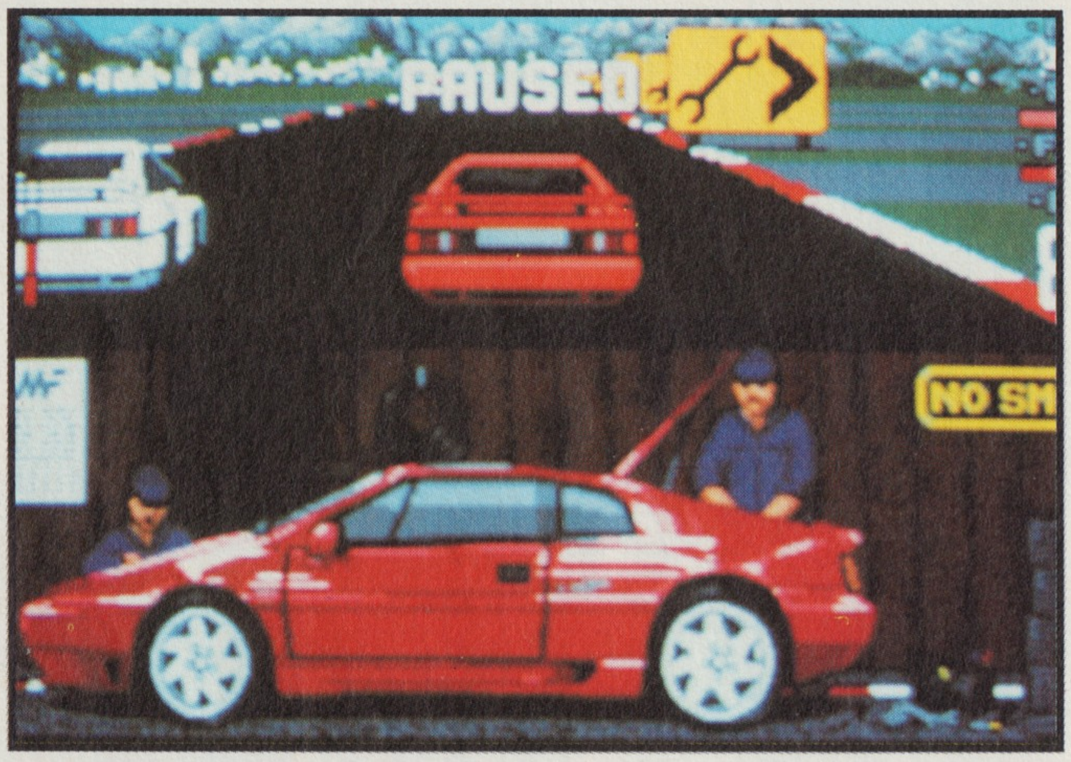
TEL: **011/7730184** o **011/4033529**

FAX 24 ore su 24: **011/7730184**

POSTA: **ALEX Mail Service**
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti i titoli a listino

UPDATE



LOTUS TURBO ESPRIT CHALLENGE

GREMLIN

Acci! Ti viene data l'occasione di saltare sulle ruote di una super turbo, la *Lotus Turbo Esprit* in questa conversione da hit della Gremlin! Il tipo di gioco è semplice da capire: ci sono tre livelli per riuscire a raggiungere il rango di championship, ognuno con un diverso numero di tracciati e ostacoli. Devi vincere ogni gara (o comunque cercare di rimanere nella top ten per qualificarti in una nuova corsa).
Lotus su ST non perde niente della maneggevolezza che caratterizzava le altre versioni. Sfortunatamente la grafica sembra un po' più disordinata, specialmente negli ostacoli e nei dettagli della strada, mentre gli effetti sonori e la musica possono essere definiti con una sola parola: inadeguati.
Lotus mantiene inalterata la natura divertentente del gioco Amiga e taglia quindi il traguardo da imbattibile game di corsa in auto, qualificandosi per un posto nella tua softeca.

ST

Una delle più grandi simulazioni di guida disponibili per ST, imbattibile nel modo a due giocatori.

GLOBALE 89%

SUPER OFF ROAD

NINTENDO

Super Off Road è già stato recensito in altre versioni ed ora lo presentiamo su NES, versione della quale siamo rimasti molto impressionati!
Lo scopo è semplicemente quello di salire a bordo del fuoristrada 4x4 e di fare un giretto sugli otto tracciati che lo compongono, con lo scopo preciso di battere gli avversari e di vincere molti soldi.
Dopo ogni gara potrai recarti allo Speed Shop per spendere tutto quello che hai guadagnato durante la corsa. Se sei abbastanza fortunato da avere un Control Splitter (satellite NES disponibile su importazione), potrete giocare in quattro! Unico difetto di questo gioco risiede nell'animazione del tracciato che non è stata resa bene quanto avrebbe potuto essere. Anche i nitro sembrano un po' sparuti se comparati alla versione coin-op.
Comunque rimane sempre il fatto che le gare Super Sprint su Nintendo godono di una certa qualità e *Super Off Road* non fa eccezione.

NINTENDO

Un buon game di corsa in auto guastato solo dallo strano tipo di guida. Comunque da non perdere.

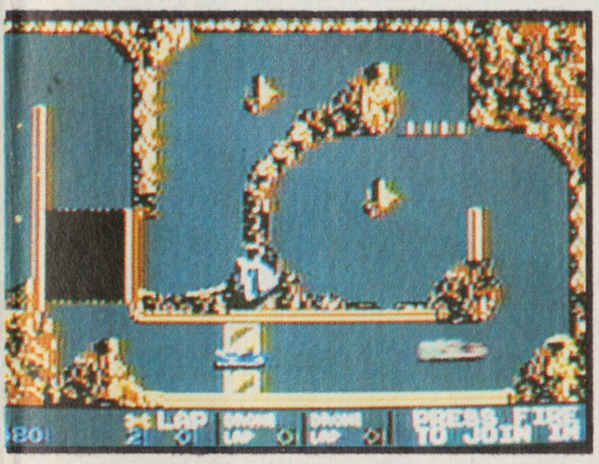
GLOBALE 84%

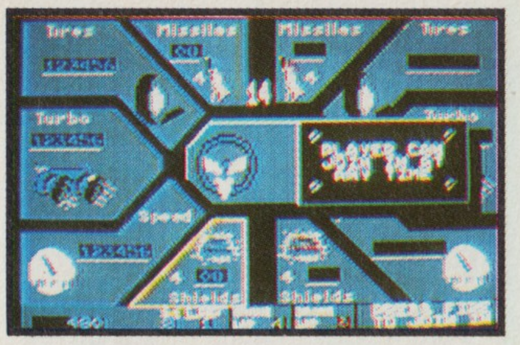


BADLANDS

DOMARK

Benvenuti nel futuro delle gare hot-rod con *Badlands*. I ragazzi del futuro si divertono a gareggiare tra di loro su terreni dissestati e, pur di vincere, usano ogni tecnica possibile, anche le armi... Infatti non esiste un numero limite di partecipanti che possono gareggiare, poiché ogni *Badland* si è costruito la macchina da solo installando alcuni optional molto strani, perfino dei lanciamissili! Alcune chiavi sono disseminate sul percorso e devono essere raccolte e portate al negozio per acquistare armi extra, velocità, pneumatici e schermi protettivi.





Sfortunatamente, la versione C64 è notevolmente lenta rispetto al coin-op e al cugino a 16 bit a scapito della maneggevolezza e sembra che molto del thrilling della versione originale non sia presente in questa conversione. Possiamo quindi concludere dicendo che su C64, *Badlands* si presenta come un prodotto mediocre.

C64

Anche se non ci troviamo di fronte a un disastro totale, Badlands è un po' troppo lento e nei game di corsa la velocità è essenziale.

GLOBALE 68%

SPIDERMAN

ENTERTAINMENT INTERNATIONAL

E' stata misteriosamente sequestrata la moglie di Spidey ed è venuta l'ora per il nostro super-eroe di farsi strada nei Rockwell Studios per salvare la ragazza e guadagnarsi la giornata! Abbiamo dato una critica occhiata alla versione Amiga di *Spiderman* lo scorso numero e ne è uscita una quotazione globale dell'87% e una prestigiosa Hit di C+VG! Ora abbiamo messo gli occhi sulle versioni ST e C64 e siamo felici di dirvi che sono



esattamente uguali alla versione Amiga! Il tipo di gioco platform che aveva avuto successo nella versione Amiga, è stato trasferito estremamente bene su queste due macchine e la vasta ricerca ti terrà impegnato per settimane. Dagli un'occhiata.

ST

Molto maneggevole, molto divertente, appartiene al genere arcade/adventure. Te lo raccomandiamo senza alcun dubbio!

GLOBALE 87%

C64

Un solo caricamento ed ecco un game buono quanto la versione 16 bit! Cercalo subito e compralo!

GLOBALE 87%

LUPO ALBERTO



GIOCA CON ME SUL VIDEOGAME PIU' FIGO CHE C'E'!

© 1990 SILVER/McK

THE VIDEOGAME

Fatti prendere dal videogioco dell'anno! Conduci Lupo Alberto e/o Marta alla ricerca del luogo ideale per imboscarsi attraverso 10 livelli di frenetica azione platform.

- 1 o 2 giocatori contemporaneamente
- 300 videate piene di grafica, personaggi, piattaforme, bonus, sorprese
- Fumetto inedito di Lupo Alberto

C64 cass./disco - AMIGA - ATARI ST

IDEA

UPDATE

SUBBUTEO

ELECTRONIC ZOO

Subbuteo! Oi! Oi! Oi! Oi! Sì, il perenne favorito gioco da tavolo di calcio è ora disponibile sul tuo fedele computer.
Subbuteo su 8 bit non è certo buono come nella versione 16 bit che abbiamo già recensito e i lanci in 3D sono stati sostituiti da una veduta dall'alto 2D.
Invece delle solite azioni calcistiche presentate in altri game del genere per computer, *Subbuteo* segue le regole alla lettera.
Potrai muovere un giocatore alla volta scegliendo la direzione in cui vuoi dargli un colpetto. Non sembra difficile, ma ti accorgerai presto che qualche difficoltà invece esiste. I movimenti sono lenti e noiosi e la veduta dall'alto ti farà sembrar di controllare una squadra di cerchi colorati più che dei giocatori. E' nostro compito avvisarti che è meglio che risparmi i tuoi soldi per un miglior gioco di calcio (e ne esiste una vasta scelta...) o altrimenti di comprare il gioco da tavolo, che è meglio...

SPECTRUM

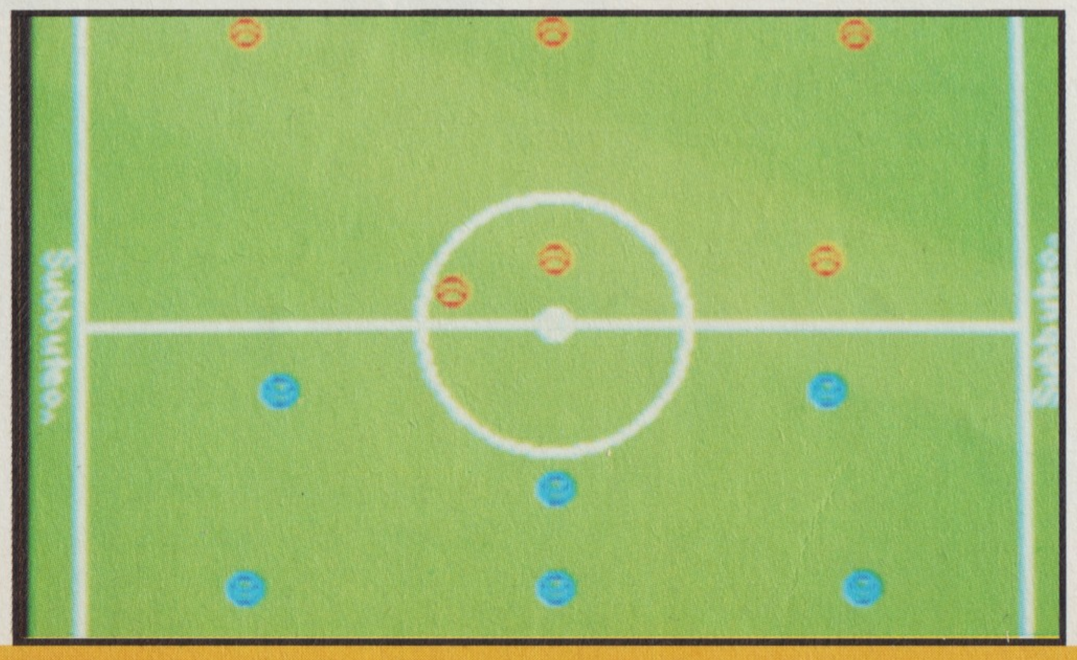
Un game molto colorato ma l'azione è troppo lenta. Da evitare.

GLOBALE 64%

C64

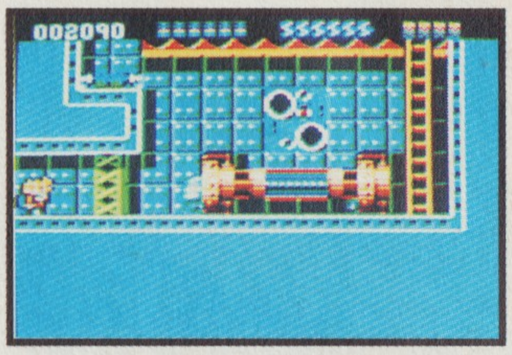
Nessuna vera differenza dalla versione Spectrum. Riserva il suo posto nella tua collezione a Micropose Soccer *o* Emlyn Hughes.

GLOBALE 64%



RICK DANGEROUS 2

MICROSTYLE



Eccolo di ritorno! *Rick Dangerous* torna fra noi dopo una piccola vacanza di riposo a scongiurare per l'ennesima volta i piani diabolici di Fat Man. Questa volta Fat mira in alto e precisamente sta progettando di riuscire a dominare sul mondo intero! Rick dovrà vedersela con cinque livelli in un allegro platform game che lo porterà dall'Hyde Park di Londra fino al nascondiglio di Fat Man nel profondo antro di Barf. Quando abbiamo dato un'occhiata alla versione ST, ne siamo rimasti molto impressionati e gli abbiamo attribuito una colossale quotazione globale del 90%. Tutte le altre versioni sono ormai in commercio e mantengono un livello di qualità molto alto. Caratterizzato da brillante grafica, suono superbo e ottima maneggevolezza, *Rick Dangerous 2* possiede quel qualcosa in più che lo rende un acquisto indispensabile.

C64

La grafica è un po' a blocchi ma la maneggevolezza rimane intatta. Mettilo sulla tua lista degli acquisti o te ne pentirai.

GLOBALE 90%

SPECTRUM

L'azione colorata e ultra-divertente, ne fa un gioco da acquistare! Vai a comprarlo!

GLOBALE 90%

AMIGA

Un classico sequel che migliora di molto il predecessore. Spenderai bene i tuoi soldi.

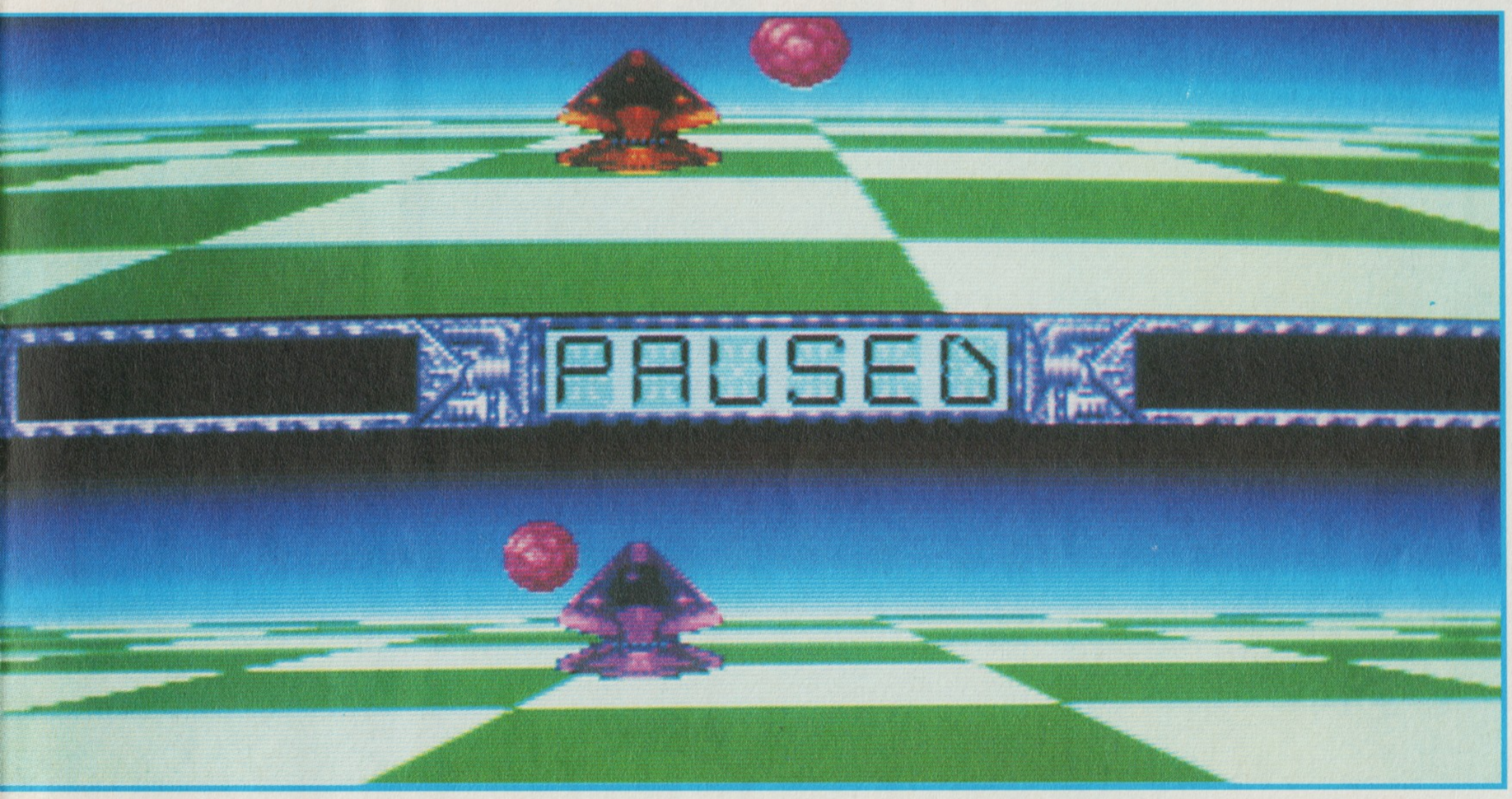
GLOBALE 90%

AMSTRAD

Ottimo come nella versione 16 bit con una colonna sonora brillante. Da non perdere!

GLOBALE 90%

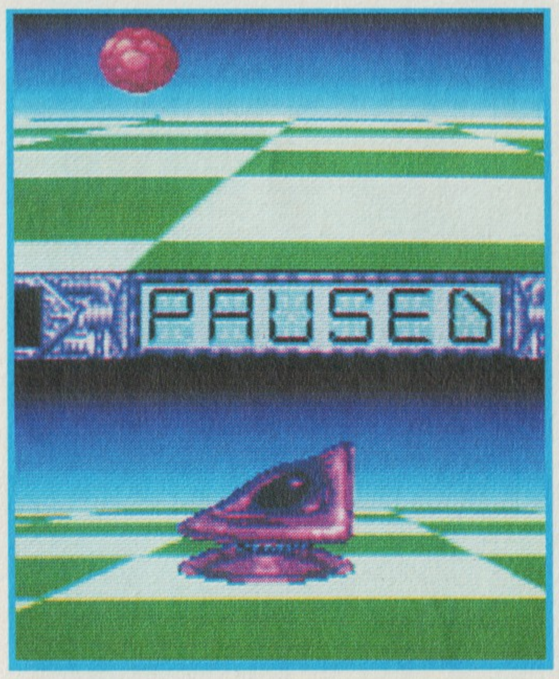
MASTERBLAZER



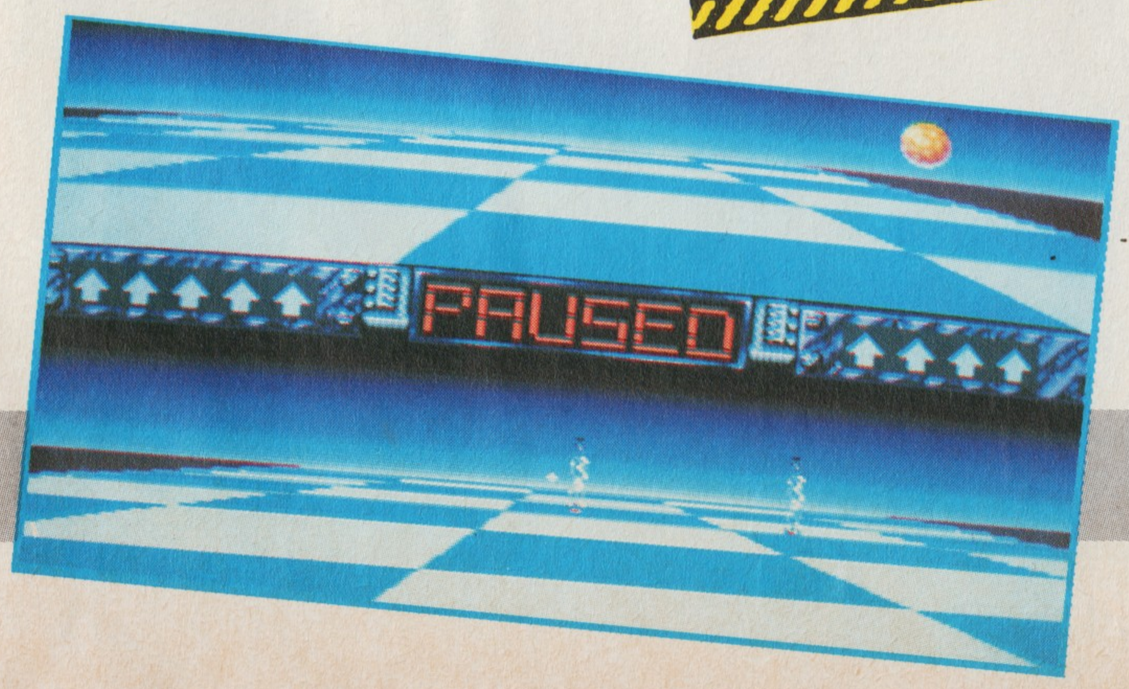
BY RAINBOW ARTS

Nel 1984 la Lucasfilm realizzò un game che avrebbe avuto profondi effetti su quelli ancora a venire: Ballblaster. Oggi, la Rainbow Arts ha resuscitato questo classico per i possessori di 16 bit. Il risultato: Masterblazer! L'idea di base è uno sport faccia a faccia in cui ogni giocatore prende controllo di un Rotofoil, un'agile veicolo disegnato per curvare nei giusti angoli in una frazione di secondo. Il terreno di gioco è un enorme campo quadrettato con due paia di reti mobili che attraversano un lato del campo. I giocatori dovranno lottare per il possesso della palla, una sfera di energia al plasma. Per vincere tutte le partite dovrete riuscire a segnare più goal dei vostri avversari tirando la sfera tra le due reti. Una addizionale forma di competizione (che non esisteva in Ballblaster) è una gara di slalom a bordo del vostro Rotofoil.

▲ Un terrificante confronto faccia a faccia...



C+VG HIT!



UPDATE

Masterblazer uscirà nella versione ST e PC tra non molto, probabilmente sarà già presente sul mercato mentre leggete, e sarà praticamente uguale a parte alcune differenze di suono e colore. Per quanto riguarda gli 8 bit, Masterblazer è gia stato convertito per Atati XE, C64, Spectrum e Amstrad.

AMIGA

E' bello vedere alcuni vecchi giochi classici per 8 bit resi vivaci e trasferiti sui 16 bit e Masterblazer è tanto giocabile ora (come Ballblaster) quanto e forse più di prima. La velocità di reazione dei Rotofoil dona al game un gioco davvero molto veloce, mentre la grafica 3D lo rispecchia. La musica originale di Ballblaster rimane intatta, ma con nuovi effetti sonori veramente stupefacenti. Come gioco singolo (è possibile gareggiare sia da soli contro il computer che con un amico), l'intera cosa può essere un po' opprimente poiché il computer può fare goal a sinistra, a destra e al centro complicandovi un po' la vita, ma rimane comunque molto divertente. Nel modo a due giocatori il game si dimostra come una super-competizione per le ghiandole che secernono adrenalina, niente caffè per stare svegli, insomma. Nuove opzioni come la gara o il torneo di messa fuori combattimento, così come alcuni extra tra i quali un demo e una schermata con i Rotofoil, completano perfettamente il soft facendo di Masterblazer un classico molto originale. Mettetelo nella vostra gameteca o ve ne pentirete!

GRAFICA	88%
SONORO	92%
VALIDITA'	88%
GIOCABILITA'	87%
GLOBALE	89%



▲ Scegliete la squadra giusta all'inizio della partita...

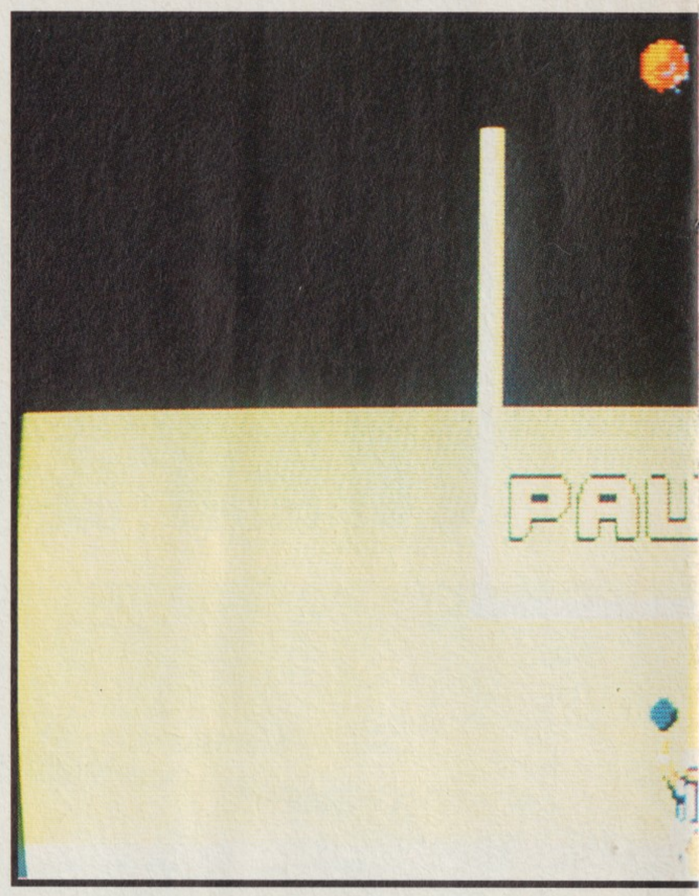


▲ ... E potreste finire a giocare nel Superbowl!

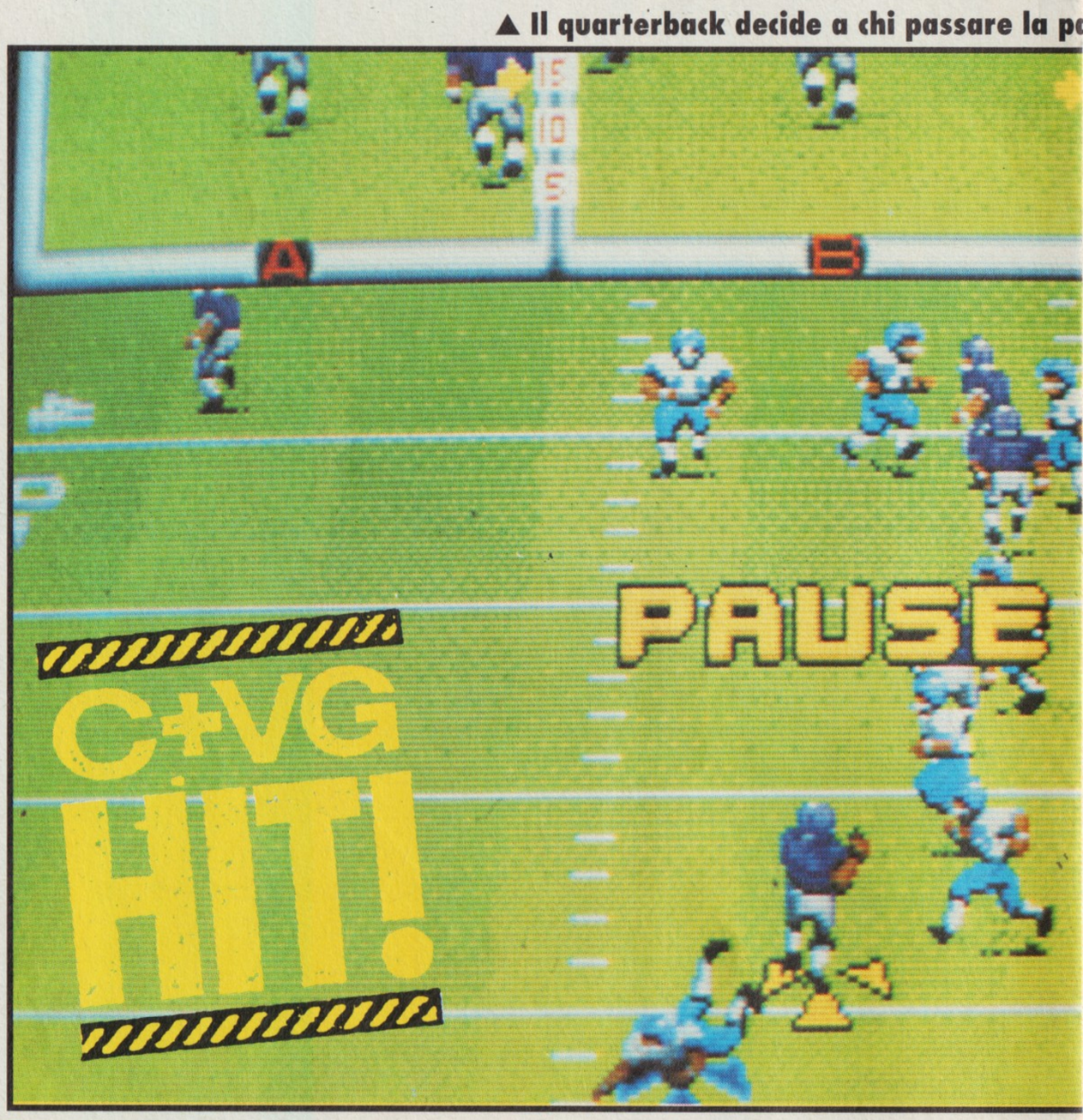
LO SPIRITO DI GRUPPO

Scegliere una squadra è la scelta più importante in tutta la partita. Alcune squadre saranno più in gamba di altre in campi particolari: il Minnesota, per esempio, ha un running back praticamente imbattibile, mentre il Miami è fantastico nei passaggi. Bisogna anche scegliere fra un gioco normale, una partita di playoff (in altre parole il Superbowl) o una partita breve in cui vince la prima squadra che segna.

Siamo all'ultimo quarto, al terzo tentativo sulla linea delle 30 yard. Il quarterback è riuscito a intercettare un passaggio dopo il calcio, e ha corso 40 yard. Se riuscite a capirci qualcosa, probabilmente siete dei fan del football americano, con tutte le sue complesse regole e le corazze con le spallone. Dopo una gloriosa carriera di gioco, John Madden è diventato uno dei più importanti commentatori americani, e nel suo gioco ci sono tutte le squadre della NFL e della AFL. C'è anche una "Super Squadra" speciale, i Madden All Stars, composta dai



▲ Il quarterback decide a chi passare la pa

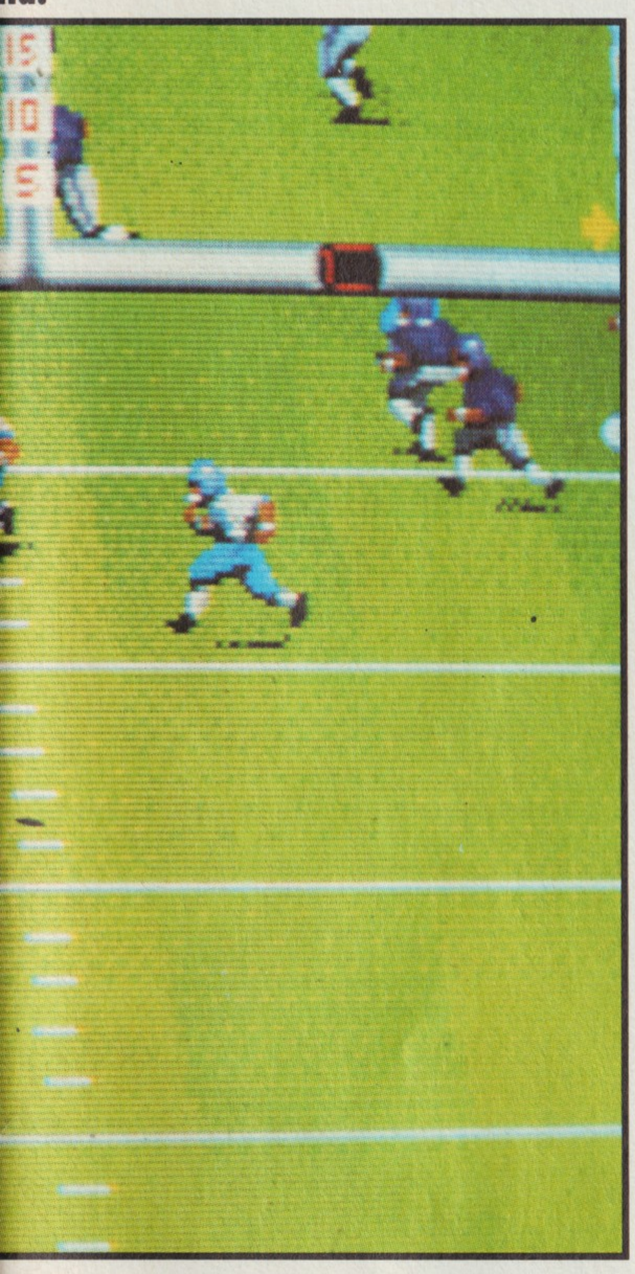


BY ELECTRONIC ARTS

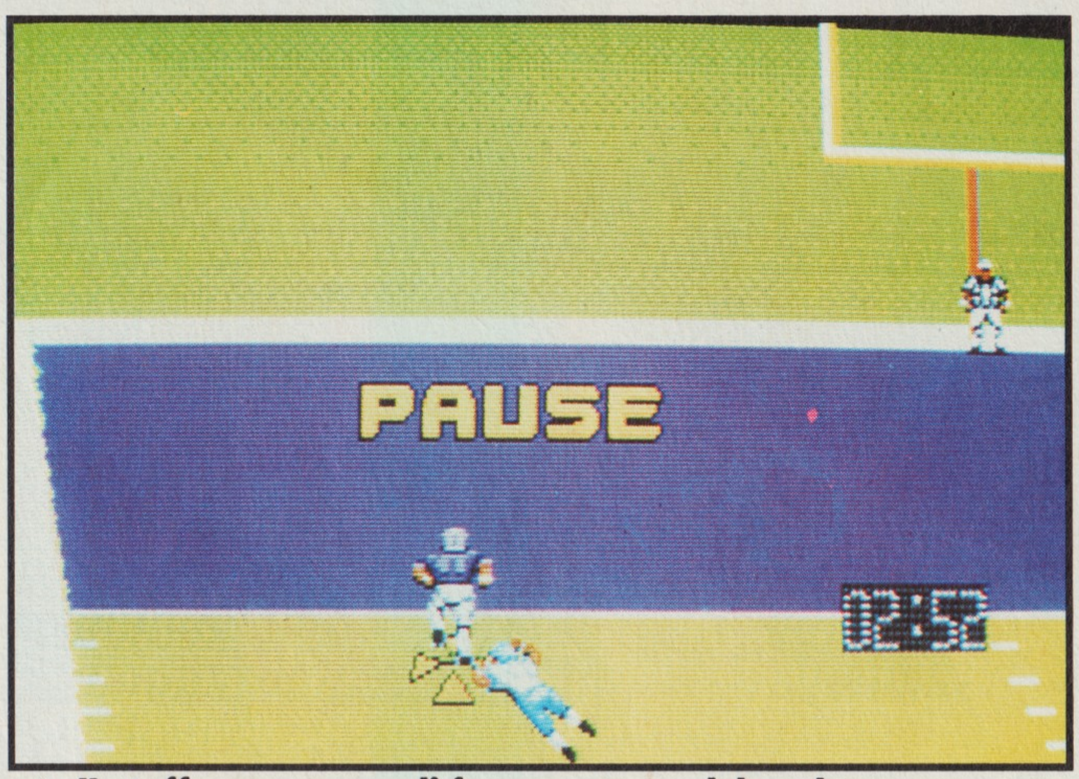
JOHN MADDEN'S AMERICAN FOOTBALL



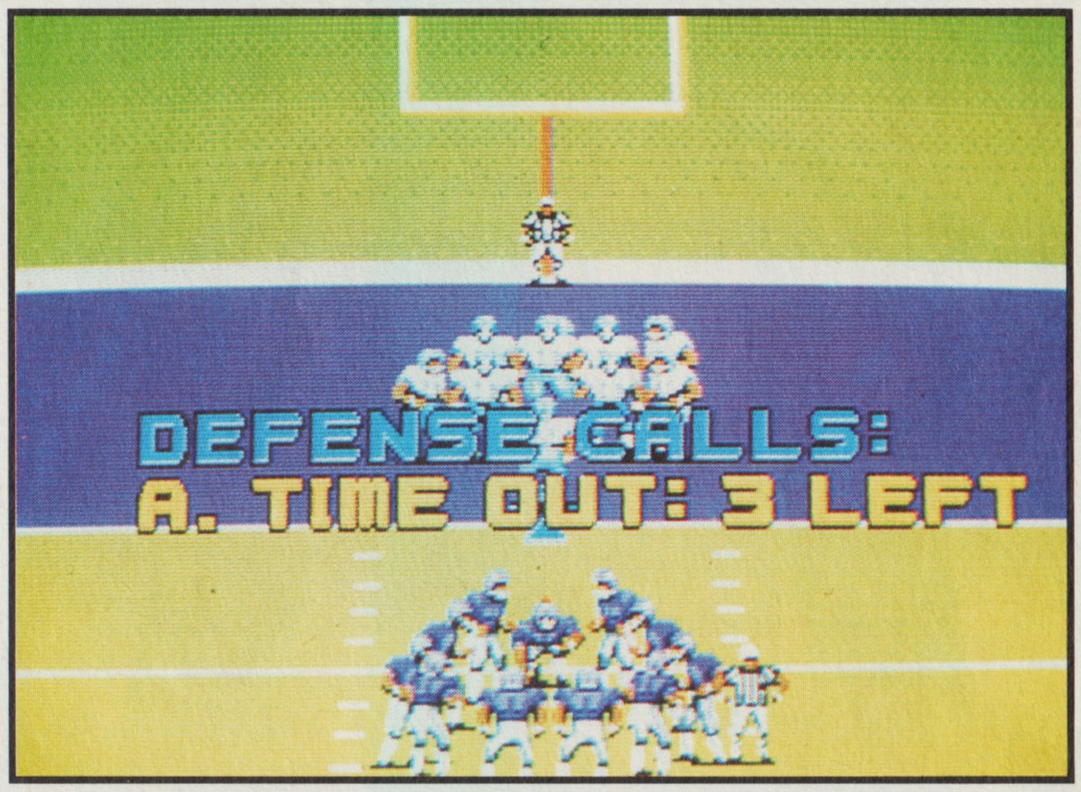
lla.



RICAN
LL



▲ Un tuffo per cercare di fermare un touchdown!



▲ La difesa chiede una pausa: touchdown inevitabile!

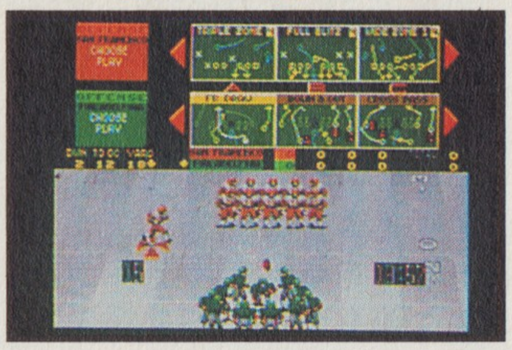


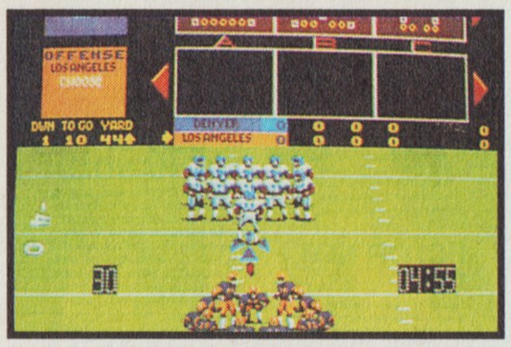
migliori giocatori di tutte le leghe. Si gioca contro il computer o un avversario umano, e si possono modificare le opzioni strada facendo. È possibile anche far giocare una squadra contro sé stessa, e ci sono degli indicatori che aiutano a evitare la confusione! Ogni partita è composta da una serie di azioni di difesa e di attacco scelte tramite dei menu che mostrano le traiettorie che prenderanno i giocatori principali. Una volta che entrambi i giocatori hanno scelto le loro strategie, l'azione comincia con il quarterback attaccante che prende la palla e la passa, scappa tenendola sotto braccio o la calcia in avanti a seconda del tipo di gioco scelto. Se state attaccando, controlate il possessore di palla, ma il giocatore in difesa può scegliere fra gli elementi più vicini alla palla per tentare un placcaggio.

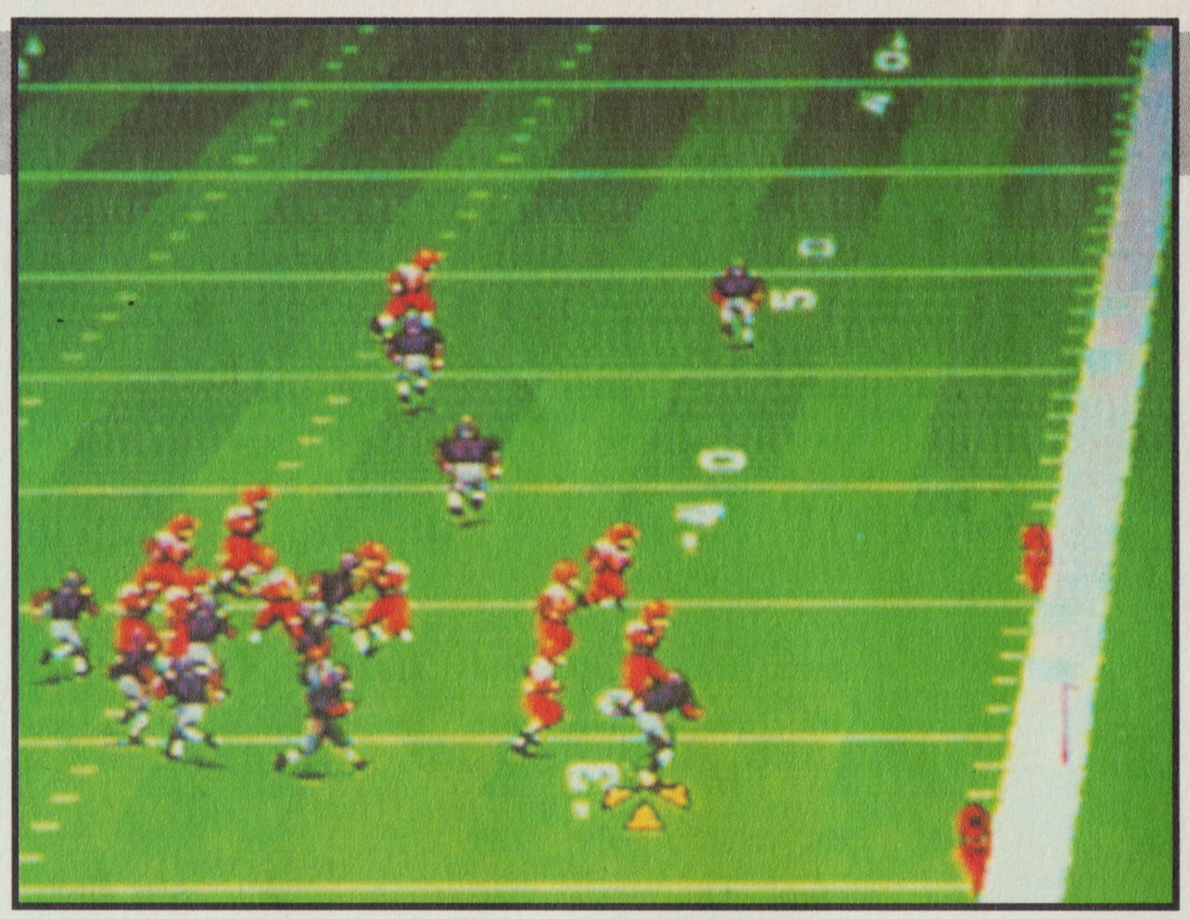
Lo scopo generale della squadra in difesa è di impedire agli attaccanti di percorrere le 10 yard obbligatorie. I touchdown, i calci, i placcaggi e i falli vengono tutti rappresentati su schermo e il gioco è zeppo di effetti sonori di gente che si fa massacrare!

REVIEW

JOHN MADDEN'S AMERICAN FOOTBALL





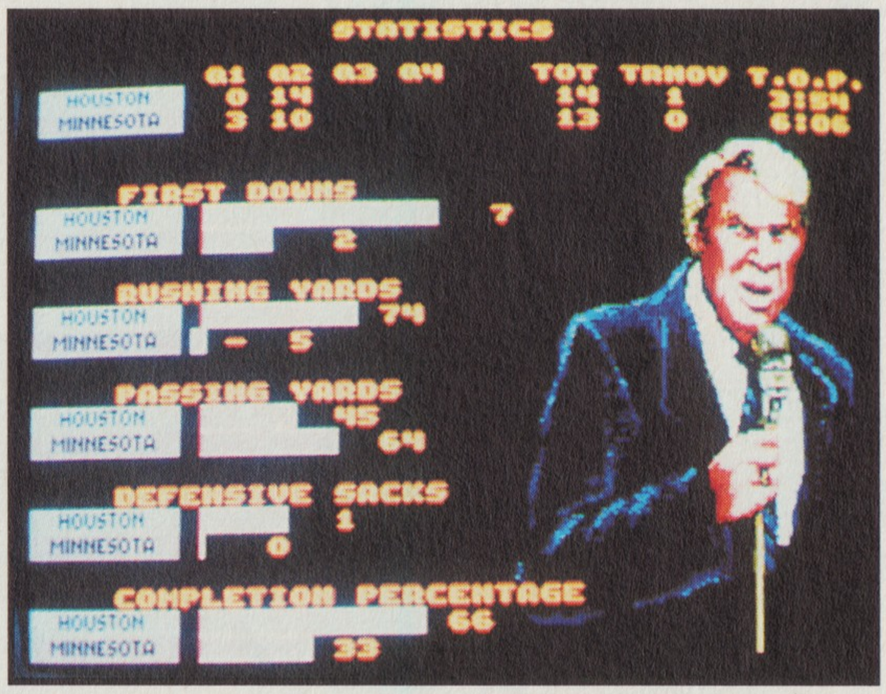


▲ Il Los Angeles studia una strategia...

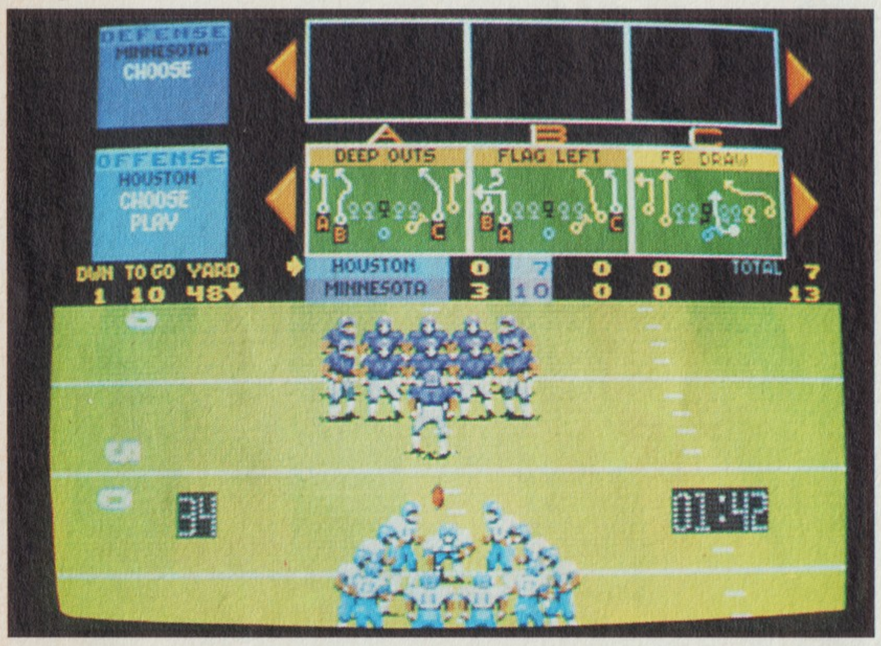
TUTTE LE MOSSE GIUSTE

Per aver successo nel gioco, è essenziale avere un'idea chiara delle mosse di attacco e di difesa possibili. Quando viene il momento di scegliere gli schemi di gioco, entrambe le squadre si riuniscono e i menu in cima allo schermo scorrono a destra e sinistra per mostrare le varie mosse di attacco e difesa a disposizione. Se siete in attacco e volete fare un passaggio, usate gli uomini più abili a ricevere o la palla gli rimbalzerà via dalle mani. Di conseguenza, quando tentate uno schema di corsa scegliete i giocatori più veloci o l'altra squadra butterà a terra il running back prima che abbia fatto un solo passo. La migliore tattica in difesa è quella di ipotizzare la mossa più logica dell'avversario, sperare che sia abbastanza sistematico da sceglierla e poi selezionare uno schema che ne blocchi l'esecuzione o addirittura permetta un'intercettazione che faccia cambiare le sorti della partita.

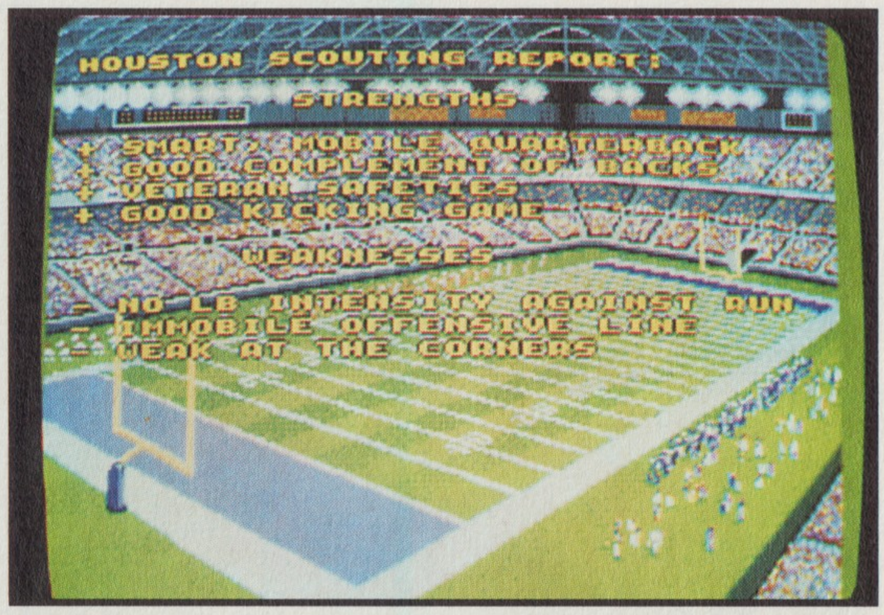
▲ Proprio come nella realtà!



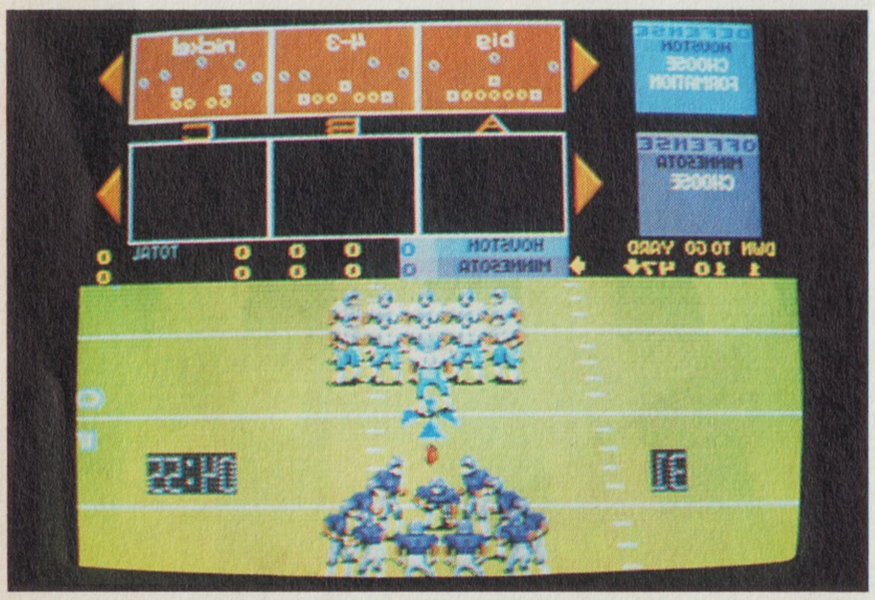
▲ Il dopopartita... Ecco Mr. Madden in persona a dirvi come siete andati.



▲ Gli attaccanti scelgono il loro schema...



▲ Il prepartita... gli esploratori fanno il loro rapporto sulla squadra avversaria...



▲...e la difesa si prepara ad annullare i loro sforzi.

STATISTICHE FONDAMENTALI

Nel gioco ci sono un sacco di statistiche sparse dappertutto. I profili delle squadre, ne indicano punti di forza e debolezze; questi aiutano a scegliere la propria squadra e a "spiare" gli avversari! Alla fine di ogni tempo compare John Madden che dà le statistiche della partita, fra cui il numero dei "first down" eseguiti, la distanza fatta percorre da ogni squadra alla palla correndo e mediante i passaggi e i placcaggi in difesa (quante volte ogni squadra è riuscita ad abbattere il quarterback avversario nei propri turni).

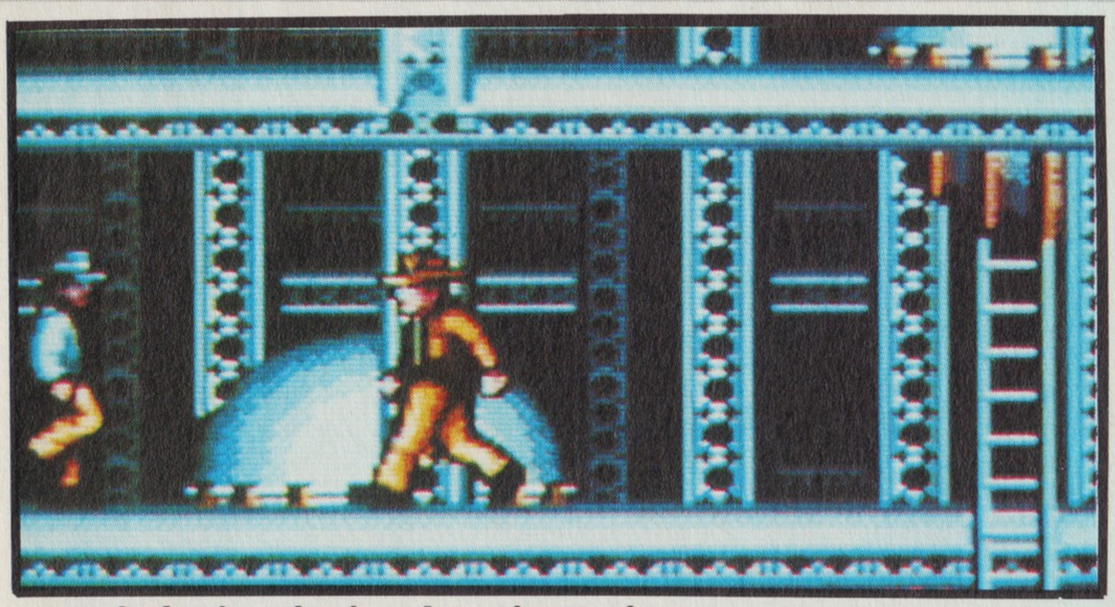
MEGADRIVE

L'incredibile musica introduttiva di John Madden's *(fatta dall'ex maestro del C64, Rob Hubbard) fa già capire che il gioco è qualcosa di speciale e le cose da quel momento in poi diventano sempre più impressionanti! La quantità di opzioni e statistiche dà quell'impressione di realismo che mancava in* Cyberball *per Megadrive. Oltre a questo, il gioco è pieno di piccole cosette che lo pongono molto più in alto rispetto alle altre simulazioni sportive; ad esempio i balletti fatti dai giocatori che fanno touchdown! Nonostante il gioco sia difficile all'inizio (ci sono tantissime decisioni da prendere), in un paio di partite si impara quel che serve per raggiungere il livello del computer, e subito dopo si è in grado di affrontare un buon avversario umano. Con grafica meravigliosa, super sonoro e giocabilità perfetta, è uin gioco che i possessori di Megadrive DEVONO avere.*

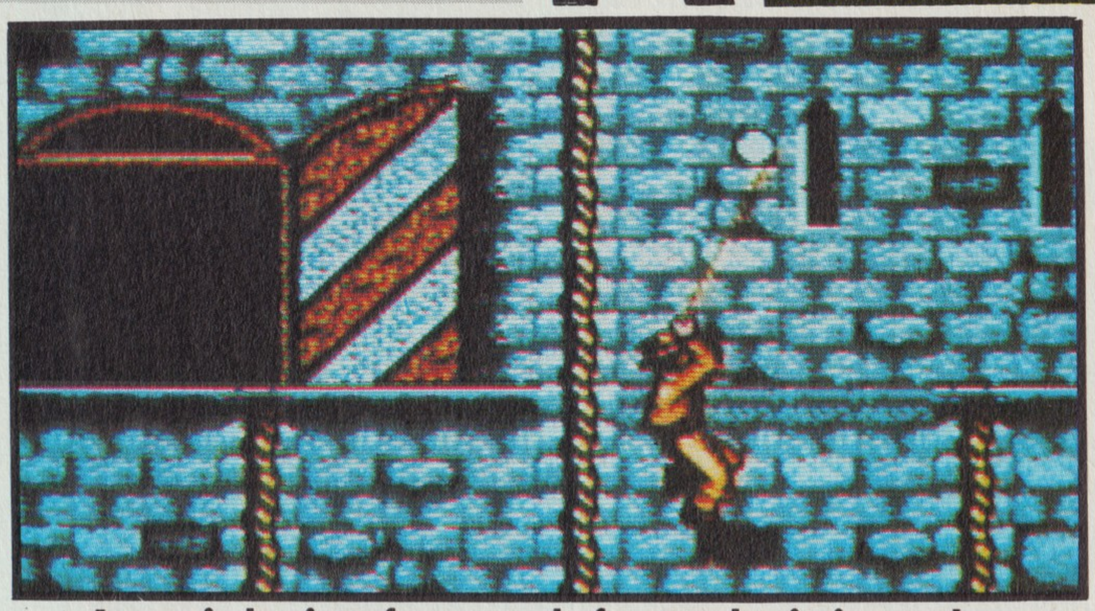
M. R.

GRAFICA	93%
SONORO	90%
VALIDITA'	96%
GIOCABILITA'	95%
GLOBALE	95%

SEGA



▲ Indy faccia a faccia col nemico Nazi.



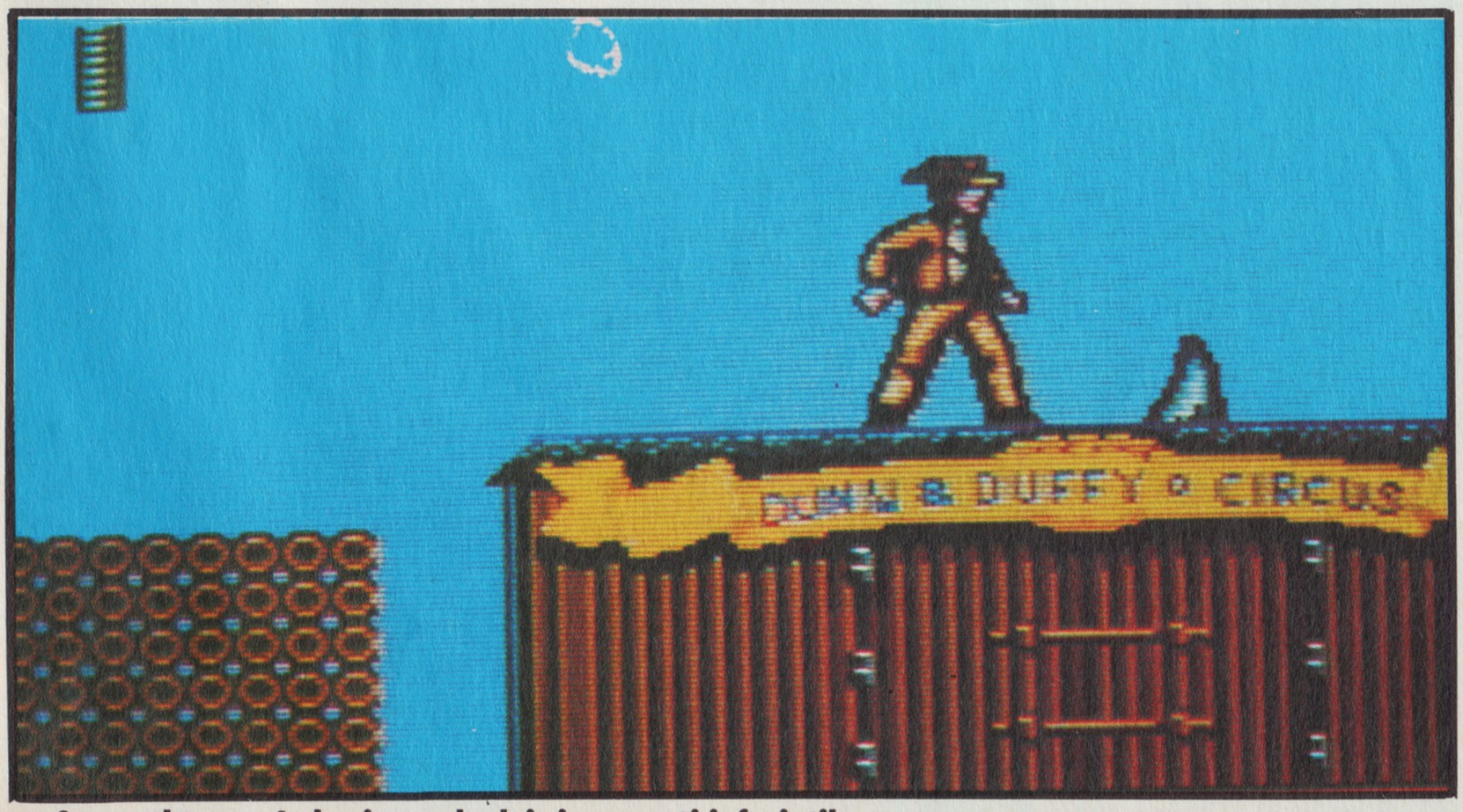
▲ Aggancia le piattaforme con la frusta e lasciati penzolare...

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

BY US GOLD

C+VG HIT!

No, no, no! Mi rifiuto categoricamente di scrivere una recensione che comincia con "L'uomo con il cappello è di ritorno e questa volta si è portato dietro anche paparino"! Ad ogni modo io passo la palla e vi dico che Indiana Jones è ritornato ancora, questa volta su Sega Master System, come conversione US Gold del gioco arcade apparso la scorsa estate.
Seguendo la trama del film (o almeno provandoci...), tutto comincia con Indy che scopre la Croce di Coronado durante una spedizione archeologica.
Molti ostacoli devono essere superati o evitati, incluso scogliere che si sgretolano, burroni, stalattiti e alcuni pericolosi personaggi che vorrebbero a loro volta impossessarsi della Croce.
Dopo di che Indy deve correre sul tetto del treno di un circo in movimento, evitando gli animali che mettono fuori la testa.
Quindi, Indy dovrà scalare il muro del Castello di Brunwald, passando dal davanzale di una finestra all'altro ed evitando i topi che cercheranno di fargli perdere l'equilibrio.
Una volta che avrà superato con successo il muro, il nostro archeologo si troverà di fronte ad una massiccia truppa aerea nemica, insomma, non ha proprio tempo per riposare...!
L'ultimo livello vede Indy nel Tempio di Holi Grail, il luogo sacro costruito non molti secoli prima...!



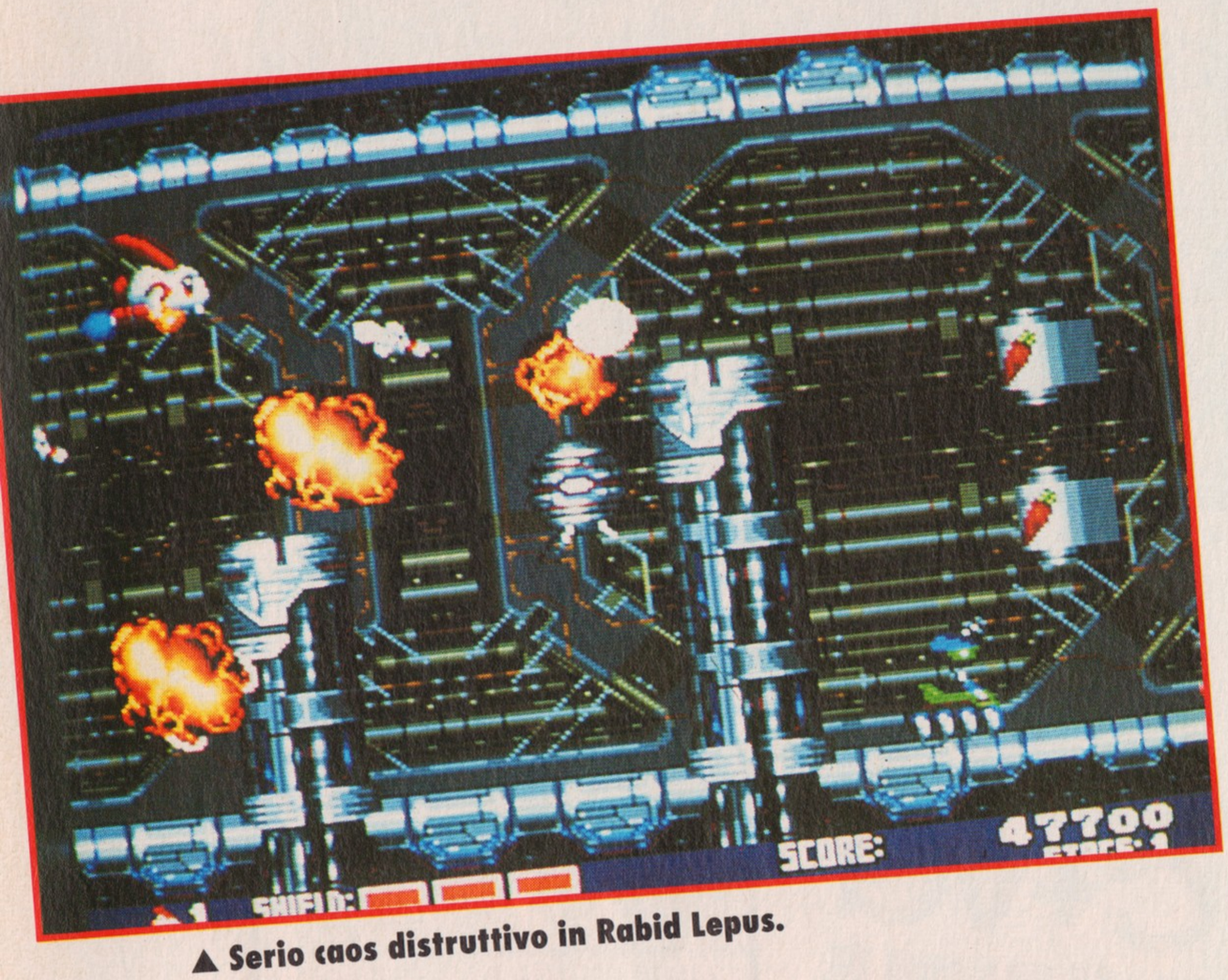
▲ Sopra al treno, Indy si guarda dai rinoceronti infuriati!

SEGA

Avendo giocato a questo game su altre macchine e dopo la versione Nintendo, sono arrivato alla conclusione che questa versione non è tanto bella quanto quella presentata su NES e per due ragioni: la prima è che la versione NES era molto più varia e offriva un tipo di gioco migliore e la seconda che la versione Sega ti farà rizzare i capelli dopo pochi minuti! Perché? E' troppo difficile! Riuscire a passare il primo livello è già duro, ti lascio immaginare i successivi! Grafica e suono sono buoni, con Indy che salta, dà pugni colpendo qua e la e i paesaggi sono simpatici, ma non basta a compensare la difficoltà eccessiva. Il game è incredibilmente irritante, e ti renderà furioso perché ti terrà incollato al video per troppo tempo cercando di trovare un metodo per riuscire a sopravvivere. Rimane comunque un buon gioco ma di sicuro solo per i più esperti !

R.S.

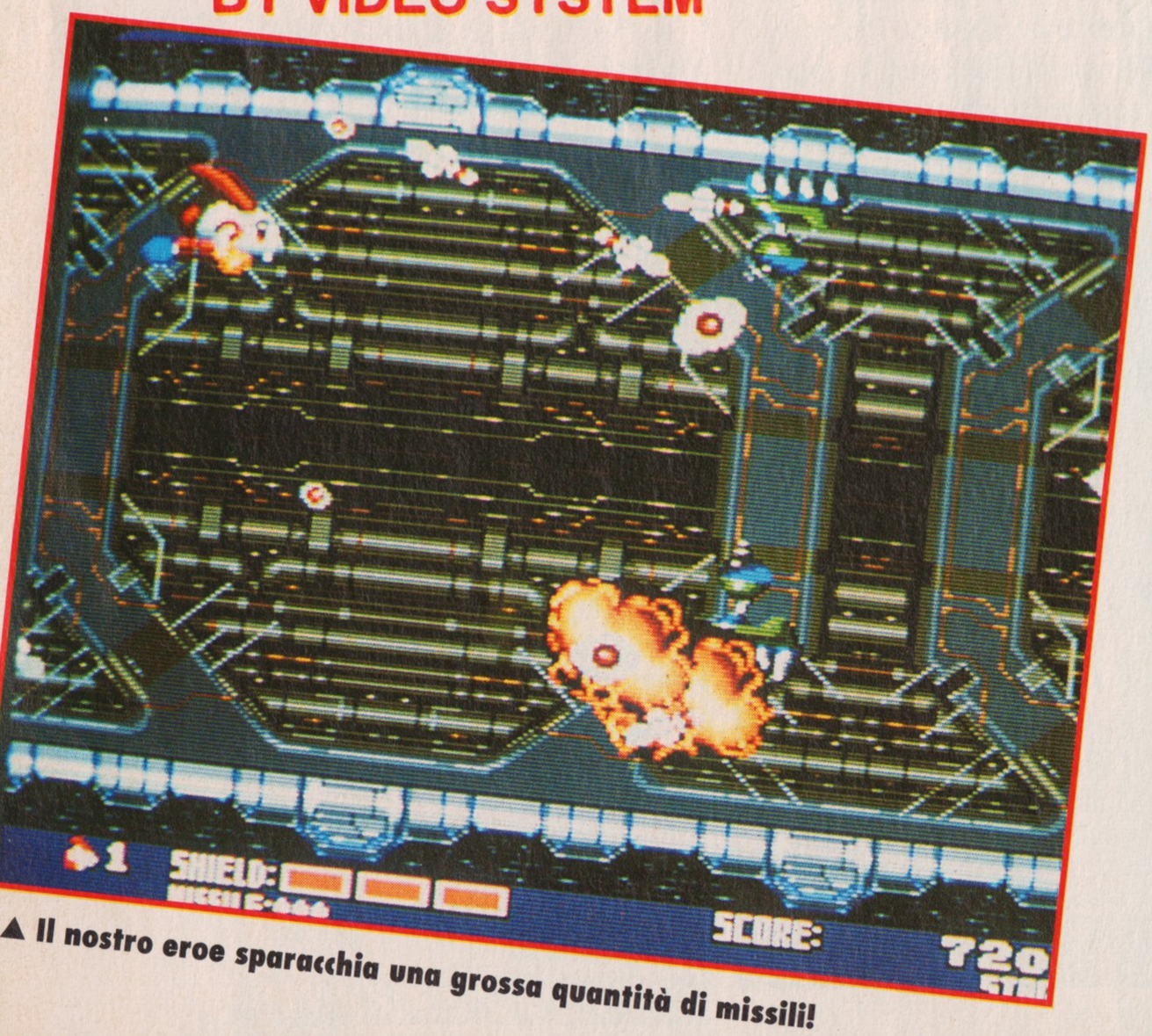
GRAFICA	**90%**
SONORO	**84%**
VALIDITA'	**82%**
GIOCABILITA'	**80%**
GLOBALE	**85%**



▲ Serio caos distruttivo in Rabid Lepus.

RABID LEPUS

BY VIDEO SYSTEM



▲ Il nostro eroe sparacchia una grossa quantità di missili!

Per qualche strana ragione, persa in un vuoto temporale chiamato Space, una razza di alieni incredibilmente spietata ha cominciato una sistematica distruzione di tutto ciò che assomiglia anche vagamente a un coniglio (?!). In un eccesso di maniacale violenza, gli alieni hanno raggiunto la capitale cosmica dei conigli ed ora progettano di distruggerla. Tra i conigli, ce ne è uno non proprio stupido come la maggior parte dei suoi simili, è *Rabid Lepus* (che sia una lepre?!), ed è proprio nei suoi panni che il giocatore decide di guadagnarsi il rispetto e l'ammirazione della sua razza salvando il pianeta.
Nel disperato tentativo di evitare ai suoi consanguinei l'estinzione, l'eroe decide di appropriarsi dello scudo elettronico e parte in missione con i suoi guanti da boxe: possono essere molto utili per scazzottare gli alieni che osino avvicinarsi troppo.
Devi far volare *Rabid Lepus* sui territori nemici con scrolling orizzontale uccidendo il maggior numero possibile di alieni (ma non erano proprio i conigli ad essere particolarmente prolifici?!...). Alla fine di ogni livello l'eroe troverà parecchi contenitori ognuno dei quali sorte un diverso effetto: alcuni gli doneranno missili extra, altri energia extra e altri ancora l'invincibilità!

PC ENGINE

Sotto uno scenario divertente a base di conigli, si nasconde uno shoot'em-up a scrolling orizzontale molto bello. Anche se esiste una vera valanga di game di questo tipo disponibili per il PC Engine (inclusi i sequel di R-Type*), di Rapid Lepus possiamo dire che è buono e divertente come la conversione arcade Irem. Tra i suoi pregi, gli effetti grafici grandiosi, uno scrolling orizzontale fluido e grossi sprite; il suono è okay con effetti tonali stile arcade. L'unico appunto da fare riguarda la giocabilità, molto difficile e sfibrante se paragonata all'arsenale di* Rabid Lepus *un po' troppo limitato. I tipi di attacco non celano sorprese e i boss di fine livello non incutono poi molto terrore... neanche ad un coniglio. Se sei un fan degli shoot'em-up in cerca di avventura,* Rabid Lepus *è grande ma non aspettarti niente di troppo originale.*

R.L.

GRAFICA	85%
SONORO	73%
VALIDITA'	76%
GIOCABILITA'	78%
GLOBALE	79%

B.C.S.

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TEL. 02/8464960 FAX 89502102

ALLA B.C.S. **SCOPRI** E **RISPARMI** SUL TUO COMPUTER E COMINCI A PAGARLO AD **APRILE** !!!

(OFFERTE SINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

AT 286/16 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, DUAL, SERIALE, TASTIERA	£. 1.400.000
AT 286/16 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 1.699.000
AT 386/20 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 2.299.000
AT 386/25 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 2.599.000
AT 386/33 1MEGA, 1FDD, HD40MEGA, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 3.900.000
AT 486/25 4MEGA, HD210, VGA, SERIALE, TASTIERA	£. 8.000.000
AMIGA 500 1 MEGA	£. 789.000
AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	£. 720.000
AMIGA 3000 HD100 MEGA	£. 7.500.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.600.000

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI COMMODORE, AMSTRAD, IBM

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO GARANTITI UN ANNO, PREZZI IVA INCLUSA
CONSULENZE E DIMOSTRAZIONI SENZA IMPEGNO
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC COMPATIBILI
PAGAMENTI PERSONALIZZATI FINO A 5 ANNI CON CONSEGNE IMMEDIATE
PROVINCIA E ITALIA PER CONTRASSEGNO

REVIEW

▶AMIGA



▲ In questa sequenza all-action il nostro eroe avanza sicuro

BY ANCO

DEATHTRAP

Pensate di essere veri duri? Bene, abbiamo qualcosa che fa per voi. L'ultima trappola, creata dal diabolico Shankriya, tirannico re mago e governatore di un esteso impero, è così mortale da essere rimasta inviolata per circa 500 anni. La trappola è conservata in un labirinto multilivello tempestato di piattaforme, trabocchetti e altre trappole del genere. Il difficile compito che vi aspetta è quello di guidare l'eroe, un minuscolo barbaro con un altrettanto minuscolo pugnale, con abilità saltando e rimbalzando a velocità incredibile attraverso le molte prove e tribolazioni che vengono proposte. Ma non ci sono solo cattive notizie; i mostri lasciano da una a tre diverse pozioni: una rossa per le armi magiche, una verde per gli incantesimi e una blu per rendervi più forti. Sfruttando gli incantesimi, potrete accedere sotto vari aspetti ad ogni livello. Come sempre accade, alla fine di ogni livello di labirinto, sarà ad attendervi un guardiano pronto a trasformarvi in un mucchietto di ossa. Sconfiggetelo e proseguite: superate tutte le trappole e Shankriya sarà detronizzato...

UPDATE

Deathtrap su ST sarà probabilmente già uscito mentre leggete queste righe. C'è la possibilità di una conversione per C64 ma, a parte questo, non dovrebbe essere convertito per altre macchine.



AMIGA

Bene, è molto diverso da Kick Off 2 *in molte cose! Per grafica e suono* Deathtrap *è molto carino, con piccole sorprese qua e là (come la ragazzotta strip-poker sul pannello...); tutto è ben colorato e animato; la giocabilità è okay ma niente di fuori dal comune: saltellare, fare a pezzi qualche mostro, lanciare qualche incantesimo, insomma niente di originale. Il problema risiede nel livello di difficoltà: dannatamente difficile passare il primo livello senza aver usato quasi tutti i crediti a disposizione! Di certo qui non c'è niente che non si sia già visto, è un platform con qualche festone. Ad essere sinceri, pensateci bene prima di acquistarlo.*

R. S.

GRAFICA	82%
SONORO	80%
VALIDITA'	75%
GIOCABILITA'	79%
GLOBALE	80%

REVIEW

AWESOME

BY PSYGNOSIS

Sembra che ci siano problemi nel sistema di Octario. Una banda di malefici alieni ha riunito tutti i punti Mira Lanza e li ha scambiati con un cannone Prometeano, un'arma tanto potente da essere in grado di distruggere un'intera galassia con un solo colpo!
"Sarà il caso di traslocare da lì", potreste anche pensare, ma non avete abbastanza carburante nei vostri serbatoi per allontanarvi dalla zona condannata. Per fortuna, gli ottariani vi hanno offerto un pò di benzina in cambio di qualche piccolo favore.

▼ **Grafica superblocchettosa**



La missione-tipo si divide in tre sezioni. Prima si viaggia verso la propria destinazione distruggendo ogni convoglio nemico che si trovasse in zona. Tutto ciò viene visto in prospettiva con aerea rotante (un pò come *Rotox* della US Gold o *Operation Harrier*, ma fatto tutto con gli sprite). Dopo di questo si scende verso il pianeta sulla scialuppa della nave e si eliminano tutti i pirati spaziali e gli assurdi Draghi Cosmici che stanno sulla nostra strada. Questa sezione assomiglia un sacco a uno shoot 'em up in 3D velocissimo alla *Space Harrier*, con mostri immensi che schizzano dentro e fuori dallo schermo.
Quando si riesce finalmente ad atterrare, sul pianeta ce l'hanno tutti con voi e si deve correre verso il centro commerciale in cui si vendono le merci, si comprano le armi e si sceglie la prossima missione e destinazione.

▲ **Assurdo massacro al laser: con maglietta in omaggio!**

UPDATE

La Psygnosis ha in programma di pubblicare una versione per ST simile al gioco per Amiga nei limiti del possibile. Come saranno grafica e sonoro? Aspettatevi un aggiornamento sul prossimo numero!

AMIGA

Beh, sembra che sia proprio vero: Awesome *si chiama così ("stupefacente" in inglese) per una buona ragione! La grafica incredibilmente superfluida e le superbe animazioni sono sostenute da un certo numero di colonne sonore soft-metal, ma come dice il saggio, "Una buona grafica e un buon sonoro da soli non fanno un buon gioco". Tutti i vari sottogiochi sono raffinati e ben giocabili, ma nessuno di essi ha una vera profondità e anche se la Psygnosis ha cercato di limitare il più possibile l'accesso al disco, è ancora una rottura di prima categoria. La possibilità di minimizzare l'accesso escludendo il sonoro è una bella scemata: non sarebbe stato meglio avere una sola colonna sonora sempre in memoria? Ad ogni modo, mi sono divertito con Awesome per qualche ora, ma dopo anche la bella grafica non è stata sufficiente per farmi continuare a giocare. Come sempre per la Psygnosis la presentazione e la confezione sono ottime, ma come schema di gioco* Awesome *è un pò deludente.*

R. L.

GRAFICA	93%
SONORO	92%
VALIDITA'	82%
GIOCABILITA'	80%
GLOBALE	81%

REVIEW

▶AMIGA SPECTRUM

LINE OF F

Il Sergente Red e il Maggiore Blue sono due commando veterani con un sacco di operazioni compiute con grandi successi alle loro spalle. Sembra che quando si tratti di una missione che richiede una carneficina indiscriminata su larga scala, siano questi gli uomini adatti. Il che è anche un bene, visto che "il nemico" ha creato un nuovo tipo di mitragliatrice che sta preoccupando un sacco di pezzi grossi. Servono due uomini che viaggino oltre le linee nemiche, imboschino un paio di queste mitragliatrici e tornino alla base. Indovinate a chi tocca il lavoro?

C+VG HIT!

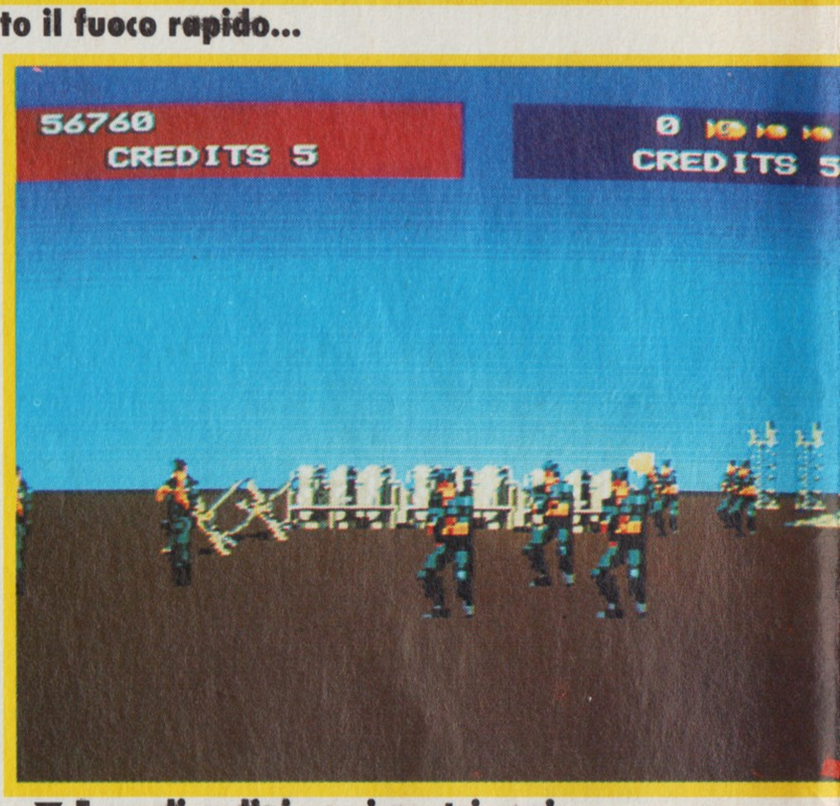
Con *Line of Fire*, il giocatore e un eventuale amico diventano Red e Blue subito dopo che questi hanno rubato le mitragliatrici che, tra l'altro, dovranno usare per proteggersi durante il pericoloso viaggio di ritorno. Ad aspettare ogni mercenario che osi affrontare il nemico ci sono otto livelli di distruzione di massa e di esercitazione di tiro in generale. La via per portare a termine la missione passa attraverso diversi terreni. Possono saltare sul retro di una jeep e aprirsi la strada blastando la giungla, dove verranno assaliti da fanti, aerei, elicotteri e tutto ciò che in generale il nemico potrebbe muovere loro contro. Mentre il veicolo arranca nella giungla, dovrà di tanto in tanto cambiare direzione (non ci sono strade,



▲ I nemici crollano sotto il fuoco rapido...



▲ Stai attento alle bombe-razzo



▼ Ecco gli ordini per i nostri eroi





FIRE

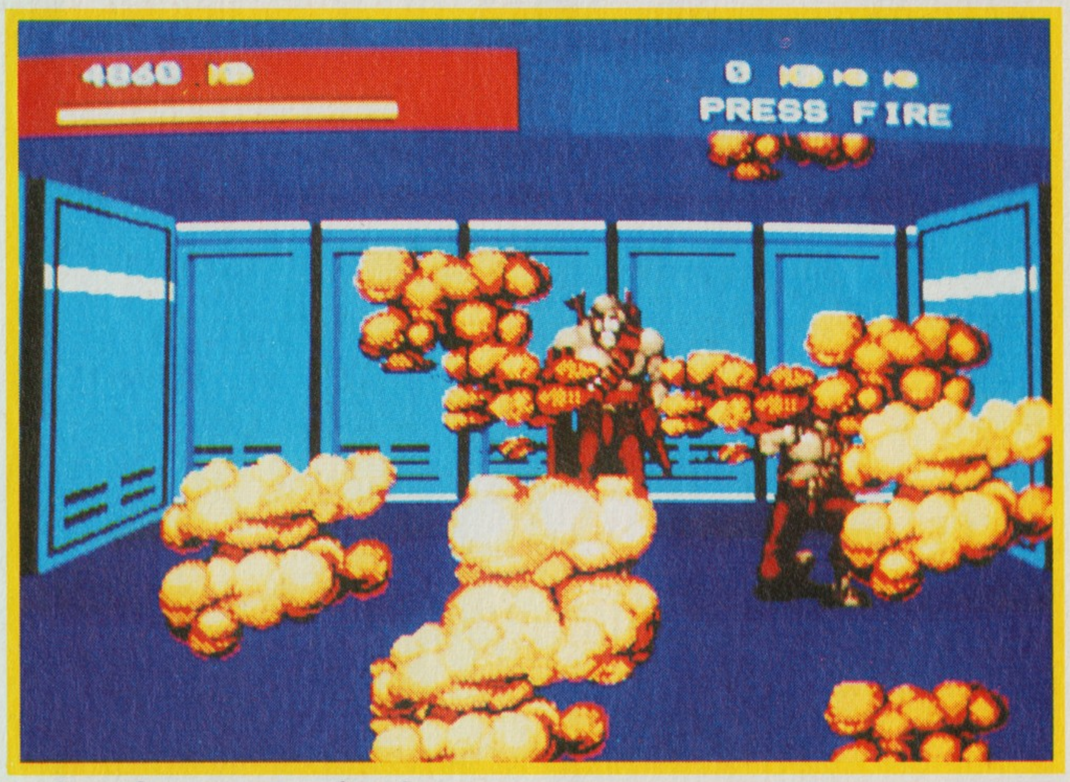
BY US GOLD



▲ State costeggiando un pericoloso fiume della jungla...



▲ Un trucco è quello di sparare all'indietro...



▲ **Se volete proseguire dovrete affrontare il boss della fine del primo livello!**

sapete?) e lo scenario in 3D ruoterà di conseguenza attorno al giocatore.
Fra gli altri livelli ci sono il guado di un fiume, sul quale si viene tormentati dal contingente nautico nemico, e una sezione aerea quando i nostri eroi cercano di raggiungere la libertà volando!
A volte il percorso diventa un tantino troppo difficile, così può venire utile il lanciagranate, montato sulla nuova mitragliatrice, che distrugge col napalm tutto quel che si trova sullo schermo! Ne avrete bisogno, poiché i guerriglieri hanno a disposizione degli enormi guardiani dall'immenso potere distruttivo ai quali è stato dato l'incarico di sorvegliare la fine di ogni livello!

UPDATE

Line of Fire ha fatto la sua esplosiva comparsa su ST, Amstrad e C64 verso la fine dello scorso anno, torneremo sull'argomento in futuro.

SPECTRUM

Sullo schermo succendono un sacco di cose e il ritmo non scende mai! Line of Fire *è un'ottima conversione che dovreste provare immediatamente!*

GLOBALE	**85%**

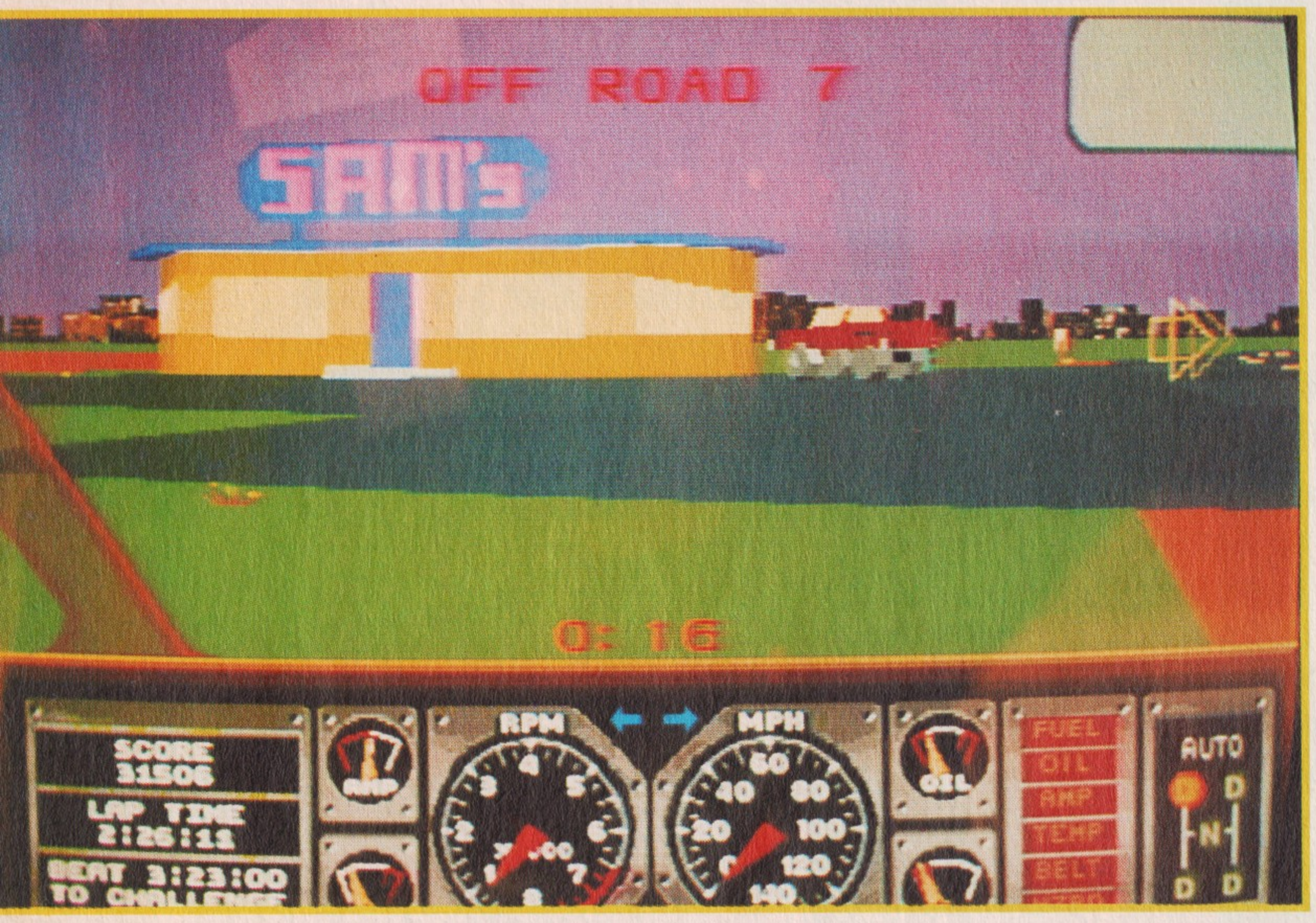
AMIGA

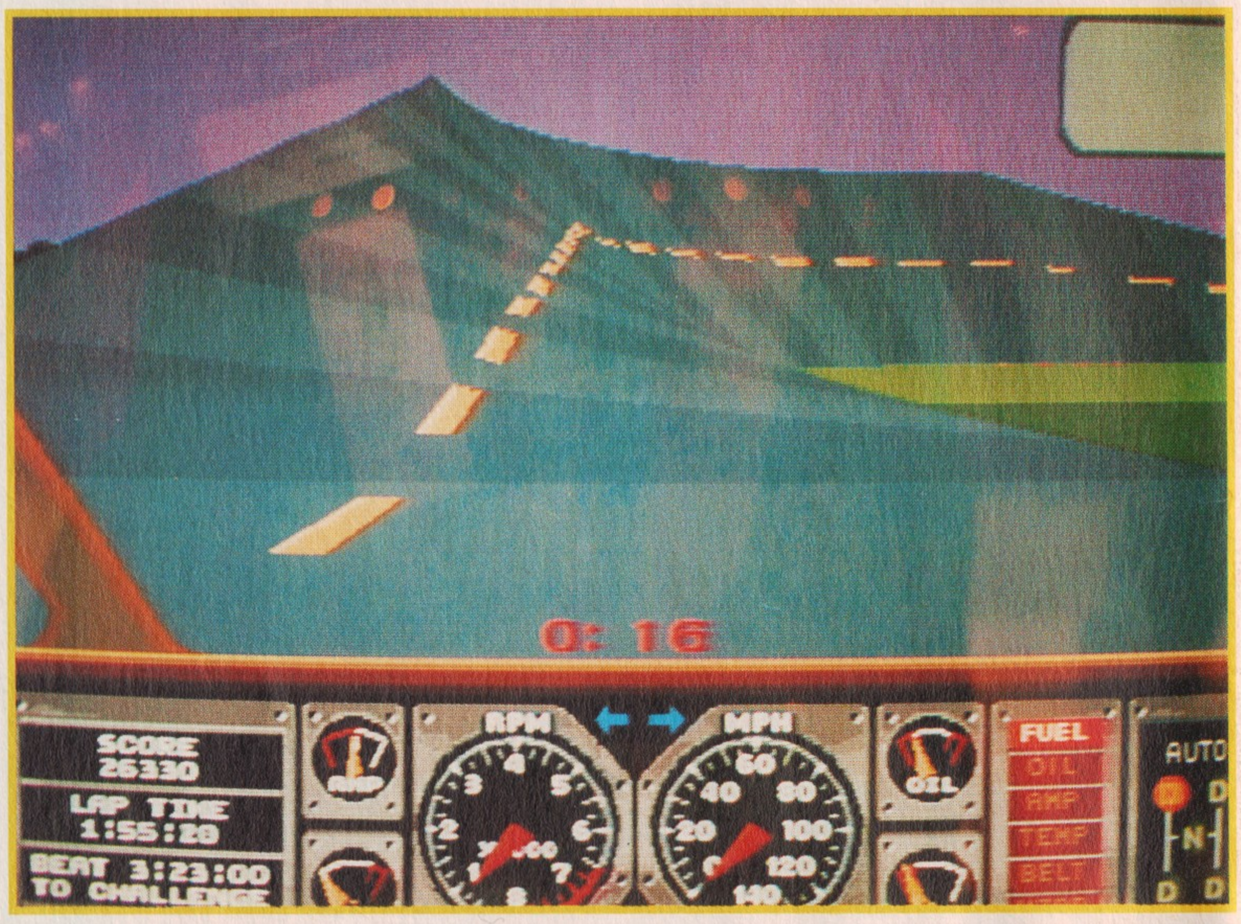
Ho amato Line of Fire *nelle sale giochi, soprattutto perché la fida mitragliatrice ha una riserva infinita di proiettili, ma ho atteso questa conversione con un po' di paura! Non ci sono molte software house che hanno avuto fortuna nel convertire i coin-op in 3D tecnicamente sbalorditivi della Sega, ma sono felice di dire che la US Gold è riuscita là dove gli altri hanno fallito! Nonostante la grafica non sia ai livelli del coin-op, è ancora sconvolgente, con schermo in overscan e una gran bella velocità! La US Gold ha anche incluso la possibilità di giocare in due contemporaneamente (anche se probabilmente troverete comodo un mouse extra): ciò rende il gioco ancora più bello (e facile). Se vi piace la violenza sintetica su larga scala, date un occhio a* Line of Fire*: è il miglior gioco del suo genere sino ad oggi.*

R. L.

GRAFICA	**93%**
SONORO	**88%**
VALIDITA'	**79%**
GIOCABILITA'	**89%**
GLOBALE	**85%**

ARCT





RACE DRIVIN'

Questo seguito del famosissimo *Hard Drivin'* è finalmente arrivato ache da noi, con un sacco di nuove opzioni per impegnare anche i migliori piloti da sala giochi. Anche questa volta viene usata una grafica in 3D a poligoni pieni per mostrare la gara mentre si corre in tondo come dei pazzi, tentando di raggiungere il prossimo posto di controllo prima che il limite di tempo scada. All'inizio del gioco ci sono quattro diverse auto fra le quali scegliere, fra cui tre motori ad alta potenza con cambio manuale e uno con cambio automatico (che è più facile da guidare ma non raggiunge le stesse velocità degli altri). Una volta sceltane una si passa a selezionare un percorso, sia esso la "Super Stunt Road", una pista in fuoristrada o persino la pista originale di *Hard Drivin'* se vi sentite nostalgici! La pista in fuoristrada è piuttosto semplice e vi dà delle ottime possibilità di provare delle tecniche da rally e delle scivolate su strade bagnate. La pista acrobatica è molto meglio, con la strada che sale lungo il fianco di una montagna (se si va fuori pista si precipita per chilometri), un anello parziale e un ponte, paraboliche superveloci, un triplo avvitamento e una collina



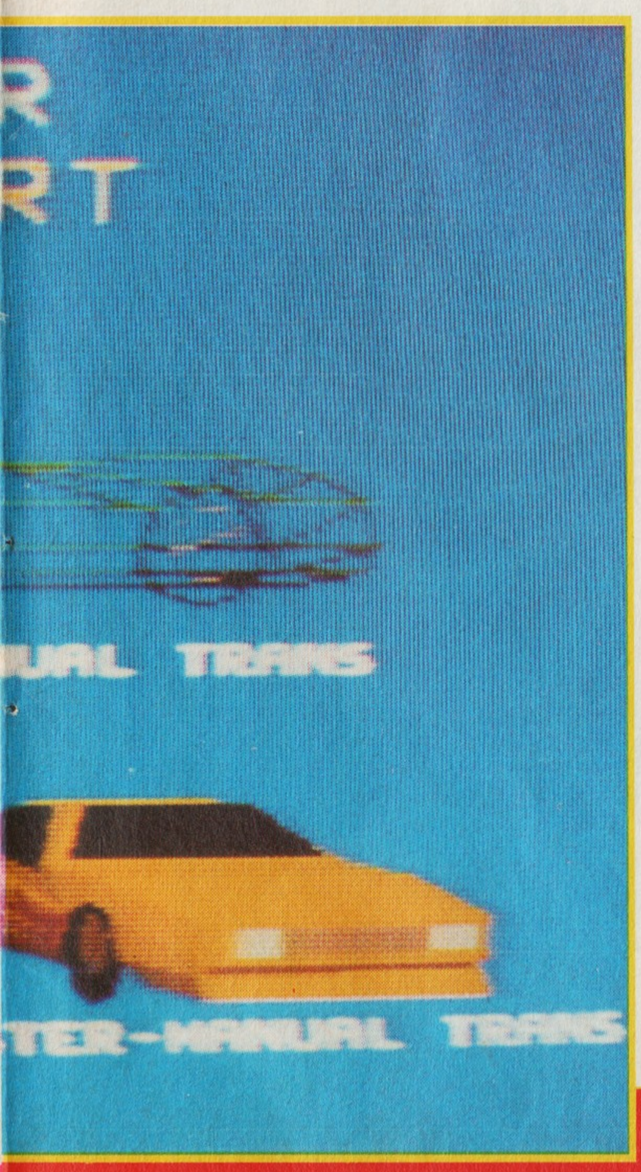
TOP DEN

da montagne russe!
Gli amanti delle corse ci impazziranno. Con la formula vincente dell'originale applicata a un set di percorsi ancora più complesso e variegato (e anche un'opzione per giocare in due contemporaneamente se il gestore della vostra sala giochi compra una seconda cabina e il cavo di collegamento), si tratta di un gioco terribilmente coinvolgente che vi terrà incollati al video sino a che rimanete senza soldi.

J. R.

GRAFICA	92%
SONORO	73%
VALIDITA'	91%
GIOCABILITA'	95%
GLOBALE	93%







ARCADE ACTION







PIT FIGHTER

Se vi piacciono quegli assurdi film di kick boxing di Jean Claude Van Damme (o qualunque altro film di quel genere, ora che ci penso) adorerete incondizionatamente l'ultima offerta della Atari.
Si tratta di un beat 'em up da uno a tre giocatori che usa immensi spirte digitalizzati per riprodurre uno dei giochi di pestaggio più violenti e divertenti degli ultimi tempi.
La trama è piuttosto semplice: scegliete uno dei tre personaggi (un esperto di arti marziali, un kick boxer o un lottatore grosso e cattivo), entrate nell'area di gioco circondato da spettatori esaltatissimi e affrontate una serie di aggressivi avversari che vanno da teppistelli ad Angeli dell'Inferno.
In breve è una rissa senza regole. Prendete tutto quel che vi capita sottomano e tiratelo contro l'avversrio, oppure buttatevi addosso a lui (o lei, visto che al terzo livello c'è una ragazza niente male) tempestandolo di calci e pugni.
Lo scopo è di far azzerare il suo indicatore di energia prima che ci riesca lui con noi.
Quando si vince si ricevono premi in denaro, e c'è un "bonus brutalità" per i combattenti particolarmente impietosi. Se riuscite ad andare abbastanza avanti nel gioco incontrerete il Campione, che è veramente difficile da battere.
Pit Fighter è un beat 'em up decisamente divertente e aggressivo. Procuratevi un quintale di monete e giocatelo alla prima occasione!

J. R.

GRAFICA	91%
SONORO	90%
VALIDITA'	89%
GIOCABILITA'	91%
GLOBALE	90%



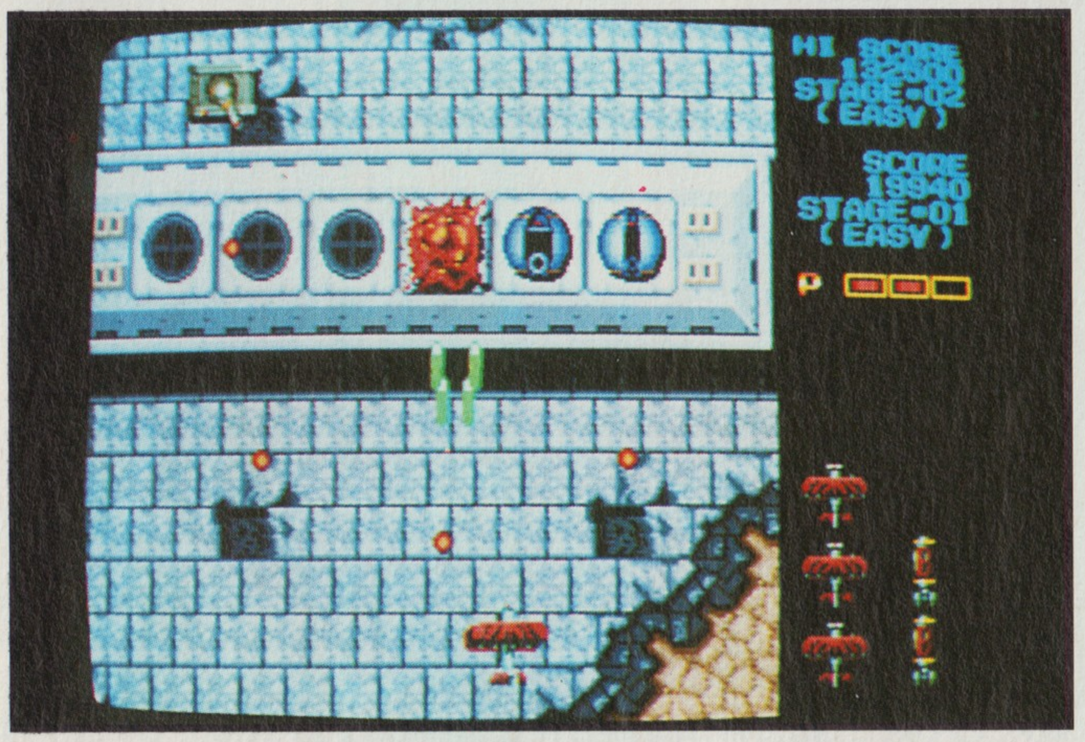
REVIEW

SKY SHARK

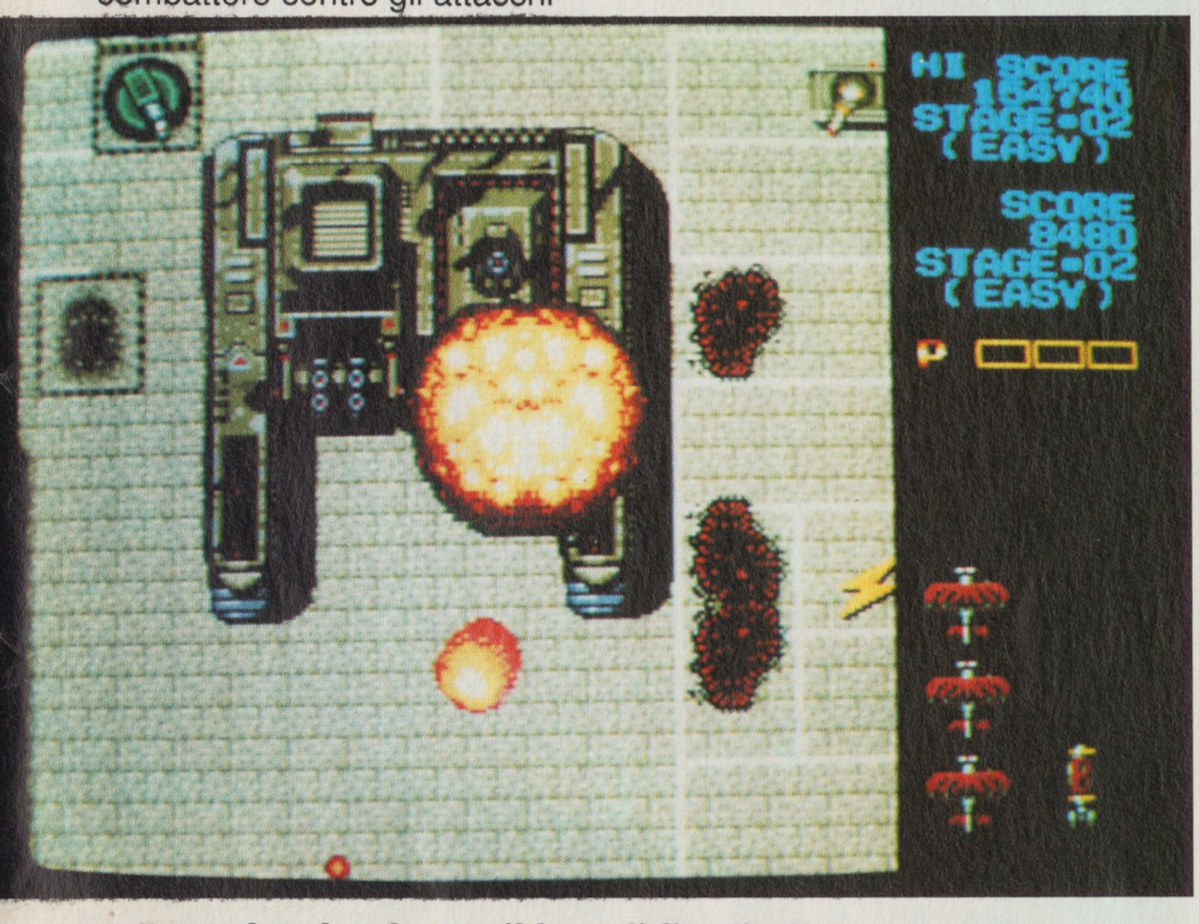
BY SEGA

Un numero astronomico di tank, aerei e navi stanno invadendo il tuo paese e annientando totalmente le armate difensive, così è compito tuo e del tuo aereo *Sky Shark*, respingere gli attacchi nemici. Fortunatamente ci sono numerosi power-up, speed-up ed altri bonus da collezionare che consentono a Shark di competere ad armi pari con gli invasori.

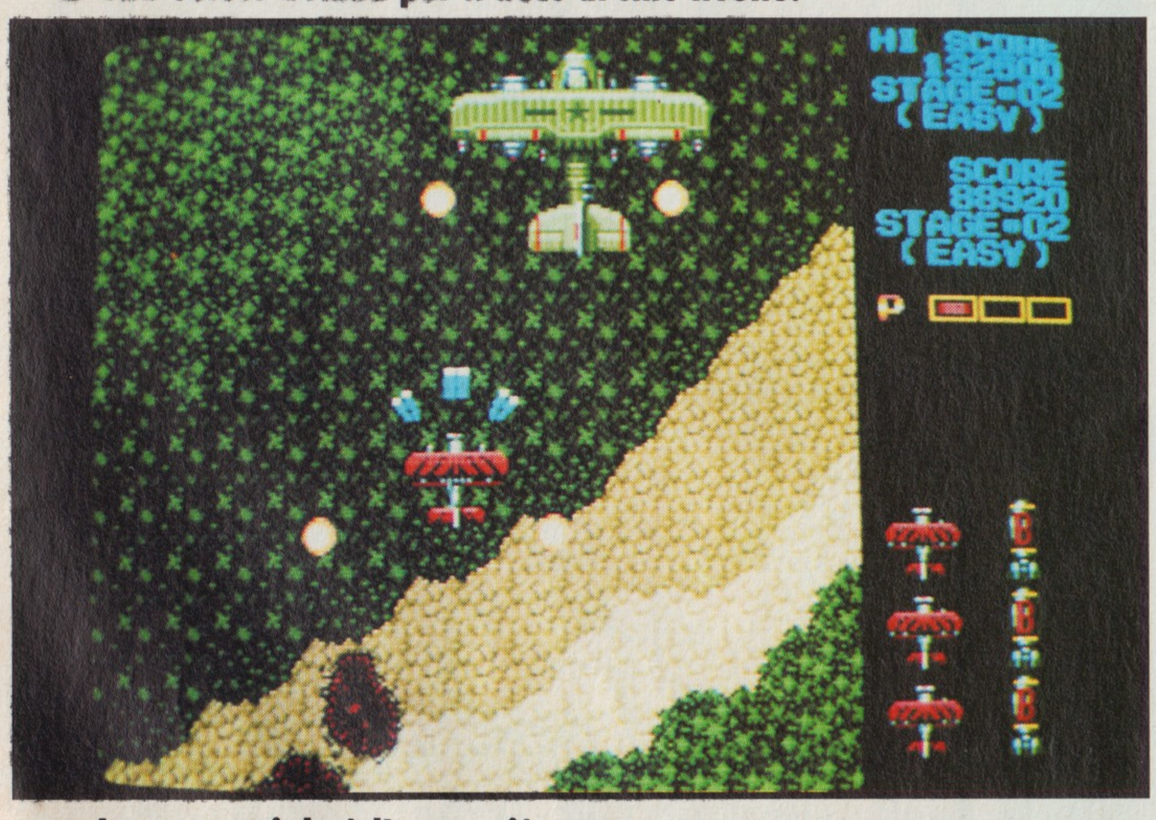
Composto da circa dodici sottolivelli, *Sky Shark* inizia il suo pericoloso viaggio da una base amica e si troverà quindi a combattere contro gli attacchi



▲ Strane cose verdi annientano i nemici!



▲ Una veloce bomba per il boss di fine livello.

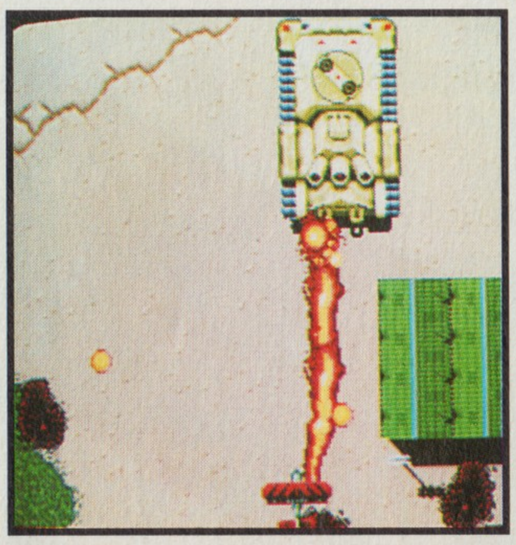


▲ Lo sparo triplo è l'arma più potente.

nemici prima di raggiungere la base aerea successiva e la salvezza. Le pillole di energia raccolte sul percorso, vengono convertite in punti alla fine di ogni zona; i power-up incrementano la potenza distruttrice delle tue armi, ma ne devi raccogliere almeno tre.

Non smettere mai di ragionare, i nemici arrivano in massa e velocemente: sparare in continuazione è all'ordine del giorno. Gli sfondi cambiano regolarmente, per cui alla foresta seguiranno il deserto, la città, gli oceani ed altre località esociche e maledettamente pericolose! Sfortunatamente i nemici sono determinati a non lasciarti tempo per ammirare il paesaggio!

Con la scelta tra tre armi diverse, *Sky Shark* può annientare tutti i nemici che non vivranno abbastanza per rimpiangerlo!



C+VG HIT!

MEGADRIVE

Sono un grande fan di Truxton *e questo game è molto simile e ugualmente divertente. Annientare centinaia di ship nemici è il mio ideale di passatempo perfetto e mi serve anche a scaricare i nervi. L'unico problema è che i livelli facili sono anche troppo semplici: ho completato il gioco senza perdere una vita! Comunque il livello Medio è abbastanza duro e soddisferà le esigenze dei migliori smanettoni, con una missione adeguata alla loro bravura. La grafica è di alta qualità e non ti impedisce di vedere arrivare i proiettili nemici! Ci sono troppe opzioni "continua" a disposizione, ma questo è un problema comune a tutti i giochi arcade per Megadrive; come in* Truxton *si dispone di crediti infiniti. Raccomando questo fortissimo game a tutti i fan degli shoot'em-up: ne avrete da sparare...!*

M. R.

GRAFICA	87%
SONORO	85%
VALIDITA'	88%
GIOCABILITA'	92%
GLOBALE	90%

SPECIALE DESKTOP PUBLISHING

AMIGA MAGAZINE

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

- Amiga Poliglotta
- Inboard 500
- ON DISK: 6 fantastici programmi e ...
- Metti un tigre all' Amiga
- Page Stream
- Microfiche filer Plus
- Sculpt animate 4D

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

NOVITA' CANON ZAPSHOT !

AMIGA MAGAZINE

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

- Sound MT32 MIDI
- SoundModule
- Amax
- Canon Zapshot !
- Excel Text 2.0
- Videovision
- Word Words 2.0
- Nuovo Workbench a otto colori
- Tutti i giochi di strategia

SPECIALE VIRUS

NUMERO SPECIALE 16 Pagine in più

AMIGA MAGAZINE

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

- Expander MIDI
- Mister Multitasking
- Photon Video Cel Animator
- AutoBootBlock
- Digi - View
- Deluxe Paint III
- Easyl: Tavoletta grafica per Amiga
- ON DISK: 15 fantastici programmi e...

CHECK - UP GRATIS DEL TUO AMIGA! DOVE E COME

SPECIALE

AMIGA MAGAZINE

IL MENSILE JACKSON PE

- Programma Sequencer: Music Recording Studio
- Alla conquista dell'Europa
- Il mondo icona
- ON DISK: 6 fantastici programmi e ...
- Tutti i giochi d'azione, arcade e simulazioni
- Grafica in Amiga Basic
- Desktop Video

EUROPEAN DEVELOPER CONFERENCE

OLTRE 15 PROGRAMMI SU DISCO

AMIGA MAGAZINE

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

INSERTO LE PAGINE DI Amiga Transactor

SPECIALE COMUNICAZIONE

AMIGA MAGAZINE

IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

- Personalizzare Amiga
- Il tempo di Amiga
- Music-X (Parte II)
- Parola ad Amiga
- Amiga Tex: novità DTP
- Uomini, topi e computer
- Audio Video Digitizer

INSERTO LE PAGINE DI Amiga Transactor

AMIGA MAGAZINE E' LA RIVISTA PIU' COMPLETA PER GLI UTILIZZATORI DI AMIGA

IN OGNI NUMERO

- ATTUALITA' DA TUTTO IL MONDO
- NOVITA' HARDWARE E SOFTWARE
- PROGRAMMAZIONE
- LE PAGINE DI TRANSACTOR, PER IL PROGRAMMATORE PIU' ESIGENTE

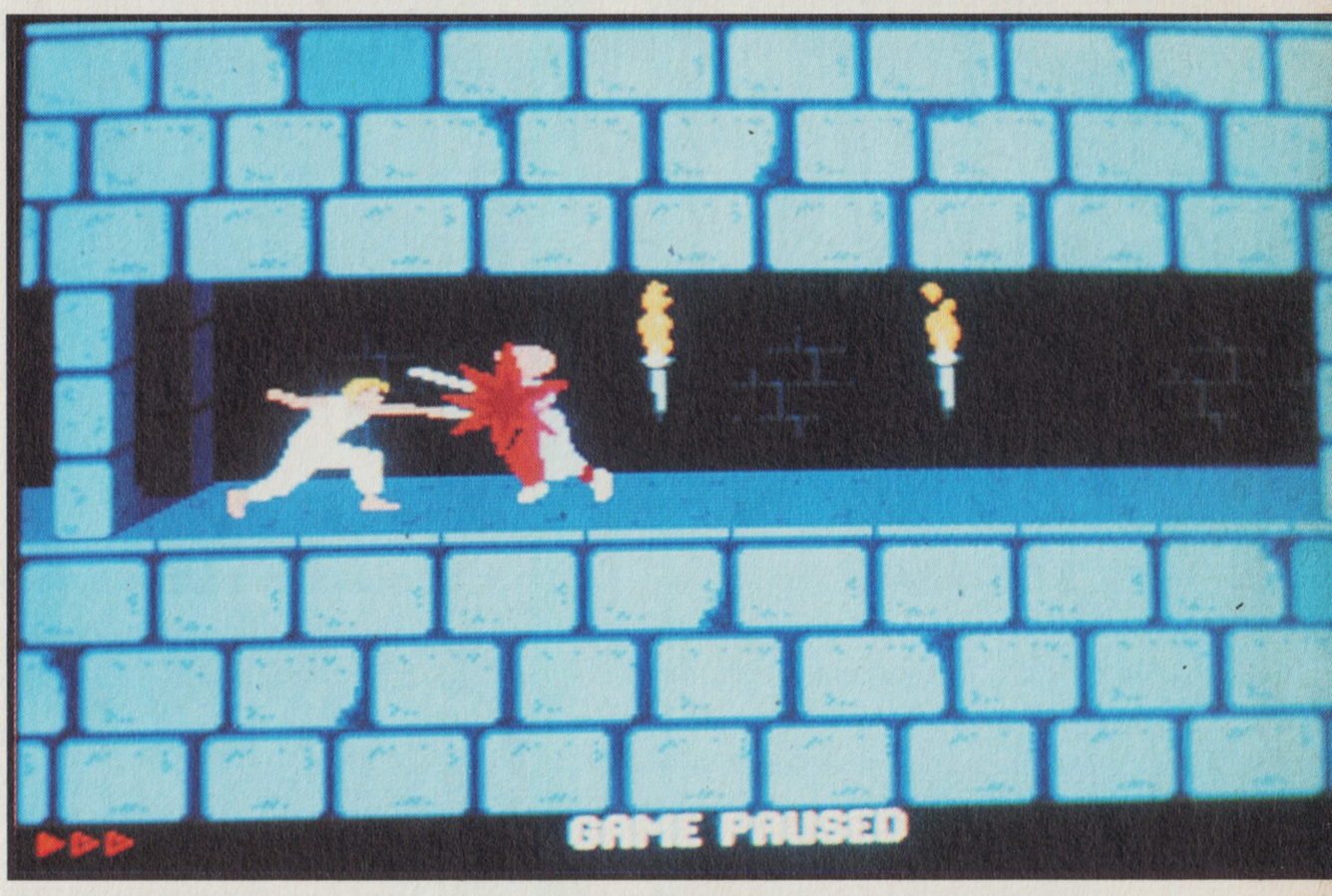
.....E IN PIU' IL FAVOLOSO FLOPPY CON NUMEROSI PROGRAMMI ACCURATAMENTE SELEZIONATI

OGNI MESE IN EDICOLA

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

▶AMIGA

PRINCE OF PERSIA



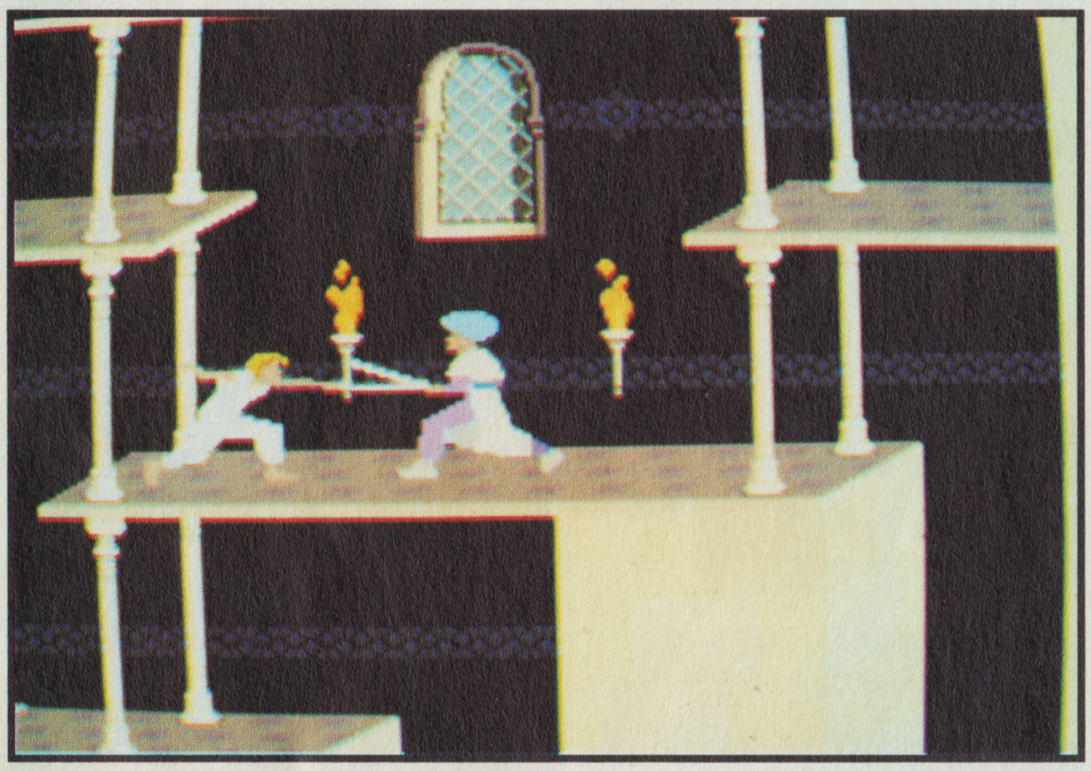
BY DOMARK

C+VG HIT!

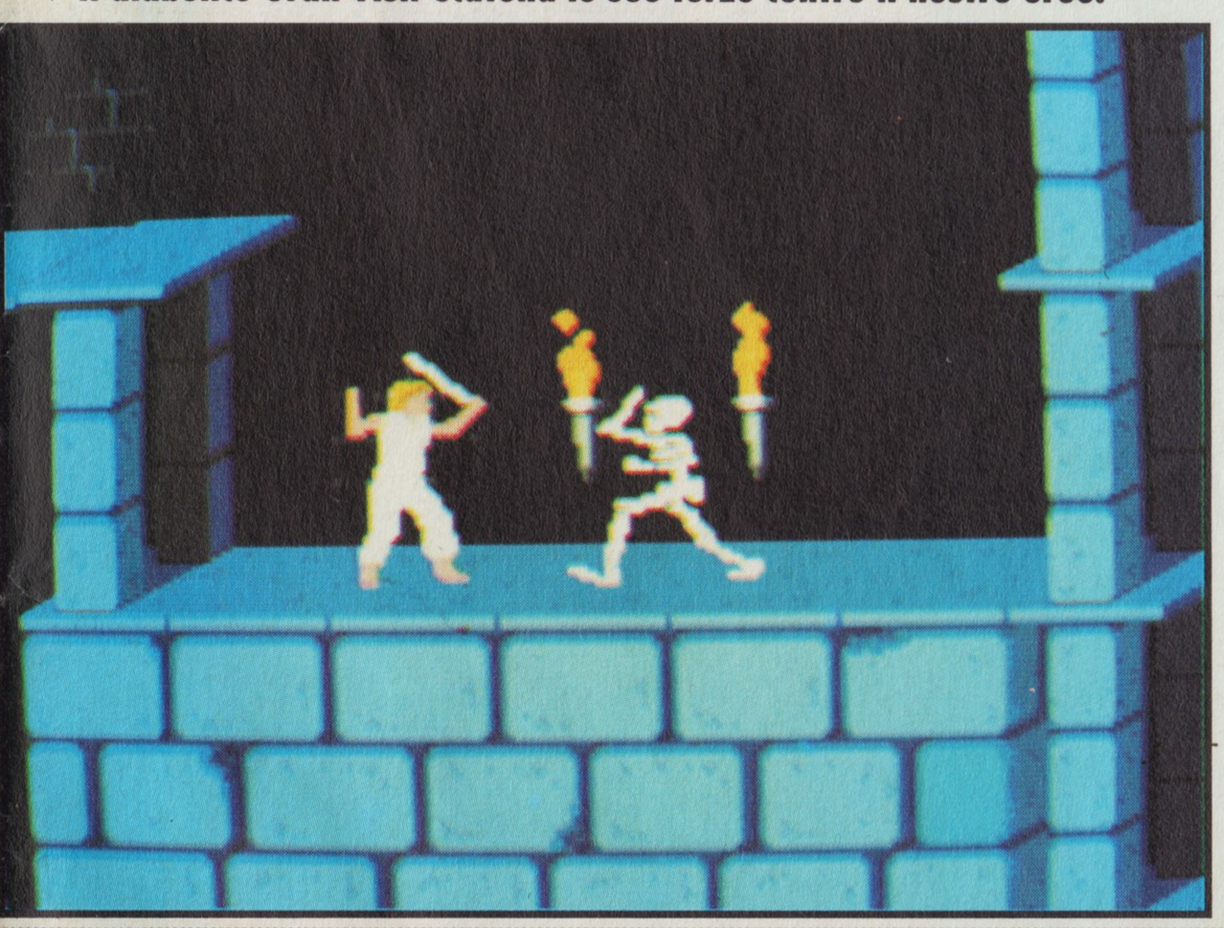
Il potente e virtuoso sultano di Persia si trova, al momento, fuori dal Paese e i suoi nemici cercano di approfittare dell'occasione. Ovviamente la Persia non può andare avandi da sola così, durante la sua assenza, il Sultano si è fatto sostituire dal Gran Visir Jaffar. Per quanto potente possa essere il Sultano, restano dubbi sulla sua ingenuità, infatti non si è mai accorto che Jaffar è un egoista megalomane che ha piani diabolici, tutti con un punto in comune: il bene di se stesso...

I suoi piani di dominazione includono anche il matrimonio con la figlia del Sultano, fatto non esattamente gradito dal giocatore che in questo game ricopre il ruolo di un giovane avventuriero innamorato della principessa. Chiaramente dovrai far qualcosa per contrastare Jaffar iniziando con l'infiltrarti all'interno del palazzo ed evitando le trappole ivi piazzate (piattaforme oscillanti che possono dar luogo a rovinose cadute o anche aculei che fuoriescono dal terreno proprio quando ci passi sopra!). Oltre a ciò dovrai annientare gli scagnozzi che incontrerai sul percorso. Le cose potrebbero anche volgere al peggio se vieni catturato e buttato in una cella sotterranea: in questo caso ti verranno portati via tutti i tuoi effetti personali compresa la fedele spada! Ma non è tutto, il diabolico Jaffar ha dato alla principessa un'ora di tempo per decidersi a sposarlo: dovrai riuscire a liberarla prima che il Gran Visir divenga *Prince of Persia*...

▼ **Duello mortale nel palazzo di Jaffar.**



▼ **Il diabolico Gran Visir scatena le sue forze contro il nostro eroe!**



UPDATE

Prince of Persia è appena apparso su PC ed uscirà presto anche su ST. Entrambe le versioni promettono di essere esattamente uguali a quella di Amiga che abbiamo qui recensito.

AMIGA

Prince of Persia mi ricorda molto il classico per 8 bit Impossible Mission che appartiene allo stesso genere platform/azione. L'altra caratteristica in comune con Impossible Mission sono i superbi sprite animati: è praticamente uguale e diffido chiunque dal non rimanere impressionato quando l'eroe salta, si appiattisce contro i muri o anche quando finisce in un buco! Uno dei piaceri di Prince of Persia è scoprire i suoi numerosi trabocchetti: state attenti alle tegole che cadono dal soffitto quanto vi trovate nelle stanze segrete. C'è solo un piccolo difetto in questo prodotto quasi perfetto: quando muori devi ricominciare dall'inizio del livello, arghhhh! Ammirare le schermate di Prince of Persia è bello, giocarci è ancora meglio!

R.L.

GRAFICA	94%
SONORO	75%
VALIDITA'	91%
GIOCABILITA'	92%
GLOBALE	90%

REVIEW

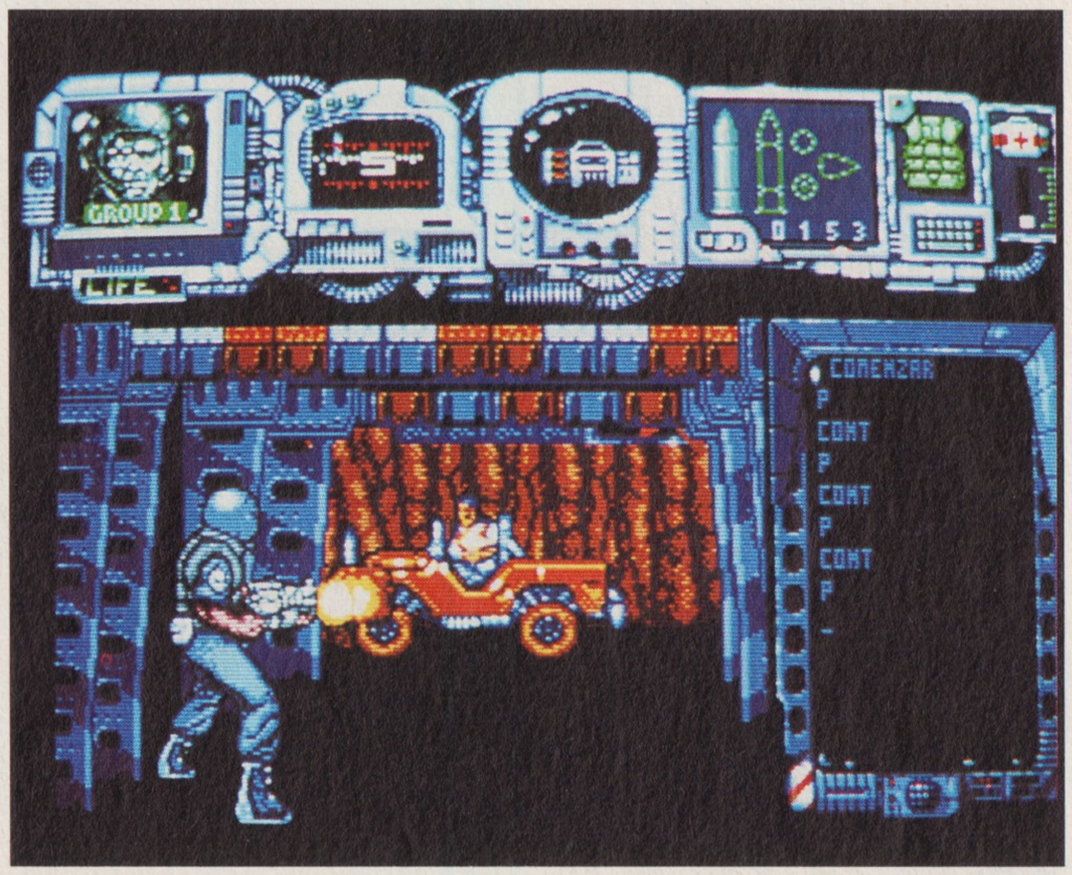
▶AMIGA

NARCO POLICE

BY DINAMIC

Siete al comando della Narco Polizia: una squadra di quindici uomini duri come l'acciaio (sono tanto duri, che riescono a mangiarsi tutta una scatola di cereali senza aggiungerci nè zucchero, nè latte!). La vostra missione è di infiltrarsi in una base su un'isola vicina alla costa della Colombia, quartier generale corazzato dei maggiori trafficanti di droga del mondo.
La squadra è divisa in tre team di cinque uomini, ciascuno dei quali parte da un diverso punto dell'isola dirigendosi verso l'interno e la zona di comando centrale.
Visualizzato in un ambiente in 3D, l'avanzamento avviene tramite joystick per correre lungo un corridoio o per appiattirsi contro un muro onde evitare le orde di soldati in agguato. Ad ogni modo, questi si eliminano facilmente: basta una veloce raffica della vostra mitraglietta da 20mm o del fucile a doppia canna per far rinculare ogni avversario in un bagno di sangue (Yeah!). I nemici più duri, che di solito stanno dietro a mitragliatrici o lanciarazzi, si possono obliterare con uno dei tre tipi di missili (monotestata antiuomo, multitestata dirompente o qualcosa che assomiglia un sacco al napalm: BOOM!).
Impiegando il sistema di computer portatile (che si usa anche per cambiare squadra, sparare i missili, annullare la missione o tirar fuori il pronto soccorso), ci si può collegare alla rete di computer dell'isola, ottenendo informazioni e aprendo porte senza dover usare l'artiglieria. Fate attenzione, però, perchè i baroni della droga non sembrano voler cedere troppo facilmente...

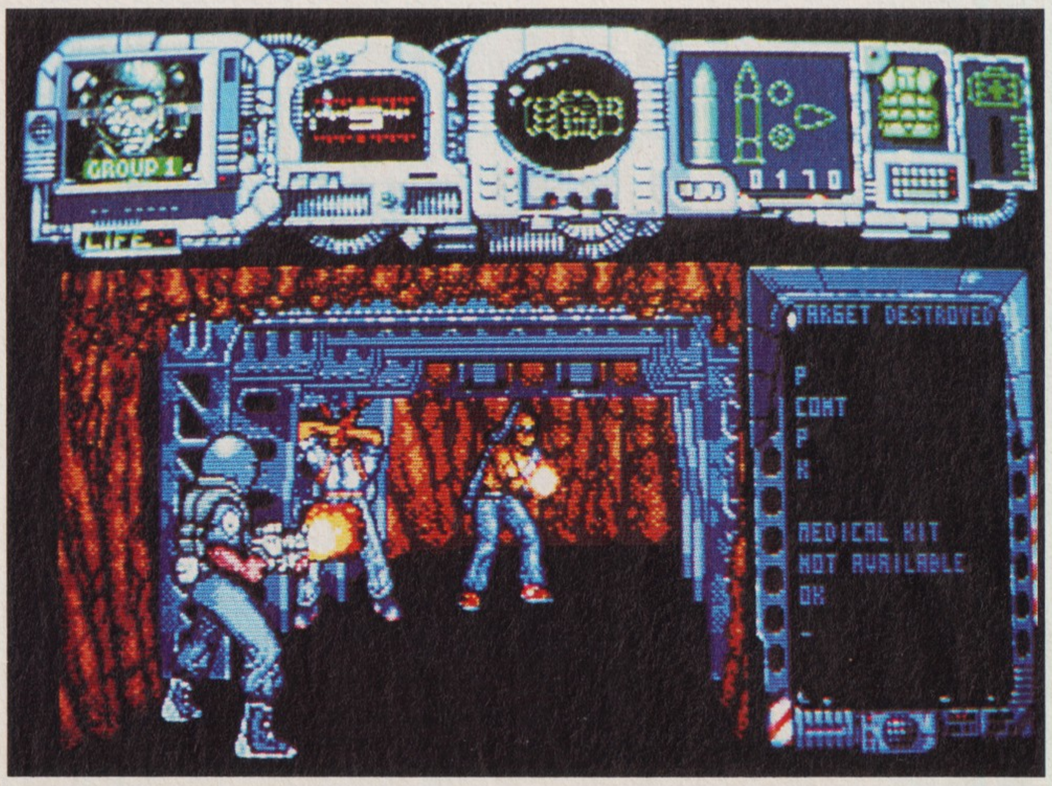
▼ **Blastiamo i baroni della droga sulle jeep.**



UPDATE

Narco Police uscirà presto anche sugli 8-bit.

▼ **Un duello a fuoco in Narco Police.**



AMIGA

Il problema di tutti i precedenti titoli della Dinamic stava nella loro difficoltà: erano di gran lunga troppo cattivi da battere! Narco Police *segna un'inversione di tendenza da parte degli spagnoli, ma mostra quel che sanno fare. Il sistema in 3D è un tantino lento, e gli sprite hanno la fastidiosa tendenza a muoversi a passo di lumaca se sono in troppi sullo schermo, ma c'è una cosa che fa continuare a giocare: è davvero divertente! L'elemento tastiera per inserire i codici per poter sparare i missili e cambiare squadra aumenta la profondità, anche se a volte è un casino dover battere i codici per il pronto soccorso mentre vi stanno blastando via le dita! Il sonoro è molto buono, e il rumore delle mitragliatrici e dei missili che danneggiano un po' dappertutto è abbastanza realistico da far pensare ai vicini che state facendo la Terza Guerra Mondiale nella vostra stanzetta!* Narco Police *fa riconsiderare la Dinamic e mostra un sacco di speranza per i futuri giochi che useranno questa tecnica di 3D. Un bel gioco che merita di essere considerato.*

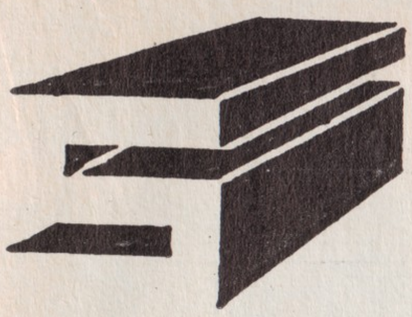
R. S.

GRAFICA	**86%**
SONORO	**88%**
VALIDITA'	**80%**
GIOCABILITA'	**84%**
GLOBALE	**83%**

ST

Simile alla versione Amiga sotto molti aspetti, anche se il sonoro è un pò più debole e mancano le schermate di intermezzo: il che non gli impedisce di essere altrettanto divertente. Se vi piacciono le esplosioni, dategli un'occhio.

GLOBALE	**82%**



SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 98.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 119.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k	Lit. 139.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....	Lit. 45.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
ATARI LINX	Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda	Lit. 350.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

OFFERTA SENSAZIONALE

ESPANSIONE 512K PER AMIGA PIU'
DRIVE CON INTERRUTTORE.

Lit. 210.000

NOVITA'

SYNCRO EXPERT VERSIONE III
PER AMIGA 500/1000/2000

Syncro Expert e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre Syncro Expert e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

Lit. 35.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard diek 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Ega Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit. Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

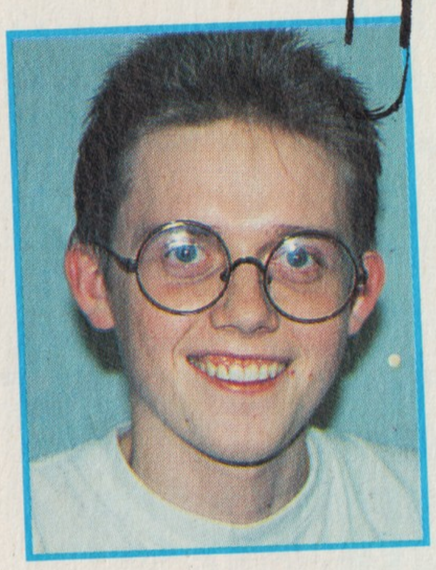
Lit.. Telefonare

MA CHI CAVOLO...

...si credono di essere questi del team di C+VG??

Bella domanda per rispondere alla quale, abbiamo richiesto le schede personali ai nostri redattori italiani e inglesi.

PAUL



PAUL "EINSTEIN" GLANCEY

Grado: Caporedattore
Base operativa: Dovunque si addormenta
Età: 21
Giochi preferiti in assoluto: *Dungeon Master*, *Elite*, *Gunhed*, *Super Monaco GP*, *LHX Attack Chopper*
Mi piace: I Fillet Burger di Kentucky Fried Chicken, la cucina turca, stare comodamente seduto in un elicottero che vola sopra il mare di Barents, Calvin & Hobbes, Bloom County, Bugs Bunny, Tom & Jerry e i cartoni animati di Droopy. E questo è tutto, gente.
Non mi piace: Essere scagliato giù dagli elicotteri che volano sopra al mare di Barents, essere rapito da extraterrestri che poi mi lasciano a molte miglia da dove mi hanno preso. Pensare di dovere andare sino alla lavanderia.
Frase preferita: "Datemi la centrale nucleare di Battersea!"
Poteri speciali: Scendere le scale due gradini alla volta e sbattere gli occhi in un modo molto inquietante.
Suoni preferiti: Beach Boys - *Fun, Fun, Fun*, Simon & Garfunkel - *Punky's Dilemma*, Fripp & Eno - *Evening Star*; Chopin - *Notturno in La*, Louis Armstrong - *It's A Wonderful World* e *Stardust*, Jean Michel Jarre - *Oxygene*, Philip Glass - *Qoyaanisqatsi*, Tutte le musiche di *Out Run* e la musica di *Wizball*.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Pasqua: Una macchina del tempo per rendere i tempi di consegna di C+VG più accettabili. Sarebbe anche un gran divertimento alle feste.

RICHARD



RICHARD "IL PIU' FIGO SONO IO" LEADBETTER

Grado: Redattore, amico delle star.
Base operativa: Witham, Essex.
Età: 18
Giochi preferiti in assoluto: *Pit Fighter*, *Narc*, *Smash TV*, *Klax*, *Dungeon Master*, *Bard's Tale 2*, *Batman* sul Gameboy, *Golden Axe* sul Megadrive, *Afterburner* in sala giochi e sul Megadrive, *Paradroid*, *Revenge of Shinobi*, *Strider* e *Rainbow Islands*.
Mi piace: I Simpsons, la letteratura classica inglese, il Gameboy (porta vita al terribile viaggio in treno che faccio per tornare a casa), gli esami (perché li passo tutti), i giochi da bar particolarmente violenti (non so perché...).
Non mi piace: Il rum giamaicano d'annata, i Fillet Burger del Kentucky Fried Chicken (in particolar modo la maionese), la vecchia che mi ha rovinato le vacanze bussando alla mia porta e chiedendomi di Dio, di Londra e dei poeti di Liverpool. Ah già, *The Neighbours* (una soap opera inglese, NdR): è terrificante pensare che ci siano milioni di persone che ci si divertono.
Frase preferita: "Che suc-cede?"
Poteri speciali: Ha l'incredibile potere di trovare le illustrazioni smarrite in meno di 20 minuti e la strana capacità di avere la stessa voce di tutti gli altri abitanti di Witham (almeno secondo Julian).
Suoni preferiti: La mia voce, i Pet Shop Boys, tutte le musiche di *Outrun* e di *Afterburner*, "una canzone molto strana che ho sentito una volta su un disco dei Metallica", belinda Carlisle, Jean Michel Jarre (eccetto l'assurdo *Waiting for Cousteau*), qualcosa dei Bon Jovi, i New Order e *tutta la roba bella*.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Pasqua : Un conto in banca miliardario, una pacca sulle spalle e qualcuno che mi telefoni per ricordarmi quanto sono intelligente. C'è qualche volontario?.

SECRET

JULIAN

JULIAN (JAZZA IL TRUZZO) RIGNALL



Grado: Direttore
Base operativa: La strabellissima Southend-on-Sea.
Età: Abbastanza da non essere nato ieri.
Giochi preferiti in assoluto: Ne ho un sacco, ma i coin-op della Williams, *Kick Off II*, *Euro 15 II* e *Super Mario III* sono quelli che mi vengono subito in mente.
Frase preferita: CENSURATA!
Poteri speciali: Può guidare e smadonnare alla grande nello stesso tempo, mantenere degli incredibili livelli di svacco, videogiocare.
Mi piace: La tele, i videogiochi, i film, fare casino, le cose che vanno molto veloce, andare molto veloce, il budino di riso, il calcio, il mio gatto Mad, Glenys, i libri, le moto, disegnare e un sacco di altra roba...
Non mi piace: I limitatori di velocità, il traffico, i pallisti, le malattie, i tempi di consegna schifosi, fare il figo (seee, NdT), le risse, il mio gatto Mad quando fa la pipì dove non deve, la gente che arriva tardi in ufficio, veder perdere la mia squadra del cuore.
Suoni preferiti: I mostri di fine livello che mordono la polvere, le pernacchie, le moto, i sintetizzatori, le esplosioni e parecchia musica.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Pasqua: Un'auto da rally, uno scanner, una *Fazer Yamaha* e la *Pace nel Mondo* (Yu-huu...)

ANDREA

ANDREA "NON E' ANCORA PRONTA QUELLA COPIA?" WALKER



Grado: Grafico.
Base operativa: Holloway, Londra (*vicino* alle prigioni, non *dentro*).
Età: vecchia (ma bellissima).
Giochi preferiti in assoluto: *Wizball*, *Super Mario Bros*, *Volfied*, è stata vista "perdersi" in *Tetris*.
Frase preferita: "Chi mi ha rubato la taglierina?"
Poteri speciali: Da quando è stata morsa da un dislessico radiottivo quando era ancora una bambina, Andrea ha dimostrato capacità di impappinarsi sovrumane.
Mi piace: Il mio uomo, Natale, i ristoranti costosi, i pub, Bugs Bunny, lo champagne, il vino rosso, i regali a sorpresa, spendere soldi, andare in vacanza, Parigi, i fiori, i cioccolatini, le storie d'amore... (Fermatela! - Ed)
Non mi piace: Essere in ritardo, aver freddo, l'ingiustizia, Wogan, Paul "la mammoletta" Gascoigne, lavorare, andare in lavanderia, la carne, la gente stupida e cucinare.
Suoni preferiti: I B 52, i Soul II Soul, Frank Sinatra - *My Way*, Peggy Lee - *Fever*, Mary Coughlan - *Uncertain Pleasures*, Tchaikovsky - *Lo Schiaccianoci*, Grease - *The Original Soundtrack*, Louis Armstrong - *It's a Wonderful World*.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Pasqua: Un Macintosh Apple con un grosso monitor e "tutto il software".

ROBERT

ROBERT "CRASH OUT" SWAN



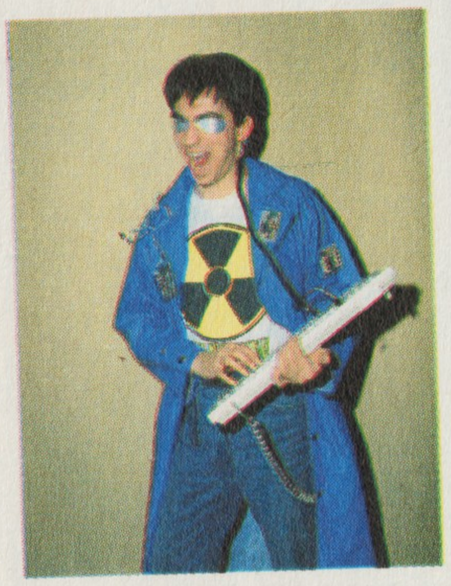
Grado: Redattore.
Base operativa: Prima stava a Chatham, ma ora vive con due altri pazzi a Gillingham (che non è poi molto distante...)
Età: 20
Giochi preferiti in assoluto: *Super PacMan*, *Defender*, *Flood*, *Smash TV*
Mi piace: La musica molto alta, fare il mosh, l'Arsenal, la cucina cinese.
Non mi piace: La gente noiosa che non sa divertirsi, tutto di Stock, Aitken & Waterman, le schifide soap opera australiane, un certo giocatore dello Spurs che non sa cantare per salvarsi la vita.
Frase preferita: "Che fine ha fatto il fine settimana?" e "Fintanto che ci sono il sesso e le droghe, chi se ne frega del rock 'n' roll?"
Poteri speciali: Può dormire ovunque, ma preferisce le poltrone e i parchi.
Suoni preferiti: Iron Maiden - *No Prayer for the Dying*, Metallica - *Master of Puppets*, Pink Floyd - *The Final Cut*, Hawkwind - *Masters of the Universe*.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Pasqua: Una SR5 4x4 Toyota e un sacco di riposo.

TOP SECRET

Ed ecco una parte del team di C+VG Italiano...

FABIO

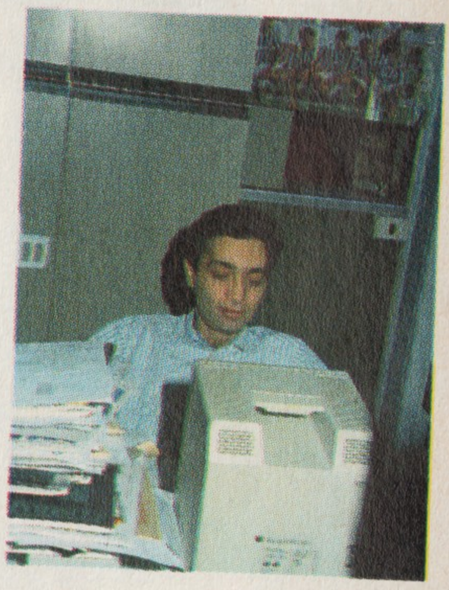
FABIO "MERCENARY" ROSSI



Grado: Redattore.
Base operativa: Garbagnate Milanese, in mezzo alle steppe padane.
Età: Manca pochisimo ai 22.
Giochi preferiti in assoluto: Quelli che non si possono dire. Fra i videogiochi, *Alf in the Color Caves*, gli shoot 'em up esagerati come *Air Buster*, le cose ultragiapponesi e i giochi di ruolo dal vivo.
Frase preferita: CENSURATA!, in seconda scelta "Al mondo c'è un sacco di gente strana".
Poteri speciali: Scrivere & tradurre alla velocità della luce, vivere di notte e dormire fino a mezzogiorno, avere un sacco di idee brillanti e dimenticarsele subito, andare in giro in T-shirt anche a Natale.
Mi piace: Guadagnarmi da vivere così, la roba giapponese, i fumetti d'autore, suonare il sax, i cartoni animati di Wile E. Coyote, collezionare magliette, giochini a molla come quelli di Salvi e i puzzle tridimensionali, fare scemate con i miei amici, stare tranquillo a casa mia, la roba cyberpunk, le cose irreali, scrivere sceneggiature multimediali e favole, mangiare roba strana, i telefilm degli anni '60 e un sacco di altre cose.
Non mi piace: Essere costretto a fare lavori noiosi, la musica house, le cose volgari, i film di Pierino, i bambini piccoli, lo sport e in particolar modo il calcio, accendere la tele (l'ultima volta è stato tre anni fa, per vedere le repliche di *Il Prigioniero*), rimanere senza soldi, lavare i piatti, fare la persona seria, le "cose serie & importanti", le mode in generale e un sacco di altre cose.
Suoni preferiti: La musica New Age, il Jazz, Martin Galway, Paolo Conte, le colonne sonore cinematografiche, le canzoni che erano famose negli anni '70, i Pink Floyd, i River's Cage, Elio & le Storie Tese, la musica tanto brutta da essere bella e le colonne sonore dei cartoni animati "classici" giapponesi.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Pasqua: Tantissimi soldi, un Mobile Suit, un metodo istantaneo per imparare il giapponese.

MASSIMILIANO

MASSIMILIANO "MAD MAX" ANTICOLI



Grado: Boh !?!
Base operativa: Scrivania "incasinata" di Via Pola
Età: 22
Altri soprannomi: Lupo Alberto
Giochi preferiti in assoluto: oltre a uscire con le ragazze, tutti quelli sportivi (ad eccezione del football americano e del baseball !!)
Frase preferita: "Mi piace un sollucchero"
Poteri Speciali: "Incasinare" una scrivania in circa 4 secondi.
Mi piace: Gli hamburger, le salse pasticciate, la Juventus, gli Antenati, i Pronipoti, Paperino, la pizza, e... Marta.
Non mi piace: sentirmi dire: "Mad Max c'è un'urgenza", perché vuol dire che c'è molto da lavorare, e le pizzerie senza il forno a legna.
Suoni preferiti: I Led Zeppelin (in particolar modo la canzone *Kashmir*), i Genesis, Zucchero, Vasco, Gianna Nannini, i Queen.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Pasqua: una Ferrari, qualsiasi modello, ma potrei benissimo accontentarmi di una 500 (Mercedes), inoltre, un'Amiga 3000.

ANTONELLA

ANTONELLA "POISON" LANGIU



Grado: Redattore
Base operativa: Bellinzago City
Età: 22 bellissimi anni
Giochi preferiti in assoluto: *Flimbo's Quest*, *Bubble Bobble*, *Zoom* e in sala giochi *Shangai*.
Frase preferita: Dio creò l'uomo poi disse: "Ora farò di meglio". E creò la donna!
Poteri speciali: complicarmi la vita e sopravvivere in questo piccolo mondo di maschietti football-dipendenti!
Mi piace: il mio lavoro, divertirmi alla grande con gli amici, adoro gli animali, poltrire, ballare, Roma e Parigi e in generale ho un debole per tutto ciò che è bello ma che per mia sfortuna costa un po' troppo e... Pierre!
Non mi piace: il calcio, la pastasciutta, i rettili, Jovanotti, Mike Bongiorno e chi non si fa i fatti suoi.
Suoni preferiti: Elton John, De Gregori, Sting e Zucchero.
Cosa voglio trovare nell'uovo di Pasqua: mi accontento di poco, scrivere sotto l'ombra delle palme (può rivelarsi molto più produttivo), un viaggetto alle Seychelles!

SECRET

AMIGA

REVIEW

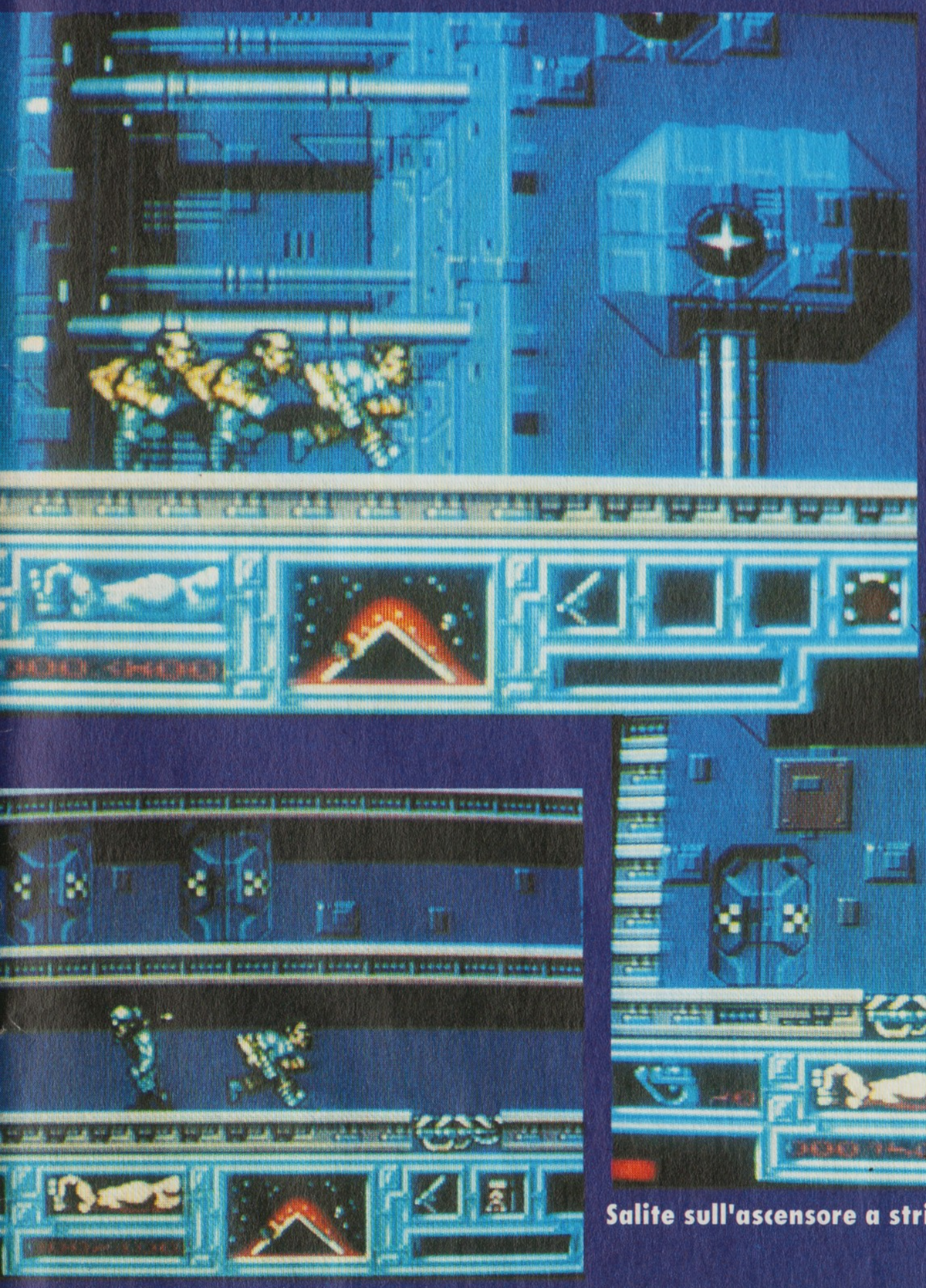
TOTAL RECALL

BY OCEAN

Doug Quaid ha dei problemi. Perseguitato da sogni ambientati su Marte, con donne misteriose & morti improvvise, si reca alla Rekall Inc, un'agenzia specializzata in ricordi per poter scoprire su Marte la verità che sta dietro ai fastidiosi incubi. Ma qualcosa va decisamente storto, e Doug scopre che tutta la sua vita è una colossale bugia. Per rendersi conto di chi e che cosa sia realmente, Quaid si dirige sul pianeta rosso, ma a sua insaputa viene inseguito da Richter e dalle sue forze di sicurezza, controllate dal malefico governatore di Marte, Cohaagen. Il primo e il terzo livello sono basati su piattaforme, e Quaid vi deve trovare alcuni oggetti che gli riveleranno sempre più del suo passato. Il secondo e quarto quadro sono inseguimenti in macchina in cui il nostro eroe schizoide deve guidare un taxi rubato lungo le strade principali della colonia marziana, sfondando cancelli e cercando in ogni modo di evitare gli inseguitori. L'ultimo livello, ancora una volta in piattaform-o-rama, vede Quaid sulle tracce di Kuato, il mutante che gli rivelerà la sua vera identità e il modo di liberare Marte!

UPDATE

Le versioni di Total Recall per ST, Spectrum, Amstrad e C64 dovrebbero essere uscite da pochi giorni.



Un Quaid con la testa grossa viene inseguito da due cloni di Michael Ironside assetati di sangue!

Quell'icona "?" fornirà l'invincibilità o bloccherà la pistola di Quaid? Una bella scommessa...

▼

Salite sull'ascensore a strisce e riposatevi le gambe.

AMIGA

Per quel che mi ricordo, il film (Atto di Forza per noi italiani, NdT) era tutto effetti speciali e poca trama, e sotto questo aspetto il gioco della Ocean è fedelissimo alla pellicola. La grafica di tutto il gioco è molto carina (anche se gli sprite hanno uno stile da cartoni animati piuttosto che essere dei sosia di Arnie), e musica ed effetti generano veramente una certa atmosfera. Quel che non mi è piaciuto di Total Recall è stato che giocarlo è esattamente la stessa cosa di giocare la sequenza della corsa in macchina di Batman e sugli 8 bite le parti con le piattaforme di Batman/Untouchables/Robocop II/Navy Seals. Non so voi, ma io mi sto rendendo conto del fatto che tutte le licenze da film della Ocean hanno un formato assai simile. Quel che è peggio è che non ci sono neanche abbastanza piattaforme da rendere interessanti le peregrinazioni su queste ultime. Quaid passa un sacco di tempo con una pistola, ma senza poterla usare. Ciò significa che deve pigliare a pugni gli avversari, ma mentre li stà massacrando quelli rispondono a suon di proiettili! La cosa dà particolarmente fastidio nei livelli avanzati, quando si incontrano nemici che resistono a cinque proiettili e un sacco di pugni. E naturalmente una volta buttata l'unica vita e i cinque "continue" si deve ricominciare tutto dall'inizio. In generale, comunque, è un gioco molto rifinito, ma lo si può raccomandare solo ai giocatori più pazienti che non si sono ancora stufati del formato delle licenze cinematografiche, che ormai è stato sin troppo sfruttato.

P. G.

GRAFICA	79%
SONORO	81%
VALIDITA'	60%
GIOCABILITA'	60%
GLOBALE	62%



SOFTEL

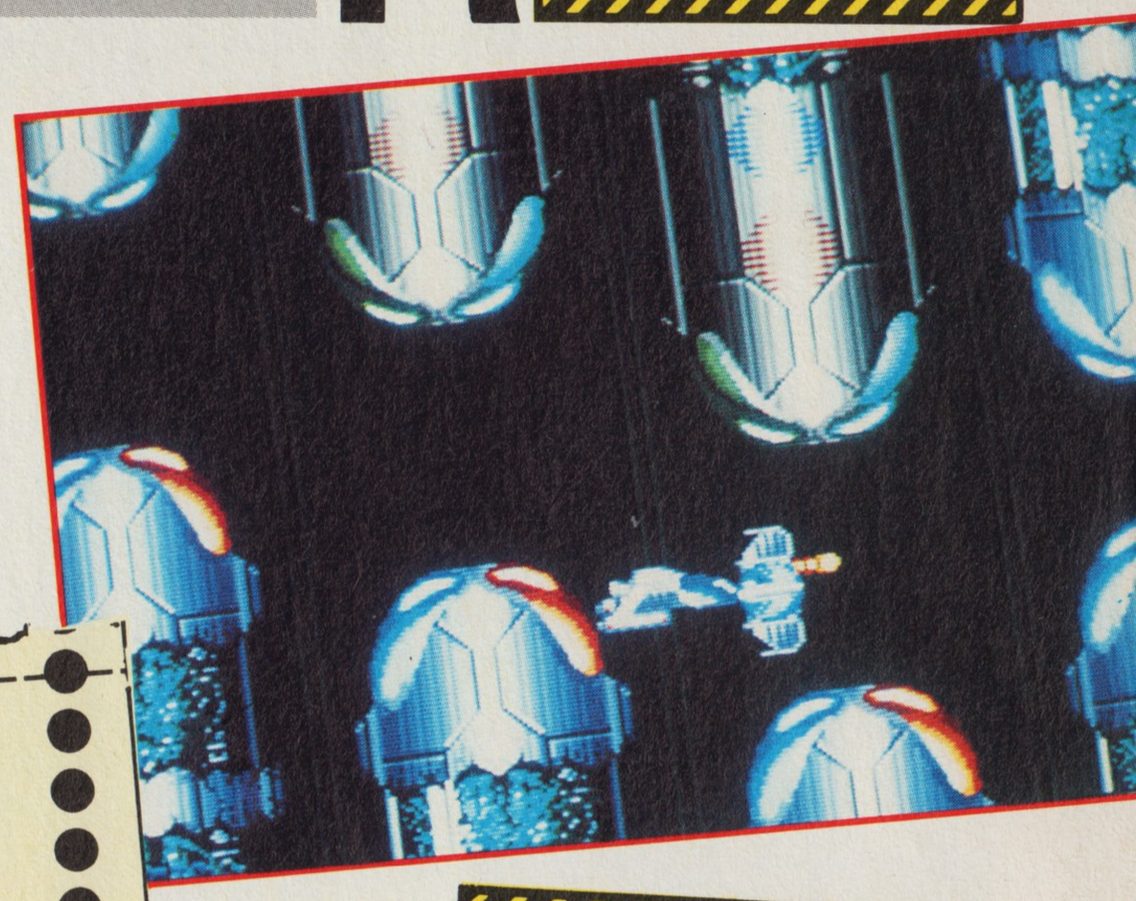
una grande realtà italiana

VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via Antonino Salinas, 51/B
(GRA) 00178 ROMA
Tel. 7231811
Tel./Fax 7231812

Z-OUT

BY RAINBOW ARTS



DATA STELLARE: 21-04-122-7

+++ INIZIO TRASMISSIONE

CONGRATULAZIONI PER IL TUO SUCCESSO NELLA GUERRA "X-OUT". SFORTUNATAMENTE, TUTTE LE CELEBRAZIONI DEVONO ESSERE RIMANDATE PERCHE' I SENSORI A LUNGO RAGGIO HANNO CAPTATO CHE UN ATTACCO DAL PIANETA ALPHA CENTAURI E' IMMINENTE + STOP

IL CUORE DELL'OFFENSIVA ALIENA E' DIVISO IN SEI LIVELLI A SCROLLING ORIZZONTALE, OGNUNO SORVEGLIATO DA ENORMI FORME DI VITA ALIENA CHE DEVONO ESSERE ANNIENTATE PER POTER PROGREDIRE + STOP

PRECEDENTI MISSIONI ESPLORATIVE HANNO PIAZZATO ARMI EXTRA, MEZZI DI TRASPORTO E SATELLITI FUORI ORBITA NEL TENTATIVO DI ASSICURARE IL SUCCESSO DELLA TUA MISSIONE + STOP

SE RICHIESTO, UN SECONDO CACCIA POTRA' ARRIVARE ALLA ZONA DI COMBATTIMENTO IN QUALUNQUE MOMENTO, PILOTATO DA UN COLLEGA, COMUNQUE E' SOLO OPZIONALE; SE RITIENI CHE NON SIA NECESSARIO, IL SECONDO PILOTA RIMARRA' ALLA BASE + STOP

BUONA FORTUNA E CHE LA FORZA SIA CON TE + STOP

GENERALE M.K. YRA
FEDERATION HIGH COMMAND

+++ FINE TRASMISSIONE

▼ **Uno ship da combattimento nemico si getta nella mischia...**



AMIGA

Dopo averci giocato sono arrivato alla conclusione che non si tratta di un sequel ma di una continuazione di X-Out e comunque non è malaccio. L'unico problema è che Z-Out non ha niente che lo innalzi al rango di miglior shoot'em-up per Amiga. Grafica e suono sono buoni con alcuni alieni da blastare assolutamente stupefacenti, ma la giocabilità sembra essere la stessa vecchia cosa: sopravvivere uccidendo... Anche le armi più osè di R-Type ricompaiono per aiutarti a distruggere quei difficili mostri di fine livello. Così, non molta originalità ma un nuovo shoot'em-up che farà la felicità dei grilletti facili.

R.S.

GRAFICA	86%
SONORO	64%
VALIDITA'	82%
GIOCABILITA'	80%
GLOBALE	83%

UPDATE

Z-Out arriverà presto su ST e sarà, perlomeno nelle intenzioni, altrettanto colorato e con un sonoro eccezionale come quello già messosi in evidenza nella versione da bar. Anche il prezzo non dispiacerà...

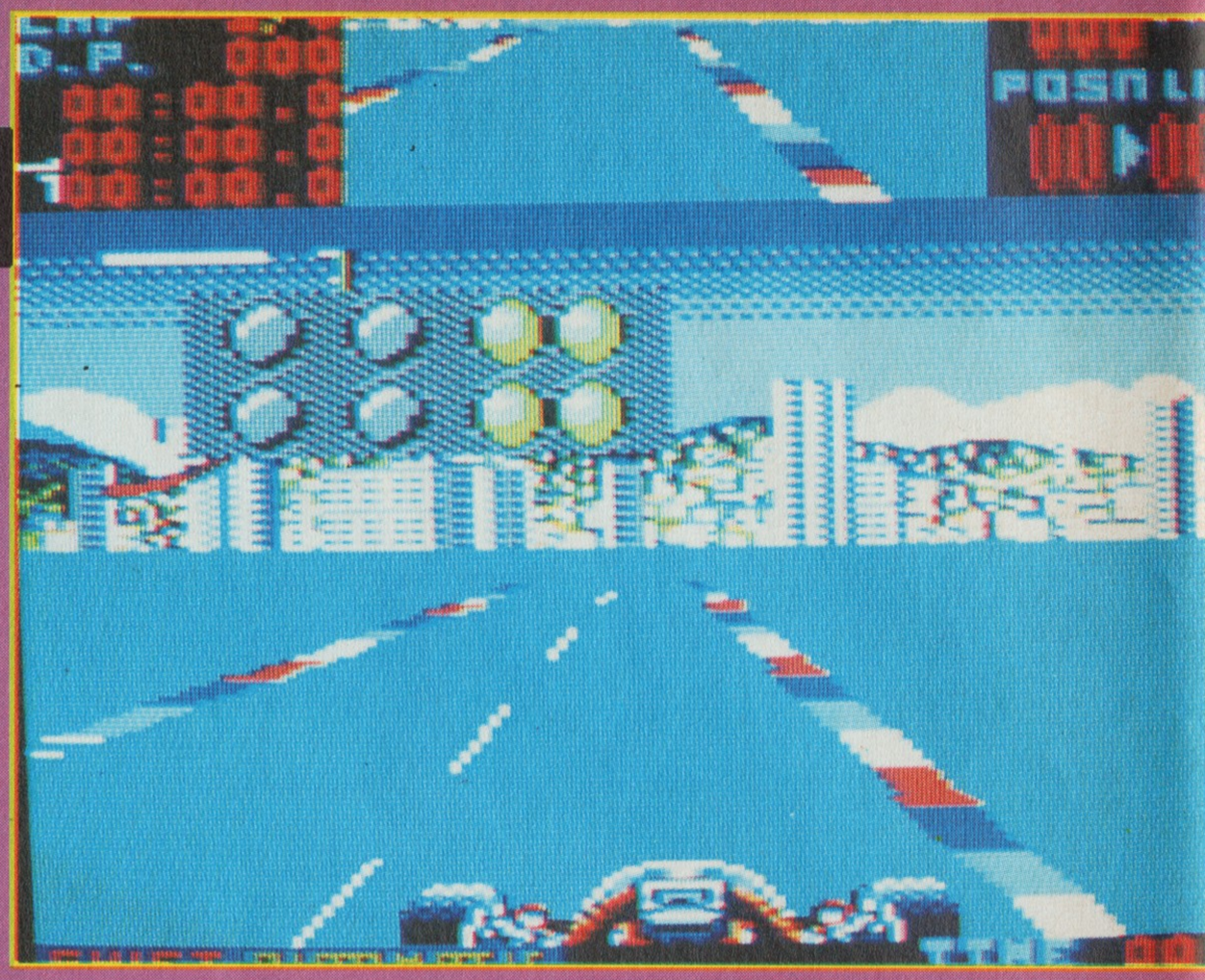
PREVIEW

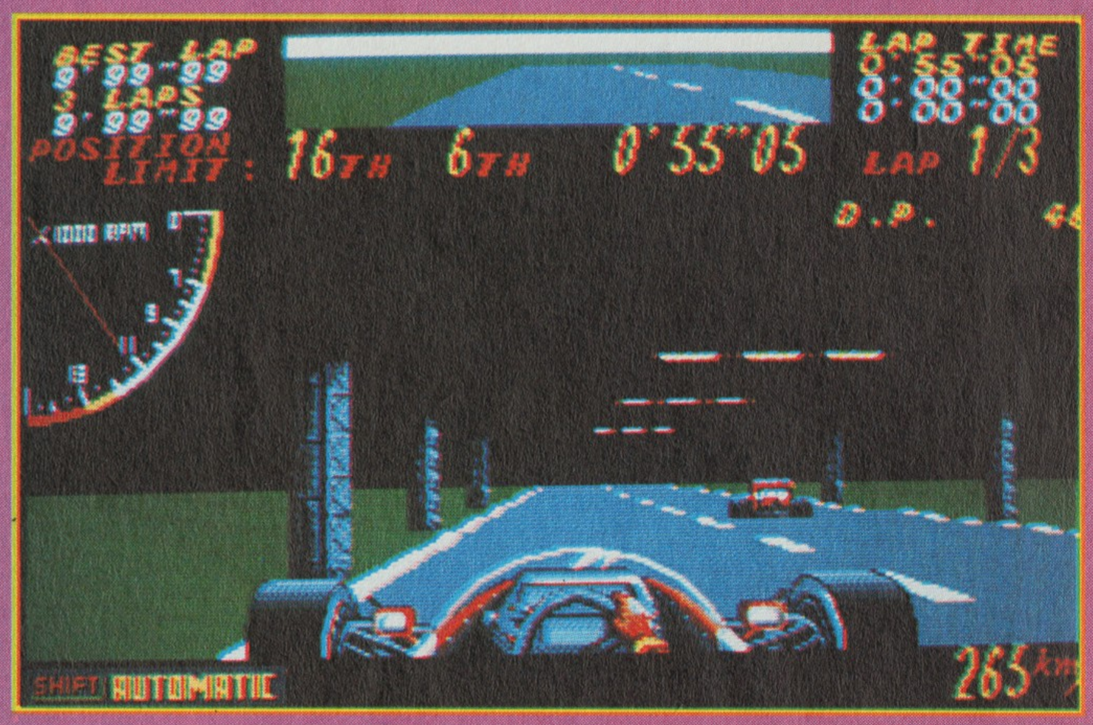
SUPER MONACO G.P.

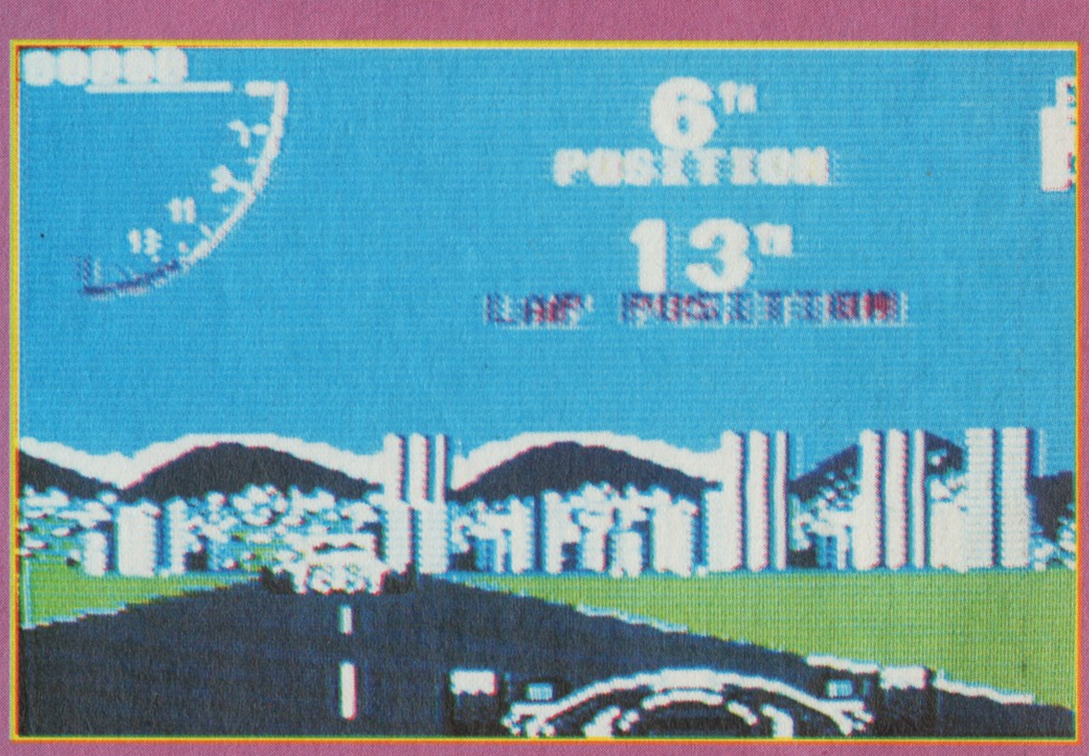
US GOLD

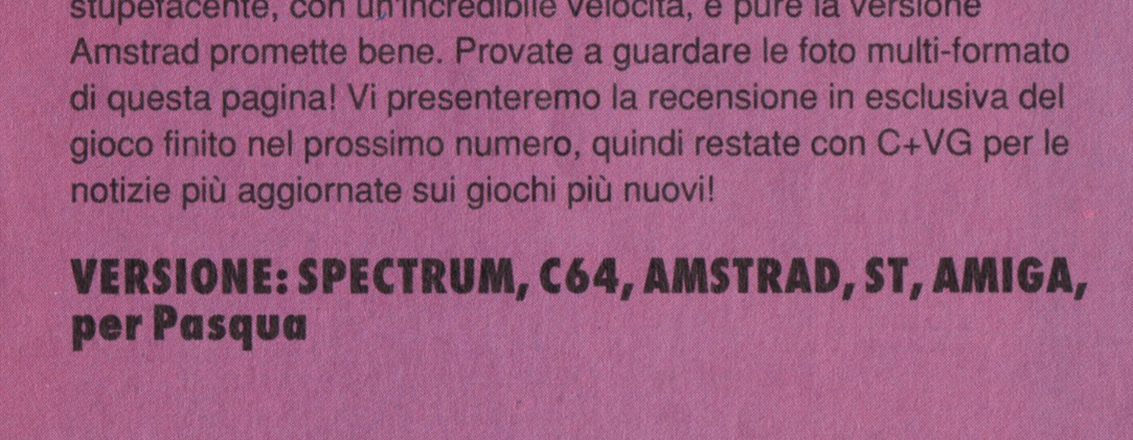
Nelle sale giochi ha lasciato al verde tutti gli appassionati di giochi di guida. Il più recente esempio della tradizione in mega 3D dei giochi di guida della Sega ha portato i giocatori sul circuito cittadino di Monaco: lo scenario di tutte le migliori videocorse di tutti i tempi! La US Gold ha chiesto alla Probe (quella delle conversioni di *Turbo Out Run* e di *SCI*) di occuparsene e, a giudicare dalle foto, hanno fatto meraviglie! Il gioco vi mette al volante di uno fra tre bolidi di formula uno. Il motore per principianti ha il cambio automatico ed è piuttosto facile da guidare: ma non è l'auto più veloce della pista. La macchina con quattro marce è il passo successivo e, pur più veloce, è un tantino più difficile da portare. La versione a sette marce è raccomandata solo ai Nigel Mansell del video, che possono prendere con facilità ogni curva di Monaco. Poi si passa al giro di qualificazione, dove si corre una parte della pista di Monaco con lo scopo di assicurarsi la posizione più avanzata possibile sulla griglia di partenza. Nel corso della corsa di tre giri vera e propria non ci sono limiti di tempo: basta tenersi nelle prime posizioni per poter restare in gara. Se ve la cavate bene passate a una seconda gara, con la pioggia che cade sul circuito di Monaco rendendo l'auto ancora più difficile da controllare. La versione per Megadrive ci era piaciuta per via delle piste extra che vi erano state incluse, oltre a un'intera stagione di corse. Si poteva persino guidare un'auto migliore sfidando il pilota di un'altra scuderia e battendolo nel corso della stagione. E alla US Gold prevedono di mettere tutto questo anche nella versione per computer! Abbiamo adocchiato le versioni per Amiga, ST, C64 e Amstrad e dire che siamo rimasti impressionati sarebbe un pò minimizzare! Le versioni a 16 bit lasciano a bocca aperta per le auto veloci e la grafica rapida e fluida. Sono state convertite tutte le schermate di presentazione del gioco da bar, e gli artisti della Probe le hanno addirittura migliorate! Ma anche gli 8-bittisti non se la passeranno male. La versione per C64 che abbiamo visto era semplicemente stupefacente, con un'incredibile velocità, e pure la versione Amstrad promette bene. Provate a guardare le foto multi-formato di questa pagina! Vi presenteremo la recensione in esclusiva del gioco finito nel prossimo numero, quindi restate con C+VG per le notizie più aggiornate sui giochi più nuovi!

VERSIONE: SPECTRUM, C64, AMSTRAD, ST, AMIGA, per Pasqua



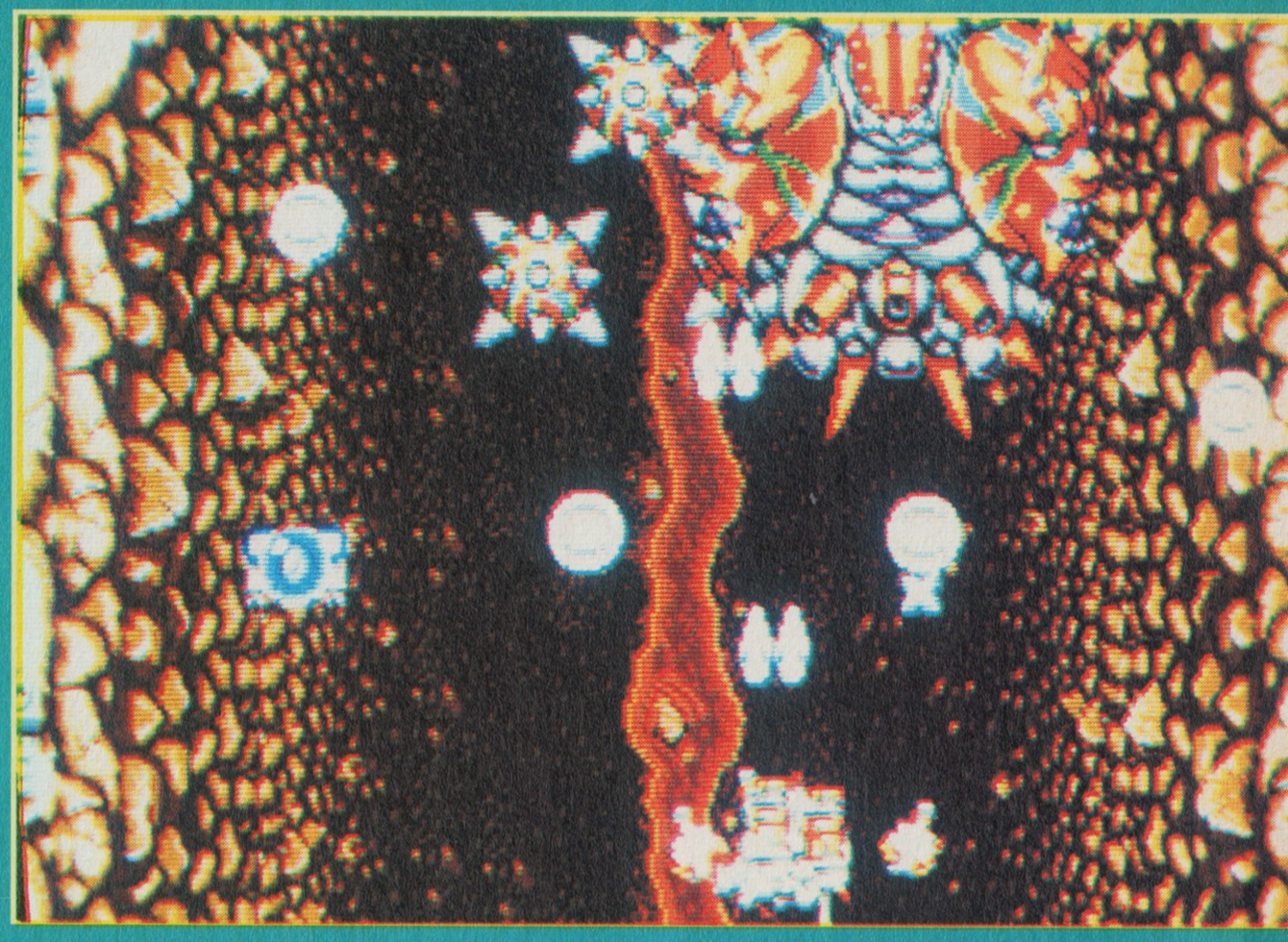




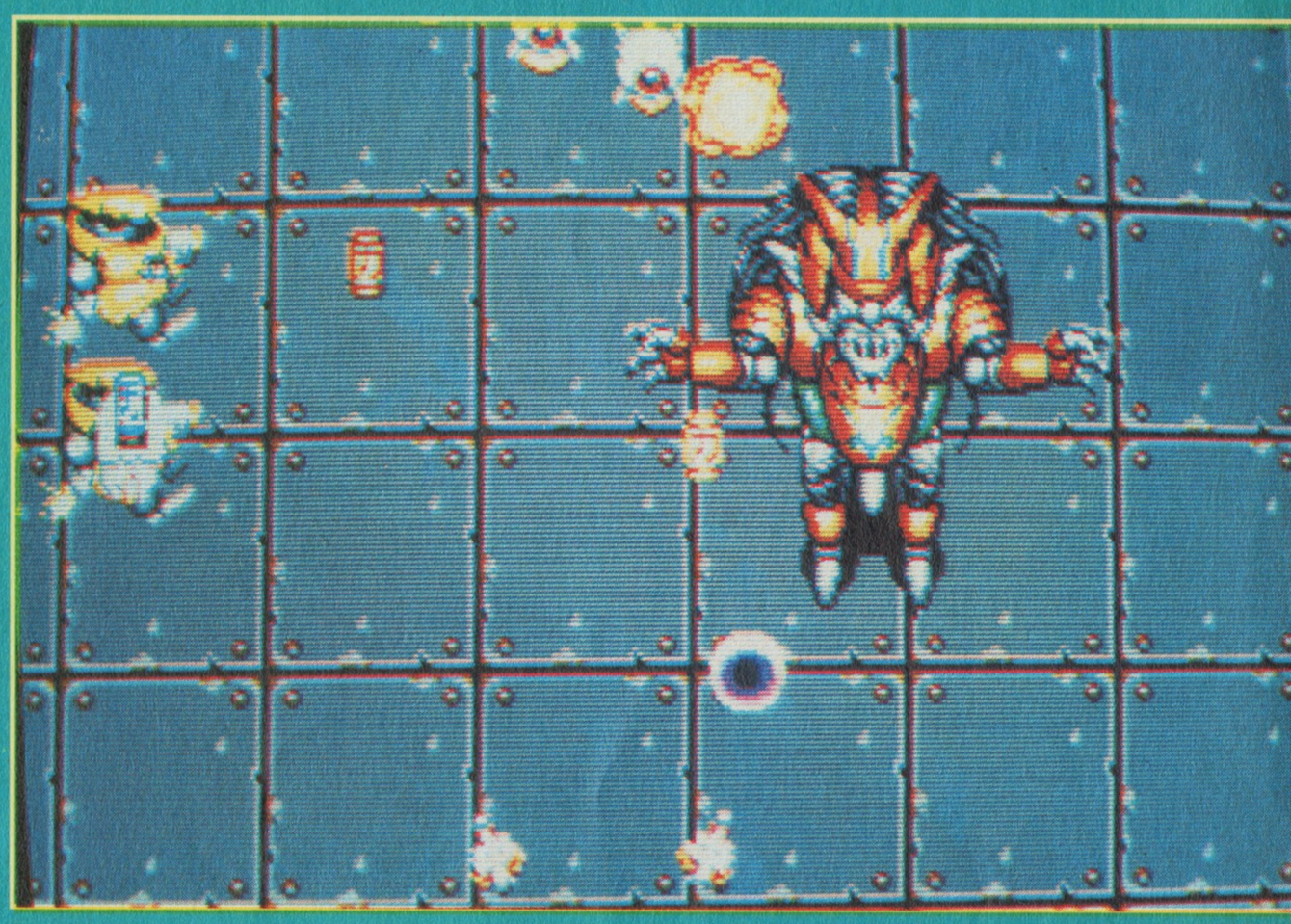










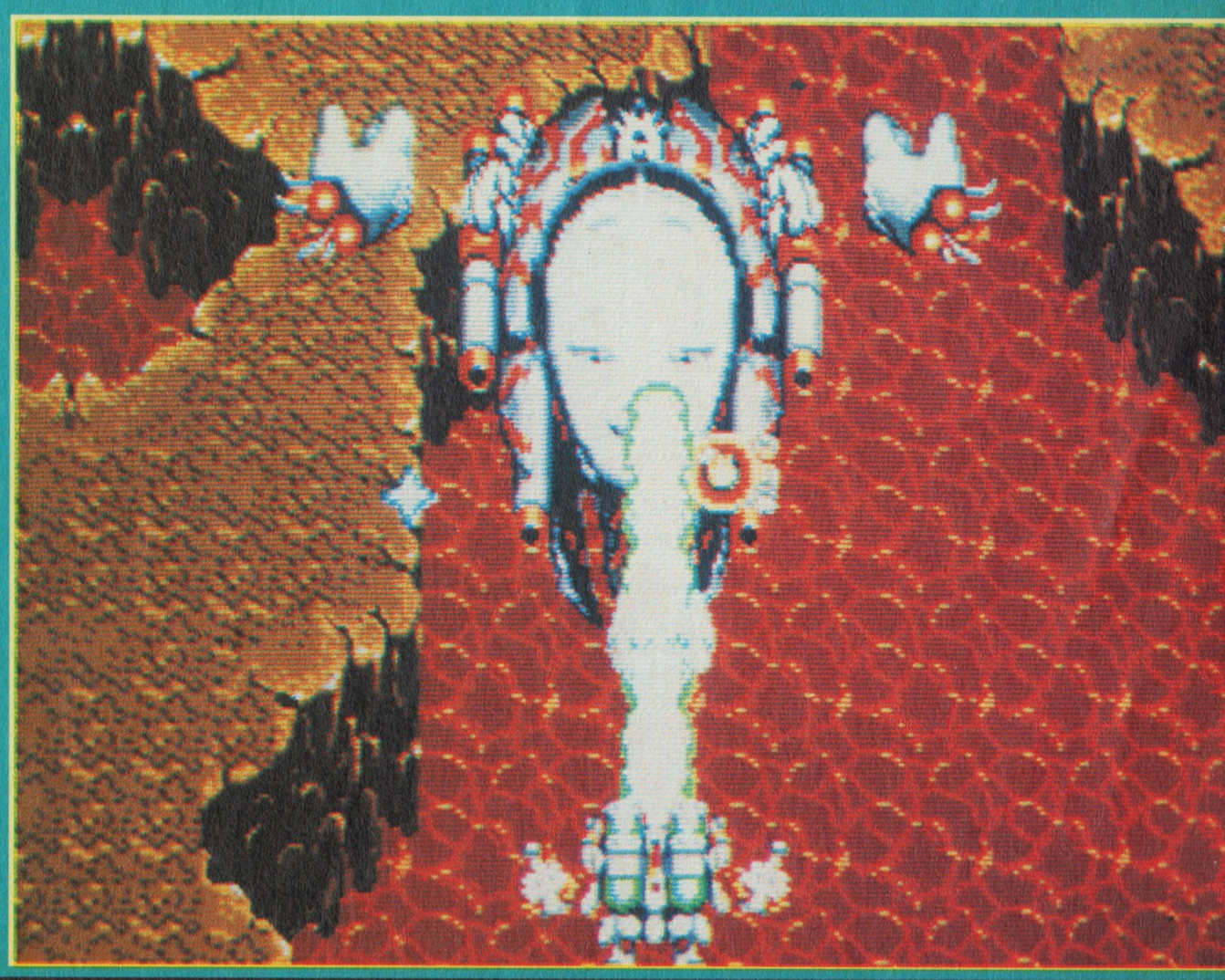


M.U.S.H.A.

SEGA

Sta per arrivare un altro shoot 'em up per il Megadrive, ma questa volta è parecchio allettante! Come al solito, la trama è piuttosto insulsa: vi basti sapere che siete un robot trasformabile dotato di una tremenda potenza di fuoco, e il vostro compito consiste nel volare attraverso una miriade di livelli infestati da alieni blastandone le interiora a colpi di Luce Pesante! Alcune armi sono davvero stupefacenti, specialmente il cannone doppio in configurazione massima, che è quasi l'equivalente dell'invincibilità! Yuhuu! Che sia questo il miglior esplod 'em up per il Megadrive? Sul prossimo numero di C+VG troverete la recensione in esclusiva di questa piccola meraviglia: scoprirete con noi se lo schema di gioco è pari alla grafica tanto succosa!

VERSIONE: MEGADRIVE, Gennaio



PRO DESIGN

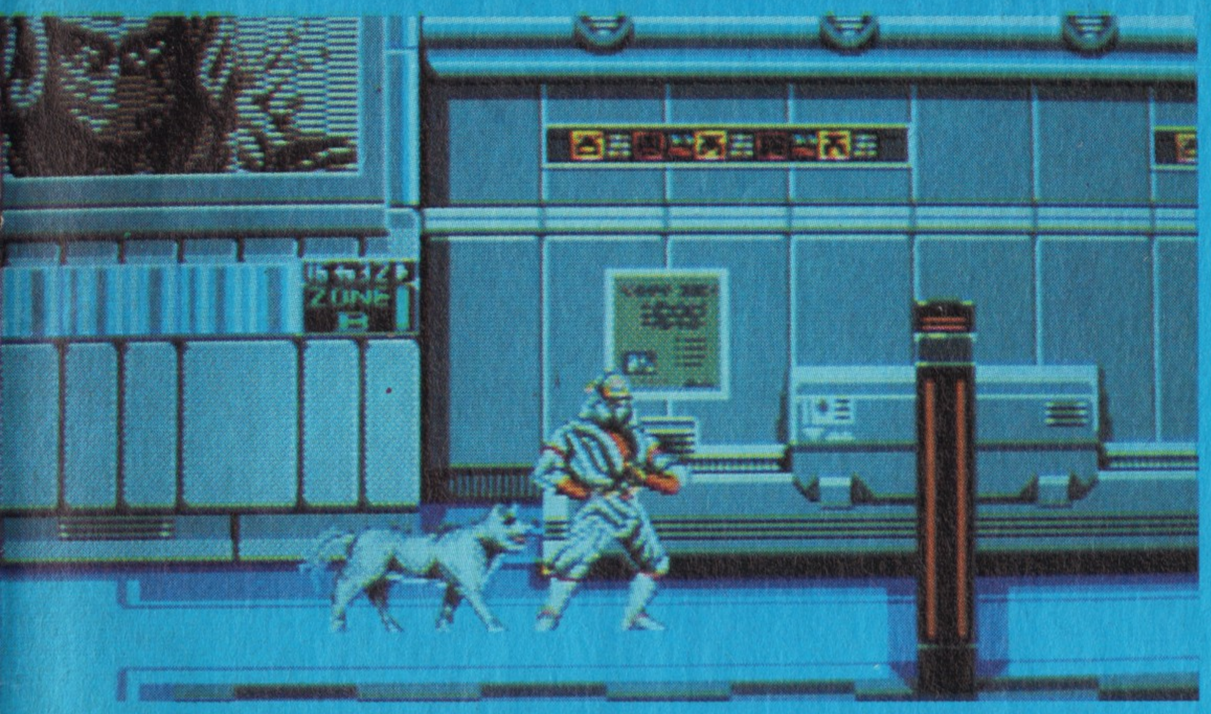


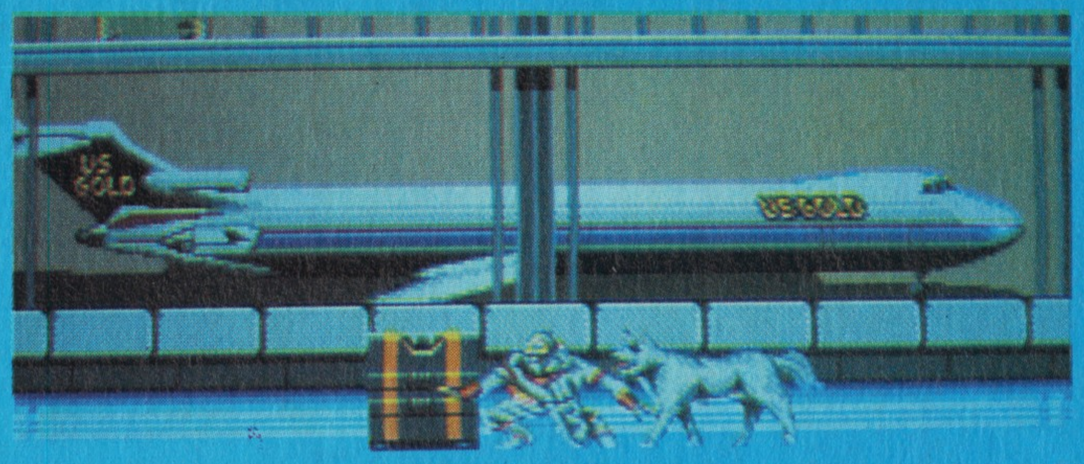
RADIO CAPITAL

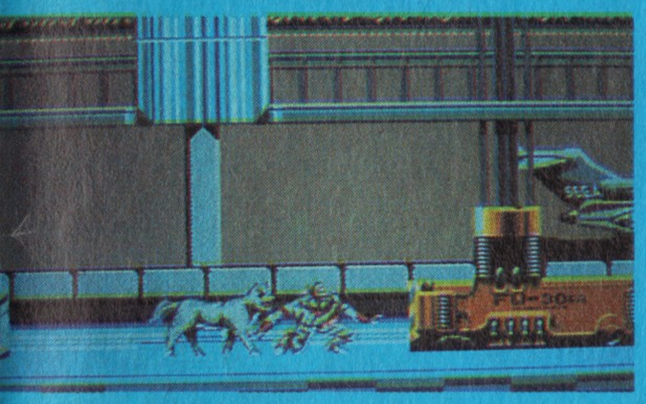
Dance night & day

RADIO CAPITAL

SINTONIZZATI SUGLI ANNI '70







SHADOW DANCER

US GOLD

Shadow Dancer è il seguito del classico game Sega *Shinobi* che ha fatto fiasco alla sua uscita nelle sale giochi. La US Gold ce lo propone in versione micro. Questo game appartiene al genere beat'em-up ma con un'eccezione: questa volta il nostro eroe (Joe Mushashi) si è portato dietro il cane...! Quindi in caso di pericolo non ti resta che mandare avanti il tuo fedele amico per stanare i nemici! La US Gold ha incaricato il team di programmazione Images di lavorare sul demo per ST che abbiamo avuto modo di vedere e che non ci è sembrato proprio male.

USCITE: ST, AMIGA, SPECTRUM, C64, AMSTRAD FRA UN MESETTO.

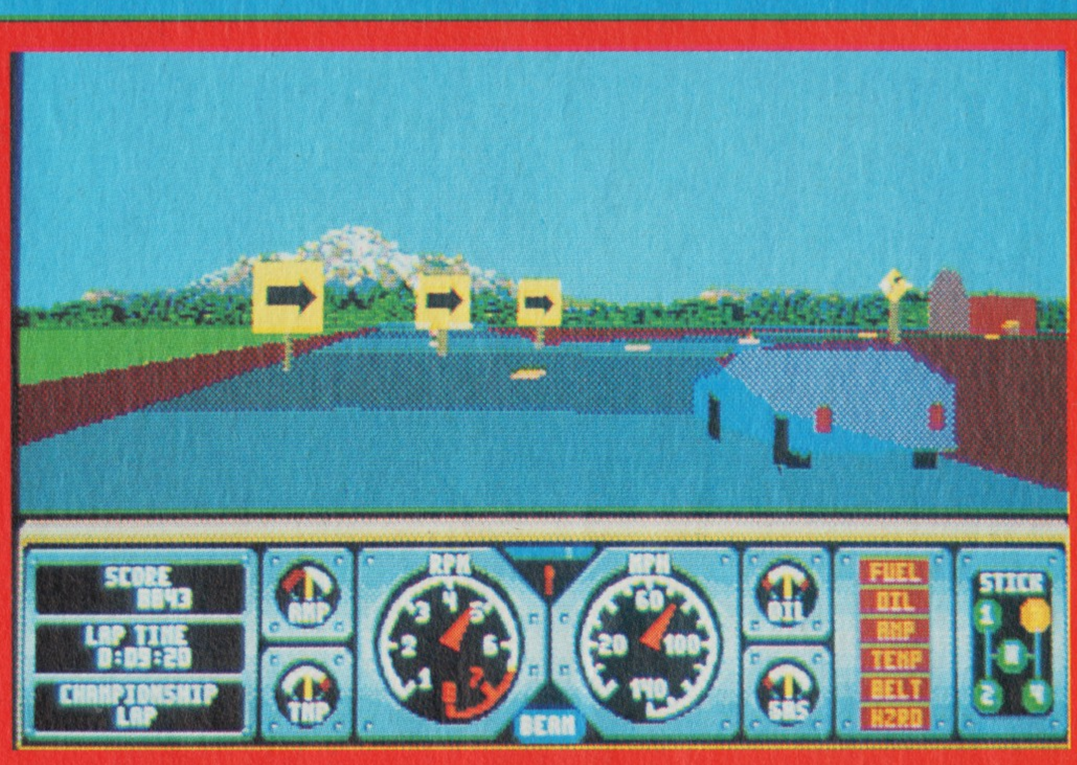
CHIP'S CHALLENGE

US GOLD

Dopo la sua apparizione su Atari Lynx, la US Gold è riuscita ad ottenere i diritti per convertire questo puzzle/arcade sui formati 8 e 16 bit! Lo scopo del gioco è molto semplice: un determinato numero di chip è stato installato su un terreno di gioco con scrolling in quattro direzioni e sta a te raccoglierli tutti per riuscire a fuggire. Il problema è che ti trovi in un labirinto farcito di ogni genere di ostacoli incluse lastre di ghiaccio, porte chiuse a chiave e corsi d'acqua. Fortunatamente ci sono molte chiavi per aprire le porte e potrai servirti di ponti per oltrepassare i corsi d'acqua. Abbiamo dato un'occhiata ai settanta livelli del gioco su Amiga e ne siamo rimasti impressionati!
Tenete gli occhi ben aperti perché C+VG ne farà una recensione completa il mese prossimo!

USCITE: ST, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, C64 GIA' DISPONIBILE.



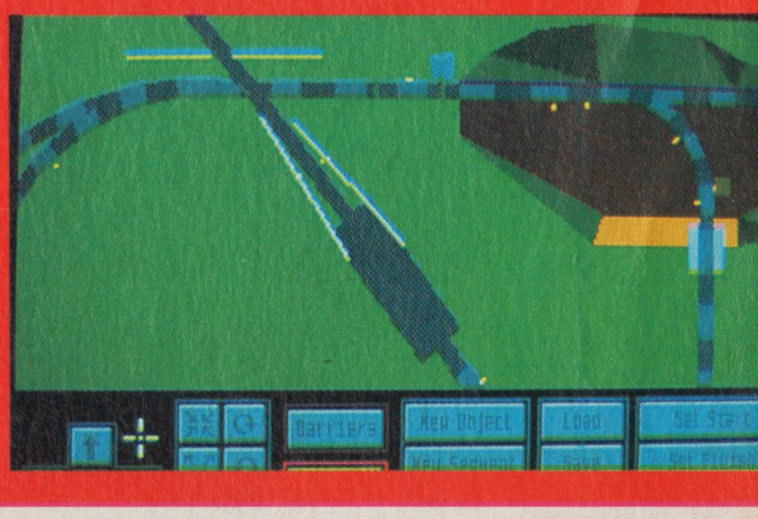


HARD DRIVIN' 2

DOMARK

Phwoar! Non ancora contenti di averci fatto impazzire con *MIG-29* e *STUN Runner*, la Domark si sta preparando a uscire con *Hard Drivin' 2*, seguito della divertente e riuscitissima conversione dell'anno scorso. Questo secondo episodio promette di avere lo stesso successo del suo predecessore anche grazie a un potente editor di tracciati e alla possibilità di giocare in due simultaneamente! Ebbene sì: con l'ausilio di un modem puoi collegarti con altri due giocatori e gareggiando con loro sui tracciati da te creati! Abbiamo messo i nostri critici occhi sulla versione PC che ci è sembrata molto simile all'originale con in più l'editor di tracciati che gli garantirà il successo!

USCITE: ST, AMIGA, PC GIA' DISPONIBILE.



SUPER BASKET

ogni settimana va a canestro



Super Basket, la rivista che ogni settimana vi svela i segreti e i retroscena del mondo della pallacanestro, che vi racconta "in diretta" le partite più emozionanti e che vi dice tutto, proprio tutto sul basket nazionale e internazionale.

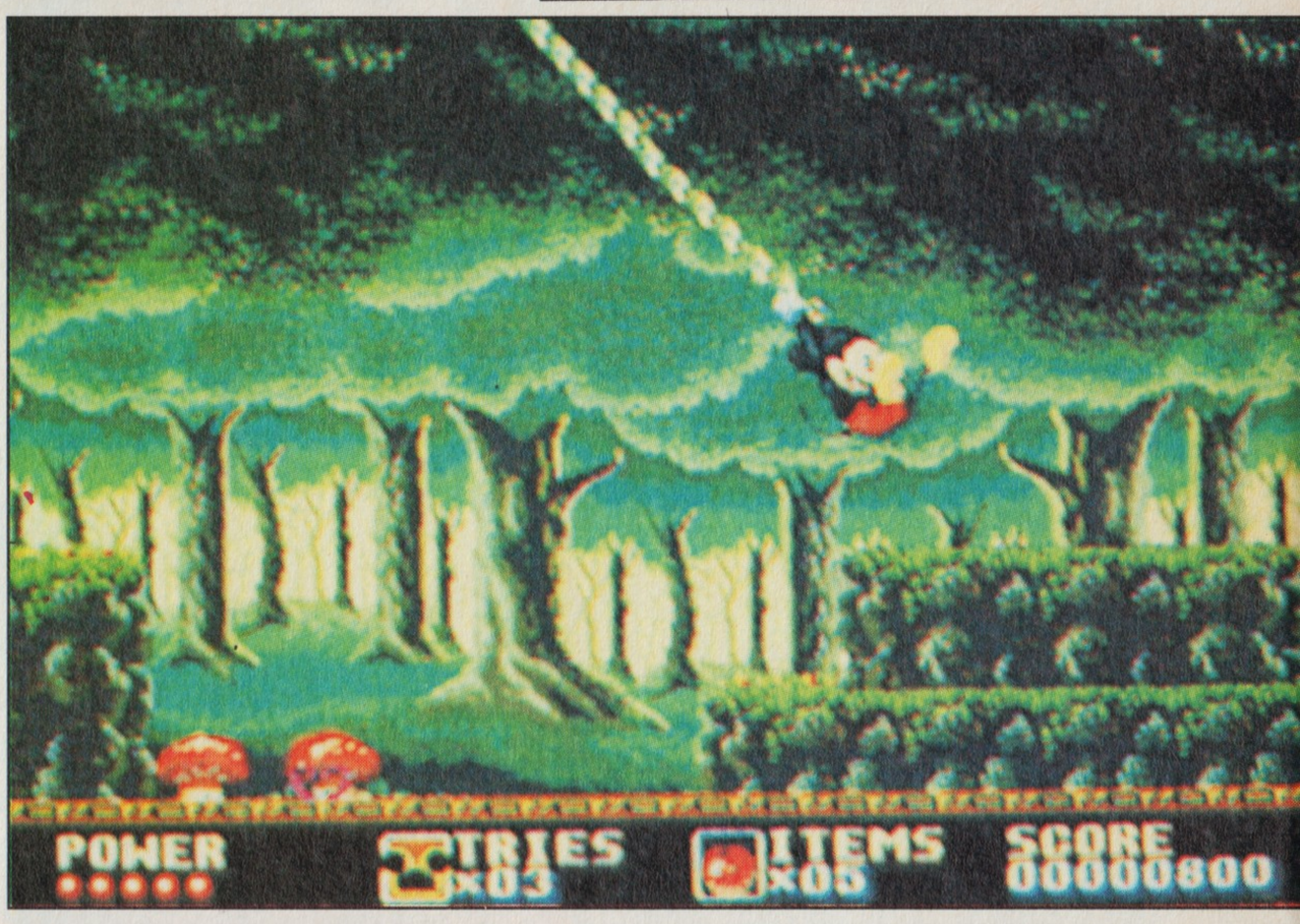
Rusconi Editore

MICKEY MOUSE

SEGA

Il "sempreverde" personaggio di Disney raggiungerà presto il rango di hit per il Megadrive, ne siamo perfettamente convinti.
Rispettando le nostre aspettative, il game *Mickey Mouse* promette di essere il più colorato, divertente e straordinario game di piattaforme mai visto. Da quanto abbiamo potuto constatare, ha tutte le carte in regola per far scalpore già dal momento della sua uscita.
Non perderti la recensione completa su uno dei prossimi numeri di C+VG.

USCITA: IMMINENTE





DUCK TALES

DISNEY SOFT

La Disney Soft sta apportando gli ultimi ritocchi al suo primo game arcade/strategia *Duck Tales*. I personaggi principali sono Scrooge McDuck il poverissimo papero e i suoi amabili nipotini, Huey, Lewy e Dewy. Lo scopo del gioco è molto semplice: Scrooge deve arricchire la sua collezione e decide di andarsene in giro per il mondo raccogliendo allo stesso tempo dei soldi. E' grazie ai molti stili di gioco e alla grafica fantastica che *Duck Tales* diventerà una hit dal '91.

USCITE: VERSIONE AMIGA GIA' DISPONIBILE, SEGUIRANNO GLI ALTRI FORMATI.

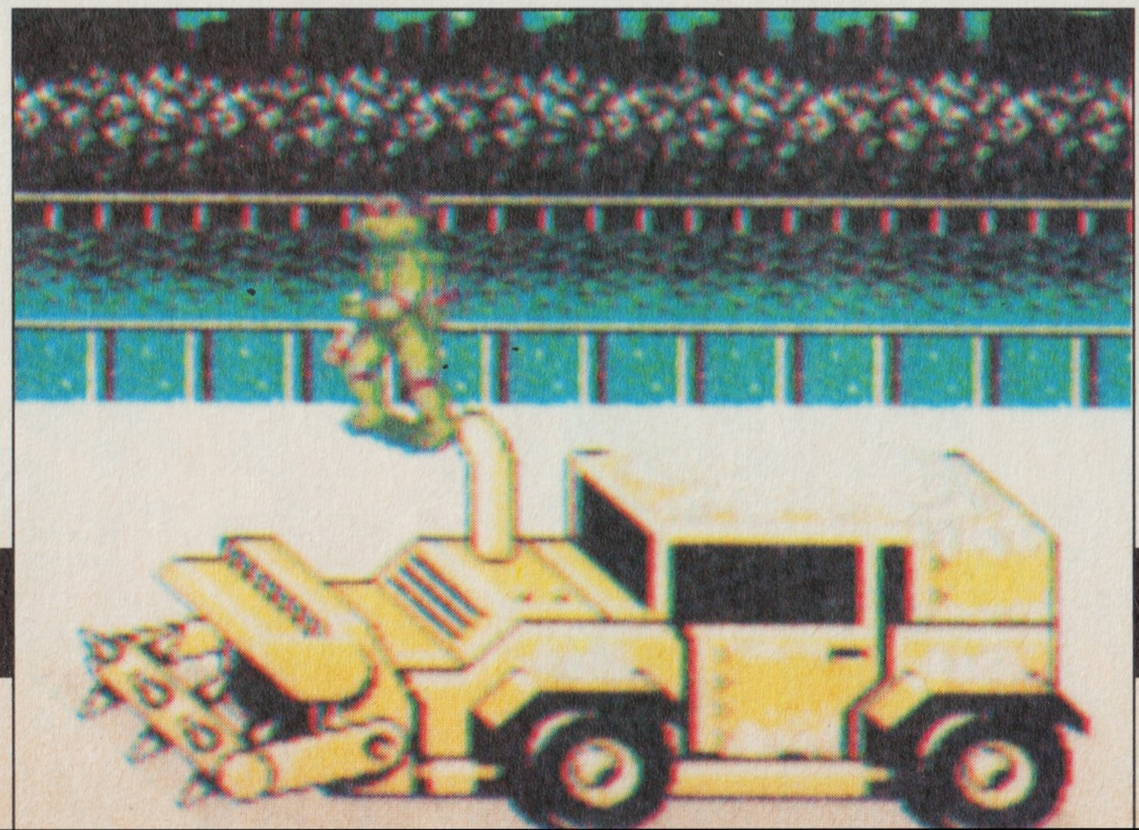


TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

NINTENDO

Arrghhhh! No! No! Ancora *Turtles*! Ma se fai parte di coloro che pensano che il game per NES non sia solo una conversione del brillante coin-op delle sale giochi allora il discorso cambia. Avevamo già detto che questo favoloso beat'em-up era stato riprogrammato per il NES e se non ci credi dai un'occhiata a questa schermata! La conversione promette di essere una copia fedele dell'arcade con tutti i nemici che lo infestano. Comunque non possiamo assolutamente dare un giudizio fino a quando il game non sarà completamente terminato e apparirà sul suolo britannico, visto che ancora non è stato realizzato neppure in Giappone!

USCITA: SU NES NON SI SA QUANDO.

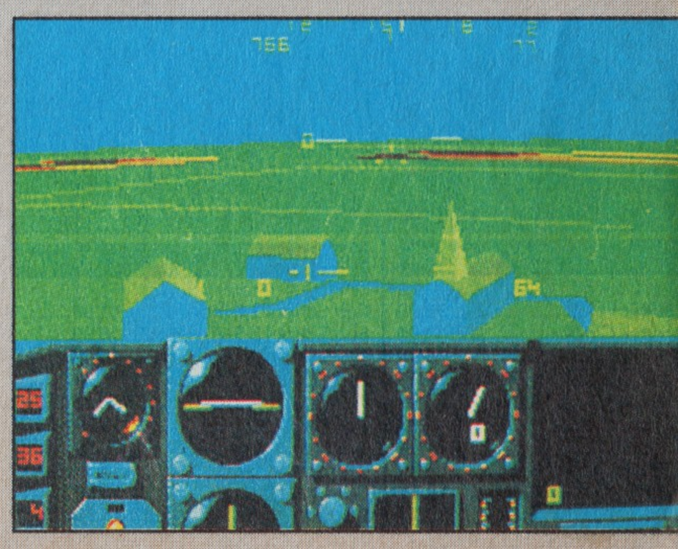


MIG-29

DOMARK

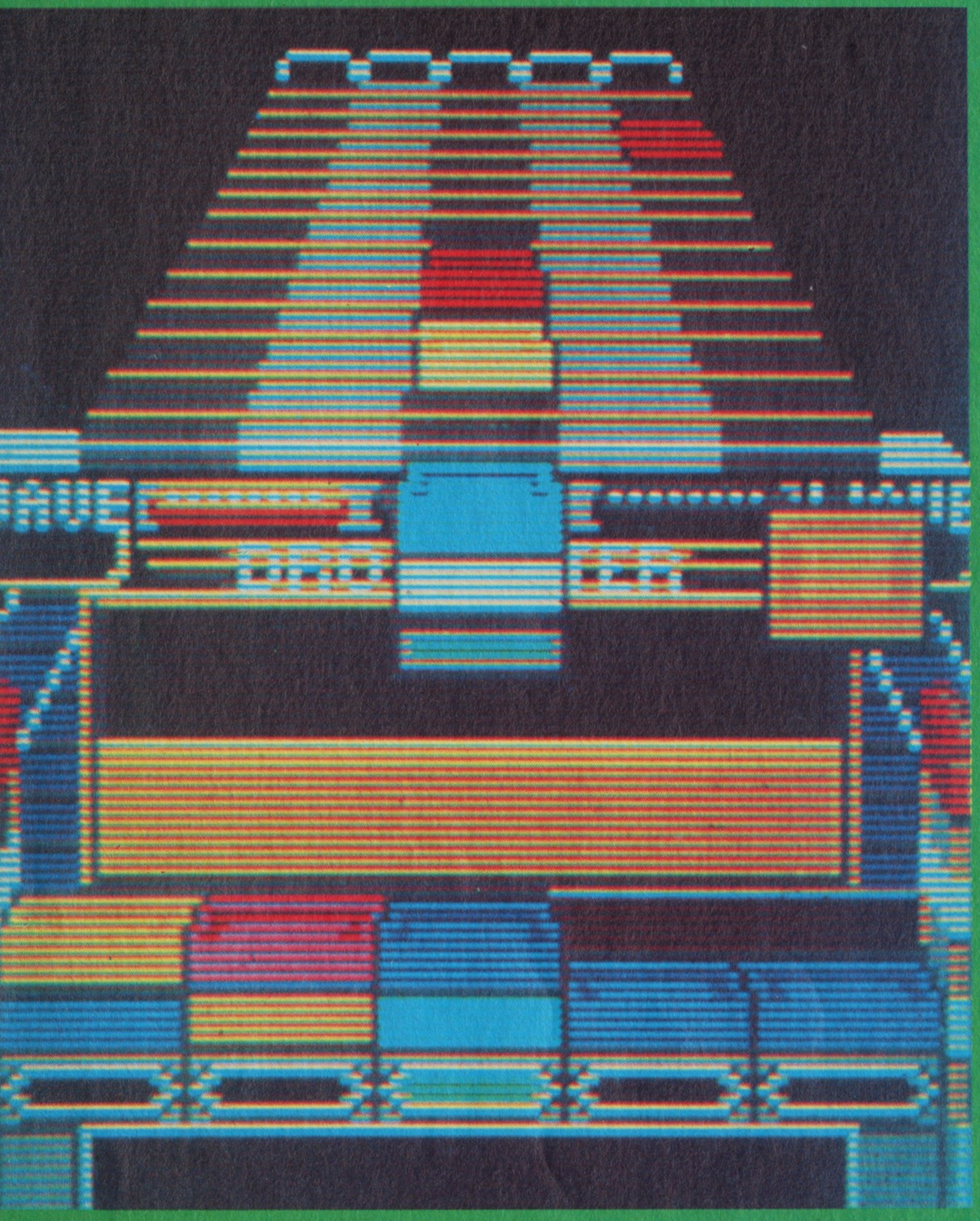
Da non confondere con il budget della Codemasters: questo game della Domark è un'accurata simulazione in 3D basata sul più recente mezzo aereo sovietico disponibile odiernamente.
La Domark è riuscita ad ottenere tutte le informazioni necessarie tramite la TASS (agenzia di stampa sovietica) al fine di uscire con una delle più realistiche simulazioni presenti sul mercato.
Caratterizzato da cinque missioni con grafica ultra-veloce in 3D e con una colonna sonora scritta dal maestro Matt Furniss, *MIG-29* si presenta con credenziali che sicuramente affascineranno più di una persona.
Se il prezzo sembra un po' eccessivo non ti meravigliare: è incluso un brillante libretto di istruzioni con tutte le informazioni che riguardano questa sofisticatissimo caccia sovietico!

USCITE: ST, AMIGA, PC GIA' DISPONIBILI.



LATEST LYNX

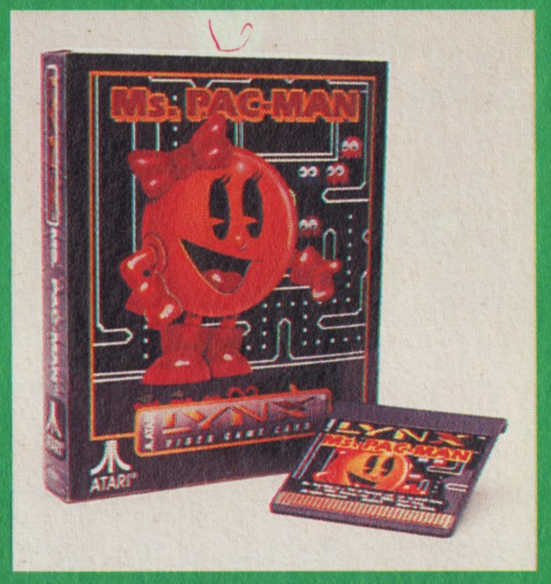
Ora che la Atari ha finalmente cominciato a pubblicare un po' di software per il Lynx, ci è sembrato il caso di cominciare a recensirlo. Così, i nostri uomini-Lynx hanno intascato una quantità di cartuccine, se le sono portate a casa e sono tornati con queste recensioni. La cosa buffa è che le cartucce non sono tornate... Uhm...



KLAX

Wow! Klax sul Lynx è una replica perfetta del coin-op originale, con una grafica perfetta e sintesi vocale ancora più perfetta! È un rompicapo dinamico piuttosto strano in cui una serie di piastrelle colorate rotola giù per lo schermo su di un nastro trasportatore e si deve raccoglierle e farle cadere in un cassonetto posto in fondo allo schermo nel tentativo di comporre dei "Klax" - linee di tre piastrelle di identico colore orizzontali, verticali o diagonali. Se si riesce a completare una linea, tutte le piastrelle che la compongono scompaiono e il resto delle mattonelle cade verso il basso. Se non si riesce a realizzare il numero di Klax predeterminato prima che il cassonetto sia pieno, il gioco finisce. La partita termina anche se si lasciano cadere più di tre piastrelle dal nastro trasportatore. Se pensate che sia una stupidata, riconsiderate la cosa. Il gioco è semplice ma molto, molto coinvolgente. C'è una gran varietà di opzioni iniziali, e ci sono un sacco di cose da scoprire - è possibile fare 260.000 punti con una sola mossa (ma non vi diremo come!) Decisamente consigliato - per adesso è il miglior gioco per il Lynx!

GLOBALE 93%



MS PACMAN

Le proverbiali peripezie di Pac-Man arrivano sul Lynx in questo semplice ma coinvolgentissimo gioco di labirinto che ottenne un clamoroso successo nelle sale giochi di quasi otto anni fa. Ogni livello è un labirinto pieno di puntini, e dovete divorarli tutti prima che i quattro fantasmi riescano a bloccarvi e mangiarvi. Argh! Ma non



ROAD BLASTERS

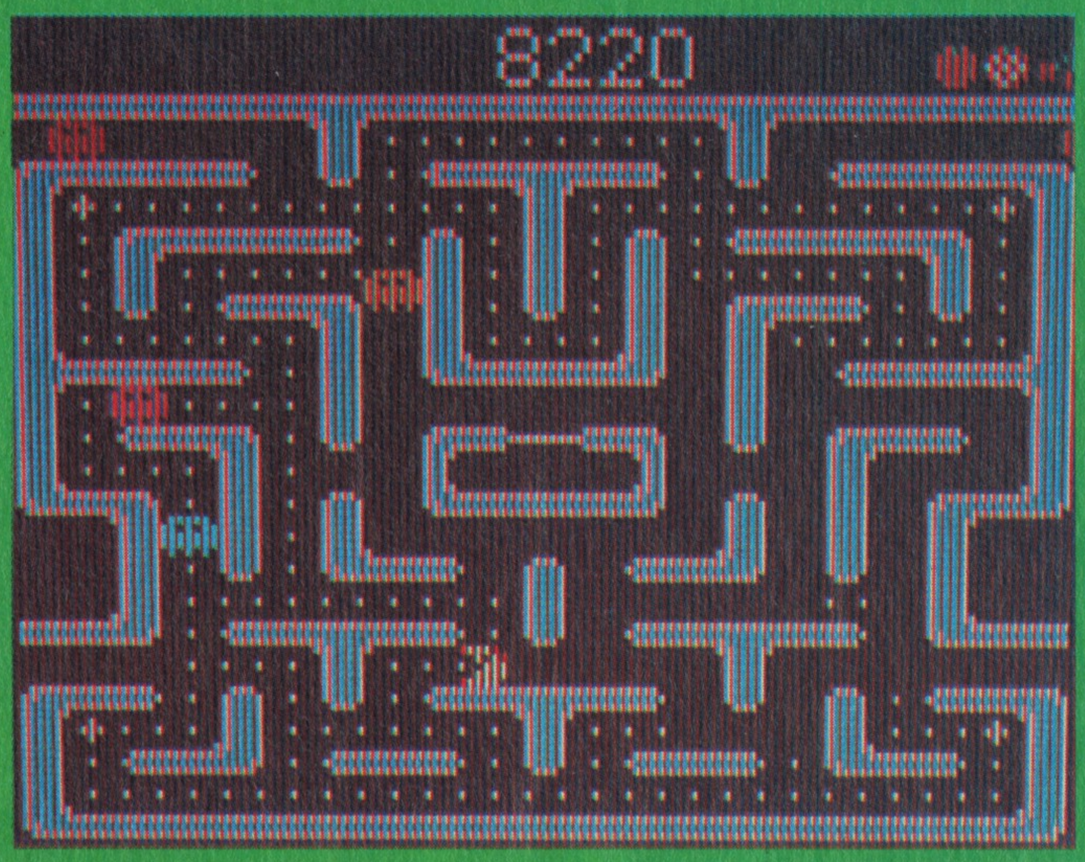
Schizzate sulle autostradè del futuro e blastate tutto ciò che vi blocca la strada un questa conversione del coin-op tridimensionale. La vostra missione consiste in un viaggio lungo 50 percorsi pieni zeppi di pericoli. Sembra facile, ma ci sono due cose di cui preoccuparsi - il carburante e gli altri partecipanti. Il carburante diminuisce costantemente, e a meno che non riusciate a raggiungere il posto di controllo di metà pista, la macchina singhiozza e il gioco termina. Arrivare in tempo è abbastanza facile se non si fanno incidenti, ma la moltitudine di altri veicoli rende la vita difficile, e se si sbatte si perde un sacco di carburante, rendendo il percorso ancora più difficile. Di conseguenza, conviene evitare o distruggere questa gentagli a con la mitragliatrice montata sul tettuccio della nostra auto. Roadblasters è un gioco complesso ed è tecnicamente superbo, con grafica stupefacente e ottima sintesi vocale. Peccato che lo schermo ridotto dia parecchi problemi nel vedere avvicinarsi le altre auto, e di conseguenza è piuttosto frustrante. Divertente, ma provatelo prima di comprarlo.



GLOBALE 76%

abbiate paura: ci sono quattro pillole di vitamine negli angoli del labirinto, che quando vengono ingollate fanno diventare blu i fantasmi per un periodo limitato durante il quale li potete masticare a piacere. Nonostante appaia piuttosto in piccolo sullo schermo, Ms. Pac-Man è disegnata benissimo e possiede tutte le caratteristiche riscontrabili al bar. Non vi terrà incollati al video per delle settimane, ma offre un divertimento classico e non violento che interesserà chiunque.

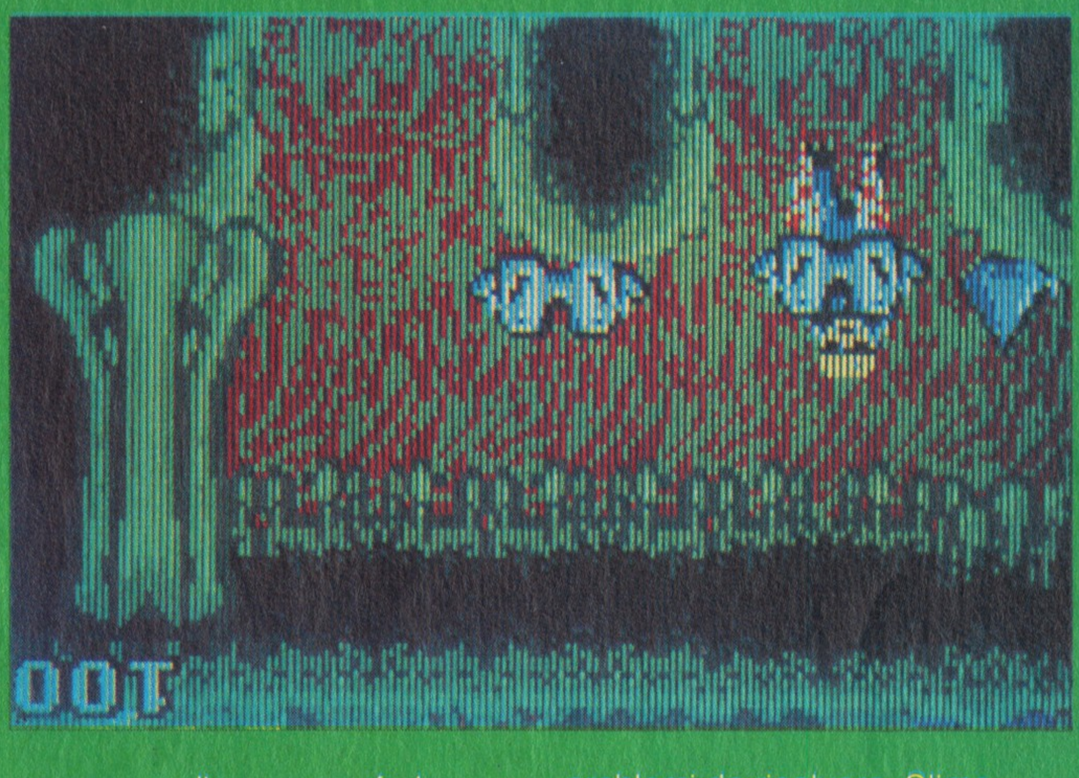
GLOBALE 79%



SLIME WORLD

Slime World è un superbo gioco di esplorazione che inizialmente sembra scemo, ma una volta che si entra nell'azione vi acchiappa ed è difficile smettere di giocare. Il giocatore interpreta il ruolo di un personaggio abbastanza tondo il cui lavoro consiste nell'entrare nei sei livelli del Mondo Viscido e ripulirli dalla presenza dei mostri che li abitano.
Il nome del posto è decisamente adeguato, con roba bavosa che cola dal soffitto, si raccoglie in pozze sul pavimento e viene sputacchiata dai suoi spaventosi abitanti.
Se l'eroe rimane inzaccherato in maniera particolarmente cronica, basta farlo passare in una pozza d'acqua per farlo sciacquare. Se non lo fate e rimane sovrasbavato, il protagonista muore.
Con una varietà di armi da raccogliere, un vasto ambiente da esplorare e alcuni ottimi problemi da risolvere, Slime World è un gioco decisamente divertente e molto originale con un sacco di fascino a lungo termine. Provatelo.

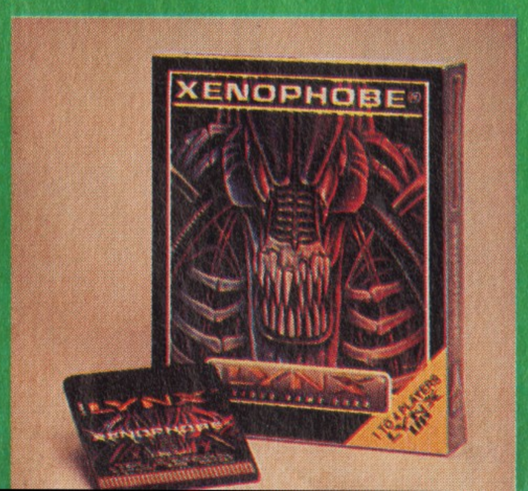
GLOBALE 90%



XENOPHOBE

Xenophobe, il coin-op per tre giocatori, non ottenne mai un grosso successo in sala giochi, soprattutto per via del suo schema di gioco complesso e discretamente pacato. Ma sul Lynx è stato convertito per un giocatore solo su un campo più ampio (anche se si possono collegare sino a quattro macchine per giocare insieme) ed è stato perfezionato per renderlo un giochino particolarmente divertente.
L'idea è di penetrare in un certo numero di stazioni spaziali e distruggere gli alieni che le hanno invase. Lo schermo scorre orizzontalmente mentre si vaga lungo i livelli, e per completare il lavoro bisogna muoversi rapidamente e sparare un sacco. La grafica e il sonoro sono entrambi eccelsi, e lo schema di gioco complesso e coinvolgente.

GLOBALE 79%





PROSSIMAMENTE..

Piaciute queste prime pagine di recensioni per le console portatili? Dal mese prossimo C+VG queste recensioni diventeranno ospiti fissi della rivista, per offrire un adeguato servizio ai sempre più numerosi possessori di hand-held distribuiti sul territorio nazionale.
L'espertissimo che si occuperà di questa sezione è il grandissimo, galattico e tridimensionale Simone "Sizza Crozza" Crosignani, conosciuto in tutto l'Universo e zone limitrofe come "l'Uomo Gameboy", l'unico essere umano che, fra un tempo e l'altro di Atto di Forza, ha giocato a Tetris!
Simone ha un passato di recensore multiformato di tutto rispetto, e, inoltre, è informatissimo su tutta la produzione americana e giapponese per ogni console portatile distribuita in Italia.

INOLTRE...

Sul prossimo numero di Computer + Videogiochi ci sarà anche un sacco di altra bella roba:

- Notizie videoludiche da tutto il mondo

- Trucchi e soluzioni per battere anche i giochi più difficili

- Folli fotografie in esclusiva interstellare

- La posta dei lettori

- ...E un moltiliardo di recensioni per tutte le macchine!!!

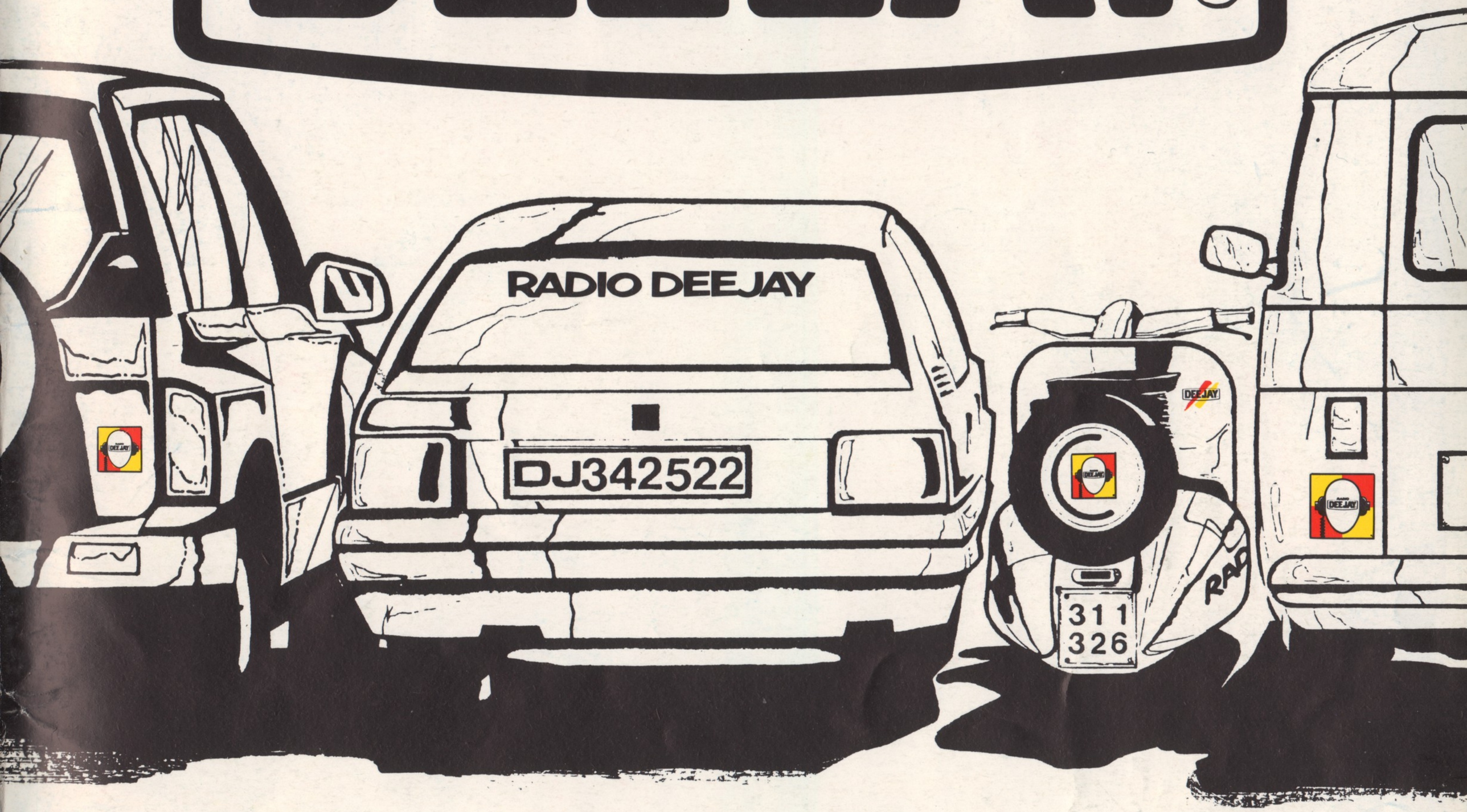
IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.



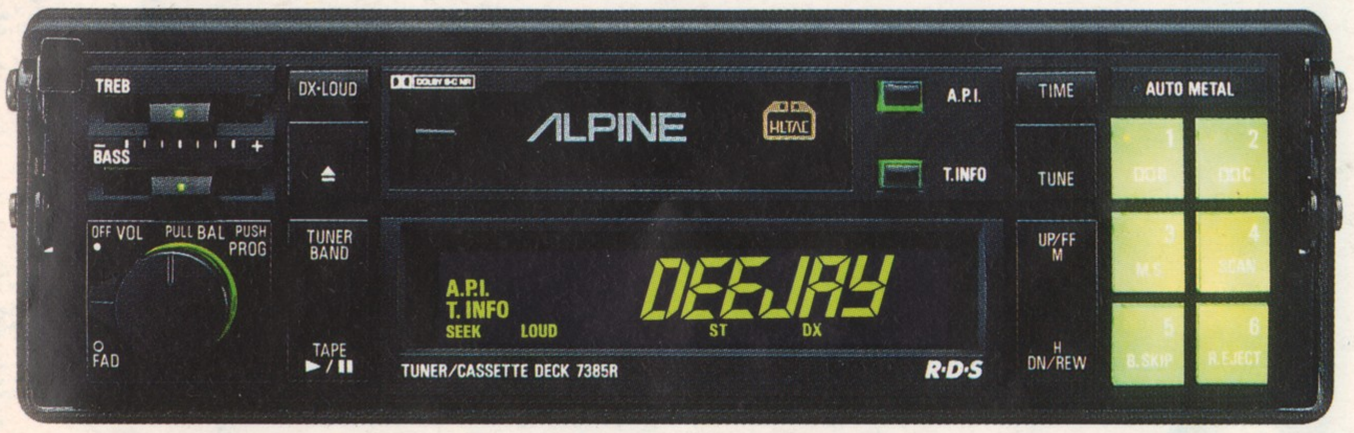
NON USCIRE DALL'ORBITA!

PRO DESIGN

Targato DEEJAY®



A RADIO DEEJAY
in palio ogni giorno un'autoradio Alpine con RDS



AUTORADIO ALPINE mod. 7385R con RDS (Radio Data System) • T. Info (Informazioni traffico) • A.P.I. (Identificazione Automatica del Programma • Sintonizzatore ETR/PLL T-10 II (FM, OM, OL) • Controlli separati NF dei toni bassi & alti • Pre-Amp Fader • Plancia estraibile • 24 stazioni memorizzabili • Dolby B&C • Testina HLTAC • Meccanica GZ • Autometal.

Per vincerla basta un adesivo: quello di Radio Deejay.
Radio Deejay l'ascolti in tutta Italia. Cerca la frequenza della tua città o telefona allo (02) 342.522-311.326. Sintonizzati e partecipa anche tu a TARGATO DEEJAY.

RADIO DEEJAY "THE NETWORK"
Casella Postale 314 Milano. Tel 02/342.522-311.326

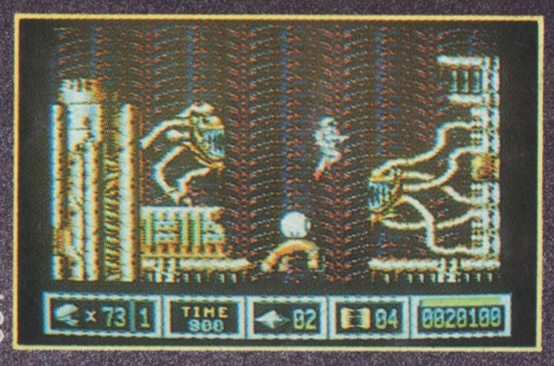
LINEA GIOCHI NUMEROVERDE 1678 - 22063

SPER via De Alessandri 11, 20144 Milano
Tel. 02/49.81.841-2-3-4-5 Fax 02/480.08.391

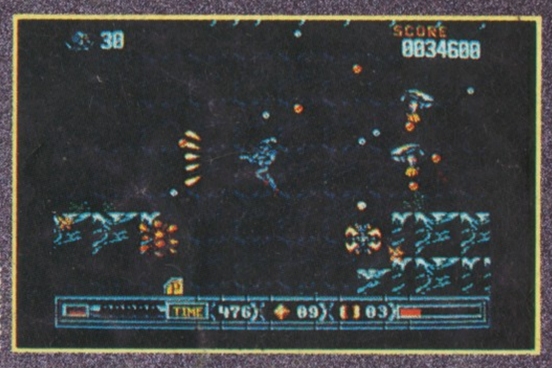
LA RADIO VINCE!

TURRICAN II™

THE FINAL FIGHT



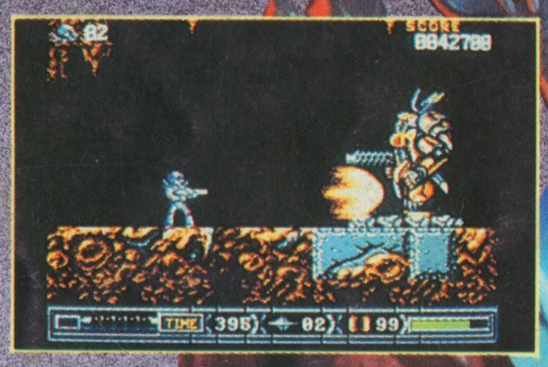
C64



AMIGA



AMIGA



AMIGA



C64

© 1990 RAINBOW ARTS

Rainbow Arts®

Un'esperienza arcade singolare caratterizzata da 5 mondi, 12 livelli, 2 MB di grafica, 1500 schermate, 400 K di sonoro, 50 effetti sonori, 10 frasi campionate, scrolling parallattico a 50 frames al secondo.

Disponibile per Amiga, C64, Amstrad, Atari St, Spectrum

Turrican, armato di nuove e terribili armi di distruzione, entra ancora una volta negli sconosciuti e temibili mondi dei suoi nemici per distruggerli o morire durante la missione.

UN SEGUITO CHE SUPERA L'ORIGINALE

DISTRIBUITO IN ITALIA DA "LEADER DISTRIBUZIONE SRL" 21020 CASCIAGO (VA) Via Mazzini 15