LA PIU' VENDUTA IN EUROPA!

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

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

L. 5.000 (Frs.7.5)
N.9 OTTOBRE '91

SPECIALE ECES:
TUTTI I GIOCHI DEL 1992!

BEAST BUSTERS:
SANGUE & VIOLENZA

ROCKPLANING:
QUANDO LO SPORT DIVENTA DANNO

GUNDAM F91:
UN ROBOT SUL SUPER FAMICOM!





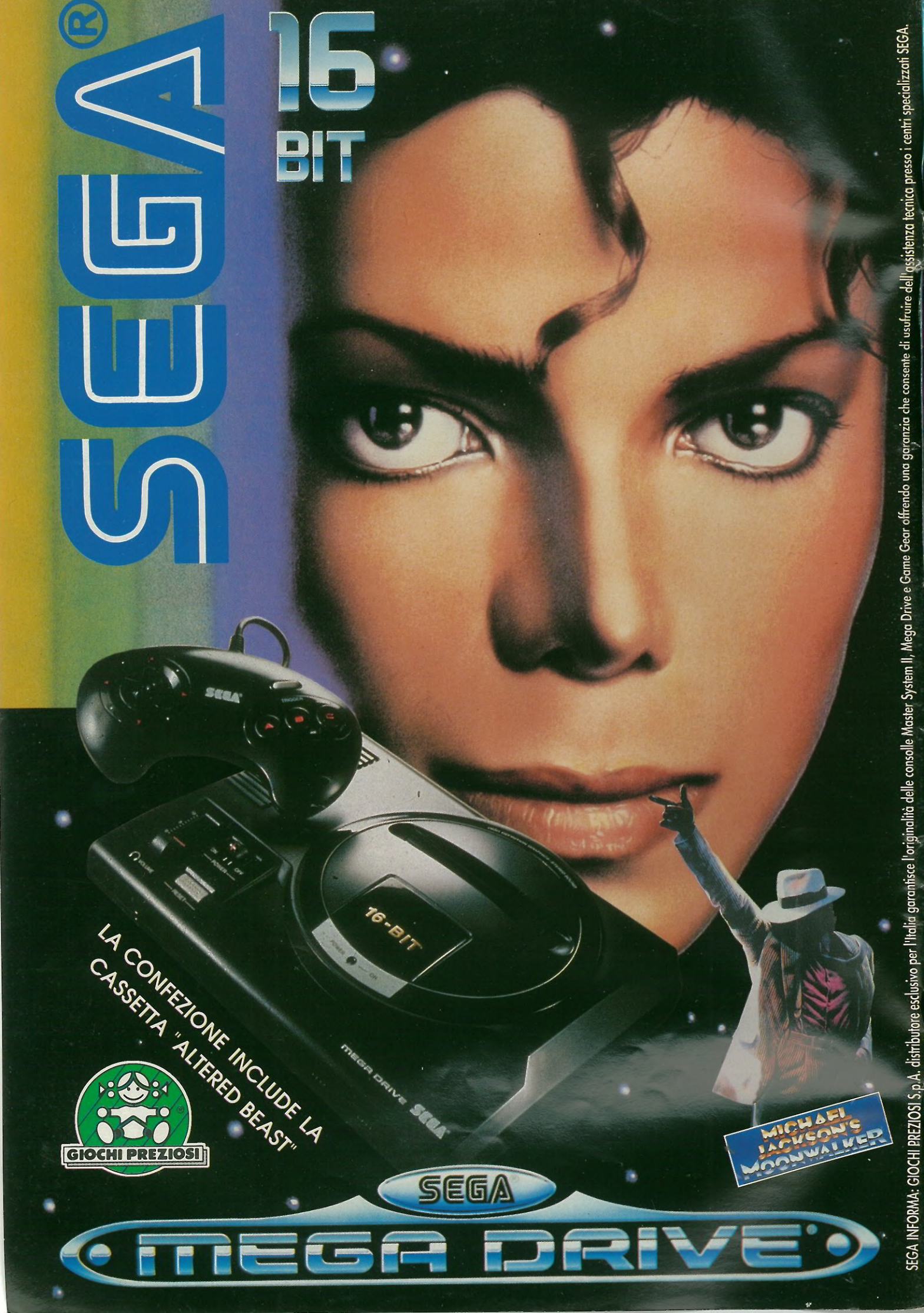
F1 CIRCUS 91:
IL PC ENGINE IN POLE POSITION



SHADOW OF THE BEAST MASTER MIX 92:
LA BESTIA IRROMPE SUL MASTER SYSTEM!!!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

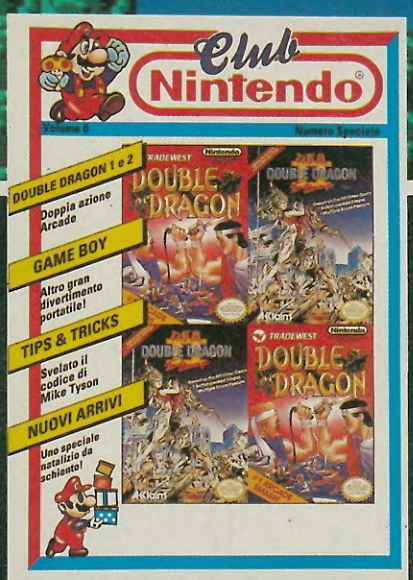
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO II/70 TASSA RISCOSSA - MILANO CMP RUSERIO


SEGA®
16 BIT
LA CONFEZIONE INCLUDE LA CASSETTA "ALTERED BEAST"
GIOCHI PREZIOSI
MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICITÀ FCB/MAC











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, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo 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. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

3D Construction Kit	90
APB	76
Area 88	51
Beast Busters	48-49
Bionic Commando	93
Capitan Skyhawk	60-61
Castelian	77
F-15 II	36
F-91 Gundam	50
F1 Circus '91	58-59-60
Frenetic	37
Galdregon's Domain (C64)	90
Galdregon's Domain (ST)	91
Gary Lineker's Hot Shot	91
Hatris	52-53
Hawkeye	91
Heart of China	46-47
Impossible Mission II	93
Led Storm	93
M1 Abrams Battle Tank	54-55-56
Manchester United Europe	40-41
Mario Andretti's Racing Challenge	42-43
Martian Dreams	38
Multimixx 2	91
Ninja Gaiden	76
Nobunaga's Ambition	77
Pacland	76
Rescue of Princess Blobette	77
Sharkey's Moll	93
Snow Bros Jr.	77
Warbirds	76-77
Zero Wing	62-63-64
Shadow of The Beast	32
Out Run Europa	34

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

POSTA 16
Il ritorno dei lettori mutanti da Marte!

REVIEW 32
Questo mese abbiamo anche Gundam, e così abbiamo mantenuto la promessa...

NEWS 20
Dall'Inghilterra con scalpore: tutto quello che c'era all' ECES, e anche quello che mancava!

BYTESIZE

AMIGA	93
C64	91
ST	90

OTTOBRE 1991 N°9

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

CAPO REDATTORE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Simone Crosignani, Marco Auletta
Paolo Cardillo, Andrea Fattori, DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE
COORDINAMENTO ESTERO
Elena Ferrè

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

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

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

SEDE LEGALE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/386

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

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.

ESST 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.

IARIO

SUPER DEFORMED C+VG 66
I nostri lettori ci vedono così (purtroppo)...

PLAYMASTER 69
Eye of the Beholder è tornato... e questa volta non farà prigionieri (yawn...)!

ARCADE 78
Dal Battletech Center alle offerte speciali: questa volta Maurizio si è proprio esaltato!

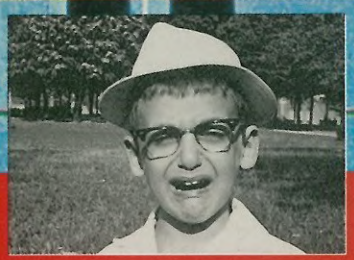
PINBALL WIZARD 88
Ancora una volta Mr. Croci ha fatto TILT! Dategli una mano, và...

FAR OUT 94
Per la serie "oggi mi invento un gioco", ecco il Rockplaning: uno strano mix tra lo skateboard e l'autolesionismo.

BOARD GAMES 96
Questo mese, violenza dallo spazio profondo grazie a *Starquest*, il nuovo gioco della MB.



DIVERTIMENTO PORTATILE 76
Solo due pagine... beh, vorrà dire che questo mese anche la rubrica è portatile!



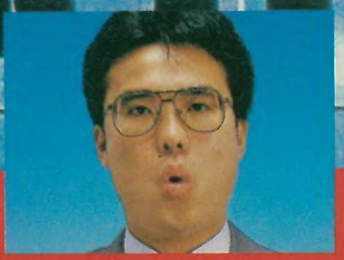
MAURIZIO "PALLACORDA" MICCOLI

Della pallacorda si sa solo che i rivoluzionari francesi si riunivano nella "Sala della Pallacorda". Alcuni sostengono che abbia a che fare con la palla elastica, ma ad ogni modo l'esperto di coin-op di C+VG non ci sa giocare.



SIMON "BADMINTON" CROSIGNANI

Il badminton è solamente il secondo nome del volgarissimo gioco del volano, ossia la pallavolo giocata con le racchette e una pallina con le piume. E il "portatilologo" di C+VG non ci sa giocare.



PAOLO "CRICKET" CARDILLO

Il cricket è stato inventato dagli inglesi per perdere tempo: le partite assomigliano al baseball giocato da epilettici vestiti di bianco e durano diverse ore - fra l'altro la nazionale inglese vince sempre. Comunque, l'ex-cantante di C+VG non ci sa giocare.



FABIO "CURLING" ROSSI

Il curling assomiglia alle bocce, ma i giocatori lanciano delle "pignatte" di marmo mentre altri puliscono continuamente il campo con delle scope di saggina. Ma il boss di C+VG non ci sa giocare.

EDITORIALE

OK, è vero: questo mese C+VG è un po' in ritardo. Cose che capitano a tutti, ma noi abbiamo un ottima scusa. L'ECES di Londra (svoltasi ai primi di settembre) è la più importante fiera di settore, e dovendo scegliere fra l'uscire con qualche giorno di ritardo o lasciarvi sino a novembre all'oscuro di quanto vi è stato presentato, ho pensato che avreste preferito la prima soluzione. Purtroppo, l'impressionante quantità di materiale raccolto ha richiesto tempo per essere smistato, impaginato e stampato, ma sembra che sia valsa la pena di aspettare. Nelle prossime pagine troverete una panoramica completa sui giochi che verranno pubblicati nei prossimi mesi e diverse recensioni in esclusiva intercontinentale. Ed è solo la prima parte: ci sono centinaia di altri titoli che si contendono lo spazio delle recensioni sul prossimo numero - fra cui *Last Battle*, che nonostante sia già stato "recensito" da altre riviste, a tutt'oggi (15 settembre 1991) non è ancora stato pubblicato in alcun formato. *Au revoir.*

Fabio Rossi

LE ICONE DI C+VG

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



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



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



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

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

VAI DI PERCENTUALE!

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

GRAFICA

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

SONORO

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

GIOCABILITA'

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

LONGEVITA'

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

GLOBALE

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

I PUNTEGGI

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

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili:
per ulteriori informazioni telefona al numero (031) 300.174

Ecco le offerte del mese: (solo per gli ordini ricevuti entro il 24/11/91)

COMMODORE 64

Dick Tracy + Spiderman
Cass.: Lit.30.000 invece di Lit.39.800
Disco: Lit.39.000 invece di Lit.51.800

Tangled Tales
Disco: Lit.22.000 invece di Lit.29.900

AMSTRAD CPC DISCO



Dick Tracy + Gazza II
Lit.45.000 invece di Lit.58.000

AMIGA & IBM

Per ogni acquisto superiore a Lit.100.000 riceverai GRATIS un programma originale per il tuo computer!!!

MEGADRIVE

BATTLE SQUADRON	99.000
BUDHOKAN	99.000
DICK TRACY	99.000
FORGOTTEN WORLDS	115.000
LAST BATTLE	99.000
PGA TOUR GOLF	105.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SPACE HARRIER II	99.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
SWORD OF SODAN	99.000
WING OF WAR (GYNOUG)	105.000
688 ATTACK SUB	125.000

CBM64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONARE)

ATOMINO	25.900
BACK TO THE FUTURE 3	25.900
F1 GP CIRCUIT	25.900
HELL HOLE	25.900
HERO QUEST	29.900
MERCS	25.900
OVER THE NET	25.900
POWER UP (RACCOLTA)	39.900
PRO TENNIS TOUR	25.900
SEGA MASTER MIX (RACCOLTA)	39.900
SHADOW DANCER	25.900
SUPREMACY	25.900
WARM UP	25.900
3D CONSTRUCTION KIT	49.900

AMSTRAD (CASSETTA)

(VERSIONI SU DISCO: TELEFONARE)

BACK TO THE FUTURE 3	19.900
DICK TRACY	19.900
GAZZA II	19.900
PREDATOR II	19.900
POWER UP (RACCOLTA)	29.900
TOYOTA GT RALLY	29.900
3D CONSTRUCTION KIT	TEL

GAMEBOY

(PER GLI ACCESSORI: TELEFONARE)

BATMAN	59.000
BILL & TED ADVENTURE	59.000
BOXXLE	54.000
BUBBLE BOBBLE	54.000
CASTILLIAN	64.000
CHASE HQ	59.000
CHESSMASTER	59.000
DOUBLE DRAGON	59.000
DR. MARIO	59.000
DRAGON'S LAIR	59.000
DUCK TALES	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
FORTRESS OF FEAR	54.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4)	64.000
HUNT FOR RED OCTOBER	69.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000
KUNG FU MASTER	54.000
MYSTERIUM	59.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL	59.000
NOBUNAGA'S AMBITION	69.000
PAPERBOY	54.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
ROBOCOP	59.000
R-TYPE	59.000
SNOOPY	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	59.000
WORLD CUP SOCCER	59.000
WWF SUPERSTARS	59.000

GAMEGEAR

DRAGON CRYSTAL	59.000
G-LOC	65.000
GEAR STADIUM	TEL
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION	65.000
PSYCHIC WORLD	59.000
REVENGE OF DRACOON	59.000
SUPER MONACO GP	65.000

LYNX

WORLD CLASS SOCCER	69.000

AMIGA

ADD: DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.900
ADD: SECRET OF SILVER BLADES	69.900
AMOS COMPILER	69.000
AMOS 3D	TEL.
ARNHEM	39.000
ATOMINO	49.900
BARD'S TALE III	59.000
C.Y. ADVANCED FLIGHT TRAINER	59.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO)	49.000
CENTURION	59.000
CARDINAL OF THE KREMLIN	59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST	69.900
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.900
EYE OF BEHOLDER	69.900
FEMME FATALE (NEW VERSION)	69.900
F1 GP CIRCUIT	29.900
F15 STRIKE EAGLE II	69.900
GEM'X	39.000
J.K. SQUASH	39.000
KICK OFF II DATA DISKS	TEL.
LIFE & DEATH	49.900
MIDWINTER II	69.900
NAVY SEALS	29.900
RAILROAD TYCOON	69.900
RENEGADE LEGION: INTERCEPTOR	TEL.
SECRET OF MONKEY ISLAND	69.000
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
SHADOW DANCER	29.900
SIM CITY GRAPHICS (VOL 1 O 2)	59.000
STORM ACROSS EUROPE	69.900
THE PERFECT GENERAL	89.000
TILT	20.000
TOKI	29.900
WONDERLAND: DREAM THE DREAM	69.900
WWF WRESTLING DATA DISK 3	32.500
3D CONSTRUCTION KIT	99.000

CDTV TELEFONARE

IBM

BAT	59.900
CASTLES	59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST (SOLO 3")	69.900
C.Y. AIR COMBAT	69.000
DUCK TALES	59.900
ELITE PLUS	89.900
EYE OF BEHOLDER	69.900
F15 II SCENERY (IRAQ, KUWAIT..)	49.900
F16 FALCON V3	TEL.
FEMME FATALE VM18 (SOLO 5"/1.2MB)	69.000
HARPOON SCEN. EDIT. (SOLO 5")	79.000
HEART OF CHINA (VGA 256 COL)	89.900
MARIO ANDRETTI RACING	59.000
MARTIAN DREAMS	69.900
MEDIEVAL LORD	69.900
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
PRO TENNIS 2	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	69.000
SECRET OF MONKEY ISL (VGA 256 COL)	89.000
SOUND BLASTER (PS/2 MCA)	TEL.
SPACE QUEST IV (VGA 256 COL)	79.900
SPIRIT OF EXCALIBUR	59.900
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

ARACHNOPHOBIA	TEL.
A10 TANK ENHANCED EGA & VGA	TEL.
F29 RETALIATOR	59.900
LEMMINGS	69.900
NAM	59.900

CLUE BOOKS

DEATH KNIGHTS OF KRYNN	25.000
EYE OF THE BEHOLDER	25.000
F16 FALCON AIR COMBAT	35.000
KING QUEST OFFICIAL BOOK (1/4)	29.000
LEISURE SUIT LARRY STORY (1/3)	29.000
MARTIAN DREAMS	29.000
RISE OF THE DRAGON	25.000
SPACE QUEST IV	25.000

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

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

CVG

Spese di spedizione Lit. 6.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSì ☐ VISA ☐

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

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

PREVIEW

VERSIONE	DATA
ST	OTTOBRE
AMIGA	OTTOBRE

UTOPIA

GREMLIN

Il termine "utopia", nel caso non lo sapeste, indica una società perfetta e priva di qualsivoglia problema. Naturalmente tutti vorrebbero vivere un'utopia, ma essendo la razza umana quel che è, è praticamente impossibile crearne una. O no?

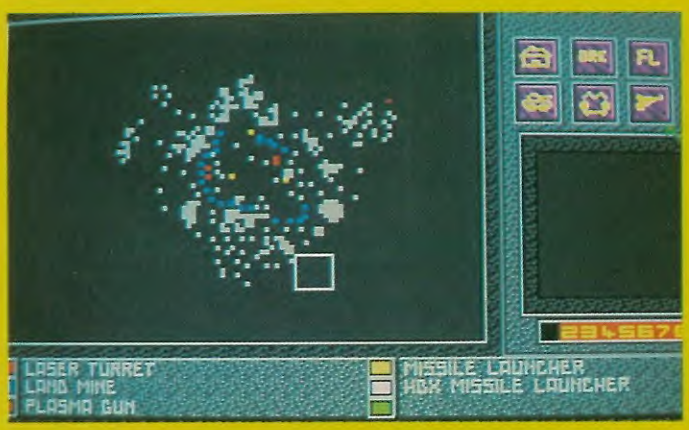
Come in *Sim City* e *Popolous*, questo gioco della Gremlin permette di crearsi la propria colonia, solo che questa volta si trova su un lontano pianeta già popolato da altre dieci specie aliene. Lo scopo del gioco è di tenere in funzione la colonia il più a lungo possibile, portando la Qualità della Vita dei coloni a valori superiori il 90%.

Una volta costruiti i centri abitativi per i coraggiosi pionieri spaziali ci sarà bisogno di fabbriche di cibo, una centrale energetica e qualche pannello solare, senonché un convertitore di alghe spaziali per fornire di atmosfera la colonia. Per migliorare ulteriormente la Qualità della Vita si possono costruire ospedali o complessi sportivi.

Oltre a imporre tasse ai coloni, si possono finanziare le proprie operazioni scavando miniere, ma conviene stare attenti agli alieni invidiosi. Questi attaccheranno facilmente le nostre installazioni se non sono adeguatamente difese, quindi è bene investire parte dei ricavati nella ricerca militare e costruendo carri armati.

Abbiamo visto un demo di *Utopia* e il programmatore Graham Ing (uno degli autori di *BSS Jane Seymour*) ha fatto un ottimo lavoro - la redazione inglese ha addirittura parlato di cose come "il *Sim City* del futuro". In effetti, sembra che al CES di Chicago ci fossero un sacco di case interessate, quindi potrebbero apparire presto versioni di *Utopia* per Megadrive e Super Famicom. Vi terremo informati.





AI POSTI DI COMBATTIMENTO!

Ogni colonia con adeguate conoscenze tecniche può costruire armi statiche e mobili con le quali tenere a bada gli invasori. Sul perimetro della colonia si possono piazzare piccole torrette laser, e i comandanti più prudenti possono creare un perimetro minato per evitare gli attacchi terrestri. Se preferite attaccare per primi, potete mandare battaglioni di carri e fanti in una zona specifica. Si può ottenere lo stesso effetto con astronavi di cinque tipi differenti, di qualità variabile a seconda delle risorse impiegate.







AUTO-COMMERCIO

Gli scambi commerciali costituiscono una parte essenziale del gioco, dato che bisogna comprare e vendere materie prime per ottenere materiali da costruzione. Comunque, se preferite concentrarvi su altri aspetti del gioco, è possibile affidare al computer la parte commerciale.

MEGA TWINS

PREVIEW

VERSIONE	DATA
AMIGA	NON COMUNICATA
ST	NON COMUNICATA
C64	NON COMUNICATA
SPECTRUM	NON COMUNICATA
AMSTRAD	NON COMUNICATA

Tanto, tanto tempo fa - prima ancora che creassero i calendari, la paradisiaca terra di Alurea venne assalita da un terribile mostrone. La terribile bestia distruggeva tutto ciò che incontrava sul suo cammino, compresa la pacifica popolazione del tranquillo paese, che ormai aveva dimenticato come combattere.

Fortunatamente per tutti tranne che per l'orrenda bestia, i figli gemelli del Re erano riusciti a sopravvivere al massacro. Ora cercano vendetta in questa conversione del coin-op della Capcom a opera della US Gold - e per essere degli infanti se la cavano parecchio bene!



I GEMELLI TERRIBILI

Quindici anni dopo l'attacco del mostro, i gemelli partono per attraversare la loro terra devastata e cercare di vendicare l'antico oltraggio. Armati con spada e scudo, buffi costumi e una bella varietà di utilissimi copricapi, i MegaGemelli sono pronti a triturare qualsiasi avversario sbarri loro la strada.

Quel che i due ragazzini cercano livello dopo livello è la leggendaria gemma detta "Occhi del Drago Blu". Il prezioso nasconde ogni potere e saggezza, ed è l'unico mezzo con cui i gemelli possano risvegliare la loro patria e renderla nuovamente prospera e pacifica.





PROPRIO COME AL BAR!

Nei panni dei mega gemelli, combatterete attraverso sei livelli di azione dinamica ambientata nel favoloso mondo di Alurea. La US Gold spera di ricreare tutte le caratteristiche del gioco a gettoni; e come potete vedere da queste schermate avranno di che faticare!

I livelli comprendono la Foresta delle Fiabe (piena zeppa di mostracci orribili), l'Avventura Subacquea, in cui bisogna indossare pinne e maschera, e persino un livello volante che si può superare solo con gli appositi Cappelli Papereschi!



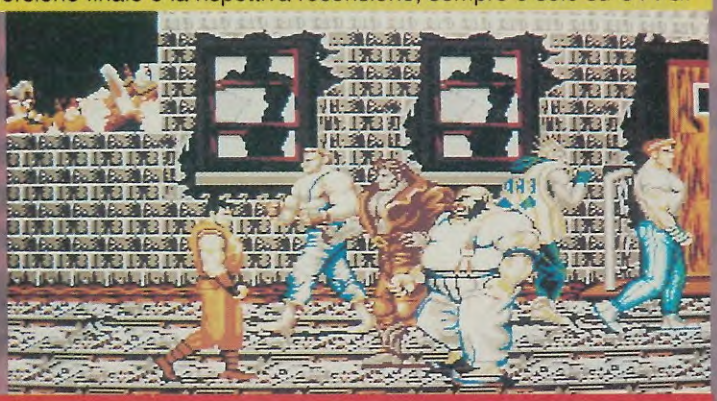
COME IL BRUTTO ANATROCCOLO

Mega Twins non è un gioco Capcom conosciutissimo, ma dev'essere uno dei coin-op più bistrattati del mondo. Gli esperti come IUR dicono che il gioco è bello da vedere e da giocare, oltre a essere molto coinvolgente. A conti fatti, sembra che la US Gold abbia ottenuto un'ottima licenza. *Mega Twins* rischia di ottenere lo stesso spropositato successo avuto in passato da *New Zealand Story*, un coin-op della Taito apparentemente sconosciuto, e siamo sicuri che i possessori di Amiga, C64, Amstrad e Spectrum stiano già aspettando con le dita incrociate!

PREVIEW

VERSIONE	DATA
AMIGA	OTTOBRE
ST	OTTOBRE
C64	NON COMUNICATE
SPECTRUM	NON COMUNICATE
AMSTRAD	NON COMUNICATE

Qualche mesetto or sono abbiamo recensito la conversione di *Final Fight* per Super Famicom, esaltandoci non poco per la fantastica grafica e l'incredibile sonoro. Da quel giorno siamo stati letteralmente tempestati da lettere e telefonate di sfegatati "computeromani" che ci chiedevano se e quando sarebbe uscita la conversione del sopracitato coin-op Capcom per il loro Amiga, C64, Spectrum... Bene, cominciate pure a fregarvi le mani perché la US Gold ha deciso di sobbarcarsi l'arduo compito della conversione su tutti i formati, otto e sedici bit. Finora abbiamo avuto l'occasione di vedere solo alcune foto della versione Amiga, realizzata dallo stesso programmatore di *Line of Fire*, e... Cosa vi dobbiamo dire di più? Sembrerebbe galattica, ma è sempre meglio aspettare la versione finale e la rispettiva recensione, sempre e solo su C+VG!



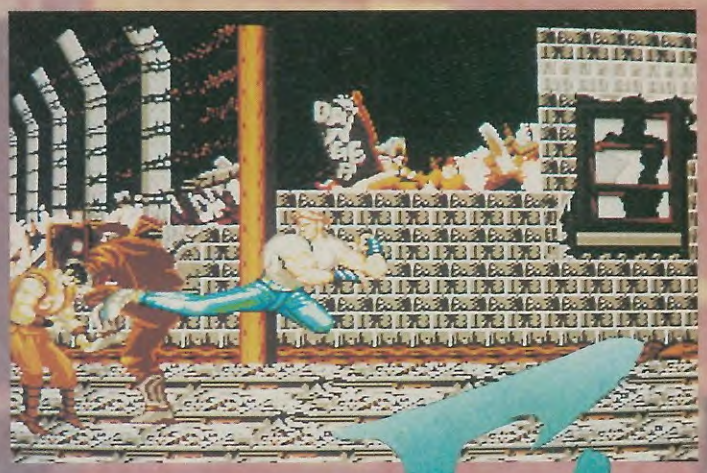
DUE GIOCATORI? NO PROBLEM!

Uno dei maggiori pregi del coin-op era la possibilità di giocare in due contemporaneamente: chissà perché sul Super Famicom (nonostante cheat mode, trucchi & zozzate varie, falsi al cento per cento) questa opzione non è stata inclusa? Ma i possessori di computer non si devono preoccupare perché, grazie alla US Gold, potranno non solo malmenarsi in due contemporaneamente ma anche scegliere il proprio personaggio fra Guy, Cody e Haggar come nell'originale da sala e non limitarsi ai primi due come invece avveniva nella versione Super Famicom di *Final Fight*. Qualcuno sostiene ancora che le console sono meglio dei computer?

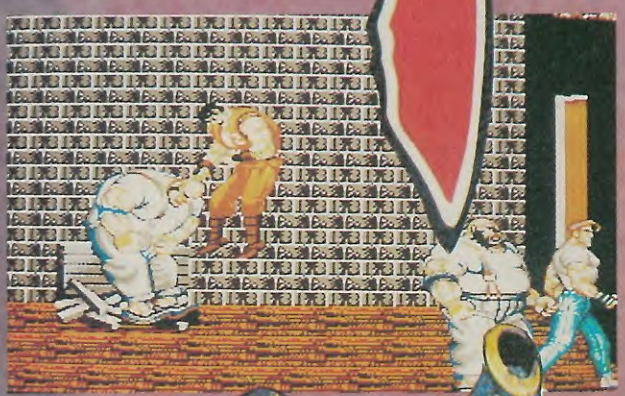




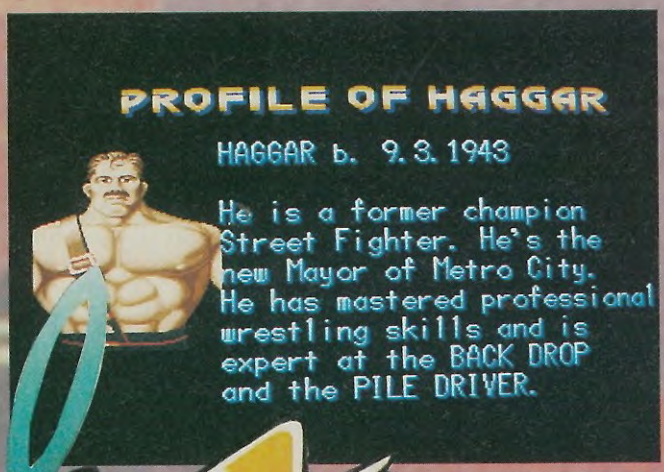






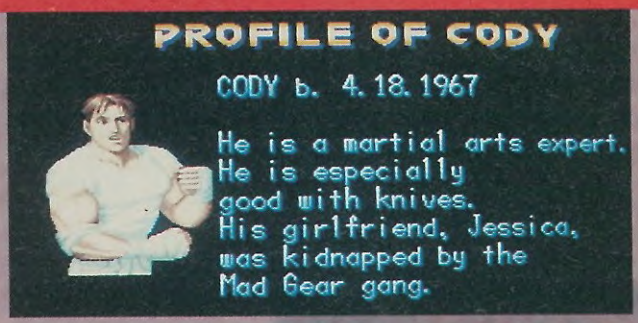




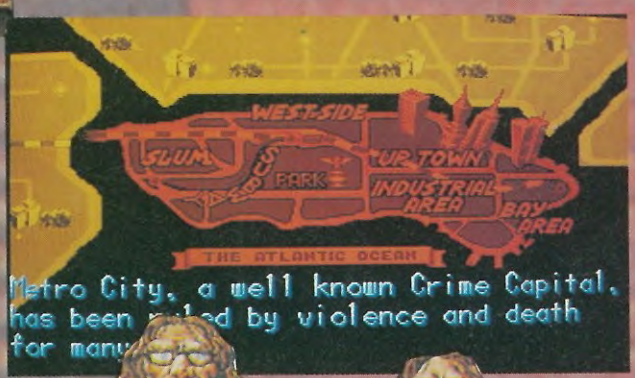


I NOSTRI EROI

GUY: Maestro di Ninjitsu e atleta dotato di incerdibile velocità. La sua specialità è il megasalto con cui è in grado di sbaragliare qualsiasi avversario.
CODY: Esperto di arti marziali e nell'uso dei coltelli. La sua ragazza, Jessica, è stata rapita dalla malefica banda Mad Gear.
HAGGAR: Poco agile ma molto forte: campione di lotta, è anche il padre di Jessica e il sindaco di Metro City.







CHE STORIA TESA!

Haggar un tempo era il campione del mondo di wrestling ma ora ha deciso di darsi alla politica ed è diventato sindaco della dura, malfamata e spietata Metro City. Il buon vecchio Haggar è assai rispettoso della legge e vuole porre fine al crimine organizzato e questo non sta molto bene alla banda Mad Gear, che era in ottimi rapporti con il sindaco precedente. I cattivoni decidono così di rapire la figlia di Haggar, Jessica, e di farle tutte quelle cose che in genere fanno imbestialire i padri di tutto il mondo in modo da poter ricattare impunemente il sindaco.

Per nulla spaventato Haggar decide di partire per liberare la figlia e di portare con sé due fidi compari, Cody (il ragazzo di Jessica) e Guy (un misterioso tipo somigliante a Ken Shiro di cui si sa ben poco - che sia l'amante di Jessica?). Viuuulenza!



NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio
02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore
02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!



GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO

(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

COME SOPRA CON DUE GIOCHI L. 175.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000



SEGA GAMEGEAR

(portatile a colori)

L. 298.000

SUPEROFFERTE
A PREZZI FANTASTICI
COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!



MEGADRIVE

giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

GIOCHI DA L.39.000 "ESEMPIO" SONIC THE HEDGEHOG L.95.000



PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI

PC ENGINE "GT" L. 648.000

ULTIME NOVITA'



NINTENDO SUPERFAMICOM

(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) L.488.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.99.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA

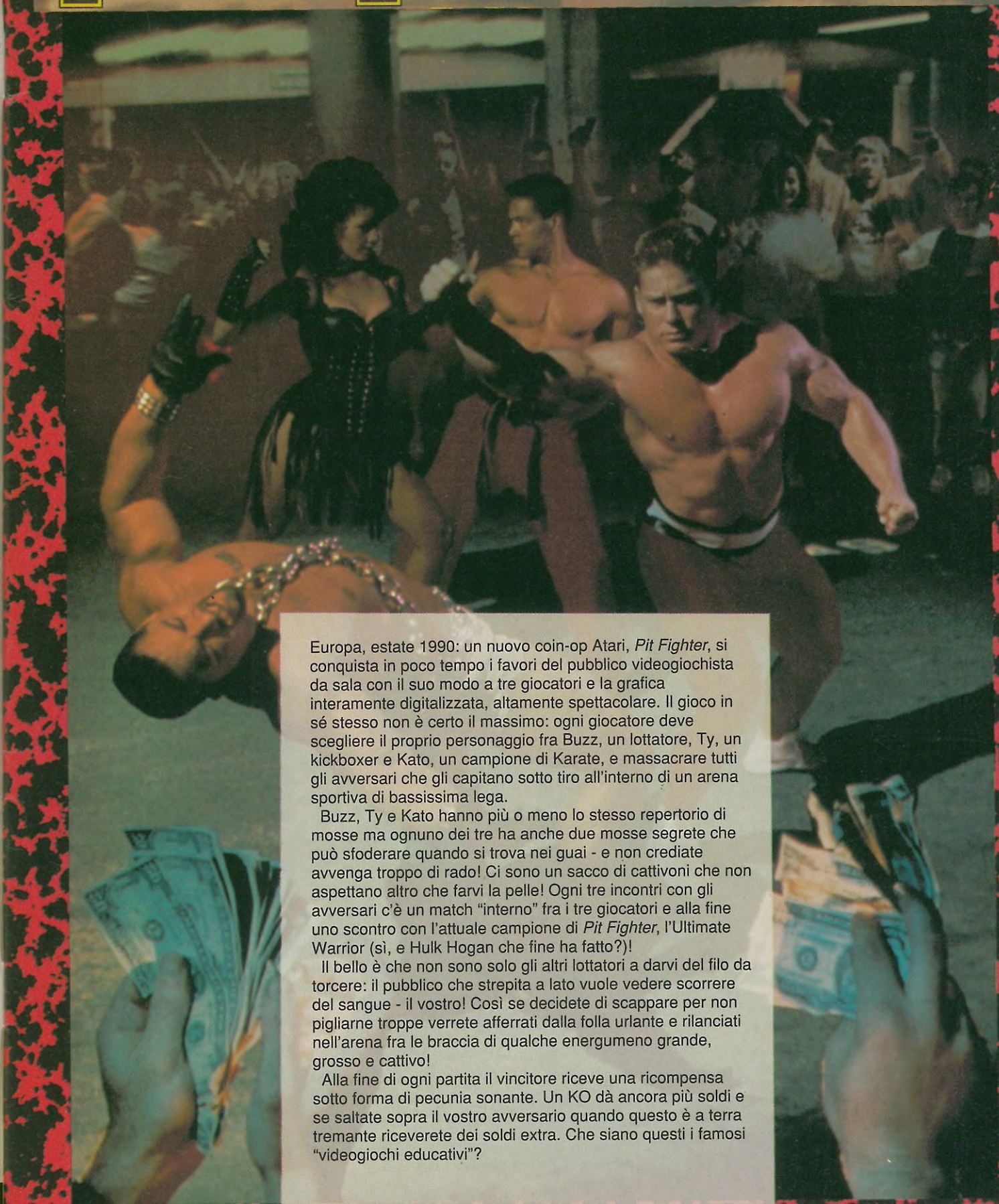
ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE

TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE

ARRIVI SETTIMANALI

RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

PIT-FIGHTER



Europa, estate 1990: un nuovo coin-op Atari, *Pit Fighter*, si conquista in poco tempo i favori del pubblico videogiochista da sala con il suo modo a tre giocatori e la grafica interamente digitalizzata, altamente spettacolare. Il gioco in sé stesso non è certo il massimo: ogni giocatore deve scegliere il proprio personaggio fra Buzz, un lottatore, Ty, un kickboxer e Kato, un campione di Karate, e massacrare tutti gli avversari che gli capitano sotto tiro all'interno di un arena sportiva di bassissima lega.

Buzz, Ty e Kato hanno più o meno lo stesso repertorio di mosse ma ognuno dei tre ha anche due mosse segrete che può sfoderare quando si trova nei guai - e non crediate avvenga troppo di rado! Ci sono un sacco di cattivoni che non aspettano altro che farvi la pelle! Ogni tre incontri con gli avversari c'è un match "interno" fra i tre giocatori e alla fine uno scontro con l'attuale campione di *Pit Fighter*, l'Ultimate Warrior (sì, e Hulk Hogan che fine ha fatto?)!

Il bello è che non sono solo gli altri lottatori a darvi del filo da torcere: il pubblico che strepita a lato vuole vedere scorrere del sangue - il vostro! Così se decidete di scappare per non pigliarne troppe verrete afferrati dalla folla urlante e rilanciati nell'arena fra le braccia di qualche energumeno grande, grosso e cattivo!

Alla fine di ogni partita il vincitore riceve una ricompensa sotto forma di pecunia sonante. Un KO dà ancora più soldi e se saltate sopra il vostro avversario quando questo è a terra tremante riceverete dei soldi extra. Che siano questi i famosi "videogiochi educativi"?

DISEGNAMOCI COSI'

La grafica di *Pit Fighter* è il punto forte del gioco Atari per il semplice fatto che è completamente digitalizzata e i lottatori sono attori veri filmati mentre facevano tysoniliardi di mosse.

L'arena è in 3D e lo schermo scorre, s'ingrandisce o si rimpicciolisce a seconda delle mosse dei lottatori. Quest'ultimi si possono muovere per tutta l'arena: quando si avvicniano i loro sprite si espandono, quando si allontanano si restringono. Wow!



CONVERTIAMOCI COSI'



A detta dei nostri colleghi d'oltremanica (ci tengo a sottolinearlo) i programmatori della Teque sono riusciti a convertire alla perfezione *Pit Fighter* : tutte le versioni (a eccezione di quella per C64) fruiscono di grafica digitalizzata con risultati particolarmente esaltanti sull'Amiga, come possono dimostrare queste foto. Anche i possessori di PC possono iniziare a esultare, perché la Domark ha promesso che la versione PC utlizzerà la VGA in modo 256 colori e sarà spiccicata al coin-op!





Sembra proprio che l'unico optional che non siano riusciti a inserire alla Domark sia il modo a tre giocatori, che è stato comunque rimpiazzato da quello a due giocatori contemporaneamente.

Se vi fidate di una conversione Domark e se possedete un C64, Spectrum, Amstrad PC o Amiga mettete da parte i vostri soldini perché *Pit Fighter* dovrebbe arrivare nei negozi proprio in questi giorni!







CONSOLIAMOCI COSI'









Sebbene non se ne occupi la Domark, sono in arrivo svariate conversioni di*Pit Fighter* per Megadrive, Super Famicom e - crediateci o no - Game Boy.

La versione Megadrive dovrebbe uscire negli States quest'autunno per opera della Tengen; purtroppo dalla preview che abbiamo avuto occasione di vedere all'ultimo CES di Chicago sembrava proprio che i programmatori non fossero stati in grado di riprodurre al meglio la grafica del coin-op. In ogni caso i tre pulsanti del joypad Sega dovrebbero emulare alla perfezione quelli dell'originale da sala rendendo il tutto molto più giocabile delle controparti su computer.

All'inizio abbiamo fatto riferimento anche a una versione per Super Famicom: beh, con tutti gli intellioni di chip di cui dispone la macchina Nintendo crediamo proprio che non ci dovrebbero essere problemi a riprodurre fedelmente il coin-op, tanto è vero che persino alla Toy Headquartes Inc of America hanno garantito di essere riusciti a farne una copia pressoché identica (a parte l'opzione tre giocatori).

Non così facile invece deve essere la conversione per Game Boy anche se, ancora una volta, alla Toy HQ Inc sono molto fiduciosi sull'esito del loro lavoro e ci hanno confessato che la versione Game Boy avrà la stessa giocabilità dell'originale! Non vorrei essere critico, ma l'originale mi sembrava proprio una fetecchia in quanto a giocabilità; non ci resta che attendere e sperare in bene...

GOLDENIMAGE®

DISK DRIVE ESTERNI - In 16 versioni nei formati per AMIGA, ATARI, AMSTRAD, PC e LAPTOP
MOUSE MECCANICI, OTTICI e a INFRAROSSI - Per AMIGA, ATARI, AMSTRAD e PC
BRUSH - Penna mouse per AMIGA e ATARI ST con DELUXE PAINT
HAND SCANNER per AMIGA e ATARI ST - SCANNER MULTIDIREZIONALE per PC
ESPANSIONI di MEMORIA - 512KB e 2-4MB per AMIGA 500, 2-8MB per AMIGA 2000

PRESENTI ALLO SMAU '91
PAD 15/2 STAND GO9



DISTRIBUTORE ESCLUSIVO:

armonia computers srl

IMPORTAZIONE DIRETTA DI COMPUTERS PERIFERICHE E ACCESSORI
VENDITE E MAGAZZINO: Via Conegliano, 33 SUSEGANA (TV) - Tel. 0438/435010 - Fax 435070

Mail Bag



Per quanto riguarda le vostre lettere, le vacanze estive si fanno sentire solo adesso: grazie al minore afflusso di posta durante luglio & agosto in questa edizione sono finalmente riuscito a inserire alcune lettere che mi perseguitavano da mesi, e a partire dal prossimo numero C+VG tornerà finalmente a rispondere "in diretta" alle vostre missive. Per adesso, il poco spazio a disposizione ci ha costretti a far saltare l'ormai rituale appuntamento con *Caro C+VG*; che tornerà più in forma che mai (speriamo) tra trenta giorni.

IL CONCORSO MISTERIOSO

Esimia redazione,
Ieri, domenica 14 luglio, sono venuto in possesso del numero 2 di febbraio 1991 e per mesi e mesi (?) mi sono lambiccato il cervello in cerca della risposta a un quesito che vi appariva: chi era Groo? Poi mi sono recato in un negozio specializzato nel settore fumetti e ho trovato la risposta: *Groo the Wanderer* è un guerriero idiota creato da Sergio Aragones! Che cosa ho vinto? Un abbonamento? Crediti infiniti? Collisioni sprite disabilitate? Nulla di tutto ciò? Beh, posso sempre raccontarvi la barzelletta preferita di mio zio Alfonso: "A cosa serve il grano duro? A fare il pane raffermo!" Ah, ah, ahh... aahhrrghhh!
Gianfranco

Puoi anche non crederci, ma hai proprio vinto un abbonamento!
La risposta è giusta, e la domanda era uno degli innumerevoli Concorsi Nascosti di C+VG!
L'unico problema è che per ricevere l'abbonamento omaggio dovrai spedirci il tuo recapito completo, che sulla busta mancava (il cognome e la città li sappiamo, quindi è inutile che gli altri lettori cerchino di barare!). Adesso voglio proprio vedere quando arriveranno le risposte agli altri concorsi...

TUTTA LA VERITA'

Caro Fabio,
Sono un ragazzo di 16 anni, che sta per passare dal C64 all'amiga 500, e ho una domanda da fare: che cos'è l'*A-Miga-Drive* (venduto solo in Inghilterra)?
Marco Tavella

L *A-Miga-Drive* (o *A-Megadrive* che dir si voglia) era uno scherzo realizzato in occasione del Primo Aprile 1990 dalla redazione inglese di C+VG.
Teoricamente avrebbe dovuto essere un'interfaccia capace di far girare i giochi del Megadrive sull'Amiga (e forse viceversa), e nella rubrica delle notizie era stata pure pubblicata una foto di un "coso" realizzato con pezzi elettronici di scarto che puzzava di falso lontano svariate miglia.
La cosa bella è che una "rivista" italiana famosa per pubblicare recensioni di giochi basandosi solo sulle foto dei demo, di dare voti totalmente a caso e di possedere un titolo clonato da C+VG aveva pubblicato un lungo articolo riguardante l'interfaccia sul numero di maggio, spacciandolo per una "prova su strada" esclusiva.
Naturalmente, nel frattempo C+VG inglese aveva confermato che tutta la vicenda era uno scherzo, così i "giornalisti" dell'opuscolo italiano furono costretti a inventare una squallida smentita in cui cercavano di giustificare il fatto di aver pubblicato un pesce d'aprile in maggio. Sembra proprio uno scherzo ben riuscito, no?

13 DOMANDE 13

Caro (effettivamente 5 carte sono un po' troppe) C+VG, sono un accanito giocatore di videogames, e posseggo un Amiga.
Premetto che ero un lettore di *, e mi sono avvicinato a C+VG con diffidenza (dato anche che la copertina del numero 1 faceva proprio... ehm, stupenda! L'aggettivo è "stupenda!"), ho comprato il primo numero e dopo circa 10 minuti mi sono accorto di avere buttato via 5000 lire per una rivista che

quantomeno sembrava degli anni '70... 'na schifezza!!!

Alcuni mesi dopo arriva il numero 4, e impietosito ci riprovo. Entro in edicola e lo ricompro: mitico! Il nuovo STYLE è stupendo, il giornale è più colorato, più interessante! Da quel momento ho abbandonato * per C+VG. Grazie, Fabio! E ora via ai quesiti:

1) Posso avere una lista delle avventure in italiano (tipo *Monkey Island*)?
2) Un plauso a Ludovico Pettini che ci ha dimostrato che su 'sta terra "esiste qualcuno più scemo di me!" (chiaramente tratto da Giobbe).
3) Due plausi a chi gli ha risposto: per la serie "Specchio Riflesso" e "Com'era bello quando andavo alle elementari".
4) Manca una sola cosa nella vostra rivista: il poster della "coniglietta del mese" al centro del giornale. Non è una buona idea?
5) Per che cosa sta l'orango all'inizio della rubrica "Divertimento Portatile"?
6) Ma come avete fatto a dare 75% a *Monkey Island*?
7) Perché non fate con l'aiuto dei lettori una classifica TOP 20 dei giochi "più migliori"?
8) E perché non anche dei "più peggiori"?

P.S.
Fabio Rossi & Marco Auletta come Vialli & Mancini!!!

Stefano Ottonelli

Stefano! Ringrazia che ho pubblicato solo una parte delle tue 13 domande, altrimenti gli altri lettori ti avrebbero linciato!

Comunque, grazie per i complimenti, che hanno fatto venire un mezzo infarto a chi faceva C+VG prima di noi. Le risposte:

1) No. Soprattutto perché di solito sono tradotte da far pietà.
3) Thanx. Da' un'occhiata alle foto sotto al sommario del numero scorso...
4) Sì che è buona! Il fatto è che non riusciamo a convincere Elena...
5) E' la faccia che ha avuto Simon per due mesi dopo che era stato rapito dai terribili Alieni Cambiafaccia di Betelgeuse XIII e abbandonato senza motivo a metà strada fra Pontetto e Mulinetti.
6) Basandoci sulla pessima traduzione, che ha rovinato un gioco altrimenti molto più divertente (anche se un po' troppo facile).
7 & 8) Ho passato l'idea a Simon, che si occupa già della classifica inglese.

C+VG, L'INTROVABILE!

Simpaticissima redazione di C+VG,

Mi chiamo Luca e posseggo un C64. Vi faccio molti complimenti per questa supermegagalattica rivista tanto attesa in Italia. Ma vi devo fare delle domande...

1) Siete voi che non mandate nell'edicola sottocasa C+VG, oppure è il negoziante che rinuncia a questa stupenda rivista?!?! Per comprare C+VG vado vicino alla scuola e quindi con il numero di Giugno finirò di comprare le future riviste (perché frequento la III media); l'edicola sotto casa dice che non gli arriva, e la scuola è lontana da casa mia. Cosa potreste fare per farla arrivare?
2) Qual'è la vera identità di Fabio Rossi, una volta Superman, un'altra Rambo, un'altra cyberpunk e tante altre? (Siete tutti simpatici, non fate quelle facce!)
3) Ho letto sulle istruzioni del C64 che esiste una cartuccia Z80. A cosa serve? Per convertire programmi dall'Amstrad (perché il microprocessore dell'Amstrad è lo Z80, mentre quello del C64 è il 6502)? Se è vero, mi potreste dire dove la posso trovare e quanto costa?
4) In futuro desidererei uno spazio in cui spiegaste il lunguaggio macchina o la

electronics PERFORMANCE

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 MENSILI

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (Milano) - telefono 039/744164

Amiga 500 (conf. completa)		L. 719.000
Amiga 2000 (conf. completa)		L. 1.600.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.		L. 190.000
Espansione 512K Amiga c/clock e disconnect	da	L. 75.000
Espansione Amiga 500-1000 est. 2 Mb		L. 450.000
Monitor colore AMIGA/PC/C 64 ecc.		L. 490.000
Stampante c/doppia interf. AMIGA-C. 64-PC		L. 395.000
Stampante a getto d'inchiostro 1270 AMIGA/PC		L. 420.000
Videodigitalizzatori AMIGA	da	L. 150.000
Handy Scanner per Amiga		L. 490.000
Penna ottica AMIGA/C. 64 con programma		L. 35.000
Mouse AMIGA		L. 59.000
Mouse ottico AMIGA o PC		L. 95.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD/ATARI		L. 95.000
Modem esterni per AMIGA e PC		L. 350.000
Scheda Janus XT con drive da 5" 1/4		L. 490.000
COMMODORE 64 NEW		L. 250.000
Registratori per C. 64	da	L. 59.000
Regolatore elettr. testine registr.		L. 19.000
Duplicatore cassette registr. C. 64		L. 18.000
Disk drive 1541 II per Commodore 64		L. 350.000
Cartucce sprot. copy. veloc. multifunzione		L. 65.000
Kit puliscitestine Drive 3" 1/2 - 5" 1/4		L. 15.000
Dischi 5" 1/4 df. dd - 3" 1/2 df. dd		L. 1.000
Joystick c/cloches BAR manuale		L. 9.000
Joystick c/3 spari manuali imp. anatomica		L. 10.000
Joystich c/3 spari + autofire		L. 15.000
Joystick c/3 spari + microswitches		L. 25.000
Joystick con leva acciaio		L. 20.000
Joystick MOUSE digitale a sensori		L. 45.000
Cavo sdoppiatore Joystick-Mouse x Amiga		L. 19.000
Sistema AT 286 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.		L. 1.200.000
Sistema AT 386 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.		L. 1.790.000
Drive PC XT/AT int. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da	L. 125.000
Drive PC XT/AT ext. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da	L. 225.000
Hard disk 40MB. 5" 1/4 o 3" 1/2 XT o AT		L. 575.000
Scheda EGA 640 x 480 comp. EGA, CGA, MDA,HERCUL.		L. 125.000
Scheda EGA 1024 X 480 comp. EGA, CGA, MDA, HERCUL.		L. 150.000
Scheda VGA 800 X 600 comp. VGA, EGA, CGA, HERCUL.		L. 145.000
Scheda VGA 1024 X 768 Mb 1 per PC XT, AT, PS2		L. 290.000
Scheda XT, AT, Multi I/O Parallela Seriale Giochi		L. 29.000
Scheda Giochi XT, AT con 2 porte Joystick		L. 29.000
Vasta gamma di Joystick per PC XT, AT	da	L. 19.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA + Software		L. 350.000
Mouse PC XT, AT, PS2 con software		L. 45.000
Mouse otttico PC XT, AT, c/tappetino + software		L. 95.000
Nastri per stampanti di ogni tipo		Telefonare
Copricomputer Plexiglas per PC, Amiga, C. 64 ecc.		Telefonare
Portadischi 3" 1/2 e 5" 1/4 da 10 a 200 pz.	da	L. 4.500

SOFTWARE E GIOCHI ORIGINALI DIRETTAMENTE DALL'INGHILTERRA A PREZZI CONCORRENZIALI PER: AMIGA, COMMODORE 64 (disco/cassetta), PC MSDOS (5"1/4 - 3"1/2), AMSTRAD, ATARI, NINTENDO, GAME BOY, MSX, ecc. ecc...

Per avere la LISTA dei giochi per il tuo computer o video games, invia una lettera a: Electronics PERFORMANCE - Via San Fruttuosa, 16/A - 20052 MONZA - allega un francobollo da L. 750. = e ti verrà subito spedita.

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO TUTTI IVA INCLUSA



programmazione. In poche parole, una specie di Playmaster con la collaborazione di tutti. Sto già sentendo che dietro quella scrivania state facendo una riunione e state mormorando dei "no", ma abbiate pierà di me!
Saluti,
Luca Barbieri

Groan... Luca, lo sai quello che hai chiesto? Avrei capito la prima domanda se tu abitassi nel centro esatto del deserto dei Gobi, ma ti rendi conto che abiti a pochi chilometri dal centro della città italiana (Milano) con il maggior traffico di riviste & giornali vari? Le soluzioni possono solo essere:
1a) Andare a vivere in una base scientifica in Antartide, e organizzare (a tue spese, ovviamente!) un servizio aereo mensile che ti paracaduti regolarmente una cassa piena di riviste nei pressi della base.
1b) Farsi bocciare agli esami e poter continuare a visitare l'edicola vicino alla scuola. (Magari è un po' troppo tardi...)
2) In realtà sono CONTEMPORANEAMENTE Wile E. Coyote, Topolino e Arnold Schwarzenegger, ma non dirlo a nessuno: è un segreto!
3) Conversioni come quella da te indicata sono impossibili, con o senza cartucce. La cartuccia Z80 comunque era una solenne idiozia progettata dalla Commodore e - per quanto ne so io - mai distribuita in Italia: lo scopo avrebbe dovuto essere quello di rendere il C64 compatibile con un linguaggio per PC ormai desueto.
4) Perché no? Non appena il signor Jackson ci darà la possibilità di aumentare le pagine, un paio potremmo proprio dedicarle alla programmazione. Abbiamo già un abilissimo volontario, ma per il momento è proprio impossibile... a meno che non arrivino molte richieste analoghe dagli altri lettori e a scapito di qualche recensione.

PUBBLICITA' REGRESSO

E' una notte fredda e tempestosa, e illuminato da una fioca luce vi scrivo... Questa fioca luce è quella del mio monitor acceso, che spegnerò solo fra qualche ora.

RHO
Via Corridoni, 35
VENDITA E ASSISTENZA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE
...ANIMAZIONE, GRAFICA E GIOCABILITA'
AMIGA, PC, MS.DOS, C 64
BIT LINE
Tel 02/93504891 Fax 02/93504893

...Vi scrivo per dire alle persone come me che trascorrono tutto il loro tempo a videogiocare, di lasciare perdere questa terribile attività perché in un modo o nell'altro diventerete succubi del vostro computer.

Voi davanti al vostro monitor deperite lasciandovi attirare freneticamente dai videogiochi: non mangerete più, non berrete più, non WC più, non uscirete più dalla vostra stanza, diventerete degli zombi, il vostro cervello si atrofizzerà, e quel che è peggio è che vi verrà la GOBBA; sì, la GOBBA, segno di debolezza e malformazione. E voi sempre più rincitrulliti vi farete una mostruosa musculatura alla mano destra per il troppo lavoro, mentre la GOBBA continuerà a crescere a dismisura e allora voi proverete disgusto per voi stessi e per essa (la GOBBA), segno del vostro egoismo (il computer è mio e tu non ci devi giocare) e della vostra pigrizia.

Il Gobbo di Lourdes

Eh... Che ci posso fare io se tutti i pazzi d'Italia scrivono alla mia redazione? Ragazzi, perché non provate da Scalfari o da Costanzo? Sono tipi simpatici anche loro, ve l'assicuro...

COMPLIMENTI

Egregia Redazione,

Grazie! Vi ringrazio perché con C+VG (specialmente ora che l'avete migliorato) mi avete fatto uscire dal tunnel dell'apatia da videogioco. Fino a qualche mese fa compravo le altre riviste di videogiochi in circolazione, ma ora che vi ho scoperti posso fare a meno di buttare i miei soldi con altre riviste. Certe pubblicazioni sono troppo noiose, troppo arretrate o danno voti inaffidabili: Invece C+VG per me è una bibbia dei videogiochi! Di voi ci si può fidare!

Perciò faccio i miei complimenti a Fabio, Simon, Maurizio (che seguivo già da tempo) e tutti gli altri redattori e redattrici: senza di loro sarei perduto!

Riccardo Abate

A dir la verità la lettera andava avanti così per un pezzo, ma penso che questo sia sufficiente a rendere l'idea. Comunque, l'intera redazione ringrazia Riccardo e gli altri, numerosi lettori che ci hanno scritto per complimentarsi della rivista. Per farvi trovare ogni mese C+VG in edicola ci sbattiamo davvero un sacco, e sapere che apprezzate il nostro lavoro fa sempre molto piacere.

Continuate a seguirci, parlate di C+VG ai vostri amici e vedrete che col tempo la rivista diventerà sempre più bella e più grande!

MA SIAMO SCEMI O NO? PARTE MMCXLVII

Vorrei farvi una domanda seria: ma siete veramente pazzi come sembra sulla rivista, oppure fate per finta? Siete tutti molto simpatici (continuate così!), ma quando leggo certe recensioni e vedo le foto di Fabio rimango sconvolto per una settimana: ma davvero si è vestito da Superman in una cabina del telefono?

Teo Minola

Vorrei darti una risposta seria: se fossi pazzo mi sarei cambiato *fuori* dalla cabina, non ti sembra? Ad ogni modo, Paolo è molto più fuori di me, Simon più rovinato e Maurizio decisamente più alto.

NEUROPOSTA

Carissima redazione di C+VG,

La vostra è una rivista supermeravigliosa 8x107!! Sono un po' scontento che nella mia città, Palermo, il numero mensile di C+VG arriva verso il 15-20 del mese e io costantemente mi sbudelmaciultrituro lo stomaco per l'attesa.

Comunque bando alle ciance gastrointestinali e passiamo alla lettera vera e propria. Volevo tanto sapere se esiste il gioco di Kenshiro sul C64 e... no, non defenestrate la mia lettera, stavo solo scherzando!

Sono sempre molto indeciso sulle cose che devo fare e anche un po' (ma molto poco) tirchio su quel che devo comprare. Insomma, avrete già capito che sto arrivando al conflitto decisionale tra Megadrive e Super Famicom.

Tecnicamente e qualitativamente è il Super Famicom ad avere la meglio, ma costa 200mila lire in più ed è disponibile solo tramite importatori paralleli.

Vi lascio con questo increscioso dubbio e queste domande: la sabbia disperata è meglio con o senza tivù? L'alba pizzotica è più decorativa con la nebbia o con la calce? La quarta chiave di Toth può aprire la lavastoviglie di mia zia?

Il tubero bengalese di Okuto

Riguardo all'inquietante dilemma direi che hai già detto tutto tu. Io mi limito a osservare che ultimamente il software per Megadrive sta migliorando in maniera impressionante. Per il resto: sicuramente con la tivù, altrimenti non avrebbe nulla per cui disperarsi; Personalmente la preferisco con le lampadine intermittenti dell'albero di Natale; No. Per quella ci vuole la terza, che trovi oltre la Barriera Pandimensionale nel Tempio di Onga-Ponga.

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

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

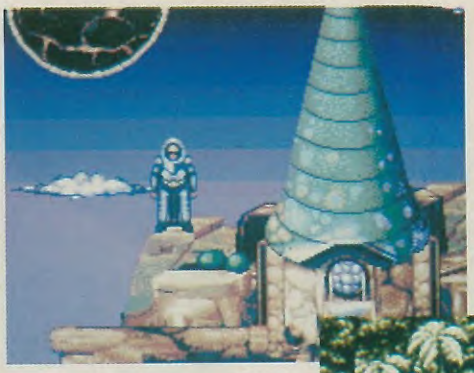
- Richieste d'aiuto
Fatele alla nostra "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/6948295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.

- Club & contatti
Se avete fondato un club, o semplicemente state cercando altra gente con i vostri interessi, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console Gamate", "Giochi di Ruolo", "Frittatine Senegalesi" eccetera) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici.

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

NEWS

• SPECIALE FIERA • SPECIALE FIERA •



Suzerain



Apocalypse

European Consumer Electronic Show

Londra, 5/8 Settembre 1991

"Argh, non ce la faremo mai... Che intervista era, questa?"
- "La trentaduesima. Forza, abbiamo ancora un giorno per fare le ventuno che mancano!"
Simon, Paolo e Fabio - ECES

- "No Problemo"
Schwarzenegger - Terminator 2

Se qualcuno vi dovesse venire a dire che l'Inghilterra è il paese con la Regina e il té, toglieteli il saluto: vi sta solo prendendo in giro. Sin dal momento in cui si arriva all'aereoporto di Heatrow, infatti, basta guardarsi in giro per capire che nel Regno Unito il potere è in mano ad Arnold Schwarzenegger, che nei panni del Terminator minaccia chiunque da cartelloni, magliette, flipper, poster, edicole e da ogni canale televisivo. Per quanto riguarda il té, invece, il più grosso problema sta nel trovare qualcuno che lo prepari fra la miriade di locali arabi, cinesi, giapponesi, italiani, thailandesi, americani e altre 94 nazionalità non meglio identificate.

Fine delle informazioni turistiche. Ora mettetevi comodi, da qui in poi parleremo solo di videogiochi!



Rollerbabes

IMAGEWORKS

Ormai ripresasi dallo shock di aver perso i suoi migliori programmatori - i Bitmap Brothers - circa sei mesi or sono, l'Imageworks guarda al futuro con non poche ambizioni.
I giochi in via di sviluppo sono tanti e vari, e c'è solo l'imbarazzo della scelta per decidere da quale cominciare. Proviamo con le conversioni: *Teenage Mutant Hero Turtles*, trasposizione dell'omonimo coin-op Konami. Disponibile per tutti i formati a partire da Novembre, da quello che abbiamo visto i programmatori non si devono essere sforzati un granché, ma non si sa mai. Stesso discorso vale per Cisco *Heat*, conversione del gioco da sala targato Jaleco e realizzato per Amiga dagli stessi programmatori di *Turbo Out-Run* e *S.C.I.*.
Detto tutto... Degni sicuramente di attenzione invece sono Apoc*alypse* (praticamente la versione 1991 di *Choplifter*, un classico di tutti i tempi) e *First Samurai*, un platform orientaleggiante della Vivid Image Developments (*Hammerfist*, tanto per intenderci) dalla grafica fumettosa. Il primo sarà disponibile quest'autunno per Amiga, ST e C64 e il secondo l'anno prossimo per tutti i formati a sedici bit.
Il titolo di punta della Imageworks per il 1992 è però *Lure of the Temptress*, un'avventura grafica in lavorazione da tre anni su Amiga, ST e PC dal parser totalmente innovativo che rivoluzionerà il settore.
In arrivo per Master System sono invece ben quattro tie in: *Back to the Future 2* e *3*, *Alien 3* e *Predator 2*. Chi offre di più?



Lure of the Temptress



Amnios

OCEAN

Presente come sempre con uno degli stand più grandi e spettacolari, la Ocean ha presentato una lunga lista di giochi su licenza, tutti discretamente interessanti. WWF non ha niente a che fare con i panda, ma farà felice tutti gli amanti del wrestling che si potranno dilettare procurando del gran danno fisico a famosi atleti come Ultimate Warrior e il miticissimo Hulk Hogan. *The Simpsons*, lanciato in grande stile con la presenza di un gigantesco Bart (il protagonista della serie a cartoni) è un'avventura dinamica a piattaforme banale ma con una stupenda introduzione. *Hudson Hawk* prosegue invece la tradizione dei platform della Ocean con una struttura praticamente identica a *Total Recall, Batman* ecc... (ovvero platform, guida & puzzle). *Robocop 3* è probabilmente il gioco più interessante: azione pura realizzata in un magnifico 3D poligonale con il poliziotto metallico alle prese con ninja robot mercenari. L'assillante *Terminator 2* si distingue dai suddetti giochi "alla *Batman*" essenzialmente per la presenza di ottime sequenze digitalizzate dal film, ma la qualità media (e la difficoltà) sembrano essere decisamente superiori alla norma; peccato che lo sprite del protagonista non abbia niente a che fare con Arnie... Oltre alle licenze, la Ocean ha mostrato poi le mediocri conversioni dei coin-op *Space Gun* e *Smash T.V.*, affiancati dallo strano *Whild Wheels* (con auto che giocano a calcio), e l'attesissimo seguito di *Wizball* intitolato *Wiz Kid.*



GALACTIC: POKER PSICHEDELICO

Uno degli eventi più assurdi di tutta la fiera è sicuramente stata la presentazione ufficiale di Galactic, il nuovo gioco di Stavros "Finlandese Volante" Fasoulas. Il programma in sé è molto simpatico e originale, anche se non propriamente eccezionale. Nei panni di un re armato di carte da gioco, lo scopo è mantenere un equilibrio di forze fra due fazioni di personaggi in guerra mediante un complesso sistema basato su un frenetico blastaggio a 360°. Durante la dimostrazione, Stavros era particolarmente sconvolto per il troppo lavoro e il troppo alcool, ma si è dimostrato molto soddisfatto della nuova opera - tanto soddisfatto, in effetti, da volersi ritirare definitivamente dal mondo dei videogiochi! "Ormai ho realizzato un gioco perfetto completamente da solo," ha spiegato, "ed tempo che mi dedichi a qualcosa di nuovo. *Galactic* è il mio canto del cigno, un programma che dovrebbe diventare un classico e che dedico a tutti i ragazzi che meritano di giocare cose migliori di quelle attualmente in circolazione".

MICROPROSE

Quando si parla di Microprose si parla di simulazioni, e allora beccatevi questi titoli: *F117A Stealth Fighter 2.0* (recensito sul prossimo numero), con nuove missioni (Desert Storm inclusa), replay, esplosioni a base di sprite; *Geoff Crammond's Formula One Grand Prix*

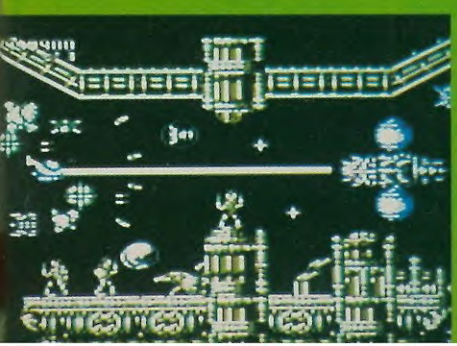


UNA SOFTWARE HOUSE ITALIANA A LONDRA

Anzi, tre. Il nostro paese era rappresentato infatti da una triade di team. Il più conosciuto era quello della Genias, che ha annunciato una serie di nuove versioni di titoli quali *Warm Up* e *Tilt*, ma anche la conversione per C64 del famoso *Chuck Rock*, un gioco di wrestling per Amiga per ora appena abbozzato (*Top Wrestling*) e uno shoot 'em up per C64 intitolato *Catalypse* e caratterizzato dalla presenza di una lunga sequenza animata - circa 100 fotogrammi - a fine gioco.

Il secondo gruppo era composto da Paolo "Lupo Alberto" Galimberti & Luca "Champion Driver" Podestà, che si presentavano come una nuova software house che riunisce i più noti artisti elettronici italiani, fra cui anche il gruppo Magnetica .

Infine, all'ECES è stata annunciata la nascita della Dynabyte, una software house di Rapallo (GE) con sede in un meraviglioso castello sul mare. Fra i vari progetti in lavorazione spicca *Steve Sailing on the Crimewave*, un'avventura dinamica riguardante le gesta di un ladro gentiluomo caratterizzata da un'interfaccia utente capace di simulare su video gli stimoli sensoriali ricevuti dal personaggio. Seguono una simulazione di sport futuristico con motociclette trasformabili (*X Bike*) dotato di una stupefacente grafica sviluppata su una workstation grafica Silicon e *Fault Step*, un cruento sport che vede alieni e cyborg scontrarsi in precario equilibrio su una pedana sospesa sopra trappole letali. Tutti i giochi sono in versione Amiga e usciranno non prima di Marzo.



Catalypse



Warm-Up

NEWS

Grand Prix, superfluida simulazione automobilistica con sedici circuiti e tanta intelligenza artificiale, nonché *Microprose Golf*, dove la traiettoria della pallina viene seguita dalla telecamera. Dalla simulazione alla civilizzazione: C*ivilization*, di Sid Mayer, appartiene alla categoria dei giochi "divini", in cui si deve decidere il futuro di un intero popolo dall'età della pietra a quella nucleare. Attraverserete il tempo anche in *Timequest*, ma potendo scegliere la destinazione: il vostro compito è quello di rimettere a posto il corso della storia, alterato dal solito cattivone di turno. *A.T.A.C.* invece è un po' simulazione e un po' gioco strategico: ricorda *Midwinter* o *Armour Geddon* per la possibilità di pilotare più mezzi, tra cui cacciabombardieri & elicotteri (nonché autobus, visto il nome - Marco).

GREMLIN

Il gioco più bello della fiera era senza dubbio *Utopia*, la grande novità della Gremlin. Il modo migliore di descriverlo è come un incrocio tra *Sim City* e *Millennium*, ma la definizione non rende giustizia al colossale lavoro degli autori: pensate che per descrivere rapidamente le caratteristiche principali c'è voluta quasi un'ora! *Utopia* uscirà prima di Natale per Amiga e ST, e cambierà radicalmente il metro di giudizio dei giochi strategico-manageriali. Molto prima arriverà invece *Lotus 2*, un'aggiornamento di *Turbo Challenge* con una nuova auto, la possibilità di unire due computer per giocare in quattro e l'aggiunta di fenomeni meteorologici quali nebbia, neve, tempesta ecc. - galattico! Gli amanti degli RPG avranno di che divertirsi con un gioco ancora senza titolo, che è stato progettato sul principio di "se non è bello almeno il doppio di *Ultima*, è inutile farlo". Il risultato è incredibile, grazie anche all'impegno dell'autore, master di *AD&D* da nove anni. Dello stesso autore anche *Suspicious Cargo*, un'adventure grafico-testuale cyberpunk controllabile unicamente tramite icone. Fra gli altri programmi presentati, qualche titolo mediocre (*Pegasus*, *Harlequin*, *Videokid*) e *Plan 9 From Outer Space*, un'adventure ispirato al film più psychotronico di tutti i tempi (vedi Far Out di qualche numero fa).



Utopia



ACCOLADE

Ormai orientatasi sul genere delle avventure grafiche, la Accolade ha presentato una serie di titoli dalla trama piuttosto interessante ma realizzati in maniera spesso discutibile. *Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance* è il seguito di *Sorcerers Get All The Girls*: questa volta lo scopo è superare le prove "di ammissione" al secondo anno di "magologia" imposte dagli studenti anziani facendosi aiutare da una assistente molto particolare... *Altered Destiny* si svolge in una dimensione parallela piena di strane creature, *Elvira II*

WILD LION

Via Codro,5/C - 42048 Rubiera (RE)
Tel. e Fax 0522/627669

VENDITA HARDWARE E SOFTWARE per:
SUPER FAMICOM - PC ENGINE - MEGADRIVE - AMIGA - PC COMPATIBILI - GAME BOY - LYNX - SEGA MASTER SISTEM - NINTENDO

SUPER FAMICOM L. 750.000 + 1 Gioco
SEGA MEGADRIVE L. 399.000 + 1 Gioco
AMIGA 500 L. 750.000 + 10 Giochi
PC COMPATIBILI 286 23Mhz HD 40M VGA Monitor a Colori VGA L. 2.500.000

Giochi per SUPER FAMICOM:
Actraizer - Super Mario World 4 - Super Pro Baseball - Big Run - Pilot Wing - Gradius III - SD Great Battle - Final Fight U.N. Squadron - R Type II - Ghouls & Ghosts III - Darius Twi

Giochi per MEGADRIVE:
Alien Storm - Wrestle War - Sonic - Bonanza Bros - Mustang - Kageky - Strider - Shadow Dancer - Mercs - Zero Wing -

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE:
MEGA DRIVE - SUPER FAMICOM - PC ENGINE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PS: Noleggio giochi di qualsiasi tipo solo per la regione Emilia Romagna

Utopia

Lotus Turbo II





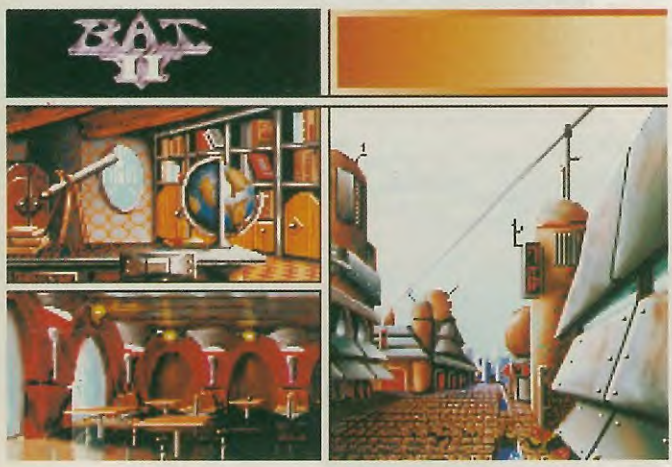
Pro Soccer, ossia Kick OFF sul Super Famicom

vede la superstrega impegnata a cercare il suo "cagnetto" Cerbero, mentre *Les Manley II: Lost in L.A.* è il seguito di *Search for the King*. In questa puntata si avrà a che fare con gli strani abitanti di Los Angeles, che faranno di tutto per ostacolare un'indagine. Tutte le avventure tengono in gran considerazione grafica e sonoro, e tutte usciranno per PC entro Natale. *Mike Dikta Power Football* è la milionesima versione elettronica dello sport per americani grossi, disponibile per PC e Megadrive da ottobre. Gli altri giochi per console offerti dalla Accolade saranno la versione per Megadrive di *Turrican* e una simulazione di golf per CDTV ancora senza nome che sfrutterà alcune digitalizzazioni dell'onnipresente Jack Nicklaus.

"cheppalle". *Star-Rush* è uno shoot 'em-up con la stessa originalità di un treno in ritardo e gli unici titoli a risollevare le sorti della UbiSoft sono *Celtic Legends* e *BAT II*. Il primo è una specie di remix del vecchio *Archon*, in cui maghi e mostri fantasy si scontrano come in una immensa partita a scacchi; *BAT II* riprende l'avventura cyberpunk lasciata in sospeso alla fine del primo capitolo - che era stato tradotto in italiano dal nostro Paolo Cardillo - mantenendo la bella grafica, comandi via mouse e la scarsa giocabilità.

LUCASFILM

Sempre all'avanguardia e alla ricerca di nuovi campi in cui cimentarsi, la software house americana Lucasfilm ha presentato oltre a *Monkey Island II* e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* - di cui vi avevamo già parlato qualche settimana fa - due nuovi giochi su CD-ROM. Il primo, disponibile per CDTV e PC, è il vecchio *Loom*, a cui é stata aggiunta un'immensa quantità di sonoro campionato, forse per bilanciare la giocabilità estremamente ridotta. L'altro gioco é un remake di *Indiana Jones and the Last Crusade* disponibile per PC; *Indiana Jones 3* su CD avrà grafica VGA a 256 colori e, ovviamente, sonoro digitale. Come ultima notizia, pare sia finalmente pronto *Secret Weapons of the Luftwaffe*, anche se da quello che abbiamo visto non sembra proprio il capolavoro che la Lucasfilm ci ha promesso in tutti questi mesi, anzi...



B.A.T. II

VIRGIN

La Virgin ci spedirà tutti in orbita agli inizi di novembre con *Space Shuttle*, simulatore spaziale in 3D che, da quel che abbiamo potuto vedere, è praticamente perfetto. In *Floor 13* della PSI comandate un'organizzazione segreta che deve difendere l'integrità del governo assassinando, interrogando e spiando. *Realms*, invece, mischierà strategia e azione per proporvi problemi politici e militari. In arrivo anche *Rolling Ronny*,un platform "a rotelle", *Vengeance of Excalibur*, seguito dello strategico-avventuroso *Spirit of Excalibur*, *Conan the Cimmerian*, mezzo RPG e mezzo arcade che vi vede nei panni del barbaro per eccellenza. Annunciato anche il gioco del gruppo dei Motorhead... solo annunciato, però. Per le console sono previsti *Terminator* (per Megadrive e Master System dalla Probe) e *Tin Tin on the Moon*. Annunciate anche novità per il CDTV: *Spirit of Excalibur* e *North Polar Expedition*, di cui però per adesso non si sa molto.

DOMARK

La Domark scatenerà da subito l'ultraviolenza con l'attesissima conversione del coin-op *Pitfighter*, un picchiaduro con sprite digitalizzati; poi arriveranno *Super Space Invaders*, terza puntata del "mito" della Taito, *Race Drivin'*, che include tre piste in più rispetto al predecessore Hard *Drivin'*, *Rampart*, dall'originalissimo coin-op in cui si devono costruire castelli e difenderli dagli assalti nemici, *Shadowlands*, gioco di ruolo con prospettiva isometrica, *Euro Football Champ*, ennesimo gioco "ispirato" ai prossimi

UBISOFT

Dalla Francia con squallore: i giochi in mostra alla UbiSoft erano tra i peggiori dello show. *Battle Isle* è il tipo di wargame che nessun appassionato vorrebbe mai giocare per via della sua atroce banalità e semplicità, ma purtroppo verrà pubblicato per tutti i 16-bit, come peraltro *Light Quest*, un affett'em up che dà nuovi significati all'espressione





Pit Fighter su Spectrum

Super Space Invaders su C64

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parisio 25
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CATTOLICA (FO) - NOVA COMPUTER Via G. Pascoli 64
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via Dimezzo Ponente 383/A
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIVAZZURRA DI RIMINI (FO) - POLYING Via L. Da Vinci 61/B
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Matteucci 10/A, 10/E
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramaci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via delle Casacce 14/16/18
GENOVA PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Licoli 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LAINATE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT C.so Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI Via Martini 17
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - C.R.E. Via Carducci 1/B
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER
DISTRIBUZIONE

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



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

LEADER
DISTRIBUZIONE

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

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni) T.C.

NEWS

IL MISTERO DEL TORNEO SCOMPARSO

"Che fine ha fatto il Torneo Internazionale di Videogiochi a cui dovevate partecipare?" questa è la domanda che assilla tutto il mondo videoludico (beh, insomma...). Purtroppo, una serie di problemi ha obbligato gli organizzatori a riservare l'ingresso agli operatori del settore. Mancando il pubblico, il torneo avrebbe perso di significato spettacolare, ed è stato rimandato *sine die*. La "funzionalità" della fiera è in compenso aumentata di parecchio rispetto agli anni precedenti, permettendo ai giornalisti di realizzare una nutrita serie di interviste che vi proporremo sui prossimi numeri.

Europei di calcio, *Mig-29M Superfulcrum* e *Rugby the World Cup*, che dovrebbero essere già nei negozi mentre leggete. Sul fronte Master System c'è da segnalare l'uscita di *Prince of Persia* e di *Super Space Invaders*. Intanto, si parla già di *Prince of Persia II*...

U.S. GOLD

Non ci crederete, ma la U.S. Gold pubblicherà il gioco di *Terminator*. Attenzione, però: non il secondo (che qui in Inghilterra è già diventato un cult), ma il primo! *Terminator* usa una spettacolare grafica 3D con cui sono ritratte le strade e i palazzi di Los Angeles. *Another World*, realizzato dalla Delphine, utilizzerà anch'esso il 3D ma in una sorta di avventura dinamica ambientata in... un'Altro Mondo (per la serie "usiamo la logica"...).

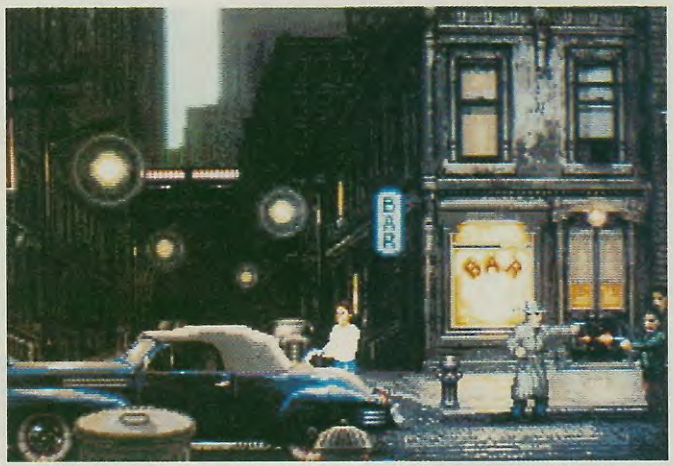
Might & Magic III



Robin Hood



The Godfather



Tenetevi forte: uscirà anche *Eye of the Beholder II, The Legend of Darkmoon*, che è stato modificato tenendo conto di tutti i suggerimenti inviati dai primi 500 acquirenti. Il risultato sono nuove ambientazioni (templi, foreste, catacombe), sequenze cinematografiche e tanti altri "potenziamenti". La Millenium ha realizzato invece *Robocod*, seguito di James *Pond* in cui l'agente segreto "ittico" dopo aver indossato una supercorazza cibernetica se la vede con dei giocattoli meccanici. Strike 2 è il seguito di *Thunderstrike*, ma con una forma aliena molto più agguerrita e 60 arene tutte nuove.
Robin Hood sarà la conversione ufficiale del film con Kevin Costner: lo scopo del gioco è chiaramente rubare ai ricchi per dare ai poveri, che abiteranno in un paesaggio isometrico e curatissimo.

AUDIOGENIC

Evidentemente soddisfatta del successo ottenuto qualche anno or sono con Emlyn Hughes Soccer, la Audiogenic ha deciso di proseguire sulla strada delle simulazioni sportive. In arrivo per quest'anno *Graham Coach World Class Cricket* (Amiga, ST, C64), pallosissimo gioco creato con l'aiuto del capitano della nazionale britannica di cricket, il promettente *World Class Rugby* (disponibile in tutti i formati) e *Super League Manager*, l'ennesima simulazione manageriale per Amiga e ST "sponsorizzato" da Emlyn Huges. Questa volta potrete addirittura "linkarvi" con *EHIS* e scegliere se guardare o giocare le partite della vostra squadra.

ELECTRONIC ARTS

Per quel che riguarda la nota software house americana, ci sono novità altisonanti: prima fra tutte *Star Trek: the 25th Anniversary*, nel quale l'equipaggio della Enterprise affronterà "puzzle" da avventura dinamica e viaggi a velocità-warp con grafica in stile *Wing Commander*. La prima versione sarà quella per PC: a qualche mese di distanza le altre. Tanto per restare in tema con la fantascienza, sappiate che uscirà *Cyber Fight*, pieno di duelli all'ultimo arto servoidraulico tra umani rivestiti di corazze addobbate con ogni sorta di diavoleria elettronica. Annunciata anche l'uscita del *Deluxe Paint IV*, pieno di nuove funzioni tra le quali la spettacolare "Metamorphosis", per trasformare un qualsiasi disegno in un altro. Il resto sono "solo" effetti speciali per trasparenze e texturizzazione. Per il resto abbiamo: *Powermonger: The World War I Edition*, versione di *Powermonger* ambientata durante la Grande Guerra, *Lord of the Rings Volume II:*

Populous 2





Wing Commander II

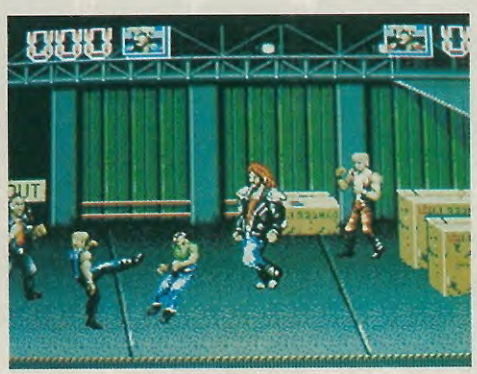
the Two Towers, Harpoon Challenge Pack, che comprende il premiatissimo *Harpoon* con scenari predefiniti e un editor di scenari, *Patriot*, praticamente un *Harpoon* di terra, *ABC Sports 1992 Winter Sports Games*, *Theatre of War*, gioco strategico in 3D ambientato nel Medioevo. La EA è molto impegnata anche sul fronte Megadrive: per la console giapponese usciranno *F-22 Interceptor*, *Rings of Power*, *The Immortal*, *Marble Madness* e, grazie a un accordo raggiunto con la Psygnosis, *Shadow of the Beast* e *Fatal Rewind*, meglio conosciuto come *The Killing Game Show*. Per quel che riguarda le nuove versioni per Amiga e ST abbiamo: *Hard Nova*, *Strike Fleet* (solo Amiga), *Starflight II* e *Lord of the Rings*.

STORM

Pochi ma buoni i giochi in arrivo dalla Storm, a cominciare dal rotondissimo *Rod Land* (recensito sul prossimo C+VG), conversione dell'omonimo coin-op Jaleco; decisamente meno "teneroso" é il secondo titolo, *Final Blow*, simulazione boxistica derivata da un gioco da bar della Taito. Anche l'ultimo gioco Storm, probabilmente il più atteso, è una conversione (hardware) da coin-op: stiamo parlando di *Double Dragon 3: the Rosetta Stones*, ennesimo picchiaduro della celebratissima saga.

MINDSCAPE

Lo stand della software house statiunitense era uno dei più affollati dell'intero ECES - e il motivo è presto detto. La Mindscape distribuisce i prodotti della Origin, il cui titolo di punta per quest'autunno, mostrato su un megaschermo con tanto di casse a massimo volume ai lati, era *Wing Commander II* (recensito sul prossimo numero...), inutile sottolineare la bellezza di questo gioco, soprattutto se raffrontata agli altri prodotti Mindscape presenti allo show; davvero irrilevanti Infogrames, azioni in ribasso per la casa francese: Advantage Tennis è una simulazione graficamente scarsissima, *Playroom*, un inutile gioco educativo e *7 Colors*, un puzzle game impossibile. Il titolo più importante è probabilmente *Eternam*, un'adventure dinamica per PC con animazioni cinematografiche e un sacco di scenari.



Double Dragon II

TECMAGIK

Se pensavate che *Pacmania* sul Master System fosse un capolavoro, aspettate di vedere i due nuovi titoli in arrivo dalla Tecmagik: per l'otto bit di casa Sega esce *Shadow of the Beast*, che é assolutamente fantastico!!! Le musiche sono praticamente identiche a quelle della versione Amiga e la giocabilità é addirittura migliorata grazie a piccoli ma incisivi ritocchi nel sistema di gioco (davvero nulla a che vedere con la versione Megadrive della Electronic Arts). *Champions of Europe* è invece il gioco ufficiale dei Campionati Europei che si terranno in Svezia l'anno prossimo.
Il progetto è ancora in alto mare (d'altronde il gioco dovrà uscire in concomitanza con i campionati) ma da quello che abbiamo visto potrebbe essere il *Kick Off* del Master System. E voi che volevate comprarvi il Megadrive...

CONCLUDENDO

Visitando l'ECES si percepiva chiaramente la volontà delle software house di produrre giochi più originalli e curati che in passato. L'opinione comune è che gli 8-bit stiano definitivamente defungendo, ma i possessori di console e 16-bit possono stare tranquilli - il futuro riserva loro prodotti davvero incredibili. La mancanza del pubblico ha permesso un clima lavorativo ottimo (anche se un po' frenetico), ma anche proteste da parte dei ragazzi rimasti fuori e alcune software house. Per risolvere la situazione si parla già di una nuova fiera molto più grande e spettacolare: se la mostra ci sarà, noi saremo lì. Nel frattempo, stiamo già preparando le valige per la prossima mostra, a Parigi...

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER
HI-FI - COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427
VI OFFRE
Tutte le novità software
PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

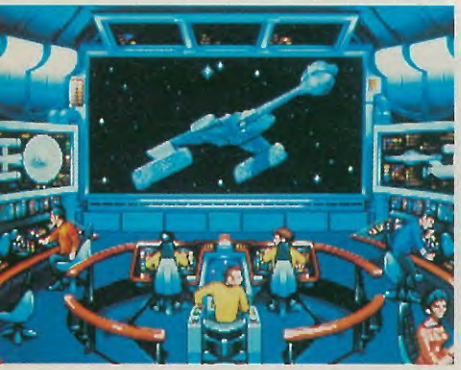
NEWS

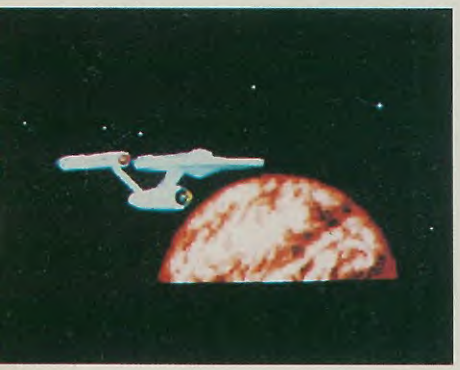
SPECIAL REPORT



INTERPLAY IS BACK!

Di Marshal M. Rosenthal
Adattamento di Simone Crosignani





Prima di iniziare, cos'è la *Interplay*? Semplice: una delle software house più prolifiche nel lontano passato con le sue avventure completamente testuali, con capolavori quali *Wasteland, Neuromancer, Dragon Wars, Battle Chess* e la miticissima serie di *Bard's Tale.*

Beh, direte voi, e che fine hanno fatto adesso? Ancora più semplice: come tutti i programmatori che realizzano bei giochi hanno rischiato di cadere in malora, ma nonostante ciò sono riusciti a resistere alla tentazione di realizzare giochi esclusivamente per console quali Sega e NES, disgrazia - per noi computeromani - che accade molto spesso ai team di sviluppo sull'orlo del fallimento. Ora sono tornati sulla breccia e sono più cattivi e agguerriti che mai tanto è vero che hanno deciso di lanciare due nuovi giochi per home computer e persino uno per Gameboy!

Il primo progetto è nientemeno che *Bard's Tale Construction Set.* Il titolo dice già tutto: costruitevi i dungeon con tanto di passaggi segreti, teletrasportatori e porte nascoste, disegnatevi i personaggi, ideate i mostroidi nemici, magari modificando quelli già esistenti e... voilà! Avete creato la vostra avventura! Il bello è che per animare i mostri e per i disegni delle armi, dei tesori e delle pozioni potete utilizzare tutte le immagini IFF ottenute lavorando, ad esempio, con *Deluxe Paint.*

Se odiate *Bard's Tale* & C. allora forse il secondo titolo vi esalterà maggiormente: stiamo parlando di *Star Trek: The 25th Anniversary*, uno strano RPG in cui vi troverete al comando dell'Enterprise nei buffi panni del capitano Kirk e di tutto l'equipaggio della serie telvisiva originale. Con tanto di animazioni interamente digitalizzate, sonoro campionato con frasi pronunciate dagli attori del telefilm, sparatorie a colpi di laser e viaggi spaziali in 3D a Warp 7 questo gioco promette di essere per lo meno migliore dell'ultima serie televisiva chiamata *Star Trek: Ultima Generazione*; non che ci voglia molto, però non si sa mai...

E per concludere *Track Meet* , il primo gioco della Interplay per Game Boy, simulazione sportiva con tanto di 100 metri piani, lancio del giavellotto, salto con l'asta e salto in lungo. *Track Meet* ha una colonna sonora superavvincente e offre la possibilità di giocare da soli o uno-contro-uno con un vostro amico; c'è persino un sistema di password per riprendere il gioco dalle fasi più avanzate!

Cosa volete di più? Qualche altro gioco? Allora ne approfitto per parlarvi del gioco per computer che mi ero dimenticato di citare in precedenza (quante volte te l'ho detto di non bere prima di scrivere, Marshal? - Simon): *Lord of Rings, Volume II - The Two Towers,* che prosegue letteralmente dove era finita la prima puntata della saga. Sauron continua il suo cammino alla ricerca dell'unico e vero Anello del Potere battagliando contro orchi, troll, fantasmi e altre amenità nella tetra e misteriosa Foresta di Fangorn: questa volta però è supportato da una preziosa opzione di automapping, il sonoro campionato e un sacco di effetti sonori. Per il resto è tutto completamente, identicamente, asintoticamente identico al primo...



ZENGA E MANCINI

VIDEOGIOCANO CON SEGA MASTER SYSTEM II

GIURO!



NEWS

SPECIAL REPORT

CTO INFORMA

Abbiamo ricevuto dalla CTO il seguente fax:
"La C.T.O. S.p.A. non ha né fornito, né tantomeno autorizzato la pubblicazione di comunicati del tenore e contenuto di quello apparso a pag. 20 del numero di settembre di Computer + Videogiochi, non essendo esternazioni di tal genere in sintonia con la sua abituale linea di condotta.
La C.T.O. riafferma peraltro che continuerà, come per il passato, a perseguire la pirateria informatica nelle forme, modi e sedi che riterrà più opportuni."

LEADER INFORMA

Abbiamo ricevuto il seguente fax dalla Leader in riferimento al pezzo "Come ti blasto il pirata" pubblicato nel numero di settembre di C+VG:
"Ravvisando un'interpretazione non corretta delle informazioni oggetto del pezzo 'Come ti blasto il pirata' pubblicato il numero scorso, la Leader Distribuzione Srl di Casciago richiede la pubblicazione del testo che segue:
In materia di lotta alla pirateria informatica teniamo a chiarire che i comunicati pubblicati su alcune riviste del settore hanno avuto ed hanno esclusivamente scopo informativo e non sono tesi ad incentivare i lettori alla segnalazione di rivenditori più o meno onesti che pongono in vendita software non originale.
Cogliamo questa occasione per ribadire che non ci serviamo delle segnalazioni che ci vengono inviate per supportare le nostre azioni. Siamo d'altra parte coscienti che il fenomeno della pirateria informatica sia molto diffuso ma l'intento delle nostre informazioni ai lettori resta solo quello di continuare ad accrescere negli utenti la cultura del software originale, senza alcun fine intimidatorio"

FOREVER AMOS

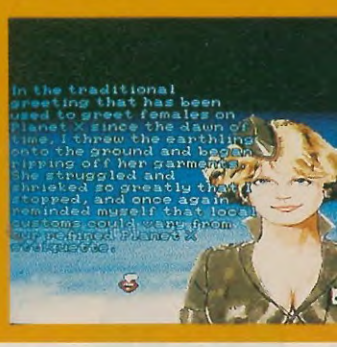
Fedele alla sua politica, la Lindasoft prosegue nella produzione di titoli programmati con l'ormai celeberrimo linguaggio di casa Mandarin. Questa volta è il turno di *Holo-Squash*, simulazione sportiva dai risvolti futuristici. "Beh" ribatterà qualcuno, "e la novità dove sta? Di giochi di questo tipo ne abbiamo visti a centinaia!" La vera innovazione è che, parallelamente al lancio del videogame, una grande Ditta di articoli sportivi (di cui non sappiamo il nome) si occuperà della conversione... al contrario! Stavolta sarà il videogioco a essere convertito in sport reale e non viceversa: è incredibile! Siete pronti per una partita allo "Sport in diretta col futuro!"?

ARRIVA AMOS 3D

Se il *3D Construction Kit* vi sembrava una buona cosa, aspettate di provare *Amos 3D*, estensione del famosissimo creatore di giochi per Amiga. Per quello che ci è stato concesso di vedere grazie al demo pervenutoci in redazione, abbiamo come l'impressione che per fluidità, possibilità di modellazione e manipolazione dei solidi non ci sarà confronto: *Amos 3D* è destinato a soppiantare il già apprezzatissimo creatore poligonale della Incentive. Ma non vorremmo sbilanciarci troppo; sappiate comunque che saranno a disposizione dell'utente altri 30 comandi da integrare a quelli dell'Amos già esistenti, più la doverosa interfaccia a icone per modellare a proprio piacimento i solidi. Che dire? Siamo ormai avviati verso la realtà virtuale casalinga!

ACTIVISIONI FUTURE

Ovvero "Novità fresche fresche da Activision & C.". Cominciamo con i titoli per PC: *Bushbuck* è una futuristica caccia al tesoro che vi vede impegnati alla ricerca di rarissimi e preziosi oggetti attraverso 206 delle più affascinanti città del mondo in 175 nazioni diverse. Da quel che ne sappiamo il divertimento è assicurato e potrete anche migliorare le vostre conoscenze geografiche! Non così educativo invece è *Leather Goddesses of Phobos 2: The Gas Pump Girls*, seguito di una delle primissime avventure Infocom con tanto di grafica a 256 colori, sonoro campionato e animazioni megarealistiche. Per i pochi che non lo sapessero *LGOP* era uno dei giochi più spassosi dell'intero creato anche perché concepito da quel genialoide di Steve Meretsky (l'autore di avventure più demenziale del mondo). Cambiando completamente genere, Death or Glory è l'ennesimo simulatore di volo, *Shangai 2*, il seguito di uno dei giochi più convertiti al mondo, *World Class Chess*, la simulazione di scacchi definitiva e Battletech *2- The Crescent Hawk's Revenge*, il secondo gioco Infocom basato sulla popolarissima saga robotica.
Se invece di un PC avete in casa un bel NES non preoccupatevi perché l'Activision ha pensato anche a voi: *Die Hard, Sword Master, Galaxy 5000* e *Ultimate Air Combat* sono tutti titoli in arrivo per la console di casa Nintendo insieme alla conversione di *Ghostbusters 2* per Gameboy. Il lancio dei giochi elencati è previsto per quest'autunno.



Master System II Plus





HANG-ON



SUPER TENNIS



I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCO DEL MESE



PRO WRESTLING

GIOCHI PREZIOSI

SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

REVIEW

MASTER SYSTEM

TECMAGIK

CVG HIT

Shadow of the beast





Non bisognerebbe mai attaccar briga con chi è più grosso: di solito ci si ritrova con un occhio nero, ma in alcuni casi può finire anche peggio. Ad esempio, se l'antagonista è un demone esperto di negromanzia, potrebbe capitare di essere trasformati in un'orribile schifezza mutante con la testa e i piedi da capra... Il nostro protagonista si ritrova proprio in questa situazione, e l'unico modo per riguadagnare la normalità sembra essere scontrarsi nuovamente con il demoniazzo, salvando strada facendo le sorti del pianeta. Prima di raggiungere il nemico, però, si dovranno attraversare elaborate linee di difesa piene zeppe di trappole e creature piuttosto agguerrite. Così, pronto ad affrontare un immenso mondo pieno di castelli, sotterranei, foreste e pianure in parallasse, il nostro eroe prende fiato e, armato solo di pugni caprini, parte all'avventura...





MASTER SYSTEM

GRAFICA	90
SONORO	97
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	94

MOLTO PIU' DI QUANTO SPERAVATE...

Ebbene sì, *Shadow of the Beast* sul Master System non ha molto a che fare con la versione Amiga. Non che sia peggiore, anzi: la conversione introduce una quantità di elementi nuovi, fra cui problemi, oggetti, nemici e la mappa di gioco stessa. La differenza più importante sta nella possibilità di decidere quando utilizzare gli oggetti trovati strada facendo (che prima venivano impiegati immediatamente), rendendo così molto più complessi e interessanti diversi problemi.

COMMENTO



E' vero: questa versione di *Beast* è tanto diversa dall'originale da essere addirittura tutto un altro gioco - ma che bello! Ci sono sprite grandi mezzo schermo, un sonoro semplicemente incredibile - con tutte le musiche della versione Amiga - e soprattutto uno schema di gioco di gran lunga più evoluto di quanto visto su computer. Anche i più esperti si dovranno impegnare per un bel pezzo prima di raggiungere la fine: fra pestaggi, labirinti, sparatorie e voli con il jetpack anche una partita giocata senza errori richiede diverse ore di gioco continuato, e ogni minuto sarà una dolce, sadica rivincita sul vostro amico che continua a vantarsi "di quel che può fare il suo Amiga". Non perdetelo!

Fabio Rossi

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492

UFFICI tel.02/3270226

FAX 24h tel.02/33000035

UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

OFFERTE SPECIALI "NEWEL"

CDTV

"LA NOVITA' DELL'ANNO CDTV" SOLO COMPACT DISK?
MOLTO DI PIU'!
ATTENZIONE!!! SONO DISPONIBILI IN QUANTITA' LIMITATA
SUPEROFFERTA



SUPER OFFERTA

CDTV il SOFTWARE

Time Table of Science & Innovation	C	Wrath of the Demon	EG	Mud Puddle	D
Time Table of Business Politcs	C	Case of the Cautious Condor	EG	LTV English	D
Dr. Wellman	C	Battlestorm	G	Advance Military System Series	A
The New Basics Electric Cook Book	C	Animated Colouring Book	A	Many Roads to Murder	G
World Vista Atlas	C	Sim City	G	Snoopy	G
All Dogs Go To Heaven, Electric Crayon	G	A Bun for Barney	D	Spirit of Excalibur	G
Classic Board Games	G	Defender of the Crown	G	Horse Racing	G
American Heritage Dictionary	C	Indoor Plants	A	Garden Plants	A
Complete Works of Shakespeare	C	Lemmings	G	Trees and Shrubs	A
Illustrated Holy Bible	C	Xenon II: Megablast	EG	Fruits, Vegetables and Herbs	A
Music Maker	C	Indoor Sports	EG	Hutchinsons Encyclopeadia	R
Barney Bear Goes to School	D	Mind Run	D	Ninja Highschool Comix	G
Fun School 3 (for under 5's)	D	Thomas's Snowsuit	D	Dinosaurs for Hire	G
My Paint	D	Scary Poems for Rotten Kids	D	Basketball	G
Women in Motion	A	Paper Bag Princess	D	Battlechess	G
Psycho Killer	EG	The Tales of Peter Rabbit	D	E TANTISSIMI ALTRI	

(C) cultura generale; (M) musica; (D) didattico educativo; (A) arte & grafica; (G) gioco

SUPER AMIGA 500

garanzia Commodore Italia.

confezione speciale con software + joystick omaggio L.680.000

SUPER AMIGA 2000

garanzia Commodore Italia.

confezione speciale con software + joystick omaggio L.1.390.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19%

ALLA NEWEL TROVI TUTTI I VIDEOGIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA, IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER IL TUO COMPUTER!!!

NOVITA'

THE CLONEMACHINE L. 90.000

È arrivato il momento di possedere la più potente interfaccia di backup, mai realizzata. L'interfaccia è dotata di 2 led indicator, che segnalano il corretto funzionamento ed il trasferimento dati, l'interfaccia si connette alla porta drive (non necessita di saldature) quindi di semplicissima installazione. Novità non ha problemi di sincronismo ed è in grado di riprodurre fedelmente tutti i vostri programmi originali. (Attenzione! RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI, PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTA-MENTE PERSONALE!!!) È in grado di copiare anche i più impossibili come "DRAGON'S LAIR". Garantito qualsiasi prova!!! Non potete perdervi questo nuovo ed utilissimo prodotto americano. Ora con istruzioni in italiano!!!

ACTION REPLAY 2

(disponibile anche per AMIGA 2000)

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!! **il tutto ad un prezzo eccezionale! versione originale con manuale in italiano** **L. 169.000**

COLORBUSTER PAL

Finalmente disponibile l'attesissima scheda da 16.800.000 colori, risoluzione in PAL 756 x 580, si collega alla porta porta monitor di qualsiasi Amiga. Comprende 1,5 MB di Ram, processore video custom VLSI a 28 MHZ per il controllo in tempo reale dei 24 bit-plane.È compreso un eccezionale programma grafico a 16 milioni di colori in tempo reale. Colorbuster è compatibile con qualsiasi genlock esterno. Questo prodotto è attualmente il migliore del suo genere disponibile sul mercato, indispensabile per il professionista.

L.1.490.000

AMIGA PENNA OTTICA OFFERTA DEL MESE

Divertente, permette di usare molti programmi grafici, come deluxe paint ecc. Disegnando direttamente sul video, molto semplice da usare, istruzioni in italiano.

L. 29.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64

L. 29.000

SUPER SYNCRO V. 3.0

Nuova versione del più potente copiatore Hardware, con nuovo CHIP castum, vi permette di effettuare copie di sicurezza ad uso strettamente personale della maggior parte del software protetto, opzione Quick-copy in meno di 1 minuto, semplice installazione, funziona su Amiga 500 & 1000.

L. 89.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interuttore quello desiderato, senza dover ogni volta sconnettere e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

REVIEW

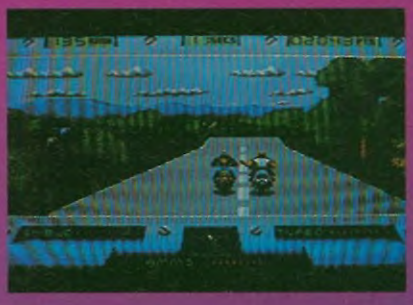
AMIGA

US GOLD

OUT RUN EUROPA

La vita degli agenti segreti è piena di aspetti affascinanti: i viaggi, i soldi, le donne... e le auto. Pensateci bene: avete mai visto un agente segreto andare in giro in Panda?

In *Out Run Europa* si esagera addirittura: il protagonista deve infatti portare da un capo all'altro del Vecchio Continente una busta di documenti segretissimi, continuamente inseguito da agenti nemici che useranno ogni mezzo per eliminarlo. L'inseguimento si svolge su velocissime Porsche e Ferrari, su motoscafi e jet-ski per attraversare le calde acque del Mediterraneo e persino sulla sella di una moto che sembra uscire dritta dritta da *Hang-On*. I mezzi vengono sostituiti a ogni frontiera attraversata, mentre gli avversari sviluppano tecniche sempre più complesse per bloccare il nostro eroe.



CVG HIT

COMMENTO



Ho avuto occasione di giocare in anteprima mondiale *Out Run Europa* all'ECES di Londra, grazie all'incredibile pazienza di un assistente che mi ha concesso di finirlo (con qualche trucchetto...) nel giro di un'oretta. Per passare tanto tempo con un gioco in occasione di una fiera che offre migliaia di titoli, è evidente che *Out Run Europa* debba essere qualcosa di veramente speciale, e tutta la redazione è concorde nel considerarlo il miglior gioco della serie. La realizzazione del 3D è ottima, con paesaggi che scorrono fluidamente e piuttosto veloci; la giocabilità è ottima e l'aggiunta dei killer inseguitori è un elemento ideale per rendere il gioco più interessante. Anche la difficoltà è ben calibrata, e l'unico elemento men che perfetto è dato dalla colonna sonora piuttosto banale. Considerata anche la presenza di alcune simpatiche scenette di intermezzo fra un quadro e l'altro, sembra proprio che *Out Run Europa* finirà in testa a parecchie liste di richieste per Babbo Natale.

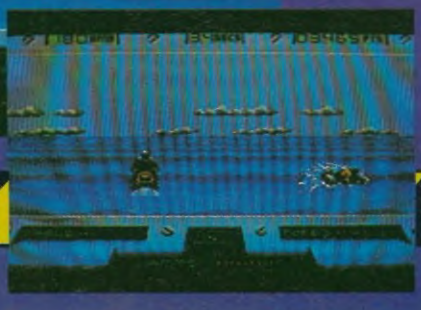
Fabio Rossi

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	70
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	90







IN PRINCIPIO ERA LA FERRARI.....

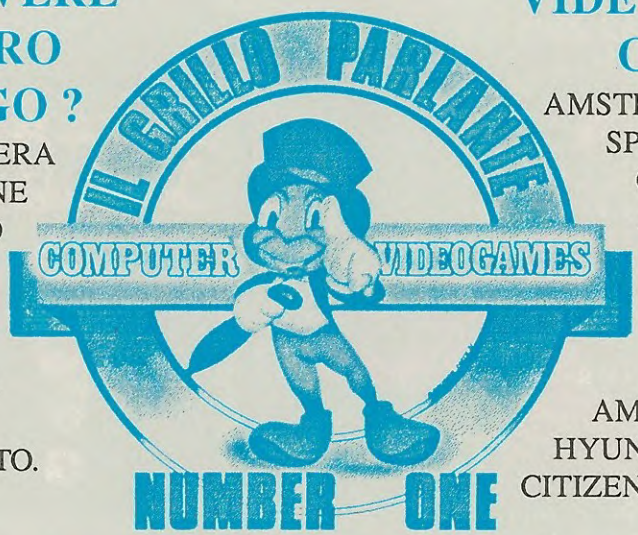
Poi è arrivata la McLaren, ma questa è un'altra storia.
Nella prima versione di *Out Run* era tutto piuttosto facile: bastava attraversare una serie di scenari californiani preoccupandosi solo di non finire fuoristrada. In *Turbo Out Run* hanno aggiunto il turbo per cercare di aggiungere un pò di pepe al semplice corri e sbanda. In *Out Run Europa* hanno continuato ad aggiungere roba: adesso ci sono svariati mezzi da condurre per strada e per mare e tutti hanno minimo un turbo o un lanciarazzi per tenerci impegnati mentre si corre. Nel prossimo gioco della saga cosa metteranno, l'obbligo di giocare con una mano sola mentre si tiene in equilibrio sul naso una palla?!?

VIDEOGIOCHI PER CONSOLLE

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

VUOI RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO ?

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



VIDEOGIOCHI PER COMPUTER

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

IL GRILLO PARLANTE

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

TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

" Prima gli unici ..... Ora i primi "

SUPER FAMICOM NEO-GEO MEGADRIVE PC-ENGINE

MICROMANIA

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel / Fax: 0332 - 970189

COMPUTER LAND

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

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Some new release

Super Famicom	Megadrive	PC Engine	Game Boy	Game Gear	Neo Geo
Super R-Type	Out Run	Burai CD	Elevator Action	Ryu Kyu	Sengoku Densho
Ghouls'n Ghost III	Bare Knucle	Valis IV CD	Rockman World	Out Run	A.S.O II
Area 88	Sonic	F1 Circus 91	Castelvania II	Griffin	King of monster
Y's III	Street Smart	PC Kid II	SD Gundam	Gorby's Adv.	Rague
Super Soccer	Galaxy Force	Don Doko Don II	Snow Bros	Halley Wars	Ghost Pilot
Super Tennis	Wrestle War	Gun Head III	Nemesis II	Rastan Saga	League Bowling

Importazione Diretta da Giappone & America in Tempo Reale
Vendita per corrispondenza su rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica

REVIEW

AMIGA

MICROPROSE

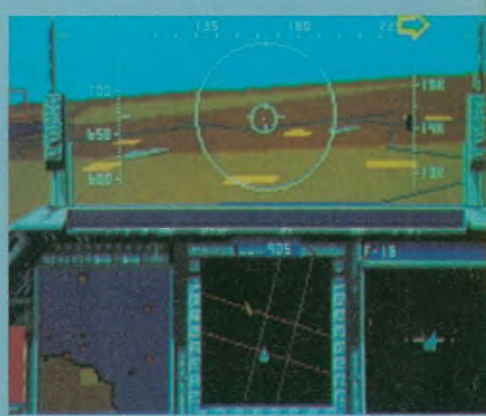
CVG HIT

F-15 STRIKE EAGLE II

Ecco che iniziano a imperversare i simulatori: aspettatevi nei prossimi mesi una ondata di dimensioni mai viste che comprende tutti i concepibili velivoli da guerra e non. Nel nostro caso si tratta dell'agile F-15, che è dotato di tanti bei missiloni da scagliare contro tutto ciò che viene identificato come nemico (altrimenti che aereo da guerra é?): i Sidewinder, gli AMRAAM (aria-aria), i Maverick (aria-terra) e il cannoncino Vulcan.

Sofisticato è soprattutto il suo schermo HUD, che non solo "aggancia" i bersagli ma riesce pure a dirvi quali città si profilano all'orizzonte (quando compare la scritta "Baghdad" comincerà a fremervi l'indice sopra il comando di sgancio missili) così come i suoi tre schermi con mappa, radar e telecamera. Per quel che riguarda l'aspetto tecnico, sappiate che la Microprose ha puntato soprattutto sulla parte arcade del gioco, non per niente sviluppato in contemporanea con il coin-op omonimo. Ciò significa tanti bei MiG da folgorare e tante belle installazioni di terra da far sparire tra le fiamme.





COMMENTO



F-15 riesce a mixare le caratteristiche di un simulatore (compreso un manuale da centinaia di pagine) con la semplicità di un gioco d'azione.

Nel gioco ci entrate subito, é bello vario (rispetto alla versione PC c'é anche la guerra con Saddam), ma la grafica non mi piace particolarmente: quando ci si avvicina a un bersaglio questo é ben ritratto, ma sembra circondato di strani ritagli colorati. Preferivo una grafica alla *Armour-Geddon* o alla *F-29*.

In ogni caso *F-15 II* rimane un simulatore godibile, frenetico e vario: se prima eravate spaventati dai simulatori, ora non ne avete più ragione.

Paolo Cardillo

AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	60
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	90

LA PAROLA AL PILOTA

Abbiamo chiesto a un pilota militare il suo giudizio riguardo *F-15 II*, e abbiamo ottenuto un responso sconcertante. "La simulazione è decisamente inaccurata. Manca la possibilità di avere un armamento differenziato, le bombe e i razzi sono di tipo diverso da quello realmente in dotazione, lo HUD è molto più evoluto che in realtà e la risposta aerodinamica spesso imprecisa." Con un verdetto simile, F-15 II si è giocata la possibilità di entrare nella nostra hit parade dei simulatori; meno male che noi redattori - da bravi videogiocatori ignoranti - lo consideriamo semplicemente un meraviglioso gioco d'azione...

AMIGA

CORE DESIGN





L'universo dei videogiochi è molto vario, non potete negarlo. Ci sono dungeon da esplorare, tesori da scoprire, criminali da catturare e principesse da salvare: i trofei da conquistare abbondano e ci si può persino divertire a giocare con interi pianeti. E poi ci sono gli alieni.

Da dodici anni a questa parte, infinite razze extraterrestri non trovano di meglio da fare che sfidare qualche eroe solitario a bordo di astronavi gigacorazzate, e le provocazioni in questo senso abbondano. In *Frenetic*, ad esempio, il giocatore deve aprire la strada a una nave-colonia incaricata di trasportare la popolazione terrestre su un nuovo pianeta dopo ben 200 anni di invasioni aliene!







L'azione si svolge su otto livelli di buon, vecchio, sano blastaggio a scorrimento verticale. Ci sono gli immancabili pod che forniscono vari tipi di armi orientate nelle quattro direzioni principali, un sacco di formazioni nemiche da distruggere e dei mostri di fine livello discretamente originali e parecchio armati. A completare tutto questo, all'azione possono prendere parte due giocatori contemporaneamente.

CORE DE MAMMA

Gli autori del gioco sono i programmatori della Core Design, saliti recentemente alla ribalta per aver realizzato il buffissimo e coinvolgente *Chuck Rock*. Dopo i platform game, alla Core hanno pensato bene di rivisitare il genere degli shoot 'em up, inserendo in *Frenetic* tutti gli elementi che si potevano trovare in un buon coin-op qualche tempo fa. Il risultato è ottimo, e i programmatori si sono persino potuti permettere qualche tocco umoristico, tipo un mostro di fine livello a forma di cuore anatomicamente realistico e splatter... su cui è chiaramente impresso proprio il marchio Core!

COMMENTO



L'arrivo di *Frenetic* ha diviso la redazione in due fazioni. Da una parte Marco e Simon si lamentavano della mancanza di idee innovative e dell'azione non particolarmente varia o fluida, mentre Paolo e io controbattevamo con un'unica argomentazione: è divertente! In realtà tutto deriva dal fatto che alla Core abbiano proprio voluto realizzare un gioco che avesse l'aspetto e la giocabilità di un coin-op "classico", senza troppi fronzoli inutili. Grafica e sonoro sono belli senza essere eccezionali, e gli schemi di gioco impiegati richiedono una tecnica di pilotaggio istintiva che sembrava essere scomparsa con gli shoot 'em up più recenti. L'effetto finale è una specie di *Xenon 2* meno incasinato e più giocabile: qualcosa che piacerà sicuramente ai puristi come me ma potrebbe lasciare perplessi tutti gli altri.

Fabio Rossi

AMIGA

GRAFICA	85
SONORO	84
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	90

IBM PC

ORIGIN

MARTIAN DREAMS



Avete idea di quante probabilità ci siano che un proiettile-astronave sparato da un gigantesco cannone riesca a centrare un puntolino in movimento come Marte, e soprattutto che l'equipaggio del corrispondente proiettile non diventi una marmellata? Più o meno le stesse che il suddetto equipaggio trovi sul Pianeta Rosso un'atmosfera quasi respirabile, del minerale in grado di liberare ossigeno e una perduta civiltà di vegetali intelligenti. Tutto è comunque possibile in una storia fantascientifica "alla Giulio Verne", piena di strani marchingegni meccanici, dove tutto può essere realizzato con macchine a vapore, qualche arco voltaico e una fervidissima immaginazione.

Può perfino accadere che metà dei personaggi più importanti dell'inizio del secolo vengano sparati "per caso" su marte, e l'altra metà parta per una missione di soccorso, insieme al giocatore. Quello che vi attende è un pianeta tutt'altro che morto, con marziani semiestinti che abitano macchine misteriose, resti di antiche civiltà e un popolo di vegetali ormai scomparso. Qui i naufraghi della prima missione sono divisi dalla diffidenza reciproca e dalla misteriosa Macchina dei Sogni, tramite la quale il popolo estinto tenta di tornare alla vita.







ASTRONAVI A VAPORE

L'idea di mischiare tecnologia vittoriana e fantascienza non è nuovissima. Il primo ad averci pensato è stato Welles con *La Macchina del Tempo*, seguito più recentemente da Michael Crichton e William Gibson, che hanno lanciato il filone *steampunk* nella letteratura fantastica. Restando in campo strettamente ludico, vale la pena di ricordare *Space 1899*, una gamma di giochi di ruolo e da tavolo in cui si controllano le sorti di coloni inglesi del secolo scorso... su Marte!



UPDATE

E' stata prevista una versione di *Martian Dreams* per Amiga, ma è probabile che dovremo aspettare almeno un anno prima di giocarci.







COMMENTO



La trama di *Martian Dreams* si basa su premesse eccezionali e una ricerca storica incredibilmente accurata, ma a conti fatti tale e tanto materiale viene tragicamente sprecato in uno schema di gioco banalissimo. Benché l'impostazione tecnica del gioco sia quanto di meglio si possa chiedere (simile a *Ultima VI*), l'azione si riduce spesso a vagare per Marte alla ricerca di oggetti che vanno immancabilmente utilizzati a centinaia di kilometri da dove sono stati raccolti. Una struttura simile obbliga il giocatore a seguire un percorso fisso, mutilando inutilmente le potenzialità di quello che potrebbe essere stato il gioco di ruolo più interessante dell'anno. Comunque interessante per chi cerchi qualcosa di diverso dai soliti dungeon.

Fabio Rossi

IBM PC

GRAFICA	83
SONORO	60
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	83

CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

Nintendo
SUPER FAMICOM

PC Engine
PC SUPER GRAFX

SEGA GAME GEAR

PC Engine
GT

Nintendo
GAMEBOY

SNK
Neo-Geo

SEGA MEGA DRIVE

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

AMIGA

KRISALIS

MANCHE UNIT EURO

Ve la ricordate? Era quella ripugnante partita della passata stagione in cui il Manchester United riuscì (non si sa bene come) a sconfiggere il mitico Barcellona per 2 a 1 e ad aggiudicarsi così la Coppa delle Coppe, vinta l'anno precedente dalla Samp. Essendo gli inglesi il popolo più presuntuoso dell'intero creato, alla Krysalis hanno deciso di realizzare *Manchester United Europe*, destinato a celebrare la rossa squadra inglese. Ovviamente l'obiettivo di *Manchester United Europe* è quello di riuscire a vincere tutte le Coppe europee dalla Uefa a quella dei Campioni per poter così disputare Supercoppa e Coppa Intercontinentale e diventare padroni del mondo, calcisticamente parlando. Cosa che senza dubbio piacerebbe un sacco agli inglesi, ma per il momento è prerogativa delle squadre italiane anche se, essendo molto più modesti dei nostri colleghi d'oltremanica, non ci siamo mai lasciati trasportare da un *Milan AC World*, un *Inter FC Europe* o simili. Fine della polemica...



▲ Uff! Per un pelo, eh?



COMMENTO



Uhm, uhm, uhm e ancora uhm. Qui in redazione abbiamo organizzato tornei, partite sciolte e minisfide a *Manchester*, ma c'è da dire però che lo abbiamo fatto perché in giro non c'era *Kick-Off*. Non che sia orribile, intendiamoci: la grafica è davvero molto carina con i giocatori ben disegnati anche se le maglie gira e rigira sono tutte uguali (azzurra, blu e nerazzurra sono rappresentate allo stesso modo). La vera debolezza è la giocabilità: l'"aftertouch" funziona abbastanza male e la risposta al joystick è decisamente scarsa. Il movimento del campo è decisamente poco fluido, la scattosità è all'ordine del giorno e di opzioni ce ne sono davvero troppo poche: non si può interrompere una partita a metà, non si può scegliere il livello di difficoltà e non esiste un vero e proprio campionato escludendo le coppe. Se poi vogliamo proprio infierire, ci sarebbe anche da dire che le varie squadre usano sempre gli stessi giocatori, per dire, un certo *Tortastore* a volte è una punta dell'Inter e altre gioca nel 17 Nentori. Insomma, continuate pure a giocare a *Kick Off*.

Marco Auletta

BRUTTI COPIONI - PARTE 2

Proprio il mese scorso ci eravamo lamentati dei tentativi di scopiazzamento della Domark con *RBI Baseball 2* sperando si trattasse di un caso sporadico ed ecco che neanche trenta giorni dopo arriva questo *Manchester Utd Europe* con una bella novità: l'*Aftertouch*! Esatto, esatto, copiato "paro paro" da *Kick Off 2*! E' il colmo! Non mi metto nemmeno a spiegare cos'è perché ormai lo sanno anche i sassi; spero solo che la rubrica "Brutti Copioni" possa scomparire al più presto per lasciar spazio a una nuova, "Bravi Originaloni" anche se ho i miei dubbi...

...STER ...ED

E ALLORA?

I numerosissimi fan italiani del Manchester United (?!?) saranno certo felici di sapere che cosa abbiamo organizzato: un riassunto delle prestazioni del Manchester durante la Coppa delle Coppe! Siamo o non siamo dei professionisti?...

MANCHESTER - PECSI MUNKAS
Andata (trasferta) - 2-0
Ritorno (casa) - 1-0
Totale - 3-0
MANCHESTER - WREXHAM
Andata (casa) - 3-0
Ritorno (trasferta) - 2-0
Totale - 5-0
QUARTI DI FINALE
MANCHESTER - MONTPELLIER
Andata (casa) - 1-1
Ritorno (trasferta) - 2-0
Totale - 3-1
SEMIFINALI
MANCHESTER - LIEGE
WARSAW
Andata (trasferta) - 3-1
Ritorno (casa) - 1-1
Totale - 4-2
FINALE
MANCHESTER - BARCELLONA
Punteggio finale: 2-1





▲ Buuuu! Buuuu!



▲ Ma chi è questo Brian McClair?

COMMENTO



No! *Manchester United Europe* NON è meglio di *Kick Off*! A dire il vero non si avvicina nemmeno ai livelli del Supremo, tanto che fra le simulazioni calcistiche per Amiga lo schiafferei al terzo posto, dietro anche a *Emlyn Hughes*.
In ogni caso una medaglia di bronzo non è proprio un risultato da buttare: la grafica di *Manchester* è accettabile, il sonoro se la cava e le prime partite sono più che giocabili.
Peccato che alla lunga i difetti della simulazione d'oltremanica saltino fuori tutti, dallo scrolling pietoso ai nomi dei giocatori totalmente casuali. Morale: continuate pure a giocare a *Kick Off*...

Simon Crosignani



UPDATE

Manchester United Europe sta per fare la sua entrata in campo anche su ST, PC, C64, Amstrad e Spectrum. Ale-oo! Ale-oo!

AMIGA

GRAFICA	87
SONORO	72
GIOCABILITÀ	71
LONGEVITÀ	63
GLOBALE	71

MARIO ANDRETTI RACING CHALLENG

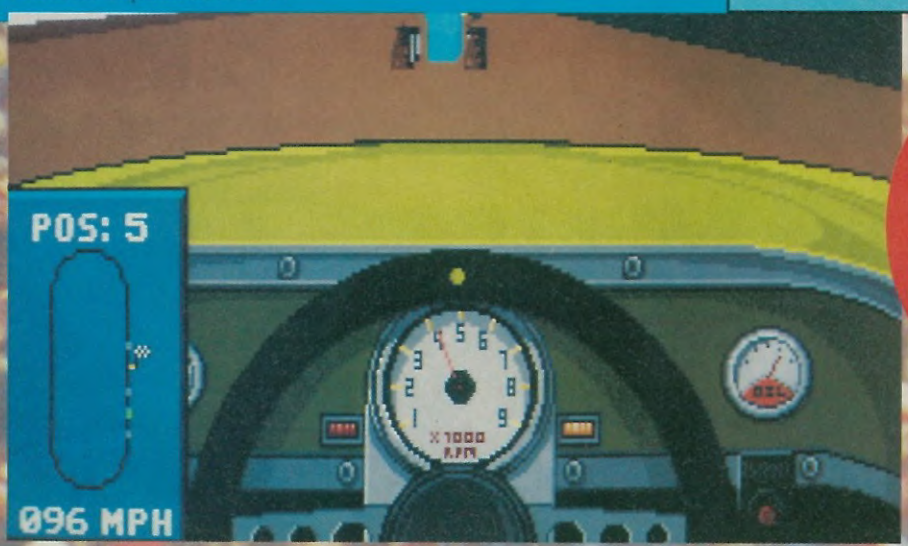
PC

EL.ARTS

Mario! Mario! Mario! err... Avete mica visto la pubblicità della Nintendo con le persone che formano la gigantesca faccia di Mario? Beh, non fa niente - qui stiamo parlando di un corridore e non di un idraulico. In questo gioco infatti impersonerete un aspirante pilota desideroso di ripercorrere la strada fatta dal sior Andretti. Come tutti i giovanotti fortunati potrete cominciare la vostra carriera con circa 20.000 dollari, abbastanza per comprarvi una modesta *sprint car* con la quale gareggiare sui circuiti ovali sterrati del Nord America.

La visuale di ogni gara è dal posto di guida e qui potrete divertirvi con il freno, l'acceleratore e il volante ma le marce le dovrete lasciar stare perché siete troppo piccoli. Con questi comandi dovrete vincere gara su gara per poter ammassare un bel po' di soldi e cambiare di conseguenza categoria: dalle misere buggy con le quali partirete potrete arrivare fino alle mitiche Formula 1 e alla Formula Indy (e la Formula Panda no?). Pensate di potercela fare?

▼ Ecco che cosa si vede al volante di una Buggy...



CVG HIT

COMMENTO

La EA ha prodotto ancora volta un gioco da "tanto di cappello". *Indianapolis* era una gran cosa, ma soffriva del fatto che ci fosse un solo circuito e di conseguenza c'era poco da fare in termini di varietà. *Mario Andretti* è il passo successivo dopo *Indy*, ha la stessa azione di guida irresistibile ma molta più varietà.

Tutte le piste e auto differenti stanno a significare che dovrete darvi da fare se vorrete divertirvi sul serio, ed è proprio questa la spinta a giocare sempre più.

Le auto si controllano in maniera differente, e tutte molto realisticamente - lo stesso vale per i piloti avversari che reagiscono in maniera intelligente. Gran grafica, sonoro eccellente e giocabilità tremenda: COMPRATELO O VE NE PENTIRETE!!!

Paul Glancey

LA DSI COLPISCE ANCORA

I programmatori di questo fantastico gioco sono ovviamente loro - Distinctive Software Inc. Suona familiare, eh? Che ne dite di titoli come *Test Drive I, II, III, 4D Sports Driving, 4D Sports Boxing*? Beh, tutti questi giohi parlano da sé, e in special modo *4D Sport Driving* che usava della grafica molto simile a *Mario*. Guardate le foto e stupite!





Bella, vero? Aspettate di correrci sopra...





Splat! Marmellata d'auto.

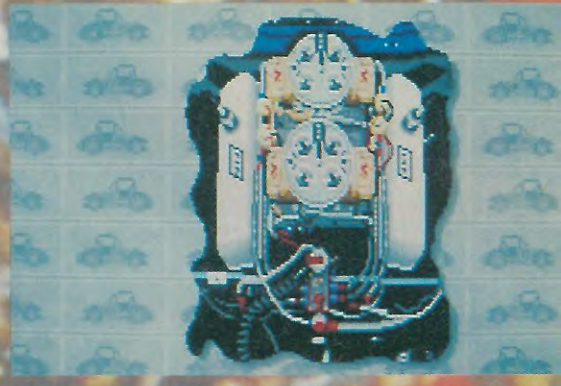


▲ Ri-splat! Da un'altra angolazione!

ALTRO GIRO, ALTRO REGALO

Come un sacco di recenti giochi di guida, *Mario Andretti* permette di rivedere tutti i vostri incidenti più pericolosi. In *Indianapolis 500* questo aveva causato un sacco di squilibrio mentale tra i redattori, visto che c'era qualcuno (io!) che si faceva tutti i giri nel senso opposto per abbattere letteralmente gli avversari e vedere qualche incidente degno di nota. La funzione di replay in *Mario* non è così sofisticata ma state tranquilli che vi divertirete lo stesso, parola di giovani lupetti.







UPDATE

Nessuna versione extra prevista al momento, ma la stessa cosa valeva per *Indy 500*, e sappiamo tutti che cosa è successo. Voi che dite?

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

SPRINT CAR
Ecco il catorcio con il quale partite - una piccola buggy che viaggia più o meno a 160 km/h sui percorsi sterrati. Tutta quella potenza può anche significare guai, perciò occhio!



Che catorcio la buggy!

MODIFICATE
Più grandi, stabili e veloci delle Sprint ma non così manovrabili e forti in accelerazione. Fatte per subire, perciò non abbiate paura di dare un paio di spintoni agli avversari.





Il taxi supersonico.

STOCK CAR
Belle pesanti, ma niente paura: il loro maxi-motore V8 produce abbastanza spinta da spararle a 320 km/h all'ora su e giù per i circuiti del tipo Nascar. Stesso discorso fatto per le modificate in quanto a fair play...

▲ Le sbarre servono a... beh, provate a toglierle!



PROTOTIPI
Sullo stile Le Mans, per intenderci. Questo genere di corse vi fornirà un sacco di soldi, per cui non spaventatevi se verrete catapultati a fianco di gente un attimino più famosa a bordo delle...

▲ Il prototipo: bello e veloce.

FORMULA UNO
Avete bisogno di spiegazioni? Beh, la velocità è all'incirca di 400 km/h, poco meno delle Indy, ma lo spettacolo e i soldi dove li mettete? Nate per correre, ma non per tutti.

INDY
Queste carriole corrono più veloci delle F1, anche se non poi molto. Le gare sono veramente difficili, perciò non lamentatevi se non riuscite a battere tutti sul circuito di Indianapolis!





COMMENTO



A differenza dell'intero universo, non sono affatto rimasto sconvolto da questo *Mario*. Oh, si, senz'altro la varietà c'è, eccome, ma non penso che basti a battere il fortunato *Indianapolis 500*: la realizzazione del 3D infatti non è delle migliori, la velocità non è al livello di *Indy* e così è per il dettaglio dei circuiti, anche se bisogna ammettere che i veicoli sono *davvero* molto belli. Le schermate di presentazione delle piste sono altrettanto affascinanti e lo stesso vale per la possibilità di scegliere tra numerosi percorsi & veicoli a seconda della vostra carriera.

Ad ogni modo, la vera pecca è l'azione di gioco: mille volte peggiore di *Indy* come tattiche e di *4D Sports Driving*, che perlomeno era più vario in termini di tipi di corse.

Ma perché non lo hanno fatto fare al programmatore di *Indianapolis*?

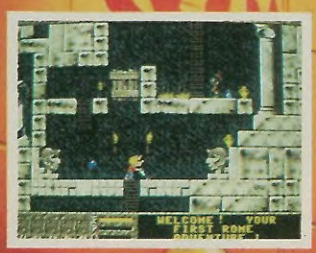
Marco Auletta

PC

GRAFICA	92
SONORO	89
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	94

P.P. HAMMER

AND HIS PNEUMATIC WEAPON







CU SCREEN STAR

SOFTEL

DISTRIBUZIONE

Disponibile per
Amiga e C64 cassetta e disco

Ecco a voi P.P. Hammer, un uomo con una missione da compiere! Aiutalo ad attraversare più di 2500 schermate piene di tesori, pozioni e stanze segrete... prima che scada il tempo a sua disposizione!
Con 70 caverne da superare, dal ghiaccio alle piramidi, meno male che P.P. Hammer ha portato la sua arma segreta: un martello pneumatico!

Usa il martello per traforare i pavimenti, trova le chiavi adatte a ciascuna porta, evita le trappole e i mostri vaganti, ed usa le pozioni magiche per arraffare tutto quello che puoi! Tantissimi enigmi e inaspettate sorprese metteranno a dura prova la tua abilità, in questa velocissima avventura arcade.
Quindi... sfodera la tua arma e comincia a scavare!!!

DEMONWARE

© 1991 DEMONWARE SOFTWAREHAUS GMBH. All rights reserved. Exclusive marketing and distribution by D.M.I.

REVIEW

PC

DYNAMIX

Jake "Fortunatone" Masters ultimamente non sembra andare molto d'accordo col suo soprannome. Siamo nel 1928, e la sua società di trasporti aerei presso Hong Kong sta fallendo. Inoltre Jake ha un grosso debito da saldare a Eugene Lomax, uno dei più grossi (e criminali) uomini d'affari dell'estremo oriente.

Ma le cose non vanno troppo bene nemmeno a Lomax. Sua figlia, una crocerossina di stanza nella Cina rurale, è stata rapita. Per "dimenticare" il debito, Lomax chiede a Jake di salvarla, e per convincerlo gli ha fatto distruggere la casa! Così, Jake accetta "stranamente" di compiere il lavoro.

All'inizio del gioco Jake si ritrova al porto di Hong Kong, davanti ai resti della propria casa galleggiante. Da qui prenderà un risciò per assoldare un ninja, Zhao Chi, che lo aiuterà nell'avventura. Dopo aver convinto Zhao Chi che gli aeroplani volano davvero, si decolla per Changdu. Poi si va a Katmandu, Istambul e dopo un viaggio sull'Orient Express il finale si svolgerà a Parigi.



▲ Che panorama!





UNO SGUARDO AI COMANDI

Gli adventure che richiedevano l'uso della tastiera ormai appartengono al passato. Come in tutta la più recente produzione, anche in *Heart of China* si comanda tutto via joystick. Basta puntare su un oggetto, e prenderlo o esaminarlo con il pulsante di fuoco. Quando si punta una persona il puntatore diventa un fumetto nel quale appaiono varie possibilità di dialogo. Di solito Jake fa il gradasso, ma se non si vuol litigare conviene essere gentili. Dopotutto, non si sa mai chi potrebbe rivelarsi un prezioso aiuto...

I FERRI DEL MESTIERE

Per giocare a *Heart of China* serve un PC veloce (almeno un 286) con scheda VGA, 640K, un hard disk e un drive ad alta densità. Niente male...





▼ Sulle strade della Calif... ehm, di Hong Kong



COMMENTO



Non c'è dubbio che negli ultimi tempi gli adventure si siano evoluti parecchio, con sistemi di comando semplici e grafica incredibile, ma ho l'impressione che qui si sia esagerato!

La grafica e il sonoro creano una grande atmosfera - come gli incontri con i personaggi - e i comandi funzionano bene.

I progettisti hanno fatto di tutto per farlo assomigliare a un film, e ci sono riusciti bene - peccato che sia un brutto film.

Il fatto è che ci sono troppi dialoghi e poca azione. Non che sia grave, visto che rimane bellissimo da vedere, ma se dovessi scegliere fra questo e *Indy*, Harrison Ford vincerebbe senza indugi.

Paul Glancey

▼ Volare in quella bagnarola? No, grazie!





Prendi questo! Altro che Indiana Jones...

COME UN FILM

La prima cosa che colpisce di *Heart of China* è il suo strano stile grafico. Molti fondali sono dipinti, ma i personaggi sono tutti attori digitalizzati. Nel cast c'erano più di 85 persone, tutte con costumi d'epoca e trucco professionale. Le fotografie sono state poi digitalizzate in tricromia con uno scanner e appaiono su schermo in 16 o 256 colori.

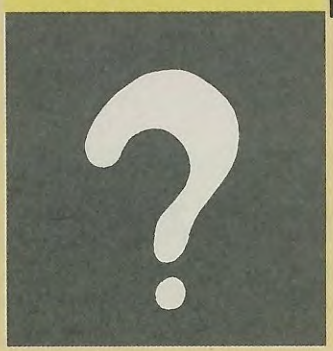


HEART OF CHINA

▼ Vuoi informazioni? Ti costeranno, amico...



COMMENTO



All'inizio *Heart of China* sembra incredibile. Guardando meglio si scoprono un gioco e un programma dettagliato all'inverosimile. Continuando a guardare, si vede poi che sotto non c'è niente, perché pur innovativo, *Heart of China* è un gioco mediocre. Di solito l'interazione si limita a tre possibilità di scelta, e la storia procede di conseguenza. Inoltre bisogna sorbirsi lunghe conversazioni, di solito inutili (ma divertenti), girando i pollici sino alla prossima decisione. Non fraintendetemi: *Heart of China* è un prodotto innovativo con una grafica eccezionale. Peccato solo che non sia sufficiente per farne un classico.

Tim Boone



▲ Come rovinare un campo di neve immacolato.

PC

GRAFICA	94
SONORO	89
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	89

BEAST

AMIGA

ACTIVISION

In una anonima cittadina americana è successo l'impossibile. Tutto quel che il resto del mondo è riuscito a sentire prima che ogni comunicazione fosse interrotta sono state terribili urla di terrore. Una ricognizione aerea ha rivelato che tutti gli abitanti della città si sono trasformati in zombi assetati di sangue! Non solo, ma gli uccellini sono diventati rapaci assassini e i pesci voraci piraña!

Non è certo una bella situazione, ma tanto per cambiare tocca proprio a noi andarla a risolvere (magari insieme a un amico) per fermare il male. Se fossimo scienziati potremmo cercare di scoprire qualche siero per far tornare normale la gente, ma visto che siamo dei buzzurri senza cultura... imbracciamo un UZI con lanciagranate e blastiamo alla grande qualche migliaio di crani putrescenti! Yeah!

IL MANUALE DEL PICCOLO BLASTAZOMBI

E' passato molto tempo da quando per ammazzare gli zombi si tagliava loro la testa - in *Beast Busters* si possono usare le seguenti armi, che vanno attivate colpendole quando appaiono sullo schermo:

MUNIZIONI: Reintegrano i proiettili del mitragliatore.
GRANATE: Spargono danno & distruzione su larga scala in breve tempo.
MORTAI: Cannoni che sparano a salme (eh eh...).
BOMBE TERMICHE: Schizzano liquido fiammeggiante dappertutto!
SFERA ELETTRICA: Produce una scarica che arrostisce i "mortacci viventi" in un attimo.
PRONTO SOCCORSO: Per recuperare l'energia persa.

LA ZONA MISTERIOSA
I nemici cominciano ad attaccare non appena si entra nel metrò.



LA VIA DI FUGA
Nel sottosuolo ci sono troppe schifezze: meglio scappare usando un comodo ascensore!



COMMENTO



Quando la SNK fece uscire il coin-op, gli ultraviolenti di tutto il mondo facevano la coda per giocarci grazie alla tremenda violenza grafica. Ora che è sull'Amiga, *Beast Busters* non mostra alcuna differenza.

C'è tutta la grafica voltastomaco - comprese le sequenze con i pezzi sanguinanti che volano dappertutto. Ci sono tutti i bonus della versione originale, e sono stati mantenuti persino gli schemi di gioco originali. Lo scrolling è fluido, con un sacco di mostri che si piazzano davanti al mirino per farsi blastare!

Se vi piacciono le cose splatter *Beast Busters* fa per voi - ma mettete un secchio vicino al computer per evitare di sporcare in giro quando vomitate!

Paul Rand

Beast Busters

REVIEW

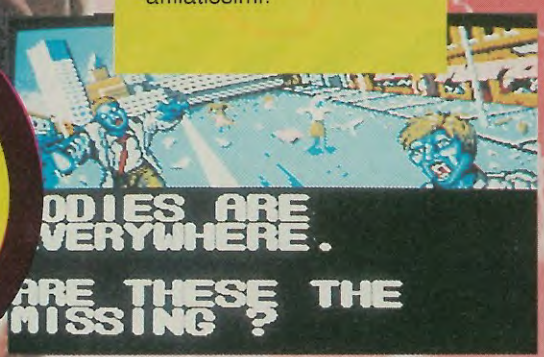
UPDATE

Purtroppo le uniche altre versioni di *Beast Busters* in produzione riguardano l'ST. Peccato.



LA CITTA' FANTASMA
Rieccoci in superficie. Ma ora i nemici usano le granate! Inoltre ci sono zombi motociclisti e cani assassini dai denti affilatissimi!

LA BATTAGLIA FINALE
Ecco svelato il mistero. Peccato che qualcuno abbia clonato tutti i nemici di fine livello incontrati precedentemente!





LUNGO IL FIUME
Pensavate di essere al sicuro sull'acqua? Non se gli zombi sanno guidare i motoscafi!

COMMENTO



In sala giochi mi divertivo un mondo a blastare carne morta imbracciando due mitragliette contemporaneamente fra le tre disponibili (Frank Castle era nessuno!). Qui non si può fare, ma a parte questo il gioco è identico.
Lo scrolling in 3D è buono, e quel che è più importante, i nemici non sono bersagli realistici come i soldati di *Operation Wolf*.
L'azione è varia e divertente (ci sono anche gli zombi vestiti "alla Jovanotti"), soprattutto se si gioca in coppia. Non lo consiglierei ai deboli di stomaco, ma tutti gli altri ne saranno molto soddisfatti!

Fabio Rossi





AITA! AITA!
Si ode un grido lontano...Che ci sia qualcun altro? Non lo scoprirete mai!

AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	85
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	90

GUNDAM F91

SUPER FAMICOM
BANDAI



Chi l'avrebbe mai detto, eh? Uno dei "robot" più famosi (dopo l'onnipresente Goldrake-Grendizer, ovviamente) ha compiuto il suo decimo anno di vita: e quale poteva essere il miglior festeggiamento per un tale evento se non la creazione di un nuovo, più potente modello? Stiamo ovviamente parlando di Gundam F-91, evoluzione dei tre modelli diversi di Gundam F-90 (apparso per la prima volta nel film dedicato al suo successore, che roba!) che racchiude in sé tutte le più recenti trovate in fatto di armamento molto pesante.

Questo gioco segue più o meno la trama dell'omonimo film, con tanto di intermezzi pseudo-animati tra una battaglia e l'altra. Già, perché *G-F91* è un semplicissimo mini-simulatore strategico nel quale non si deve fare nient'altro se non avvicinarsi su una mappa alle unità nemiche e prendere parte a una mini-sezione arcade in cui bisogna inquadrare i cattivoni sul mirino, scegliere con che arma sparare e sperare di averli colpiti. Si va avanti così per una decina di quadri (che comprendono lo spazio aperto, un campo di asteroidi, combattimenti nel deserto, in città e sott'acqua tra gli altri) finché a un certo punto qualche furbone a forza di fornirvi aggiornamenti per il vostro F-90 (modello A: veloce e deboluccio; modello D: forte e lento e modello V - potente e veloce) si sveglia e vi prepara un giocattolino completamente nuovo, ovvero il celeberrimo F-91, che userete sì e no per un paio di battaglie.

COMMENTO



Aaarrgh! Cosa avete fatto al mio personaggio preferito, dannati musi gialli? Pensavo che sprecare le licenze fosse una prerogativa della Ocean, e invece ecco un mito come Gundam rovinato anche sulla console più bella del mondo! Tutto il gioco si riduce a muovere un segnalino su una semplice mappa, inquadrare i segnali dei nemici sullo schermo radar e scegliere un'arma fra quelle disponibili - il resto dipende dalla fortuna. Certo, le animazioni sono tante e belle, ma da sole non bastano per fare un gioco! Addirittura, sono sufficienti pochi minuti per *annoiarsi*! Ebbene sì, mi piange il cuore a dirlo, ma *Gundam F-91* può piacere solo a chi è più nipponiaco di me (e sono ben pochi): tutti gli altri faranno meglio a lasciar perdere...

Fabio Rossi





BLASTAMENTO MULTIPLO

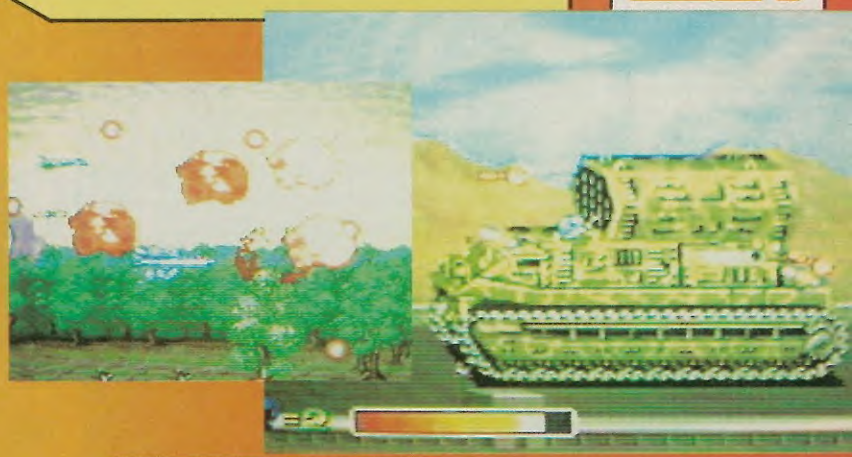
Il gioco inizia con solo due Gundam a disposizione (A e D), ciascuno con solo tre armi: fucile, spada e mini-mitragliatore. Con il proseguire dell'azione però vi verranno fornite cose come granate, missili a ricerca (due tipi), un fucile coassiale (per gli amici "rotellone"), un megacannone "alla *R-Type*" & svariate cosucce più o meno utili. Inoltre, il modello V ha anche un simpatico mini-scudo da polso (non Swatch).

SUPER FAMICOM

GRAFICA	90
SONORO	75
GIOCABILITÀ	54
LONGEVITÀ	50
GLOBALE	**49**

SUPER FAMICOM
CAPCOM

AREA 88



Senz'altro avrete riconosciuto dalle foto quello che si nasconde sotto questo strano nome: proprio così, si tratta della conversione di *U.N. Squadron*, uno degli ultimi giochi della Capcom. Si tratta essenzialmente di uno shoot 'em-up orizzontale stile "militaristico", con aerei, navi, elicotteri e carrarmati. Molti di voi avranno certo visto il coin-op: ecco quindi le differenze. La grafica (il punto forte) è la stessa: peccato che come in *Final Fight* non sia possibile giocare in doppio. Esistono però delle migliorie: i quadri vanno affrontati in sequenza, ma ce ne sono tre che vanno giocati dopo un certo tempo; le armi costano molto meno e con una debita quantità di dollaroni è possiblie comprare altri aerei. I tre piloti infatti partono tutti con un catorcio orribile: l'F-4A, paragonabile a una Panda, mentre gli altri modelli sono l'F-14, l'A-10 (che spara anche a terra), l'F-23 e l'F-200, che può caricare tutte le armi extra. Inutile dire che per finire il gioco è quasi indispensabile comprarsi l'F-200 (che costa un milione di dollari: distruggere il "nemico medio" ne frutta quattrocento - il che fa ben 2500 "nemici medi" necessari all'acquisto)...



COMMENTO

Wow! Sono un patito di questi giochi, e devo proprio dire che *Area 88* è uno dei migliori che io abbia mai visto, e senz'altro il migliore su Superfamicom (non che sia difficile). Ovviamente c'è il classico problema di questa macchina, ovvero rallenta quando c'è troppa roba. Fortunatamente non accade troppo spesso e la grafica è letteralmente mozzafiato: il parallasse è fluidissimo e i quadri d'animazione dei vari sprites sono splendidi - il che vuol dire che l'occhio ha avuto la sua parte. E l'orecchio? Beh, le musiche sono tutte molto belle e gli effetti sono molto duri: contenti? La giocabilità inoltre è immensa: l'ho finito un paio di volte e non sono ancora stufo. Voi che ne dite, ne vale la pena?

Marco Auletta

COMMENTO

Strana la vita: da una serie stupenda come *Gundam* è stato tratto un gioco orribile, mentre il mediocre *Area 88* è diventato un programma stupendo. La grafica è incredibilmente varia (niente a che fare con *UN Squadron* su computer), con un tomcruisilione di quadri d'animazione per ogni aereo e una sequenza introduttiva mozzafiato. Il sonoro, invece, è ben realizzato ma pochissimo adatto all'azione, ed è forse l'unico punto debole del gioco. Per il resto grande giocabilità, velocità e varietà fanno di *Area 88* il primo shoot 'em up veramente coinvolgente disponibile su Super Famicom.

Fabio Rossi

SUPER FAMICOM

GRAFICA	92
SONORO	89
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90



REVIEW

PC ENGINE

BULLET PROOF SOFTWARE

GIGAGRAZIE!
A Micromania e Computerland che ci hanno fornito il materiale per codesta recensione.

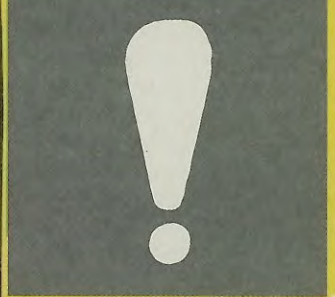
Quando Alexey Pajitnov (o Patjinov?) venne fuori con l'idea per *Tetris*, non stava solo creando un gioco - stava anche rivoluzionando il mondo del divertimento, cambiando milioni di persone normali in pazzi furiosi malati di tetrismania.

Tetris è diventato uno dei giochi più diffusi e conosciuti nel mondo intero - ed è anche la spiegazione del perché il Gameboy sia così popolare. Non solo, da quando è uscito i "seguiti" han cominciato a fioccare su tutte le macchine possibili e immaginabili! Eccone un'altro...

TANTO DI CAPPELLO

Hatris è proprio quello che il titolo suggerisce - *Tetris* con gli *hat*. Gli hat sono dei piccoli animaletti blu che vivono appesi a testa in giù agli stipiti delle porte in quel della Tasmania e... beh, "hat" in inglese vuol dire cappello. Dovrete impilare tonnellate di cappelli tentando di farne sparire intere colonne (dello stesso tipo) in testa ad alcuni individui: voi dite "facile!", ma se pensate che scendono in coppia e non dovete riempire mai lo schermo...

COMMENTO

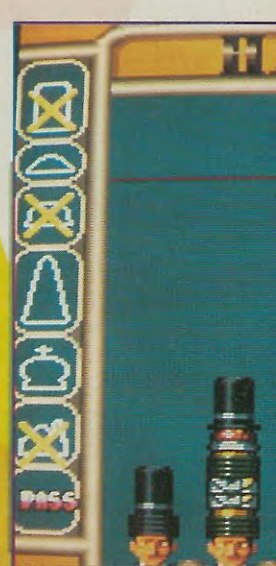


Chi ha mai detto che i Russi sono noiosi? Io no! Per primo abbiamo avuto *Tetris*, il gioco che ha definitivamente messo in buona luce l'URSS agli occhi di tutti e ora ecco che il vecchio Alexey salta fuori con *Hatris* che dovrebbe tenere occupato il mondo occidentale mentre Gorby si riprende da golpe più o meno veri. Non c'è molta differenza tra questo e il primo successo di Alexey una volta che lo avete esaminato a fondo ma, come *Tetris*, c'è un qualcosa che vi tiene appiccicati al monitor - e di questo qualcosa ce n'è una confezione famiglia. Come sempre l'aspetto generale non è dei migliori: dopotutto non è quello che deve interessare, ma la giocabilità che in effetti è davvero tanta. Questo gioco potrebbe fare al PC Engine la stessa cosa che *Tetris* ha fatto per il Gameboy!

Paul Rand







OCCHIO ALLA TESTA!

Di tanto in tanto dovrete ripulire dei quadri "già pronti" pieni di cappelli per poter proseguire: in queste situazioni tornano utili le fiammelle che di tanto in tanto scendono al posto dei cappelli: se queste fiammelle sono arancioni bruceranno i cappelli fino a che non ne incontrano un tipo diverso e se sono blu inceneriscono la fila intera! Comodoso, no?



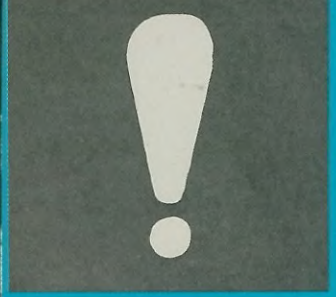
マイコン



TRIS

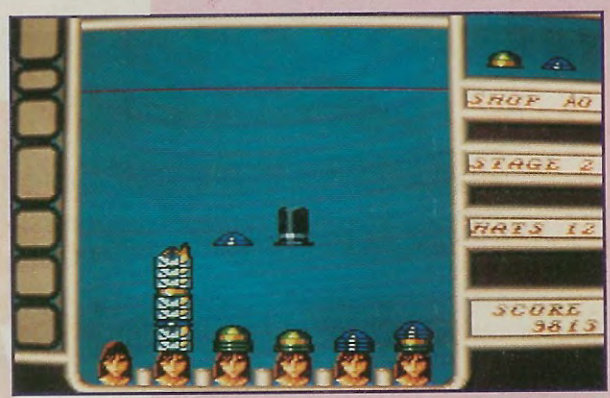
ハットリス

COMMENTO



Oh no, ancora! Proprio quando ero riuscito a liberarmi da *Tetris*, ecco che si ricomincia tutto daccapo!
Hatris non è esattamente il seguito, diciamo che è una variazione sul tema del capolavoro d'oltrecortina.
Graficamente non è niente di eccezionale, e lo stesso vale per il sonoro - una musichetta simpatica gorgoglia dalla TV mentre giocate, ma niente più.
E allora, che cos'è che rende *Hatris* così speciale?
E' semplice, la giocabilità. Destreggiarsi tra i copricapi tentando di sopravvivere presto vi vedrà incollati al video senza altri interessi al mondo. Beh, mentre il resto del mondo aspetta *Super Tetris*, io gioco a *Hatris*!

Tim Boone





PC ENGINE

GRAFICA	70
SONORO	73
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	88

HuCARD

REVIEW

MEGADRIVE

SEGA

M-1 AB
BATTLE

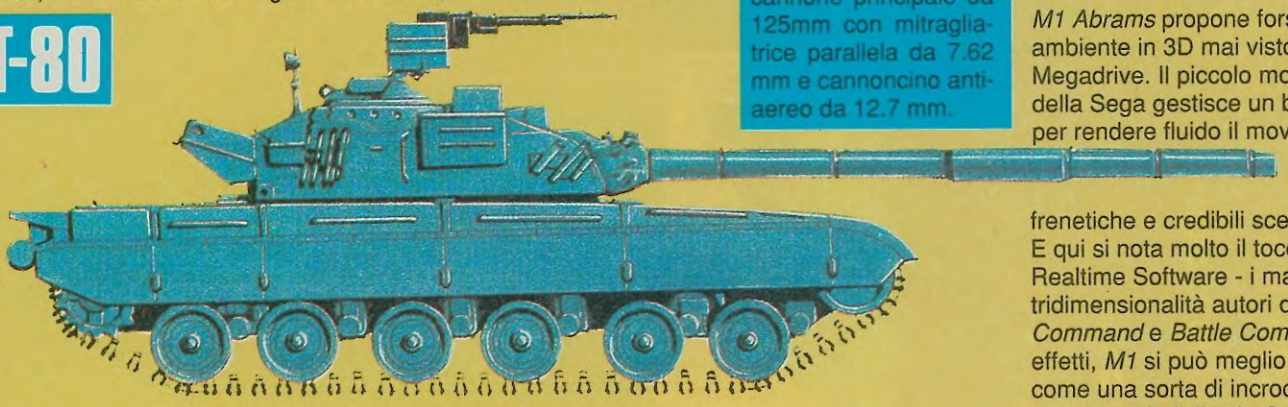
SIMULATO

Dicevano che non sarebbe mai capitato, e invece è successo. La Terza Guerra Mondiale è scoppiata davvero e siete finiti nel mezzo della battaglia...

In qualità di Comandante di un carro armato M-1 Abrams, avete a disposizione una delle più devastanti macchine da guerra terrestri che gli alleati potessero produrre. E ora i contribuenti vi chiedono di meritarvi le paghe del tempo di pace fermando l'avanzata sovietica in Germania, e tutto da soli. Come se fosse facile... Fortuna che avete a disposizione un motore a turbina da 1500 cavalli, un cannone da 120mm con puntamento a raggi infrarossi e un computer balistico di bordo, altrimenti sarebbero guai! OK soldati, via verso il fronte...

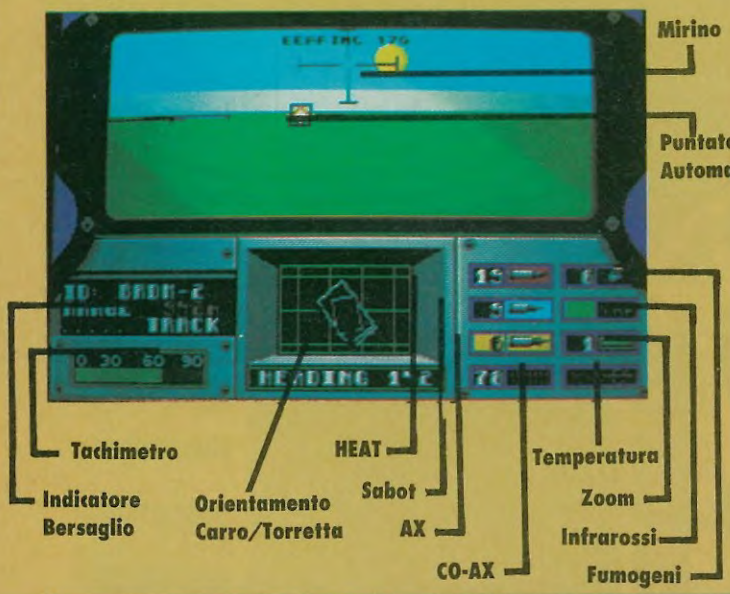
ARMAMENTO: cannone principale da 125mm con mitragliatrice parallela da 7.62 mm e cannoncino anti-aereo da 12.7 mm.

T-80



EVVIVA IL 3D!

M1 Abrams propone forse il miglior ambiente in 3D mai visto sul Megadrive. Il piccolo mostro nero della Sega gestisce un bel po' di dati per rendere fluido il movimento in frenetiche e credibili scene di guerra. E qui si nota molto il tocco della Realtime Software - i maestri della tridimensionalità autori di *Carrier Command* e *Battle Command*. In effetti, *M1* si può meglio descrivere come una sorta di incrocio tra la complessità di *Battle Command* e i semplici blastaggi del vecchio coin-op *Battlezone*. Realismo e giocabilità sono ben bilanciati, e si può scegliere tra un veloce blastaggio e una lunga, accorta campagna con tante medaglie da lucidare durante la vecchiaia...



M1, IL PIU' ARMATO DAGLI AMERICANI

L'M1 è forse il miglior carro armato del mondo, ma questo giocattolo yankee non sarebbe quel che è senza il suo bell'armamentario di prima classe. Ecco tutte le diavolerie di cui è dotato:

CO-AX: Questa mitragliatrice multi-funzione è fondamentale nel combattimento ravvicinato. Va usata anche contro i velivoli nemici che passano troppo vicini, ma non è per niente facile.

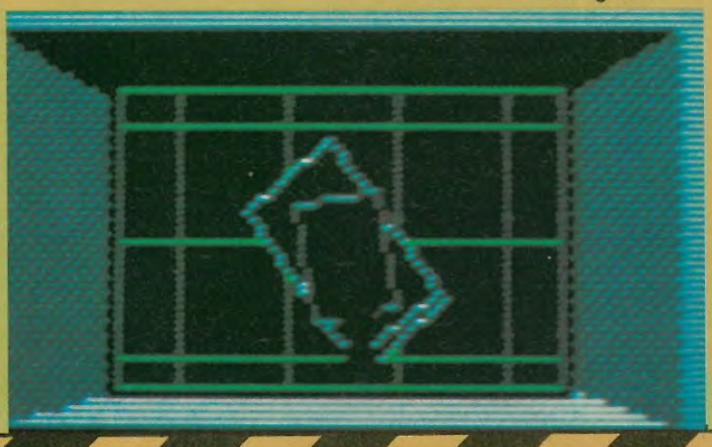
FUMO: Assolutamente necessario quando il nemico si avvicina troppo; il dispensatore di fumo sprigiona ogni sorta di fetenzia gassosa per sconvolgere i sistemi di guida nemici e rendervi pressoché invisibili, facendovi poi sbattere contro il primo muro visto che sarete ciechi come una talpa...

CANNONE: Il cannone Rheinmetall da 120mm spara tre tipi di ordigni, e la gittata dipende da quello che avete scelto. Le granate disponibili sono:

SABOT: Una bomba perforante con pinne stabilizzatrici che sfonda la corazza di qualsiasi cosa si trovi a meno di 2500 metri come una lama calda nel burro fuso.

HEAT: Un'arma anticarro devastante che deflagra prima del contatto col bersaglio, liberando gas infiammati che fondono qualsiasi corazza nel raggio di 2000 metri.

AX: Una bomba filoguidata sperimentale anti-elicottero lenta da caricare per le sue grosse dimensioni, con una gittata massima di 4000 metri.



◀ **Il magnifico scanner dell'M1**

GRAZIE!
A Micromania per averci fornito la cartuccia

BRAMS E TANK

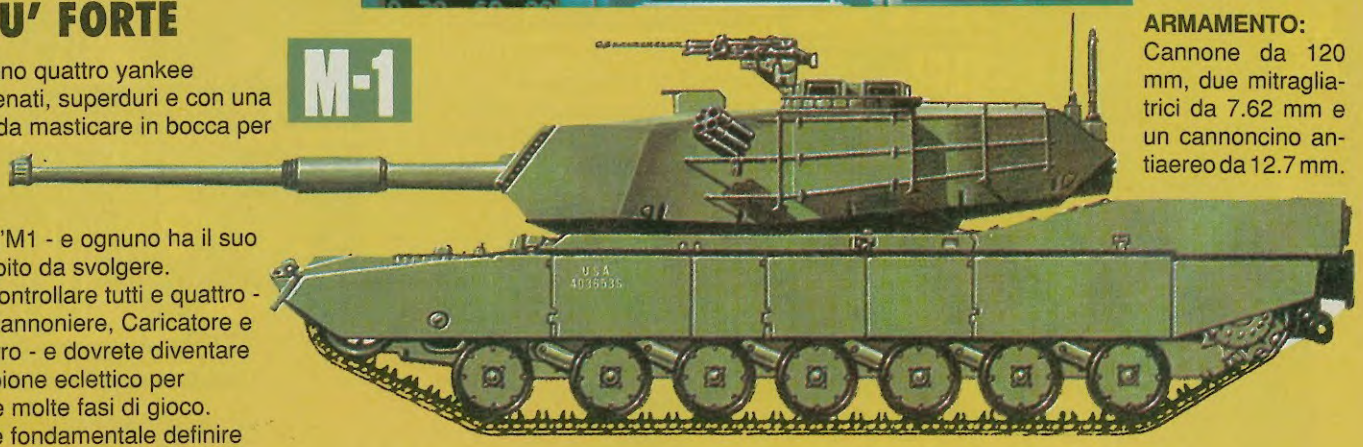
R SERIES

REVIEW



IL PIU' FORTE

Ci vogliono quattro yankee superallenati, superduri e con una gomma da masticare in bocca per pilotare l'M1 - e ognuno ha il suo bel compito da svolgere. Potete controllare tutti e quattro - Pilota, Cannoniere, Caricatore e Capocarro - e dovrete diventare un campione eclettico per superare molte fasi di gioco. Inoltre, è fondamentale definire una precisa strategia, altrimenti finirete dal rottamaio, con tanti saluti da parte del nemico. Se vi piazzate in un posto e sparate a tutto quello che capita sotto tiro non farete molta strada - i nemici adottano tattiche di gruppo...



ARMAMENTO: Cannone da 120 mm, due mitragliatrici da 7.62 mm e un cannoncino antiaereo da 12.7 mm.

GIORNATE INTENSE

Con *M1* potete condurre tutta la campagna della Terza Guerra Mondiale o tremare al solo pensiero e quindi provare con le missioni singole. Ecco quel che vi aspetta:

La Difesa della Mosella: I Russi hanno sfondato la linea di difesa Alleata! Tra l'Occidente e le furie rosse c'è solo una cosa: voi!





Dagli all'autoblindo.

Convoglio: Scortate e difendete un convoglio di cinque camion proteggendone il preziosissimo carico a ogni costo finché arriveranno nel punto stabilito per l'imbarco su un aereo da carico.

COMMENTO



Bene bene. Un gioco di carrarmati sul Megadrive. Dove sono le vite extra, i power-up e i guardiani di fine livello? Ahh, ma non ce ne sono - perché questo gioco appartiene alla nuova serie di simulatori per Megadrive, che non hanno bisogno di trilioni di tasti differenti perché usano i menu a discesa, e lo fanno alla grande. Con un sacco di differenti missioni da provare, sia singolarmente sia in una campagna completa, e con un comandante che non esiterà a spararvi se i Russi vincono, *Abrams Battle Tank* è una vera goduria. Il 3D è fluido e efficace, anche se l'area di gioco spesso è sgombra di veicoli nemici. Ma una volta nel cuore della battaglia non avrete molto tempo per notare la mancanza di carri, perché sarete troppo impegnati a distruggere uno o due BMP e T-72 dritti davanti a voi, che sparacchiano allegri alla vostra corazza. Se bramate qualcosa di totalmente diverso e sicuramente longevo sul Megadrive, lanciatevi nell'abitacolo di *M1* subito!

Paul Rand

M1 ABRAMS BATTLE TANK

L'Autostrada per Norimberga: Blastate tutti i tovaritsch che trovate lungo la strada per ripristinare la linea di rifornimento di una base alleata nei guai.

Incursione a Siegen: Cercate e distruggete le basi nemiche sfruttando avvistamenti non confermati di elicotteri come unica guida.

Distruzione di Massa: Lo dice la parola stessa - distruggete tutte le basi nemiche assicurandovi che i vostri compagni siano al sicuro nelle loro basi. E' dura essere un duro, eh?

La Strada per Bonn: Distruggete il ponte sul fiume per impedire la ritirata ai nemici e costringerli ad affrontare le forze alleate. A proposito: ricordatevi di blastare un po' di carri strada facendo...











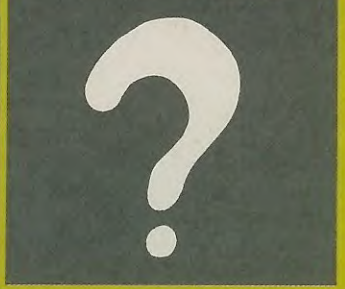
Che simpatico pelatone...



L'Assedio di Hannover: Distruggete la base sovietica usando tutto quello che ritenete necessario. In altre parole: lasciate perdere le Convenzioni di Ginevra e fate saltare in aria quei bastardi!

Ricognizione sulla Mosella: Localizzate i veicoli alleati danneggiati e scortateli fino alla base prima che gli infami avversari li riducano in rottami.

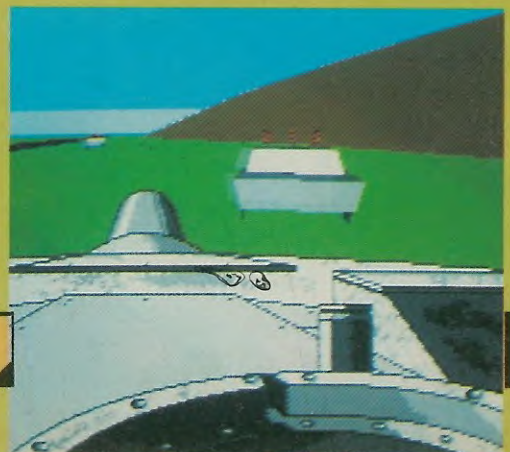
COMMENTO



Questa dev'essere la prima simulazione bellica sul Megadrive - la prima di una lunga serie, a detta di tutti. Se è questo quel che ci riserva il futuro, non vedo l'ora di vedere il resto! Il Megadrive gestisce questo tipo di giochi davvero bene - il che è una sorpresa e una ventata di novità rispetto a tutti gli sparatutto e i platform che abbiamo imparato a conoscere e amare. Il 3D funziona bene, ci sono un sacco di cose da fare ed è facile farsi prendere dal gioco - grazie specialmente al sistema di valutazione delle prestazioni nel dopo-battaglia. Dove *M1* pecca a mio avviso è nel fattore longevità. Dopo il primo momento di stupore, tutto appare mediocre e non viene proposta una vera sfida a lungo termine per un prezzo tanto alto. E' uno di quei giochi che si giudicano molto buoni ma che sarebbero potuti essere mitici...

Tim Boone





MEGADRIVE

GRAFICA	88
SONORO	86
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	83

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

NUOVI PREZZI!!

Prezzi Iva inclusa

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK	New price	650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K	New price	699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA	New price	900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA	New price	1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA+AMIGA VISION	New price	1.340.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	New price	1.680.000
AMIGA 2000+HD20MB FUJITSU+ESPANSIONE 2MB	New price	1.990.000
AMIGA 2000+HD 40MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB		2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE

Monitor

PHILIPS 8833 SERIE II		430.000
COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		780.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE SAMTRON		600.000
INTRA VGA 640X480 COLORE	New!!!	550.000
INTRA MULTISCAN 1024X768 0,31 DOT PITCH COLORE	New!!!	635.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE	New!!!	790.000
NEC 3D 14"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		990.000
NEC 4D 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		1.990.000
NEC 5D 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		3.400.000

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	68.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	80.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA	New price	260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	460.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	110.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	85.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS	New price	470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM	New price	530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS	New price	765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM	New price	940.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS	New price	1.090.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.350.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.500.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM	New price	399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!	New!!!	460.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2	New!!!!	CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 20MB FUJITSU	New!!!	900.000
CON 40MB FUJITSU	New!!!	1.100.000
CON 52MB QUANTUM 11MS		1.200.000
CON 105MB QUANTUM 11MS	New price	1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE AUDIO VIDEO CON AUDIO STEREO		230.000
DIGITALIZZATORE C.S. CON FILTRATURA ELETTRONICA COLORI		370.000
DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD	New price	259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.190.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.670.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI	New price	1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		640.000
TAVOLETTA GRAFICA EASYL 2000 12X8		710.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1	New price	149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER	New!!!	249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		50.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882	New!!!	2.990.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP COME SOPRA,MA A 50MHZ		4.200.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		160.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		389.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
CABINET IN METALLO DA METTERE SOPRA AMIGA 500		110.000
DRIVE ESTERNO GVP CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE	New price	135.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		249.000
SINCRO EXPRESS III COPIATORE HARDWARE POTENTISSIMO	New!!!	89.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2	New!!!	86.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK	New!!!	29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)	New!!!	19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)	New!!!	29.000

CDTV COMMODORE GARANZIA COMMODORE ITALIA	1.150.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME
VIA LIGURIA 34
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE		285.000
MANNESMANN MT82 9AGHI 80 COLONNE		600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE		625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE		850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360		990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360		1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	New!!!	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	New!!!	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	New!!!	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	New!!!	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE		320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS		369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS		489.000
HEWLETT PACKARD LASERJET IIP		2.020.000
HEWLETT PACKARD PAINTJET GETTO INCHIOSTRO COLORE		2.750.000
HEWLETT PACKARD DESKJET		1.200.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE		635.000
CANON LBP-4 LASER 300DPI 4PAG/MIN	New!!!	1.940.000
CANON LBP-8 LASER 300DPI 8PAG/MIN	New!!!	2.600.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E ALIMENTATORE	289.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	35.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+436.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+960.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**
SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

Periferiche Ms-Dos

VIDEON III PER PC	620.000
SCANNER GENIUS GS-105 COLOR	820.000
TAVOLETTA GRAFICA GENIUS 1212+STILO S01	500.000
SOUNDBLASTER SCHEDA AUDIO STEREO 24 VOCI	350.000
CD ROM HITACHI 3600 INTERNO	1.050.000
CD ROM HITACHI 1600S ESTERNO	1.380.000
TELEVIDEO MS DOS	Chiedere
CAVO PER PC (COLLEGAMENTO PC/CGA ALLA TELEVISIONE)	Chiedere

Mega offerta!!!!

AMIGA 2000 CON HARD DISK 80MB QUANTUM
MONITOR COLORE NEC 3D
ANTIFLICKER NEW !!!
CONTROLLER GVP+2MB MODULI SIMM
SECONDO DRIVE INTERNO
L.3.990.000

Offerta A500

AMIGA 500+ESPANSIONE 512kb
DRIVE ESTERNO GVP
MONITOR 1084s NEW!!!
TAPPETINO MOUSE+PORTA DISCHI 80
2 JOYSTICK
L.1.300.000

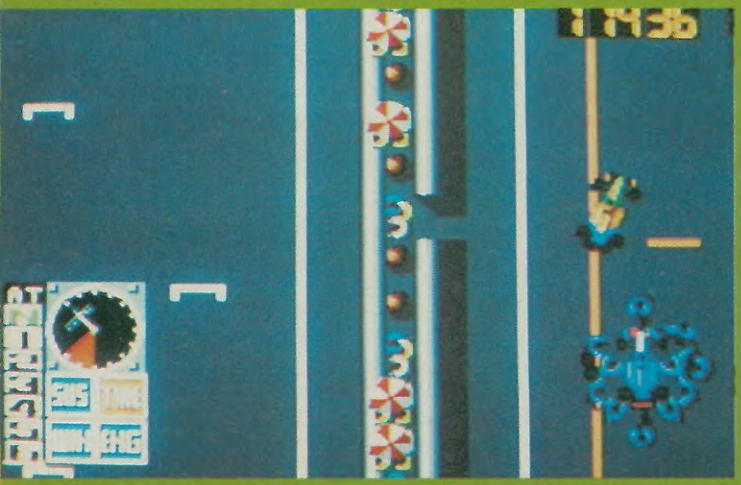
MEGA OFFERTA A3000

AMIGA 3000 25MHZ HD 52MB 2MB
MONITOR MULTISYNC NEC 3D 1024X768
5.790.000

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA E SONO VALIDI SOLO PER CORRISPONDENZA.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK: 10PZ L.850 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 OLTRE TELEFONARE

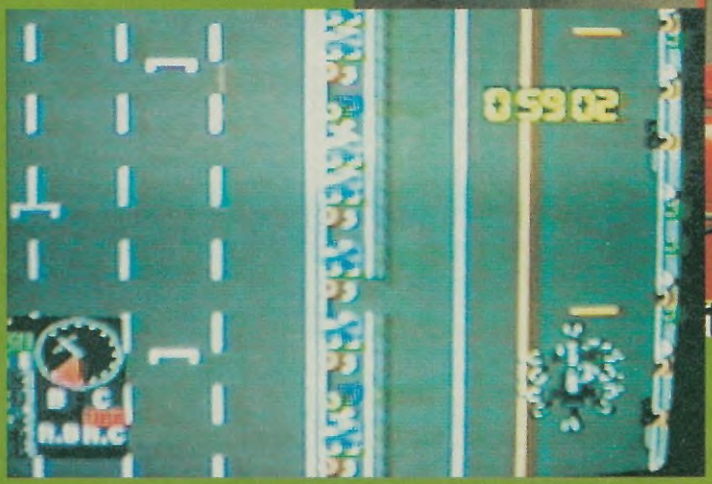
PC ENGINE

NICHIBUTSU









Un annetto fa, in piena estate, la Nichibutsu uscì tranquilla tranquilla con un semi-misconosciuto gioco di guida, chiamato *F1 Circus*. Nonostante la data di uscita abbastanza strana, il gioco ricevette un sacco di spazio sulle riviste specializzate del Sol Levante e arrivò sparato a tutta velocità in cima alle classifiche. Circa un anno dopo gli stessi programmatori ne hanno tirato fuori una versione remixata, riveduta & corretta, ovvero *F1 Circus '91*. La meccanica del gioco è sempre la stessa: si parte con una delle scuderie più squallide e si devono affrontare i sedici percorsi del Campionato Mondiale facendo del proprio meglio. Alla fine dell'anno in base alle prestazioni si ha l'opportunità di cambiare scuderia (ce ne sono quattordici) e si continua così per otto anni in tutto.

COMMENTO



Purtroppo non ho mai avuto occasione di guidare una Formula Uno, ma ho la netta sensazione che *F1 Circus '91* sia il gioco con visuale dall'alto che riesce a ricostruire meglio di tutti ogni aspetto del "grande circo". Il programma in sé non è particolarmente innovativo, ma l'incredibile velocità dell'azione, la cura con cui sono state implementate le caratteristiche delle piste e le diverse prestazioni delle varie auto lo rendono effettivamente perfetto, soprattutto se si tiene conto anche di tutte le numerose opzioni "extra-gara". In *F1 Circus '91* contano moltissimo i riflessi, ma senza una certa conoscenza della propria auto e della pista da affrontare non si approda a nulla - proprio come nella realtà, no?

Fabio Rossi

L'azione di gioco ricorda (molto) vagamente *Le Mans* & simili: le gare sono visualizzate a volo d'uccello con la pista che scrolla verticalmente e *molto velocemente* con occasionali spostamenti orizzontali: inoltre ci sono due tipi di circuiti (cittadino per Phoenix, Monaco e Adelaide e normale per gli altri), si gareggia contro diciassette piloti, si corre al sole o sotto la pioggia, ci si può fermare ai box per cambiare alettoni, freni, sospensioni e pneumatici (sei tipi: morbide, dure e da qualifica, sia per il bagnato sia per l'asciutto) e ci si può incidentare nelle maniere più svariate.





COMMENTO

Per mesi e mesi ho stressato a sangue Fabio e Simon dicendo che "*F1 Circus* è uno dei migliori giochi di guida NON vettoriali mai visti" e "vedrai quando uscirà *F1 Circus '91*", "questo è niente, devi vedere *F1 Circus* sul PC Engine" e così via. Ora che finalmente è arrivata questa benedetta card della Nichibutsu devo ammettere che... beh... AVEVO RAGIONE! E' ultraveloce, megafluido, giga-giocabile e pure bello! La quantità di aggiunte e modifiche giustifica pienamente questa nuova uscita, senza contare che io avrei tranquillamente comprato due volte lo stesso gioco solo per il gusto di ritrovarmi di nuovo a distruggere costose monoposto sotto la pioggia correndo come un matto. E dirò di più: compratelo pure voi. Non lasciatevi abbindolare dalle varie (presunte) simulazioni di guida a scroll verticale apparse su computer vari, *questo* è il gioco che fa per ogni maniaco di Formula 1. E pensate un po': io non lo sono affatto e ci gioco un sacco!

Marco Auletta

IO TI DARO' DI PIU', IO TI DARO' DI PIU'...

Ma che cosa esattamente è cambiato dalla prima edizione? Cominciamo dai difetti (uno solo, in verità): manca il campionato costruttori. Fortunatamente in compenso sono state inserite opzioni completamente nuove quali la pratica su *tutti e venti* i circuiti (sedici normali più quattro di prova come Yatabe e Indianapolis) con le prime dodici scuderie (escluse Ferrari e McLaren), una simil-scuola guida per aggiudicarsi una scuderia di partenza migliore del solito, circuiti nuovi o aggiornati e migliorati, scuderie modificate e nomi dei piloti aggiornati, nonché nuove schermate di intermezzo, un nuovo modo di gestire i box e avversari più abili.





PC ENGINE

GRAFICA	89
SONORO	79
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	91

PIT IN!

Che cosa sarebbe la Formula 1 senza i box? Beh, probabilmente un gran macello, visto tutti i problemi che possono capitare! In *F1 Circus '91* ad esempio "toccare" le auto avversarie danneggia gli alettoni, il che causa una notevole perdita di velocità. Guidare troppo sull'erba o sullo sterrato rovina le sospensioni, e se non state attenti vi ritroverete con un bolide che curva da solo. Continuare a curvare in maniera strana e frenare di frequente distrugge letteralmente i pneumatici, mentre viaggiare sparati in sesta e inchiodare non fa bene... indovinate a cosa? Infine esiste anche il "fattore botte": se la vostra auto viene trattata come un pomodoro in un frullatore vedrete presto una bella fumatona marrone levarsi dal motore con conseguenti fiammelle. E i rifornimenti di benzina? Beh, quelli sono solo nei giochi poco seri...

NES
NINTENDO

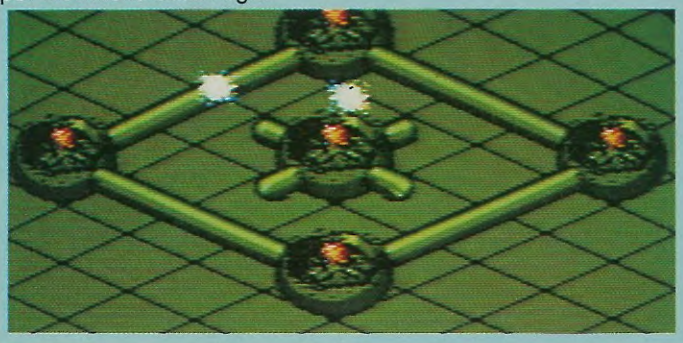
CAP SKYH

Siamo agli inizi del 21° secolo. La Terra, indebolita da decenni di inquinamento ambientale, è presa d'assalto da terribili forze extraterrestri intenzionate a devastare il nostro mondo per quel poco di risorse preziose rimaste. Solo un uomo si oppone al folle progetto di dominio del mondo di queste creature: Capitan Skyhawk! Potrà avere un nome scemo, ma il Capitano dispone di abbastanza potere distruttivo da potercela fare e salvare così il pianeta dalle fetenti orde di alieni.
Meno male, eh?

CIELI IN FIAMME

Alla guida della più recente versione dell'F-14 Tomcat (capace di trasportare missili Maverick e Phoenix oltre a bombe dirompenti ad ampio raggio e dotato di cannoncini da 20mm), Capitan Skyhawk deve volare in cinque livelli ricolmi di alieni, ognuno diviso in tre stage.

1 - DUELLI A BASSA QUOTA: Gli alieni hanno costruito numerose basi sulla superficie del pianeta, e Skyhawk deve assicurarsi di metterle fuori uso - per sempre! La cosa potrà suonare facile, ma quando vi trovate con orde di caccia nemici, carrarmati, cannoni antiaerei e ogni sorta di ordigno cannoneggiante che cerca di friggere la vostra fusoliera, la vita diventa un bel po' più difficile! Nei livelli superiori, le agognatissime scorte devono essere sganciate per rifornire le basi. Argh!





2 - IL RITORNO DI AFTERBURNER: Proprio così: questo livello sembra una versione semplificata del coin-op della Sega. Caccia nemici scorrazzano a destra e a manca, e Skyhawk deve blastarne il maggior numero possibile! Naturalmente i suoi avversari non accettano il "trattamento", e non hanno paura di liberare qualche missile che riduca in pezzi il caccia di Skyhawk!



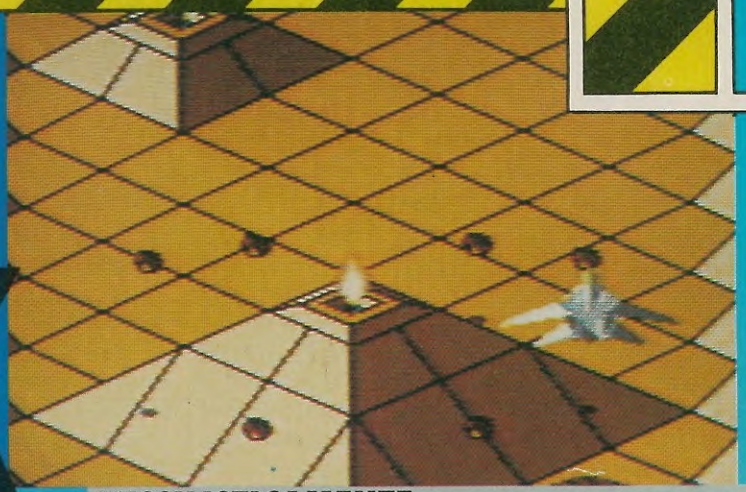
COMMENTO



Devo dire che *Captain Skyhawk* è piuttosto deludente. Tutto quello che c'è nel gioco è già stato fatto prima e meglio. Il gioco difatti è un miscuglio di stili contrastanti, da *Zaxxon* ad *Afterburner* a *Elite*: da quest'ultimo poi la sequenza di attracco è stata clonata completamente (anche se è un po' meno efficace). *Captain Skyhawk* non è comunque un brutto gioco, tanto che mi sono divertito a giocarlo per un po' di tempo finché non mi sono reso conto di quanto fosse "normale". La Rare, famosa per lo straordinario software su cartuccia, ha un po' deluso con quest'ultimo titolo. Abbiamo una grafica così così, sonoro deludente e un livello di difficoltà che sembra calare man mano che si progredisce. Il mio consiglio è di guardare e provare a lungo *Captain Skyhawk* prima di frugare nel portafoglio, perché alla fine potreste sentirvi un po' truffati.

Paul Rand

TAIN HAWK





NINTENDO	
GRAFICA	79
SONORO	81
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	81

MISSILISTICAMENTE PARLANDO...

Quando attraccate potete comprare armi aggiuntive nel negozio. Ecco un elenco di quel che è in vendita:

AIM54 PHOENIX: Missile standard, utilizzato oggi dagli F-14 Tomcat di stanza sulle portaerei. Da usarsi nel livello 2 per abbattere i caccia nemici "difficili".

MAVERICK AGM: AGM sta per *air-to-ground*, cioè aria-terra. Si usano per far saltare le basi a terra, le postazioni antiaeree e i veicoli d'attacco di terra.

CANNONCINO: All'inizio è un cannoncino standard da 20mm a basso volume di fuoco, ma può essere potenziato sino a diventare un'arma dal terribile potere distruttivo!

BOMBE HAWK: Simili alle *cluster*, si dividono in tre testate separate aumentando l'entità dei danni!



3 - ALL'ATTRACCO!: Proprio come nella sequenza di attracco di *Elite*, qui Skyhawk deve "trovare" l'entrata della base di attracco con il suo Tomcat prima di scatenare i reattori ed entrare così nella stazione spaziale orbitante. E non è facile, visto che la base ruota costantemente - mancate l'entrata e Skyhawk diventerà un bellissimo relitto spaziale umano! Un attracco riuscito, comunque, permette di accedere all'arsenale in cui può essere acquistato armamentario extra!

I destini del mondo e della sua ormai ridotta popolazione sono in bilico - solo il Capitano può salvarci tutti!



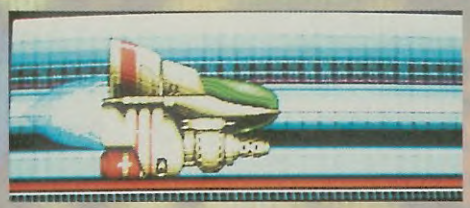


REVIEW

MEGADRIVE

TOAPLAN

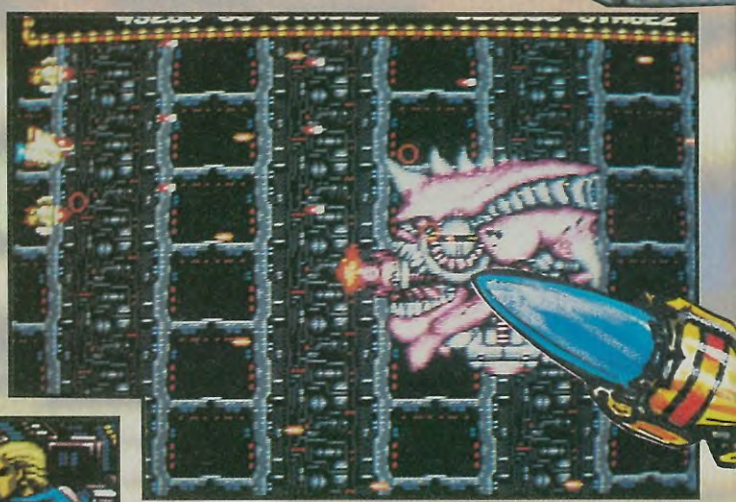






▼ Alla faccia del sorriso...

Accidenti, i CATS questo scherzettino non dovevano proprio farcelo: attaccarci quando eravamo loro alleati, tzk! Per fortuna i nostri scienziati sono riusciti a preparare in tempo questa superba astronave chiamata Zero Wing, un autentico gioiello della tecnologia terrestre. Ehi le sirene stanno suonando a tutto volume! E' una situazione d'emergenza! Casco in testa ben allacciato, luci accese anche di giorno e via! Hmmm... Studiamo un po' la situazione... I malefici CATS hanno fatto fuori la nostra stronave madre: è ora di rendergli la pariglia! Sì, sono miliardi e miliardi e tutti armati fino ai denti, ma chi avrebbe paura in questa situazione? Guardate dietro: trentasei squadroni di supporto e un gigaincrociatore lungo più di 5 chilometri sono pronti ad aiutare semmai mi trovassi nei guai eheh... Come sarebbe a dire "Quali squadroni?"? AAARGH! Che fine han fatto le astronavi alleate? E il gigaincrociatore? Porc... Sono solo, solo, solooo... Aiuto! Voglio la mamma...









L'ARSENALE DI ZERO WING

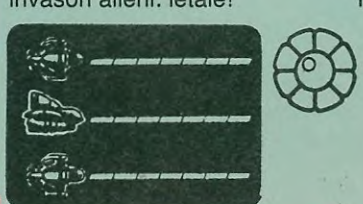
All'inizio di ogni partita cominciate con un misero sparo singolo, ma blastando i nemici si possono raccogliere un sacco e mezzo di armi extra...

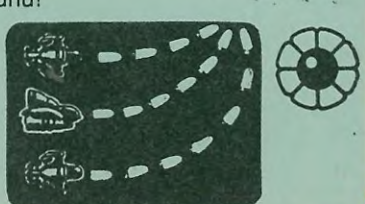
Sonde: Mettetene una sopra e una sotto la vostra astronave e avrete un preziosissimo sparo triplo. Senza di questo potete benissimo dire addio alla vita, all'universo e a ogni altra cosa.



Laser: No, non sono gli stessi che usano i dottori per blastare tutti gli esseri schifidi che popolano il nostro corpo, ma hanno lo stesso effetto sugli invasori alieni: letale!

Missili Teleguidati: Provate a immaginare la faccia dei nemici quando di vedranno una dozzina di questi schizzare proprio contro la loro faccia! Yuhu!





COMMENTO



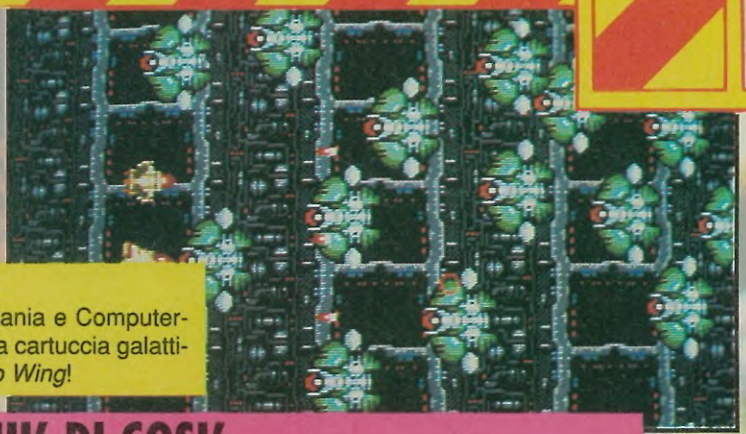
Dopo *Sonic the Hedgehog* credevo sarebbe passato un sacco di tempo prima di poter vedere un altro gioco quantomeno decente sul Megadrive e questo *Zero Wing* è davvero una sorpresa. Certo, in quanto a originalità siamo ancora a livello zero - spara quello, blasta quell'altro, piglia il power up - ma per ciò che concerne la giocabilità *Zero Wing* è promosso a pieni voti. Inoltre la grafica è ottima con alcuni sprite e fondali eccelsi e un'incredibile sequenza introduttiva; peccato per la musica che - nonostante ciò che sostiene Fabio - sul Megadrive fa spesso pietà e questa NON è certo l'eccezione che conferma la regola. Siamo distanti dai fasti di *Thunderforce III*, ma non vedo perché non dobbiate dargli almeno un'occhiata: potrebbe essere davvero un buon acquisto.

Paul Rand

ゼロウィング

ZERO WING

REVIEW



GRAZIE!
A Micromania e Computerland per la cartuccia galattica di *Zero Wing*!

Speed: Ovvero "velocità". Come potete facilmente indovinare questo bonus aumenta la rapidità della vostra stronave.

Ogni arma può essere potenziata fino a tre volte il suo valore iniziale e il tutto solo per triplicare la dose di violenza digitale da schiaffare in faccia agli urfidi alieni.





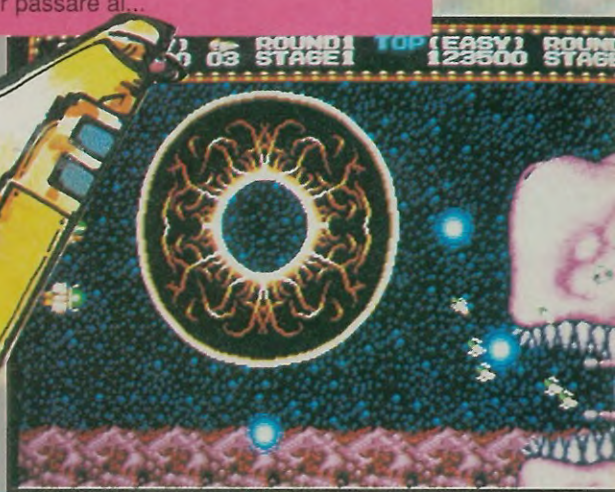


PIU' DI COSI'...

Proprio non potevamo fare! Una rapida rassegna degli otto livelli di *Zero Wing* con tanto di nemici e informazioni preziose! Pronti per iniziare? E allora vai con il...

LIVELLO 1: Troooppo facile! Esageratamente semplice! Anche il nemico di fine livello ha la rapidità di una sardina in scatola e non vi ci vorrà molto per passare al...

▲ E poi dicono che in città c'è traffico...



▲ Che alito pesante!

LIVELLO 2: Promti per entrare nel sistema di difesa secondario dei CATS? Allora dovete essere anche pronti per sfidare un'immensa bestia circolare che spara una quantità inusitata di missili dalla bocca. Tutto OK? Allora girate pagina!

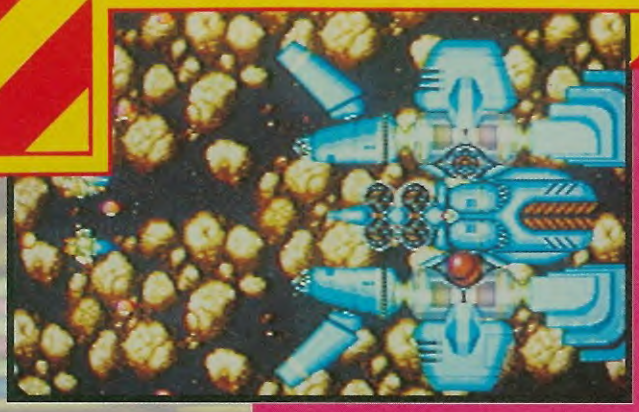


▲ Un nemico di fine livello.

CVG HIT

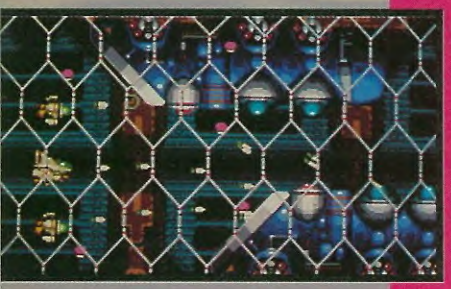
ZERO WING

Piiiccolo...



LIVELLO 3: Il livello metallico! Tonnellate di droidi e robot e un immenso cybernoide di fine livello che fa sembrare Terminator innocuo come il Big Jim. Parafrasi, metafore e anafore a parte è ora di passare al...

LIVELLO 4: Il livello più corto! In questo quadro bisogna sopravvivere volando attorno a un'astronave gigantesca con targa 9999. Copiato da *R-Type*? Allora spettate di vedere il...



LIVELLO 5: Il classico livello con i fondali copiatissimi da *R-Type*! Attenzione alle piattaforme semoventi e ai miliardi di armi che vi tira il nemico. Fatto? Allora siete pronti per il...



LIVELLO 6: Il miglior livello di *Zero Wing* secondo lo staff di C+VG! Seguite i robot che scavano i tunnel blastando nel contempo i soliti nemici schifidi. Sopravvivete (magari!) E preparatevi per il...



LIVELLO 7: Argh! Horror! Splatter! Gore! Eccheè? Sono i malefici teschi nemici! Occhio quando esplodono perché si frammentano in miriadi di pezzettini assai letali. Se ancora non vi basta preparatevi per lo scontro con la tentacoluta madre di tutti gli alieni. Superate anche quell'ostacolo e lanciatevi nel...



LIVELLO 8: L'ultimo livello! Qui i CATS sono davvero acidi e non vi possiamo dire nient'altro se non che sono tanti, grossi e cattivi. In ogni caso blastandoli tutti potrete confrontarvi con il Boss dei CATS! E lì ne resterà solo unoooo...

COMMENTO

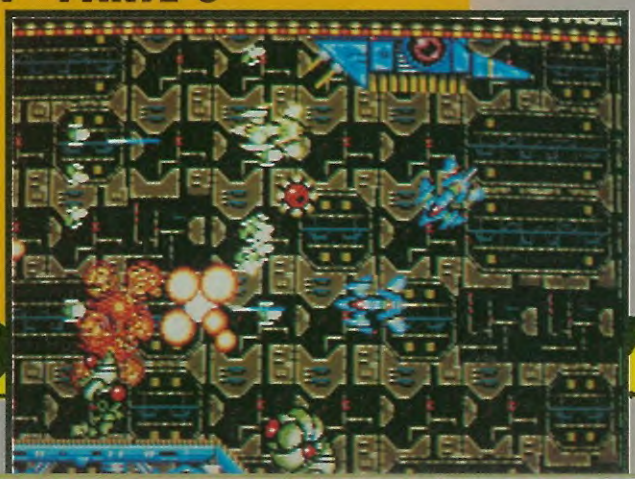


Monotonia addio! *Zero Wings* è il gioco che porta una ventata di novità nello stantio e afoso mondo degli shoot 'em up per Megadrive. E tutto grazie alla sua immensa giocabilità, la grafica stupendamente realizzata, l'avvincente colonna sonora, le realistiche esplosioni e gli incredibili nemici di fine livello. Personalmente vi suggerisco di iniziare a giocare al livello Easy - in caso contrario riuscirete a vedere ben poco di *Zero Wing* perché i nemici sono ultraletali! Questo è uno di quei sparatutto su cui si ritorna a giocare ogni volta che si è finita una partita fino a quando l'intera galassia non è stata salvata e l'intera sequenza finale mostrata. *Zero Wing* è una di quelle cartucce che sta lì sullo scaffale chiedendo solo di essere schiaffata nel Megadrive: cosa aspettate a comprarlo?

Tim Boone

BRUTTI COPIONI - PARTE 3

Dopo *RBI Baseball 2* e *Manchester United Europe* anche *Zero Wing* con le sue pedestri scopiazzature da *R-Type* entra nella nostra rubrica mensile! L'unica cosa originale è il beam che cattura i nemici e li schiaffa davanti alla vostra astronave a mo' di scudo! Sadici questi giapponesi...



MEGADRIVE

GRAFICA	92
SONORO	93
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	93

Select



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

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

AMIGA 500 + MODULATORE TV
L. 739.000

SUPER OFFERTA AMIGA 500 1 Mb
Amiga con espansione di memoria e un joystick in omaggio.
L.749.000

HARD DISK GVP PER AMIGA 500
Hard Disk da 40Mb con possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb. L. 1.140.000

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.2 & 1.3 SU ROM
L. 89.000

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 73.000
Espansione 512k con clock	L. 85.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante star lc 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

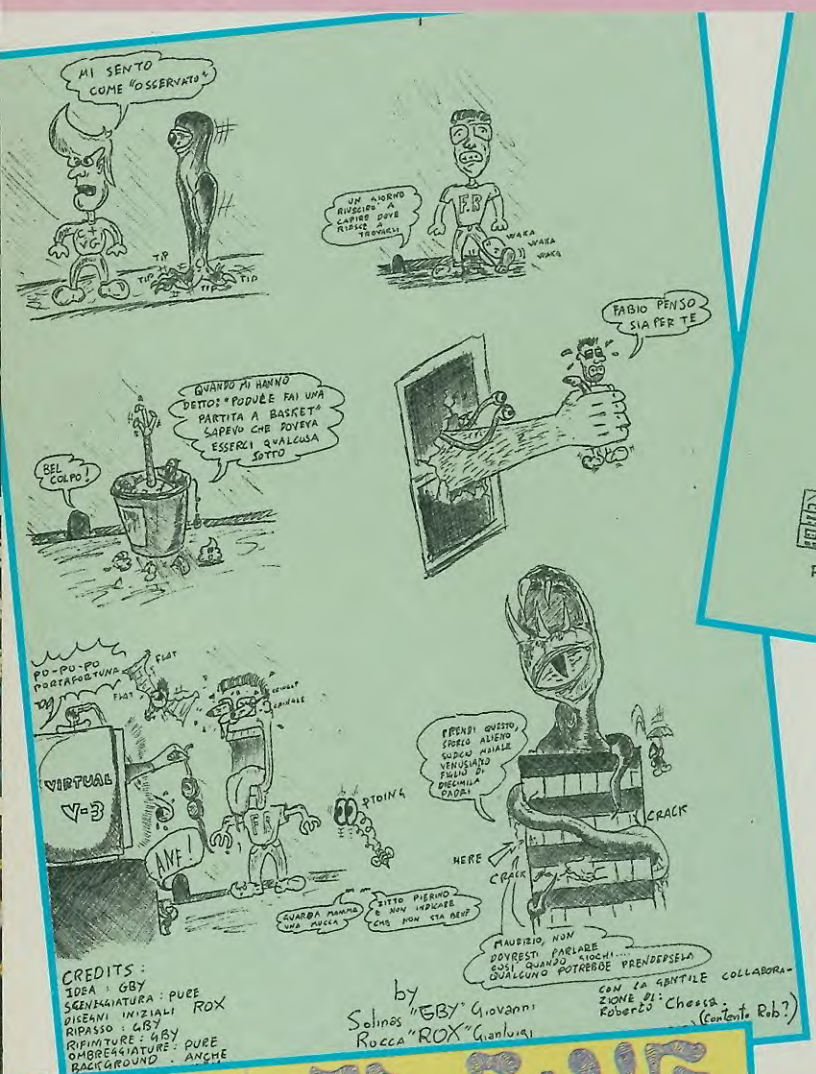
PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

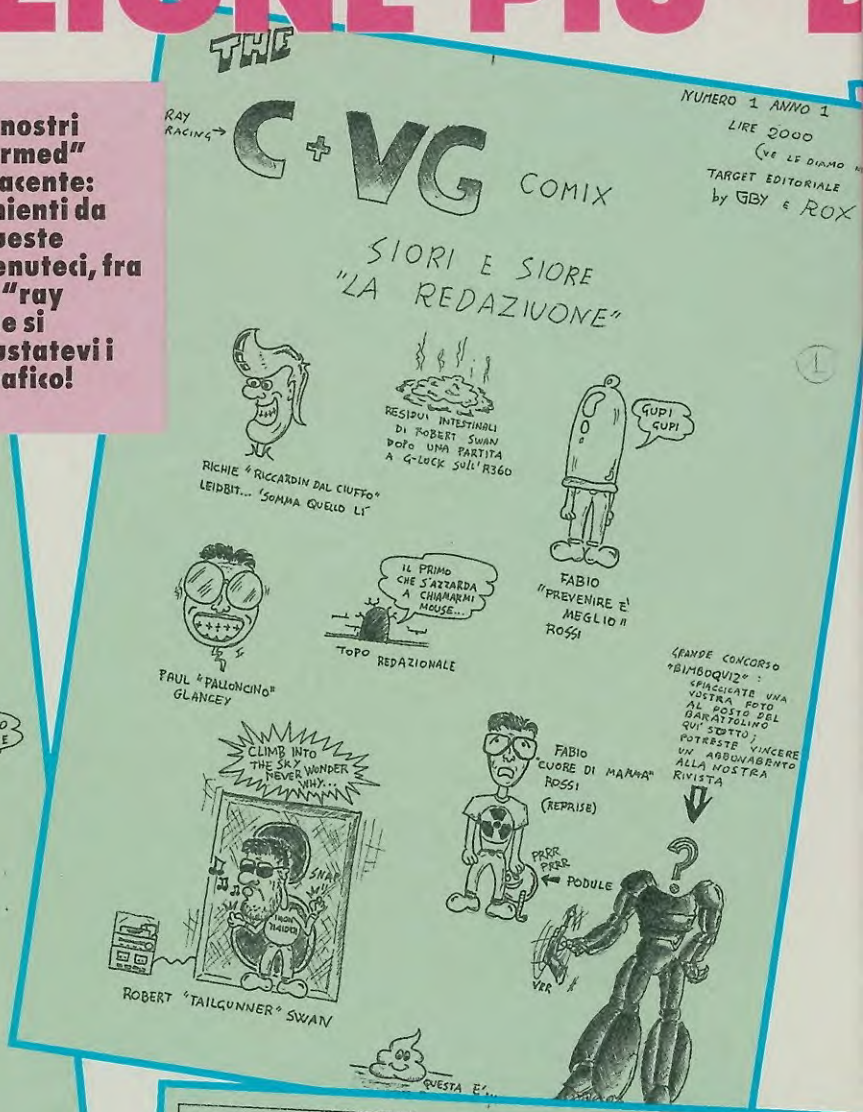
TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

LA REDAZIONE PIU' D

Sul numero di giugno di C+VG avevamo chiesto ai nostri lettori di mandarci una loro versione "Super Deformed" della nostra redazione. La risposta è stata stupefacente: centinaia di disegni di tutte le dimensioni, provenienti da ogni angolino del nostro stivaliforme paese. In queste pagine vedete una piccola parte delle opere pervenuteci, fra le quali si distingue il megafumetto (con titolo in "ray tracing") di Giovanni Salinas e Gianluigi Rocca, che si aggiudicano un doppio abbonamento omaggio. Gustatevi i particolari e... arrivederci al prossimo concorso grafico!



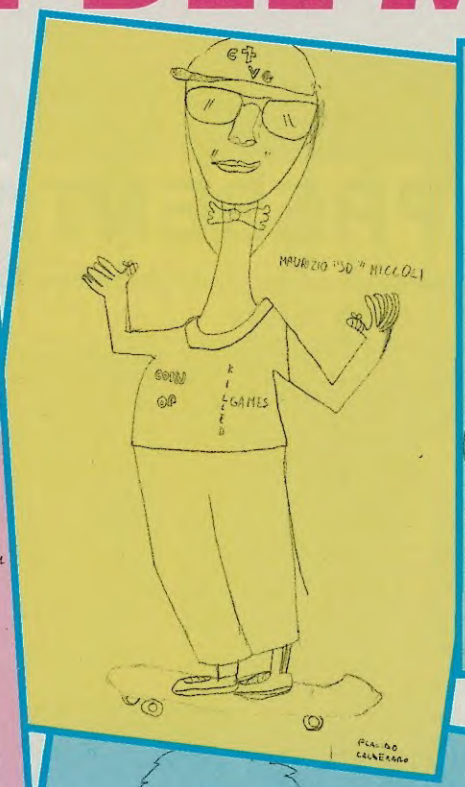




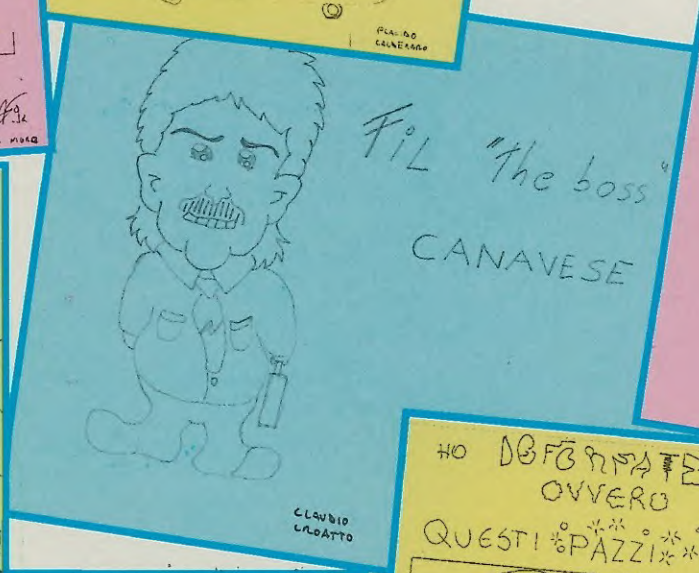


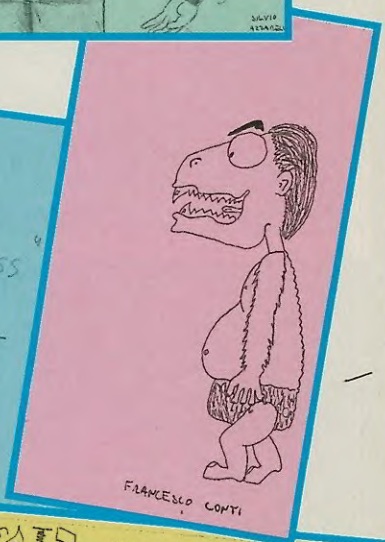
EFORME DEL MONDO



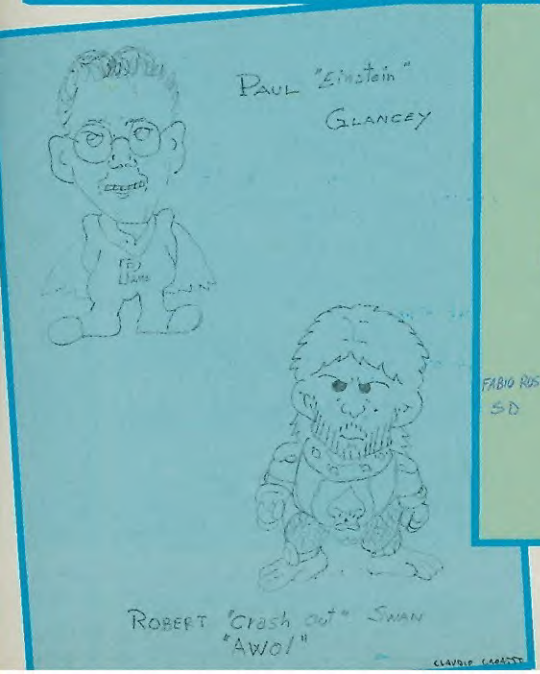


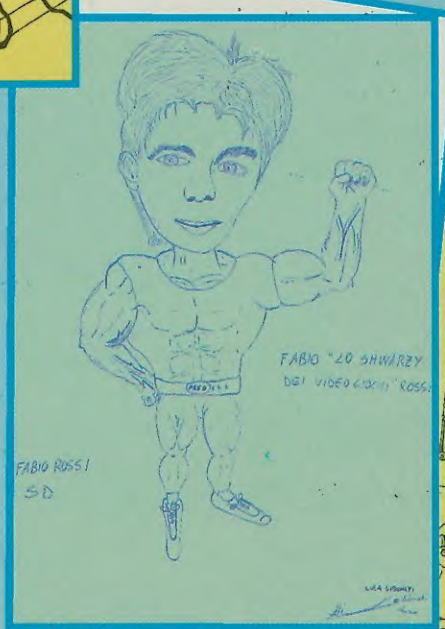


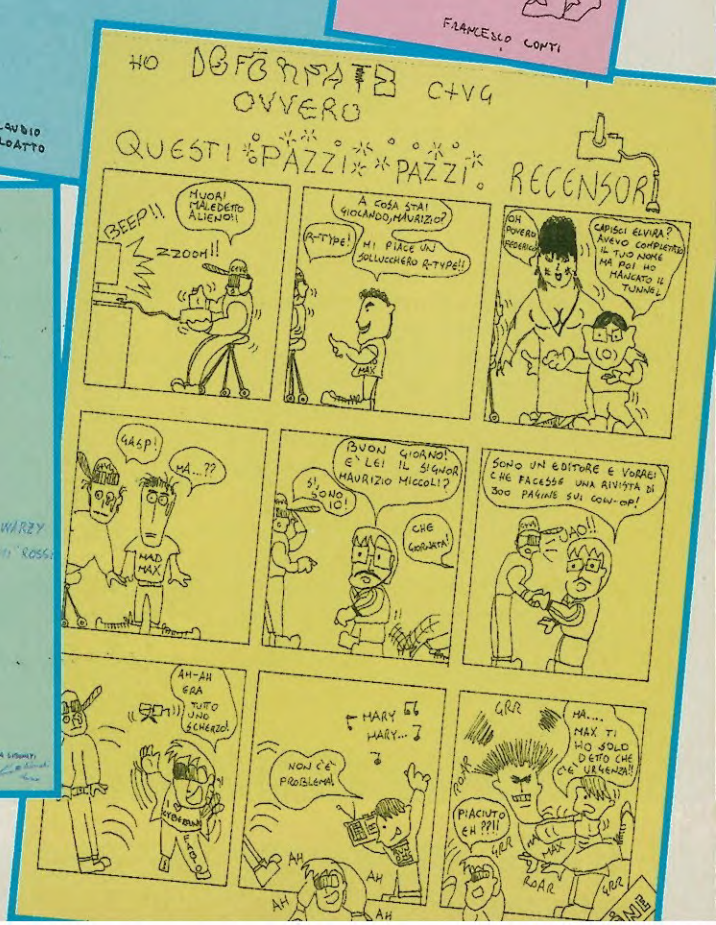












GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

IN COLLABORAZIONE CON

AMSTRAD

PRESENTA

LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI



L'informatica ti appassiona? vorresti approfondirla per studiare, giocare, curiosare?
Inizialmente, per potersi orientare, è preferibile una guida giovane ma rigorosa e completa, senza risultare difficile o noiosa, da leggere tutta d'un fiato, corredata da centinaia di illustrazioni a colori.

Questa è LA GRANDE ENCICLOPEDIA DI INFORMATICA PER RAGAZZI. Potrai entrare nei segreti del personal computer: storia, termini, concetti fondamentali, hardware, funzionamento e tanti programmi software in linguaggio Basic.

- IMPARIAMO A PROGRAMMARE
- COME È FATTO E COME FUNZIONA
- GIOCHI, GIOCHI, GIOCHI
- TECNOLOGIA E APPLICAZIONI
- SI FA... NON SI FA

JACKSON, in collaborazione con AMSTRAD, ti svela i segreti dell'informatica in fascicoli settimanali, **nella tua edicola**, a sole lire 2.500, da rilegare in 2 splendidi volumi illustrati.

Sganciati dall'ordinario, entra nello straordinario!

Per abbonarsi a La Grande Enciclopedia di informatica per ragazzi utilizzare il modulo di c/c postale inserito nella rivista.

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

Ferrè (il Grande), contadino francese (Rivercourt, Piccardia) del XIV secolo. Gigante di forza erculea, si distinse nella lotta contro gli inglesi (1358), difendendo il castello di Longueil: da solo avrebbe abbattuto a colpi d'ascia ottantacinque assalitori." Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica al mondo che vi fa capire quanto siano amabili le segretarie di redazione! Niente paura comunque, questo mese infatti trovate la solita valanga di tips con la seconda parte della soluzione di *EOB* (che tra l'altro finisce malissimo!). A parte questo... beh, andate avanti a leggere!"



AMIGA

NARC

Probabilmente lo avrete già letto il mese scorso nella colonna ST (se lo avete fatto, ci sono due possibilità: avete l'ST - e perché leggete questo? - o siete tonti). Andate vicino a un bidone qualsiasi, chinatevi e sparate per un bel po' finché il bidone in questione non diventa blu. Vite infinite pret-a-porter.

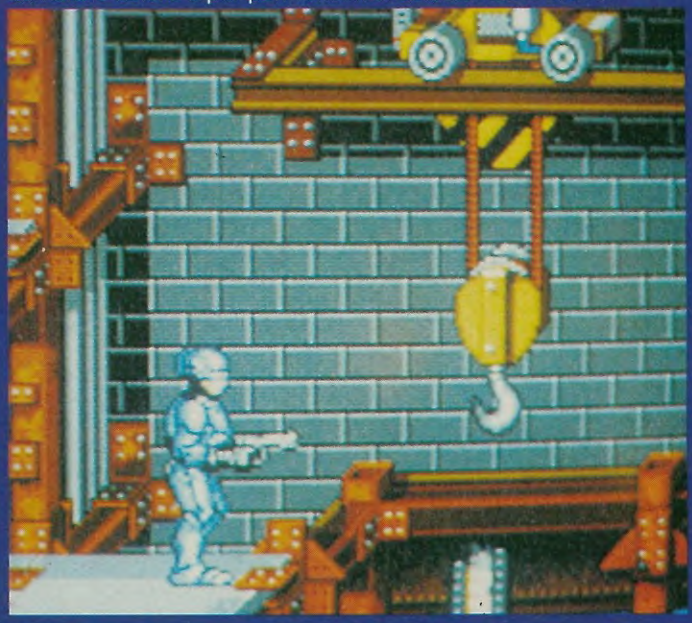


ATOMIC ROBOKID

Blaaargh! Per la serie orrido-depilante, ecco a voi un gioco che vi farà rimpiangere di essere nati (come diceva sempre la regina Aniba). Nello schermo dei titoli scrivete **TUESDAY 14TH** e potrete continuare a disgustarvi all'infinito.

PANG

Qui andiamo già meglio: se volete divertirvi più del normale con questa tremenda conversione da coin-op, nello schermo con la mappa dovrete scrivere **WHAT A NICE CHEAT** per farle cambiare colore e per permettervi di selezionare il livello.



GOLDEN AXE

Se siete sullo strano spinto, potrete apprezzare questo trucco per fare più punti: quando appare la scritta GO con il dito che punta in avanti, state dove siete e dopo un po' appariranno un paio di scheletri da menare a piacimento.

SHADOW OF THE BEAST 2

Penso sinceramente che questo sia uno dei trucchi più famosi nell'universo dopo MOTHERFUCKINKIWIBASTARD (indovinate da dove viene?) - nonostante questo qualcuno lo ha chiesto nel SOS di un paio di numeri fa e mi sembra giusto ri-ri-riscriverlo.
Andate a destra appena iniziato e quando appare il primo indigeno premete **A** e rispondete con **TEN PINTS**. Avrete così energia infinita, ma occhio ai burroni o alle cascate.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Ora che è uscito il seguito al cinema (Ninja! Ninja! Rap! Go ninja go ninja go... sento Simon che urla "noo, Vanilla Ice noo...") potrete divertirvi a terminare il gioco inserendo **8859** e **1506** alle prime due richieste dei codici (non sulle copie!) e durante il gioco premendo **HELP** per avere tartarughe infinite.

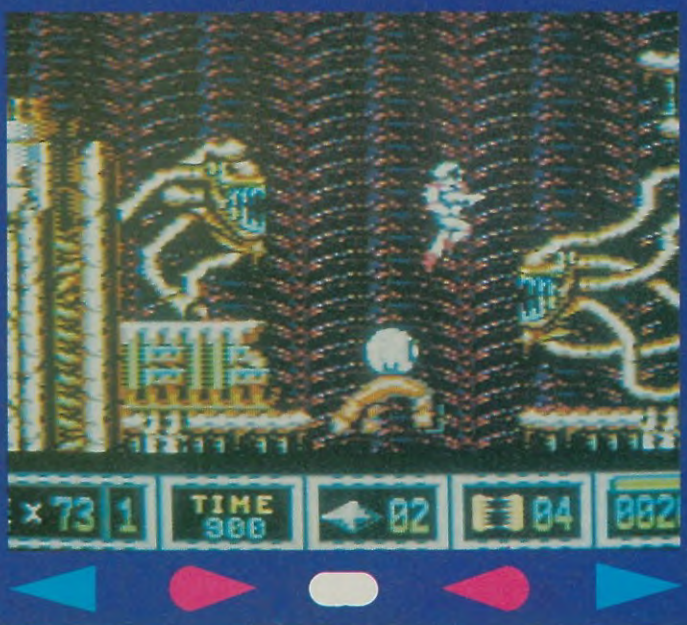


TOTAL RECALL

Il film era decisamente molto bello: il gioco invece esattamente l'opposto. Se per una qualche strana ragione lo volete finire, nello schermo dei titoli scrivete **LISTEN TO THE WHALES** e il faccione di Arnie verrà flippato garantendovi energia infinita per il primo livello. Per il secondo livello la password è **JIMI HENDRIX**.

TURRICAN 2

Bello, eh? Già, e che ne dite di un bel trucchetto per finirlo senza problemi? nello schermo dei titoli premete la barra di spazio per accedere allo schermo della selezione delle musiche (?!?!?), dopodiché premete **1**, **4**, **2** e **ESC**. Vite infinite!



ATARI ST

SLY SPY

Brutto il coin-op, brutta la conversione. Dopo questa affermazione che ha sconvolto il mondo, ecco qualcosa di peggio: scrivendo **SHAKEN NOT STIRRED** nella tabella dei punteggi avrete la possibilità di gustarvi tutti i livelli senza sforzo.



JAMES POND

Agente segreto, warp segreto! Ecco il mio motto. Nel primo livello liberate tutti i mostriciattoli e tornate indietro al tubo dal quale siete usciti, entrateci e sarete al sesto livello!



CHUCK ROCK

Onga Ponga, come direbbe Paolo. Se volete gustarvi tutti i dinosauri più strani che mente umana abbiano mai creato, scrivete **TURN FRAME** nello schermo dei titoli per selezionare il livello con i tasti da uno a cinque durante il gioco o **MORTIMER** per selezionare la zona con i primi cinque tasti funzione.



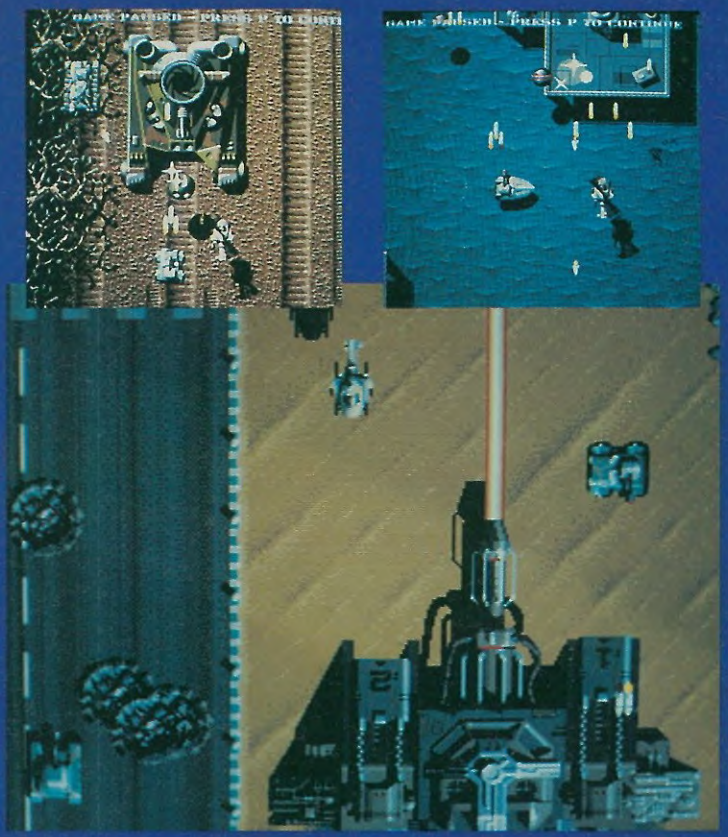
C64

BOMBER

E' da un po' che non escono simulatori di volo su C64, e questo cheat può essere molto utile. Inserite **KILYE** (con uno spazio davanti) al posto del vostro nome e potrete accedere a tutte le missioni.

SWIV

Senz'altro tecnicamente uno dei migliori giochi che si siano visti ultimamente in giro, e se volete finirlo siete capitati nel posto giusto.
Date la pausa e premete **CTRL-H** per avere camionate di elicotteri & jeep con cui sgominare il dittatore di turno.



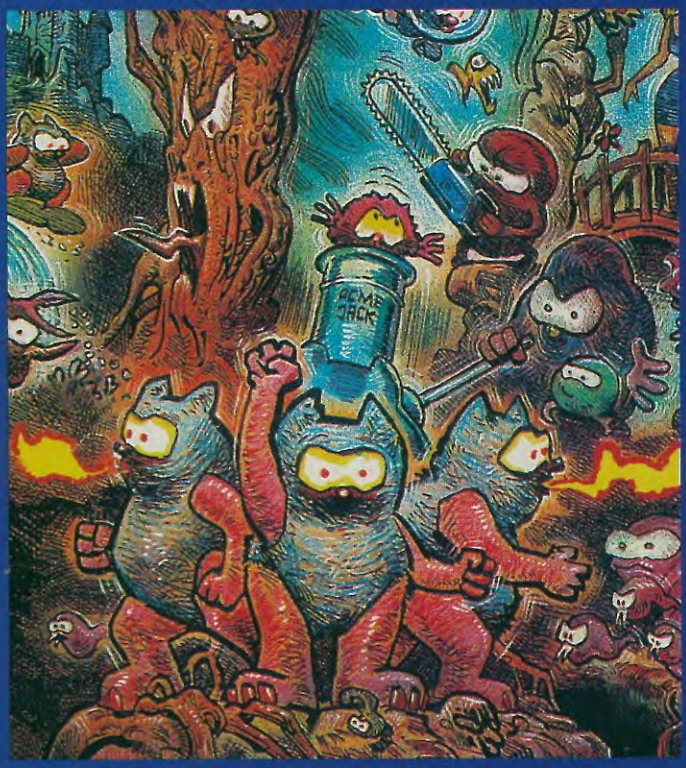
RUFF 'N' REDDY

Il cartone animato è atroce e il gioco è anche peggio, e se qualcuno là fuori l'ha comprato ha tutte le mie simpatie - simpatie che si trasformano in un trucco; scrivete **EVIL NEVER DIES** nello schermo dei titoli per avere energia infinita.



CREATURES

Questo trucco funziona solamente con quelli che sono riusciti a battere tutti i record a *Hyper Olympics*, perciò tutti quelli che lo vogliono provare faranno meglio a comprarsi un pace-maker. Appena caricato, mettete il joystick in porta uno e aspettate che la musica finisca (un paio di minuti). Appena appare la schermata dei punteggi smanettate come dei folli e vedrete i Fuzzy Wuzzy che si metteranno a saltare e successivamente saranno pietrificati. Ora tirate un sospiro di sollievo, buttate il joystick fuori uso e cominciate a giocare.



MEGADRIVE

GHOULS 'N' GHOSTS

Occhio ragazzi: questo trucco funziona solo se avete un Megadrive Giochi Preziosi, perciò non venitemi a rompere le scatole se non riuscite a utilizzarlo: vi ho avvertiti! Premete sei volte il pulsante **A** e muovete il joypad **SU**, **GIU**, **SINISTRA** e **DESTRA**. Premete poi tre volte **B** e **START** e cominciate a giocare per essere invincibili.





MIDNIGHT RESISTANCE

Premete tutti i pulsanti insieme a **START** per iniziare normalmente una partita, dopodiché durante il gioco mettete in pausa e premete **A** per saltare tutti i livelli e buttare via la cartuccia che avete pagato un patrimonio e giocato pochissimo.

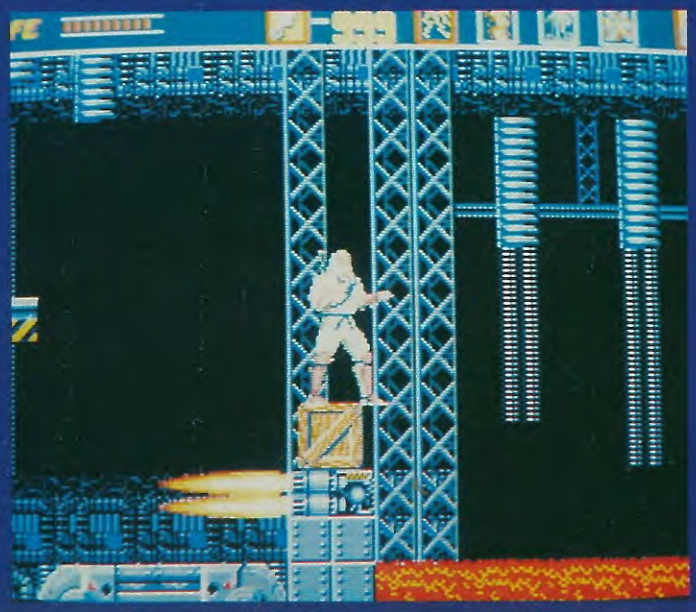
SUPER MONACO GP

Non riesco a capire perché qualcuno voglia stare nel team Madonna, con tutti quei fotografi che rompono le balle e tutte quelle ore da passare a far finta di ballare, ad ogni modo d'ora in poi lo potrete fare anche voi con i seguenti codici (io li ho tutti in fila, come andranno mai inseriti?):
OCO6 VHG1 F1OO OOOO O8OH OOHC 2435 E689 7ABD FO9O OOOO OOO1 OOOO OOOO C2OO 3OAD



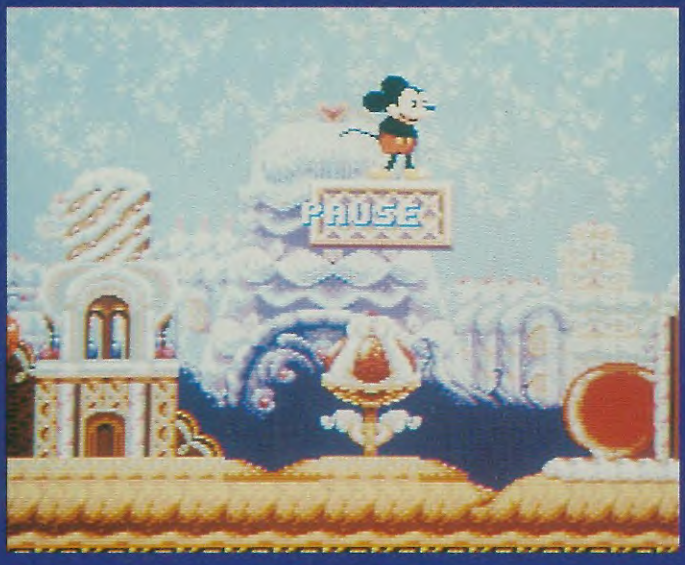
REVENGE OF SHINOBI

Questo è uno dei trucchi più subdoli di tutto il gioco (non per niente lo usavo sempre io), e se lo volete usare lo fate a vostro rischio e pericolo: nel quarto livello - più precisamente nella fabbrica dei motori (motorificio?) - troverete all'inizio sparando al nastro trasportatore DUE vite extra: raccoglietele, suicidatevi e ripetete tutto da capo: avrete vite extra fino alla nausea!



MICKEY MOUSE

Era ora! Un trucco per il gioco più bello per MD dopo Sonic (a quando un cheat per quest'ultimo?). Lo so, lo so, non è un gran che ma potete sempre accontentarvi. Quando finite un livello intero, premete **START** velocemente e sentirete un jingle: comincerete il livello successivo con una vita in più.

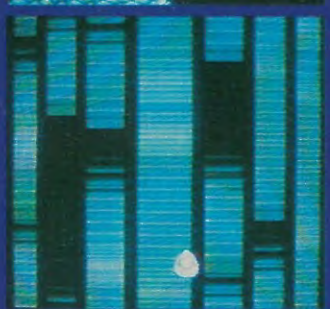


NINTENDO

SOLAR JETMAN

Oh-oh! Ma cosa vedo, un lista di tutti i warp e sottogiochi di questo incredibile gioco! Yawn...







LIVELLO UNO

Il sottogioco può essere raggiunto dalla nave madre volando a sinistra finché non arrivate al muro della caverna. Andate in su e entrate nel piccolo sghiribizzo blu - a questo punto raccogliete i diamanti ma state attenti alle rocce che vi risbattono indietro.

LIVELLO TRE

Questa volta è un po' più difficile di prima: entrate nel primo buco a destra e fatevi strada attraverso il passaggio stretto. Volate all'interno del circolo di cannoni, spegnete gli scudi e fatevi colpire. Con un po' di fortuna, sarete teletrasportati al warp screen dove potrete scegliere tra i livelli 5, 6 e 7.

LIVELLO CINQUE

Andando in basso dalla nave madre entrate nel secondo buco e andate giù. Guardando la mappa (che dovreste avere comprato) potrete osservare che a un certo punto il passaggio si divide e la caverna di sinistra scende in basso mentre quella di destra si ferma. Andate appunto a destra e troverete il warp per il gioco bonus dove dovrete evitare rocce & mine per raccogliere i diamanti.

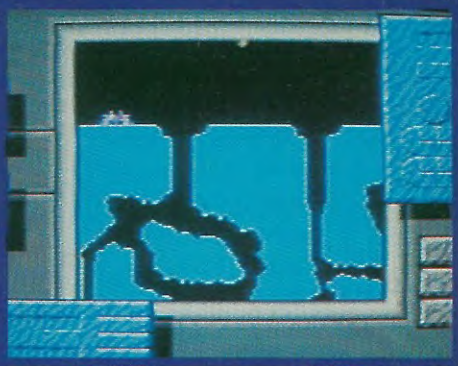
LIVELLO OTTO

Dall'astronave madre andate in alto e poi a destra fino ad arrivare al warp per il livello 13. Non entrateci: andate a sinistra nel buco, passate tre corridoi e arriverete a un vicolo cieco. Raccogliete il carburante e spacciate l'alieno grosso senza toccare quello piccolo. Quest'ultimo infatti una volta liberato vi volerà attorno sparando a tutti i nemici dentro e fuori dello schermo!

LIVELLO NOVE

Partendo dalla nave madre andate in su e a destra come per il livello otto. Troverete il warp, ma occhio alle mine!









PC

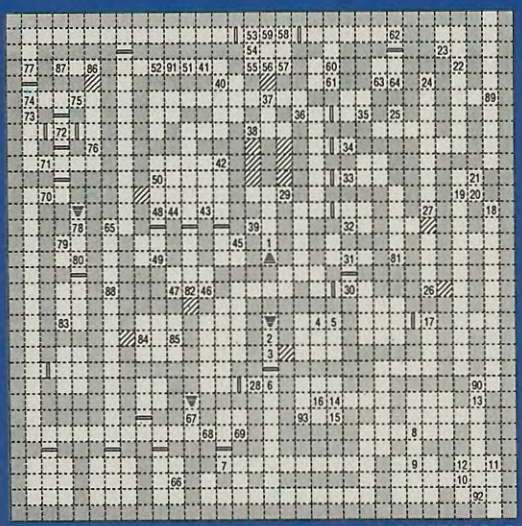
STREET ROD

Mi ricordo di averci giocato su Amiga: molto bella la sezione del garage, ma che pena quella di guida! Lasciando perdere, ecco un trucco per avere un bel po' di soldi senza problemi: comprate la Chevrolet 2dr Styline del 1949 a 475 dollari. Togliete motore e trasmissione e vendete il tutto per 30.000 cocuzze, ma non tentate di rifarlo o potrebbero succedere cose strane.

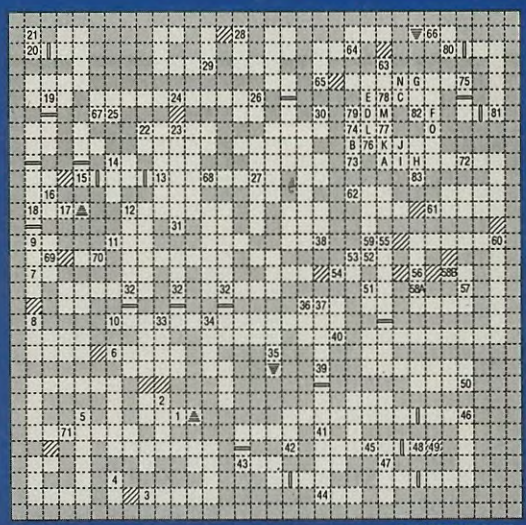
LA GUIDA DEFINITIVA A... EYE OF THE BEHOLDER (II parte)

LIVELLO 4

1 Scale per la locazione **66** al livello 3.
2 Scale per la locazione **67** al livello 3.
3 Pigiate il bottone per aprire la porta a **S** e aprire il passaggio a **E** - occhio al ragno.
4, 9 Un ragno.
5 Tre razioni.
6, 7 Questa piastra chiude la porta a **N**.
8 Due ragni.
10, 13, 14, 19, 22, 30, 31, 53 In queste zone ci sono dei ragni (semi-casuale).
11, 16, 18 Un sasso.
12, 38, 49 Chiave dei Nani.
15, 21, 24 Una freccia.
17 La piastra chiude la porta a **O**.
20 Un anello non magico.
23 Lo scettro di pietra e quattro ragni.
25 Anello della protezione +3
26 Quando passate per **89**, questo muro sparisce.
27 Quando passate per **90**, questo muro sparisce.
32, 35 Una mazza.
33 Stanza vuota.
34 Tirate il braccio della gorgone per chiudere i pozzi al **91**.
36 La catena blocca e sblocca i muri semovibili al **29**.
37 Il passaggio a **N** si apre dalla locazione **87**.
39 Un nano ferito di nome Taghor vi chiederà di entrare nel party.
40 Tirate il braccio della gorgone per chiudere il pozzo al **41**.
41 Vedi **40**.
42, 48, 50, 58 Iscrizione inutile.
43 Schiaffate una chiave dei nani nella serratura per aprire la porta a **S** - le due porte a **O** e a **E** devono essere chiuse per poter accedere alla locazione **82**.
44, 46, 55, 57, 65, 68 Decorazione sul muro.



LIVELLO 4



LIVELLO 5

45 Tirate la leva per chiudere il pozzo al **51**.
47 Una decorazione sul muro, una tonaca non magica e un medaglione non magico.
51 Vedi **45**.
52 La piastra chiude e apre i pozzi a **E**.
54 La leva apre e chiude la porta a **O**.
56 Il passaggio a **S** può essere aperto dalla locazione **87**.
59 Il portale a **N** funziona con il medaglione di pietra e porta al livello 7, locazione **63**.
60, 61, 81 Due pozioni Cura Veleni.
62 Pigiate il bottone per aprire la porta.
63 Iscrizione "Oracle of Knowkledge".
64 Schiaffate una "Orb of Power" (dai livelli 11-12) sullo scaffale per identificare tutti gli oggetti magici.
66 NON tirate il braccio della gorgone.
67 Per il livello 5, locazione **1**.
69 Il bottone per apre e chiude la porta a **S**.
70 Mettete una Chiave dei Nani nella serratura per aprire la porta a **N**.
71 Il pulsante apre la porta a **S** della locazione **72**.
72 La prima volta che entrate trovate una pozione di guarigione, una chiave e un ragno. Sistemate le tre cose, uscite e ri-entrate da un'altra direzione per ricominciare da capo - lo potete fare per quattro volte.
73 Il pulsante apre la porta a **W** della locazione **72**.
74 Usate una chiave per aprire la porta a **N**.
75 Il pulsante apre la porta a **N** della locazione **72**.
76 Il pulsante apre la porta a **E** della locazione **72**.
77 Usate una chiave per aprire la porta a **S**.
78 Le scale portano al livello 5, locazione **17**.
79 Pozione di Guarigione.
80 Mettete una chiave nella serratura a **E** per aprire la porta.
82 Dietro al passaggio segreto c'è un'ascia +3 (*Drow Cleaver*). Tirate la catena a **S** per aprire il passaggio al **50** - se non si apre leggete la nota **43**.
83 Pergamena *Slow Poison*, Pergamena *Flame Arrow* e una Pozione di Guarigione.
84 Questa piastra invisibile apre e chiude un pozzo al centro della stanza.
85 Uno scudo e un elmo.
86 Il muro a **S** è un'illusione.
87 Tirate la leva per aprire e chiudere il passaggio tra **37** e **56**.
88 Sul muro a **O** c'è un piccolo pulsante che apre e chiude il passaggio a **O** di **84**.
89 Passate qui per aprire il passaggio al **26**.
90 Passate qui per aprire il passaggio al **27**.
91 Vedi **34**.
92 Se tirate la leva al **66** apparirà un ragno.
93 Vedi **92**.

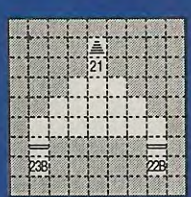
LIVELLO 5

1 Scala per il livello 4, locazione **67**.
2 Runa nanesca "Libero Passaggio". Il muro a **N** è illusorio.
3, 6, 15, 28, 61 Il muro a **O** è illusorio.
4 Pergamena con *Prayer*.
5 Armatura a piastre e chiave dei nani.
7,16,19, 20, 51, 52, 53 Ragni.
8, 23, 60, 63 Il muro a **N** è illusorio.
9 Questa porta deve essere aperta dall'altra parte.
10 Mettete una chiave nella serratura per aprire la porta.
11,12, 22 Razioni.
13 Questa porta deve essere forzata.

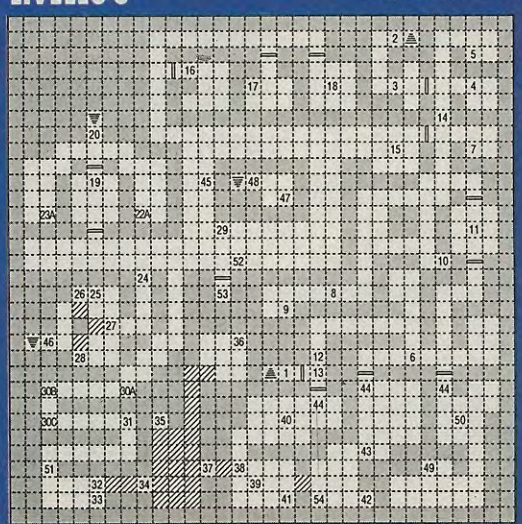
14 Un pulsante sulla parete **O** apre questa porta.
17 Per il livello 4, locazione **8**.
18 Pigiate il bottone per aprire la porta - può essere aperta solo da questo lato.
21 Pergamena con *Hold Person*.
24 Il portale sul muro a **N** vi spara al livello 7, locazione **67** - se avete la collana di pietra...
25 Pergamena con *Haste*.
26 Sul muro a est c'è la collana di pietra.
27 Incontrate Armun, il leader dei nani. Se accettate di aiutarlo vi offre sei razioni e il medaglione di pietra. Dorhum, un nano, vi chiederà di prenderlo nel party.
29 Ci sono tre botole nel soffitto (embè?).
30 Un chierico NPC vi guarirà il party e eventualmente riporterà in vita compagni morti.
31 C'è una pozione di veleno - NON bevetela.
32 Queste porte vanno aperte dall'altra parte.
33, 34 Usate una chiave dei nani per aprire la porta a nord.
35 Le scale portano al 6, locazione **1**.
36 Iscrizione sul muro.
37 Abbassate il braccio della gorgone per chiudere la maggior parte dei pozzi di questo livello.
38 Nani.
39 Tirate la leva per aprire la porta a **S**. Attenzione quando entrate - a mano a mano che camminate si formeranno dei pozzi dietro di voi.
40 Iscrizione.
41 Fionda -3 e ascia -3 a **NE**.
42 Questo teletrasportatore vi spara a **S** di **37**.
43 Una chiave.
44 Un paio di stivali.
45 Un anello rallenta-cadute.
46 Una chiave.
47 Mettete una chiave nella serratura per aprire la porta.
48 Mettete una chiave nella serratura a **S** per aprire il muro a **E**. C'è una corazza e una pergamena con *Invisibility 10'*.
49 Questo teletrasportatore vi porta al **50**.
50 vedi **49**.
54 Premete il pulsante a **N** per far sparire il muro a **W**.
55, 65 Il muro a **E** è illusorio.
56 Un sasso. Il muro a **E** è illusorio.
57 Verrete teletrasportati al **58A** e ruotati di 180 gradi (che caldo!).
58A vedi **57**
58B I muri a **N** e **W** sono illusori - trovate anche una *Wand of Frost*.
59 Questa piastra apre un pozzo a **Nord**.
62 Un sasso.
64 Una lancia e delle razioni.
66 Scale per il livello 6, locazione **2**.
67 Pergamena con *Aid*.
68 Razioni.
69 Pigiate il pulsantino per far sparire il muro a **E**.
70 Ragni. C'è una pergamena con *Dispel Magic*.
71 Il pulsante a **S** apre la porta a **S**.
72 Destinazione dei teletrasportatori **A, B, C**.
73 Destinazione di **D**. La leva apre la porta a **81**.
74 Destinazione di **E** e **F**.
75 Destinazione di **G**. La porta si apre con la leva a **82**.
76 Destinazione di **K**.
77 Destinazione di **L**.
78 Destinazione di **M**.
79 La leva apre la porta a **80**.
80 Vedi **79**.
81 Vedi **73**.
82 La leva apre la porta al **75**.
83 Spada inaccessibile.
A Teleporta a **72**.
B Teleporta a **72**.
C Teleporta a **72**.
D Teleporta a **73**.
E Teleporta a **74**.
F Teleporta a **74**.
G Teleporta a **75**.
H Teleporta a **72**.
I Teleporta a **A**.
J Teleporta a **K**. C'è una pergamena inaccessibile.
K Teleporta a **76**.
L Teleporta a **77**.
M Teleporta a **78**.
N Teleporta a **G**.
O Teleporta a **F**.

LIVELLO 6

1 Le scale portano al livello 5, locazione **35** - questa porta può essere aperta solo dall'altra parte.
2 Le scale portano al 5, livello **66**.
3 Mettete un'arma su ogni piastra per aprire la porta a **E**.
4, 5, 6, 8 Un kenku.
7, 9 Un uovo di kenku.
10 Qui c'è un mago. Ammazzatelo per avere due pergamene con *Hold Person* una o due pozioni di Guarigione extra e una *Wand of Frost*.
11 Quando passate qui partranno quattro dardi verso di voi.
12 Una chiave.
13 Pigiate il pulsante a **O** per aprire la porta.
14 Inserite una chiave per aprire la porta a **O**.
15 Due kenku.
16 Ci sono quattro kenku e un uovo.
17 Tre kenku e cinque uova.
18 Tre kenku e due uova.
19 Vedi **11**.
20 Le scale portano alla stanza **21**.
21 Vedi **20**.
22A Buttatevi nel pozzo **22B** per trovare una chiave.
22B Vedi **22A**.
23A & **23B** Come **22A** & **22B**
24, 25 Kenku.
26 Le locazioni **26, 27** e **28** sono serrature attorno a un blocco a forma di T. Usate una chiave nella serratura a sud per fare ruotare il blocco di 90 gradi.
27 Dopo aver usato la chiave al **26**, la serratura arriva qui. Ripetete il processo e andate al **28**.
28 Inserite la chiave, menate il kenku e potrete andare alle scale.
29 Un sasso.
30A, 30B, 30C Queste piastre attivano quattro dardi le prime due volte che ci passate sopra. Inoltre se tentate di uscire dal livello ne verranno sparati altri dal **30A**.
31 Passando di qui partono quattro dardi.
32 C'è una *Wand of Magic Missiles* sullo scaffale.
33 Mettete un coltello o un dardo sullo scaffale al **32** e si aprirà un passaggio con un altro scaffale. Finché avrete coltelli e/o dardi, potrete proseguire.
34 Pigliate la chiave prima di mettere qualcosa sullo scaffale o andrà persa.
35 Scudo +1.
36 Due pergamene con *Dispel Magic* e *Cure Serious Wounds*.
37 Pigiate il bottone a **S** per aprire il passaggio a **E** - c'è anche una mazza +3 qui.
38 Kenku.
39 Anello inutile.
40 Un sasso.
41 Il pulsante fa aprire la porta a **E**.
42 Pergamena con *Flame Blade*.
43 Kenku.
44 Questa porta va aperta dall'altra parte.
45 Il portale sul muro a **E** è attivato dall'anello di pietra. Vi teletrasporta al livello 10, locazione **9**.
46 Per il livello 7, locazione **1**.
47 Anello di pietra.
48 Per il livello 7, locazione **9**.
49 Bracciali inutili. Arrivate qui e al **50** cadendo dal livello 4, vicino al **46**.
50 Kenku.
51 Un pugnale e un dardo.
52 Iscrizione.
53 Due kenku.
54 Premete il pulsante a **O** per aprire il passaggio.



LIVELLO 6



LEGENDA

- Muro
- Stanza
- Porta
- Scale (su)
- Scale (giù)
- Muro illusionario o mobile

DIVERTIMENTO PORTATILE



Gasp! Help! Aiuto! Oltre a essere in megaritardo per consegnare questo articolo non ho nemmeno la più pallida idea di cosa scrivere nell'introduzione! Per fortuna questo mese (o meglio *anche* questo mese) i giochi parlano da sé: abbiamo, anzi *ho* recensito *tutte*, e sottolineo *tutte*, le ultime novità per Lynx e una paccottiglia di semicapolavori per Gameboy! Non tirate fuori scuse assurde del tipo "Devo studiare" (mai visto nessuno studiare a ottobre) oppure "Ho da fare" e rispolverate la vostra console portatile. Il divertimento deve ancora cominciare!

Simon "mi rimangono solo cinque minuti, gasp" Crosignani

APB

Atari - Lynx

Uahz che bello! *APB* era uno dei miei coin-op preferiti e questa conversione per Lynx è davvero egregia! Nel caso abbiate avuto la sfortuna di non averlo mai visto, *APB* vi mette alla guida di una volante della Highway Patrol - la polizia autostradale statunitense, quella che avete visto milioni di volte alla TV (come il sottoscritto) in *Chips, TJ Hooker, Adam 12* e altre zozzate simili - e il vostro compito è quello di arrestare un certo numero di malviventi, che varia di giorno in giorno, prima che il sole tramonti. La grafica è OK, ci sono un sacco di effetti campionati ed è troppo divertente! Compratelo!

GLOBALE 90%



NINJA GAIDEN

Atari - Lynx

Che nome del cavolo per un videogioco! Per fortuna si tratta della conversione dello stupendo *Shadow Warriors* della Tecmo, un beat 'em up di quelli massicci con la peculiarità di avere lo scenario interattivo: praticamente potete usare le cabine telefoniche, i barili d'olio e le altre amenità che trovate per la strada per infliggere maggior dolore fisico ai vostri avversari!

Inoltre è possibile recuperare spade, coltelli e altre armi letali sempre per infliggere maggior dolore fisico ai vostri avversari.

Come se non bastasse potete appendervi a lampioni e balconate e lanciarvi in megasalti iperbolici. Sapete perché? Per infliggere maggior danno fisico ai vostri avversari, è ovvio! Battute sceme a parte *Ninja Gaiden* è, come dice qualcuno, "gran bello": grafica colorata, sonoro atmosferico e poi... è Violento (con la *V* maiuscola)!

GLOBALE 89%

PACLAND

Atari - Lynx

E tre! Terza conversione da coin-op su quattro giochi per Lynx recensiti! Complimenti alla Atari per la grande fantasia e originalità dei suoi game designer! Meno male che *Pacland* era un bel gioco da sala altrimenti...

Descrivere *Pacland* è come tentare di descrivere Marco Auletta: sembra facile, ma è impossibile! Essenzialmente si tratta di un platform di quelli tipici giapponesi con protagonista il solito Pac-Man giallo e i fantasmini "versione cartone animato". Il gioco in sé stesso non è niente male ma dopo un tot (ricordiamo che dal '92 il *tot* diventerà l'Unità di misura Europea Ufficiale, insieme al *godziliardo* e all'*assaillione*) di partite il "rompimiento di marones" è assicurato. Buttategli lì un'occhiata comunque.

GLOBALE 80%

WARBIRDS

Atari - Lynx

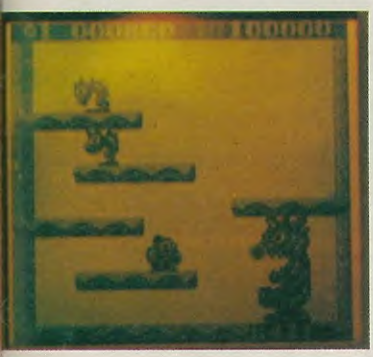
Gnarly! Aggro! Tubular! Scusate, scusate volevo solo far sfoggio delle mie conoscenze linguistiche californiane: no, non sono stato in vacanza nella assolata landa statunitense - è solo che i protagonisti di questo gioco sono dei biplani ed è risaputo che quando un biplano, uno skateboard, una BMX o un qualsiasi altro





mezzo compie un'evoluzione spettacolare bisogna saltar fuori con un'espressione idiota come quelle che ho scritto poco fa. In *Warbirds* però non bisogna fare evoluzioni ma blastare gli altri aerei evitando, ovviamente, di essere colpiti. La giocabilità è quello che è ma il resto è davvero OK! Gnarly! Aggro! Tubular!

GLOBALE **85%**



SNOW BROS JR

Naxat - Gameboy

E' bello, è rotondo, è giapponese! Scusate, mi rendo conto che a furia di stare in ufficio con quei due cerebrolesi di Fabio e Marco sto iniziando a parlare come loro, ma che ce posso fà?

Snow Bros Jr è il tipico gioco "alla *Bubble Bobble*" con quaranta livelli, un miliardo di mostri simpatici e un saccozzo di divertimento!

Certo, non c'è il modo a due giocatori che era una delle peculiarità dell'omonimo coin-op Toaplan, però è bello, e si tratta di un acquisto pressoché obbligato!

GLOBALE **90%**

CASTELIAN

Triffix - Gameboy

La recensione più stringata dell'universo: è *Nebulus*, è sul Game Boy, è divertente ed è realizzato tecnicamente bene. Compratelo.

GLOBALE **88%**



NOBUNAGA'S AMBITION

Koei - Gameboy

Buuu! Un gioco storico! Bleah, non solo tentano di instillarci questa robaccia a forza a scuola, ma ora ci attaccano persino sul nostro campo prediletto, i videogiochi! Aaargh! Scherzo, naturalmente (neanche tanto, a pensarci bene): *Nobunaga's Ambition* è un gran gioco strategico ambientato nell'antico Giappone che ha fatto letteralmente impazzire i videoplayer del Sol Levante quando è uscito nella loro landa tecnologica. Noi occidentali forse preferiamo trastullarci con altri divertimenti, ma qualche folle come Fabio lo trova favoloso... Fate vobis.

GLOBALE **86%**

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Absolute - Gameboy

Esiste un uomo, anzi un genio, chiamato David Crane che anni fa ha realizzato uno dei giochi più venduti nella storia, per molti IL videogioco per eccellenza - *Ghostbusters*. Bene, siffatto geniaccio pochi mesi fa ha ideato *A Boy and his Blob* su NES; la trasposizione su Game Boy, che è anche un mezzo seguito, si chiama *Rescue of Princess Blobette*. Personalmente lo trovo fantastico, soprattutto per quanto riguarda il divertimento quindi COMPRATELO!

GLOBALE **91%**



GRACIAS!

Un gigagrazie a Computerland e Micromania per il software recensito nelle pagine di Divertimento Portatile.

PROSSIMAMENTE...

Allora, prendete carta e penna e tenetevi pronti a scrivere, perchè dal prossimo mese pubblicheremo una classifica dei giochi preferiti dai lettori per Gameboy, Lynx e Game Gear quindi inviate la vostra Top Ten e ricordatevi possibilmente di scrivere che console avete! Non mi venite a dire che è una baggianata perchè ce l'avete richiesta voi con diecimila lettere - quindi pigliate una macchina da scrivere, schiaffateci dentro un foglio di carta, scrivete i vostri dieci (solo 10!) giochi preferiti e indirizzate il tutto a:

DIVERTIMENTO PORTATILE
C+VG - Gruppo Editoriale Jackson
Via Pola, 9
20124 MILANO

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
GAME BOY™
SEGA
LYNX
Nintendo
MEGA DRIVE
NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

ARCACT

VIRTUALITY IN ITALY!

Finalmente il sistema di Realtà Virtuale *Virtuality* della W Industries è approdato sulla nostra bella penisola: la presentazione ufficiale è avvenuta il 3 luglio al Caffè delle Rose di Rimini da parte dell'importatore esclusivo per l'Italia, la R&C Elgra di Palazzolo Milanese, che ha acquisito i diritti per il progetto *in toto*, cioè sia la parte scientifica che quella ludica. Ora quindi possiamo darvi le nostre impressioni in diretta.



VTOL

Il protagonista del primo videogioco di RV è nientemeno che il mitico caccia Harrier.
Il gioco dispone di tre livelli di difficoltà: **Cadet, Pilot e Ace** , che permettono un graduale approccio alle varie situazioni di volo. Un esempio di ciò è il rifornimento di carburante in volo grazie a un aero-cisterna C130, automatico nei primi due livelli, ma non nel terzo: a questo punto diventa indispensabile una piena padronanza dei comandi - due sensibilissime leve dotate di trigger e di pulsante superiore. I movimenti devono essere precisi, millimetrici, proprio come con un vero caccia. Il joystick destro funge da cloche; il trigger comanda il cannone, mentre il pulsante superiore lancia i missili (da usare quando il sistema di puntamento individua un bersaglio). Con il joystick sinistro si accelera o decelera e si può operare una correzione laterale sulla pista o durante la manovra di rifornimento; il trigger permette, nel livello Ace, di usare i postbruciatori (*afterburner*).





FATTI SOTTO, BARONE ROSSO!

Un altro livello disponibile, in caso di più macchine collegate tra loro (sia nella stessa sala giochi che a centinaia di chilometri, via modem!) è il **Pilot VS Pilot** , in cui due giocatori combattono l'uno contro l'altro. Ma si possono organizzare pure squadriglie composte da più giocatori, fino a un massimo di otto, collegati tra loro anche da un microfono inserito nel casco stereofonico *Visette*.



ARCADE

INSERT COIN

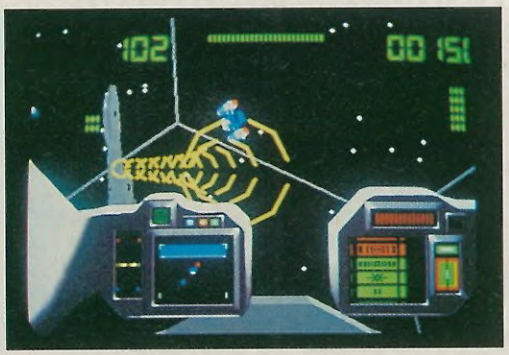
REALTA' VIRTUALE • SPECIALE REALTA' VIRTUALE

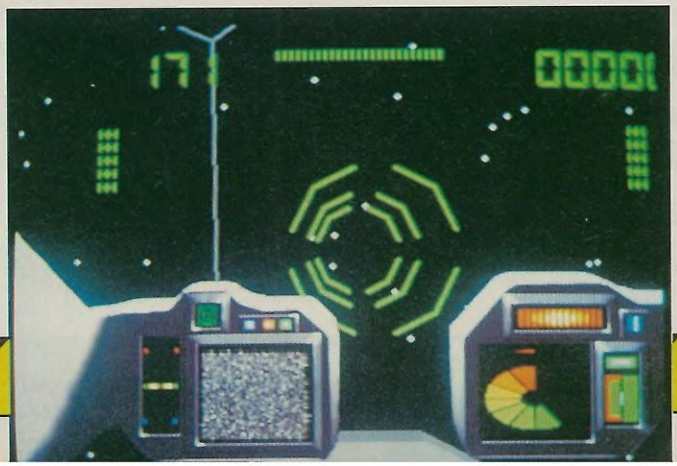
BATTLESPHERE

Avete mai desiderato "fulminare con uno sguardo" qualcuno che vi ha fatto arrabbiare, tipo "ildirettoredellarivistachevitelefonaacasaincavolatoneroperricordarvicheèunasettimanacheaspettailvostroarticolo"? Ora POTETE FARLO! Infatti, *Battlesphere* utilizza appieno il fatto di trovarsi in una realtà virtuale: il mirino non è legato al movimento dell'aereo, ma a quello del casco che indossiamo, per cui se sentiamo passare accanto a noi un nemico, basta girare la testa, vederlo, sparare et voilà, il gioco è fatto! Favoloso, vero? Ma veniamo al gioco: ci troviamo nello spazio e le prime volte che si gioca si riceve una sensazione di smarrimento, come se mancasse veramente la gravità e ci trovassimo nel vuoto, per cui si fa fatica a capire lo scopo del gioco e si rimane bloccati nella stessa zona, continuando a girare a vuoto. In effetti invece il gioco è abbastanza semplice: i comandi sono simili a quelli di *VTOL*, tranne il pulsante superiore destro, che serve per selezionare le armi, per cui non è impossibile ingaggiare una battaglia in pieno stile "Guerre Stellari" fra due flotte di caccia spaziali con relative navi-madre. Il tutto si svolge in un'enorme sfera geodesica, all'interno della quale si scatenano spesso piogge di asteroidi. Anche qui i livelli a disposizione sono quattro (il primo serve per allenarsi, ma nel contempo non dà grosse soddisfazioni): **Solo Trainer, Solo Ace, Dogfight** e **Battlesphere**.









SIGNORI, LA GIURIA...

Abbiamo deciso di non assegnare i voti secondo i parametri dei coin-op classici perché il *Virtuality* non è un videogioco normale. Quanto a grafica (poligonale) e sonoro (utilizza il CD) siamo già ad altissimi livelli, e come longevità si può prevedere un grosso successo, a giudicare anche dai primi riscontri da parte del pubblico.

Quello che non si può definire in maniera esatta è la giocabilità, perché in questo momento è forse prevalente il divertimento di trovarsi **dentro** il gioco rispetto al gioco in sé. Analizzando i due videogiochi che vi abbiamo presentato secondo i parametri classici dovremmo dire che richiedono troppo tempo per combinare qualcosa di buono, ma secondo noi ciò dipende dal tempo necessario per l'assuefazione mentale alla novità: ricordate che la realtà è ben più complessa della simulazione - provate a chiedere a un pilota quanto dura un corso di addestramento! In conclusione non possiamo che dare un giudizio più che positivo, anche perché già bussano alla porta altre novità: girate pagina!

ARCADE HIGHSCORES

Ma siete impazziti?! Andate al mare a prendere il sole invece di rimanere in sala giochi (c'è l'arietta condizionata, bella fresca!) e fare uno scoriliardo di record?! Prendete esempio da Albino Ianni (in arte ONE) che ci manda un record da Santa Maria di Castellabate (provincia di Salerno): Germania-Argentina 3-0 (final game), con 21 goals in totale, il tutto a *Hat Trick Hero* (alias *Football Champ*). Complimenti Albino, anche se in classifica non inseriamo questo genere di giochi perché hanno troppe regolazioni differenti. Altra "nomination" per Dario Lucini (DAR) di Pavia, che ha completato i 20 round di *Rad Mobile*, finendo al primo posto, e purtroppo non c'è traccia di punteggio! Infine vi rammento che se fate un record, potete mandarcelo anche con una semplice cartolina, ma *Dovete* scrivere anche i vostri dati completi, compreso il TELEFONO!
L'indirizzo a cui scrivere è::
SFIDA AGLI INGLESI - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED. JACKSON - VIA POLA 9 - 20124 MILANO

1943
3.094.270 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
A.B.COP
72.105.000 Daniele Cavazza (RAX), Vicenza
ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.150.000 Olav E Matias (OEM), Svezia
ALPHA MISSION II (NEO-GEO)
3.127.500 Sandro Gallani (XUR), Bologna
ATAXX
1.446 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BELLS & WHISTLES
1.502.550 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
BIG KARNAK
261.500 Gabrio Secco (KBL), Milano
BLOOD BROS
52.005.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BOXY BOY
33.362.210 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
CAPCOM BOWLING
300 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CAVE MAN NINJA
683.080 Marco Gonnelli (ADE), Firenze
CHARIOT
1.821.100 Luca Dossena (DOX), Milano
CYBER LIP (NEO-GEO)
371.000 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
DANGEROUS SEED
2.484.250 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
DEMON'S WORLD
1.832.500 Daniele D'Aquino (IPB), Roma
1.501.500 Martin Deem (MJD), Portsmouth
DON'T PULL
1;005.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
EDF
1.500.800 Barbara Piras (EUR), Pavia
ENDURO RACER
45.148.000 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
EXCITING HOUR
811.600 Gabrio Secco (KBL), Milano
EXED EXES
7.480.500 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
FIREFOX (PRO)
738.576 Luca Dossena (DOX), Milano
FLYING SHARK
10.050.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
3.295.300 David McCartney, Scozia
GALS PANIC
2.005.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GAPLUS
2.156.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GOLFING GREATS
meno 10 Paolo Baldassini (PXB), Firenze
HAMMERING HARRY
1.482.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
174.600 Colin McWhirther, Irlanda del Nord
HOT CHASE
284.910 Sergio Tellini (ASW), Firenze
283.760 Mario Gomez, Siviglia, Spagna
IRON HORSE
643.000 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze
KIKI KAIKAI
1.055.700 Luca Dossena (DOX), Milano
KING OF BOXER
5.038.000 Leandro Domenicale (LEO), Roma
LIGHTING FIGHTERS
661.280 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
MARCHEN MAZE
572.780 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
MEGA TWINS
902.300 Gabrio Secco (KBL), Milano
NAM 1975 (NEOGEO)
980.000 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
NEMO
1.173.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
OUT ZONE
9.999.999 (999%) Stefano Gilio (JEK), Bologna
PARODIUS
719.200 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
PREHISTORIC ISLE
1.563.400 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
PSYCHIC 5
9.889.100 Leandro Domenicale (LEO), Roma
RAIDEN (solo fighter)
3.091.670 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
SCI
9.024.150 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
10.935.200 Michael Campbell, Croydon
SCION
128.560 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SKY ADVENTURE
8.196 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
SKY SMASHER
1.132.100 Stefano Gilio (JEK), Bologna
SNOW BROS
4.310.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
SPACE GUN
857.540 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
SPLATTER HOUSE
289.400 Adriano Barbieri (DKS), Vicenza
STAR FORCE
1.605.700 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
STINGER
1.926.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
STREET FIGHTER II (1 COIN)
1.180.700 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER BASKETBALL
9.999.990 Maurizio Signorini (MAU), Firenze
SUPER BURGER TIME
728.400 Barbara Piras (EUR), Pavia
SUPER HANG-ON
BEG: 43.314.150 Michele Fin (BIT), Vicenza
29.874.670 Martin Deem (MJD), Portsmouth
JUN: 55.826.160 BIT
38.911.000 MJD
SEN: 76.319.550 BIT
51.000.000 MJD
EXP: 87.730.660 BIT
SUPER MARIO BROS.
2.068.950 Gabrio Secco (KBL), Milano
SUPER MONACO GP
5.094 Massimo Zemin (ADA), Vicenza
5.094 Michele Fin (BIT), Vicenza
4.973 Pasene R Faifua, Nuova Zelanda
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze
6.938 Sean Brewer, Hampshire
TETRIS (1 COIN)
3.114.409 (200 Round) Stefano Gilio (JEK), Bologna
186.320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
THE LORD OF KING
1.058.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
THUNDER CROSS
10.592.680 Barbara Piras (EUR), Pavia
45.966.880 Craig Ross (ROS), Falkirk
TOKI
612.350 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TROJAN
738.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
15.180.300 Kevin Cook (KAC), Croydon
VAN DYKE
1.648.400 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
VIDEO HUSTLER
31.889.240 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
VIGILANTE
133.940 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
102.420 Michael Azzopardi (MIK), London
WARDNER
5.686.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
9.999.990 Michael Campbell, Croydon

ESCLUSIVO!!!
DA
B.C.S.

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

SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1MB	£ 750.000	STAMPANTI 1230 COMMODORE	£ 300.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£ 1.250.000	MONITOR COLORE 1084S	£ 480.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£ 1.390.000	VIDEON III PER AMIGA	£ 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£ 1.850.000	HD PER A500 E A2000 da	£ 750.000
A3000 HD40MB	£ Telefonare	MODEM SMARTLINK 1200B	£ 190.000
		ESPANSIONE A2000 2MB	£ 400.000

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/12 1MB, HD40MB, CGA/HERC, MONITOR, TASTIERA	£ 1.350.000
NOVITA' AT286 25MHZ HD40, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 1.950.000
AT386/25 1MB, HD40MB, VGA256KB, MONITOR, TASTIERA	£ 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA256KB, MONITOR, TASTIERA	£ 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA1MB, MONITOR, TASTIERA	£ 4.700.000
PORTATILE VERIDATA EXECU-LITE 386S 2KG	£ 4.900.000
PORTATILE COMMODORE VGA HD20MB 1FD	£ 3.750.000
STAMPANTE SEIKOSHA PORTATILE 24 AGHI	£ 980.000

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE!!!

I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO

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

3029.A.D.

Ambientato sui campi di battaglia del 31' secolo, *Battletech* mette il giocatore ai comandi di un BattleMech: un robot da guerra alto 12 metri, corazzatissimo e dotato delle più potenti armi mai concepite. Si tratta di una macchina devastante, che può essere fermata solo da una cosa - un altro Mech! Ed è proprio quello che siamo andati a sperimentare...

Il Centro Battletech di Chicago è il prototipo di una futura catena mondiale di centri concepiti per far sperimentare a tutti una partita a *Battletech*. E' un posto impressionante che sembra una sala giochi del futuro - ci sono file su file di cabine in cui il giocatore entra per pilotare il proprio super robot.

Le partite si svolgono solitamente fra sei giocatori, sia divisi in due squadre da tre che "tutti contro tutti", come nella partita che abbiamo fatto noi. Ecco quel che è successo...





CONTO ALLA ROVESCIA

Prima di cominciare a combattere, vi vengono spiegati i comandi e il funzionamento di un 'mech. E visto lo schema dei comandi, ce n'è proprio bisogno - imparare non è facilissimo.

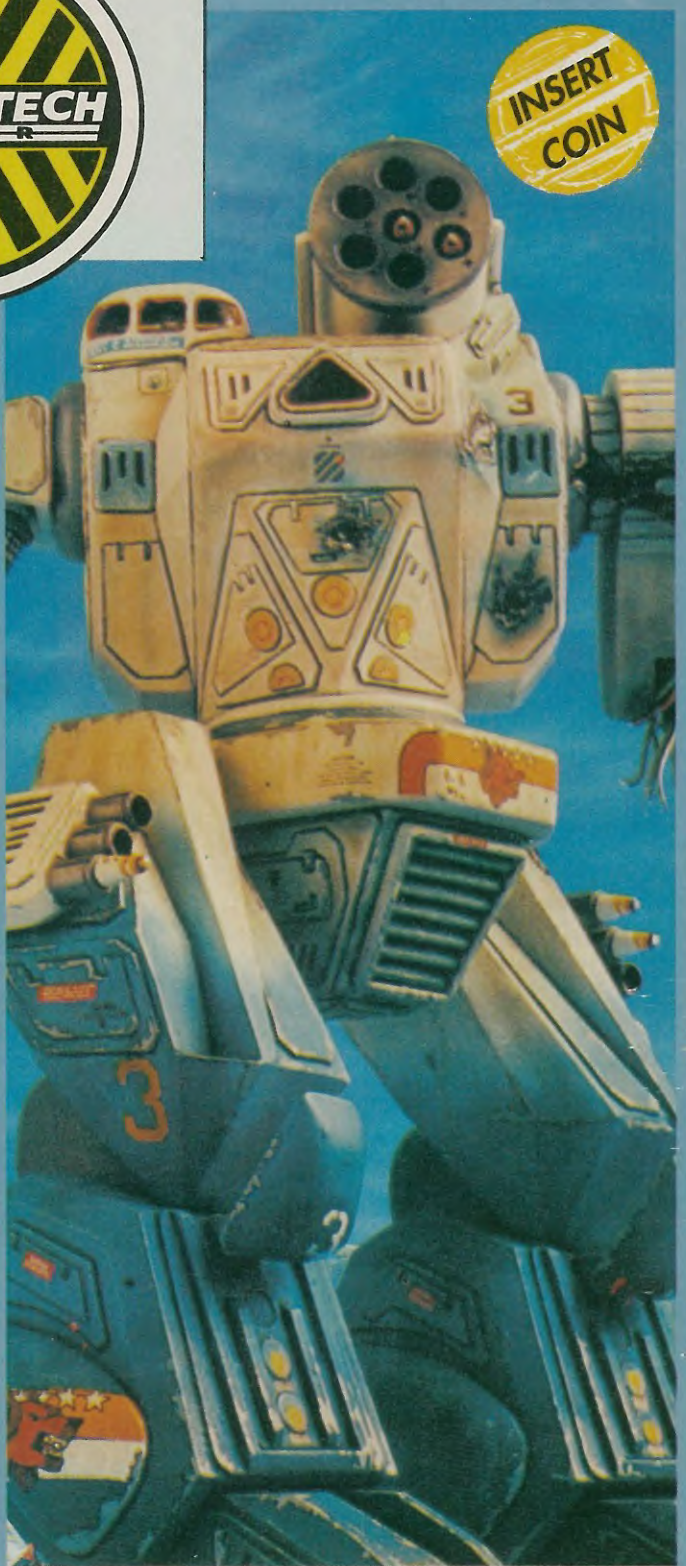
Alla fine della lezione si comunica il proprio nome in codice, si sceglie un 'mech fra i modelli disponibili e si entra nella cabina per fare del danno!

Le cabine sono molto comode, e una volta chiuso il portello (totalmente isolante) ci si sente veramente nel cuore di un robot, circondato da innumerevoli luci e comandi. C'è persino un microfono con il quale comunicare con gli altri giocatori!

GOLDRAKE, AVANTI!

A prima vista i comandi sono incasinatissimi, ma al livello più semplice se ne usano molto pochi. A mano a mano che si impara si possono sfruttare cose come lo scanner a infrarossi, le torrette indipendenti e il sequencer delle armi.

Il quadro comandi è dominato da un enorme schermo sul quale si svolge l'azione. I giocatori hanno una visione in soggettiva della battaglia, tanto che se ci si mette di fronte a un altro 'mech i due piloti si possono guardare l'un l'altro! La grafica in 3D è semplicemente incredibile e ultraconvincente. I 'mech sono animati molto bene, e il fondale dà un vero senso di profondità. Le condizioni atmosferiche sono variabili e si può giocare di notte, in un deserto, fra i campi, nella nebbia, pioggia, neve e altro - le combinazioni sono moltissime.







MA SONO DAPPERTUTTO!

Con altri cinque giocatori abbiamo giocato per dieci minuti in un deserto in cui l'effetto del caldo limitava la visibilità a 1000 metri. Di conseguenza, i giocatori potevano avvicinarsi parecchio prima di vedersi direttamente. Si doveva tenere costantemente d'occhio il radar per assicurarsi che non ci fosse nessuno pronto a tendere un agguato con missili e laser pronti a farti la pelle.

Dopo una chiacchierata con un inserviente avevo scelto un Loki V3. Va lento da morire, ma è corazzatissimo e dotato delle armi più potenti. Nel mio gruppo c'erano anche dei MadCat (più veloci ma più deboli), e Hitman (un tizio che aveva giocato più di 600 partite) guidava un Vulture Prime, il più debole di tutti "per darci una possibilità").

Il movimento del 'mech e delle torrette è indipendente, quindi riuscire a mirare il nemico mentre ci si sposta è parecchio difficile - specialmente perché gli altri fanno la stessa cosa.

UN PO' DI STRATEGIA

La mia tattica era di scappare dagli altri sino a che uno di essi non si esponeva troppo e lo potevo sfidare direttamente senza altre interferenze. Per distruggere un 'mech ci vogliono sei o sette colpi ben piazzati, ma la soddisfazione provata quando si vede l'avversario scappare sulla capsula di salvataggio automatico è immensa! In un duello sono riuscito anche a strappare un braccio e una gamba al nemico, è l'ho inseguito mentre cercava di saltellare via - ha fatto poca strada. Al livello in cui ho giocato, i piloti distrutti rientrano in gioco a poca distanza dal centro dello scontro. In altri casi continuano a giocare in mini-robot poco corazzati ma tremendamente fastidiosi, e al livello massimo una volta colpiti si è fuori definitivamente.

UN POSTO NELLA LEGA

Al Centro Battletech operano diverse Leghe, ciascuna delle quali comprende squadre di tre giocatori. Ci sono delle gare settimanali, e si combatte all'ultimo sangue per aggiudicarsi onore e gloria. Ci sono conferenze sulle strategie da tenere, e le squadre si allenano a combattere in formazione per trarre il meglio dalle proprie macchine!

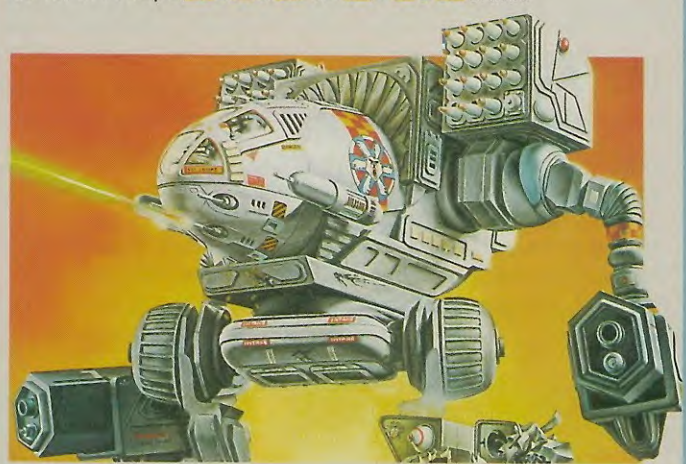


DOPO LO SCONTRO

Alla fine di ogni battaglia i piloti ricevono uno stampato con il resoconto dello scontro. Vengono indicati tutti i danni subiti e inflitti, e potete rendervi conto di come l'azione sia davvero frenetica.

IL VERDETTO

Senza alcun dubbio, *Battletech* è il miglior gioco da sala in assoluto. La grafica realistica e i comandi complessi creano un'esperienza traumatica che lascia sotto shock per ore. A Chicago ha un grandissimo successo, ed è facile capire perché. Il bello è che probabilmente verranno aperti centri anche in Europa, e allora avremo di che divertirci!



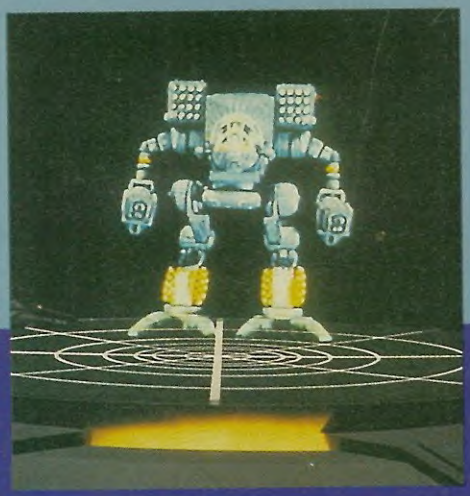
BOTTS

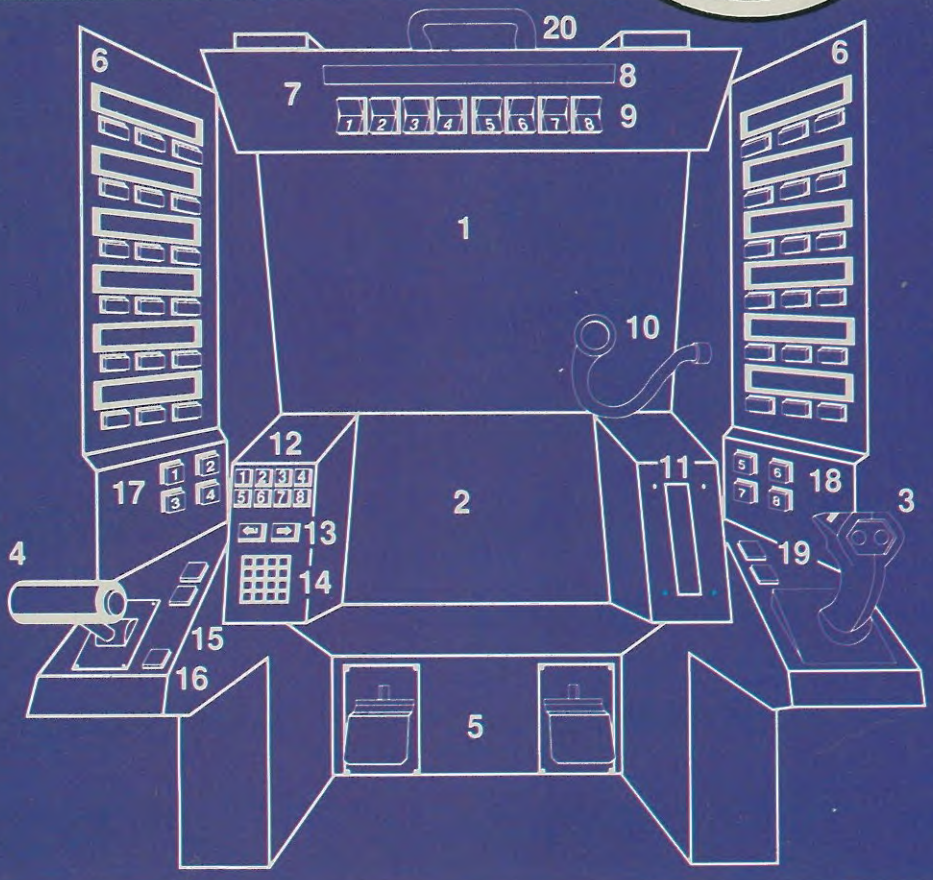
Il secondo gioco a gettoni della Microprose, dopo il magnifico *F-15 Strike Eagle*, sarà *Botts*, basato proprio su grandi robot combattenti. Il sistema a poligoni pieni verrà spinto al massimo per rendere al meglio i combattimenti fra robot gladiatori in una enorme arena. Al CES di Chicago è stato presentato un prototipo, ed era già impressionante. Maurizio si è già prenotato per recensirlo non appena verrà distribuito.

BATTLETECH IN EUROPA

Il primo Centro Battletech nel nostro continente verrà aperto a Londra, probabilmente entro la fine dell'anno. Per l'Italia non si sa ancora nulla, ma non dovrebbe mancare molto neanche per noi...

BATTLETECH CENTER





I COMANDI

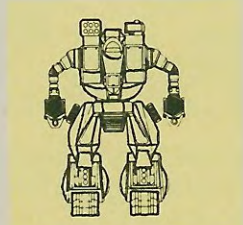
1 - Schermo principale (Frontale)
2 - Schermo secondario (Computer di bordo)
3 - Controllo armi
4 - Manetta
5 - Controllo piedi
6 - Display delle armi
7 - Console superiore
8 - Indicatore messaggi computer di bordo
9 - Interruttori sistemi secondari
10 - Microfono radio
11 - Indicatore surriscaldamento
12 - Comandi schermo secondario
13 - Comandi rotazione torso
14 - Tastiera computer di bordo
15 - Selezione canali radio
16 - Attivatore microfono
17 - Comandi avanzati da 1 a 4
18 - Comandi avanzati da 5 a 8
19 - Comandi avanzati ulteriori
20 - Portello di accesso

METALLO PESANTE

Per il momento sono disponibili quattro modelli principali di 'mech:

LOKI

Armi e corazza molto pesanti, ma lento. Ottimo a distanza ravvicinata, con schiena ben protetta per resistere agli assalti alle spalle.

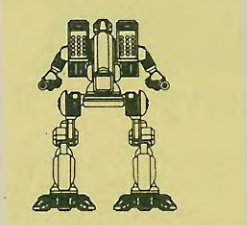


Loki (Versione base)

Vel. max: 97 Kmh
Armi:
2 Mitragliatrici frontali
6 Missili corto raggio
2 Laser medi
2 Laser piccoli
2 Cannoni 50mm

VULTURE

Veloce e pieno di armi a lungo raggio. Nei combattimenti ravvicinati può basarsi solo sui laser a bassa potenza.

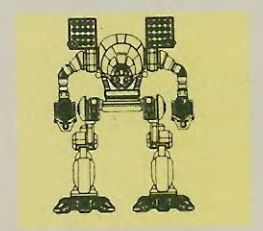


Vulture (Versione base)

Vel. max: 97 Kmh
Armi:
40 Missili lungo raggio
2 Laser pesanti
2 Laser medi
2 Laser piccoli

MADCAT

'Mech ben bilanciato ma antiquato. Non eccelle in armamento, corazzatura o velocità, ma se la cava discretamente in tutto.

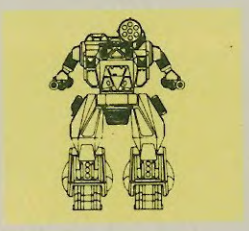


MadCat (Versione base)

Vel. max: 97 Kmh
Armi:
30 Missili lungo raggio
1 Cannone particellare
2 Laser pesanti
2 Laser medi

THOR

Disponibile in molte varianti, il Thor è molto armato e a seconda dell'armatura portata può diventare lento quanto un Loki. Per via del suo eclettismo, non si sa mai con quale armamento viene fornito!



Thor (Versione base)

Vel. max: 97 Kmh
Armi:
10 Missili lungo raggio
2 Cannoni 25mm
2 Laser pesanti
4 Laser piccoli

KILLED GAMES

Nell'attesa di trovare anche un lavoro virtuale (che frutti denaro reale, naturalmente) eccomi di nuovo di fronte alla perfida tastiera ad elucubrare... sarà che "l'effetto Virtuality" è potente, ma questo mese non provo il solito piacere a parlarvi dei coin-op tradizionali.
Proverò a tirarmi su pensando al trucchetto scoperto a *Blood Bros* per giocare all'infinito (guardate la classifica dei record!) o alla partita che ha fatto Stefano a *Tetris* (abbandonata dopo 200 round!), ma devo dire che sono un po' arrabbiato perché non arriva nessun trucco o strategia decente da parte vostra, nemmeno su giochi vecchi! Quasi quasi organizzo un concorso per il miglior trucco e al vincitore verrà svelato il significato del mio misterioso soprannome (IUR). Non vi interessa nemmeno quello? Farò finta di non aver sentito se mi scrivete subito a:
KILLED GAMES - COMPUTER+VIDEOGIOCHI GRUPPO ED. JACKSON - VIA POLA, 9 - 20124 MILANO



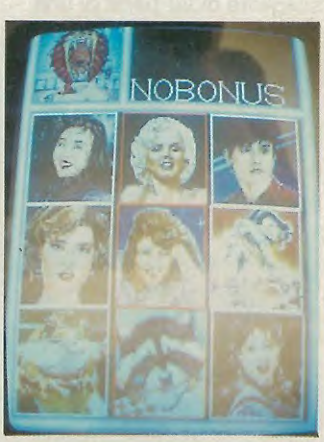


STAR PUZZLE

E invece non vi perdono! Anzi, per punirvi vi farò una lezione di matematica e vi diletterò con il calcolo combinatorio. A dire il vero volevo fare un sermone su derivate e integrali, ma visto che mentre sto scrivendo sono le due e trenta di notte mi limiterò a parlarvi del "fattoriale".
Il fattoriale di un numero **n** intero positivo è dato dal prodotto di tutti i numeri interi da 1 a **n**: ad esempio il fattoriale di 6 è dato da 6x5x4x3x2x1= 720 (e si scrive 6!=720).
Questa è la dimostrazione che anche la matematica può essere divertente!
No, non sono impazzito: infatti 720 sono proprio le combinazioni che teoricamente può assumere lo schema più semplice di questo videogioco. *Star Puzzle* non è altro che una versione computerizzata del vecchio gioco del quindici: in una cornice quadrata sono racchiusi quindici quadratini che vanno spostati grazie all'unico spazio vuoto per riposizionarli nell'ordine iniziale, dall'uno al quindici, partendo dall'alto a sinistra.
All'inizio della partita compare uno schermo che mostra le foto di una dozzina di personaggi famosi: sapendo scegliere bene si può iniziare da uno schema con 3x2 tessere da spostare, oppure 2x3 o 3x3 e solo più avanti nel gioco si troverà l'originale, cioè il 4x4.
Per fortuna anche se le combinazioni possibili con sei tessere sono 720, bisogna eliminare tutte quelle in cui sono invertite solo due tessere, perché è impossibile ottenerle materialmente, per cui il numero si riduce a metà: "solo" 360 combinazioni.
Se poi si considera che all'inizio del gioco la tessera vuota deve essere obbligatoriamente in basso a destra, e se si esclude la combinazione base, si trova che ci sono 59 possibili disposizioni iniziali!
Facendo un po' di prove si trova che due si risolvono con quattro mosse, altre quattro con sei mosse, altre quattro con otto mosse, altre sei con dieci mosse, e così via; purtroppo il computer ci delizia con le sequenze più difficili, per cui è paranoico studiarsi tutte le mosse (io mi sono fermato a dodici, che davano già 150 delle 360 combinazioni!). In effetti, nella realtà la strategia migliore da seguire è quella che si utilizzava anche per il cubo di Rubik: completare uno strato per volta, cominciando dall'alto: solo così si acquisiscono il colpo d'occhio e la velocità necessari a completare il gioco nel poco tempo concessoci.
Di tanto, in tanto tra uno schermo e l'altro compare uno schermo bonus che è una specie di slot machine, utile per farci incrementare lo scarso punteggio (ormai vanno di moda i coin-op "avari"); l'unico difetto di questo gioco, a parte la sua difficoltà, è che purtroppo continuando la partita continua anche il punteggio.
Allora, siete pronti a farvi strizzare il cervello?











ROLLERGAMES

Ricordate *Roller Aces* della Williams? All'epoca si doveva completare un percorso pieno di trabocchetti, mentre nel contempo era indispensabile prendere a mazzate un nugolo di pattinatori che ci importunavano. La solfa non è certo migliorata in quest'ultimo videogioco della Konami, anzi: qui si tratta semplicemente di menare, punto e basta!





Per iniziare la zuffa si può scegliere di far parte di una delle sei bande che imperversano negli States: i T-BIRDS, i VIOLATORS, i BAD ATTITUDE, i ROCKETS, gli HOT FLASH o i MANIACS (i miei preferiti!).
Il gioco parte da Los Angeles, ed è suddiviso in cicli: ogni ciclo dura 80 secondi (nella regolazione standard) e inizia con una sfida di abilità, nella quale bisogna pigiare entrambi i tasti, a mo' di *Hyper Olympic*, per percorrere una curva parabolica e poi effettuare alla massima velocità possibile il salto che immette nell'arena di combattimento.
Quest'ultima non è altro che una lunga pista circolare di ghiaccio a trascinamento obbligato (cioè non si può rimanere fermi in un punto e aspettare che arrivino gli avversari): è proprio questa frenesia nel movimento l'unica novità rilevante di *Rollergames*, che per il resto non si discosta molto dal solito banale beat 'em up.

La frenesia porta alla frenesia, e quindi la prima reazione giocando a *Rollergames* è mettersi a smanettare come dei matti con il joystick e i due pulsanti a disposizione, con l'inevitabile rapido esaurimento delle nostre energie. Qualche risultato maggiormente apprezzabile si ottiene mantenendo il sangue freddo e percuotendo selvaggiamente solo a colpo sicuro, ma anche se si eliminano più avversari, questi sono talmente numerosi che la Grande Signora con la Falce si avvicina inellutabilmente al nostro povero pattinatore.

Per fortuna ci sono anche delle icone che attraversano ogni tanto lo schermo, che ci donano alcuni poteri speciali: ricordate che si può cambiare il loro colore colpendole, in maniera da ottenere il potere più consono alle varie situazioni di gioco. Poi i cicli sono inframezzati da una scazzottata extra, "face to face" con il nostro avversario, che ci permette di recuperare energia se vittoriosi.

Alla fine del quarto ciclo si passa alla città seguente se si sono totalizzati più punti del computer, altrimenti si ricomincia il gioco da zero; il bello (per la gettoniera) è che in questo caso il punteggio ricomincia da capo e ben presto si va in Game Over, per non contare la soddisfazione di realizzare da uno a tre punti per ogni "tecnica" ben riuscita! Cara Konami, non è certo con questi videogiochi che si dimostra di essere la Numero 1 nel mondo!

STREET FIGHTER II: KILLING TECHNIQUES!

Ahinoi, abbiamo fallato! Nel numero 7 è avvenuta tutta una serie di piccoli disguidi di cui ci scusiamo: ma andiamo con ordine.

Nella presentazione di *Street Fighter II* il penultimo avversario risponde al nome di **Sagat** (non WXWXWX!), mentre le foto di Zangief e Honda sono semplicemente invertite.
Per farmi perdonare delle succitate inesattezze ho deciso di fare una piccola opera di giustizia, parlandovi ancora del coin-op che tuttora si trova al primo posto assoluto in USA, Giappone, Australia, Hong Kong, Germania e Gran Bretagna, secondo le classifiche di Euroslot!
Infatti la Capcom ha prodotto degli autoadesivi, da porre sui mobili dedicati, sui quali sono descritte tutte le mosse speciali dei vari personaggi; purtroppo non è improbabile che constatiate che il modello che avete a disposizione non le permette tutte, semplicemente perché non dispone di tutti i sei tasti previsti per ogni giocatore.
Le mosse sono descritte per il giocatore posto a sinistra, con la faccia rivolta verso destra; naturalmente nella situazione opposta le mosse sono semplicemente simmetriche.

Cominciamo da **Ryu** e **Ken**, che dispongono delle medesime mosse:
HURRICANE PUNCH: giù, diagonale bassa destra, destra e pugno insieme;
DRAGON PUNCH: destra, giù, diagonale bassa destra e pugno insieme;
CYCLONE KICK: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra e calcio insieme.

Passiamo ad **Honda** :
HUNDRED-HAND SLAP: premere pugno molte volte rapidamente;
KILLER HEAD RAM: sinistra, destra e pugno insieme.

Ecco la "gentildonna" **Chun Li** :
HUNDRED-FOOT KICK: premere calcio molte volte rapidamente;
SPINNING BIRD KICK: giù, su e calcio insieme.

L'altro ciccione, **Blanka** :
THUNDER STORM: come *hundred-hand slap*;
ROLLING ATTACK: come *killed head ram*.

Il russo **Zangief** :
DOUBLE LARIATT: premere i tre tasti in successione, iniziando dal colpo debole;
SCREW PILE-DRIVER: quando l'avversario è vicino, girare il joystick una volta e premere il pugno insieme.

Mentre lo "yankee" **Guile** :
SONIC BOOM: come *killed head ram*;
SOMMERSAULT KICK: come *spinning bird kick*.

Ed infine l'indiano **Dhalsim** :
YOGA FIRE: come *hurricane punch*:
YOGA BLAST: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra e pugno insieme.



ARCADE ACTION NEWS



2 agosto 1991: ennesima data storica nella recentissima storia della Realtà Virtuale! Come al solito 'il "luogo del delitto" risulta Londra e precisamente due fulcri del divertimento britannico, che rispondono al nome di Trocadero e Rock Garden. Il famoso centro di Picadilly ha trovato un "angolino" per ospitare il primo Centro di Simulazione con la RV: quattro unità *Virtuality 1000 SD*, modificate con l'assemblaggio di un sistema di controllo di guida, per destreggiarsi in un software completamente nuovo, tale *Total Destruction* che, nonostante il nome, è un gioco di guida tra *Stock Car*.

Potete immaginare da soli la sensazione di guidare **realmente** un simile bolide, girare la testa e vedere a fianco le macchine avversarie!
Ma non è tutto qui: anche gli spettatori risultano coinvolti grazie a una serie di monitor che illustrano la situazione da ogni posto-guida (avete presente le riprese TV?) e da vari punti della pista, come se ci fossero delle telecamere. Pare che il tutto sia costato la bazzecola di 200.000 sterline, ma si prevede che a due sterline a partita la cifra sarà recuperata in breve tempo.

Al Rock Garden invece la W Industries ha in pratica realizzato le fantasie dello scrittore di fantascienza William Gibson e del suo Cyberspazio presentando un'altra applicazione del sistema *Virtuality 1000 CS*: *Nightmare*, software con cui due o più giocatori vivono insieme in un mondo tridimensionale fantastico, combattendo l'uno contro l'altro. Jon Waldern, boss della W Industries ha dichiarato che preferisce definire "Esperienze" piuttosto che "Giochi" questi software: come diceva qualcun'altro, provare per credere. Noi non aspettiamo altro!

INSERT COIN



AMERICAN GAMES DIRECT

AMERICAN GAMES DIRECT

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

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

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

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

PUOI SMETTERE DI CERCARE!

SOLO GAME NETWORK PUO' OFFRIRE...

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

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

PINBALL

Cowabunga! Questo per annunciarvi che è uscito dalla Data East il flipper delle tartarughe mutanti ninja. Niente di incredibile, anche se il lato artistico è molto buono e sul piano di gioco c'è anche un tombino funzionante. Il mio consiglio è di provarlo, e decidere se il gioco vi piace o meno senza farsi influenzare dai disegni o dall'argomento. E fatemi sapere se riuscite a salvare Aprli O'Neal!
Federico "Wiz" Croci

INSERT COIN





CAR HOP

PREMIER TECHNOLOGY

La Premier (ex Gottlieb) presenta questo *Car Hop* come "il flipper per chi ha nostalgia dei drive-in degli anni '50". E in effetti sotto sotto si tratta di un flipper vecchio stile: il piano è semplice (ma non stupido), si capisce subito cosa bisogna fare e cosa colpire, e la difficoltà sta nel riuscirci!

Il ritorno a un flipper vecchio stile lo si deve al progettista Jon Norris, un ragazzone di 26 anni, che prima di tutto è un collezionista di flipper elettromeccanici, e che malgrado abbia una invidiabile collezione di pezzi (in particolare Gottlieb) degli anni '70, darebbe una costola per avere il mio *Subway* (1966) della Gottlieb, una rara versione costruita apposta per l'Italia e che permete la vincita di sole palline per aggirare la legge in vigore negli anni '60 nel nostro paese, legge che vietava la "ripetizione della partita"; ma della mia collezione parlerò in un prossimo numero.

Che sia un flipper con chiare radici nel passato lo si vede anche dalle opzioni: è possibile regolare i punteggi raggiungibili, normalmente nell'ordine dei milioni, in modo che raggiungano al massimo i 100.000 punti come nei flipper di una volta; la musica di sottofondo può essere programmata a scelta, scegliendo tra una moderna e una invece d'epoca. La Premier è anche riuscita a farlo più affidabile dal punto di vista meccanico, senza tutti quei piccoli ma seccanti guasti che caratterizzavano le loro ultime produzioni - un flipper veramente piacevole e che consiglio a tutti.

HARLEY DAVIDSON

BALLY/MIDWAY

"Live to ride, ride to live": questa è filosofia che tutti i fan delle mitiche motociclette *made in U.S.A.*, ancora costruite a mano e con accessori in vera pelle, cercano di fare propria. Il flipper che la Bally/Midway ci propone non è complicato - anzi, è proprio facile: si tratta di compiere un viaggio *coast to coast* negli Stati Uniti d'America, ma a cavallo di una biglia d'acciaio. Per il resto, i soliti bersagli da



colpire per completare la parola "HARLEY DAVIDSON" (originale...) ottenendo così multiball, moltiplicazioni del punteggio bonus, ecc. Già dall'inizio, con le vibrazioni dell'accensione del motore quando si inizia la partita, si tenta di dare la sensazione di pilotare una moto; ma, sinceramente, credo che i fan della Harley si meritino di meglio. Non è comunque un flipper malvagio, anzi; solo che con una licenza così importante ci si aspettava qualcosa di mitico! Da notare i ringraziamenti a un famoso negozio di accessori Harley di Chicago - strano, pensavo che con la licenza a usare il marchio, la Harley avesse fornito anche un minimo di documentazione, se non altro dal punto di vista artistico. Invece, ma forse solo per comodità, i progettisti del flipper si sono rivolti al più vicino concessionario di zona. Già nel 1986 la Williams aveva affrontato con *Road Kings* l'ambiente motoristico e, senza tutte le pretese che un grosso marchio comporta, era riuscita a fare un flipper decisamente migliore. Anche in quel caso erano visibili i ringraziamenti a un grosso negozio di moto giapponesi per aver offerto il suo aiuto per la digitalizzazione dei suoni, ecc. Ora vi lascio, dato che devo correre a fare il pieno alla mia Vespa...

BONUS

BINGO! BINGO! BINGO!

In Italia i giochi d'azzardo, intesi come quei giochi (automatici e non: slot-machines, giochi coi dadi, con le carte, ecc.) in cui è possibile vincere denaro, direttamente (vincita in contanti) o indirettamente (premi in oggetti, gettoni da cambiare alla cassa, ecc.), sono vietati. A parte alcune zone franche (i casinò e, non so perché, i Luna-Park, dove le slot-machines spuntano come funghi), questo tipo di divertimento dovrebbe essere impossibile da prtaticare nel nostro paese.

Il Bingo è uno di questi: un mobile molto simile a quello di un flipper, ma con la testata molto più grande; il piano di gioco è pieno di "buche" numerate, e mancano le due palette (i *flipper*) azionabili dal giocatore. Nella gigantesca vetrofania della testata, sono presenti una o più cartelle simili a quelle della tombola: lanciando le 5 palline che vengono date con una moneta e facendole cadere nelle buche numerate (l'unica possibilità di interagire con il gioco è quella di scuotere l'apparecchio), si cerca di ottenere le combinazioni di volta in volta indicate (ad es. 5-13-8; 7-3-2-12-9; ecc.). Ad ogni combinazione corrisponde un certo punteggio in crediti (ad es. 12 crediti, ma anche 124 o 550) che verrà assegnato alla fine della partita. E' possibile ovviamente utilizzare i crediti per giocare di nuovo, ma è anche possibile farseli cambiare del gestore in moneta sonante (se una partita costa 200 lire e ho 10 crediti, il gestore mi darà 2000 lire). Il fatto che l'eventuale cambio in moneta possa avvenire solo tramite il gestore (e non automaticamente in contanti come avviene ad es. per la maggior parte delle slot-machine) rende il bingo solo potenzialmente un gioco d'azzardo, anche se è ovvio che è stato costruito a quel fine.



A differenza dei flipper, spegnendo e riaccendendo la macchina si ottiene inoltre l'azzeramento dei crediti residui: ovviamente pensato per il gestore che paga le vincite e in qualche modo deve cancellarele dal totalizzatore.

I Bingo, sebbene molto simili, sono comunque molto diversi l'uno dall'altro, permettendo tecniche di gioco e di scommessa molto sofisticate: ad esempio le vincite possibili non sono fisse, ma è possibile incrementarle aggiungendo altre monete (o utilizzando parte dei crediti residui); sempre con altre monete, è possibile avere palline supplementari (fino a un massimo di tre per partita), abilitare combinazioni vincenti supplementari, ecc. In ogni caso, si tratta comunque di un gioco molto più sofisticato e di abilità rispetto a una semplice slot machine.

PLAY GAME SHOP

Via Carlo Alberto 39/A 10123 Torino
Tel. 011/8127567

550.000 SUPER FAMICON

SUPER TYPE	LITTLE NINJA BASEBALL
GHOULS GHOST II	BUMBUZZAL+POPULOS
DODGEBALL	+ULTRAMAN= 250.000
Y5 III	FINAL FIGHT
UN SQUADRON	SUPER TENNIS
GOEMON	PRO SOCCER

350.000 SEGA MEGA DRIVE

688 SUB ATTACK	SHINING DARKNESS
MEGA TRACK	RAIDEN
FAERYTALES	ARCUS ODYSSEY
ONSLAUGHT	MARVEL LAND
HOCKEY	XDR A 49.000

CDTV E AMIGA

LEMMINGS	HOUND BASKVILLE
WRATH DEMONS	LETTRIX
GAMES PACK	

NINTENDO

GHOSTBUSTER	DR. MARIO
GAUNTLET II	G. FAN
DAY OF THUNDER	BIG FOOT

GAME BOY

MICKEY MOUSE II	WWF
CASTEL YANIA II	BATTLE JUICE
SOCCER	BOBBLE BUBBLI
MAGICAL TARU	BATMAN
PUNISHER	F1 SPIRIT
BLOBETTE	CASTELIAN
CHOPLIFTER	MAGICAL TARU

GAME GEAR

GRIFFIN	DRAGON CRYSTAL
OUTRUN	POPILS
HALLEY WAR	SHINOBY
WAGAN LAND	NEW SYSTER
SEGA MASTER	ADAPTATOR
RASTAN SAGA	

LINX

NINJA GAIDEN	PACLAND
BLOCK OUT	SOCCER
WAR BIRDS	CHESSMASTER

Questo mese abbiamo qualcosa di diverso dal solito. Al posto della comune valanga di giochini budget c'è infatti una mini-update del *3D Construction Kit*, da poco uscito anche su ST.

GALDREGON'S DOMAIN

PLAYERS

Qualcuno a suo tempo tentò di spacciare *Galdregon's Domain* per il nuovo *Dungeon Master*. Sfortunatamente però non c'è lo schema di gioco avvincente, e mentre la grafica potrebbe essere scambiata per qualcosa di decente l'azione di gioco non lo è di sicuro, così come la trama e il sistema di controllo. A questo prezzo, fate prima a comprarvi *Zork* e roba varia.

GLOBALE **65%**











3D CONSTRUCTION KIT

DOMARK

Avete mai desiderato creare il vostro mondo personale? Beh, allora siete dei maniaci e questo è quello che fa per voi. I designer di *Castle Master*, *Driller* & C. infatti hanno messo assieme un sistema che vi permette di ricreare i loro piccoli capolavori. Nella scatola troverete, oltre al dischetto e al manuale, una videocassetta che spiega cosa può fare il kit e mostra passo-passo come fare a cavare fuori qualcosa di decente.

Inizialmente *3DCK* è abbastanza scomodo da usare; i menu però rendono la vita un po' più semplice e una volta che cominciate a sbattere giù poligoni, raggrupparli per creare nuove forme e manipolarli per dar loro un aspetto decente comincerete a raccapezzarvi un po'. Se poi vi sentite particolarmente abili o portati potrete costruire interi mondi, con tanto di case con mobili e roba varia all'interno, veicoli e così via.

Se invece vi interessa l'argomento "creare videogiochi" è richiesta una piccola quantità di "logica da programmatori" visto che dovrete mettere insieme un paio di linee per definire i vari aspetti. I comandi però sono tutti molto semplici da usare ed è tutto spiegato nel manuale. Per quanto riguarda il pannello di controllo lo potrete disegnare voi con il *Degas* o il *Deluxe*.

In definitiva, un prodotto molto interessante anche se abbastanza inutile e decisamente costoso - l'unica macchina adatta a questo genere di programmi è un bel PC veloce.

NEWS FLASH

...La Arc developments (responsabili di cose come *Forgotten Worlds* e *CrackDown*) sta finendo di sistemare la conversione di *Armalyte* per la Thalamus. La versione originale è stata un mega-successone su C64, e vantava una grafica tremenda e un sacco di sprite cattivi che deambulavano per lo schermo.Vista la versione Amiga non nutriamo grandi speranze...

...Sulla scia delle re-release "made in Infocom" la Virgin dovrebbe fare uscire tra un paio di settimane titoli come *Sorcerer* e *Deadline*. Noi stiamo tutti aspettando *Bureacracy*: nel frattempo ci accontenteremo...

...Tremate! Stanno per arrivare i data-disk per *Hero Quest. Return of the Witchlord* avrà dieci missioni extra accessibili dal disco originale. Bah...

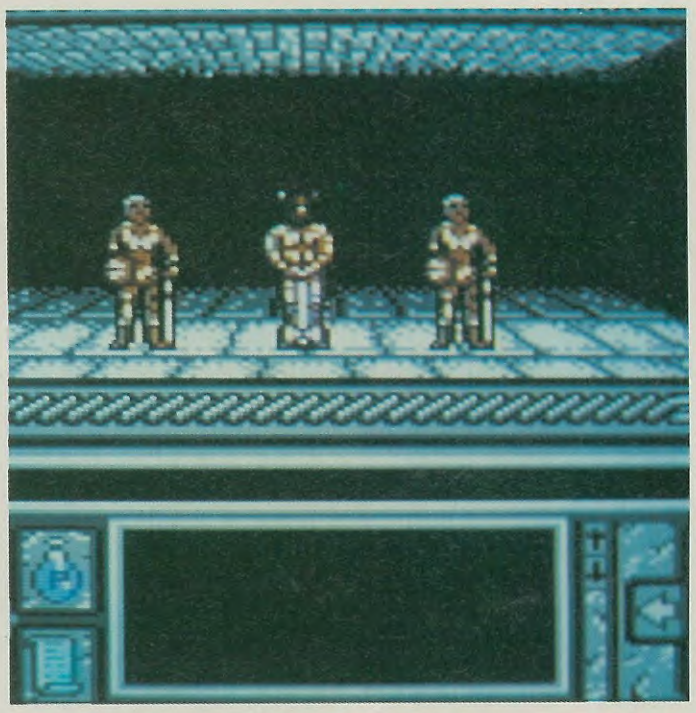
Questo mese, quasi come sempre, abbiamo la solita marea di budget. Qualcuno potrà anche stancarsi ("mai giochi nuovi per il C64, eppure ne escono tanti!"), ma la verità è che noi recensiamo tutto quello che vale la pena di recensire per C64 nelle pagine "normali" e i budget li schiaffiamo tutti qui, evitando di dedicare, ad esempio, due pagine per un vecchio gioco togliendo spazio a cose più interessanti.

MULTIMIXX 2

KIXX

In questa mini-compilation dal prezzo irrisorio ci sono tre dei migliori giochi mai visti sul C64. Il primo è *Beach Head*, il fantastico multigioco di combattimento uno contro uno, il secondo è *Beach Head 2* e il terzo è *Raid*, che non ha niente a che fare con "mosche & zanzare" ma è anche noto come *Raid over Moscow*, il famosissimo gioco multievento (pure lui) nel quale dovevate penetrare fin nel Cremlino e disabilitare un megacomputer. Ah, altri tempi, e che giochi! Se ve ne manca anche solo uno, vi consiglio sinceramente di "grabbare" la scatola e di portarla a casa (pagandola!).

GLOBALE **91%**



HAWKEYE

KIXX

Dodici livelli di distruzione frenetica con parallasse, musiche "dure" e banco mixer durante il caricamento hanno fatto di *Hawkeye* il successo che tutti conosciamo. In versione budget è ancora più accattivante, specie se non lo si ha! Non è raccomandato ai principianti - potrebbe risultare un po' troppo "cattivo".

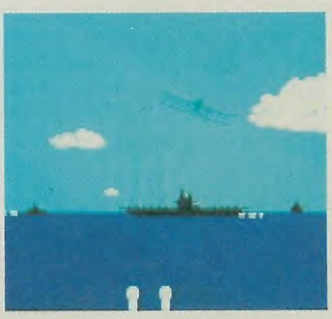
GLOBALE **85%**

GARY LINEKER'S HOT SHOT

KIXX

Gary Lineker deve morire! Noto anche come "Gazza", prima che facesse la sua comparsa il tondo Paul Gascoigne (il più furbo della galassia), ha sponsorizzato tre giochi dei quali questo è il terzo come cronologia e il secondo come qualità. Un misero clone di *Microsoccer* e niente più, naturalmente peggiore. Consigliato solo se siete inglesi.

GLOBALE **79%**

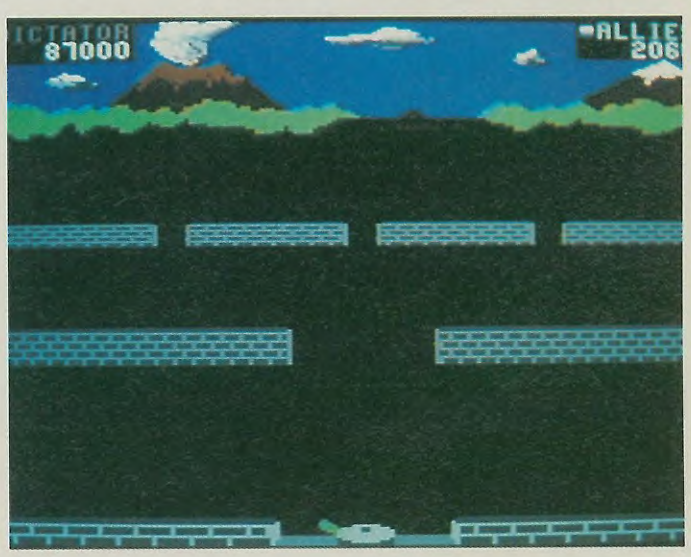


GALDREGON'S DOMAIN

PLAYERS

I fan del genere *Dungeon Master* che possiedono un C64 a questo punto saranno un po' frustrati - le uniche scelte possibili sono due! Beh, in effetti non è che sia tanto da scegliere - *Galdregon's* è veramente brutto in *tutti* i sensi e non regge il confronto con *Bloodwich* che è pure in doppio.

GLOBALE **59%**



NEWS FLASH

Uscirà tra poco sul C64 più vicino... *Bonanza Bros* (tah-dah)! La versione per MD recensita un paio di mesi fa non era esattamente un capolavoro ma valeva lo stesso la pena. La U.S. Gold si è presa la briga di schiaffare tutto su Commodore, vedremo...

... E' ufficiale: lasciate stare *Mercs* su C64. La grafica è orribile, i fondali sono squallidi e la giocabilità non esiste. Tornate a *Ikari Warriors*...

... Avete letto la recensione del *3D Kit* e vi sentite messi in disparte? Non vi preoccupate, per il solito, esorbitante prezzo sarà tra poco in giro la versione C64 di questa simpatica utility. Per maggiori info vi consigliamo di rimanere in attesa...

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



NON USCIRE DALL'ORBITA!

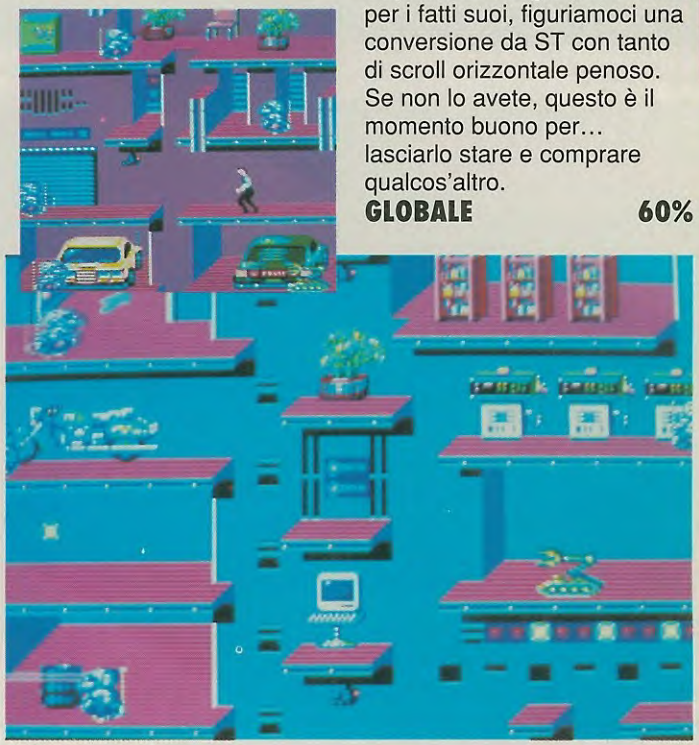
Tutti gli Amighisti in giro dovrebbero tenersi forte visto che in questi giorni dovrebbe essere in giro uno dei più grandi giochi di tutti i tempi a prezzo ridotto! Andate avanti & saprete!

IMPOSSIBLE MISSION II

KIXX

Se qualcuno di voi videogiocatori non lo ha mai visto, alzi la mano e si vergogni! Questo gran bel pezzo... di software fece la sua comparsa circa tre anni fa e divenne immediatamente un classico - gran grafica e grandissimo schema di gioco. Ora è disponibile a prezzo ridotto, perciò correte fuori e acquistatelo!

GLOBALE **97%**



LED STORM

KIXX

Questo vecchio coin-op della Capcom aveva già poco senso per i fatti suoi, figuriamoci una conversione da ST con tanto di scroll orizzontale penoso. Se non lo avete, questo è il momento buono per... lasciarlo stare e comprare qualcos'altro.

GLOBALE **60%**



SHARKEY'S MOLL

ZEPPELIN

Niente da dire: squallido clone di *Operation Wolf* ambientato tra i gangster degli anni '20 dove dovrete liberare la vostra ragazza. Se a qualcuno dovesse interessare, fatemi un fischio che lo mando a *Sei un Fenomeno*. Scarso.

GLOBALE **44%**



BIONIC COMMAND

KIXX

Auuruuiiaaaa... l'avrete senz'altro riconosciuto dall'urlo, è una persona che sta giocando a *Bionic Commando* su Amiga (pensavate fosse il Predatore di Simon, eh?). Sprites disegnati malamente, fondali squallidi e flick-screeen da far paura. Un'atariata di tre anni fa, detto tutto. Lasciatelo stare.

GLOBALE **32%**



NEWS FLASH

E' uscito da poco il noto *Armalyte*, un vecchio mega-successo per il piccolo C64 ora (finalmente) convertito sui sedici-bit dalla Arc Developments, programmatori di *Forgotten Worlds* e *Crackdown*. Il gioco è completamente diverso dall'originale, difficilissimo e discretamente monotono. Peccato...

... La Cinemaware può anche aver avuto problemi finanziari, ma i due titoli previsti per questo periodo hanno la ferma intenzione di uscire. Il primo è *Rollerbabes*, un mix tra pattinaggio a rotelle, boxe, wrestling, skateboard e hockey (anche un po' di Monopoli, và). L'altro è l'attesissimo *TV Sports Baseball*, e se non sapete che cosa sarà siete proprio dei beoti. Mentre state leggendo dovrebbero essere in giro, perciò occhio...

... Parlando di Cinemaware, dovrebbe essere in giro a prezzo budget *TV Sports Football* per la Mirror Image. Se siete dei fan di questo sport, fa proprio per voi.

...Quelle schifide Turtles sono dure a morire! Non solo sta uscendo il seguito al cinema (che stupidata chiamarlo "Il Segreto dell'Ooze" - nove bambini su dieci quando gli parli dell'"ooze" ti guardano male e chiamano la mamma a gran voce gridando "il maniaco mi vuole fare le cose strane"), ma sta anche uscendo la conversione (by Probe) del coin-op della Konami! Roba da non credere...

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

ROCKPLANING

C'è voluto un po' di tempo, ma finalmente sono arrivate in redazione le prime candidature di "lettori apocalittici" che vogliono farsi conoscere tramite questa incredibile rubrica. Per inaugurarla, Fabio "4x4" Rossi si è addirittura arrampicato su un monte per seguire le gesta di Doc Slide, del Molo e del resto della Squadra Italiana di Rockplaning...

In qualità di redattore di Far Out ho veramente visto di tutto, ma quando ho letto la lettera di Alessandro Martens con cui venivo invitato a un'esibizione della Squadra Italiana di Rockplaning sono veramente rimasto sconvolto. Indeciso se ridere o meno, ho mostrato la foto esplicativa inviatami da Alex al resto della redazione e, dopo aver riscontrato che tutti i commenti avevano in comune il termine "pazzi", non ho potuto che accettare l'invito. L'appuntamento era per la domenica successiva sulla cima di un monte dell'entroterra ligure famoso per essere stato in passato luogo di lucrose imprese minerarie. Gli scavi sono stati interrotti una cinquantina d'anni fa, e ora la zona è tornata a essere uno stupendo parco naturale frequentato unicamente da amanti del verde e cacciatori. Alex mi è venuto a prendere a valle con la sua moto da cross, e mentre salivamo lungo strade sterrate in mezzo alla pineta il mio cicerone ha raccontato le origini del Rockplaning.



"Il primo gruppo di rockplaners è nato in California sette anni fa," dice Alessandro mentre superiamo l'ingresso di una miniera abbandonata, "quando famosi campioni di skate come Ricardo Montoya e Bruce Reynolds hanno cominciato a interessarsi al movimento New Age, che profetizza un rapporto diretto e armonico fra l'uomo e la natura." Sulla nostra sinistra appaiono gli scivoli per lo scarico del materiale estratto, mentre gli alberi si diradano sempre più: "L'idea era di trasformare lo skate in uno sport più naturale, da svolgersi lontano dalle città e senza tutti quei problemi di costi e attrezzature che l'andare in skate comporta."

Alex parcheggia vicino ad altre cinque moto appartenenti ai suoi amici, e superata a piedi l'ultima curva dello sterrato ci ritroviamo in una gola strettissima e imponente che ricorda un po' i canyon americani. "Io ho conosciuto questo sport visitando dei parenti che abitano negli Stati Uniti. Un giorno mi hanno portato a fare una gita in un parco: c'era molta gente che faceva free climbing, qualche fotografo... e tre rockplaners. Li ho subito voluti conoscere, e sono immediatamente diventato un appassionato."



Alla fine del "canyon" c'è una conca che sembra venire dritta dritta dalla scena finale di Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo, e sulla sua sommità gli amici di Alex, vestiti con colori fluorescenti che li rendono simili a fari nel verde rilassante del panorama. La loro età media è 20 anni, e mentre preparo la macchina fotografica mi vengono presentati Gabriele, detto con stile tutto americano "Doc Slide", Pier "il Molo" (in inglese "pier" significa proprio "molo"), Gianluca e altri ragazzi che mi raccontano di come Alex li abbia convinti a provare il rockplaning, e di come lo abbiano trovato divertente. La maggior parte di loro si è dedicata allo skateboard o ancora lo usa, ma non mancano gli sciatori e persino Sabrina, una ragazza che in estate passa le giornate a fare sci d'acqua.

In pochi minuti indossano tutti i loro guanti di pelle, controllano l'allacciatura delle scarpe da ginnastica a collo alto e alcuni tirano fuori dagli zaini ginocchiere e gomitiere. Uno di loro ("il Ratto") indossa un casco, e tutto finalmente è pronto per la tanto attesa

esibizione. Pier mi mostra una discesa tutta ciottoli e ghiaia lunga circa 50 metri: l'inclinazione si avvicina ai 45 gradi - sufficiente perché un sasso "di prova" spinto dalla cima percorra quasi metà strada prima di fermarsi, non senza aver provocato una vera e propria slavina di rocce.

E' il momento della verità: Alex si avvicina all'inizio della discesa, cala il silenzio e, quando ormai pensavo di essere caduto in uno scherzo molto ben organizzato, si getta con un balzo sul pendio, provocando una frana in miniatura! Alex atterra parecchi metri più in basso, e spicca immediatamente un secondo salto, un istante prima di essere raggiunto dalle rocce in caduta; la scena si ripete una decina di volte, con una massa sempre più grande e rumorosa di pietre all'inseguimento del bizzarro atleta. Arrivato in fondo al pendio, due o tre passi di corsa sono sufficienti per togliersi dalla traiettoria dei detriti, che nel frattempo hanno alzato un'immensa nube di polvere. La discesa è durata una decina di secondi.

In alto, il resto della squadra applaude e fischia la sua approvazione, mentre Sabrina mi fa notare che ho dimenticato di scattare le foto. L'unica risposta che mi viene in mente è: "Ma siete scemi? A fare dei lavori del genere c'è da ammazzarsi!" Il Ratto si toglie gli occhiali da sole, me li porge e mentre si avvicina al baratro scrolla le spalle: "Ma và... Di solito ci si sbuccia solo i gomiti! Io, ad esempio, mi sono rotto una gamba solo una volta."

Detto questo, si lancia verso il basso, questa volta insieme a Doc Slide, formando un percorso a zig-zag incrociato. Scatto qualche foto (che rimarrà rovinata dalla nube di polvere alzatasi), e mi chiedo che cosa possa spingere qualcuno a rischiare di rompersi le ossa "solo una volta". Le discese intanto si susseguono, e ogni volta che le rocce smettono di rimbalzare e torna il silenzio mi sembra un miracolo che nessuno sia rimasto travolto. Alex intanto è tornato in vetta (sudatissimo per la scarpinata), e mi racconta qualche altro aneddoto. "Per un certo periodo siamo scesi su delle tavole costruite da noi, ma si rischiava troppo e si rompevano con troppa facilità. In America hanno dei bellissimi posti con sabbia fine, e lì sì che ci si può divertire con tavole e sci."

Assisto a un'altra discesa di gruppo (con qualche scivolone, ma senza conseguenze), poi mi incammino cautamente giù per il ghiaione pregando di non scivolare e rompere la macchina fotografica. Inutile dirlo, la macchina rimane intera ma riesco a cadere un paio di volte, apprezzando sempre più le doti acrobatiche dei ragazzi che mi aspettano pazientemente a valle. Raggiuntili, è il momento della domanda fatidica: "Ma chi ve lo fa fare?" Giorgio è perentorio: "E' divertente. E questo basta".

La spiegazione più interessante viene da Sabrina: "E' una specie di sfida fra noi e la montagna. Noi siamo più forti di lei, anche se cerca di fermarci con quintali di roccia." Doc Slide scherza invece con accento genovese: "Costa poco e non ci sono i vigili che ti fanno la multa perché stiri le vecchie con lo skate. Bastano un paio di scarpe alte, dei guanti e un monte." Il Molo è più tecnico: "Se riesci a saltare nel modo giusto rimani in aria molto tempo, e sembra proprio di volare. L'unico difetto è che quando tocchi terra è come se fossi saltato dal secondo piano di una casa. Il Ratto si è rotto proprio così." Detto questo, tornano a risalire la china per permettermi di fare altre foto.

Ci vogliono alcuni minuti, e finalmente ottengo delle buone immagini. La Squadra Italiana di Rockplaning ("Ma non esiste una vera federazione," confessa Sabrina) si cambia allora d'abito in un vicino capanno, disinfetta le inevitabili escoriazioni e mi riaccompagna a valle, mentre la pineta torna tranquilla. Voglio proprio vedere se gli altri lettori riusciranno a propormi qualcosa di più apocalittico di questo.

Fabio Rossi



I NOMI DEL ROCKPLANING

Se davvero volete conoscere meglio questo assurdo sport, le uniche persone che potete contattare sono quelle citate nell'articolo. Alessandro Martens purtroppo in settembre ha traslocato in Olanda (Auguri!), ma potete scrivere per chiedere informazioni a:

Gianluca Mori, V.Nazionale 266, 16039 Sestri Lev.(GE)

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

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

Queste sono le valutazioni dell'usato:

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

OFFERTA VALIDA PER TUTTO IL MESE DI SETTEMBRE E OTTOBRE

COMPUTER HOUSE
IL CURSORE

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

ANDREA "007-1" FATTORI

STARQUEST: L'ULTIMO MASSACRO



Visto il successo ottenuto grazie all'ormai famosissimo *Heroquest*, la MB ha deciso di tornare alla carica con un nuovo gioco, molto simile al precedente per quanto concerne la struttura ma ambientato questa volta in un futuro di mondi lontani.

Il primo impatto con questo gioco è decisamente positivo; l'enorme scatola multicolore fa subito venire voglia di provarlo, al punto che ho dovuto lottare furiosamente per riuscire a strapparlo dalle grinfie della nostra famelica redazione e il contenuto non è certo da meno: oltre alle solite plance, carte, cartine e cartacce ci sono ben - rullo di tamburi - cinquanta miniature realizzate appositamente dalla Citadel, una delle migliori case mondiali in questo campo. Beh, come inizio non c'è male, che ne dite?

La dinamica di gioco non è particolarmente complessa e, così come *Heroquest*, anche *Starquest* si colloca a metà tra i giochi di ruolo e quelli da tavolo, cosa che renderà felici tutti coloro che vogliono avvicinarsi gradualmente al Role-Playing (per tutti coloro che - vergogna - si fossero persi i numeri precedenti, ripeto che *Role-Playing* non è altro che la traduzione inglese di Gioco di Ruolo) per poterlo così gustare fino in fondo.

Il gioco si svolge nel futuro, in una galassia sconvolta dalle incessanti lotte tra gli uomini e i terribili alieni giunti attraverso delle porte spazio-temporali createsi a causa dei viaggi in iperspazio.

Tra i partecipanti (da due a quattro), uno avrà il compito di impersonare i cattivi, mentre gli altri comanderanno i puri e coraggiosi Marines Spaziali, divisi in squadre da quattro più un comandante, armati di tutto punto e assetati di sangue. Obbiettivo del gioco per i buoni è quello di entrare nelle astronavi occupate dai nemici e fare piazza pulita di tutto ciò che si muove, mentre il cattivo deve cercare di bloccarli.

In realtà la meccanica di gioco è molto più complessa e dettagliata, con missioni precise da compiere e particolari condizioni da seguire: il tutto viene completato da dettagli quali le armi intercambiabili sulle miniature e l'equipaggiamento speciale per ciascun Marine.

A rendere le partite ancora più vivaci sono le carte che vengono casualmente pescate dal giocatore alieno all'inizio di ogni turno di gioco, capaci di avvantaggiare l'una o l'altra parte.

Oltre al libro delle istruzioni, che poteva effettivamente essere realizzato molto meglio, nella scatola c'è un Libro delle Missioni che fornisce ben dodici avventure già pronte per essere giocate. Unica pecca è il sistema di montaggio delle plance di gioco che è, per essere buoni, terribilmente scomodo e fa venire voglia di prendere il suo inventore e scaraventarlo dalla finestra.

Si tratta comunque di un buon prodotto, altamente giocabile e divertente, più adatto a coloro che sono alla prime armi piuttosto che a chi è già esperto di giochi di ruolo, ma che vale comunque la pena di provare.

TUTTO CIO' CHE AVRESTE SEMPRE VOLUTO SAPERE SU... STRATELIBRI!

Erano le dieci di una calda mattina di luglio: normalmente mi sarei trovato sotto la doccia o davanti a un'abbondante colazione a base di Nutella, ma non quel giorno. No! Avevo una missione troppo importante da compiere e non potevo concedermi il lusso di ritardare.

Approfittando della disattenzione generale causata dall'elevatissima temperatura, ero riuscito a introdurmi nelle oscure sale di Stratelibri, il sacro luogo in cui hanno visto la luce le edizioni italiane di *Call of Cthulhu* e del gioco di ruolo del *Signore degli Anelli*. Dopo aver atteso con pazienza l'occasione propizia, evitando con cura di farmi scoprire, sono riuscito a catturare due sacerdoti del culto dei giochi di ruolo, tali Paolo Ventura e Silvio Negri e a farli parlare tramite sofisticate torture.

Ecco quanto sono riuscito a ottenere:
Andrea: Dunque, cominciamo dall'inizio; come è nata Stratelibri?
Paolo: Innanzitutto Stratelibri non è il nome con cui ha preso vita questa ditta: intorno agli anni ottanta abbiamo creato la Pacific Enterprise Italiana, che si occupava esclusivamente di importazioni di giochi vari. Siamo stati i primi in Italia ad importare *Dungeons & Dragons* così come molti altri prodotti. Possiamo dire di essere quelli che hanno portato il gioco di ruolo nella nostra nazione, il che non è poco. Inoltre abbiamo sempre avuto ottimi rapporti con la Chaosium Inc, la casa editrice di *Call of Cthulhu*.
A: E quando siete diventati Stratelibri?
Silvio: Beh, intorno al 1988 abbiamo visto che il lavoro funzionava ottimamente e ci siamo detti "perché non proviamo a produrli i giochi, oltre che importarli?". Da questo ha preso vita la versione italiana di *Cthulhu* ed è proprio in questa occasione che siamo diventati Stratelibri.
P: Ottenere i diritti per le traduzioni non è stato difficile dato che Giovanni Ingellis, il boss, è conosciutissimo in America nell'ambiente dei giochi di ruolo (e per dimostrarmelo Silvio mi ha fatto vedere vari fax di gente molto famosa nell'ambiente, con congratulazioni per il lavoro svolto da Stratelibri). Inoltre Giovanni è anche colui che ha realizzato la conversione di *Dungeons & Dragons* per conto dell'Editrice Giochi, divenendo così una sorta di padre adottivo per il famoso gioco della TSR.
S: Per avere i diritti della conversione di *MERP* (*Middle Earth Role Playing*) invece, abbiamo dovuto sostenere una dura lotta con una casa editrice veramente molto grossa. Alla fine però l'abbiamo spuntata.
A: Tutto questo è molto interessante, ma veniamo ora al sodo: cosa bolle nelle vostre pentole per il futuro?
S: Per prima cosa stiamo completando alcune espansioni per i nostri prodotti principali: sono ormai pronti due moduli del *Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*, "*I Cancelli di Mordor*" e "*La Fortezza dei Goblin*". Per quanto riguarda invece il Richiamo di Cthulhu, uscirà tra breve tempo la conversione del famoso modulo *Terror from the Stars* (ho visto i disegni e non sono niente male).
P: Inoltre stiamo realizzando una sorta di rivista quadrimestrale per gli appassionati di H. P. Lovecraft, il creatore di Cthulhu. Si chiamerà "L'eco di Arkham" e riporterà, oltre a notizie sulla cittadina nata dalla mente dello stesso Lovecraft, anche avventure inedite create in Italia. Il formato sarà quello di un quotidiano.
A: Niente male, ne voglio una copia! Per il futuro più lontano avete già progetti?
S: Certamente, dovrebbero uscire nel giro di un paio di anni le conversioni di due dei più famosi giochi di ruolo in assoluto; però non ti diciamo quali sono!!!

Ovviamente i due ingenui si illudevano di potermelo tenere segreto ma alla fine, dopo lunghe torture hanno parlato. Peccato che io non farò lo stesso con voi!! Vi dico solo che sono veramente dei bei giochi. Ora vi saluto; mi aspettano un'altra doccia e molta Nutella.

MOLTE GRAZIE
Alla MB per averci fornito il materiale recensito e a Paolo e Silvio per la loro disponibilità.

SERIE A



E' da poco disponibile la seconda edizione dell'interessante gioco di simulazione calcistica che ha ottenuto unanimi consensi durante la passata stagione.

Il meccanismo di gioco è rimasto invariato: i partecipanti prendono il ruolo di allenatori di squadre composte da atleti in realtà militanti anche in formazioni differenti (es. Zenga, Baresi, Tacconi, Carnevale...), e ogni lunedì si ottengono i risultati delle partite disputate basandosi sui voti e le "pagelline" pubblicate dai quotidiani sportivi. Le regole vere e proprie sono - ovviamente - molto più raffinate e comprendono la possibilità di seguire il calciomercato e ogni aspetto della gestione della squadra.

Le nuove regole contengono alcune migliorie, le statistiche riguardanti l'ultima stagione calcistica e tutto quanto può servire per organizzare in casa propria un entusiasmante campionato.

SUL PROSSIMO NUMERO:

PC KID 2: IL RITORNO DI BONK!

EA HOCKEY: VIOLENZA SUL GHIACCIO PER MEGADRIVE

MAGIC POCKETS: IL NUOVO GIOCO DEI BITMAP BROS!

MEGA-LO-MANIA: LOTTA AGLI INQUINOTTERI!

NEBULUS II: POGO-A-GOGO

I SIMPSONS: DALLA TV AL COMPUTER!

STREET OF RAGE: STRADE VIOLENTE SUL MEGADRIVE!

F-117 STEALTH FIGHTER 2.0: ADESSO SI VOLA!

TRA TRENTA GIORNI IN EDICOLA...

NEL FRATTEMPO, VENITE A TROVARCI ALLO SMAU DI MILANO, DAL 3 ALL'8 OTTOBRE AL PAD 12 STAND A11/B8 !

THUNDERHAWK

AH-73M

SOFTEL
DISTRIBUZIONE













Quale membro speciale della squadra "MERLIN", hai ricevuto ordini specifici per scongiurare la situazione di crisi mondiale senza provocare una guerra su larga scala. Pilota il tuo "ThunderHawk" in quella che è stata definita "La più veloce simulazione in grafica 3D mai apparsa su home computer". (ACE)

DISPONIBILE PER
AMIGA E PC

T G M 96%
C+VG 90%

CORE
DESIGN LIMITED

Suite C, Tradewinds House, 69/71a Ashbourne Road, Derby DE3 3ES. Telephone: (0332) 297797. Facsimile: (0332) 381511



IN DUE PER COMBATTERE...

e ripulire la città

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A., Inc. FINAL FIGHT™ © 1991 Capcom U.S.A., Inc. Tutti i diritti riservati.
Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. Gold Ltd.

* Offerta valida fino al 31/10/91



Sconto 10% * ai soli titolari presso i SOFT center

64 cassetta	~~19.900~~	17.900
64 disco	~~25.900~~	23.300
Amiga	~~29.900~~	26.900

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

CAPCOM USA