BONUS:
IL POSTER DI
STREET FIGHTER 2!!!

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

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

L. 5.000 (Frs.7.5)

N. 18 LUGLIO/AGOSTO '92

SPECIALE GIOCHI DA TAVOLO & RPG!!!

TUTTI I GIOCHI DI TERMINATOR!!!

CREATURES II: IL C-64 VIVE ANCORA!!!

INDIANA JONES IV: ALLA RICERCA DI ATLANTIDE!

WIZKID: LA VITTORIA DELL' ORIGINALITA'

STREET FIGHTER II ™ È ARRIVATO!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

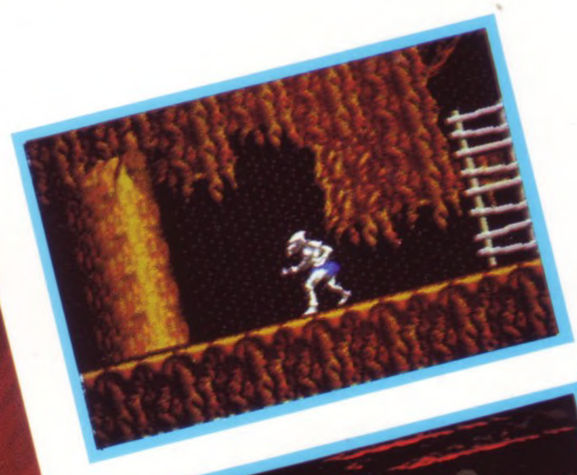
• SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™

Master System™

SHADOW OF THE BEAST™



TECMAGIK™

Un'indimenticabile avventura. Il giocatore si confronta con i sinistri signori delle tenebre. Una miriade di misteri e di enigmi da risolvere.

Psygnosis company logo. "SHADOW OF THE BEAST logo and illustration. SHADOW OF THE BEAST ™. Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED. (©) 1989, 1990, 1991 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and SHADOW OF THE BEAST™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.

© Psygnosis 1989

TOYS® LEADER

Tecmagik is a Trademark of Lance Investments. All rights reserved.

"SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. "Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM".

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433

CICCOGNANI STUDIO

AMSTRAD

VIVERE LA TECNOLOGIA

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

LA GRINTA AGUZZA L'INGEGNO

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

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

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

ADDAMS FAMILY	36
AQUAVENTURA	45
ASHES OF EMPIRE	43
BOROBODUR	32
CREATURES II	40
DUNE	34
EPIC	41
F1GP	56
G-LOCK	42
GREMLINS II	63
HOSTILE BREED	29
HUMANS	44
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	46
PUSHOVER	30
RANMA	61
RUSHING BEAT	62
SENSIBLE SOCCER	38
SHANGAI II	33
STREET FIGHTER II	82
TERMINATOR (MD)	54
TERMINATOR (MS)	55
TOKI	52
TOP GEAR	51
WIZKID	48

PREVIEW 8
Tante belle succulente novità da tutto il mondo.

POSTA 16
Sei ricchissime pagine piene zeppe delle vostre missive.

LE SCHEDE DEI NUOVI REDATTORI 64
Chi sono? Da dove vengono? Dove vanno? Un fiorino!

MEGA INTERVISTONE TOTALE 66
I programmatori del Team 17 svelano a CVG tutti i loro atroci segreti.

LUGLIO/AGOSTO 1992 N° 18

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

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

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Renato Facciuto Tel. 6948210-6948276

MARKETING E PROMOTION
Filippo Canavese Tel. 6948240

SEDE LEGALE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

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

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

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

Prezzo della rivista	L. 5.000
Arretrato	L. 10.000
Abbonam. (11 num.)	L. 44.000
Estero	L. 88.000

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson Spa - Via Rosellini,12 - 20124 Milano, mediante l'emissione di assegno bancario o per contanti.

L'abbonamento può essere sottoscritto anche utilizzando il c/c postale n. 18893206.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

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

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

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre anche le seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione Oggi, Bit, Elettronica Oggi, EO News Settimanale, Fare Elettronica, Informatica Oggi e Unix, Informatica Oggi Settimanale, Lan e Telecomunicazioni, Laser, Meccanica Oggi, Pc Floppy, Pc Magazine, Rivista PS/1, Strumenti Musicali, Watt.

Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

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

PT 346

MARIO

NEWS 22
Le ultime novità che faranno impazzire i lettori e piangere i conti in banca.

PLAYMASTER 71
Come ti risolvo *Harlequin* in men che non si dica, e molti altri interessantissimi trucchi.

DIVERTIMENTO PORTATILE 78
Cambio di guardia: al posto del saggio Simon l'esaurito Giovanni.

ARCADE ACTION 86
Total Carnage e una mega intervista non aspettano altro che di essere lette.

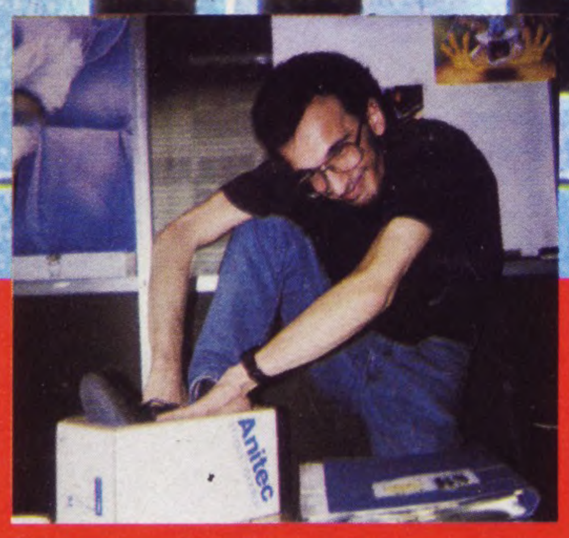
FAR OUT 98
L'Archeologia dei videogichi...

BOARD GAMES 102
Tavolo + scatola + pedine / giocatori = divertimento da tavolo.

A PAG. 58 - 59
IL POSTER ORIGINALE INGLESE DI STREET FIGTHER II!

FABIO "CRAZY CLIMBER" ROSSI

La situazione più "da videogiochi" mai vissuta dall'inossidabile boss di CVG risale alle vacanze estive di tre anni fa, quando fidandosi del suo fotografo di fiducia Alex Raso lo ha seguito su "un comodo sentierino" e si è ritrovato appeso a 50 metri su una scogliera, dove l'unico modo per non precipitare era aggrapparsi a rovi, formicai & cocci vari.



GIOVANNI "LOTUS II" PAPANDREA

L'esperienza più attinente al mondo dei videogiochi, del nostro prode redattore, è stata quando il bieco Fabio l'ha costretto a guidare sull'autostrada Milano-Genova (di notte).
Rinomata in tutto il mondo per la lunga serie di curve a geometria variabile, salite, discese, gallerie e quantità industriali di cartelli di varia natura.

PAOLO "LEMMINGS" CARDILLO

L'accaduto più videoludico da registrarsi nella vita dell'immarcescibile redattore di CVG risale all'infanzia: sarebbe più giusto dire "riscende", visto che dopo essersi incanalato in uno scivolo alla prematura età di otto anni ha subito un improvviso mutamento di rotta andando a schiantarsi al suolo. Lo scivolo era uno dei più alti mai installati a Gardaland. Io c'ero!

STEFANO "PITFALL" GIORGI

Il nostro redattore ha incominciato a occuparsi di giochi di ruolo, da una triste e oscura serata in cui, avendo occasione di giocare nuovamente dopo decine e decine di anni, fu sonoramente stracciato da una ragazza riconosciuta a livello internazionale come la più negata verso una qualunque attività videogiochistica.

EDITORIALE

Finalmente! Ormai c'era chi non ci credeva più, ma anche quest'anno sono iniziate le vacanze, e con un improvviso colpo di scena!

L'aria vacanziera ha infatti contagiato anche Simon e Marco, che hanno inaspettatamente deciso di lasciare la redazione e salpare verso nuovi lidi. Non preoccupatevi, però: da questo mese entrano a far parte della banda di Computer + Videogiochi due nomi altrettanto famosi nell'olimpo recensorio: Stefano Giorgi & Giovanni Papandrea!

Stefano è un veterano delle riviste di videogiochi: cinque anni fa lavorava infatti con me e Paolo in *Zzap!* e *TGM*, e il suo arrivo in redazione ha permesso finalmente di riunire un triumvirato di sicuro successo.

Giovanni invece scrive da poco sulle riviste specializzate, ma sono sicuro che grazie alla sua preparazione e simpatia - per non parlare dell'abilità grafica - diventerà presto un vostro grande amico così come lo è già per noi.

A questo punto non mi resta altro che augurarvi come sempre buona lettura e darvi appuntamento al prossimo numero, che troverete in edicola il primo settembre o giù di lì. Sembra troppo? Beh, per consolarvi potete sempre comprare lo Speciale Computer + Video Giochi Estate '92, in cui troverete come sempre un riassunto della produzione videogiochistica degli ultimi sei mesi, gli immancabili articoli e - in esclusiva interplanetaria - il Gioco Di CVG! Se lo perdete siete fatti di legno.

FABIO ROSSI

LE ICONE DI C+VG

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

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

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

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

VAI DI PERCENTUALE!

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

GRAFICA

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

SONORO

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

GIOCABILITA'

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

LONGEVITA'

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

I PUNTEGGI

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

GLOBALE

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

SOFTMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA DAL 1984!

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

HAI VISTO CHE FOLLIA?
Non si sono mai visti dei prezzi così bassi! Invia subito il tuo ordine: i prezzi pazzi valgono solo fino ad esaurimento dei prodotti e comunque fino al 31/8/92...

HINT BOOKS

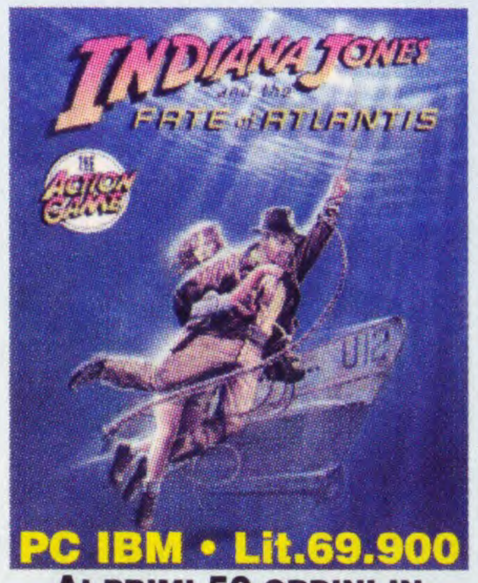
AIR COMBAT STRATEGIES	45.000
CASTLE OF DR. BRAIN	20.000
ECOQUEST	20.000
HARPOON BATTLEBOOK	35.000
HEART OF CHINA	25.000
LEGEND OF DARKMOON	20.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°)	39.000
MIGHT & MAGIC 3	35.000
POLICE QUEST 3	20.000
QUEST FOR CLUES 4	49.000
ULTIMA VII CLUE BOOK	29.000
WING COMMANDER 1 & 2	59.000

AMIGA

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

PC IBM

ACES OF THE PACIFIC	99.000
ACTION FIVE	TEL.



PC IBM • Lit.69.900

AI PRIMI 50 ORDINI IN OMAGGIO UN CAPPELLINO ORIGINALE USA!

A320 AIRBUS (80386/VGA)	110.000
B17 FLYING FORTRESS	TEL.
CONQUEST OF LONGBOW	99.900
DUNE	79.900
DUNGEON MASTER	TEL.
DYNAMIX BUNDLE	TEL.
ELVIRA 2	69.000
EPIC	79.900
EUROPEAN CHAMPION. 1992	79.900
FALCON 3.0 (VGA)	99.900
FEMME FATALE VM18	69.000
HARPOON & BATTLESETS	TEL.
HEIMDALL	69.900
HOOK	69.900
INTERN. SPORTS CHALLENGE	69.900
LEATHER GODDESSES 2	TEL.
AVVENTURA GRAFICA SU 17 DISCHETTI!	
LEGEND OF DARKMOON	69.900
LEISURE LARRY 1, 2 & 3	139.000
LEISURE LARRY 5 (HD/VGA)	89.900
MIGHT & MAGIC 3	99.000
MONKEY ISLAND 2 °	99.000
POLICE QUEST 3 (HD/VGA)	99.900
ROCKETEER °	69.900
SEX OLYMPICS VM18	65.000
SISTHEMA PLUS °	169.000
TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMPA DIRETTA SULLE SCHEDINE	
STAR TREK: 25TH ANNIV.	79.900
TEAM YANKEE 2 °	79.900
TEST DRIVE 2 COLLECTION	59.000
TEST DRIVE 3 (VGA)	65.000
ULTIMA TRILOGY 2	89.900
ULTIMA VII (80386/VGA)	89.900
WILLY BEAMISH	99.900
WING COMMANDER DELUXE	99.900
WING COMMANDER 2 (HD)	79.900
WC2: SPECIAL OPER. (HD)	59.000
WC2: SPECIAL OPER. 2 (HD)	TEL.
WC2: SPEECH PACK (HD)	29.000

CD-ROM PER PC IBM

CHESSMASTER 3000	185.000
RICHIEDE WINDOWS	
MIDWINTER + GUNSHIP	160.000
MIG 29 + MIG 29 SUPER	160.000
M& TANK PLATOON	160.000
RAILROAD TYCOON	160.000
RED STORM RIS.+CARRIER C.	160.000
ULTIMA SERIES (DAL 1° AL 6°)	199.000
ULTIMA 6+WING COMM.	170.000
WING COMM+MISS 1 & 2	170.000

ACCESSORI

ACTION REPLY	109.000
JOY. SG FIGHTER	49.000

MEGADRIVE

ABRAMS BATTLE TANK	99.000
BATTLE SQUADRON	69.000
BUDHOKAN	89.000
CENTURION	89.000
F-22 INTERCEPTOR	99.000
FAERY TALE	85.000
FORGOTTEN WORLDS	89.000
HARD BALL!	70.000
J.MADDEN FOOTBALL	85.000
LAST BATTLE	79.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL	79.000
NHL ICE HOCKEY	99.000
ONSLAUGHT	70.000
PAT RILEY BASKETBALL	89.000
PGA TOUR GOLF	99.000
PHANTASY STAR III	119.000
POPULOUS	89.000
ROAD RASH	89.000
SHADOW OF THE BEAST	99.000
SONIC THE HEDGEHOG	99.000
SPACE INVADERS 1991	79.000
STAR CONTROL	79.000
SUPER HYLIDE	89.000
SWORD OF SODAN	79.000
TEST DRIVE II (MAN. ITALIANO)	89.000
TURRICAN	85.000
688 ATTACK SUB	109.000

...IN PIU' se la spedizione supera Lit.100.000, troverai in omaggio la splendida T-Shirt SoftMail!
(offerta valida fino al 31/8/92)

031-300-174
FAX 031-300-214

PREZZI PAZZI

ACCESSORI

AMPLIFIERS (AMPLIFICATORE)	29.000
CLEANING KIT	19.000
HIP BAG (MARSUPIO)	29.000
HOLSTER (FONDINA)	19.000
MAGNIFIER (LENTE)	19.000
PLAY&CARRY (VALIGETTA)	29.000
VIEWBOYS (LENTE)	25.000

GAMEBOY

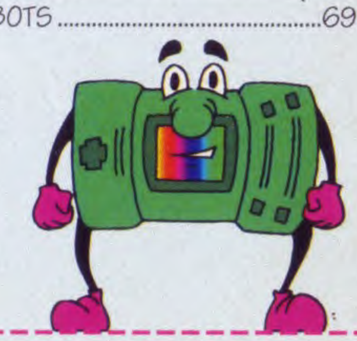
AEROSTAR	55.000
ALTERED SPACE	55.000
AMAZING PENGUIN	49.000
ASTEROIDS	49.000
BATTLE UNIT ZEOTH	49.000
BATTLETOADS	59.000
BEETLEJUICE	59.000
BLASTER MASTER BOY	59.000
BOOMERS ADVENTURES	45.000
BOXXLE	45.000
BURAI FIGHTER	45.000
CASTLEVANIA II	65.000
CATRAP	39.000
CHOPLIFTER II	55.000
CYRAID	49.000
DAEDALLAN OPUS	39.000
DAYS OF THUNDER	64.000
DEAD HEAT SCRAMBLE	49.000
DEXTERITY	39.000
DOUBLE DRAGON II	59.000
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5	59.000
ELEVATOR ACTION	54.000
EXTRA BASES	59.000
FISH DUDE	54.000
FIST OF THE NORTH STAR	49.000
FLASH GORDON	79.000
FORTIFIED ZONE	54.000
FORTRESS OF FEAR	49.000
FROMMER TRAVEL GUIDE	79.000
F1 RACE (CONADATTATORE)	69.000
GAUNTLET 2	59.000
GO! GO! TANK	49.000
GODZILLA	59.000
GREMLINS II	59.000
HATRIS	59.000
HUNT FOR RED OCTOBER	64.000
IN YOUR FACE	59.000
JACK NICKLAUS GOLF	69.000
KUNG FU HEROES (JAPAN)	35.000
KUNG FU MASTER	49.000
KWIRK	49.000
LOCK'N'CHASE	59.000
LOOPZ	49.000
MARBLE MADNESS	59.000
MARU'S MISSION	49.000
MERCENARY FORCE	45.000
MONOPOLY	59.000
MOTOCROSS MANIACS	49.000
MYSTERIUM	49.000
NAVY SEALS	55.000
NBA BASKETBALL	55.000
NOBUNAGA'S AMBITION	69.000
PACMAN	59.000
PENGUIN WARS	45.000
PIPE DREAM	39.000
POWER MISSION	49.000
POWER RACER	49.000
QUARTH	49.000
RESCUE OF PRIN. BLOB	49.000
ROLAN'S CURSE	54.000
SERPENT	49.000
SNEAKY SNAKES	55.000
SNOOPY (JAPAN)	39.000
STAR TREK	65.000
SUPER HUNCHBACK	59.000
TASMANIA STORY	49.000
TERMINATOR 2	69.000
THE PUNISHER	59.000
THE SIMPSONS	65.000
THE SWORD OF HOPE	49.000
TURTLES II	75.000
ULTRA GOLF	69.000

GAMEGEAR

CLUTCH HITTER	79.000
DONALD DUCK	79.000
DRAGON CRYSTAL	59.000
FANTASY ZONE	59.000
LEADERBOARD GOLF	79.000
MICKEY MOUSE	79.000
NINJA GAIDEN	79.000
PACMAN	59.000
SHINOBI	69.000

LYNX

A.P.B.	69.000
BILL & TED ADVENTURE	69.000
BLUE LIGHTNING	59.000
CHECKERED FLAG	69.000
GATES OF ZENDOCON	49.000
GAUNTLET	49.000
HARD DRIVING	69.000
KLAX	49.000
PAC-LAND	69.000
SCRAPYARD DOG	69.000
SLIME WORLD	59.000
WARBIRDS	69.000
XYBOTS	69.000



Console portatile LYNX con 1 gioco a sole Lit.159.000
(fino ad esaurimento)

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

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
CVG — Spese di spedizione Lit.		7.000
ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.		

NEL CASO IN CUI I TITOLI QUI SOPRA INDICATI SIANO ESAURITI PREGO SOSTITUIRLI CON I SEGUENTI TITOLI DI RISERVA:

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

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

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

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

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ VISA ☐

N° della Carta di Credito — Scadenza

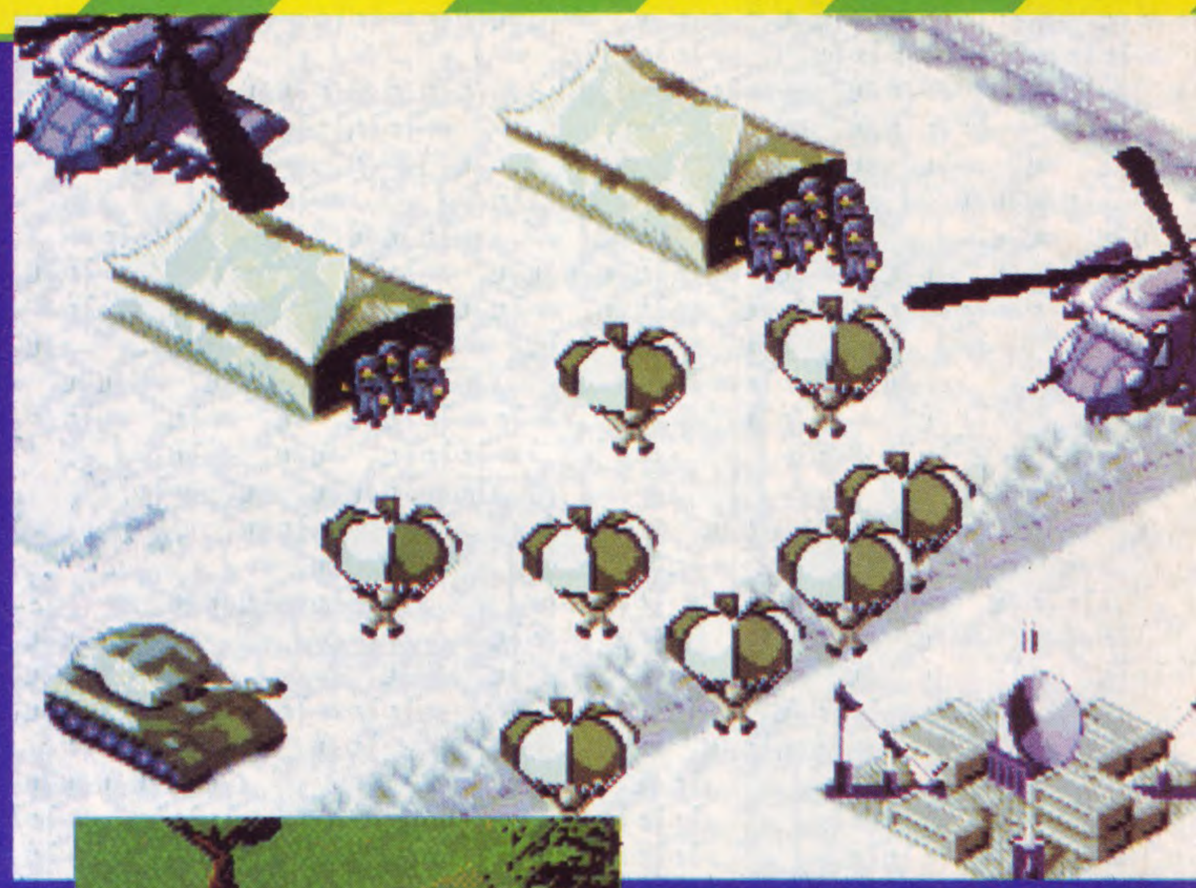
COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

PREVIEW



ROOKIES

"Un *Lemmings* con missioni" l'ha definito il suo autore Andy Green. In *Rookies* dovrete prendere a cliccate i soldati del vostro plotone e "ordinare" a ciascuno o a gruppi interi di causare morte e devastazione. Se questo vi fa venire in mente certe pallosità strategiche della Impressions (tipo *Rorke's Drift* o *Cohort*) per fortuna siete sulla strada sbagliata. Come sostiene Green, *Rookies* è stato congeniato per non affollare di finestre lo schermo e soprattutto per essere divertente. Se si vuole indicare a un soldato (o a un gruppo) di recarsi in un punto del paesaggio isometrico, si clicca su di esso e sulla sua destinazione. Se invece volete indicare un bersaglio da distruggere, il secondo click sarà sull'elemento del paesaggio da distruggere. Semplice no? Il bello è che i soldati stessi sceglieranno il tipo di arma da usare per ogni elelmento del paesaggio da distruggere: se per esempio avete designato un albero come bersaglio, state sicuri che verrà utilizzato un lanciafiamme che lo ridurrà in cenere. Una delle cose più divertenti sono gli agguati: mentre alcuni soldati rimangono nascosti se ne può mandare uno in avanscoperta. A questo punto i nemici, dopo averlo individuato, lo rincorreranno e voi nel frattempo lo avrete già indirizzato nel luogo dell'agguato, dove sono nascosti tutti gli altri. A quel punto i nemici saranno in trappola. Non vi sembra una situazione vista in tanti film di guerra? Beh, allora sappiate che i soldati fumano, vanno a dormire giocando col Gameboy e, quando sono vicini agli alberi, a volte fanno anche pipì! I paesaggi saranno nevosi, desertici, piovosi e influenzeranno tutti le vostre tattiche di gioco: cosa volete di più? La recensione sul prossimo numero di CVG? Non mancherà!

VERSIONE	DATA
AMIGA	IMMINENTE

PREVIEW

ZOOL

Secondo la Gremlin, questo gioco dovrebbe costituire una sorta di evento per tutti gli amanti dei giochi di piattaforme. Trattasi di guidare una specie di formica ninja (arrivata direttamente dalla decima dimensione) attraverso un incredibile percorso di 18 livelli ripieno di tutto quello che un piattaformista potrebbe desiderare. A partire dalla grafica: il look dovrebbe riflettere la percezione che ha del nostro mondo un essere che viene dalla decima dimensione e quindi, come potete vedere dalle foto, dovrebbe essere qualcosa di assolutamente bizzarro. Quello che dovrebbe davvero sconvolgere è comunque l'incredibile varietà e l'interazione con il paesaggio implementata nel gioco: i primi livelli richiederanno semplicemente che si vada da un posto all'altro, mentre gli altri saranno più basati sull'esplorazione e sul senso di orientamento, visto che proporranno enigmi "labirintici". Sembra che nulla in Zool sia stato tralasciato: bonus e stanze segrete saranno lì ad aspettare che li scopriate. Alla Gremlin sostengono che Zool sarà un pozzo perpetuo di sorprese: "Dovrà essere come esplorare un vero mondo" ci hanno riferito, "alla quarta o quinta visita in una locazione si scoprirà sempre qualcosa di nuovo". Ci sarà anche una sezione sparatutto che dovrebbe costituire una sorta di intermezzo per far tirare il fiato al giocatore. E la ninjaformica che capacità avrebbe? Bè, spara un po' dappertutto e può valersi di vari incantesimi, come lo Ying-Yang, che praticamente crea un'immagine riflessa di Zool raddoppiando la sua potenza di fuoco. E se questo non vi è bastato, spappiate che la formica avrà i suoi 80 frame di animazione e che al livello 4 ci dovrebbero essere spettacolari effetti di rotazione. Non vediamo l'ora che arrivi!

VERSIONE	DATA
AMIGA	IMMINENTE

PREVIEW

PREMIERE

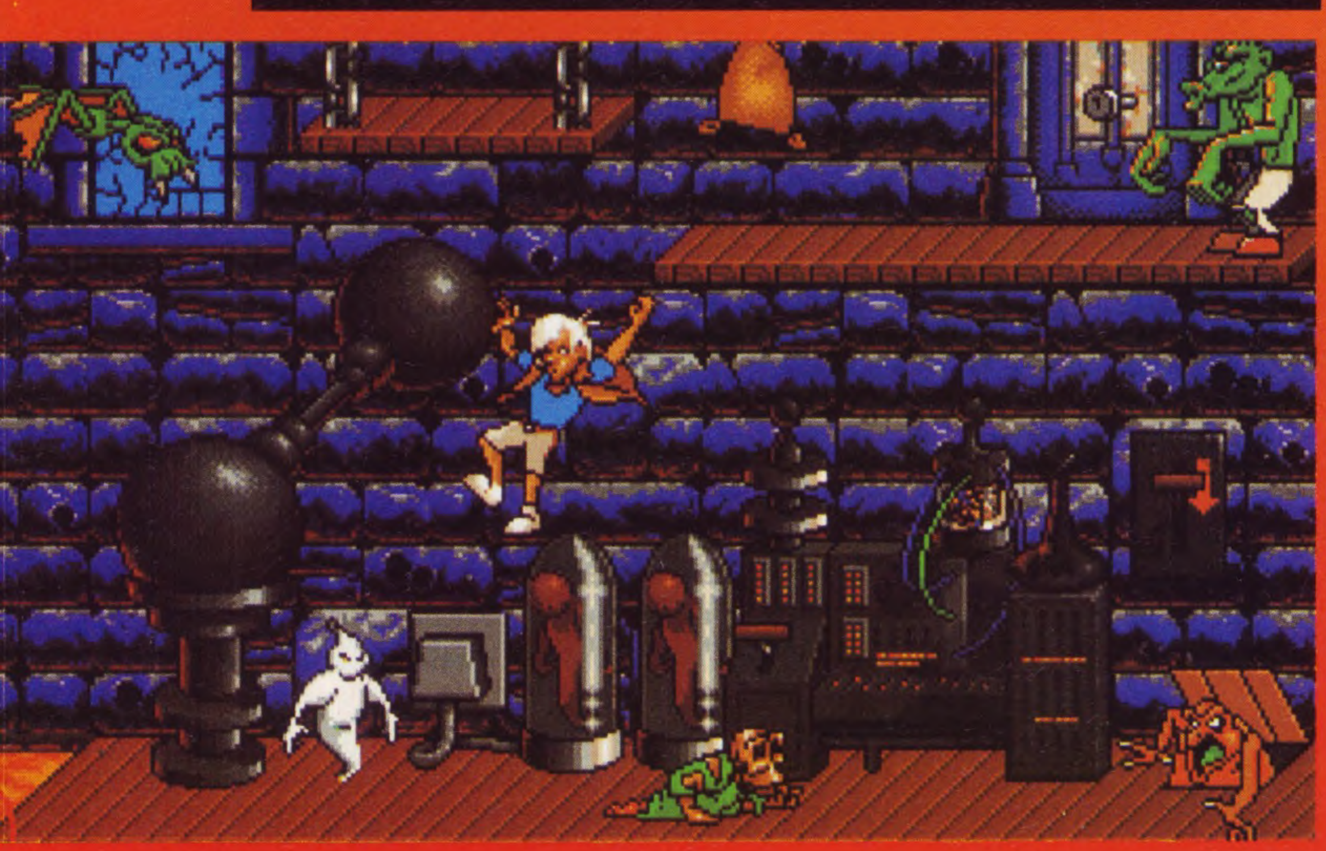
In questo periodo i ragazzi della Core se la stanno spassando: oltre al successo riscosso in patria con i loro giochi per home computer, le conversioni realizzate in Giappone per il mercato delle console stanno rendendo quantità immani di vil danaro, con cui i programmatori e i progettisti possono finalmente prendersi un attimo di respiro.

Uno di loro è l'autore di *Heimdall* Jerr O'Carroll, che insieme al suo collega di sempre Ged Keaveney ha sfruttato questa pausa per progettare quello che lui pensa sarà il gioco che cambierà il mondo dei platform game. Il nome del programma è *Premiere*, e lo scopo è guidare un aiuto-regista attraverso sei giganteschi studi cinematografici alla ricerca delle altrettanti parti dell'ultimo successo del suo capo.

A parte il carinissimo stile grafico - che deriva dalle precedenti esperienze di Jerr con lo studio Sullivan-Bluth, che è quello che ha realizzato *Dragon's Lair* - le innovazioni che abbiamo potuto vedere sono poche. C'è la possibilità di passare dietro ai set per superare alcuni punti, ma a parte quello...

Ad ogni modo, *Premiere* dovrebbe essere pronto per settembre, e solo allora potremo vedere se Jerr & Ged riusciranno a replicare il successo di *Heimdall*. Nel frattempo, preparatevi a combattere con indiani, cowboy, poliziotti, i Fratelli Marx, mostri assortiti, mostroni di serie B, draghi, cavalieri in armatura, streghe e - soprattutto - cartoni animati!

VERSIONE	USCITA
AMIGA	SETTEMBRE



LIVERPOOL

YOU'LL NEVER WALK ALONE

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

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

GRANDSLAM

Disponibile per:

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

© Martin Buchan

PREVIEW

Ci sono quelli che attivano le capacità trasformanti del pavimento (e allora bisogna colorare le piastrelle con un pennello per ottenere vari effetti), quelli che danno inizio all'Inseguimento Amoroso Reale (dove bisogna sfuggire a un'orda di regine ciccione), e molti altri ancora di cui nemmeno noi abbiamo capito il funzionamento. Inoltre, ci sono naturalmente la possibilità di giocare in due, le stanze segrete, le sequenze-bonus, i finali differenziati e gli intermezzi... insomma, *Galactic* sarà sicuramente un gioco acido. Se invece sarà bello o no è ancora tutto da vedere, ma continuate a seguirci e ne troverete la recensione completa in uno dei prossimi numeri di CVG!!!

GALACTIC - THE VISION GAME

Stavros Fasoulas è un tipo strano. Non solo ha un nome ridicolo, non solo è l'autore di alcuni dei più grandi successi del Commodore 64 (*Sanxion* e *Quedex*), non solo ha deciso di mettersi a fare lo scrittore di fantascienza, ma soprattutto sono due anni che sta lavorando al suo ultimo videogioco, che ritiene sarà il miglior programma per computer mai realizzato.

Il gioco in questione si chiama *Galactic,* e probabilmente ne avrete visto le foto sui vecchi numeri di CVG. La lunghissima gestazione dipende dalla cura maniacale con cui Stavros sta ritoccando e stravolgendone la struttura da due anni a questa parte, ma visto che sono ben sei mesi che il concept non subisce modifiche abbiamo deciso di presentarvelo una volta per tutte in quella che dovrebbe essere la sua forma definitiva - forma che, a dir la verità, è piuttosto acida.

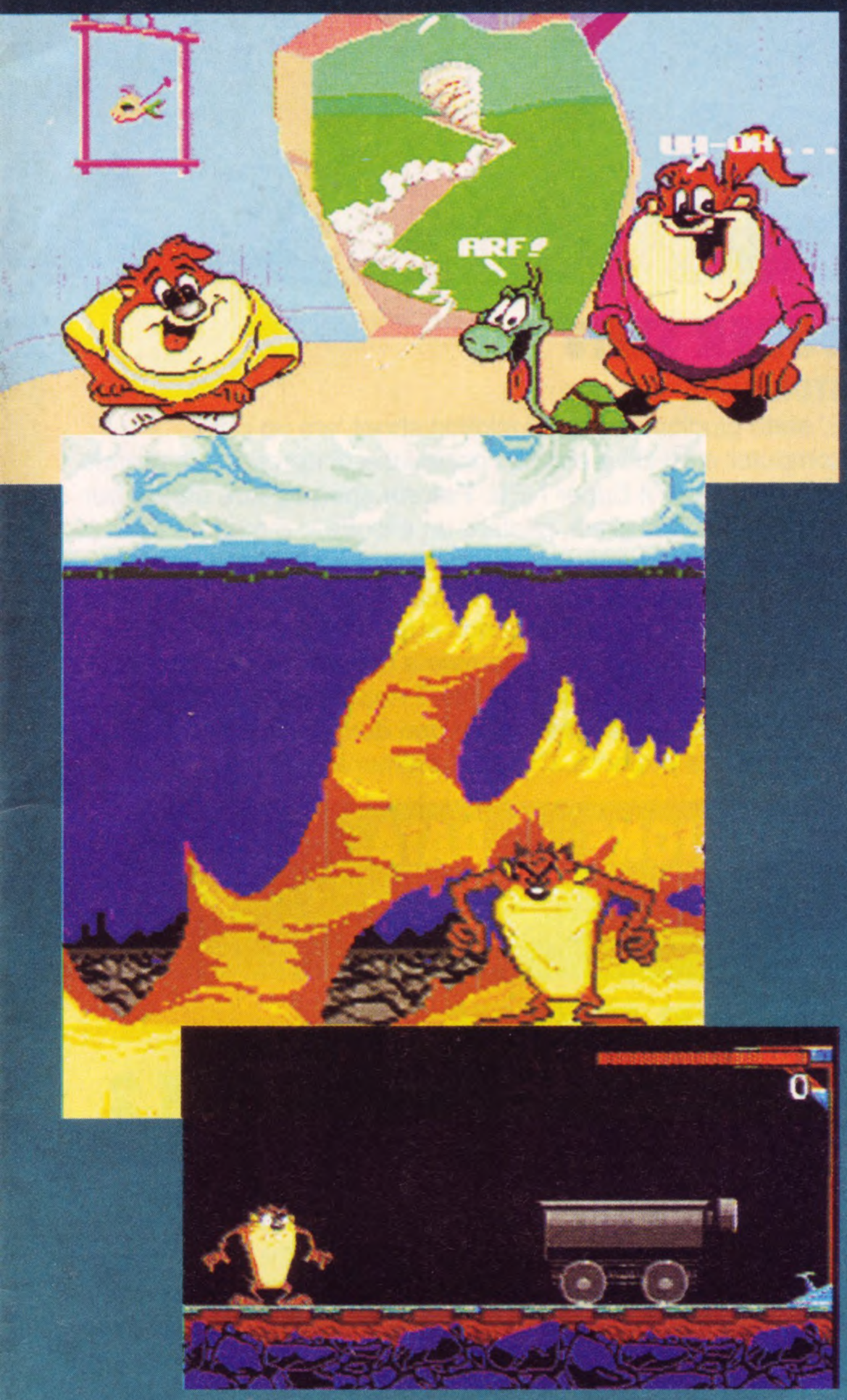
Il giocatore controlla Re Rudolph, impegnato nel rimettere in riga il suo mazzo di carte preferito, che si è ribellato e ha invaso le molte stanze del castello in cui vive. Le carte sono divise in due gruppi - viola & arancione - i cui membri hanno acquistato vita propria e vagano per le stanze sparandosi a vicenda: Rudolph deve inglobarli nelle carte bianche che può lanciare in otto direzioni e raccoglierli. Se il re riesce ad acchiapparli al volo prima che cadano sul pavimento - che è anche il soffitto, perché ogni stanza è in realtà una sfera - recupera energia, mentre se li lascia impattare al suolo i personaggi si trasformano in bonus che danno punti o attivano funzioni speciali.

Capito tutto? Allora mettetevi comodi per la seconda parte: sullo schermo c'è un indicatore dell'energia delle fazioni in lotta, diviso in due barre colorate che cambiano lunghezza a seconda di quanti personaggi sono presenti sullo schermo. Il giocatore deve stare attento a mantenere una sorta di equilibrio fra le barre - sia per non scatenare effetti nefasti, sia perché le barre indicano anche il livello d'energia del re stesso, che può assumere uno o l'altro colore e potrebbe morire facendo malaccortamente diminuire l'indicatore momentaneamente selezionato per rappresentarlo.

Poi ci sono i bonus: sono moltissimi e con un sacco di effetti diversi.

VERSIONE	DATA
AMIGA	BOH!

PREVIEW



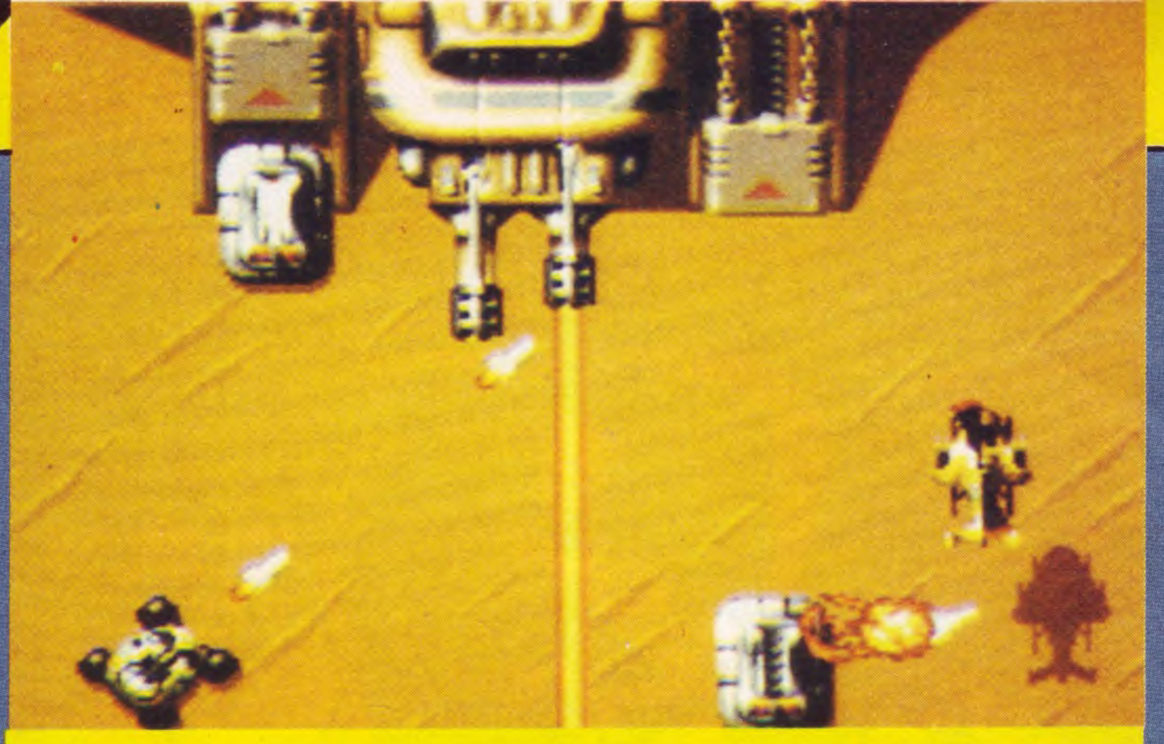
TASMANIAN DEVIL

E' il terrore del mondo dei cartoni, la sola cosa che riesca a fare paura a Bugs Bunny e Road Runner: è il Demone Tasmaniano (Tasmanian Devil).
Si tratta sicuramente della creatura più bizzarra mai incontrata nella dimensione fantastica. Questa vorticante palla di peli e di zanne è sostanzialmente in grado di fare soltanto due cose: mangiare e distruggere tutto ciò che incontra (sarà mica un Critter? - Nuke).
L'ultima cartuccia del Megadrive vi consentirà di riuscire ciò che nessun altro essere umano e non aveva mai potuto fare: CONTROLLARLO!

Il gioco in sé stesso è un immenso platform nel quale potrete incontrare molti altri famosi personaggi del mondo dei disegni animati made in Warner Bros. Il Demone Tasmaniano è un vero divoratore, un'obbrobriosa sfera di materiale organico, molto più simile comunque a un tifone che a un animale. Al colmo della sua fame frenetica, la bestia si tramuta in una fonte di disastro vorticante, distruggendo qualunque cosa venga disgraziatamente a trovarsi sulla sua strada.
A una lieve pressione del bottone del joypad gli potrete far fare la medesima cosa. La grafica è cartonesca dall'inizio alla fine, e ci sono alcune espressioni del protagonista molto simpatiche in determinate situazioni, specie quando estrae un cartello con scritto: "Uh-Oh..." prima di farsi un gran male. Il tutto include anche alcune tra le animazioni più belle che abbiate mai visto sul vostro Megadrive. Il gioco offre tonnelioni di livelli e squilliardi di cattivoni. Ci sono bonus segreti obbligatori e questa può essere veramente una grande novità.
Non perdetevi i prossimi numeri di CVG per una recensione globale del gioco in questione.

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	PRESTO

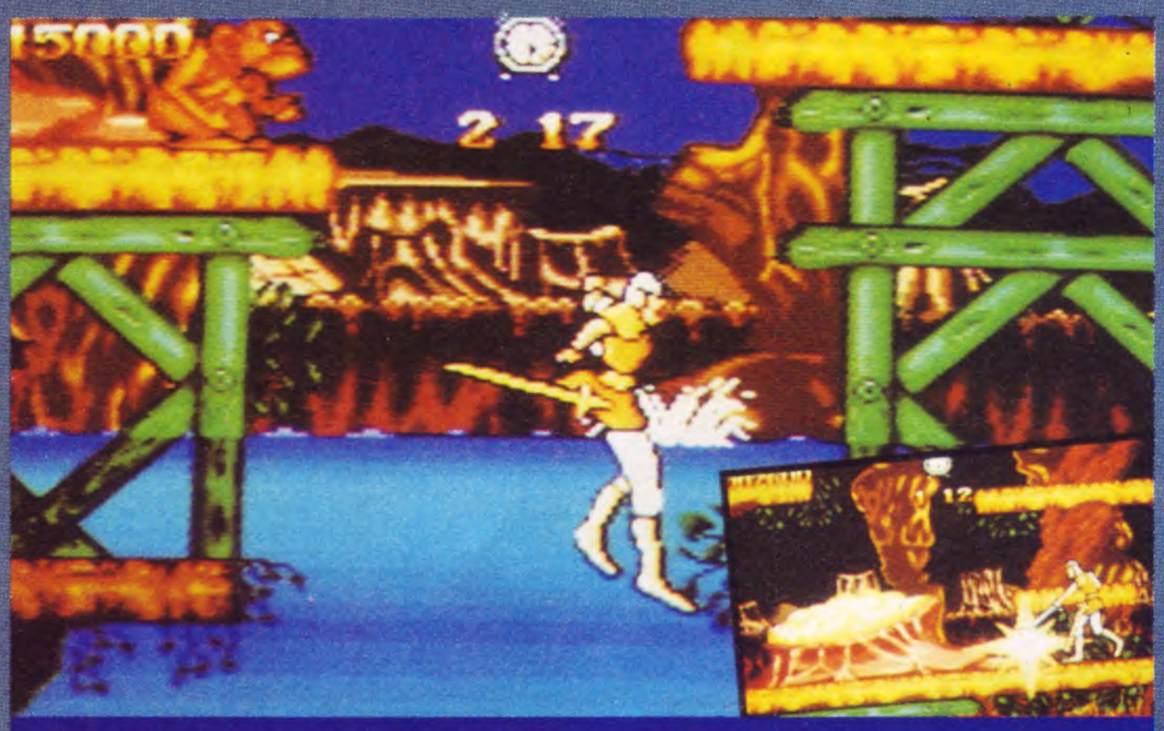
PRE VIEW



SUPER SWIV
STORM

E' stato giudicato uno dei migliori shoot 'em up per i computer a 16-Bit e ora ha l'occasione di riproporsi in grande stile anche per il Super NES. Potrete sparpagliare danno per un raggio di 360 gradi, pilotare un elicottero o guidare una fuoristrada, e tutto questo è all'insegna di un sanissimo uso dell'ultraviolenza più gratuita che ci sia.
Riuscirà *SWIV* (bada bene, non è assolutamente *Silkworm IV* - Nuke) ad aggiudicarsi la palma di miglior titolo dell'anno per smanettoni? ...E chi può dirlo? Aspettatevi una megasucculenta recensione su uno dei prossimi numeri della vostra rivista preferita, CVG naturalmente!

VERSIONE	DATA
SUPER NES	NC



DRAGON'S LAIR
ELITE

Ricordate il mitico *Dragon's Lair* su Laser Disk che sconvolse tutti noi qualche anno fa? Bene, l'Elite ha ottenuto la licenza per il Super NES e sta attualmente lavorandoci sopra. Come potete vedere dalle fotografie qui riportate, il gioco è un platform a scorrimento orizontale molto simile alla versione per il Game Boy. Nel giocarci impersonerete Dirk The Daring, un coraggioso cavaliere troppo stupido per vedere un minimo di pericolo quando se lo trova di fronte.

VERSIONE	DATA
SUPER NES	PRESTO

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GRAND PRIX 2
SEGA

Senna è tornato più crudele e più spietato che mai. In quest'ennesimo gioco di guida dovrete guidare il suddetto pilota attraverso svariati circuiti sparsi per tutto il mondo. Riuscirà Ayrton a vincere il Mondiale? Su Megadrive è molto probabile, mentre nella realtà molto più difficile...

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	PRESTO

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD

Sembra proprio che questo sia un momento particolarmente felice per i giochi sportivi e ancora più felice per il Megadrive, che se li sta accaparrando tutti. Infatti fra non molto tutti i possessori della suddetta macchina a 16-bit potranno giocare con una delle simulazioni di golf che hanno fatto storia (naturalmente su computer), *Leaderboard* appunto.

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	PRESTO

OLYMPIC GOLD
US GOLD

Ricordate *Olympic Gold*? Ne avevamo parlato già in passato. Ora il gioco sembra essere definitivamente finito, e vi promettiamo una succulenta recensione su uno dei prossimi numeri. Intanto godetevi pure le fotografie...

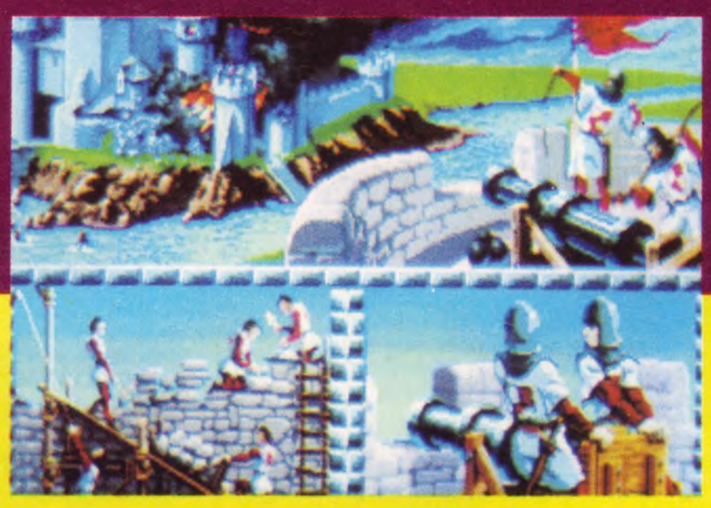
VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	IMMINENTE
MASTER SYSTEM	IMMINENTE

PREVIEW

RED ZONE
PSYGNOSIS

Ricordate che ve ne avevamo già parlato lo scorso numero? Ora *Red Zone* dovrebbe essere già essere ultimato, e vi promettiamo di parlarvene il più a lungo su uno dei prossimi CVG. Comunque, da quanto abbiamo potuto vedere, sembra destinato a surclassare il non eccezionale *Team Suzuki!*

VERSIONE	DATA
AMIGA	IMMINENTE



RAMPART
DOMARK

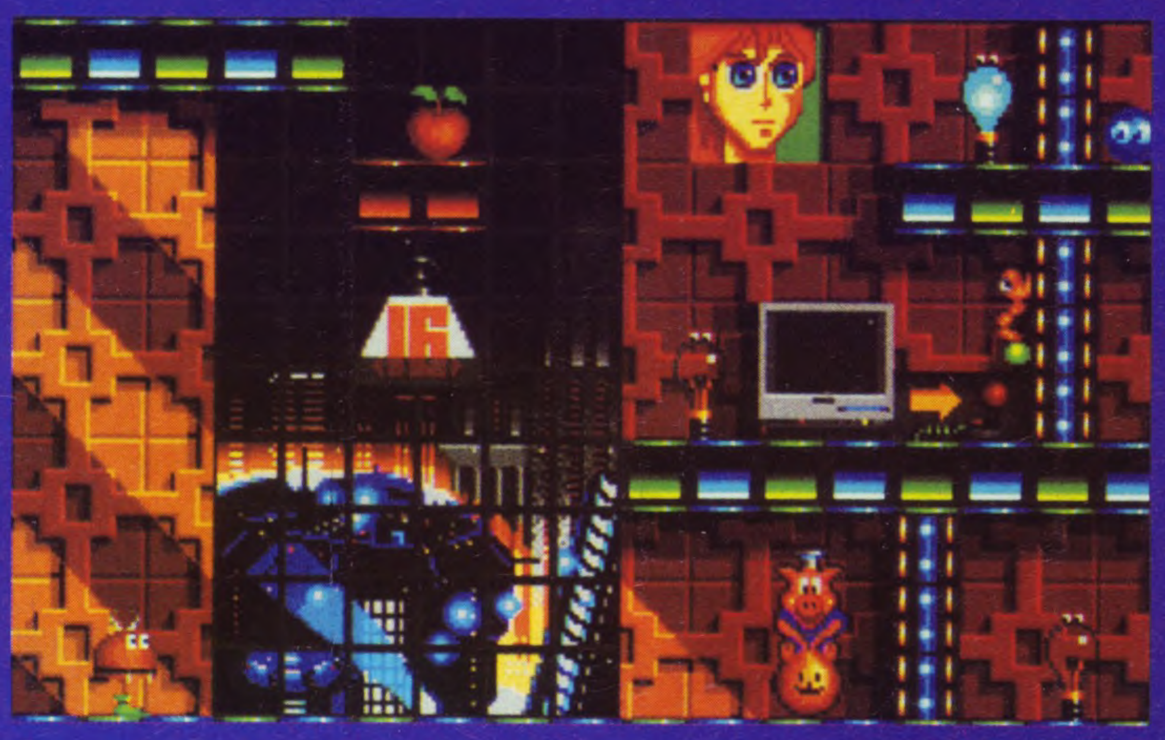
E' imminente, sta per uscire e sicuramente sarà gia uscito come leggerete queste righe. Ma che cosa? *Rampart*, ovvio! In questo gioco che a quanto pare risulta molto innovativo, verrete omaggiati di un ricchissimo castello da farvi prontamente demolire da un altro giocatore. Naturalmente tutti voi saprete che è la conversione dell'omonimo coin-op, di consegunza è inutile dilungarsi più di tanto. La recensione? Prossimamente su queste pagine.

VERSIONE	DATA
AMIGA	E CHI PUO' DIRLO?

RISKY WOODS
ELECTRONIC ARTS

Risky Woods è praticamente un incrocio fra un beat 'em up e un platform game. La caratteristica basilare di questo gioco è di essere essere stato realizzato con uno stile prettamente giapponese. A quanto pare sembra essere destinato ad entrare nella categoria degli "ammazza se sei duro da finire" come *Army Moves* e *Navy Moves*. Almeno, se non altro, la longevità sarà sicuramente alta (si spera anche la vostra pazienza - Nuke).

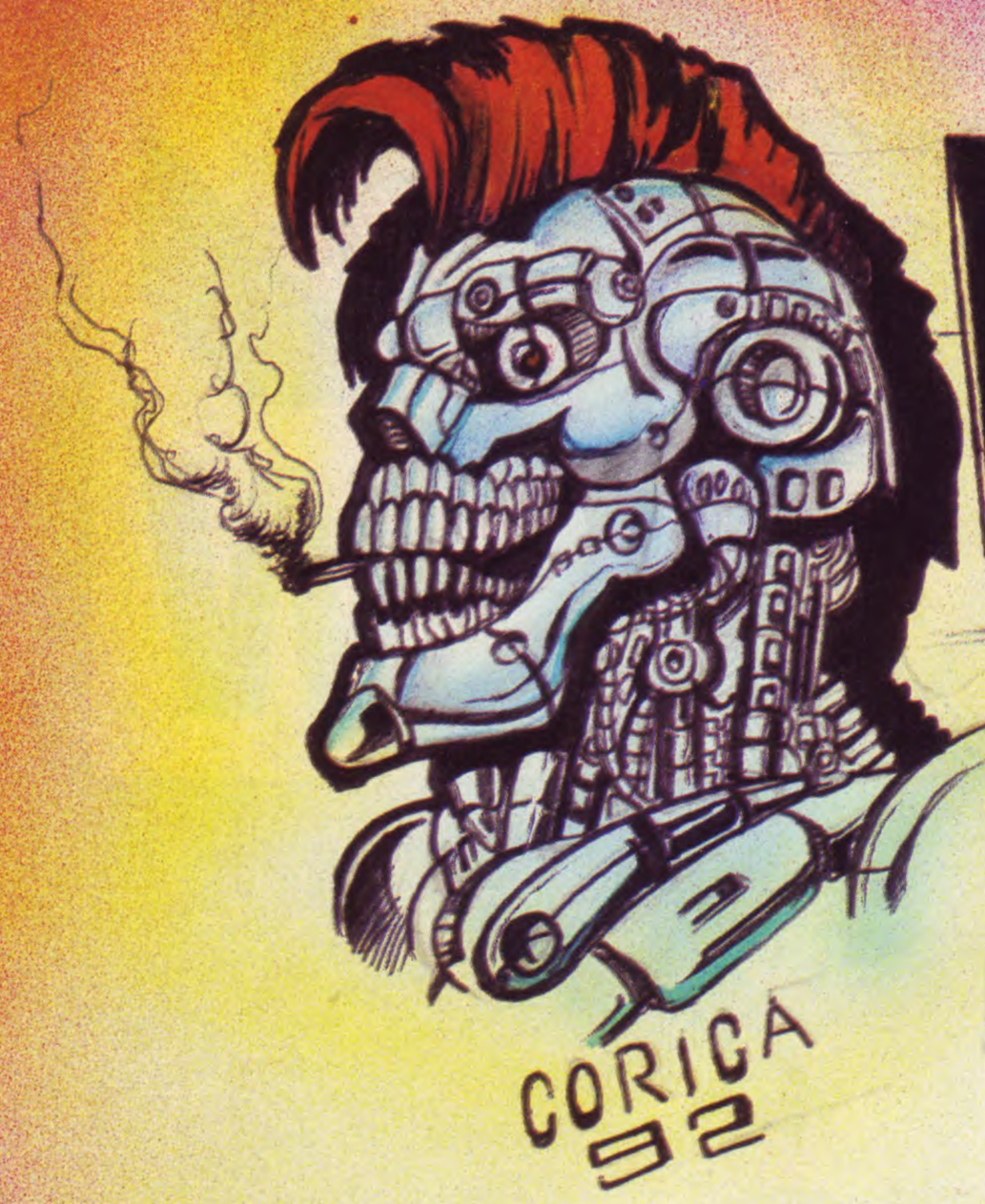
VERSIONE	DATA
AMIGA	NC



SILLY PUTTY
SYSTEM 3

Uno dei tanti giochi attesi dalla System 3 è *Silly Putty*, che vi dà l'occasione di impersonare un blob di stucco, Silly appunto!
Il grandissimo problema di Silly è di essere stato rapito dal perfido Dazzledaze e condotto contro la propria volontà sul pianeta Terra. Ora deve riuscire a tornare a tutti i costi sul suo pianeta natio "Putty Moon", prima che il maligno lo distrugga e faccia diventare dei bubblegum tutti i suoi simili. Per far ciò, il nostro impavido eroe gommoso dovrà riuscire a costruire lo *Skyscraper*, un'astronave in grado di riportarlo sul suo pianeta e sconfiggere definitivamente il perfido Dazzledaze.
I problemi non finiscono qui: infatti Silly per costruire il propulsore si dovrà far aiutare da dei robot a energia solare (Daitaaarn... - Fabio), i quali non hanno la minima intenzione di dargli man forte. Ora sta unicamente a lui trovare il modo di salvare sé stesso e tutta la sua stucchevole razza.
Il gioco si compone essenzialmente di 50 ricchissimi livelli, ambientati in biechissimi quanto bizzarrissimi posti. Come un normalissimo blob, Silly non, e ripeto *non*, può saltare, correre, masticare e tantomeno bere la coca-cola (poraccio). Per fortuna il gommoso essere può però compiere delle azioni che farebbero diventare porpora anche il più grande dei maghi. Silly infatti si deforma, striscia, si infiltra e compie tante altre azioni degne di un blob.
Aspettatevi una Review più che soddisfacente su uno dei numeri a venire.

VERSIONE	DATA
AMIGA	SETTEMBRE



MAIL BAG

Cambiano i redattori, ma la Posta rimane sempre quella: scegliere cosa pubblicare fra le migliaia di lettere che ci arrivano ogni mese è difficile, ma con molta pazienza - e una enorme quantità di monetine con altrettante teste e croci - ce l'ho fatta anche stavolta. Se la vostra lettera non è stata pubblicata, non preoccupatevi e ritentate: magari a settembre andrà meglio, e potreste persino vincere un abbonamento con la lettera del mese!

Spedite missive, messaggi, comunicazioni & esternazioni a:

C+VG MAILBAG, c/o Gruppo Editoriale Jackson, V. Pola 9 - 20124 Milano

CONFUSO

Cara redazione di C+VG,
Tralasciando i miei complimenti per la splendida rivista avrei qualche domanda da farvi:
1) Sono un fiero possessore del MD con 13 cartucce e vorrei sapere qualcosa sul Megaback-up. Se mi conviene comprarlo, dove e se funziona bene e uguale alle cartucce.
2) Perché non realizzate un numero di telefono per consigli su come finire i videogiochi? La rivista Nintendo ce l'ha!
Alessandro Silvestri

Uhm... Ho come l'impressione che tu sia un filino confuso, Alessandro. Se hai letto con un minimo di attenzione i precedenti numeri di CVG dovresti avere infatti notato che il Megabackup è stato uno degli argomenti più trattati negli ultimi mesi, e che la nostra posizione nei confronti di quel prodotto è di aperta ostilità. La funzione del Megabackup è infatti di piratare le cartucce per Megadrive, e come ormai tutti sanno CVG è contrario a ogni forma di pirateria, da quella dei videogiochi a quella delle videocassette.
In pratica: lascia perdere il Megabackup e acquista solo cartucce originali. Farai un favore a te e a tutta l'industria dei videogiochi.
A proposito: la linea telefonica per ottenere consigli & trucchi sui giochi c'è già da un pezzo. Si chiama CVG Hotline, e la puoi chiamare tutti i lunedì, mercoledì e venerdì pomeriggio dalle 14 alle 17 allo 02/6948295.

I DILEMMI DEGLI 8-BIT

Cara redazione di C+VG,
Mi chiamo Leonardo e scrivo da Roma per sapere qualcosa di più sui computer. Le mie domande sono:
1) Vorrei imparare a programmare giochi sul mio Commodore 64 e non so quali sono le riviste che possono insegnarmelo. Voi quali conoscete?
2) Se mi compro un floppy disk drive per il mio C-64 la grafica dei giochi sarà più bella che usando il registratore?
3) Se mi dovessi comprare un computer nuovo quale mi consigliate di acquistare: un Amiga 500 o una console come il Megadrive?
Leonardo Angelini

Purtroppo imparare a programmare videogiochi non è una cosa semplice, né sul C-64, né sugli altri computer. Più che sulle riviste, puoi trovare le informazioni che cerchi sugli innumerevoli e serissimi libroni che ho nominato più volte nelle mie risposte a lettere simili alla tua. Cerca solo di aver ben chiaro che prima di combinare qualcosa - una qualsiasi cosa, anche piuttosto squallidina - dovrai fare mesi e mesi di pratica uniti a uno studio piuttosto serio dell'argomento.
Il drive non modifica in alcun modo le capacità grafiche e sonore del C-64. Se hai intenzione di usare ancora per molto tempo il tuo computer ti consiglio tuttavia di procurartene uno, perché così facendo non solo potrai ridurre drasticamente i tempi di caricamento dei

programmi, ma soprattutto potrai goderti giochi e programmi di maggiore complessità, che il registratore a cassette non riesce a gestire.
Per quanto riguarda la tua ultima domanda, purtroppo non so proprio cosa risponderti.
Indipendentemente da quel che si dice in giro i computer e le consòle sono cose ben diverse, ciascuna con i propri vantaggi e svantaggi. Forse la cosa migliore che tu possa fare è informarti bene su quali giochi e programmi possono essere utilizzati su ogni macchina, e basare la tua scelta su questi dati.

DA DOVE COMINCIAMO?

Fantasmagorica redazione di C+VG,

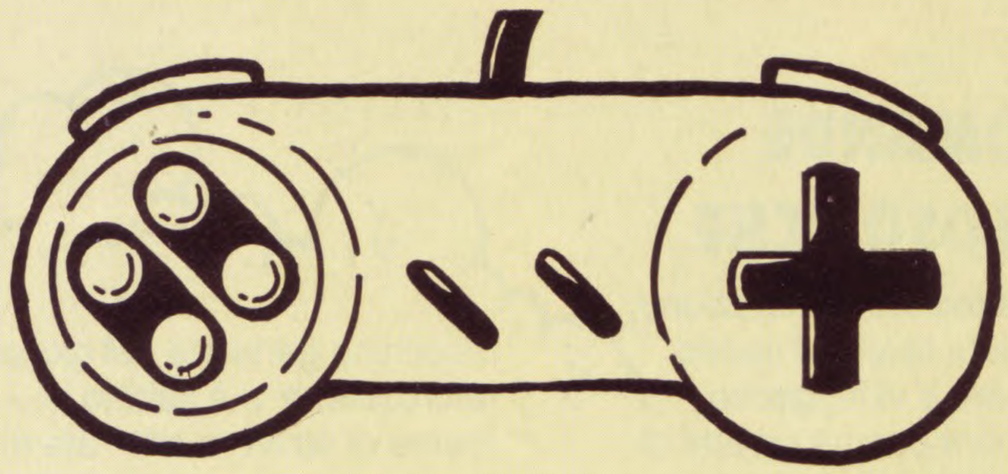
Mi chiamo Gianluca e possiedo due computer: un Nintendo e un C64. Ho alcune domande da porvi:
1) Come si entra in BASIC con il C-64?
2) Come si scelgono e giocano i giochi delle cassette per Commodore 64?
3) Potreste spiegarmi qualcosa di più sulla cartuccia *Stealth ATF* per Nintendo?
Ciao e arrivederci all'edicola,
Gianluca Pirovano

Risposte rapidissime:
1) Accendendolo.
L'interruttore si trova sul lato destro della tastiera.
2) Colleghi l'apposito registratore, ci infili la cassetta, accendi il computer e scrivi LOAD, poi schiacci il tasto con su scritto RETURN e aspetti.
3) No. A me non piace.

LA GIUSTA PUNIZIONE

Caro Fabio,

Un gigabyte di complimenti da un affezionato lettore. Poiché sono (sigh!) un po' ignorante ti scrivo per farmi una cultura. Ergo, vai di domande più o meno tecniche:
1) Chi mette i virus in giro? E' vero che sono le case di software a farlo (Perchéééé, lo Faaaaiiiiii...) per danneggiare i pirati (come ho letto su un quotidiano)?
2) Perché tante recensioni su C+VG arrivano 2 mesi dopo che su altri giornali?
(Perdonami, ho comprato un altro, non lo farò più...)
3) Che linguaggi bisogna conoscere per produrre giochi su PC?
4) Che vuol dire compattare i file?
5) Se prendo a sassate un pirata sono perseguibile legalmente?
Flavio Livide



Ma che curiosone!
Comunque...
1) Accetta un consiglio. Vai a recuperare il quotidiano su cui hai letto una idiozia simile, prendi nota del nome del deficiente che ha firmato l'articolo e cercane l'indirizzo utilizzando la guida del telefono. A questo punto appostati sotto la sua casa con una damigiana di cloroformio a portata di mano e, quando esce, rovesciagliela in testa addormentandolo secco. Carica il corpicino macilento nel portabagagli dell'auto di un amico, che ti sarai fatto prestare per l'occasione, quindi portalo in un luogo isolato acusticamente (il Grand Canyon, il Deserto di Gobi, una cella di manicomio o camera tua con lo stereo a manetta). Lega il tizio a una sedia - magari dopo averlo ulteriormente sommerso nel cloroformio per mantenerlo anestetizzato - e chiama un tuo amico laureato in medicina con specializzazione in chirurgia ortopedica. A questo punto chiedi al dottore di asportare la parte anteriore delle ginocchia al cretinoide, assistilo durante l'intervento e offrigli da bere come compenso. Tornato dal bar, slega il megaimbecille e siediti su una sedia che avrai piazzato a quattro metri di distanza da lui, direttamente davanti. Per finire, chiamalo, fai rumore, tiragli dei petardi fra gli alluci o comunque fai qualcosa per svegliarlo: non appena lo pseudogiornalista aprirà gli occhi comincia a insultarlo molto pesantemente, in modo da farlo arrabbiare. Il gabone si alzerà di scatto per strangolarti, ma mancandogli dei pezzi le ginocchia si piegheranno al contrario facendogli sbattere il naso per terra. Irridilo ancora un po', e la giusta punzione sarà completata.
2) I motivi possono essere molti. In casi abbastanza rari si tratta di esclusive conquistate da altre riviste, così come tante volte ne abbiamo noi. Altre volte si tratta invece di notizie o preview che vengono presentate come recensioni, e altre ancora di giochi di cui non è ancora stata stabilita la data ufficiale di importazione in Italia.
A partire dallo scorso numero di C+VG, comunque, il problema dei ritardi dovrebbe essere diminuito grazie agli accordi che abbiamo stipulato con la rivista inglese The One, da cui adesso prendiamo varie preview e recensioni.
3) Il solo e solito linguaggio macchina.
4) Semplicemente fare elaborare i file ad appositi programmi che ne diminuiscono la lunghezza mantenendo inalterati i dati contenutivi, in modo che salvataggi & caricamenti diventino più rapidi.
5) Ho paura di sì, ma puoi sempre applicare il sistema descritto al punto 1.

DOMANDE FILOSOFICHE

Sciattosissima redazione,

Siete tipici del vostro genere e vi leggiamo sempre perché parlate di tutto. Con questa lettera volevamo chiedervi perché nelle scuole non mettono dei cessi con la tazza anche per i maschi. Quando ca***amo infatti abbiamo paura di cadere di schiena e di sporcarci tutti; perché non provvedete all'installazione, o quanto meno a fornire dei vestiti di ricambio a tutti quelli che incapperanno nel problema descritto?

Riccardo Pareschi & Paolo

Ho paura che la natura spiccatamente filosofica del problema esuli dalle mie peraltro scarsissime conoscenze multimediali. Ho comunque passato la domanda ai nostri esperti, che vi risponderannno a casa quanto prima.

ACIDO

Strafattissima redazione di C+VG,

Vi scrivo per troncare un dibattito che ormai da più di un anno perseguita me e tutti i più fedeli amighisti.

Sto parlando di PC, sì, schifosissimi PC che hanno insozzato il mondo della videoludica e continano a insozzarlo tutt'ora. I PC sono macchine che non hanno senso di esistere perché si servono unicamente di un processore veloce: il fatto è che, oltretutto, i PCisti fieri delle loro macchine vengono a confrontare con aria di superbia i prodotti che girano sul loro computer.

Ora voglio fare un appello a tutti quei deficenti che esaltano il PC come macchina generale del gioco futuro; come vi è saltato in mente di scrivere st****ate di questa grandezza? Vi rendete conto che l'unica cosa minimamente decente sulla quale possono contare i PC sono le avventure grafiche? Ora non voglio dire che queste ultime siano scadenti, tutt'altro, voglio solo dire che se andate in sala giochi non trovate mica RPG o avventure! E poi, poco avete da dire che su Amiga non le potranno mai fare perché su PC girano solo su hard disk, le tanto decantate avventure a 256 colori!

Inoltre anche il sonoro del PC è scadente, per quanto ci mettiate Sound Blaster (che dal nome sembra che ti blasti le orecchie a forza di BIP!BIP!), il sonoro non si avvicinerà mai, neanche minimamente a quello dell'Amiga! Come dicevo prima i PC contano solo di un processore veloce, mentre l'Amiga ha sì un processore più lento, però può contare sui chip dedicati alla grafica e all'animazione, perciò su PC, per quanto un gioco sia bello graficamente con i 256 colori, l'animazione sarà sempre SCATT,SCATT,SCATT,SCATT e il sonoro BIP,BIP,BIP,BIP.

E' come fare un confronto fra Megadrive e Super Famicom! Qual'è il risultato? Il Super Famicom risulta meglio anche del Megadrive con il MegaCD. E ora vedete di finirla, perché i PC si estingueranno prima di quanto pensiate, mentre l'Amiga durerà molto a lungo. Ah, inoltre spero che la U.S. Gold e la Domark vadano in fallimento al più presto possibile, perché sono la rovina dell'Amiga.

Ricordate, i PCisti periranno, l'Amiga e gli Amighisti continueranno a esistere!

Matteo Gogliormella

Dammi retta, Matt: smettila di farti di acido prima di scrivere! Io ti auguro (e mi auguro, visto che a casa l'Amiga ce l'ho, ma il PC da gioco no) che la situazione nel mondo italiano dei videogiochi rimanga quella che è, con l'Amiga saldamente in pole position, ma resta il fatto che non c'è più nessun programmatore o software house che non sia convinto che i PC saranno le macchine da gioco del futuro. Hai ragione a dire che in sala giochi non ci sono gli RPG, ma è anche vero che - come scrivevo in un Caro C+VG di qualche mese fa - io ho idea che le console siano fatte apposta per i giochi d'azione, e che alla lunga i computer verranno usati in campo ludico proprio solo per RPG, avventure e simulazioni. Comunque stiano le cose, il mio progetto è di mettermi comodo e stare a vedere come si svilupperà la situazione. Ti consiglio di seguire l'esempio: vedrai che la tua gastrite migliorerà.

NON VOGLIO IL PC!

Super mega galattica redazione di C+VG,

Sono Pierluigi e ho un problema, sigh!!! Ho un Commodore 64 con floppy e stampante e vorrei cambiarlo con un Amiga 500, ma mio padre è convinto a farmi comprare un personal PCS 286 Olivetti.

Io ho chiesto a tutti quelli che conosco il loro parere e tutti mi hanno consigliato l'Olivetti perché è più professionale, ma io ci voglio giocare!!! E poi, è proprio vero? E' vero che il 286 ha più grafica dell'Amiga? E (fatemi riprendere fiato...)... c'è una marca migliore dell'Olivetti? Qual'è?

Pierluigi Pompetti

Argh! Questo sì che è un problema! Come avrai intuito dalle altre lettere pubblicate in questo numero, quella dell'effettiva validità dei PC come computer da gioco è una delle questioni più vivamente dibattute in questo periodo, e rispondere è più che mai difficile. Il punto è questo: non c'è nessun dubbio che i PC siano ottimi computer per la ricerca scientifica, c'è qualche sospetto che in ufficio siano più utili i Macintosh e assolutamente nessuno sa dire se per giocare siano meglio le console, gli Amiga o i PC. In realtà, tutto dipende dalla configurazione del PC in questione (ce ne sono alcune molto costose e semplicemente stupefacenti che mettono a tacere qualsiasi Amiga) e dal tipo di giochi che ti interessano. Se ti piacciono i platform game e i beat 'em up rinuncia a ogni sogno di gloria, mentre se preferisci gli adventure, i giochi di ruolo e le simulazioni i PC sono le macchine ideali. Per quanto riguarda la professionalità, non c'è alcun dubbio che nel mondo del lavoro un programmatore o un semplice conoscitore di PC venga considerato - forse a torto - in maniera di gran lunga migliore che non il più abile smanettone di Amiga. La marca non ha importanza (più o meno tutte si equivalgono), ma quello che intendi fare del tuo futuro sì.

...E NON RULLARE!

Caro Fabio,

Come mai non hanno mai programmato un gioco del calcio balilla? E comunque, lo sai che voi di C+VG siete i migliori?

Andrea Mauro

Probabilmente non se lo ricorderà nessuno, ma un sacco di anni fa qualcuno aveva prodotto un videogioco "del calcetto". La software house non me la ricordo, ma sono sicuro che girasse sul Commodore 64 e che fosse intitolato - incredibile colpo di scena - *Kick Off*! Probabilmente l'esperimento non ha mai avuto seguito perché la giocabilità assomigliava a quella di un ananas con le rotelle, e forse perché tutto sommato è di gran lunga più divertente giocarci al bar, con tanto di fazzoletti infilati nelle porte per non far scendere la pallina e di scherzi imbecilli tipo il leggendario "senti com'è caldo qui...", immancabilmente seguito da una portierata devastante sul dito dell'incauto credulone. Per quanto riguarda la seconda domanda: sì.

L'ANGOLO DEL GABONE

Carissimi (detto solo per una ingiustificata cortesia nei vostri confronti) redattori di Computer + Video Giochi,

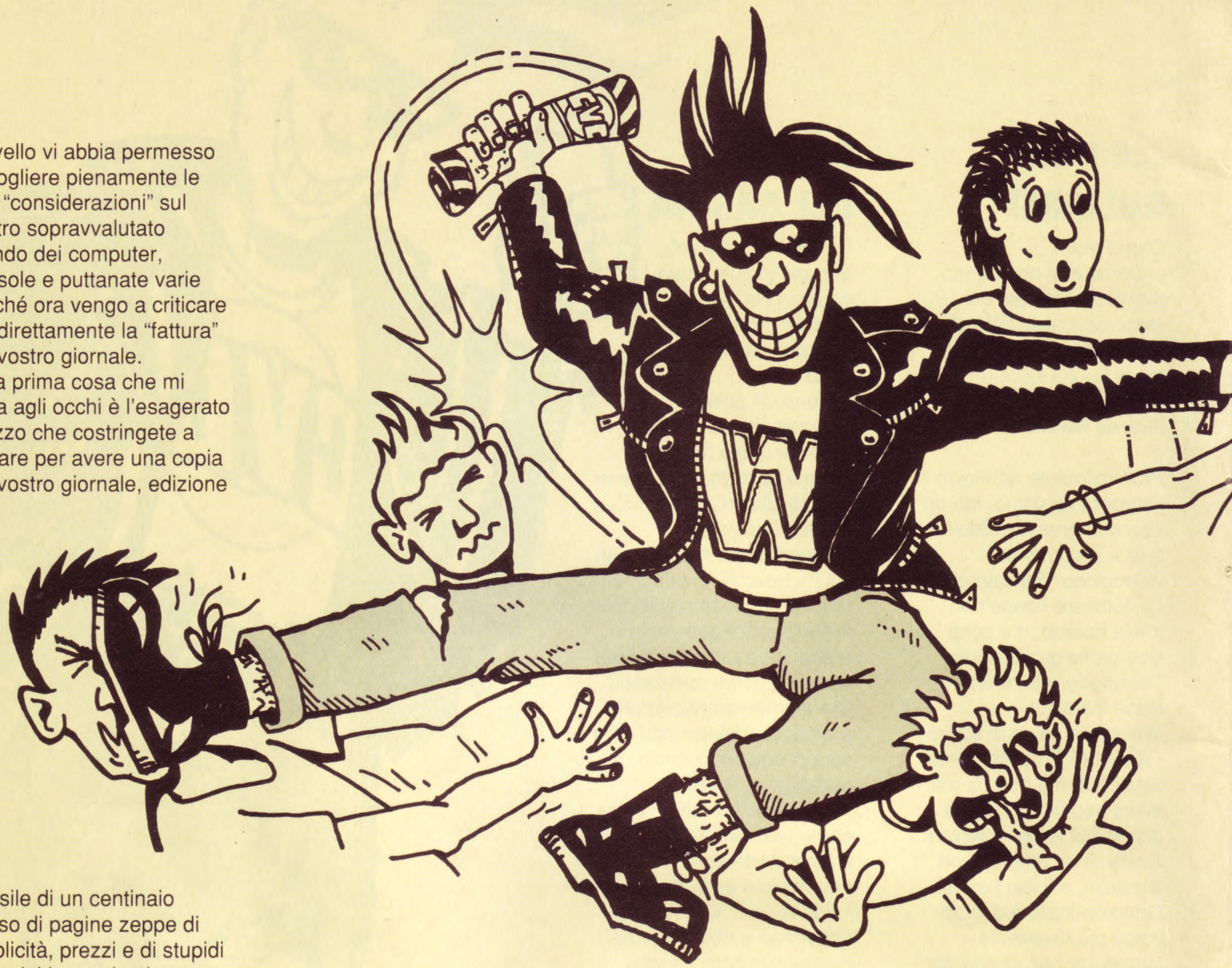
Sono un povero ragazzo che da qualche mese a questa parte è costretto a vivere in mezzo alle vostre orribili riviste. Questa insopportabile situazione in cui mi trovo è il risultato di una vergognosa pubblicità televisiva di videogiochi propinata a tutti quei poveri bambini, come mio fratello, che si troveranno con una prossima adolescenza fatta solo di squallidi monitor e fastidiosi occhiali.

Voi piccoli redattori che come tanti parassiti sfruttate e incentivate questo nuovo e stupido interesse quali sono i videogiochi, vi siete mai soffermati a riflettere sulla massa di piccoli miopi e dissociati che contribuirete a creare?

Non avete mai pensato che questi costosissimi giochi oltre a non aiutare un adolescente nello sviluppo fisico e mentale possono essere causa di complessi e frustrazioni in un bambino non abbastanza abbiente da poterseli permettere? Spero che il vostro atrofizzato

cervello vi abbia permesso di cogliere pienamente le mie "considerazioni" sul vostro sopravvalutato mondo dei computer, console e puttanate varie perché ora vengo a criticare più direttamente la "fattura" del vostro giornale.

La prima cosa che mi salta agli occhi è l'esagerato prezzo che costringete a pagare per avere una copia del vostro giornale, edizione



mensile di un centinaio scarso di pagine zeppe di pubblicità, prezzi e di stupidi disgenini inneggianti una violenza volgarissima che forse soltanto voi meritereste.

Attendendo ansiosamente il giorno del vostro fallimento spero che dimostrerete (cosa di cui dubito fortemente) di avere i così detti coglioni, avendo il coraggio di pubblicare la mia lettera.

Un non ammiratore
Vostra Coscienza

Cara la mia coscienzuccia, mi spiace tanto per tuo fratello. Non per i fantomatici problemi psicofisici provocati dai videogiochi, ma perché deve sopportare la vergogna di essere imparentato con un vigliacco violento e maleducato come te. Se quando verrà pubblicata questa lettera non ti sarai ancora schiantato con l'auto facendo a gara con i tuoi amici, non sarai ancora finito in ospedale per rissa o in cella per abuso di sostanze stupefacenti cerca di capire una cosa: le critiche si fanno partendo da basi solide, civilmente e mostrando almeno il coraggio di firmare le proprie asserzioni. Fine della predica. E, a proposito: impiccati.

NON NE POSSIAMO PIU'

Caro Fabio,

Sono un ragazzo di 15 anni possessore di due console.

Vi scrivo non per scaturire nuove polemiche sulla pirateria, ma solo per esporre le mie opinioni in merito anche se non posseggo un Amiga o un PC.

Secondo voi, perché producono dischetti vergini o duplicatori di dischetti? E poi, perché combattete tanto la pirateria? L'unica risposta è che presumibilmente siete pagati da diverse case produttrici di giochi, visto il vostro importante ruolo nel mondo videoludico.

Un'ultima domanda: che cavolo di Hot-Line avete? Ho telefonato quattro o cinque volte e non avevate neanche giocato una volta al gioco per cui ho richiesto il trucco!

MdV

E ridaje con 'sti anonimi! Non ne posso più: da questo momento in poi mi rifiuto di pubblicare lettere che non siano firmate. Se volete parlare su una rivista che arriva ogni mese nelle mani di decine di migliaia di persone abbiate almeno la decenza di dire chi siete! Ad ogni modo: i dischetti vergini servono per chi con il computer ci lavora invece che limitarsi a usarlo come una console; ti credi forse che i testi delle pagine di C+VG li salviamo sulle copie riciclate dei giochi della Domark? I discorsi antipirateria invece li facciamo perché siamo delle persone oneste e ci farebbe piacere che lo fossero anche i nostri lettori, e alcune richieste d'aiuto delle centinaia che arrivano alla Hot-Line non ricevono risposta solo perché siamo umani, e nonostante le nostre capacità stupefacenti non abbiamo finito tutti i giochi prodotti dal 1972 a oggi. Saluti & baci.

GLI ORRIBILI VIDEOGAME SUCCHIACERVELLO VENUTI DA SATURNO

Caro Fabio,

Sono una ragazzina di 12 anni e mi chiamo Manuela.

Possiedo un NES e un Game Boy; la vostra è la mia rivista preferita, siete gli unici che riescano a fare delle recensioni davvero perfette.

Purtroppo ho perso parecchi numeri di C+VG e vorrei sapere come fare per averli.

Poi ti voglio raccontare un avvenimento accadutomi

qualche giorno addietro. Io e i miei compagni di classe siamo andati in una gita scolastica a Caltagire (un piccolo paesino in provincia di... accidenti, non me lo ricordo!). Io avevo portato il mio fido Game Boy e mentre facevo una bella partita con *Dragon's Lair* arriva la prof. di lettere che ha cominciato a sgridarmi dicendo che non bisogna videogiocare perché i videogiochi fanno atrofizzare il cervello.

Adesso mi devi dire una cosa: è vero che i videogiochi fanno così male? Ti prego di rispondermi perché è da quel giorno che non gioco più, e questo inquietante enigma non mi fa dormire la notte.

Manuela Allegra

Tranquilla, Manu: puoi ricominciare a giocare. I videogiochi non fanno atrofizzare il cervello, non trasformano i bambini in mostri omicidi e non provocano nessuna deformazione. Naturalmente non bisogna stare appiccicati allo schermo tutto il giorno per evitare problemi agli occhi, ma sono sicuro che non c'era bisogno che fossi io a dirtelo.
Piuttosto, se dovessi avere qualche altro problema con quella prof o qualche altro adulto sparasentenze, prova a sfidarla a *Tetris* dopo averle spiegato bene il funzionamento del gioco. Sono sicuro che nel giro di pochi secondi la sua partita finirà in maniera umiliante, e tu potrai spiegare che si tratta della semplice dimostrazione che i videogiochi permettono di sviluppare una superiore velocità di riflessi e potenziare le capacità di coordinazione occhio-mano e la facoltà di pensiero logico-associativo. Vedrai che non ti darà più nessun fastidio.

TELECVG

Supermegagalattica redazione di C+VG,

Innanzitutto voglio farvi i complimenti per la vostra magnifica rivista che ogni mese compro regolarmente. Voglio inoltre porvi alcune domande (sperando che Fabio non mi mangi vivo se pensa che sono imbecilli):
1) Come mai sul Televideo di Video Music (Musicfax) alla pagina 301 appare l'insegna del vostro giornale?
2) Quando comincerete a dare notizie genuine su *Street Fighter '92*?

Luca Lena

Tranquillo: per questa volta non ti mangerò. Non credere però di scampare alla giusta punizione: una tirata d'orecchi non te la leva nessuno. Della presenza di C+VG su Music Fax infatti abbiamo parlato qualche mese fa, quando abbiamo inaugurato il servizio. Si tratta semplicemente di un breve notiziario telematico che dopo i primi momenti di assestamento cerchiamo di tenere il più aggiornato possibile per essere vicini ai nostri lettori anche quando non hanno la rivista a portata di mano. Se vi piace, scrivete sia a noi che a Video Music - cercheremo di migliorare il servizio seguendo i vostri consigli e commenti.
Le notizie su *Street Fighter '92* le abbiamo date sullo scorso numero insieme al semispeciale su *Street Fighter*. Non te lo sarai mica perso, vero?

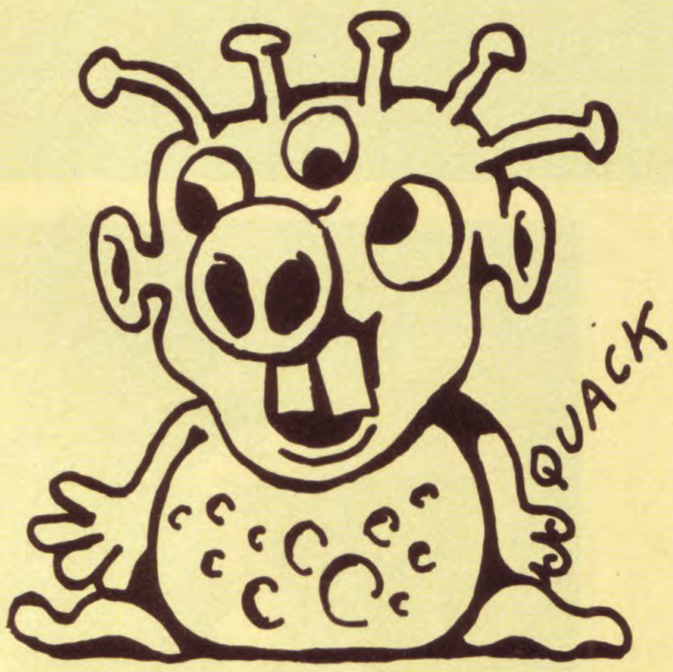
IMMANCABILE

Potevamo forse risparmiarvi l'atroce tortura delle barzellette più acide dell'Universo? Naturalmente no, quindi...

"Telemaco Sicurezza entra in un bar, si rivolge al gestore e chiede: "il solito!". Il barista si china dietro al banco, fruga un po' e tira fuori un pennarello viola, poi lo dà a Telemaco perché sul pennarello c'è... il cappuccio di Sicurezza!"

"Un tizio entra in un negozio di alimentari e chiede due tordi da fare arrosto per pranzo, ma il proprietario si rifiuta di darglieli. "Guardi, al posto dei tordi prenda queste tre pannocchie. Sono molto buone, sa?"
Il tizio si arrabbia: "Saranno anche buone, ma io voglio i tordi."
"No, prenda le pannocchie!"
"Tordi!"
"Pannocchie!"
"Tordi!"
"Pannocchie!"
Il tizio allora tira fuori una pistola e spara al negoziante. La morale di tutto questo è naturalmente... meglio tordi che mais!

Lorenzo "Ormai gli Telefoniamo per Farci Dare le Battute" Capello



E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

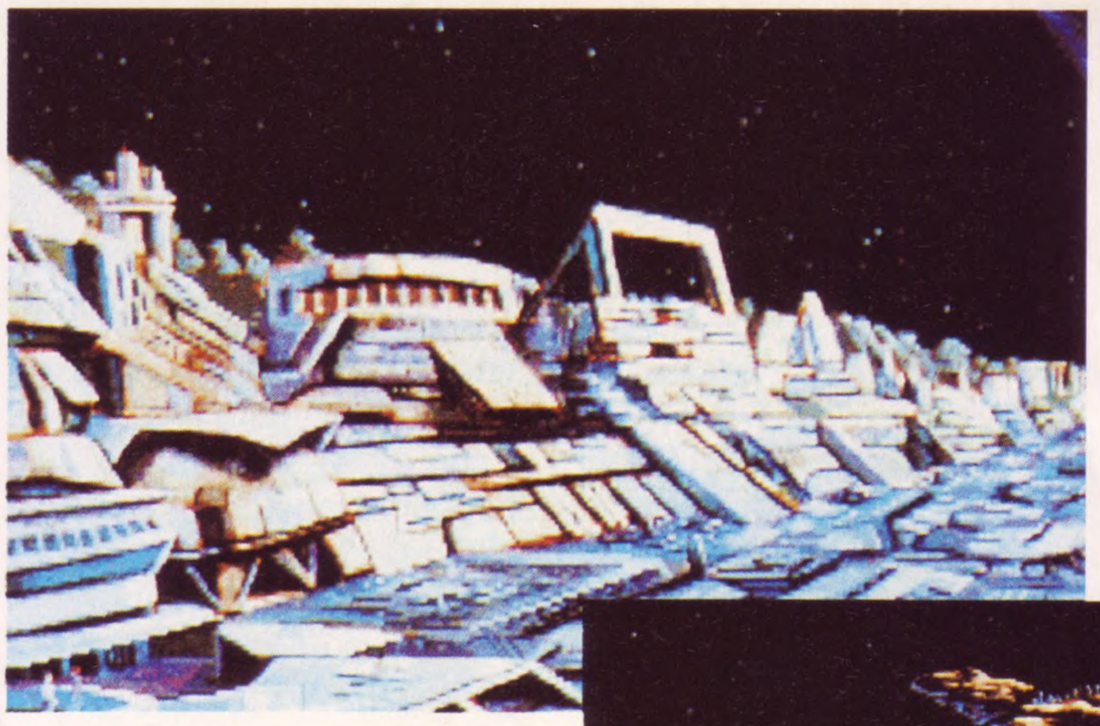
- Trucchi & soluzioni
Su C+VG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senza manomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri capolavori all'apposita rubrica, indicando chiaramente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

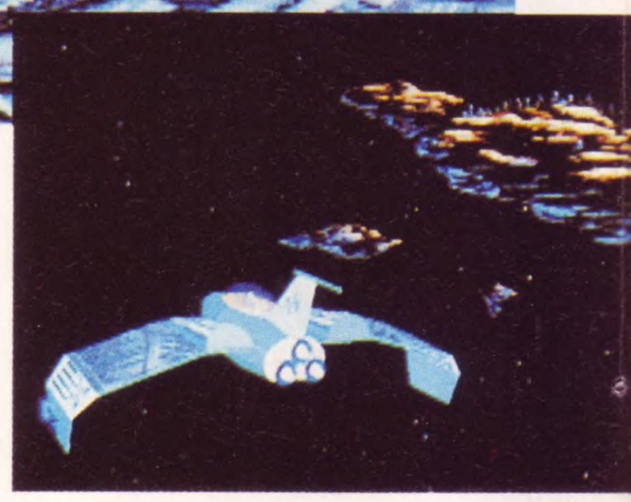
- Richieste d'aiuto
E' in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/6948295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.

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

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

NEWS





IL FUTURO E' AVVENTURA

Ormai le avventure grafiche del tipo Sierra non sono più qualcosa di particolare, ma la norma. Dopo aver stabilito i termini di paragone con giochi come *Indiana IV* e *Monkey II*, l'industria del software è adesso in cerca di novità...

DAUGHTER OF SERPENT

Abbiamo appena parlato di *Hounds of Shadow:* forse ricorderete che il gioco sviluppato dalla Eldritch Games era un originale tentativo di combinare tra loro Giochi di Ruolo (tramite gli attributi del personaggio) e avventura. Il gioco era dotato di una profondità non comune, uno scenario estremamente inquietante (anch'esso ispirato alle storie di Lovecraft), e tutti coloro che poterono apprezzarlo saranno felici di apprendere che la Eldritch ne sta per pubblicare il seguito ideale. Anche *DoS* combina RPG e avventura, ma la veste grafica e l'interfaccia sono state completamente riprogettate rispetto all'estetica da classica avventura semigrafica di *Hounds*. Da notare in particolare la quantità di animazioni e il sonoro (scheda permettendo). Anche DoS sarà disponibile quest'autunno solo per PC.

JOHNNY CRASH

Una prima notizia sicuramente sorprendente è che la Microprose, casa tradizionalmente dedita a giochi strategici e simulazioni, dopo il gioco di ruolo *Darklands*, preveda tra le sue prossime uscite (quest'autunno e solo per PC, per essere precisi) anche un'avventura, intitolata *Johnny Crash*.
Lo scenario, di ambientazione futuristica, è moderatamente interessante: il signor Crash è infatti una specie di mercenario alla Han Solo alla ricerca di un prezioso artifatto, ricerca che lo porterà ninetemeno che su un pianeta invisibile. L'avventura dispone della classica interfaccia alla Lucasfilm, con un menu di verbi e oggetti, ma dovrebbe essere dotata di uno stile grafico del tutto nuovo.

DOOM OF DERCETO

A rendere interessante questa avventura della francese Infogrames non è soltanto l'originalità grafica di un'avventura in 3D - in parte con oggetti poligonali e in parte in bitmap - né le parti arcade (per esempio di combattimento) inconsuete per un'avventura. Tutti gli appassionati di letteratura Horror-fantastica e diversi giocatori di ruolo gioiranno invece nel sapere che si tratta della prima (*Hounds of Shadow* a parte) avventura per computer ispirata ai miti di Cthulhu di Howard P. Lovecraft. Si tratta di aggirarsi per una magione infestata, ma non dai semplici mostri & spettri, bensì dalle creature di Cthulhu, e se avete mai letto qualcosa di Lovecraft capirete cosa intendiamo... Tanto per cambiare, è stata annunciata l'uscita per PC.

Nintendo® GAME BOY™

NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.

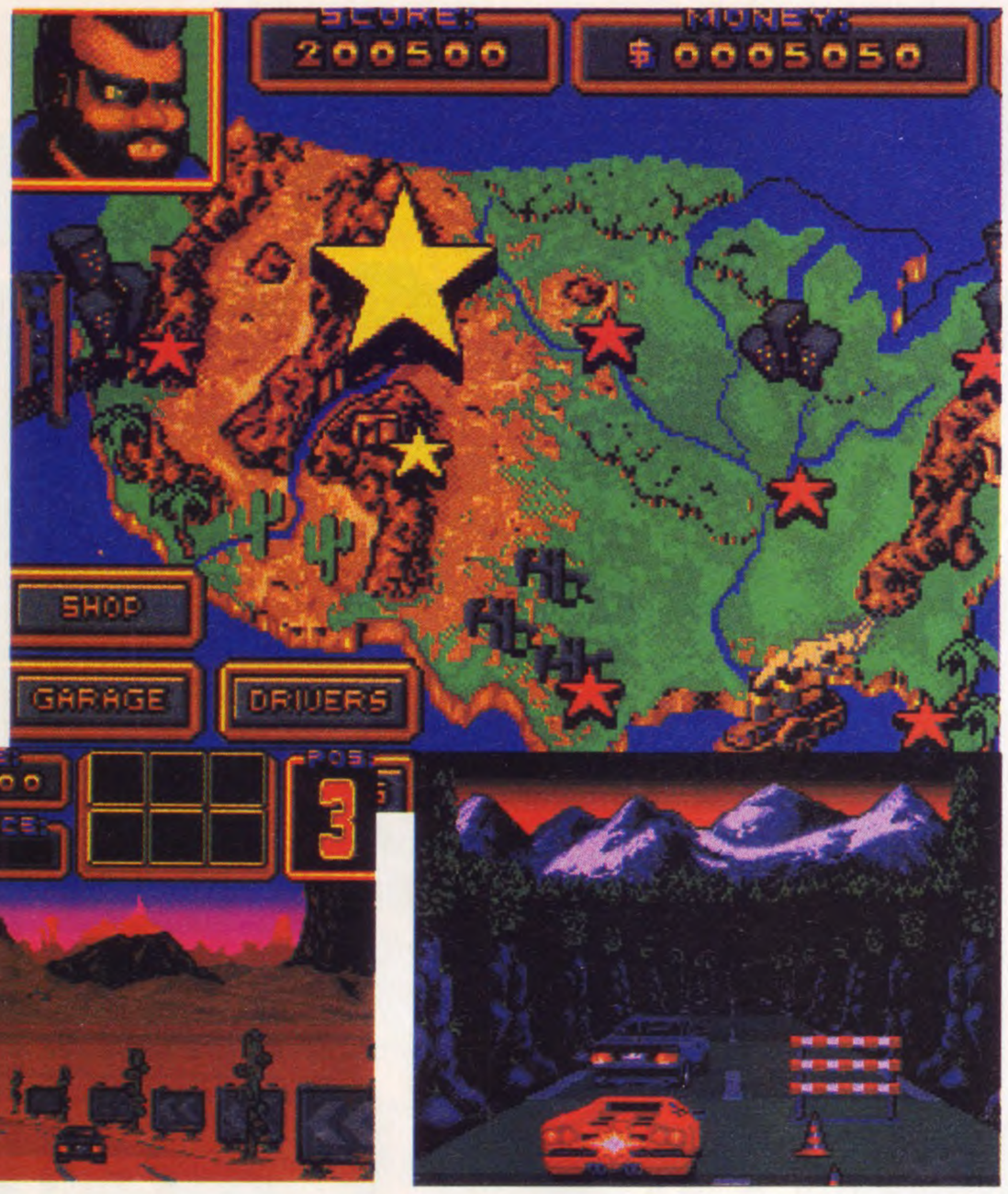
GREMLINS 2 - Riuscirà Gitzmo a far fronte ai tremendi pericoli e al nuovo caos?

SOLOMON'S CLUB - Solo diventando un esperto di magia potrai salvare la principessa.

SUPER R.C. PRO AM - Gareggia in circuiti "pazzeschi", che richiedono tutta la tua abilità.

PUBLICIS · FCB/MAC

NEWS



ERRARE E' UMANO...

Sembrerà incredibile ma alla Titus ci riprovano ancora: dopo essersi guadagnata la sua fama di software house di "serie B" soprattutto grazie ai suoi giochi di guida, *Crazy Cars I e II*, la casa francese sta per uscire con un terzo episodio.

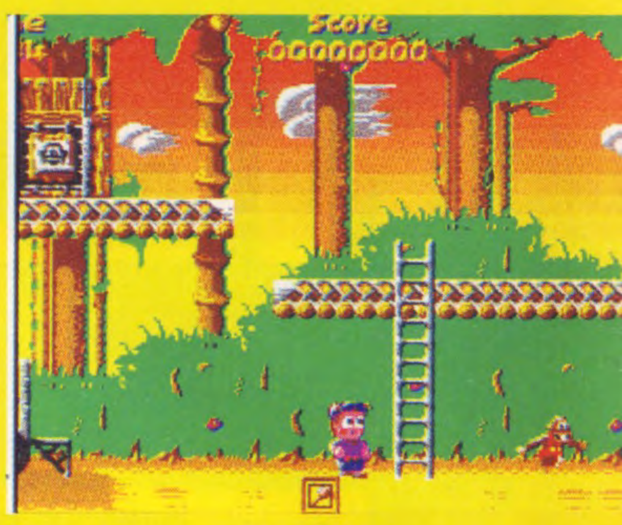
A dire il vero *Crazy Cars III* promette di essere parecchio migliore rispetto ai suoi predecessori. Lo scenario è quello della *Cannonball* americana, una corsa da costa a costa assolutamente illegale, e infatti ve la dovrete vedere, oltre che col normale traffico stradale, con le pattuglie della stradale sempre in agguato.

Ah, quasi dimenticavamo: c'è anche la possibilità di potenziare la propria vettura con tanti simpatici gadget come l'infravisione notturna o il radar anti-pattuglia.

PROJECT-X SU CASSETTA

Allister Brimble, il compositore che si nasconde dietro le note delle colonne sonore di successo di numerosi giochi Amiga, ha appena pubblicato *The Team 17 Works*, un nastro con i suoi maggiori successi musicali. I giochi del Team 17 saranno sicuramente molto belli ma certo non molto numerosi, così accanto ai motivi di *Full Contact, Alien Breed* e *Project-x* ci saranno tre composizioni originali: *Magnetic Drops, Thesmophoria* e *Midsummer's Heat*. Se vi piace lo stile New Age e vi capita di fare un salto nel Regno Unito potete provare a chiedere alla Allister at Hill House, Lapford, Crediton, Devon EX17 6QE.

ACHTUNG!



Da quel di Francoforte, in Germania, ha appena fatto capolino una nuova casa di software tedesca, la Prestige Software, e da parte nostra non possiamo che augurargli lo stesso successo ottenuto da altre celebri case teutoniche Come la Rainbow Arts o la Thalion. Loro intanto ce la stanno mettendo tutta con già ben tre titoli in uscita entro quest'autunno.

Il primo è un certo *Doofus* (titolo provvisorio), dal nome del cagnolino che vi accompagna tra le piattaforme dei dodici livelli di un mondo fantastico. Trattasi di cane estremamente fedele, visto che vi segue nelle vostre peregrinazioni tra mostriciattoli e piattaforme con una precisione al pixel e che vi obbligherà a fare attenzione a dove mettete la coda del vostro fido. Lo stile è molto giapponese, quindi aspettatevi una tenerosa grafica fantasy, livelli segreti, quantillioni di bonus, armi e power-up.

A proposito di Giappone, *Sword of Honour* è ambientato in quel giappone medievale che l'industria di software da anni ci garantisce essere densamente popolato di ninja multicolori. Nelle veci di uno di questo dovete, tanto per cambiare, correre attraverso centinaia di schermate, combattere diversi nemici e racogliere quegli indizzi necessari al ritrovamento della perduta spada di famiglia; lo si potrebbe quasi definire come un *The Nast Ninja* in due dimensioni. E' stato particolarmente curato l'aspetto dei combattimenti, c'è abbondanza di mosse e armi che comprendono gli immancabili shuriken, spade e pugnali, le meno frequenti mazze e degli improbabili artigli alla Wolwerine.

Catch'em, per quanto siamo riusciti a vedere, dovrebbe comunque essere il titolo più interesante. Si tratta ancora di un platform a scrolling orizzontale dall'azione selvaggia, cosa abbastanza strana per un gioco ambientato in uno zoo. Voi ne siete infatti il guardiano, non troppo in guardia, comunque, se siete riuscito ad addormentarvi provocando la fuga di tutte le scimmie dalle loro gabbie. Ora si tratta di riacciuffarle tutte con il solo aiuto di un retino acchiappa-scimmie in un crescendo frenetico dell'azione non solo per le scimmie che scappano da tutte le parti o per le bucce di banana sparse in terra, ma anche per l'apparire, con l'avanzare dei livelli, di personaggi come il gorilla spaccia-custodi.

NEWS

IN BREVE...

Giravano voci non controllate secondo le quali Archer Maclean era in procinto di produrre il seguito dei suoi celeberrimi successi *IK+* e *Snooker*. Beh, sembra invece che si sia deciso per *Dropzone*, un vecchio (quanto famoso) shoot 'em up per 64. Speriamo che non cambi ancora idea.

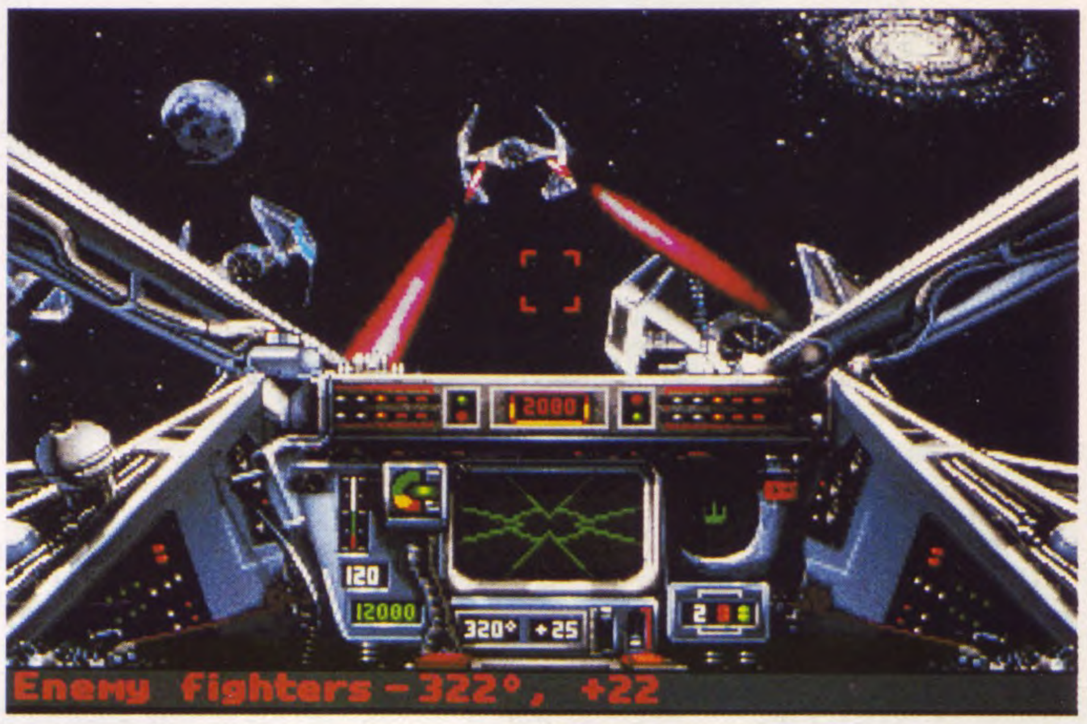
Dopo la licenza ufficiale per i giochi Olimpici di Barcellona, la US Gold ha annunciato anche l'uscita del seguito di uno dei giochi più famosi nella serie "sportiva" della Epyx: *California Games II*.

Dopo il successo di RPG d'azione come *Hero Quest* e *Space Crusade* la Gremlin ha deciso di proseguire sulla stessa strada con *Ninja Quest*. Nel gioco voi impersonate... beh, dovrebbe essere abbastanza chiaro, no?

La Westwood Associates, non paga dei successi di *Eye of the Beholder*, è di nuovo al lavoro. Il loro nuovo *The Legend of Kyrandia* dovrebbe essere sulla scia di avventure come *Alice in Wonderland*, staremo a vedere.

LA SFIDA

Entro quest'autunno dovrebbe fare la sua comparsa un dischetto di supporto per il successone targato Bullfrog *Populous II*, e non si tratta di un semplice data disk. In effetti *Populous II: The Challenging Game* è quasi un'altro gioco: il disco comprende infatti 40 scenari (l'ambientazione è quella del Giappone feudale) in cui dovrete dimostrare la vostra abilità nel salvare la popolazione da tutta una serie di calamità naturali. Maree, vulcani, eserciti di lanzichenecchi-samurai, cavallette, fiumi di sangue, cani e gatti che dormono assieme... c'è tutto quanto serve per uno scenario apocalittico degno di divinità come voi e non sarà facile riuscire a salvare la percentuale di popolazione necessaria a passare di livello.
A nostro parere è comunque più divertente scatenare disgrazie sui poveri sventurati a noi sottoposti anzichè salvarli, comunque potete lo stesso dare un'occhiata a questo *Challenge Game*: mal che vi vada vi resteranno i 500 nuovi mondi con il rinnovato stile grafico feudale giapponese.



LA FORZA SCORRE POTENTE NEL PC

Finalmente! Nessuno sa perché le software house si siano trastullate così a lungo con licenze dallo scenario banale come *Wing Commander* o *Epic,* ma adesso è arrivato il simulatore di caccia spaziale per antonomasia, l'*X-Wing* di Guerre Stellari! Si comincia come recluta fresca di accademia sui simulatori di volo per finire a difendere l'alleanza da caccia TIE e corazzate spaziali. I programmatori hanno alle spalle diversi lavori, sono gli stessi di *Secret Weapons of the Luftwaffe* e *Their Finest Hour*, e dovrebbero essere una garanzia. Per ora non si hanno notizie più dettagliate (e soprattutto fotografie), ma alla Lucasfilm (sper)giurano che sarà pronto entro questo Natale.

SEGHIAMO I PREZZI

Dopo 64, Amiga e PC anche il Megadrive avrà i suoi budget con una nuova (si fa per dire, visto che si tratta di titoli vecchissimi) linea di cartucce alla folle cifra di venti sterline (inutile specificare l'equivalente italiano, visto che l'iniziativa riguarda per ora solo il Regno Unito). I primi titoli sono *Zany Golf* e *Last Battle*, ma vi si aggiungeranno presto *World Cup Italia* e *Space Harrier II*. E' stata annunciata un'iniziativa analoga anche per Master System con cartucce "regalate" a una decina di sterline.

SPIRITO DI ADATTAMENTO

Fatta la console, trovato l'adattatore. In Europa è stato appena lanciato il Super Nes, (in Italia, stando alle ultime notizie, dovrebbe fare la sua apparizione per Natale) e già è disponibile un adattatore che permette di utilizzare le cartucce americane sulla nuova console europea. I distributori della Thornley sostengono che l'interfaccia (che costerà intorno alle 25 sterline, circa 50.000 lire) non infrange alcun copyright della Nintendo ed è dunque perfettamente legale.

NEWS

UN LAPTOP PER DIVERTIRSI

Ebbene sì. Avete presente tutti quei signori dall'aria estrememente professionale che brandiscono nei luoghi più disparati valigette contenenti computer potentissimi? Ora potete fare lo stesso, solo che questa "valigetta" sta nel palmo di una mano e contiene un PCEngine davvero completo di tutto. Alla NEC, lo si sapeva, in fatto di elettronica di consumo ci sanno fare, ma questo PC Engine LT è quanto di meglio possiate trovare sul mercato in fatto di console portatili a cominciare dal monitor LCD, che è il più largo mai visto su un portatile. La console è un normalissimo PC Engine ulteriormente ridotto di dimensioni; le cartucce sono le stesse della console normale e c'è perfino lo slot di espansione per l'attacco del CD-Rom (assente nello "Shuttle").
Ma non è tutto. Incluso nel set c'è anche un sintonizzatore TV che trasforma lo schermo della console in un televisore portatile.
Ci sono però un paio di problemi. Anzitutto il sintonizzatore è NTSC, incompatibile con lo standard europeo PAL e quindi inadatto a ricevere i nostri programmi televisivi ma il più grosso difetto è il prezzo. Il "tutto incluso" vi costa la bellezza di un milioncino, e per questo motivo un importatore parallelo presso cui abbiamo visto la console qualche mese fa ci ha confermato che difficilmente lo avrebbe distribuito. Guardare ma non toccare, insomma!

SOLO CONTRO TUTTI

Dopo *Bart Vs the Space Mutants* sarà convertito da Nintendo ad Amiga anche un'altro dei numerosi Simpson-giochi, *Bart Vs The World*. Questa volta Bart ha fatto davvero le cose in grande, uscendo dagli angusti confini di Springfield per sfidare il mondo intero. Insieme a Homer, Maggie, Marge e Lisa attraverserà l'intero pianeta, dall'Egitto ad Hollywood, dalla Cina al Polo Nord per cercare di sventare i malefici intenti (anche se non si ha assolutamente idea di quali intenti si tratti) di Mr. Burns.
Il gioco è un platform, l'uscita è prevista per novembre.

TORNA A CASA, TERMINATOR!

E' ufficiale! Il successo da bar della Williams *Terminator 2* sarà convertito in formato casalingo da parte della Acclaim. Purtroppo è anche ufficiale la notizia che sarà convertito solo su console...

CD BUDGET

Il CD, si sa, è il mezzo di gran lunga più conveniente dal punto di vista del rapporto memoria/costo (anche se lo stesso non si può dire per i CD drive, per ora), ma cosa se ne può fare uno di 650 Mbytes a disposizione? Una prima alternativa, quella avviata da molte software house, è quella di cambiare tipo di gioco: grafica digitalizzata, sequenze animate e musica di qualità digitale sono già una realtà per diversi sistemi CD.
Adesso c'é però una seconda possibilità: la pubblicazione di diversi giochi di una software house su uno stesso CD.
L'accesso a uno di questi giochi è permesso però solo conoscendo l'apposita password, che verrebbe acquistata separatamente dalla casa produttrice. Si può bene comprendere l'economicità dell'operazione - immaginate tutti i giochi Sierra su un unico CD (e i manuali? - Stefano). Il sistema di codificazione dei dati apre inoltre nuove possibilità: si può, ad esempio, fare in modo di rendere accessibili i dati a chiunque solo per un tempo limitato o, vista l'abbondanza di spazio, pubblicare un demo dei giochi disponibili sul CD. In questo modo potreste tutti visionare direttamente un gioco prima di acquistare la password, evitando di acquistare stupide riviste di videogio... No, tutto sommato non ci sembra poi una grande idea.

VIRTUALMENTE FANTASTICO

Ecco finalmente un'applicazione originale al sistema *Virtuality*, utilizzato fino a ora prevalentemente per simulatori e programmi dimostrativi: il primo RPG in realtà virtuale, *Legend Quest*. I giocatori vengono proiettati, tramite l'apposito casco, in un mondo fatto di avventurieri e orchi in grafica poligonale 3D, con tanto di ombreggiature. Lo scenario è semplice e classicissimo (e come potrebbe essere altrimenti con il rapporto costo/durata di una partita) ma volete mettere uno di questi combattimenti con un semplice lancio di dadi?

ELVIRA IMAGE © 1991 QUEEN 'B' PRODUCTIONS. ALL OTHER MATERIALS © 1991 ACCOLADE, INC. ELVIRA AND MISTRESS OF THE DARK ARE THE TRADEMARKS OF QUEEN 'B' PRODUCTIONS. THE JAWS OF CERBERUS IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. ALL OTHER REGISTERED TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS

ELVIRA® II
The Jaws of Cerberus™

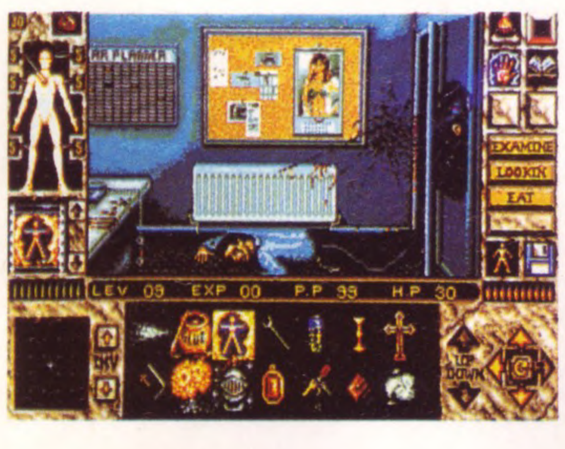
ACCOLADE™

CADARIO

AMIGA

PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.

ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO È TUTTO
IN ITALIANO



SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.

UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

COMPUTER + VG VIDEOGIOCHI

L. 5.000 (Frs.7.5)

N.19 SETTEMBRE '92

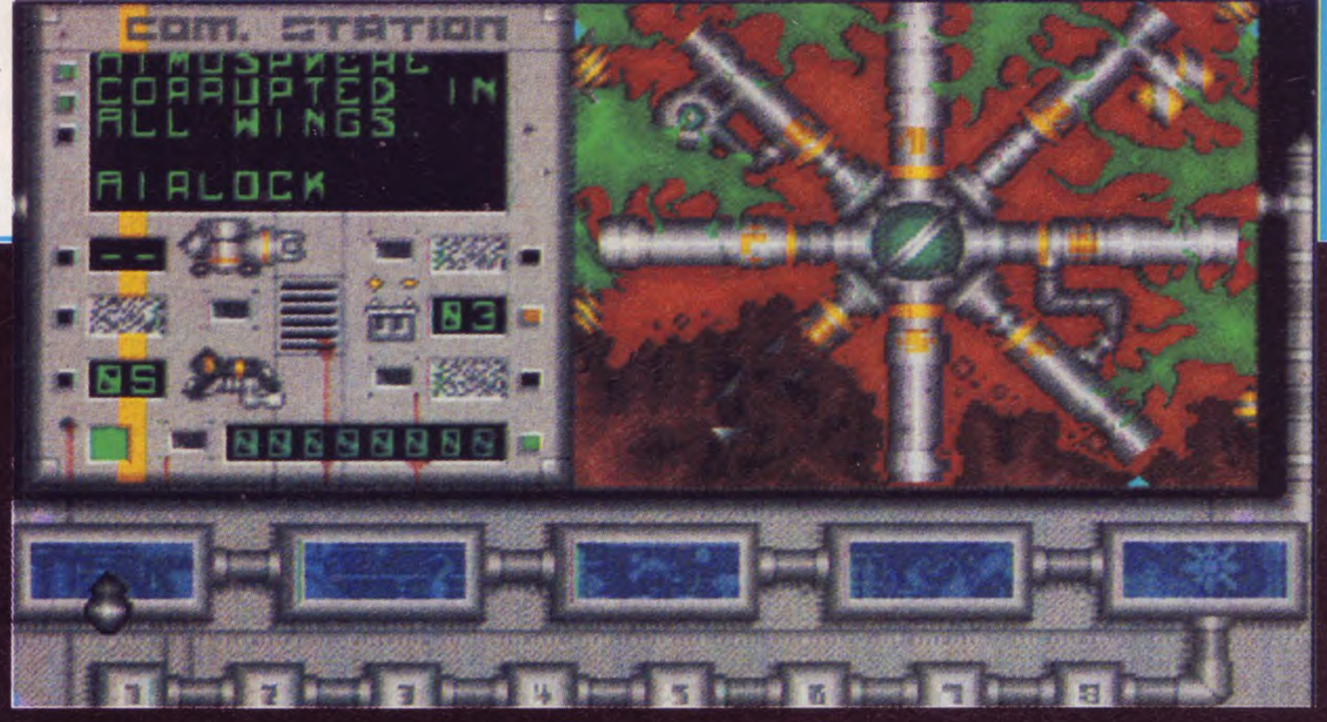
OK, ECCO LA VOSTRA GRANDE OCCASIONE DI ENTRARE NEL TEAM DI CVG! QUESTO E' TUTTO QUELLO CHE ABBIAMO PER LA COPERTINA DEL NUMERO DI SETTEMBRE, IN CUI CAMBIEREMO LA GRAFICA DELLA RIVISTA: COMPLETATELA CON UN'ILLUSTRAZIONE E I COLORI E SPEDITELA SENZA PIEGARLA A:
La Mia Copertina di CVG
c/o Gruppo Editoriale Jackson,
V. Pola 9 - 20124 Milano.

IL PIU' BEL LAVORO CHE RICEVEREMO DIVENTERA' LA COPERTINA UFFICIALE DI SETTEMBRE, E L'AUTORE RICEVERA' UN ABBONAMENTO A VITA A CVG!!!

Attenzione: ogni elaborato dovrà essere accompagnato da questa pagina (le fotocopie non valgono) anche se realizzato su altri supporti. Se volete aumentare le possibilità di vittoria, basta comprare più copie della rivista!

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

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



HOSTILE BREED

REVIEW

AMIGA - PALACE

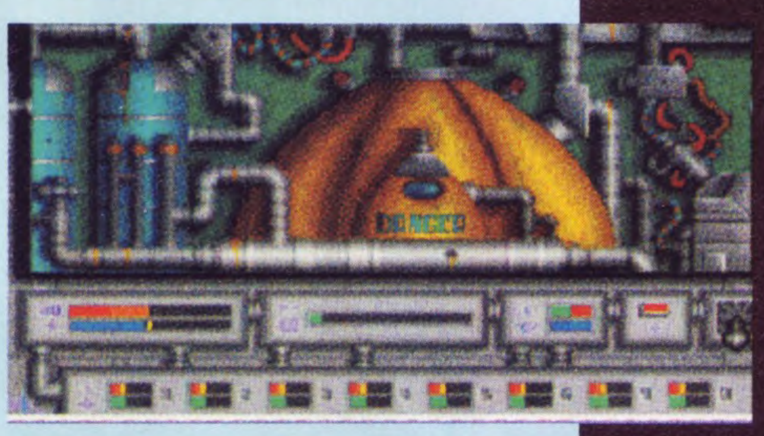
Hostile Breed è uno shoot 'em up dove c'è da pensare. Sembrerebbe una contraddizione, ma non per la Palace che ha tentato un piccolo esperimento con quello che loro hanno modestamente definito "lo shoot 'em up più sofisticato e avanzato mai scritto". Lo scenario d'azione è abbastanza convenzionale: si tratta di una stazione di ricerca su un pianeta ostile che, danneggiata da un terremoto, offre adesso il fianco e diversi varchi possibili a creature aliene non esattamente amichevoli. Dopo le disavventure subite da una certa Ripley in situazioni analoghe decidete allora di lasciare perdere lanciafiamme e fucili d'assalto e passare direttamente, pur negli angusti corridoi della stazione, a un caccia da combattimento per la disinfestazione.

La situazione è comunque tutt'altro che semplice - dovete cercare di impedire alle bestie aliene di raggiungere il cuore della stazione e proteggere i droidi di mantenimento impegnati a ripararne i danni nelle diverse sezioni del centro di ricerca. Contemporaneamente dovrete occuparvi delle riparazioni nei vari settori facendo molta attenzione alle priorità: passare troppo tempo in un solo livello vi potrebbe costare uno degli altri settori.

Gestire insomma tutti i disparati aspetti della stazione è cosa tutt'altro che semplice e vi richiederà un lavoro che l'autofire o un cannone più potente non possono fare: pensare.

AMIGA

GRAFICA	55
SONORO	70
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	**75**



FRENI, OLIO E GOMME, PER FAVORE!

A parte la carenza di lanciafiamme e fucili d'assalto, non si può certo dire che la vostra stazione non sia attrezzata per emergenze di tipo alieno. Nelle stazioni di rifornimento potete equipaggiare l'astronave con gli armamenti raccolti (il che vi obbliga a tornare ogni volta alla base prima di poter utilizzare una nuova arma). La base dispone poi di un sistema di difesa automatico che si succhia però via un bel po' d'energia del già sovraccarico reattore della stazione. Questo fornisce energia a tutti i sistemi, e se si sovraccarica... ka-boom! Potrebbe quindi essere conveniente, talvolta, disattivare una sezione e fare avanzare gli alieni pur di risparmiare energia.

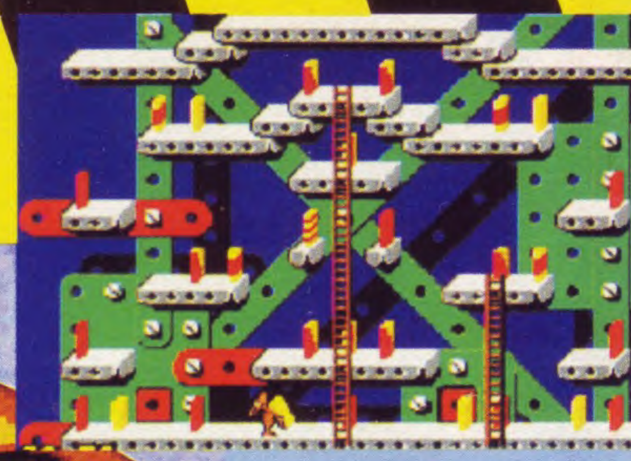
Infine ci sono gli indispensabili droidi di mantenimento. Ne potete produrre di diversi modelli, ognuno destinato a riparare uno specifico danno. Il più utile è il droide rappezzatore che, chiudendo i varchi nella stazione, impedisce a nuovi alieni di entrare in una certa sezione.

Nonostante tutte le buone intenzioni di creare un qualcosa di diverso è evidente che il risultato è rimasto un pochino a metà strada: non è nè carne nè pesce. Come shoot 'em up *Hostile Breed* non può certo reggere il confronto con lo standard raggiunto grazie a molti recenti prodotti come *Project X*, e non stiamo parlando solo della grafica mediocre. Se quello che stare cercando è blastaggio puro lasciate perdere questo *Hostile Breed*. Per quanto riguarda la gestione della stazione spaziale può essere carina l'idea di inserire qualche elemento strategico, il problema è che talvolta diventa talmente complessa che buttare fuori gli alieni dalla nostra stazione richiede l'abilità di un giocoliere per tenere tutte le componenti in perfetto equilibrio. Onore al merito del tentativo, comunque.

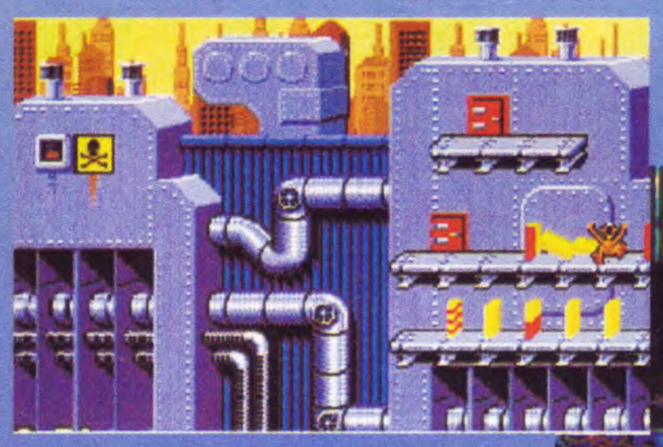
JIM DOUGLAS

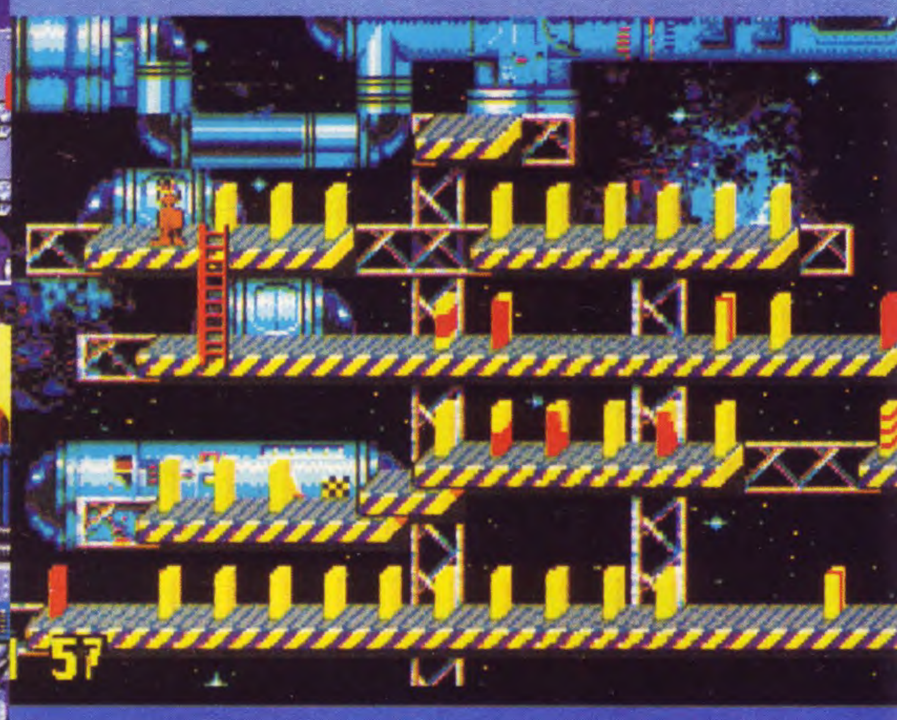
REVIEW

AMIGA - OCEAN



COLIN CURLY'S PUSHOVER





Ache se in Italia non è famoso, Colin Curly è un ricciuto cane avvolto in un buffo abitino giallo protagonista (in Inghilterrra soltanto) di un noto spot pubblicitario, nonché di questo videogioco.

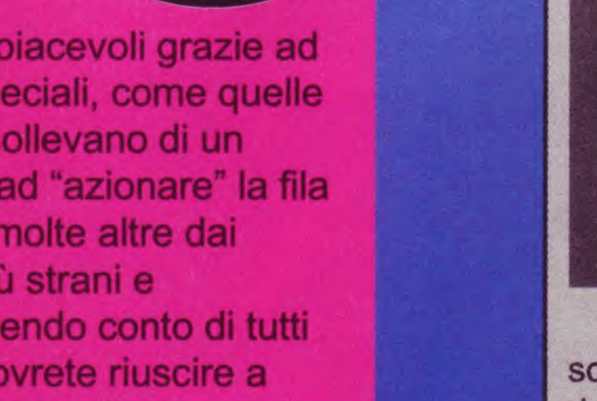
In partenza non giocherete subito con Colin come protagonista, bensì impersonerete una formica che ha l'incarico di restituire i fiocchi d'avena rubati a Colin e nascosti all'interno di un formicaio (La reclame di cui si parlava all'inizio propagandava appunto dei cereali).

E come pensereste di riottenere i fiocchi d'avena?

Ma semplicemente spingendo avanti la tessera iniziale di un domino! Ovvio, no?

Il gioco contiene una quantità di schermi di complessità crescente, nei quali dovrete prendere e spostare le tessere del domino per tutto lo schermo. Scegliendo a vostro piacimento la loro posizione e usando le loro particolari proprietà in modo tale da innescare una reazione a catena facendo cadere una singola tesserilla, dovrete riuscire ad aprire una porta che conduce al livello successivo. Dopo dieci livelli una sezione "scorciatoia" vi consenterà di restituire un pacchetto di fiocchi d'avena all'immensamente grato Colin.

Partendo inizialmente da semplici schermi che aiutano splendidamente il giocatore a capire come si comportano i vari pezzi del domino si arriverà a schermi ben più complicati, dove persino i più incredibili giocatori di domino avranno i loro problemi.



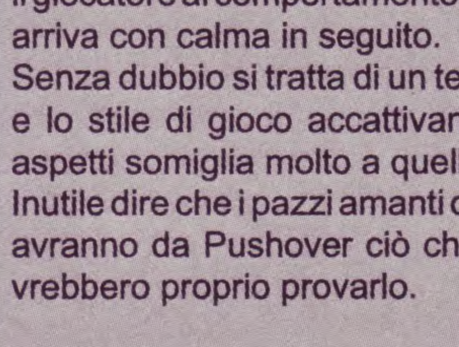
TI DOMINO COL DOMINO

Il domino è uno dei giochi più stupidamente semplici del mondo: mettete una serie di tesserine in fila e facendo cadere quella iniziale avrete una specie di reazione a catena per la quale tutte le tessere cadranno, e a seconda di come le avrete disposte andranno a diramarsi compiendo tramite l'urto dell'ultima tessera, una qualche azione tanto simpatica quanto inutile come far correre qualche pallina o azionare qualche meccanismo strano (In realtà il domino vero è un po' diverso e molto più noioso, ma lasciamo perdere - Fabio).

In questo gioco la reazione a catena deve concludersi con l'apertura di una porta che conduce al livello successivo.

Trattandosi di un videogame i rigidi parametri che schiavizzano la realtà non esistono, e con la fantasia si sono potuti creare degli effetti quantomai piacevoli grazie ad alcune tessere speciali, come quelle che se colpite si sollevano di un tantino, andando ad "azionare" la fila di sovrastante, e molte altre dai comportamenti più strani e imprevedibili. Tenendo conto di tutti questi elementi dovrete riuscire a centrare la porta di fine livello.

Inutile dire che più si va avanti e più le file di tesserine diventano incredibilmente acide. Buona fortuna!



Pushover è un puzzle-game decisamente rispettabile. Sebbene si allontani parecchio dall'impostazione tradizionale dei suoi simili, devo ammettere che a partire dall'animazione della formica per poi finire alla colonna sonora quantomai jazzistica, tenuto conto anche delle schermate intermedie (per esempio quelle dove Colin riceve i suoi amati ficchi d'avena) tutto è fatto molto bene.

La prima volta che ho visto *Pushover* un ancestrale interrogativo mi ha attanagliato l'anima: "Sarà possibile giocare nei livelli avanzati senza fondersi le meningi?" Beh, sembra di si.

L'inizio del gioco è stato ampiamente dedicato ad abituare il giocatore al comportamento dei pezzi, e la vera difficoltà arriva con calma in seguito.

Senza dubbio si tratta di un tema decisamente originale, e lo stile di gioco accattivante e intrigante sotto molti aspetti somiglia molto a quello di L*emmings*.

Inutile dire che i pazzi amanti del blastatutto frenetico non avranno da Pushover ciò che cercano, ma gli altri dovrebbero proprio provarlo.

GIOVANNI PAPANDREA

AMIGA

GRAFICA	85
SONORO	82
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	**90**

COMPUTER +VIDEO GIOCHI MARKET - Piccola Pubblicità

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

SOFT CENTER
Videogames e Software originali
LEADER, CTO, SOFTEL

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

Per questo spazio pubblicitario telefonare al numero:

02/6948.218

L'ARCOBALENO

MEGADRIVE
- ❑ Monaco GP 2
- ❑ Thunderforce IV
- ❑ Paperboy
- ❑ After Burner III
- ❑ Alien 3
- ❑ Winter challenge
- ❑ Terminator
- ❑ F1 Hero
- ❑ Desert Strike
- ❑ Wonder Dog
- ❑ Bulls Vs Lakers
- ❑ Chuck Rock
- ❑ Grand Slam Tennis

NINTENDO
- ❑ Barcellone
- ❑ Chesamaster
- ❑ Adventure Island II
- ❑ Road Fighter
- ❑ Dream Master
- ❑ Flinstones
- ❑ Tennis
- ❑ Hunt for red october
- ❑ Gremlins 2
- ❑ Rollergames
- ❑ Turtles II

NEO GEO
- ❑ Super Baseball II
- ❑ Last Resort
- ❑ King of moster II
- ❑ Ninja Commando
- ❑ Fatal Fury
- ❑ Soccer Brawl
- ❑ Dunk Star
- ❑ Art of Fighting
- ❑ Mutation Nation

FAMICOM
- ❑ Street Fighter 2
- ❑ Golden Fighter
- ❑ Magic sword
- ❑ Mushia
- ❑ Xardion
- ❑ Axelay
- ❑ Parodius
- ❑ Turtles IV
- ❑ Metal Jack
- ❑ Super Aleste
- ❑ Super F1 circus

GAME BOY
- ❑ Batman II
- ❑ Hook
- ❑ Monopoly
- ❑ T2
- ❑ NBA All Star II
- ❑ Track & Meat
- ❑ Addams Family
- ❑ Flash
- ❑ Paperboy 2
- ❑ Ultra Golf
- ❑ High Skate
- ❑ Fighting Simulator

GAME GEAR
- ❑ Olympic Gold
- ❑ Sonic
- ❑ Donald Duck
- ❑ AX Battler
- ❑ Alyen Sindrome

LINX
- ❑ Toki
- ❑ Superskweek
- ❑ Viking Child
- ❑ Turbo Sub
- ❑ Warbirds
- ❑ Cristal Mine II
- ❑ Checkered Flag

SUPER NES
- ❑ Hook
- ❑ Batman II
- ❑ Simpsons
- ❑ Robocop III
- ❑ Gun Force
- ❑ Zelda III
- ❑ Super Double Dragon
- ❑ WWF Wrestling
- ❑ Addams Family

MASTER SYSTEM
- ❑ Olympic Gold
- ❑ Champions of europe
- ❑ Xenon II
- ❑ Asterix
- ❑ Super Kick Off
- ❑ Gauntlet
- ❑ Spiderman

PC ENGINE
- ❑ Soldier Blade
- ❑ Ranma 1/2
- ❑ Adventure Island 2
- ❑ F1 Circus Special
- ❑ Rayxanber III
- ❑ Kick Boxing

GIOCHI ORIGINALI PER COMMODORE 64, AMIGA, MS-DOS

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

REVIEW

AMIGA - FLAIR SOFTWARE

WINTER SUPERSPORT

Faceva un fetentissimo freddo quel giorno in montagna. Su quella montagna faceva sempre freddo. Noi della redazione di CVG eravamo stati chiamati dalle autorità forestali, perché qualcuno diceva di aver avvistato ..... (inserire al posto dei puntini uno di questi nomi: lo Yeti, il Sosquatch, il Bigfoot o l'incredibile Uomo delle Nevi).

Era una faccenda incredibilmente acida, poiché poche centinaia di metri più a valle si stava tenendo il campionato invernale di giochi gelidi. C'era gente che si divertiva, bambini che giocavano e altleti che atleteggiavano. E noi, sempre lì, sul cucuzzolo della montagna ad aspettare che quella innevata palla di peli uscisse allo scoperto per poterlo catturare. Dopo qualche giorno - otto, per la precisione - i giochi invernali finirono, il mostrone non si fece vedere e noi ci beccammo due belle settimane in ospedale per un principio di assideramento; com'è dura la vita del redattore!

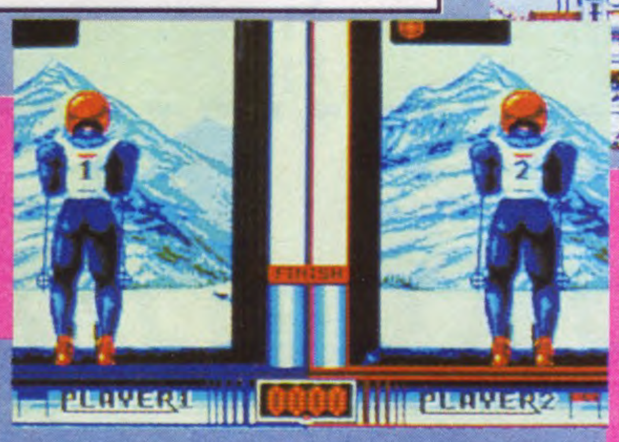
GIOCHI FREDDI PER TESTE CALDE

Winter Supersports si compone di ben otto gare o discipline invernali, ovvero:

Discesa Libera: Non è che sia un granché complicata: si indossano un paio di sci e si scende per una pista innevata nel minor tempo possibile.

Bale Jumping: Lo scopo di questo sport è correre come forsennati (indossando i pattini) su un circuito ovale, saltando balle di fieno strategicamente situate nei punti più scomodi.

BOB: La disciplina preferita dai programmatori Amiga.



Corsa con lo Skidoo: Ovvero la corsa con la slitta trainata dai cani.

Pista di sci Professionistico: Praticamente una sfida fra due giocatori su un percorso simil-slalom.

Slalom gigante: Molto simile alla discesa libera, comprende una serie di svolte brusche delimitate da bandierine poste strategicamente.

Luge: E' lo sport più dannoso in assoluto: ci si sdraia su un nanoslittino e successivamente si viene scaraventati su una pista simile quella del bob, raggiungendo velocità di circa 70 Km/h.

Pattinaggio di velocità: Come dice il titolo, bisogna pattinare il più velocemente possibile.

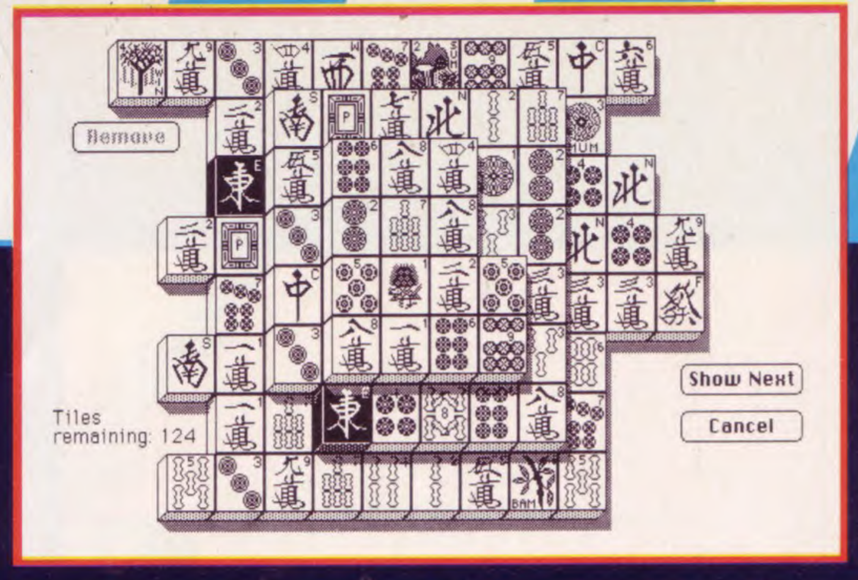
Inoltre potrete scegliere se giocare da soli contro il computer (Challenge) oppure sfidare fino a 6 amici in una qualsiasi delle gare (Competition).

Se c'è una cosa che proprio non mi piace sono i giochi sportivi multi-evento. Nonostante questo mi vedo costretto ad ammettere che Winter Supersports è riuscito ad appassionarmi notevolmente. Le otto discipline a disposizione sono state realizzate con competenza e con un buono stile grafico. Le routine poligonali sono efficienti e ci offrono una fluidità convincente nei movimenti. La giocabilità è buona così come la longevità, specialmente se si gioca contro un avversario umano. Purtroppo i tempi dell'esaltazione suprema delle varie "olimpiadi" della Epyx sono ormai lontani, ma Winter Supersports riuscirà comunque ad appassionare parecchi amanti del freddo in questa caldissima estate; Un gioco dedicato a tutti gli amanti delle simulazioni sportive.

GIOVANNI PAPANDREA

AMIGA

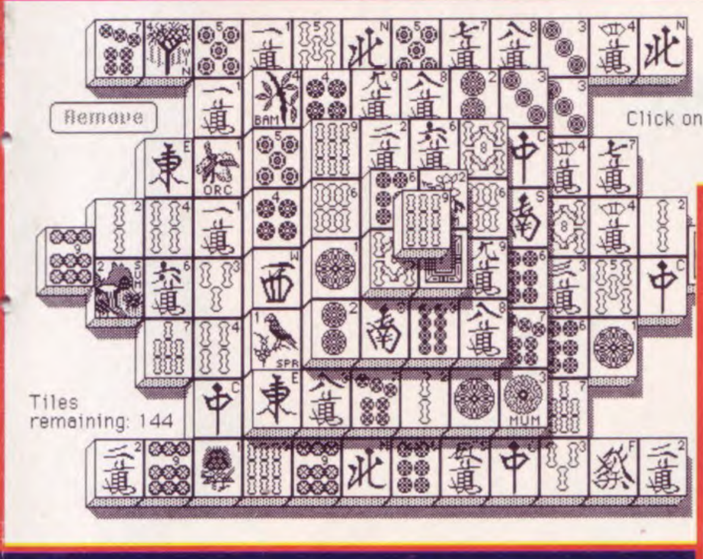
GRAFICA	89
SONORO	80
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	85

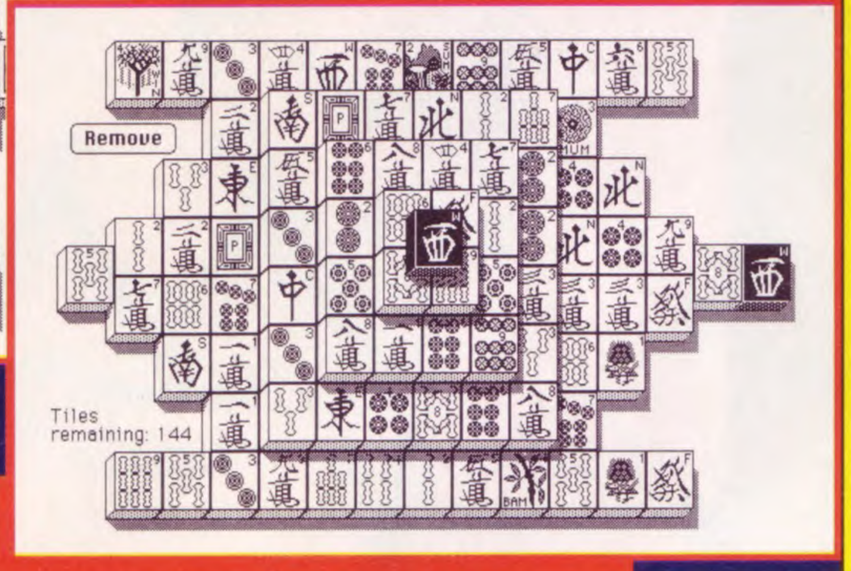


REVIEW

MACINTOSH - ACTIVISION

SHANGAI II





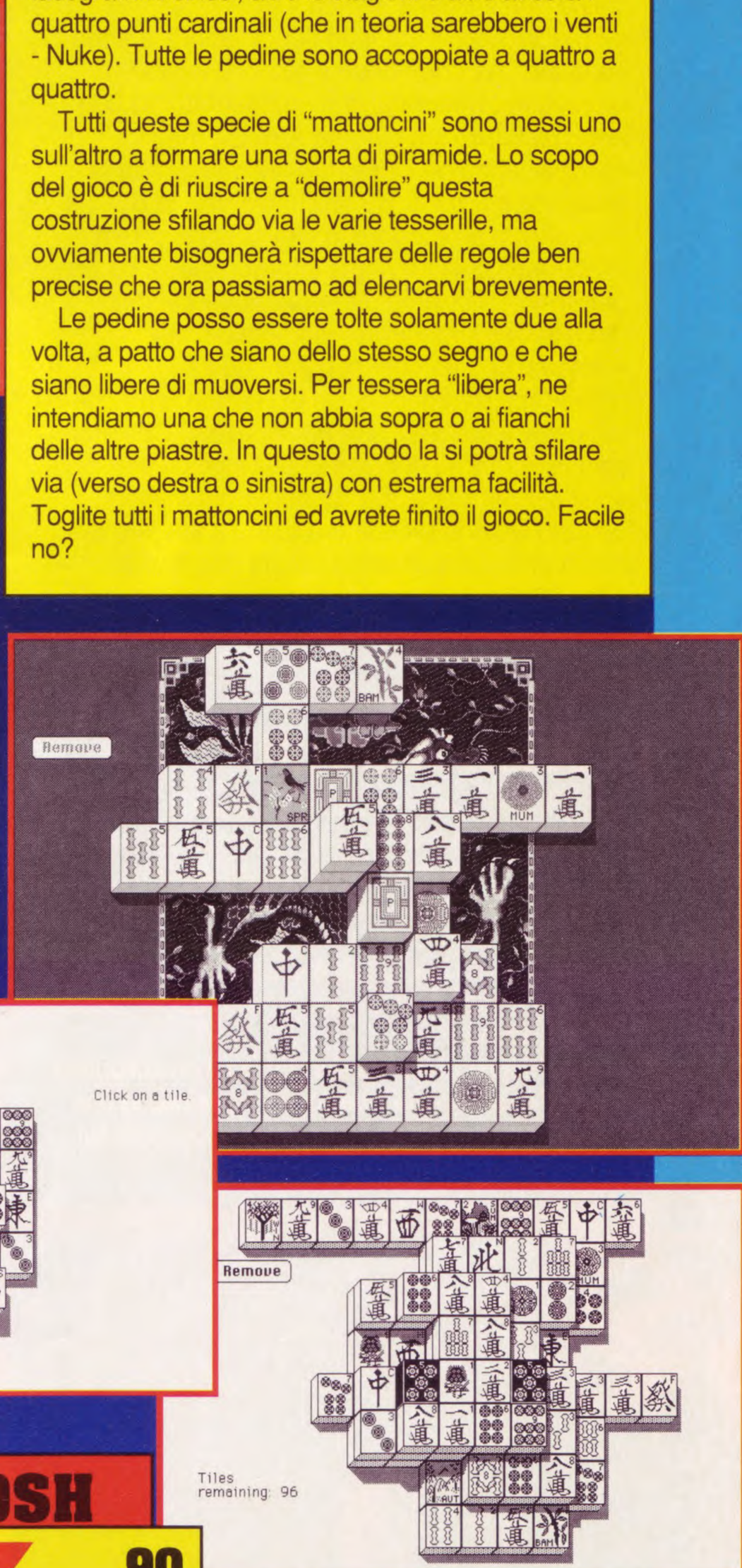
Lo shangai è un gioco cinese le cui origini si perdono nel tempo ed il suo nome originario era *mah-jong*. Il gioco in sé stesso è dannatamente idiota quanto convolgente, e le regole sono poche e molto semplici da imparare.
Le tessere di cui è composto il gioco sono esattamente 144: alcune di esse raffigurano degli ideogrammi cinesi, altre le stagioni e altre ancora i quattro punti cardinali (che in teoria sarebbero i venti - Nuke). Tutte le pedine sono accoppiate a quattro a quattro.

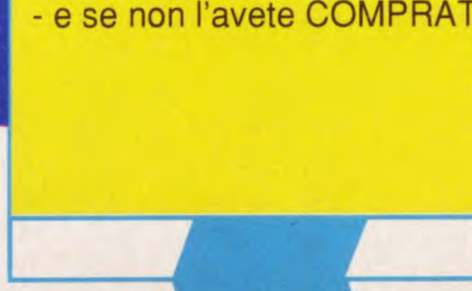
Tutti queste specie di "mattoncini" sono messi uno sull'altro a formare una sorta di piramide. Lo scopo del gioco è di riuscire a "demolire" questa costruzione sfilando via le varie tesserille, ma ovviamente bisognerà rispettare delle regole ben precise che ora passiamo ad elencarvi brevemente.

Le pedine posso essere tolte solamente due alla volta, a patto che siano dello stesso segno e che siano libere di muoversi. Per tessera "libera", ne intendiamo una che non abbia sopra o ai fianchi delle altre piastre. In questo modo la si potrà sfilare via (verso destra o sinistra) con estrema facilità. Toglite tutti i mattoncini ed avrete finito il gioco. Facile no?

ODIO IL CINESE E NON MI PIACCIONO LE PIRAMIDI!

No problemo! Infatti in Shangai II è possibile cambiare la forma della "costruzione" e dei disegni "pedineschi" con la sola pressione del pulsante del mouse. Potrete infatti scegliere se giocare con una disposione iniziale diversa da quella standard oppure con dei disegni diversi sui mattoncini. Tutti gli schemi in cui potrete cimentarvi sono chiamati come alcuni dei segni dell'oroscopo cinese (drago, tartaruga, tigre ecc...). Per quanto riguarda i disegni sulle tessere, li potrete cambiare a vostro piacimento, anche durante il corso di una partita, scegliendoli tra molti già disponibili. C'è anche la possibilità di disegnarli personalmente per poi caricarli successivamente. Per farla breve un gioco che si adegua ad ogni esigenza.





Bello, molto bello! Non ho altre parole per descrivere quest'ultimo gioco per Macintosh. La possibilità di poter cambiare di volta in volta le pedine e i disegni non fa altro che aumentare la longevità del programma. Quest'ultima reicarnazione del *mah-jong* offre a noi umilissimi giocatori la possibilita di personalizzarci la partita e di modificarla secondo i nostri gusti personali. Tutto ciò non può far altro che recarci un piacere immenso.
Shangai, un gioco che già era bellissimo, con tutti questi tocchi di classe extra non può che essere diventato un vero capolavoro. Un gioco consigliato a tutti e che non tiene conto di età, ceto sociale, religione e colore della pelle. Un acquisto essenziale, sempre se avete un Mac - e se non l'avete COMPRATELO!

GIOVANNI PAPANDREA

MACINTOSH

GRAFICA	90
SONORO	70
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	**93**

REVIEW

PC - VIRGIN

DUNE

Probabilmente sono pochi quelli che non conoscono *Dune*, sia perchè il romanzo di Frank Herbert è una delle saghe di fantascienza più originali, articolate e surreali della letteratura fantastica sia perchè la versione cinematografica è stata affidata a qualcuno che in quanto a risultati visionari proprio non scherza, il signor David "Twin Peaks" Lynch.
Anche se non avete letto l'enciclopedica serie sappiate che comunque il gioco si ispira mprevalentemente al film, ambientato 10.000 anni nel futuro sul pianeta Arrakis, meglio conosciuto come Dune. Qui viene estratta la sostanza più preziosa dell'universo - la Spezia che, oltre a prolungare la vita di chi la prova, rende realizzabili i viaggi intergalattici. Il controllo dell'importantissimo pianeta è appena stato affidato dall'imperatore alla nobile Casa Atreides, che ha così soppiantato i suoi precedenti padroni - la Casa Harkonnen - che si dimostrerà tutt'altro che arrendevole. Comincia così la lotta tra i due casati per il possesso della spezia e del pianeta, i cui numerosi misteri devono essere svelati; ora tocca a voi fare in modo che le visionarie profezie che hanno accompagnato la vostra venuta diventino realtà...

LA GUIDA MICHELIN

Gli avventurieri si scordino pure le pagine di appunti e i chilometri di mappe del passato. Il gioco è prodigo di informazioni: c'è perfino un libro su cui vengono automaticamente registrate tutte le informazioni utili raccolte durante la partita, un vero e proprio sommario dettagliato di tutto quello che è successo. Chi ha detto cosa, chi è andato dove e tutte le informazioni necessarie riguardanti Dune.
Poi c'è la mappa completa del pianeta, con cui potete zoomare su qualunque locazione, che contiene una statistica dettagliata sullo status delle operazioni sul pianeta delle sue case.

PIACERE, PAUL ATREIDES

Il gioco si svolge completamente in soggettiva, nei panni di Paul Atreides (ogni rassomiglianza con Kyle MacLachlan, interprete del film è puramente voluta), figlio del Duca e erede al trono. Potete girovagare e interagire con gli altri personaggi tramite un sistema a icone e un piccolo menù che comprende una lista di opzioni. Il vostro scopo è completare con successo le operazioni di estrazione della Spezia e contemporaneamente tenere a bada gli Harkonnen, pena il licenziamento in tronco da parte dell'imperatore.

Inizialmente non avete alcuna conoscenza del pianeta e della vostra situazione, quindi sarà necessario esplorare e raccogliere più informazioni possibile. Nelle prime fasi questo sarà tutt'altro che difficile, in quanto il vostro ruolo di erede al trono renderà tutti molto rispettosi e prodighi di consigli che, almeno all'inizio, sarà conveniente seguire con fiducia.

REVIEW

Un'ottima conversione! Proprio come il film e il libro anche il gioco ha poco di convenzionale: è strano, visionario, ma soprattutto epico nelle dimensioni. La grafica, ispirata direttamente al film (non vi sarà difficile riconoscerne gli interpreti nei disegni dei protagonisti), ha sfruttato il talento di Lynch e il risultato è uno stile tutto particolare. L'atmosfera di un'altro mondo è quasi perfetta se accompagnata dalle ottime musiche stile New Age ed è molto facile lasciarsi trasportare all'interno della trama.

Il gioco può sembrare all'inizio un poco semplice in quanto il programma è prodigo di consigli e informazioni. Più avanti, una volta esaurita la parte principale di avventura e esplorazione, l'enfasi si sposta però sulla componenete strategica e le cose si fanno tanto più dure quanto coinvolgenti; il giocatore si troverà a gestire i diversi aspetti del gioco per cercare di completarne i vari obbiettivi.

Dune potrebbe non piacere ai puristi delle classiche avventure, qui c'è un po' un mix di diversi stili, ma lo schema di gioco ottimamente strutturato e relizzato con vero stile è destinato a restare il migliore nel suo genere ancora per un bel pezzo.

GARY WHITTA

CI VUOLE UN FISICO BESTIALE...

... per sopravvivere tra le sabbie di fuoco dei deserti di *Dune*. Per viaggiare da una parte all'altra del pianeta alla ricerca di miniere e minatori utilizzate l'Ornithopter, un bizzarro elicottero dalla forma di libellula, ma per sopportare le temperature da fornace del pianeta bisogna disporre di una tuta speciale utilizzata dai nativi di Dune, i Fremen. Si tratta di un indumento assolutamente impermeabile che recupera e ricicla quel sudore che potrebbe disidratare un uomo in breve tempo. L'unico problema è che il sudore non è l'unico fluido corporeo che ricicla, non so se mi spiego...

CVG HIT

PARLIAMONE INSIEME

Il sistema di dialoghi si svolge diversamente - in un certo senso è più limitato - rispetto a giochi come *Monkey Island*, in cui avete a disposizione un menu con un certo numero di frasi tra cui scegliere. Qui basta selezionare l'apposita icona di "Talk to Me" per ottenere da un personaggio tutte le informazioni rilevanti di cui è in possesso al momento. Quello che vi viene detto dipende però dal punto in cui siete arrivati nella partita. Questo semplifica moltissimo la meccanica di gioco senza mortificare eccessivamente il livello di difficoltà.

PC	
GRAFICA	92
SONORO	82
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	91

REVIEW

AMIGA - OCEAN

CVG HIT

Ricordate tutti la Famiglia Addams, la serie di telefilm horror/demenziali tanto in voga qualche annetto fa? Come? No? Allora non siete di questo mondo!
Bhe, comunque ricorderete di sicuro il film sugli Addams programmato tuttora nei migliori cinema. Nooo! Non è possibile che non vi ricordiate nemmeno questo! In tal caso sarà meglio che ve ne torniate su Plutone a fare la pedicure ai Plutoniani!
Ad ogni modo, Gomez è disperato perché non riesce più a trovare i membri della sua adorata famigliola, molto probabilmente dispersi in qualche bieco angolino semidimenticato della casa. La domanda d'obbligo in questi casi è: ma che cavolo ci fanno nascosti in casa? Certamente non l'hanno fatto di loro volontà, anche se ne sarebbero sicuramente stati capaci! Casa Addams è infatti stracolma di una quantità tendente all'infinito di infidi trabocchetti e di biechissimi esseri (difficili da identificare e catalogare). Naturalmente se il nostro eroe vuole poter riabbracciare i suoi amatissimi familiari, dovrà affrontarli tutti e cercare di non venire terminato/affettato/balkanizzato/ecc...
Sparpagliati ovunque ci sono anche una serie di dollari, che se raccolti in numero sufficiente, daranno all'impavido Gomez la possibilità di agevolare il suo arduo compito fra le piattaforme, che ricordano molto quelle di *Super Mario World* per il Super Nes..

SE LI CONOSCI LI EVITI, SE LI CONOSCI NON TI UCCIDONO

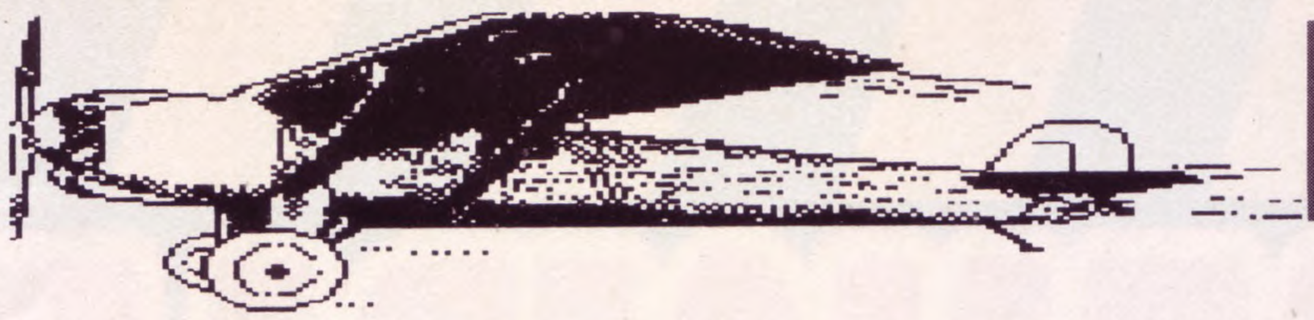
La Famiglia Addams senza dubbio è passata alla storia per i suoi stranissimi personaggi, tutti assurdi e con un senso del buon gusto alla meno uno (completamente stravolto). Gomez è il capofamiglia: la sua passione è mettersi a testa in giù perché, lui dice, è l'unica posizione che lo rilassi veramente (secondo noi è amico di Mork). La sua dolcissima consorte è Morticia, che ama dipingere assurde schifezze su tela e cibare piante carnivore. Questa magnifica coppia di scoppiati ha anche due amatissimi figlioletti, tali Mercoledì (famosa per giocare con piovre e bambole decapitate) e Pugsley (amante di qualsiasi cosa possa esplodere e recare ingenti danni). Gli altri assurdi componenti di questa banda di scalmanati sono: lo Zio Fester (accende lampadine mettendosele in bocca), la Madre di Gomez (famosa per i suoi intrugli micidiali), Lurch (chiamato...), il Cugino It (una parrucca su due piedi) e una infinità di animali domestici (leoni, piovre, mani, coccodrilli ecc...).

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	89
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	**90**

La Ocean, fiera del successo ottenuto con *Hudson Hawk*, ci ha riprovato con un altro tie-in e a quanto pare anche questa volta sembra aver colpito nel segno.
Lo stile grafico molto pulito, limpido, ben definito e ricco di tocchi di classe riesce pienamente a ricreare l'atmosfera psychotronica del film. Grazie alla generosa serie di possibilità di continuare la partita e all'innumerevole quantità di vite che potrete raccattare in giro per casa Addams, giocherete e giocherete a questo programma fin quando non vi si scioglierà il joystick.
Molto bella la possibilità di poter scegliere da che livello iniziare, mediante la scala nel salone principale, evitando in tal modo di dover ricominciare ogni volta tutto da capo.
Un gioco caldamente consigliato a tutti i seguaci della Famiglia Addams e a tutti quelli che cercano un gioco "consolloso" per il loro onestissimo computer casalingo.

GIOVANNI PAPANDREA



Db-Line srl

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

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

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

ACCESSORI

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

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

GAME BOY

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

CD MEGA DRIVE

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

SUPER FAMICOM

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

SUPER NES USA

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

NEO GEO

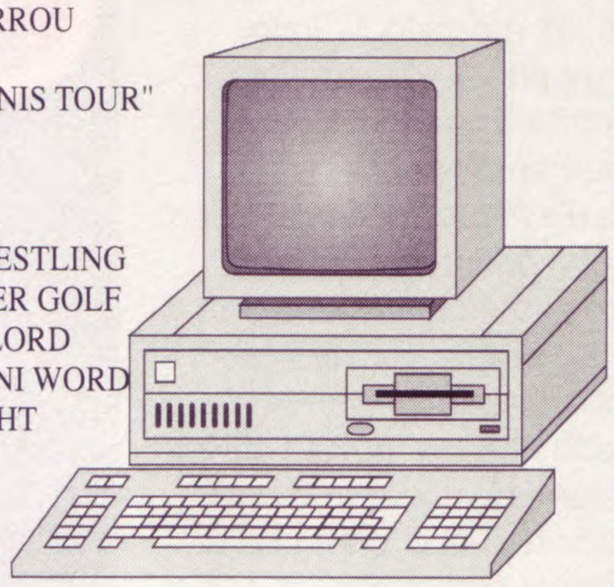
ALPHA MISSION II
BASEBALL 2020
BASEBALL STAR PRO
BLUE'S JOURNEY
CROSSED SWORDS
CYBER LIP - EIGHT MAN
FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOT
KING OF THE MONSTER
LAST RESORT
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - NJNIA COMBAT
PUZZLED - RIDING HERO
ROBO ARMY
SOCCER BRAWL
SENGOKU DENSHO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

MEGA DRIVE

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

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

Db-VOX: 0332/767303



Db-VOX

GAME GEAR

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

disponibili riviste giapponesi

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

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

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

Console NEO GEO Lit. 680.000

BUONO SCONTO Lit. 7.000

CGV 18

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

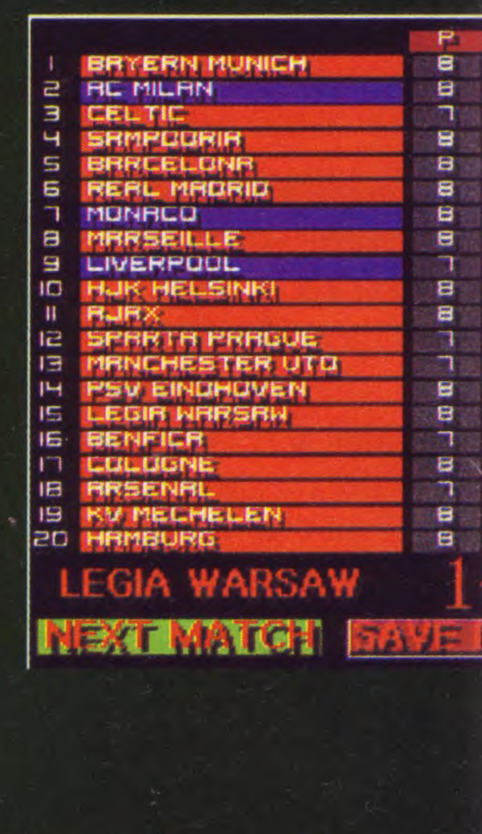
COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N. CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
TELEFONO (_____) _____ ETA' _____
Hai già acquistato da DB-Line? ❑ SI ❑ NO
Console Posseduta: _____
Riviste di giochi abitualmente lette: _____
Hai provato Db-Vox (0332.767303)? SI NO-Voto per Db-Vox (0-10).....
Il *buono per essere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

REVIEW

SENSIBLE

AMIGA - RENEGADE

Mentre il mondo videocalcistico-ludico è ormai diviso tra i fan persi della saga di *Kick Off* e chi di *Kick Off* non vuole sentire parlare, ogni tanto arriva qualcuno che spera di superare questa controversia piazzando sul mercato il gioco pedatorio più bello del mondo. La tanto attesa opera seconda (nell'ambito calcistico) della Sensible, con tutte le sue ambizioni, trae comunque la sua ispirazione dal succitato gioco Anco: visuale dall'alto con omini ancora più piccoli (sono veramente microbi!) in modo da poter visualizzare una più ampia porzione di campo e quindi un numero maggiore di calciatori. In questo modo diventa inutile l'utilizzo di un radar, data la "visione di gioco" molto più ampia. I tornei sono numerosi così come le squadre, le regole ci sono, i replay pure e, insomma... filate subito sul campo!



Sono distrutto. *Sensible Soccer* è troooppo bello! Forse questo commento vi sembrerà una lettera d'amore ma se un gioco è così bello io cosa ci posso fare? Innanzitutto è una delle più grandi simulazione calcistiche in circolazione, con i calciatori dotati di un'animazione notevole - nonostante le dimensioni. All'inizio sono lo stile grafico e la presentazione a colpire, ma poi il gioco acchiappa in modo sorprendente in pochi secondi. Impiegherete due minuti a impadronirvi del metodo di controllo, dopodiché giocare sarà un vero sogno. Il sistema istintivo dei passaggi dà vita a partite incredibili - *Sensisoccer* è esattamente come il calcio vero! C'è anche uno stupendo senso di collaborazione tra i vari calciatori nell'impostazione delle azioni. Gli effetti campionati sono stupendi, la valanga di tornei personalizzabili e non assicura una longevità totale ma la mia impressione è che nel modo a due giocatori il gioco diventerà praticamente eterno. Questo programma è destinato a rimanere il migliore per anni e anni. E per quel che riguarda i grandi dibattiti videoludici della storia... ebbene sì: *Sensisoccer* ha una grafica, un sonoro, una giocabilità, un feel migliori di *Kick Off 2* - e di tutto quello che trovate sul mercato! Non ci credete? Comprate per credere!

GARY WHITTA

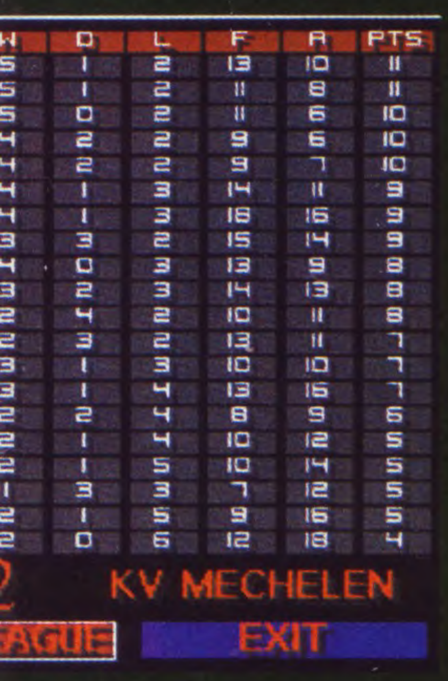
LA PALLA E' MIA E ME LA GESTISCO IO

Il metodo di controllo di *Sensisoccer* è piuttosto tradizionale: innanzitutto in caso di tiro la palla viene calciata nella direzione del giocatore, con possibilità del "solito" aftertouch. In caso di passaggio invece, viene direzionata al giocatore più vicino, con la potenza necessaria calcolata automaticamente. Il possesso di palla è a metà tra quello "incollato" al piede e quello a tocchetti successivi di *Kick Off*, e rende così molto più fattibili i dribbling e le inversioni di marcia. Quando si è senza palla si possono effettuare le classiche scivolate che, se finiscono con l'intercettazione del pallone, possono anche dotarlo di un certo effetto con l'aftertouch. Utilissimo per eludere i portieri in uscita.

NE RIMARRA' SOLO UNO

Oltre ai "doverosi" Campionati Europei, *Sensisoccer* incorpora i tre tornei europei per club (Coppa Campioni, Coppe & UEFA), più due campionati con squadre nazionali o club. In più si può creare un campionato personalizzato decidendone il numero di squadre e le regole: numero di partite, punti per vittoria e così via.

SOCCER



L'UOMO DI LOURDES

La vera novità di *Sensible Soccer* è la presenza del mitico massaggiatore - per intenderci, quello che vedete scivolare azzoppando un calciatore del Napoli nella sigla del mitico *Mai Dire Gol*. Quando il pallone esce dal campo, lo si può richiamare per curare un infortunato. Il bello (o il brutto a seconda dei casi) è che se l'infortunio richiede cure lunghe vi ritroverete per un po' di tempo con un uomo in meno in campo - e saranno momenti di panico come nella realtà!

SI DICE LIABEL!

Anche nel *Sensisoccer* le magliette possono essere cambiate di colore, e inoltre esiste la cosiddetta seconda maglia. Oltre al colore delle maglie i nomi dei giocatori possono essere cambiati a piacimento, anche se va notato che quelli della Sensible hanno già provveduto a fornire colori e nomi corrispondenti a quelli della realtà per tutte e 98 le squadre del gioco!

ZOLLE FATALI

Sensible Soccer ha non meno di 12 differenti tipi di campo su cui giocare e tutto dipende, come nella realtà, dal periodo dell'anno in cui si sta giocando. Il classico campo "estivo" subisce poche variazioni: le "strisce" di erba hanno cambiamenti irrilevanti, ma si nota se un campo è battuto dal solleone. Sui campi fangosi la palla procede più lentamente, mentre su un campo ghiacciato i giocatori scivolano di più e la palla schizza via facilmente. Un'altra grande caratteristica "realistica" di *Sensisoccer*!

AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	86
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94

CVG HIT

REVIEW

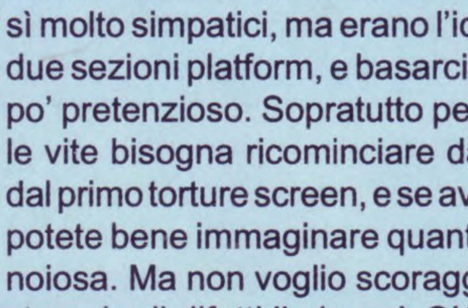
C64 - THALAMUS

CREATURES 2

Ovvero "come fare tanto danno fisico a creaturine dolcissime, tenere e pelose 2". Lo avete probabilmente atteso per anni, esercitandovi nel frattempo sui pelouche della sorellina, ma alla fine Clyde Radcliffe è tornato. Il primo platform dei fratelli Rowlands era stato accolto in maniera entusiastica da tutta la stampa specializzata, e dobbiamo dargli atto di essere uno degli ultimi Grandi Classici per 64. Si trattava di un platform dallo stile grafico molto caratteristico, pieno di animaletti tenerosi quanto cattivi. A cominciare proprio dal nostro Clyde che oltre all'alito al napalm nascondeva nella folta peluria un vero e proprio arsenale, si potevano raccogliere lungo la strada una quantità di armi dagli effetti e dalle traiettorie più disparati. Ma perché continuo a parlarvi del primo *Creatures*? Semplicissimo: perché *Torture Trouble* è praticamente identico al primo episodio tranne, come si può intuire dal titolo, l'impostazione più torturistica, con un sacco di *torture screen* (questa volta inframezzati da interludi), che riempiono le varie isole. Per il resto il vecchio Clyde è sempre lo stesso, salta, sputa e non ha cercato di fare nulla per il suo pesantissimo alito.

TORTURATELI A MORTE !

I torture screen erano senza dubbio la trovata più simpatica del primo *Creatures*, e sono così diventati l'elemento centrale anche di questo seguito. Si tratta di schermate in cui tenerosissime copie di Clyde vengono torturate nei modi più contorti che la "Wilcoyotesca" mente dei fratelli Rolands sia riuscita a immaginare. In realtà sono veri e propri puzzle arcade, in cui il nostro Clyde deve riuscire - sparando, fiammando o spingendo - a spezzare la catena del torture screen negli anelli più deboli.
Questa volta i gli schermi di tortura sono inframezzati da interludi abbastanza squallidini. Nel primo una craturina viene lanciata in un baratro e il nostro compito è di farla rimbalzare portandola dall'altra parte dello schermo, magari raccattando qualche bonus & vita lungo la strada.



Se non avete mai giocato a *Creatures* (improbabile) non posso che consigliarvi caldamente questo *Torture Trouble*. Tutto il gioco è molto spiritoso e divertente (a cominciare dalla presentazione "alla *Terminator 2*") nel particolare stile dei Rowlands. Tecnicamente è realizzato in maniera ottima: la grafica ha lo stesso stile del primo episodio, così come le musiche e in generale tutta l'impostazione e lo schema di gioco. E' proprio questo il problema: è fin troppo identico al primo episodio! E' stata riciclata buona parte della grafica, delle routine sonore e probabilmente anche del codice, e sinceramente mi chiedo come mai questo seguito ci abbia messo tanto a uscire. Inoltre i torture screen sono sì molto simpatici, ma erano l'ideale come intermezzo tra due sezioni platform, e basarci sopra un intero gioco è un po' pretenzioso. Sopratutto perché una volta perse tutte le vite bisogna ricominciare dall'inizio dell'isola, ovvero dal primo torture screen, e se avete mai provato *Creatures* potete bene immaginare quanto la cosa possa diventare noiosa. Ma non voglio scoraggiarvi troppo: a parte questo paio di difetti il gioco è OK - uno dei migliori ultimamente per 64 (non che sia molto difficile).

STEFANO GIORGI

C64

GRAFICA	89
SONORO	85
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	**83**

REVIEW

AMIGA - OCEAN

"Data astrale...". No, non ci siamo. "Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...". Neanche. "30 Settembre 1999...". Neppure. Ma come cavolo iniziava quella stupida serie televisiva, Galactica, in cui le tute spaziali dei piloti consistevano di giubbotti di pelle e gli alieni erano fatti di barattolini di latta e avevano le stesse lucette di Supercar? Se me lo ricordassi potrei fare a meno di introdurvi Epic, visto che la presentazione sembra essere stata copiata pari pari da Galactica. Il collasso di una supernova costringe all'esodo la popolazione di un intero sistema, e una flotta dalle dimensioni epiche (l'unica cosa forse veramente epica del gioco), composta dalle più disparate unità spaziali, si mette in viaggio verso la sua nuova patria attraverso l'impero di Rexxon, tutt'altro che amichevole (specialmente quando gli si calpestano le aiuole con le proprie astronavi).

Per quanto riguarda il gioco potremmo fare un paragone con Wing Commander, se quest'ultimo fosse uscito anche per Amiga come annunciato diversi mesi fa (non telefonate in redazione: da allora non se ne è più saputo nulla). Potete consolarvi nel frattempo con questo Epic, si tratta anche in questo caso di un simulatore di caccia spaziale, e anche qui siete a bordo di una portaerei (che differisce dal Galactica solo per il nome) impegnati in una serie di missioni di scorta alla flotta; non avrà la stessa quantità di schermate e animazioni, ma in compenso non avete bisogno di un hard disk per giocarci.

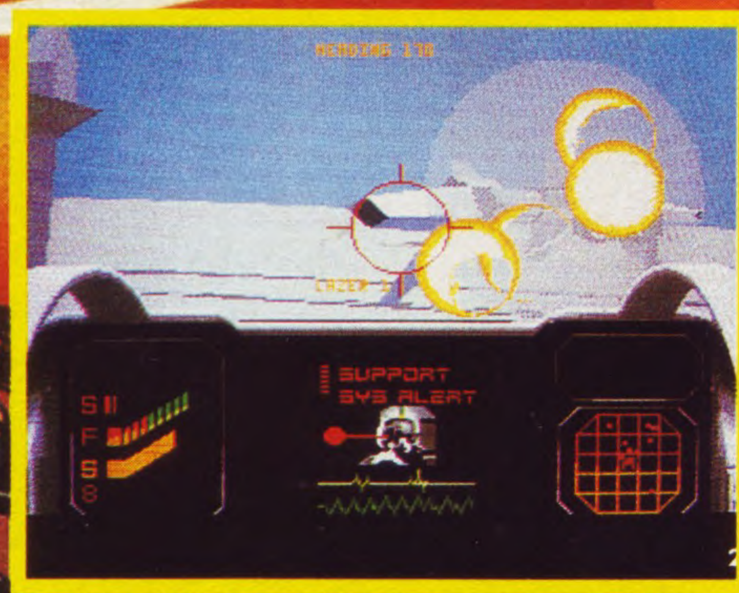
SPAZIALE? NO, FINTO!

Il controllo del velivolo è tutt'altro che da caccia spaziale. Ci si può girare sui 360 gradi ma non si può cabrare o picchiare più di tanto (e non si riesce a capire cosa ce lo possa impedire nello spazio). In questo modo si mantiene sempre un certo riferimento "orizzontale". Non lo si può certo definire un simulatore spaziale nel vero senso del termine, visto che perfino un simulatore di volo convenzionale ha maggiore libertà di movimento. Certo, così il pilotaggio è molto più semplice - e infatti tutto il gioco è immediatamente molto giocabile, con i comandi del caccia che si limitano alla selezione degli armamenti (missili e phaser di diversa potenza), fuel scoop per il rifornimento in volo e il turbo boost (parlavamo di Galactica?).

Ho sempre preferito una grafica vettoriale alla Epic rispetto alla pur ricca e colorata grafica bitmap di Wing Commander; la trovo più fluida, più efficace, più realistica. Devo ammettere però che, visto quanto era stato preannunciato, mi aspettavo qualcosina di più da Epic. I combattimenti lo rendono più simile ad uno shoot 'em up che a un simulatore, e si ha la claustrofobica sensazione di non poter fare altro che girare in tondo a caccia di nemici rispetto alla relativa libertà di giochi come Wing Commander o Elite. Disegnare e muovere un'intera flotta di poligoni è poi abbastanza arduo anche per un computer veloce, e si è quindi dovuto ricercare un equilibrio tra una ricchezza grafica abbastanza deludente (la combinazione poligoni-bitmap si limita alle esplosioni e a qualche fondale disegnato, come nella pur molto bella introduzione animata) e una velocità tutto sommato più che accettabile.

Dalla sua Epic ha comunque una grossa varietà di scenari, le missioni sono molto diversificate - comprendono anche alcune missioni di attacco a installazioni su pianeti - e si inseriscono perfettamente nella sceneggiatura di una storia che, pur essendo necessariamente priva della quantità dii schermate e animazioni di un WC II, è di grande atmosfera.

STEFANO GIORGI



AMIGA	
GRAFICA	78
SONORO	83
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	85

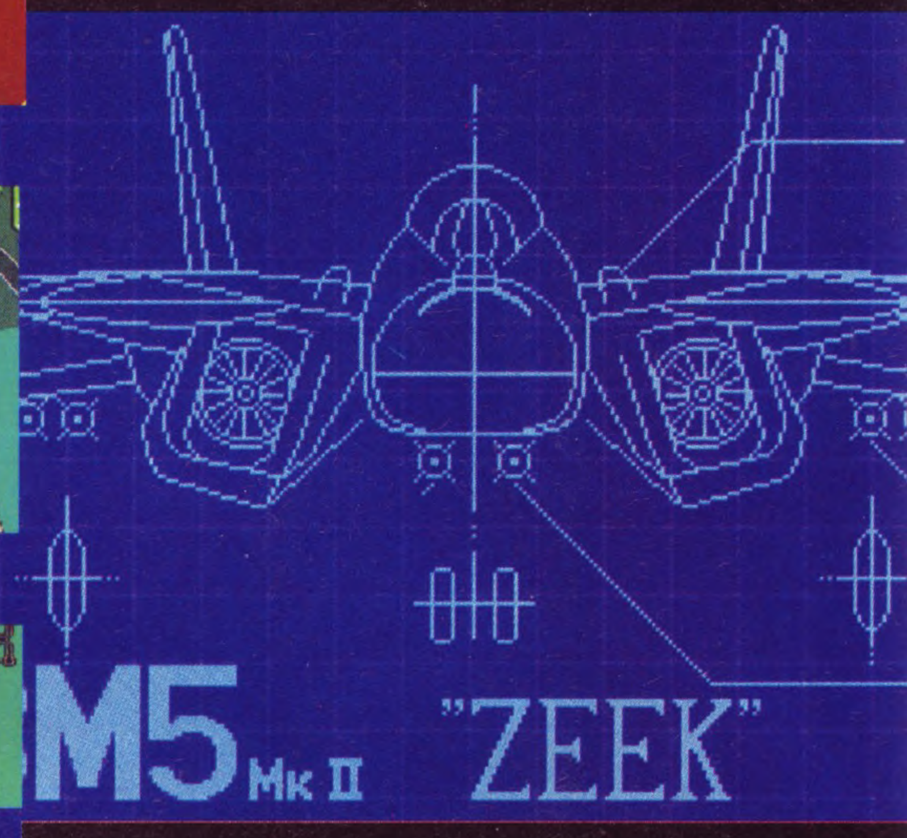
UPDATE

Dovrebbe essere già uscita la versione PC, che non differirà molto dalla versione Amiga, se non per un paio di schermate in più.

REVIEW

G-LOC

AMIGA - U.S. GOLD



Dagga-dagga-dagga! Ka-boooom! Aereo a ore due, daje a quel disgraziato... Krang... Aiuto ce l'ho in coda, aiutooo, mi ha agganciato sta per fare fuoco... Zashinblast...booom!

Probabilmente i piu sagaci di voi avranno già capito di che tipo di gioco si tratti. Ok! Ok! Il gioco in questione è *G-Loc*, conversione dell'omonimo coin-op. Un vero è proprio campione di incassi, specialmente se abbinato all'R-360 di cui abbiamo già lungamente parlato qualche numero fa.

La visuale di *G-Loc* è in soggettiva, con il mondo esterno rappresentato in tre dimensioni. Svolazzando qua e là per il mondo e blastando allegramente qualsiasi cosa possa dare anche lontanamente l'impressione di volare, ricordate sempre - e sopratutto ricordatevelo bene - che qualsiasi cosa si muove è ostile e potenzialmente letale.

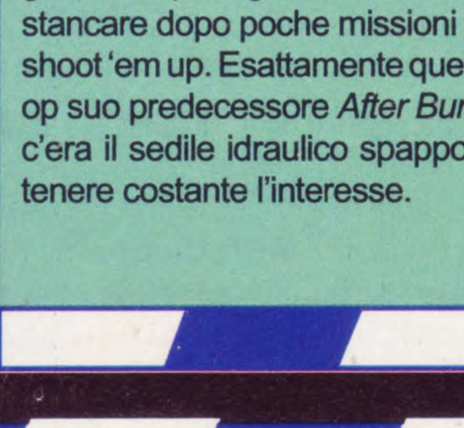
Senza ombra di dubbio il gioco non è assolutamente una simulazione, ma per la sua incalzante azione frenetica si può considerare, anzi si considera, uno shoot 'em up proprio come *Project-X* e *Apydia*.

Trentasei ricchissimi livelli con: canyon, oceani, isole e tanti altri elementi vi accompagneranno durante la vostra folle missione suicida.

FACCIAMOCI DEL MALE

Le armi a disposizione sono solamente due: un cannoncino a tiro rapido (mitragliatore) e dei missili a ricerca automatica. Mentre i proiettili sono infiniti, non si può dire la stessa cosa dei missili, che disgraziatamente sono contati e tendono a finire proprio sul più bello.

Sparando con il mitragliatore, le possibilità di colpire qualche aviogetto nemico sono notevolmente inferiori che lanciandogli contro un bel missilotto fatto bene. Missilotto che, oltretutto prima di essere lanciato ha bisogno di essere "agganciato" all'aereo da spazzar via (termine tecnico per dire che il missile ha l'aereo nel mirino). Ma questa è solo un'inezia, perché l'ordigno di tipo *fire & forget* (lancia e dimentica) una volta sganciato sarà autosufficiente e perfettamente in grado di badare a sé stesso. Non ci sono più i missili di una volta!



Non è possibile: non credevo che si potesse realizzare! Ero troppo convinto che un gioco della mole di *G-Loc* non sarebbe mai stato convertito per Amiga. Invece ora eccomi qua a scrivere il commento di quello che è un bel gioco e una riuscitissima conversione. Pensate che è in programmazione anche una versione per lo Spectrum: pazzesco!

La grafica è nitida, ben realizzata e oltretutto scorre che è una meraviglia sotto ai vostri occhi increduli.

La quantità di aerei che appaiono contemporaneamente sullo schermo è notevole, proprio come sul coin-op. Le differenze da quest'ultimo sono minime.

Solo due cose non riesco a sopportare di questo gioco: una è il sonoro non ben realizzato che alla lunga tende ad annoiare, mentre l'altra è la longevità non longeva (che bel gioco di parole). Sebbene la giocabilità sia eccelsa, lo stile di gioco sempre uguale infatti è monotono e sicuramente farà stancare dopo poche missioni anche il più grande fan degli shoot 'em up. Esattamente quello che succedeva con il coin-op suo predecessore *After Burner*, solo che in questo caso c'era il sedile idraulico spappolacervello che continuava a tenere costante l'interesse.

GIOVANNI PAPANDREA

AMIGA

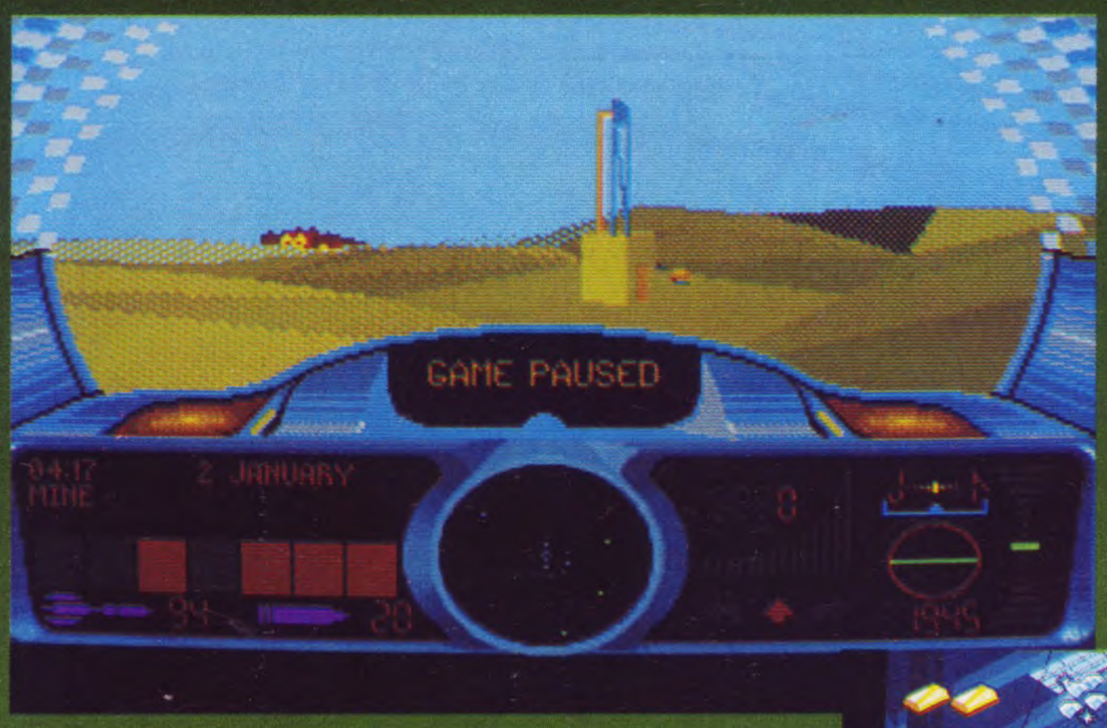
GRAFICA	82
SONORO	62
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	43
GLOBALE	**76**

REVIEW

CVG HIT

ASHES OF EMPIRE

AMIGA - MIRAGE



Capita sempre così: qualche squilibrato combina un casino micidiale, e per risolverlo veniamo chiameti sempre noi.

Stavolta il pasticcio è addirittura su scala continentale: il regime totalitario che aveva tenuto nella più cupa ignoranza e il più tetro militarismo un gruppo di paesi dell'Est è finalmente caduto, ma senza una guida le popolazioni ex-represse hanno iniziato a farsi la guerra l'un l'altra innescando un processo suicida. Nei panni di un inviato delle Nazioni Unite, il nostro scopo è rappacificare le fazioni etniche in lotta, demolire & neutralizzare le installazioni militari, costruire strutture civili & amministrative e assicurare la possibilità di libere elezioni entro i tempi stabiliti dal consiglio multinazionale a capo dell'operazione. La missione richiederà spiccate doti diplomatiche e una notevole capacità organizzativa, necessaria per controllare le centinaia di uomini e donne che col tempo si associeranno alla nostra causa.

C'è un solo problema: all'inizio del gioco siamo soli, a piedi, in mezzo a un deserto e con due caccia che ci stanno scaricando addosso tutto il loro carico di bombe...

TOVARISCH DISSIDENTOVIC

Benché le foto delle sezioni arcade pubblicate in questa pagina non lo facciano certo immaginare, *Ashes of Empire* è un gioco basato soprattutto sull'abilità diplomatica. Gran parte del tempo lo passerete infatti nel tentativo di rintracciare nuovi dissidenti e convertirli alla vostra causa con buone parole, doni, inganni e qualche bastonata di tanto in tanto. Ogni tentativo di socializzazione richiede preziosissimi minuti, ma una volta acquistate le simpatie di un nativo (e automaticamente dei suoi subordinati) potrete simpaticamente mandarlo a farsi ammazzare in azioni militari al posto vostro, con gran giovamento della vostra già precaria salute.

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	81
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	97
GLOBALE	93

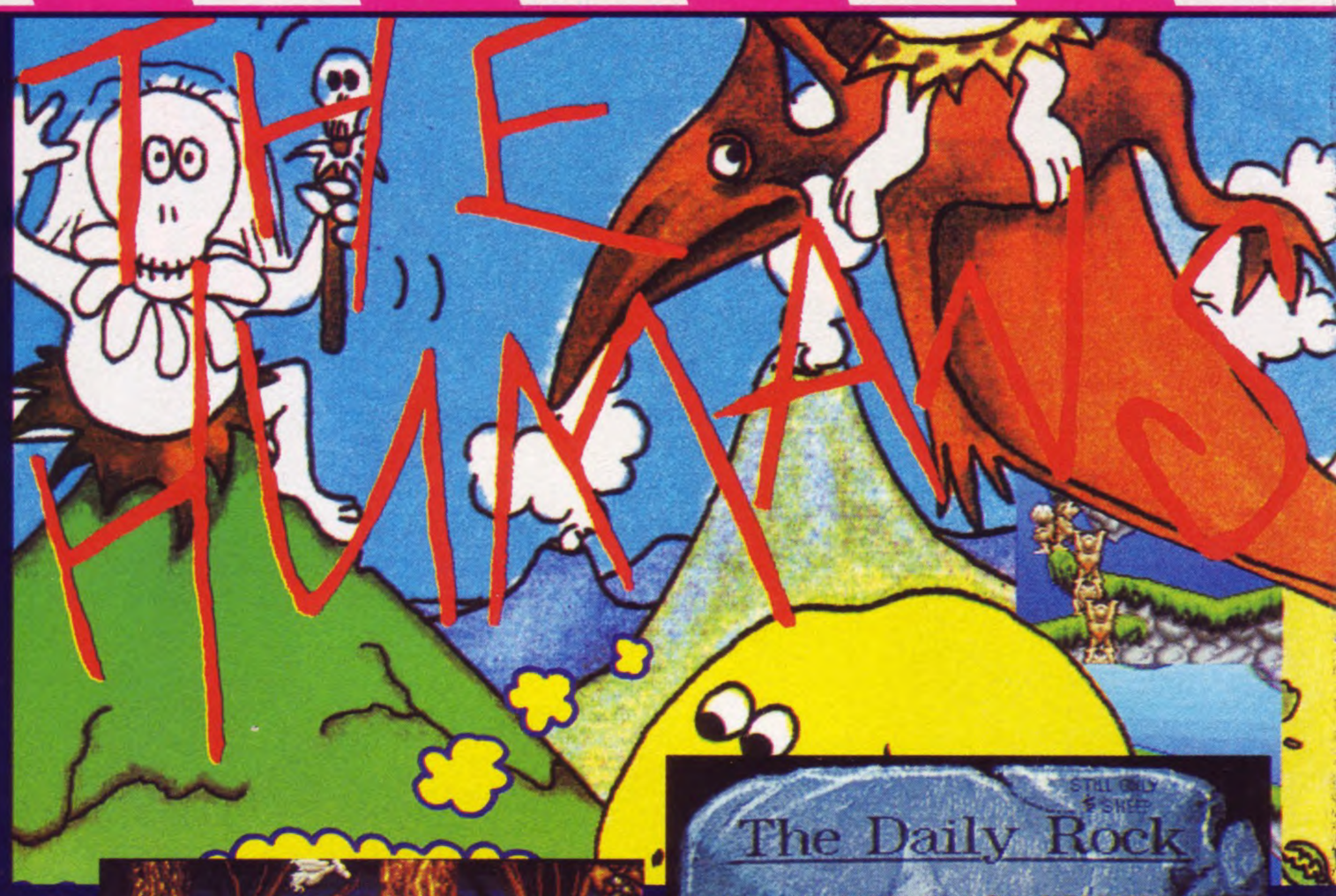
Personalmente non sono mai impazzito per i giochi manageriali su larga scala, le simulazioni "divine" e i giochi politici, ma messo di fronte a un gioco come *Ashes of Empire* non posso certo esimermi da un sano, comprensibile & inusuale sbigottimento cronico! Questa volta Mike Singleton (che è lo stesso dei primi megagiochi "impossibili" per 8-bit, tipo *Lords of Midnight* per lo Spectrum) ha decisamente esagerato, ed è riuscito a inserire nel gioco un livello di dettaglio e complessità da fare impallidire il suo più famoso collega Sid Meier e il suo *Civilization*. *Ashes of Empire* tratta infatti con egual cura i rapporti politico-sociali di ogni personaggio, indipendentemente dal suo livello gerarchico; se preferite trattare con il popolino vi potrete divertire nel convertirli alla vostra causa e collaborare con loro, se la vostra mira è di rappacificare le etnie in guerra potete puntare ai leader di zona, se preferite organizzare le risorse fornite dalle Nazioni Unite c'è un menu anche per quello, e così via. Insomma, *Ashes of Empire* è il sogno di qualsiasi aspirante politico, che potrà finalmente sperimentare le teorie sino a oggi enunciate con gli amici al bar - e se le cose dovessero andare male ci sono sempre le sequenze arcade, in cui ci si può divertire a distruggere, demolire & assassinare a piacimento qualsiasi cosa capiti a tiro in puro stile *Midwinter*.

FABIO ROSSI

REVIEW

AMIGA - MIRAGE

Quando prendete 8 nel compito di latino e vi esaltate come foste divinità scese in terra, quando la vostra squadra vince la coppa campioni e vi sembra un segno divino, quando conquistate la biondina che stava qualche bianco più in là e credete di aver raggiunto il massimo della vostra condizione terrena, ogni tanto ricordatevi da chi in realtà discendiamo: masse di peli che a malapena si reggevano su quattro zampe, dall'odore subnormale, esseri che si avventavano come bestie su un cosciotto di triceratopo e per i quali la clava era l'unica ragione di vita. Sì, facevano schifo, e la Mirage ha ora pensato di riproporre la sozzeria dell'epoca nel suo ultimo gioco. In Humans dovete guidare queste immondizie perché affrontino i pericoli dell'epoca, dai più piccoli ai più grandi. Come supero quel fossato? Come allontano quel dinosauro? Perché non mi lavo? A disposizione del gruppetto di sottoumani varie scoperte fondamentali che verranno via via rivelandosi nel corso del gioco: la ruota, il fuoco, la magia, la corda (famosissima scoperta), il free-climbing, e insomma l'evoluzione c'è e si vede. Ogni azione va compiuta tramite l'apposita interfaccia, e se riuscite a superare un livello vi aspetta un mitico siparietto tutto da vedere.



CVG HIT

HONGA PONGA!

Ci sono tante cose che un cavernicolo può fare in Humans: innanzitutto può camminare, arrampicarsi e raccogliere le cose, come gli ha insegnato la mamma. Dopo aver scoperto un oggetto però gli si accende una lampadina nello scimmiesco cervello e il troglodita intuisce vari usi dell'oggetto: una corda può essere calata per far salire qualche suo simile o anche come briglia per cavalcare un dinosauro. Una lancia può essere... lanciata ma anche usata per fare un po' di salto con l'asta sul ciglio di un burrone. Una ruota può ecc. ecc.
Oltre agli oggetti particolari da usare, in Humans esistono anche esseri particolari: il Re si fa seguire da un gruppetto di cavernicoli, cosicché non dovrete selezionarli uno a uno; lo Sciamano può far materializzare lance, corde, ruote e torce a prezzo però di sacrifici umani! Teribbile!

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	**93**

Grunt! No, non è un verso di disapprovazione nei confronti del gioco, ma proprio un verso cavernicolo, perché mi sono immedesimato troppo in Humans!!! Questo gioco è un vero spasso!!! Buttate via immediatamente Lemmings!!! Va be', basta con i proclami esaltati, vi dirò solo un paio di cosette prima che ve lo andiate a comprare. La struttura di gioco è molto flessibile: ci sono infatti vari modi alternativi con cui giungere alla risoluzione dei vari enigmi proposti. Potete combinare l'uso degli elementi del gioco secondo quello che vi detta l'ispirazione del momento, sperimentare e risperimentare divertendovi un mondo a vederne i buffi risultati. La grafica è simpaticissima, e soprattutto consta di una notevole varietà sia negli scenari, sia negli elementi di gioco.
Il sonoro è pieno di tutto quello che vi aspettereste da una fauna umano-animale. Forse a volte potrete rimanere un po' disorientati dal fatto di dover guidare uno per uno i vari cavernicoli, ma ci sono apposta i Re pronti a portarsi appresso schiere di seguaci. Insomma, è ultradivertente, sprizza simpatia da tutti i peli e dovete comprarlo! Un'ultima cosa: si può sapere perché è nata la polemica con Lemmings? Qui gli esserini non sono semi-autonomi, devono essere completamente guidati. Per questo mi ricorda più Gobliiins che Lemmings: e allora che senso ha?

PAOLO CARDILLO

REVIEW

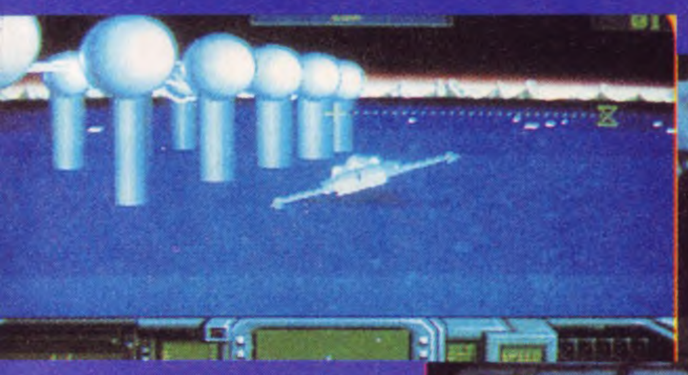
AQUAVENTURA

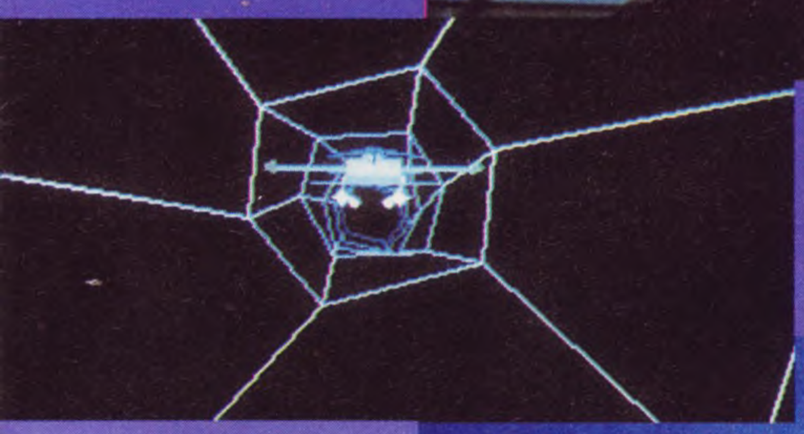
AMIGA - PSYGNOSIS

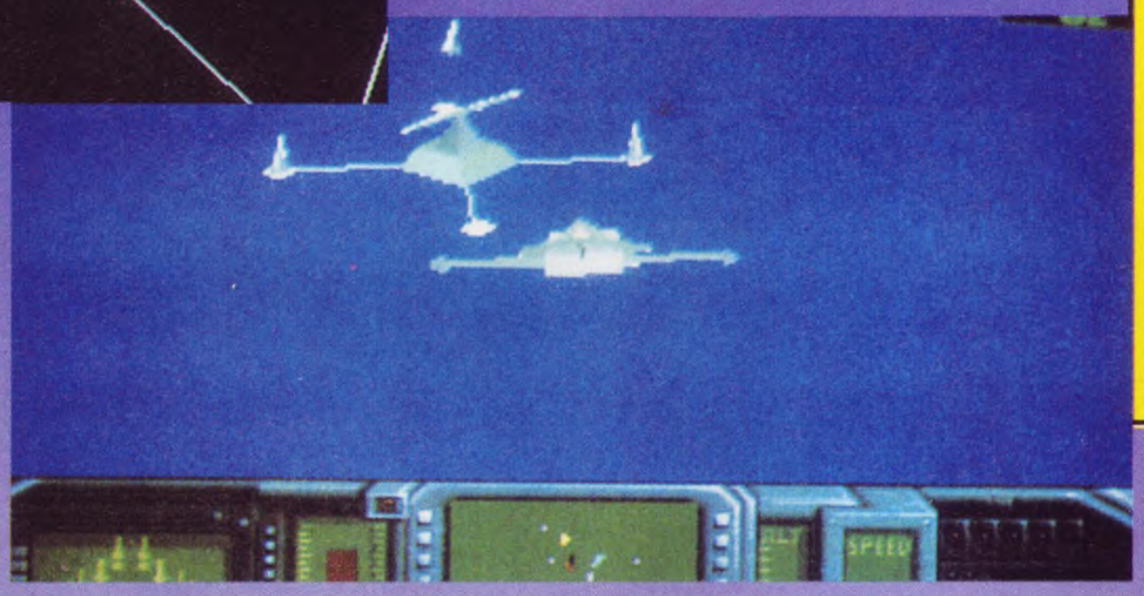
Era un giorno come tanti altri, e la vita nelle colonie sottomarine proseguiva tranquilla. Non avevamo la minima idea di quanto stesse succedendo in superfice, almeno fin quando la voce metallica del dispositivo di comunicazione non incominciò a parlare: "Attenzione... Messaggio importante in arrivo". Un viso triste, segnato da profondo dolore si sovrappose lentamente ai disturbi di tutti i monitor della colonia. Il viso parlò: "Non avete nulla di che preoccuparvi, è tutto sotto controll...Bzz zh cc@#$#" e i disturbi si ripresero di prepotenza il loro posto sui visori. Qualcosa non stava andando decisamente per il verso giusto.

In seguito si venne a sapere quel che era realmente successo quel giorno in superficie: un'orda di skifidi alieni poliformi e mangiauomini meglio conosciuti come "Spurciani" aveva invaso il nostro povero pianeta azzurro, nuclearizzandolo e riducendolo ad un cumulo di ceneri fumanti.

Ora non avevamo più passato, presente e futuro (il gerundio però era salvo - Paolo), ed eravamo tutti condannati a morte sicura, o per contaminazione radioattiva o per mano degli Spurcilli. La nostra unica speranza era affidata al capitano Josh, unico superstite del cargo da irrigazione *Genesite*. L'unico in grado di liberarci dall'invasore, spazzandolo via con l'ausilio del suo poderoso Aquacraft. Vai Josh... Il destino dell'umanità e nelle tue mani, *non ci puoi deludere!*







Finalmente è uscito: erano anni che lo stavamo aspettando!
Ora finalmente sono riuscito a giocarci, e la mia impressione non è stata delle più positive. La grafica è di buona fattura, dignitosamente disegnata e molto fluida nei movimenti. La musica, come in tutte le altre produzioni Psygnosis, è sublime. L'introduzione in ray-tracing è quanto di più spettacolare sia mai apparso su Amiga. La giocabilità infine è buona, e il livello di difficoltà ben calibrato. Allora come posso spiegarmi questo senso di vuoto che A*quaventura* m'incute? Indubbiamente dopo vari anni di attesa mi aspettavo qualcosa di veramente eccezionale, e non questo giochino monotono e annoiante. Lo schema di gioco ripetivivo, a mio avviso, è l'unico neo di questo programma: le missioni sembrano essere tutte uguali e non basta solo qualche arma extra in più a tenere alto l'interesse del giocatore.
Un gioco destinato a tutti gli amanti degli spara e fuggi e ai fanatici più incalliti della Psygnosis.

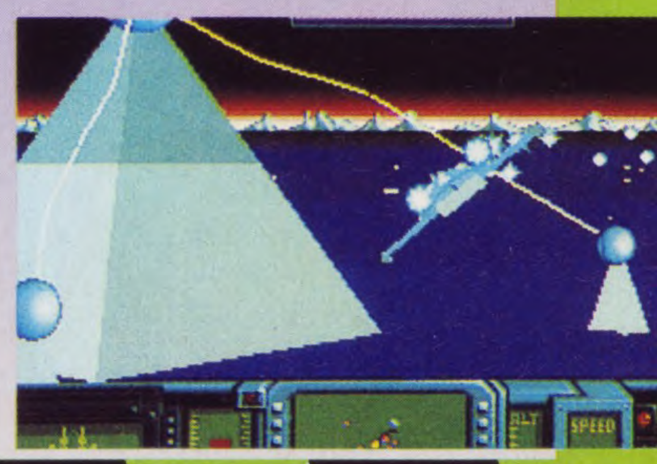
GIOVANNI PAPANDREA

COME TI BLASTO L'ALIENO E TI SALVO IL MONDO

Le difese degli Spurciani sono composte da mezzi leggeri a carica elettrica, che vengono lanciati da dei generatori posizionati nei posti più scomodi della Terra. Innanzi tutto bisogna blastare sapientemente queste costruzioni, per poi passare a una eliminazione pressoché totale di tutti gli altri mezzi rimasti a vagare per il livello. L'obiettivo successivo è di far saltare allegramente in aria la piramide solare, che ostruisce il tunnel di collegamento con la base sottomarina. Attenzione, però! Al suo interno risiede un mostrone, che non esiterà un momento a uscire non appena incomincerete a sparare contro la bizzarra costruzione esoterica. Una volta raggiunta la fine del tunnel si verrà omaggiati di un'arma extra e riforniti ben bene di energia. Dopo di che, VIOLENZA!

AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	89
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	82



REVIEW

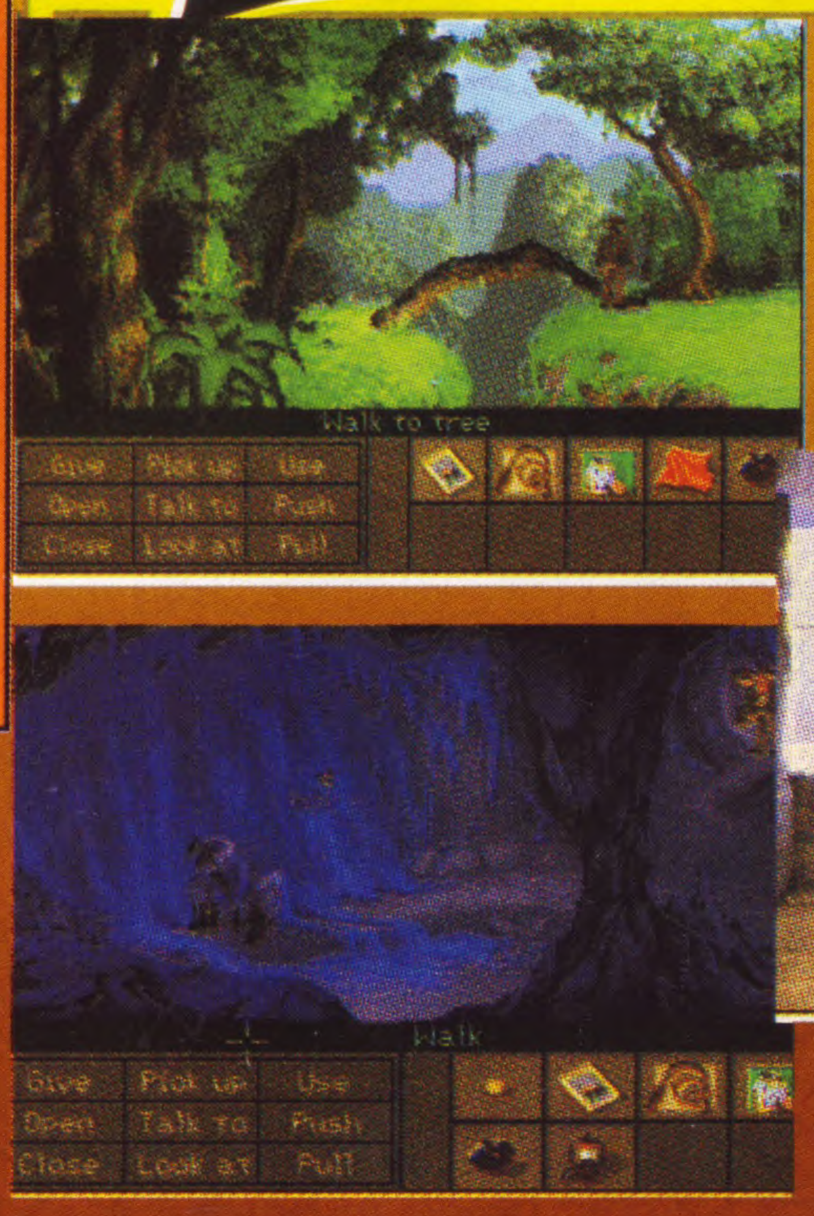
PC - LUCASARTS

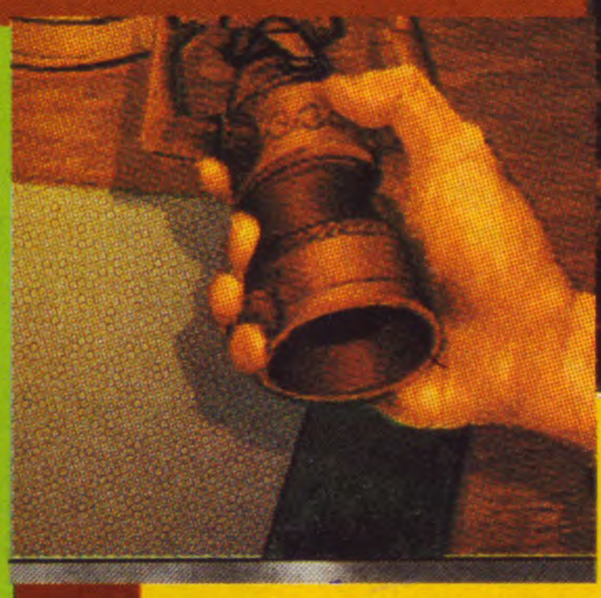
INDIA
a
FATE

CVG HIT

E' da quando abbiamo finito *Monkey Island II* che lo aspettiamo con il fiato sospeso, ma finalmente l'archeologo più famoso del mondo è tornato sui nostri monitor in una nuova avventura grafica - e sembra proprio che sia valsa la pena di aspettarlo.La nuova missione di Indy questa volta riesce ad essere ancora più spettacolare, impegnativa e leggendaria delle precedenti. Lo scopo del gioco è infatti battere sul tempo i ricercatori del Terzo Reich nel ritrovamento di Atlantide, la città sommersa. Naturalmente, il fine di Adolf & C. non è puramente scientifico: sembra infatti che prima di inabissarsi Atlantide fosse il più grande centro di estrazione dell'oricalco, un metallo misterioso che potrebbe rivoluzionare con i suoi poteri l'industria bellica e far vincere la Seconda Guerra Mondiale alla Germania!

Il gioco si svolge secondo le solite linee delle avventure "made in Lucas", ma con una interessante variazione. Il professor Jones verrà infatti accompagnato nelle sue avventure da Sophia Hapgood, una sarcastica bellezza dotata di inquietanti poteri paranormali e di una spiccata tendenza al furto di reperti rari.





L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Indiana Jones and the Fate of Atlantis è sicuramente la più complessa fra le avventure realizzate con il sistema *SCUMM* dai programmatori della Lucasarts, ma i suoi predecessori non sono certo da meno. Oltre al celeberrimo Indiana *Jones and the Last Crusade*, tratto dall'ultimo film della mitica trilogia, infatti, nel catalogo della software house americana figurano anche classici dell'avventura come i pirateschi *Monkey Island I e II*, il terrorizzante capostipite *Maniac Mansion* e il fantascientifico e ultrademenziale *Zak McKraken and the Alien Mindbenders*, il nostro preferito!

IL RITORNO DI iMUSE

Indiana Jones and the Fate of Atlantis è il secondo gioco della Lucasarts ad utilizzare il sistema di sonorizzazione *iMUSE*, sviluppato nel corso di lunghi anni di studio. In breve, le routine di programma di *iMUSE* permettono (sempre che il vostro PC sia dotato di una scheda audio) di ascoltare un continuo accompagnamento sonoro degno di un film. Il trucco sta nell'associare a ogni possibile situazione un "parametro di drammaticità" che viene analizzato da *iMUSE* e trasformato in un particolare stile musicale che viene automaticamente legato a quello della scena precedente. Se per esempio Indy rischia di lasciarci le penne la musica sarà inquietante e concitata, ma se subito dopo viene salvato da una fanciulla innamorata persa di lui l'accompagnamento diventerà dolce & romantico.

PC	
GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	94

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

IL MISTERO DEI DUE JONES

No, non stiamo parlando di Henry Jones Senior, alias Sean Connery, ma dell'altro programma intitolato *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* che potete trovare in questi giorni nei negozi. Se vi foste persi la recensione pubblicata sullo scorso numero di CVG, sappiate che si tratta di un gioco d'azione con grafica isometrica che segue a grandi linee la trama dell'avventura ma predilige le scazzottate, gli inseguimenti e tutti quegli aspetti tipicamente dinamici delle avventure di Indy che nel programma qui recensito sono invece piuttosto limitati.

DONNE CON LE BOMBE

La nostra compagna di avventure Sophia Hapgood non è certo un tipo particolarmente femminile. Oltre a essere "la cosa più fredda che abbia trovato in Islanda," secondo il professor Jones, Sophia è infatti un archeologo d'assalto con tendenze cleptomani e una testa calda notevole. In molti casi bisognerà affidarsi alle sue abilità per superare particolari problemi, ma ogni volta si dovranno sopportare anche dozzine di battute sarcastiche e continue ripicche. L'avventura è fatta anche di sacrifici...

INDIANA JONES E IL VEICOLO MALEDETTO

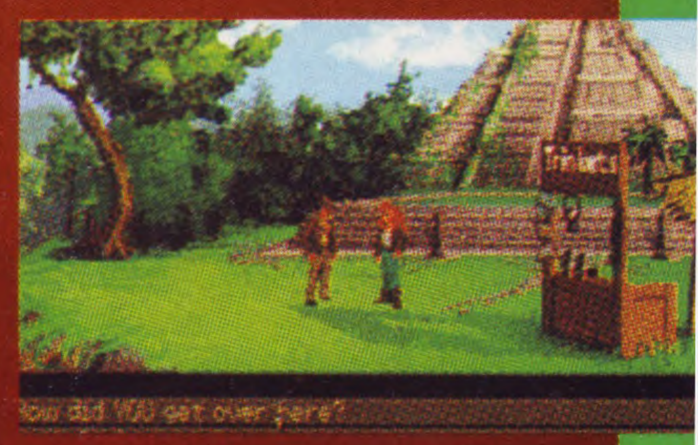
Nel corso dell'avventura potrete incontrare un certo numero di sequenze dinamiche in cui dovrete abbandonare la pacata tranquillità tipica degli avventurieri e impegnarvi sulla tastiera (o sul mouse) come se foste in sala giochi - o quasi. Oltre alle sequenze in cui Indy deve aprirsi la strada a pugni già viste in *Indiana Jones and the Last Crusade*, infatti, in questo quarto capitolo delle avventure dell'uomo col cappello dovrete guidare sottomarini e palloni aerostatici, cammelli e automobili. Il bello è che nessuno vi spiegherà quali sono i comandi, e mentre li imparate rischierete la vita un troppiliardo di volte...

Come si fa a non rimanere favorevolmente colpiti da *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*? A parte la presenza carismatica di Indy, che risolleva le sorti di qualunque gioco nonostante sia ridotto a pochi pixel sullo schermo, questa è una delle avventure più complete fra quelle pubblicate dalla Lucasarts! La trama è affascinante, la grafica dettagliata, l'interfaccia utente ottima e ben collaudata, il sonoro semplicemente incredibile, ci sono pure le sequenze d'azione e la possibilità di giocare tre avventure discretamente differenziate... cosa potete volere di più? Purtroppo il programma completo ci è arrivato dagli U.S.A. poco prima che la rivista andasse in stampa, e dato che ho fatto in tempo a giocare solo la prima metà del gioco (che del resto avevo già visto al CES di Las Vegas) non posso dirvi nulla sul finale. Quel che posso però garantirvi è che quel che ho visto è semplicemente galattico, e anche se *Indy IV* finisse lì il gioco andrebbe sicuramente a piazzarsi al secondo posto delle mie preferenze in termini di avventure grafiche dopo *Zak McKraken* e poco prima di *Monkey Island II*. Se vi sembra poco...

FABIO ROSSI

TRE GIOCHI IN UNO!

O quasi. A un certo punto del gioco, infatti, il computer vi chiede quale tipo di avventura vogliate intraprendere. Le risposte possibili sono tre:
DI SQUADRA: Scegliendo questa opzione bisognerà curare particolarmente l'interazione fra Indy e i personaggi incontrati, prima fra tutti Sophia, che lo potrà aiutare con le sue salaci deduzioni e i suoi poteri sovrannaturali.
D' AZIONE: Questa possibilità dà particolare importanza all'abilità con la tastiera, il mouse o il joystick, e prevede più scazzottate e sequenze d'azione delle altre limitando al tempo stesso i puzzle.
DI LOGICA: La terza chance elimina quasi del tutto le sequenze d'azione rendendo in compenso più complessi i puzzle proposti dal gioco e adattando la partita ai gusti dei giocatori più riflessivi e intellettuali.



REVIEW

AMIGA - OCEAN

Come sono cambiate le cose a Wizworld! Cinque anni fa era una campo di battaglia, con Wizard impegnato nella guerra contro il malvagio Zark. Ora il Mago si è sposato e ha avuto un figlio: Wizkid. E ve lo ricordate il gatto, Nifta? Si è "sposato" anche lui e ha avuto otto magnifici gattini. Ma - accidenti! - ci comunicano in questo momento che Zark è tornato, ha rapito Wizard e consorte, Nifta e i suoi otto micini. Tu, Wizkid, sottospecie di grumo di adipe, vai subito a salvare tutti! Come dici? Non sai da dove cominciare? Allora ti diciamo solo questo: ci sono nove mondi, di cui solo quattro accessibili all'inizio (1, 4, 7 e 9), e i passaggi segreti per gli altri mondi te li devi trovare da solo. Adesso ti posizioniamo a centrocampo per il kick off. Sei pronto? SBOOING!!! Accidenti che tiro! Beh, buona fortuna Wizkid!

WIZK

Suppongo che ce lo dovessimo aspettare, però *Wizkid* è un gioco veramente fuori di testa! Lo humour è una cosa davvero difficile da far "funzionare" su un computer (quand'è stata l'ultima volta che vi siete fatti quattro risate grazie a un gioco?), ma *Wizkid* è un gioco VERAMENTE divertente. E' come il *Benny Hill Show* ma un po' più acido: durante una partita non potrete esimervi dallo sghignazzare come folli. Il gioco in sé è un lodevolissimo tentativo di produrre un tipo di arcade totalmente nuovo - cosa mai facile - mandato in porto dalla Sensible nel modo migliore. Il programma è pieno di inventiva e giocabilità, tanto quanto - se non di più - il suo predecessore *Wizball*. La sezione sparamattoncini funziona bene, e quella "avventurosa", con tutte le sue stanze segrete ed enigmi intuitivi, trasforma quello che sarebbe stato solo un buono sparatutto in un capolavoro. *Wizkid* è proprio un programma senza difetti, che giocherete e rigiocherete per scoprire ogni volta nuovi segreti, come nei giochi di Mario. La grafica è piena di colori vivaci e le musiche gli conferiscono un'atmosfera giustamente assurdoide. Ragazzi, questo è il più originale, giocabile, vario sparatutto degli ultimi decenni: compratelo ora o vi ritroverete a riflettere per anni su quello che vi siete persi.

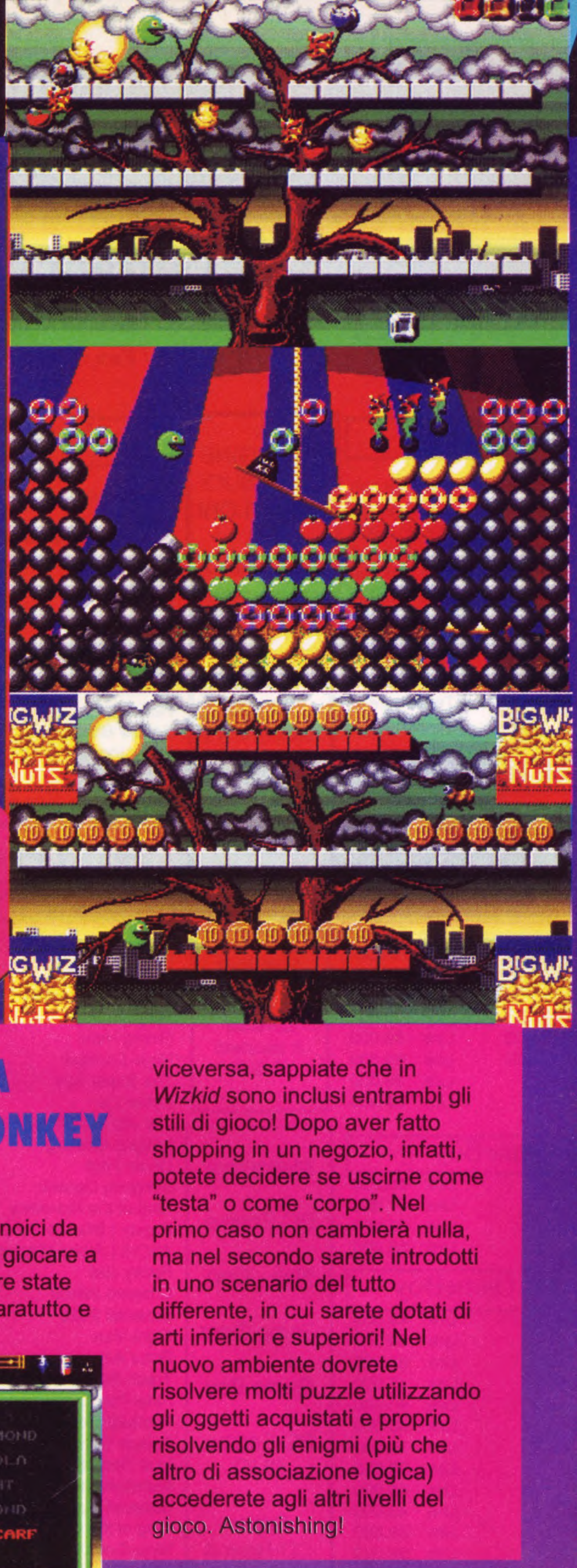
GARY WHITTA

UN ALTRO MATTONE NEL MURO

Come fa un "coso" rotondo senza gambe e senza braccia a organizzare una minima offensiva contro una serie di bizzarre quanto letali creaturine? "Spara!", direte voi. E invece *Wizkid* non è capace di fare nemmeno quello: la sua unica possibilità è lanciarsi contro mattoncini e piastrelle, di cui è ripieno ogni schermo del gioco. Al contatto, gli "ordigni" schizzeranno via (con velocità dipendente dalla potenza con cui sono stati colpiti) neutralizzando tutto quello che trovano lungo il loro percorso. In particolare, le piastrelle rimbalzano quando colpiscono un nemico e, con un po' di fortuna, possono innescare una reazione a catena di morte e devastazione con conseguenti appetitosi bonus!

AMIGA

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



RICCHI PREMI E COTILLONS

In *Wizkid* ci sono un sacco di cose da scoprire, ma si può tranquillamente affermare senza timore di essere smentiti che gli elementi più importanti del gioco sono i *Wizdollar* e i power-up. I primi, che null'altro sono che i dindi, vi consentono di satollarvi - all'interno dei negozi che troverete nel gioco - di articoli utili a risolvere le sezioni arcade-adventure ma anche di stellette, che rappresentano le vostre unità di energia. I power-up sono solo due, ma bastano a incrementare la carneficina: il primo è un naso finto che vi consente di "palleggiare" di testa (ma voi *siete* una testa!) i mattoni, portandoveli così appresso e scaricandoli sui nemici quando vi aggrada; il secondo è una dentiera che vi permette invece di addentarli e di nuovo scaricarli quando vi aggrada. La differenza è che nel primo caso dovrete sfoderare le vostre doti calcistiche per non mancare il palleggio successivo!

MI MANCA TANTO MONKEY ISLAND!

Se siete tanto paranoici da farvi venir voglia di giocare a un'avventura mentre state giocando a uno sparatutto e viceversa, sappiate che in *Wizkid* sono inclusi entrambi gli stili di gioco! Dopo aver fatto shopping in un negozio, infatti, potete decidere se uscirne come "testa" o come "corpo". Nel primo caso non cambierà nulla, ma nel secondo sarete introdotti in uno scenario del tutto differente, in cui sarete dotati di arti inferiori e superiori! Nel nuovo ambiente dovrete risolvere molti puzzle utilizzando gli oggetti acquistati e proprio risolvendo gli enigmi (più che altro di associazione logica) accederete agli altri livelli del gioco. Astonishing!

HO SOGNATO MUSICA

La sequenza introduttiva è una delle cose più spassose di *Wizkid*: dopo che si è aperto un sipario, appare Wizkid (in versione "corpo") su un podio con una bacchetta in mano, e ai suoi lati si trovano due cannoni. All'improvviso esplode il finale dell'*Ouverture 1812*, con il piccolo sferoide che "conduce" agitando la bacchetta. Quando la musica raggiunge il culmine del suo crescendo, Wizkid fa cenno ai due cannoni di sparare a tempo con la musica e, a ogni colpo, l'intero schermo viene scosso da terribili sussulti. Le ultime cannonate però raggiungono l'esaltatissimo Wizkid e gli fanno esplodere la testa in mille pezzi! R.I.P.posissimo!

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

Micromania

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

Computer Land

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

Novità Super Famicom

Street Fighter II	ACT	Telefonare
Dunk Shot	SPT	Lire: 139.000
Koshien 2	SPT	Lire: 145.000
Cameltry	ACT	Lire: 140.000
Super Shogi	TBG	Lire: 145.000
Light Fantasy	RPG	Lire: 145.000
T.N.M.T IV	ACT	Telefonare
Phalanx	SHT	Telefonare
Hook	ACT	Telefonare
King of the monsters	ACT	Telefonare
Ultimate Football	SPT	Telefonare
Parodius	SHT	Telefonare
Adams Family	ACT	Telefonare
Super Battle Tank	SIM	Telefonare
Simpsons II	ACT	Telefonare
American Gladiators	SPT	Telefonare
Out of this World	ACT	Telefonare
Robocop III	ACT	Telefonare
Super Bowling	SPT	Telefonare
Spiderman Xmen	ACT	Telefonare
S. Double Dragon	ACT	Telefonare

Titoli in Stock Market * SFC

Telefonare per lo stock market di Luglio e Agosto

Novità Game Gear

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

Stock Market Game Gear

Berlin Wall	Lire: 40.000
Outrun	Lire: 39.000

PAGAMENTO CON CARTA DI CREDITO

TUTTE
LE VERE
NOVITA'
IN
ANTEPRIMA

Novità Megadrive

Grand Slam	SPT	Lire: 99.000
Rise of Dragon	RPG	Lire: 99.000
Royal Blood	SHT	Lire: 115.000
Silky Lip MCD	ADV	Lire: 110.000
King Colossus	RPG	Lire: 85.000
F1 Hero	RAC	Lire: 115.000
Kid Chameleon	ACT	Lire: 99.000
Aisle Lord MCD	RPG	Lire: 115.000
Lunar MCD	RPG	Lire: 115.000
Wonder Dog MCD	ACT	Telefonare
Thunder Storm MCD	SHT	Telefonare
Thunder Force IV	SHT	Telefonare

Titoli in Stock Market * MD

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

Novità GameBoy

Bubble Boy	Lire: 55.000
Spy vs Spy	Lire: 57.000
Panel Ninja Kesamaru	Lire: 52.000
Home alone	Lire: 65.000

Stock Market GameBoy

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

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

IL
PC ENGINE
CON I SUOI
256 COLORI
SU
SCHERMO

SOLO
TITOLI
ORIGINALI
DA
GIAPPONE
&
AMERICA

Assistenza
Tecnica
Modifiche
Console
in standard
R.G.B

Megadrive

PC-Engine

Neo - Geo

Game Gear

Game Boy

PC-Engine
DUO

Super
CD-Rom II

PC-Engine
LT

Mega CD

Novità PC-Engine NEC

Gun Buster vol.1	SCD	ADV	Lire: 105.000
Druaga		ACT	Lire: 105.000
New Adventure Island		ACT	Lire: 99.000
F1 Circus Special	SCD	SPT	Lire: 120.000
Genocide	SCD	ACT	Lire: 105.000
Star Paroder	SCD	SHT	Lire: 105.000
Teraforming	CD	SHT	Lire: 105.000
Rayxanber III	SCD	SHT	Lire: 105.000
Spriggan Mark II	SCD	SHT	Lire: 115.000
Doraemon	SCD	ACT	Lire: 95.000
Ran ma 1/2	SCD	ACT	Lire: 110.000
Soldier Blade		SHT	Telefonare
Baby Joe		ACT	Telefonare

Titoli in Stock Market * PC-Engine

Telefonare per lo stock market di Luglio e Agosto

Neo - Geo

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

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

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

Japanese & American Import

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

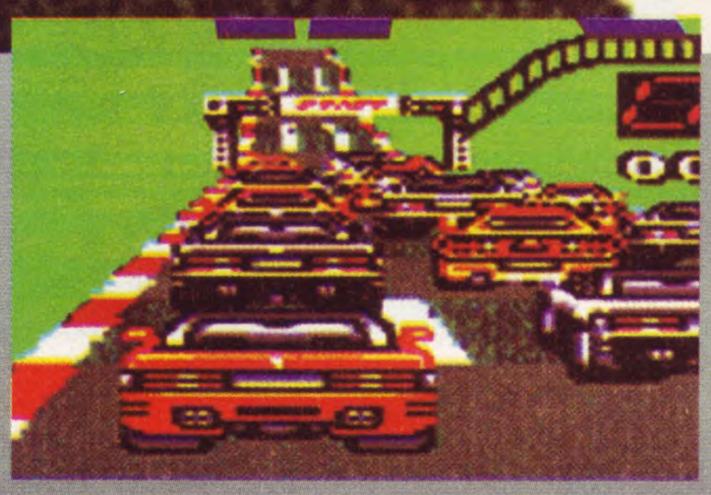
APERTO TUTTO AGOSTO

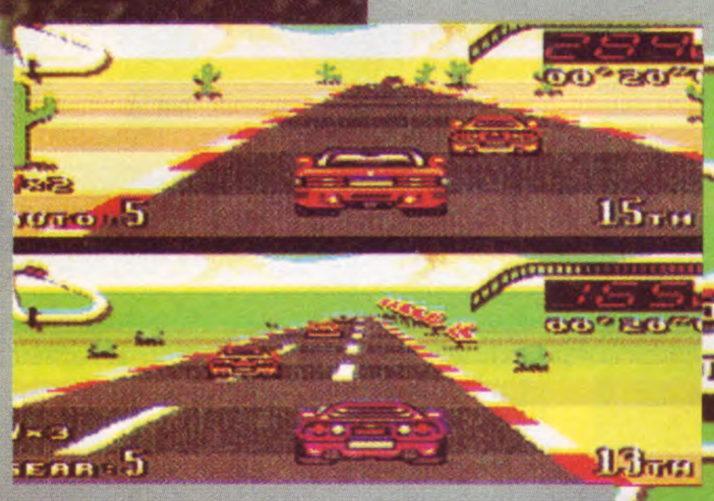
REVIEW

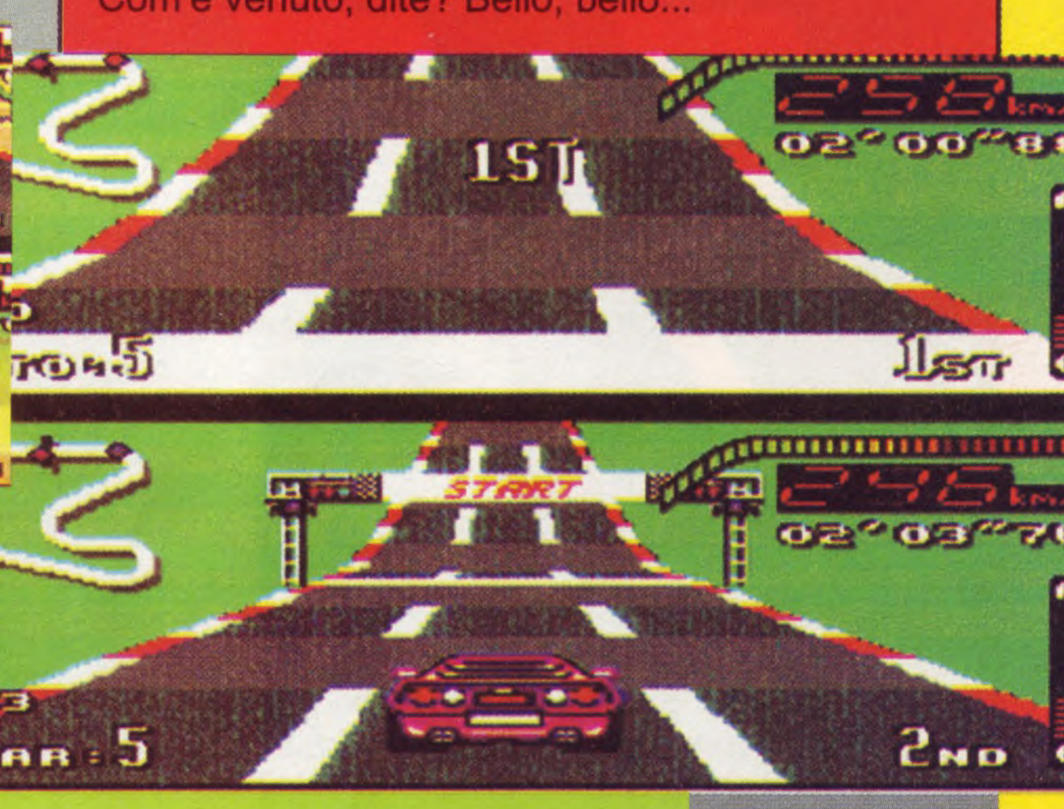
SUPER NES - KEMCO

TOP GEAR

Qual'è il miglior gioco di guida per home computer? Beh, sì: è *Jaguar XJ-220*, ma fino a qualche settimana fa il primato spettava a *Lotus 2* della Gremlin. I game designer della Kemco, allora, forti di tutti i premi accumulati nel corso degli anni per l'originalità dei loro giochi, hanno avuto la bella pensata di fare una telefonata alla Gremlin, acquistare i diritti della loro meraviglia e realizzarne una conversione per il Super NES. Naturalmente, se i giochi fossero esattamente identici questa recensione non avrebbe senso: i vostri sospetti di qualche innovazione nello schema di gioco sono allora fondati, e trasformano un gioco difficile e lineare come *Lotus 2* in una serie di corse fra auto a difficoltà variabile, in cui è possibile modificare una serie di parametri.
Com'è venuto, dite? Bello, bello...







Era ora. E' dai tempi di *F-Zero* che non uscivano giochi di guida degni delle capacità del Super NES, e questo mese sono addirittura arrivati contemporaneamente *F1 Grand Prix* e questo *Top Gear*! Premesso che sono tutti e due molto belli ma a me piace più il titolo della Kemco per via della sua immediatezza, conviene tuttavia avvertirvi. *Top Gear* usa pochissimo il Modo 7 (quello che permette rotazioni & zoomate), e il primo impatto può essere addirittura un tantino deludente a causa della definizione grafica non particolarmente eccelsa. Il bello comincia però quando si iniziano a sperimentare le varie combinazioni di auto e modi di controllo, e ci si lancia sulle numerosissime piste offerte dal programma. Il gioco scorre infatti fluido e sempre pieno di elementi nuovi che compaiono col procedere delle gare (notte, dossi, aderenza della strada, stili di guida avversari...), e specie giocando contro un amico avrete di che divertirvi. I livelli di difficoltà sono comunque ben bilanciati, e non sarà difficile trovare quello che più si adatta alle vostre capacità. In sintesi: un bel gioco vario e impegnativo - e adesso andate a leggervi la recensione di *F1 Grand Prix*.

FABIO ROSSI

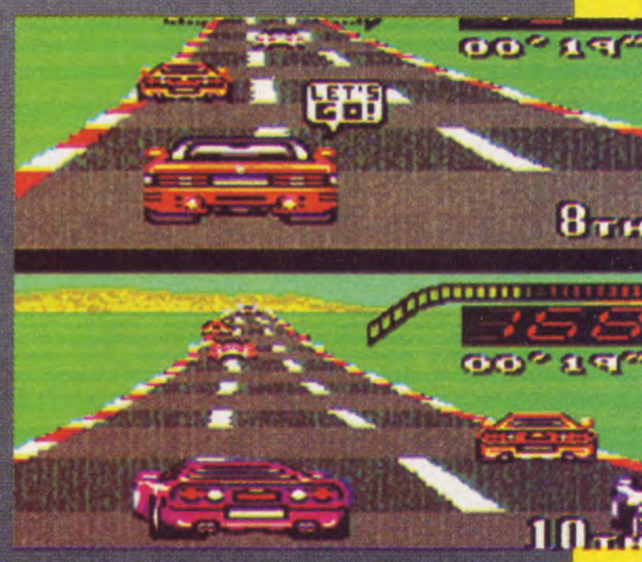
EHI, MA QUI E' CAMBIATO QUALCOSA!

Volevate sapere quali sono le innovazioni di *Top Gear*? Beccatevi quest'elencone, allora: Tre cariche di "nitro" per ogni gara da usare per accelerare improvvisamente, quattro diverse auto fra cui scegliere, quattro configurazioni differenti di comandi, visuale perennemente in split-screen, classifiche piloti & classifiche di gara, possibilità di rifornimento durante la gara su alcuni percorsi, vari livelli di difficoltà e - in anteprima assoluta - commenti "a fumetti" da parte dei piloti impegnati in manovre critiche.

GRAZIE!
A Console Generation per averci fornito la cartuccia!

SUPER NES

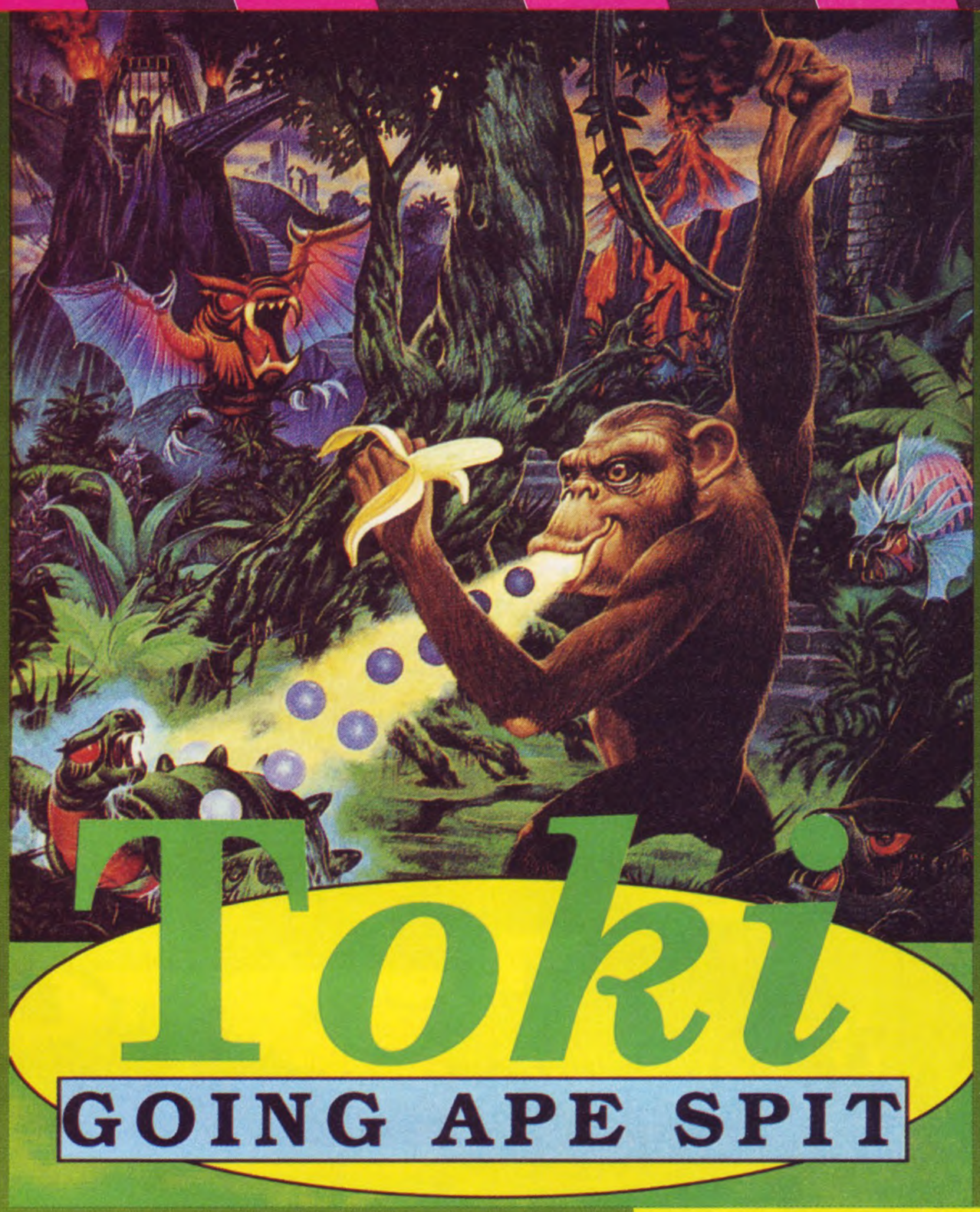
GRAFICA	84
SONORO	73
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90



REVIEW

MEGADRIVE - SEGA

Avete presente King Kong che rapiva una bella figliola? Ecco, nel caso di *Toki* la storia è esattamente l'inversa: hanno rapito la ragazza a uno scimmione peloso, che prima era un umano trasformato poi nel primate da un mago cattivo. Il tizio, per un errore genetico, sputa però come un lama, e per un miracolo genetico gli sputi sono letali come laserate. Infatti la sua saliva è diventata una specie di plasma radioattivo con cui può fare strage di ogni forma vivente! Costui è il protagonista di questo platform, in cui incontrerà ogni sorta di mostro preistorico, delle statue azteche e anche qualche essere delle profondità marine. E vale la pena affrontare le mille peripezie del gioco, perchè la tipa di Toki è un esemplare di curvilinee delizie!



Sono un grande fan del coin-op, e dopo aver visto le prime schermate della versione Megadrive di *Toki* mi sono sentito un pochino "violentato": dove sono finiti i mitici scenari che costellavano il coin-op? I fondali sono diventati scialbi, con colori smorti e noiosi; gli sprite sono buoni ma l'animazione è abbastanza limitata. I livelli poi sono completamente diversi! Dopo essermi ripreso dallo shock, ho cercato di sondare per bene il livello di giocabilità e, beh, mi è sembrato tutto sommato accettabile: il ritmo è diventato un pochino più lento ma alcuni scenari offrono un'azione piattaformistica tutto sommato a buoni livelli. Gli scenari subacquei in particolare sono molto spassosi, e costituiscono sicuramente il pezzo forte del gioco. Le musichette sono simpatiche ma non si adattano poi molto al gioco, belli invece i versacci campionati. In definitiva, un gioco gradevole anche se io speravo che facessero la conversione in piena regola del coin-op. Pazienza.

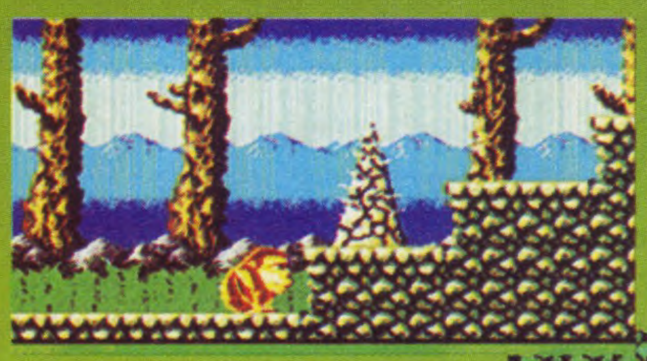
PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE

GRAFICA	78
SONORO	78
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	74
GLOBALE	**77**

TOKI: IL "DIVERSO"

In sala giochi *Toki* è lo stesso scimmione della versione Megadrive, ma i livelli sono completamente differenti. Innanzitutto sul Megadrive i livelli sono più lunghi e più vasti. A causa di questo, il metodo di controllo è stato leggermente modificato. Se arrivate sul bordo di un precipizio e siete curiosi di sapere cosa c'è sotto o sopra, vi basterà spingere in giù o in su il joypad e, tramite scorrimento, vi verrà mostrato. Esattamente come in *Sonic*.



TUTTI AL MARE

I livelli subacquei di *Toki* sono particolarmente difficili, per non dire vicini all'impossibilità. Sott'acqua sarete infilati dentro a una tuta da sub e immersi in oscuri abissi. Casualmente, l'acqua è piena di pesci e purtroppo i suddetti appartengono alla famiglia dei piranha e cercheranno di addentarvi nelle parti più nascoste. Li potrete comunque evitare e all'occorrenza blastare. Sott'acqua le leggi della fisica sono un po' sconvolte, ma quando ci avrete preso la mano questi livelli risulteranno i più divertenti del gioco. Ultima avvertenza: attenti ai sottomarini assassini!

GRAZIE!
A Console Generation per averci fornito la cartuccia!

Compel

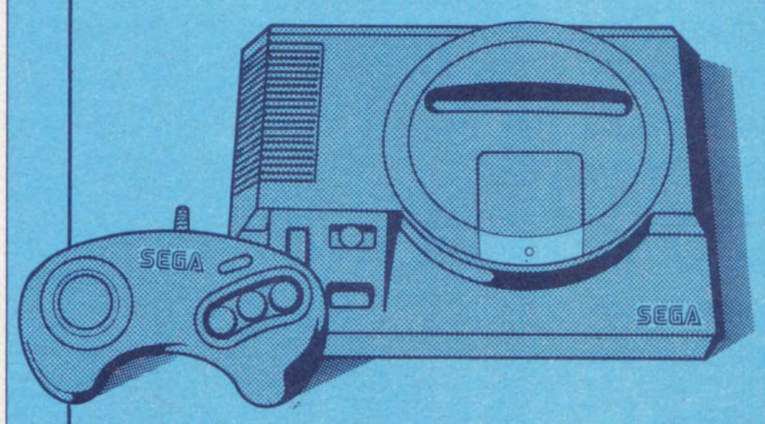
IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE

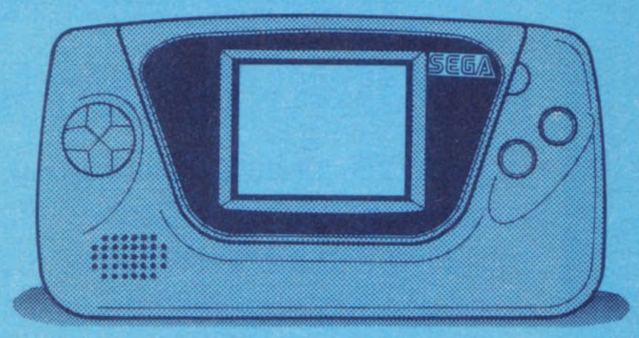
Via Cisa Ligure, 23/A - 42016 GUASTALLA (RE)
Tel.: (0522) 826841 (r.a.) - Fax: (0522) 826842

I VIDEOGAMES PIÙ RICHIESTI NEL MONDO DA OGGI SUBITO DISPONIBILI:

SEGA MEGADRIVE

16 Bit - N° 1 nelle vendite
USA e JAPAN





SEGA GAME GEAR

Portatile
con LCD a colori

NINTENDO SUPER FAMICOM

L'evoluzione della specie

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

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

IL CURSORE

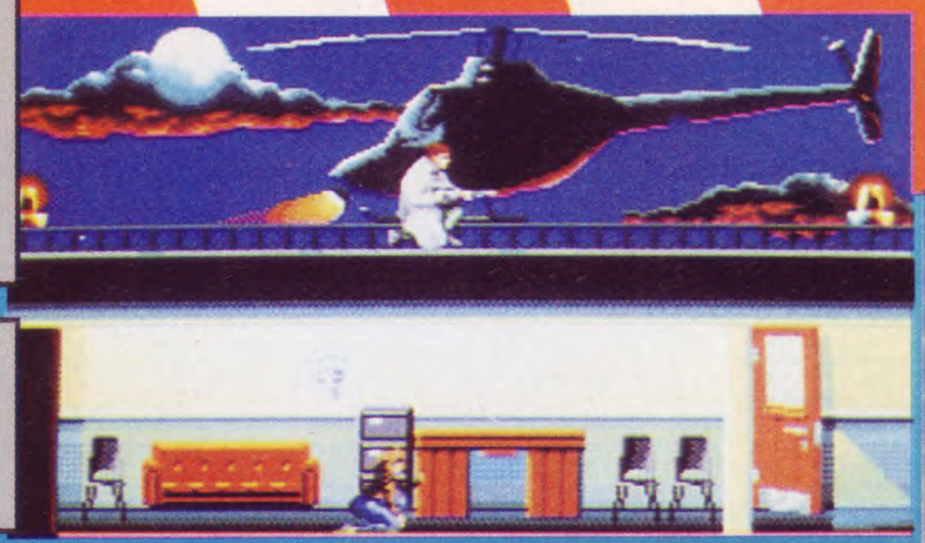
AMIGA 600 L.400.000*
AMIGA 600 HD 20MB L.600.000*
AMIGA 500 PLUS L.300.000*
AMIGA 2000 L.800.000*
CDTV L.800.000*

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

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

REVIEW

MEGADRIVE - VIRGIN



ESCLUSIVA MONDIALE! Sì, ragazzi: la più grande rivista videoludica della galassia ha scatenato i suoi potenti mezzi per avere la recensione esclusiva di quello che potrebbe essere il gioco dell'anno: stiamo parlando di *Terminator*! E non è tutto: se la versione per Megadrive non vi basta da sola, abbiamo provato anche quella per il Master System! Per cui se siete fan di *Terminator* e possedete una macchina Sega dovreste essere lì a sbavare in questo momento. Beh, pulitevi la bocca e che lo show abbia inizio!

La guerra contro le macchine aveva imperversato per anni, da quando il computer della difesa dello Skynet aveva preso la decisione di lanciare i suoi missili nucleari il 29 agosto 1997. Tre milioni di esseri umani quel giorno furono spazzati via, e i superstiti avevano poi combattuto per trent'anni per rimanere vivi. Ma finalmente la fortuna aveva voltato le spalle allo Skynet: la resistenza umana, guidata da John Connor, si era organizzata e aveva messo in ginocchio le macchine. Allo Skynet rimaneva una sola cosa da fare: spedire un Terminator indietro nel tempo per uccidere la madre di Connor prima che desse alla luce il paladino della Terra.
Fortunatamente, la resistenza venne a sapere del piano e mandò uno dei suoi migliori combattenti a penetrare nel quartier generale nemico, a piazzare una bomba a tempo nel reattore che alimentava il Modulo per lo Spostamento del Tempo e a seguire il Terminator prima che la macchina del tempo esplodesse. Fatto questo, il compito dell'agente era ora quello di salvare la madre di Connor dall'ira del Terminator.

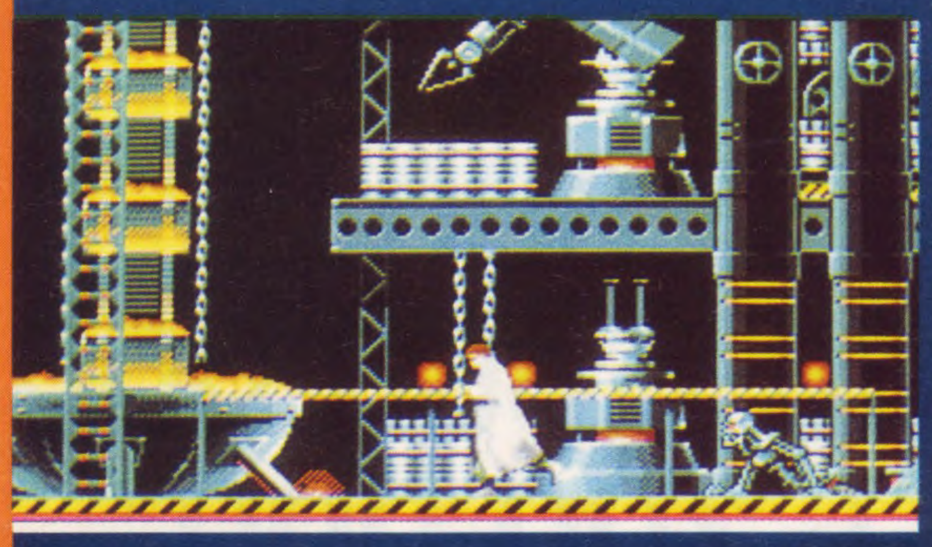
NESSUNO TORNA INDIETRO

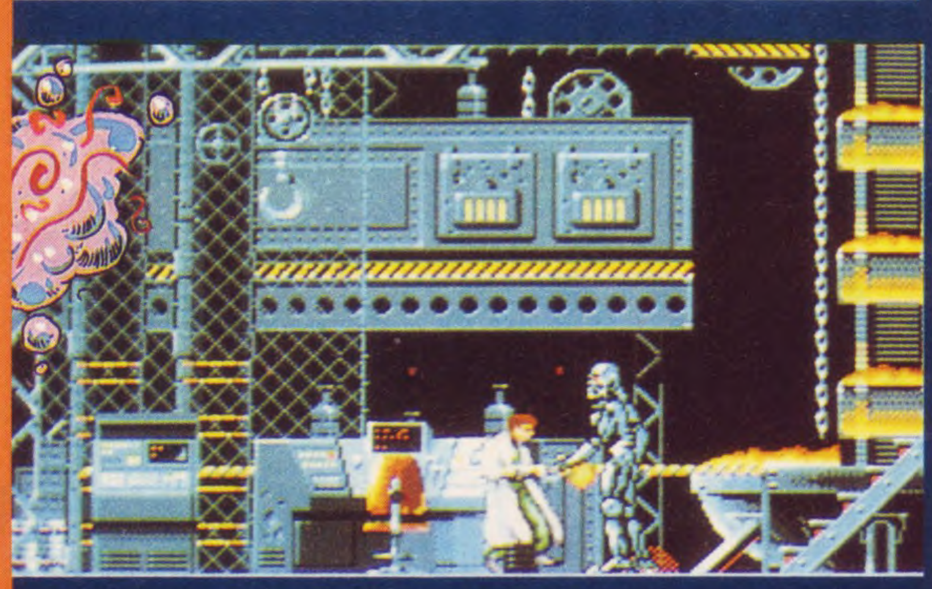
Il giocatore controlla Kyle Reese, sergente della resistenza - divisione Tech-Com. La sua missione è in teoria semplice: individuare Sarah Connor e proteggerla dal Terminator. Ma ci sono un paio di problemi nel mettere in pratica la teoria: Reese non ha alcuna informazione su Sarah, eccetto il suo primo nome e la città in cui vive. Il secondo problema è il Terminator: un organismo cibernetico che dal di fuori sembra umano ma ha un endoscheletro metallico che può resistere a qualsiasi cosa gli tiriate addosso!

CVG HIT

MEGADRIVE

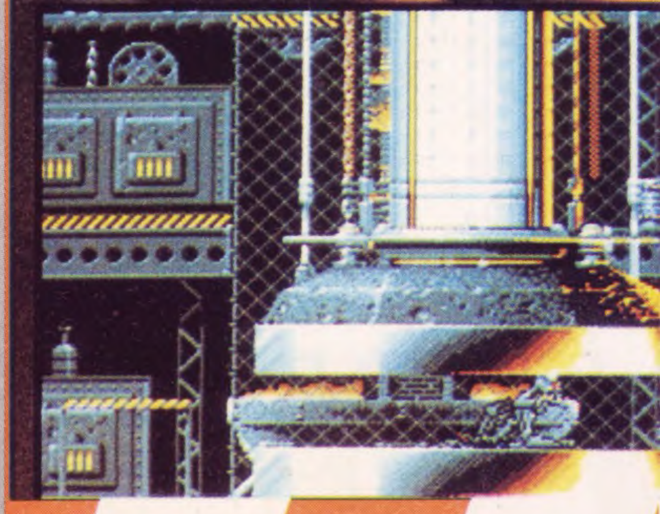
GRAFICA	93
SONORO	93
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**91**



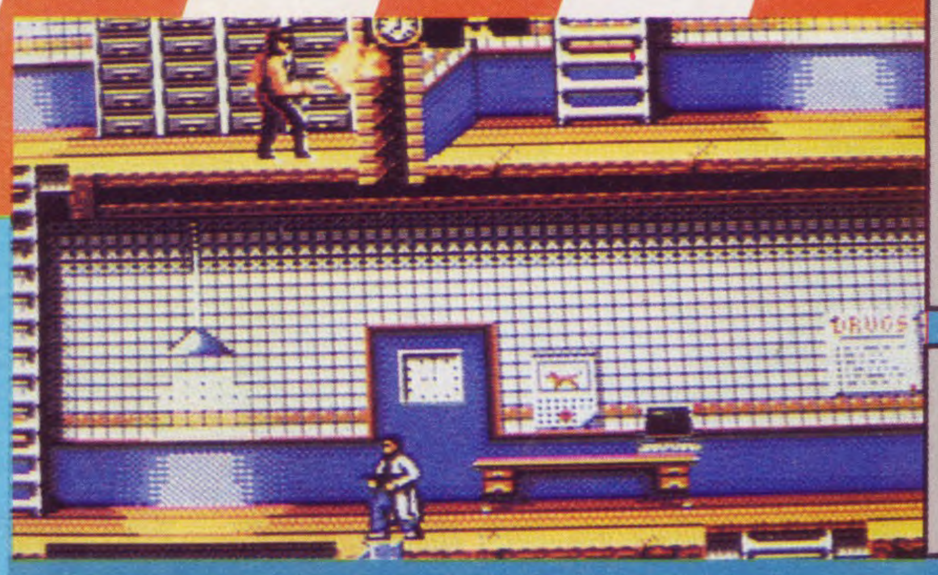


Sono stato una delle prime persone ad aver visto *Terminator* sul Megadrive. Era ancora a uno stadio embrionale, e ora sono felice di annunciare che il gioco è intrippante e divertente come lo era allora. L'intro è la prima cosa che vi acchiapperà: è una perfetta riproduzione della sequenza d'apertura del film, completa di lettere che scorrono, cursori pulsanti e la mitica musica. Poi c'è il gioco, che vi farà rimanere stecchiti: innanzitutto perché è dannatamente difficile e poi perché la grafica è incredibile - una delle migliori mai viste sul Megadrive! I programmatori hanno usato le stesse tecniche di animazione di *Prince of Persia* e il tutto funziona alla grande! Ci sono montagne di colori e i fondali sono belli tanto quanto gli sprite. Comunque, è un po' un peccato che tutto il tempo speso per il look sia andato un po' a discapito dell'originalità: *Terminator* è sostanzialmente uno shoot'em up con piattaforme - notevolmente intrippante, ma rimane un semplice spratutto con piattaforme. Nel complesso comunque, *Terminator* è una grande cosa, bello da vedere e duro da giocare.

PAUL RAND



TERMINATOR



REVIEW

MASTER SYSTEM - VIRGIN

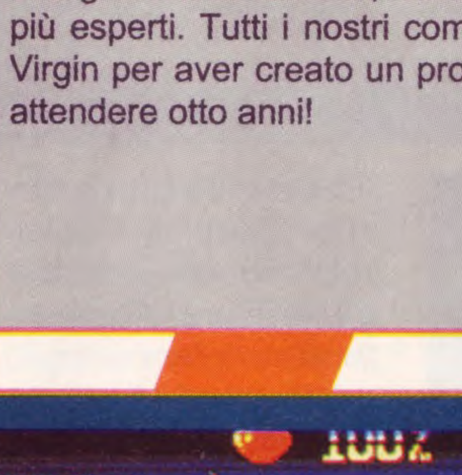
Allora, cari systemisti, avete odiato i vostri cugini a 16 bit dopo la recensione di *Terminator*? Beh, allora sappiate che la versione per la vostra console è praticamente identica a quella per Megadrive! Non ci credete? Provate a leggere...

VAI COL FILMATO!

Queste foto non possono rendere giustizia agli sprite di *Terminator*: dovreste vederli muovere! Se avete mai visto *Prince of Persia* (che, detto per inciso, approderà tra breve sul Master System e sarà stupendo) sarete sicuramente crollati al suolo dopo aver osservato la fluidità e il realismo delle animazioni. Il fatto è che sono state realizzate prima riprendendo degli attori che si esibivano nelle tipiche azioni del gioco, poi digitalizzando il tutto e inserendolo nel gioco. I programmatori della Probe hanno fatto esattamente lo stesso sia su Master System che su Megadrive - e funziona da Dio!

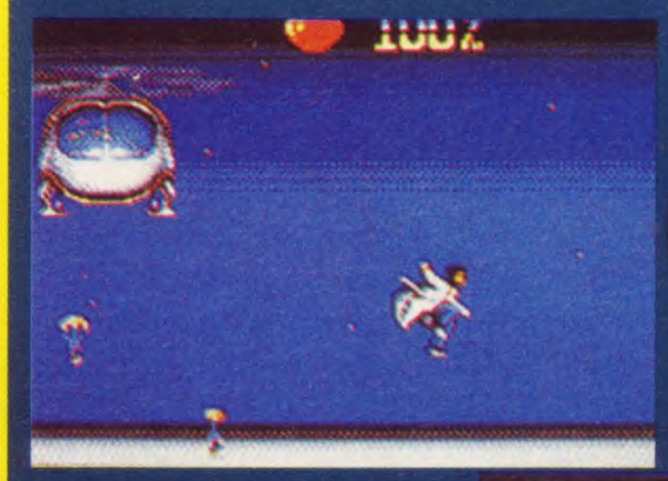
I'LL BE BACK?

Allora: avete visto *Terminator* e pensavate che fosse una meraviglia. Poi avete assistito a *T2 - Il Giorno del Giudizio* e siete stramazzati al suolo alla vista degli incredibili effetti speciali. E adesso il futuro cosa ci riserverà? Schwarzy farà mai un *Terminator 3*? Voci di corridoio confermano che Arnie sarebbe più che felice di riprendere il ruolo del mitico robot però bisogna anche tenere presente che tra il primo e il secondo film sono passati sette annetti! Se però sentite il bisogno fisico di rivedere Schwarzy sullo schermo, sappiate che sono in preparazione due film che metteranno alla prova le qualità recitative di Mr. Muscolo:
- *Spiderman The Movie*, nel quale Schwarzenegger interpreterà il Dr Octopus (Michael Biehn, Reese in *Terminator*, dovrebbe interpretare il mitico supereroe rosso e blu!) e *Judge Dredd*, un sicuro cult-movie in cui Arnold interpreterà il volto della legge e dell'ordine di Megacity One. Quest'ultimo promette molto bene: i realizzatori stimano che i soli effetti speciali costeranno all'incirca $50.000.000!



Che ci crediate o no, *Terminator* sul Master System è qualitativamente identico alla versione per Megadrive! Il "piccolo" della Sega gioca le sue carte, proponendo alcune delle migliore scenografie mai viste su questa macchina. Le scarse capacità sonore del Master System sono state spinte ai limiti, per creare una eccellente versione del motivo originale e degli effetti sonori del film. E visti i limiti della console, era comunque la giocabilità che doveva distinguersi: ebbene, non solo *Terminator* è bello da vedere e da sentire, ma ha anche la sua bella dose di fondamentale giocabilità. *Terminator* è un gioco molto difficile, che impegnerà anche i giocatori più esperti. Tutti i nostri complimenti alla Probe e alla Virgin per aver creato un prodotto che è valsa la pena attendere otto anni!

PAUL RAND



CVG HIT

MASTER SYSTEM

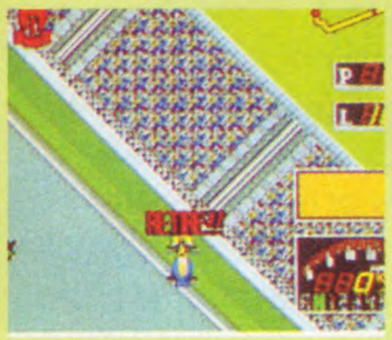
GRAFICA	92
SONORO	82
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**90**

REVIEW

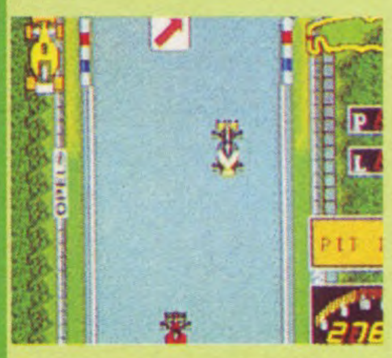
SUPER NES - VIDEO SYSTEM

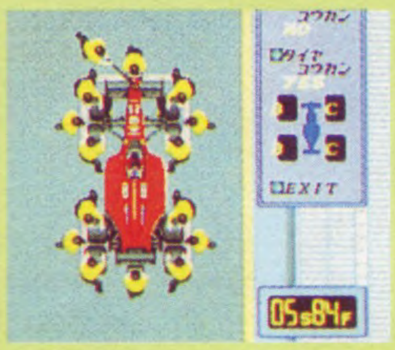
Quante volte abbiamo riempito le recensioni di giochi di F1 con frasi del tipo "vi piacerebbe immedesimarvi nei vostri piloti preferiti?" seguite da un "ora potete!"? Una barca di volte. Ciò che nuoceva però alla veridicità della frase era il fatto che i piloti e le loro macchine in realtà avessero nomi storpiati per gli ovvi problemi di diritti. Ebbene, in questo *F1 GP* per il Super Nes non ci saranno più problemi, perché è il gioco ufficiale della F1! Avete capito bene: il gioco riporta il marchio ufficiale della Federazione per la prima volta nella storia dei videogiochi domestici! Yuppie! E la volete sapere un'altra cosa? Questo gioco è il primo "automobilistico" con rotazione dei tracciati: voi fermi e tutto il mondo che vi gira attorno. Ariyuppie!!!

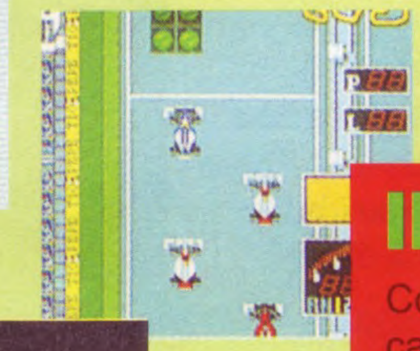
CVG HIT



GRAZIE!
A Console Generation per averci fornito la cartuccia!







IL MONDO DI F1 GP

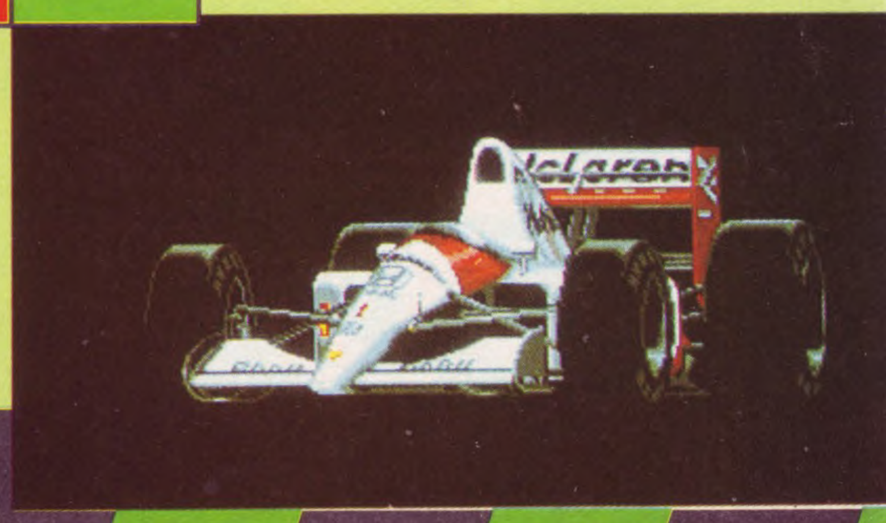
Come abbiamo appena detto, *F1 GP* è il primo gioco automobilistico casalingo a utilizzare un sistema di rotazione. Voi rimanete fermi, e tutto gira intorno a voi. Il paesaggio rotatorio ritrae naturalmente le 16 piste del campionato del mondo riportando anche i marchi degli sponsor ufficiali (yeah!). Ovviamente nel gioco sono incluse oltre al GP vero e proprio le qualificazioni per la griglia di partenza. Inoltre, è presente un'opzione arcade uno-contro-uno in cui gareggerete contro un avversario computerizzato, cosa che sinceramente ci ha lasciato abbastanza indifferente. La cosa che lascia invece veramente sbigottiti è il fatto che le macchine hanno praticamente caratteristiche identiche e ne potete scegliere una qualsiasi all'inizio: una Minardi non ha niente da invidiare a una Williams, ragione per cui è andato a farsi benedire l'aspetto "carrieristico" del gioco!

F1 GP in sé è un bellissimo gioco: il sistema rotatorio funziona alla perfezione e ha la caratteristica di dare un taglio più "tecnico" all'azione. Dovrete cioè stare molto attenti a come prendete le curve, alle traiettorie e soprattutto ai sorpassi, visto che le macchine avversarie cercano sempre le traiettorie più brevi. Forse vi sembrerà che stia dicendo un mucchio di banalità, ma il sistema rotatorio impone davvero più del solito un'attenzione da pilota di F1, e questo farà impazzire di sicuro gli appassionati. L'altra cosa che li farà sbavare è che il gioco è ufficiale! Le facce, i nomi e le carrozzerie che vedete in TV ci sono proprio tutti! Il problema è che ci sono anche una serie di sviste clamorose: come fa una Minardi a competere più o meno a livello di una Williams? E com'è che non si possono comprare un po' di macchinari nuovi? Eccolo qui il problema: *F1 GP* è una vera novità, è ufficiale ma non vi fa sentire poi tanto immersi nell'atmosfera della F1 visto che manca totalmente di competitività manageriale e "carrieristica". Iniziate con una macchina qualsiasi, che tanto non ha importanza, finite il Campionato e il gioco finisce. Nel frattempo vi siete sicuramente divertiti un mondo ad affinare le vostre abilità di pilota ma dopo due Campionati l'interesse cala, cala, cala...

PAOLO CARDILLO

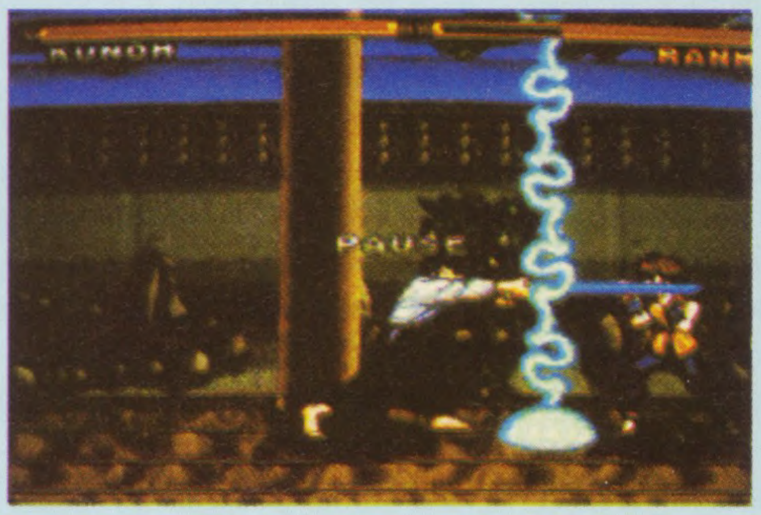
SUPER NES

GRAFICA	92
SONORO	84
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	**90**



RANMA

SUPER NES - MICRONET



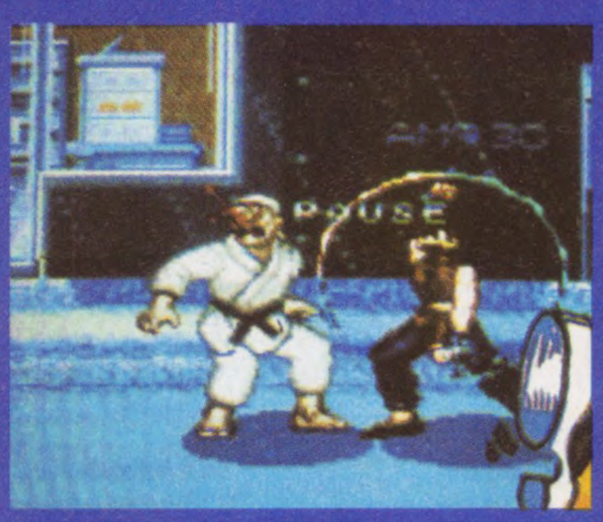
Esame di giapponesità: vediamo quanti di voi si ricordano la trama di *Ranma Nibunnoichi*...

Come, nessuno? Vabbé, ve la rispiegheremo: Genma e Ranma sono esperti di arti marziali, rispettivamente padre e figlio. Per uno strano incidente, sono diventati sensibili all'acqua: quando si bagnano Ranma diventa una ragazza, e Genma un immenso panda. Fine della trama.

Il gioco si riassume ugualmente in fretta: è un clone di *Street Fighter II*, in cui i personaggi sono però tratti dal fumetto che dà il nome al gioco. L'acqua non si vede neanche di sfuggita, però giocando nei panni di Ranma potete scegliere all'inizio di ogni combattimento che forma prendere, o duellando con un amico selezionare uno degli otto personaggi a disposizione.

ACQUA, BOTTE E TANTI GUAI

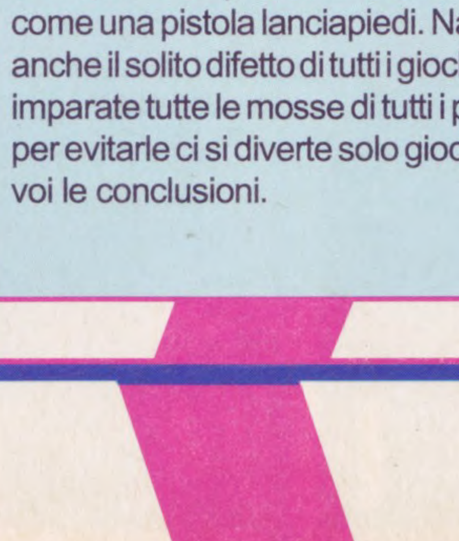
Questo *Ranma 1/2* non è il primo videogioco tratto dalla famosissima (in Giappone) serie di fumetti e cartoni animati. Potete infatti trovare un titolo omonimo sul PC Engine, che però dovrete equipaggiare con l'unità CD-ROM per poter caricare. Naturalmente anche in quel caso c'è da menare le mani - e i piedi - contro gli stessi avversari, ma se da una parte la grafica è decisamente inferiore bisogna tener conto del fattore acqua. Nella versione per PC Engine infatti se il protagonista si bagna gli sviluppi sono imprevedibili...



SUPER NES

GRAFICA	96
SONORO	97
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	60
GLOBALE	**89**

GRAZIE!
A Console Generation per la cartuccia!



Ultimamente i beat 'em up sono diventati di una monotonia micidiale: di solito si tratta di menare tre o quattro tizi per volta, avanzare di qualche passo lungo uno scenario standard (di solito le strade di New York) e ricominciare con un altro pestaggio. Penso che il successo di *Street Fighter II* si basi soprattutto sul desiderio da parte dei giocatori di partecipare più attivamente all'azione, anche se questo va a discapito di tutti gli elementi strettamente "non di combattimento", che scompaiono senza lasciar traccia. Naturalmente il mitico coin-op ha dalla sua anche dei personaggi affascinanti dotati di mosse spettacolari, e questa è anche la principale caratteristica di *Ranma 1/2*. Oltre alla grafica particolarmente colorata, infatti, questo gioco emula *Street Fighter* anche nella caratterizzazione dei protagonisti, che raggiungono a volte un'originalità totale - come il tizio hawaiano che si muove sempre su uno skateboard e usa armi assurde come una pistola lanciapiedi. Naturalmente, *Ranma* ha però anche il solito difetto di tutti i giochi di questo genere: una volta imparate tutte le mosse di tutti i personaggi e tutte le tecniche per evitarle ci si diverte solo giocando contro un amico - tirate voi le conclusioni.

FABIO ROSSI

REVIEW

SUPER NES - JALECO

Pow! Kerblamm! Sock! Thump! Questi sono solo alcuni dei suoni che generate quando state pestando un mucchio di cattivi in *Rushing Beat*. E' la solita sinfonia che bisogna riproporre ogni volta che una marmaglia di teppistelli minaccia di "conquistare" la città. E voi, che eravate sprofondati in poltrona a godervi la finale di Coppa Campioni, siete costretti a risuonarla dopo che il vostro socio Mungo vi ha telefonato: "Senti qui, Cuthbert, c'è un po' di casino per le strade e non vedo l'ora di allenare un po' i muscoli". "Oh no!" è stata la vostra risposta, "c'è la finale in tivù e i popcorn mi aspettano." Mungo esita per un secondo e ribatte: "Il nostro compito è salvare i più deboli, le donne, i bambini ed evitare che il Male si diffonda, lo capisci?". Dopo queste parole non potete far altro che precipitarvi per la strada e prendere a sganassoni i maledetti teppisti. Bella storia, eh?

RUSHING BEAT

MA E' FINAL FIGHT!

Rushing Beat è una chiara scopiazzatura di *Final Fight*. E perché qualcuno dovrebbe cercare di copiare *Final Fight* sullo SNES quando era già praticamente perfetto nella sua versione per la suddetta macchina? Bè, innanzitutto non c'era il modo a due giocatori - ed era anche un pochino facile. *Rushing Beat* risolve entrambi i problemi in un colpo solo. Potrete infatti controllare uno dei due machos, giocando con un amico o sbrigandovela da soli. C'è anche un modo uno contro uno in cui potrete sfidare il suddetto amico in stile *Streetfighter*. I controlli sono semplici: pugno, calcio, salto e mossa speciale. Provate le varie combinazioni di mosse e riportate la giustizia nel nostro mondo corrotto. Subito!

CHE SOLLIEVO!

Ciascuno dei due combattenti ha il proprio stile, con mosse particolari e tecniche spaventevoli. Ciò che hanno in comune, comunque, è la capacità di lanciare per aria i nemici. Tutto quel che bisogna fare è avvicinarsi a un teppistello abbastanza da toccarlo, senza premere fuoco. A questo punto il tizio dovrebbe essere sollevato per aria e susseguentemente sbatacchiato per terra. Se siete saggi, cercherete di lanciare il truzzo addosso ai suoi compagni, stroncandoli sul colpo. Però dovrete stare parecchio attenti quando vi avvicinate a un nemico: un passo falso potrebbe significare la catastrofe!

SUPER NES

GRAFICA	80
SONORO	75
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	75

Se non fossero usciti giochi come *Final Fight Guy* e *Ranma*, sicuramente *Rushing Beat* meriterebbe una buona risonanza. Così com'è però, appare più che altro un clone del primo con una grafica peggiore: l'attenzione al dettaglio è scarsa, mentre le animazioni a volte si fanno "rispettare" e altre volte lasciano davvero indifferenti - e noi tutti sappiamo quanto un picchiadurista possa sbavare di fronte a un ritratto ben disegnato di una sommossa. Il ritmo generale dell'azione poi è piuttosto lento, e questo contribuisce a farvi entrare in fase REM durante le partite. Comunque, non si sono ravvisati rallentamenti, e almeno questo gioca a favore di *Rushing Beat*. L'altra cosa che gioca a favore di 'sto picchiaduro è che, con tutti i suoi difetti, potrà tutto sommato andare a genio ai fan del genere, che lo vorranno finire lo stesso; in fondo orrendo non è!

PAOLO CARDILLO

GRAZIE!
A Console Generation per la cartuccia fornitaci!

REVIEW

NES - SUNSOFT

Il ritorno dei Gremlins.

GREMLINS 2™
THE NEW BATCH
THE VIDEO GAME

Gizmo, l'eroico e villoso piccolo eroe che ha salvato il mondo in *Gremlins*, questa volta si trova in guai grossi. Il simpatico bestiolillo è stato infatti catturato e imprigionato in una gabbia all'interno di un cupo laboratorio di genetica, in cui loschi scienziati svolgono spaventosi esperimenti che hanno spesso come unico risultato la nascita di mostri mutanti orrendi.

Fortunatamente, sin dall'inizio del gioco il nostro amico viene liberato da un suo fan appartenente a qualche organizzazione animalista, ma i problemi sono solo cominciati. Insieme al piccolo Gizmo sono stati infatti liberati mostri di tutti i tipi - dai gremlin malvagi a minacciosi pomodori mutanti - che hanno deciso di bloccare ogni via di fuga al peloso protagonista. Per difendersi da queste abominazioni Gizmo può utilizzare solo piccoli oggetti come graffette, elastici o fiammiferi che lancia contro i nemici annidati dietro alle molte trappole antifuga di cui è disseminato il laboratorio, ma per fortuna cercando bene può scoprire anche le porte magiche che conducono al laboratorio di un vecchio mago orientale, dove può acquistare qualche asso da tenere nella manica invasa di peli sino al momento del bisogno...

NON BAGNATELI, NON NUTRITELI...

Come tutti sanno (o dovrebbero sapere) i piccoli, teneri, simpatici e coccolosi Mogwai devono essere trattati con ogni cura. Soprattutto, non bisogna dar loro da mangiare dopo mezzanotte o bagnarli, perché incorrerebbero in una misteriosa mutazione che genera i terribili Gremlin, bestiacce rettiloidi antipatiche e assetate di sangue.
Manco a farlo apposta, in *Gremlins 2* il protagonista finisce quasi subito sotto un rubinetto aperto, e da quel momento in poi se la deve vedere con gremlin sputafuoco, elitrasportati, semi-invisibili, su skateboard e così via. Ogni nemico può essere evitato con tecniche particolari o eliminato con le microarmi da lancio a disposizione, ma le trappole che abbondano ovunque creano ulteriori problemi, e tutto il gioco sta nello scoprire il modo meno dannoso di superare ogni nuovo agguato dei nemici!

Da qualche tempo a questa parte la qualità media dei giochi per NES è migliorata al di là di ogni plausibile aspettativa. Naturalmente le capacità audiovisive della console sono quelle che sono, ma le cartucce stanno diventando sempre più giocabili e divertenti. *Gremlins 2* contribuisce a questa piacevole sorpresa con una grafica leggermente al di sopra della media dei giochi programmati per il NES, qualche simpatico intermezzo animato di buona qualità e, soprattutto, una giocabilità che potrebbe fare morire d'invidia molti coin-op. La struttura del programma non è certo nulla di innovativo: tutto quel che bisogna fare è saltare baratri, raggiungere piattaforme al volo e sparare a nemici con caratteristiche differenziate. Il bello è che a ogni passo si incontrano veri e propri puzzle che richiedono sia capacità deduttiva che abilità con il joypad, e riescono a impegnare con la loro varietà qualsiasi tipo di giocatore. La possibilità di acquistare bonus e potenziamenti vari nei negozi nascosti qua e là permette inoltre di superare - barando, o quasi - quei punti in cui non si riesce a venire a capo di nulla, garantendo così a chiunque la possibilità di vedere la fine del gioco (anche se bisogna comunque faticare parecchio). Il sistema di password, infine, aumenta ulteriormente la giocabilità generale, facendo di *Gremlins 2* un caso più unico che raro: un tie-in di gran lunga più bello del fim da cui è stato tratto.

FABIO ROSSI

NES

GRAFICA	81
SONORO	78
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	91

CVG HIT

SPECIALE!

I NUOVI REDATTORI!!!

GIOVANNI "J.J.ROY NUKE" PAPANDREA

GRADO: Redattore e grafico a tempo perso (e viceversa).
BASE OPERATIVA: Saronno, il centro urbano con la più alta densità di carabinieri, vigili e amaretti del mondo.
ETA': Da quando è nato la Terra ha compiuto ben 23 rotazioni attorno al sole.
GIOCHI PREFERITI IN ASSOLUTO: Quelli di guida come *Jaguar XJ220* e *Lotus II*, sebbene ami molto anche gli shoot 'em up. E' l'unico al mondo a cui sono veramente piaciuti i *50 Magnifici Giochi* (recensiti sul N.16).
FRASE PREFERITA: Varia di giorno in giorno. Comunque quelle che usa di più in assoluto sono: "Facciamoci del male" e "E chi può dirlo?".
POTERI SPECIALI: Piegare le forchette con il solo pensiero, mangiare le patatine con il gelato e riuscire a disegnare come i giapponesi.
MI PIACE: Qualsiasi cosa possa provenire anche lontanamente dal Sol Levante, Gundam, usare le utility per Amiga, le belle ragazze e soprattutto quelle che ci stanno.
NON MI PIACE: La musica leggera Italiana, le acciughe con la nutella, le ragazze brutte e sopratutto quelle che non ci stanno (è allergico anche ai PC).
SUONI PREFERITI: Qualsiasi cosa possa risultare molto acida e cattiva da ascoltare, come: la Tecno-House (solo quella selvaggia), i Napalm Death (li trova calmi), i Testament e infine qualcosa di estremamente calmo come Kitaro.
COSA VORREBBE RICEVERE PER IL SUO COMPLEANNO: Un Amiga 4000 e un onestissimo viaggio di un mese in Giappone (tutto pagato!).

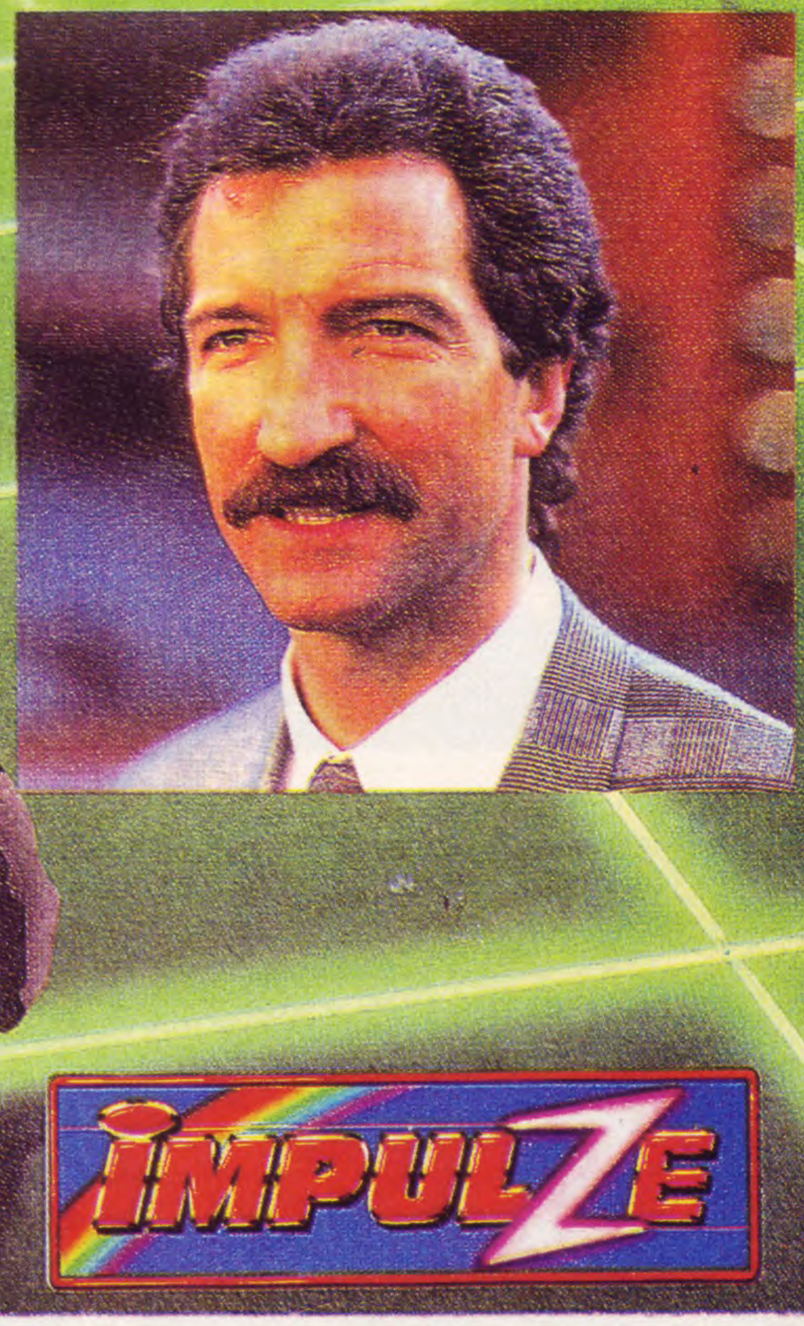
STEFANO "PALEOLITICO" GIORGI

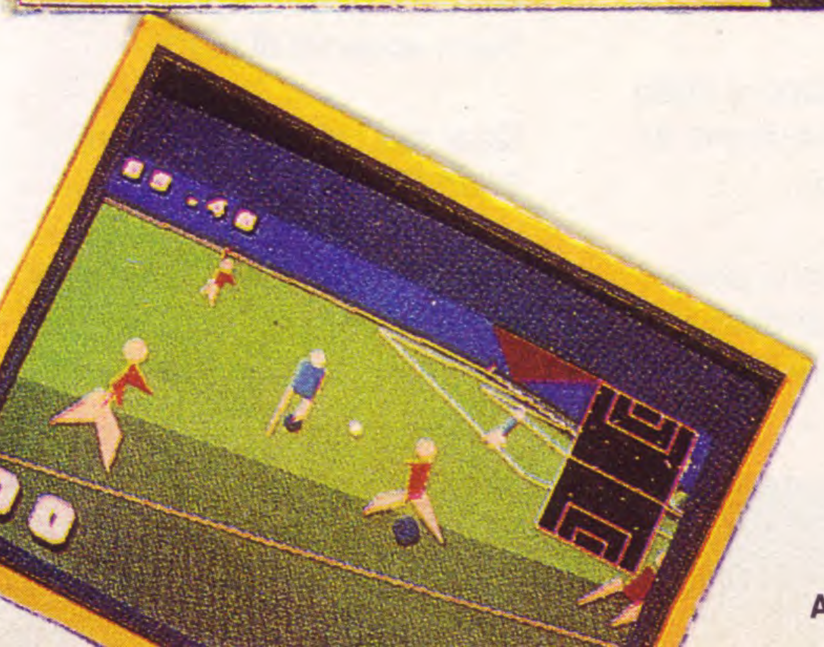
GRADO: Redattore semplice con licenza di svacco. Abilitato alla lettura di manuali enciclopedici e alla recensioni di giochi che schianterebbero un elefante (wargames esclusi).
BASE OPERATIVA: Le Ferrovie Nord Milano, prevalentemente il terzo binario. Non è un posto scomodo, l'importante è conoscere MOLTO bene gli orari e cambiare spesso la pila all'orologio.
ETA': 24, ma spero di diventare presto maggiorenne.
GIOCHI PREFERITI IN ASSOLUTO: Tutto quello che respiri... ehm, tutti i grandi classici di ogni genere, Elite, Bubble Bobble o Nemesis e utimamente giochi un pochino più massici come Civilization. Ex-giocatore di Ultima (ormai bisogna essere milionari per giocare a Ultima VII, e per la configurazione della macchina e per il tempo libero necessario) mi ricordo con piacere anche di un RPG che non è piaciuto praticamente a nessuno, Knights of Legend.
FRASE PREFERITA: Non è bello ciò che è bello, ma è bello ciò che piace a me. Seconda frase preferita: Hey piccolo, è vero che il tuo è a colori? Terza frase preferita: Mi spiace Fabio ma per xxxxxx (da riempire secondo le esigenze) non faccio in tempo.
POTERI SPECIALI: Fare contemporaneamente lo studente, il redattore e il teledipendente pur riuscendo a esercitare la mia vera professione di pigro congenito. Sopportare Fabio da una decina d'anni.
MI PIACE: Io.
NON MI PIACE: Nell'ordine: a)Sonic, lo odio. Non solo perché, come direbbe un mio caro amico a proposito delle rondini, se la tira un casino, ma perché la spilla generosamente omaggiata ai lettori di C+VG qualche numero addietro non ha perso tempo per conficcarmicisivi nelle carni del dito che utilizzo per razziare la riserva di nutella. Stavo quasi per morire di fame. b) Fabio Rossi per lo stesso motivo, tranne che lui non ha (ancora) cominciato a distribuire spille con la sue effigie. c) Bossi invece sl.
SUONI PREFERITI: Il silenzio.
COSA VORREBBE RICEVERE PER IL SUO COMPLEANNO: Immortalità ed onniscenza, ma mi accontenterei di una laurea.

Graeme Souness

VECTOR SOCCER

Amiga





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

AUREA DISTRIBUZIONE

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

INTERVIEW

ECCO IL PROGETTO 17!

Sicuramente tutti gli amighisti hanno avuto tra le mani una buona quantità di materiale di pubblico dominio e si sono stupiti della tecnica sopraffina di certe demo, tanto da porsi una domanda: "Ma se sono così bravi con l'Amiga, perché non ci fanno il fottuto favore di programmare qualche gioco con le stesse tecniche?". Lo scorso anno, questo piccolo sogno si è trasformato in realtà grazie al gruppo dei Team 17, il cui boss Martyn Brown andiamo ora a intervistare in esclusiva. Tenetevi forte.

Una domanda ovvia per Martyn: come si è formato il Team 17?

Beh, quando capitanavo la 17 Bit Software, cioè la più grande società fornitrice di programmi di pubblico dominio per Amiga, mi sono domandato se non fosse il caso di prestare le nostre conoscenze al servizio del mondo dei videogiochi.

Conoscevamo già tutti nel mondo PD, e in circolazione c'era tanta di quella me... ehm, volevo dire di software non molto buono! Sapevamo di poter fare molto meglio, ma c'è voluto parecchio prima di formare il gruppo. Gruppo che poi ha capito subito come sarebbe andato il mercato Amiga, soprattutto dopo l'apparizione del Megadrive...

Cioè si sarebbe orientato verso i giochi arcade.

Sì, stavano tornando di moda. C'è stato un periodo in cui si parlava solo di giochi "divini" e intanto tutti i grandi programmatori di giochi arcade sposavano la causa delle console. Questo ha creato un grande vuoto.

Il vostro primo gioco è stato *Full Contact* - un budget, se non ci sbagliamo.

Sì, è uscito il giugno dello scorso anno. E' andato molto bene, e la cosa mi ha lasciato di stucco. In verità, è piaciuto a un sacco di gente e a un sacco di altra gente non è piaciuto. Ho deciso di mantenere un prezzo ridotto perché pensavo si addicesse al tipo di gioco e avrebbe fatto conoscere il nostro nome a tutti. Penso che dopo la gente si aspettasse che anche *Alien Breed* uscisse a prezzo ridotto, ma nessuno può spendere tutto quel tempo nella creazione di un gioco e venderlo come budget game.

A quale tempo ti riferisci?

Per *Full Contact* ci sono voluti sei mesi, ma per *Alien Breed* undici, per cui la differenza esiste. ormai, due o tre mesi vengono buttati solo per l'ideazione di un buon schema di gioco.

Qual era l'idea originale di *Alien Breed*?

Beh, volevamo fare qualcosa che fosse un po' come *Gauntlet* - perché questo

INTERVIEW

gioco è molto popolare - ma pensavamo di trarne qualcosa di molto migliore. E poi siamo tutti grandi fan di *Aliens*, che ha avuto... ahem... una leggera influenza sul nostro gioco. Ci sono state un sacco di conversioni di questo genere di film, ma nessuna era veramente azzeccata. La nostra idea era quella di trasferire quella tipica atmosfera in un gioco in stile *Gauntlet*.

Siete contenti della reputazione che vi siete fatti ora?

Beh, sembra che ci siamo fatti un nome, e la gente dice: "guarda guarda, ci lavorano degli autori di demo", il che è bello - ma quelli di cui parlano, Rico e Andreas, non fanno più demo da quattro anni. La verità è che siamo un team con un grafico eccezionale, idem per il musicista e per i programmatori!

Sembrate destinati a essere etichettati come "quelli che fanno bella grafica e bel sonoro" - specialmente dopo *Project X*.

A dire la verità, non capisco perché le varie software house non siano già al nostro livello di tecnica. Quando si vuole creare un gioco, c'è così tanta gente di talento a disposizione in giro che non capisco dove guardino le software house. Comunque la mia più grossa paura è che la gente dica "oh, bella grafica, bel sonoro, ma lasciamo perdere la giocabilità". E' molto facile per noi, con le tecniche che abbiamo, produrre giochi smaglianti - tanto che prima di produrre un gioco sappiamo già che avrà bella grafica e sonoro. Questo significa che possiamo concentrarci totalmente sul gioco in sé. Penso che il più grosso shock per tutta la critica sia stato che *Project* era dannatamente giocabile. Ci siamo gasati un casino per come è riuscito il gioco. Siete sorpresi del successo ottenuto, visto che producete giochi semplicistici e da sala giochi?

Sì, penso che molta gente si sia messa a ridere quando abbiamo annunciato quel che volevamo fare. Eppure è quello che la gente vuole e se pensate a classici come *Nemesis* e *R-Type*, vi accorgerete subito che non ne è mai uscita una vera versione casalinga, e la gente è quella che desidera! Solo i possessori di console avevano questo privilegio, e gli amighisti ci hanno tempestato di telefonate di complimenti dopo aver potuto giocare a qualcosa che soltanto i consolisti fino ad ora si potevano permettere. Grandioso!

C'è molto di *Nemesis* in *Project X*.

Sì, giravano voci che negli States ne avrebbero fatto una versione Amiga, ma questa non ha mai visto la luce, così noi ci siamo fatti la nostra versione personale. Penso che abbiamo catturato lo spirito del gioco, d'altronde Andreas adora i coin-op, ci gioca un sacco e ha un amico svedese che possiede un sacco di cabinati. In *Project X*, c'è comunque poco di *R-Type*: abbiamo preferito trarre spunto dai giochi in stile *Nemesis*, che a nostro avviso sono migliori.

Interessante il fatto che facciate solo giochi da 1Mb - è una vostra scelta personale?

Proprio così. Se fai un gioco a 32 colori, divori molta memoria. Ma più animazioni ci metti, più atmosfera ottieni. Utilizzeremo sempre almeno due centinaia di K per gli effetti sonori. Alla fine, l'atmosfera che ne deriva giustifica la quantità di memoria utilizzata. Per me, l'atmosfera è tutto.

Project X ha sicuramente uno spirito da coin-op

Beh, con tutta la gente che inneggia alle console, abbiamo cercato di fare qualcosa sull'Amiga che somigliasse il più possibile a un gioco da bar. E non c'è modo di fare una cosa simile con mezzo Mega a disposizione.

Pensi che per i giochi da 512K i giorni siano contati?

Non vedo proprio come si possa tornare a fare giochi da mezzo Mega. Guardate le classifiche Amiga e vedrete che i primi tre posti sono sempre occupati da giochi da 1Mb. Tutte le nuove macchine hanno un mega, e

INTERVIEW

se esistesse un vero problema al riguardo avremmo fatto già qualcosa per risolverlo.

Continuerete a produrre giochi arcade o avete in mente anche qualcosa di diverso?

Al momento abbiamo in progetto di realizzare altri cinque giochi, dopodiché non ci rimarrà molto altro da fare. Sarebbe facile per noi sfornare giochi a ripetizione, ma non è nelle nostre intenzioni. Sicuramente ci interessano le console - con questo non voglio dire che abbandoneremo l'Amiga, ma penso che dopo cinque o sei titoli non avremo molto altro da dire. Potremmo metterci a fare un RPG in collaborazione con un'altra società, ma preferiamo lasciare la roba strategica a gente come la Microprose, che è molto brava in questo campo.

La Microprose è la compagnia per la quale ho la maggiore ammirazione: non farà mai uno sparatutto come i nostri, ma gente che fa cose come *Railroad Tycoon* merita solo applausi.

Come nasce un gioco del Team 17?

E' uno sforzo di gruppo. Di solito ci riuniamo ed elaboriamo tutto - ovviamente il progetto iniziale va incontro a molte modifiche. I nostri giochi subiscono una specie di evoluzione: noi mettiamo per iscritto la trama e basta.

Lavorate meglio così piuttosto che con un design definito in partenza?

Sì, e funziona. Il solo problema è che a volte ci possono essere dei ritardi; per esempio se Rico vuole rifare la grafica perché gli è venuta all'improvviso una nuova ispirazione creativa.

Non so se sia il modo ideale di lavorare, ma con noi funziona.

Che tipo di standard vi prefissate quando realizzate un gioco?

Per ogni titolo, stabiliamo le qualità tecniche che il gioco dovrebbe avere. Ovviamente questo si riaggancia a quel che dicevamo delle persone che pensano "bella grafica, brutto gioco". Il feel ha la priorità. Non c'è niente di peggio che giocare a un videogioco e pensare "cosa cavolo sta succedendo qui?". Secondo noi, devi sentirti a tuo agio in un gioco, dall'inizio alla fine. Alien Breed, per esempio, aveva elementi strategici di cui potevi impadronirti immediatamente, e sapevi come procedere nelle tue scelte. Penso che ogni gioco che facciamo sia parte di un processo di apprendimento - finora abbiamo fatto solo due titoli "maggiori" e penso che i nostri prossimi giochi saranno sempre più belli.

Pensate di aver già tratto il massimo dall'Amiga?

Tecnicamente sì. Quel che stiamo facendo ora penso sia spinto al limite. P*roject X* è stato un buon esempio: se avessimo osato aggiungere un solo elemento in più - solo uno - a quel che appariva sullo schermo, sarebbe stata la catastrofe. Non si poteva fare. Una delle cose che nessuno ha mai notato in *Alien Breed* è che non appaiono mai più di nove alieni sullo schermo contemporaneamente. Ma è un dato che cambierà nel seguito...

Dopo aver fatto un picchiaduro e uno sparatutto, vi piacerebbe avventurarvi in un altro genere arcade?

Beh, dopo *Kick Off 2* non si possono più fare giochi di calcio - penso che nulla lo potrà superare. Noi abbiamo stabilito di "sondare" ogni genere e fare poi qualcosa di appropriato per l'Amiga. Ora produrremo un gioco di guida visto dall'alto, con macchine futuristiche ma ambientato ai giorni nostri. Stiamo anche facendo un platform teneristico chiamato

INTERVIEW

Superfrog, nel quale riponiamo molte speranze.

Dopo il successo di *Project X* come vi sentite? Pensate di potervi schierare tra i "grandi"?

Non lo so. Ci è stata fatta la stessa domanda dalla rivista Computer Trade Weekly. Ci piace tenere i piedi per terra, e quello che ci interessa è che alla fine di un lavoro si noti la sua qualità. Non mi interessa di essere considerato un "grande" o meno: voglio continuare a fare quello che faccio, è la mia vera soddisfazione. Siamo stati paragonati ai Bitmap, ma penso che non ci somigliamo per niente. La gente è libera di comportarsi come vuole, ma a noi non interessa quel tipo di immagine.

Vi piace rimanere nell'anonimato?
Penso che così funzioni meglio. Dietro le quinte siamo tutti buoni amici e ci piace l'idea che siano i giochi a comparire dappertutto piuttosto che le nostre facce. Cos'è tutto sto casino che i programmatori devono essere come pop star? E' solo un lavoro, per la miseria!

C'è qualcosa di quest'industria che non ti va particolarmente a genio?

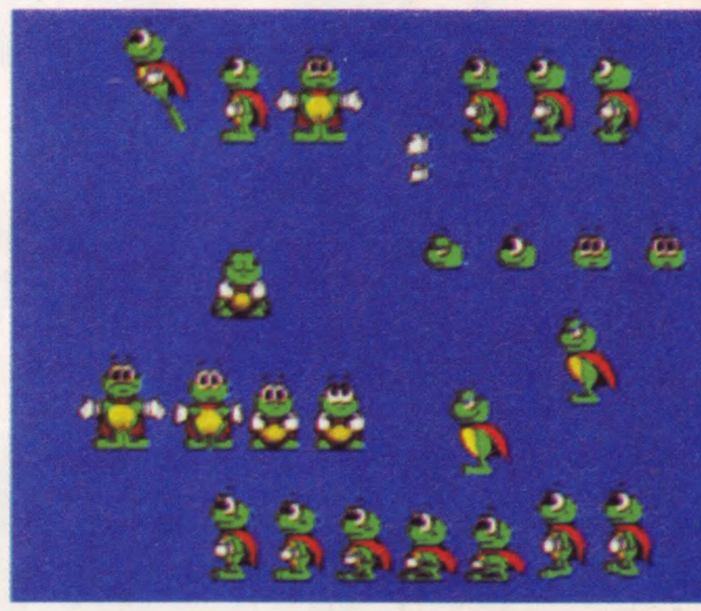
Chiunque lavori in questo settore sa che è schifoso. Noi cerchiamo di starne fuori il più possibile.
C'è la tendenza a fare soldi il più in fretta possibile, e penso che ci sia solo un paio di compagnie che tratta i suoi programmatori nel modo dovuto.
Si vede un sacco di gente circolare con telefonini e code di cavallo e io penso "Dio... io sono dello Yorkshire e questo NON è il mio stile!"

E per finire, riassumi in una frase il Team 17.

Oh no... odio queste cose...

Almeno dicci qual è il tuo pesce preferito!

Ah, okay. Il mio pesce preferito sono le sardine.



E INOLTRE...

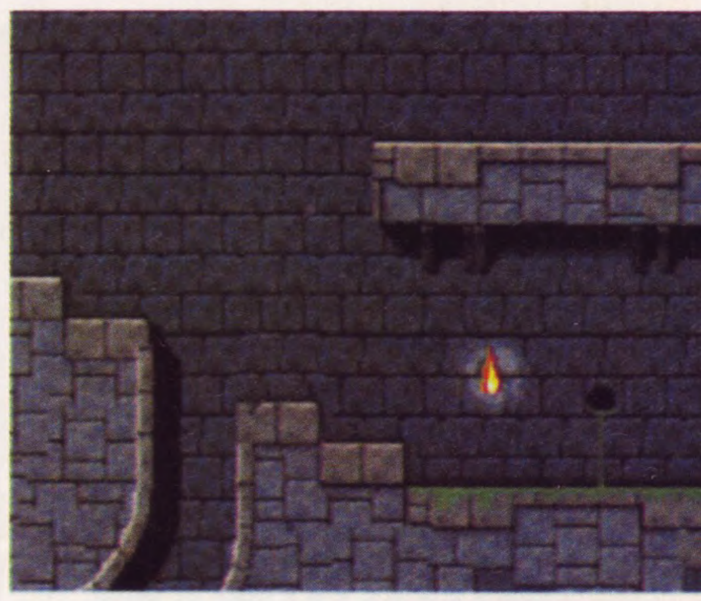
Purtroppo non abbiamo foto di questi altri due novità del Team 17, ma pensiamo che solo a sentirne parlare inizierete a sbavare, e noi amiamo sapere che i nostri lettori sbavano, ok?

OHP RACING

Prendete *Super Sprint*, mixatelo con un pizzico di *Super Cars 2*, aggiungete un poco di *Nitro* e *Spy Hunter* e avrete *Overhead Perspective Racing* (titolo provvisorio)! 8-10 tipi di ambientazioni differenti con 8-10 tracciati scorrevoli a testa, inclusi città, campagna, fanghiglia, ghiaccio e notte più un'ampia gamma di veicoli da pilotare - stock car, Formula Uno, sportive, camion, jeep e motociclette e in mezzo piazzateci pure un sacco di power-up a disposizione... questo è quanto promettono il programmatore Junior McMillan e il grafico Steve Middleton. Il gioco somiglierà molto a *Super Cars*, solo che sarà mooolto più vasto, con percorsi grandi venti volte lo schermo. Al momento abbiamo qualche dubbio che i Team 17 possano infilare tutto questo nel gioco, ma allo stesso tempo non vediamo l'ora di metterci le mani sopra...

ALIEN BREED II

Stavolta è guerra... A causa della incredibile mole di richieste del pubblico, Rico e Andreas si affaticheranno a realizzare il seguito del loro hit subito dopo aver finito *Superfrog*. Secondo le poche informazioni disponibili, *Alien Breed II* riprenderà la storia là dove era finita, con una nuova "esplosione" di alieni in varie popolose colonie. Per i due marine Johnson e Stone è nuovamente tempo di sterminare gli insettoidi come Dio comanda. Essenzialmente, lo stile di gioco sarà identico, con inquadratura e schema di gioco alla *Gauntlet*, ma l'area di gioco sarà più vasta e ci saranno più missioni (salavataggi di coloni compresi). Aspettatevi anche armi potenziate e varie opzioni, così come modifiche derivate dalle critiche sollevate al primo gioco (come quando si rimaneva bloccati da qualche parte, eh? - Paolo). L'unica brutta notizia è che *Alien Breed II* non apparirà prima della primavera/estate del prossimo anno.



INSTANT GUIDE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

NOVITA'

SISTEMA E PROGRAMMAZIONE
Per utenti avanzati di microinformatica

Philippe Moreau, Hervé Gottrand
NETWARE NOVELL
Sistema e programmazione
Cod.PF1017 pp.104 L.16.000

Dominique-Sophie Camey
dBASE IV
Sistema e programmazione
Cod.PP1024 pp.104 L.16.000

Dominique-Sophie Camey
FRED E FRAMEWORK III
Sistema e programmazione
Cod.PF1016 pp.80 L.16.000

Per i nuovi utenti che desiderano un panorama completo del proprio software.
Agili strumenti di consultazione per gli esperti

Jean-Louis Marx
SQL
Cod.PF1019 pp.48 L.16.000

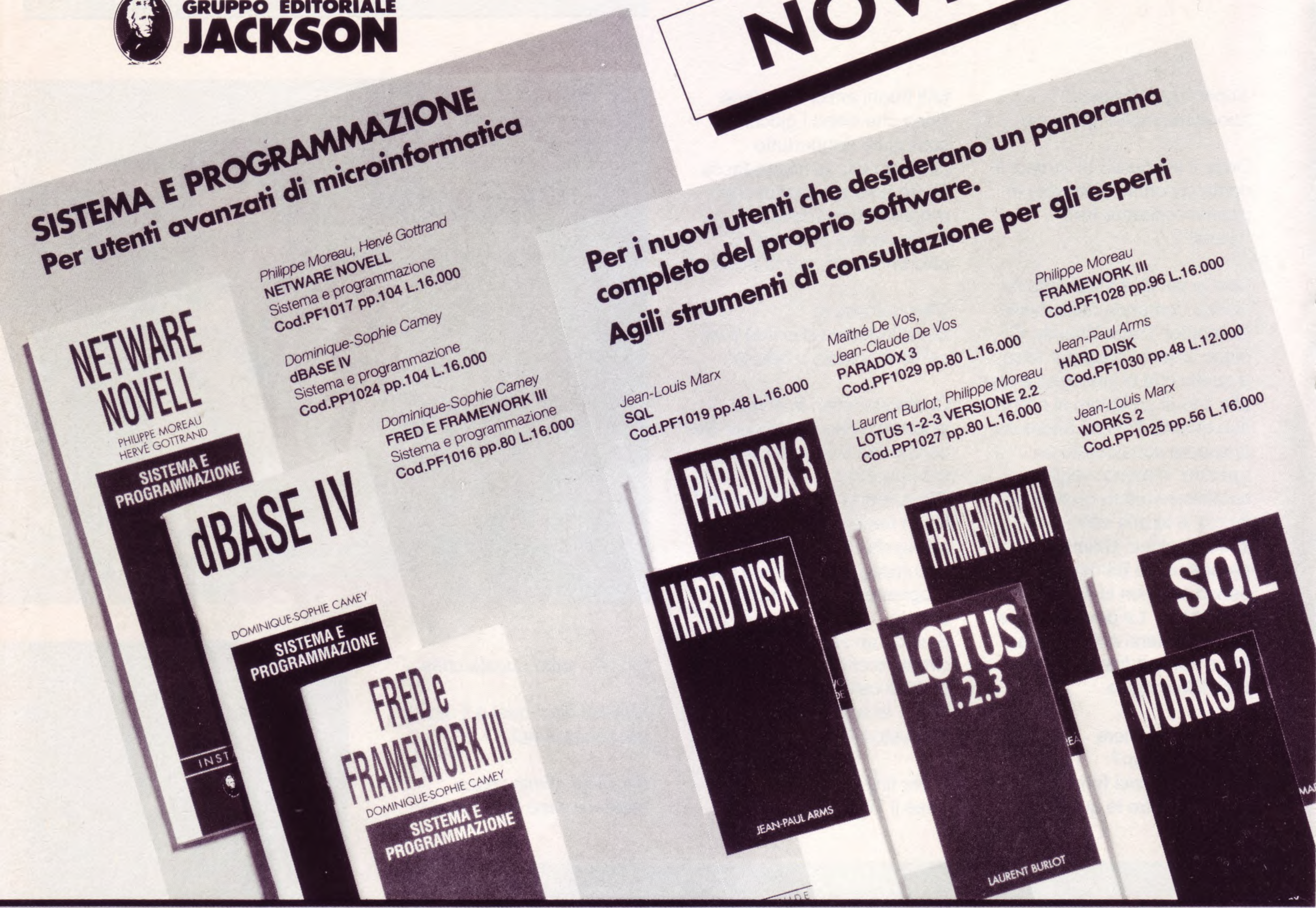
Maïthé De Vos, Jean-Claude De Vos
PARADOX 3
Cod.PF1029 pp.80 L.16.000

Laurent Burlot, Philippe Moreau
LOTUS 1-2-3 VERSIONE 2.2
Cod.PP1027 pp.80 L.16.000

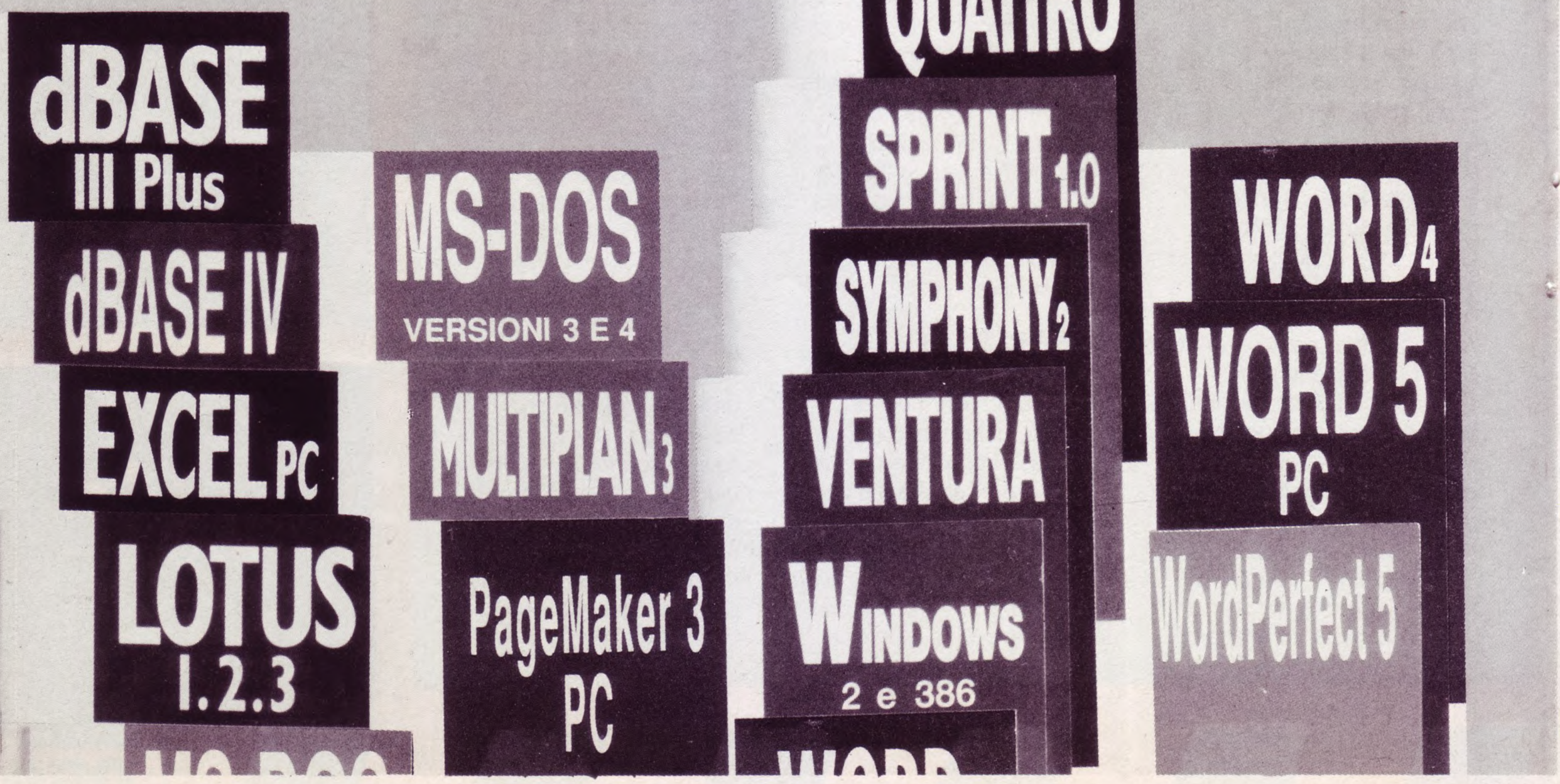
Philippe Moreau
FRAMEWORK III
Cod.PF1028 pp.96 L.16.000

Jean-Paul Arms
HARD DISK
Cod.PF1030 pp.48 L.12.000

Jean-Louis Marx
WORKS 2
Cod.PP1025 pp.56 L.16.000



DELLA STESSA COLLANA



PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Stefano Giorgi

Per il reddito dei terreni sommare gli importi di rigo A6 col.2 e 5 agli altri redditi Irpef e riportare il totale al rigo N1; sommare gli importi di rigo A6 col. 3 e 6 agli altri redditi ILOR e riportare il totale al rigo 01, sommare l'importo di rigo A6 col. 7 alle altre deduzioni ILOR e riportare il totale al rigo 02. E ricordate che gli oneri speciali da convertire in detrazione d'imposta comprendono le erogazioni di cui all'art. 10 comma 1, lettera p, Tu n. 917/1986.
Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica trucchi che risolve anche ogni problema riguardo al vostro modello 740 (il nostro rimedio più frequente è il lanciafiamme). L'indirizzo a cui destinare l'otto per mille dell'IRPEF è sempre lo stesso:
C+VG PLAYMASTER - C/O JACKSON - VIA POLA 9 - 20024 - MILANO
il reattore invece è cambiato. Chissà, forse prossimamente rischierete di trovare su queste pagine qualche intro coerente o perfino (improbabile) i tips di qualche lettore.

AMIGA

RODLAND

Non solo tenerosissimo, ma anche molto gentile questo simpatico platform. Per avere infinite Tam e Rit sarà infatti sufficiente mettere in pausa il gioco e premere **cinque volte il tasto HELP**, più semplice di così... Ah, quasi dimenticavo potete anche saltare al livello successivo premendo semplicemente lo **spazio**, così potrete finire il gioco senza neanche giocarci. Cosa si può volere di più?

TEST DRIVE 2

Molto simpatico questo cheat per il (vecchiotto) gioco di corse della Accolade. Per sorpassare chiunque in velocità sarà sufficiente digitare **OUTRAN**. Per avere doppia accelerazione o arrivare subito alla successiva stazione di rifornimento dovrete invece digitare rispettivamente **AERF** e **GASS.**

PITFIGHTER

Per il bene dell'umanità e del mondo intero ecco qualche tip sul coin-op più odiato (da me) cosicchè quel manipolo di masochisti che si è appropiato anche della versione Amiga possa finirlo al più presto e relegarlo immantinente nell'angolo più polveroso del suo deposito dischi. Scrivendo **LOBSTER** mentre giocate potete poi usare i numeri da **0** a **9** e la **C** o **L** per selezionare il livello voluto e massacrare chiunque vogliate (no, non c'è il livello con i programmatori, mi dispiace).

WWF WRESTLEMANIA

Finalmente un pochino di vera violenza anche sugli schermi dell'ultimo Wrestling Ocean. Selezionate il modo practice per due giocatori. Uno di questi si dovrà salire sull'angolo in alto a sinistra del ring e anche l'altro giocatore dovrà avvicinarcisi il più possibile. Il primo giocatore dovrebbe poi cadere calciando l'avversario. Ora scoprirete come uno dei due wrestler può camminare tranquillamente in mezzo alle corde del ring, e così scendere, prendere una sedia e portarla sul ring. Premete **Esc** e andate nel modo torneo, compete for the belt, la sedia dovrebbe essere ancora lì, sul ring.

PC

CONQUEST OF THE LONGBOW

Da segnalare un piccolissimo bug all'interno di quest'ennesima avventura Sierra. Quando troverete l'emissario a cui consegnare i soldi per il riscatto - all'interno della torre - dovrete pronunciare la parola d'ordine che Marian vi ha suggerito poco prima. Questa cambia di partita in partita - in caso vi capitasse come parola LEIGE sappiate che è sbagliata. Per conquistare conquistare la fiducia dell'emissario la parola giusta è **LIEGE**, e ora si tratterà solo di uscire dalla torre per finire il gioco e gustarsi le sequenze finali. Grazie ad Alex di Bolzano per il suggerimento.

DEVIL CRASH

Tutt'altro che facile questo frenetico flipper! Eccovi allora un codice davvero diabolico che dovrebbe risolvere buona parte dei vostri problemi:
09563 35555 per avere 555.500 punti e 33 palle.
Ah, se per caso riusciste a trovare il codice per avere 666.666 punti e 666 palline, spedite pure.

STREETS OF RAGE

Non è possibile: ti censurano qualche rivoletto di sangue in *Final Battle* ma non hanno neanche toccato questo picchiaduro in cui si possono fare le mosse strane con le ragazze. Scherzi a parte, questo spaccammazza è uno dei miei preferiti, forse un pochino troppo facile. In caso non siate del mio stesso parere ecco come ottenere qualche Continue in più: quando appare lo schermo Game Over premete **SINISTRA, SINISTRA, B, B, C, C, C,** spedite a Playmaster una busta chiusa con un assegno non inferiore alle 50.000 e infine premete **START.**

TWO CRUDE DUDES

Questa conversione Megadrive del coin op *Crudebusters* vince la palma di gioco educativo del mese. Per la serie "non bevete la Coca Cola perchè vi fa male", quando arrivate alla fine di ogni livello prendete a calci il distributore per fargli sputare qualche lattina di Power Cola ma non bevetene. Vedrete che ci guadagnerete tutto in salute.

MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

Nel livello normale (nella foresta), passate il primo stage fino a quando arrivate nella zona piena di buchi. Saltate i primi quattro baratri e fermatevi, dovrebbe esserci una stellina sopra la vostra testa. Adesso saltate dentro al buco restando vicino al lato sinistro, e dovreste trovare una piccola piattaforma su cui fermarvi. Ora saltate sull'altro lato per trovare un sacco con dieci mele (di formaggio neanche l'ombra, fossi in Mickey dopo tutta la fatica mi altererei un pochino...)

PACMANIA

D'accordo, non sarà il gioco più recente del mondo ma è possibile che qualcuno non abbia ancora visto tutti i livelli di questa vecchia gloria rispolverata dalla Tecmagik. Con tutta probabilità non avrete visto questo livello segreto, visto che vi si accede mangiando tutti i puntini ma lasciando integre le pillole. Dopo aver mangiato tutti i puntini dirigetevi verso l'oggetto al centro dello schermo per passare di livello...

STAR WARS

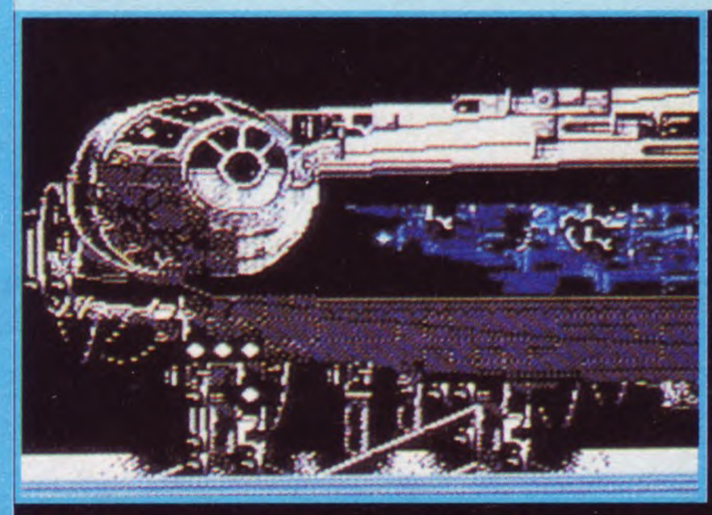
Beh, una guida definitiva a questo massiccio arcade adventure richiederebbe ben altro che un piccolo box in Playmaster, ma qualche piccolo consiglio per le sezioni più ostiche può lo stesso tornarvi utile:

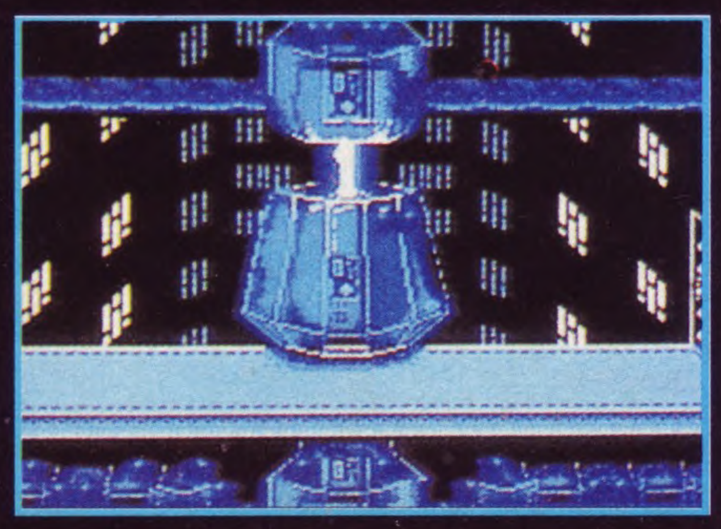
Per ricevere otto scudi sarà sufficiente entrare nella caverna otto volte; geniale, ci sarebbe arrivato anche Chewbacca.

Dovete raccogliere il piccolo R2-D2 prima di andare a cercare Ben "Obi Wan" Kenobi o questi non apparirà sulla nave.

Per disattivare il raggio traente selezionate Han Solo e saltate sulla prima scala a destra. Salite velocemente e sparate al buco sei volte. Dovrete ripetere questa operazione due o tre volte.

Quando tutti i personaggi principali sono sulla nave potete utilizzare l'energia di Han Solo o della Principessa Leia fino a quando non vi resta una sola unità per poi selezionare Obi Wan e rigenerarla. Potete anche resuscitare i due personaggi se muoiono, ma ricordate che potete farlo solo tre volte.





GAME GIOCANDO GAME s.r.l.

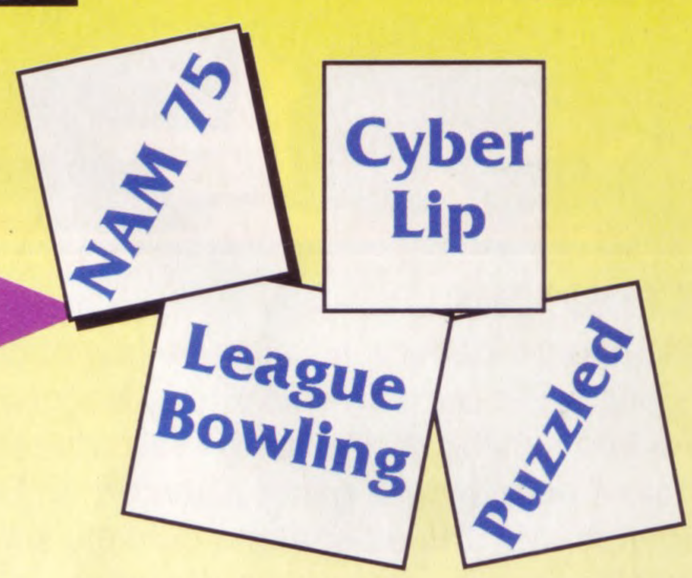
80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. 081/ 5536918 -

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

OK IL PREZZO É GIUSTO

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



ABBONARSI CONVIENE !

Entra a far parte del

CLUB NEO - GEO

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

NON CI CREDI ..... TELEFONA !

I GIOCHI ELENCATI SONO GLI STESSI DELLA TUA SALA GIOCHI

PROPOSTE

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

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

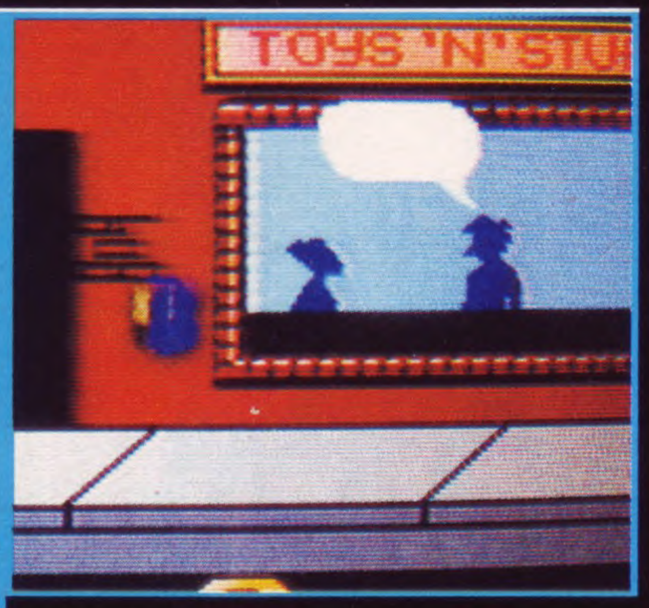
Wow Che Grafica e che Suoni!

NEO GEO®
Emozioni Senza FINE

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

Attenzione, il nuovo numero di telefono sarà: 081/5539134

NINTENDO



THE SIMPSONS

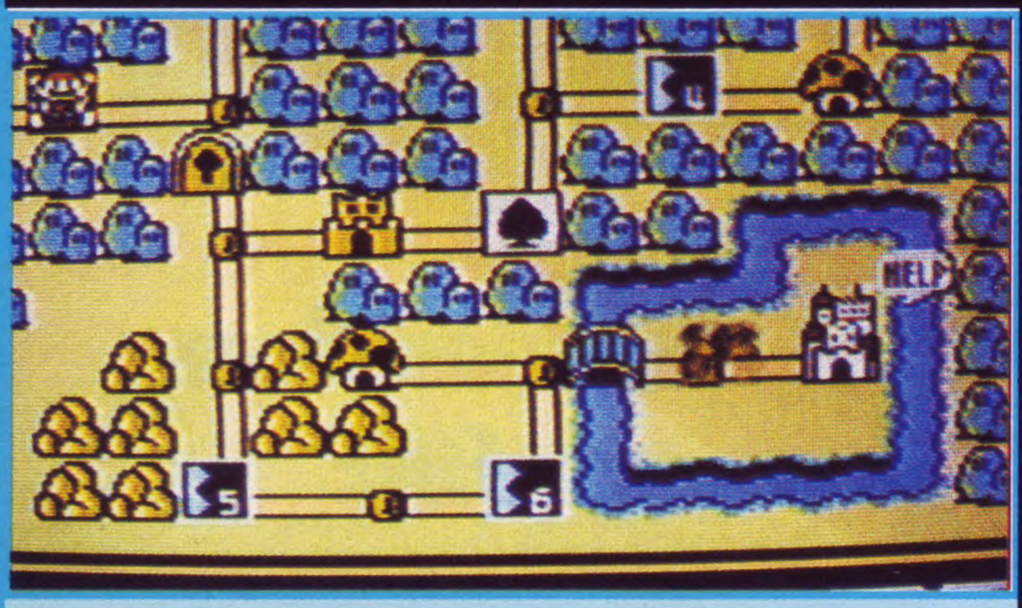
Praticamente identica all'originale la grafica di questa versione NES: peccato solo che i disegni del cartone siano una schifezza. Nel terzo livello entrate nel primo edificio e andate sulla prima piattaforma. Ora mettetevi sotto i tubi dell'aria e aspettate qualche secondo, e dovrebbe cadere una pioggia di monete.

GAUNTLET

Ne avessi trovato almeno uno (di guanti, *gauntlet*) in anni di onorate partite a questo cercammazza. Di warp per saltare a livelli successivi invece se ne trovano in quantità. Ce ne sono ai livelli 1, 5 e 94 - sparate ai muri per trovarli. Se tutto ciò non dovesse bastarvi beccatevi anche il codice per il livello 79:
42C BB1 HZZ

MEGAMAN 3

Volete arrivare all'ultimo livello con tutte le armi, i bonus e pure con l'armatura bella lucida e l'acconciatura perfetta come quella di James Bond dopo un'esplosione termonucleare?
Provate a digitare questa password:
A1, A3, B2, B5, D3, F4



SUPER MARIO BROS 3

Nella fortezza abbandonata del settimo livello cercate il blocco interruttore, azionatelo e raccogliete più monete possibile. Attraversate la porta e attivate di nuovo l'interruttore - continuate a ripetere la procedura per ottenere quintali di monetine. Un trucco vecchio quasi quanto Maurizio Miccoli ma sempre valido (a differenza del Maurizio).

GAMEBOY

PRINCE OF PERSIA

Ecco una manciata di codici per il nostro principe in miniatura:

LIVELLO	PASSWORD
2	07762075
3	06769075
4	92117015
5	86018105
6	54312135
8	72916195
9	67818685
10	02411654
11	3671564411
12-1	25619774
12-2	99112444
12-3	82013414

A dire il vero la lettera di Valerio Morgantesi comprendeva anche qualche consiglio per i vari livelli, ma qui lo spazio è veramente tiranno...

CHOPLIFTER II

Il gioco ha qualche millennio, ma questa recente versione portatile sembra andare molto bene e allora eccovi i codici fiscali dei vari livelli, e se credete che stia scherzando date un'occhiata di seguito...

PRIMO STAGE, SECONDO LIVELLO
SKYHPPR

TERZO LIVELLO
LKYBYSS

SECONDO STAGE, PRIMO LIVELLO
CHPLFTR

SECONDO LIVELLO
BYMSFWR

TERZO LIVELLO
RGHTHND

TERZO STAGE, PRIMO LIVELLO
GDGMPLY

SECONDO LIVELLO
TRYHRDR

TERZO LIVELLO
SPRYSKS

QUARTO STAGE, PRIMO LIVELLO
CMPTRWZ

SECONDO LIVELLO
CHPYBYS

TERZO LIVELLO
VRYHPPY

QUARTO STAGE, PRIMO LIVELLO
GMBYQZD

SECONDO LIVELLO
LVLYTYZ

TERZO LIVELLO
GDDYGMZ

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

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
GAME BOY
SEGA MEGA DRIVE

Tintori

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

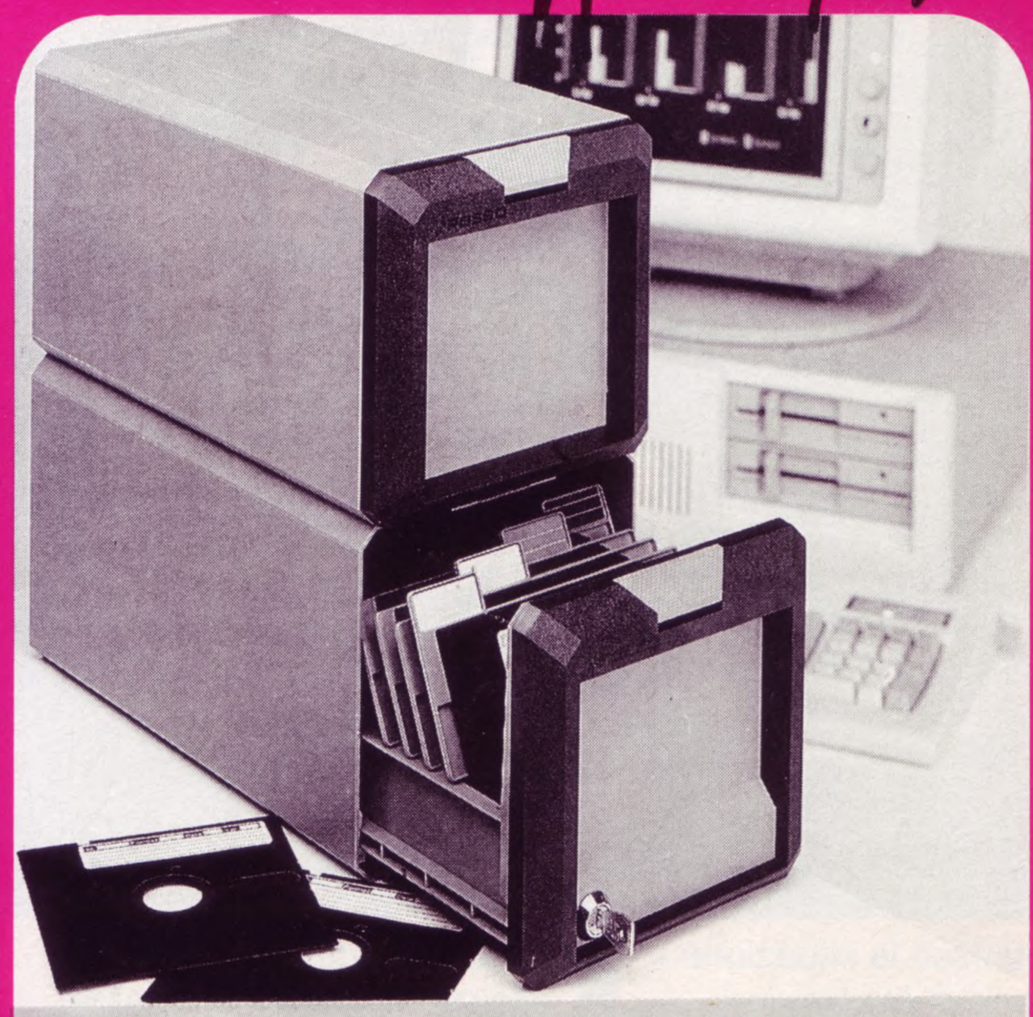
Commodore AMIGA ATARI LYNX SOFT center Nintendo GAME BOY™ SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR IBM Rivenditore autorizzato PS/1

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

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MIELCO *presenta:* Media Box®



Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3 1/2" e 5 1/4". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

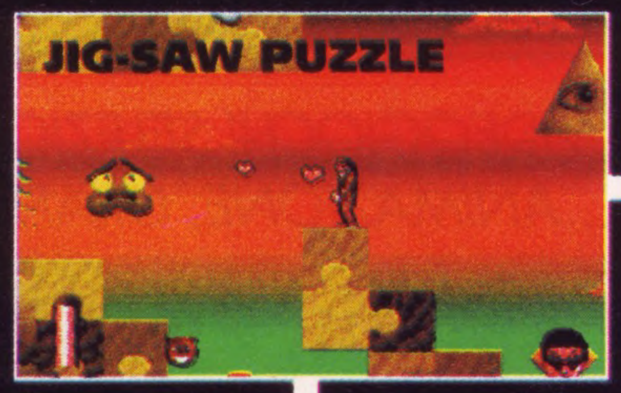
MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

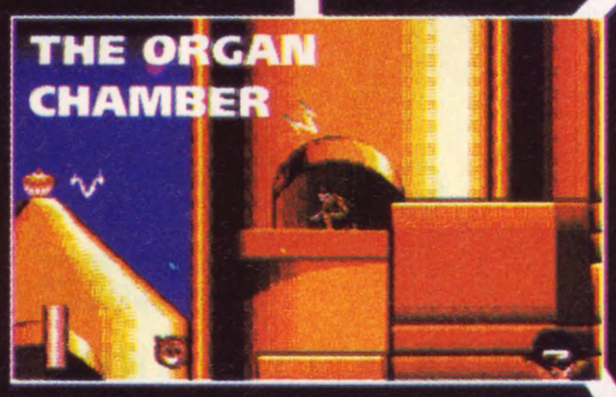
SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

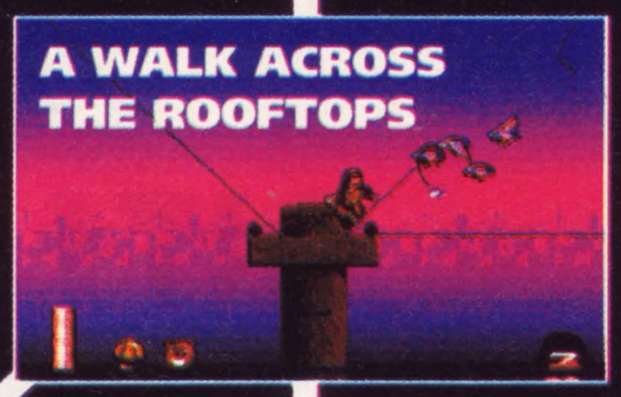
HARLEQUIN

Utilizzate lo Space Hopper per attraversare qualsiasi superficie d'acqua senza affogare.

Provate a cercare qualche bonus nelle seguenti locazioni:
- La faccia d'orologio nella torre (Clock Tower).
- Il naso del clown nella Learning Curve.
- Il rubinetto nel Sewericide.
- Gli alberi e i fiori nella Cutesy Land.
- Le aperture dei tubi nella Organ Chamber.
- L'asso di cuori nella House of Cards







THE CLOCKTOWER

THE CLOCK WORKS

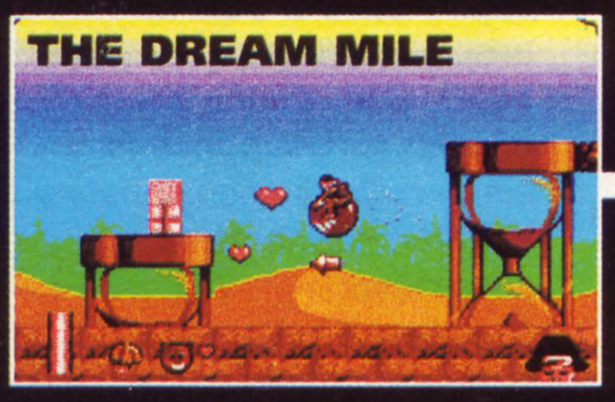
Salvate spesso la situazione - la soluzione di *Harlequin* è tutt'altro che veloce: anche prendendo la strada più breve occorrono almeno due ore e mezza.

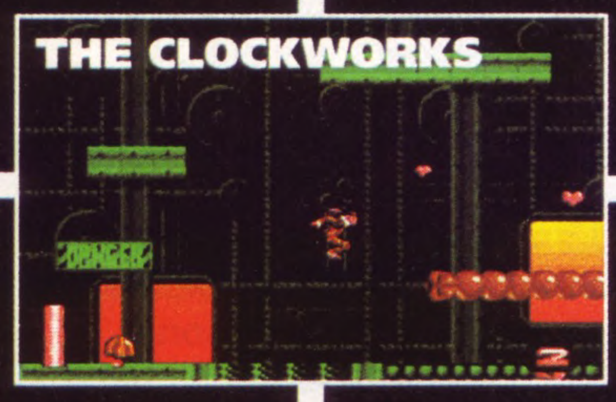
Quando cadete da grandi altezze utilizzate l'ombrellino poco prima di toccare terra. Vi farà risparmiare solo poca energia, ma tutto aiuta.

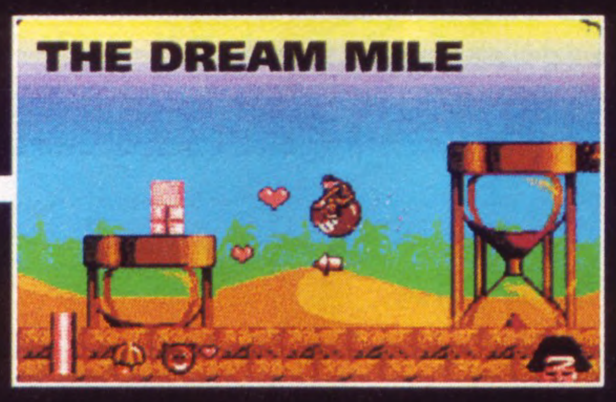
La mappa di *Harlequin* sarà pure piccolina ma non è esattamente la cosa più semplice e lineare che si possa immaginare e soprattutto ricordare, specie se nel frattempo siete impegnati a correre da una parte all'altra dello schermo. Eccovi allora chiaramente visualizzati i torbidi rapporti che legano tra di loro gli schermi, oltre a una piccola guida con una manciata di consigli che male non vi possono certo fare.

I pezzi del cuore spezzato si trovano nella Walk Across the Rooftops, Cutesy Land e Little Sheet Muzak.

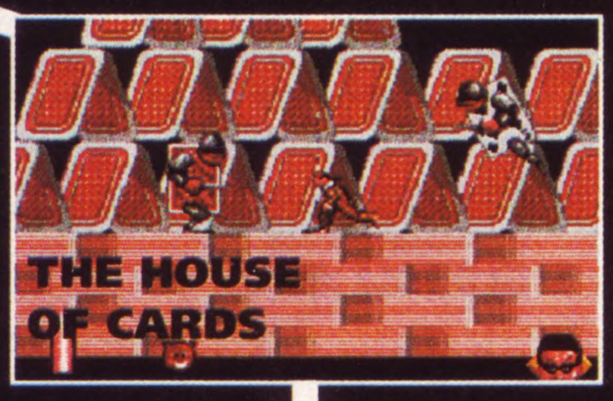
Non restate troppo a lungo nel livello Suck it And See! Quando il tempo si esaurisce i gettoni spariscono e non si rigenerano, ma se uscite prima che il timer raggiunga lo zero quando rientrerete tutti i vostri crediti saranno là. Ripetendo l'operazione due oltre volte dovreste essere in grado di guadagnarvi una vita.

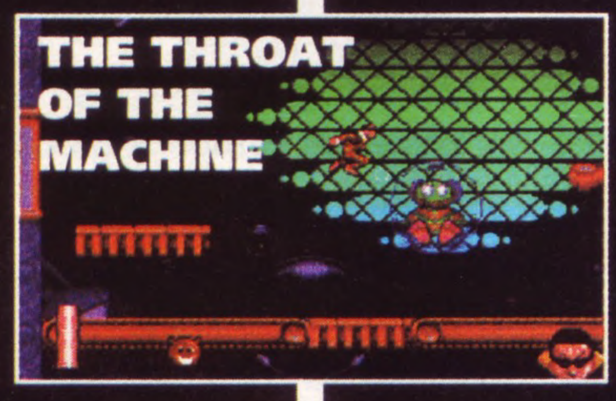


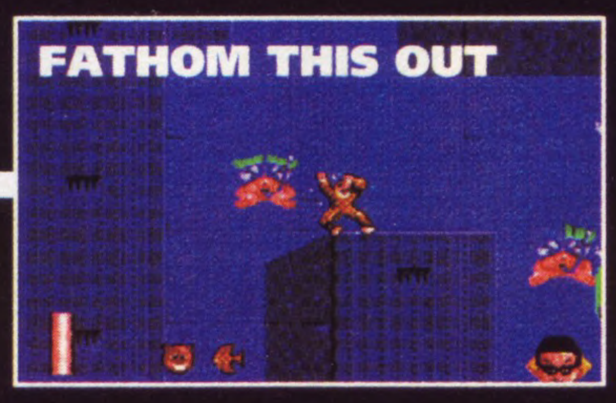




Molti livelli cambiano leggermente nel corso del gioco, quindi accertatevi sempre che non vi sia un'uscita che vi era sfuggita quando passate nuovamente per un livello.







Tutti i livelli in cui trovate acqua hanno da qualche parte anche un Fish power-up. Non avventuratevi vicino all'acqua prima di averlo raccolto.

Provate a pasticciare un poco con le note nella Organ Chamber. Se le colpite nel giusto ordine dovrebbe succedere qualcosa di molto strano...

A WALK ACROSS THE ROOFTOPS

DIVERTIMENTO PORTATILE

Salve a tutti voi o affezionati lettori! Immagino che vi stiate chiedendo chi cavolo sono, da dove cribbio vengo e che cappero ho intenzione di fare! Semplice! Chiudere Divertimento Portatile per avere in tal modo qualche pagina libera per le recensioni dello Spectrum. Ok! Ok! Posate quel telefono: era solo uno scherzo! Le uniche cose che cambieranno realmente saranno: la mia fotografia al posto di quella di Simon (ovviamente) e lo stile delle recensioni (il mio!).

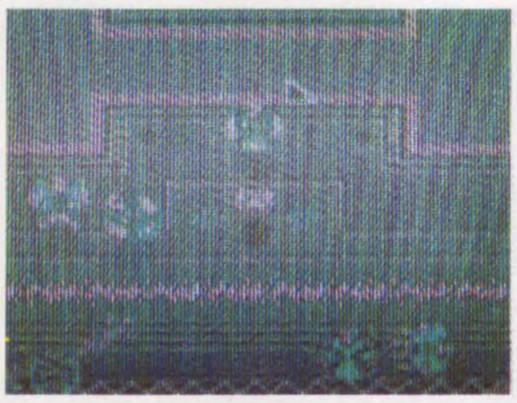
Vi comunico che la Sfida ai Giapponesi è sempre valida, di conseguenza continuateci a mandare i vostri record per Gameboy, Gamegear e Lynx spiegando dettagliatamente la macchina e il gioco con cui li avete realizzati. Spedite il tutto a questo indirizzo:

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

GIOVANNI "Hey piccolo! E' vero che il tuo è a colori?"
PAPANDREA

BUSTER BALL

RIVERHILL SOFT INC. - GAMEGEAR



I giochi sportivi futuristici, specialmente in questo periodo, stanno spuntando come i funghi. E la cosa divertente - si fa per dire - è che sono tutti uguali. Anche questo *Buster Ball* non è da meno, rifacendosi a dei classici come *Speedball* e simili.

La storia è sempre la stessa: in un futuro ultratecnologico si cerca di sfogare la violenza collettiva attraverso uno sport megacattivo giocato a bordo di piccole astronavi armate fino ai denti.

Lo scopo è di andare a segnare nella porta avversaria per far punti. Cosa tutt'altro che semplice, perché disseminati lungo tutto l'immenso campo di gioco ci sono una serie di infidi ostacoli e barriere elettroniche che faranno di tutto per ostacolarvi (altrimenti che cavolo di ostacoli sarebbero? - Nuke). Senza contare i giocatori della squadra avversaria, che non appena vi vedranno con il pallone (o qualcosa di molto simile) in mano (si fa per dire), incominceranno a scaricarvi tutto il loro arsenale sulle mascelle. Per fortuna potrete fare anche voi la medesima cosa.

La grafica del gioco è buona, discretamente disegnata e sufficientemente nitida, anche se alle volte è un po' problematico riuscire a capire dove si trovi la propria astronave. Gli effetti sonori e la musica sono convincenti, sebbene non siano nulla di eccezionale e di particolarmente innovativo.
Le cose che proprio rovinano questo programma sono giocabilità e longevità: all'inizio è molto ostico da giocare, ma in compenso diventa discretamente noioso dopo qualche partita.

GLOBALE 40%

SUPER KICK OFF

SEGA - GAMEGEAR

Certo, lo sappiamo benissimo che è stato recensito il mese scorso per Gameboy, ma ci è sembrato più che lecito provare anche questa versione per Gamegear visto il calibro del prodotto. E' quasi impossibile dilungarsi più di tanto su questo gioco perché, sinceramente parlando, non c'è poi molto da dire su

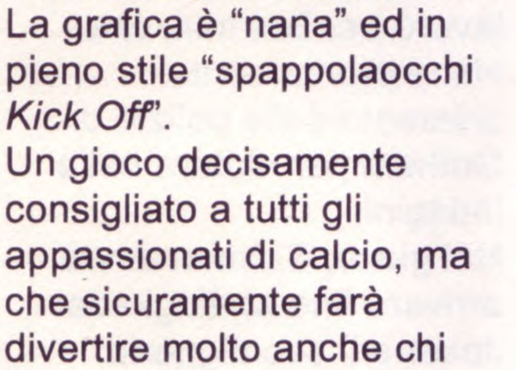
un gioco calcistico. L'unica cosa degna di nota è la serie di opzioni che si possono impostare all'inizio di ogni partita. Tra le più interessanti segnaliamo la scelta della lingua, tra cui è miracolosamente disponibile anche l'italiano (strano, molto strano - Nuke). C'è poi la possibiltà di giocare il campionato, una singola partita oppure disputarne una d'allenamento e si possono impostare diversi parametri di gioco secondo i propri gusti.
Le condizioni del terreno di gioco si possono alterare in diversi modi: si può infatti scegliere tra terreno normale, umido, bagnato, sintetico e casuale.
Naturalmente ogni scelta influirà sul comportamento della palla e dei giocatori.
Altre ricchissime opzioni comprendono la durata della partita e il vento che può essere leggero, medio o forte. La velocità del vento determina la portata e la direzione degli spostamenti del pallone.
Sono disponibili anche i tempi supplementari, e se per puro caso le squadre finissero ancora in parità, si passerà ai rigori. Molto bella la possibilità di scegliere anche l'arbrito fra i sedici disponibili con diverse caratteristiche (il prezzo? - Steve).
Il comportamento del calciatore sul campo è reso molto bene: può calciare, dribblare, scartare, passare, crossare e infine fare i tackle. Un'altra caratteristica del gioco è l'effetto che si può dare alla palla, modificando la direzione del pallone dopo averlo calciato.
Il gioco è molto bello e altrettanto giocabile, lo scrolling del campo è abbastanza fluido e veloce, sebbene alcune volte l'abbia sorpreso a scattare.
La grafica è "nana" ed in pieno stile "spappolaocchi *Kick Off*".
Un gioco decisamente consigliato a tutti gli appassionati di calcio, ma che sicuramente farà divertire molto anche chi non capisce niente di questo sport.

GLOBALE 91%

BLADES OF STEEL

PALCOM - GAMEBOY

E vai di sport! Ecco a voi pronto per essere recensito il terzo gioco sportivo del



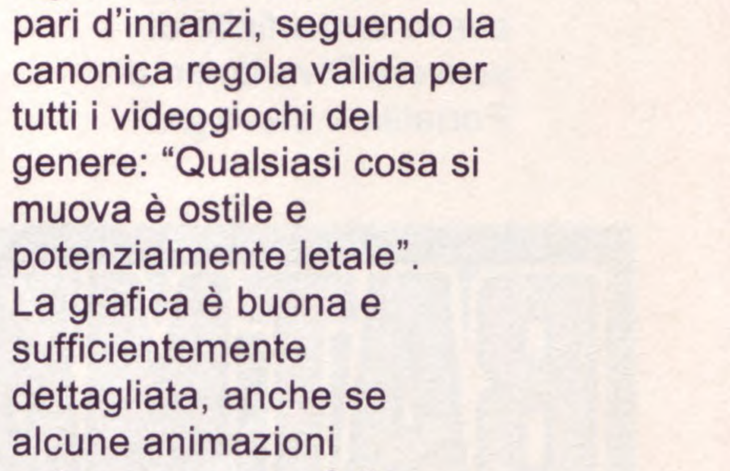
mese (forse è meglio dire del bimese, visto che questo è il numero di luglio-agosto - Nuke).
Blades of Steel è la trasposizione digitale dello sport più violento del mondo, dove ci si picchia come selvaggi, si tirano all'avversario mazzate in testa e dischettate sui malleoli.
Questo sport naturalmente è l'hockey su ghiaccio!
La conversione per il piccolo di casa Nintendo è discretamente riuscita, racchiudendo in sè tutto lo spirito caratteristico di questo gioco, a favore di una simulazione molto realistica. Vi sono parecchie possibilità di scelta: la partita di pratica (tanto per allenarsi a tirare mazzate), una amichevole oppure il torneo ad eliminazione diretta. I livelli di difficoltà sono tre ed esattamente il livello Junior (ti tocco piano!), College (ti faccio male!) e Professional (ti spiezzo in due!). E ricordate: "Quando il gioco si fa duro, solo i duri continuano a giocare!"
La grafica è ottima cosi come la giocabilità, mentre gli effetti sonori lo sono un po' meno.

GLOBALE 88%

DOUBLE DRAGON II

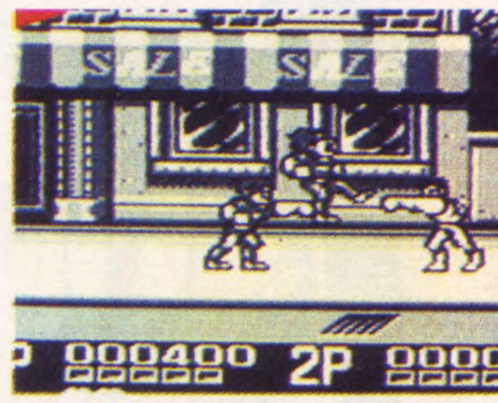
ACCLAIM - GAMEBOY

Che bello! Non siete contenti che quest'altro titolo per i vostri portatili non sia un gioco sportivo? (Io sì, perché francamente mi ero veramente stancato - Nuke). La storia inizia con l'uccisione della donna dei due eroi da parte del capo mafia locale, leggermente alterato dopo la batosta di Doub*le Dragon I* . Starsky e Hutch non perdono tempo, giurano vendetta e partono all'avventura. Putroppo la loro strada è affollata di maranza che gli vogliono



fare la pelle, naturalmente da eliminare a suon di cazzottoni. Il gioco è essenzialmente un beat 'em up dove l'unica cosa che bisogna fare è massacrare a suon di legnate qualsiasi cosa ci si pari d'innanzi, seguendo la canonica regola valida per tutti i videogiochi del genere: "Qualsiasi cosa si muova è ostile e potenzialmente letale".
La grafica è buona e sufficientemente dettagliata, anche se alcune animazioni potevano essere fatte meglio. Per il resto Double Dragon II è un buon titolo, molto giocabile, con una colonna sonora rispettabile e, forse, una longevità non troppo elevata a causa dello stile di gioco troppo uniforme.

GLOBALE 81%



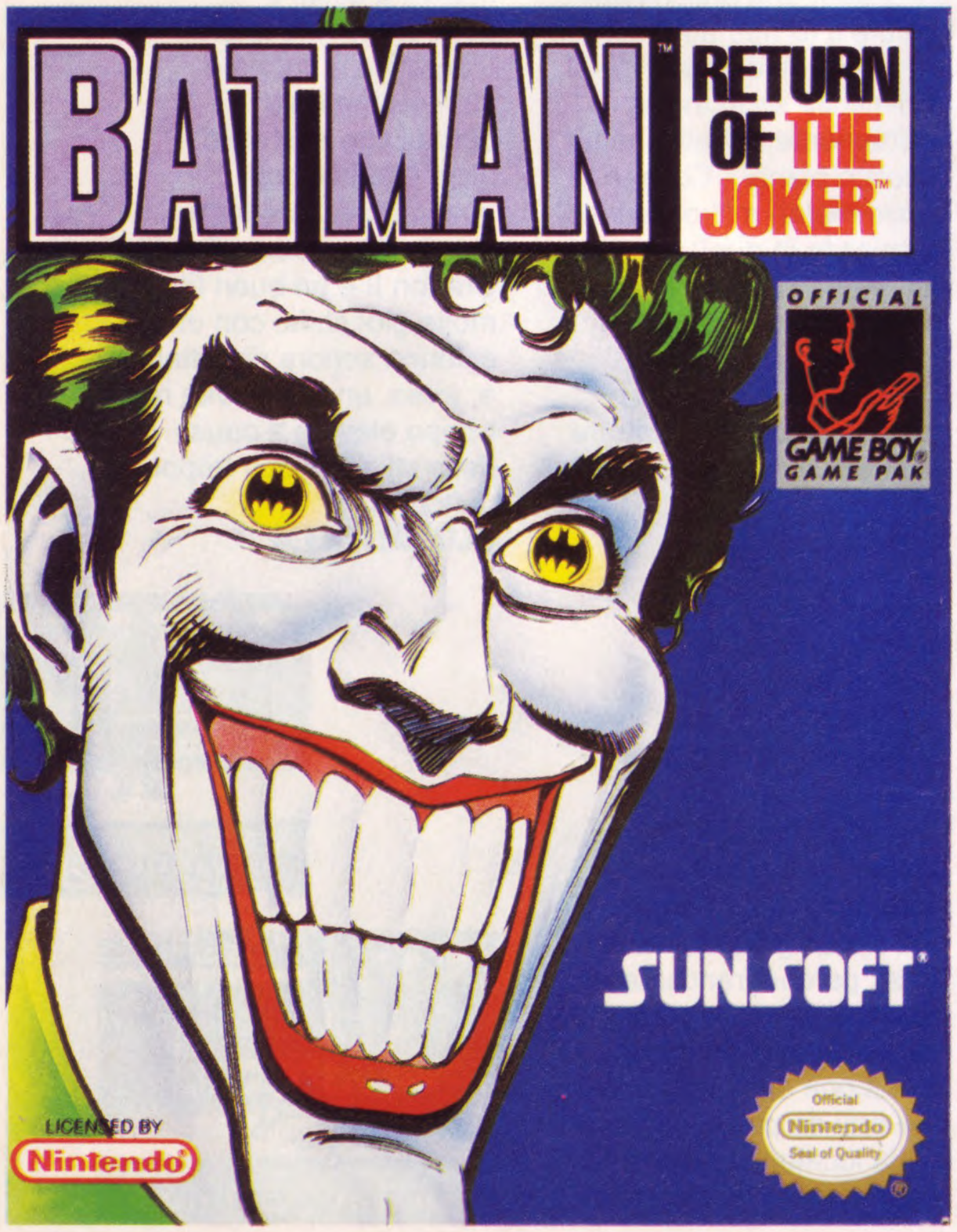
DIVERTIMENTO PORTATILE

BATMAN - RETURN OF THE JOKER

SUNSOFT - GAMEBOY

E' successo l'inaspettato: avevo ormai finito di scrivere Divertimento Portatile e stavo per consegnare tutto il materiale a Fabio per la correzione, quando ecco che ti sbuca fuori Paolo da un angolino e ti rifila un'altra cartuccia per Gameboy.
Che fare? Visto che state leggendo questo potete bene immaginare come sia andata a finire.
Una grande quantità di metalli preziosi è stata trafugata da anonimi dal deposito centrale di Gotham City.
L'unico problema è che la composizione di uno di quei metalli è altamente tossica, e oltretutto viene utilizzato nella fabbricazione di esplosivi per missili.
Da una lettera anonima si viene a conoscenza che il prezioso metallo è stato rubato dal Joker, che ora sta ricattando tutta la città, pena la sua distruzione.
Inutile dire che questo è un lavoro per Batman, che viene prontamente chiamato dalla polizia di Gotham per aiutare nelle indagini.
Nel gioco, Batman dovrà arrivare fino al rifugio del Joker e lì sconfiggerlo definitivamente.
Per far ciò dovrà attraversare ben quattro livelli farciti di nemici che anelano all'uccisione del nostro eroe.
Per eliminarli Batman potrà fare ricorso ai suoi terribili pugni o lanciar loro contro i temibili batarang.
Inoltre il fiero paladino della giustizia è dotato di una serie pressochè infinita di "grappling hook" che sono nientepopodimeno che ganci attaccati ad una corda, con i quali potrà superare alla Tarzan ostacoli e precipizi.
Sparpagliati qua e là per i livelli si potranno trovare parecchie cosette simpatiche come batarang, vite ed energia extra.
Sotto la veste grafica il gioco si presenta molto bene, con sfoggio di sprite ben definiti, fondali carini e simpatiche animazioni.
Il sonoro è sufficiente così come la giocabilità.
Un gioco decisamente consigliato a tutti i fanatici dell'uomo con il mantello (Ma non era Superman? - Fabio).

GLOBALE 89%



ULTIME NOTIZIE

Fermi tutti: prima di proseguire la lettura dovete sapere una cosa.
Sul numero scorso Simon aveva parlato del sintonizzatore TV per Gamegear, dicendo che non poteva essere utilizzato per ricevere le emittenti italiane (per i più esperti, la versione PAL invece che NTSC - Nuke).
Beh, da qualche tempo potete trovare nei negozi anche la versione ufficiale italiana del sintonizzatore, distribuita naturalmente dalla Giochi Preziosi.
Contenti?

GRAZIE!

A Console Generation per le cartucce recensite in queste pagine!

Computer	Offerta	Joystick Omaggio	Software a scelta fra titoli pubblicizzati	Prezzo
Amiga 500 v1.3	Game Pack	2 Quickshot II	5 giochi a scelta da L. 7.900	L. 595.000
Amiga 500 Plus, 1Mb exp 10Mb Workbench e Kickstart v2.04	Start	2 Quickshot II	2 giochi a scelta da L. 14.000	L. 649.000
	Action	2 Sad Stick 3000	2 giochi a scelta da L. 21.000	L. 665.000
	Extra	2 Sad Controller	4 giochi a scelta da L. 21.000	L. 699.000
Amiga 600, 1Mb exp 10Mb Workbench e Kickstart v 2.05, controller per Hard Disk AT	Start	2 SVI QS129-F	2 giochi a scelta da L. 14.000	L. 699.000
	Action	2 SVI QS129-F	2 giochi a scelta da L.21.000	L. 710.000
	Extra	2 SVI QS129-F	4 giochi a scelta da L. 21.000	L. 750.000
	Fun Pack	1 Quickshot II	giochi a scelta per un valore di L. 150.000	L. 799.000
Amiga 600 HD come modello precedente più Hard Disk 20Mb	Start	1 SVI QS130-F	3 giochi a scelta da L. 8.800	L. 880.000
	Action	1 SVI QS130-F	2 giochi a scelta da L. 21.000	L. 895.000
	Extra	1 SVI QS130-F	2 giochi a scelta da L. 35.000	L. 920.000
A2000 WB 2.04	Work	1 SVI QS129-F	applicativi/giochi a scelta per L. 100.000	L. 1.090.000

vendita per corrispondenza
tutti i prezzi sono iva inclusa

le offerte si intendono valide fino ad esaurimento delle disponibilità, garanzia 1 anno fornita dai rispettivi produttori (Microsys per i PC); la scelta del SW omaggio per Amiga deve essere approssimata per difetto: es. 149.900 e non 150.100

MiX Computer

per ordini e/o informazioni:
Via Aldo Moro 2 - 25020 Flero BS
tel 030 2681454

Lunedì 15:30-19:30 **Orario 09:30 ◄► 19:30** *Sabato 09:30-12:30*

spedizioni in contrassegno a 1/2 posta assicurata

SOFTWARE ORIGINALE PER COMPUTER AMIGA

Algebra vol.1 TBI (scuole superiori)	51.600	Canton ITA	35.000	Keef the Thief	8.800	Space Battle	8.800
Ami Cont Plus (contabilità ordinaria)	529.600	Car V Up	21.000	Kind of Magic (compilation)	35.000	Spirit of Excalibur	42.000
Ami Fat Plus (fatturazione)	119.000	Chase HQ 2	21.000	Krypton Egg	8.800	Starflight	8.800
Ami Mag Plus (magazzino)	148.800	Chuck Yagers Advanced Fighter Tactical 2.0	39.200	Last Ninja 2	14.000	Starflight 2 ITA	40.700
Audiomaster III (musicale)	69.300	CoinOp Hits II (Compilation)	35.000	License to Kill	14.000	Strider II	21.000
Calculus TBI (scuole superiori)	52.700	Crime Wave	21.000	Limes & Napoleon	8.800	Super Cars II	35.000
Can Do PAL (presentazioni, multimedia)	146.800	Cybercon III	21.000	Lost Patrol	35.000	Super Grid Runner	14.000
Cross Dos (legge/scrive disk formato MSDOS)	43.700	Daley Thompson Olimpic Challenge	14.000	Lupo Alberto	21.000	Superleague Soccer	8.800
Deluxe Video III ITA (presentazioni video)	112.100	Damocles	8.800	Mean Streets	21.000	Super Off Road	21.000
Digi Paint 3 PAL (disegno 4096 colori)	99.700	Damocles Mission Disk	8.800	Mega Phoenix	21.000	Switchblade II	35.000
Disney Animation Studio ITA (animazione)	167.500	Das Boot	35.000	Mercenary	14.000	Swords & Galleons	35.000
Distant Sun 3.0 (astronomia)	70.600	Day of the Viper	8.800	Miami Chase	14.000	Team Suzuki	35.000
Dr T's Midi Recording Studio (musicale)	88.500	Defender of the Crown	14.000	Midwinter ITA	49.000	Team Yankee ITA	35.000
GFA Basic Compiler 3.52 (linguaggio)	60.000	Dick Tracy	35.000	Mig 29 Fulcrum ITA	42.000	Teenage Mutant Hero Turtles	21.000
Lattice/SAS C v5.11 (linguaggio)	346.100	Dino Wars	35.000	Mouse Trap	7.900	The Bard's Tale III	45.800
Mac-2-Dos (HW/SW legge/scrive disk MAC)	146.800	Dragon Breed	21.000	M.U.D.S.	35.000	The Basket Manager	35.000
Magellan 1.1 (intelligenza artificiale)	99.300	Dr. Fruit	7.900	'Nam 65-75	35.000	The Curse of Ra	21.000
Math Amation ITA (matematica ogni scuola)	52.400	Eswat	21.000	Narc	21.000	The Hunt for Red October	35.000
Paperino Impara l'Alfabeto ITA (didattico)	33.500	Falcon F16	42.000	Narco Police	21.000	Their Finest Hour (Battle of Britain)	35.000
Personal Fonts Maker ITA (crea fonts personal)	69.300	Fighter Bomber Advanced Mission Disk	21.000	Nebulus 2	21.000	The Spy Who Loved Me	21.000
Pixel 3D (converte immagini IFFxTS/Sculpt/..)	88.000	Final Whistle ITA x Kick Off 2	21.000	Night Breed	21.000	The Toyottes	8.800
Professional Draw 2.0 (grafica strutturata)	196.000	Fireblaster	7.900	Obitus	49.000	The Ultimate Rider	35.000
Professional Page 1.3i ITA (DTP)	330.300	Flight Path 737	7.900	Operation Harrier	21.000	Thunder Blade	14.000
Sisthema ITA (totocalcio/enalotto/totip)	54.900	Flimbo's Quest	21.000	Passing Shot	14.000	Tie Break	21.000
Toto Mania ITA (totocalcio)	40.200	Football Manager World Cup Edition	8.800	PGA Tour Golf	39.200	Toki	21.000
Trigonometry TBI (scuole superiori)	51.600	Formula 1 3D	35.000	Phalanx	7.900	Tom & The Ghost	35.000
Video Vedi ITA (titolazioni/videografica)	49.700	Frostbyte	7.900	Plutos	7.900	Total Recall	21.000
X-CAD Prof PAL (CAD 2dimensioni profess)	481.600	Fusion	8.800	Predator 2	21.000	Toyota Celica GT Rally	35.000
		Galdregons Domain	14.000	Prehistorik	21.000	Turrican	21.000
500CC Moto Manager	39.200	Gold of the Americas	8.800	Pro Sports Challenge (collection Accolade)	39.200	Turrican 2	21.000
Aces (Blue Max)	35.000	Hard Ball II	8.800	Protector	7.900	Typhoon of Steel	49.000
Arkanoid II	14.000	Hard Drivin' II	21.000	Puffy's Saga	21.000	UMS II ITA	49.000
Back to the Future III	21.000	Harpoon	42.000	Puzznic	21.000	U.N. Squadron	21.000
Badlands	21.000	Horror Zombies	21.000	Rainbow Collection (compilation Ocean)	21.000	Vader	7.900
Barbarian II Palace	14.000	Hot Shot	7.900	Robocop 2	21.000	Vigilante	14.000
Batman the Movie	21.000	HR-35 Fighter Mission	7.900	R-Type	14.000	Viz	21.000
Battle Command	35.000	Hypnotic Land	21.000	S.D.I. (Strategic Defence Initiative)	14.000	Warlock the Avenger	21.000
Betrayal	49.000	Ice Hockey	7.900	Seconds Out	8.800	Warzone	7.900
Big Game Fishing ITA	39.200	Ilyad	35.000	Shadow Dancer	21.000	Waterloo	14.000
Blazing Thunder	21.000	Indy & the Last Crusade arcade	14.000	Shadow of the Beast 2 + T-Shirt	49.000	Wolf Pack	42.000
Blue Angels Accolade	8.800	Insector Hecti in the Inter Change	21.000	Skiddo	8.800	Wrath of the Demon	49.000
Brat	21.000	Insects in Space	21.000	Ski or Die	32.500	Yogi Bear in the Greed Monster	21.000
Bubble+	8.800	James Pond	21.000	Skrull	8.800	Zarathrusta	21.000
Buck Rogers	56.000	Judge Dredd	21.000	Sly Spy Secret Agent	21.000	Z-Out	21.000
Budokan	35.000	Jupiter's Master Drive	35.000	Snoopy	8.800		

Joystick Amiga/Atari/C64/PC

Joy Cloche	35.000
Joy Konix Megablaster	13.500
Joy Konix Navigator AF	27.400
Joy SAD Controller	10.200
Joy SAD Stick 3000	9.100
Joy SAD Stick 5000	18.300
Joy SAD Switch Colors	17.300
Joy Suncom Analog Plus x PC	52.600
Joy Suncom Icontroller	24.500
Joy Suncom Tac 50	27.400
Joy SVI QS123(Warrior x PC)	14.700
Joy SVI QS129F (Controller)	9.500
Joy SVI QS130F (Python 1)	10.600
Joy SVI Quickshot 2	7.000
Joy Turbo Pedal	37.000

Accessori per Amiga

Cabinet Pta Monitor A500	90.000
Copritastiera A500	9.500
Drive int.PC 720Kb fujitsu	64.000
Drive int.orig. per A500	110.000
Genlock Minigen per Amiga	250.000
Janus AT + drive 3.5x720Kb	460.000
Janus XT + drive 5.25x360Kb	300.000
Kit Pulizia Drive 3.5"	4.000
Mousestick Amiga/Atari	95.000
Pta Disk 100posti x 5.25	9.400
Pta Disk 50posti x 5.25	6.900
Pta Disk Posso 70x5.25	30.000
Pta Disk Space 40x5.25	15.650
Scheda Antidrive x Amiga	5.000
Sk Kickstart 1.2/1.3 x A1.3	50.000

Modem Discovery 1200A

Modem esterno per Amiga/Atari/PC, standard V21.22.23 (Videotel)

L. 150.000

Migraph Handy Scanner Amiga

scanner manuale
64 toni di grigio
risoluzione 400dpi
sw ritocco immagini

L.385.000

Notebook Panasonic CF270

286 clock 16Mhz
RAM 1Mb exp 5Mb
Hard Disk 20Mb, drive 3.5"x1.44Mb
display retroilluminato VGA 640x480x32
2 porte seriali + 1 parallela
Dos 4 originale italiano; peso Kg 3

L. 1.500.000

GVP Espansione 32bit 4Mb

esp a 8Mb, per schede acceleratrici GVP primo tipo per Amiga 2000

L. 650.000

Plotter Graphtec MP-4300/51

CPU a 16bit, servo sistema digitale
velocità 64cm/sec, risoluzione 0.005mm
max area plottabile 450x330mm
colori: 8 penne; buffer 40Kb
ritenzione carta: elettrostatica
interfacce: seriale RS-232, parallela
standard HP-GL, GP-GL
display digitale per informazioni sistema

L. 2.150.000

Secret Monkey Island

in italiano per PC VGA 256 colori

L. 59.000

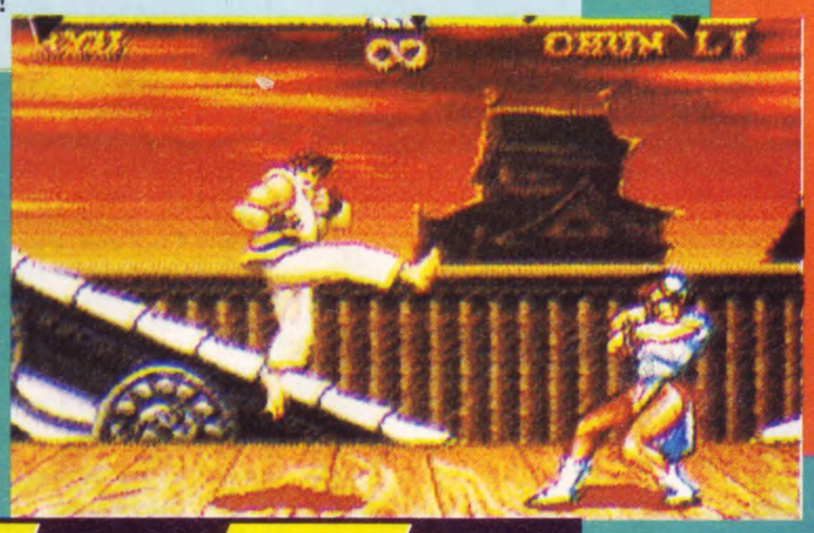
Personal Computer: di serie, 2 seriali, 1 parallela, 1 game; tastiera 102 tasti ITA; cabinet desk con display; monitor colori 14" pixel 0.28

Processore	Clock - Mhz	Cache - Kb	RAM (Mb)	Max RAM	Hard Disk	Drive 3.5	Mouse + SW	Sk VGA	Monitor	Prezzo
386SX	25	-	2	17	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 1.450.000
386DX	40	64	4	32	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 1.850.000
486SX	25	64	4	32	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 1.950.000
486DX	33	64	4	32	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 2.490.000
486DX2	50	64	4	32	42Mb	1x1.44Mb	sì + tappetino	256Kb	1024x768	L. 2.740.000

REVIEW

SUPER NES - CAPCOM

Quante sono state le telefonate che abbiamo ricevuto in redazione per sapere quando usciva Street Fighter II? E quante sono le persone cui ho visto fare la stessa domanda ai poveri rivenditori "paralleli" e non (cioé secanti - Paolo)? E quando la smetterò di farneticare e iniziare a descrivere il gioco? Ora!!! Perché è finalmente arrivata la versione casalinga del picchiaduro più mitico della storia!!! E la cosa più incredibile è che tutto ciò che c'era nel coin-op lo ritrovate pari pari in questa favolosa cartuccia: tutti i concorrenti, tutti gli scenari, tutte le animazioni, tutte le mosse (solo gli schermi bonus sono un po' cambiati)!!! Ma cosa state lì ancora a leggere? Rinunciate immediatamente alle vacanze e comprate un Superfammy cum Street Fighter II (beh, sapete che esagero sempre - Paolo)!!!



MOSSE NORMALI

Come tutti i fan del coin-op sapranno, in Street Fighter II si utilizzano a pieno regime sei tasti; la cosa capita a fagiolo per i joypad del Super Nes, che di tal numero di pulsanti sono appunto dotati. Le sei mosse eseguibili associate a ciascun pulsante si possono dividere in due branche "anatomiche": quelle da eseguirsi coi piedi e quelle con le mani. Ognuna delle tre mosse per parte corporea ha la sua dose di dolore fisico da propinare, e naturalmente sono incluse anche ulteriori mosse quando siete particolarmente vicini al vostro avversario, che potrete per esempio afferrare e lanciare per aria procurandogli una non indifferente quantità di dolore.

Mi tremano le mani. Mai visto un coin-op così fantastico convertito in un modo così fantastico. Street Fighter II sul Super Nes è esattamente identico, uguale, spiccicato, fedele, e non trovo più aggettivi per esprimere la sua "replicanza", al gioco da bar: gli scenari hanno conservato esattamente tutti i particolari, dalla pavimentazione con effetto prospettico al parallasse, alle animazioni che fanno degli scenari veramente dei capolavori. Per non parlare degli otto concorrenti che hanno conservato esattamente stesse mosse, stesso incedere, e stesso diversificato modo di esultare dopo aver vinto un combattimento. A tutto questo va associato il sonoro con gli urli di guerra che sgorgano a profusione e con gli effetti-Bud Spencer che proliferano, anch'essi replicati alla perfezione dal coin-op! Eppure, tra lo stupore generale affiora un piccolo difetto: le mosse speciali. Come vi ho già segnalato nel box, alcune sono terribilmente complicate da effettuare con il joypad e dovrete allenarvi come dei pazzi prima di acquistarne una vera e propria padronanza. Consigliatissimo in questo caso un joypad con levetta. Per il resto, compratelo o lo rimpiangerete per tutta la vostra esistenza.

PAOLO CARDILLO

IN OTTO SI MENA MEGLIO

I partecipanti al megamassacro di Street Fighter II sono i seguenti:

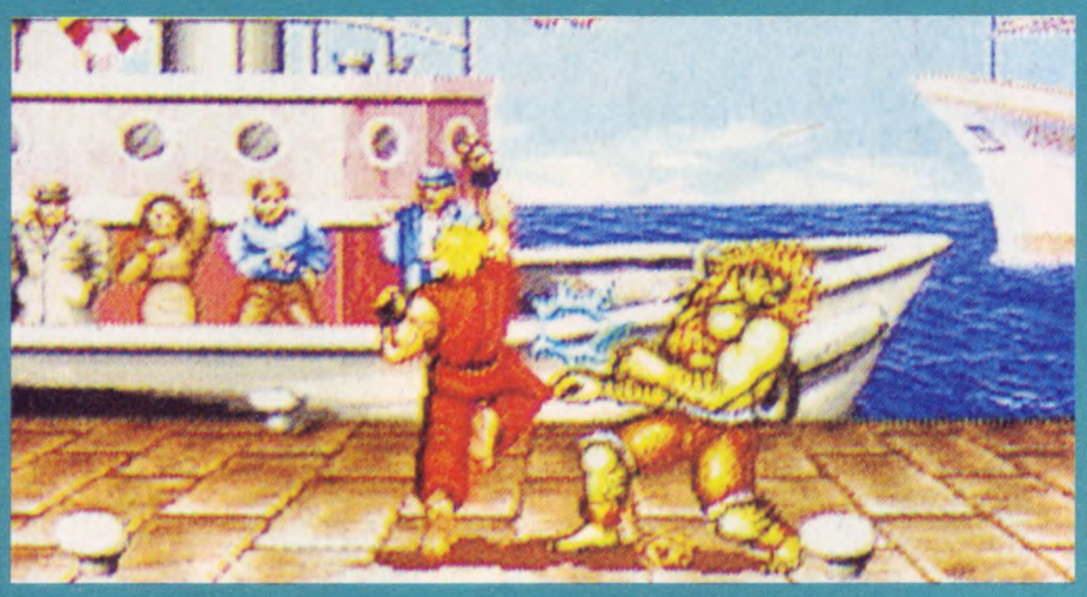
RYU

Da quando si cimentava nel gioco originale è maturato: ora è completo e dotato di tecniche micidiali come l'Hurricane Punch, il Dragon Kick e la Fireball!

KEN

Praticamente la fotocopia di Ryu, con aggiunta solo qualche malizia dovuta alla permanenza in America.

CVG HIT



MOSSE SPECIALI

Dopo i paesaggi, sono le cose più pittoresche di Street Fighter II: globi di luce che scaturiscono dalle mani dei concorrenti, calci volanti che sfidano qualsiasi legge fisica, testate effettuate dopo fluttuazioni nell'aria, barriere di fuoco, arti che si agitano alla velocità della luce. Insomma, vere e proprie follie dell'immaginario hooliganistico che dovrete attivare dopo aver premuto in successione tasti e "direzioni". Purtroppo devo dare una brutta notizia ai Supernessisti: con il tasto direzionale del joypad è ESTREMAMENTE DIFFICILE eseguire buona parte delle mosse speciali, e per rivivere le stesse emozioni del coin-op sarebbe quasi indispensabile acquistare uno dei vari joystick con levetta disponibili sul mercato (la Capcom ne ha fatto uno apposta per SFII!).

DODICI SCENARI PER UN MASSACRO

La fantastica dozzina sembra essere stata trapiantata direttamente dal coin-op: tutto è perfettamente identico all'originale, compresi i ciclisti nello schermo cinese e l'effetto prospettico delle pavimentazioni e di certi particolari in secondo piano. Tutto insomma è veramente una meraviglia, come mai si era visto in un picchiaduro casalingo degli ultimi vent'anni.

BLANKA

Un misterioso uomo-lupo brasiliano fortissimo, velocissimo e animalesco: può trasformarsi in una palla, dare scosse elettriche o addirittura divorare la faccia dell'avversario!

GUILE

Un americano specializzato in tecniche a medio raggio e nei calci, chiamati Somersault Kick e Sonic Boom.

CHUN LI

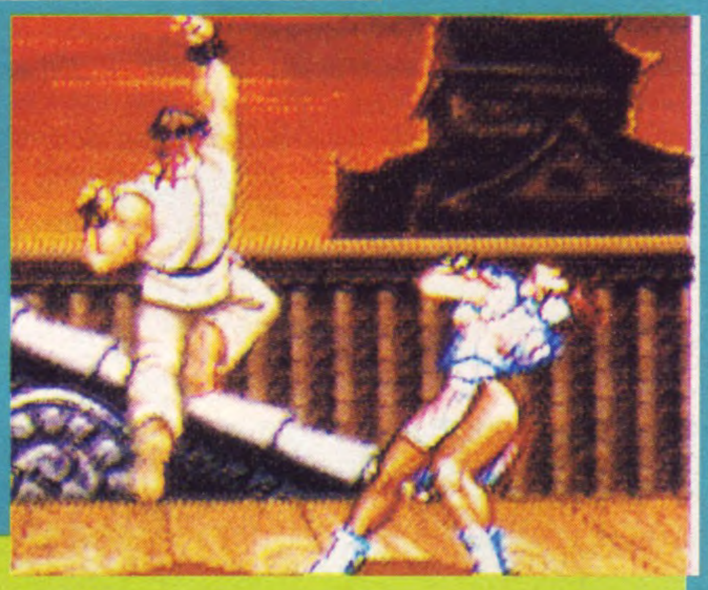
L'unica fanciulla, più debole degli altri ma agilissima e ultrabrava con pugni e calci, come il suo Spinning Bird Kick.

DHALSIM

L'uomo di gomma! Le mosse speciali come lo Yoga Fire e il Fire Blast si sommano a un'incredibile capacità di manipolare il proprio corpo allungandolo e spezzandolo a piacere.

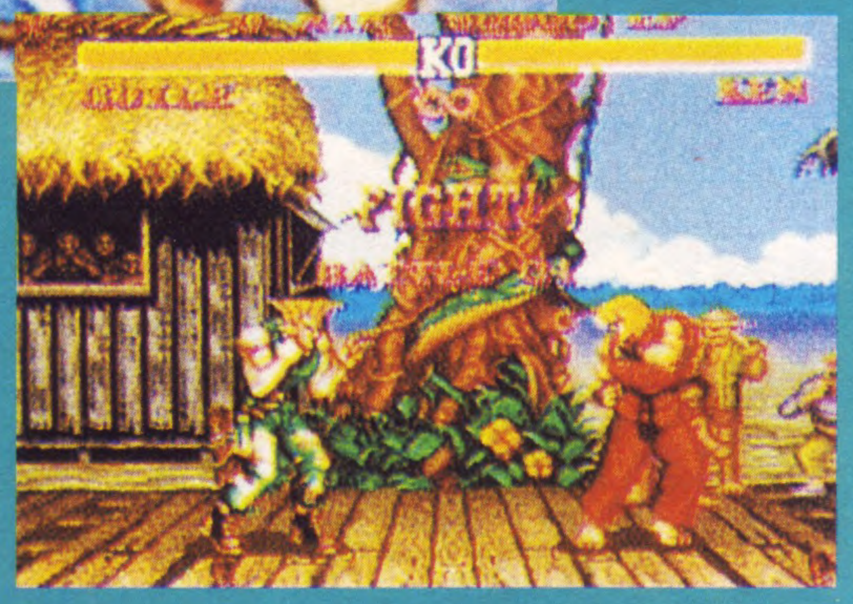
SCEGLIETE E PERITE

Le prime opzioni disponibli riguardano ovviamente la possibilità di giocare in due o contro i sette avversari computerizzati. Nel primo caso, potrete scegliere quale degli otto totali impersonare. Poi potrete decidere in quale scenario avrà luogo il combattimento. E' possibile inoltre scegliere il proprio grado di vulnerabilità e se avere un tempo limitato o infinito: nel primo caso, a tempo scaduto vince chi ha subito meno danni. Chevvolete di più?



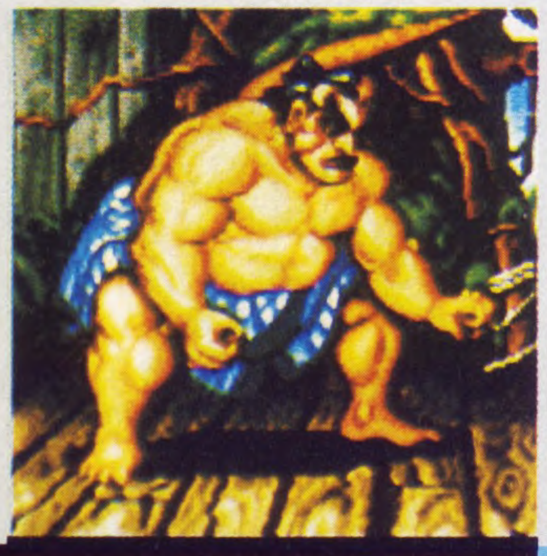
GRAZIE!

Un megaringraziamento globale a Console Generation per averci fornito questa mitica cartuccia (Per troppo poco tempo... - Fabio)!



HONDA

Il colossale lottatore di Sumo giapponese ha un sacco di tecniche speciali: Nerve Pinch, Hundred-Hand Punch, Headbutt, Bear Hug e Knee Slap!



ZANGIEF

Questo falso grasso è lento, ma potentissimo grazie anche alle mosse speciali Spinning Punch e Pile Driver.

SUPERNES

GRAFICA	97
SONORO	95
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	97
GLOBALE	97

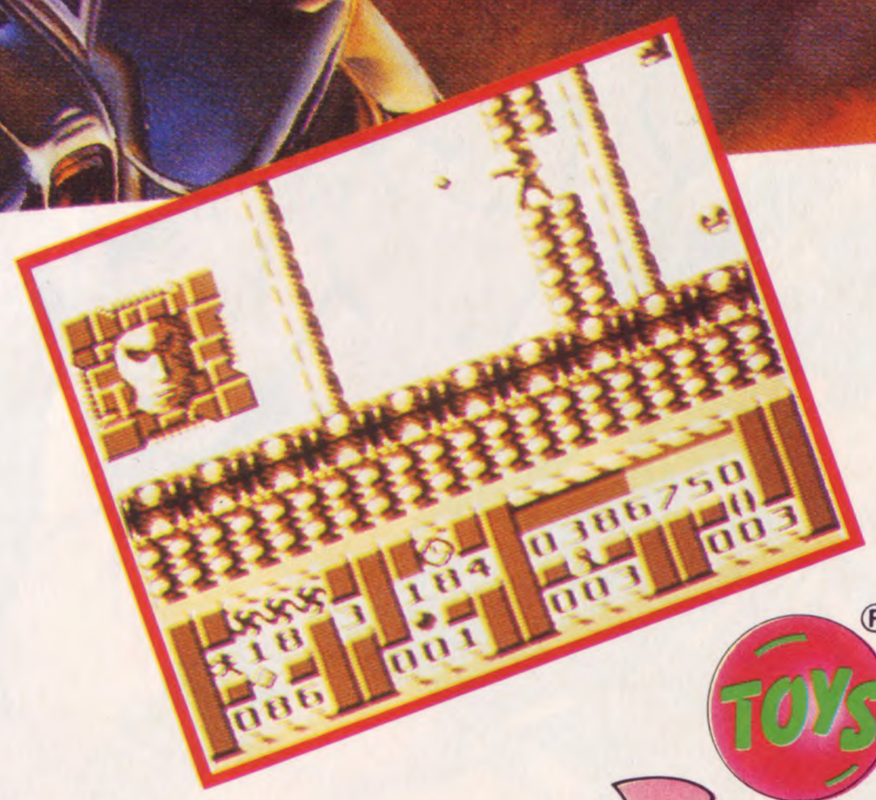
Nintendo®

GAME BOY™

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Original Nintendo Seal of Quality

Tu sei Turrican, un guerriero freddo e combattivo. La tua missione? Esplorare e liberare, dalle mani di assassini sanguinari e biomutanti, la colonia di Alterra persa nello spazio. É un'impresa dura e difficile ma un gioco da ragazzi quando si è forti e a prova di proiettile.



ACCOLADE™

The best in entertainment software.™

TOYS® LEADER

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/21243

ARCADE ACTION

SCANDALOSO! Credevamo tutti che con i cambiamenti avvenuti in C+VG inglese "Lui" non ci avrebbe più "perseguitati" e il sottoscritto avrebbe avuto più spazio a disposizione per le "cose" italiane, come nel numero scorso. Invece colui che da ormai dieci anni mi contende il titolo di *Mr. Arcade*, il mitico **Jaz Rignall**, è sempre lì sulla breccia, e questo mese ci scodella la recensione dell'ultimo "violent 'em up" della Midway (Per fortuna almeno lui lavora: questo mese mi hai consegnato la tua parte con venti, dico venti, giorni di ritardo!). L'attesissimo seguito del più violento arcade mai visto in sala giochi (*Smash TV*: ma in Italia sono pochi coloro che hanno avuto la ventura di toccarlo con mano, data la sua scarsa diffusione, né sorte migliore era toccata all'epoca al mitico *Robotron*, l'antesignano del genere! - IUR) è finalmente arrivato e, come tutti noi e voi ci aspettavamo, è ancora più ultraviolento, anche se la cosa sembra incredibile! Già il nome esprime tutto: *Total Carnage* (Carneficina Totale: finché si tratta di spappolare qualche milione di sprite siamo tutti d'accordo, ma ricordate che la realtà è un'altra cosa! IUR)! E' difficile pensare a un nome più adatto: si poteva provare con *Super Death 'n' Violence Central*, ma in realtà *Total Carnage* è sicuramente più sintetico ed esplicito!

Il gioco è realmente un incrocio tra *Smash TV* e il vecchio shoot 'em up *Ikari Warriors*, e usa il sistema di controllo a doppio joystick: uno per muoversi e l'altro per direzionare i propri colpi. Naturalmente i due giocatori possono continuare e/o intervenire in qualsiasi momento della partita per dare una mano a blastare e spedire all'altro mondo le orde di nemici che assediano il malcapitato di turno. Lo scopo del gioco è semplice: distruggere tutto ciò che si muove - anzi, spaccare tutto ciò che compare sullo schermo: non è certo questo il gioco in cui i nemici si possono evitare. O noi o loro: non esistono mezze misure!

MIDWAY

SUPER PASSWORD!

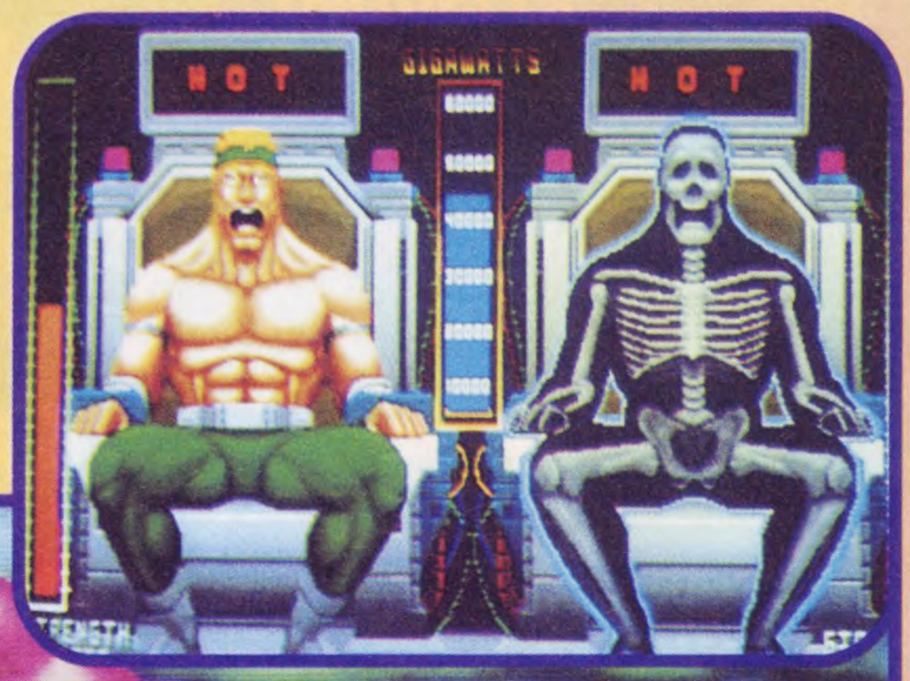
TC offre un'opportunità senz'altro interessante: una volta completato il gioco si riceve una password speciale, che ci permetterà di saltare direttamente al confronto finale col Generale Akhboob ogni volta che imbucheremo un gettone. Il massimo della goduria: i più esperti potranno così finire in un battibaleno il gioco! (ma siamo proprio sicuri?! Sarò un tradizionalista, ma io mi diverto di più ancora quando imbuco UN SOLO gettone e mi "sciroppo" TUTTO il gioco, dall'inizio alla fine, magari per un'oretta abbondante! Se ho poco tempo a disposizione passo a un altro genere di giochi, come *FINAL LAP2*, per esempio! - IUR)

E UNO, E DUE, E TRE... ESTENUANTI ARENE!

La tenzone si svolge in tre vastissimi campi di battaglia, che sembrano più che altro immensi formicai tanto brulicano di mutanti, soldati e veicoli più o meno blindati dell'esercito kookistaniano. L'affare non è dei più semplici, per cui la nostra coppia (come dite, volete provare a giocare da soli? Permettetemi di ridere, anzi di sghignazzare smodatamente! - IUR) deve essere armata dalla testa ai piedi, rinnovando continuamente le proprie scorte. Durante il gioco troverete ogni sorta di materiale bellico, per cui vi farete una cultura al riguardo più che se compraste un'enciclopedia a fascicoli sulla guerra!

OGNI SCUSA E' BUONA PER UNA CARNEFICINA

I più coscienziosi tra di voi si saranno forse posti il quesito: "Ma qual è la ragione di tutta questa violenza?!" (Perché tanto odio? - Fabio)Che domande! Naturalmente è tutta colpa del sovrano del Kookistan, il Generale Akhboob… Noi siamo i buoni, e non avremmo mai iniziato per primi! L'ennesimo pazzoide che la storia - dei videogiochi e non - ricordi ha trasformato il suo laboratorio di ricerche bio-nucleari in un'infernale fucina per la creazione di forme mutanti di vita, con cui aspira a conquistare i paesi confinanti e, perché no, anche il resto del mondo!
Ma il Governo (quale?) ha deciso di contrastare le gesta del novello Cesare con due uomini: i MIGLIORI! Il fior fiore dello Squadrone Doomsday: il Capitano Carnage (il nome è già tutto un programma) e il Maggiore Mayhem "il mutilatore"!).



COIN-OP

GRAFICA	95
SONORO	92
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	92

"CIAPA" L'ICONA!

Come non bastasse un intero esercito da distruggere, i nostri eroi devono naturalmente salvare i soliti ostaggi dalle solite grinfie dell'ennesimo perfido "Generale" e raccattare qua e là vari bonus a forma di bandiere! D'altronde, volete o non volete diventare membri del mitico "Squadrone Doomsday"? Queste cose sono "routine giornaliera" per questi eroi!

Se pensavate che *Smash TV* avesse un'alta percentuale di uccisioni aspettate di vedere questa ecatombe! E' la centrale della morte, con vagonate di cattivi e montagne di mutanti da destinare all'oblio infinito grazie a una varietà impressionante di armi superpotenti. Si tratta di un gioco molto impegnativo, vista la quantità di nemici, ma nel contempo è coinvolgente e divertente. "Cremare" i carri armati o "marmorizzare" i mostri è troppo spettacolare e pian piano ci si fa prendere dall'azione, e non potrebbe essere altrimenti: basta un attimo di disattenzione e… SKRATCH! La grafica e il sonoro sono entrambi superbi, ma è la grande giocabilità che rende *TC* uno dei migliori shoot 'em up che abbia mai giocato. Non lasciatevelo sfuggire e non ve ne pentirete!

JULIAN RIGNALL

ARCADE ACTION

DA DOVE VENGONO...

Gli **X-Men** sono un gruppo segreto di superuomini mutanti, ognuno dei quali possiede un potere unico, acquisito sin dalla nascita. Si sono uniti, sotto la guida del **Professor X**, per formare un gruppo di mutanti buoni, il cui obiettivo è contrastare le forze del Male, costituite dai mutanti guidati da **Magneto**, il cui scopo è distruggere il genere umano e spadroneggiare su tutto il mondo. Ed ora questi famosi eroi dei fumetti, al vertice delle classifiche dei più venduti, sono diventati i personaggi dell'ultimo coin-op della Konami.

COME SI GIOCA

Attualmente è disponibile solo la versione di *X-Men* a sei giocatori: immagine a doppio monitor, ottenuta con uno specchio, mobile enorme e plancia faraonica, con un joystick e tre pulsanti per ogni giocatore, per un totale di sei joystick e diciotto pulsanti. Un pulsante serve per saltare, il secondo per i colpi normali (da usare anche in combinazione con il primo) e il terzo per i superpoteri (mutant powers). Prossimamente sarà disponibile anche la scheda che gestisce i mobili normali a quattro o due giocatori (da scegliere tra i sei personaggi a disposizione) e con monitor singolo. Ne abbiamo visto un prototipo: il gioco è lo stesso, ma l'effetto sicuramente è un altro. Questo è un gioco da gustare in compagnia, anche perché gli avversari sono numerosi e solo giocando in almeno due persone si vedono comparire capsule per reintegrare l'energia e i superpoteri.

KONAMI®

X-MEN®

WOLVERINE

DAZZLER

COLOSSUS

STORM

CYCLOPS

NIGHTCRAWLER

CYCLOPS

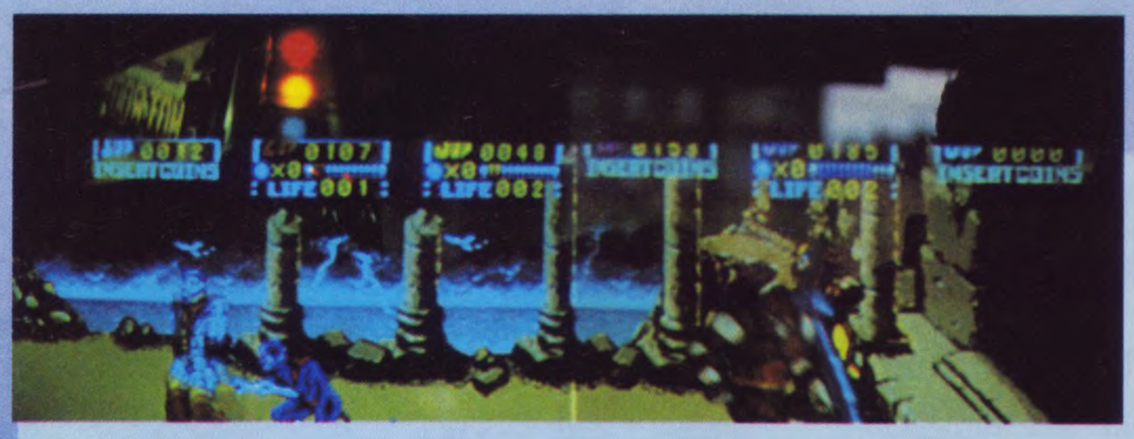
Mutant Power: Laser Beam
Cyclops è il primo membro degli X-Men, di cui è il leader indiscusso ed è dotato di una volontà di ferro. Il suo superpotere è una maledizione, perché ha bisogno di portare sempre un paio di occhiali speciali per non incenerire tutto ciò che guarda.
Nome reale: Scott Summers
Nato a Anchorage (Alaska), è cittadino americano, senza precedenti penali.
Occhi neri (diventano rossi quando usa il superpotere), capelli castani.

COLOSSUS

Mutant Power: Energy Spark
Col pensiero si può trasformare in un uomo d'acciaio, con una forza sovrumana e una virtuale invulnerabilità, ma che nasconde una gentilezza d'animo tipica della gente russa.
Nome reale: Piotr (Peter) Nikolajevitch Rasputin
Nato a Ust-Ordynski Collective, Siberia, Urss, è cittadino russo, in USA con uno speciale accordo fatto per lui dal Professor Xavier; senza precedenti penali.
Occhi blu e capelli neri.

WOLVERINE

Mutant Power: Adamantium Laser Blade
Questo ex-ufficiale canadese è dotato di un endoscheletro di adamantium e di particolari unghioni retrattili che lo rendono un cliente sconsigliabile per chiunque nei corpo a corpo.
Nome reale: Logan
Nato non si sa dove, cittadino del Canada, residente negli USA, senza precedenti.
Occhi e capelli neri.



LA MISSIONE...

Le forze del Male hanno catturato il Professor X, ragion per cui i nostri si mettono in cammino alla sua ricerca. La missione incomincia nella città, dove avvengono i primi tafferugli che si possono sbrogliare con le normali tecniche di combattimento. Ma una volta giunti al cospetto di Pyro, novello Sputafuoco, è opportuno utilizzare i superpoteri se non vogliamo fare la fine del pollo arrosto. Anche l'avversario finale del secondo livello, Blob, non è certo da meno con il suo massiccio corpo. Superato anche questo si passa all'Isola M, il covo tropicale di Magneto, pieno zeppo di bizzarre creature mutate, come le lucertole con la coda a mo' di frusta e i fiori carnivori. Per accedere alla caverna in cui è prigioniera Kitty, una giovane appartenente al gruppo degli X-Men, bisogna quindi sconfiggere Wendigo.
Nella caverna impera la fantasia del Male: mostruose creature nascoste nel fango, giganteschi pipistrelli e mini-carri armati sono solo un piccolo esempio di quello che bisogna affrontare. Alla fine eccoci di fronte al più fedele scudiero di Magneto, la perfida White Queen, e al fratellastro cattivo del Professore, Juggernaut.

STORM

Mutant Power: Lightning Tornado
Misteriosa principessa africana, Storm cavalca il vento, crea lampi mortali, fa piovere - insomma controlla gli elementi con il pensiero; nonostante questi poteri però rimane sensibile, gentile e "alla buona".
Nome reale: Ororo Munroe
Nata a New York City, cittadina americana senza precedenti.
Occhi blu (diventano bianchi quando attiva i suoi poteri), capelli bianchi.

NIGHTCRAWLER

Mutant Power: Teleportation
Con precedenti come acrobata in un circo, grazie al suo superpotere riesce ad arrivare quasi in ogni angolo dello schermo, spazzando via praticamente tutti i nemici.
Nome reale: Kurt Wagner
Nato nelle alpi Bavaresi, cittadino dela Germania Est, senza precedenti penali.
Occhi giallo brillanti (senza pupille visibili) e capelli indaco.

MUTANT POWERS

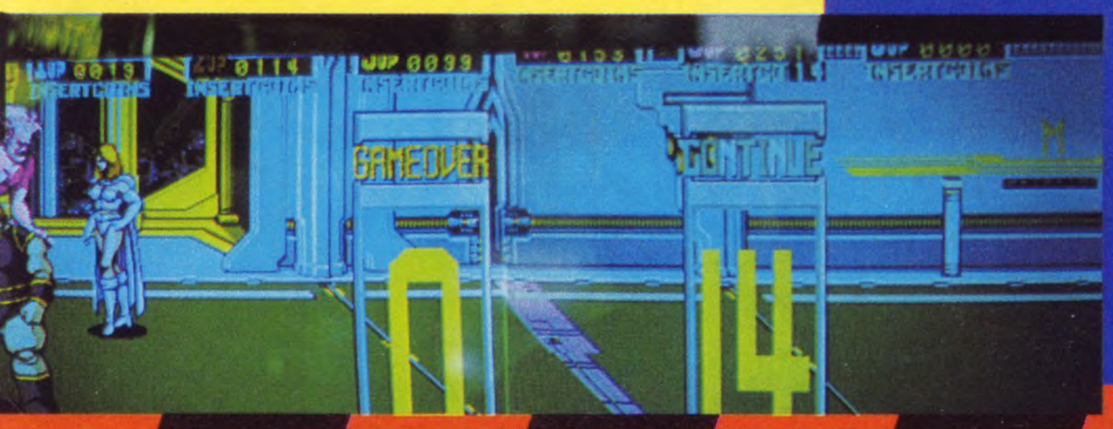
Ogni volta che utilizziamo i superpoteri dobbiamo "scucire" la bellezza di 3 linee di energia (in totale ne abbiamo 10!). Quando saremo in "riserva" potremo usare ancora i superpoteri solo se avremo le "power balls". I superpoteri servono anche per liberarci quando veniamo catturati da un nemico molto forte.

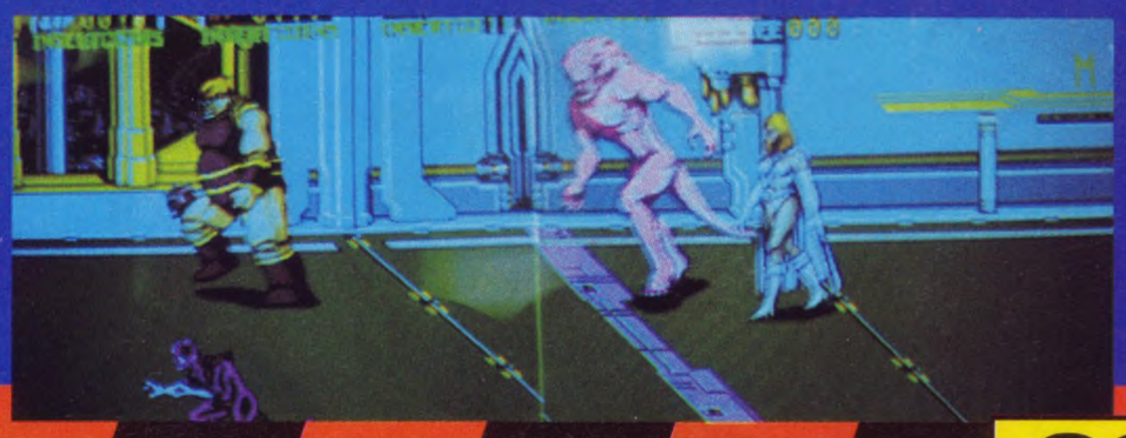
DAZZLER

Mutant Power: Sonic Light Blast
Affascinante, dotata, bellissima e semplicemente abbagliante. Se la cava in ogni situazione grazie alla sua particolare abilità nel convertire i suoni in forme brillanti di luci colorate.
Nome reale: Alison Blair
Nata a Gardendale, Long Island, New York e cittadina statunitense senza precedenti.
Occhi blu e capelli biondi.

LA RESA DEI CONTI...

Una volta che Kitty e il Professore sono sani e salvi, gli X-Men raggiungono l'Asteroide M, dove si nasconde Magneto. Qui avviene lo scontro finale, in cui Magneto sfodera tutte le diavolerie tecnologiche di cui dispone per cercare di intrappolare i magnifici sei.





E' IN EDICOLA AMIGA MAGAZINE

il mensile dedicato agli appassionati utilizzatori di computer Commodore Amiga.

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

videogiochi e l'inserto "TransAction" per il programmatore

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

AMIGA MAGAZINE E' UNA PUBBLICAZIONE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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

GAMES KILLER

Maurizio Miccoli

STEFANO GILIO DA BOLOGNA, 19 ANNI

**"Essere *il numero 1*... o non essere *il numero 1*. *QUESTO* è il problema!
Se sia meglio per l'anima soffrire oltraggi di *"gufi"*, *proiettili e pugni*, o prender l'armi contro questi guai e opporvisi e distruggerli. Morire, dormire... nulla più."
...rassicuratevi, state leggendo sempre C+VG, la rivista più culturale nel mondo dei videogiochi, e state per conoscere forse il più cattivo "games killer" che la storia ricordi, al secolo "JEK" (brrr, che paura!).**

Sicuramente vi chiederete che cosa avrà mai combinato Stefano per meritarsi l'appellativo di "più cattivo"; se non vi sembrano sufficienti i record che sono stati pubblicati su C+VG, comincerò col dirvi che quelli sono solo una piccola parte dei giochi uccisi da JEK (anche il soprannome è da "cattivo", non vi sembra?) e a volte i punteggi indicati non sono i record assoluti reali, che purtroppo non sono stati fotografati. D'altronde non si può nemmeno andare in sala giochi sempre con la macchina fotografica, e una volta non si pensava nemmeno all'utilizzo di questa "prova documentale".

Se ancora non vi bastassero queste precisazioni per convincervi, vi racconterò due episodi. Nel 1989 avevo temporaneamente "alleggerito" il mio interesse per i videogiochi, limitandomi a giocare, quando capitava l'occasione, solo con i miei titoli preferiti. Un giorno che ero andato a Bologna per trovare un'amica, naturalmente colsi l'occasione per fare un salto in sala giochi per divertirmi con *Marble Madness*, ormai introvabile a Milano. Lì vicino c'era un ragazzo che stava massacrando il povero computer a *World Cup*.

All'epoca, quando il gioco era appena uscito, a Milano ero stato il primo a vincere la finale contro la Germania, ma non avevo mai giocato in doppio per principio, almeno finché non organizzai alcuni tornei alla famosa sala giochi Astragames. Come giudice non potevo gareggiare, ma dopo un po' d'allenamento giocavo alla pari con Francesco Cesaretti, il vincitore dell'ultimo torneo di *World Cup*, per l'appunto.

Nonostante queste premesse, il succo della questione è che "quel" ragazzo di cui sopra altri non era che Stefano, che

mi sfidò e mi rifilò un secco 8-1! Non male come "cattiveria"! La disfatta era spiegabile col fatto che Stefano appartiene alla categoria dei giocatori che prediligono la tecnica, mentre io punto maggiormente sulla velocità (stiamo parlando del modello con le trackball!), ed essendo in quel momento fuori allenamento... ma comunque rimaneva sempre una disfatta!

In qualcun altro un "affronto" simile avrebbe scatenato come minimo una forte antipatia: invece io cercai di scoprire se questa "bravura" fosse isolata o se JEK fosse un vero campione... e se tutto quello che mi raccontò successivamente fosse risultato vero (ho sentito tante frottole nella mia vita!) Stefano poteva tranquillamente ambire al titolo di numero 1 dell'epoca! In effetti devo ammettere che se la modestia non figura tra le virtù di Stefano non si può dire altrettanto per quanto riguarda l'onestà dei suoi record.

Il secondo episodio accadde circa un anno dopo: questa volta in "missione" a Bologna eravamo Roberto (Picelli) ed io, e dopo aver scorrazzato su una quantità di giochi per tutto il giorno, IAN si dimostrò alquanto riluttante a credere che JEK avesse fatto 10 milioni a Flying Shark, visto che lui stesso aveva sudato sette camicie per realizzarne a malapena un paio. Fu così che tra uno "sfottò" e l'altro eravamo ormai pronti per partire per Vicenza, ma Stefano ci inchiodò per altre quattro ore per farci vedere dal vivo che per lui era una cosa di tutti i giorni fare 10 milioni a quel gioco! Che cattiveria! Che grinta! E che nebbia ci beccammo sulle strade per Vicenza, ove arrivammo alle tre di notte!

Intervista strana questa. Prologo shakespeariano, introduzione logorroica, anche se sostanziosa, "normale" quindi un esordio anomalo:

C+VG: Dai, Stefano, facciamo un'intervista veramente diversa: tu mi dai le risposte e poi io ti faccio le domande di conseguenza...

JEK: Non se ne parla nemmeno: sei tu l'intervistatore!

- Allora sei un tradizionalista?
- Sì
- Va bene, allora partiamo con una domanda tradizionale: qual è stato il tuo primo videogioco?
- Exerion, nel 1983 a Fano, dove ho la casa al mare.
- Come mai hai scelto quel gioco?
- Perché l'avevo trovato nel bar sotto casa mia a Bologna, e i ragazzi più grandi mi prendevano in giro perché ero troppo piccolo. Ma quando sono tornato li ho fatti tacere a suon di milioni: più di tre milioni a soli 10 anni!
- Ma il tuo "primo amore" è anche il tuo videogioco preferito di tutti i tempi?
- No, quello è Flying Shark, un vero mito. Mi piaceva moltissimo anche Flicky, ma non ho fatto in tempo ad arrivare a livelli di eccellenza e quindi è rimasto solo un rimpianto.
- Da questi nomi ci si potrebbe già fare un'idea dei tuoi videogiochi preferiti...
- Sì, in effetti mi piacciono molto gli shoot 'em up e i giochi fantasy. Ma in generale la caratteristica che ritengo più importante in un videogioco è che sia necessaria una grande capacità di riflessi, come ad esempio in *Tetris*. E questo titolo mi fa venire in mente un altro particolare curioso: è difficile che un videogioco mi piaccia subito al primo colpo. Quasi tutti i videogiochi in cui sono molto forte all'inizio mi facevano schifo.
- E cos'è che ti fa cambiare idea?
- Quasi sempre è una sfida da parte di qualcuno, anche se non rivolta a me direttamente: potrei citarti ad esempio il caso di Tetris, nel quale c'era Roberto (Picelli - NdIUR) che si diceva bravissimo.
- Bene, vedo che stiamo slittando velatamente sulla polemica, e allora buttiamoci a pesce: pensi che al giorno d'oggi ci si possa ancora reputare "il numero 1"?
- Penso che non abbia molto senso. Io posso avere 25 megarecord assurdi e Daniele (Cavazza - NdIUR) altrettanti, ma su videogiochi diversi! Ormai i giochi sono tantissimi, troppi per pensare di essere "il numero 1" su tutti. E comunque è anche un discorso odioso e inutile, perché non ha un riscontro monetario.
- Devo ammettere che mi hai veramente stupito...
- Se vogliamo fare veramente un discorso serio su questo argomento dobbiamo escludere la gente che si crede un campione perché ha finito un gioco semplicemente perché ha speso i miliardi - e magari ha usato anche il "continue" - e quelli che fanno uno pseudo-record su giochi non ancora in circolazione, nelle sale-test oppure con scarsissima diffusione. Personalmente sono favorevole alle "sfide dichiarate", e posso tranquillamente affermare che non ne ho mai persa una...
- Ah mi sembrava strana quella crisi di modestia di prima!
- ... e un'altra cosa importante quando si fanno queste sfide è allenarsi completamente da soli, in maniera da elaborare tecniche di gioco differenti: solamente alla fine si deve fare il confronto diretto per integrare le conoscenze di ognuno.
- Prima hai parlato di una mancanza di riscontro monetario. Però una volta mi hai raccontato che c'è stato qualcuno che ti ha pagato per farti giocare...
- Sì, una volta andavo a giocare in un bar vicino all'università, dove c'erano *Tetris* e *Truxton*, giochi in cui ormai giocavo quanto tempo volevo con un gettone. Così accadde un giorno che passai da quelle parti, entrai per dare un'occhiata e quando stavo per andarmene via il proprietario mi chiese perché non facevo una partita. Io gli risposi che non avevo soldi e allora lui mi finanziò: praticamente aveva capito che i ragazzi che entravano solamente per bere qualcosa, quando vedevano quello che stavo facendo a Truxton decidevano di fermarsi, formando un capannello di spettatori, mangiando nel contempo qualche panino extra. Non male come business! Ma anche il gestore della sala giochi di Fano mi chiedeva consigli su come regolare il livello di difficoltà e mi offriva gettoni per far vedere agli altri ragazzi come impostare la partita nei giochi che non incassavano perché

piuttosto ostici all'inizio. Un esempio tipico di questo genere di videogiochi è Rastan, nel quale il primo quadro e il primo mostro di fine livello erano più difficili dei successivi!
- Allora ogni tanto c'è anche qualche gestore che possiede un embrione di idea manageriale e sa cosa significhi lo "spettacolo"! Quella sala giochi quindi era un ambiente ideale!
- Sì, era abbastanza buono, ma ritengo che la miglior sala tra quelle che ho visto sia quella di Vicenza che frequenta Picelli: sgabelloni per giocare comodi, comandi sempre OK e pronta assistenza in caso di qualche guaio. Lì non ti mandano al diavolo se li informi che il tal gioco ti ha mangiato un gettone o che ha un comando che non funziona bene, eccetera...
- A proposito: cosa volevi dire a Roberto?
- Di farsi sentire un po' di più! Con lui, nonostante la rivalità, abbiamo spesso stretto un ottimo rapporto di collaborazione. Nel periodo in cui ci stavamo dedicando di più ad *Out Run*, per esempio, ci sentivamo praticamente tutti i giorni per raccontarci cosa avevamo provato e scoperto nella giornata!
- Secondo te è la sala giochi l'ambiente ideale dove videogiocare?
- No, io preferisco il bar, anche perché un altro fattore che ritengo molto importante in un videogioco è il sonoro, che deve essere adeguato al gioco e deve farti compagnia, e solamente in un bar è possibile gustarsi il sonoro in maniera adeguata. Però anche nel bar ci deve essere la compagnia degli amici: in questo momento infatti prediligo i coin-op in cui non si gioca da soli, come *Cosmo Gang* e *Street Fighter II*.
- Allora ritieni che sia una cosa positiva questa diffusione macroscopica dei coin-op multi-player, da *Gauntlet* in qua?
- Direi che si tratta semplicemente di un'evoluzione naturale: giocare in compagnia è sicuramente più divertente, anche se quasi sempre i giochi che permettono il gioco in doppio contemporaneamente risultano più difficili e ci si rimette dal punto di vista tecnico. Ma ci sono anche le eccezioni, come *Cosmo Gang*, che sono ideate apposta per essere giocate in coppia.
- Gabrio (Secco - NdIUR) una volta mi ha detto: "Un tempo si guardavano i giochi sul VCS Atari e si diceva: "Guarda, è quasi come il videogioco da bar!" Ora invece i ragazzini vanno in sala giochi ed esclamano: "Bello questo gioco, assomiglia a quello che ho per Amiga (o per il Nes, o per il Master System, o per qualche altra console)". Insomma, si sta ribaltando il rapporto di forze tra "home" e "bar". Cosa accadrà in futuro?
- Penso che i coin-op si stiano avviando verso un lento e inesorabile declino.
- Per finire, trenta secondi a ruota libera per te!
- Due cose veloci: mi sarebbe piaciuto che lo IASP fosse andato avanti e fosse riuscito a fare una rivista tutta sui coin-op, e un saluto alla Barbara conosciuta all'Enada.
Ed eccolo fiondare via alla velocità della luce: per l'università c'è ancora tempo per riflettere (legge o psicologia?!) - per il momento è preferibile andare a farsi una partitina, finché i coin-op ci sono ancora!

La società **SOFTEL**, importante distributrice nazionale di software da intrattenimento, nell'ambito della costituzione di una propria SOFTWARE HOUSE dedicata alla realizzazione di VIDEOGAMES

RICERCA

PROGRAMMATORI
GRAFICI
MUSICISTI

su piattaforme Amiga, C-64, PC (EGA/VGA - AdLib/SoundBlaster/Roland)

Si richiede approfondita conoscenza dei suddetti elaboratori e provata esperienza nella realizzazione di:
- software;
- grafica ed animazioni;
- musica.

SOFTEL garantisce il massimo supporto tecnico professionale (software applicativo, hardware, manualistica), adeguati compensi e l'immediata distribuzione del prodotto nel mercato estero, oltre che sul territorio Italiano, attraverso canali già sin d'ora attivati.

Inviare curriculum e prodotti dimostrativi al seguente indirizzo:

SOFTEL s.a.s. - Ufficio Tecnico - via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma

ARCADE
HIGHSCORES

SCHEDE & HIT PARADE

Sono preoccupato, ragazzi. Su Mondo Automatico, organo ufficiale del Sindaut, nel mese di giugno si parla di "notevoli segnali di crisi in tutto il settore dell'automatico", c'è aria di smobilitazione un po' ovunque, e persino Stefano Gilio nell'intervista che appare su questo stesso numero parla di "lento e definitivo declino" del settore. Adesso anche voi mi mandate troppo poche schede! Lo sapete che avete perso un'occasione? Sul nostro referendum c'era infatti un concorso segreto: la N-esima lettera sarebbe stata infatti premiata con un coin-op autentico, ma siamo ancora troppo lontani da quel numero N, e il concorso è scaduto!!! Scherzo, comunque questo è l'ultimo mese che pubblichiamo le schede, e non trovate scuse: questa volta avete addirittura due mesi di tempo per spedire gli originali o qualche centinaio di fotocopie delle stesse!
Ricordate infine che se fate un record dovete usare la scheda apposita, o una fotocopia, che potete incollare su una cartolina o inserire in una busta (se avete più di un record); nelle note potete inserire, se volete, notizie sul gioco (vite, livello di difficoltà, ecc.) e sulla sala giochi. Se siete proprio pigri ricopiate la scheda tale e quale, con tutti i dati indicati. Infine se riuscite a fare qualche bella foto del record e di voi stessi, potreste vedervi pubblicati! Non dimenticate di spedire il tutto al solito indirizzo:

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

RISULTATI

I miei preferiti tra i COIN-OP di tutti i tempi sono:
1 STREET FIGHTER II
2 BUBBLE BOBBLE
3 DOUBLE DRAGON
4 FINAL FIGHT
5 OUT RUN
6 THE KING OF DRAGONS
7 THE SIMPSON
8 WONDER BOY
9 STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION
10 WORLD CUP
11 TETRIS
12 SOCCER BRAWL

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

Ti piacerebbe fare una gara sui COIN-OP:
- A PUNTEGGIO 97%
- A TEMPO PREDETERMINATO 3%

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

Preferiresti un CAMPIONATO:
- CON MOLTE SELEZIONI LOCALI 80%
- CON POCHE GARE NELLE CITTA' PIU' GRANDI 20%

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

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

ARCADE HIGHSCORES

HO REALIZZATO UN RECORD SUL GIOCO:
_____
MARCA_____ **ANNO**_____
PUNTEGGIO_____
NOTE_____
I MIEI DATI PERSONALI SONO:
NOME_____
SIGLA (TRE LETTERE)_____ **ETA'**_____
INDIRIZZO_____ **CITTA'**_____ **PROV**__
CAP_____ **TEL**_____/_____
NOTE_____
_____
_____

REFERENDUM "IL MIO COIN-OP PREFERITO"

I MIEI PREFERITI TRA I COIN-OP DI TUTTI I TEMPI SONO:
1_____
2_____
3_____
4_____
5_____
6_____
7_____
8_____
9_____
10_____
11_____

I MIEI PREFERITI TRA I COIN-OP ATTUALI SONO:
1_____
2_____
3_____
4_____
5_____
6_____
7_____
8_____

REFERENDUM "QUESTA E' LA MIA GARA!"

TI PIACEREBBE FARE UNA GARA SUI COIN-OP:
- A PUNTEGGIO Sì No
- A TEMPO PREDETERMINATO Sì No

INDICA CINQUE COIN-OP MOLTO DIFFUSI SU CUI TI PIACEREBBE GAREGGIARE:
1_____
2_____
3_____
4_____
5_____

PREFERIRESTI UN CAMPIONATO:
- CON MOLTE SELEZIONI LOCALI Sì No
- CON POCHE GARE NELLE CITTA' PIU' GRANDI Sì No

SCRIVI L'INDIRIZZO DI UNA SALA GIOCHI NELLA TUA ZONA CHE SAREBBE INTERESSATA A ORGANIZZARE UNA GARA:_____
_____

HAI QUALCHE SUGGERIMENTO RIGUARDO L'ORGANIZZAZIONE?
_____
_____
_____
_____

È IN EDICOLA
IL GRANDE

SPECIALE C+VG ESTATE '92

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

IN REGALO

SQUILIBRIO DA TAVOLO

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

SPECIALE
FAR•OUT

PINBALL

LO SAPEVO!
Lo sapevo che sarebbe accaduto! Che cosa? Leggete più avanti e lo scoprirete. Intanto, ecco arrivata l'estate, e con lei maggior tempo libero da dedicare al nostro passatempo preferito, che proprio negli ultimi mesi si sta prendendo una incredibile rivincita sui videogiochi...

Federico "Wiz" Croci

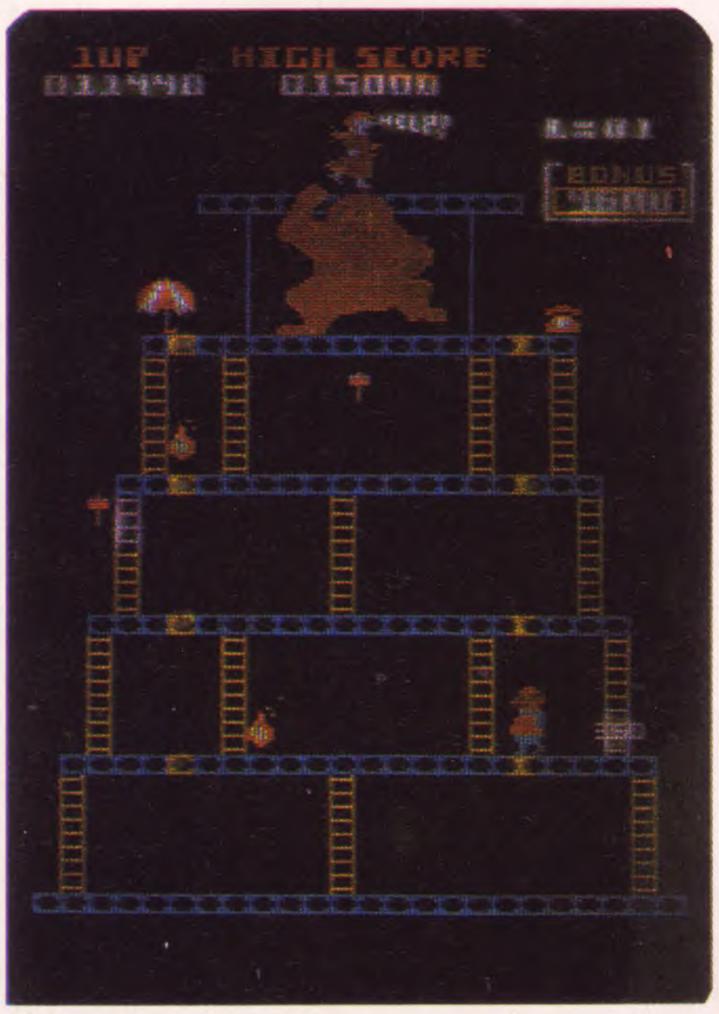
SUPER MARIO BROS
PREMIER

E' ACCADUTO! La rivincita dei flipper sui videogiochi! Ma procediamo con ordine...

Più o meno 12 anni fa il flipper cominciò a passare un brutto momento. Malgrado la recente introduzione dell'elettronica, infatti, l'elettronica stessa gli stava rubando migliaia di giocatori. In quegli anni cominciavano infatti a diffondersi i videogiochi "classici" (e i loro personaggi), come *Pac-Man, Defender, Space Invaders, Joust* e *Q*Bert*. Di conseguenza, il flipper è costretto a umiliarsi: per continuare a esistere deve adattarsi, copiare, inseguire i videogiochi. Dapprima di nascosto, con flipper come *Centaur* (Bally, 1980), tutto in bianco-e-nero tranne che per qualche piccola zona rossa, come del resto tutti i primi videogiochi, che usavano monitor in bianco-e-nero sui quali venivano sovrapposte mascherine di plastica trasparente colorata per "effettare" particolari zone di schermo.

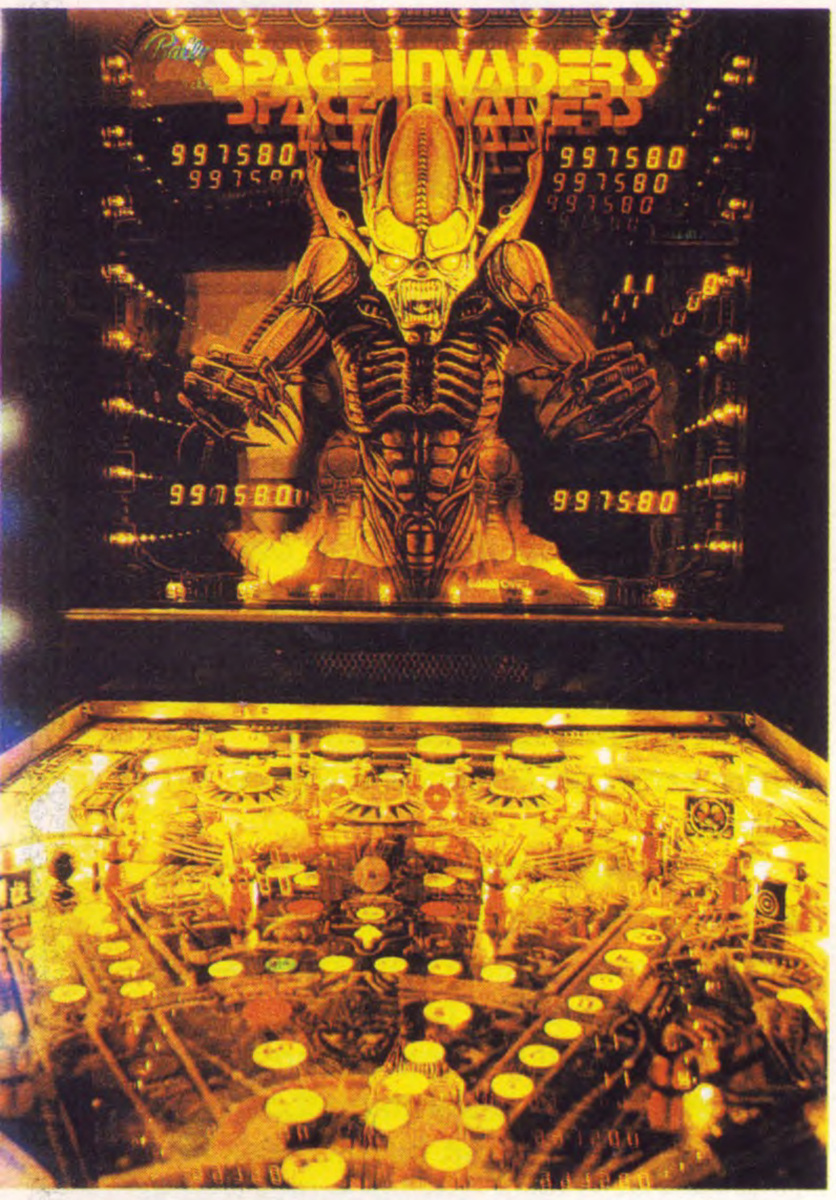
Visto che il fenomeno videogiochi sembrava imbattibile, si cominciò poi a seguire pubblicamente la moda con flipper direttamente ispirati ai grandi successi del video. Il primo fu *Space Invaders* (Bally, 1981), che se da una parte usava nella testata l'immagine del mostro del film *Alien*, dall'altra veniva pubblicizzato con un fumetto di 8 pagine in cui si spiegava come l'apparecchio fosse nato direttamente dagli invasori, usciti per l'occasione dal videogioco. L'abbandono di ogni ritegno, l'ammissione della sconfitta totale si ebbe con flipper come *Defender, Spy Hunter* o *Joust*, che addirittura tentava di ricreare lo schema di gioco riprendendone pari pari le regole. In *Pac-Man*, ad esempio, sul piano di gioco c'era persino una griglia di 5x5 dove in certi momenti si giocava come con il videogioco guidando Pac con i pulsanti del flipper.

Se Pac-Man ha avuto un notevole successo con gadget, cartoni animati e altro, il protagonista di videogiochi più famoso del mondo è Mario. La sua prima, anonima comparsa risale al 1986, in un gioco della Nintendo intitolato *Donkey Kong*. Come sempre accade con i nomi strani, secondo una leggenda il titolo originale doveva essere *Monkey Kong*, ma un disguido nelle comunicazioni fra Giappone e America ha trasformato la scimmia (*Monkey*) in asino (*Donkey*), nonostante il cattivo di turno fosse palesemente ispirato al mitico King Kong, che in quel periodo era il protagonista di un film di enorme successo. Dopo un paio d'anni, la Nintendo pubblicò poi *Donkey Kong Jr.*, in cui guidando il figlio dello scimmione si doveva salvare quest'ultimo dalle grinfie del suo vecchio antagonista, che in questa occasione veniva pubblicamente battezzato *Mario* nelle schermate di presentazione. Siccome poi in uno dei livelli Mario ostacolava la scimmietta in uno schermo pieno di condutture idrauliche, i giocatori scoprirono anche che il personaggio di origine italiana svolgeva la professione di



WIZARD

INSERT COIN



idraulico.

Dopo questo sfolgornate inizio Kong è sparito chissà dove (se non per una fugace comparsa in un poco fortunato *Donkey Kong 3*), mentre Mario e il suo prima sconosciuto fratello Luigi sono comparsi in un sacco di altri giochi Nintendo. Lo avrete senz'altro visto nel ruolo di arbitro in *Vs. Tennis* e *Punch Out*, e poi comparire persino in *Vs. Pinball*. Come per Pac-Man non sono mancati anche per Mario gadget, cartoni animati e show televisivi - ed è attualmente in lavorazione un vero e proprio film, con Danny deVito come protagonista e sceneggiatura di Barry Morrow (autore di *Rain Man*)!

Probabilmente starete pensando che questa sia diventata una rubrica di videogochi. Che c'entra Mario con i flipper? C'entra! C'entra! Perché finalmente, dopo flipper stupendi con i quali la gente è tornata a giocare dopo aver guardato per anni monitor televisivi, il flipper si sta prendendo la sua rivincita sui videogiochi (Abbiamo capito, Fede. Taglia! - Fabio)! Sta infatti per uscire il flipper di *Super Mario Bros*!!!

Embé, direte voi: non testimonia invece il contrario, cioè che i flipper hanno ancora bisogno di ispirarsi ai videogiochi? In effetti sarebbe così se non ci fossero due comunicati stampa rispettivamente della Gottlieb-Premier e della Nintendo, in cui viene specificato che la Premier ha accettato di realizzare questo flipper *su richiesta* della Nintendo! Esiste un solo precedente di flipper progettati su commissione a scopo pubblicitario, ed è quello dei *Kiss* (Bally, 1978). In quel caso la Bally era stata contattata dal manager dell'eclettico gruppo rock, sempre in cerca di pubblicità. Altri tempi...

Ora, con questa licenza incredibile, il flipper torna a essere più di un gioco: uno status symbol necessario per stabilire l'importanza di un personaggio (E ora sotto con la raccolta di firme per far realizzare un flipper sui *Blues Brothers*...)! Come dite? Che volete anche sapere qualcosa sul flipper? Beh, come potete vedere dalle foto di queste pagine, finalmente compare anche nei flipper Premier il display a matrice di punti - questo per permettervi di giocare una piccola versione di *Mario Bros* e salvare la principessa! Per maggiori informazioni, dovrete aspettare che la fila nella mia sala giochi di fiducia si esaurisca, permettendomi di giocare...

BONUS

Molto divertente la lettera di Marco "TH" Agate di Marsala (che tra le righe si scopre essere un fan di Claudio Bisio e del suo flipper parlante *Alfonso 2000* - prossimamente su queste pagine)! Oltre a ringraziarti per i complimenti e la richiesta di pagine extra per la mia rubrica (Per ora non se ne parla neanche! - Fabio) e a richiederti maggiori informazioni sul fatto che avere un flipper in casa attira molto le ragazze (evidentemente deve essermi sfuggito qualcosa, visto che nella mia collezione ne ho un bel po', ma...), passo a rispondere a qualcuna delle tue molte domande: a partire da quanto costi un flipper elettronico e dove lo si possa comprare. Beh, un flipper nuovo, tipo *The Addams Family*, costa attorno ai 4 milioni! Non poco, eh? Ti conviene aspettare qualche annetto che scenda di prezzo, oppure ripiegare su qualche flipper meno recente. Per il luogo, basta consultare le pagine gialle alla voce "Flippers" (!), ma il mio consiglio è di farti amico il gestore della tua sala giochi preferita, magari dicendo che ti mandano CVG e Pinball Wizard: forse lui stesso ha qualche vecchio modello in cantina, e comunque potrà indirizzarti verso i noleggiatori della tua zona e consigliarti sull'acquisto. Diciamo comunque che un buon flipper elettronico di qualche anno fa non dovrebbe superare le 500.000 lire. Sempre molto? Beh, basta sapere aspettare e vedrai che presto avrai anche tu il tuo flipper personale...

Per quanto riguarda le pubblicazioni sui flipper, lascia stare *Euroslot* che è molto specialistica; piuttosto, prova a chiedere al noleggiatore di cui sopra se ti può prestatre qualche vecchio numero di *Automat* o *Mondo Automatico*, due riviste per operatori in cui trovi persino gli annunci economici. In uno dei prossimi Bonus! parlerò dei club di collezionisti di flipper di tutto il mondo e delle loro riviste.

Ah, dimenticavo il mio record di *Whirlwind*: 124.800.000, ma ci ho giocato poco...

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

ARCHEOLOGIA VIDEOLUDICA

Un paio di mesi fa abbiamo parlato degli assurdi collezionisti di camminotteri. Qualche giorno dopo la pubblicazione dell'articolo, è arrivata una telefonata in redazione: "Sentite, visto che la vostra rivista si chiama Computer + Video Giochi e che avete parlato di collezioni, cosa ne direste se vi venissi a trovare con i miei videogiochi d'epoca?"

Tl temi più trattati nelle lettere che riceviamo in redazione sono due: la pirateria e la nostalgia per vecchi computer. Chi scrive quest'ultimo genere di esternazioni generalmente rimpiange i tempi del VIC-20, dei marzianini monocromatici di *Space Invaders* e dei coin-op che funzionavano con 50 lire, ma una volta finito il rituale piagnisteo torna a sollazzarsi con *Project X* e *Street Fighter 2*.

Dopo la recente pubblicazione di un articolo sui collezionisti di giocattoli a molla, invece, siamo stati contattati da un nostalgico molto particolare. Espertissimo di informatica, amighista all'ultimo stadio, programmatore professionista e gran fanatico dei videogiochi, Carlo Santagostino non si limita a ricordare con qualche lacrimuccia i vecchi record raggiunti con *Asteroids* e *Defender*, ma ha addirittura iniziato a collezionare vecchi videogiochi ormai fuori produzione.

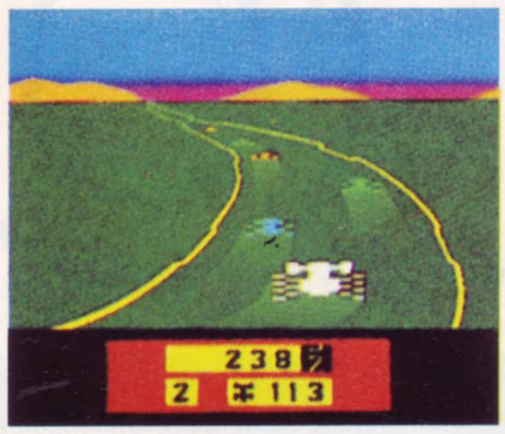
"L'idea di base è di mettere insieme un vero e proprio museo dei videogiochi, fosse anche solo per me e i miei amici," spiega, "ed è ormai da qualche anno che cerco di procurarmi il maggior numero di computer, console, cartucce, nastri e dischetti che hanno fatto la storia di questo settore". "La mia collezione ormai comprende VIC-20, Spectrum, Commodore 64, Amiga 500 & 1000, Intellivision, Atari VCS, Colecovision, Creativision, Gemini, un computer orientale di cui non conosco nemmeno il nome e persino una console Vectrex, dotata del suo monitor

Il VCS della Atari, la prima console domestica della storia!

a vettori portatile. Naturalmente raccolgo anche più giochi possibile per tutti questi sistemi, e anche se alcuni dischetti ormai non funzionano più e qualche cartuccia si rifiuta di funzionare di tanto in tanto metto da parte il mio Amiga superaccessoriato e mi diverto con quelli".

Andando a curiosare fra i titoli delle cartucce che affollano l'armadio del suo studio, si trovano cose assolutamente incredibili. C'è *Mangià*, in cui il giocatore impersona un "bambino italiano che deve fare sparire le centinaia di piatti di pasta amorevolmente preparati dalla sua mamma, magari gettandoli dalla finestra o dandoli al cane per non fare indigestione", c'è *Pelé Soccer*, il primo videogioco che ha utilizzato il nome di un personaggio famoso nel suo titolo (la cui caratteristica principale è di mostrare una serie di grezzissime esplosioni che dovrebbero rappresentare i fuochi d'artificio dei tifosi dopo ogni goal), c'è *BASIC Programming* per Atari VCS, in cui si può "scatenare la potenza della propria console" perdendosi nell'1/5 di K a disposizione, e persino *SwordQuest Fire World*, primo capitolo di una serie mai completata di quattro cartucce legata a un concorso che metteva in palio un tesoro (vero) per il primo giocatore che le avesse completate.

Anche la console Intellivision della Mattel non scherzava: fra le sue cartucce troviamo il primo videogioco ufficiale di *Dungeons & Dragons* e ben tre titoli tratti dal mitico & psychotronico film *Tron*, una delle quali sfruttava nientemeno che un sintetizzatore vocale esterno. Per rilassare i giocatori fra una partita e l'altra, poi, c'era *Shark! Shark!*, un semplice gioco di inseguimento fra pesci che una volta giunto al termine



▼ L'acquario informatico di Shark! Shark!

"trasforma il vostro televisore in un realistico acquario"!

Il sistema Colecovision, che al momento della sua comparsa nei negozi sconvolse completamente gli appassionati di videogiochi per via delle capacità grafiche senza precedenti, era invece quello con le espansioni più assurde: un convertitore che permetteva di usare le cartucce del VCS, ma anche un piccolo volante con cambio e acceleratore a pedale per i giochi di guida, due joystick megalitici a forma di simil-guantone da boxe per giocare con il primo videogioco di *Rocky*, una trackball in cui era possibile incastonare i due joypad in dotazione e

FAR OUT

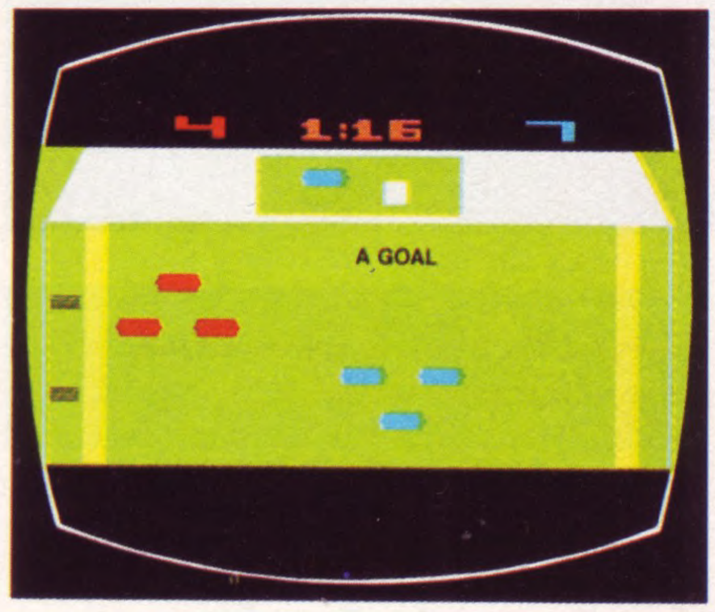
MODE APOCALITTICHE

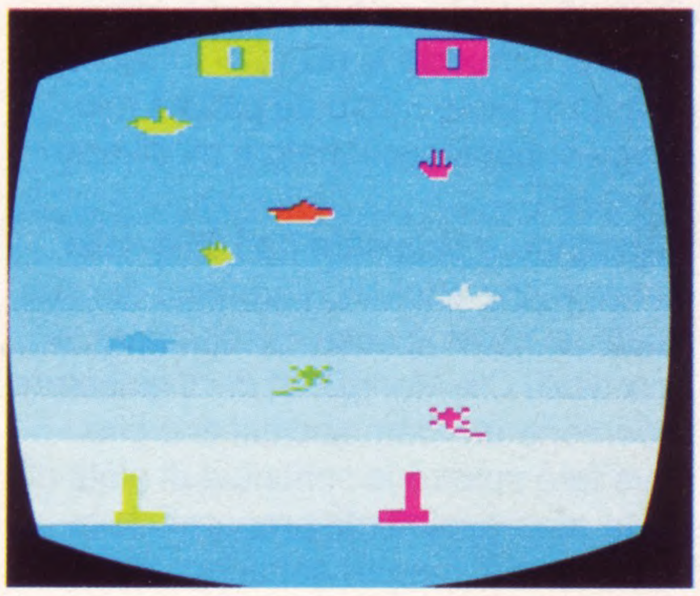
Il Vectrex, l'unica console a vettori della storia!

addirittura un intero computer con tanto di rumorosissima (ma professionale) stampante a margherita! Naturalmente l'espansione costava più di due console, e oltretutto usava come supporto per il software nastri ad alta velocità assolutamente fuori da ogni standard che, uniti a un BASIC compatibile solo per metà con quello dell'Apple II - che allora era l'home computer che andava per la maggiore in America - condannarono computer & console a una morte prematura.

La collezione di Carlo continua con altre perle dell'assurdo videogiochistico, dalle prime console non programmabili con cui si poteva al massimo giocare una partita in bianco e nero di *Pong* al Vectrex, il primo e unico sistema domestico che impiegava un monitor a vettori per ottenere effetti di rotazione e zoomata ineguagliabili - monocromatici, d'accordo, ma solo se non si applicavano le apposite mascherine colorate in plastica sullo schermo.

In un altro armadio c'è il Supercharger, un'interfaccia progettata dallo stesso team che avrebbe realizzato qualche anno dopo l'Amiga che permetteva al VCS della Atari di caricare i suoi giochi da nastro invece





che da cartuccia - il pioniere del multiload. E poi ci sono cartucce con doppia interfaccia, giochi pseudopornografici decisamente ridicoli, programmi per computer con colonna sonora su nastro da suonare sullo stereo durante la partita, sistemi con dischetti oblunghi, joystick di tutte le forme, conversioni per home computer di coin-op paleolitici di cui ormai si era persa ogni traccia... decisamente troppo materiale per essere elencato in un solo articolo, anche se le foto pubblicate in queste pagine dovrebbero essere più che eloquenti.

A questo punto, la gara è aperta: frugate nelle soffitte, indagate presso i vostri amici e magari telefonate a Carlo. Qui in redazione siamo davvero curiosi di scoprire quale sia la più grande collezione italiana di videogiochi d'epoca, e attendiamo vostre notizie!

GLI ARCHEOLOGI DEL VIDEOGAME

Anche se negano, praticamente tutti i giornalisti di settore hanno - chi più, chi meno - la loro bella collezioncina di residuati bellici videoludici. Potete quindi contattare Fabio, Paolo, Stefano, Giovanni e Maurizio scirvendo al solito indirizzo:

C+VG (I Videogiochi A Vapore)
c/o Gruppo Editoriale Jackson,
V. Pola 9 - 20124 Milano

Se invece preferite rivolgervi a un vero collezionista, l'indirizzo di quello di cui parliamo in queste pagine è:

Carlo Santagostino
Via Fratelli Rosselli, 10
20019 Settimo Milanese (MI)

DORLAND TB SpA

L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.

SIM HI•FI

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

Fiera Milano - 17•21 Settembre 1992

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

HOME VIDEO
Rassegna delle videocassette registrate

CONCERTI SERALI HI FI GARE DI KARAOKE

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

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

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

FIERA MILANO

E' un'iniziativa
ASSOEXPO

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

ASSOCIATO ASSOMOSTRE

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

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

a cura di **ANDREA FATTORI**

Anche questo mese abbiamo un bel po'di recensioni in anteprima per voi: il nuovo *Dungeons & Dragons, Battlemaster, Pictionary* e tanto altro ancora. Vedete di farvele durare almeno per un paio di mesi, e che la vostra barba possa crescere sempre più lunga! (Famoso saluto nanesco).

PICTIONARY - Il gioco delle parole schizzate

"Questa volta non puoi proprio sbagliare: cosa rappresenta il mio disegno?" "Direi un triceratopo che sta inseguendo zia Clotilde per Corso Vittorio Emanuele!" "Beh, a dire la verità doveva essere un portaombrel..." ehi, aspettate un momento, io questa roba l'ho già sentita, anzi l'ho già scritta; come può essere successo? La risposta è molto semplice; *Pictionary* è perfettamente identico a *Visual Game,* recensito sul n°8 di questa rivista. Già mi sembra di sentire le vostre esclamazioni: "Guarda, guarda che furbetti quelli della M.B., che non contenti dei propri prodotti vanno a rubare il lavoro altrui..". In realtà le cose stanno diversamente e, per essere precisi, è stata l'Editrice Giochi a copiare, tra l'altro molto bene, l'edizione americana di *Pictionary*, che è stato prodotto in Italia dalla M.B. soltanto un mese fa.

Rob Angel presenta il suo prodotto.

Il gioco è estremamente semplice, tanto è vero che le istruzioni, assolutamente complete, occupano due misere facciate. Il tabellone rappresenta un percorso diviso in quadretti di diversi colori e lo scopo è quello di arrivare alla fine per primi. Innanzitutto i giocatori si dividono in squadre - ognuna composta da almeno due persone - scelgono i rispettivi segnalini e li posizionano nella casella di partenza; a questo punto ogni squadra tira il dado per vedere chi sarà a cominciare e il gioco può avere inizio.

La casella di partenza è gialla ed è contrassegnata dalla lettera "P", ovvero "Persone/Luoghi/Animali". Il giocatore di turno pesca una delle cinquecento carte disponibili e legge cosa c'è scritto in corrispondenza del colore giallo: questa sarà la parola che lui dovrà fare indovinare ai propri compagni di squadra tramite dei semplici disegni. E' assolutamente vietato scrivere numeri, lettere, fare gesti o suggerire. Se ad esempio avete la sfortuna di pescare una carta con su scritto Taiwan, starà a voi trovare un disegno che possa esprimere questo concetto in maniera appropiata. Se, entro il minuto di tempo, la squadra riuscirà a rispondere in maniera corretta, avrà diritto a tirare il dado e spostarsi di tante caselle quanto è il numero ottenuto. Al turno successivo, dopo che avranno giocato tutti gli avversari, un nuovo componente della squadra svolgerà il ruolo di disegnatore; la categoria da utilizzare corrisponde al colore della casella su cui ci si trova all'inizio del turno. Merita un accenno particolare la categoria "Sfida", contrassegnata dal colore rosso e dalla lettera "S": quando uno dei segnalini sosta su questa particolare casella, tutti i disegnatori di turno dovranno cercare di far indovinare ai propri compagni di squadra la parola indicata. Chi ci riuscirà per primo avrà diritto a tirare il dado e avanzare come da regolamento.

Per concludere in bellezza questa recensione, ecco alcune ghiotte notizie per i più curiosi: Pictionary (Pictio=*Picture*=Disegno; nary=*Imaginary*=Immaginario) nasce da un giovane cameriere americano, Rob Angel, al principio degli anni '80.

Inizialmente si trattava di un passatempo da utilizzare con gli amici, ma presto Rob ne comprese le potenzialità. Nel 1985, influenzato anche dall'enorme successo che stava riscuotendo *Trivial Pursuit* , Rob decise di pubblicare il suo gioco chiedendo un prestito a un ricco zio; nel giro di poco tempo questo nuovo prodotto, incredibilmente originale, divenne famosissimo e nel 1988 si affermò come il gioco più venduto degli Stati Uniti. Oggi Pictionary è uno dei giochi maggiormente diffusi nel mondo, con ben 25 milioni di copie vendute, per un totale di circa 250 milioni di dollari; il giovane Rob è invece un allegro miliardario che si sta godendo il frutto della sua genialità. Sembra quasi la sceneggiatura di un film a lieto fine!

Non c'è ancora molto da aggiungere, direi. Soltanto, non lasciatevi scappare *Pictionary*: potrebbe essere uno dei vostri più grandi errori!!!

LA DANZA DELLE STREGHE

Come molti di voi probabilmente sapranno, quelle simpatiche vecchiette che si vestono di nero, indossano lunghi e strani cappelli e hanno la curiosa abitudine di volare a cavalcioni di scope magiche - cosa per altro molto scomoda - si ritrovano tutti gli anni, in corrispondenza del primo Maggio a ballare, fare incantesimi e altre cosucce simpatiche; si tratta dei rituali della notte di Valpurga (e non della festa dei lavoratori come potrebbe essere indotto a pensare qualcuno...), momento ideale per dar vita a grandiosi sortilegi e crudeli magie.

Proprio a questa particolare ricorrenza, che per altro non è ancora stata ufficialmente riconosciuta dalla Chiesa, si rifà uno degli ultimi giochi in scatola della Dal Negro, intitolato *La Danza delle Streghe*.

La prima impressione che si ha vedendo la confezione non è certo molto positiva: un disegno allegro ma abbastanza banale e poche, semplici scritte fanno subito venire in mente i più scadenti prodotti della *Ravensburger*, non certo famosa per la qualità grafica dei suoi giochi. Anche l'interno della scatola, costituito da ventiquattro pedine nere a forma di cono, un dado a sei facce, pochi fogli di istruzioni in bianco e nero e un piano di gioco, non è decisamente invitante.

Eppure, superato questo primo shock, ci si rende subito conto di avere tra le mani un prodotto di qualità molto superiore alla media, facile da capire ma incasinatissimo da giocare.

Le partite sono basate su una strana quanto sconosciuta usanza delle streghe.

Sembra infatti che le allegre vecchiarde siano solite indossare tutte un grosso mantello nero privo di insegne, in modo tale da rendere impossibile ogni tentativo di capire a quale delle sei confranterite appartengano.

All'interno del gioco queste vengono rappresentate con dei segnalini neri, riconoscibili tra loro solo dal marchio colorato che portano nella parte inferiore. Lo scopo è quello di spostare tutta la propria confraternita dal punto di partenza a quello di arrivo - la rampa di decollo da cui spiccare il volo - lungo un percorso rotondo. Per far questo, a turno ogni giocatore tira il dado in dotazione e muove una delle streghe di tante caselle quanto è il risultato ottenuto. La cosa fin qui sembra semplice, fin banale, ma non illudetevi; a rendere tutto più movimentato c'è la possibilità di spostare anche una delle streghe dell'avversario, facendo in modo che oltrepassi il traguardo quando ormai stava per arrivare o cose simili e creando così anche una confusione non indifferente. Sarete in grado di riconoscere le vostre quattro pedine tra quelle degli avversari dopo una decina di spostamenti? Io credo proprio di no!!!

Queste semplici regole servono a darvi un'idea del meccanismo di gioco, ma esistono altri particolari appositamente studiati per rendervi la vita più difficile: se ad esempio finite il vostro movimento in una casella già occupata da una strega, farete arretrare quest'ultima di ben sette spazi (*Baruffa delle Streghe*), mentre se ottenete un sei tirando il dado, avrete la possibilità di girare una delle pedine, rivelandone così il colore e impedendo che questa venga mossa per tutto la durata del giro. Quando una strega riesce finalmente a raggiungere la sua rampa di decollo, viene girata e mostrata agli altri concorrenti.

Se il colore si rivelerà essere quello giusto, la pedina verrà tolta dal gioco e il suo propietario si avvicinerà alla tanto agognata vittoria; se invece la strega dovesse appartenere ad un'altra confraternita, verrà immediatamente posta sulla propria rampa di decollo, con infinita gratitudine da parte del suo propietario!!!ò Per finire tre consigli: primo, controllate bene tutte le possibilità prima di muovere; spostando una strega che si trova dalla parte opposta del tabellone rispetto alle vostre (sempre che vi ricordiate quali sono) potreste ottenere grandi vantaggi per l'effetto a catena della Baruffa delle Streghe.

Secondo, se per caso un avversario muove una delle vostre pedine oltre la rampa di decollo, non state a ricominciare il giro da capo; conviene molto di più sfruttare ancora la Baruffa per tornare indietro. Terzo, se cercate un bel gioco, non lasciatevi suggestionare dalle apparenze e provate La Danza delle Streghe.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

IL RITORNO DI DUNGEONS & DRAGONS

Verso la fine del 1973, le geniali menti di *Gary Gygax* e *Dave Arneson* diedero alla luce, in maniera quasi casuale, il primo vero Gioco di Ruolo della storia, *Dungeons & Dragons*, destinato a conquistare, nel volgere di poco tempo, centinaia di migliaia di appassionati.

Oggi, a circa diciannove anni di distanza, questo mitico prodotto, che mantiene saldamente il suo titolo di "più venduto della storia", cambia look.
In realtà la trasformazione è già avvenuta da circa un anno in America e in molti altri paesi, ma sarà disponibile in Italia soltanto per questo autunno e noi, come al solito, ve la presentiamo in anteprima assoluta!!!

DUNGEONS & DRAGONS: IL GIOCO

Pur essendo senza dubbio il Gioco di Ruolo più famoso del mondo, non avevamo mai avuto occasione di parlarne in maniera approfondita all'interno di questa rubrica e visto che adesso se ne presenta l'opportunità, non ce la lasceremo certo sfuggire.

Libri delle regole:

Attualmente *Dungeons & Dragons* conta ben cinque set di regole, ciascuno corrispondente a determinati livelli di potere dei personaggi: il *Base*, dal 1° al 3°, *l'Expert*, dal 4° al 14°, il *Companion*, dal 15° al 25°, il *Master*, dal 26° al 36° e *l'Immortal* per chi ha appunto raggiunto l'immortalità.

Creazione dei Personaggi:

Come avrete modo di constatare voi stessi, uno dei pregi fondamentali di *Dungeons & Dragons* è la sua estrema semplicità e questa prima parte delle regole non fa certo eccezione.

Ogni personaggio è dotato di sei abilità principali, nell'ordine Forza, Intelligenza, Sagezza, Destrezza, Costituzione e Carisma; queste vengono determinate tramite il lancio di tre dadi a sei facce, e possono andare da tre a diciotto punti ciascuna. A ognuno di questi punteggi corrisponde un particolare Bonus (o Malus, se il totale è inferiore a nove) che verrà applicato alla maggior parte dei tiri nel corso della partita.

A seconda dei risultati ottenuti in questa prima fase della creazione dei personaggi, il giocatore potrà scegliere una delle sette classi disponibili: il Chierico, una sorta di sacerdote che unisce magia e abilità di combattimento, il Mago, il Guerriero, il Ladro, l'Elfo, il Nano o l'Halfling (Hobbit, tanto per intenderci). Successivamente vengono determinati, con un procedimento alquanto rapido, i Punti Ferita, ovvero la quantità di colpi che il personaggio può subire prima di abbandonare definitivamente questa valle di lacrime, i Tiri Salvezza, che indicano la capacità di resistere agli effetti della magia e simili, i soldi disponibili e i linguaggi parlati.

A questo punto non resta che scegliere l'equipaggiamento, fondamentale per la buona riuscita di ogni avventura e il proprio allineamento, ovvero il modo di comportarsi nei confronti di amici e nemici, per essere pronti ad affrontare qualsiasi insidia.

Se vi sembra semplice, vi assicuro che lo è anche di più, e nel giro di poche sessioni di gioco sarete perfettamente in grado di creare un personaggio senza alcun bisogno di consultare le regole.

Livelli:

Nel corso delle avventure i giocatori avranno più volte la possibilità di affrontare terribili mostri e collezionare enormi tesori. Ogni volta che questo accade, ai personaggi vengono assegnati dei Punti Esperienza, grazie ai quali è possibile aumentare il proprio livello e le proprie abilità. Con

il passare del tempo, la quantità di Punti Esperienza necessari aumenta notevolmente, in modo tale da rendere le partite sempre equilibrate ed emozionanti.

Magia:
Anche la sezione riguardante questa meravigliosa arte viene trattata all'insegna della facilità di utilizzo; Maghi e Elfi traggono il proprio potere dallo studio dei Libri degli Incantesimi, e il numero di sortilegi che possono utilizzare nell'arco di una giornata aumenta proporzionalmente al loro livello. Più o meno lo stesso accade con i Chierici che hanno però il vantaggio di ricevere la magia direttamente dalle loro divinità evitando così di portarsi in giro pesantissimi libri e di farsi venire un'ulcera per la preoccupazione che questi possano venir distrutti da qualche perfido avversario.

Quando un personaggio decide di lanciare un incantesimo, lo dichiara al Master, e l'effetto è immediato. Solitamente la magia ha sempre successo, con l'eccezione di alcune formule di attacco per le quali la vittima ha diritto a un Tiro Salvezza (ovvero, annulla l'effetto dell'incantesimo se, tirando un dado a venti facce, ottiene un punteggio uguale o superiore a quello del proprio Tiro Salvezza).

Combattimenti:
Sicuramente questa sezione delle regole è quella che verrà usata più spesso dal Master e dai giocatori. Quando un avventuriero incontra un avversario - solitamente qualche orrendo mostro - entrambi eseguono un Tiro Iniziativa, ovvero lanciano un dado a sei facce sommando il proprio Bonus di destrezza al punteggio così ottenuto. Chi ottiene il numero più alto ha diritto ad agire per primo, cosa che si rivela spesso fondamentale!!!

Per effettuare l'attacco si lancia un dado a venti facce, al quale vanno sommati tutti i Bonus del caso: Forza se si tratta di un combattimento corpo a corpo o Destrezza per le armi da lancio, a cui si aggiungono eventuali poteri delle armi magiche o effetti di particolari incantesimi. Il Master confronta quindi il risultato così ottenuto su di un'apposita tabella, grazie alla quale può stabilire se il colpo è andato a segno. In questo caso non resta che tirare un altra volta -il tipo di dado dipende dall'arma che è stata usata- per stabilire quanti punti ferita ha inferto l'attacco.

Mostri:
Questa parte del manuale, di cui deve prendere visione il solo Master, è sicuramente la più voluminosa. Per ognuno dei mostri presenti è riportata una tabella contenente i punteggi principali, gli attacchi, l'allineamento e il morale - ovvero la quantificazione del coraggio, molto utile per stabilire eventuali reazioni dopo i primi turni di combattimento - cui si aggiunge una breve ma esauriente spiegazione dell'aspetto e delle caratteristiche fondamentali dell'essere, in maniera tale che il Master possa gestirlo nel miglior modo possibile.

Al termine di questa sezione si trovano quindi una serie di tabelle per la generazione casuale dei tesori, principale se non unico interesse della maggior parte degli avventurieri. Inutile dire che gli oggetti magici si sprecano, e non si riesce a capire perché esseri potenti e spesso dotati di una grande intelligenza li abbandonino in mezzo a cumuli di monete piuttosto che usarli... Misteri del Gioco di Ruolo!!

IL NUOVO DUNGEONS & DRAGONS AMERICANO

Per coloro che se lo fossero perso, ne avevamo già parlato nel numero dello scorso Settembre. Vediamolo comunque in maniera un po' più approfondita.

Innanzitutto, la nuova edizione americana di *D & D* è contenuta in una scatola a dir poco enorme, esattamente il doppio di quella vecchia. Bene, direte voi: vuol dire che c'è dentro più roba? No, vuol solo dire che quei furbacchioni della T.S.R. l' hanno riempita di cartone, sperando così di attirare qualche ingenuo compratore - cosa che sembra essere realmente accaduta, dato che quest'anno le vendite sono raddoppiate. A dir la verità, all'interno della scatola c'è del materiale in più rispetto alla precedente edizione, ma non basta assolutamente a giustificarne le dimensioni.

Le regole sono rimaste praticamente invariate, se si esclude il fatto che non si fermano più al terzo livello come accadeva prima, bensì arrivano fino al quinto e comprendono una buona parte dei mostri delle regole Expert. Sembra inoltre che non verranno più pubblicati gli altri Set di Regole, al posto dei quali è già stata

pubblicata la *Rules Cyclopedia*.

Le vere novità all'interno di questa nuova scatola Base di *D&D* sono la presenza di un pannello di gioco tipo quello di *Heroquest*, corredato da segnalini in cartone raffiguranti personaggi e mostri, e lo schermo del Master, nel quale sono riposte numerose schede che spiegano passo per passo l'utilizzo delle regole, da consultare nel corso delle prime partite. In effetti, come mi è già capitato di dire, questo particolare accorgimento pur essendo ottimo da un punto di vista puramente concettuale è stato realizzato in maniera penosa: il risultato delle schede infilate all'interno dello schermo (struttura di cartoncino su cui sono riportate tutte le tabelle più importanti e che serve anche a nascondere le avventure dagli occhi indiscreti dei giocatori) è che le prime sono veramente molto scomode da usare mentre quest'ultimo è altamente instabile e rischia di cadere al minimo spostamento d'aria.

Decisamente non vale la pena comprarlo!!!

IL NUOVO DUNGEONS & DRAGONS ITALIANO

Eccoci finalmente alla parte più interessante del discorso, almeno per quanto riguarda la maggior parte dei lettori. La versione italiana di

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

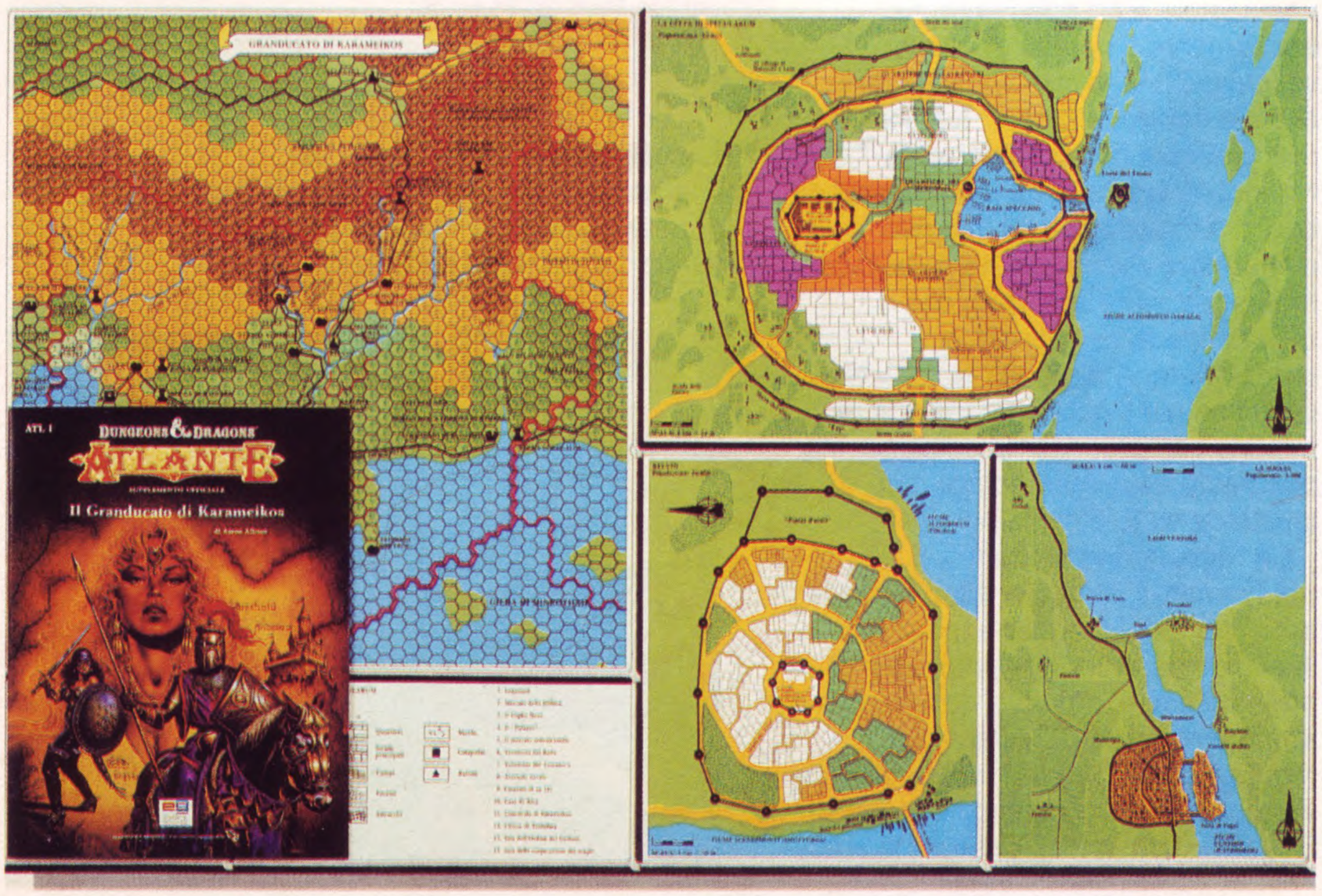
Dungeons & Dragons, che verrà ovviamente realizzata dall'Editrice Giochi, detentrice dei diritti per i prodotti della T.S.R. fin dalla loro prima comparsa nel nostro paese, prenderà naturalmente spunto da quella di oltre Oceano, eliminandone però la maggior parte dei difetti. Innanzitutto, quasi certamente alla mastodontica scatola vuota verrà sostituita una confezione dalle dimensioni dimezzate, ovvero della stessa grandezza di quella precedente, più che sufficente per contenere tutto il materiale.

Questo non deve comunque portarvi a credere che a una simile riduzione corrisponda anche un alleggerimento dei contenuti, che saranno uguali se non maggiori.

Un'altra importantissima differenza sarà l'eliminazione dello scomodissimo schermo-con-schede; ci sarà infatti un normalissimo schermo per il Master, corredato da tutte le tabelle necessarie, mentre le schede-guida verranno raccolte in un apposito contenitore.

Le regole comprenderanno tutto il Set base, con l'aggiunta di alcuni incantesimi e mostri presi direttamente dall'Expert. Il tutto vi permetterà di gestire personaggi dal 1° al 5° livello senza bisogno di ulteriore materiale.

Il sistema di gioco resterà comunque invariato, e sarà perfettamente compatibile con tutti i prodotti precedenti della stessa collana.



Una nota di merito va ai traduttori, che hanno svolto un ottimo lavoro - niente a che vedere con la precedente edizione, piena di errori e di dimenticanze.

L'impaginazione non sarà più disposta su due colonne, bensì su tre e sarà, a quanto è stato possibile vedere da una prima prova di stampa, molto più chiara e ragionata, in modo tale da rendere più semplice e immediata la consultazione.

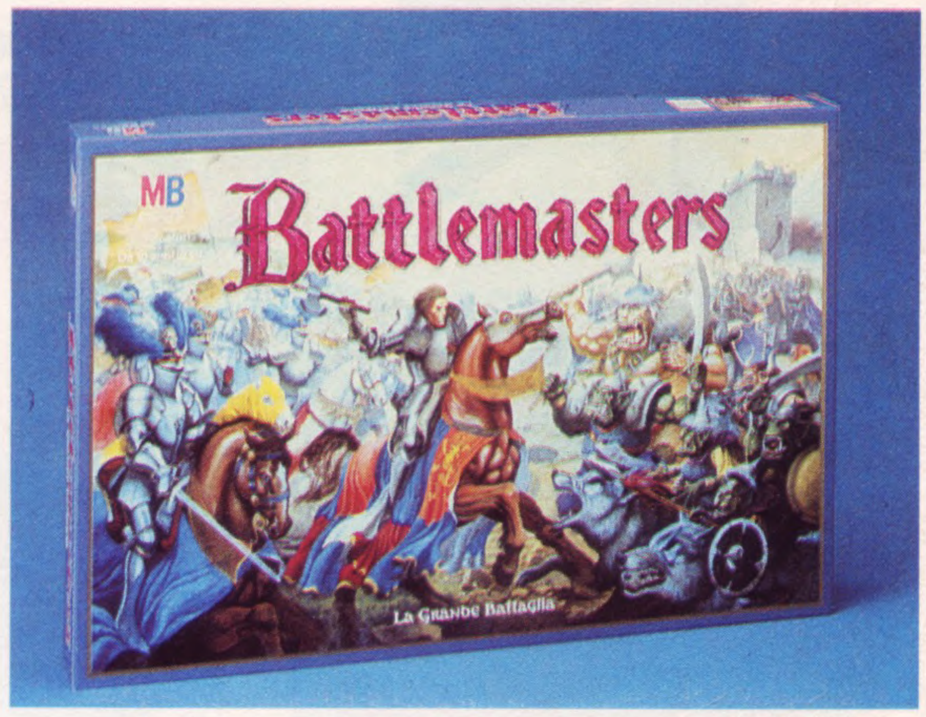
La nuova edizione di *Dungeons & Dragons* dovrebbe essere reperibile, se tutto va bene, fin da Settembre e, quasi contemporaneamente, verrà messo in commercio anche il secondo volume della serie "Atlanti", dedicato alle desertiche terre di Ylaruam.

Per finire vi annunciamo che molto probabilmente non verrà tradotta la *Rules Cyclopedia*, mentre resteranno in commercio il Set *Expert* e *Companion*, per poter gestire i vostri personaggi fino al ventiseiesimo livello.

Come dite? Cosa farete una volta superato anche questo ragguardevole traguardo?

Semplice, inventate!!!

BATTLEMASTER



Come era stato annunciato alla Fiera del Giocattolo, è finalmente arrivato l'ultimo nato di casa M. B., *Battlemaster*, una simulazione tridimensionale di battaglie Fantasy (per i profani, uno scontro tra soldatini, chiamati miniature, condotto secondo un ben preciso regolamento) estremamente semplice e accessibile da tutti.

A dire la verità, questo nuovo gioco ha ricevuto critiche incredibilmente diverse; secondo alcuni è sicuramente degno di diventare Gioco dell'Anno 1992, secondo altri è a dir poco bruttissimo.

Proprio per questo abbiamo deciso di limitarci ad illustrarne il funzionamento, lasciando a voi ogni ulteriore giudizio. Innanzitutto l'enorme scatola contiene un ancora più enorme tabellone di gioco - il più grande della storia, cosa di cui sono particolarmente fieri i produttori - oltre cento bellissime miniature realizzate dalla Citadel, ditta leader in questo settore, un gran numero di elementi da utilizzare per dar vita a scenari sempre diversi (tra cui anche una torre), carte e dadi.

Il funzionamento del gioco è veramente molto facile da imparare, soprattutto se confrontato con altri prodotti di questo genere.

Tanto per cominciare, uno dei giocatori dispone tutti gli elementi del paesaggio, guadi, barriere, paludi, trincee e la torre, mentre l'altro, una volta terminato il lavoro, decide da quale parte del tabellone mettere le proprie armate, in modo tale che nessuno dei due risulti favorito in questa prima parte.

Le armate sono divise in Imperiali e Caos; i primi sono cavalieri medioevali, mentre gli altri sono mostri umanoidi assetati di sangue.

Una volta sistemato il tabellone e posizionati gli eserciti, lo scontro può avere inizio.

Ognuna delle due parti ha un obbiettivo da raggiungere, che può andare dall'occupazione della grande torre alla distruzione totale dell'avversario.

A differenza dei normali giochi di questo genere, non esistono turni prestabiliti; semplicemente si pesca una carta dal mazzo e si muovono le unità ivi raffigurate.

Se ad esempio la prima carta che viene estratta rappresenta gli arceri imperiali saranno questi, se lo vorranno, a muovere e attaccare. Il movimento avviene sempre di un solo esagono per volta, indipendentemente dal fatto che si stiano usando cavalieri o uomini appiedati.

Fanno eccezioni i Cavalcalupi che, grazie a particolari carte, possono anche compiere un doppio movimento.

Molto semplice anche il sistema di combattimento, preso direttamente da *Heroquest*: prima gli attaccanti tirano dei dadi particolari su cui sono riportati dei simboli, cercando di ottenere il maggior numero possibile di teschi, corrispondente alla quantità di attacchi andati a segno. A questo punto tirano i difensori che neutralizzano un attacco per ogni scudo ottenuto.

Tre colpi riusciti distruggono qualunque nemico. Il numero dei dadi da lanciare in attacco e in difesa varia invece da armata ad armata.

Gli imperiali possono anche servirsi di un cannone, arma veramente micidiale all'interno di uno scontro medioevale; per stabilire il risultato del colpo viene innanzitutto scelto un bersaglio, da indicare con l'apposito segnalino, dopodiché si girano, una alla volta, le sagome di tiro del cannone. Queste possono raffigurare la palla in volo, che permette al proiettile di avanzare per un altro esagono e quindi di pescare un'altra carta, la palla che rimbalza, grazie alla quale il colpo non solo continua il proprio cammino, ma colpisce anche le armate presenti in quell'esagono e l'esplosione, la quale distrugge totalmente chiunque abbia la malaugurata idea di trovarsi là in quel momento.

Se si cerca di colpire un'armata adiacente all'esagono occupato dal cannone, questa è automaticamente distrutta.

Oltre a queste regole essenziali ve ne sono poche altre e queste poche sono comunque di facile comprensione. Resta solo da dire che insieme al materiale di gioco e alle istruzioni, vengono dati anche alcuni scenari di gioco che illustrano come preparare il tabellone e assegnano particolari obbiettivi ai due eserciti; non sarà comunque difficile per voi crearne molti altri.

Detto questo, lascio a voi il compito di esprimere un giudizio.

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% di SCONTO
Per chi acquista 3 giochi di qualunque sistema!

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

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

SEGA MEGADRIVE JAPAN

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

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALTERED BEAST	**L.**	**39.000**
ARROW FLAH	**L.**	**39.000**
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	**L.**	**68.000**
ATOMIC ROBOKID	**L.**	**39.000**
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
BATMAN	**L.**	**59.000**
BATTLE GOLFER	**L.**	**29.000**
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	99.000
BIMINI RUN	L.	99.000
BLOCK OUT	**L.**	**39.000**
BONANZA BROTHERS	**L.**	**39.000**
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	**L.**	**39.000**
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	99.000
BUSTER DOUGLAS	L.	79.000
CALIBER 50	**L.**	**68.000**
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMS	**L.**	**69.000**
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN	**L.**	**39.000**
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	**L.**	**49.000**
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	**L.**	**29.000**
DECAPATTACK	L.	85.000
DESERT STRIKE	**L.**	**99.000**
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DINO LAND	L.	79.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	**L.**	**89.000**
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	**L.**	**39.000**
F1 CIRCUS	L.	89.000
F1 GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	**L.**	**69.000**
FANTASY SOLIDIER	**L.**	**99.000**
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	**L.**	**39.000**
GALAXI FORCE II	L.	99.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA	**L.**	**39.000**
GYNOUG	**L.**	**49.000**
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELL FIRE	**L.**	**39.000**
HERZOG ZWEI	**L.**	**49.000**
HUNTER YOKO	**L.**	**59.000**
ICE HOCKEY	**L.**	**99.000**
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	**L.**	**49.000**
JEWEL MASTER	**L.**	**39.000**
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

ARCH. RIVALS BASKETBALL	L.	99.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L.	119.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	119.000
HEAVY NOVA	L.	119.000
LEMMINGS	L.	119.000
OLYMPIC GOLD "BARCELLONA '92"	L.	99.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	119.000
SLIM WORLD	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR	L.	99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
WANDER DOG	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	68.000
K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	119.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	**L.**	**58.000**
KUGA	**L.**	**69.000**
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEYNOS	**L.**	**39.000**
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	**L.**	**39.000**
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	**L.**	**39.000**
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	**L.**	**59.000**
MIDNIGHT RESISTANCE	**L.**	**79.000**
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	**L.**	**49.000**
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	**L.**	**49.000**
OUT RUN	**L.**	**49.000**
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	**L.**	**39.000**
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000

ECCEZIONALE !

SEGA MEGA CD JAPAN

DISPONIBILE VERSIONE SCART O PAL A RICHIESTA

SOLO **L. 598.000**

QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD	L.	79.000
RAMBO	**L.**	**69.000**
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	**L.**	**49.000**
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	**L.**	**89.000**
ROAD RASH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SAIN SWORD	**L.**	**39.000**
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	**L.**	**59.000**
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPIDERMAN	**L.**	**49.000**
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	**L.**	**99.000**
STORMLORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	**L.**	**49.000**
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000

VITE INFINITE CON
ACTION REPLAY
L. 98.000

ACTION REPLAY
PROFESSIONAL
L. 98.000

SEGA MEGADRIVE VERSIONE JAPAN

+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD

SOLO **L. 248.000**

MEGA REVOLUTION SCONTO DI LIRE 50.000

A CHI LO ACQUISTA ENTRO IL 30 LUGLIO

SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	**L.**	**99.000**
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	**L.**	**89.000**
TECHNO COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	**L.**	**49.000**
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	**L.**	**49.000**
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TIGER	**L.**	**69.000**
TOE JAM & ERALD	**L.**	**79.000**
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TUNDER FOX III	L.	79.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	**L.**	**69.000**
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	99.000
VALIS	L.	119.000
VERYTEX	**L.**	**39.000**
VOLFIED	**L.**	**39.000**
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	**L.**	**59.000**
WHERE IN TIME	**L.**	**99.000**
WHIPE RUSH	**L.**	**29.000**
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY	**L.**	**39.000**
WONDER BOY IN M. LAND	**L.**	**39.000**
WORDNER FOREST	**L.**	**49.000**
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	99.000
WRESTLE WAR	**L.**	**59.000**
X.D.R.	**L.**	**39.000**
Y'S III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

IN ROSSO I GIOCHI IN OFFERTA (fino ad esaurimento)

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

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

10% DI SCONTO

PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato

Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

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

GAME BOY

+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile

A SOLE L. 138.000

GIOCHI GAME BOY

Addams Family	L.	59.000
Adventure Island (Wonder Boy)	L.	69.000
Alevator Action	L.	49.000
Altered Space	L.	59.000
Amazin Penguin	L.	59.000
Asteroids	L.	59.000
Atomic Punk	L.	59.000
Balloon Kid	L.	59.000
Barbie	L.	69.000
Baseball	L.	49.000
Batman Return	L.	59.000
Battle City	L.	49.000
Battle Unit	L.	59.000
Beetlejuice	L.	69.000
Blades of Steel	L.	69.000
Blaster Master Boy	L.	69.000
Bo Jackson	L.	79.000
Bomber Boy	L.	49.000
Boxle	L.	49.000
Bubble Bobble	L.	49.000
Bugs Bunny II	L.	58.000
Burger Time	L.	59.000
Cada	L.	49.000
Calcio	L.	49.000
Captain Tsubasa	L.	59.000
Castelvania II	L.	49.000
Castelvania II Japan	L.	49.000
Catrap	L.	49.000
Chase HQ	L.	49.000
Chessmaster	L.	58.000
Chibimaruko	L.	59.000
Choplifter	L.	49.000
Contra	L.	49.000
Crystal Quest	L.	59.000
Cyrad	L.	59.000
Daedalian Opus	L.	49.000
Day of Thunder	L.	59.000
Dead Heat Scramble	L.	59.000
Deadalianopus	L.	49.000
Dinoblaster	L.	49.000
Double Dragon II	L.	69.000
Dr. Mario	L.	59.000
Dragon's Eggs	L.	49.000
Dragon's Lair	L.	59.000
Duck Tales	L.	68.000
Exellent Adventure	L.	59.000
F1 Race	L.	39.000
F1 Spririt	L.	39.000
Faceball	L.	69.000
Fastest Lap	L.	59.000
Final Fantasy Adv.	L.	89.000
Final Fantasy Leg.	L.	79.000
Final Fantsy Leg. II	L.	89.000
Final Reverse	L.	49.000

OFFERTE del Mese

BASEBALL
L. 19.000
SUPER MARIO LAND
L. 48.000

Flipper	L.	49.000
Forified Zone	L.	59.000
Garms Gundam	L.	49.000
Gauntlet II	L.	69.000
Ghostbusters II	L.	49.000
Goemon	L.	49.000
Golf	L.	49.000
Gundam	L.	49.000
Hal Wrestling	L.	48.000
Heiankyalien	L.	49.000
Hook	L.	59.000
Hudson Hawk	L.	59.000
In Your Face	L.	59.000
Intersteller Assault	L.	69.000
Ishido	L.	39.000
Kick Off II	L.	69.000
Kung Fu Master	L.	58.000
Loopz	L.	59.000
Marble Madness	L.	59.000
Maru's Missions	L.	59.000
Megaman	L.	49.000
Megaman II	L.	69.000
Metroid II	L.	59.000
Mini Pull	L.	49.000
Monopoly	L.	58.000
Motocross Maniac	L.	49.000
Motocross	L.	49.000
Nascar	L.	69.000
Navy Seals	L.	59.000
Nemesis	L.	49.000
Nemesis II	L.	49.000
Palamedes	L.	49.000
Palla Prigioniera	L.	49.000
Paperboy	L.	59.000
Parodius	L.	49.000
Pin Ball	L.	69.000
Pipe Dream	L.	59.000
Popeye	L.	69.000
Prince of Persia	L.	58.000
Pro Soccer	L.	59.000
Puzzle Boy II	L.	49.000
Q-Bert	L.	59.000
Qix	L.	29.000
Quarth	L.	49.000
R.C. Proam	L.	59.000
Robo Cop II	L.	59.000
Rockman World	L.	49.000
Rogger Rabbit	L.	68.000
Rubble Saver II	L.	59.000
Sagaia	L.	49.000
Serpent	L.	48.000
Shanghai	L.	38.000
Snow Bros Japan	L.	49.000
Snow Brothers	L.	59.000
Solomon's Club	L.	59.000
Spot	L.	59.000
Star Treck	L.	58.000
Super Street Basket	L.	59.000
T.M.N.T. II	L.	58.000
Tasmania Story	L.	59.000
Tecmo Bowl	L.	69.000
Tennis	L.	48.000
Terminator II	L.	69.000
The Addams Family	L.	58.000
The Punisher	L.	59.000
The Simpson	L.	68.000
Tiny Toon	L.	59.000
Tom & Gerry	L.	69.000
Turtles II	L.	59.000
Ultraquarth	L.	49.000
Wacky Races	L.	59.000
Wonder Boy	L.	59.000
Wonder Boy II	L.	59.000
World Beach Volley	L.	49.000
WWF	L.	69.000
WWF Superstar	L.	59.000
WWF Wrestling	L.	58.000

ACCESSORI GAME BOY

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

GAME GEAR L. 248.000

Game Gear + Sonic L. 298.000

GIOCHI GAME GEAR

Aleste	L.	68.000
Alien Syndrome	L.	58.000
Arlier	L.	58.000
Ax Battler	L.	58.000
Buster Ball	L.	58.000
Colums	L.	48.000
Donald Duck	L.	58.000
Dragon Crystal	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Fantasy Zone	L.	58.000
G-Lock	L.	58.000
Galaga 91	L.	58.000
Gear Stadium	L.	48.000
Hally Wars	L.	58.000
Head Buster	L.	48.000
Joe Montana Football	L.	68.000
Kinetic Connection	L.	38.000
Kunichan	L.	58.000
Magical Taruto	L.	48.000
Mickey Mouse	L.	58.000
Monaco GP	L.	48.000
Monster World III	L.	58.000
Moonwalker	L.	58.000
Ninja Gaiden	L.	48.000
Out Run	L.	48.000
Pac Man	L.	58.000
Pengo	L.	48.000
Poker	L.	58.000
Put & Putter (Golf)	L.	48.000
Rastan Saga	L.	68.000
Shangay II	L.	68.000
Sonic	L.	58.000
Space Harrier	L.	48.000
Squeek	L.	48.000
Wall of Berlin	L.	48.000
Woddy Pop	L.	48.000

GAME GEAR TUNER TV L. 218.000

ACCESSORI GAME GEAR

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

MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000

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

NOVITA'
G. FORMAN BOXING
OLYMPIC GOLD
SPIDERMAN
OFFERTA!!!
A L. 69.000 CADAUNO

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

ORE FELICI

Nella zona Ovest di Milano, in *Via Gigante 3*, si trova la più famosa ludoteca della città, Ore Felici. Il grande successo di questo locale dura ormai da sette anni e sembra destinato ad aumentare ancora; sentiamo da Gigi, il simpatico propietario, com'è nato e quali sono i progetti per il futuro.

Andrea: Come mai hai pensato di aprire proprio una ludoteca? Quando hai iniziato nessuno credeva che questo genere di locale avrebbe potuto riscuotere un simile successo.
Gigi: Beh, io all'epoca lavoravo nei locali notturni e avevo molti contatti con i giovani. Spesso i ragazzi avevano voglia di fare una partita con qualche gioco da tavolo tipo *Risiko*, ma il più delle volte non trovavano il posto adatto. Questo desiderio, che mi sembrava diventare sempre più forte con il passare del tempo, mi ha dato l'idea. Ha contribuito molto anche una mia esigenza personale; io sono sempre stato un grande appassionato di giochi, ma il più delle volte li dovevo comprare a scatola chiusa, non avendo la possibilità di provarli prima dell'acquisto. Così ho pensato che sarebbe stato bello avere un posto in cui i ragazzi potevano sperimentare tutti i nuovi prodotti per poi decidere in quali investire i propri soldi.
A: Quando hai aperto esattamente? E perché hai scelto Ore Felici come nome per il tuo locale?
G: Abbiamo aperto nel Luglio 1985. Il nome è stato scelto proprio per il tipo di locale che avevo in mente, un posto in cui tutti i problemi della vita quotidiana venivano lasciati fuori, un punto di ritrovo per passare dei bei momenti in compagnia degli amici, delle Ore Felici, appunto.
A: Hai iniziato subito come ludoteca?
G: Non esattamente. L'idea era quella, però era necessario farsi prima conoscere dalla gente. Per i primi tempi Ore Felici è stato uno di quei locali in cui si trovano gli schermi giganti e i filmati musicali, oltre ai giochi naturalmente. Poi l'attività ludica ha preso sempre di più il sopravvento e la stampa ha iniziato ad appoggiarci. Oggi Ore felici è una vera e propria ludoteca, in cui viene eseguito anche il servizio bar, al contrario di altri locali in cui i giochi sono solo un integrazione del servizio di ristoro.
A: Avete iniziato molto presto anche a organizzare Tornei, per quello che ne so...
G: Si, ne abbiamo fatti veramente tanti; all'inizio siamo partiti con dei classici come *Risiko* e *Trivial Pursuit*, poi siamo passati anche a prodotti meno conosciuti come *Dungeons & Dragons*. Molte volte questi Tornei erano gratuiti, perché volevamo far avvicinare più gente possibile al mondo dei giochi di società. A mio avviso si tratta di un passatempo veramente stupendo, che meriterebbe una maggiore attenzione da parte di tutti.
Inoltre, attraverso questi Tornei la gente aveva modo di comprendere meglio i regolamenti, che spesso si rivelano molto confusi, o di imparare nuovi giochi. In effetti questo è un servizio che facciamo anche durante le

▲ **Una scena dall'Ore Felici Trophy.**

▼ **Lo direste che quella in centro è una torta?**

A fianco: alcune splendide miniature per Heroquest e Starquest.

normali serate di gioco: se qualcuno ha dei problemi o non capisce una regola, può sempre chiedere a uno di noi.
Siamo tutti accaniti giocatori e ormai abbiamo un' esperienza davvero invidiabile in fatto di giochi e regolamenti.
Oltre a questo, periodicamente scegliamo dei grandi classici come il Backgammon da insegnare a chiunque ce lo chieda. In questo momento stiamo cercando di far conoscere Go, un famoso e antichissimo gioco cinese.
A: A proposito di esperienza, ho sentito che spesso le case produttrici si rivolgono a te per avere un parere sui loro giochi e per sapere quale potrebbe essere la risposta del pubblico...
G: E' vero: ormai so bene quello che piace ai ragazzi, basta vedere quali giochi vengono richiesti maggiormente. La mia esperienza si rivela spesso abbastanza utile quando una casa italiana vuole tradurre un gioco straniero e ha bisogno di sapere come verrebbe accolto nel nostro paese.
A: Svolgi anche altri servizi per le aziende?
G: Certo, la maggior parte dei nuovi giochi che vengono prodotti in Italia, viene presentata al pubblico e alla stampa qui da me. Ultimamente abbiamo avuto *Taboo*, *Futurisiko* e *Colpevole*. Per queste occasioni preparo anche enormi torte colorate che riproducono l'immagine dei giochi e che vengono offerte ai presenti...
A: Si, le conosco e devo ammettere che sono veramente buone. Varrebbe la pena di assistere a tutte le tue presentazioni solo per assaggiarle.

Vedo comunque che non c'è traccia di Giochi di Ruolo in giro; come mai?
G: Vedi, il discorso dei Gdr è molto complesso; innanzitutto per portare avanti una partita in maniera decente c'è bisogno di molto silenzio, cosa che nel mio locale è praticamente impossibile. Secondariamente, i Giochi di Ruolo sono molto complessi e non potremmo stare a spiegarne il funzionamento a ogni persona. Una volta era stato dedicato il Martedì sera, nostro giorno di chiusura, al Gioco di Ruolo. Durante quelle ore, i giocatori più esperti insegnavano agli altri e chiunque poteva trovare un gruppo a cui unirsi. Avevamo anche promosso un'iniziativa per far conoscere il Gioco di Ruolo dal vivo. Poi il Comune ci ha costretti a smettere, dato che il locale non poteva restare aperto durante il suo giorno di chiusura.
A: Non avete intenzione di ricominciare?
G: A dire la verità, si! A settembre chiederemo un permesso speciale per poter utilizzare il Martedì sera come momento di promozione del Gioco di Ruolo. Poi si vedrà.
A: Avete qualcosa in programma per i prossimi mesi?
G: Un vagone di roba; innanzitutto a fine giugno si terrà l'Ore Felici Trophy, una caccia al tesoro che viene ripetuta ogni anno, ovviamente basata sui giochi. A metà luglio ci sarà poi la presentazione ufficiale, aperta al pubblico, di *Battlemaster*, il nuovo gioco M. B., seguita, a fine settembre, da un torneo di Backgammon. Per ottobre è invece previsto l'ormai immancabile torneo di *Heroquest* e *Starquest*.
A: Come vedi il mercato dei giochi di società? Pensi che sia destinato ad allargarsi o che stia morendo lentamente?
G: Sono abbastanza ottimista a questo proposito. Vedo che sempre più giovani si avvicinano al gioco, e soprattutto sono fermamente convinto che negli ultimi anni siano stati fatti passi da gigante per quanto riguarda la qualità dei prodotti. Ci sono comunque due grossi problemi che ostacolano la crescita di questo mercato: primo, il numero eccessivo di giochi che vengono prodotti ogni anno. Questo porta inevitabilmente alla scomparsa, nel giro di poco tempo, di alcuni titoli molto validi ma poco conosciuti, come accade ad esempio con la Dal Negro. Secondo, il prezzo medio di questi prodotti è spesso troppo alto e, visto che le tasche dei ragazzi sono

A fianco: Torneo di Trivial Pursuit.

▲ una scena dalla presentazione di Futurisiko.

▼ Abalone e Colors made in "Dal Negro".

eternamente vuote, nasce spontanea una selezione dettata il più delle volte dalle campagne pubblicitarie. In pratica, ottimi titoli vengono dimenticati nel giro di pochi mesi.
Secondo me bisogna produrre di meno e a prezzi più bassi.
A: Direi che non ci sono altre domande. Per finire, che ne dici di darci una classifica dei giochi più richiesti nel tuo locale?
G: Detto fatto: il primo posto è ovviamente di *Trivial Pursuit*, seguito a ruota dall'intramontabile *Risiko* e dal nuovo *Visual Game*. Vengono poi, nell'ordine, *Scotland Yard*, *La Foresta Incantata*, *Heroquest*, *Starquest*, il recentissimo *Taboo*, *Il Gioco dell'Anno*, *Mandarin*, *Stratego* (altro intramontabile), *Abalone*, *Twenty Question* e *Saltinmente*.

E con questo è tutto. Se come me siete destinati a trascorrere parte dell'estate a Milano, vi consiglio di fare un salto da Gigi per passare un po il tempo in allegria.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

BREVISSIME

LORIEN

Come potranno sicuramente intuire coloro tra voi che hanno avuto il piacere di leggere i celebri romanzi di *J. R. R. Tolkien* (e mi auguro veramente che siano in molti), si tratta dell'ultimo modulo creato dalla Stratelibri per *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli*.

Lorien è una terra fatata, un grande bosco popolato da nobili e potenti elfi, contro il quale anche l'immenso e terribile potere del male nulla ha potuto. In realtà questo modulo non è certo il più adatto a giocatori e Master che cercano nelle partite solo azione frenetica e sanguinosi combattimenti, ma saprà sicuramente farsi apprezzare da coloro che nel Gioco di Ruolo riescono anche a cogliere la poesia di una natura magnifica e incontaminata, totalmente pervasa dalla magia, così come la possiamo ormai vedere solo attraverso la nostra fantasia. Si tratta infatti di un espansione di carattere descrittivo, soprattutto a causa del particolare territorio che viene trattato; il potere del bosco di Lorien è tale da mantenere lontana qualunque minaccia e quando - raramente - si ottiene ospitalità da Dama Galadriel, la stupenda Regina degli elfi, si è certi di non correre nessun rischio.

Il modulo si apre con un'ampia spiegazione delle origini e dei costumi della razza elfica; qui potrete apprenderne le alterne vicende e i motivi che li hanno spinti a dividersi in diversi popoli. Un grande spazio viene ovviamente lasciato alla descrizione del Bosco di Lorien, dalla quale il Master può trarre immagini veramente suggestive con cui arricchire le proprie avventure. L'azione, come ho già detto, è abbastanza limitata all'interno dei confini del Regno di Galadriel ma, per la gioia dei più scalmanati, quest'espansione contiene anche una buona descrizione dell'antica città di Ost-in-Edhil, antica capitale del popolo elfico all'interno della quale hanno visto la luce i terribili anelli di Sauron e che ben si presta a sfide emozionanti e mortali duelli.

Inutile dire che sono anche contenuti i dati dei personaggi più importanti, da Galadriel a Celebrimbor, da Amroth allo stesso Sauron. A mio avviso Lorien è un ottimo modulo, che potrà dimostrarsi utile in molte occasioni grazie alla grande quantità di informazioni che contiene.

EPTAKONTEST

Si è conclusa alla fine di Maggio, come da programma, la prima edizione dell'*Eptakontest*, una grande manifestazione interamente dedicata al mondo del Gioco di Ruoloideata dalla redazione di C+VG. Purtroppo, per questioni di tempo, non ci è possibile fornirvi in questo numero i nominativi dei vincitori dei sette tornei che si sono tenuti, cosa che comunque provvederemo senz'altro a fare in Settembre.
Attendete fiduciosi!!!!!

UNO SGUARDO NELL'E. ELLE, II PUNTATA

Ebbene si, lo ammetto: ultimamente ho trascurato un po questa ditta che, a giudicare dalle vostre lettere, la maggior parte di voi ama follemente. In effetti il mercato dei librigioco è enormemente più vasto di quello dei giochi da tavolo e quindi conta un maggior numero di appassionati, ma proprio per questa sua vastità, seguirne mensilmente la produzione sarebbe una pazzia. Vediamo comunque quali sono le novità principali fiorite in questa prima parte dell'anno. Per quanto riguarda *La Terra di Mezzo*, l'ottima collana dedicata alla mitologia tolkieniana, è finalmente arrivato il numero tre, intitolato *Le Miniere di Moria*. Due sono invece i nuovi titoli per *Ninja*: *Signore Supremo* e *Guerriero*. L'evento più atteso era comunque il sedicesimo capitolo di *Lupo Solitario* che, puntualmente, è arrivato in Febbraio con il titolo *Il Ritorno a Vashna*, facendo così la felicità di migliaia di appassionati in tutta Italia.

DREAMLAND: Fantasy Mail

Vedo con piacere che, nonostante il caldo, non vi è passata la voglia di scrivere. La lettera di questo mese arriva da... Oops, credo di avere buttato via la busta, comunque non importa. Il fatto è che purtroppo riassume le domande che molti di voi si pongono e che necessiterebbero, per avere una risposta adeguata, di molto più spazio. Vediamo comunque cosa riusciamo a fare!

Caro Andrea, ti scrivo perché ho un forte dubbio: io conosco i librigame, ma mi chiedo spesso cosa sono i rolegame.
Mi puoi dare una risposta?
Come si gioca in questi libri?
Occorre del materiale per giocare?
Dove si compra? Come si usa?
Dato che sono un fanatico di librigame, potete dirmi se esiste il numero otto della collana "Alla corte di re Artù" e, se si, mi potete dare il titolo?
Infine vi faccio i miei complimenti per la rivista e spero che in futuro si dia più spazio a questo angolo.
Stefano Bordo

Ecco qui la domandina malefica: cos'è un Gioco di Ruolo? Innanzitutto mi auguro tu abbia capito che *Rolegame* è il diminutivo di *Role Playing Game*, ovvero Gioco di Ruolo. Immagino che tu (vergogna, vergogna!!!) ti sia perso l'Annuario di questo inverno, all'interno del quale vi erano ben dieci pagine dedicate a questo argomento e in cui avresti trovato un'esauriente risposta al tuo quesito. Comunque, molto brevemente, un Gioco di Ruolo è per molti versi simile ad un librogame; le principali differenze sono la presenza di un Master e l'illimitata libertà di azione dei personaggi. Il Master ha il compito di preparare un'avventura e di narrare ai giocatori tutto ciò che accade, svolgendo in pratica il lavoro dello scrittore del libro. I personaggi, a seconda dei loro compiti e delle situazioni in cui si trovano, riferiscono al Master quali azioni vogliono intraprendere e quest'ultimo, in base a particolari tiri di dado e apposite tabelle, ne stabilisce la riuscita e gli effetti. In pratica il Gioco di Ruolo permette ai giocatori di agire nella più completa libertà e di rivivere le gesta dei più grandi eroi. Visto che ti piacciono i librigame, sono certo che i Rolegame farebbero la tua felicità e ti consiglio di provarne subito uno, magari *Dungeons & Dragons* che è estremamente semplice. Tutto il materiale che occorre è composto dal libro delle regole, un blocco, delle matite e dei dadi. Per quanto concerne il suo utilizzo, beh... nell'ordine: leggilo, scrivici, usale dopo averci fatto la punta e tirali al di sopra di una superfice piana. I libri di regole dei Giochi di Ruolo sono reperibili nei negozi specializzati, ad eccezione di *Dungeons & Dragons* che viene distribuito anche nei negozi di giocattoli. Per finire, il numero otto della collana *Alla Corte di Re Artù* è uscito a Gennaio e si chiama *La Legione dei Morti*.

Dubbi? Proposte? Curiosità? Insulti (tanto per cambiare, se no la gente pensa che tutti questi complimenti li invento io)? Allora scrivete a Dreamland: c/o Computer + Videogiochi, Via Pola 9, 20124 Milano.

TURBOTRIS

Credo che non sia nemmeno possibile contare le volte in cui siamo stati salvati, durante le noiosissime lezioni di Storia, Geografia e Latino, da un semplice foglio, una penna e un simpatico gioco di nome Tris (quello delle croci e dei pallini, tanto per intenderci). Proprio da questo antichissimo passatempo, la Mattel trae ispirazione per il suo ultimo prodotto: il *Turbotris*. Si tratta di una piccola scatola di plastica su cui sono disposte nove luci, corrispondenti alle nove posizioni da occupare con croci e pallini, e due grossi pulsanti. Una volta accesa la macchina, tenendo premuto uno dei pulsanti, le luci iniziano ad accendersi velocemente una dopo l'altra; rilasciandolo, la luce si ferma e occupa la posizione in cui si trova in quel momento. Mediante questo semplice (ma solo a livello concettuale) processo, vengono occupate le diverse caselle alla ricerca di un tris. A differenza dell'originale è anche possibile, con una grande prontezza di riflessi, rubare le posizioni occupate dall'avversario.
Si può giocare da soli contro il computer o in due, uno contro l'altro, attivare o meno gli effetti sonori e scegliere tra due velocità di gioco. Peccato solo che sia troppo visibile per poterlo portare a scuola!!!

SUL PROSSIMO NUMERO:

E ANCHE QUESTA VOLTA SIAMO ARRIVATI

ALLA FINE: LA REDAZIONE DI CVG

SE NE VA IN VACANZA, E VI DA'

APPUNTAMENTO AL PROSSIMO NUMERO.

CVG 19 SARA' IN EDICOLA IL PRIMO

SETTEMBRE CON UNA NUOVA GRAFICA,

UN NUOVO MARCHIO E

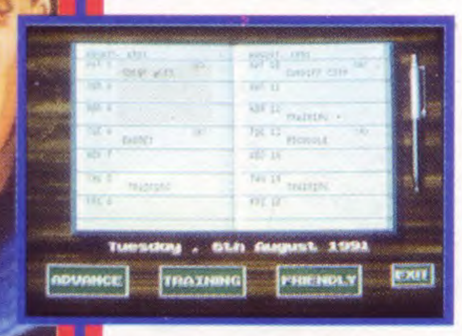
UN SACCO DI SORPRESE!!!

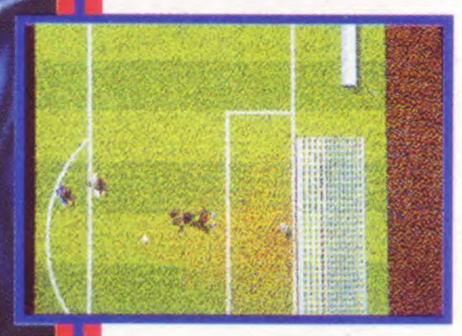
NEL FRATTEMPO, NON PERDETE LO

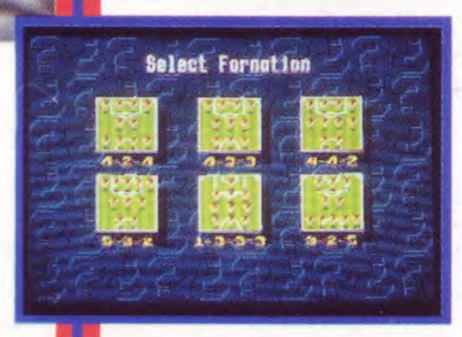
SPECIALE CVG ESTATE '92,

CON IL GIOCO DI CVG!

GRAHAM TAYLORS Soccer Challenge







Graham Taylor ha avuto una carriera incredibile nel mondo del calcio Inglese: a 23 anni diventò il più giovane allenatore professionista della F.A.; a 28 anni diventò il più giovane direttore tecnico nella Football League. Nel 1982, col supporto finanziario di Elton John, guadagnò l'accesso alla Prima Divisione nel Watford. Solo Graham Taylor ed un pugno di altri direttori tecnici sono riusciti a portare una squadra di calcio dalla Quarta alla Prima Divisione! Nel Luglio 1990, Graham fu nominato direttore tecnico della Nazionale Inglese. Ora tu hai la possibilità di impersonare uno dei più grandi direttori tecnici del calcio odierno.

GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE - CARATTERISTICHE PRINCIPALI

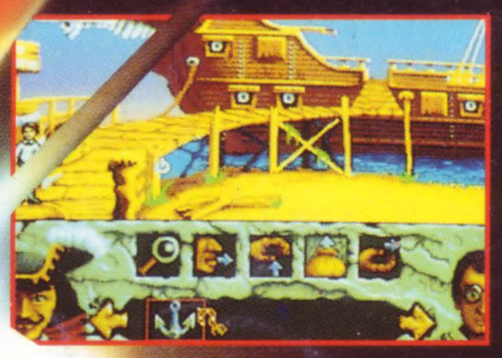
1/ Due sezioni principali che compongono la carriera di un direttore tecnico. Guiderai una squadra dalla League Club fino alla Prima Divisione per poi portare la Nazionale Inglese ai Campionati Europei.
2/ Realizzato in collaborazione con Graham Taylor e la Football Association Inglese.
3/ Include più di 200 squadre, con i loro colori, livelli di abilità, i veri nomi e i dati reali: data di nascita del giocatore, altezza e più di 10 fattori di abilità che rendono ogni giocatore differente da un altro.
4/ Le competizioni includono la English League, più di 5 divisioni (compresa la nuova Premier Division e la GM Conference), la F.A Cup, la League Cup, il ZDS trophy, l'Autoglass Trophy e i Campionati Europei (qualificazioni e finali).
5/ Altre caratteristiche:

DIRETTORE TECNICO NEL CAMPIONATO: Più di 3000 giocatori. Incontri di calcio interamente animati: potrai osservare gli incontri della tua squadra e quelli delle altre. Vero calcio mercato: le altre squadre vendono, comprano, affittano e trasferiscono gratis i loro giocatori. Sezione di diario: pianifica la tua settimana per scegliere le date degli allenamenti ed organizzare incontri amichevoli (a stagione chiusa). Ogni squadra è completa di allenatori e riserve. Registro dei danni fisici, delle squalifiche e dei dati medici. Pagine e pagine di dati statistici. Scegli il programma di allenamento specifico per ogni squadra o singolo giocatore. Scopri nuovi talenti. I quotidiani ti informeranno su ciò che si dice della tua e delle altre squadre. I giocatori invecchiano, perdono colpi ed alla fine si ritirano. Il pubblico cambia a seconda del tipo di Lega, del tipo di gioco e della vicinanza alla squadra. Il direttore tecnico può essere esonerato, oppure puoi dimetterti per entrare in una nuova squadra.

DIRETTORE TECNICO DELLA NAZIONALE: Devi negoziare con i direttori tecnici delle squadre di Lega per utilizzare i loro giocatori nella Nazionale. Osserva le partite di Lega per scegliere i candidati alla Nazionale. Organizza incontri amichevoli internazionali. Affronta le partite di qualificazione ai Campionati Europei. Gioca la finale in Svezia. Sequenze di gioco completamente animate. Sono incluse tutte le Squadre Nazionali Europee, tutti i giocatori delle Nazionali. Aggiornamento costante dei dati di ciascun giocatore.

HOOK™

OVVERO...CAPITANO UNCINO !
DALL'ULTIMO FILM DI STEVEN SPIELBERG
LA RIVISITAZIONE DEL CLASSICO RACCONTO DI PETER PAN
IN UN'AVVENTURA GRAFICA SENSAZIONALE!
ESPLORA L'"ISOLA CHE NON C'È", RISOLVI ENIGMI, INTERAGISCI
CON I PERSONAGGI FINO AL DURISSIMO SCONTRO FINALE.



PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.