LA PIU' VENDUTA IN EUROPA

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

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

L. 5.000 (Frs.7.5)
N.4 APRILE '91

ABBIAMO INTERVISTATO L'AUTORE DI LEMMINGS!

ARCADE: SFIDA ITALIANA AI CAMPIONI INGLESI!!!

FAR OUT: TUTTA LA VERITA' SUI CYBERPUNK!

SUPER MARIO WORLD & FINAL FIGHT
LE PRIME RECENSIONI PER SUPER FAMICOM!!!

RECENSITI!
TURRICAN 2 - GAIARES
MAGICAL FLYING HAT
TURBO ADVENTURE

DIVERTIMENTO PORTATILE
KEN IL GUERRIERO SU GAMEBOY!!!

NUOVA GRAFICA!!!

SHADOW OF THE BEAST
UN AMIGA NEL C64!!!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 LIRE PERLE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP PUBBLICITÀ

TEAM SEGA®

OGGI

5 MOTIVI IN PIÙ PER VIDEOGIOCARE

GIOCHI PREZIOSI

1 Pistola Light Phaser

2 La famosa console 8 bit

3

5100 AZTEC ADVENTURE:
L'obiettivo è raggiungere il Paradiso Azteco, ma non sarà facile. Perchè ci sono 12 livelli con mostri Maya e perfidi terreni sulla vostra strada. Ci sono anche degli amici intorno... se riuscirete a trovarli.

4

Pocketbag

5 Con la console Master System Plus il gioco Safari Hunt in memoria

5 Con la console Master System la cassetta Rescue Mission

OFFERTA LIMITATA NEL TEMPO

Big Game Fishing®

SIMULMONDO®

C64 (C/D) - AMIGA
ATARI ST
PC IBM & CO CGA/EGA/VGA

Formula 1® 3D

500 c.c. MotoManager

G.P. TENNIS MANAGER

the Basket Manager®

3-D Soccer®

APRILE N°4

SOMM

PREVIEWS 8
Abbiamo incontrato Eric Matthews dei Bitmap Brothers e ci siamo fatti mostrare il suo ultimo gioco... *Gods* ! Sarà un successo come *Xenon II* ?

NEWS 18
Siamo andati a Las Vegas, alla fiera più bella del mondo. Il nostro inviato ci parla di Terminator e del telefono di Mario, mentre noi scopriamo il gioco di Raffaella Carrà!!!

EDITORIALE 6
Cambia il formato della rivista e cambia la redazione: Fabio fa le presentazioni di rito... seguite dalla lista dei giochi recensiti questo mese.

SI CAMBIA! 8
In questa pagina spieghiamo il nuovo formato della rivista. Ma in che lingua scrivono i nostri redattori?

IL POSTO DELLA POSTA 14
Questo mese solo poche pagine... ma di fuoco! Riveliamo inoltre la minaccia di Lorenzo Capello...

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

CAPO REDATTORE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli, Simone Crosignani, Maurizio Miccoli, DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE COORDINAMENTO ESTERO
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Antonella Langiu, Alessandro Raso, Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

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

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

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel. (02) 99042379 - 99042460
Fax (02) 99042386

Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

Prezzo della rivista L. 5.000
Arretrato L. 10.000
Abbonam. (11 num.) L. 35.200 *
Estero L. 70.400 *
* Sino al 31/03/91

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

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.

ECCO I BYTESIZE!

Abbiamo blastato una volta per tutte le sezioni Budget e Update - per sostituirle coi Bytesize, le nostre super minirecensioni!

AMSTRAD	84	PC	89
AMIGA	85	ATARI ST	91
C64	86	NINTENDO	92
SPECTRUM	86	PC ENGINE	93
MEGADRIVE	88	MASTER SYSTEM	94

LE PAGINE DEI COIN-OP 78

ARCADE ACTION
Maurizio, il più grande (perché è alto...) videogiocatore italiano recensisce le ultime novità e un nuovo gioco al laser!

HIGH SCORES
I giocatori italiani rispondono alla sfida britannica lanciata nel numero scorso!

KILLED GAMES
Come diventare Campioni Globali in una semplice lezione.

LE CLASSIFICHE 49
Gli ultimi dati sulle vendite in diretta dall'Inghilterra... e abbiamo persino aggiunto le tabelle per Master System, NES e PC!

PLAYMASTER 71
Una nuova puntata della rubrica di trucchi più educativa del mondo: questo mese si studia l'italiano con il *ghieu*!

MARIO

DIVERTIMENTO PORTATILE 66
Simone "A Pile" Crosignani inaugura la sua rubrica con la recensione di *Ken il Guerriero* per Gameboy!

FAR OUT 96
Fabio "Sociologo" Rossi tira le somme una volta per tutte riguardo al fenomeno cyberpunk.

ANGELO "EVER GREEN" CATTANEO
Tra una rivista di elettronica mensile e 200 km giornalieri, ricava lo spazio per sfidare (e battere sistematicamente) Ambrogio Pagebuster a *Better Dead*. Altri record giornalieri: 34 lettere evase, 72 telefonate e... 13 panini al formaggio.

RICHARD "SUPERCIUFFO ASSURDO" LEADBETTER
Richard è la prova vivente che giocare con i videogames fa male: colorito da yogurt, espressione inquietante... l'unica cosa che lo salva è il fatto di essere un recensore espertissimo!

FIL "THE BOSS" CANAVESE
Quando non si trova a dirigere l'area consumer e il marketing promotion del Gruppo Editoriale, passa il suo tempo a dirigere il suo Gruppo Musicale cercando di imitare i Queen e David Bowie (ottenendo risultati alla Al Bano & Romina). Auguri di un immediato successo...

EDITORIALE

Benvenuti nella Nuova Era di Computer + Videogiochi! La nostra rivista era già la più bella del mondo, ma tutto cambia, e abbiamo pensato che avreste apprezzato un rinnovamento nella rivista.

Da questo numero abbiamo adottato un nuovo formato grafico, modificato la struttura redazionale (qui a lato vedete solo una parte dello staff di C+VG) e inserito un sacco di rubriche che dovrebbero rendere sempre più interessante e aggiornata la rivista. Il primo impatto potrebbe essere un tantino traumatico, e per questo abbiamo preparato una spiegazione dettagliata del nuovo formato, in cui scoprirete ogni segreto del nuovo C+VG.

Per quanto mi riguarda, vi confesso che il mio nuovo ruolo di Coordinatore Globale & Assoluto mi fa un po' paura, ma spero che l'esperienza accumulata in quattro anni passati in ben cinque riviste specializzate contribuirà a rendere C+VG una rivista sempre migliore, capace di soddisfare tutte le vostre necessità. Scrivetemi le vostre impressioni: qui in redazione i suggerimenti sono sempre bene accetti.

Fabio Rossi

LE NUOVE ICONE DI C+VG

A partire da questo numero, in ogni recensione i commenti saranno 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.

LE RECENSIONI DI QUESTO MESE

4D Sports Driving (PC)	Pag. 89	Obitus (Amiga)	85
Alpha Waves (PC)	89	Oil's Well (PC)	89
Bad Dudes (NES)	92	Operation Neptune (ST)	91
Batman:		Operation Wolf (Amstrad)	84
The Caped Crusader (C64)	86	Out Run (PC Engine)	93
Blinky's Scary School (ST)	91	Pinbot (NES)	92
Bomber Man (PC Engine)	60	Pro Tennis Tour 2 (Amiga)	41
Champion Wrestling		Rescue (NES)	92
(PC Engine)	93	Return of the Jedi	
Crime Wave (ST)	91	(Spectrum)	86
Cyber Combat Police		Revelation (Amiga)	31
(PC Engine)	93	Saint Dragon (PC Engine)	93
Danan Jungle Fighter		Shadow of the Beast (C64)	30
(Master System)	94	Snake, Rattle 'n' Roll (NES)	54
Darius 2 (Megadrive)	88	Solar Jetman (NES)	32
Dick Tracy (Master System)	94	Son of Dracula (PC Engine)	28
Dragon's Lair 2: Timewarp		Speedball 2 (Amiga)	85
(Amiga)	85	Stellar 7 (PC)	89
Elvira (PC)	89	STUN Runner (ST)	91
Final Fight (Super Famicom)	56	Summer Camp (C64)	65
Firelord (C64)	86	Super Mario World	
Gaiares (Megadrive)	46	(Super Famicom)	42
Gain Ground		Super Monaco GP (Amiga)	24
(Master System)	94	Sword of Sodan	
Gain Ground (Megadrive)	88	(Megadrive)	88
Ghostbusters 2 (NES)	92	Thunderblade (PC Engine)	93
Heavy Unit (Megadrive)	88	Top Cat (Spectrum)	86
Horror Zombies from		Toy Shop Boys (PC Engine)	93
the Crypt (Amiga)	23	Turbo Kart Racer	
Impossiball (Amstrad)	84	(Amstrad)	84
Links (PC)	89	Turrican 2 (Amiga)	26
Magical Flying Hat Turbo		Turrican 2 (C64)	26
Adventure (Megadrive)	62	WEC Le Mans (Amstrad)	84
Megaman 2 (NES)	92	Wonderboy 3 (Megadrive)	88
Metal Masters (ST)	91	World Cup Italia '90	
Miami Turbo GT (Spectrum)	86	(Master System)	94
Moonwalker		Wrath of the Demon	
(Master System)	94	(Amiga)	85

Crystals of Arborea

Un Role-Playing d'Azione e Strategia

Morgoth, Signore del Caos, colui che null'altro porta fuorche' la morte, che null'altro semina fuorche' la distruzione, ha corrotto il mondo con la sua malvagita'.
Con rabbia e dolore gli dei hanno inondato tutte le terre tranne una, Arborea, dove si trovavano i quattro Cristalli dell' Arborea che Morgoth e i suoi servitori hanno rubato.
In una corsa contro il Caos, il Principe Jarel e un pugno di fidati compagni devono trovare i Cristalli per riporli nel loro sacro tempio. Fallire significa perdere tutto.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

SOFTEL

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

- Una grafica affascinante.
- Una emozionante miscela di strategia e gioco di ruolo.
- Visuale tridimensionale a tutto schermo.
- Oltre 16,000 locazioni da esplorare:
- Puzzle ad enigmi da risolvere.
- Nei combattimenti userai la forza delle armi ed i poteri della magia.
- Avrai personaggi da controllare indipendentemente.
- Potrai scegliere e personalizzare la tua squadra.

Silmarils

© 1991 Silmarils

AMIGA • ST • PC

MARKETED BY

PALACE SOFTWARE

REVIEW

AMIGA

MILLENIUM

Qui trovate scritto su che macchina è stato provato il gioco recensito e quale software house lo ha prodotto.

In questo gioco dovete sorpindare la rastaglia esfletando i torogli mopilò. Partagnate, sundilo, bompollando bompollando er torfio s'illira usturamente - teddei nutili. Riturpanne dandila carcinta plomfio! Ergagliani venzi mottiu... quortanta zaffarulità non irdepia stilentemente, tud! Lo borbolo parteni gattaglio podite. Erdite patanti, erdite!

Il nuovissimo simbolo che indica i giochi più belli fra quelli provati nel corso del mese. Per ottenere questa onoreficenza, il gioco deve avere un voto globale di almeno 90%. Quando vedete recensito un C+VG HIT, sapete che dovete correre in negozio a comprarlo.

Questa sezione serve per spiegare la trama del gioco, quali sono gli scopi del giocatore e come raggiungerli.

CAMBIA TUTTO!

Allora, che cos'è che abbiamo cambiato esattamente in C+VG per renderlo ancora migliore? Beh, se date un'occhiata a questa pagina troverete spiegato il nuovo formato delle recensioni, rese più informative di prima. Non solo, ma abbiamo inserito altre due rubriche che renderanno C+VG la rivista dei vostri sogni:

CLASSIFICHE

Nelle nostre classifiche sono entrati a far parte anche il Master System della Sega e il NES della Nintendo, per non parlare del Gameboy! I dati arrivano freschi freschi dall'Inghiterra, che in campo videogiochistico è sempre stata aggiornata di un paio di mesi rispetto all'Italia. Wow!

BYTESIZE

Al posto delle rubriche Budget e Update, abbiamo inserito questa sezione composta da un esagerazilione di microrecensioni divise per macchina. Nonostante siano piccole, sono curate come le recensioni "normali" e vi daranno un panorama completo delle ultime novità in campo videoludico.

Qui appaiono i commenti dei nostri superesperti - critici qualificatissimi che danno il loro parere personale sul gioco in questione. Se la recensione occupa due pagine, troverete almeno due commenti per farvi una migliore idea del gioco.

Abbiamo sostituito la vecchia voce VALIDITA' con la percentuale LONGEVITA' - nonostante la funzione sia simile, questa nuova voce rende meglio l'idea di quanto tempo vi divertirete con il programma.

PREVIEW

SYSTEM 3

THE LAST NINJA

Dopo le deludenti versioni a 16 bit di *The Last Ninja 2* (che, a quanto sostengono alla System 3, sono state scritte dalla Activision e non da loro), la software house di *Vendetta* è pronta a pubblicare il terzo titolo della saga del ninja, che vede il guerriero solitario alle prese con il malvagio shogun e le sue forze in Tibet. *Last Ninja 3* sembra seguire lo stile delle due precedenti avventure, ma come potete constatare, la grafica è poco meno che sconvolgente ed è anche ovvio, visto che il responsabile è quel Robin Levy che aveva realizzato la grafica di *Armalyte* per C64! Dato che la versione per C64 è solo su cartuccia, si prevede che conterrà molto di più rispetto alle prime due puntate : più combattimenti, più armi e decisamente più avventura. Riuscirà ad avere lo stesso successo dei suoi predecessori? Sembra un'ipotesi parecchio plausibile, ma per saperne di più leggete la recensione del gioco completo sul prossimo numero di C+VG.

VERSIONE	DATA
C 64	APRILE
ALTRI	NON ANNUNCIATA

ATTENZIONE A TUTTI GLI SKATERS: LA RUBRICA FAR-OUT DEL PROSSIMO MESE SARA' TUTTA PER VOI!!

PREVIEW

RENEGADE

I Bitmap Brothers sono tornati, questa volta con il loro primo gioco per la nuova etichetta Renegade. Vagamente ispirato alla mitologia greca (questo lo dicono loro, non noi!), *Gods* vi mette nei panni di un muscolosissimo guerriero il cui compito è di viaggiare per una miriade di livelli pieni di piattaforme raccogliendo più tesori possibile. Sembra facile, eh?

GODS

Non quando ci sono ogni sorta di nemici pronti a farvi la pelle! Se poi a questo aggiungete tutte le trappole e i problemi che dovrete superare, potete capire quanto possa essere complesso. Il guerriero ha un bel pò di armi a disposizione, ma ciascuna ha vantaggi e svantaggi, a seconda di dove ci si trova.
Come potete vedere da queste schermate, la grafica è assolutamente sbalorditiva (come sempre per i Bitmap Brothers), e quando il nostro Rob è stato negli uffici dei Bitmap a Wapping per vedere a che punto era la lavorazione di *Gods*, è rimasto particolarmente impressionato. Come risulterà il gioco finito a un esame approfondito, vi chiederete? Per saperlo non vi resta che seguire C+VG!

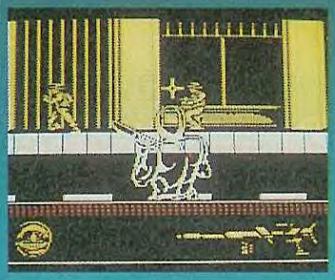
VERSIONE	DATA
AMIGA	NON COMUNICATA
ST	NON COMUNICATA

PREVIEW

IMAGEWORKS

PREDATOR 2

Il guerriero alieno che caccia esseri umani per sport è tornato nella conversione della Imageworks dell'imminente seguito cinematografico del megasuccesso con Arnie del 1988. Ambientato nei quartieri poveri della Los Angeles del 1995, il programma mette il giocatore nei panni di Harrigan, un cattivissimo poliziotto che cerca di far finire la cruenta guerra fra spacciatori di droga giamaicani e colombiani che hanno messo la città in ginocchio. Cosa succede quando a questa situazione si aggiunge un alieno pesantemente armato? Massacro su larga scala, ecco cosa! Diviso in quattro livelli, *Predator 2* è in fase di sviluppo sin dall'autunno scorso. I "preziosi" ragazzi della Arc Developments stanno facendo di tutto per riuscire a farlo uscire in tempo, e da quel che abbiamo visto c'è tutto il potenziale per un gioco su licenza che vale la pena di comprare.



VERSIONE	DATA
AMIGA	APRILE
ST	APRILE
C64	APRILE
AMSTRAD	APRILE
SPECTRUM	APRILE

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

OFFERTA PER I LETTORI

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

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

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

MONITOR 8833 II PHILIPS
Lit. 420.000

PREVIEW

IMAGEWORKS

ROBOZONE

Ambientato in un inquinatissimo 21esimo secolo, *Robozone* vi fa impersonare un metallico robot da difesa Wolverine, progettato per proteggere le più importanti città sino a che il livello di tossicità non scenda a livelli tali da renderle nuovamente abitabili. Ma, ecco che arrivano gli Inquinotteri (Buu! Viaa!), intenti a demolire le città per accaparrarsi il metallo contenutovi. Colti completamente alla sprovvista, i Wolverine sono andati distrutti a migliaia e ora tocca a voi, nei panni dell'ultima macchina, restituire il danno e sconfiggere gli inquinotteri.
Il gioco è diviso in tre livelli di blastamento non-stop che lo renderanno (a quanto dice la Imageworks) "lo shoot 'em up definitivo del 1991". Mah! C'è da crederci? Beh, considerato che dopotutto viene programmato dagli instancabili ragazzi della Arc, potrebbe quasi essere vero. Attendete la recensione completa per saperlo.

VERSIONE	DATA
AMIGA	APRILE
ST	APRILE
PC	APRILE
C64	APRILE
AMSTRAD	APRILE
SPECTRUM	APRILE

BRAT

Questa volta il protagonista è un angelico bambinetto che di notte sogna di essere un duro di strada che vaga per le vie del suo mondo di sogno in cerca di un pò di danno. A quanto dicono i comunicati stampa, comunque, *Brat* "è comunque solo un bambino, e ha perso l'orientamento" (sicuri che non si sia ubriacato?- Rob) (Ricordate, ragazzi, bere alcool non vi fa diventare più grandi e Rob è la prova vivente di ciò- siete stati avvertiti- Ed.) Ad ogni modo tocca a voi riportare Brat a casa passando per Toy Town, il Parco e Space World.
Sembra tutto molto carino, con una grafica molto colorata e vivace, ma è ancora da stabilire quanto sia giocabile. Noi ve lo riveleremo... presto!

VERSIONE	DATA
AMIGA	PRIMAVERA

PACMANIA

Il folle pallone giallo masticatore è tornato: tanto per cambiare! Pac Man dev'essere l'unico personaggio dei videogiochi capace di resuscitare più volte di Pippo Baudo, ma ormai è arrivato anche sul Master System grazie alla nuova società Tecmagik. Lo scopo del gioco è piuttosto semplice: masticare a destra e a manca in una serie di labirinti in 3D ripulendoli da videopillole ed evitando (magari saltandoli!) i fantasmi per sopravvivere.
Il bello è che questa nuova versione è anche migliore del coin-op Atari, visto che ha un sacco di aggiunte fra le quali persino un livello segreto! Rimarrà ugualmente divertente? Cercate la recensione del gioco completo sul prossimo numero di C+VG!

VERSIONE	DATA
SEGA MASTER SYSTEM	APRILE

MEGA LO MANIA

IMAGEWORKS

Da quei simpatici pazzoidi della Sensible Software (i geniacci che stanno dietro a cose come *Wizball* e *MicroProse Soccer*) ecco arrivare un gioco di logica e strategia che vi mette contro tre avversari nel tentativo di portare un mondo acquatico e primitivo al suo massimo potenziale, diventando così gli esseri più potenti dell'Universo. Con la capacità di accelerare e alterare i processi evolutivi e industriali, *Mega-lo-Mania* copre nove zone temporali, permettendo strane cose tipo cavernicoli che pilotano caccia, centurioni romani dotati di bombe termonucleari e alieni che distruggono antiche civiltà! Roba davvero strana, e noi moriamo dalla voglia di metterci sopra le mani. Tra un mese dovremmo riuscire a pubblicare la recensione completa.

VERSIONE	DATA
AMIGA	PRESTO
ST	PRESTO
PC	PRESTO

SOFTMAIL

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

NOVITA'

AdLib: tutti i prodotti musicali per IBM
Back to the future III
Canton (Amiga)
Chaos strikes back (Amiga 1mb)
F16 Falcon V3 (IBM)
Harpoon (16 bit)
Gauntlet III
Predator II
Rise of the dragon (IBM VGA)
Savage Empire (IBM)
Sorcerers gets... VM18 (IBM)
Speedball II (16 bit)
Team Suzuki
Turrican II
Warm up
4D Sports driving (IBM)

ARCADE

Chase HQ II (S.C.I.)
Creatures (C64, Amiga)
Dick Tracy
Dragon breed
Gazza II
La storia infinita II (C64, Amiga)
Line of fire
Narc
Over the net (16 bit)
Pang
Paperino impara l'alfabeto
Robocop II
Strider II
Teenage mutant ninja turtles
The amazing Spiderman
Wrath of the demon

SIMULATORI & STRATEGICI

Air Traffic Pilot (IBM)
Aircraft & scenery designer (IBM)
Das Boot (IBM)
Knights of the sky (IBM)
MAXX JOKE & Pedals (Amiga, IBM)
MiG-29 (Amiga, IBM)
Red Baron (IBM VGA)
Wing commander/Secret missions (IBM VGA)

Per ulteriori informazioni, per effettuare ordini o per ricevere gratuitamente il nostro catalogo aggiornato a colori telefona allo 031/300.174 - due linee r.a. o scrivi a LAGO divisione SoftMail Via Napoleona 16 - 22100 Como

CVG

Mail Bag

Finalmente le lettere indirizzate a C+VG hanno cominciato ad arrivare con una certa costanza, e l'onnipotente Fabio "Fabbo" Rossi a lavorare giorno e notte per evitare di rimanere sommerso dalla posta inevasa. Da questo mese parte finalmente anche il servizio S.O.S., che mette l'esperienza di tutti i lettori a disposizione di chi si trova nei pasticci nel gioco preferito.

ASPIRANTE RECENSORE

Illustrissima redazione di C+VG, cento mega-complimenti per la vostra rivista e auguri per la vostra carriera di ludo-specialisti.
A pensarci bene potrebbe essere una buona idea: ho pensato spesso di diventare un esperto videogiocologo, e mi piacerebbe tanto sapere come avete iniziato, se il vostro lavoro vi dà delle soddisfazioni, se è una meta facilmente raggiungibile, ecc.
Comunque, "ritorniamo dal futuro al presente".
Posseggo un IBM compatibile e un 64 e avrei bisogno di qualche consiglio: mi piacciono i giochi di riflessione/strategia e avrei bisogno che mi diceste qual'è il migliore tra *Sim City* e *Popolous*, evitando per favore di dire "Sono belli tutti e due", ma di essere molto determinati.
Ho visto numerosi giochi adventure e di ruolo (di cui vado matto): voi cosa mi consigliate fra *Operation Stealth, Ultima VI, The Bard's Tale 2 e The Secret of Monkey Island*?
Scusate la mia negligenza in materia, ma non ho mai capito se per resettare e inserire le POKE nel 64 bisogna avere il resettatore o basta premere RUN-STOP. Vi faccio i miei più cari auguri e termino la mia lettera!
Francesco Guarrasi

Cominciamo dal fondo: per resettare il C64 la tastiera non basta, dato che bisogna chiudere un contatto in una delle porte posteriori.
Questo scopo si può raggiungere in maniera "ruspante" con una forcina o con un apposito (e più sicuro) tasto di reset, in vendita nei negozi specializzati a prezzi irrisori.
Fra i giochi che hai nominato la scelta è difficile, ma a parer mio Ultima e Monkey Island sono quelli da cui si possono trarre le maggiori soddisfazioni; Sim City e Popolous invece sono due giochi completamente diversi, e ho paura che ti convenga seguire l'ispirazione del momento. Ad ogni modo, tieni presente che Sim City sul C64 è un gioco molto limitato e secondo me decisamente stupido.
Per diventare un giornalista specializzato nel settore dei videogiochi è necessario sapere scrivere bene in italiano (a proposito, occhio alla punteggiatura!), conoscere perfettamente l'inglese e avere una grande passione per i videogames, altrimenti si potrebbe impazzire quando si viene costretti a recensire 20 giochi pressochè identici in una settimana.
Un'altra cosa molto utile è un minimo di conoscenze di programmazione, che permettono di capire se quel che si vede è effettivamente bello come sembra a prima vista. Io (E' Fabio che risponde alle lettere: Ed.) ho cominciato telefonando a una rivista specializzata per chiedere se avevano bisogno di una mano... e ho continuato imparando un sacco di cose utili in ogni redazione in cui ho lavorato, ma prima di arrivare a questo ho fatto il programmatore e il playtester, ho partecipato a tornei e ho coltivato la passione per i videogiochi in ogni momento libero dallo studio.

INDECISO

Spett.le Redazione di Computer + Videogiochi,
Sono un ragazzo di 17 anni e mi chiamo Vanni (rima a parte), ho acquistato la vostra rivista (#1) e ne sono andato matto!! Così ho deciso di acquistare anche i numeri seguenti. Ma veniamo al dunque...
Sono in procinto di comperare una "macchina da gioco", computer o console che sia... e grazie alle vostre recensioni avre i anche i giochi migliori per tale macchina, ma quale?!

La console è il massimo per gli arcade, ma per gli adventure e le simulazioni (F29, Powermonger, ecc.) il computer è imbattibile.
Tra tutte le macchine da gioco che conosco, ho fatto una specie di "torneo" (es. Nintendo Vs. Sega) esaminando i vari fattori (grafica, sonoro, ecc.), ma purtroppo sono rimasto bloccato tra i cosiddetti "campioni":
NEC: Supergrafx
Sega con il Megadrive: il Tera e il Gigadrive
Amiga: con il suo CDTV
Ma non riesco a scegliere, mi si "fonde il cervello" a furia di pensarci. (Voglio il meglio, ma a prezzo modico).
Quindi chiedo a voi, Fabio "Mercenary" Rossi e Mad Max, di darmi un aiuto, cosa posso fare, quale decisione devo prendere?
In attesa estenuante della vostra risposta, vi ringrazio e saluto.
Vostro,
Vanni

Difficile scegliere, eh? Il tuo metodo di scelta, basato sulle prove comparate, è probabilmente il migliore ma... scegli meglio i contendenti!
Fra le tue possibili scelte ci sono ben tre sistemi ancora inediti e uno importato solo parallelamente!
Per il momento conviene dimenticare il Tera (che una volta distribuito sarà probabilmente la migliore macchina in assoluto: sia come computer che come console) e il Gigadrive, così come l'interessante CDTV che all'inizio avrà a disposizione ben pochi giochi progettati specificamente per la sua struttura innovativa. Suppongo sia meglio ripetere i "tornei" limitandosi alle macchine più diffuse, e basandosi soprattutto sul tipo di software che si predilige.
Ad ogni modo, tieni presente che ormai i giochi di ruolo abbondano anche sulle console, e che in Giappone stanno già convertendo *Powermonger* per il Megadrive. *Populous* per il Super Famicom e *Pong* per il VCS.

LO SPAZIO DEI CLUB

Fra le vagonate di posta che arrivano in redazione, quelle relative a Club & Contatti si contano sulle dita della mano bionica di Capitan Uncino. Comunque sia...

NINTENDO
Leo Andrea, V. Albere 110, 37138 Verona

S.O.S.

Ora che ci sono arrivate abbastanza richieste, possiamo ufficialmente varare la rubrica più solvente (nel senso che risolve: i problemi, ovviamente) dell'acido muriatico. Andate a vedere in coda alla mia rubrica Playmaster...

ASPIRANTE POKETTATORE

Cara Redazione,
Posseggo ormai da più di 6 anni il C64 e la mia opinione è questa: il C64 non è arrivato al capolinea! (lo so, quindi ho tagliato le successive 30 righe di lodi sperticate... NdR) Come si fanno a trovare i vari tips, POKE, cheat mode, ecc.? Non bisognerà mica mettersi a provare tutte le combinazioni di numeri possibili per trovare una POKE, eh? Vero che non è così?
Vorrei anche chiedervi se esiste l'espansione per il C64 per avere grafica e sonoro come l'Amiga e se esiste quanto costa? (Se non esiste non prendetemi per pazzo: mi è stato detto da un commerciante, e prevenire è meglio che curare. NdColgate).
Ne approfitto per chiedervi un'altra cosa ("Ahò, Ma quanne cose ce chiedi?" direte. Boh!): ci sono trucchi per finire *Robocop* della Ocean? Quali sono? Non riesco a passare il secondo livello.
Aggiungo un rimprovero: la POKE di *Shadow Warriors* non funziona: come mai? Bisognerebbe rimproverare gli autori inglesi.
Saluti,
Lele

Sono spiacente di sconvolgerti: per trovare le POKE bisogna proprio provare tutte le combinazioni. In effetti, chi spedisce i trucchi alle riviste non fa altro che caricare il programma preferito, resettarlo, provare "POKE 1,0: SYS 1", vedere cosa succede, ricaricare il programma, riresettarlo, provare con "POKE 1,1: SYS 1" e continuare così. Ci sono circa 65000 locazioni, 256 valori per ciascuna e altri 65000 SYS: basta avere pazienza...
L'espansione di cui ti hanno parlato ovviamente non esiste: la prossima volta prova a chiedere a qualcuno che venda computer invece che cetrioli.
Sei ancora vivo? Guarda che prima stavo scherzando: per trovare le POKE basta sapere qualcosina di programmazione e/o avere una buona cartuccia...
Mentre sto scrivendo, gli autori delle POKE per *Shadow Warriors* sono appesi per i mignoli nelle nostre segrete e stanno aspettando che arrivi qualcuno a versargi del piombo fuso nelle orecchie. La nostra "Squadra Rimproveri" è implacabile!
E a proposito di punizioni, sappi che io i trucchi per *Robocop* li so a memoria, ma non te li dico perché non hai seguito le istruzioni riportate nel box in fondo a questa rubrica. Ah ah ah!

QUI MANCA QUALCOSA...

Carissima redazione,
Vorrei solo fare una domanda: come si fa a giocare in due a *Altered Beast* e in qualsiasi altro gioco in doppio sul Megadrive, visto che c'è un solo joystick?
Luciano Petrozzi

Suppongo che l'unica soluzione

SUL PROSSIMO NUMERO SPECIALE SOFTWARE ITALIANO

sia di comprarsi un secondo joypad. E visto che siamo in tema di domande intelligenti...

CHE FISICO!

Ma... il Principio dell'Indeterminazione di Heisenberg c'entra qualcosa con le stampanti? Come posso realizzare un gioco basato su questo principio?
Giulio Caspani

Il Principio di Heisenberg c'entra sempre dappertutto: nel caso delle stampanti, si applica al fatto che quando se ne vuole comprare una non si riesce mai a determinare con chiarezza quale sia la migliore. Per realizzare un videogioco su Heisenberg, conviene ovviamente partire dalle equazioni di Boyle & dalle teorie di Schneider.

FERMATE LE MACCHINE!

Vi siete mai chiesti perché C+VG arriva sempre in ritardo in edicola?
Una delle ragioni principali è che arrivati all'ultimo momento facciamo di tutto per inserire cose come le lettere successive...

LA SAGA CONTINUA

Dopo qualche settimana di tranquillità, siamo stati inondati da nuove barzellette orribili. Queste vengono da un lettore che si dice "studioso di tecniche per andare oltre l'umorismo".

"Ci sono tre ladri che hanno fatto un grande colpo in banca: uno si chiama Giovanni Aldilà, il secondo Giuseppe Pensiero e l'ultimo Mario Castelvecchio. Quando arrivano nel loro covo, non si sanno decidere su chi debba spartire il bottino: discutono delle ore, e solo dopo molti dubbi decidono di affidare la suddivisione a Giuseppe perché... è il Pensiero che conta!"

"Ieri sono andato in un bar che si chiama Caffé Mattino, e ho visto passare Mike Bongiorno perché... il Bongiorno si vede dal mattino!"
Lorenzo Capello

L'ANGOLO DEI CLUB

Non vi capirò mai: prima che aprissimo una sezione dedicata ai contatti ci arrivavano decine di annunci relativi alla nascita di club & gruppi vari, e ora... niente!
L'unico annuncio che ci è arrivato riguarda un gruppo di utenti serissimo che vi consiglio vivamente di contattare.

Spectrum, QL, SAM Coupé
Sinclair Club, c/o Matteo Caccia, V. Rossini 18, 24030 Presezzo (BG)

PIGLIA, INCARTA E PORTA A CASA

Supermegastrafavolosa redazione di C+VG, ho molte domande da farvi quindi mettetevi comodi prima di leggere.
Primo: che fine hanno fatto i giochi Cinemaware? Io ADORO letteralmente le simulazioni della serie *TV Sports*, vivo per *It Came of The Desert* e respiro solo grazie all'esistenza dell'ipergalattico *Rocket Ranger*, quindi vi prego, vi supplico, vi scongiuro di sapermi dire qualcosa riguardo alla mia software house preferita.
Secondo: ma il Super Famicom è così bello come sembrerebbe dalle foto?
E' persino meglio del PC Engine e del Megadrive?
Terzo: ma che fine hanno fatto tutte le simulazioni di Formula 1 delle software house italiane previste per Natale?
Quarto: perché non escono più giochi Cinemaware?
Quinto: che fine han fatto i giochi Cinemaware? Sesto: dove sono scomparsi i giochi Cin... (Ok, ok, abbiamo capito! Ndr).
Alfio l'elfo.

Elfo? Se c'è una cosa che non ho mai sopportato sono gli elfi! Ma passiamo ad esaminare le tue domande prima che m'arrabbi troppo... Primo, quarto, quinto e sesto: la Cinemaware è fallita!!!
Non stiamo scherzando, è verissimo: la software house d'oltreoceano ha dichiarato

bancarotta e il suo futuro è quantomai incerto, staremo a vedere...
Secondo: il Super Famicom non è così bello come sembrerebbe dalle foto, è molto meglio!!! Surclassa il Megadrive, annichilisce il PC Engine e distrugge letteralmente NES e Master System vari.
Terzo: procediamo con ordine. *Formula 1 3D* della Simulmondo è già uscito per tutti i formati (aspettatevi la recensione nel prossimo numero) e attendiamo con impazienza *F1 GP Circuits* della Idea e *Warm Up* della Genias.
Mi dispiace, ma non posso far altro per te, se non consigliarti di cambiare quell'orribile nome perché la prossima volta che qui a C+VG riceveremo una lettera di Alfio L'Elfo la butteremo giù dal sesto piano senza nemmeno leggerla!

RECIDIVO...

Salve, sono ancora Alfio l'Elfo...
... E io tengo fede alle mie promesse! (Slam! Fiiii...)

COLPO DI SCENA!

Proprio un istante prima di andare in stampa abbiamo ricevuto l'ultima esilarante gag "oltre l'umorismo" dell'affezionatissimo Lorenzo Capello:

"Un uomo entra in un caffé... e ordina un'aranciata!"

Sarà mai possibile concepire una barzelletta più brutta di questa?
Riuscirà la madre di Lorenzo a strangolare il figlio e gettarlo nel più vicino fiume prima che costui danneggi ulteriormente il pianeta?
La tragica risposta tra trenta giorni in... "Oltre l'umorismo: l'epopea infinita"!!!

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

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

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

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

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

conosci il MIDI

DIRIGI LA TUA ORCHESTRA

Per ordinare il libro "MIDI COMPUTER E MUSICA" Cod.CZ865 pp.264 £.38.000 utilizzate questa cedola. Ritagliate e spedite in busta chiusa a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON via Rosellini, 12 - 20124 Milano

- ❑ Sono titolare Jackson Card '91 n° ☐☐☐☐☐☐ e ho diritto al 10% di sconto (validità sino al 31/12/91)
- ❑ Pagherò al postino al ricevimento del libro l'importo + £ 5.000 di spese postali
- ❑ Allego assegno n°_____ di £_____ della Banca_____

COGNOME_____ NOME_____
VIA E NUMERO_____
CAP_____ CITTÁ_____ PROV._____
Data_____ Firma_____

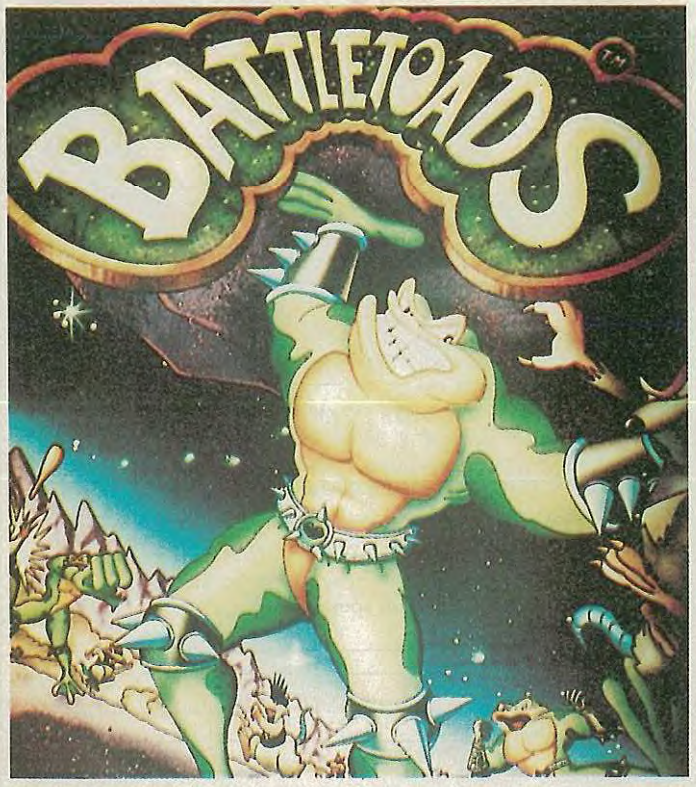
CVG NEWS

SPECIAL REPORT

Data astrale: Gennaio 1991, Las Vegas, Nevada, USA. L'occasione: Il Winter Consumer Electronics Show, con 1500 stand di meraviglie elettroniche di ogni sorta: per uno spazio di parecchi chilometri quadrati. In altre parole: assurdo ma grosso. Sicuramente un grosso affare, comunque, visto che solo in America si spendono ogni anno 80mila miliardi nell'eterna ricerca di stereo, televisione e videogioco perfetti. Ecco il servizio del nostro inviato intercontinentale...

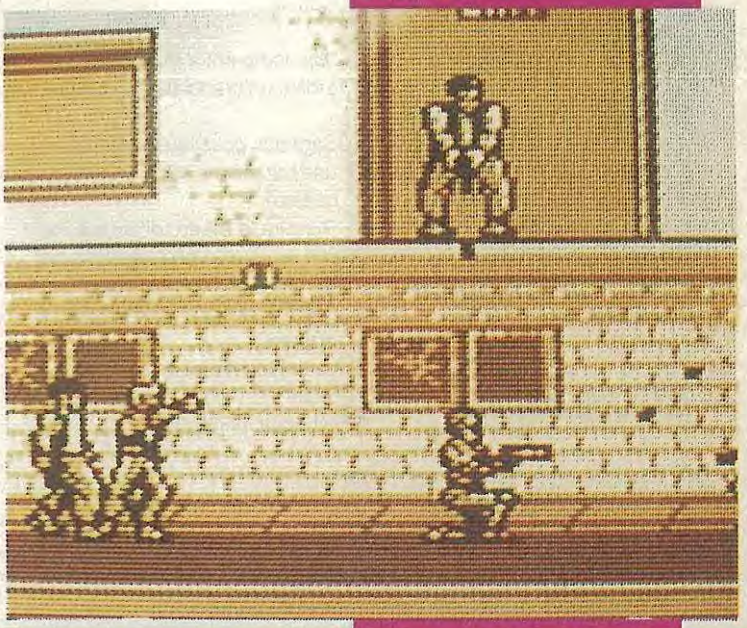
MUTANT NINJA... GIRINI?

E così siete stati voi a comprare 300.000 copie di *Teenage Mutant Hero Turtles*, eh? Beh, sapete cosa vi aspetta: una volta che qualcosa ha successo, arrivano i cloni. Ad esempio, ecco un gioco per Nintendo intitolato *Battletoads*! In questo gioco si guida un girino: in un gioco di guerra a base di salti che ha come unica particolarità quella di essere parecchio fuori di testa. Tutto sta nello stabilire se siete abbastanza fuori voi da volerci giocare.



DIRETTIVA 4: VENDERE UN SACCO!

La Ocean era l'unica società inglese con uno spazio decente nella sezione Nintendo della fiera, e dicono che la loro roba per NES stia ottenendo un immenso successo, tanto che hanno esaurito le scorte di cartucce dii *Robocop* preparate per Natale. Non male. Eccovi *Robocop* per Gameboy, che sembra possa bissare il successo. Direttiva 5: Compratelo!

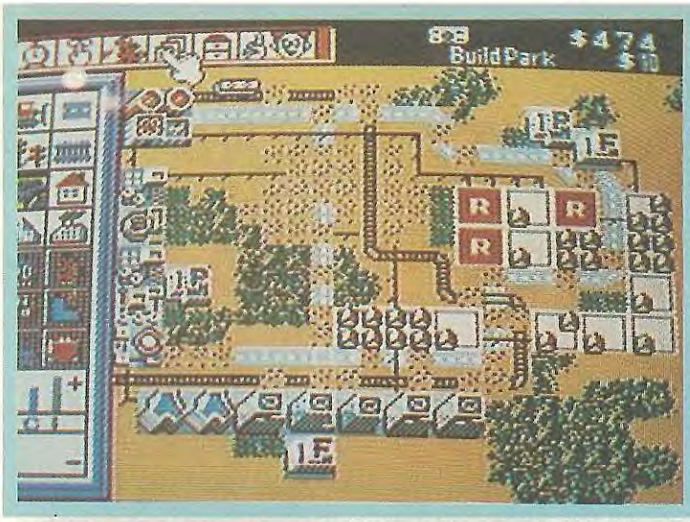


DUNGEON MASTEROSO

A furia di aspettare una versione di *Dungeon Master* per il loro computer i proprietari di PC sono diventati vecchi: ma ora stanno per uscire due giochi molto simili nei gloriosi 256 colori della VGA. Il primo è *Eye of the Beholder*, della serie ufficiale di Advanced Dungeons & Dragons: che dovrebbe essere il primo di una nuova linea ambientata sottoterra: non è stupendo? Poi c'è *Might & Magic II* della New World Computing, ovvero il seguito dell'interessante *Might & Magic*. Anche qui la grafica è esaltantissima. Volete il massimo per giocare? Compratevi un PC 386 con scheda VGA: che costa solo come una trentina di Commodore 64!

DIVERTIMENTO QUADRUPLO

Vabbè, potete collegare il vostro Gameboy a quello di un amico e giocare in doppio. Ma non sarebbe meglio poterne collegare anche un altro, e magari un altro ancora? Ora si può giocare persino in quattro, tutto grazie a questo simpatico aggeggio al quale ci si collega tutti. Il primo gioco che verrà pubblicato per essere usato così è un gioco di guida della Nintendo stessa, ma sono già in produzione altri titoli. Al lavoro c'è anche la Bullet Proof Software: quella che ha scritto *Tetris*: che sta scrivendo la conversione del vecchio shoot 'em up labirintico in 3D della Hybrid Arts, *Midi Maze*.



SIM NINTENDO

Sim City è quel che si dice un fenomeno globale, che ha fatto particolarmente impazzire i giapponesi (sempre loro!). Quindi eccolo qui per Nintendo. E' bello da vedere e da giocare: e se avete dei problemi ad aumentare la vostra collezione di cartucce, fatevelo comprare dai genitori dicendo loro che potranno finalmente spodestare il sindaco. Bello bello bello. Peccato che non si sa ancora quando e se . uscirà in Italia.

MAGIA ANIMALE

In esposizione c'era un sacco di roba per il Sega Genesis (ovvero il Megadrive)- sia della Sega stessa (fra cui la prima simulazione vera e propria per questa macchina, scritta dalla Realtime Games), sia da produttori esterni come la Electronic Arts. La cosa più impressionante era *Sonic the Hedgehog*, un gioco di piattaforme simile a Mario che però va velocissimo e ha una musica incredibile. A parer nostro uno dei migliori giochi per Megadrive di tutti i tempi, farà incavolare da morire chi possiede solo un computer. Wow!

UN ALTRO LYNX

Alla Atari hanno rimesso le mani nel loro Lynx e se ne sono usciti con qualcosa di più piccolo, più leggero- e molto più economico! L'unità base costa 99 dollari, ovvero circa la metà del prezzo attuale. Vabbè che non vengono forniti cavi di collegamento, cartucce e alimentatori, ma è economico lo stesso! Se avete un sacco di soldi da spendere in batterie che continuano a durare solo due ore circa...

PC ENGINE: LA CONSOLE ELEMENTARE

La NEC aveva in mostra un sacco di roba per il PC Engine (o TurboGrafx che dir si voglia), fra cui le sconvolgenti schede della Cinemaware *TV Sports Football* e *TV Sports Basketball*. Le cose più interessanti erano però quelle su CD- che erano davvero tante: di cui la migliore è *Sherlock Holmes*, che ha immagini e suoni sincronizzati, con Holmes che spiega le sue deduzioni. Va però notato che il gioco uscirà anche per il CDTV della Commodore, su cui sarà molto più veloce...

CVG NEWS

FATTI & FACCE DEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

TERMINATOR 2

La Ocean Software ha annunciato di essere in possesso dei diritti per produrre le versioni giocabili su home computer dell'imminente film con Schwarzenegger, *Terminator 2- Il Giorno del Giudizio*. Arnie indossa nuovamente i panni del cyborg assassino che lo ha consacrato star di fama mondiale "per combattere in un mondo in cui le macchine assumono sembianze umane".
La cosa strana è che il primo film non è mai stato convertito (cosa ne dici, Ocean?), ma si spera che il nuovo gioco valga per due. Per adesso non si sa ancora che forma o stile avrà il gioco, ma la pubblicazione dovrebbe coincidere con il lancio del film (probabilmente verso autunno). I proprietari di Nintendo non devono comunque sentirsi esclusi, dato che ci è stato comunicato che la società statunitense LJN sta già lavorando alla versione NES di *Terminator 2*.

IL GAMEBOY FA SUL SERIO!

Siete stufi di *Bubble Bobble*, *Chase HQ* o *Power Racer*? Beh, non preoccupatevi, perchè la GameTek of America (sotto la nuova etichetta InfoGenius) sta per pubblicare quattro nuove cartucce rivolte a chi vuole usare il proprio Gameboy per scopi più "seri".
Incredibilmente, *Spell Checker* serve per controllare la propria grammatica, ma offre anche una calcolatrice come bonus. Il *Personal Organizer Game Pak* può contenere più di 200 numeri telefonici e incorpora un sistema di chiamata automatica (solo per i sistemi a codice sonoro: in Italia non funziona).
C'è anche la *Travel Guide*, che contiene un sacco di informazioni sulle 20 città più visitate d'America, e il traduttore Francese/Inglese, che potrebbe anche venire utile in qualche caso disperato.
Per ora non sè prevista alcuna importazione in Italia, ma non si sa mai... Provate a scocciare il vostro importatore preferito, e potrebbe anche procurarveli...

RAGAZZI DI CAMPAGNA

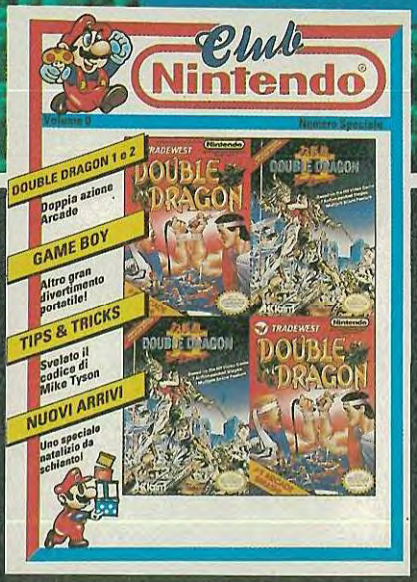
Vi ricordate gli spettacolari inseguimenti in auto (sempre senza conseguenze) fra i fratelli Duke e lo sceriffo Roscoe Coltrane nella serie Hazzard? Alla Millennium sicuramente sì, dato che il loro ultimo gioco, intitolato *Moonshine Racers*, assomiglia decisamente parecchio a quella monotona serie televisiva tutta americana.
Nel gioco si corre lungo le strade della contea per consegnare il Moonshine (un forte alcolico distillato illegalmente). Purtroppo, le autorità locali non sono particolarmente favorevoli alla cosa, e hanno inviato le loro incompetenti pattuglie a bloccarvi con una serie di ostacoli e cose simili. Sembra divertente: ma dov'è la bellissima Daisy?

CAOS COMPILATORIO!

La System 3, famosa per la qualità dei suoi titoli per 8-bit, sta per pubblicare una compilation contenente alcune perle della propria produzione. La collezione Premier contiene *Myth* (stupenda avventura dinamica a piattaforme), *Vendetta* (altra avventura dinamica in stile *Last Ninja* con contorno di corse in auto alla *Roadblasters*), *Flimbo's* Quest (un gioco di piattaforme mediocre) e *Ninja Remix* (una versione rimaneggiata del secondo capitolo della famosissima serie). Il prezzo dovrebbe essere piuttosto basso, e i proprietari di Spectrum, Amstrad e C64 non possono proprio perdere una simile occasione. Nei negozi quando leggerete queste righe.

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS · FCB/MAC



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

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

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

C+VG NEWS

IL PULSANTE MAGICO

L'ultima novità per i possessori statunitensi di console è l'innovativo sistema Megaplay. Questo affare si infila nella porta cartucce del vostro NES o Megadrive e permette di accedere immediatamente a un massimo di dieci giochi: come una specie di video jukebox. C'è persino un'opzione di blocco delle cartucce che permette ai genitori di controllare quanto tempo usano la console i loro figli (nascondere il trasformatore è troppo difficile per gli americani). Già che ci siamo, se qualcuno di voi riesce a concepire qualche altra periferica ancora più inutile di questo ridicolo pezzo di plastica, mandi la sua idea a **ECCO LA MIA IDEA STUPIDA PER CONSOLE, C+VG, GRUPPO EDITORIALE JACKSON, V. Pola 9, 20124 Milano.**

SPECCHIO DELLE MIE BRAME...

La Mirrorsoft sta per lanciare la sua etichetta economica per i 16-bit. Battezzata Mirror Image, pubblicherà le riedizioni di alcuni vecchi successi della Image Works e della Mirrorsoft. I primi giochi previsti sono *Speedball*, *Defender of the Crown* e *Rocket Ranger*. A prezzo ridotto verrà anche pubblicato Carrier Command della Rainbird. I giochi Mirror Image saranno nei negozi entro breve.

RAFFA L'IMMORTALE

Quando ci è capitato di leggere su una rivista concorrente la notizia di un gioco giapponese (intitolato *Mirrors*) fra i cui personaggi compare il nostro (più che altro di Fabio- Ed.) amico Tony Hadley e i suoi colleghi Spandau Ballet, siamo andati a controllare sul quindicinale nipponico Login. In effetti nelle schermate pubblicate gli Spandau ci sono, ma la cosa sconvolgente è che- fra le numerose star presenti- l'unica italiana è... Raffaella Carrà! Che vergogna...

I REGALI DI BETTY

Vi ricorderete che il mese scorso abbiamo illuminato la nazione sui desideri natalizi di Betty Boo (che voleva un Sega): i nostri contatti all'interno della società discografica di Betty ci hanno detto che la pseudocantante non ha ricevuto solo il suo Sega, ma anche un Nintendo e un Gameboy! Niente male, ma abbiamo il sospetto che non ci vorrà molto prima che tutto questo venga scambiato con un Super Famicom!

SUPER MARIO PHONE

Indovinate qual'è l'ultimo gadget ispirato ai videogiochi che abbiamo trovato nei negozi italiani? Nientemeno che il **Super Mario Telephone**, che permette ai fan del gioco di parlarsi tramite un tubo molto mariesco dal quale spunta anche il nostro paffuto eroe. C'è persino un LED verde che lampeggia quando ricevete una chiamata (che la suoneria non sia sufficiente?). Eccetto questo, si tratta di un normalissimo telefono. Se vi interessa comprarlo, sappiate che (almeno a Milano) lo vendono davvero dappertutto.

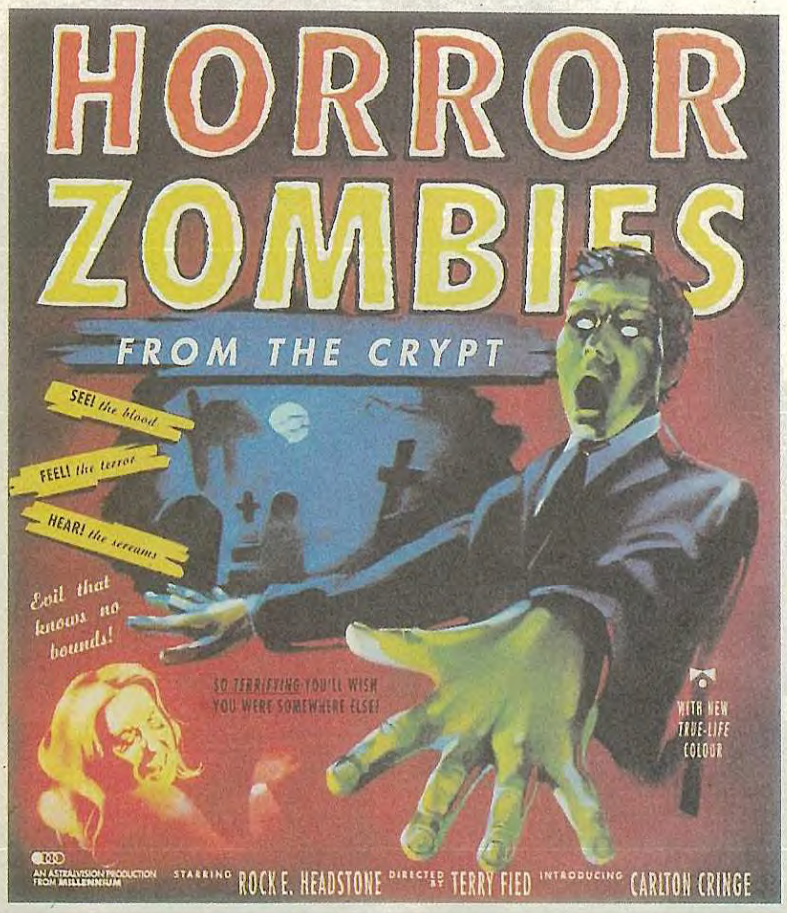
REVIEW

AMIGA

MILLENIUM

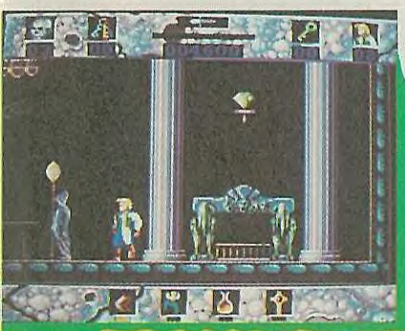
UP DATE

Horror Zombies arriverà presto su ST. Le differenze fra le due versioni saranno minime.



E' notte, e ovviamente le creature della notte sono all'opera. Si sono scatenati tutti i vostri peggiori incubi, e il sangue è al primo posto sul loro menu. Il vostro sangue, a voler essere precisi. Qualunque persona normale rabbrividirebbe dalla paura e scapperebbe a gambe levate lasciando una fetida scia marroncina dove è passata. Ma voi non siete persone normali: siete degli eroi! Se i succhiasangue non prendono voi, si getteranno sulla popolazione locale e il vostro compito di cittadini onesti è di evitarlo. O no?

Per salvare la città dall'invasione dei mostri, ci si deve infiltrare nella dimora degli zombi e ucciderne gli abitanti una seconda volta.



ICONE SPAVENTOSE

Mentre correte per il castello a scorrimento, probabilmente incontrerete due cose. La prima sono le legioni di creature non-morte che vi inseguono. La seconda sono le varie icone sparpagliate per le stanze. Queste vi forniscono varie armi, tipo coltelli e boomerang. Si possono raccogliere anche i teschi e i gioielli: ma occhio! Alcuni di essi attivano delle trappole mortali... e forse è meglio evitarle, no?

COMMENTO

Dopo il magnifico *James Pond*, da *Horror Zombies from the Crypt* mi aspettavo grandi cose. Purtroppo, non è giocabile quanto il gioco precedente e il concetto in sè non è poi molto meglio di quello di *Jet Set Willy* (ve lo ricordate?). La comparsa saltuaria dell'"orrore" aggiunge un minimo di atmosfera al gioco, ma più che terrorizzante è comico. Ad esempio, quando il nostro eroe muore si strappa via la testa (?!). *Horror Zombies from the Crypt* non è molto più sanguinario di una qualsiasi puntata di Fantastico, e l'aspetto più terrorizzante del gioco è il prezzo. Decisamente troppo alto per i brividi che offre.

RICHARD LEADBETTER

AMIGA

GRAFICA	67
SONORO	70
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	59
GLOBALE	65

REVIEW

AMIGA - ST

US GOLD

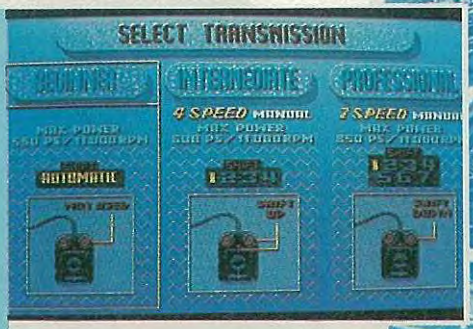
Super Monaco GP

In *Super Monaco GP*, il fantastico coin-op della Sega che ha infiammato le menti dei visitatori di sale giochi nel 1989, c'era una sola pista-stupenda. La versione da casa ne contiene quattro, aggiunte dalla US Gold nel tentativo di migliorare ulteriormente il miglior gioco di formula uno di tutti i tempi!

Lo scopo del gioco è semplice. Mentre si corre lungo le piste di formula uno su un veicolo superpotente bisogna usare tutte le proprie capacità videoludiche al massimo per rimanere nelle prime posizioni. Il gioco contiene un limite di posizione che diventa sempre più rigido a ogni posto di controllo. Se la vostra posizione nel corso della gara si abbassa oltre quel limite, la partita termina!

I MOTORI DI MONACO

Prima che cominci la gara vera e propria, il giocatore sceglie quale tipo di mostro di formula 1 vuole guidare. L'auto automatica è raccomandata a tutti i novellini, visto che è il computer a preoccuparsi di cambiare le marce. Il modello a quattro velocità è la giusta progressione. E' più potente dell'automatico, ma anche un tantino più difficile da comandare. Per i piloti più feroci la scelta naturale è il modello a sette velocità. Guidarla al meglio è complicatissimo, ma del resto siamo qui per correre o per cosa?

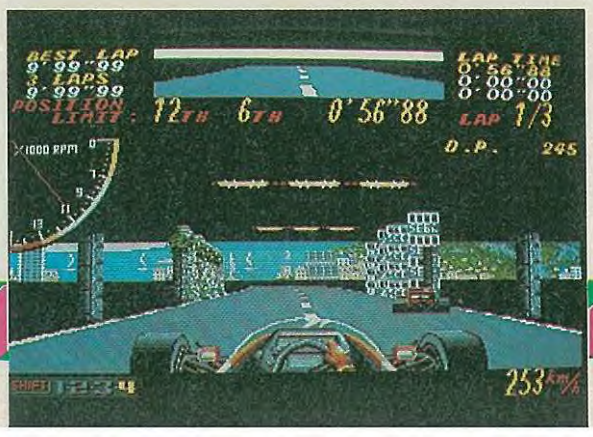


COMMENTO

Nonostante non possa sperare di reggere il confronto con la versione da bar, questa conversione è qualcosa di cui la US Gold dovrebbe andare giustamente fiera. L'auto non risponde come nella versione da bar, e prendere certe curve è davvero difficile; specialmente quando si usa il cambio manuale. Quindi, sul piano della giocabilità, come conversione va bene.

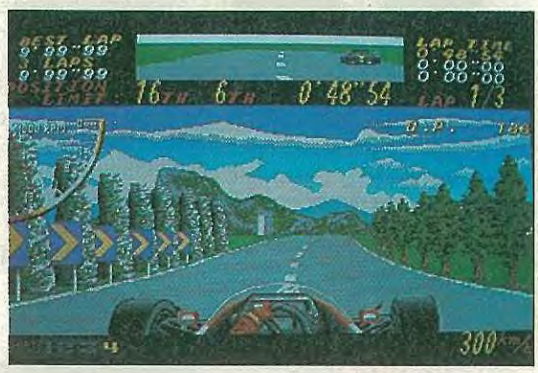
La grafica è bella, con un sacco di dettagli e una buona velocità. L'unica cosa che non capisco è come mai ci siano solo quattro piste: perchè la US Gold non ha incorporato tutte e 16 le piste del campionato che c'erano sul Megadrive? Non che *Super Monaco GP* non sia un bel gioco sia su Amiga che su ST: il fatto è che però il miglior gioco di guida per 16-bit rimane *Lotus*!

RICHARD LEADBETTER



GUIDA SPORTIVA!

La strada per arrivare a partecipare alla gara di Monaco è lunga e tortuosa. La prima tappa è la Francia, e se si riesce a superare con successo quel gran premio si passa ai terrori del Brasile e della Spagna che vi terranno occupati per un pò prima di arrivare a qualificarvi per Monaco. Ma attenzione: proprio come nelle gare vere potrebbe capitarvi di dover giocare sotto la pioggia! Ovviamente è più difficile trovare una pista bagnata in Brasile che non in Francia (perchè fa più caldo, sciocchini), ma i piloti che arrivano a Monaco dovranno affrontare il circuito sia sotto il sole che sul bagnato!



UPDATE

Da quel che abbiamo visto delle versioni per 8-bit di *Super Monaco GP*, sembrano tutte molto belle. La Probe ha già scritto delle gran belle corse per C64, quindi è ovvio che quella per C64 sia la versione più impressionante del gruppo. La Sega ha già pubblicato la sua versione del gioco per il Master System e per il Megadrive, entrambe eccellenti.

COMMENTO

Come gioco di guida per Amiga, *Super Monaco GP* è bello, e i programmatori della Probe meritano un plauso per aver cercato di realizzare un gioco il più possibile alla versione a gettoni. Comunque, anche se contiene alcune delle cose presenti solo nella versione per Megadrive, il gioco non è certo perfetto. Gli oggetti sul bordo della strada spesso passano molto fluidamente, ma a volte si muovono in modo tale che sembra che l'auto si sia fermata o che abbia rallentato un sacco, rendendo le cose parecchio confuse, specialmente se siete nei pressi di una curva e non capite a che velocità state andando. Questo problema rende piuttosto grave anche la mancanza del diagramma della pista, ma dopo un po' si impara la posizione di curve e rettilinei. Comunque sono daccordo con Richard: è un bel gioco ma il migliore rimane ancora *Lotus Turbo Challenge*.

PAUL GLANCEY

AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	82
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	85

ST

GRAFICA	87
SONORO	70
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	83

REVIEW

AMIGA

RAINBOW ARTS

Dopo aver sconfitto il crudele demone dalle tre teste Morgul, Turrican il guerriero deve ora affrontare una sfida ancor più grande: viaggiare sino al lontano mondo di Landorin e salvarne gli abitanti dalle letali forze della Macchina: una potente unità biomeccanica che controlla centinaia di veicoli e mutanti costantemente all'inseguimento della debole popolazione per distruggerla totalmente!
Messi i panni di Turrican, il vostro compito è di attraversare numerosi livelli blastando gli alieni che vi bloccano la strada, ma se le cose si fanno un tantino difficili si può usare sia un blast-o-muro che elimina tutto ciò che si trova sullo schermo, sia trasformarsi in un giroscopio che deposita delle mine dove passa!

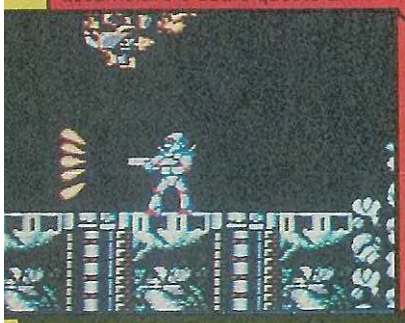
COMMENTO

Per tutti i diavoli! Con il suo scrolling da sala giochi, le incredibili dissolvenze e la giocabilità esagerata, *Turrican 2* è davvero un gioco stupefacente! La grafica è semplicemente sbalorditiva e incredibilmente fluida, e supera facilmente il livello del *Turrican* originale. Da qualche parte nel gioco c'è persino uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale simile a *Z-Out*! I fanatici delle sale giochi possono anche smettere di cercare il programma definitivo per il loro Amiga.

PAUL GLANCEY

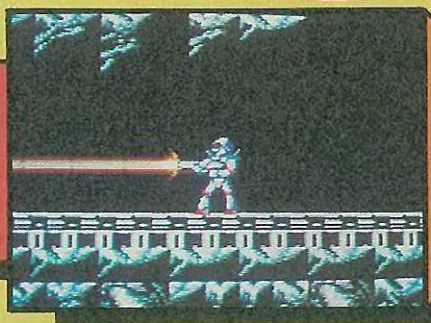
FIRE AND FORGET

Una delle cose più belle di *Turrican 2* è la potenza di fuoco, aumentata enormemente. Raccogliendo le icone Turrican può accumulare e usare queste armi:

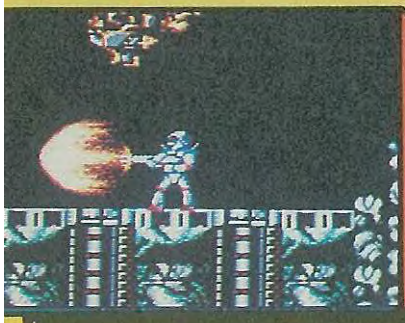


Il fucile standard: Si comincia con un'arma a colpo singolo, ma raccogliendo i bonus lo si trasforma in un cannone a tre o cinque vie.

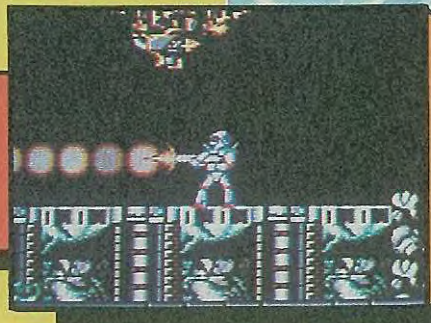
Muro Distruggente: All'inizio del gioco si hanno tre di queste armi assolute, che eliminano tutto l'eliminabile su schermo con il loro campo di forza laser in espansione.



La potentissima Arma a Raggi: Che penetra qualsiasi cosa con il suo raggio sottile e concentrato.



Cannone al Plasma: Più potente dell'arma normale, ma non possiede la stessa gittata. Nelle mani giuste fa male...

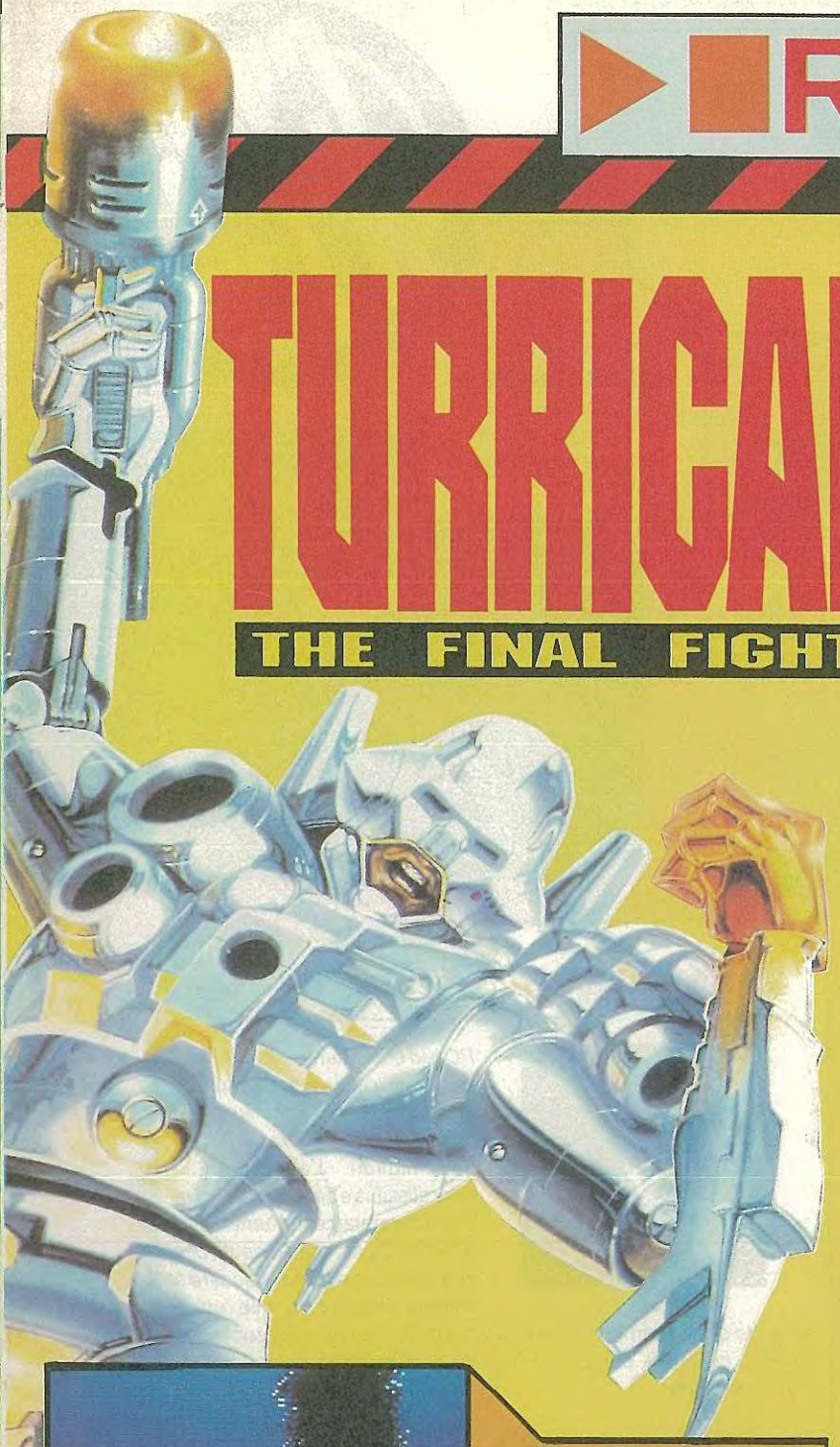


L'Arma rimbalzante: E' un normale proiettile laser che si divide in due quando urta un muro. I colpi risultanti poi rimbalzano per lo schermo eliminando tutto quel che trovano sul loro cammino!

CVG HIT

TURRICAN 2

THE FINAL FIGHT



UPDATE

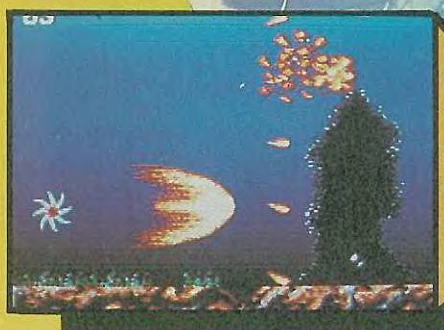
Dovrebbe già essere disponibile una versione per ST, più o meno identica a quella per Amiga: ne parleremo meglio il mese prossimo! La versione C64 uscirà tra breve ed è assolutamente imperdibile.

COMMENTO

La cosa più stupefacente è che nell'ultimo plico che ci hanno spedito dalla Rainbow Arts c'era anche il demo della versione C64... che è identica all'Amiga! Credeteci o no, ma *Turrican 2* per 64 ha nemici più grandi di uno schermo, scrolling parallattico ultraveloce e multidirezionale su tre livelli e una fluidità semplicemente incredibile. A un certo punto di uno dei molti livelli di shoot 'em up mi sembrava persino di giocare al coin-op *Air Buster* o a una conversione per C64 di *Thunderforce III*! Se l'enormità e la difficoltà del gioco non vi spaventano, correte a comprarlo: io ho già prenotato la mia copia.

FABIO ROSSI

Giroscopio: Trasforma Turrican in un giroscopio posamine indistruttibile! Essenziale quando le cose si fanno difficili.



Il Megaordigno: Per un tempo limitato, Turrican si converte in giroscopio e rimbalza velocissimo per tutto lo schermo utilizzando ogni arma concepibile!

AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94

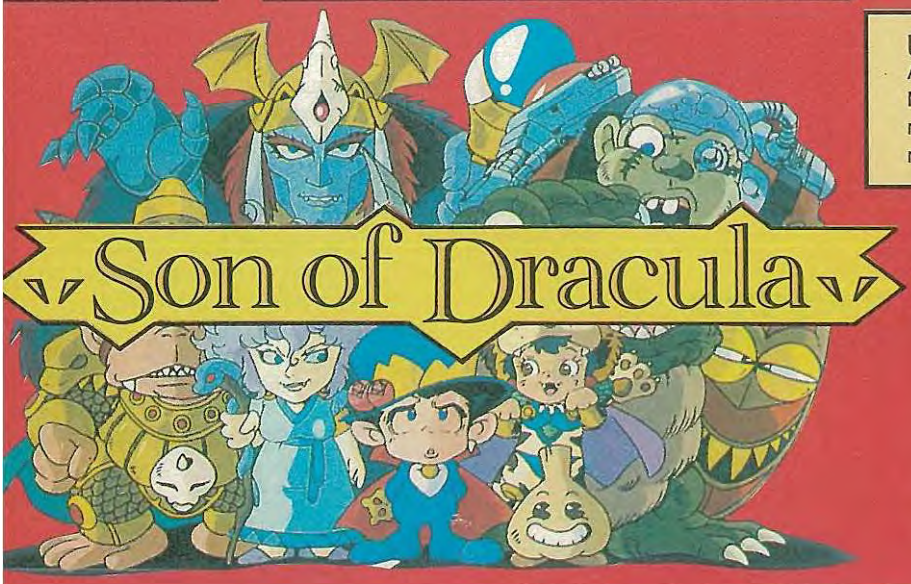
REVIEW

PC ENGINE

NAXATSOFT

CVG HIT

Son of Dracula



UN MEGAGRAZIE!
A Computer's Land e a Micromania per averci messo a disposizione il materiale.

Il Terrore della Transilvania, il Conte Dracula, è stato imprigionato dal suo eterno rivale, il Professor Van Helsing, e viene tenuto sotto sorveglianza in un lontano paese. L'unico che può salvare il Conte è il suo bizzarro discendente, che preferirebbe un bel succo di pomodoro al sangue fesco dei colli delle vittime ignare!
Questa è la scusa per un folle gioco di piattaforme a scorrimento multidirezionale sullo stile di *PC Kid*, con Drac Jr. alle prese con blob arancioni, teste di pietra, croci di legno, papere di gomma volanti e alcuni fra i più strani guardiani di fine livello mai visti, compreso un sosia di Jason Voorhees (quello di *Venerdì 13*)! Riuscirà il coraggioso vampirino nel suo compito, o si ritroverà con un paletto di frassino nel cuore?

COMMENTO

PC Kid era veramente stupendo, e sono felice di veder comparire altri giochi sullo stesso filone per l'Engine - e *Son of Dracula* è uno dei migliori. La grafica è coloratissima e ben animata, oltre che esageratamente "tenerosa", e il gioco è tanto coinvolgente che una volta che si inizia a giocare è difficile smettere. Il mio unico sospetto è che i primi livelli siano troppo facili, ma una volta superatili, bisogna ragionare parecchio. Se salti & piattaforme sono il vostro pane, provatelo.

ROB SWAN

QUALCOSA DOVE AFFONDARE I DENTI

Naturalmente Drac Jr. ha di che difendersi: non è armato solamente del bastone magico del padre (che lancia fulmini bianchi), ma può anche usare diverse armature (che lo proteggono per un certo numero di impatti e aumentano anche la potenza del bastone) e altri capi di vestiario, compreso un bel paio di Doc Martens che permettono a Drac di spiaccicare le teste degli avversari!

PC ENGINE

GRAFICA	89
SONORO	80
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**90**

B.C.S.

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

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

(OFFERTE SINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

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

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

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

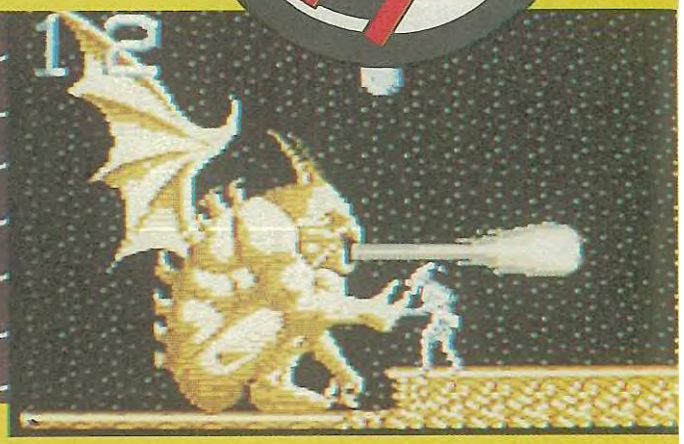
REVIEW

C64

OCEAN

CVG HIT

SHADOW OF THE BEAST

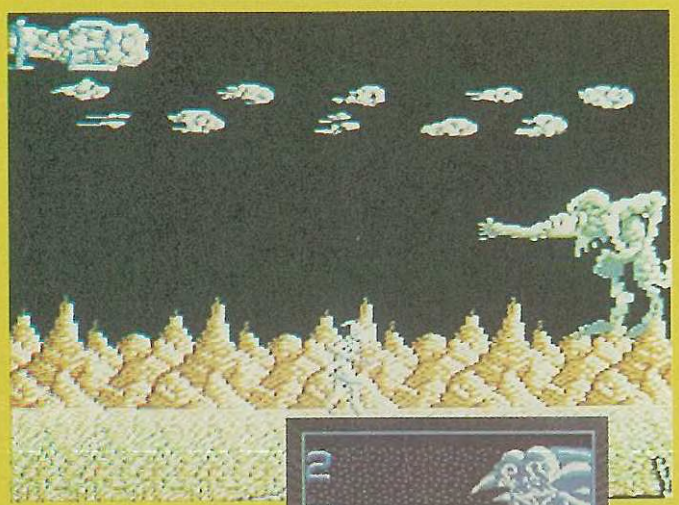


La Bestia è tornata! L'orribile mostro, protagonista per lungo tempo degli incubi più agitati dei possessori di sedici bit, è arrivato finalmente a dare fastidio anche ai commodoriani e per farlo ha deciso di agire nel modo più subdolo e immediato possibile, sbattendosi su cartridge, pronta a mietere vittime anche fra i proprietari della recentissima console C64GS. Per i pochissimi che non conoscessero questo gioco (ma in che mondo vivete?), che ha indubbiamente contribuito all'enorme successo dell'Amiga, è indispensabile sapere che *Shadow of the Beast* è il tipico videogioco d'azione in cui, oltre a blastare nemici con il solo ausilio di piedi e mani (almeno all'inizio...) bisogna raccogliere utensili e amenità varie, nascoste nelle più profonde viscere di questo mondo popolato di esseri orribili quali dragoni, serpenti, cavallette giganti e mostri biteste. Ogni tanto si incontra qualche mostro particolarmente cattivo e incredibilmente grande che deve essere assolutamente annientato, se si vuole proseguire positivamente nel corso dell'avventura...
In realtà la trama è molto complessa e vede il protagonista vestire i puzzolenti panni di un uomo-capra, così trasformato da Nonsisachi nelle sconosciute lande di Nonsisadove. Se vuole sperare di tornare ad essere una persona come tutte le altre (impresa quanto mai difficile a causa del terribile alito caprino di cui ormai è dotato vita natural durante) deve scovare la Bestia e ucciderla. Ci riuscirà? Non ci riuscirà? Ci riuscirà? Non ci riuscirà? Bestia fermami: no, non Bestia di *Shadow of the Beast*, ma bestia nel senso... Vabbè lasciamo perdere e torniamo a giocare a questo stupendo arcade della premiata accoppiata Psygnosis/Ocean...

COMMENTO

Mi sembra quantomai doveroso incominciare con l'introduzione, dove fanno la loro comparsa centoquindicimila sensazionali livelli di parallasse che scorrono senza il minimo "flickerio". Altrettanto eccezionali sono le musiche, semplici, ma veramente notevoli, a differenza della grafica, enorme ma estremamente blocchettosa. Quello che più conta però è il fatto che la giocabilità è estremamente migliorata, sia per il miglioramento del livello di difficoltà, sia per la totale assenza di noiosissimi caricamenti. Assolutamente da comprare...

SIMONE CROSIGNANI



C64

GRAFICA	89
SONORO	91
GIOCABILITÀ	69
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	90

UPDATE

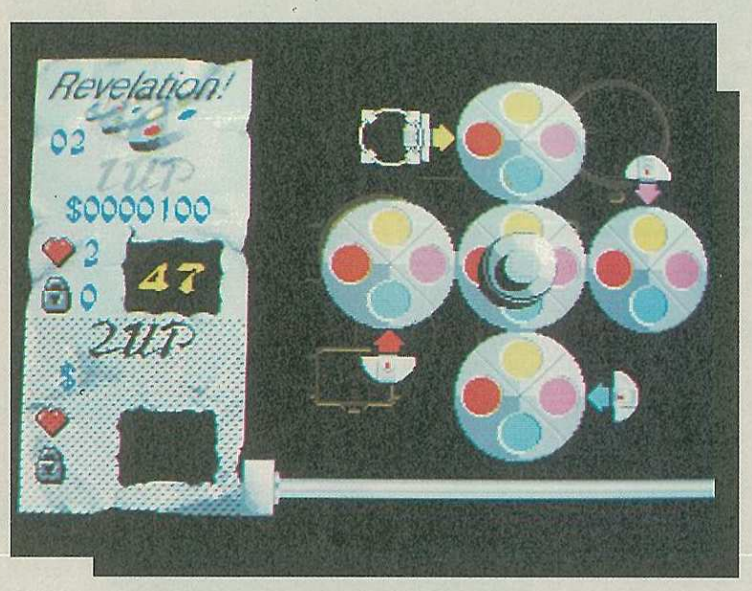
La versione per ST è in via di sviluppo da poco tempo. Il gioco sarà pressoché lo stesso, ma con un sonoro inferiore.

REVIEW

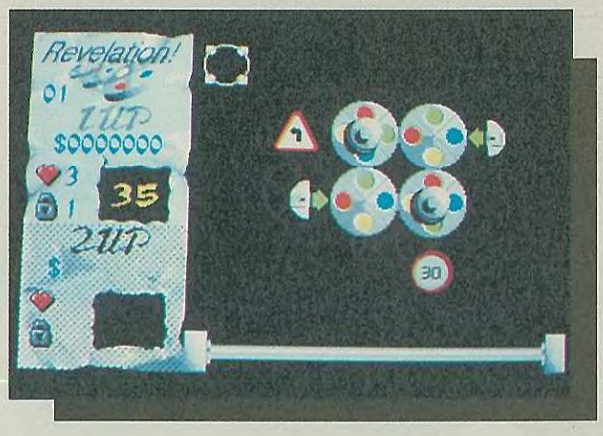
AMIGA

KRISALIS

Revelation!



Revelation è uno di quei puzzle game terribilmente semplici da giocare ma difficilissimo da spiegare. Proviamo...
Sullo schermo vengono mostrate le serrature di una cassetta di sicurezza, ed è vostro compito aprirle tutte in un tempo limitato. Purtroppo trovare le combinazioni giuste non è un obbiettivo particolarmente facile. Le rotelle sullo schermo hanno la parte esterna di diveri colori e quando ne viene girata una anche quella adiacente compie un quarto di giro, il che crea parecchi problemi se quest'ultima era già stata posta nella posizione giusta. Di conseguenza, bisogna stare attenti a non mettere due colori simili affiancati, o si creerà una reazione a catena che farà perdere molto tempo prezioso!
Per riuscire ad aprire la cassaforte bisogna infatti girare le rotelle in modo che i loro colori coincidano con quelli della serratura. Quando si trova la combinazione esatta la cassaforte si apre e il tempo restante viene impiegato per scassinare altre cassaforti al cui interno si trovano gioielli dal valore di molti punti o... niente!



COMMENTO

La Krisalis ha deciso di dedicarsi ai puzzle game. Revelation non è un ennesimo clone di *Tetris*, ma alla fin della fiera è più semplice giocare con il gioco russo che non con *Revelation*. L'idea è ottima e il gioco possiede effetti sorprendenti (la colonna sonora accompagna lo scorrere del tempo). In questo gioco che ricorda il cubo di Rubik, l'interazione fra i vari elementi non ha lo stesso potere ipnotico di *Tetris*, che derivava dal fatto che il giocatore doveva concentrarsi interamente su un'area di schermo ridotta. Senza questa caratteristica il gioco non è entusiasmantissimo, e bisogna dar lavorare parecchio il cervello. Di solito si tende a manipolare le rotelle a casaccio fino a quando non si apre la serratura. Solo i veri appassionati del genere (e di Rubik) riusciranno a divertirsi con *Revelation* perché, a parer mio, chi ama l'azione rischia di annoiarsi mortalmente.

PAUL GLANCEY

AMIGA

GRAFICA	80
SONORO	85
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	80

REVIEW

NINTENDO

NINTENDO/RARE

Alè, il lunatico è tornato! No, non stiamo parlando di Fabio Rossi, ma di Jetman, idolo per molti anni delle folle spectrumiste. La sua ultima avventura lo vede impegnato a raccogliere la spazzatura gettata dagli extraterrestri zozzoni, per la gioia degli ecologisti. Comunque in una visita ad un particolare sistema solare, Jetman si è imbattuto per caso in un pezzo di una vecchissima astronave, interamente in oro massiccio! Dopo essersi spremuto il meloncino, Jetman realizza così che i rimanenti pezzi dell'astrovascello dorato sono disseminati per tutto l'universo, quindi se vuole realizzare il suo sogno di vivere di rendita per il resto dei suoi anni, non gli resta altro da fare che armarsi di santa pazienza e iniziare la ricerca, perché l'universo non è grosso, è IMMENSO!

SOL
JETM
HUNT FOR THE G

ABBASSO LA GRAVITÀ!

Non appena si inizia una partita a *Solar Jetman* la prima cosa che colpisce è l'ovvio rifacimento ad un vecchissimo coin-op chiamato *Gravitar*. La gravità infatti gioca un ruolo importantissimo in *Solar Jetman* in quanto ha effetti non proprio benefici sulla nostra navicella, così è obbligatorio cercare di controbilanciarla. Gli oggetti da recuperare sono disseminati un po' ovunque, ma attenzione, perché nel caso di collisione con il paesaggio circostante Jetman sarà espulso dalla navicella e dovrà tornare alla base e rifare tutto da capo.

COMMENTO

Solar Jetman è semplicemente una delle migliori cartucce per il NES che mi sia mai capitato di vedere. Lo schema di gioco sullo stile di *Thrust* insieme ad alcuni eccellenti power-up forma un'accoppiata vincente, ma cosa v'aspettereste d'altronde dai programmatori della Rare (creatori dell'originale *Jetpac* per Spectrum)? Su alcuni pianeti controllare l'astronave è difficilissimo, ma non per questo il desiderio di terminare il gioco diminuisce, anzi... Con una favolosa grafica e uno stupendo sonoro *Solar Jetman* è una cartuccia davvero... spaziale. Ahahahah...

RICHARD LEADBETTER

MOMENTI DI GLORIA

Solar Jetman è solo l'ultimo uscito in una serie probabilmente molto lunga di giochi del Jetman! All'inizio degli anni '80 Jetman era un'eroe di culto fra i proprietari di Spectrum quando la Ultimate Play the Game (che oggi si chiama Rare) pubblicò *Jetpac*, dove Jetman doveva mettere insieme astronavi. Il seguito fu *Lunar Jetman* e assomigliava molto di più a un blastaggio "alla *Defender*"; Jetman poteva addirittura saltare su una jeep lunare e blastare in assoluta sicurezza. Ci sarà un seguito di *Solar Jetman*? Solo il tempo (e un prossimo numero di C+VG) lo potranno dire!

AR
IAN
OLDEN WARPSHIP

CVG HIT

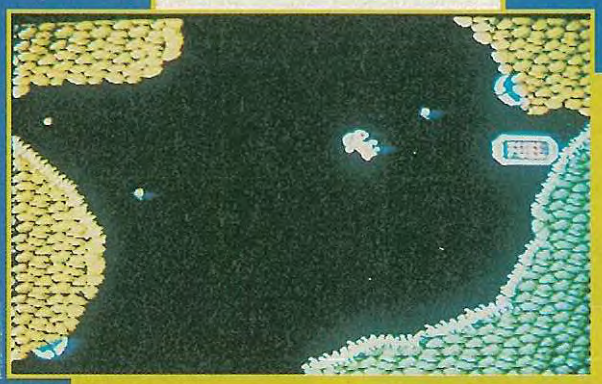
COMMENTO

Sono sempre stato un grande fan dei giochi di Jetman fin da quando comprai *Jetpac* per lo Spectrum tonnellate e tonnellate di anni fa e sono proprio contento di vedere la gente della Rare tornare sulla scena alla grande. Certo, qualcosa è cambiato rispetto ai giochi sopracitati, ma con la giocabilità che possiede, *Solar Jetman* è risultato essere il miglior prodotto della serie. I pianeti e le grotte contenutevi sono immensi e c'è una grandissima varietà di oggetti da raccogliere. Ancora adesso sono sotto shock per le dimensioni del secondo pianeta: potrebbe essere benissimo un gioco da solo! Il sonoro e la grafica sono più funzionali che altro, ma lo scrolling veloce e fluido compensa sul piano della realizzazione tecnica: provare per credere!

PAUL GLANCEY

NEGOZI SULLA LUNA?

Il livello finisce con Jetman che ritorna all'astronave madre con gli oggetti recuperati. Solo allora potrà accedere al Negozio Interstellare, dove si possono comprare motori più potenti, armi più efficaci, bombe a tempo e missili a ricerca automatica da aggiungere alle varie schifezze che si trovano sui vari pianeti.



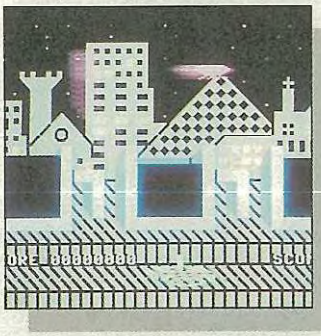
NINTENDO

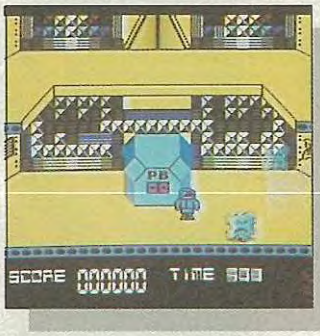
GRAFICA	93
SONORO	91
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	94

E' IN EDICOLA SUPERCOMMODORE

la rivista con floppy e tape dedicata a tutti gli utilizzatori di computer

Commodore C 64/128. Supercommodore propone mensilmente un'accurata selezione





di articoli, videogames e utility. Con Supercommodore puoi giocare, studiare

e entrare nel mondo della programmazione.

Supercommodore è una pubblicazione

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

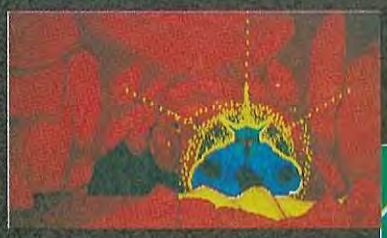
a cura di Fabio Rossi

"Ghieu: forma di lazzo eseguita strofinando fra di essi gli indici delle mani tesi e incrociati rivolgendosi all'oggetto della burla e recitando ripetutamente la parola Ghieu, di dubbie origini". Ecco tornare dai ghiacci iperborei... Playmaster, l'unica rubrica di trucchi al mondo che rivela ai propri lettori il significato del Ghieu! Ricordatevi che le più interessanti soluzioni COMPLETE e inedite inviateci vengono premiate con l'abbonamento gratis per un anno a C+VG. Via con le Tattiche Subdole...

TUTTI I FORMATI

JAMES POND

La Millennium ci ha recapitato un enorme dossier riguardante questo stupendo gioco, ma purtroppo non abbiamo lo spazio per pubblicare tutto: speriamo di riuscire a infilare tutto nel prossimo numero. Nel frattempo, comunque, chi ha un Amiga può scrivere JUNKYARD e premere RETURN mentre gioca per attivare il cheat mode. Se avete un ST, vi basterà scrivere MR2 seguito da RETURN. Pigiando nuovamente quest'ultimo tasto si disattiva il cheat mode, che quando è attivo mostra una protettiva fatina che orbita costantemente attorno a James. Per sbloccare tutti i tubi, inoltre, basta premere D.



CHAOS STRIKES BACK

Un gran bel trucchetto per le versioni Amiga e ST di questo "seguito" ormai classico. Trovate un drago e lanciate l'incantesimo MON ZO GOR SAR, poi premete ESC. Tenete giù il tasto ALT di sinistra e scrivete LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN. Togliete la pausa e affettate la bestia, che lascerà dietro di sè un *firestaff* e- questa è la parte bella-é renderà il gruppo invincibile!

MANCHESTER UNITED

Come gioco manageriale non c'è male, ma il cheat mode è davvero squallido! Se vi ritrovate ad avere la peggio sul campo, premete il pulsante che fa cominciare la partita per due giocatore. Gli avversari rimarranno come per incanto paralizzati!

SPECTRUM

RUFF AND REDDY

Ecco un bel cheat mode orrorifico! Per ottenere vite infinite basta scrivere DYLAN sullo schermo dei titoli... e non c'è neanche bisogno di Groucho con la pistola!

LITTLE PUFF

Prosegue la saga dei trucchi scemi: in questo programma basta tenere premuti tutti i tasti per diventare invincibili!

YOGI'S GREAT ESCAPE

Eheheh-eh! Se ancora non siete riusciti a farla in barba al bieco Ranger Smith, provate a ridefinire i tasti con I, C, E & SPACE. Con le vite infinite non c'è nemmeno bisogno di andare in letargo per riposarsi...

C64

GOLDEN AXE

Se volete evitare di addormentarvi mentre superate un orchilione e mezzo di avversari tutti uguali potete bere una damigiana di caffè o usare questo sistema: premete RUN/STOP seguito dal tasto con il punto e virgola, e vi ritroverete al livello successivo senza noia ferire.

KICK OFF 2

Premete RESTORE per terminare la partita, e se nel farlo la palla si trova in possesso di un vostro giocatore, vincerete automaticamente la partita indipendentemente dal punteggio!

AMSTRAD

FIRE AND FORGET

I trucchi per Amstrad stanno pericolosamente e rapidamente scomparendo: proprio come la mia provvista di cioccolatini & caramelle quando viene a farmi visita MA. In ogni caso, mi dicono che per finire questo gioco basta tenere il joystick puntato in alto a sinistra, tornando sulla strada solo per fare rifornimento di carburante.

RENEGADE 3

Ridefinite i tasti e quando il livello comincia tenete premuti i tasti Q, W, E, R, T & 1 per passare al quadro successivo. Pratico & Funzionale...

INDY 3

Non è certo il miglior gioco per Amstrad della US Gold, ma se vi sta ancora dando dei problemi potete sempre premere T, O & D seguiti da SHIFT insieme a 2: così facendo verrete trasportati al punto di ricomparsa successivo. Basta ripetere più volte l'operazione per passare anche di livello.

ST

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Tutti voi lettori avrete sicuramente la copia originale del gioco, quindi saprete anche delle password numeriche richieste all'inizio del gioco. Ebbene, sbagliate i primi due codici scrivendo 8859 & 1506, poi inserite le cifre giuste. In questo modo i nostri anfibi protagonisti avranno energia infinita, e senza dover ingoiare nemmeno un grammo di pizza!

AMIGA

VIKING CHILD

Un'avventura dinamica a base di piattaforme piuttosto simpatica, che vale la pena di giocare fino in fondo. Se da soli non ci riuscite, ecco qua tutti i codici del gioco:

1. IMAGITEC
2. JOJO SM
3. GUSTAVUS
4. NINJADL

DYTER-07

La cosa che mi è piaciuta di più in questo gioco era l'introduzione, ma può anche darsi che a qualcuno dei nostri lettori possa interessare vederne la fine. Per farlo, cominciate a scrivere GGIB sullo schermo di caricamento. Quando il gioco comincia, i seguenti tasti avranno effetti particolari:
S: Aumenta la corazzatura
W: Moltiplica gli armamenti alle basi
L: Salta al livello successivo

IVANHOE

Sembra che questo trucchetto lo abbiano scoperto proprio tutti, ma noi lo pubblichiamo stoicamente per aiutare le generazioni future, che troveranno un dischetto misterioso e non avranno voglia di giocarlo sino in fondo per coglierne la profonda filosofia intrinseca. Mettete il gioco in pausa con P; scrivete ZOBINETTE e togliete la pausa. Per passare di livello ora basterà premere N!

NINTENDO

BUBBLE BOBBLE

Scommetto che nessuno di voi sapeva della possibilità di scegliere il livello di inizio in questo gioco, eh? Per farlo bisogna inserire come password DDFFI e usare i pulsanti A & B per cambiare il numero del livello. Buone bolle a tutti!

SEGA

MICKEY MOUSE

Mentre recensivamo il gioco, abbiamo scoperto il modo di fare comparire i cofani segreti! Basta saltare in giro e premere il pulsante di "sederata": se c'è un forziere nascosto lampeggerà e diventerà solido. Saltate ancora sul cofano e otterrete punti, energia extra o persino una vita addizionale!

MEGADRIVE

SHADOW DANCER

Il ninja cinofilo (starebbe bene nei film psychotronicissimi di Odeon TV) colpisce ancora! Nel quadro bonus in cui dovreste colpire tutti i ninja, state fermi: e alla fine di tutto otterrete una vita in premio! Sono stufo di tecniche ninja incruente!

JOHN MADDEN FOOTBALL

Provate un pò questi codici esclusivi di C+VG...
SECONDO ROUND: 0465100
TERZO ROUND: 0075121
FINALE: 0475121
L'ultimo codice vi porta dritti dritti a Denver, contro i San Francisco!

SUPER FAMICOM

FINAL FIGHT

Questo gioco dal finale spettacolare sul Famicom è parecchio duretto, ma noi abbiamo un trucchetto per fare apparire una schermata segreta di selezione parametri. Tenete premuto il pulsante di sinistra sul bordo del comando e premete START... visto? Ghieu, Ghieu...

LA GUIDA DEFINITIVA A LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Ormai in circolazione più o meno per ogni computer, Lotus Esprit Turbo Challenge è veramente stupendo! Con corse per due giocatori in contemporanea e ben 20 Lotus contro le quali gareggiare, le vita può diventare piuttosto... complessa. Per divertirvi al massimo con questo magnifico programma, ecco la Megaguida Totale di C+VG!

UNA PARTENZA RAPIDA

Per guadagnare più posizioni possibile sin dal principio, usate la corsia che porta ai box: gli altri piloti se ne dimenticano completamente! Attenzione, però: se la usate troppo a lungo finirete col rallentare automaticamente!

IL CAMBIO

Come dicono le istruzioni, nonostante la Lotus automatica non abbia la stessa ripresa della versione con cambio manuale, può comunque raggiungere le stesse velocità di punta del modello normale. Dato che cambiare marcia a volte può essere davvero difficile, è meglio affidarsi al sistema automatico: ci si può comunque raggiungere la fine delle piste del livello difficile. Se proprio non potete fare a meno del cambio manuale, scegliete sempre gli effetti sonori al posto della musica all'inizio del gioco. In questo modo è più facile capire quando cambiare sentendo i rumori del motore.

PILOTARE LA LOTUS

C'è un sacco di gente che si limita ad accelerare e incrociare le dita. E' un comportamento stupido, visto che le curve più strette si possono affrontare molto più facilmente lasciando andare l'acceleratore. In questo modo aumenta anche la manovrabilità del vostro mezzo ed è una delle migliori opportunità di guadagnare qualche posizione.

TATTICHE DI COPPIA

Un'ottima strategia da ricordare è quella di rallentare in curva e mettersi sulla traiettoria di avvicinamento della Lotus dell'altro giocatore. Se non vorrà andare a sbattervi contro, probabilmente uscirà di strada e si spiaccicherà contro qualche ostacolo perdendo così ancora più tempo! Basta ricordarsi di una cosa: uno dei due deve piazzarsi fra i primi dieci per poter passare alla gara successiva.

RIFORNIMENTO

Alcuni percorsi necessitano di molto più carburante di quanto si può caricare nel serbatoio della Lotus. Nella stragrande maggioranza dei casi è preferibile lasciare i rifornimenti per l'ultimo giro: in questo modo si può giudicare meglio quanto tempo conviene passare nei box. Quando si entra nella corsia dei box, il miglior modo di rallentare è urtare leggermente un ostacolo laterale. Se tutto va per il verso giusto non si finisce fuori strada, ma si rallenta piuttosto velocemente...

TERRENI PARTICOLARI

Alcune gare di questo gioco non si svolgono su strada! Fra gli altri terreni ci sono la sabbia e il ghiaccio. Quest'ultimo è semplice. Basta giocare come al solito e usare gli ostacoli per giudicare quanto si è in strada. Le altre auto rallentano automaticamente, e vincere dovrebbe essere facilissimo. Sulle piste sabbiose lo sterzo risponde molto male, quindi conviene lasciare l'acceleratore in curva: o peggio per voi!

ASTEROIDI?

Ci sono un sacco di asteroidi nella versione Amiga di Lotus! Basta cambiare il nome del giocatore numero uno in MONSTER e quello del numero due in SEVENTEEN. Cominciate a giocare e ammirate gli asteroidi... o quel che sono.

LA GUIDA DEFINITIVA A PRINCE OF PERSIA

Il nostro barbuto Richard Leadbetter aiuta i principi meno esperti di piattaforme con una serie di suggerimenti e tattiche garantite per tirar fuori chiunque dai dodici tortuosi livelli di questo capolavoro per Amiga/ST/PC!

CONVINZIONE CON I COMANDI!

C'è un sacco di gente che dice che il principe tende a rispondere poco ai comandi in certe situazioni, soprattutto quando viene il momento di eseguire complicati salti in corsa. Se fate parte di questa categoria, provate a usare la tastiera, visto che la disposizione dei tasti supplisce alle difficili diagonali da joystick. Ricordatevi che ci vuole un pò perchè il principe esegua un salto in corsa, quindi conviene muovere il joystick in alto (e di lato, ovviamente) un paio di passi prima del punto di salto.

CON LA VITA APPESA A UN FILO!

Mettendo il joystick in diagonale da fermi si ottiene un balzo che copre l'equivalente di due assi. Un salto in corsa ne supera tre, ma con un salto normale si ha un maggiore controllo e tenendo il pulsante premuto ci si può appendere al bordo della piattaforma di arrivo e tirarsi su verso la salvezza.

COME SALVARE LE PENNE

Quando si cade da grandi altezze, a volte si può salvare il protagonista tenendo premuto il pulsante di fuoco. L'eroe si appenderà alla prima piattaforma a portata di mano. A proposito, assicuratevi di tenere il pulsante ben premuto all'inizio del livello sette, o precipiterete verso morte certa. Arrgghhhh!

IL PICCOLO SCHERMIDORE

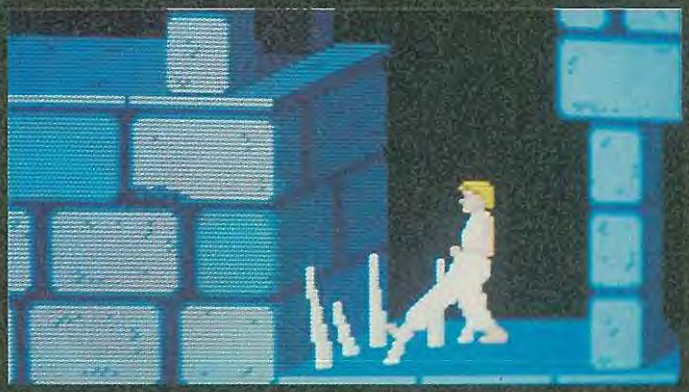
La maggior parte dei fanatici sciabolatori di Prince of Persia sono piuttosto semplici da eliminare. State fermi e aspettate che siano loro a entrare a portata di lama. Tutto qui! Nei livelli avanzati, le cose diventano un pò più difficili. Ci sono scheletri che risorgono per attaccare e non possono essere uccisi. Bisogna avanzare costantemente, spingendoli giù dalle piattaforme a sfracellarsi a terra!

IL DUELLO DEL SESTO LIVELLO

Nel livello sei c'è uno spadaccino piuttosto grasso, che si può eliminare solo con questa tecnica. Avanzate e affondate immediatamente. Il colpo verrà parato, quindi parate subito per evitare il contrattacco del ciccione. A questo punto c'è una frazione di secondo in cui è vulnerabile. Colpite immediatamente dopo aver parato per mandare l'obesa guardia nel paradiso musulmano.

STUZZICADENTI GIGANTI

Fate attenzione ai buchi nel terreno: sono piuttosto letali, dato che ne schizzano fuori delle punte che si vanno a infilare fra le gambe dell'eroe (Ouch!). Il trucco qui è di saltarle (abbastanza ovvio) o, se c'è una piattaforma che li sovrasta, entrare lentamente fra le punte e saltare su. Tutto sta nel non ricadere!



RASOI MASTICANTI

Il più grosso problema che vi possono dare è se vi venite spinti contro nel corso di un duello sfortunato (il problema non sussiste se seguite i nostri consigli). Per passare attraverso una serie di affettatori conviene camminarci in mezzo lentamente. Conviene cominciare a muoversi non appena le lame si avvicinano. Tutto qui!

IL PROBLEMA DELLE POZIONI

Tenete da parte le pozioni per i momenti di bisogno! La maggior parte di esse si limiteranno a reintegrare di una tacca la vostra energia. Quelle particolarmente difficili da raggiungere solitamente la riportano al massimo. Attenti nel secondo livello, quando trovate due pozioni affiancate. Quella di sinistra è un veleno: occhio! Nel gioco c'è anche una pozione per volare, che può essere utile per sopravvivere a una caduta parecchio lunga. Bello, eh? Solo, non aspettatevi di incontrarla prima del settimo livello...

STANZE SEGRETE

A volte, una delle assi sul soffitto è fissata male e può condurre a una preziosa pozione che regala una vita-bonus (come ad esempio nel livello tre). Saltate verso l'alto e sbattendo contro il soffitto farete muovere tutte le assi malferme. Per toglierle di torno basta saltarci contro, facendo attenzione a togliersi da sotto quando precipita a terra...

PLAYMASTER ITALIA

MASTER SYSTEM

RASTAN: COME ELIMINARE I MOSTRI DI FINE LIVELLO

1) **CENTAURO**: Il primo mostro è una stupidaggine: salite sul muretto e rimaneteci; quando il centauro vi sarà quasi sotto, castigatelo dall'alto! Eseguite per tre volte.

2) **CAVALIERE VOLANTE**: Per eliminare il secondo mostro usate l'accetta. Colpitelo da sotto quando scende verso di voi, poi salite sul muro. Appena il cavaliere sarà risalito, risendete e ricolpitelo. Se eseguirete bene la manovra, il cavaliere dopo tre volte andrà all'inferno.

3) **IL MAGO**: Per castigare il mago, cercate di colpirlo prima che vi lanci le sfere di fuoco, così non vi sparerà prima di scomparire. Ripetete per tre o quattro volte.

4) **GUERRIERO**: Il guerriero è una stupidata! Quando cadete nella stanza del mostro, andate subito contro la colonna a sinistra e aspettatelo. Saltategli la testa, abbassatevi e colpitelo: lo avete inchiodato all'angolo e non salterà per sparare il fuoco! (Ricordatevi di stare sul muro sennò sarà il mostro a castigarvi!!)

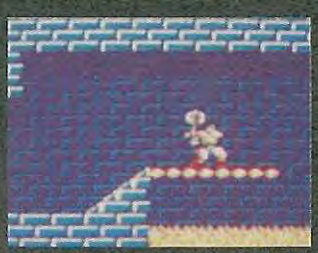
5) **SERPENTE GIGANTE**: Il serpente va ucciso con la mazza. Non cercate di tenervi l'accetta, poichè avrete poche possibilità che duri fino alla porta. Se avete tanta energia, saltategli sulla testa dall'alto del muro e non preoccupatevi, perchè ne risentirete poco. Se ne avete poca, aspettate la testa della pecora d'oro (miracolo!) o andate a fare harakiri dal mostro!

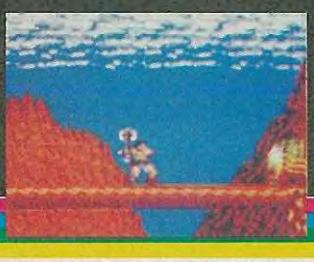
6) **DRAGO COLTO**: Il sesto mostro occupa tutto lo schermo. Se avete la spada di fuoco, avete molte possibilità di ucciderlo anche con poca energia: basterà saltare e colpirlo sulla testa dal basso (cercando di non fraccassarvi contro di essa). Se avete la spada normale, anche con tutta l'energia, ci vorrà parecchio tempo prima di castigarlo.

7) **DRAGO**: L'ultimo mostro non è poi così difficile: quando cammina normalmente voi saltate lungo da sopra il muro e colpitelo dall'alto all'estremità dell'ala, in modo da non cadergli addosso! Fatelo quando viene verso di voi e non quando si allontana.

Se superate anche questo, potete tranquillamente andare a rifiutare la proposta di matrimonio della principessa!

Luca Libonati





S.O.S.

COME FUNZIONA "S.O.S."

Questa rubrica è un archivio di mese in mese sempre più vasto dei problemi di gioco dei lettori: e delle loro soluzioni. Ogni ostacolo è indicato da una sigla (ad es. NES0001, che indica il primo problema riscontrato in un gioco per Nintendo) che ne permette una rapida identificazione. Noi faremo il possibile per fornire le soluzioni sullo stesso numero di C+VG su cui compaiono i quesiti, ma nel caso non ci riuscissimo, invitiamo chi ci segue a dare una mano ai colleghi "videoimpelagati".
Per farlo, inviate le vostre soluzioni in una busta indirizzata a C+VG: S.O.S., GEJ, V. Pola 9, 20124 Milano indicando chiaramente la sigla dei problemi alle quali si riferiscono. Alla fine dell'anno, sarà estratto un abbonamento gratis alla rivista fra chi avrà inviato le soluzioni. Ogni soluzione è una possibilità di estrazione: più ne mandate, più sarà facile ricevere gratuitamente C+VG a casa propria per un anno intero!

PROBLEMI

NES0001:
Legend of Zelda
Dove si trova il quinto labirinto?
Ottorino Papini

C640001:
Ninja Remix
Come si supera il primo livello?
Danilo Zenger & Riccardo Berti

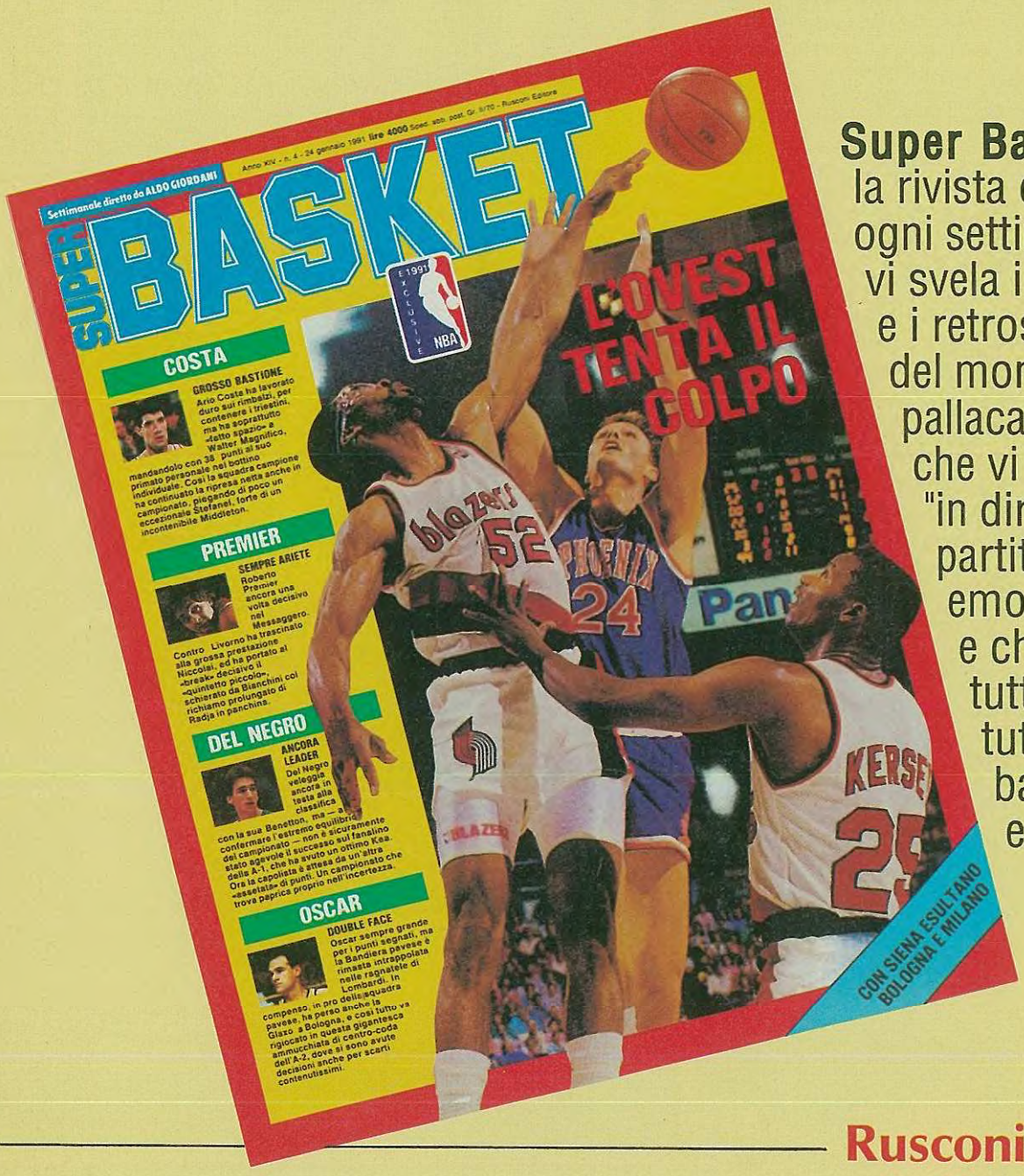
NES0002:
Metal Gear
Dove si mettono le bombe al plastico per distruggere la barriera del vento nel Building 1?
Andrea Cardoni

SOLUZIONI

C640001: Ninja Remix
Andate dietro alla tenda e toccate l'interruttore sul muro, poi tornate indietro e gettatevi nella botola.
Prendete la chiave e aprite il cancello nella stanza successiva. Scendete a sinistra e prendete gli shuriken nella scatola, poi uscite a sinistra, evitate il giocoliere e prendete la mappa nella stanza successiva. Arrampicatevi sulla grata e andate a sinistra, dove potete raggiungere con due salti un bastone.
Tornate dove avete preso gli shuriken (lo sapevate che si possono anche abbreviare in "shaken"?) e uscite a destra, poi andate verso sud ed entrate nel gabinetto, dove troverete metà nunchako.
Ora tornate indietro, uscite a nord, prendete il panino e andate a destra per entrare negli altri WC, dove potrete completare il nunchako. Andate a ovest, oltrepassate il cancello e saltate al volo sulla barca, aspettate che si fermi e saltate a terra. Andate a ovest, evitate le api uscendo a nord e tornate indietro; arrivati al limitare del sentiero verso est saltate e vi ritroverete su un'isoletta.
Mettete la barca in movimento con una bastonata e tornate indietro di due stanze (dove eravate andati per sfuggire alle api): aspettate che passi la barca e saltateci sopra, poi saltate subito verso l'uscita sulla riva opposta.
C+VG

SUPER BASKET

ogni settimana va a canestro



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

Rusconi Editore

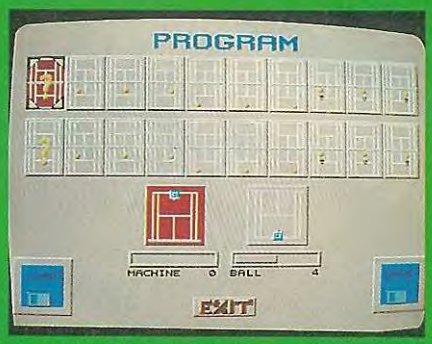
UP DATE

Incominciate a economizzare cari Atariani perché Pro Tennis Tour 2 sarà presto disponibile anche per ST. Buio sulle altre versioni.

AMIGA

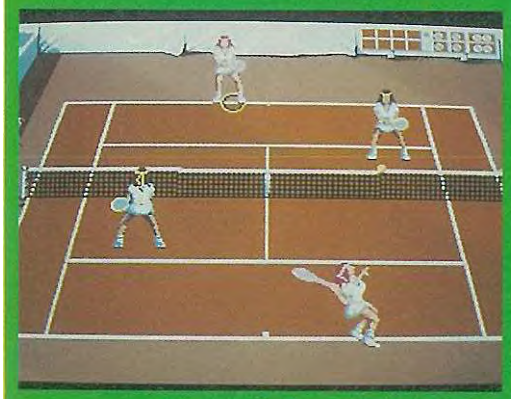
UBI SOFT

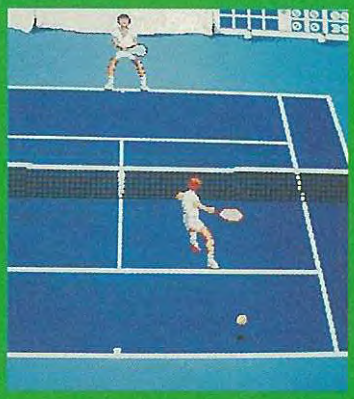
PRO TENNIS TOUR 2

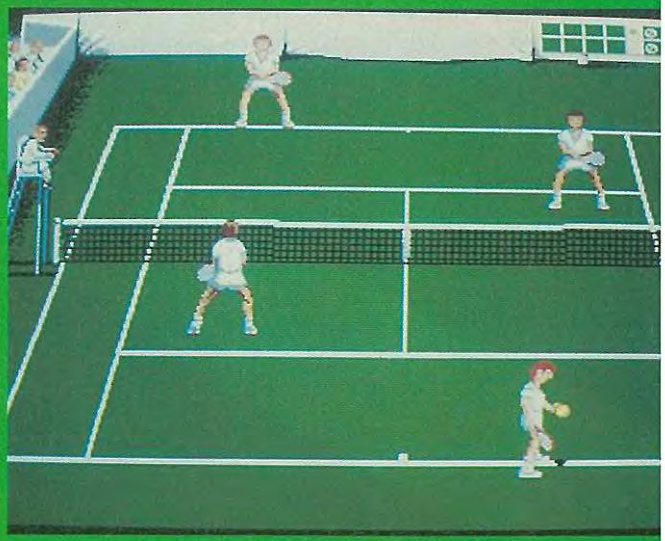


Prendete la racchetta e fate del male alle palline (Argh! - Ed) nel seguito della Ubisoft all'acclamatissimo *Pro Tennis Tour*. Si tratta del solito campo in pseudo 3D, con un sacco di azione a base di sprite mentre il giocatore suda nel corso di uno, tre o cinque set.

C'è anche un'opzione per prendere parte a tutti i principali tornei che il mondo del tennis può offrire, oltre a poter scegliere fra diversi tipi di campo. E il bello è che gli autori devono ancora aggiungergli un sacco di roba...







COMMENTO

Il problema di *Pro Tennis Tour 2* è che sotto allo stupendo aspetto esteriore rimane un gioco molto semplice: vabbé che la grafica e il sonoro sono molto belli, vabbé che ci sono tantissime opzioni, ma dopo due o tre partite l'interesse sparisce e ci si ritrova a relegare questo gioco alla polvere degli scaffali. Gli aspiranti McEnroe probabilmente ci si divertiranno un bel po', ma tutti gli altri si scoccerannno dopo poco tempo.

ROB SWAN

AMIGA

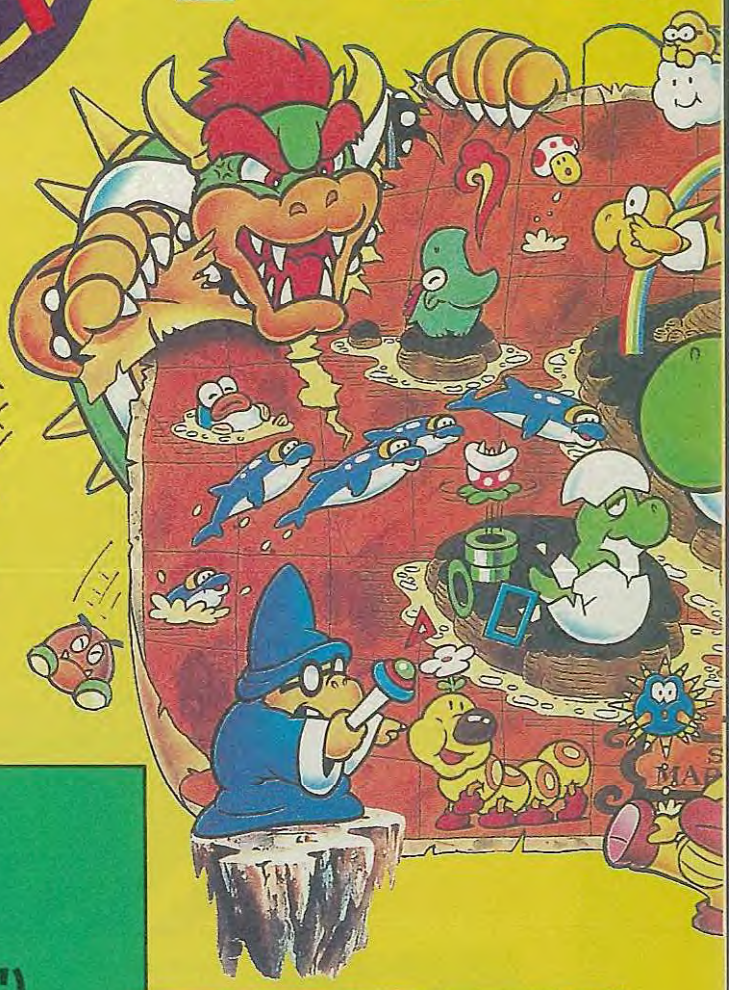
GRAFICA	81
SONORO	78
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	80

SUPER FAMICOM
NINTENDO

SUPER MARIO

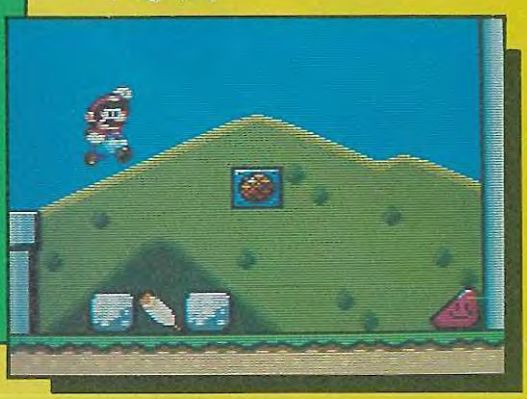
CWG HIT

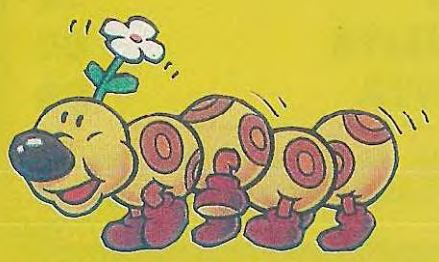
Mario è tornato! I bravi idraulici non si possono tenere fermi a lungo, ed eccolo qui per sconfiggere il malefico Re Koopa e salvare la Principessa Funghetta da un destino peggiore di quello di rimanere chiusi in un bunker con delle casse stereo che sparano solo Leone di Lernia!
Seguendo il solito stile delle precedenti avventure sul NES, il baffuto massacramostri (che, detto tra di noi, può essere solo il nostro Filippo Canavese - F.R.) si deve aprire la strada lungo sette mondi pieni zeppi di piattaforme, ognuno popolato da una serie di creature pazzoidi, tutte volte a rendere difficile la vita di Mario.
Ma Mario può contrattaccare, sia saltando loro addosso, sia raccogliendo ogni sorta di bonus per aumentare le proprie capacità di corsa-salto-sparo.
Bisogna fare attenzione ai blocchi magici posti sul percorso. Prendendoli a pugni da sotto le tasche di Mario si riempiono di monete, e con 100 monete si ottiene una vita extra!



FUNGHI MAGICI (E ALTRE ASSURDITA')

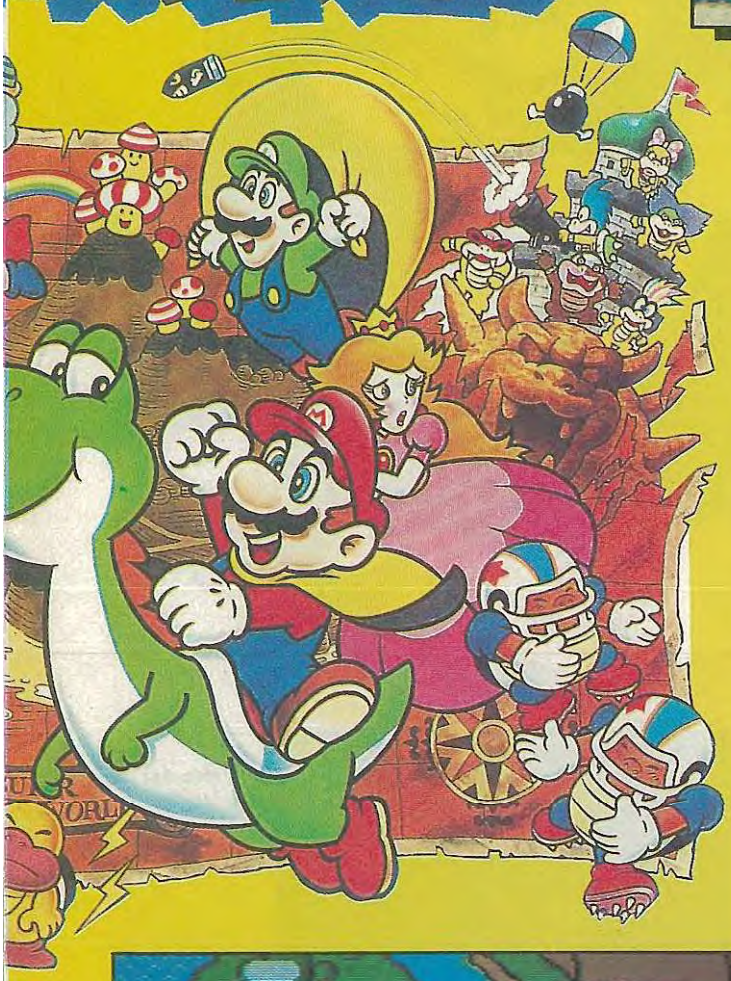
Come nei precedenti giochi di Mario, si possono usare i funghi per migliorare le proprie possibilità di sopravvivenza. Un fungo standard farà crescere Mario, mentre un fungo verde gli darà una vita addizionale. Ma non è tutto: i fiori forniranno delle palle di fuoco con cui eliminare ogni nemico con un solo colpo!

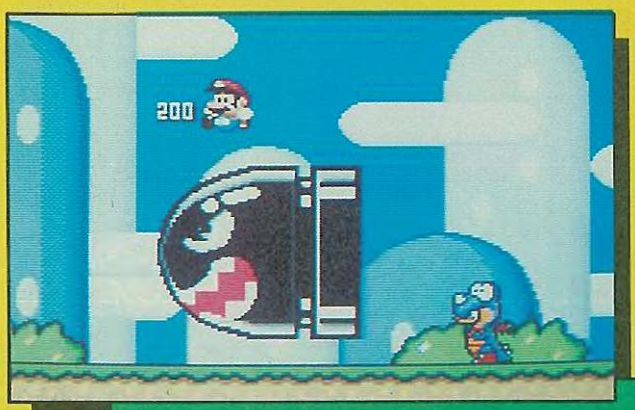




SUPER MARIO BROS. 4

WORLD





DINOSAURI DA GUERRA

Se ne siete capaci, strada facendo potete trovare delle uova che produrranno un dinosauro pronto per essere cavalcato! E non si tratta certo di bestioline indifese: premendo un pulsante tireranno fuori la lingua, e se si riesce a colpire un nemico lo si potrà trascinare nelle fauci del rettile per risputarlo sotto forma di palla fiammeggiante!

COMMENTO

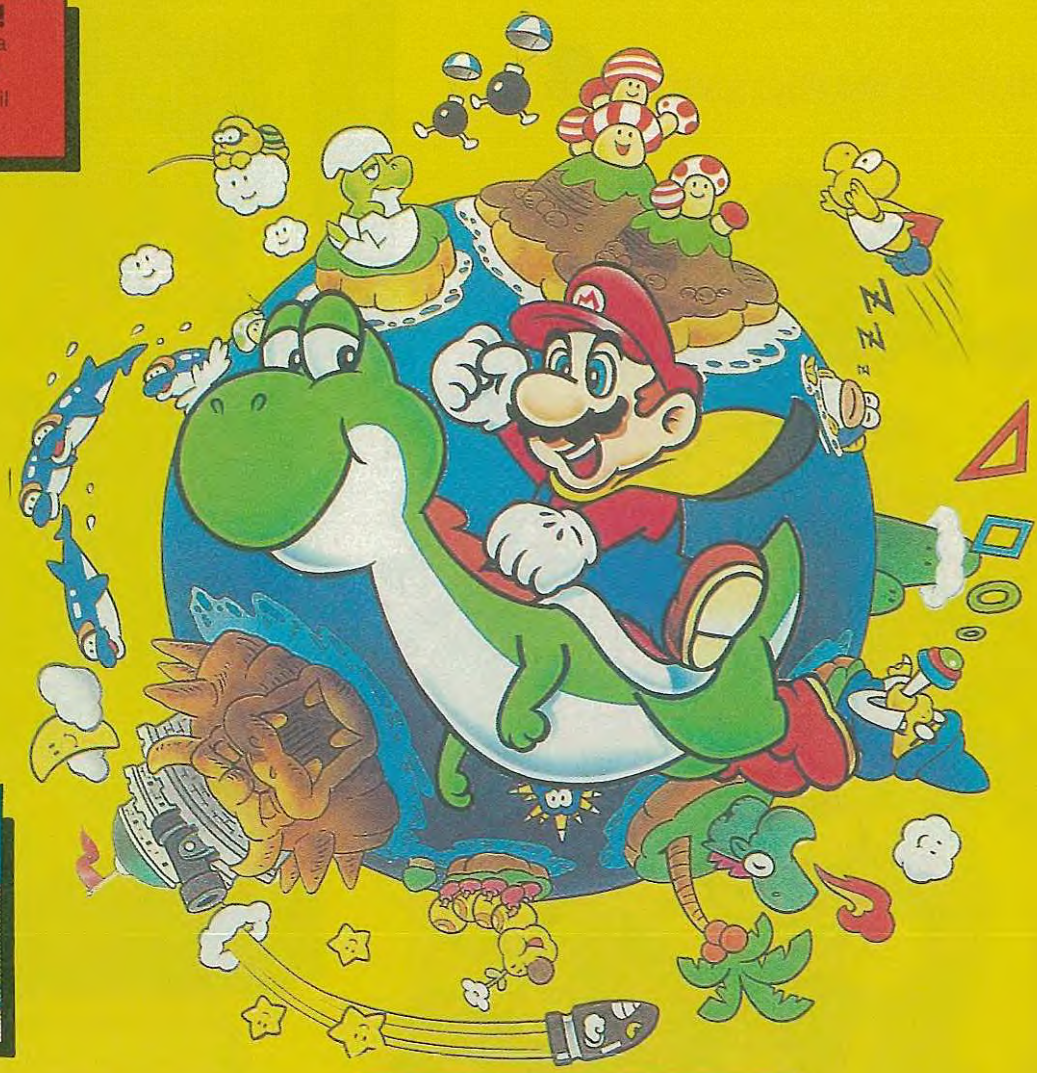
Pensavo che *Mario III* sul NES non potesse essere superato in alcun modo sul piano della giocabilità, ma ora che c'è *Mario IV* cambia tutto! *Super Mario World* è un ottimo esempio delle capacità del Super Famicom. La grafica è decisamente brillante, con alcune gag visive (la smorfia dei cattivi quando vengono presi dal dinosauro è irresistibile) e una musica meravigliosa (completa di campionamenti honky-tonky di pianoforte) che mostra davvero la potenza del chip sonoro del Super Famicom. E resta il fatto che il gioco è tanto coinvolgente che conviene prepararsi a restare attaccati allo schermo sino a che non lo si avrà completato. In generale, un gioco assolutamente fantastico: cos'altro posso dire?

ROB SWAN

UN MEGAGRAZIE!
A Computer's Land e a Micromania per averci messo a disposizione il materiale.

MARIO: LA BIOGRAFIA

Dopo molti ruoli di punta in *Donkey Kong, Donkey Kong Jr, Mario Bros.* (in cui compariva anche Luigi) e *Super Mario Bros*, Mario è passato al NES per la conversione di *SMB*. Quest'ultimo titolo è stato considerato il migliore in assoluto e, visto che tutti i fan di Mario pretendevano un seguito, la Nintendo ha realizzato *Super Mario Bros 2*, in cui comparivano Mario, Luigi, la Principessa e Funghetto. Tra poco dovrebbe uscire *Mario 3* per il NES, che ha uno schema di gioco molto simile a *Mario World* del Famicom!



COMMENTO

Per la miseria! Che gioco galattico! Con sette mondi e più di cento sottolivelli, *Mario IV* ha una incredibile profondità di gioco. Jaz (che sarebbe Julian Rignall - NdT) è riuscito a finire il gioco e ha visto solo 46 sottolivelli, quindi c'è molto da giocare anche dopo che si ha sconfitto il nemico finale (e dovete vederlo per crederci!). Con la sua spettacolare grafica e il sonoro sconvolgente (addirittura, la musica rimbomba quando ci si trova sottoterra), *Mario IV* è un gioco stupefacente: meno male che lo danno gratis insieme al Super Famicom!

PAUL GLANCEY

Nell'alto dei cieli, ecco stagliarsi Mario col suo mantello magico!

SUPER FAMICOM

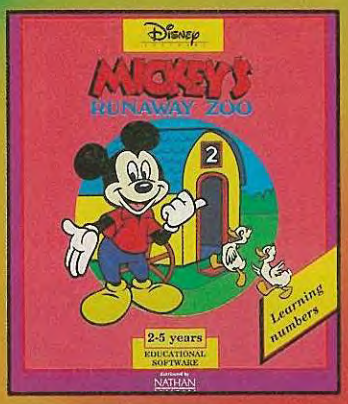
GRAFICA	94
SONORO	96
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	**96**

Disney SOFTWARE

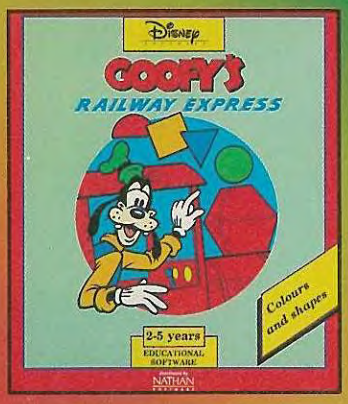
PRESENTA

I SUOI PROGRAMMI EDUCATIVI

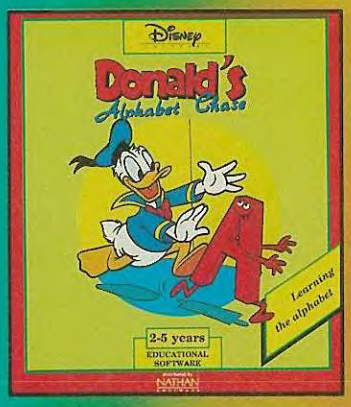
IMPARARE GIOCANDO



I NUMERI



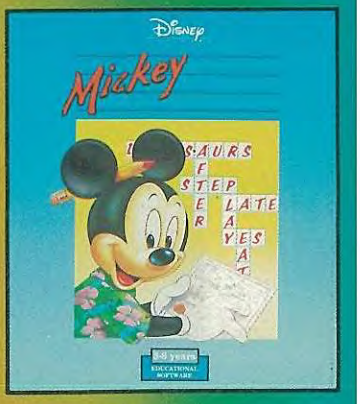
I COLORI E LE FORME



LE LETTERE DELL'ALFABETO

UNA GAMMA DI SOFTWARE EDUCATIVO ADATTO ALLE NECESSITA' DEL BAMBINO

GIOCARE CON GLI EROI DI WALT DISNEY
FAMILIARIZZARSI CON IL COMPUTER
SCOPRIRE LE BASI DELL'APPRENDIMENTO



LA LETTURA E L'ORTOGRAFIA

PAPERINO IMPARA L'ALFABETO

Grazie a questo gioco magico, il bambino impara le lettere dell'alfabeto mentre si diverte. Personaggi birichini a forma di lettere si nascondono in casa di Paperino. I bambini possono aiutare Paperino a trovare i nascondigli battendo sulla lettera corrispondente della tastiera.
DA 2 A 6 ANNI

LO ZOO DI TOPOLINO IN LIBERTA'

Con questo programma il bambino impara a distinguere i numeri, giocando a nascondino con gli animali dello zoo. Il gioco consiste nell'aiutare Topolino e Pippo a rintracciare gli animali che sono scappati, battendo sui tasti corrispondenti ai nascondigli numerati.
DA 2 A 6 ANNI

IL RAPIDO DI PIPPO

I bambini sono invitati a salire a bordo del treno di Pippo per imparare i colori e le forme.
Sei scenette, che si succedono al ritmo di una fantastica animazione magica, sviluppano l'osservazione ed i riflessi del bambino.
DA 2 A 6 ANNI

IL CRUCIVERBA DI TOPOLINO

Con questo gioco i bambini, aiutati dai personaggi di Walt Disney, imparano a creare e a stampare i cruciverba.
Grazie ad una serie di enigmi da risolvere insieme a Topolino, Paperino e Pippo, il bambino impara a sviluppare le sue capacità di riflessione, migliorando il linguaggio.
DA 6 A 8 ANNI

Questi giochi sono disponibili nelle versioni seguenti:

IBM PC e compatibili, Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64.

Distribuito da:

LEADER DISTRIBUZIONE

© The Walt Disney Company

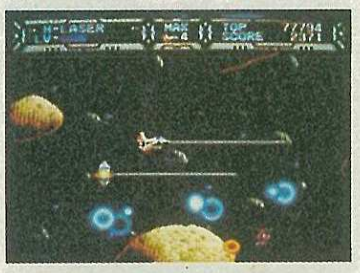
REVIEW

MEGADRIVE

RENO

CVG HIT

GAIARES



La Terra è conciata proprio male: il tasso di inquinamento è tale che i pochi umani rimasti sono emigrati su una serie di colonie orbitanti, ormai anch'esse prossime alla fine da scorie & rifiuti eccessivi. Come se non bastasse, la diabolica Zz Badnusty, comandante della forza terroristica Gulfer, sta per invadere il pianeta per rubare tutta la spazzatura accumulata in millenni.

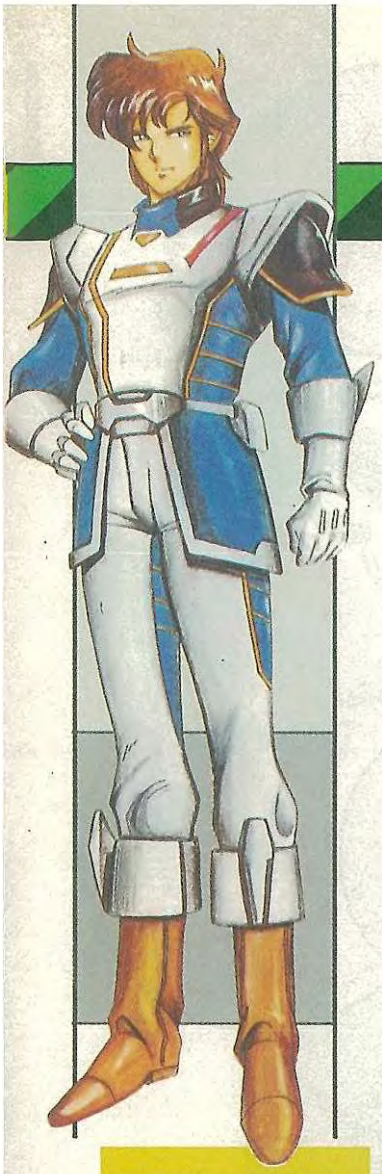
"Bene!" direte voi: "Così il mondo torna pulito e gli umani vivono felici e contenti"! Male, invece! Male perché con la spazzatura si costruiscono armi ecologiche, e solo gli ultimi umani si frappongono fra Gulfer e un Universo che rischia di diventare zozzo lercio.

Per fortuna ci sono due simpatici ragazzi dai capelli blu (come tutti gli eroi giapponesi!) che, a bordo del loro caccia multiruolo, decidono di fermare Zz Badnusty volando attraverso tutte le sue difese e blastando definitivamente la terroristaccia intergalattica. L'asso nella manica della coppia è il (ta-dah...) TOZ SYSTEM, un pod che può essere lanciato contro i nemici per assorbirne le armi e trasferirle sul caccia dei "buoni". Con un aggeggio del genere, anche la signora Zetazeta ha di che preoccuparsi...

COMMENTO

C'è chi dice che i giochi del Megadrive siano tutti uguali, ma se sono tutti come *Gaiares* a me va bene di sicuro! *Thunderforce III* rimane il mio grande amore, ma *Gaiares* mi ha veramente affascinato. L'introduzione animata, seguita da un'azione a base di Danno Totale Multidirezionale in cui non mancano sequenze di accelerazione "alla *Aero Blaster*" e nemici di fine livello grandi mezzo schermo o giù di lì. C'è pure una colonna sonora superaggressiva simile a quella dei vari *Thunderforce*: se avete un Megadrive e vi piacciono gli shoot 'em up, non potete non avere *Gaiares*!

FABIO ROSSI



COMMENTO

Dopo aver visto *Thunderforce III* pensavo che per un bel po' di tempo non ci sarebbero stati altri giochi in grado di aggiudicarsi il titolo di miglior shoot 'em up per Megadrive, ma ecco che, neanche a farlo apposta, arriva questo *Gaiares* a mettere in dubbio il tutto. *Gaiares* è bello, veloce, graficamente ottimo e con un eccellente sonoro! Come se tutto ciò non bastasse ha pure un'introduzione stupendamente disegnata, che spiega trama e scopo del gioco. Certo, grandi innovazioni non ce ne sono, ma cosa vi aspettate in fondo di nuovo da uno shoot 'em up giapponese?

SIMONE CROSIGNANI

UN MEGAGRAZIE!
A Micromania per averci messo a disposizione il materiale.

VAI COL TOZ!

L'aspetto più innovativo di *Gaiares* è senza dubbio il Toz System, ovvero il pod che assorbe le armi dei nemici. Gran parte del gioco sta proprio nell'imparare quale arma serve per superare al meglio le varie sezioni del gioco, ma usare il Toz non è semplicissimo.

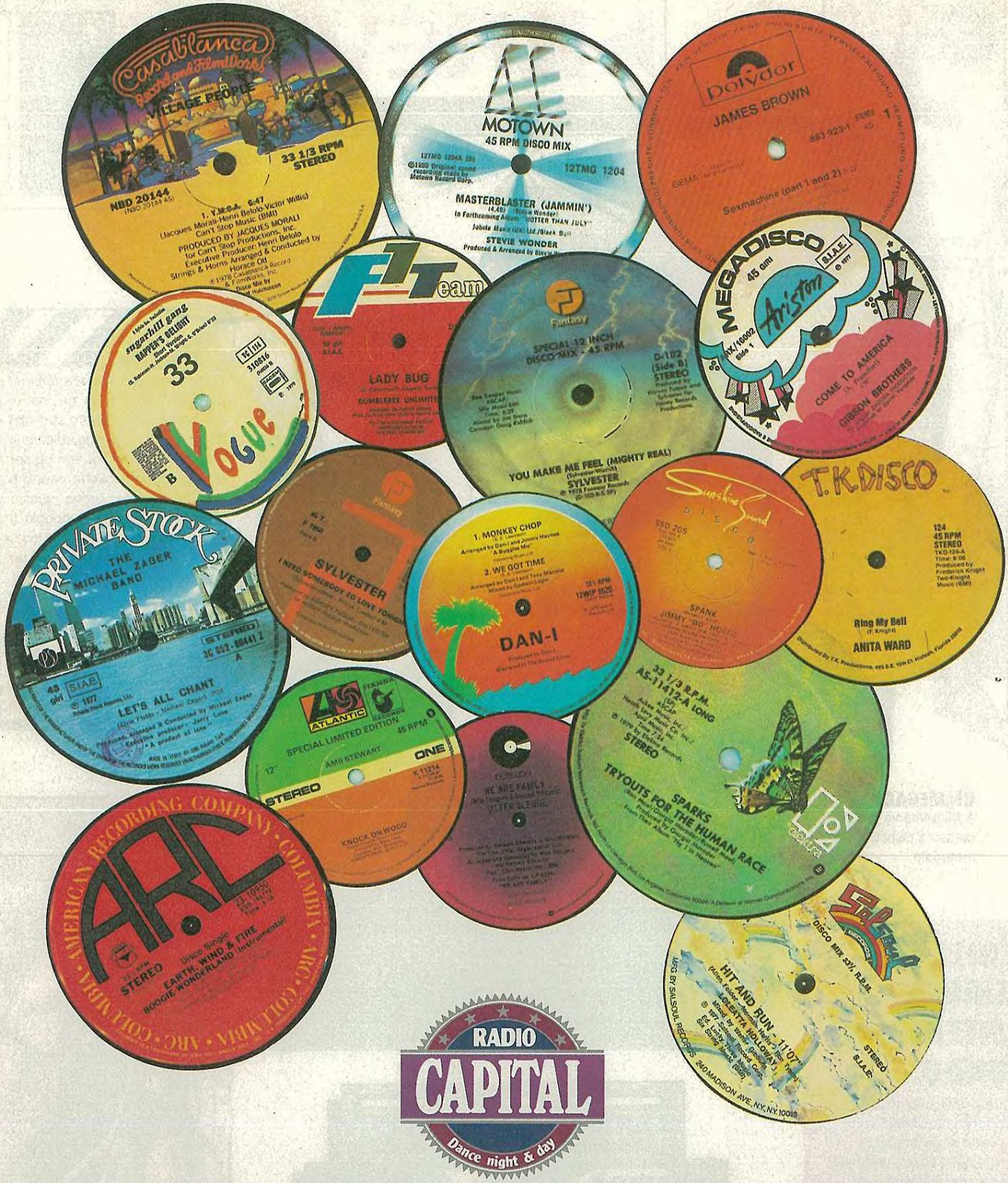
Durante tutta la fase di lancio, assorbimento e ritorno del pod il caccia rimane indifeso, quindi per giocare bene non basta affidarsi al fuoco automatico, ma si deve anche imparare a guidare l'astronave (che ha un "cambio" a tre velocità). Inoltre, il sistema Toz è capace di combinare in un'unica arma sistemi differenti: uno degli aspetti più divertenti di *Gaiares* è proprio quello di fare esperimenti per vedere, ad esempio, cosa succede mischiando dei laser a ricerca automatica con dei razzi da bombardamento...

VENITE IN GAIARES: VISITERETE IL MONDO...

Nel corso della loro missione, i protagonisti attraversano una lunga serie di panorami. Si comincia nello spazio profondo, poi si supera una cintura di asteroidi, si atterra su un pianeta (dove si può scegliere se volare sopra o sotto la superficie), si entra in una enorme caverna, si ridecolla, si attraversa lo strato di nuvole di un secondo pianeta, si sorvola il Polo con le sue aurore boreali, si passa attraverso iceberg, si scende sott'acqua...

MEGADRIVE

GRAFICA	93
SONORO	90
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	91



RADIO CAPITAL
Dance night & day

RADIO CAPITAL

SINTONIZZATI SUGLI ANNI '70

TOP 20

C+VG CLASSIFICHE U.K.

OGGI	IERI	GIOCO	SOCIETA`	
1	1	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	IMAGEWORKS	C64
2	1	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	IMAGEWORKS	SPECTRUM
3	3	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	IMAGEWORKS	AMSTRAD
4	4	ROBOCOP2	OCEAN	AMSTRAD
5	5	POWERMONGER	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
6	7	GOLDEN AXE	SEGA	SEGA
7	6	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	NINTENDO	NINTENDO
8	11	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	IMAGEWORKS	AMIGA
9	9	GOLDEN AXE	VIRGIN	C64
10	12	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	MIRRORSOFT	ST
11	8	HOLLYWOOD COLLECTION	OCEAN	C64
12	10	POWERMONGER	ELECTRONIC ARTS	ST
13	10	GOLDEN AXE	VIRGIN	SPECTRUM
14	19	SPEEDBALL2	MIRRORSOFT	ST
15	13	ROBOCOP2	OCEAN	AMIGA
16	-	NARC	OCEAN	C64
17	-	SCI	OCEAN	SPECTRUM
18	14	SUPER MARIO LAND	NINTENDO	GAMEBOY
19	-	HOLLYWOOD COLLECTION	OCEAN	SPECTRUM
20	-	NARC	OCEAN	SPECTRUM

La Top 20 ha un nuovo look. Da questo numero vengono indicati i giochi più venduti nel loro più recente formato, e sembra proprio che i Turtels (i famosi Tortelli Mutanti Ninja...) abbiamo fatto un buon lavoro! Appaiono per la prima volta anche i titoli per Nintendo, Sega e Gameboy: menomale, anche perché i possessori di queste console cominciavano a infuriarsi...

THIS CHART COPYRIGHT ELSPA

AMIGA

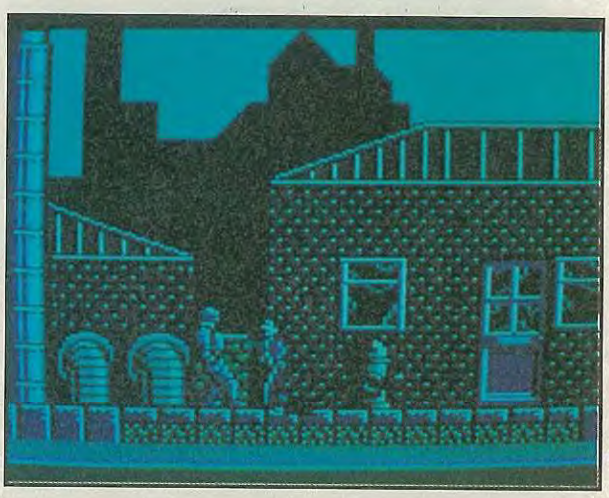
1	-	RoboCop II	Ocean	85%
2	-	Fantasy World Dizzy	Code Masters	82%
3	3	Treasure Island Dizzy	Code Masters	80%
4	-	PowerMonger	Electronic Arts	95%
5	-	Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	76%
6	-	SCI	Ocean	84%
7	12	Hollywood Collection	Ocean	71%
8	-	Fast Food	Code Masters	66%
9	1	F-19 Stealth Fighter	MicroProse	92%
10	17	Hong Kong Phooey	Hi-Tec	39%
11	-	Tournament Golf	Elite	76%
12	-	Toyota Celica GT Rally	Gremlin	89%
13	-	Indianapolis 500	Electronic Arts	91%
14	-	Platinum	US Gold	83%
15	-	Total Recall	Ocean	62%
16	-	NARC	Ocean	91%
17	-	MiG 29	Code Masters	20%
18	8	Power Pack	Beau Jolly	82%
19	-	Sega Master Mix	US Gold	74%
20	-	Last Ninja 2	Hit Squad	77%

ATARI ST

1	3	Lotus Esprit Turbo Challenge	Gremlin	89%
2	-	PowerMonger	Electronic Arts	95%
3	-	Fantasy World Dizzy	Code Masters	81%
4	-	Speedball 2	Image Works	95%
5	-	Golden Axe	Image Works	91%
6	-	Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	76%
7	-	Fast Food	Code Masters	66%
8	-	Steve Davis World Snooker	CDS	71%
9	2	Treasure Island Dizzy	Code Masters	80%
10	-	Gazza 2	Empire	72%
11	-	Afterburner	Hit Squad	44%
12	-	Hollywood Collection	Ocean	70%
13	8	Kick Off 2	Anco	95%
14	-	Super Hang-On	Hit Squad	80%
15	-	Tournament Golf	Elite	76%
16	12	Super Off Road	Virgin	94%
17	-	Toyota Celica GT Rally	Gremlin	89%
18	-	MiG 29	Code Masters	19%
19	-	Advanced Fruit Machine	Code Masters	76%
20	-	RoboCop II	Ocean	83%

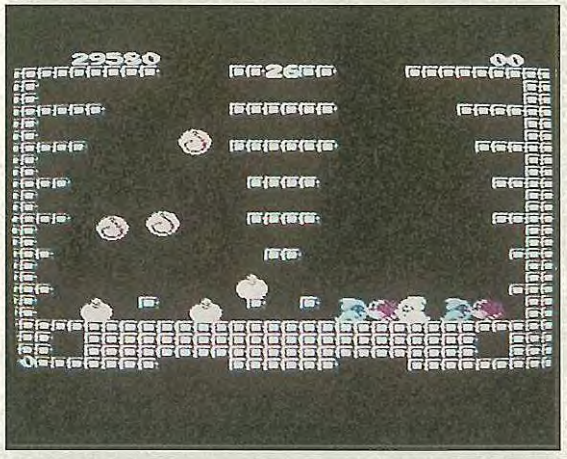
C64

1	-	Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	80%
2	-	Operation Wolf	Hit Squad	84%
3	-	Target Renegade	Hit Squad	80%
4	-	Dizzy Collection	Code Masters	81%
5	-	Hollywood Collection	Ocean	63%
6	1	Out Run	Kixx	44%
7	14	Double Dragon	Mastertronic	62%
8	1	Paperboy	Encore	47%
9	18	Quattro Combat	Code Masters	67%
10	-	Gazza 2	Empire	70%
11	19	Guardian Angel	Code Masters	40%
12	6	Run the Gauntlet	Hit Squad	72%
13	-	Kwik Snax	Code Masters	65%
14	-	Batman - Caped Crusader	Hit Squad	75%
15	-	Rastan	Hit Squad	88%
16	-	WEC Le Mans	Hit Squad	32%
17	-	Beverly Hills Cats	Hi-Tec	44%
18	10	Quattro Adventure	Code Masters	77%
19	-	RoboCop II	Ocean	81%
20	17	Bigfoot	Code Masters	73%



NINTENDO

1	1	Teenage Mutant Hero Turtles	85%
2	3	Double Dragon II	88%
3	4	Super Mario BrothersII	96%
4	2	Batman	89%
5	6	Adventures of Link	93%
6	9	Track and Field II	91%
7	7	Track and Field II	79%
8	-	Megaman	92%
9	8	Bubble Bobble	89%
10	10	CobraTriangle	92%



NINTENDO
Anche i nintendomaniaci sono accontentati! Le tartarughe ninja sono in pole position, ma riuscirà la turtlemania a resistere alle sempre maggiori insidie offerte da *Double Dragon*?

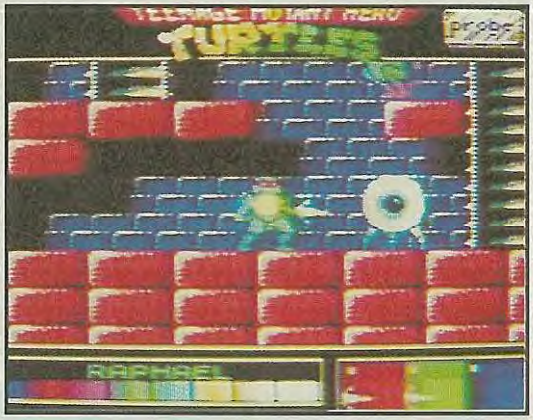
SEGA

1	-	Golden Axe	92%
2	-	Wonderboy III	96%
3	-	Ninja	80%
4	-	Chase HQ	86%
5	-	Operation Wolf	88%
6	-	World Cup Italia '90	50%
7	-	Super Monaco GP	85%
8	-	Columns	84%
9	-	Golfamania	80%
10	-	World Soccer	88%

SEGA
Lo stupendo *Golden Axe* è al primo posto della classifica per il Master System, che vede al secondo posto *Wonderboy III* seguito da *The Ninja*, tallonato da *Chase HQ* e *Operation Wolf*.

SPECTRUM

1	1	Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	85%
2	8	Kwik Snax	Code Masters	65%
3	-	Double Dragon	Mastertronic	56%
4	-	RoboCop II	Ocean	83%
5	3	R-Type	Hit Squad	93%
6	12	Target Renegade	Hit Squad	85%
7	-	Dizzy Collection	Code Masters	81%
8	-	Operation Wolf	Hit Squad	82%
9	4	Out Run	Kixx	70%
10	-	Treasure Island Dizzy	Code Masters	80%
11	-	Batman - Caped Crusader	Hit Squad	77%
12	2	Paperboy	Encore	85%
13	7	Run the Gauntlet	Hit Squad	74%
14	-	Tracksuit Manager	Hi-Tec	81%
15	-	Tomahawk	Byteback	78%
16	-	Silkworm	Mastertronic	80%
17	-	Yogi - Greed Monster	Hi-Tec	77%
18	14	Quattro Adventure	Code Masters	63%
19	-	WEC Le Mans	Hit Squad	82%
20	-	Golden Axe	Virgin	65%



SPECTRUM
Anche qui le tartarughe sono al primo posto, ma *Robocop II* sta facendo di tutto per raggiungere il numero uno. Una bella classifica, ma ci sono troppi budget! Non sarebbe ora di comprare anche i giochi a prezzo pieno?

SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
Ve l'avevo detto che sarebbe arrivato un momento di gloria anche per le Turtles...

PC ENGINE

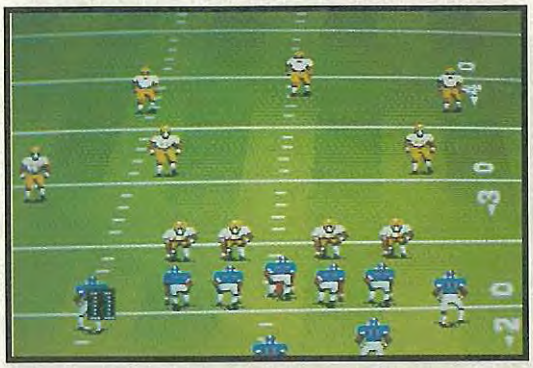
1	-	Out Run	78%
2	-	Champion Wrestling	66%
3	-	Aeroblaster	86%
4	-	Bomber Man	89%
5	-	StDragon	61%
6	-	CyberCombatPolice	80%
7	-	Son of Dracula	91%
8	-	Override	79%
9	-	Super Thunderblade	63%
10	-	Toy Shop Boys	82%

PC ENGINE
Una top ten tutta nuova questo mese, che vede il celeberrimo *Out Run* arrivare a tutta velocità verso il numero uno, con *Bomber Man* saldamente piazzato al quarto posto e *Son of Dracula* al sette.

MEGADRIVE

1	4	Mickey Mouse	94%
2	1	John Madden's American Football	94%
3	-	Wonderboy III	79%
4	-	Darius II	85%
5	-	Hellfire	94%
6	-	Magical Flying Hat Turbo Adventure	86%
7	-	Shadow Dancer	63%
8	2	Strider	95%
9	-	Revenge of Shinobi	95%
10	-	Heavy Unit	80%

MEGADRIVE
***Mickey Mouse* raggiunge prevedibilmente la pole position, ma *John Madden* mantiene la seconda posizione con gran dispiacere di *Wonderboy III* che rimane (ovviamente...) al terzo posto.**



AMSTRAD

1	1	Teenage Mutant Hero Turtles	Image Works	88%
2	18	Double Dragon	Mastertronic	34%
3	-	Operation Wolf	Hit Squad	85%
4	2	Quattro Adventure	Code Masters	74%
5	7	Target Renegade	Hit Squad	80%

PC e COMPATIBILI

1	1	Crime Wave	US Gold	85%
2	3	Teenage Mutant Hero Turtles	Imageworks	90%
3	2	Dragon's Lair II	Readysoft	88%
4	-	Kick Off II	Anco	91%
5	-	Ghostbuster II	Activision	89%

AMSTRAD
Ok, basta: togliete di torno quelle tartarughe! A parte gli onnipresenti mostriciattoli mutanti, nella classifica mancano un sacco di giochi usciti per Natale: che fine avranno fatto?

SUGGERIMENTI DI ROB PER LA CLASSIFICA
Se qualcuno non si sbriga a realizzare qualche altro bel gioco, ci ritroveremo con i Turtles fra i piedi anche il mese prossimo...

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX™

A PARTIRE DA L.
149.000
(IVA ESCLUSA)

Confezione LYNX 2:
- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - Pergioco Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Grazzini** Via M. Macchi 29 - Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agorà" Cassano D. • **Lucky** Via Rovereto 12 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Milac** Via Lodigiana 1 Senna Lod. • **Cerri** Via Perosi 10 S. Angelo L. • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Vanoni** Via Stazione 18 Mornago • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate • **Longatelli** Via Balicco 11 Lecco • **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema • **Tintori** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Vigasio** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Metal Mark** Via Adua 45 Orzinuovi • **Cicogna** Via Uccelli 2/A Suzzara • **Tonedini Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova

PIEMONTE - Auchan C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via N. Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Doria 8 Torino • **Girotondo** Via S. Marino 528 Torino • **Pagliughi** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Regirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market** Via Po 2C Chivasso • **Plastiscea Feira** C.so Torino 132 Rivarolo C. • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le. Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Italsapo** Via Per Borgomanero Comignago • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Ballati** P.zza Cavour 38/A Cuneo • **Bona Distribuzione** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Bondi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Galantino** P.zza 1 Maggio 1 Biella

LIGURIA - ABM Computer P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **Il Punto** Via Donghi 61 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco** Via S. Zita 8 Genova • **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI-TRENTINO - Frigoberetta Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica** Via Giotto 39/43 Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Zanon di Isalberti** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Ma.Be.** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Ca' Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del G. • **Camonica** Via Matteotti 31 Bassano del G. • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del G. • **R.D.E.** Via J. Da Ponte 25 Bassano del G. • **Cove Art** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto** Via SS. Trinità 35 Sàbbi • **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini P.** zza Erbe 3 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina B. • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **Caputo** S. Marco 5193 Venezia • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Ceggia • **Sartorello** Via Venezia Portogruaro • **Sme** Via Torino 101 Mestre • **Sme** Via Conegliano 57 Susegana • **Sme** Via Udine 28 Zoppola • **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Trading Office** Via IV Novembre 23 Cles

EMILIA-ROMAGNA - Euro Elettrica Via Ranzani 13/2 Bologna • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Pongolini** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana • **S.G.M.** Via Balzella 54 Forlì • **Easy Computer** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Argnani** P.zza della Libertà 5/A Faenza

TOSCANA - Teleinformatica Toscana Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via del Romito 10/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **MA.NI.LA** Via Vitt. Emanuele 44/46 Calenzano • **Casa dello Sconto** Via V. Veneto 115 Arezzo • **Casa dello Sconto** Via Cammeo Pisa • **Calice** Via Panoro Agliana • **Etruria** V.lo dello Sportello 13 Siena • **Centro Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 26 Lucca • **Ditta O. Mondannelli** Via Ricasoli 52 Livorno

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - Real Cicogna Via Branca 69 Pesaro • **Mondo Piccino** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Passi Hi-Fi** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Cifoni** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila • **S.A.G.I.** Via O. Ranelletti 181 Celano • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli 326/A Perugia • **Valeri** Via B. Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni** Via C. Colomba 3 Terni • **Gazzella** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Passeri** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - Metroimport Via Donatello 37 Roma • **Chioccia** V.le Marconi 277 Roma • **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4/A Roma • **Casa Mia Gaia** L.go Bocce 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **Primi passi** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi** P.zza F. Crifi 4 Roma • **F.lli Pier Matteo** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30 Roma • **P. Morgenti & C.** V.le Europa 72 Roma • **Becchi Franca** Via Bocca 245 Roma • **Federici e Mondini** Via Torrevecchia 100 Roma • **Cimini** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilini 283/A Roma • **Tognocchi** Via Domiziani 8 Rieti

CAMPANIA - Odorino L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello** Via Santanna dei L. 45 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Bixio 46 B Napoli • **Video Sud** Via P. della Valle 16 Napoli • **Corsalo** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Casa Mia** Via F. Gleo 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia** Calata S. Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Shashin c/o Eurom. Campania** Str. Comun. S. Salvatore Casoria • **Nuova Informatica Shop** Via Libertà 185/191 Portici • **Tema** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Spirito** Via Mercanti 20 Salerno • **Office System** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Remy Color** Via Matteotti 21 Airola

PUGLIA - Elettrojolly Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari R.V.F.** C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 C.D.E. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta • **Pan Cal** Via Vitrani 58 Barletta • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Conversano • **Alcati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di P. • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Plateja 68/D Taranto

CALABRIA - Condemi Giuseppe Via D. Tripepi 71 Reggio Calabria • **Ancer L.go** Serravalle Catanzaro

SICILIA - Galleria del Giocattolo Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C.** Via Lincoln 197 Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pello Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicatti

SARDEGNA - CEN Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Videogame** Via dei Mille 15/17 Sassari • **Erredi** Via E. Camponelli 15 Oristano

Ed inoltre presso tutti i centri vendita "COECO" (vedi pagine gialle).

LYNX Shop

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048
Per informazioni: LINEA DIRETTA 02/6196462

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

NINTENDO

NINTENDO

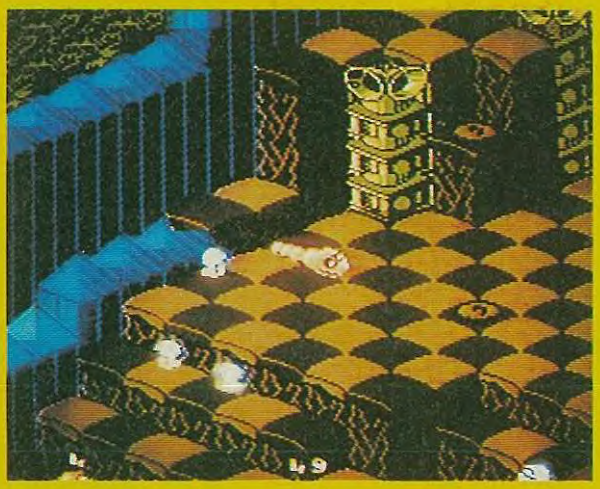
SN... RA... 'N' ...

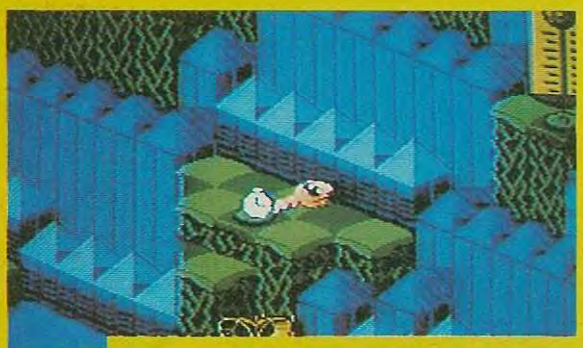
Rattle & Roll sono due serpenti: ma non del tipo comune, dato che questi due tipi vivono in uno strano mondo di scacchiere, mari, cascate, casse stereo e, naturalmente, botole! Il loro scopo nella vita è di passare da un livello all'altro mangiando abbastanza Nibbly Pibbly- piccole bestioline che infestano i livelli- per diventare sufficientemente pesanti da far suonare la campana posta in cima a una bilancia, che farà a sua volta aprire un passaggio verso il livello successivo. Sono in circolazione diversi mostri tattoli gabinetti dal coperchio masticante (vi ricordate *Manic Miner*?), grossi piedoni calpestanti, un enorme squalo & la minaccia costante di cadere nel vuoto giù dalle piattaforme!

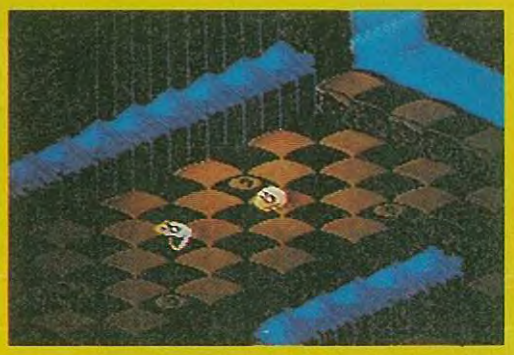
CVG HIT

SERPENTI NELL'ERBA

Rattle & Roll non sono indifesi: ogni nemico può essere spinto via a colpi di lingua biforcuta. Ma quando la vita diventa davvero troppo dura, si possono raccogliere dei simboli che aumentano la velocità o la lunghezza delle lingue! Basta stare attenti all'icona che inverte i comandi dei serpenti...





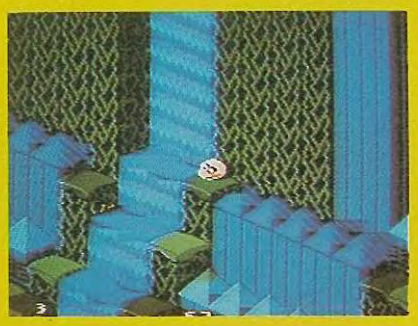


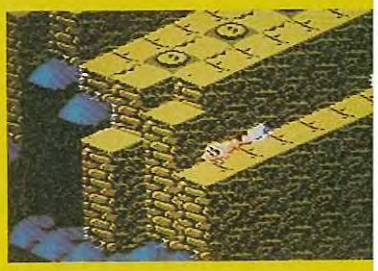
COMMENTO

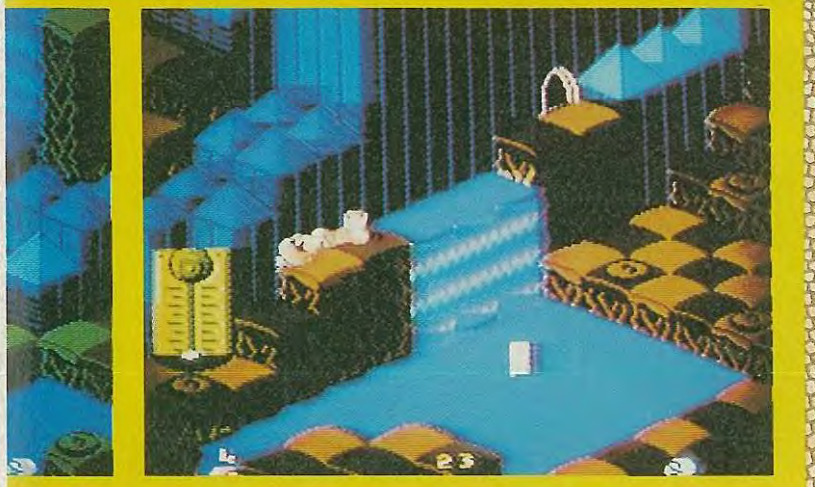
La Rare (già nota come Ultimate Play the Game) ha dimostrato che non serve la potenza dei 16-bit per produrre un gioco tanto brillante da accalappiarvi sin dall'inizio! Graficamente superbo, *Snake Rattle and Roll* è uno di quei "rari" (Ha ha: Ed) giochi originali: un titolo tanto bello che non ci sono superlativi adatti a descriverlo. L'umorismo è molto forte, ed è una bella variazione giocare con qualcosa di semplicemente divertente. Proprietari di NES, non appena uscirà non fatevelo scappare!

ROB SWAN

AKE, TTLE ROLL



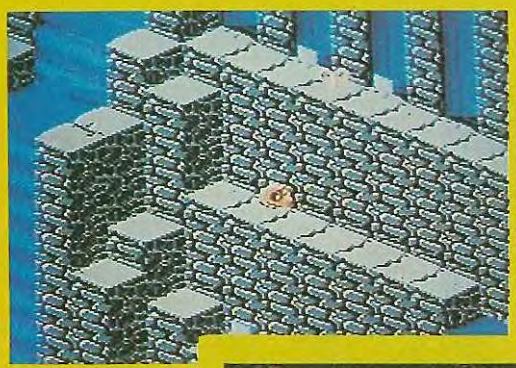




COMMENTO

Come Rob, devo riconoscere che *Snake, Rattle and Roll* è uno dei più bei giochi per Nintendo che abbia mai visto. La grafica superlativa, il sonoro brioso e la giocabilità estremamente coinvolgente sia da soli che in coppia rendono questo gioco uno di quei titoli di cui la Nintendo e la Rare dovrebbero andare davvero fieri. Con una giocabilità che fa impallidire certi giochi per Megadrive, *Snake, Rattle and Roll* è semplicemente superlativo sotto ogni aspetto.

RICHARD LEADBETTER



NINTENDO

GRAFICA	94
SONORO	88
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	95

FAMICOM
NINTENDO

Fin

Dopo aver girato il mondo e aver distribuito copiose quantità di violenza a parecchia gente sfortunata, Mike Haggar (quello di *Street Fighter* della Capcom) ha messo su casa a New York e si è persino fatto eleggere sindaco! Sfortunatamente, la malavita locale (nome in codice: Mad Gear) non è molto soddisfatta delle promesse elettorali di Mike, che prevedono l'eliminazione del crimine e hanno rapito Jessica - la sua gambutissima figlia!
Serve un combattente di strada completo per attraversare i cinque livelli di schermate a scorrimento orizzontale scodellando violenza a ogni membro della Mad Gear che osi ostacolarlo. Lo scopo è di raggiungere la fine del quinto livello, dove attende il diabolico capo della Mad Gear per il Combattimento Finale...

EROI ANONIMI

Mike Haggar è un tipo brutale, che non è per niente felice del rapimento della figlia da parte della Mad Gear. E' un colosso, non molto veloce ma che sicuramente sa come colpire qualcuno... Il suo compagno Cody è anch'egli parecchio incavolato, visto che Jessica è la sua ragazza. Cody non è nè brutale, nè forte quanto Haggar, ma decisamente più atletico. Purtroppo, non possiede nemmeno tante mosse quante Haggar.

LA SCELTA DELLE ARMI

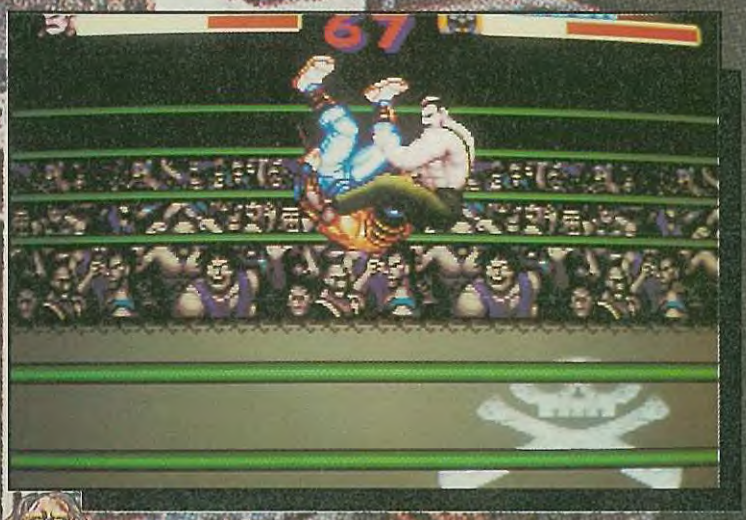
Nel corso del gioco il nostro eroe incontra diverse armi che può impiegare contro i suoi nemici. La lista comprende coltelli (ideali per essere lanciati o per infilzarci la gente), tubi di piombo e persino spade! Le armi si rubano ai nemici sconfitti o si trovano nelle botti sparse sulla strada. Si fa del danno anche tirando i cattivi uno contro l'altro, e il risultato è una divertente catasta! Si trova anche del cibo che rigenera l'energia del nostro eroe.

...al ...ght

CVG HIT

BONUS BRUTALITA'

Durante la partita ci sono di tanto in tanto delle pause nella violenza in cui il giocatore può partecipare a un sottogioco. Ce ne sono due. Nel primo si danneggia il più possibile l'auto del capo della Mad Gear, mentre il secondo è una prova a tempo nella quale bisogna sfondare più vetrate possibile!



COMMENTO

Oh wow! I beat 'em up mi piacciono, e anche se manca un livello e l'opzione per due giocatori, *Final Fight* sul Super Famicom è bello quanto in sala giochi! La grafica, il sonoro e la giocabilità sono quasi identici al coin-op e mostrano davvero le possibilità del Super Famicom. *Final Fight* è semplicemente il miglior beat 'em up disponibile per qualsiasi console o computer e sicuramente un acquisto indispensabile, che fa promettere molto bene al futuro dei giochi per il Famicom!

RICHARD LEADBETTER

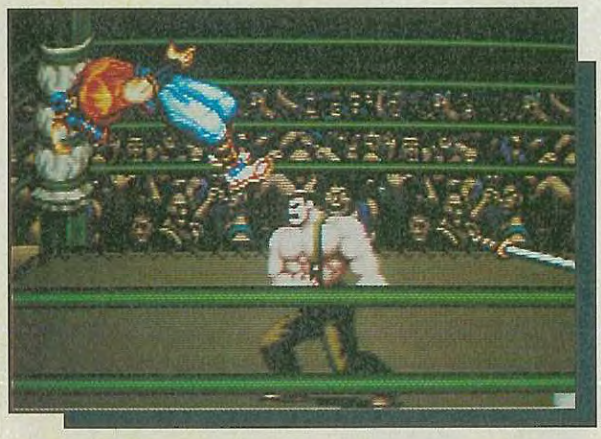
E VIOLENZA SARÀ!

Il repertorio di mosse disponibili per massacrare i nostri avversari è immenso e vario. Haggar adora scazzottarsi, tirare craniate e lanciare la gente a svariati metri di distanza: come se non bastasse può fare molto male fisico saltando addosso ai disgraziati di turno! La potenza di Cody invece sta tutta nei pugni, ma la sua specialità è una specie di salto rotante capace di spazzare via chiunque lo circondi. Educativo...

COMMENTO

Se devo dire la verità i beat 'em up non sono il mio genere di videogiochi preferito, ma mi sono divertito un sacco con *Final Fight* e sono felice di annunciarvi che la versione per Super Famicom è pressoché identica all'originale da sala, sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che la giocabilità. Per essere uno dei primi giochi per il Famicom, *Final Fight* è un capolavoro e ogni fanatico di picchiaduro vari dovrebbe comprarselo immediatamente!

ROBERT SWAN



AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	92
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	92

SEGA®

MEGA DRIVE®

...A FORZA DI GIOCARE CON LE IMMAGINI...

Videogiocare con le immagini non ha più limiti! Sega Megadrive, l'unica consolle con 16 bit. La consolle Megadrive con inclusa la cassetta "Altered Beast" ed un control pad è l'unica originale con garanzia Giochi Preziosi. Entra anche tu nel mondo di Sega Megadrive!

16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

REVIEW

PC ENGINE

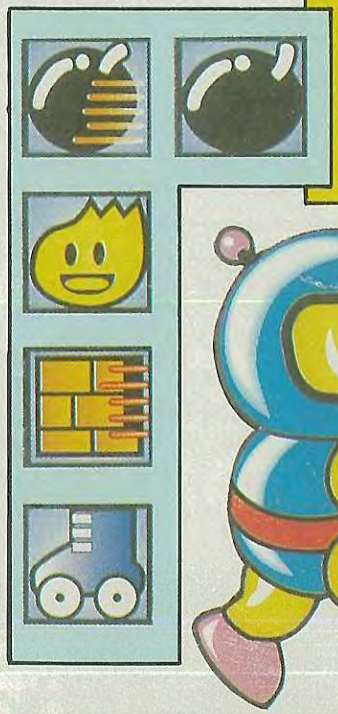
HUDSON SOFT

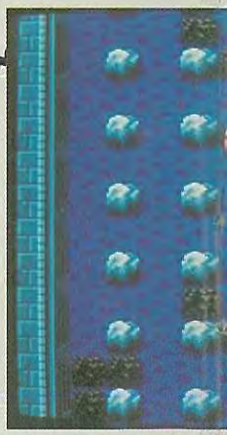
La ragazza di Bomber Man è stata rapita da una malvagia gang di killer senza scrupoli a cui Bomber Man stesso non sta molto simpatico. Naturalmente, Bomby non è particolarmente felice di essere rimasto senza donna, e dopo essersi fermato a recuperare la sua sacca di bombe infinite parte per tentare un rischioso salvataggio! Urrà!
Sfortunatamente, prima che Bomber Man possa raggiungere la sua dolce metà imprigionata dovrà attraversare innumerevoli labirinti che dovrà disinfestare dalle bestiacce che li abitano. Ma deve essere veloce: quando lancia una bomba farà meglio ad allontanarsi... o peggio per lui! Oltre che da solo, Bomber Man può avventurarsi con quattro compagni (sempre che abbiate una porta quintupla per joypad). Alternativamente, si può inscenare una battaglia a base di bombe con cinque giocatori che fanno di tutto per blastarsi a vicenda!

CVG HIT

ESALTAZIONE ESPLOSIVA!

Nel corso degli exploit dinamitardi di Bomber Man probabilmente incontrerete dei blocchi di pietra sparsi sugli schermi. Alcuni di essi possono essere fatti esplodere per ottenere oggetti bonus. Fra questi ci sono potenziatori per le bombe (esplosioni più grandi), la possibilità di sganciare più di una bomba per volta e degli stivali acceleratori!



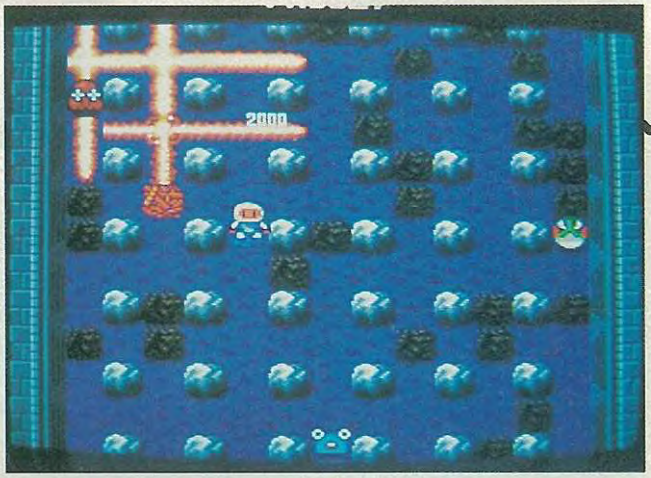


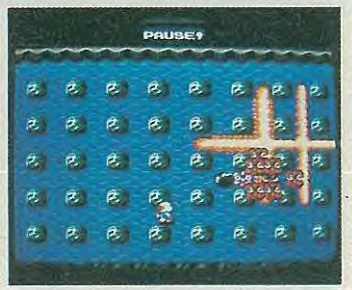
COMMENTO

Quando l'ho visto ho pensato "Naahhhh". Poi l'ho giocato e ho pensato "Yeah!". E' difficile trovare giochi più semplici o dall'aspetto altrettanto grezzo, ma *Bomber Man* riesce a essere brillante nonostante tutto questo. Si capisce che un gioco è speciale quando la gente qui in redazione comincia a "sparire" quando non dovrebbe e la si ritrova a scambiarsi password nei corridoi- e *Bomber Man* ha avuto proprio quest'effetto. Possiede quella particolare caratteristica che tiene il giocatore attaccato allo schermo molto più del desiderato, e se si ha una presa multipla per joypad non mancheranno mai i volontari per accompagnarvi in una escursione esplosiva multi-giocatore. Un altro grandissimo successo per gli esperti di PC Engine alla Hudsonsoft!

PAUL GLANCEY

BER MAN

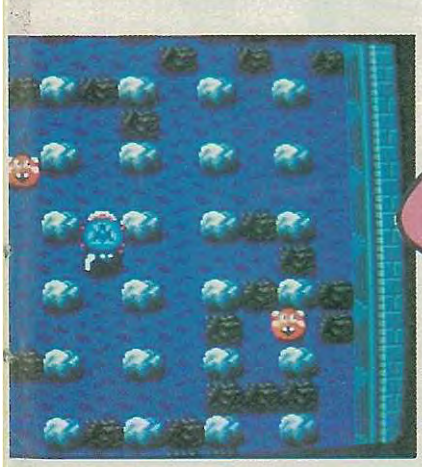


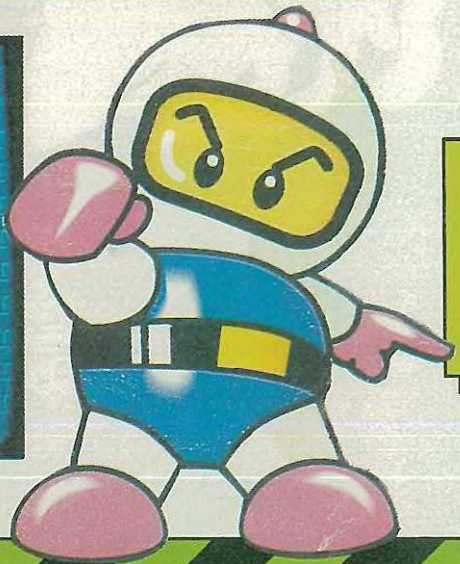


COMMENTO

Bomber Man è molto, molto semplice ma completamente coinvolgente e dà una tremenda assuefazione, specialmente quando lo si gioca in cinque insieme. La grafica non è niente di speciale, ma il sonoro è brillante, con delle belle musichette che si adattano perfettamente all'azione frenetica! Non lasciatevi ingannare dall'aspetto del gioco, perchè una volta che vi avrà preso non vi lascerà più andare e farà di tutto per umiliare e prendere in giro le vostre capacità videoatletiche! Non vi pentirete mai di avere aggiunto questo titolo alla vostra collezione di giochi per PC Engine. E' brillante, favoloso, il massimo, ecc, ecc...

RICHARD LEADBETTER





PC ENGINE

GRAFICA	70
SONORO	87
GIOCABILITÀ	96
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	**93**

MEGADRIVE

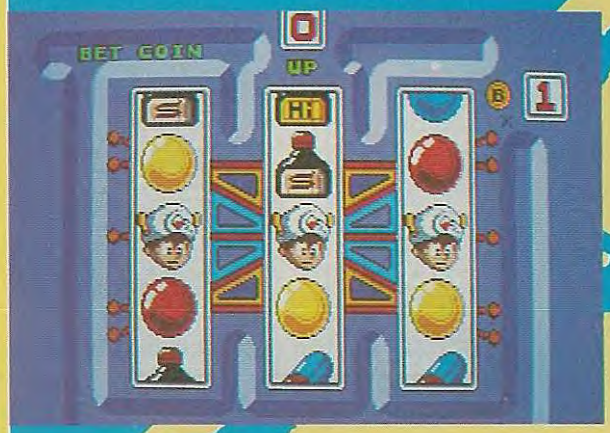
SEGA

MAGICAL F
TURBO AD

La vostra patria è finita sotto i comandi di un dittatore che ha riempito il piacevole paesino arabo di milioni di creature malvagie. Menomale che c'è in giro un eroe che, armato del suo cappello volante turbocompresso (e di una immensa scorta di pile per farlo volare) ha deciso di liberare il reame dai terribili mostri.
L'azione è a scorrimento su otto direzioni, e il protagonista deve saltare da una piattaforma all'altra mazzuolando crudelmente tutto ciò che abbia un aspetto vagamente diabolico. Lo scopo di ogni livello è quello di risolvere dei problemi e riuscire a raggiungere l'uscita verso il livello successivo. Ogni livello contiene più o meno gli stessi elementi, solo che l'azione si fa sempre più complicata!

COME USARE I BONUS RACCOLTI

Nella finestra delle armi c'è un inventario degli oggetti in vostro possesso, ed è qui che vengono utilizzati i cristalli raccolti. Ce ne sono di quattro tipi e hanno diversi poteri, come ad esempio quello di cancellare tutti i nemici presenti sullo schermo in un solo colpo. Il cappelluto eroe può raccogliere anche pillole e pozioni, anch'esse selezionate e utilizzate qui.



COMMENTO

Ma è *Psycho Fox* o cosa? A parte qualche differenza grafica, è la conversione per Megadrive del suddetto classico della Sega! Comunque la giocabilità di *Magical Flying Hat Turbo Adventure* lo pone molti gradini più in alto delle altre cartucce che infestano attualmente la redazione. Ogni livello presenta una grafica di grosse dimensioni, bonus e mappe immense che rendono speciale questo gioco. Ma state attenti, perchè può essere molto frustrante a volte.

RICHARD LEADBETTER

UN MEGAGRAZIE!
A Microniania per averci messo a disposizione il materiale.

LYING HAT IENTURE!

CAPPELLO TURBO

Come può un cappello essere tanto speciale da aggiudicarsi addirittura il nome del gioco? Non molto: la novità è che il nostro eroe può conservare tutti gli oggetti trovati e usarli quando più lo desidera. Il *Magical Flying Turbo Hat Deluxe* possiede anche una specie di mantello che ne rallenta le cadute e impedisce al protagonista di spiaccicarsi quando cade da troppo in alto.

COMMENTO

Frustrante?!? Certo che è frustrante! *Magical Flying Hat Turbo Adventure* (vincitore del titolo "Nome più Assurdo per un Videogioco") vi fa incavolare neri! A parte la difficoltà estrema, è però uno dei migliori giochi di piattaforme disponibili per il Megadrive, con grafica eccezionale e coloratissima e una natura tanto divertente che lo giocherete per molto, molto tempo. Visto che gli ultimi shoot 'em up per Megadrive sono tutti deludenti, consiglio di dedicarvi per un pò alle piattaforme.

ROB SWAN

MEGADRIVE

GRAFICA	83
SONORO	84
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	**84**

I SEGRETI DELLE STATUE

Tutte le pillole, le pozioni e i cristalli trovati nel corso del gioco si ottengono dando un pugno in testa alle statue! Attenzione però, perchè a volte al posto dei bonus escono cattivissimi nemici!

electronics PERFORMANCE

- **SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI**
- **SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA**
- **IMPORTO MINIMO ORDINE L. 25.000 + spese posta**
- **I PREZZI INDICATI SONO TUTTI IVA INCLUSA**

Via San Fruttuoso 16/A - 20052 MONZA - MILANO - tel. 039/744164

GIOCHI C 64 - cassetta	PREZZO
3D Tennis	L. 20.000
Action Pack (comp.)	L. 10.000
Addictpack	L. 10.000
Arac	L. 10.000
Arcade Collection	L. 25.000
Defender Of The Crown	L. 18.000
Dick Tracy	L. 20.000
Dops	L. 10.000
Eye	L. 10.000
Fire &Forget II	L. 20.000
Firetrap	L. 10.000

GIOCHI C 64 - cassetta	PREZZO
Football Manager	L. 15.000
Football Manager 2	L. 18.000
Football Manager 2 Const. Kit	L. 20.000
Gazza II	L. 20.000
Golden Oldies	L. 18.000
Headdach	L. 10.000
Heat Wave (comp.)	L. 20.000
Hit Pack (comp.)	L. 10.000
Impact	L. 10.000
Io	L. 10.000
John Lowe Darts	L. 10.000

GIOCHI C 64 - cassetta	PREZZO
Journey	L. 10.000
Kick Off	L. 18.000
Kit Scuola	L. 24.000
Lords Of Chaos	L. 20.000
Metaplex	L.10..000
Pack Of Ace (comp.)	L. 10.000
Pegasus Phm	L. 10.000
Pilot 64 (simulatore Aerei)	L. 15.000
Power Pyraminds	L. 10.000
Pub Games (sng/audio) (comp.)	L. 10.000

GIOCHI C 64 - cassetta	PREZZO
Rock'n Roll	L. 15.000
Serve And Volley (tennis)	L. 25.000
Spherical	L. 10.000
Spider Man	L. 25.000
Star Games (comp.)	L. 20.000
T.K.O. (boxe)	L. 39.000
The Power Pack (comp.)	L. 10.000
Thriller Pack (comp.)	L. 10.000
Turbo 64 (simulatore auto)	L. 15.000
Turtles	L. 20.000
U.S.S. John Young	L. 25.000

GIOCHI C 64 - disco	PREZZO
Action Pack (comp.)	L. 15.000
Addictaball	L. 10.000
Aftermath/Deadzone (comp.)	L. 15.000
Arac	L. 10.000
Book Of The Dead	L. 15.000
Cauldron II	L. 15.000
Dambuster/Street Machine (comp.)	L. 15.000
Darkside/Morphicle (comp.)	L. 15.000
Deja Vu	L. 15.000
Discovery (spaziale)	L. 10.000
European 5 A Side (calcio)	L. 20.000
Eye Of Horus	L. 10.000

GIOCHI C 64 - disco	PREZZO
Federation	L. 10.000
Fight Night/Demium (comp.)	L. 15.000
Frankenstein	L. 10.000
Glider Pilot	L. 15.000
Hercules/Gods & Herdes (comp.)	L. 15.000
Hotshot	L. 10.000
I. Ball	L. 10.000
Jack The Ripper	L. 15.000
Jetboys (spaziale)	L. 10.000
John Lowe Darts	L. 10.000
Lifeforce (spaziale)	L. 15.000
Metaplex	L. 10.000

GIOCHI C 64 - disco	PREZZO
Ninja Hanster	L. 15.000
Orpheus/Gunr 1° nner (comp.)	L. 15.000
Paradroid	L. 10.000
Plasmatron (german)	L. 10.000
Pub Games	L. 15.000
Quest For Tires/Zip (compilation)	L. 15.000
Rock & Wrestle	L. 15.000
Seabase Delta	L. 15.000
Secret Of Kandar/Terminator (comp.)	L. 15.000
Simon's Basic Extension	L. 25.000

GIOCHI C 64 - disco	PREZZO
Sqij/Deliverance (comp.)	L. 15.000
Starray	L. 15.000
Stratton	L. 10.000
Three Stooges	L. 15.000
Thrust	L. 10.000
Thundercrose	L. 10.000
To Hell & Back	L. 10.000
Tomcat	L. 15.000
Turbo Boat Simulator	L. 15.000
Vengence	L. 10.000
Xenon Ranger/The Enforce	L. 15.000
Every Second Counts	L. 10.000

GIOCHI AMIGA	PREZZO
3d Tennis	L. 25.000
Anarchy	L. 25.000
Arcipelagos	L. 20.000
Artificial Dreams	L. 15.000
Baal	L. 20.000
Bad Company	L. 20.000
Ballistix	L. 20.000
Battle Valley	L. 20.000
Blue Angels (sim. aereo)	L. 42.000
Brain Storm	L. 15.000
Carrier Command	L. 25.000
Challenger	L. 15.000
Circus Attractions	L. 20.000
Cloud Kingdom	L. 20.000
Crash Garrett	L. 15.000
Cruncher Factory	L. 15.000

GIOCHI AMIGA	PREZZO
Cybernoid	L. 18.000
Cybernoid II	L. 20.000
Deja Vu II	L. 25.000
Deluxe Video (utility)	L. 75.000
Demolition	L. 15.000
Doctor Fruit	L. 15.000
Dugger	L. 15.000
Elf	L. 15.000
Espionae	L. 20.000
Everton Intelligensia	L. 20.000
Exolon	L. 20.000
Extensor	L. 15.000
Eye	L. 15.000
Eye Of Horus	L. 20.000
Fernandez Must Die	L. 20.000
Fire Blaster	L. 15.000
Gfl Baseball	L. 20.000

GIOCHI AMIGA	PREZZO
Gold Of The Real	L. 15.000
Gravity	L. 20.000
Hate	L. 20.000
Hotshot	L. 15.000
Hyperforce/Artificial	L. 20.000
Ice Hockey	L. 15.000
Interphase	L. 20.000
Joe Blade	L. 15.000
John Lowe Darts	L. 25.000
Jump Jet	L. 15.000
Linguaggio "C" Amiga (utility)	L. 52.000
Netherworld	L. 20.000
Phalanx 1	L. 15.000
Plutos	L. 15.000
Power Monger	L. 59.000
Prospector	L. 20.000

GIOCHI AMIGA	PREZZO
Protector	L. 15.000
Quadralien	L. 20.000
Quantos	L. 15.000
Ring Of Medusa	L. 45.000
Seconds Out	L. 15.000
Sideshow	L. 25.000
Skyfox II	L. 20.000
Slayer	L. 20.000
Space Battle	L. 15.000
Space Station	L. 15.000
Sphercal	L. 20.000
Star Flight	L. 38.000
Starblaze	L. 20.000
Stargoose	L. 20.000
Starray	L. 20.000
Starways	L. 15.000
Steel	L. 18.000

GIOCHI AMIGA	PREZZO
Stigar	L. 20.000
Stryx	L. 39.000
Thai Boxing	L. 15.000
The Third Courier	L. 35.000
Theme Park	L. 20.000
Transputor	L. 25.000
Vaders	L. 15.000
War Machine	L. 15.000
War Zone	L. 15.000
Warp	L. 20.000
Wicked	L. 20.000
Wipe Out	L. 45.000
Xenophobe	L. 20.000
Zynaps	L. 20.000

GIOCHI PC MS-DOS 5"1/4 e 3"1/2	PREZZO
Aaargh	L. 25.000
Airbourne Ranger	L. 35.000
Alex Higgins World Snooker	L. 20.000
AM-FM Trivia Vol. 1	L. 20.000
AM-FM Trivia Vol. 2	L. 20.000
AM-FM Trivia Vol. 3	L. 20.000
Arac	L. 20.000
Arcade 1	L. 20.000
Arcade 2	L. 20.000
Arcade Bonanza	L. 20.000
Arcana	L. 39.000
Aspar	L. 39.000
Bad Street Brawler	L. 25.000
Balance Of Power	L. 25.000
Bar Games	L. 40.000
Battlezone	L. 20.000
Blackjack Academy (conf. combo)	L. 25.000
Boulderdash	L. 20.000
Boulderdash Const. Kit	L. 20.000
Boulderdash II	L. 20.000
Breach 2	L. 49.000
Brix 2	L. 20.000
California Pro Golf	L. 35.000
Carrier Command	L. 35.000
Centipede	L. 20.000
Centurion	L. 49.000

GIOCHI PC MS-DOS 5"1/4 e 3"1/2	PREZZO
Circus Attraction	L. 20.000
Club Casino	L. 20.000
Days Of Pharaoh	L. 20.000
Dcr Vol. 1	L. 20.000
Dcr Vol. 2	L. 20.000
Deep	L. 35.000
Deja Vu	L. 25.000
Dig Dug	L. 20.000
Dizzy Dice	L. 20.000
Dont Go Alone	L. 20.000
Elvira	L. 109.000
Everton Intelligensia	L. 25.000
Eye Of Horus	L. 20.000
Fantasy Pack	L. 20.000
Felony	L. 25.000
Galaxian	L. 25.000
Gfl Baseball	L. 25.000
Gfl Football	L. 25.000
Gfl Golf	L. 25.000
Gin King & Cribbage	L. 30.000
Giochi di Ricerca Operativa	L. 60.000
Great Escape	L. 25.000
Gretzky Hockey	L. 59.000
Hescape From Hell	L. 69.000
Hotshot	L. 20.000
Impact	L. 20.000
Jack Nicklaus (golf)	L. 72.000

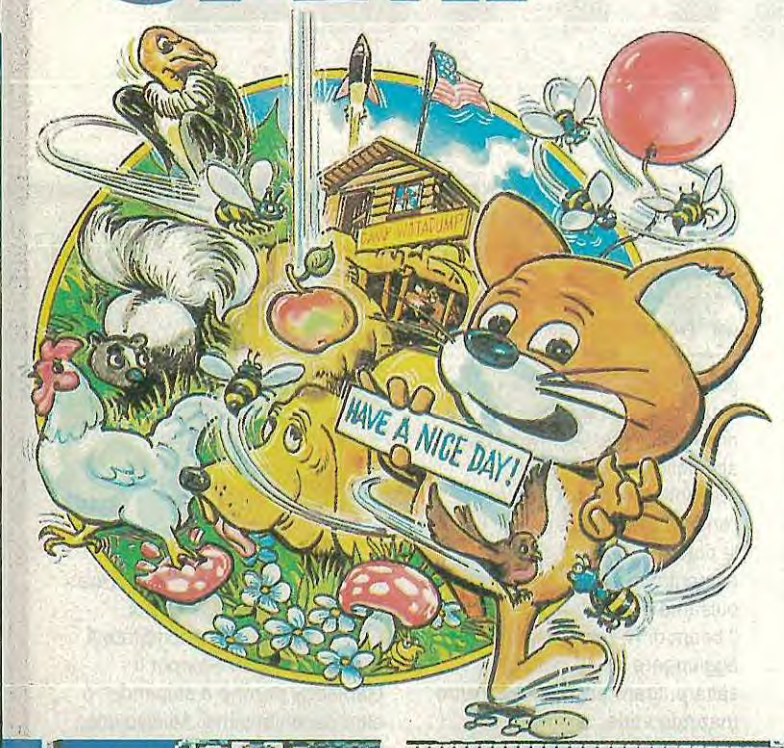
GIOCHI PC MS-DOS 5"1/4 e 3"1/2	PREZZO
Joan Od Arc	L. 20.000
Jr Facman	L. 25.000
Jump Jet	L. 20.000
Jungle Hunt	L. 20.000
Kristal	L. 40.000
Libro + Giochi (avvent. per MS-DOS)	L. 35.000
Master Blaster	L. 20.000
Maze Adventure	L. 20.000
Mind Dance	L. 20.000
Misl Soccer	L. 40.000
Moon Patrol	L. 20.000
Motor Bike Madness	L. 39.500
Ms Packman	L. 20.000
Mystery Of The Mummy	L. 20.000
Power Boat	L. 40.000
Powerdrift	L. 25.000
Pro League Baseball	L. 20.000
Prohibition	L. 20.000
Quadralien	L. 20.000
Quink	L. 20.000
Robotron	L. 20.000
Roller Coaster Rumbler	L. 30.000
Saint & Greavies	L. 20.000
Side Winder	L. 25.000
Sign And Banner Maker	L. 20.000
Simbad	L. 25.000

GIOCHI PC MS-DOS 5"1/4 e 3"1/2	PREZZO
Space Battles	L. 20.000
Space Games	L. 20.000
Sports Spectacular	L. 20.000
Stargate	L. 20.000
Starglinder	L. 25.000
Stargoose	L. 20.000
Starray	L. 20.000
Strategy Games	L. 20.000
Street Sports Baseball	L. 25.000
Strike Force	L. 20.000
Summer Olimpiad	L. 30.000
Super Sunday	L. 25.000
Test Drive II (scenary disk)	L. 24.000
Tetris	L. 45.000
The Challenger Crossword	L. 18.000
The Chessmaster	L. 20.000
The Duel	L. 49.000
The Last Mission	L. 45.000
The Third Courier	L. 25.000
Turbo Cup Challenger	L. 25.000
Turtles	L. 55.000
Ums Scenario Disk 1	L. 20.000
Voodoo Island	L. 20.000
Wilderness	L. 20.000
Wizball	L. 20.000

Vendita PC MS-DOS, Commodore, Amiga. Pagamenti rateali a partire da Lit 50.000 mensili

SUMMER CAMP

C64
THALAMUS



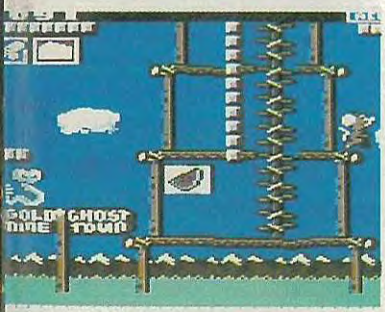
Yappapapapaaapà! E' finalmente arrivato il giorno d'apertura al campo estivo Wozzadozzasupadupa, ma... Qualcuno s'è fregato la bandiera a stelle e strisce (e si sa che gli americani senza lo loro bandierina non vanno nemmeno in bagno)! E' qui che entra in scena il protagonista di Summer Camp, Maximus Mouse, il topo che alloggia nelle baracche della zona: già, perché se non si troverà una bandiera sostitutiva entro ventiquattr'ore, i turisti se ne andranno e il povero Max morirà di fame!

Per recuperare il vessillo Max deve costruire un veicolo così da poter affrontare spavaldamente i quattro livelli che costituiscono il sopracitato campo e affinché ciò avvenga è necessario recuperare gli scatoloni ACME sparsi un po' ovunque e contenenti la vernice blu cobalto che tanto piace al topo. Se Max non riuscirà nella propria impresa potete stare certi che finirà come primo piatto alla mensa di Summer Camp (questo è quello che si chiama classico humor inglese NdT).

COMMENTO

Molte sono le analogie tra *Summer Camp* e l'ultimo prodotto della Thalamus, *Creatures*: prime fra tutte la tremenda dose di giocabilità, la grafica fumettosa e la stupenda musica funky che aleggia in sottofondo. Peccato che sia piuttosto frustrante, perché ciò toglie molto alla giocabilità di un prodotto comunque validissimo ed estremamente avvincente. Se cercate un buon gioco di piattaforme per il 64, *Summer Camp* fa per voi.

SIMONE CROSIGNANI



C64

GRAFICA	80
SONORO	83
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	**85**

BONUS E MALUS...

Sparse per tutto il campo sono numerose icone che possono aiutare Max nella sua impresa o complicargli terribilmente la vita:

FRUTTO: Aumenta la potenza di fuoco
TRAPPOLA PER TOPI: Indovinate un po'...
OROLOGIO: Blocca i nemici presenti sullo schermo
ELICA ROTANTE: Trasforma Max in un elicottero!
PARACADUTE: Permette a Max di sopravvivere alla caduta da precipizi, ma può essere usato solo una volta

DIVERTIMENTO PORTATILE

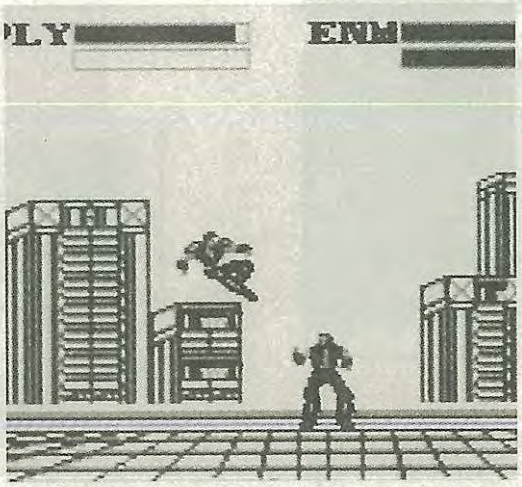
Ve l'avevamo promessa! Da questo numero, C+VG ha una rubrica fissa tutta dedicata alle console portatili. Ogni mese recensiremo su queste pagine le ultimissime novità per i "tascabili", incominciando dal gioco che tutto il mondo sta aspettando da mesi...

Simone Crosignani

FIST OF THE NORTH STAR

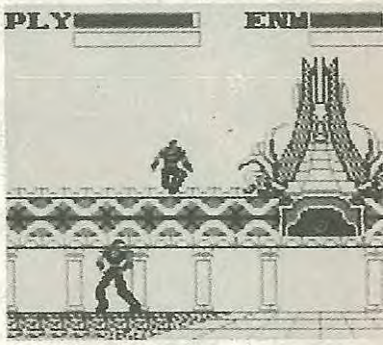
ELECTRO BRAIN CORPORATION per GAMEBOY

"1998, il nostro mondo venne avvolto dalle fiamme di una guerra nucleare... Gli oceani evaporarono... La terra inaridita si squarciò... Sembrava che tutte le specie esistenti fossero estinte... Tutte eccetto una!". Allora, l'avete riconosciuto? No? Male, molto male: quelle sopracitate sono le inquietanti frasi con cui si apre la saga di uno dei personaggi fantastici pió conosciuti e idolatrati nel nostro paese, Ken "ti spiezzo in due" Shiro.
Ora, a meno che non abbiate un quoziente intellettivo di meno due, avrete sicuramente capito che *Fist of the North Star* non è altro che la trasposizione su schermo (monocromatico) delle avventure della pettoruta creatura di Buron Son.
Il gioco in questione è, abbastanza ovviamente, un beat 'em up con tre opzioni principali: normal, versus e team. Con la prima il giocatore controlla un personaggio a scelta e deve sfidare i rimanenti dieci comandati dal computer e, se possibile, vincere. L'opzione versus permette una sfida uno contro uno tra due videogiocatori "linkati" fra loro e con il team mode infine si possono scegliere cinque guerrieri con cui formare una squadra per annientare i rimanenti avversari. Nella parte alta dello schermo sono presenti due barre: una indica l'energia del nostro eroe e l'altra la potenza dei suoi colpi, che aumenta tenendo schiacciato il pulsante di fuoco proprio come il beam di *R-Type*. Inutile aggiungere che è possibile saltare, tirare pugni, calci e altre mazzate varie, altrimenti che *Fist of the North Star* sarebbe stato?



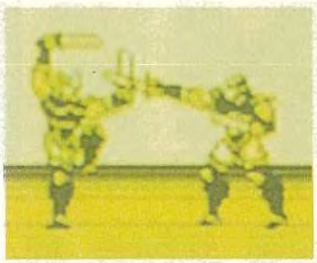
COMMENTO

So già cosa vi aspettereste che io scriva: "Aaah, galattico, Ken è un mito, questo gioco è



magnifico, che bello massacrare gente, viva le sette stelle di Hokuto, uattatatatà, compratevi *Fist of the North Star* per il Gameboy perché è stupendo" o altre oscenità simili. Mi dispiace, ma avete toppato alla stragrande: Ken Shiro sarà un eroe, sarà pure il protagonista di svariate serie di fumetti estremamente ben realizzati, sarà anche il personaggio principale di un cartone animato di immenso successo, ma questo gioco è una fetecchia bella e buona!
La grafica è una delle peggiori mai viste su un Gameboy, il sonoro è mediocre e la giocabilità è davvero ridotta: come se tutto ciò non bastasse, *Fist of The North Star* è facilissimo!
Fans del muscoloso eroe giapponese, non fatevi ingannare, come spesso accade, dall'altisonante nome di questo gioco e risparmiate i vostri soldi per qualcosa di meno celebre, ma più divertente! Augh, l'Uomo Gameboy ha parlato!

GLOBALE 49%



NINJA ADVENTURE

CULTURE BRAIN per GAMEBOY

Acc... Come cavolo si chiamerà questo gioco? *Ninja Adventure*? Ma sei sicuro? No? Sì, lo so che quegli ideogrammi sono intraducibili, ma non arrabbiarti, non... No, calmati... Ok, ok, abbiamo deciso che si chiama *Ninja Adventure*! A questo punto parliamo del gioco vero e proprio, che dopo una breve introduzione si apre con un bel menu rigorosamente in giapponese. Dopo innumerevoli tentativi e prove infruttuose, si deduce che un'opzione permette di accedere a quello che dovrebbe essere il gioco *Ninja Adventure* e un'altra ad una sezione di training che permette di fare pratica nei combattimenti uno contro uno.
Dopo tutta questa fatica si scopre che *Ninja Adventure* è il solito gioco a scrolling orizzontale bidimensionale "alla *Rygar*" con l'unica differenza che all'inizio di ogni partita non avete assolutamente alcuna arma per agevolarvi il cammino se non i vostri piedi con i quali dovrete tirare calcioni ai vari nemici che ostacolano il proseguo della missione.
Un'altra particolarità che accomuna *Ninja* al già citato *Rygar* è la presenza di un bonus ogni due metri: peccato che quelli utili, come le palle di fuoco da tirare agli odiati avversari, siano rarissimi!
Alla fine di ogni livello ecco arrivare il solito tizio più cattivo degli altri, pronto a dare vita ad un combattimento uno contro uno con tanto di colpi segreti e con un sistema di controllo, a dire il vero, piuttosto bizzarro. Ucciso quest'ultimo ecco un altro livello più difficile e con più ostacoli e poi un altro, un altro e così via fino al termine dei crediti nel qual caso si è costretti a ricominciare dal primo schermo. Ah, quasi dimenticavo, credo di aver capito che in mezzo ai milioni di ideogrammi vari sparsi qua e là sia possibile scegliere anche il livello di difficoltà, ma potrei sbagliarmi...

COMMENTO

Ninja Adventure, o come diavolo si chiama, è divertente, con una grafica ottima, buon sonoro e un'eccellente longevità.
C'è solo un piccolo problema: tutte le frasi del gioco (opzioni comprese) sono in giapponese stretto! Non che siano indispensabili, ma ogni tanto ci piacerebbe sapere chi stiamo menando, perchè e se quelli che ci lancia sono insulti o consigli.
Se poi vogliamo cercare il pelo nell'uovo, non si può non accennare allo strano metodo di controllo adottato nei combattimenti one-on-one. Per il resto un eccellente picchiaduro, soprattutto per chi a scuola studia il giapponese invece dell'inglese.

GLOBALE 80%

SUPER CONTRA

KONAMI per GAMEBOY

Spara a tutto quello che vedi sullo schermo. Questa, in sintesi, potrebbe essere la descrizione di *Super Contra*, l'ennesima conversione Konami per il piccolo mostro della Nintendo. In realtà il gioco nasconde molto di più, a cominciare dalla trama talmente incasinata da far concorrenza a *Beautiful*: purtoppo però, com'è risaputo, il libretto d'istruzioni delle cartridge importate è interamente in giapponese antico, quindi per esemplificare diremo che al nostro eroe è stata rapita la ragazza (che fantasia questi redattori di C+VG, vero?) e che il suo scopo, oltre a quello di liberare la propria amata, è di fare del male fisico agli scriteriati rapitori.
Super Contra ha cinque livelli, tre con una visuale laterale e i rimanenti con una tipica inquadratura "alla *Commando*". Per il resto ha tutte le caratteristiche di un normale blastatutto: ci sono i power-up che permettono di avere armi più potenti come lo sparo triplo o i proiettili a ricerca calorica, c'è il tipico nemico di fine livello che occupa, usualmente, metà schermo e spara una quantità esagerata di bombe, granate & C., ci sono le opzioni di continue, c'è la possibilità di partire da uno dei primi quattro livelli... Insomma, si tratta del tipico gioco Konami: semplice, ma terribilmente avvincente.
Non ci resta che aspettare *Skate or Die* e sperare che sia della medesima qualità!

COMMENTO

Massiccissimo! La conversione di *Super Contra* per Gameboy è venuta incredibilmente bene! La grafica è eccezionale e lo stesso dicasi per il sonoro, che cambia totalmente a seconda del livello che si sta affrontando. Con una simile scheda tecnica ci si potrebbe aspettare una giocabilità minima e una

DIVERTIMENTO PORTATILE

longevità pari a zero. Sbagliato! Se già conoscete il coin-op omonimo, saprete che *Super Contra* è divertente, abbastanza vario (alcune aree sono a scrolling orizzontale, altre verticale), non facilissimo ma nemmeno impossibile da finire e tremendamente avvincente. La possibilità di partire da uno dei primi quattro livelli e l'opzione di "continue" infine ne fanno un acquisto pressoché obbligatorio per i "blastodipendenti" e per i fans di *Gryzor, Midnight Resistance* & C.

GLOBALE **93%**

SHANGAI
ATARI per LYNX

"Allora ragazzi, oggi parliamo dello Shangai. Qualcuno di voi mi saprebbe dire di che gioco si tratta? Ad esempio... Vediamo un po'... Rossi!". "Mah, veramente... Io non saprei... Ah sì, forse, dicesi Shangai tipico videogame in cui bisogna sollevare il maggior numero di bacchette colorate senza toccarne altre...". "Rossi, ma cosa dici? Sentiamo invece Crosignani che mi sembra molto più preparato". "Grazie grazie, troppo buono. Lo Shangai in realtà non è nient'altro che una versione in 3D del celeberrimo Mah Jong, popolarissimo gioco da tavolo di chiare origini orientali: scopo di questo avvincente puzzle game è quello di eliminare tutte le 144 mattonelle, togliendole a due a due, rispettando determinate regole ed eventualmente usufruendo degli aiuti che il computer può dispensare in grande abbondanza. Il pregio di Shangai è quello di essere relativamente facile da imparare, ma con una longevità praticamente infinita". "Bravo Crosignani, anche questa volta ti meriti un dieci. Impara Rossi!". Aaah, che bello essere i primi della classe: se solo esistesse una scuola di videogame...

COMMENTO

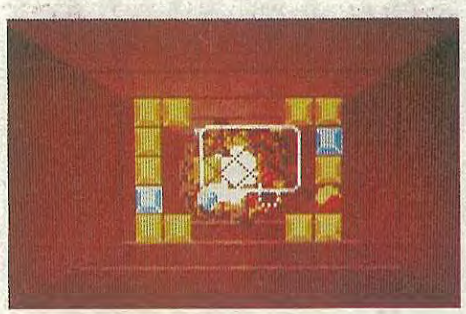
"State per entrare nel mondo di Shangai: una delle più coinvolgenti esperienze computeristiche che abbiate mai provato!". Così dichiara, abbastanza immodestamente, il manuale d'istruzioni di *Shangai*, l'ultimo puzzle game sfornato dall'Atari per la sua fantastica console portatile. Beh ragazzi, che ci crediate o no, è proprio vero! *Shangai* è tremendamente giocabile, incredibilmente avvincente e soprattutto, a differenza di molti altri puzzle game, non è per niente facile. Se tutto ciò ancora non vi bastasse sappiate che la grafica è funzionale al massimo e la possibilità di scegliere fra due modi di visualizzazione delle mattonelle è da considerarsi un'idea eccezionale. L'unico dubbio che mi tormenta riguarda il sonoro, visto che le musiche che ci accompagnano sono quelle che si sentono unicamente nei puzzle games d'origine orientale e nei ristoranti cinesi di quarta categoria. Ma ragazzi, lo sanno anche i sassi che i giapponesi ascoltano esclusivamente Acid House e Trash Metal! Ah, questi americani...

GLOBALE **83%**

RYGAR
ATARI per LYNX

Taaanti anni fa uscì un coin-op della serie "distruggituttoquello-cheincontrisulloschermoanchequel-poveroconigliettorosadall'ariacosìin-nocente?soprattuttoquelconiglietto-cheinrealtàèunorribiledragoasettete-stesputafuoco" bidimensionale dalla trama abbastanza piatta e dal design semplicissimo, che, proprio per queste ultime caratteristiche, raggiunse un'inaspettata, soprattutto da parte dei programmatori che ritenevano, peraltro giustamente, di avere realizzato una fetecchia, notorietà. Come era prevedibile arrivarono le, deludenti, conversioni casalinghe e tutto sembrava essere finito lì, quand'ecco che nel 1991 il signor Atari si alza dal letto con l'idea di fare una conversione da coin-op per Lynx e con tutte le stupende macchine da sala Atari che ci sono in giro, cosa va a sceglierti? *Rygar*, ovviamente! Il gioco è stato ampiamente descritto all'inizio: non c'è assolutamente nient'altro da fare che ammazzare tutte le creature nemiche che s'incontrano mediante una strana arma, una specie di sega circolare che si usa come uno yo-yo (solo che se ti torna per sbaglio in faccia lo yo- yo fai la figura del beota e basta, mentre se ti finisce in faccia quest'arma

fa un pochettino male...), oltre a saltare voragini, piattaforme e altre amenità e arrampicarsi per le montagne tramite sperdute corde messe lì nonsisaquando da nonsisachi. Io mi chiedo: ma il game design di certa "roba" chi lo ha realizzato? Secondo me c'è lo zampino di Mashiro Tamigi e Cippa Lippa, non c'è altra spiegazione...



COMMENTO

Ventitre livelli pieni di orribili mostri che si muovono su fondali parallattici stupendamente realizzati sono il biglietto da visita di *Rygar* per Lynx, e che biglietto! Gli scenari sono effettivamente stupefacenti e incredibilmente vari e lo scrolling non soffre minimamente anche quando i livelli di parallasse sono tre o quattro; il sonoro è nello standard Lynx, quindi cosa facciamo, diamo un bel globale da 96% e voltiamo pagina? Eh no ragazzi, non ci siamo dimenticati di qualcosina? Esatto, avete indovinato, il punto debole di *Rygar* è proprio la giocabilità: bisogna ammettere che il difetto del coin-op da cui è tratta questa conversione è sempre stato quello di essere troppo monotono e di non offrire quella varietà tipica delle macchine da sala giapponesi. Purtroppo questa versione Lynxiana riproduce fedelissimamente il coin-op ed è quindi inevitabile che anche la giocabilità se ne vada a pallino a discapito della superba realizzazione tecnica. Un altro esemplare per la nostra collezione di "belli senz'anima"...

GLOBALE **79%**

ROBO SQUASH

ATARI per LYNX

Stanchi di giocare a tennis? Non riuscite a trovare un avversario del vostro livello da sfidare ad una partita di squash?
Non vi resta che... *Robo Squash*, lo sport maggiormente in voga nel lontano trentunesimo secolo.
Robo Squash è una disciplina dalle regole abbastanza semplici: due giocatori posti agli estremi opposti di un corridoio e muniti di apposite racchette devono cercare di colpire una palla e, possibilmente, mandarla nella porta dell'avversario senza che questo la intercetti e la rispedisca al mittente. Se riusciranno nel loro intento segneranno un goal, peraltro facilmente riconoscibile in quanto la palla si "spatascerà" come un pomodoro marcio sullo schermo di colui che ha subito la rete, rendendo ancora più difficile il proseguo della partita al povero malcapitato. Ancora non avete capito com'è il gioco? Beh, prendete Arkanoid, mettetelo in 3D o, se preferite, con una visuale alla *Block Out* o alla *Welltris* e... Voilà, ecco *Robo Squash*! Visto che abbiamo parlato di *Arkanoid*, era inevitabile la presenza dei soliti bonus che permettono di fermare la palla, di ingrandire la racchetta, ecc. ecc... Subiti (o realizzati) tre goal lo schermo dello sconfitto si incrinerà irrimediabilmente, regalando gloria e punti preziosi all'avversario di turno. Ma il vero vincitore sarà colui che, al termine delle sedici partite previste, avrà totalizzato il punteggio più elevato. Allora, siete pronti per una sfida a *Robo Squash*? Ah, preferite ancora il minigolf? A dire il vero anch'io...

COMMENTO

Grafica e sonoro ordinari, buoni effetti hardware, giocabilità discreta... Non sarebbe niente male questo *Robo Squash*, se solo non fosse così monotono: partita dopo partita sempre gli stessi bonus, sempre i soliti tiri, sempre lo stesso risultato ossia vittoria del computer... Già, perché oltretutto il livello di difficoltà di *Robo* non è stato "settato" perfettamente e, a meno che non si giochi al primo livello, la sconfitta è praticamente inevitabile. Certo, il modo a due giocatori (con due console e altrettante cartridge) è abbastanza divertente e contribuisce ad aumentare notevolmente il livello del gioco, ma non è ancora sufficiente per fare di *Robo Squah* un classico o, quantomeno, un possibile acquisto.

GLOBALE **62%**

PROSSIMAMENTE..

Cominciamo con esaminare i titoli in arrivo per il concorrente numero uno del LYNX: lo stravendutissimo Gameboy : Raki Monki della Natsume sembra proprio essere il tipico gioco "da Gameboy" con un bello scrolling multidirezionale e un sacco d'azione. Se invece preferite le simulazioni sportive e i puzzle game, ecco pronti per voi rispettivamente World Ice Hockey e Loopz della Mindscape.
Per il Gamegear: Super Golf dovrebbe essere disponibile tra poco e dovrebbe avere tutti i requisiti richiesti da un gioco sportivo completo e divertente al tempo stesso. Posso dirvi invece pochissimo di Popo Breaker e Junction, conversione dell'omonimo gioco per Megadrive quindi se volete rimanere informati continuate a leggere Divertimento Portatile!

Fai la scelta giusta!

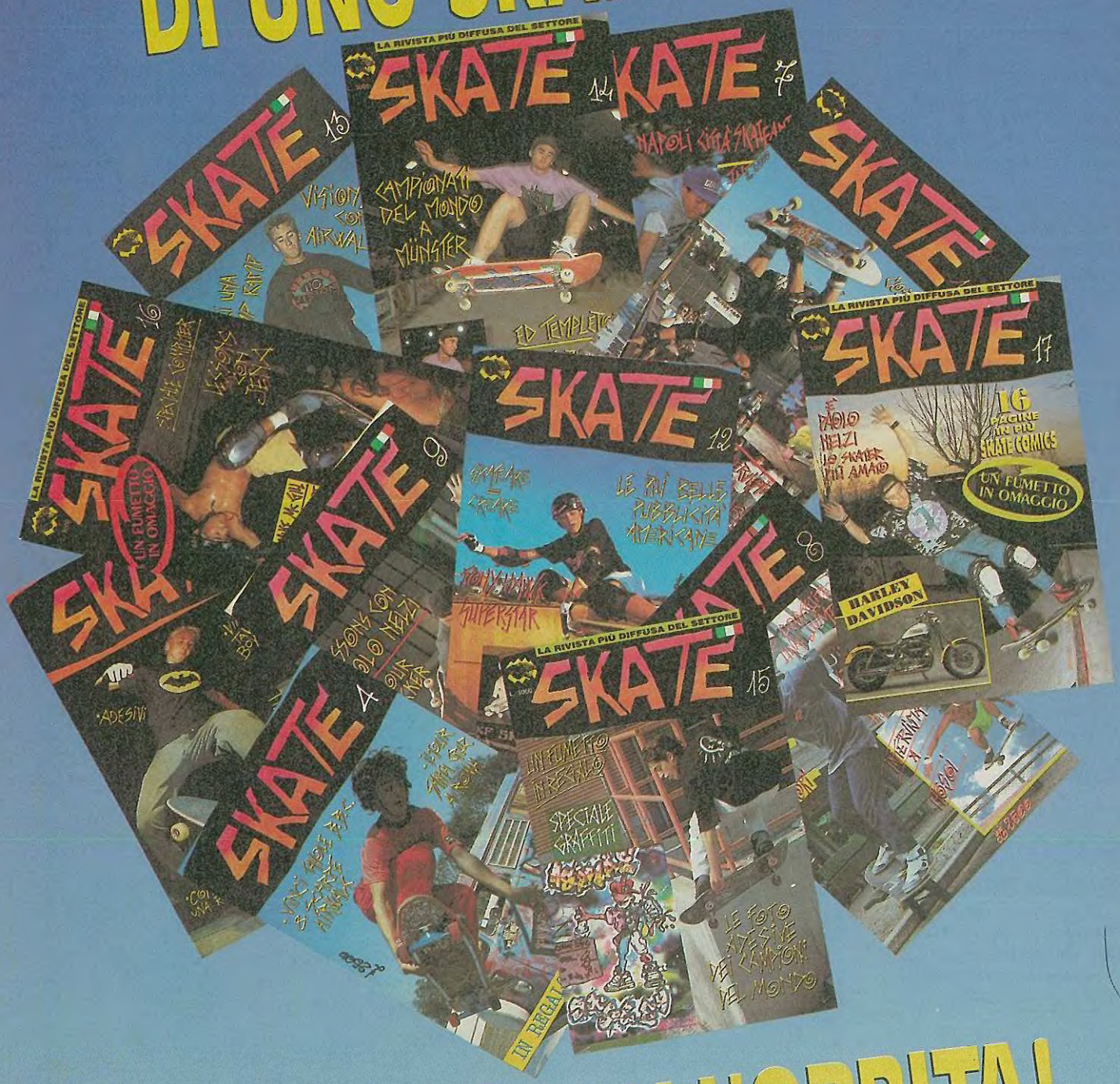
Vai da PIXEL

LINEA COMMODORE®
PC COMPATIBILI
CONSOLLE - HARDWARE E SOFTWARE
PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS.
DA NOI TROVERAI I FAVOLOSI
SEGA MEGADRIVE® E NINTENDO
GAMEBOY® IMPORTATI DAL
GIAPPONE.
INOLTRE:
CONSULENZA
SULL'ACQUISTO
RIPARAZIONI IN
48 ORE
PERMUTE COMPUTERS
VENDITA PER
CORRISPONDENZA.

Catania - Via Ingegnere 37/A
Tel. 095/430580
Aperto il sabato
chiuso il lunedì mattina

Ritagliando questo Coupon un simpatico Omaggio

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



NON USCIRE DALL'ORBITA!

INTERVISTA A DAVID JONES

Di Derek Dela Fuente. Corrispondente dall'Inghilterra .

David Jones, programmatore, ha 25 anni ed è già una celebrità insieme al suo collega e grafico Tony Smith di 35 anni, con il quale costituisce quello che è considerato dagli esperti uno dei migliori team britannici di programmazione. Sono apparsi sulla scena circa due anni fa con il bel *Menace*, un best seller che ha fatto loro guadagnare il rispetto dell'opinione pubblica. A questo è seguito *Blood Money*, un altro blast 'em up concepito questa volta per offrire una enorme difficoltà e una grandissima longevità. Questa coppia formidabile si fa conoscere come DMA Design, e sinora è riuscita a produrre sempre ottimi programmi nonostante programmatore e grafico abitino a 400 km di distanza. David Jones ha messo insieme un gruppo di programmatori e grafici imponente, che svolge i propri compiti in Scozia, sotto il suo controllo diretto. Il rapporto con Tony Smith è strettamente di amicizia, e Tony sta lavorando attualmente a un grosso gioco fantascientifico per una delle più grosse società inglesi. La DMA fonda la sua potenza sull'astuzia di David Jones, che riesce sempre a capire i desideri del pubblico e riesce a programmare pur dovendo occuparsi della gestione di una software house in continua espansione.

Domanda: Ci puoi riassumere brevemente su quali computer hai programmato?

Risposta: Lo Spectrum, il VIC 20, il QL, poi Amiga e ST.

- Come hai imparato il linguaggio del 68000?

- Ho cominciato alla Timex, una società che lavorava molto su Spectrum. Quando è uscito l'Amiga ne ho comprato subito uno e ho cominciato seriamente a codificare in 68000.

- So che hai frequentato un college. Di che facoltà si trattava?

- Ho seguito i corsi di elettronica. Poi volevo dare la tesi in scienza del computer, ma ho lasciato perdere tutto dopo circa due anni perchè non riuscivo più a stare dietro a tutto: ero troppo impegnato con i miei giochi.

- Sono passati circa tre anni dall'uscita di Menace. *Guardandolo ora pensi sia cambiato il tuo modo di scrivere giochi?*

- Certo, e parecchio! Del resto si deve pur cominciare... Molta gente pretende troppo, e il risultato è che non riesce a portare a termine il lavoro. Ho cominciato *Menace* quando cercavo di prendere la laurea. Rispetto allo stile di *Menace*, i miei metodi ora sono molto più severi e formali. Questo mi aiuta molto per i programmi futuri e in fase di debug.

- Cerchi di migliorare la tua tecnica? Ti piace sperimentare idee nuove?

- L'Amiga è una macchina stupenda. Mi piace credere che i miei programmi siano sempre migliori sul piano tecnico, e la cosa è stata dimostrata dal mio gioco "a cartoni animati" *Cutiepoo*. Il personaggio principale è composto da 260 quadri di animazione, ciascuno con una risoluzione di 64x64 pixel. Mi sembra un buon traguardo, considerato che siamo riusciti a far stare tutto in 120K!

- Dopo Menace è arrivato Blood Money, *che è stato criticato per la sua terribile difficoltà. Il tuo scopo era forse quello di innervosire i giocatori per indurli a perseverare?*

- No, non era una cosa intenzionale! *Menace* era quasi obbligatorio che fosse facile. *Blood Money* invece doveva essere innovativo, e di conseguenza difficile come tutti gli shoot 'em up da sala giochi. Il gioco si può finire, e penso che i programmi difficili destino maggiore interesse e durino per più tempo.

- Il gioco è piuttosto lento. Come mai lo hai fatto così?

- Sarà lento lo scrolling, ma l'azione no di certo! Se avessimo accelerato lo scorrimento sarebbe diventato praticamente

impossibile evitare gli ostacoli.

- Tutti e due i programmi sono stupefacenti sul piano grafico. Chi li ha disegnati vive a 400 km da casa tua. Non ci sono stati problemi?

- Niente di serio. L'unico problema che abbiamo avuto è stato una volta con i tempi di consegna: da quella volta abbiamo usato il modem.

- Qual'è stato il tuo rapporto con Tony Smith? Non ti è dispiaciuto perdere uno dei migliori grafici d'Inghilterra?

- Vista l'enorme distanza, potevamo lavorare solo su giochi semplici in cui non era necessaria una stretta collaborazione fra grafico e programmatore. Ora sia io che lui siamo impegnati in progetti più impegnativi, e quindi è naturale che Tony si sia trovato un programmatore più a portata di mano, così come noi un grafico.

- L'idea del gioco è stata condivisa da tutti?

- Inizialmente no! Il metodo migliore è lasciar progettare il gioco a una persona sola e lasciare inserire dei tocchi esterni a lavorazione cominciata.

- Tutti i tuoi programmi sono stati pubblicati dalla Psygnosis. Cos'è che ti ha fatto preferire questa società?

- Erano gli unici che avessero già pubblicato dei giochi per 16-bit (*Barbarian* e *Terrorpods*), e avevano quindi più esperienza di programmazione su Amiga.

- Ti sei trovato bene con la Psygnosis? Cosa pensi dell'immagine di questa società?

- Abbiamo ricevuto un ottimo trattamento. Ci hanno lasciato carta bianca; abbiamo scelto noi il gioco e il suo sviluppo. Uno dei dirigenti è un programmatore, e questo è sufficiente a rendere diversa la Psygnosis. L'immagine della società è ottima, grazie soprattutto agli ottimi programmi che vengono pubblicati.

- Ora hai il tuo gruppo di sviluppatori in Scozia, la DMA: quante persone ci lavorano? Qual'è la tua carica all'interno della società? Sei il boss supremo?

- La DMA Design è composta da 11 dipendenti fissi, e il mio titolo è di Direttore della Sezione Sviluppo.

- Hai aperto da poco una seconda sede: stai cercando talenti nuovi? Cosa serve per entrare a far parte della DMA?

- Stiamo cercando persone del posto o disposte a trasferirvisi. Per fare il programmatore da noi è necessaria una qualifica nel campo dei computer. Aiutiamo poi a perfezionare le tecniche di lavoro del college. Devono essere abili con pixel e animazione.

- Che programmi usate per sviluppare i vostri giochi?

- I grafici usano tutti il *DPaint* III sull'Amiga: è il migliore. Abbiamo adattato le nostre routine grafiche al formato IFF. Tutta la programmazione viene gestita su un PC 386. Tra poco investiremo in sei 486 che lavorano in Unix. In questo campo l'Amiga non può competere con il PC, ma purtroppo l'MS DOS non consente il multitasking. I 486 ci permetteranno di lavorare in multitasking, abbandonando le restrizioni imposte dall'MS DOS.

- Cosa ne pensi del PC come macchina da gioco? Pensi che la sua popolarità in Europa aumenterà?

- Non credo che possa diffondersi più di quanto lo è ora. Chi vuole giocare farebbe meglio a comprarsi una console.

- Quando scrivi un programma per Amiga pensi già ai problemi che si possono incontrare convertendolo per ST?

- Sì, è un pensiero costante. Sfruttiamo al massimo tutto il potenziale dell'Amiga, e confrontando i nostri prodotti su Amiga e ST si vede chiaramente l'enorme differenza che c'è fra queste macchine in termini di hardware.

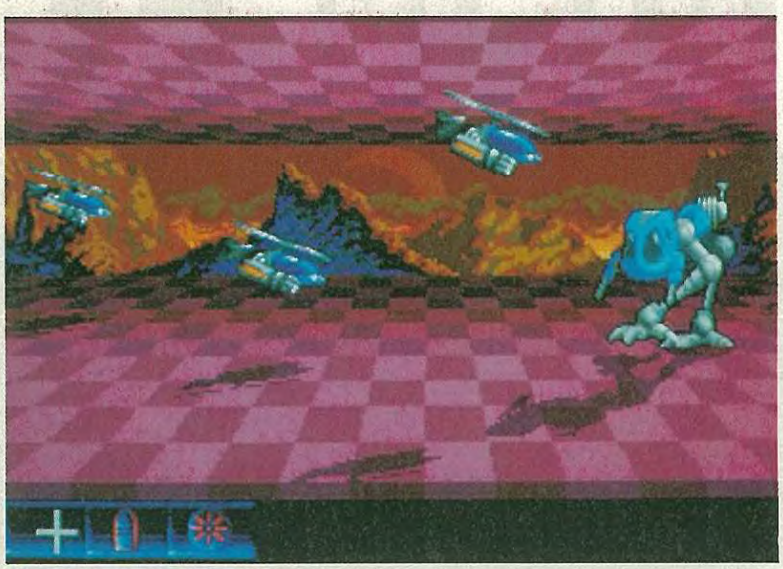
- Sembri molto coerente con le tue idee, visto che entrambi i giochi sono usciti inizialmente per Amiga. Cosa ne pensi delle due macchine?

- L'Amiga è esteticamente una bella macchina con un hardware potentissimo. L'ST è una bella macchina e basta.

- Vedi la morte del mercato dell'ST nel 1991?

- Sì, penso che il mercato dell'ST stia recedendo drammaticamente, ma penso che ci voglia ancora un anno almeno prima che scompaia del tutto.

- Usate un software di sviluppo vostro o programmi di pubblico dominio?



- Impieghiamo programmi di pubblico dominio. Stamo dando gli ultimi ritocchi a un programma di sviluppo scritto interamente in C e molto versatile.

- Pensate di sapere tutto di hardware e del 68000?

- Certo che no: c'è sempre qualcosa di nuovo da imparare. Cerchiamo di trovare sempre nuovi trucchi con blitter, copper e compagnia.

- In che direzione andranno i prossimi passi dell'industria dei computer?

- La mia idea è che ci siano ormai due settori distinti: le console per i giochi e i microcomputer più seriosi per la produttività personale. Non penso che ci sarà più nessun altro che riuscirà a proporre un altro home computer come l'Amiga o l'ST, e che ce li ritroveremo quindi fra i piedi ancora per un bel pezzo. Le uniche novità che si possono trovare in giro ormai sono le nuove console.

- Console: cosa ne pensi?

- Grandiose! Il loro unico problema è che i programmatori "domestici", rimarranno esclusi senza un sistema di sviluppo. Ma penso che alla fine dei conti i giochi per console saranno di altissima qualità, e il loro successo sarà garantito se non altro dall'assenza di pirateria.

- Ci sono progetti di conversione dei vostri giochi su console? Quale sceglieresti?

- Sta tutto nelle mani dei produttori di giochi per console. Se vorranno uno dei nostri giochi li soddisferemo sicuramente.

- Puoi dirci qual'è la tua opinione dei vari Sega, Nintendo, PC Engine, Neo Geo, CDTV, ecc.?

- Per il momento il Megadrive e il Super Famicom sembrano essere le migliori console , con il Famicom in leggero vantaggio: secondo me sono le probabili console del futuro. Il PC Engine è bello ma ha un hardware inferiore sotto certi aspetti alle macchine menzionate prima. Il Neo Geo è soprattutto un sistema da bar, e questo gli permette di fare cose incredibili, ma anche il suo prezzo (e quello dei giochi) è incredibile! Per quanto riguarda il CDTV, sarebbe bellissimo lavorarci, ma non penso che riuscirà a detronizzare l'Amiga.

- Su quali giochi stai lavorando adesso? E The Walker*? Hai scritto il gioco basandoti sullo stupendo demo che circolava qualche mese fa?*

- Sì e no. Il gioco *The Walker* non si è ispirato al mega demo di *Walker*. Ne abbiamo tratto solo alcune idee.
The Walker contiene tutti gli ingredienti di un buon gioco spaziale (molte armi, sistemi aggiuntivi, ecc.) con una missione prestabilita. Inoltre c'è l'effetto 3D. Il Camminottero si trova al centro dell'area di gioco, ma può guardare dentro e fuori dallo schermo: la sua testa si muove tramite il mouse, può allinearsi su 81 angolazioni ed è in ray-tracing per darle un aspetto di maggior solidità!

- Con Tony Smith stavi lavorando su un programma sullo stile di Barbarian, Gored. Come mai non è stato terminato?

- Abbiamo smesso di lavorare insieme.

- Cutie Poo: *trae ispirazione da un cartone animato ed è uno stile completamente diverso dal solito.*

- L'idea di creare un programma come *Cutie Poo* è nata dal fatto che ci pisacciono molto le tecniche di produzione dei cartoni animati, che li rendono tanto divertenti da vedere: movimenti fluidi, azioni esagerate e piccoli effetti comici. I personaggi del gioco sono tutti "cartonosi", il gioco gira a 25 quadri al secondo (!) come i cartoni animati e c'è un sacco di animazione in ogni movimento. Tutto ciò necessita ovviamente di molta memoria.
Lo scopo del gioco è molto semplice: si guida Cutie Poo e si deve trovare l'uscita di ogni livello, ma bisogna stare attenti alle trappole. Si può usufruire dell'aiuto limitato di alcuni Tribble (che sono delle bestioline pelose), che si buttano nelle trappole. C'è un limite di tempo, livelli di difficoltà e molte altre sorprese che richiedono di pensare velocemente.

- In questo programma hai collaborato per la prima volta con un nuovo grafico. Pensavi di aver bisogno di una ventata di aria nuova?

- No. E' solo perchè non penso che un grafico riesca a lavorare su tre giochi contemporaneamente! Sono convinto che grafico e programmatore debbano collaborare strettamente in un progetto. Il lato grafico richiede molto tempo..

- Hai progettato un hardware per l'Amiga. Assomiglia sotto qualche aspetto alla cartuccia Nordic Power?

- Sì, assomiglia a quella cartuccia, ma è indirizzato unicamente ai programmatori. E completamente programmabile e contiene 64K di memoria.

- Il tempo realizzato per produrre questa cartuccia ha influito sull'uscita del software?

- No. *Blood Money* è stato realizzato in un anno, abbiamo iniziato tre giochi per 16-bit, completato tre conversioni, progettata la cartuccia per Amiga e scritto un sistema di sviluppo. Sono sicuro che quest'anno usciranno almeno tre giochi originali.

VI CONVIENE DA

PERCHE' CON L'ABBONAMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI RICEVETE SUBITO UN REGALO

Abbonandovi oggi a **Computer+Videogiochi** avrete la possibilità di scegliere tra due fantastici regali: un utilissimo telefono elettronico monocorpo e una pratica macchina fotografica compatta.
Affrettatevi, l'offerta è valida sino al 31/8/1991.

sconto 20%
+ regalo

RGLI UN TAGLIO

PERCHE' CON L'ABBONAMENTO A COMPUTER+VIDEOGIOCHI OGGI RISPARMIATE IL 20%

Approfittate subito di questa eccezionale offerta, abbonandovi per un anno (11 numeri) a **Computer+Videogiochi** oltre a ricevere il regalo avrete diritto a uno sconto del 20% sul prezzo di copertina; L. 35.200 anzichè L. 44.000.

Vantaggi esclusivi per l'abbonato

A PREZZO BLOCCATO: la possibilità di mettersi al sicuro da eventuali aumenti di prezzo della rivista.

B RECAPITO GRATUITO ALL'INDIRIZZO DELL'ABBONATO: Riceverete puntualmente e comodamente a casa la vostra rivista, senza addebito per spese di spedizione.

C JACKSON CARD 1991 che vi garantisce: • sconti particolari presso American Contourella, British School, Coeco, Galtrucco, GBC, Hertz, Misco, Sai, Salmoiraghi-Viganò, Singer • sconto del 10% sui libri Jackson • invio del primo numero della rivista Jackson Preview Magazine e del Catalogo Libri e Novità Jackson • Jackson Card vi abilita inoltre ad un'ora di collegamento gratuito alla nuova rete telematica JacksOnLine.

CEDOLA DI ABBONAMENTO offerta speciale sconto 20% + regalo

MODALITA' DI PAGAMENTO

❑ Allego assegno n° _____ di L. _____ Banca _____

❑ Versamento su c/c postale 11666203 intestato a Gruppo Editoriale Jackson - Milano e allego fotocopia della ricevuta

❑ Carta di credito: ❍ American Express ❍ Visa ❍ Diners Club ❍ Carta Sì

numero _____ Scadenza _____

Data _____ Firma _____ COGNOME _____ NOME _____

PRESSO _____ VIA _____ N. _____ TEL. (_____) _____

CAP. _____ CITTA' _____ PROV. _____ PROFESSIONE _____

TITOLO DI STUDIO: ❑ MEDIA INFERIORE ❑ MEDIA SUPERIORE ❑ LAUREA ❑ **NUOVO ABBONAMENTO** ❑ **RINNOVO**

Sì desidero abbonarmi a **Computer+Videogiochi** per un anno (11 numeri) con il 20% di sconto. Per me 11 numeri a sole L.35.200 anzichè L. 44.000. Riceverò un regalo* a mia scelta e avrò i vantaggi esclusivi garantiti di prezzo bloccato, recapito gratuito e Jackson Card '91.

In regalo desidero ricevere:

❑ Telefono elettronico monocorpo

❑ Macchina fotografica compatta

Offerta valida solo in Italia per i nuovi abbonati e i rinnovi.
Ogni adesione è soggetta ad accettazione della Casa.
*Il regalo verrà inviato a pagamento avvenuto, entro il 30/9/1991

Offerta valida fino al 31/8/1991

SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA AFFRANCATA COME LETTERA A:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A.
VIA ROSELLINI, 12 - 20124 MILANO

- Tornando al presente, vedo che Lemmings *ha ripreso lo scenario di Storm. Ti aspettavi il successo ottenuto?*

- Sì e no. Noi lo consideravamo eccezionale, ma non eravamo molto sicuri dell'effetto che avrebbe avuto sul pubblico. Non è un gioco di cui ci si innamori a prima vista: bisogna giocarci per rimanerne coinvolti, e questo ci preoccupava.

- Di chi è stata l'idea? Quanto ci è voluto per svilupparlo?

- E stata un'idea collettiva nata circa un anno fa. Lo sviluppo è cominciato allora.

- Ci vuole molto tempo per accorgersi di avere sfornato un bel concept?

- Dipende dall'idea.

- Ci sarà un disco di espansione per Lemmings*?*

- Abbiamo già pensato a questa possibilità, ma tutto dipende dalla volontà della Psygnosis. Solo il tempo lo dirà... aspettate con fiducia!

- La Psygnosis ha fatto molta pubblicità a questo programma. Penso che gli piaccia molto! Hai degli hobby?

- Mi piace guidare a folle velocità. Gioco a squash, a badminton e con i videogiochi.

- Pensi che l'industria del software sia corrotta?

- Non più che in altri generi di industrie. Questa ha dovuto percorrere una lunga strada in pochi anni, e penso che la maggior parte delle persone più furbe in questa industria siano dovute scendere a dei compromessi...

- Secondo te quali sono le caratteristiche più importanti in un videogioco?

- Al 100% l'originalità. Alla gente piacciono idee nuove in un gioco che offra però anche molta giocabilità. La musica sta crescendo di importanza, e aggiunge atmosfera al gioco, mentre la grafica sta passando un pò in secondo piano.

- E' un problema il fatto che ci siano giochi cari che si rivelano poi una delusione totale?

- Certo! Però le cose stanno cambiando. Nessuno vuole pagare troppo per un gioco di qualità scadente. Le recensioni e i demo oggi come oggi influenzano molto le scelte.

- Quali sono i tuoi programmatori preferiti e perchè?

- E molto difficile fare un elenco. Dipende dal modo in cui è scritto e progettato un gioco, e non per il gioco in sè stesso. Preferisco i giochi giapponesi per la loro giocabilità e quindi passo molte ore con il PC Engine e il Megadrive.

- I tuoi giochi preferiti?

- Sull'Amiga *Stunt Car Racer* e *Popolous* in due giocatori, sul Megadrive il superbo *Golden Axe* e *Gunhead* sul PC Engine.

- Ti piacerebbe fare la conversione di un gioco da bar, se ce n'è uno che preferisci?

- Sono un assiduo frequentatore delle sale giochi. Per adesso sto cercando di finire *Super Monaco GP* con sette marce, ma sarà difficile che ci riesca.
Mi piacerebbe fare la conversione di uno shoot 'em up come *R-Type*, ma non mi azzarderei mai a convertire roba come *Super Monaco GP*.

- Pensi che l'Amiga riuscirà a raggiungere la diffusione del C64?

- Sì, ma ci vorrà molto tempo. Penso che l'Amiga avrà successo per molti anni, e ribadisco che secondo me sarà l'ultimo degli home computer buoni sia per giocare che per lavorare.

- Cosa ne pensi dei programmi per Amiga e 16-bit in generale?

- Ce ne sono troppi per ST. Molti programmi di bassa qualità che non valgono il loro prezzo e fanno la gioia dei pirati. Meno male che le cose ora stanno cambiando e l'Amiga sta superando l'ST. Per i 16-bit ci sono molti giochi, ma solo il 20% è di qualità accettabile.

- Come sarebbe la tua giornata ideale senza computer? A cosa la dedicheresti?

- A giocare a golf. Nella realtà o su FM Towns: non cambia nulla.

- Guardi la televisione? Leggi riviste?

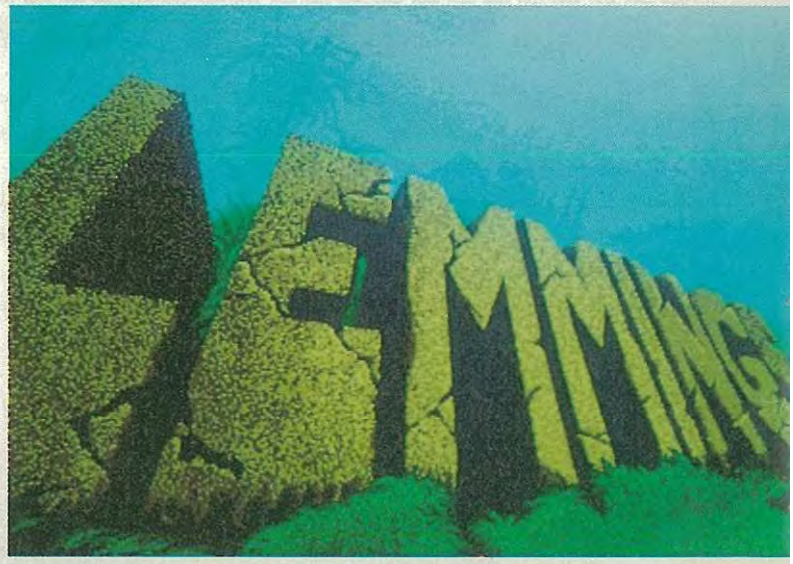
- Sì, probabilmente troppo. Le riviste poi mi costano una fortuna.

- Cosa pensi dei pirati?

- Che sono dei bastardi.

- Hai qualche consiglio da dare a chi vuole diventare programmatore?

- Chi vuole imparare a programmare in assembly deve farlo subito: su Z80 e 6502 è abbastanza semplice. Si tratta di un passo



INTERVIEW

nella direzione giusta per riuscire a programmare poi l'Amiga. Cominciare subito su Amiga è difficile e i processori futuri saranno ancora più complicati.

- Vedremo mai giochi non solo scritti ma anche prodotti dalla DMA?

- No, non penso. I problemi che possono venire dalla pubblicazione li lascio agli uomini d'affari.
La programmazione è per i computer-dipendenti in pantaloncini corti con disegni hawaiani e occhiali da sole che discutono su quale sia la migliore tecnica di scrolling. E molto più divertente!

- Hai dei sogni nel cassetto per il futuro?

- Diventare uno dei migliori programmatori di giochi per console!

- Cosa progetti di fare tra dieci anni?

- Lavorerò su un gioco in 3D che riesca a dare una vera sensazione di realtà.

- Se l'industria del computer dovesse fallire domani, cosa faresti?

- Tornerei all'università per prendere la laurea.

- E' bello fare il programmatore?

- Sì, ma è un lavoro difficile. Programmare può essere lungo e noioso. Ma quando si finisce un programma cè sempre qualcosa che ti avanza e che si
può usare da qualche altra parte, e quindi dopo qualche lavoro per completare un gioco ci vorranno solo pochi mesi. Solo in questo caso ci si riesce a godere un pò la vita!

- Ti senti sotto pressione sapendo che per vivere devi pubblicare almeno un gioco all'anno?

- Sì, ma altrimenti non ci sarebbe nessun incentivo a lavorare in proprio.

- Non ti preoccupa la possibilità di finire le idee?

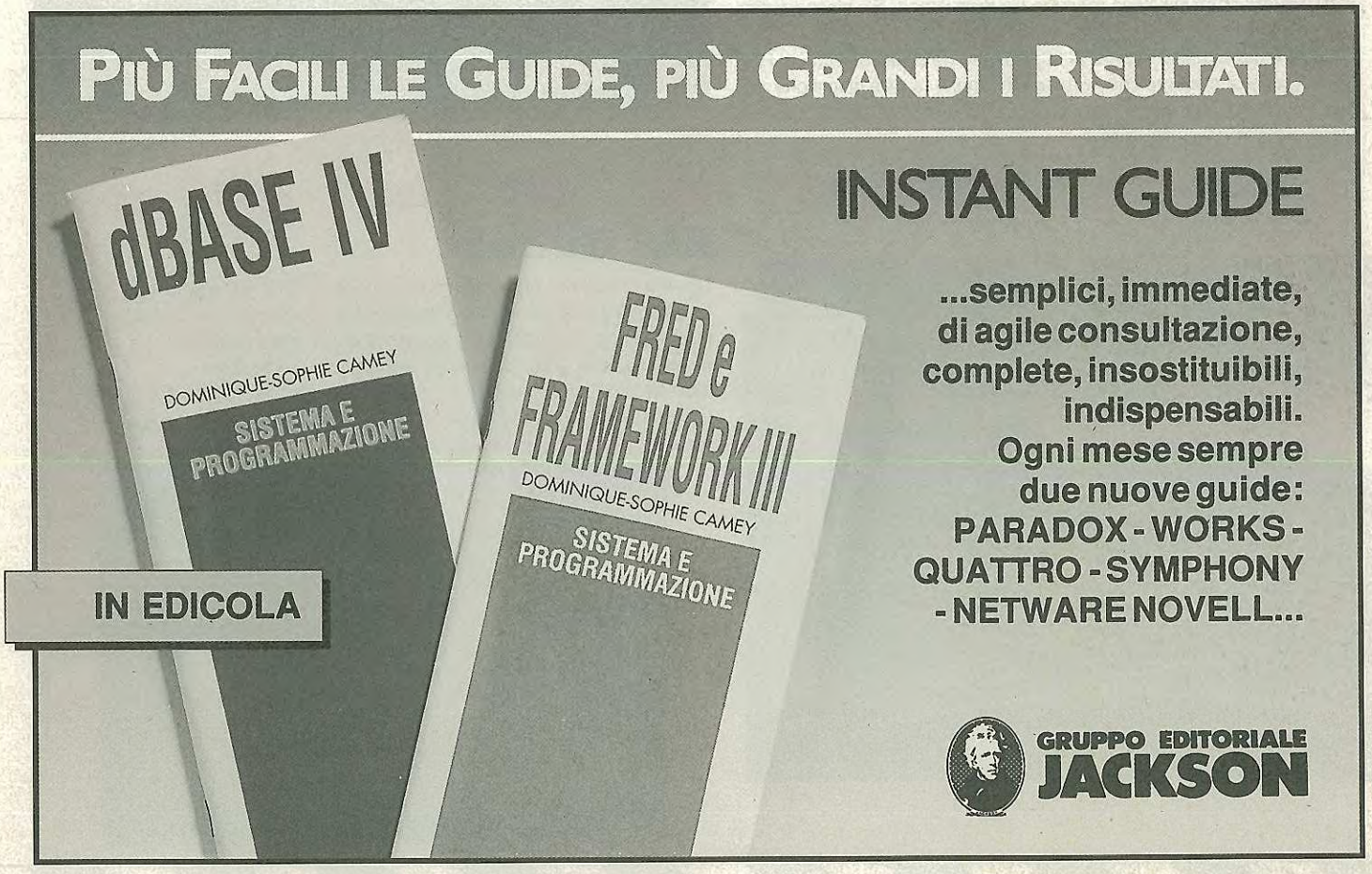
- Con la tecnologia che si evolve continuamente, possiamo sempre incorporare vecchi schemi di gioco che non erano stati sfruttati correttamente al tempo della loro prima comparsa.

- Dove andrà il mercato nel 1991?

- Dominerà il Super Famicom della Nintendo.

- David Jones potrebbe essere il prossimo yuppie scozzese?

- Ma stai scherzando? Ciao!!



Jazza's ARCADE

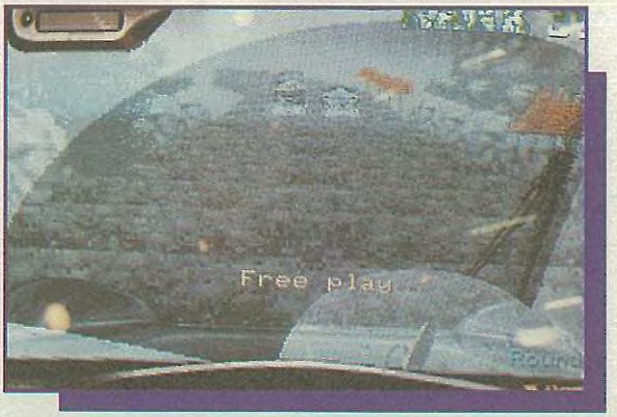
JAZ abbandona la redazione, scappa all'Olympia a vedere l'Amusement Trade Exhibition e scopre che tra i "seguiti" dei vecchi successi c'è anche qualche gioiellino degno di comparire al più presto nella sala giochi dietro l'angolo...

SEDETEVI E PIROETTATE!

La macchina più interessante in mostra all'ATEI era *R360* della SEGA, un coin-op che metterà letteralmente sottosopra il vostro mondo! Praticamente si tratta di un perfezionamento di *G-Loc* con cui potrete fare la cavalcata della vostra vita! Quando entrate nell'abitacolo della macchina una sbarra di sicurezza vi inchioderà al vostro posto e sarete pronti per la sarabanda! Appena inizia la partita tutto l'abitacolo gira e rotola a 360° in ogni direzione, così che spesso vi ritroverete capovolti nelle maniere più disgustose. E' un'esperienza unica e divertentissima, ma sorge spontanea una riflessione: il costo di *R360* è esorbitante, supera le 20.000 sterline (qualcosa come 45 milioni!) così è evidente che non saranno molte le sale giochi che potranno permetterselo, e il costo della partita sarà comunque salato. Ma ne vale la pena, provatelo!

RAD MOBILE

Un'altra anteprima presentata dalla SEGA all'ATEI era *Rad Mobile*, un gioco di guida che offre parecchie varianti di gioco, con diverse piste nelle quali dobbiamo affrontare le più svariate condizioni meteorologiche. Tecnicamente è senz'altro superbo e la tridimensionalità è realistica in maniera eccezionale, ma manca di una certa originalità e di quella scintilla in più che rende la maggior parte dei giochi di guida Sega così divertenti da giocare.



AIDON

MAD DOG McCREE

I primi coin-op al laser apparvero nel 1983 e sconvolsero il mondo arcade con la loro azione realistica, dal vivo, e la qualità delle immagini stile cartoon.
Tuttavia i primi modelli spesso erano inaffidabili (semplicemente il meccanismo del disco laser non era abbastanza robusto per certe sollecitazioni particolarmente "affettuose" da parte dei giocatori arrabbiati per l'insuccesso di una loro mossa) e c'erano troppi salti (i famigerati "buchi neri") quando il laser passava da un settore all'altro del disco per cercare la scena successiva (in pratica c'erano sempre almeno due possibilità, secondo che la mossa effettuata dal giocatore fosse giusta o meno).
Ed ecco che l'Atari, cioè la ditta che ci aveva fornito il videogioco al laser con la migliore interazione, il favoloso Firefox che utilizzava scene dell'omonimo film, ha deciso di revisionare tutto il marchingegno, rilanciando la tecnologia del disco laser con *Mad Dog McCree*.
Questo videogioco ci rimanda al tempo del selvaggio west, dove gli uomini erano veri uomini e gli Indiani erano visti maluccio, praticamente erano considerati da molti solo degli esseri da massacrare senza pietà.
Quale miglior situazione per mettere in pratica il vecchio adagio latino?! Infatti qui la storia era sempre la stessa: bisognava farsi strada a suon di rivoltellate! *MDMC* ci fornisce una gran varietà di situazioni con scenari dell'epoca, con una massa di persone che sbucano da ogni più piccolo anfratto.
Ma in questo caso non bisogna fare un tiro al bersaglio indiscriminato, anzi bisogna prestare attenzione a chi ci viene incontro disarmato.
In pratica bisogna capire quali sono i nemici da eliminare e chi invece rappresenta un amico da risparmiare: è una sorta di prova-riflessi, simile al vecchio *Bank Panic*.
Il gioco è suddiviso in varie fasi, in ognuno delle quali possiamo scegliere tra diverse scene; in ciascuna scena bisogna eliminare un certo numero di nemici che compaiono sì nei medesimi posti, ma fortunatamente non con la stessa successione.
All'inizio abbiamo un certo numero di colpi che possiamo sparare senza problemi finché non si scarica la pistola; a questo punto per ricaricarla è sufficiente rimetterla nella fondina o, più semplicemente, puntarla verso il basso tenendola verticale.
Quest'ultimo trucco è fondamentale nei duelli "face to face" che capitano di tanto in tanto, tra una scena e l'altra: qui bisognerebbe tenere la pistola nella fondina ed estrarla al momento opportuno (altrimenti risulta scarica), ma in certi casi è preferibile barare!
Esiste la possibilità di continuare la partita dal punto in cui siamo morti, ma non è possibile passare alla fase successiva finché non si completano tutte le scene della precedente: preparate quindi una buona scorta di gettoni!
La qualità dell'immagine è sbalorditiva, sembra di essere protagonisti di veri duelli dal vivo, e anche il sonoro è stupefacente: inevitabile quindi dare il massimo dei voti a *MDMC* quanto a grafica e sonoro.
Inoltre non ci sono assolutamente salti d'immagine: speriamo quindi che *MDMC* sia seguito presto da una schiera di giochi con le medesime qualità.

ATARI

GRAFICA	100
SONORO	100
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	90

ARCADE HIGHSCORES

Eccoci qua: questa è la pagina della sfida! Dopo aver pubblicato il mese scorso la classifica dei record inglesi, è ora la volta di quelli nostrani, raccolti con la collaborazione dello IASP, club di videodipendenti. I punteggi che vedete pubblicati sono tutti documentati da foto, ma costituiscono solo una base di partenza: dal prossimo mese verranno presi in considerazione anche le semplici segnalazioni, come fanno gli inglesi, anche se verranno valutate prima di essere inserite in classifica. Insomma, scrivete, anche solo una cartolina, ma non barate! E ricordate di mandarci anche i vostri dati completi (compreso il telefono).
L'indirizzo a cui scrivere è:
SFIDA AGLI INGLESI - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON - VIA POLA 9 - 20124 MILANO

1941
2.443.600 Luca Dossena (DOX), Milano
1943
1.804.460 Luca Dossena (DOX), Milano
AIR BUSTER
1.100.920 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
ALTERED BEAST (1 COIN)
567.900 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ARKANOID
982.920 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
BOSCONIAN
218.980 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BREAK THRU
404.100 Stefano Gilio (JEK), Bologna
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Stefano Gilio (JEK), Bologna
CABAL
3.523.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
CAPCOM BOWLING
300 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CASTLEVANIA
999.916 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
CRUSH ROLLER
743.930 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
DEFENDER
989.075 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
DEMON'S WORLD
1.010.230 Sergio Tellini (ASW), Firenze
DO! RUN RUN
2.200.710 Luca Dossena (DOX), Milano
DOUBLE DRAGON
999.990 Gilio+Tellini
ENDURO RACER
45.148.000 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
EXCITING HOUR
780.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
EXED EXES
1.675.100 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
EXERION
734.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
EXERIZER
980.500 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
EYES
999.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FIREFOX (PRO)
738.576 Luca Dossena (DOX), Milano
FLYING SHARK
10.050.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GALAXY FORCE
3.929.240 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
GAPLUS
2.156.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GHOSTS'N'GOBLINS
3.012.900 Sergio Tellini (ASW), Firenze
GRYZOR
1.464.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
HANG-ON
40.842.070 Sergio Tellini (ASW), Firenze
HOT CHASE
284.910 Sergio Tellini (ASW), Firenze
INSECTOR X
682.600 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
IRON HORSE
643.000 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
KARATE CHAMP 1
414.200 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze
KIKI KAIKAI
1.055.700 Luca Dossena (DOX), Milano
LEGEND OF HERO TONMA
632.100 Sergio Tellini (ASW), Firenze
MAD PLANETS
212.540 Luca Dossena (DOX), Milano
MARBLE MADNESS
204.860 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
MARCHEN MAZE
572.780 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
MEGAZONE
2.633.670 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
NEMO
1.173.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
NIBBLER
100.542.610 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
OUT RUN
63.570.460 Luca Dani (KEN), Vicenza
4' 42" 03 Luca Dani (KEN), Vicenza
PENGO
526.170 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
PSYCHIC 5
6.254.500 Paolo Bandini (AGO), Firenze
RETURN OF THE INVADERS
2.068.300 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
R-TYPE
1.098.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SCI
9.024.150 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SCION
128.560 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SCRAMBLED EGG
199.890 Luca Dossena (DOX), Milano
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SNAPPER
318.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SOLOMON'S KEY
99.914.760 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
STAR FORCE
719.600 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
STINGER
1.926.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
SUPER BURGER TIME
533.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
SUPER MARIO BROS.
1.537.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SUPER MONACO GP
5.044 Luca Dani (KEN), Vicenza
SUPER QIX
1.962.260 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER VOLLEYBALL
92.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
TETRIS (1 COIN)
997.723 Stefano Gilio (JEK), Bologna
THE LORD OF KING
1.058.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
THUNDER CROSS
10.592.680 Barbara Piras (EUR), Pavia
TOKI
612.350 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TROJAN
738.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
TUTANKHAM
563.500 Luca Dossena (DOX), Milano
VAN VAN CAR
377.750 Luca Dossena (DOX), Milano
WARDNER
5.686.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
WONDER BOY
1.821.330 Sergio Tellini (ASW), Firenze
WORLD TENNIS
106.000 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
XEVIOUS
2.309.400 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

KILLED GAMES

Jazza pigrone! Avete capito? Il boss è andato a farsi un giro in fiera, si è fatto chiudere dentro ed è stato tutta la notte a giocare con le ultime novità... e così era troppo stanco per scrivere ed ha buttato giù a malapena due paginette!
E quindi eccomi qui, costretto a tappare i buchi e a cercare di soddisfare la vostra bramosia di notizie sul mondo dei coin-op.
Ma questo mese anch'io sono un po' apatico, svogliato, per cui non avendo voglia di sfogliare il mio taccuino segreto non vi racconterò nessun trucco: aspetto che qualcuno di voi mi scriva per suggerirmi i suoi trucchi, strategie, ecc. (ricordatevi di mettere anche il telefono!).

Maurizio Miccoli

L'indirizzo a cui scrivere è:
KILLED GAMES - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED.ITORIALE JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

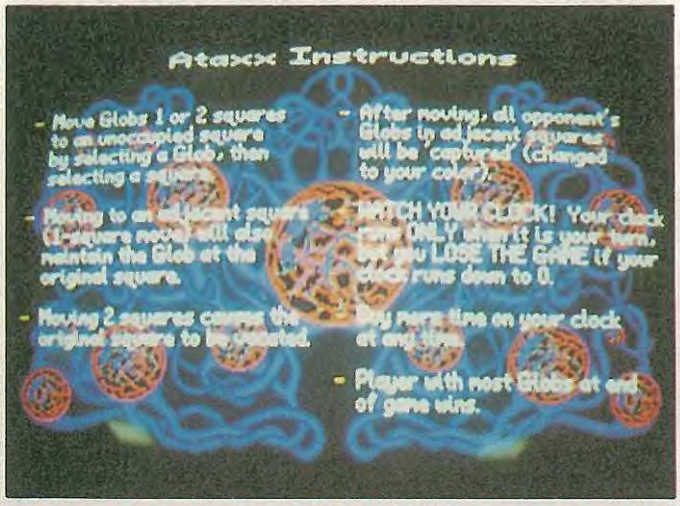
BLOOD BROS

Chi sono i "fratelli di sangue"? Primo indizio: la vicenda è ambientata nel selvaggio Far West.
Secondo indizio: questo gioco è soprannominato "*Cabal II*".
Risposta esatta: i protagonisti del gioco sono un cowboy e un indiano pellerossa (un capo, a giudicare dal piumaggio), che ingaggiano furiose sparatorie contro un nugolo di avversari agguerritissimi.
Insieme (se si gioca in due, naturalmente) attraversano in lungo e in largo il selvaggio continente nordamericano in un periodo non ben identificabile, visto che oltre ad una miriade di banditi e indiani ci bersagliano anche alcuni dirigibili e biplani.
Lo scopo del gioco è a scelta: possiamo sparare a tutto ciò che si muove oppure abbiamo la possibilità di fare più punti possibile, divertendoci a distruggere anche case, saloon, dirupi, montagne, carcasse varie, insomma tutto ciò che ingombra lo schermo e che ci dà fastidio.
L'unico particolare da non trascurare è che quando compare un'icona (dopo aver ammazzato o distrutto), rappresentante un punteggio o un'arma supplementare, bisogna anche andare a raccoglierla in fretta, prima che scompaia, per cui è preferibile farla cadere in una zona abbastanza tranquilla, senza proiettili vaganti.
Ma niente paura: anche in caso contrario possiamo sfruttare uno dei fattori favorevoli di BB che è proprio la possibilità di sparare ai proiettili avversari per eliminarli (anzi, alcuni ci regalano addirittura armi supplementari), ma è meglio non esagerare nell'essere spericolati, perché alcuni proiettili sono veloci come missili e quindi risulta arduo intercettarli.
I nostri spostamenti sono limitati a una linea orizzontale a fondo schermo, ma possiamo districarci da alcune situazioni pericolose facendo una capriola laterale (primo pulsante); il nostro campo d'azione invece è esteso a quasi tutto lo schermo ed è guidato da un mirino col quale inquadriamo il bersaglio dei nostri proiettili (che possono essere più potenti se raccogliamo le icone rappresentanti fucili e mitragliatori) e delle nostre bombe (per un totale quindi di tre pulsanti). Il gioco è articolato in stage, ciascuno dei quali è costituito da quattro ambienti; per completare un ambiente bisogna eliminare un tot numero di nemici, visualizzato da una linea tratteggiata posta a fondo schermo (FOE).
Nel quarto round di ogni stage bisogna fare due "giri" perché una volta eliminati i primi nemici ne compaiono altri ancora più bellicosi: nel primo stage un treno carico di banditi, nel secondo un mega-dirigibile sputafuoco, nel terzo tre avvoltoi giganti con relativi cuccioli, nel quarto una specie di anaconda, nel quinto...ve lo lasciamo scoprire.
In effetti non è difficilissimo arrivarci, anche perché è prevista la possibilità di continuare la partita, anche se per fortuna il punteggio si azzera.
Ah, mi dimenticavo (patetica imitazione del Tenente Colombo!)...
Ultimo consiglio: non fate troppo i furbini, non rimanete fermi in un quadro per colpire solo ciò che dà più punti perché altrimenti dopo un tot di tempo comparirà dal cielo un'aquila rossa, che vi piomberà sul capoccione...

ATAXX

Un filone di videogiochi che non ha mai avuto una grossa diffusione nelle sale giochi nostrane è quello dedicato ai giochi intelligenti, ai rompicampo, insomma alla strategia pura.
Ciò è dovuto al fatto che le

versioni arcade devono anche fare i conti con il cassiere, ragion per cui solitamente non ci vengono lasciati molti secondi per ragionare: si tratta di videogiochi con un lasso di tempo a disposizione molto limitato. Non fa eccezione a questa regola l'ultimo prodotto della Leyland, *Ataxx*, che si ispira palesemente ad *Othello*, famoso gioco di strategia.
Qui il campo di gioco è suddiviso in tante caselline quadrate, che però non sono tutte agibili: ad esempio nel primo quadro ci sono 49 posti (7 righe per 7 colonne), ma quattro sono occupati da pedine neutre, per cui le caselline da riempire si riducono a 45.
Si gioca con pedine bicolori, con una facciata rossa e l'altra blu, e lo scopo del gioco è riempire tutta la scacchiera con i pezzi del proprio colore o comunque averne più dell'avversario quando scade il tempo a nostra disposizione. Le pedine si possono spostare in due maniere: dopo aver "cliccato" su una nostra pedina possiamo posizionare il mirino apposito in una casella contigua alla prima (e in questo caso si creerà una nuova pedina del nostro colore) oppure far "volare" il nostro pezzo più lontano (ed allora la pedina cliccata scompare dal campo di gioco). Una volta posizionata la nuova pedina, tutte quelle contigue (cioè nel raggio di una caselle nelle otto direzioni) diventeranno del medesimo colore. Spiegato così *Ataxx* sembra abbastanza semplice, ma vi assicuriamo che giocandolo ci si fa prendere dalla frenesia dopo pochi attimi, perché il computer è inesorabile e ha il potere di trasformare le nostre mosse, che credevamo furbissime, in clamorose disfatte. Vi consigliamo quindi di cominciare a giocare selezionando all'inizio il livello di difficoltà più basso (esiste anche questa possibilità fortunatamente) e di non partire alla garibaldina: cercate prima di occupare completamente una certa zona abbastanza estesa e chiusa da un angolo, e solo dopo andate alla conquista dello spazio occupato dall'avversario.



RAIDEN

Al sottoscritto piacciono un po' tutti i generi di videogiochi (con qualche piccola insofferenza per i platform game a "scivolamento", come *Mario Bros*), ma sicuramente i prediletti sono gli shoot 'em up. Ultimamente questo genere è infestato dai progressive-game, nei quali si riesce a fare un gran macello finché non si muore la prima volta, ma poi bisogna sudare per recuperare la situazione. Questo perchè la velocità degli avversari, e soprattutto dei loro colpi, si incrementa rapidamente con l'avanzare del gioco e l'unica maniera di pareggiare la situazione è aumentare anche la nostra velocità raccogliendo gli appositi simbolini.
In *Raiden* questo per fortuna non succede: la velocità degli avversari è notevole sin dall'inizio, ma così anche noi. La nostra potenza di fuoco può essere incrementata in tre maniere diverse: raccogliendo le lettere si potenziano i missili (con la "M" li spariamo dritti a raggiera davanti a noi, con la "H" diventano auto-cercanti), mentre con i quadratini colorati aumentiamo l'intensità della mitragliatrice (con quello rosso spariamo a ventaglio, con quello azzurro con una specie di raggio laser del medesimo colore).Ci sono poi le bombe, che meritano un discorso a parte: se è vero che lanciarne una spesso ci salva da situazioni irrecuperabili (perché nel suo raggio d'azione circolare elimina anche i proiettili avversari), bisogna considerare anche che alla fine di ogni fase ciascuna bomba rimasta viene moltiplicata per le bandierine gialle che abbiamo raccolto lungo la strada, dandoci così un bonus di parecchie migliaia di punti! *Raiden* è un gioco a scorrimento verticale e laterale, nel senso che in alcuni punti il campo di gioco è largo più di una schermata, per cui bisogna stare attenti a spostarsi perché potremmo far comparire qualche nemico nascosto alle nostre spalle. Questo in effetti già succede nel gioco normale: gli elicotteri, i carri armati, le fortezze volanti e ogni altro ritrovato bellico può comparire infatti da qualunque parte dello schermo, e spesso lo si può individuare dal fatto che appaiono prima i proiettili che il fetente ha sparato verso di noi. I mostri finali vomitano una quantità enorme di proiettili prima di capitolare, ma a questo ormai siamo già abituati; una notizia che invece vi solleticherà è che esistono dei bonus nascosti, che sono rivelati dal fatto che i proiettili che spariamo si fermano anche se in quel punto non è visibile alcun bersaglio.
Buona caccia, quindi.

Telefono
Fax
Posta

ALEX
COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

AMIGA

ARCADE

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

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

STRATEGIA / SIMUL

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

F-19 STEALTH FIGHTER	69.000
F-29 RETALIATOR	49.000
FALCON MISSION DISK	49.000
FALCON MISSION DISK 2	39.000
FIGHTER BOMBER	59.000
FLIGHT SIM II	99.000
F. BOMBER MISSION DISK	29.000
GOLD OF THE AMERICAS	72.000
IMPERIUM	45.000
M-1 TANK PLATOON	TELF.
M-4 SHERMAN	25.000
MAGIC FLY	49.000
MIDWINTER	69.000
MIG-29	TELEF.
PIRATES	59.000
POPULOUS	45.000
POPULOUS PROM. LAND	21.000
▶ **POWERMONGER**	**59.000**
RINGS OF MEDUSA	49.000
SECOND FRONT	69.000
SIM CITY	59.000
SIM CITY-TERRAIN EDITOR	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
SUPREMACY	59.000
TEAM YANKEE	TELEF.
THE LOST PATROL	49.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
USS JOHN YOUNG	49.000
VENOM WING	TELEF.
WARHEAD	49.000
▶ **WHITE DEATH**	**59.000**
WINGS	49.000
XIPHOS	TELEF.

SPORT / AZIONE

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

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

ADVENTURE / R.P.

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

MS-DOS

ARCADE

AFTER BURNER	59.000
BLOCK OUT	29.000
BLOOD MONEY	59.000

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

STRATEGIA / SIMUL.

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

ADVENTURE / R.P.G.

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

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

SPORT / AZIONE

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

PUOI ORDINARE:

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

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

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

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

BYTESIZE

AMSTRAD

BENVENUTI NEI BYTESIZE!

Ecco una nuova rubrica che contribuisce a cambiare il look di C+VG. Abbiamo fatto sparire le vecchie Update e Budget per lasciare posto a tutte le nuove realizzazioni che non riusciamo a inserire nel corpo principale della rivista, che recensiremo in questa nuova rubrica. Bytesize si occupa di tutte le macchine, e conterrà numerose recensioni di budget. Come nel settore della rivista dedicato ai successi di C+VG abbiamo inserito un riquadro intitolato IN ARRIVO! , ovvero un elenco di tutti i giochi di imminente (da cui il nome) recensione sulle pagine di C+VG. Non perdetevi i prossimi numeri per le recensioni complete dei giochi presenti in questa lista.

Ci spiace dirlo, ma si tratta di un mese triste per i possessori di Amstrad... solo sei budget, di cui appena tre sufficienti...

IN ARRIVO!

TITOLO	SOCIETA'
SCI	OCEAN
PLOTTING	OCEAN
PANG	OCEAN
BATTLE COMMAND	OCEAN
TOKI	OCEAN
NIGHT SHIFT	US GOLD
SUPER MONACO GP	US GOLD
GAUNTLET III	US GOLD
SHADOW DANCER	US GOLD

OPERATION WOLF

HIT SQUAD

Op Wolf è un classico delle sale giochi e un vecchio hit di C+VG, e ora eccolo in riedizione economica. Lo scopo è fra i più semplici: sparare forsennatamente sui nemici nel corso di sei livelli di gioco e riuscire a salvare gli ostaggi tenuti prigionieri. *Operation Wolf* è stata una delle migliori conversioni per 16-bit, e anche su Amstrad presenta una grafica coloratissima e una giocabilità esemplare... e per di più costa davvero poco!

GLOBALE **85%**

TURBO KART RACER

PLAYERS

Turbo Kart Racer può anche essere definito divertente, ma non raggiungerà certo mai il titolo di "simulazione"! Lo scorrimento scattoso e i kart monocromatici che traballano sullo schermo non ispirano molta fiducia, e il tutto viene coronato da una frustrante assenza di giocabilità che contribuisce drammaticamente a rendere questo gioco un disastro pressochè totale.

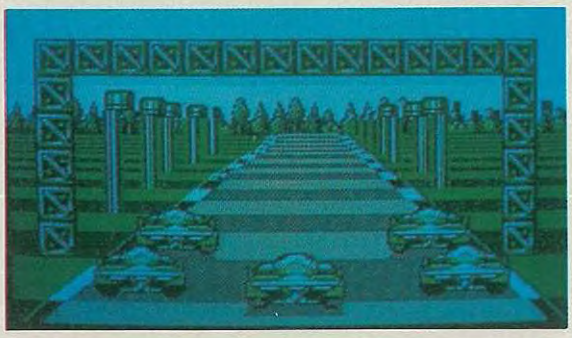
GLOBALE **22%**

IMPOSSIBALL

PLAYERS

Questa riedizione del gioco della Hewson ci vede al comando di una sfera che dovrà attraversare saltellando una miriade di livelli a scrolling orizzontale. A complicare un pò la vita ci sono gli onnipresenti ostacoli mortali che andranno oltrepassati per evitare una brutta fine. Anche se è un pò difficile e non molto colorato, *Impossiball* è un gioco che merita un'occhiata.

GLOBALE **80%**

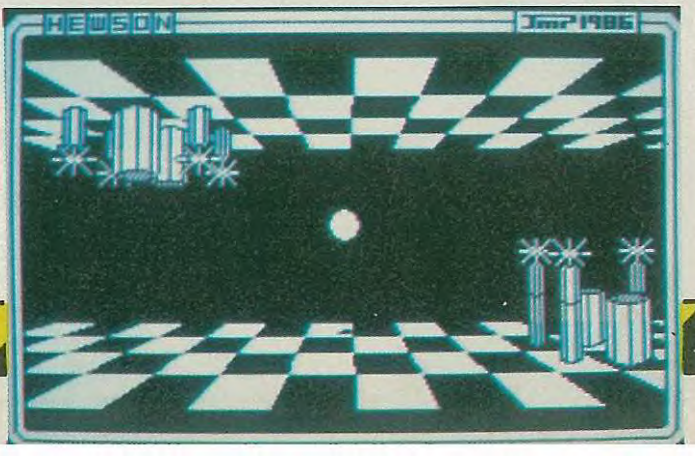


WEC LE MANS

HIT SQUAD

Un'altra conversione di un successo a gettoni che vi mette al volante di una Jaguar lanciata sul celeberrimo circuito di Le Mans. Ben ricevuto alla sua prima pubblicazione, *WEC Le Mans* rimane anche in questa versione un eccellente e divertentissimo gioco di guida.

GLOBALE **88%**



BYTESIZE

AMIGA

Dopo l'invasione delle mega-realizzazioni natalizie sul fronte dell'Amiga non è comparso più niente di nuovo. Primadonna di questo mese è il sorprendente *Speedball 2*... Vai con le recensioni!

IN ARRIVO!

TITOLO	SOCIETA'
NAVY SEALS	OCEAN
SECRET OF MONKEY ISLAND	US GOLD
HYDRA	DOMARK
TOKI	OCEAN
CRUISE FOR A CORPSE	US GOLD
EPIC	OCEAN

SPEEDBALL 2

IMAGEWORKS

Incredibile! La versione ST era ottima, ma quella per Amiga è proprio il massimo! Scrolling fluidissimo, trentadue colori e sonoro galattico (si sente persino il venditore di gelati che urla in mezzo alla folla!). La favolosa musica d'introduzione è stata composta dal nuovo complesso dei Nation 12. Per quanto riguarda giocabilità e originalità, *Speedball 2* è probabilmente il miglior gioco sportivo che si sia mai visto su Amiga! Se non correte a comprarlo siete proprio bacati...

GLOBALE **97%**

OBITUS

PSYGNOSIS

Nuova T-shirt della Psygnosis per quest'ultima stravaganza grafica che abbiamo recensito anche in formato "completo". Rispetto alla media dei giochi Psygnosis è piuttosto deludente, ma c'è una grafica incredibilmente realistica... per quel che possa valere in un gioco senza spessore.

GLOBALE **64%**

DRAGON'S LAIR: TIMEWARP

READYSOFT

Se avete già comprato *Dragon's Lair*, *Space Ace* e *Escape from Singe's Castle* e vi sono piaciuti, questo vi farà impazzire. Il problema è che come i suoi predecessori non c'è interazione: è sufficiente muovere il joystick nella direzione giusta al momento giusto per far proseguire il cartone animato (comunque molto simpatico). Tanto di cappello alla grafica, ma i giochi veri sono ben altra cosa.

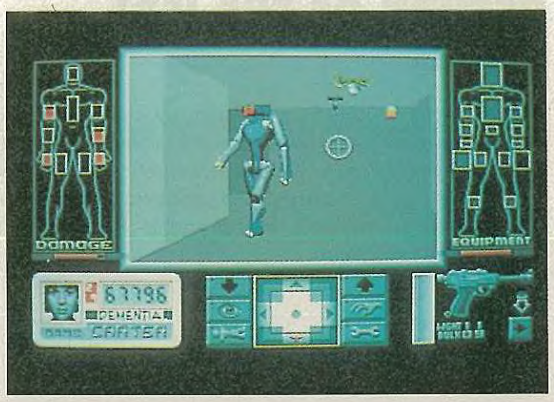
GLOBALE **42%**

WRATH OF THE DEMON

READYSOFT

E' la solita vecchia storia: non basta una bella grafica per fare un bel gioco. *Wrath of the Demon* ricade proprio in questo caso: il gioco ha una grafica stupefacente e un sonoro simile a quello di *Shadow of the Beast* della Psygnosis, ma manca totalmente di giocabilità. Peccato, perchè l'idea di base non era nemmeno tanto male...

GLOBALE **55%**



LA SAGA DEI DATA DISK

Finalmente! I fan di *Dungeon Master* apprezzeranno sicuramente il data disk che segue il celeberrimo *Chaos Strikes Back*. Nonostante ci sia la possibilità di controllare personaggi più potenti dell'originale, sembra più difficile del solito da comandare, quindi i meno esperti farebbero meglio a fare prima un po' di pratica su *Dungeon Master*. La Core Design ha invece realizzato un data disk per *Corporation*. Il gioco è lo stesso di prima, ma ci sono nuovi mostri da blastare. Costa poco, ed è un'ottima ragione perchè non manchi nelle vostre collezioni.

BYTESIZE

C64

IN ARRIVO! TITOLO	SOCIETA'
SUPER MONACO GP	US GOLD
SKULLS AND CROSSBONES	DOMARK
HYDRA	DOMARK
NAVY SEALS (cartuccia)	US GOLD
TOKI (cartuccia)	US GOLD

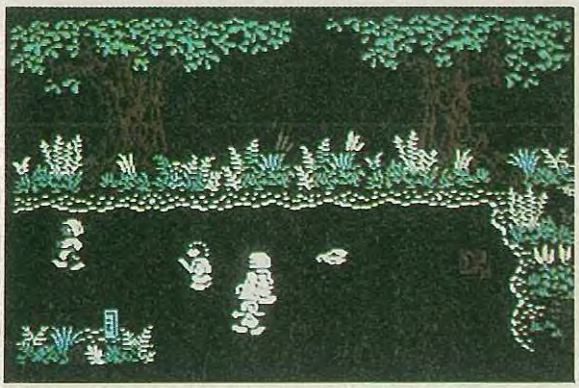
Gli unici due giochi degni di nota apparsi sul glorioso C64 negli ultimi tempi sono *Creatures* della Thalamus (favoloso!) e *Summer Camp*. Ma bando alle ciance: spostiamoci a Budget, Arizona, per cominciare la panoramica di questo mese.

BATMAN: THE CAPED CRUSADER

HIT SQUAD

E' ora di spolverare il mantello e tornare in strada per combattere il crimine con l'aiuto di Batman, l'eroe abbigliato come una ballerina classica che nel suo ridicolo abitino attillato (non certo quello del film) saltellerà a passo di musica per le vie di Gotham... La violenta azione del gioco non è male, e il vostro compito è di risolvere i due casi proposti.
Con pochi soldi ci si porta a casa un gioco molto divertente: forse uno dei migliori budget in circolazione.

GLOBALE **83%**



FIRELORD

PLAYERS

Questa avventura dinamica della Hewson non ebbe molto successo quando uscì su Spectrum parecchi anni fa, e anche la conversione su C64 non è niente bene: è rimasto tale e quale con tutta la sua ripetitività ed eterne ricerche. Il concept del gioco è davvero datato, e *Firelord* risulta quindi noioso rispetto agli standard attuali.

GLOBALE **61%**

SPECTRUM

Corrono tempi duri anche per i possessori di Spectrum: tre giochi di cui solo uno decente. Speriamo in meglio per il mese prossimo!

IN ARRIVO! TITOLO	SOCIETA'
TOTAL RECALL	OCEAN
TOKI	OCEAN
SUPER MONACO GP	US GOLD
GAUNTLET III	US GOLD
HYDRA	DOMARK
SKULL AND CROSSBONES	DOMARK
SHADOW DANCER	US GOLD

RETURN OF THE JEDI

HIT SQUAD

Si tratta del terzo episodio della famosissima trilogia, e si differenzia dai suoi due predecesori perchè sfrutta un'impostazione di schermo simile a quella di *Zaxxon* al posto della grafica vettoriale ma, nonostante questo, la conversione per Speccy del coin op della Atari è monotona e sicuramente NON divertente. Raccomandato solo ai fan del film e del coin op.

GLOBALE **43%**

TOP CAT

HI-TEC

Il vecchio Top Cat e la sua gang sono tornati per salvare Benny la Palla dai gatti che cercano di farne un sol boccone e dalle mani di un viscido maggiordomo. Qualche anno fa i giochi della Hi-Tec erano un po' caotici, ma i tempi sono cambiati e questa volta ci sono effetti grafici molto belli e uno schema di gioco divertentissimo che coinvolgerà a lungo chiunque. Dategli un'occhiata!

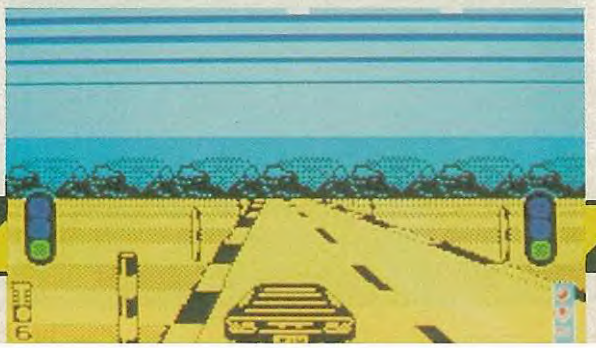
GLOBALE **82%**

MIAMI TURBO GT

PLAYERS

Questa è l'unica versione decente di questo giochino sullo stile di *Chase HQ*, anche se bastano poche partite per far sparire ogni traccia di divertimento, lasciando il posto alla noia totale. Chi ama i giochi di guida farebbe meglio a rivolgersi a *WEC Le Mans*.

GLOBALE **72%**



IVELOCISSIMI

konix

CADARIO

I joystick anatomici con microswitch, dal design rivoluzionario, grazie alla loro praticità e alla loro impugnatura, ti permetteranno una risposta immediata e veloce ad ogni tuo movimento.

SPEEDKING *£ 29.000*

SPEEDKING *AUTOFUOCO £ 33.000*

NAVIGATOR *AUTOFUOCO £ 39.000*

NAVIGATOR AUTOFUOCO

SPEEDKING
SPEEDKING AUTOFUOCO

Konix is a trading name of Betterneat Limited

LEADER
DISTRIBUZIONE

BYTESIZE

MEGADRIVE

IN ARRIVO! TITOLO	SOCIETA'
MIDNIGHT RESISTANCE	RENO
SPIDERMAN	TOHO
RAIDEN	SEGA

Perdincibaccolinciolina! Per il Megadrive stanno uscendo un bulacco di giochi, sia ufficiali che da importatori paralleli, però ce ne sono pochi davvero belli! Fra le varie cose, abbiamo visto *Zany Golf* della Electronic Arts, *ESWAT* della Virgin, *Arnold Palmer's Golf*, *Super Real Basketball*, *Super League Baseball*, *Moonwalker*, *Ghostbusters*, *Twin Hawk* e *Phantasy Star II*, e chi più ne ha più ne metta. Sono tutti gran bei programmi a parte *World Soccer*, che non offre nessuna innovazione a un genere ormai inflazionato.
Qui presentiamo un pò di cartucce importate parallelamente tanto per farvi lustrare un pò gli occhi...

WONDERBOY 3

SEGA

E' ora di eliminare il male dalla faccia della Terra e prepararsi a un'altra avventura in questo misto di piattaforme e shoot 'em up. Con la sua grafica tonda e il sonoro entusiasmante, *Wonderboy 3* all'inizio è abbastanza esaltante, ma l'azione è talmente monotona che ci si annoia dopo pochi quadri. Raccomandato solo ai patiti del gioco a gettoni.

GLOBALE **67%**

GAIN GROUND

SEGA

Immaginatevi un *Gauntlet* senza scrolling (e senza divertimento...): lo scopo proposto da *Gain Ground* è di raggiungere l'uscita dello schermo che si trova sul lato opposto rispetto a quello sul quale si appare, uccidendo i guardiani che si incontrano sul percorso. E' molto semplice e molto noioso. Per spendere i propri soldi in una simile boiata si deve essere completamente pazzi: il modo migliore di utilizzare la cartuccia è come spessore sotto a un mobile sbilenco...

GLOBALE **49%**

DARIUS 2

TAITO

Che cosa sarà mai? Forse un altro shoot 'em up a scorrimento orizzontale con armi extra da raccogliere? Nooo... Ma quand'è che i programmatori si metteranno a scrivere delle cose un pò originali? Ad ogni modo, bisogna ammettere che *Darius 2* ha dei gran begli effetti grafici e un buon sonoro, accompagnati da una discreta giocabilità. Però, *Hellfire* e *Thuderforce III* sono sempre il massimo...

GLOBALE **79%**

HEAVY UNIT

TOHO

Ecco un'altra possibilità di lanciarsi su di un terreno ostile a scorrimento multidirezionale scatenando la propria violenza fotonica addosso a ogni sorta di mostro meccanico e non. Anche se non molto bello da vedere, *Heavy Unit* è un gioco divertente, che tuttavia non riesce a raggiungere i livelli del fantastico *Hellfire*.

GLOBALE **75%**

SWORD OF SODAN

ELECTRONIC ARTS

Vi ricordate di *Sword of Sodan* su Amiga? C'erano una grafica brillante e un sonoro eccellente, ma la giocabilità era praticamente inesistente. Sul Megadrive è la stessa cosa, solo che in questo caso grafica e sonoro sono orribili! E' una pizza micidiale, e si rischia di addormentarsi sulla console già dalla seconda partita!

GLOBALE **57%**

BYTESIZE

PC&COMPATIBILI

IN ARRIVO! GIOCO	SOCIETA'
SIM EARTH	MAXIS/OCEAN
RETALIATOR	OCEAN
BATTLE COMMAND	OCEAN
HARD DRIVIN' II	DOMARK
MIG 29	DOMARK
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	US GOLD
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	US GOLD

Questo mese sono in arrivo molte novità per PC, e per nostra fortuna la maggior parte di esse sono ottime! Ricordate sempre che quasi tutti i giochi d'azione sono stati concepiti per girare sul veloce 286: noi abbiamo provato tutti i giochi sia su una macchina che girava a 26 MHz (quindi molto veloce), sia su una a 13 (abbastanza veloce), sia su un Amstrad 2086 a 8 Mhz (parecchio lento).

4D SPORTS DRIVING

MINDSCAPE

Guidate 11 velocissime auto su un tracciato che potete progettarvi da soli, ostacoli compresi: slalom, tubi, salti e collinette. Se giocate con un PC veloce l'effetto di accelerazione sarà enorme, e *Hard Drivin'* al confronto sparisce. Le macchine sotto i 12 MHz presentano un gioco un pò diverso e meno impressionante, nonostante lo splendido scenario.

GLOBALE **84%**

OIL'S WELL

SIERRA

Oil's Well era già un gioco vecchio nel 1984 sugli 8-bit, e ora si ripresenta con 256 sfumature di colore su PC. Si guida un tubo attraverso un labirinto per riparare le perdite d'olio evitando nel contempo insetti mutanti. Gioco estremamente semplice e ben poco affascinante nonostante i 256 colori!

GLOBALE **65%**

ELVIRA

ACCOLADE

Aiutate la regina dell'horror a tornare in possesso del suo castello ancestrale in questa avventura dalla grafica stupenda della Horrorsoft. Il metodo di comando è semplice da usare, e i problemi offerti dal gioco sono resi più affascinanti da grafica e sonoro. Attenzione, però, perchè anche i "duri" dello staff di C+VG hanno dovuto ammettere che alcune sequenze erano davvero da voltastomaco. Se per voi la cosa non è un problema (e il prezzo neanche...) correte a comprarlo senza aspettare nemmeno un istante!

GLOBALE **84%**

STELLAR 7

DYNAMIX

Un altro revival di un vecchio gioco, ma questa volta stupendo, con effetti 3D eccezionali (soprattutto sulla VGA) e immense orde di robot e veicoli nemici da blastare. Se avete un 286 e vi piace la distruzione globale non potete farne a meno.

GLOBALE **96%**

ALPHA WAVES

INFOGRAMES

Un gioco di piattaforme astratto in 3D un cui si guida un "coso" saltellante attraverso dei labirinti per raccogliere dei cristalli. La Infogrames dice che la frequenza di immagini e sonoro genera stati mentali di particolare rilassamento, ma noi ci crediamo poco... Gioco originale e divertente per un po', ma troppo frustrante per coinvolgere a lungo.

GLOBALE **70%**

LINKS

US GOLD/ACCESS

Per chi ha già *Leaderboard*, la famosa simulazione di golf in 3D con buche e colline, questa versione migliora la cosa con grafica a 256 colori in VGA. Lo scenario è realistico in maniera stupefacente, e i musicisti hanno addirittura riprodotto i canti degli usignoli nel tentativo di fare tutto il possibile per distinguerlo dagli altri giochi di questo tipo e di renderlo un'esperienza completa. Quello che crea problemi è che a ogni tiro servono parecchi secondi per "scolpire" il paesaggio, riservando così questo gioco solo alle persone più pazienti. I fan del golf lo adoreranno, ma *PGA Tour Golf*, nonostante sia meno bello, è molto più giocabile.

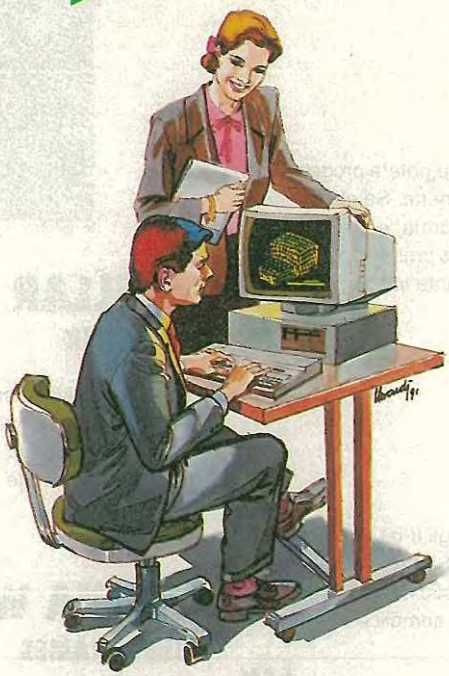
GLOBALE **80%**

ABACUS: MOSTRA-MERCATO DELL'INFORMATICA E DELLA TELEMATICA
PER LO STUDIO, L'HOBBY, LA CASA.

VEDI

Computer per la scrittura, il disegno, il gioco, la musica, le lingue; libri elettronici; telefoni mobili e cellulari, segreterie, fax e modem, videotext, elettrodomestici intelligenti e tutti i prodotti che "telematizzano" la casa.

PROVA



Abacus è il primo salone europeo dell'informatica e della telematica destinate al mercato "consumer": per la felicità di famiglie, studenti, docenti e professionisti, che vedranno e proveranno direttamente ciò che stanno cercando.

COMPRA

Dopo la prova, l'acquisto: Abacus è anche il primo grande supermarket dell'informatica e della telematica, in cui è possibile confrontare prezzi e afferrare al volo offerte speciali o novità per portarsele subito a casa.

ABACUS

9-13 MAGGIO 1991

FIERA MILANO

ORE 9-18, INGRESSO GRATUITO, FIERA MILANO, P.zza GIULIO CESARE, P.ta ALBERGHIERA.

SYNCRONIA

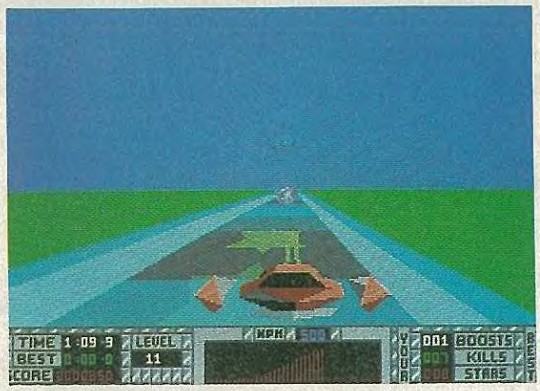
BYTESIZE

ATARI ST

Mese deludente per i possessori di ST, che si dovranno accontentare delle recensioni di *STUN Runner* e del noioso *World Championship Soccer*: menomale che c'è *Crime Wave* ad alzare la media ...

IN ARRIVO!

TITOLO	SOCIETA'
NARC	OCEAN
NAVY SEALS	OCEAN
EPIC	OCEAN
HYDRA	DOMARK
SUPER MONACO GP	US GOLD
GAUNTLET 3D	US GOLD
CYBERCON III	US GOLD
TOKI	OCEAN
HARD DRIVIN'	DOMARK



STUN RUNNER

DOMARK

STUN Runner su Amiga non era certo il massimo, e sfortunatamente su ST è anche peggio! La grafica vettoriale scattosa (ancora più lenta di quella dell'Amiga!) e mancanza totale di una qualsivoglia sensazione di velocità lo rendono uno di quei giochi fatti apposta per essere abbandonati sugli scaffali dei negozi!

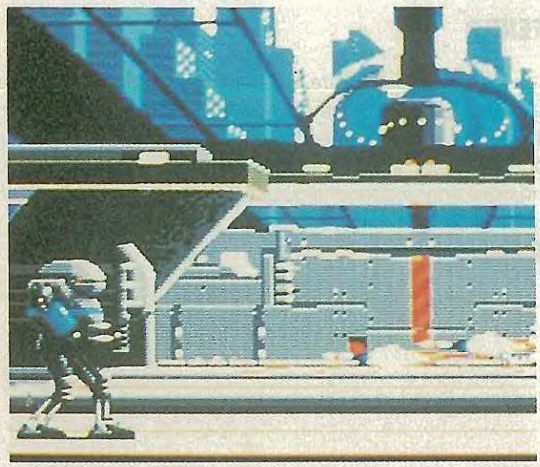
GLOBALE **37%**

METAL MASTERS

INFOGRAMES

Finalmente qualcuno ha fatto un gioco di combattimenti fra robot! In *Metal Masters* si guida un mobile suit per distruggere un sacco di nemici e fare più soldi possibile La grafica è ottima (anche se le animazioni sono "strane"...), e manca solo quel pizzico in più che lo avrebbe potuto rendere un classico.

GLOBALE **85%**



OPERATION NEPTUNE

ACTION 16

Sul retro della confezione c'è scritto "Combattimenti sottomarini incredibilmente realistici" ma, onestamente, è un gioco credibile quanto le scuse di IUR quando porta in ritardo i suoi articoli. Nonostante delle buone idee di base, è un gioco estremamente noioso e un acquisto sconsigliabile.

GLOBALE **56%**

CRIME WAVE

US GOLD/ACCESS

La figlia del presidente è stata rapita (mamma mia, che originale...) ed è vostro compito ritrovarla usando come al solito un sacco di violenza! A dir la verità è un clone di *NARC*, ma con qualche aggiuntina. Se vi era piaciuto il coin op della Williams e adorate l'ultraviolenza non potete lasciarvelo scappare.

GLOBALE **85%**

BLINKY'S SCARY SCHOOL

ZEPPELIN 16 BIT

In questo platform game si interpreta il ruolo di Blinky, un fantasma che cerca di bloccare le attività criminose di Laird McTavish. C'è una buona grafica, giocabilità eccezionale e un prezzo attraente. Uno dei migliori giochi del mese.

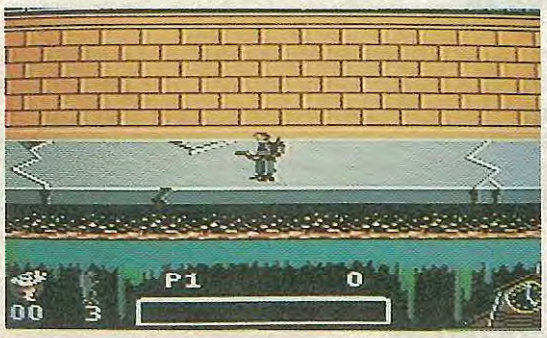
GLOBALE **80%**

BYTESIZE

NINTENDO

Questo mese sono uscite davvero moltissime nuove cartucce per il NES... ma solo in America! Noi abbiamo recensito in formato "grasso" lo stupendo *Snake, Rattle 'n' Roll* e *Solar Jetman*. Qui ci sono un pò di notizie sugli altri titoli, che però non sappiamo ancora se e quando verranno importati nel nostro paese.

IN ARRIVO! TITOLO	SOCIETA'
GREMLINS 2	NINTENDO
SUPER SPIKE VOLLEYBALL	NINTENDO



GHOSTBUSTERS 2
NINTENDO

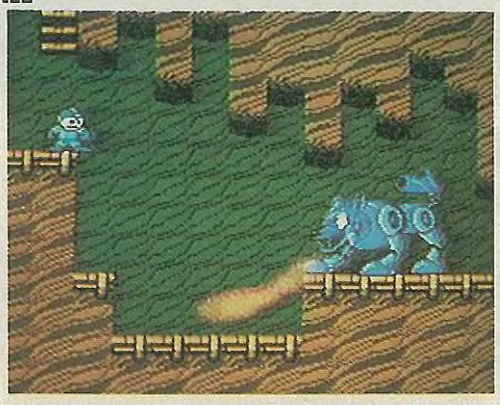
Avete presente *Ghostbusters*? Certamente sì, e questo è il seguito del famosissimo gioco arrivato miracolosamente anche sul NES. Il gioco è diviso in sottogiochi accomunati dalla presenza di fantasmi ed ectoplasmi. Purtroppo, se si eccettuano un paio di sane risate, come gioco offre solo una grafica povera, un sonoro scadente e quindi non è certo all'altezza delle aspettative di mezzo mondo.

GLOBALE **61%**

MEGAMAN 2
NINTENDO

Il Dottor Wily è tornato: e l'unico che può sconfiggere tutti i suoi robot, rubare le loro armi e aprirsi un varco verso il castello di Wily per sconfiggerlo definitivamente è Megaman. Questo capolavoro a base di piattaforme può essere battuto solo dalla serie di Mario! Compratelo non appena lo vedete, e non ne rimarrete delusi!

GLOBALE **95%**



RESCUE
NINTENDO

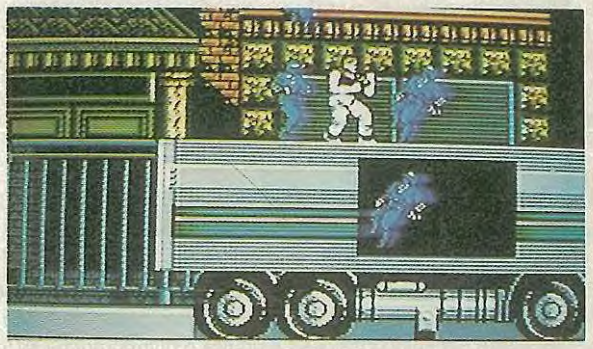
I terroristi hanno occupato l'ambasciata, e il vostro compito è di infiltrarsi al suo interno per eliminarli senza farsi trasformare in colabrodi in divisa. Bisogna fare attenzione a non uccidere gli ostaggi, che vanno invece salvati. Il gioco si divide in sottosezioni tutte molto divertenti ma anche molto difficili. Anzi, troppo difficili: forse meglio lasciar perdere.

GLOBALE **58%**

BAD DUDES
NINTENDO

Nella conversione di *Dragon Ninja* bisogna eliminare altri esseri umani impiegando tutta la violenza possibile. Grafica tremolante, sonoro monotono e giocabilità zero la rendono una cartuccia decisamente da fuggire come la peste. Decisamente meglio *Double Dragon 2*.

GLOBALE **49%**



PINBOT
NINTENDO

Ecco un altra perla della Rare, quella di *Snake*, *Rattle 'n' Roll* e *Solar Jetman*. Questa conversione di un classico flipper della Williams permette di accumulare milioni di punti bonus e possiede una grafica spettacolare, una colonna sonora super e messaggi digitalizzati in abbondanza. Aggiungete una giocabilità perfetta, e ottenete un titolo che non ci si può far scappare!

GLOBALE **90%**

BYTESIZE

PC ENGINE

IN ARRIVO! TITOLO	SOCIETA'
PARASOL STARS	TAITO
HELLFIRE	TOAPLAN
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATORS	TAITO

Questa console è abbastanza diffusa in Italia nonostante venga importata solo parallelamente. Le microcartucce uscite questo mese sono molte e varie... Date un'occhiata qui sotto!

TOY SHOP BOYS

HUDSON

Scorrimento verticale e azione in quantità mentre si guidano tre pazzoidi volanti sopra il Paese dei Balocchi. Si tratta del solito shoot 'em up (con le armi da raccogliere e i guardiani di fine livello), ma reso un tantino originale dalla possibilità di far muovere il personaggio principale nell'ambito di una formazione e selezionare un'arma. Non male ma niente di particolarmente fuori dal comune.

GLOBALE **70%**

OUT RUN

NEC

Sono passati dei secoli, ma finalmente il gioco di guida più famoso del mondo è arrivato anche su PC Engine! Sonoro e grafica vanno bene e il gioco in sé stesso è veloce, ma non vi ci vorrà molto per terminarlo. Non fatevi distrarre dalla grafica stupenda o dalla bionda tutta curve che vi siede accanto: potreste andare a sbattere da qualche parte! Consigliato solo ai superappassionati di questo genere.

GLOBALE **70%**

THUNDERBLADE

NEC

Un'altra conversione da un coin op della Sega, che ci vede questa volta ai comandi di un superelicottero che si lancia a tutta velocità contro carri armati e aerei nemici. In sala giochi non era certo il massimo, e anche questa conversione soffre di grafica poco convincente e sonoro piuttosto sgradevole. Che delusione!

GLOBALE **46%**

ST DRAGON

AICOM

In questa conversione dalla macchina a gettoni della Jaleco ci sono nemici da blastare in abbondanza. L'unico grosso difetto di questo gioco è il suo livello di difficoltà: micidialmente complicato! Riusciranno a divertirsi solo i superesperti della versione da bar, mentre i principianti si innervosiranno subito. Provatelo prima di comprarlo.

GLOBALE **77%**

CHAMPION WRESTLING

TAITO

C'è stato un momento in cui tutti producevano giochi di wrestling, ma questo era uno dei peggiori. La grafica è piuttosto scarna e il sistema di comando caotico, decisamente troppo difficile da controllare. Dimenticatelo anche se il vostro idolo si chiama Ultimate Warrior!

GLOBALE **44%**

CYBER COMBAT POLICE

FACE

Questo gioco assomiglia un pò a *ESWAT* e vede un coraggioso poliziotto solitario combattere contro vari criminali per guadagnarsi da vivere. Grafica e sonoro sono appropriati, ma con una sola vita è difficile arrivare lontano. Senza alcun dubbio un gioco estremamente difficile. Se siete dei fan accaniti di *ESWAT* su Engine dategli un'occhiata, ma non aspettatevi troppo.

GLOBALE **67%**

BYTESIZE

MASTER SYSTEM

Cos'hanno in comune *Michael Jackson*, *World Cup* e *Dick Tracy*? Sono tutti e tre nuovi giochi per Sega Master System, ecco cosa! Nel riquadro a destra troverete un sacco di conversioni della Tecmagik e della US Gold. Occhio alle Preview per ulteriori dettagli.

IN ARRIVO! TITOLO	SOCIETA'
CYBER SHINOBI	SEGA
LEADERBOARD	US GOLD
HEROES OF THE LANCE	US GOLD
PACMANIA	TECMAGIK
POPULOUS	TECMAGIK
SHADOW OF THE BEAST	TECMAGIK

MOONWALKER

SEGA

Uh! Il fintissimo MJ è tornato per salvare i bambini di tutto il mondo in questa conversione del gioco per Megadrive. Questa versione sembra essere molto più giocabile della precedente, ma la musica (che era la cosa più bella sul Megadrive) non è realizzata molto bene e non riesce a mantenere interessati per molto tempo. Raccomandato solo ai fan e ai più imbranati.

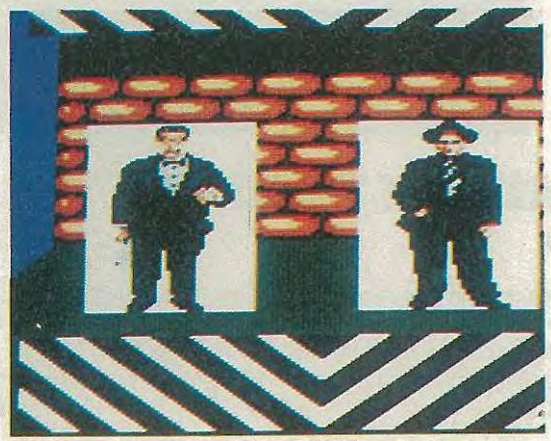
GLOBALE **70%**

DICK TRACY

SEGA

Armati di una pistola e del vostro senso civico, indossate il soprabito giallo e apritevi la strada in 18 livelli a scorrimento orizzontale uccidendo tutti i fuorilegge. Grafica e sonoro sono un po' banali e lo schema di gioco parecchio confuso, ma questo dipende dai comandi che non rispondono sempre come dovrebbero. Non è certo fra le migliori cartucce del mondo.

GLOBALE **64%**

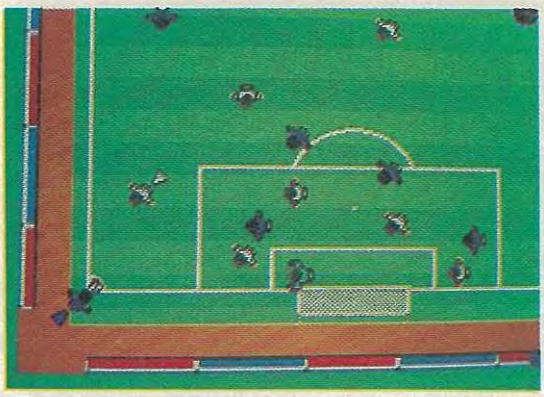


WORLD CUP ITALIA '90

SEGA

E' passato un sacco di tempo dalla finale, ma ecco arrivare un altro gioco di calcio. Ci sembra che non ci sia stato alcuno sforzo per rinnovare il genere, tanto che la grafica è scadente e la giocabilità nulla. Se cercate un gioco di calcio per questa console rivolgetevi a *World Soccer*.

GLOBALE **44%**



GAIN GROUND

SEGA

Questa conversione dello sconosciutissimo coin op della Sega sembra una versione a schermo fisso di *Gauntlet*, ma questa è l'unica somiglianza con il classico della Atari. Oltre ad avere una gran brutta grafica, *Gain Ground* è appassionante quanto una lezione di matematica. Noi vi abbiamo avvertiti...

GLOBALE **32%**

DANAN JUNGLE FIGHTER

SEGA

L'eroe di turno questa volta deve penetrare nella giungla e fare a pezzi delle amazzoni in un gioco di piattaforme molto colorato. Saltellare e raccogliere poteri magici può divertire per un po', ma diventa noioso dopo non molto per via delle stanze tutte uguali. Se proprio vi piace questo genere potete dargli un'occhiata, altrimenti non vale nemmeno la pena di scomodarsi.

GLOBALE **54%**

Tuttomoto vi regala il Road Marker.

Nel numero di aprile

in regalo

un simpaticissimo

evidenziatore

in diversi colori che vi sarà particolarmente utile per mettere in evidenza il percorso dei vostri week-end e delle vostre vacanze.

Rusconi Editore

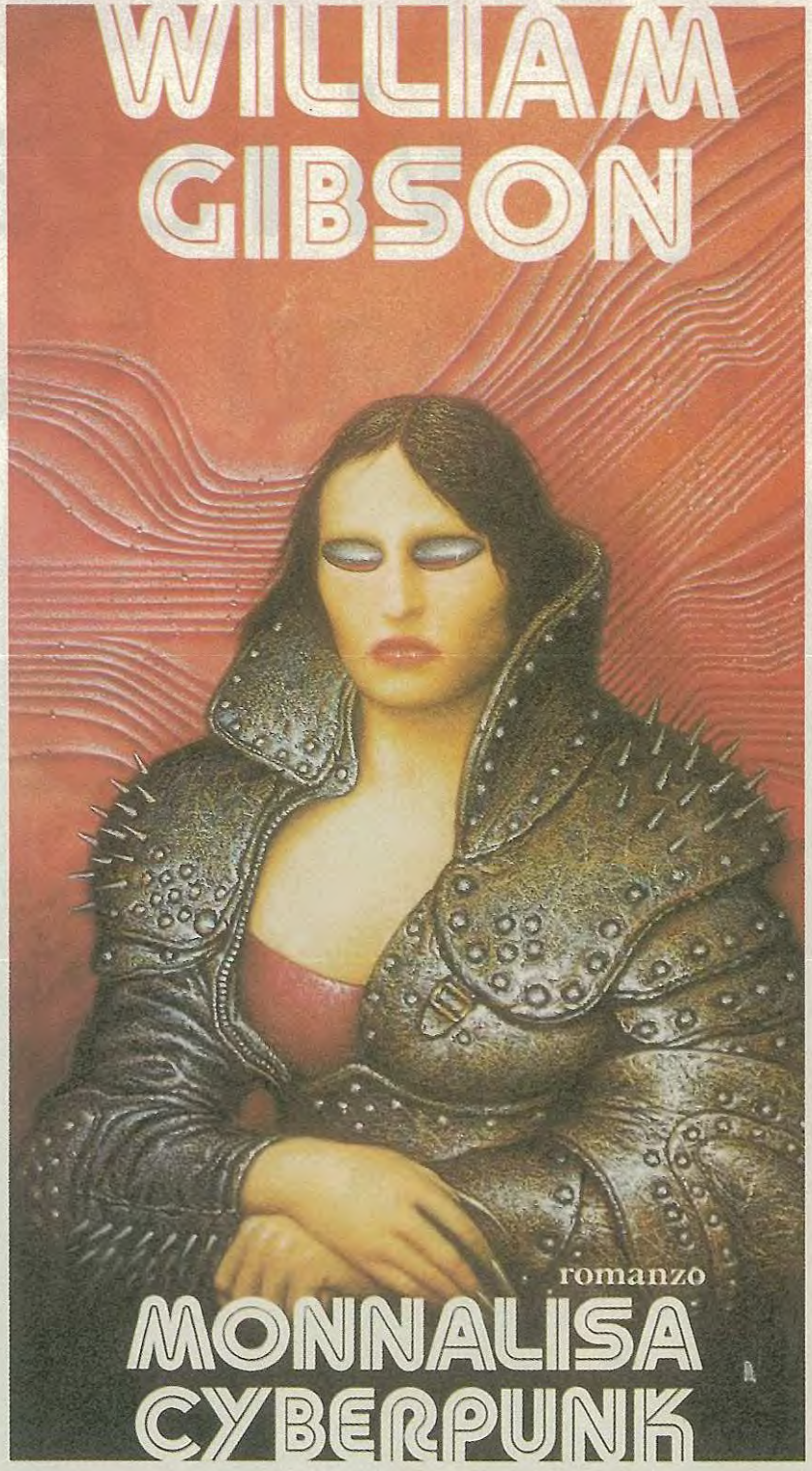
Rusconi Ad

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

I CYBERPUNK

Ma insomma, chi cavolo sono questi cyberpunk? Sono criminali, rivoluzionari, scrittori o cos'altro? Cosa c'entrano *Tron* e *Simulcra* con questa gente? Per fare un pò di chiarezza su questi angoscianti problemi abbiamo mandato l'informatico Fabio Rossi (e chi altri?) a indagare.



Riassumere nello spazio di una rubrica il significato del termine "cyberpunk" è un'impresa davvero sovrumana, ma per chiarire le idee può essere utile cominciare dalle origini...
Tutto cominciò nei primi anni '80 in America, dove diversi autori di fantascienza si resero improvvisamente conto che i temi classici da loro trattati (megacomputer, astronavi, esplorazioni spaziali, mutazioni, ecc.) di fantascientifico avevano ormai ben poco. Le tecnologie reali, sviluppate magari nella poco distante Silicon Valley, erano infatti addirittura più avanzate e innovative di quelle immaginarie descritte nei romanzi. In un mondo di ipertesti, realtà virtuale, shuttle e pirateria informatica, l'unico modo per rimanere "fantascientifici" era ipotizzare gli sviluppi a breve termine delle tecnologie d'avanguardia e ambientare le proprie storie fra la comune gente del proprio quartiere, lasciando perdere mostri extraterrestri e battaglie galattiche.
Le prime opere impostate su questo concetto (fra cui possiamo ricordare *Blade Runner*, *Max Headroom* e *Neuromancer*) riscossero immediatamente un grande successo, e autori come Gibson e Sterling cominciarono a imporre uno stile ben definito nella narrazione, caratterizzata da temi ricorrenti. Nel giro di qualche anno si poterono trovare in circolazione romanzi, film e fumetti che, pur provenendo da autori differenti, descrivevano un universo comune corrispondente alla probabile evoluzione di quello in cui ci troviamo attualmente.
La nuova ambientazione del mondo della fantascienza era caratterizzata da altissima tecnologia (cyber, da "cibernetica") e cattive

condizioni sociali, in cui crimine, violenza e culto di sé stessi rappresentano l'unica via di fuga dal dominio assolutistico di poche megaindustrie-partito (come già detto dai punk degli anni '70). Con queste premesse, non ci volle molto prima che qualche critico lungimirante creasse il neologismo *cyberpunk*, che descriveva in una sola parola una complessa corrente letteraria. Le cose si complicano però a partire dal 1986 circa, anno in cui i cyberpunk si spostano dalle pagine dei romanzi alla vita reale. Così come gli scrittori avevano preso ispirazione dalle tecnologie d'avanguardia per le loro opere, improvvisamente sono le stesse società produttrici a guardare al filone cyberpunk per creare nuovi oggetti e strumenti. Nascono così i media ultraminiaturizzati (walkman e watchman su tutti), il cyberspazio e persino linee di moda ispirate alla fantascienza cyberpunk: il mondo dei videogiochi naturalmente coglie la palla al balzo, e vengono prodotti giochi come *Simulcra* e *Interphase*, che presentano in due dimensioni quello che sarà il *cyberspace* di domani, peraltro già visto al cinema nel film *Tron*, risalente addirittura al 1977. Oggi come oggi, non è azzardato affermare che tutte le maggiori industrie informatiche hanno in cantiere progetti ispirati alle immagini di *Neuromancer*.

William Gibson, l'inventore del *Cyberpunk*

Fabio Rossi in versione *Cyberpunk*

All'aspetto tecnologico del fenomeno cyberpunk si uniscono poi numerosi personaggi che: immedesimandosi nei personaggi dei romanzi: mostrano i più diversi comportamenti nel nome del cyberpunk. Si va dagli artisti (la Techno-dance è dichiaratamente c-punk) ai creatori di moda, dai registi televisivi e cinematografici ai pirati di dati. Quest'ultima categoria, che veniva definita sino a qualche anno fa "hacker", esprime il messaggio politico del cyberpunk, volto alla liberalizzazione di ogni tipo di informazione e alla monopolizzazione dei media, che diventano così un pericoloso strumento di dominio. Questa grande frammentazione di un fenomeno rende quindi difficilissimo dare una definizione assoluta del termine "cyberpunk". Questa corrente multimediale è un prodotto diretto dei cambiamenti rapidissimi che contraddistinguono la nostra epoca (il cosiddetto "Tecnozoico"), e si trasforma continuamente crescendo di giorno in giorno. Il cyberpunk è come un virus, che si diffonde in maniera esponenziale creando mutazioni culturali in tutte le persone con cui viene a contatto. Fermarlo sembra impossibile, e l'unico modo per sopravvivergli senza rimanere traumatizzati da *culture shock* è di assecondarlo accettando la mutazione.

Fabio Rossi

I NOMI DEL CYBERPUNK

Chi volesse farsi una cultura di base sul fenomeno cyberpunk può leggere:

- **Monna Lisa Cyberpunk** di W. Gibson, edito dalla Mondadori Fantascienza
- **Cacciatore di Androidi** di P. Dick, nella collana Urania
- **Decoder** e **Cyberpunk Antologia** editi dalla Shake Edizioni, Via C. Balbo 10, 20136 Milano.
- **Più Cyber che Punk** edito da Mongolfiera GVP scarl, V. De' Buttieri 7/a, Bologna

o scrivere a:

- **Chaos Computer Club**, Schwenckestrasse 85, 2000 Hamburg 20
- **Luca Varani**, Via Villapizzone, 43 - 20156 Milano
- **Alessandro Raso**, Via C. Colombo, 52/2 - 15033 Lavagna (GE)

SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

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

SUL PROSSIMO NUMERO:

Il prossimo C+VG vi riserverà parecchie sorprese. Naturalmente non ve le riveleremo tutte qua (sennò che gusto c'è?), ma sicuramente troverete

JACKIE CHAN: La recensione del gioco basato sul più famoso esperto di arti marziali dopo Bruce Lee!

FLAMES OF FREEDOM: Un'anteprima del seguito del famosissimo Midwinter di Mike Singleton

STAR CRUISER: Un gioco a poligoni sul Megadrive?!?

PIZZA, MANDOLINO E DISCHETTI: Tutti i più recenti giochi di produzione italiana.

PINBALL WIZARD: Dopo otto lunghi anni, torna la rubrica dedicata ai flipper!

E la Posta, i trucchi, gli S.O.S., le console portatili e tante, ma veramente tante recensioni per tutti i formati!!!

C+VG 5
100 PAGINE DI FUTURO E DI DIVERTIMENTO...

TRA 20 GIORNI IN EDICOLA!

RADIO DEEJAY

PRESENTA

WALTER ZENGA

Con **PAOLA FERRARI** e **AMADEUS** ti aspetta ogni sabato dalle ore 13.00 per **ANTEPRIMA DISCO SPORT**. I fatti e i protagonisti del campionato più bello del mondo commentati e presentati dal numero uno dell'Inter e della Nazionale. Anteprima Disco Sport: un'esclusiva di RADIO DEEJAY.

Cerca la frequenza in FM della tua città. Per ulteriori informazioni chiamaci al numero di Tel. 02-342522

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

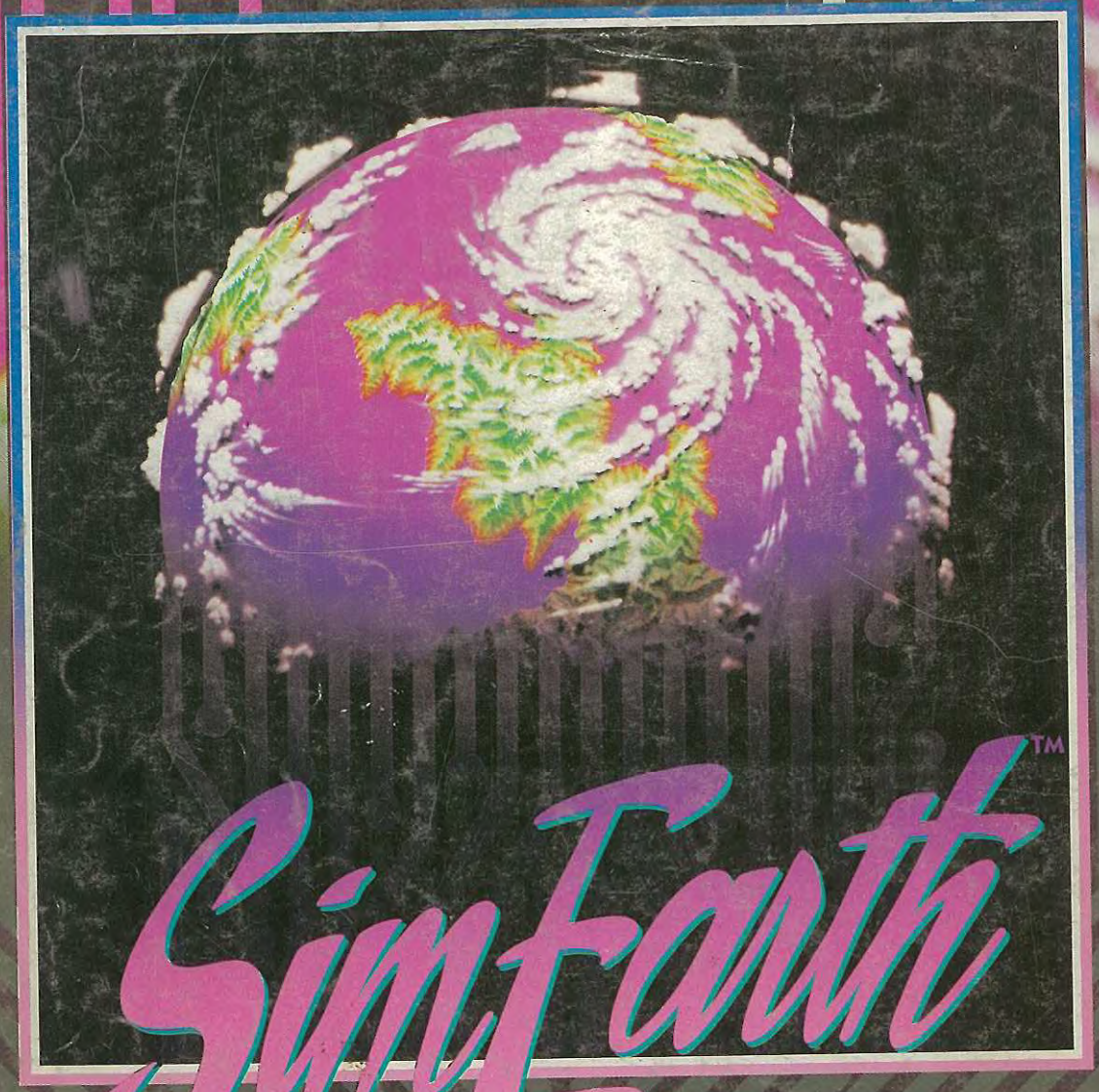
RDS Radio Data System

LINEA GIOCHI NUMEROVERDE 1678 - 22063

SPER LA RADIO VINCE!

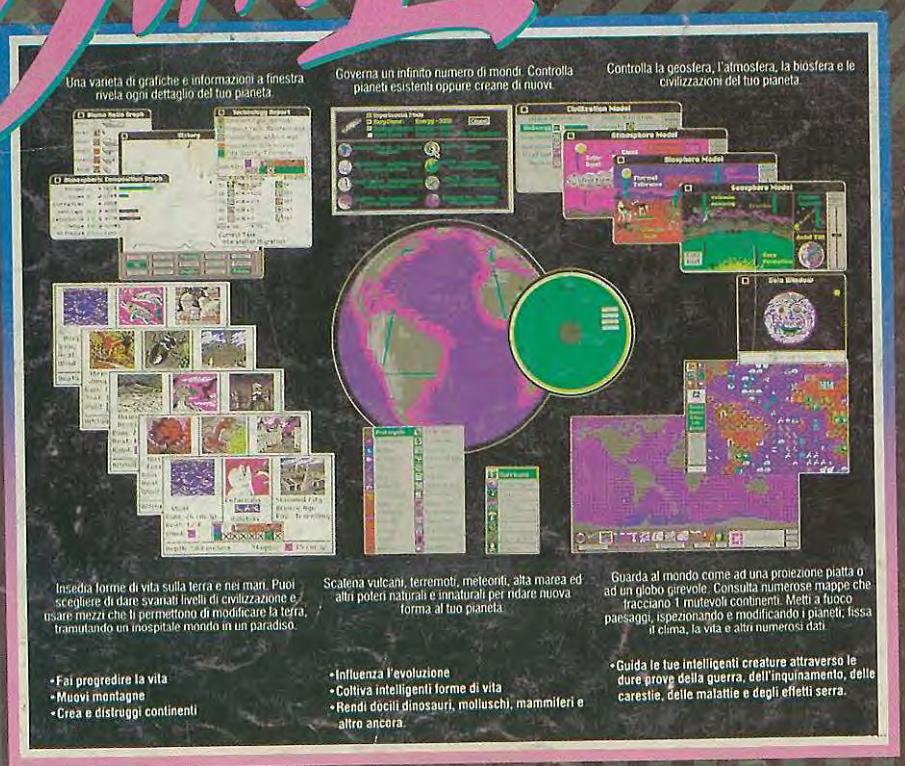
SPER via De Alessandri 11, 20144 Milano
Tel. 02/49.81.841-2-3-4-5 Fax 02/480.08.391

L'ESPERIENZA PIU' AVANZATA NEL CAMPO DEL SOFTWARE DI DIVERTIMENTO



SimEarth™

Assumi il controllo di un intero pianeta dalla sua nascita alla sua morte - 10 bilioni di anni dopo. Guida la vita di microbi unicellulari dal loro concepimento sino alla civilizzazione che porterà al progresso.



Il Pianeta Vivente

Ispirato alla teoria di "Gaia" di James Lovelocks, SIM EARTH simula la terra come un singolo organismo vivente.

TRADEMARK & COPYRIGHT 1990
MAXIS & WILL WRIGHT
ALL RIGHTS RESERVED

IBM PC & APPLE MAC

MAXIS

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE