IN REGALO IL BADGE DI SONIC!

PECTRUM • AMSTRAD • ST • AMIGA
GINE • LYNX • NINTENDO • PC
BOY • GAME GEAR • RPG • COIN-OP

L. 5.000 (Frs.7.5)

N.11 DICEMBRE '91

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

LEISURE SUIT LARRY 5: LARRY & PATTI ALLA RISCOSSA!

SUPER TENNIS: SERVIZIO VINCENTE PER IL SUPER FAMICOM!

FORMULA 1 GP: GEOFF CRAMMOND HA COLPITO ANCORA!

SUPER MARIO 3: IL MIGLIOR GIOCO PER NINTENDO!

SPECIALE 32 PAGINE IN PIU'

ALIEN BREED: NELLO SPAZIO NESSUNO PUO' SENTIRVI URLARE...

SEGA

MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG

GIOCHI PREZIOSI

Anche JERRY CALA' ha perso la testa per SONIC il nuovissimo protagonista destinato a diventare una Star nella storia dei videogames, rimarrete stupiti dalla velocità delle sue azioni e dall'eccezionale grafica delle immagini.

Provate SONIC non smetterete mai di videogiocarci.

disponibile anche in versione

Master System

Cisco Heat

ALL AMERICAN POLICE CAR RACE™

JALECO

LET US BEGIN, AGAIN.

POWELL & HYDE ST.

POWELL AND MARKET

JALECO

POLICE

É di nuovo competizione! Il centro della città è stato chiuso per la gara annuale della polizia. Monta al volante della tua potentissima automobile e sfreccia all'impazzata attraverso le zone più famose di San Francisco. Ti aspettano il Golden Gate, la Banchina dei Pescatori, China Town e molti altri posti ancora, prima di tagliare il traguardo sull'Isola del Tesoro.
5 livelli di sfida: solo i piloti "top class" possono farcela!
Schiaccia il pedale dell'acceleratore e gareggia per la gloria.

LEADER DISTRIBUZIONE

IMAGE WORKS

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

© 1991 Jaleco Ltd. Cisco Heat ™ is a trademark of Jaleco Ltd Japan. This game has been manufactured under licence from Jaleco Ltd Japan.
© 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd.

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

ALIEN BREED (AMIGA) 34-35
ALIEN STORM (MEGADRIVE) 86-87-88
ALPHA MISSIONS 2 (NEO GEO) 93
BLADES OF STEEL (GAMEBOY) 108
BLUES BROTHERS (AMIGA) 64
CHECKERED FLAG (LYNX) 108
FINAL SOLDIER (PC ENGINE) 90-91
FORMULA 1 GRAND PRIX (ST) 38-39-40
GHOST PILOTS (NEO GEO) 94
LAST BATTLE (AMIGA) 60
LEISURE SUIT LARRY 5 (PC) 56
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (AMIGA) 36
MEGATWINS (AMIGA) 42-43
NAVY SEALS (AMIGA) 62-63
NEBULUS 2 (AMIGA) 30-31-32
PITFIGHTER (AMIGA) 54-55
PUTT & PUTTER (GAMEGEAR) 109
ROAD RASH (MEGADRIVE) 78-79-80
ROBOCOD (AMIGA) 46-47
SUPER MARIO 3 (NES) 74-75-76-77
SUPER R.C. PRO-AM (GAMEBOY) 108
SUPER TENNIS (SUPER FAMICOM) 82-83-84
TERMINATOR (PC) 48-49-50
TERMINATOR 2 (AMIGA) 52
UTOPIA (AMIGA) 58-59

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

POSTA 18
"Il Posto della Posta", "Mailbag"... Chiamatela come volete - ma leggetela!

NEWS 24
Pirateria, mal di mare e un proliferare di software italiano nella rubrica più aggiornata di C+VG!

SPECIALE NEO GEO 92
La console più incredibile - e costosa - dell'universo all'esame di C+VG!

10 ANNI DI C+VG
Tanti auguri a te, tanti auguri a te... Esattamente dieci anni fa nasceva *Computer + Videogames*: L'amarcord regna sovrano...

DICEMBRE 1991 N° 11

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE COORDINAMENTO ESTERO
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

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

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

MARKETING E PROMOTION
Filippo Canavese Tel. 6948240

SEDE LEGALE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

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

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

UFFICIO ABBONAMENTI
via Amendola, 45 - 20037 Paderno Dugnano (MI)
Fax (02) 99042386 - Tel. (02) 99043119-127-133
(nei giorni martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30)

Prezzo della rivista	L. 5.000
Arretrato	L. 10.000
Abbonam. (11 num.)	L. 38.500
Estero	L. 77.000

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson Spa Via Rosellini, 12 - 20124 Milano, mediante l'emissione di assegno bancario o per contanti. L'abbonamento può essere sottoscritto anche utilizzando il c/c postale n. 18893206.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

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

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

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

CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

ARIO

PLAYMASTER 97
E' finitaaaaa! Quarta e ultima parte della soluzione di *Eye of the Beholder* - nell'attesa di *Beholder 2*...

ARCADE 110
Maurizio batte tutti i record! No, non dei coin-op, ma di ritardo nella consegna degli articoli...

PINBALL WIZARD 118
Flippa tu che flippo anch'io...

FAR OUT 124
Aaargh! Aiuto! Se siete deboli di stomaco probabilmente fareste meglio a saltare le pagine 124 e 125! Uomo avvisato...

BOARD GAMES 126
Non sapete ancora quale RPG farvi regalare a Natale? Allora mi spiegate questa rubrica checcistaffà?

DIVERTIMENTO PORTATILE 108
Le prime classifiche dei giochi più portatili del mondo!

MARCO "UOMO INVISIBILE" AULETTA

IL recensore più angosciante d'Italia (e probabilmente del mondo) è l'unico componente della redazione di C+VG a non aver mai avuto a che fare con il dorato mondo dello spettacolo - o quasi. In effetti, ai tempi dell'oratorio lo hanno costretto a emulare le gesta di Boris Karloff, e ancor oggi rimembra nostalgicamente quei giorni...

PAOLO "SHINING" CARDILLO

A Londra, nel periodo dell'ECES, lo fecero disgraziatamente alloggiare in un albergo con lunghi corridoi e moquette con eccentrici disegni geometrici. Armatosi di triciclo, girò tutto l'hotel in cerca della camera 237. Ora non si dà pace per non averla trovata e gira armato di scure in cerca di indizi. Nei ritagli di tempo recensisce videogiochi...

SIMON "UNA POLTRONA PER DUE" CROSIGNANI

Prima girava per strada come un barbone, dormiva sotto i ponti, mangiava pane secco e i pochi soldi che aveva li spendeva negli ultimi coin-op usciti. Ora, grazie a C+VG, viaggia solo in Rolls Royce, indossa capi ultrafirmati e mangia caviale e champagne anche a colazione: recensire videogiochi fa bene allo spirito e al portafogli...

FABIO "DANKO" ROSSI

Deciso, cattivo e per niente freddoloso: oggi dirige C+VG, ma questa foto dimostra che Fabio era il protagonista ideale di qualsiasi film con personaggi d'oltrecortina. Poi però è arrivato Schwarzenegger...

EDITORIALE

Ecco qui il vostro numero di dicembre. Vi avevo promesso qualcosa di speciale, e come vedete ho mantenuto la mia parola. Grazie all'opera instancabile di tutta la redazione questo numero ha ben 32 pagine in più - e il solito prezzo di copertina.

In effetti, anche così non siamo riusciti a inserire tutto ciò che volevamo: ci sono sempre più giochi di cui parlare, e l'unica soluzione era... aumentare le pagine! A partire dal mese prossimo infatti C+VG avrà 116 pagine, cioè un quinto in più del formato regolare. Un bel regalo di Natale, no?

Ma adesso basta parlare: mettetevi la spilla che avete trovato in copertina (un altro regalino di C+VG) e gustatevi il resto della rivista, che è pieno zeppo di novità.

Ehi! Fermatevi ancora un attimo! Devo ancora farvi i miei auguri di

BUON NATALE E BUON ANNO!

Ok, adesso va meglio. Ci vediamo tra un mese alla solita edicola.

Fabio Rossi

TANTI AUGURI DALLA REDAZIONE DI C+VG

Vendita per corrispondenza: per informazioni & ordini telefona allo (031) 300.174

CATALOGO A COLORI GRATUITO!

DAL 15 NOVEMBRE FINO A NATALE IN OGNI SPEDIZIONE TROVI UNA SIMPATICA SORPRESA... BUON NATALE DA SOFTMAIL!

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.

••• GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE •••

MEGADRIVE™

BATTLE SQUADRON	99.000
BUDHOKAN	105.000
CENTURION	105.000
FAERY TALE ADVENTURE	99.000
HARDBALL (8 MEGA)	70.000
JOYSTICK SG FIGHTER	**47.500**

MEGADRIVE™ (8 MEGA)

Lit. 89.000

LAST BATTLE	99.000
ONSLAUGHT	70.000
OUTRUN	99.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
REVENGE OF SHINOBI	115.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
STAR CONTROL (5 MEGA)	89.000
SWORD OF SODAN	99.000
TURRICAN	89.000

COMMODORE 64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONA)

ADD: GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	69.900
DARKMAN	25.900
DOUBLE DRAGON 3	TEL.
ELVIRA	TEL.
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	TEL.
GAUNTLET 3	TEL.
LAST BATTLE	25.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	25.900
MEGATWINS	TEL.
MOVIE PREMIERE (CONTIENE: TURTLES/BACK FUTURE 2/GREMLINS 2/DAYS THUNDER)	59.000
OUTRUN EUROPA	25.900
PAPERBOY 2	TEL.
TERMINATOR 2	25.900
THE SIMPSONS	25.900
TURBO CHARGE	25.900
TURTLES 2	29.900
WARM UP	25.900
WWF WRESTLING	25.900

AMSTRAD CPC TELEFONA

GAMEBOY™ (PER GLI ACCESSORI: TELEFONA)

AEROSTAR	59.000
BATMAN	59.000
BATTLE UNIT ZEOTH	59.000
BUBBLE BOBBLE	59.000
BURGERTIME DELUXE	64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE	69.000
CHASE HQ	59.000
CHOPLIFTER II	59.000
DUCK TALES	59.000
DRAGONS LAIR	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
GAUNTLET 2	59.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000
MARU'S MISSION	54.000
MEGAMAN	59.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE	64.000
MYSTERIUM	59.000
NAVY SEALS	59.000
NFL FOOTBALL	59.000
R-TYPE	59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE	59.000
SPUD'S AVDENTURE	59.000
THE PUNISHER	64.000
THE SIMPSONS	TEL.
TURTLES 2	TEL.
WWF SUPERSTARS	59.000

LYNX™

CHECKERED FLAG	79.000

DISPONIBILE IL NUOVO LYNX™ U.S.A.

SCRAPYARD DOG	79.000
TURBO SUB	79.000
WARBIRDS	79.000
WORLD CLASS SOCCER	TEL.

GAMEGEAR™ & SUPER FAMICOM™ TELEFONARE

MESSAGGIO IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN: GAMEBOY™ GAMEGEAR™ LYNX™

Inviaci subito il tuo indirizzo completo su cartolina postale oppure telefona allo 031/300.174 (ricodati di indicare anche quale delle tre console possiedi) e riceverai direttamente a casa una utile sorpresa per la tua console!!!

AMIGA™

ADD: ACTION COMPILATION (CONTIENE: HEROES OF LANCE/HILLSFAR/DRAGONS OF FLAME)	79.900
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO)	59.000
AMOS COMPILER + UPDATER 1.3	69.000
AMOS 3D + UPDATER 1.3	79.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
CRUISE FOR A CORPSE	59.900
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.900
DOUBLE DOUBLE BILL (CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINGS)	59.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS	59.000
F15 STRIKE EAGLE II	79.900
HARPOON BATTLESET #3	45.000
HARPOON SCENARIO EDITOR	69.000
HEART OF CHINA	TEL.
HOME ALONE	TEL.
LAST BATTLE	49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	49.900
MEGA TWINS	29.900
MIDWINTER II	69.900
RISE OF DRAGONS	99.900
ROBOCOP 3	TEL.
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
SHADOW SORCERER	59.900
SILENT SERVICE II	79.900
SISTHEMA II (1MB/TOTOCALCIO)	89.000
SISTHEMA II PLUS (1MB/TOTOCALCIO)	159.000
SPACE ACE II: BORF'S REVENGE	TEL.
THE PERFECT GENERAL	89.000
THE SIMPSONS	29.900
TURTLES 2	49.900
ULTIMA VI	TEL.
UTOPIA	69.900
WING COMMANDER	TEL.
WWF WRESTLING	29.900

CDTV™ TELEFONA

TEST DRIVE II COLLECTION

AMIGA™ (1MB) LIT. 59.000

CBM64™ (SOLO DISCO) LIT.49.000

PC IBM™ (DUAL) LIT. 59.000 (512KB, CGA/EGA)

PC IBM™ & COMPATIBILI

ADD: COLLECTOR'S EDITION (CONTIENE: POOL OF RADIANCE/CURSE OF AZURE BONDS/SECRET OF SILVER BLADES)	129.000
ADD:SHADOW SORCERER	69.900
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE)	59.000
CRUISE FOR A CORPSE	59.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD)	69.000
F117-A NIGHTHAWK	89.900
F16 FALCON V3	TEL.
GUNSHIP 2000	89.900

HARPOON CHALLENGER PACK

EDIZIONE LIMITATA

Contiene: Harpoon, Battleset #2, Scenario Editor ed il Battle Book

AMIGA™ (1Mb) Lit. 159.000

PC IBM™ (5¼") Lit. 169.000

(Richiede: 640Kb, Hard Disk, CGA/EGA/VGA)

JOY. VALUE PACK (EDIZIONE LIMITATA) (CONTIENE: JOYSTICK ANALOG XTRA,SCHEDA JOY 2 PORTE, SIMULATORE DI VOLO CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0)	150.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD)	89.900
LES MANLEY LOST L.ANGELES (HD)	69.000
M.DITKA POWER FOOTBALL (DUAL/HD)	59.000
ROMANCE OF 3 K.DOMS II (SOLO 3")	99.000
PENTHOUSE J. (VM 18)	69.000
PRO TENNIS 2	49.900

SCHEDE MUSICALI DA LIT. 250.000

SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	TEL.
SISTHEMA TOTOCALCIO	TEL.
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18)	69.000
SUBLOGIC: ULTIMISSIME NOVITÀ	TEL.
THE LOST ADMIRAL	89.000
THE PERFECT GENERAL	89.000
THE SIMPSONS	49.900
TURTLES II	49.900
ULTIMA VII	TEL.
WING COMMANDER 2 (HD)	79.900
WING COM. 2: SPECIAL OPS	59.000
WING COM. 2: SPEECH PACK	29.000
WINTER CHALLENGE (DUAL)	59.000
WRATH OF THE DEMON	69.900

HINT BOOKS

F16 FALCON V3 STRATEGY GUIDE	TEL.
HARPOON STRATEGY GUIDE	35.000
SIM EARTH GUIDE	39.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°)	39.000
WING COMMANDER 1 & 2 GUIDE	TEL.

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

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

CVG — Spese di spedizione Lit. 7.000

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

☐ Pagherò al postino in contrassegno

☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

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

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

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

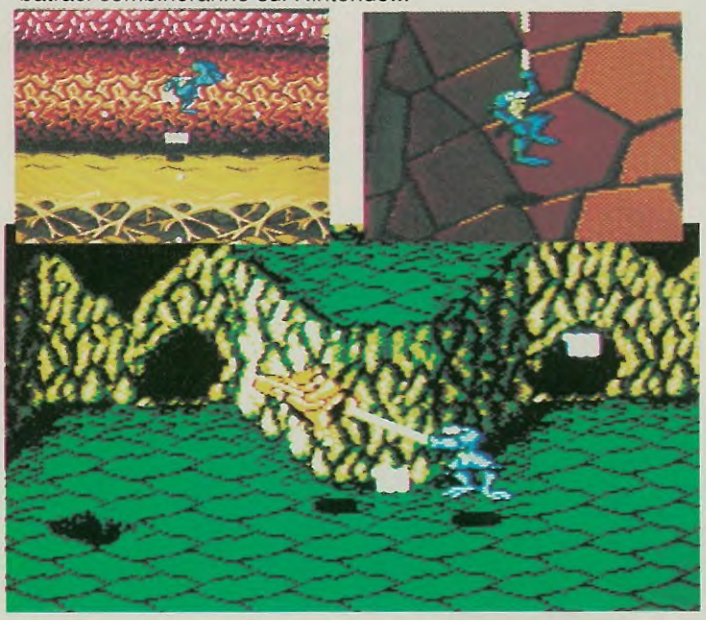
PREVIEW

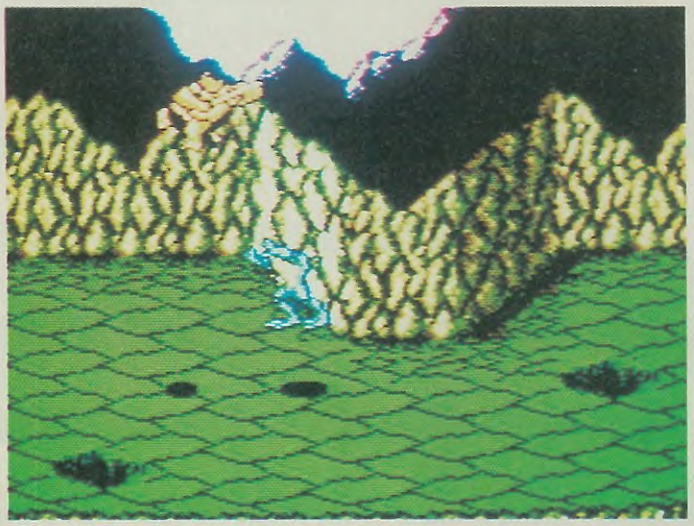
ARRIVANO I ROSPI

Se pensavate che le Tartarughe Ninja fossero gran cosa, non avete ancora visto niente! Fate spazio sul vostro scaffale a un altro mucchio di tizi anfibi: le Battletoads!

Questo trio di mutanti vagadondi è già un successone negli States grazie a una spietata operazione di marketing che comprende anche una serie di cartoni animati - e subito dopo natale arriverà anche il gioco per NES!

Per primi come al solito, abbiamo visionato una versione di preproduzione del gioco (che verrà pubblicato ai primi del 1992) per farvi dare una sbirciatina a quello che i tre simpatici batraci combineranno sul Nintendo...





MONDO RANA

Essendo animali festosi i Rospi viaggeranno in lungo e in largo in cerca di un po' di "sballo". E non potevano scegliere posto più remoto di Lost Vega, la stazione spaziale del tempo libero ai confini dell'universo. A dispetto degli invitanti alcolici e delle ipnotizzanti movenze della danzatrice Thallian Thorax i nostri eroi staranno immobili, meravigliati dalla affascinante visione. Ma non è la danza a causare il loro stato ipnotico, bensì gli incantesimi della malefica Regina Nera, che è appunto mascherata da danzatrice. Prima che abbiano la possibilità di difendersi la Regina Nera cattura uno dei girini e se lo porta dietro nella sua nave, la Gargantua, sul pianeta Armagedda. Gli altri due, usciti dal trance, corrono dal loro mentore, il Professor T-Bird, a bordo della nave Vulture. Dopo avergli raccontato della disavventura del compagno, formulano insieme un piano per volare ad Armagedda, affrontare le terribili guardie della Regina e le numerose trappole che sicuramente avrà approntato e, si spera, salvare il loro compagno rapito prima che sia troppo tardi!

GIRINO CASINO!

Battletoads sul Nes è un blastoso spezzaossa multilivello con ottima grafica, un mucchio di mosse compresi pugni e calci (quando si effettuano queste mosse, le parti del corpo interessate si gonfiano terribilmente per sferrare un megacolpo) e un mucchio di armi aggiuntive, senza contare i diversi stili di gioco. Il primo livello è un beat'em up a doppio scorrimento orizzontale mentre nel secondo i neobatraci dovranno scendere per un pozzo infestato da moltitudini di cattivi e dopo queste fasi l'azione continuerà con uno slalom aereo... in motocicletta! Il gioco sembra duretto ma fortunatamente i nostri eroi possono contare su un paio di *continue* che renderanno il recupero dell'amico meno difficoltoso. A nostro avviso, un gioco da tenere d'occhio!

VERSIONE	DATA
NINTENDO	GENNAIO

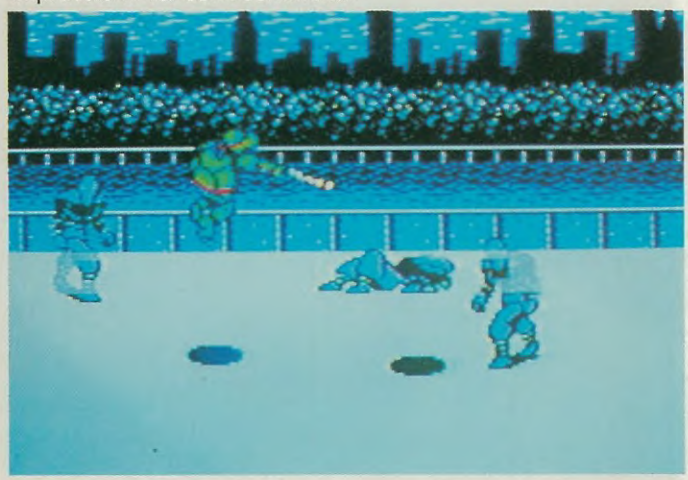
PREVIEW

NINJA TURTLES

Honga Ponga! Ehm... volevo dire Cowabunga! Dopo l'immenso successo dei fumetti, dei cartoni animati, del film, dei giocattoli e naturalmente del gioco per console e computer, Raffaello, Leonardo, Michelangelo e Donatello irromperanno nuovamente sui nostri monitor in *Turtles 2 - The Coin-Op*.

Conversione dello sballoso gioco da sala trigiocatore, *Turtles 2* vedrà i quattro eroi dal mezzo guscio impegnati in una corsa contro Shredder e il suo Foot Clan; costoro hanno rapito la reporter (e amica delle Turtles) April O'Neill e se la sono portata via nelle fogne della città. Tutti i vostri personaggi preferiti di *TMHT* faranno la loro apparizione, inclusi Be-Bop e Rocksteady, il Professor Baxter Stockman e Krang, insieme con le legioni di quei cattivoni dei Foot Clanners.

Abbiamo dato un'occhiata a *Turtles 2* sul NES e su una serie di altri computer e siamo quindi pronti per delle prime impressioni: vai con i commenti!

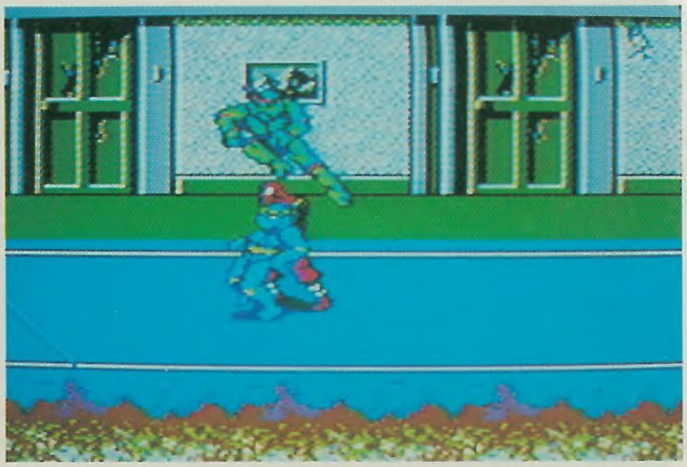


VERSIONE NINTENDO

Wow! La versione NES di *Turtles 2 - The Coin-Op* è uno sballo multilivello con così tanti elementi presi dalla macchina da bar che potreste giurare che qualcuno abbia strappato le viscere elettroniche del NES e gli abbia messo in sostituzione la scheda di qualche computer!

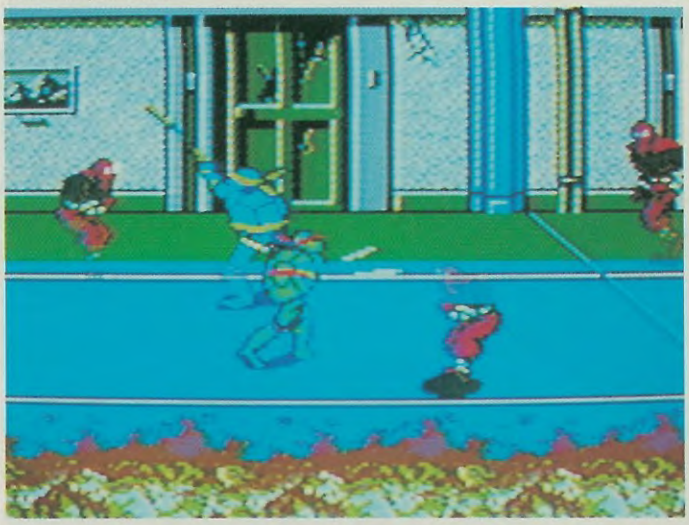
Tutte le mosse e i personaggi sono riprodotti e animati proprio come nel coin-op - con le Turtles che scivolano lentamente per terra dopo essere state spiaccicate contro il muro! Sfortunatamente, dato il numero di joypad disponibili, *Turtles 2* sul NES potrà offrire azione solo a due giocatori, anche se potete scegliere tra tutte e quattro le tartarughe - una buona consolazione!

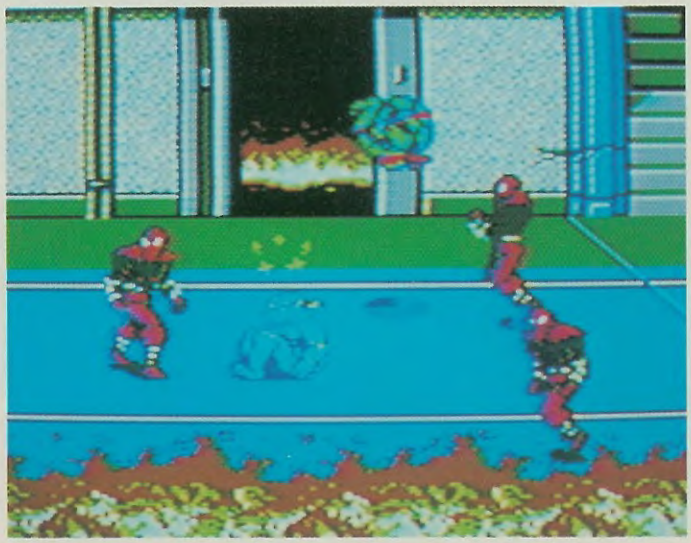
A nostro avviso *Turtles 2* sta "venendo su" bene - per cui occhi aperti perché il prossimo C+VG potrebbe contenere una bella recensione di questo promettente gioco...



VERSIONI PER COMPUTER

Come per il computergioco originale di *TMHT*, la Mirrorsoft pubblicherà la conversione da coin-op - e tutto il lavoro è affidato alla Probe. Nella maggior parte delle versioni per computer dei giochi da bar di oggi, si prende la grafica dell'originale e la si ritocca con pacchetti come il *D-Paint*. In *Turtles 2* invece i disegni sono stati realizzati a mano libera utilizzando foto e spezzoni della macchina da bar; nonostante le restrizioni di memoria abbiano costretto a una riduzione nel ciclo dei frame, i movimenti di Lello, Leo, Mickey e Donny e dei loro nemici sono difficil da distinguere dagli originali! Per quel che riguarda la giocabilità, solo la versione per C64 era in uno stato sufficientemente giocabile da potersene fare un'opinione. Nonostante si possa giocare al massimo in due, la grafica ci sembra molto buona. Per scoprire se le altre versioni sono altrettanto belle, beh, dovete solo aspettare.





PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

Via Carlo Alberto, 39/a - 10123 Torino
Telefono e Fax : 011/812.7567

Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

MEGA DRIVE

A 688 Attack
M 1 Tank
Aeroblaster
Afterburner
Aleste
Alex Kidd
Alien Storn
Altered Beast
Arcus Odissey
AerrowFlasch
Bare Knuckle
Battle Squadron
Batman
Binimi Run
Bonanza Bros
Budokan
Centurion
Crack Dow
Curse
Darius 2
Dick Tracy
Dinoland
Di Gey Boy
Dinamite Duke
Ea Ice Hokey
Elemental Master
El Viento
Faery Tale
Fantasia
Flicky
Gain Ground
Ghost Busters
Gouls N'ghost
Golden Axe
Innsector X
Jewel Master
Joe Montana
JOHN Mad
Ka Ge Ki
Laat Battle
King Bounty
Leinos
Magical Hat
Marvel Land
Mercs
MickyMouse
Moon Wolker
New Zealand Story
On Slaught
Outrun
Phantasy Star 2
Phantasy 3
P G A Tour Golf
Rambo 3
Rastan Saga
Rings Side Angel
Road Rash
Saint Sword
Shining in Darknes
Sonic
Space Harier 2
Spiderman
Star Control
Star Cruiser
Street Of Rage
Sterrt Smart
Strider
Super Airwolf
Super Hang on
Super Monaco
Thunderforge 2
Thunderforge 3
Taztujin
Tiger Heli
Turrican
Valis 3
Veritex
Whip Rush
Word Cup Soccer
Wrestle War
X D R
Zero Wings
Zoom
Turbo Out Run
Magic Master
Street Karate
Power Karate
D - Axe
Golden Axe 2
Toki
Donald Duck
California Games
F 22 Interceptor
Robocod
Dark Castle
Ninja Burai
Lunark
Undead Line
Beast Warriors
Rolling Tunder 2
Fighting Master
Talheiki
Wani Wani World
Tecno World Soccer
F I GP
Dahna
Task Force Harier
F 1 Circus
Double Dragon 2
Cal. 50

A partire da lire 49.000

SUPER FAMICON

Actraizer
Augusta
Big Run
Bombu Zai
Darius Twin
Dodge Ball
Final Fight
Gradius
Hole in One Golf
Hyper Zone
Jerry Boy
Little Ninjia
Pro Baseball
Pro Soccer
Populous
S D Gundam
Sim City
Super Gouls N'ghost
Super R Type
Super Stadium
Super Tennis
Ultraman
Ultra Baseball
U N Squadron
Y's 3
Super Mario World 4
F 0
Raiden Trad
Castle Vania
Siper Cup Soccer
Nosferatus
Master Of Monster
Musha
Zelda
Joe & Mac
Super Aleste
S. Formation Soccer
Super Pinball
Super Fire Wrestling
Lemmings
Thunder Spirits
F 1 Exhaust

A partire da lire 90.000

GAME GEAR

Baseball
Columns
Deblilsh
Fantasy Zone
G G Shinobl
G Loc
Golf
Griffin
H Halley Wars
Kinetic Connection
Magical Taru
MAppy
Micky Mouse
Out Run
Pakman
Pengo
Putt & Putter
Ryukyu
Shangay 2
Shinoby
Sokovan
Super Monaco GP
Wonder Boy
Woody Pop
Axe Battler
Galaga 91
Space Hariel
Donald Duck
Sonic
Frogger
Alien Sindrom
Monster Word 2

A partire da lire 39.000

LYNX

Blue Lightning
Elettrocop
Rampage
Gates Of Zendocon
Gauntist
Xenopfob
Cips Challenger
Slyme WWorld
Zarlock Mercenari
Klax
Robosquosh
Roadblasters
Rigar
M S Pacman
Scrapyard Dog
Hard Drivin
Turbo Sub
Checkered Flag
Packland
A P B
Stun Runner
Viking Child
Ishido
Bill & Ted Adventure
War Birds
World Class Soccer
N F L Football

A partire da lire 39.000

NEO GEO

Baseball Star
Bowling League
Ciberlip
Magician Lord
Majong Fever
Nam 1975
Ninjia Combat
Reedin Hero
Joy Joy Kid
Super spy
Top Player Golf
Alpha Mission 2
Blues Jorney
Burning Force
Ghost Pilot
King Of The Monster
Sangopu
Legend Of Tom Joe
Ragui
Ninjia Master

A partire da lire 250.000

GAME BOY

300 titoli a partire da lire 29.000

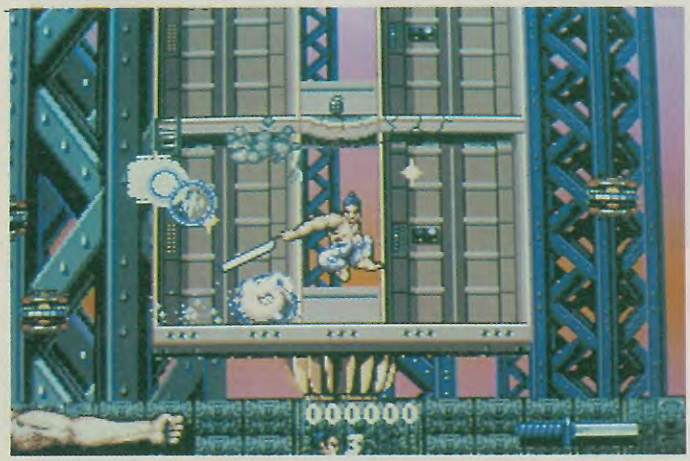
PRE VIEW

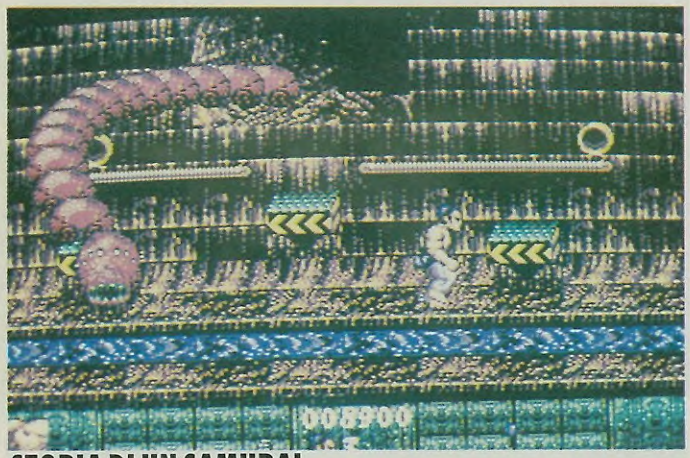
BUON NATALE

THE FIRST SAMURAI

IMAGEWORKS

Visto in anteprima all'ECES di Londra, *First Samurai* promette di essere uno dei giochi-evento di Natale. Ecco le nostre prime impressioni...

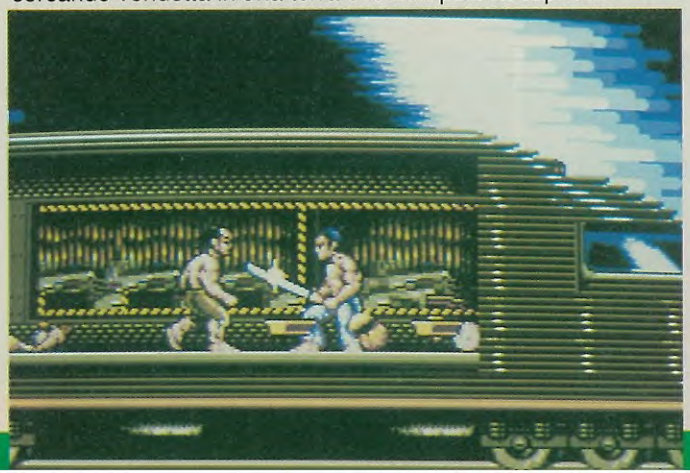




STORIA DI UN SAMURAI

Centinaia di anni fa, nel Giappone feudale, un giovane guerriero si allenava sotto l'occhio vigile del suo maestro samurai. La sua forza, abilità e coraggio erano incredibili e non ci volle molto prima che il suo talento di combattente superasse quello del suo mentore. Ma era anche precipitoso, e il suo maestro lo avviò sulle strade del Budo, il codice marziale e l'importanza dell'onore. Erano strani tempi, in cui la magia e il mistero ancora aleggiavano come ombre sulla terra del sol levante...

Un giorno arrivò un mago cattivo, intenzionato a conquistare il paese, e uccise il maestro del nostro giovane guerriero in un duello feroce. Il malvagio mago cercò poi di uccidere anche il suo allievo, ma le preghiere di quest'ultimo furono ascoltate e gli antichi dei di Shinto scaraventarono il mago cattivo nel lontano futuro. Il 21' secolo. Il Samurai, ora senza maestro, divenne un Ronin, un samurai senza guida e nessuno scopo se non quello del lucro e della violenza. Seguì il tenebroso mago nel futuro, cercando vendetta in una terra che non poteva capire...



FUORI LE SPADE!

A una prima occhiata, *First Samurai* sembra molto simile al classico *Strider*, e come si vede da queste foto la grafica ha un look assolutamente acchiappante.

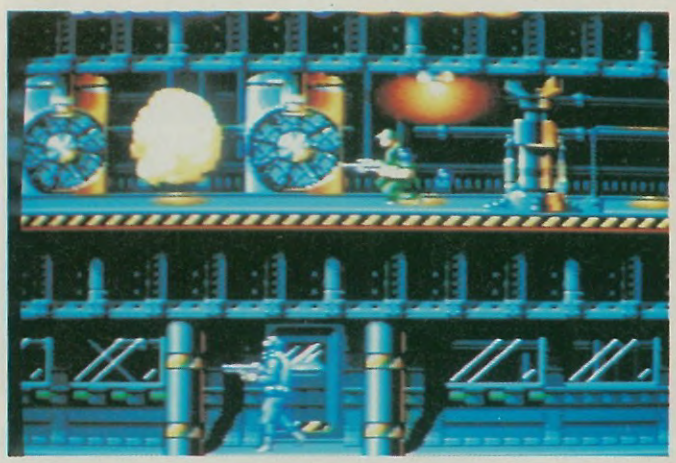
Il gioco scrolla in quattro direzioni e propone vari tipi di paesaggi. Si inizia con la campagna giapponese, poi, se si è bravi, si arriva fino in città per il confronto finale con quel tipaccio del mago cattivo. Il vostro samurai, che sventola sempre la sua spada, può effettuare tutta una serie di mosse, inclusa una sciabolata volante all'indietro. Può raccogliere armi che lo aiutino lungo il percorso e occasionalmente chiamare un mago buono che gli faciliti il compito. Se fosse solo uno sciabolatutto salterino sarebbe potenzialmente un bel gioco, ma *First Samurai* è molto di più. Ci sono carichi di puzzle da risolvere e un sacco di problemi di cui venire a capo. La strategia svolge un ruolo fondamentale almeno quanto l'abilità distruttiva. Tenetelo d'occhio verso Natale, perché è in quel periodo che farà la sua comparsa.

VERSIONE	DATA
AMIGA	IMMINENTE
ST	IMMINENTE
PC	IMMINENTE

PRE VIEW

TERMINATOR

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	NATALE



"Sei tu terminato, bastardo!" In questo stesso numero trovate la recensione della versione PC ma intanto puntate le pupille su questa incredibile preview del gioco per Megadrive!
Come capirete subito, i due giochi sono completamente differenti, pubblicati da software house diverse ed entrambi sembrano una figata totale. Ad ogni modo, eccovi un resoconto in anteprima delle peripezie di Arnie (e di Reese) sul Megadrive.

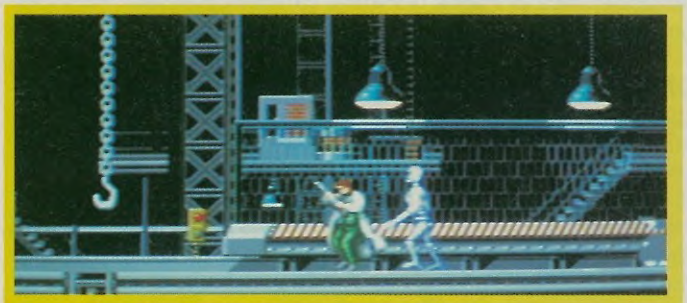
Sette anni dopo che il sergente Kyle Reese ha salvato la vita di Sarah Connor e impedito la distruzione dell'intero genere umano in *Terminator*, film culto di James Cameron, la Virgin se n'è assicurata i diritti per la versione Megadrive. Per un film che, dollaro dopo dollaro, ha incassato quasi dodici volte il suo costo di produzione c'è voluto parecchio prima che arrivasse su console. Dopo tutta questa attesa farà meglio ad essere bello...

IL FUTURO: Reese deve entrare nello Skynet, combattendo con i KC e i Terminator, piazzare una bomba nel gruppo elettrogeno principale e scovare il Modulo di Spostamento del Tempo prima che venga distrutto.

PER LE STRADE DI L.A.: Il nostro eroe viene catapultato nel 1984 e deve iniziare a cercare Sarah, ma prima deve sfuggire all'ira del Dipartimento di Polizia di Los Angeles, che gli sta alle calcagna!

AL TECH NOIR: Reese trova Sarah nel nightclub punk Tech Noir. Sfortunatamente, trova anche il Terminator. Qui Kyle deve proteggere Sarah mettendo fuori gioco il cyborg a fucilate.

LA STAZIONE DI POLIZIA: Reese viene catturato dalla polizia di L. A. e rinchiuso in cella, mentre Sarah crede di essere al sicuro nel dipartimento di polizia. Ma arriva il Terminator a rovinare la festa...



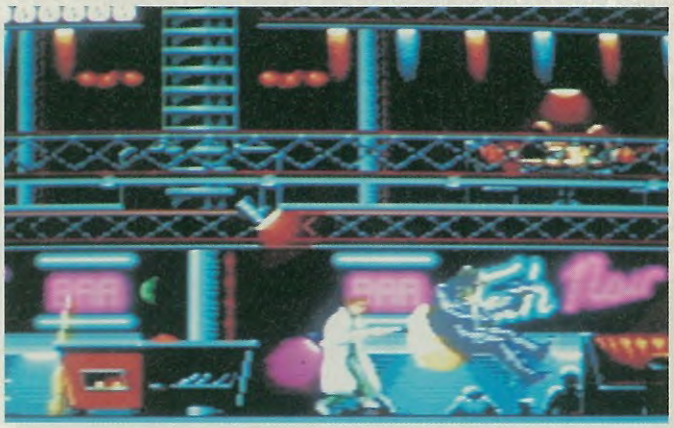
LA CYBERDINE SYSTEMS: Reese e Sarah sono riusciti a uccidere il Terminator in una grossa esplosione - o almeno così credono. La carne è sparita ma lo chassis da combattimento prosegue la sua spietata missione. A questo punto, la coppia deve eliminarlo una volta per tutte.

PREVIEW

Terminator per Megadrive, programmato dalla Probe, segue fedelmente la trama del film. Tanto fedelmente, infatti, che il personaggio principale non è Arnie. Il giocatore comanda Reese per l'intero gioco mentre il Terminator fa regolari apparizioni-cameo.

L'azione inizia prima del punto in cui comincia il film. Il Livello Uno vede Reese nell'anno 2029, con l'obiettivo di distruggere il Modulo di Spostamento del Tempo usato dal Terminator per tornare nell'anno 1984 e di usarlo prima che esploda la bomba a tempo.

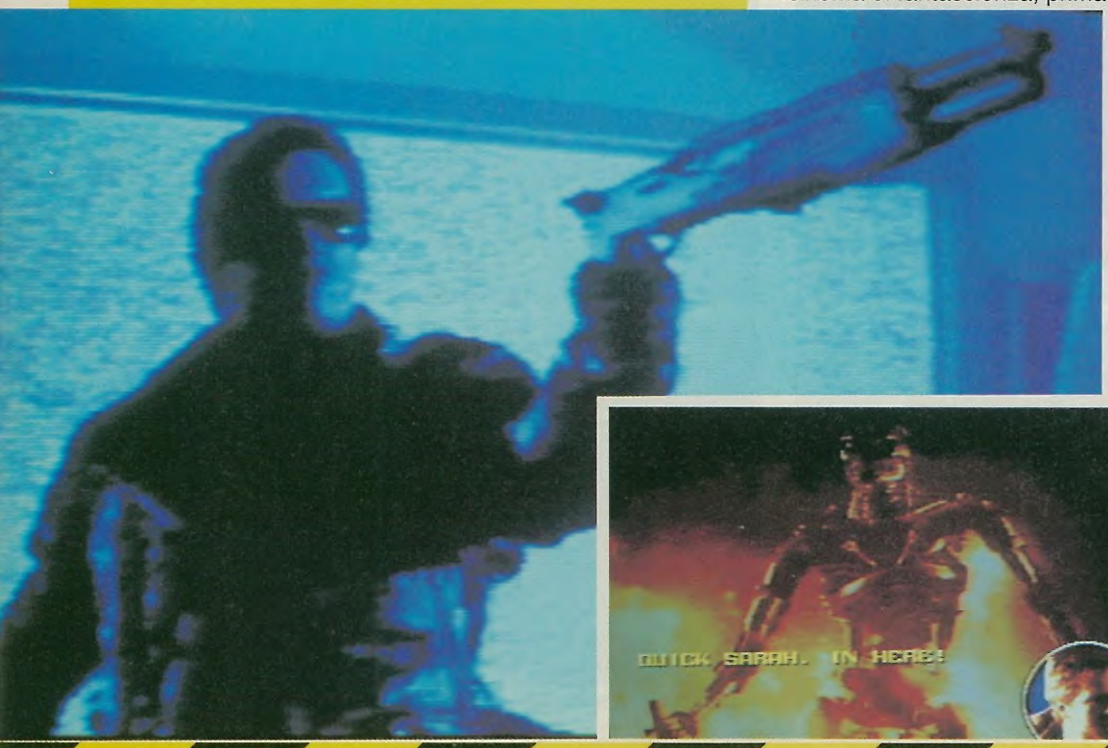
Da questo punto in poi il giocatore guiderà Kyle in un viaggio



digitale attraverso alcune delle più famose ambientazioni del cinema di fantascienza, prima dello show finale...

Mentre la maggior parte della grafica di *Terminator* è bell'è pronta, il resto richiede ancora un pizzico di ritocchi e lo sprite definitivo di Arnie (quello delle nostre foto è solo di prova) è in Grecia!

Per quel che riguarda Reese, è stato creato usando lo stesso spettacolare metodo di Prince of Persia. Un attore è stato ripreso mentre compiva un certo numero di movimenti, e ogni fotogramma è stato digitalizzato e animato per dar vita allo sfrecciante, zompettante e mitragliante eroe che vedete nelle foto. State sbavando di fronte a queste immagini? Beh, il meglio deve ancora venire!



PRE VIEW

VACANZE ROMANE

All'inizio di Novembre si è svolto a Roma un incontro fra la Softel e le riviste di settore. In due intense giornate sono state presentate parecchie novità, fra cui...

Quello del giornalista è un mestiere stressante, frenetico e a volte un po' ingrato, ma dà anche la possibilità di vivere situazioni molto piacevoli. Una di queste occasioni è sicuramente stato l'incontro con la stampa organizzato dalla Softel per presentare i prodotti che verranno distribuiti nel periodo natalizio: due giorni di viaggi, pranzi e alberghi di superlusso tutti pagati, oltre a una montagna di giochi e gadget da riportare in redazione alla fine del tutto!

Ci sarebbero centinaia di cose da raccontare, ma visto che abbiamo una sola pagina a disposizione, converrà partire subito con una panoramica delle novità più interessanti fra quelle presentate:

Top wrestling

GENIAS

La software house di Bologna ha piacevolmente stupito tutti con le sue novità: oltre a *Warm-Up* per Amiga (di cui parliamo altrove), i demo degli imminenti *Top Wrestling* e della versione C64 di *Chuck Rock* ci hanno lasciato a bocca aperta per l'alta qualità raggiunta dagli autori italiani. Addirittura, il demo di pre-pre-preproduzione di *Top Wrestling* è decisamente più bello della versione finita di *WWF*, il gioco di wrestling della Ocean!

CORE DESIGN

Lanciatissima sulla cresta dell'onda dei suoi numerosi successi degli ultimi tempi, la Core ha presentato il bellissimo gioco di ruolo dinamico *Heimdall* (di cui purtroppo a tutta la stampa è stato fornito un demo ancora piuttosto incompleto), che sarà sicuramente uno dei titoli di punta per Natale. Salvare gli dei non è mai stato tanto spettacolare!

Heimdall

LORICIEL

Dalla Francia con tepore. Fra i numerosissimi titoli presentati dalla casa d'oltralpe l'unico veramente interessante sembra essere *Golden Eagle,* remix di un gioco dell'85 che ancora oggi ha un gran successo in Francia. Si tratta di una specie di versione fantascientifica di *Prince of Persia,* caratterizzata da una grafica interamente digitalizzata e rielaborata.

DMI

Ritenuta erroneamente la pecora nera della riunione, questa software house ha realizzato un en plein con la versione C64 di *PP Hammer*, remix di gran lunga migliorato del gioco per Amiga. Ma i titoli davvero interessanti erano *Mind Possessing Aliens from Hyper Space*, un'avventura dalla grafica stupenda che si preannuncia come una specie di "seconda parte" apocrifa del miticissimo *Zak McKraken* e, soprattutto, *Top Banana*! Dietro a questo titolo acido si nasconde un programma acidissimo: provate a immaginare una specie di *Rainbow Island* con grafica totalmente digitalizzata ed editabile, ma dotato di una colonna sonora generata casualmente dal computer basandosi su registrazioni di musica house, rumori industriali e canti religiosi tibetani! Oltretutto, nella confezione ci sarà anche un dischetto contenente unicamente effetti audiovisivi psichedelici "per rilassarsi"...

INOLTRE...

Inoltre c'erano almeno altri venti giochi. Se non ne parliamo qui è solo perché si trattava di demo ancora ai primi stadi, perché erano brutti e semplicemente perché lo spazio manca. Ma quando saranno pronti ne parleremo come meritano. Continuate a seguire C+VG: ne vedrete delle bellissime!

Top Banana

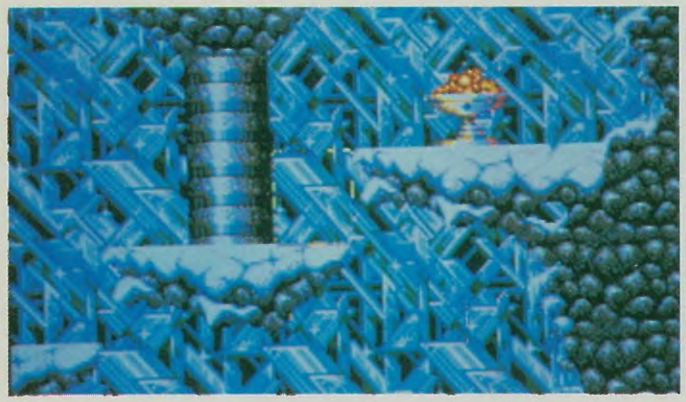
PREVIEW

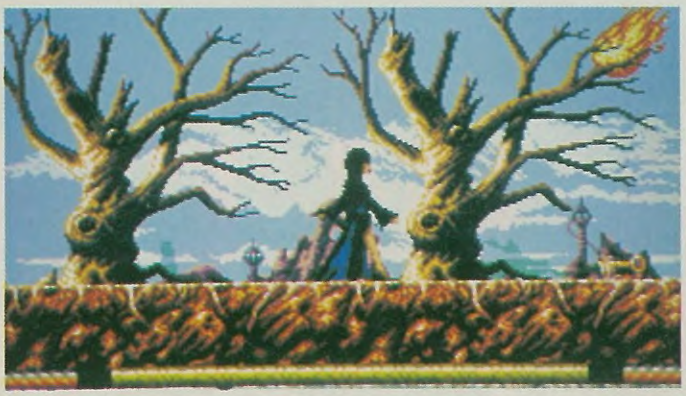
ELVIRA THE ARCADE GAME

MICROVALUE FAIR

E' tornata! Dopo aver agitato le sue protuberanti parti del corpo in *Elvira - Mistress of the Dark*, la sensuale vamp ritorna sui nostri schermi in un bel gioco d'azione! Dopo essersi assicurata l'appoggio di uno sfuggente mago, Elvira è costretta ad affrontare una missione per reimpossessarsi del suo regno, infestato da ogni sorta di mostro. Tutto questo è il pretesto servito a produrre un platform di tre livelli su PC e Amiga, in cui la sexystrega attraversa qualcosa come 800 schermi ripieni di creature da blastare. Alla Microvalue Fair sostengono che il gioco avrà uno scorrimento omnidirezionale completo di parallasse, e urlano che la versione Amiga procederà alla velocità di 30 frame al secondo. Non solo: la versione PC utilizzerà 256 colori e lo sprite principale avrà 120 frame di animazione. Sarà bello? Ma la cosa che ci preoccupa di più è: sarà accessibile come la lady stessa? Non lo sapremo finché il gioco non capiterà nella buca delle lettere redazionale!

VERSIONE	DATA
PC	IMMINENTE
AMIGA	IMMINENTE





CIVILISATION

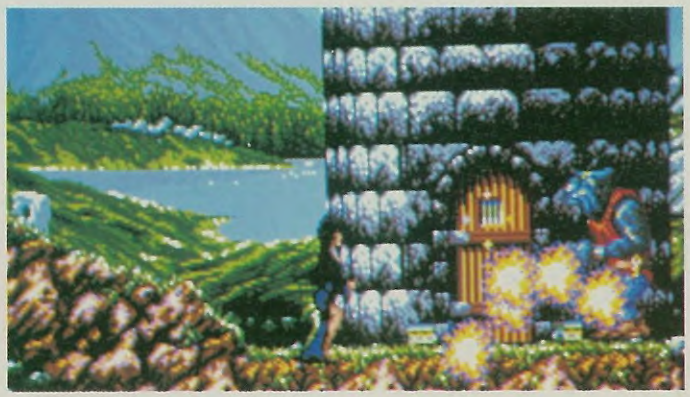
MICROPROSE

Railroad Tycoon vi permetteva di costruire una rete ferroviaria. La cosa era abbastanza complessa, ma quel cervellone di Sid Meier ha deciso di andare oltre: vuole dare ai giocatori il controllo dell'intera razza umana! Il nome del gioco? Ma *Civilisation*, che domande! E promette di essere uno dei più ambiziosi progetti non-aviosimulatori della Microprose.

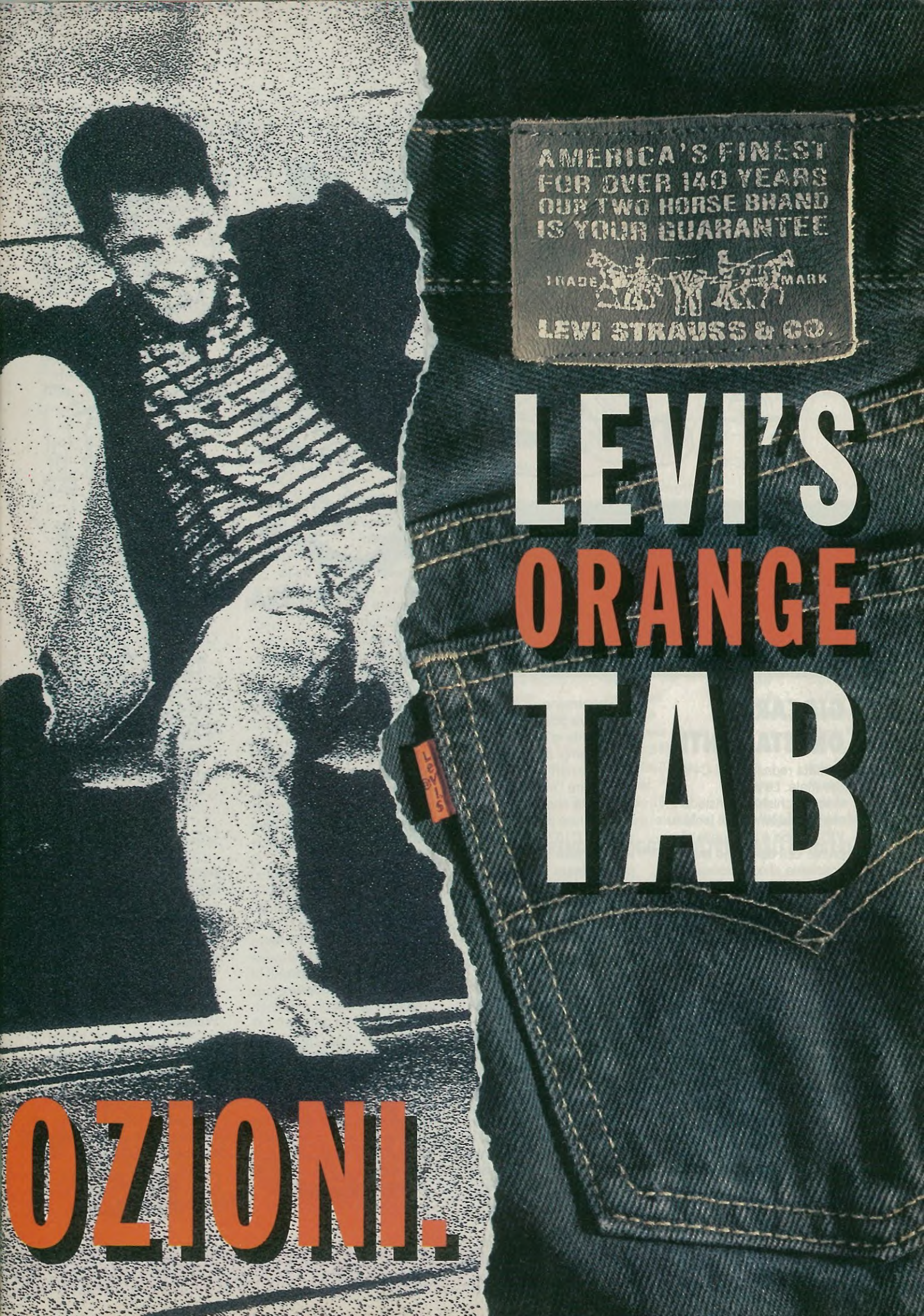
Partendo dal 4000 A. C., il giocatore deve guidare una piccola tribù attraverso le vicissitudini della vita, consentendone l'evoluzione fino ai nostri giorni e oltre. *Civilisation* comprenderà eventi e personalità "reali", inclusi gli incontri con figure storiche come Napoleone e Gengis Khan, il periodo della nuclearizzazione e così via. Il giocatore sarà aiutato da consiglieri nelle sue decisioni e il gioco potrà essere giocato nel mondo reale o con mappe generate dal computer.

La Microprose sostiene che *Civilisation* costituirà un nuovo passo avanti nel genere delle simulazioni "divine" - e noi non vediamo l'ora di visionare il prodotto finito e stabilire se hanno mantenuto le promesse.

VERSIONE	DATA
PC	IMMINENTE



UN PAIO DI EM


AMERICA'S FINEST
FOR OVER 140 YEARS
OUR TWO HORSE BRAND
IS YOUR GUARANTEE
TRADE MARK
LEVI STRAUSS & CO.
LEVI'S
ORANGE
TAB
LEVI'S
OZIONI.

Uhm... dopo l'edizione-shock del numero scorso, finalmente sono riuscito a ritagliare un po' di spazio per la vostra posta. Prima di cominciare, però, vi ricordo l'indirizzo a cui inviare i vostri commenti, pensieri, poesie e trattati di fisica quantistica:

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

GIOCARE ONESTAMENTE

Stimata redazione di C+VG, Sto male. La parte videogiochista che risiede in me sin dai tempi del lontano VIC 20 non è più quella di prima. Già da tempo ero cosciente che qualcosa in me era cambiato. Sarà l'età, pensavo: più si cresce e meno interesse si prova in questi infantili passatempi. Mi sbagliavo.

Mi sono accorto di aver toccato il fondo quando ho caricato sul mio Amiga *Mercs*, l'ennesimo shoot 'em up (chissà quanti ne ho giocati in questi 10 anni). Accendo il computer, appare la solita schermata del megatrainer, vite infinite, tempo illimitato e così via. In venti minuti ho visto ogni pixel di quel gioco. Arrivato alla fine quasi per inerzia ho spento il computer praticamente senza accorgermene.

Non era possibile! Ero veramente io? Proprio io, che ai tempi di *Space Invaders* non riuscivo a controllare l'entusiasmo ogni volta che premevo l'interruttore del buon vecchio C16? Proprio io, che perdevo ore di sonno per superare il quinto schermo di *Qix*, pur sapendo che il successivo avrebbe avuto la stessa grafica e lo stesso sonoro? No, non ero più io. Avevo perso qualcosa di quella ingenuità, di quell'entusiasmo, di quella semplicità.

Nostalgico io? Può darsi. Dopo tutto è inevitabile che chi come me è stato pioniere di una nuova era, quella informatica. Allora eravamo i primi, avevamo tra le mani qualcosa che i nostri genitori non avevano avuto e non riuscivano a capire, qualcosa che da quel momento sarebbe entrato a far parte della vita quotidiana di tutti noi, il computer.

Ma non è solo il rimpianto di quegli anni che mi fa soffrire. Non è realistico chiedere ai programmatori di oggi di tornare a programmare i 3K di memoria del VIC 20. Oggi quei 3K sono diventati svariati megabyte e il vecchio beep ha lasciato spazio a quattro canali stereo. La tecnologia informatica si è sviluppata a passi da gigante, come era prevedibile, ma il videogiocatore non ha saputo tenere il passo, ha dimenticato cos'era il videogioco allora.

Il videogioco era nato come una sfida, non può diventare un susseguirsi di pixel colorati e basta. Quando i videogames non avevano praticamente grafica (nella versione VIC 20 di *Space Invaders* l'astronave era un triangolino!), ci gettavano in faccia una sfida che metteva alla prova la nostra destrezza, la nostra velocità, la nostra mira. E ogni volta che si blastava un alieno monocromatico e squadrato, ogni volta che il mitico Pac si ingoiava un fantasmino provavamo una gioia autentica: era una vittoria sulla macchina, e non era poco. Allora non importava nulla se lo scrolling era scattoso o se il sonoro era costituito da tre note ripetute all'infinito. Dite ora onestamente: vi suscita più emozioni ascoltare le colonne sonore campionate di oggi o il mitico "Waka-Waka"?

Se le macchine di oggi ci bombardano con tonnellate di Kbytes di grafica e sonoro, non dobbiamo perdere quell'originale senso della sfida e se già l'abbiamo perso dobbiamo recuperarlo. Uno shoot 'em up con tutti i trainer che ormai abitualmente lo corredano non è più un

videogioco! Giocare *Dungeon Master* con la soluzione sotto braccio è un imbroglio! Tra le centinaia di dischi che sono stati letti dal mio drive (non tutti originali, ovviamente) sono stati pochi quelli che non scorderò mai.

Quando ho cominciato a giocare *Ultima IV* mi sono spaventato. Un gioco di ruolo? E ora come faccio? non esistono trainer nei giochi di ruolo, e questo per giunta è difficilissimo! Ho cominciato a fare i primi passi, e dopo dieci minuti avevo già scoperto l'entrata di un tunnel segreto! Ero felice! Mi ci vollero tre mesi abbondanti di gioco, svariate sedute notturne, centinaia di pagine di mappe e di appunti, ma alla fine ne sono uscito vincitore.

Davanti alla schermata finale (graficamente ridicola) avevo i brividi, e quando ci ripenso li ho ancora! Non so quanti videogiocatori sappiano cosa vuol dire finire un gioco senza trainer, un gioco come *Ultima*, poi...

Io penso che sia questo lo spirito del videogiocatore autentico. Se noi nostalgici inseguiremo sempre queste sensazioni non avremo ragione di rimpiangere il passato, perché dietro ogni nuova vittoria rimarranno indelebili i 12.000 punti di *Defender* sul VIC 20, il dodicesimo livello di *Bricks* sul C16, quel grande 2-0 a *International Soccer* al livello 9, la schermata finale di *Zak McKraken* sull'Amiga, e così via. Tutte vittorie vere, tutte vittorie entusiasmanti.

Riccardo Bertezzolo

Impressionante. Sei riuscito a riassumere in un solo foglio di stampante tutto quel che volevo da tempo comunicare io stesso ai miei lettori (e con uno stile pazzescamente simile al mio, oltretutto)! Mi auguro che la tua lettera venga capita da nostalgici, pirati, annoiati, "superiori" e tutti quelli che guardano i videogiochi e i videogiocatori con pietosa sufficienza: chissà che non capiscano addirittura il messaggio.

A proposito: se non ci mandi il tuo indirizzo completo, l'abbonamento omaggio non possiamo proprio spedirtelo!

APPUNTO

Caro Fabio,

Ti ringrazio per quel che hai scritto in "Caro C+VG" del numero 7, perché mi ha dato modo di ripercorrere un cammino della mia vita che al giorno d'oggi tende ad essere dimenticato da tutti: l'infanzia.

Quello che hai scritto accomuna molti di noi, ed è dettato da qualcosa che c'è rimasto dentro, che ci rende coscienti di ciò che siamo e di ciò che siamo stati. E' nostalgia, Fabio, perché non ammetterlo? Nostalgia nei confronti di tutto ciò che è stato e di tutto ciò che abbiamo vissuto nella nostra breve e intensa infanzia. Sia te che io e molti altri che comprendono ciò che tu hai detto, sappiamo benissimo

Db-Line s.r.l.
V.le Rimembranze, 26/C
21024 Biandronno (VA)
Telefono 0332/767270

Per ordinare in automatico mezzo modem: BBS:DB-Line 0332.767277-Sky-Link 0332.796469

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	29.000	49.000	Midwinter II	69.000	75.050
Turtles II Coin-up	49.000	49.000	Movie Premiere: 5 giochi	65.550	75.050
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Metal. Mutant	37.900	47.400
Pit Fighter	29.000	29.000	The Champ	28.400	
San Francisco Hert	29.000		La Storia Infinita	28.400	
Wrestling WWF	29.000		F. Manager W. Cup		37.900
G-LOC	29.000		Necronom	46.550	
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Star Collection: 10 giochi		65.550
Cruise for a Corps	59.000	59.000	2000 Leagues	15.100	15.100
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mage-Lo-Mania	69.000		Last Battle	48.000	
First Samurai	49.000		Links		69.000

... altri 500 titoli per Amiga e Ms-Dos

Console:

Super Famicon
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GR
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC Engine Supergrofx
Megadrive Giapponese Scart
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console

GAMEBOY oltre 50 titoli disponibili

SUPER FAMICOM	PCENGINE	MEGADRIVE	NEO GEO
Castelvania IV	Dragon Eggl	Alien Storm	ASO II
Dimension Force	Spriggan (CD-Rom)	Block Out	Puzzled
Fire Pro-Wrestling	Lady Fantom (CD-Rom)	Beast Warrior	Baseball Stars Pro
Joe & Mac	Ralden	Bare Knuckle	Bourning Fight
Lagoon	Magical Chase	Rolling Thunder 2	Top Player Golf
Legend of Zelda	Fighting Run	Shogi no Hoshi	League Bowling
Pro Soccer	Prince of Persia (CD-Rom)	Exile	Mihasan No Okages
Raiden Trad	Randa 2 (CD-Rom)	Mercs	Nam 1975
Street Fighter II	Lord of Wars (CD-Rom)	Out Run	Ninjia Cambat
Super E.D.F.	Time Cruise	Double Dragon	Rague
Super Ghoul's n Ghost	Zero Wing (CD-Rom)	Saint Sword	Rocky Joe
Super Tennis	S. Fantasy Zone (CD-Rom)	Sonic the Hedgedog	Sengoku Densho

****PRENOTATE OGGI I VOSTRI REGALI DI NATALE****

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

- Tapettino Db-Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!!)
- Schede Joystick 2 posti PC + Tapettino DB-LINE Lit. 59.000 (MOUSE +JOYSTICK IN OMAGGIO!!!)
- Floppy-disk: 3.5 DS-DD Lit 870 - 3.5 DS-HD Lit. 1.500

PC 386sx25Mhz - 1 Floppy Disk 3.5 - Hard Disk 40Mb - Monitor Vga colore - Tastiera it. avanzata - MS-DOS 4.01 - Manuali.
In omaggio: Modem portatile 2400 bps - Mouse 3 tasti - 1 Joystick - 2 giochi.
Garanzia 1 anno: ****** Lit. 2.500.000 + IVA ******

Ad ogni telefonata listino in omaggio.
Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per: listino prezzi - altri titoli - offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
Modalità di pagamento:
c/c Postale - Vaglia normale - Assegno bancario - Carta di credito - Contrassegno.

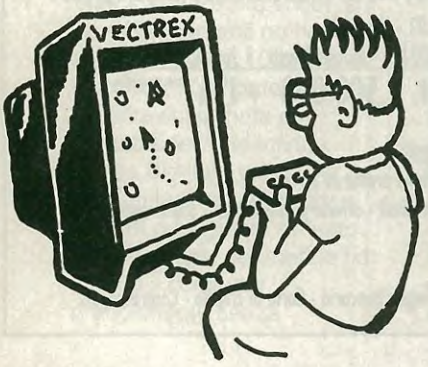
che ciò che abbiamo provato - stupore, gioia, ambizione e a volte rancore, non tornerà mai più.

Quando da piccolo avevo occasione di giocare con i primi coin-op, poco importava se lo scroll era megascattoso e se i fondali erano inesistenti, e ancora meno se i pixel erano giganteschi e gli sprite pochissimi. Quando i coin-op costavano 100 lire e io mi divertivo a giocare a *Le Bagnard* non poteva interessarmi meno se il gioco avesse una fine: a chi importava finirlo? Per quale scopo? L'importante era giocarci, e io lo facevo e mi divertivo, anche se il guardiano di *Le Bagnard* mi prendeva a randellate e sullo schermo appariva la scrittona "Game Over". Così è stato anche per i computer che ho posseduto.

Due sere fa ho fatto ritorno in quel locale, dove solo due coin-op fanno la loro comparsa: *Street Fighter II* e *Ghosts 'n' Goblins*. E' superfluo dire a quale dei due mi sia avvicinato. Due ragazzi si sfidavano a suon di "Bastardo, tu sai già le mosse!" e "E che ti fotte, combatti!". Ho rivolto uno sguardo anche a *Ghosts 'n' Goblins*, ed è allora che ho fatto caso a cinque bambini appiccicati allo schermo.

Uno di loro, il più piccolo, era in piedi sulla classica seggiola, quella che forse aveva sorretto me, te o chiunque altro, e giocando con gli occhi fissi sullo schermo diceva: "Ma io mica gli faccio male a quell'uccello rosso, perché lo uccido solo per finta..."

Pierfranco Merenda



Sniff... La nostalgia mi commuove sempre... Mi spiace tanto che tu sia così convinto che le sensazioni dell'infanzia non si possano più vivere: prova a leggere la lettera precedente, che forse ha qualcosa da insegnarti...

UNA SCUOLA PER PROGRAMMARE

Cara redazione,
Lasciamo da parte i complimenti anche perché sapete già di essere i migliori. Veniamo al problema che io e il mio amico abbiamo.

Noi vorremmo lavorare in un negozio di computer (ovviamente dopo esserci diplomati). Voi vi chiederete: qual'è il problema? Eccolo qui: vorremmo sapere se il diploma di perito informatico ci potrà servire per questo scopo. La scuola ci insegnerà effettivamente a usare il computer? Che scuola bisogna frequentare per diventare dei buoni programmatori?

Gianz & Ruffy

Ho buone e cattive notizie per voi. Prima le buone: il corso di studi che avete scelto è una delle scelte migliori per chi vuol lavorare nel settore informatico. Inoltre, suppongo che con un po' di buona volontà possiate cominciare a farvi le ossa sin da adesso proponendovi ai negozi già esistenti nella vostra città per un impiego part-time che vi lasci il tempo di studiare.
Ora le cattive notizie: nessuna scuola vi insegnerà seriamente la programmazione, specie se avete intenzione di diventare autori di giochi. Per raggiungere questo obiettivo conviene studiare da soli e fare tanta pratica sul proprio computer, cominciando magari dai manuali forniti insieme alla macchina.

WHAT'S RPG?

Cos'è l'RPG? Forse i flipper (pinball)?

Riccardo Marzi

Uhm... No, proprio non ci siamo. RPG è l'abbreviazione di *Role Playing Game*, ossia Gioco di Ruolo. Per ulteriori informazioni, ti consiglio di consultare il mega-articolone di Andrea pubblicato sull'Annuario di C+VG attualmente in edicola.
Ci troverai tutta la storia del gioco di ruolo e un sacco di informazioni utili (bella scusa per venderne una copia in più, eh?).

CONCORSI SEGRETI

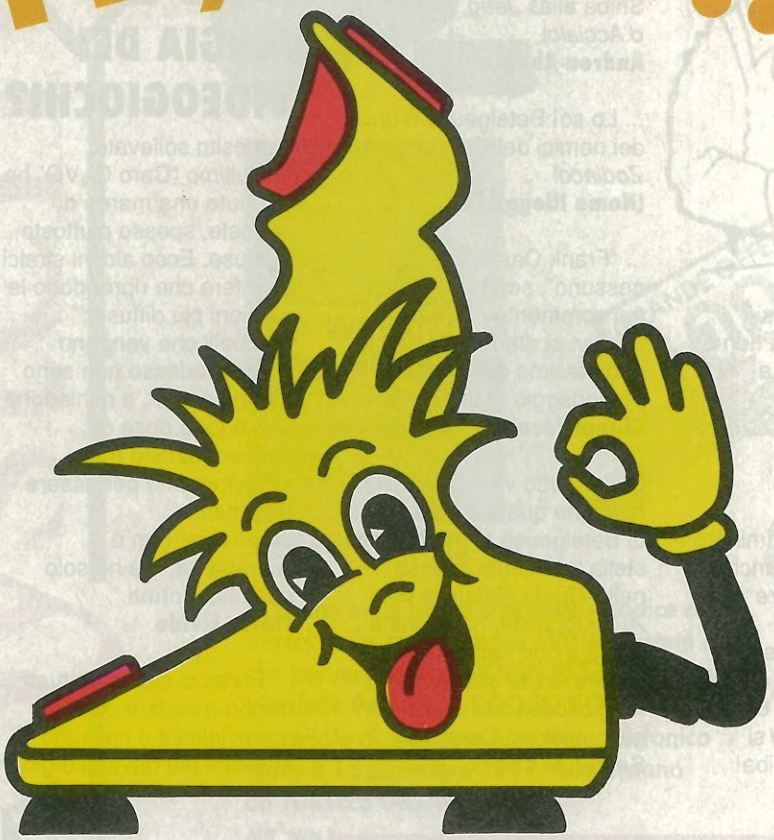
... Nel numero di ottobre nella recensione di *Beast*

ECCEZIONALE

SCONTO DEL 10%
SU SOFTWARE
ORIGINALE
PRESENTANDO
QUESTO TAGLIANDO
PRESSO
I PUNTI VENDITA
"GRUPPO
VIDEOGIOCANDO"
GLI INDIRIZZI
NELLA PAGINA
ACCANTO

C+VG

EHI, BOY...



A ROMA C'É JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER**

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

Buster, la faccia che si contorce e si sdoppia non è il manifesto del film *La Cosa*?
Alessandro Spinosa

... Dopo sedici ore di clausura, ore di sezionamento indiscriminato della rivista ma tese anche a trovare e sperimentare marchingegni atti ad alleviare le sofferenze dell'umanità tutta, ho svelato forse l'arcano. A pag 69 nei tip di *Atomic Robokid* si nomina la Regina Aniba!

Ebbene... (rullo di tamburo) la regina Aniba è l'antagonista di Hiroshi Shiba alias *Jeeg, Robot d'Acciaio*!
Andrea Abbate

... Lo so! Betelgeuse è uno dei nemici dei *Cavalieri dello Zodiaco*!
(Nome Illeggibile)

... "Frank Castle era nessuno", scritto da Fabio nel commento di *Beast Buster*, si riferisce al nome di battesimo del Punitore, il personaggio della Marvel...
Gianni Fasullo

Bravi. Tutto vero (a parte il fatto che quando ho scritto di Betelgeuse mi riferivo alla stella, nominata spesso nella *Guida Galattica per Autostoppisti*), ma la triste realtà è che nessuna di queste acute osservazioni ha qualcosa a che fare con gli inquietanti Concorsi Segreti di C+VG...

CHE FINE HA FATTO LA MAGIA DEI VIDEOGIOCHI?

Il quesito sollevato nell'ultimo "Caro C+VG" ha ottenuto una marea di risposte, spesso piuttosto confuse. Ecco alcuni stralci di lettere che riprendono le opinioni più diffuse:

"Quelli che vengono prodotti adesso non sono più "giochetti", e richiedono una buona dose di concentrazione e ragionamento per essere terminati.
La "magia" non è scomparsa, ma ha solo cambiato forma."
Flavio Livide

"Forse ci siamo abituati troppo a vedere cose meravigliose e nessuno si stupisce più davanti a giochi dalla grafica fantastica. Meno male che ci siete voi della redazione di C+VG a parlare anche dei videogames più semplici, perché credo che apprezzandoli di più riusciremmo a ritrovare la "magia perduta"."
Fabio Brizio

"E' logico che ci sia una maggiore considerazione verso le precedenti generazioni di giochi, perché senza il passato non avremmo avuto un presente con sogni di realtà virtuale e CD-ROM. Il vero divertimento sta nell'evolversi della fantasia, non nel bisogno di novità."
Paolo Rainelli

UN CAPELLO DI TROPPO

Mentre numerosi lettori continuano a inviare quintali di orribili barzellette psychotroniche (molte delle quali clonate dall'Orrenda Pagina Umoristica di Topolino), l'infaticabile Lorenzo Capello persiste nell'angosciarci con le sue atroci gag "oltre l'umorismo":

"-Dottore, nessuno mi considera!
-Avanti il prossimo!"

"L'ultimo esame all'università mi è andato tanto bene che mi hanno dato anche un cappotto: ho preso...30 e loden!"

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni
Su C+VG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senza manomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri capolavori all'apposita rubrica, indicando chiaramente "PLAYMASTER" sulla busta. Se mandate delle mappe, fatelo possibilmente su fogli bianchi - niente quadretti, righe o fiorellini) e scrivendo & disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.
- Richieste d'aiuto
Da questo mese è in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/6948295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.
- Club & contatti
Se avete fondato un club, o semplicemente state cercando altra gente con i vostri interessi, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console Gamate", "Giochi di Ruolo", "Frittatine Senegalesi" eccetera) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici.

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

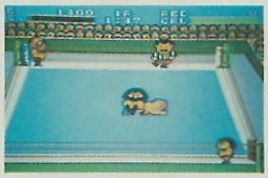
L'ANFRATTO DEI CLUB

Giochi di ruolo e wargame su computer:
Alessio Nardi,
V. Gamalero 19,
27058 Voghera (PV)

Giochi di ruolo e letteratura fantasy: Alessandro Vicenzi,
V. S.Martino 2/A 24,
16131 Genova

PC e compatibili:
Fabio Bonomi,
V. Leopardi 12,
46045 Marmirolo (MN)

Master System II Plus



PRO WRESTLING

SUPER TENNIS

GRANDE OFFERTA 1000 MILLE GIGANTI

TARTARUGHE NINJA ALLA RISCOSSA TURTLES

Le prime mille prove d'acquisto (codice a barre) della console base Master System II che perverranno a GIOCHI PREZIOSI, Via delle Primule 5 20020 COGLIATE (MI), corredate di indirizzo e numero telefonico entro il 15 dicembre 1991, riceveranno un TURTLES GIGANTE.

AUT. MIN.R.

I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

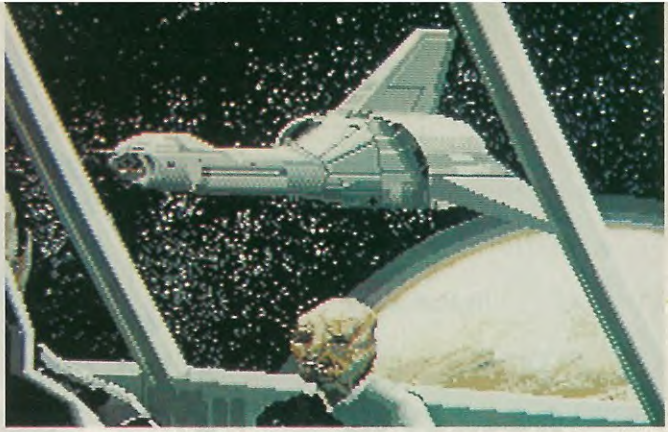
GIOCO DEL MESE

HANG-ON

GIOCHI PREZIOSI

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

NEWS



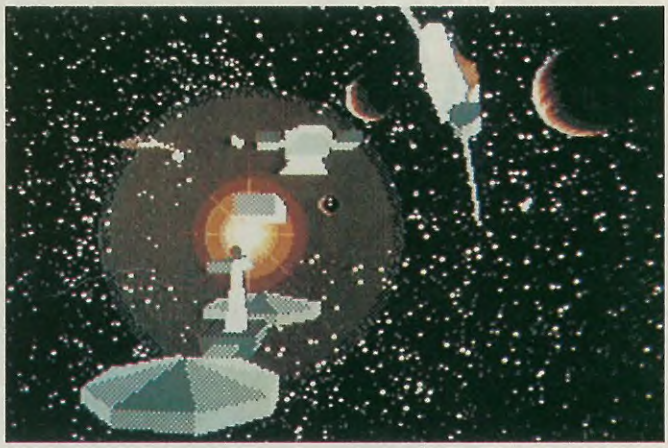
MEGLIO TARDI CHE MAI

Tutti pensavamo si fosse perso nelle nebbie londinesi o su qualche dischetto polveroso accantonato per far spazio a nuovi progetti e invece eccolo qui: stiamo parlando di *Epic*, uno dei videogiochi più attesi della storia. Interamente realizzato dal team Digital Image Design (*F29 Retaliator - Robocop 3*), *Epic* è un arcade/adventure vettoriale esteticamente impressionante grazie a un riuscitissimo connubio tra grafica a poligoni e bitmap.

Probabilmente i più giovincelli si staranno chiedendo il perché di tanta attesa... Semplice, questo gioco - a giudicare dalle apparenze e dal curriculum dei programmatori deve essere semplicemente stupendo - e lo stiamo aspettando da qualcosa come due anni! In ogni caso, se alla Ocean sapranno tenere fede alle proprie promesse, a Gennaio tutti i possessori di Amiga, ST e PC potranno sollazzarsi con *Epic*: tenete d'occhio queste pagine per saperne di più!

MAL DI MARE SIMULATOR

Alcune software house lavorano solo su progetti facilmente realizzabili, altre hanno il cattivo gusto di sobbarcarsi conversioni impossibili per normali esseri umani: è il caso della US Gold e dell'ultima licenza acquistata dalla casa britannica, *G-Loc*. Se qualcuno di voi avesse avuto la disgrazia di non poter mai vedere questo incredibile coin-op Sega, sappia soltanto che si tratta di una "versione GT" di *Afterburner* con rotazioni pazzesche, velocità incredibili e sonoro ultrarealistico. Beh, alla US Gold sono convinti di riuscire a convertire questa potenza su Amiga, ST e PC entro la fine di quest'anno quindi... staremo a vedere!



UN ALTRO MONDO

Questi francesi ne sanno davvero una più del diavolo: pochi anni fa non esistevano software house d'oltralpe degne di tale nome e adesso le case francesi sono entrate a fra parte dell'elite videogiochistica mondiale. Sicuramente un gradino sopra le altre è la Delphine, produttrice di alcune fra le migliori avventure per sedici bit (*Future Wars, Operation Stealth, Cruise for a Corpse...*): il loro ultimo gioco, *Another World*, dà un nuovo significato al termine "arcade/adventure" con alcune animazioni "alla *Prince of Persia*" e una realizzazione tecnica da C+VG Hit! Maggiori informazioni prossimamente...

DIVERTIMENTO EXTRA

Tenete d'occhio la vostra edicola di fiducia in questi giorni perché la redazione di C+VG ha quasi terminato di redarre lo *Speciale Videogiochi Inverno 1991*, un mega-annuario con le recensioni di tutti i videogames usciti in questi ultimi mesi, uno speciale sui giochi di ruolo, una sezione coin-op, interviste e molte, molte, molte altre novità. Così, se non sapete che giochi regalare - o farvi regalare - a Natale o se avete perso qualche numero arretrato di C+VG avete solo una cosa da fare: correre a comprare lo *Speciale Computer+Videogiochi* prima che non ne troviate più nemmeno una copia!

questo è per te!

GIOCO NON INCLUSO

peccato che non sia quello vero.

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

NEWS

UN GIOCO DA BRIVIDO

Il personaggio-rivelazione degli ultimi anni del fumetto italiano (anche se più che rivelazione ora può tranquillamente essere chiamato "classico") ce l'ha fatta, finalmente: la Simulmondo infatti attualmente sta preparando un gioco basato su una delle avventure più famose di Dylan Dog, ovvero l'albo intitolato "Gli Uccisori" (il quinto, per essere precisi).

La trama originale era basata su tutta una serie di oggetti d'uso comune impregnati di una sostanza che rendeva pazzi omicidi chiunque ne venisse in contatto. Questo però dovrebbe essere il solo punto in comune con il videogioco perché sembra, da quanto abbiamo saputo, che ci sono state "piccole modifiche" alla trama per questioni di adattamento al formato - per inciso, trattasi di platform-game con arcade-adventure.
La domanda è d'obbligo: sarà all'altezza dell'originale? La risposta è d'obbligo, chi morirà vedrà...

NON C'E' DUE SENZA TRE

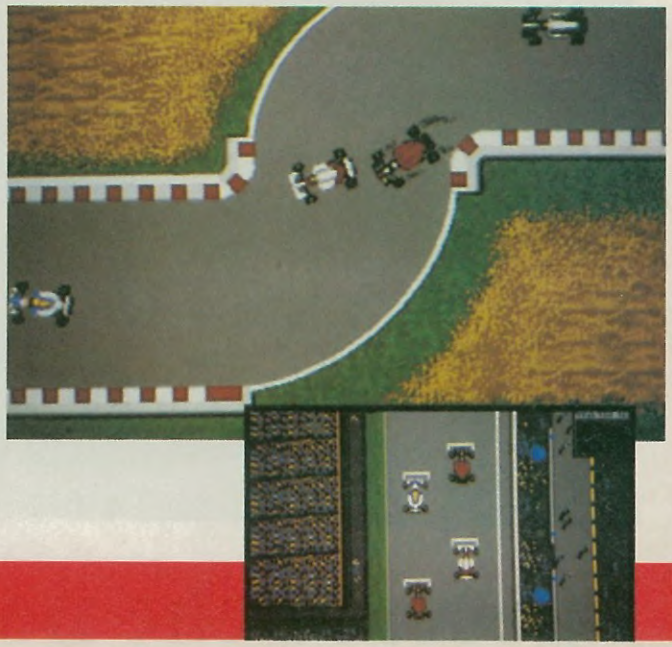
Proprio mentre stavamo mandando in stampa questo numero di C+VG è arrivato in redazione *Police Quest 3* della Sierra.
Abbiamo fatto in tempo a dargli solo un'occhiata, ma è stata più che sufficiente per lasciarci con la mascella spezzata

(ma che bella rima, sono proprio un poeta - Simon). In poche parole: un'avventura dalla grafica strepitosa e dal background massiccio tipico dei giochi Sierra. La recensione sul prossimo numero di C+VG!

L'INVASIONE DELLE MONOPOSTO MUTANTI

Recentemente abbiamo potuto assistere a una proliferazione incredibile dei giochi di guida di tutti i generi: *Lotus 2, Out Run Europa, Geoff Crammond's Formula One Grand Prix* e così via. Una casa prolifica come la Genias non poteva certo esimersi dal pubblicare qualcosa in tema, ed ecco arrivare il magnifico *Warm-Up*, che si prospetta come un capolavoro di giocabilità e di inventiva, anche se a Simon non piace (a lui non piace mai niente).

Nato come un semplice arcade sulla falsariga dei vari *Super Sprint*, *Warm-Up* si è evoluto in una specie di clone-variante del mitico *F1 Circus 91* su PC Engine grazie soprattutto ai consigli pervenuti da tutte le parti del mondo (e in particolare dalla redazione di C+VG). Inoltre si prospettano alcune bizzarrie come un "modo massacro" e altre amenità. Non vediamo l'ora!



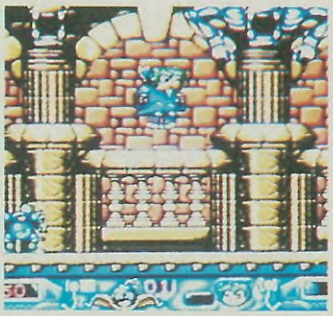
NEWS

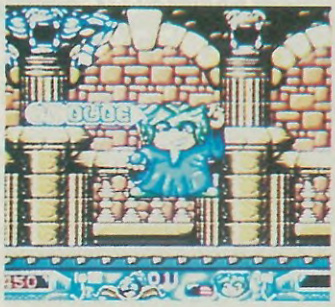
KICK OFF 4

Come tutti certamente saprete è in arrivo per Amiga la terza puntata della saga videocalcistica di Dino Dini; quello di cui forse siete all'oscuro è che la Imagineer, celeberrima software house nipponica, sta realizzando le conversioni di *Kick Off* per Nintendo, Gameboy e Super Famicom (chiamata, in quest'ultimo caso, *Pro Soccer*). Lo staff di C+VG ha avuto occasione di dargli un'occhiata e, mentre le versioni per otto bit erano davvero incredibili, quella per Famicom ci ha lasciato un tantinello interdetti. Comunque se volete saperne di più non vi resta che gustarvi la recensione sul prossimo numero di Computer + Videogiochi!

VIDEOMANIE

E' in arrivo dalla Gremlin *VideoKid*, uno shoot 'em up che vede protagonista un ragazzo risucchiato dal proprio videoregistratore e che per sopravvivere deve battagliare contro orde di avversari attraverso cinque mondi differenti. Con un sacco di armi extra, 50 frame al secondo, scrolling parallattico e 25 sprite su schermo nello stesso istante, non c'è dubbio che questo sia un gioco da tenere sott'occhio. L'uscita è prevista per la fine delll'anno su Amiga e ST, e se volete saperne di più non vi resta che continuare a leggere C+VG!



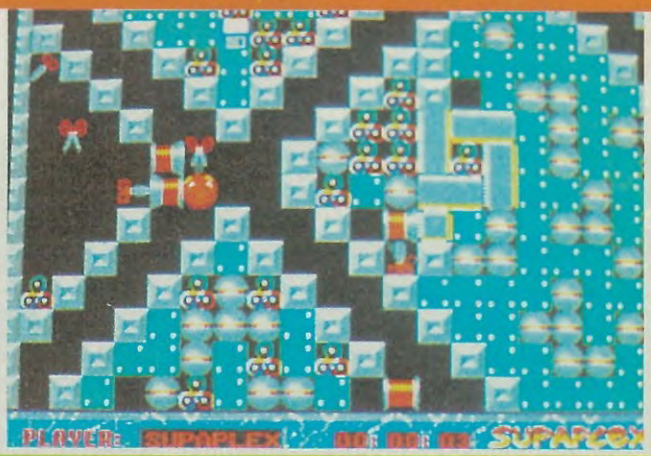


INTEGRAZIONE DIGITALE

Ma che titolo è? Semplicemente quello di un box dedicato agli ultimi giochi realizzati dalla Digital Integration sotto la nuova etichetta Dream Factory.

Supaplex è un arcade-puzzle game costituito da 111 livelli pieni zeppi di trappole e nemici che vede protagonista Murphy, un cacciatore di bug, *Drift* è un RPG ambientato in un sistema solare distante anni e anni luce in cui il giocatore può scegliere una squadriglia di mercenari fra oltre 70 personaggi, ognuno con il proprio carattere e le proprie ablità.

Alla Digital Integration però non si sono dimenticati dei fans delle simulazioni: *Tornado* è infatti il seguito del mitico *F16 Combat Pilot*. Se la foto qui sopra non mente dovremmo trovarci di fornte a un gran gioco: tenete incrociate le dita...



ER MEJO!

Di joystick e joypad pazzeschi ne abbiamo visti tanti, ma questo è davvero il massimo: si chiama *JB King* e, realizzato per essere usato esclusivamente con il Super Famicom, è qualcosa di assolutamente mostruoso. Tutto quello di cui si può avere bisogno è a portata di mano e non dovrete più correre al pronto soccorso per farvi slegare le dita perché avete tentato di sopravvivere al 147° livello di qualsiasi gioco del Famicom! Questo stupendo joypad - se così si può chiamare una simile mastodonticità - è disponibile presso il negozio Console Generation.

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036
DICEMBRE-APERTO TUTTI I GIORNI FINO AL 24

IMPACT VISION 2/4 PROFESSIONAL VIDEO ADAPTER FOR THE AMIGA 3000

VORTEX ATONCE-PLUS

IL NUOVO EMULATORE AT PER AMIGA 500, A500 PLUS, A2000

Il vortex ATonce-Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 Bit ad alte prestazioni per l'Amiga 500, l'Amiga 500 plus e l'Amiga 2000 e lo converte in un potente computer AT-compatibile. Esso fornisce un clock 16MHz e raggiunge un Indice Norton SI di 16,2. Ogni ATonce-Plus viene fornito con 512 KB di vortex FAST-RAM e uno zoccolo per un coprocessore aritmetico 80C287-12 optionale.
Tutti i 640 KB standard della memoria DOS sono disponibili in un Amiga con 512 KB di RAM. La memoria oltre il primo MB può essere configurata da DOS come memoria Estesa/Espansa e in "Protected Mode".
Con l'ATonce-Plus si possono usare migliaia di programmi DOS, e tutto ciò in multitasking con l'AmigaDos. L'ATonce-Plus non influisce sul normale funzionamento del Amiga, ed è totalmente trasparente quando non in uso. L'ATonce-Plus rende accessibile tutto l'ambiente del Amiga: i hard disk corrispondente alle specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la RAM CMOS.
ATonce-Plus permette di emulare le schede video EGA e VGA grafica monocromatica, CGA, Hercules, Olivetti e Toshiba 3100.
Il Gate Array vortex, l'emulazione Chip-Level ed il BIOS AT dedicato garantiscono alte prestazioni ed un elevatissimo grado di compatibilità.
L'ATonce-Plus è corredato di un manuale dettagliato e della software d'emulazione e d'installazione. Il sistema operativo DOS non è compreso. Il compattissimo circuito SMT a basso assortimento può essere montato in modo molto facile e senza saldature. L'ATonce è la migliore scelta.

OFFERTA LANCIO

L.499.000 IVA COMPRESA

A2091 40 MB HARDCARD 45MB SCSI ESPANDIBILE 2MB RAM x A2000

L.750.000

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

- DRIVE INTERNO PER AMIGA 500 L. 149.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT L. 149.000
- DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO) L. 139.000
- DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4 L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA ACTION REPLAY III

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA DA DICEMBRE!

NOVITÀ!

NUOVA ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500 PLUS
1MB CHIP RAM
L.169.000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L.65.000
512k + clock per A500	L.85.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L.199.000
*4 MB + clock	L.499.000
*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A	
2 MB per A1000	L.399.000
2 MB per A2000	L.390.000

HAM 07	AMIGA ACTION REPLAY III PER A500/1000	L.169.000
HAM 08	AMIGA ACTION REPLAY III PER A2000	L.189.000

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 & 2000, con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendo così di creare copie di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, vite infinite ecc.) permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento, riprenderlo nello stesso punto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco consentendo una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi). Potente virus detector, spite editor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina, questo e molto, molto più ti aspettano in Amiga Action Replay III. Il tutto ad un prezzo eccezionale! Versione originale con manuale in italiano.

COMMODORE POINT

AMIGA 500
AMIGA 500 PLUS
AMIGA 2000
AMIGA 3000
"AI PREZZI PIU BASSI D'ITALIA"

CON GARANZIA COMMODORE 4 OMAGGI

1° GVP-POINT IN ITALIA
GVP
GREAT VALLEY PRODUCTS INC.
RIVENDITORE AUTORIZZATO

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

NEWS

PIRATERIA? NO GRAZIE!

Il braccio violento della legge italiana ha appena sferrato una terribile mazzata ai Barbanera e Guybrush Threepwood nostrani: con un'abile operazione gli uomini della squadra mobile di Napoli sono riusciti a sgominare una vasta organizzazione specializzata nella falsificazione e distribuzione su tutto il territorio nazionale di software e che aveva centri di produzione, oltre che nel capoluogo partenopeo, a Roma e Milano, terminali in Toscana, nelle Marche, in Abruzzo, nel Lazio, in Lombardia, in Calabria e persino in Svizzera e Francia.

Macchinari per il valore di un miliardo, 200.000 dischetti pronti per la spedizione e 700 milioni di lire in contanti sono stati sequestrati grazie alle indagini che vedono ora coinvolte ben 118 persone.

La distribuzione del software pirata avveniva con metodi che ormai tutti conosciamo: annunci su quotidiani di inserzioni pubblicitarie gratuite e tramite riviste comunemente reperibili in edicola (scagli la prima pietra chi non ne ha mai comprata almeno una ai tempi d'oro dello Spectrum e del C64 - Simon).

La notizia di quest'ammirevole operazione delle forze dell'ordine nostrane è stata riportata sui maggiori giornali del nostro Paese, dando in alcuni casi davvero un ampio risalto a un problema molto spesso sottovalutato dai mass media.

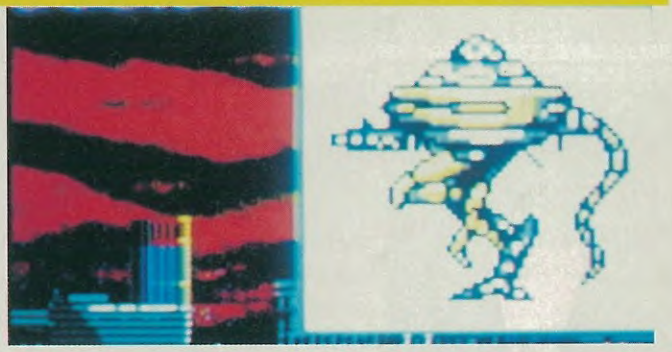
Se volete informarvi maggiormente o semplicemente dare un'occhiata per curiosità (o per fifa?) è sufficiente che recuperiate un qualsiasi quotidiano datato 6 novembre (1991, ovviamente).

RITORNO AL FUTURO (O AL PASSATO?)

Tredici anni. Tredici lunghissimi anni sono passati da quando ci precipitavamo nel bar sotto casa dopo la scuola per l'immancabile partita a quelo che è diventato ora un classico di tutti i tempi, *Space Invaders*.

Molte cose sono cambiate nei coin-op ma il sopracitato gioco è sempre rimasto nel cuore dei videogiocatori più consumati.

Bene, sappiate che la Domark sta per lanciare *Super Space Invaders*, una versione "abarth" del classico della Taito, con una grafica "da 1991" e non pochi riferimenti ad altri capolavori del calibro di *Phoenix, Gorf* e *Galaxians* come mostri di fine livello e stage segreti con tanto di mucche da difendere dall'attacco degli alieni (?).



C+VG ha avuto la possibilità di provare *Super Space Invaders* in anteprima e l'impressione della redazione intera è stata davvero ottima. Cercatene la recensione su uno dei prossimi numeri della vostra rivsta preferita (C+VG ovviamente!).

SIAMO TUTTI MERCENARI

Fans di *Damocles* state pronti a gioire perché è in arrivo l'ennesima fatica di Paul Woakes chiamata *Mercenary III - The Dion Crisis*.

Questa volta il nemico da sconfiggere è il malefico PC Bil - che aveva fatto la propria comparsa anche nel primo Mercenary - il quale sta espandendo le proprie operazioni anche sul pianeta Dion.

In *Mercenary III* ci saranno personaggi intelligenti su ciascun pianeta del sistema Dialis con cui poter interagire e anche le fasi di combattimento saranno più coinvolgenti che mai.

La Novagen ha programmato il lancio di *M3* per le prossime settimane, ma se si ripeterà quello che è successo per *Damocles* ci sarà da aspettare almeno per qualche mesetto.

AMIGA

21ST CENTURY ENTERTAINMENT

NEBULUS II
POGO-A-GOGO

Ma perché mai la gente non lascia in pace i poveri, piccoli alieni raniformi? Il nostro bestiolillo verde se ne stava tranquillo in un bar, quando gli s'è avvicinato un vecchio saggio. A sentir lui, il terribile criminale Zio è tornato e sta rubando l'energia alle torri vitali di sette importanti pianeti . Poiché Pogo è l'unico che abbia un'idea di come funzionino le torri, è stato scelto per affrontare l'impresa e liberare i pianeti. Il problema è che, questa volta, ci sono torri in salita e in discesa da visitare!

Lo scopo varia a seconda delle torri. Nelle prime lo scopo è di risalire sino al faro di controllo che le sormonta e distruggerlo, mentre sulle altre bisogna riparare almeno l'80% dei danni inflitti dallo Zio e i suoi sgherri.

Gli scopi si ottengono camminando sulle balconate esterne, usando gli ascensori e le porte nascoste, senonché sfruttando gli oggetti speciali di ogni struttura, evitando o distruggendo nel contempo tutte le forze dello Zio. Una volta finita una torre, si viaggia poi verso la successiva tramite tre sottogiochi ambientati in aria, in terra e sott'acqua.

ACROBAZIE SCALATORIE

Purtroppo, chiunque abbia costruito le torri s'è dimenticato di metterci anche un ascensore centrale! Ciò significa che Pogo deve camminare sulle sporgenze esterne, affrontando nemici e cercando di scoprire il percorso giusto sulle passerelle. Ecco alcuni fra gli elementi che si incontrano...

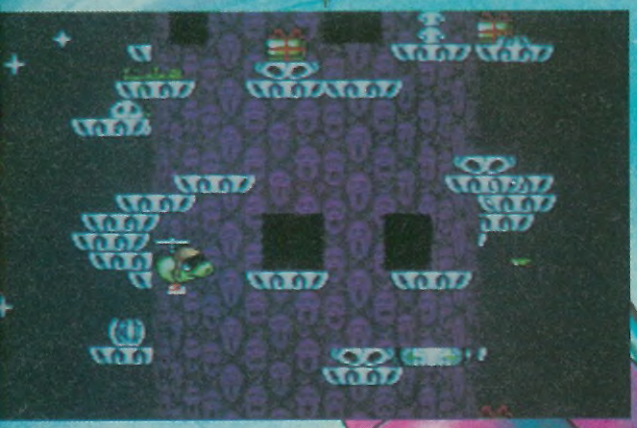
INTERRUTTORI: Modificano alcuni elementi della torre - distruggono mostri, aprono porte e cose simili.

COMMENTO

Per essere bello è veramente bello, però accidenti quant'è difficile! Tanto per rendere l'idea il primo *Nebulus* (che molti reputavano pressochè impossibile), paragonato a questo seguito, è di una facilità impressionante: per terminare *Nebulus 2* ci vorrebbero almeno 143 vite o qualcosa come 19 crediti! Se escludiamo questo unico - ma non trascurabile - particolare, *Pogo a Gogo* è eccezionale: i programmatori olandesi che si sono occupati dell'improbo lavoro, pur essendo al loro primo gioco "ufficiale", devono avere parecchi anni d'esperienza alle spalle e i risultati si vedono. Stesso discorso meritano grafica e sonoro con una nota di merito particolare per il sound test, un'opzione che permette di ascoltare tutte le musiche del gioco: qualcuno potrà obiettare che quest'opzione è copiata dai giochi per console, ma finchè si copiano solo i pregi tralasciando i difetti possiamo anche chiudere un occhio. Concludendo, se vi reputate videogiocatori consumati buttatevi a pesce su *Nebulus 2* perchè avete finalmente trovato pane per i vostri denti: in caso contrario statene alla larga o aspettate di leggere il cheat mode per avere vite infinite su Playmaster...

SIMON CROSIGNANI

PIATTAFORME MAGICHE: Sezioni invisibili di piattaforma che appaiono quando ci si cammina sopra - se non c'è altra strada, meglio saltare nel vuoto!



CARICHE ESPLOSIVE: Distruggono gli Spingitori, aprendo un comodo cammino.

PIATTAFORME ADESIVE: Rallentano Pogo.

SPINGITORI: Fanno cadere dalle piattaforme se ci si passa davanti.

ASCENSORI: Fanno proprio quel che ci si aspetterebbe.

STORIA DI UN ALIENO

Il primo *Nebulus*, pubblicato dalla Hewson, sconvolse più di una mente quando uscì diversi anni fa. Incredibilmente semplice ma altrettanto coinvolgente, il gioco apparve in ogni formato concepibile. L'ultima incarnazione del gioco è quella per Gameboy, dove si intitola *Castellian*.

UPDATE

Nebulus 2 uscirà presto per ST. Per le altre macchine ci sarà da aspettare ancora qualche mese.

TUTTI I SOTTOGIOCHI MINUTO PER MINUTO...

Per andare da una torre all'altra, Pogo usa tre diversi mezzi di trasporto. In aria guida un elicottero a pedali sul cui fondo è montato uno spillone per uccidere uccellacci e far scoppiare palloncini. Sul terreno, cavalca un asino all'interno di un labirinto, raccogliendo tempo-bonus strada facendo. Sott'acqua, Pogo usa un sottomarino tascabile per evitare squali, siluri e le tremende Bolle Mortali!

... E ANCHE LE ARMI

In effetti, Pogo si può difendere solo con una scacciacani - e non funziona neanche sempre. Comunque, si possono raccogliere alcuni oggetti che rendono la risalita meno traumatica...

CHIAVI: Aprono le porte chiuse.
RAZZO: Vola attorno alla torre eliminando gli ostacoli.
MAGNETE: Solleva Pogo verso le piattaforme magnetiche.
OCCHIONE TOTALE: Mostra anche i nemici nascosti.
STIVALI: Aumentano le capacità di salto.
TRASPORTATORE: Fa accedere ai teletrasportatori sparsi per tutta la torre.

COMMENTO

Sarebbe stato bello vedere come sarebbe venuto fuori *Nebulus 2* se ci avesse messo le mani John Phillips, perché nonostante le aggiunte fatte dai programmatori tedeschi, sembra mancare qualcosa. Per colpa delle atroci colonne sonore, delle scritte sbagliate e di certi effetti grafici, sembra di trovarsi davanti a un grosso demo pirata. Una delle caratteristiche migliori dell'originale era la sua struttura logica lineare unita a una certa difficoltà di gioco. In questa versione la difficoltà è aumentata, ma la logica si è persa strada facendo sepolta dai nuovi problemi e oggetti.
Ci sono tante di quelle piattaforme finte, vicoli ciechi e porte illusorie che mi ci sono perso continuamente, incavolandomi come una bestia.
Tecnicamente *Nebulus 2* è impressionante, ma può essere apprezzato solo dalle persone più pazienti. Se pensavate di godervelo come l'originale, penso sia meglio se lo provate prima di comprarlo.

PAUL GLANCEY

AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	69
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	79

electronics PERFORMANCE

Via San Fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso)
Telefono 039/744164

DESCRIZIONE	PREZZI IVA INCL.
CDTV COMMODORE	Telefonare
Amiga 500	L. 690.000
Drive Esterno per Amiga	L. 160.000
Stampante MPS 1230 b/n	L. 390.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b/n	L. 390.000
Stampante MPS 1550 colore	L. 450.000
Stampante STAR LC200 9 aghi colore	L. 490.000
Stampante STAR LC24/10 24 aghi b/n	L. 680.000
Stampante STAR LC24-200 24 aghi colore	L. 695.000
Sottostamapnti universali	L. 15.000
Monitor colore per Amiga/PC	L. 490.000
Sintonizzatore TV c/base basculante + telec.	L. 280.000
Modulatore per Amiga	L. 60.000
Espansione 512K c/ clok e anti-ram A.500	L. 75.000
Espansione 2 Mb interna A.500	L. 290.000
Espansione 2 Mb esterna A.500	L. 425.000
Espansione esterna 2/4 Mb	L. 430.000
Espansioni per Amiga 2000 da 0 a 8 Mb	L. 430.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L. 450.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	Telefonare
Modem Amiga da	L. 275.000
Scanner per Amiga	L. 450.000
Digitalizzatore Amiga da	L. 95.000
Videogenlock Amiga	L. 490.000
Tavoletta grafica Amiga	Telefonare
Interfaccia Midi per Amiga	L. 45.000
Mouse Amiga	L. 59.000
Mouse Ottico Amiga	L. 90.000
Brush Mouse per Amiga	L. 135.000
Trackball Amiga	L. 95.000
Trackball Amiga senza filo infrarossi	L. 120.000
Action Replay per Amiga	Telefonare
Alimentatore Amiga	L. 115.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L. 15.000
Tappettino mouse antistatico	L. 12.000
Penna Ottica per Amiga c/programma	L. 35.000
Kit 4 joystick per Amiga	L. 29.000

DESCRIZIONE	PREZZI IVA INCL.
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L. 19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick/mouse	L. 29.000
Turbo Pedal	L. 49.000
Joystick c/cloches BAR manuale	L. 9.000
Joystick c/cloches BAR manu ale trasparente	L. 15.000
Joystick c/cloches BAR microswitches nero	L. 25.000
Joystick c/3 spari manuali imp. anatomico	L. 10.000
Joystick c/3 spari + autofire	L. 15.000
Joystick c/3 spari + microswitches	L. 25.000
Joystick trasparente autofire	L. 19.000
Joystick trasparente microswitches	L. 29.000
Joystick PRO 5000c/microswitches nero	L. 38.000
Joystick SWITTY JOY.	L. 20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L. 49.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L. 39.000
Joystick MINI BAR Professional	L. 75.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L. 39.000
Joystick MICROJET c/4 spari + decathion	L. 25.000
Joystick VG260	L. 20.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo) da	L. 69.000
Joystick PC QUICK SHOT c/autofire QS113	L. 25.000
Joystick PC QUICK SHOT c/autofire QS123	L. 29.000
Joystick PC WINNER	L. 35.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro da	L. 19.000
Joystick per Sega da	L. 19.000
Dischi 3"1/2 DF.DD 1 Mb	L. 1.000
Dischi 3"1/2 DF.DD HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
Dischi 5"1/4 DF.DD 360K	L. 1.000
Dischi 5"1/4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 2.500
Portadischi 3"1/2 o 5"1/4 (Posso)	L. 49.000
Portadischi 3"1/2 o 5"1/4 (10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 3"1/2 o 5"1/4 (50 pz.)	L. 20.000
Portadischi 3"1/2 o 5"1/4 (100 pz.)	L. 25.000
Kit Puliscitestine Drive 5"1/4 - 3"1/2	L. 15.000
Kit Puliscitestine per Videoregistratore	L. 19.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L. 18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L. 3.500

SOFTWARE

TITOLO	PREZZO
AMIGA	
After Burner	L. 29.000
Artificial Dreams	L. 15.000
Atomik Robokid	L. 25.000
Back To The Future II	L. 25.000
Badlands	L. 25.000
Bomber Mission	L. 20.000
Brain Storn	L. 15.000
Chamber Of Shaolin	L. 25.000
Death Trap	L. 35.000
Dragon Breed	L. 25.000
Dragon Spirit	L. 25.000
Eroes (compilation)	L. 35.000
Fligh Path 737	L. 20.000
Gemini Wing	L. 29.000
Ice Palace	L. 25.000
Interphase	L. 20.000
Jambala	L. 25.000
Karting Grand Prix	L. 25.000
Manhattan Dealers	L. 29.000
Motorbike Madness	L. 25.000
Navy Moves	L. 25.000
Predator II	L. 29.000
Running Man	L. 25.000
Skate Of The Art	L. 25.000
Snow Strike	L. 29.000
Spy Vs Spy II	L. 29.000
Spy Vs Spy III	L. 29.000
Spy Who Loved Me	L. 25.000
Terry's Big Adventure	L. 25.000
Thay Boxing	L. 25.000
Thunder Strike	L. 29.000
Time	L. 29.000
Time Machine	L. 25.000
TNT (compilation)	L. 35.000
Cup Year 90 (compilation)	L. 29.000
Yolanda	L. 29.000
PC MSDOS 5"1/4	
5 A Side Soccer	L. 25.000
Back To The Future III	L. 29.000
Brain Blaster (2 giochi)	L. 35.000
Donkey Kong	L. 25.000
Gremlins	L. 25.000
Gretzky Hockey	L. 59.000
Impossible Mission II	L. 35.000
Kristal	L. 29.000
Pole Position	L. 25.000
Pro Golf	L. 29.000
Pro League Baseball	L. 25.000
Rock'n Wrestle	L. 35.000
Speedball	L. 29.000
Street Sports Baseball	L. 25.000
Summer Olimpiad	L. 30.000

TITOLO	PREZZO
Take Down (catch)	L. 35.000
TV Basketball	L. 35.000
TV Sports Football	L. 35.000
PC MSDOS 3" 1/2	
Bar Games	L. 29.000
Blue Angel	L. 29.000
Internacional Karate	L. 29.000
Kristal	L. 35.000
Predator	L. 45.000
Pro League Baseball	L. 29.000
The King Of Chicago	L. 39.000
Turbo Out Run	l. 45.000
Tv Sports Basketball	L. 35.000
Ufo	L. 39.000
Zak Mc Krakken (combo)	L. 45.000
C 64 CASSETTA	
Back To The Future II	L. 20.000
Back To The Future III	L. 20.000
Dragon Spirit	L. 19.000
Fire Trap	L. 10.000
Football Manager II	L. 15.000
International Karate	l. 19.000
International Soccer	L. 18.000
Kick Off	L. 18.000
Phm Pegasus	L. 18.000
Pilot 64	L. 15.000
Pipemania	L. 20.000
Power Piramids	L. 10.000
Predator II	L. 20.000
Pub Games	L. 15.000
Saboteur II	L. 15.000
Soccer Mania (4 Great Gemes)	L. 25.000
Space Harrier 2	L. 20.000
C64 DISCO	
After Burner	L. 20.000
American Club Sport	L. 20.000
Fiendish Club Sport	L. 20.000
Fiendish Freddy	L. 15.000
Flying Shark	L. 15.000
Navy Moves	L. 15.000
Pole Position	L. 15.000
Sporting News Baseball	L. 15.000
Spy Who Loved Me	L. 20.000
Street Cred Boxing	L. 20.000
Street Cred Football (calcio)	L. 20.000
Terry's Big Adventure	L. 20.000
Willow	L. 20.000
CARTUCCIE NINTENDO-GAME-BOY	Telefonare
ED ALTRI.....	

- SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
- PAGAMENTI RATEALI
- SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
- RIPARAZIONI

ARRIVI NUOVI SETTIMANALI

PER AVERE LA LISTA COMPLETA E AGGIORNATA PER IL TUO COMPUTER O VIDEO GIOCHI, INVIA UNA LETTERA A ELECTRONICS PERFORMANCE - VIA SAN FRUTTUOSO 16/A - MONZA. ALLEGA UN FRANCOBOLLO DA L. 750. E TI VERRA' SUBITO SPEDITA.

N.B DAL 1° GENNAIO NUOVO NUMERO TELEFONICO 02/6128240

AMIGA
TEAM 17

CVG HIT

Immaginate la scena: siete un guerriero spedito a bordo di una astronave a scoprire che cosa sia successo agli occupanti. Il segnale di emergenza inviato ha preoccupato le autorità terrestri a tal punto da impedire alla nave il ritorno a terra senza prima aver compiuto un'accurata ispezione.

Dal momento in cui salite a bordo, sentite il gelo insidioso, la strana atmosfera, le gocce che cadono. Chiamate, e la vostra voce riecheggia nei bui tunnel della nave.

Clang! Lo sportello si chiude all'improvviso dietro di voi. Soli, in un buio incrociatore spaziale che sembra una cattedrale. Vi guardate in giro per capire cosa produce quel bizzarro suono di passi affrettati. Non vedete nulla. Cautamente procedete, col cannone laser carico, la torcia che scruta gli angoli più bui...

ALIEN

QUALSIASI COSA FOSSE ERA ENORME!

Girate l'angolo di un corridoio e trovate, festante sul cadavere di un pilota caduto, un bavoso e viscido mega-alieno alto tre metri. Cosa fate? Ve la fate nei pantaloni e chiamate la lavanderia? No! Siete un eroe spaziale e aprite il fuoco, e quel che seguirà durante il gioco sarà un massacro su larga scala.

COMMENTO

E' galattico! E' sublime! E' meglio. *Alien Breed* è tutto quello che poteva essere *Alien Syndrome* se fosse stato convertito bene! L'atmosfera è preparata divinamente, con il look futuristico e "trasandato" tipico dei vari cargo infestati di alieni che girano per lo spazio. L'azione è sbalorditivamente divertente, avrete un sacco di labirinti metallici e organici infestati di bestiacce più o meno repellenti da far saltare con le sei armi disponibili (dal lanciafiamme al laser), difficoltà quanto basta, finezza nella grafica e nella realizzazione (effetti "speciali" come neon che si accendono e si spengono, luci d'emergenza, monitor malandati, proiettili invisibili per la prima arma, insettoni d'ogni genere, taglia e comportamento e così via), sonoro super e una fantastica modalità a due giocatori. E poi dicono che non fanno più i giochi come una volta...

MARCO AULETTA

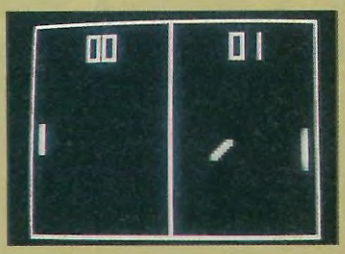
BUON NATALE

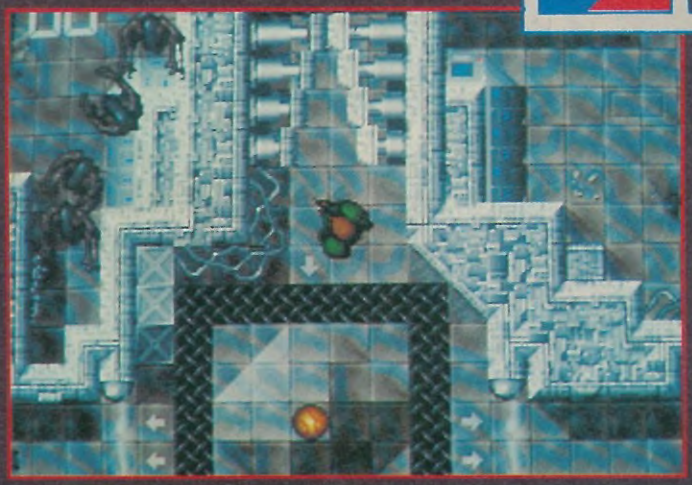
UPDATE

Spiacenti, Alienomani, non è prevista la conversione di *Alien Breed* per nessun'altra macchina!

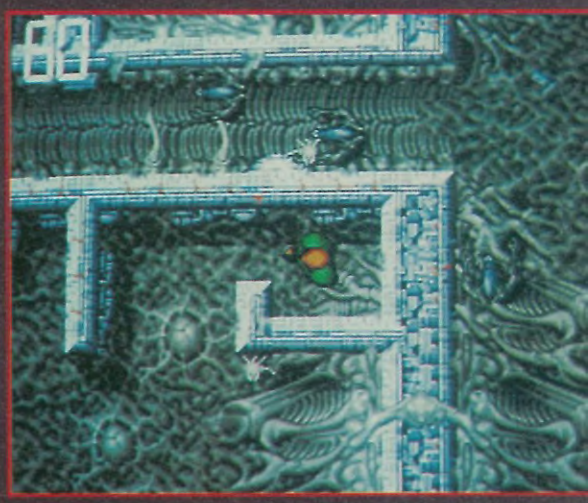
INTEX, PENSACI TU

Il computer Intex è una gran cosa: vi rifornisce di armi, scorte di energia e munizioni. Grazie ad esso potete visionare le mappe dei vari livelli, controllare il vostro stato di salute e anche farvi una partita a *Video Pong*!
In effetti, una delle opzioni vi consente di giocare a un *Pong* vecchio stile per uno o due giocatori: chebbello!





BREED

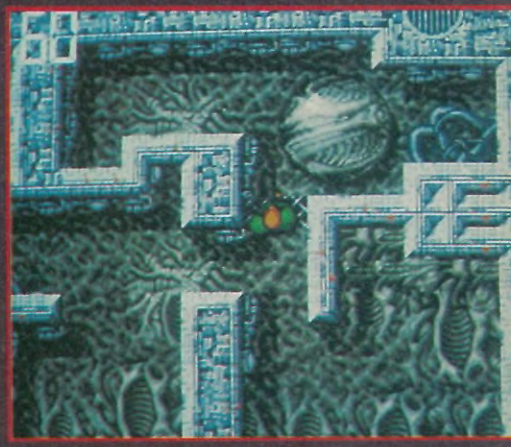


COMMENTO

Cari lettori, questo è un giorno storico: per la prima volta concordo con quello che ha scritto Marco nel suo commento! *Alien Breed* è eccezionale, fantastico incredibile! La grafica, è dettagliatissima e fa un uso di ombre e punti di luce che rammento in ben pochi videogiochi; il sonoro, ricchissimo di campionamenti, è atmosferico quanto basta e non diventa mai ripetitivo, giocabilità e longevità ci sono eccome e il divertimento è assicurato. Ma quello che trasforma *Alien Breed* in un capolavoro sono i tocchettini di classe presenti qua e là: il neon rotto che lampeggia, le ventole che si aprono e chiudono, lo stupendo effetto "accensione monitor" quando ci si collega a un terminale, il gioco *Pong* incorporato... Insomma, non vorrei vantarmi ma ancora una volta la "legge di Simon", affidare la realizzazione di tutti i giochi Amiga a ex-hacker e pirati in pensione, s'è dimostrata esatta.

SIMON CROSIGNANI

Aaarrgh! E' da lui che è nato tutto. E' Alien il terribile mostro antropomorfo, bavoso e viscido protagonista di due classici del cinema di fantascienza. Aaarrgh!



AMIGA

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

AMIGA

GREMLIN

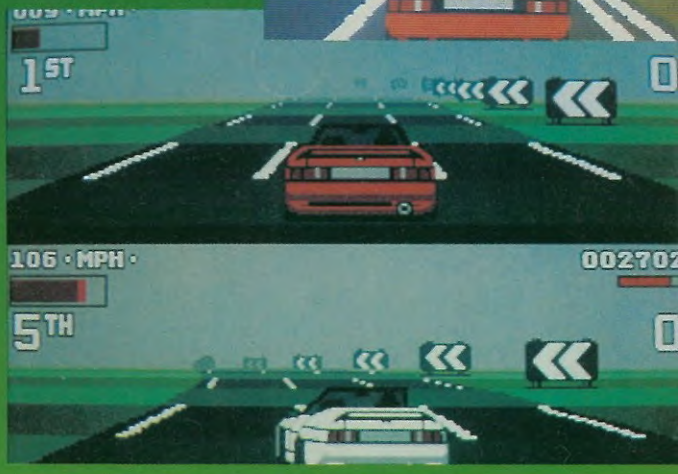
TURBO CHALLENGE 2

Come realizzare un gioco di guida con i controfiocchi (ricetta di difficoltà elevata - tempo di preparazione: qualche mese). Pigliate il design di un classico di tutti i tempi come *Out Run*: praticamente una corsa contro altre auto in cui bisogna arrivare ai check point in tempo utile evitando di scontrarsi con le altre vetture e uscire di strada per non perdere secondi preziosi.

Programmate delle routine 3D perfette e iniziate ad aggiungere le guarnizioni: salite, discese, tornanti, gallerie... A questo punto un tocco di classe, le condizioni metereologiche: che ne dite di un po' di pioggia, di neve - naturalmente a tre livelli di parallasse - e, tanto per esagerare, di pura nebbia "made in Pianura Padana" per limitare la visibilità?

Già così potrebbe bastare, ma questo deve essere un gioco perfetto (altrimenti che figura fate con gli ospiti che verranno a trovarvi?): quindi spruzzateci sopra un certo numero di ostacoli come camion e autoarticolati che attraversano la strada, la guida in città con la possibilità di viaggiare sulla corsia opposta in contromano e due auto prestigiose a fungere da centro dell'attenzione come la Lotus Esprit e la Elan.

A questo punto l'aspetto esteriore: la possibilità di scegliere fra marce automatiche o manuali ci deve essere, altrimenti che gioco di guida è? Lo stesso vale per la scelta del sistema di controllo e la possibilità di giocare in due. Quindi, tanto per essere originali, guarnite con un'opzione quattro giocatori - con due computer "linkati" - servite il tutto e, voilà, il C+VG Hit! è assicurato! Ah, quasi dimenticavo: il nome della ricetta è *Lotus Turbo Challenge 2* e me l'ha suggerita nonna Gremlin, ma non ditelo troppo in giro...



COMMENTO

Non ho parole! Qui ci troviamo di fronte alla perfezione fatta videogame, al trionfo della giocabilità, alla quintessenza della longevità, all'apoteosi del divertimento videoludico. Se pensavate che *Lotus Esprit* fosse il miglior gioco di guida della storia aspettate di vedere *Lotus 2*! Beh, forse adesso mi sto lasciando trasportare, ma come si può rimanere impassibili di fronte a un gioco programmato divinamente, con una grafica e un sonoro incredibili, ultradivertente da giocare, con un bilanciamento del livello di difficoltà pressoché perfetto e con una tonnellata di optional a completare il tutto? Il bello è che prima di vederlo credevo che *Lotus 2* fosse un clone del suo predecessore: mi sbagliavo alla stragrande! Opzione uno, due, quattro giocatori (con due Amiga "linkati"), condizioni metereologiche variabili, gara a tempo, ostacoli che attraversano la strada, guida in città e nel deserto e poi l'innovazione che tutti aspettavamo ardentemente: possibilità di giocare a tutto schermo quando si corre in solitario! Se non correte subito a comprarlo, mi spiegate perché avete acquistato un Amiga?!

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	95
SONORO	93
GIOCABILITÀ	97
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	95

Select

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

TUTTE LE NOVITA' DAL GIAPPONE
GIOCHI PER CONSOLE
ARRRIVI SETTIMANALI
NOVITA' IN ANTEPRIMA

CONSOLE

MEGADRIVE
PC ENGINE
GAMEBOY
SUPERFAMICON
ATARI LINX
VIDEOGIOCHI PER CONSOLE
ACCESSORI

A PREZZI FANTASTICI CON L'AUGURIO DI BUON NATALE

ST
MICROPROSE

FORM GRAND

E' da poco terminata l'edizione 1991 del campionato del mondo di Formula 1: Senna ha trionfato, la Ferrari ha deluso, Patrese, è stato baciato in fronte dalla sfortuna più nera e Poltronieri e Zermiani ci hanno tediato con le loro telecronache al cloroformio. Insomma se si vuole avere qualche soddisfazione dallo spietato mondo della Formula 1 bisogna proprio affidarsi ai videogiochi e quando si parla di simulazioni automobilistiche chi meglio di Geoff Crammond - autore di *Revs* e *Stunt Car Racer* - ci può far sognare e divertire allo stesso tempo? *Formula One Grand Prix*, l'ultima fatica di Geoff, permette di mettersi al volante di una delle 26 vetture che hanno partecipato all'ultima stagione di F1 e di lanciarsi lungo 16 tracciati sparsi per tutto il mondo. da Monza a Suzuka, da Silverstone a Monaco...

Descritto in questo modo *F1GP* può sembrare il solito giochino di guida poligonale come siamo abituati a vederne a centinaia in questi ultimi mesi, ma provate a dare un'occhiatina ai box e ai commenti disseminati in queste tre pagine...

COMMENTO

Geoff Crammond è un vero mito: dopo quei capolavori di *Revs, The Sentinel* e *Stunt Car Racer* poteva benissimo riposare sugli allori e vivere di rendita per altri 493 anni e invece, dopo dodici mesi di duro lavoro, ecco arrivare *Formula One Grand Prix*, che sarebbe il *non plus ultra* dei giochi di guida se non fosse per un piccolo particolare: *F1GP* non è un gioco, è un'accuratissima simulazione di un campionato di formula uno con zilioni e zilioni di dettagli e particolari. I tracciati, tanto per fare un esempio, sono stati disegnati per rispecchiare alla perfezione la realtà. Non ci credete? Allora cercate di procurarvi la registrazione del Gran Premio di Monaco di quest'anno e confrontatelo con quello simulato di *F1GP*: solo allora vi renderete conto che tutti i palazzi sono esattamente allo stesso posto di dove sono nella realtà! Quindi indossate il casco, controllate che funzioni l'estintore e caricate *Formula One Grand Prix*, il gioco più veloce, fluido e divertente degli ultimi 14 anni:praticamente dai tempi di *Pong*...

PAUL RAND

WA1 PRIX

OCCHIO ALLE GOMME

Ci sono quattro tipi di gomme, ognuno adatto a una diversa condizione metereologica. Se continuate a correre con un set di pneumatici consunti la vettura rallenta, così è consigliabile fermarsi ai box non appena avvertite una perdita di potenza per un salutare e - si spera - rapidissimo cambio gomme.

OCCHIO ALLE OPZIONI

Il motivo per cui piloti come Mansell e Senna guadagnano così tanti miliardi è che correre con queste macchinette su circuiti di Formula 1 è abbastanza difficile. Fortunatamente in *Grand Prix* ci sono miliardi di opzioni messe lì apposta per facilitarci l'impresa: si va dalla classica opzione di invincibilità alla possibilità di rallentare automaticamente quando si curva a quella di aggiungere una linea sul tracciato, indicante la traiettoria ideale da imboccare lungo rettilinei e chicane.

FORMULA ONE GRAND PRIX

OCCHIO AGLI EXTRA

Formula One Grand Prix è molto più simulazione che arcade, tant'è vero che Crammond ha inserito un sacco di extra interessanti mai visti finora. Per quanto riguarda la grafica ad esempio si va dal meccanico che pulisce il vetro durante la sosta ai box alle strisciate nere lasciate dalle auto uscite di pista. Tecnicamente invece l'innovazione più interessante è senz'altro la possibilità di "entrare nella scia" delle auto che ci precedono permettendo al motore di guadagnare un bel po' di giri e alla vettura di acquistare velocità sufficiente per il sorpasso.

COMMENTO

Con *Formula One Grand Prix* Geoff Crammond s'è davvero superato e ha realizzato un gioco di corse talmente incredibile da non credere ai propri occhi: *Grand Prix* riesce a catturare tutti i lati migliori del ricchissimo e crudele mondo della Formula 1. E' sufficiente che diate un'occhiata a queste foto e immaginiate il tutto muoversi in 3D ultrafluido per riuscire a capire come mai sia così esaltato parlandone. Avete presente le inquadrature dalla vettura che si vedono sempre alla televisione? Ecco, la grafica è praticamente identica e il bello è che questa volta siete voi ad essere al volante! Mi dispiace solo che non possiate vedere quanto scheggia *Formula 1*: certo, c'è l'opzione per diminuire i dettagli e avere una maggiore velocità, ma anche con tutta la grafica sembra proprio che le auto volino invece di correre semplicemente. *Formula One Grand Prix* è il miglior gioco di corse mai uscito su un computer, senza dubbio. Compratelo immediatamente!

TIM BOONE

UPDATE

Le versioni per Amiga e PC dovrebbero essere già disponibili quando leggerete questa recensione; compratele perchè sono assolutamente incredibili!

ST

GRAFICA	94
SONORO	88
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94

CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

Nintendo
SUPER FAMICOM

PC Engine
PC SUPER GRAFX

SEGA GAME GEAR

PC Engine
GT

Nintendo
GAMEBOY

SNK
Neo-Geo

SEGA MEGA DRIVE

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

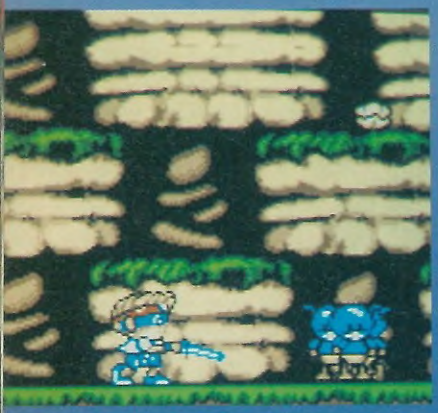
AMIGA

US GOLD

I Megagemelli sono carini. Fanno una vita carina, respirano in modo carino e dormono carinamente. Tutto va carinissimissimamente sino a che non arriva un cattivissimo bestio conosciuto semplicemente come "Mostro", che stronca il carino Megapapà e separa i gemelli.

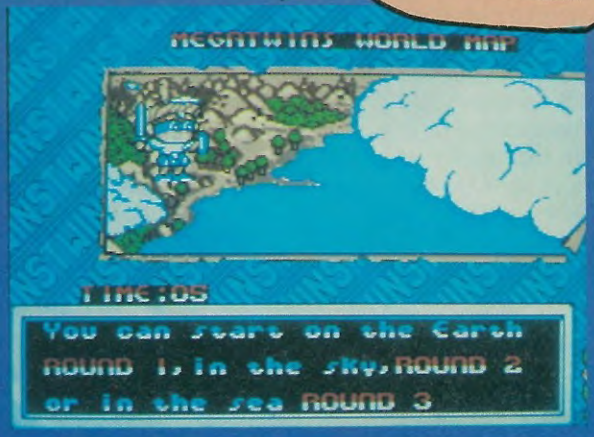
In effetti, il babbo dei tondi fratellini era il re di Carinolandia, e ora tocca agli infanti andare a cercare Mostro per fargli un mazzo così ed estradarlo una volta per tutte.

Così, presa l'immancabile Spada Magica e un paio di stivali che permettono balzi incredibili, i Megagemelli partono all'avventura...



IL MAGICO MONDO DELLE MEGACONVERSIONI

Mega Twins è la conversione dell'omonimo coin-op della Capcom, purtroppo molto poco diffuso in Italia. Anche questo titolo fa parte della lunga serie dei platform game tondeggianti inaugurata a suo tempo da *Wonderboy* della Sega. I più importanti titoli pubblicati nel periodo natalizio ricadono in questa categoria, e sarà interessante vedere chi la spunterà in questa battaglia combattuta a suon di sorrisoni e grafica tenerosa.

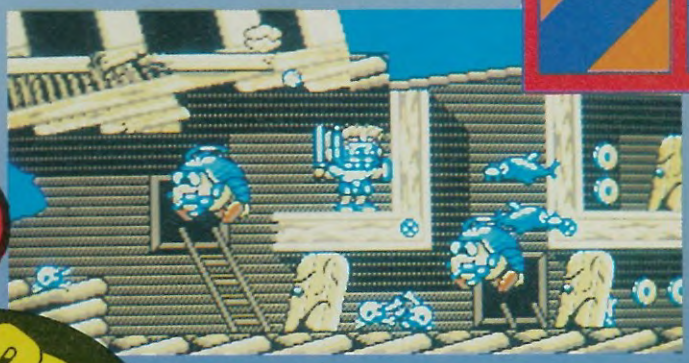


COMMENTO

La US Gold aveva proprio ragione quando diceva che questo gioco sarebbe stato tanto teneroso da far star male! Per fortuna è anche uno fra i migliori giochi di piattaforme mai pubblicati per Amiga. I megagemelli sono ben definiti, e anche i nemici sono tondi come non mai! Ci sono tante cose nascoste e tanti bei tocchi da maestro da tenere attaccati al monitor per nottate. Il gioco in sé stesso è bello grosso, con un sacco di livelli da visitare e tonnellate di guardiani di fine livello da distruggere. Il metodo di controllo è eccellente e la conversione riprende fedelmente lo spirito del coin-op. *Mega Twins* era un eccellente gioco da bar, e questa conversione è perfetta - cè da dire altro?

FRANK O'CONNOR

MEGA TWINS



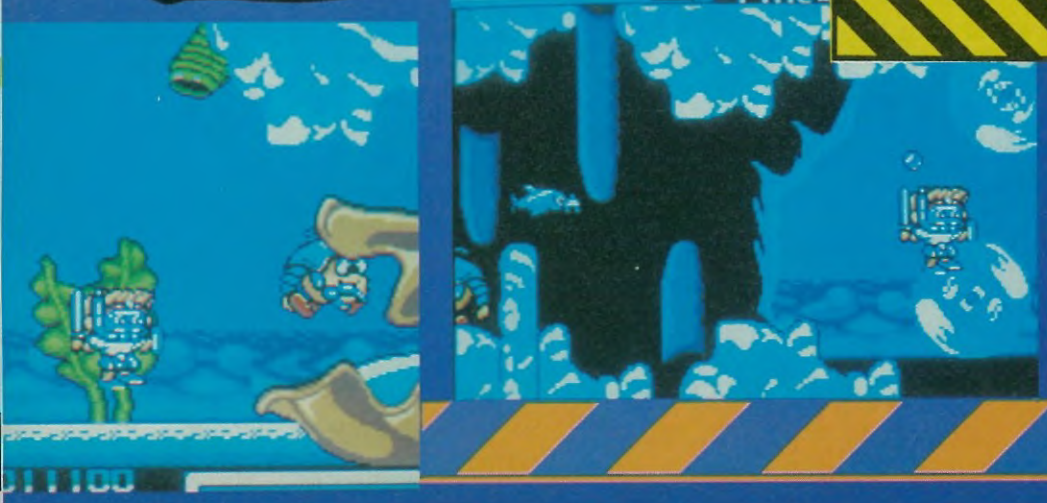
PE' MONTI & PE' VALLI...

Mega Twins è un gioco di piattaforme molto vasto. Tanto vasto, in effetti, che oltre ai comuni scenari di superficie si incontrano quadri sottomarini e "volanti". Per muoversi in questi ambienti si usano particolari attrezzature - maschere subacquee e cappelli a forma di papero! In realtà, la struttura ricorda un po' quella di *Wonderboy 3*, ma senza la parte RPG e un ritmo molto più veloce. Peccato che le altre versioni usciranno solo tra qualche mese.

COMMENTO

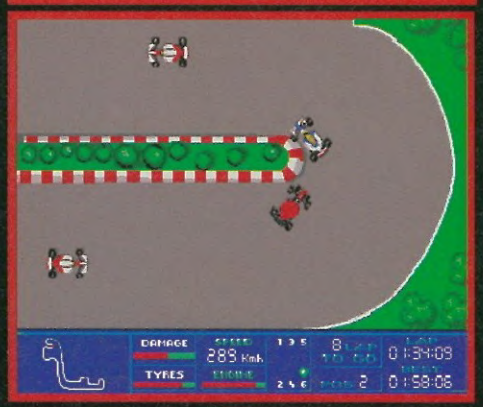
Ultimamente sono usciti un sacco di bei giochi con grafica tondeggiante e piattaforme. Peccato, perché così *Mega Twins* rischia di perdersi nel mucchio pur contenendo molto più della concorrenza.
La mappa di gioco è davvero colossale e fra bonus nascosti, passaggi segreti e amenità simili c'è di che sollazzarsi per parecchio tempo. Graficamente i livelli tendono a essere un po' monotoni, ma è l'unico problema in un mare di belle caratteristiche. Non ho mai giocato il coin-op e non posso sapere quanto sia fedele la conversione - ma da quanto ho visto di *Mega Twins*, gli amighisti possono finalmente godersi un bel gioco di piattaforme senza dover cercare una console. Ed è un gran bel risultato.

FABIO ROSSI

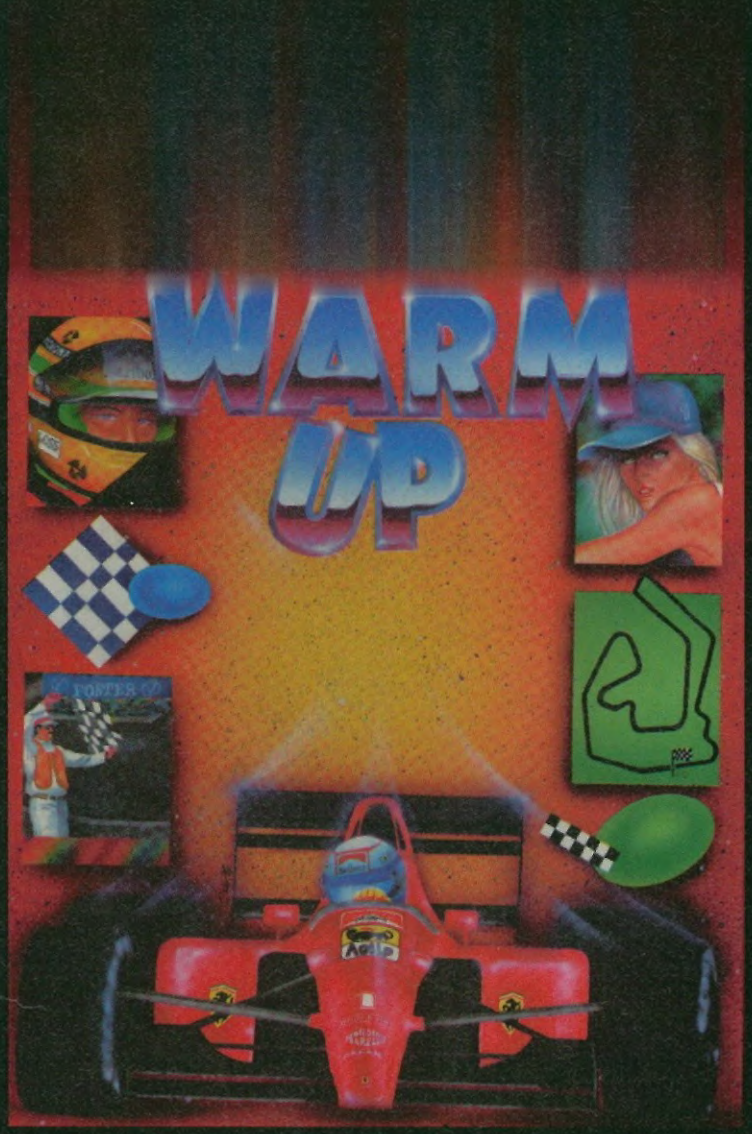


AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	84
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**90**



Schermate Amiga



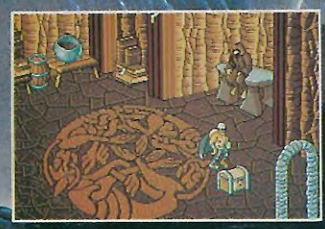
Disponibile per:
Amiga
Commodore 64
e PC (marzo)

VELOCE!
DIVERTENTE!
SPETTACOLARE!

CHI LO HA PROVATO ...
NON HA ANCORA SMESSO DI GIOCARCI!

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

HEIMDALL



Programma e Manuale Completamente in Italiano

CORE DESIGN LIMITED

SOFTEL

Le leggende nordiche raccontano di un tempo in cui gli Dei del Valhalla e di Asgard crearono il popolo Vichingo. Quando venne il tempo di Ragnaröck, e'il dio del male sottrasse le armi di Odino, Thor e Frey. Heimdall, il prescelto, ebbe il destino del mondo nelle proprie mani...

REVIEW

AMIGA

MILLENNIUM

ROBOCOD

E' proprio vero: il lupo perde il pelo, ma non il vizio. Il dottor Maybe, dopo esser stato imprigionato dall'agente subacqueo James Pond, è riuscito a fuggire e a raggiungere il suo nascondiglio segreto e ora sta meditando vendetta contro il mondo intero!

Il suo obiettivo è trasformare tutti i giocattoli in micidiali macchine da distruzione e l'unico modo per fermarlo è quello di estirpare il male alla radice: correre alla fabbrica di giocattoli e acchiappare il malefico dottor Maybe.

Il cattivo della situazione non ha fatto i conti però con l'ultimo ritrovato del settore ricerche della F.I.S.H.: Robocod! Metà macchina e metà pesce, le direttive di Robocod sono quelle di disintegrare ogni giocattolo che incontra e di annientare infine il Dr Maybe. Vai Robo, sei tutti noi! E occhio agli ED-209!

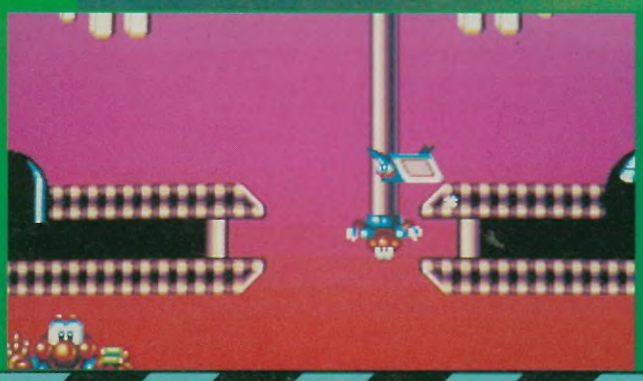
NON CI SIAMO GIA' VISTI?

Robocod è stato modellato a immagine e somiglianza dell'agente subacqueo James Pond e, come avrete sicuramente capito, *Robocod* è il seguito di quel fantastico gioco, uscito sia su computer che su console.
Inoltre sono stati aggiunti un sacco di optionals e la giocabilità ha fatto un bel balzo in avanti!

COMMENTO

James Pond era un platform incredibile: così incredibile da essere uno dei pochi giochi su computer convertito con successo su console. Bene, lo stesso si può - fortunatamente - dire anche di questo seguito, nonostante lo schema di gioco sia abbastanza differente. *Robocod* è un titolo fantastico che incorpora le peculiarità di *Super Mario Bros* e *Sonic the Hedgehog*, insieme a una giocabilità frenetica, una grafica fumettosa e un sonoro atmosferico al cento per cento. Se questo già non vi bastasse sappiate che ci sono anche zilioni e zilioni di oggetti da raccogliere e prima che portiate a termine anche l'ultima missione ne passerà di tempo!
Concludendo, un prodotto di elevatissima qualità che solo un folle si lascerebbe scappare. Compratelo immediatamente!

PAUL RAND

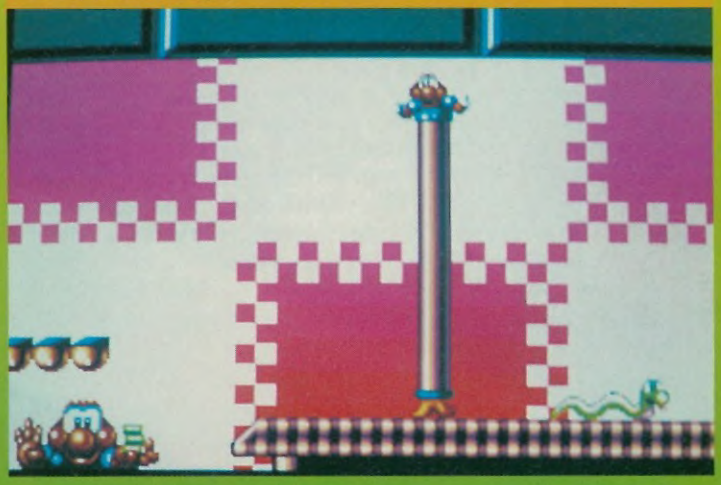


BUON NATALE

CVG HIT

VAI DI CONVERSIONE!

Con ogni probabilità *Robocod* verrà convertito anche per Megadrive; questa previsione non è dovuta né alla lettura di tarocchi, né a quella del pendolino di Maurizio Mosca, ma solo al fatto che *James Pond*, dopo il successo ottenuto su Amiga e ST, è arrivato sul 16 bit di casa Sega.



UPDATE

Robocod è in arrivo anche per ST - compratelo perchè è una bomba!

10 PIANI DI MORBIDEZZA

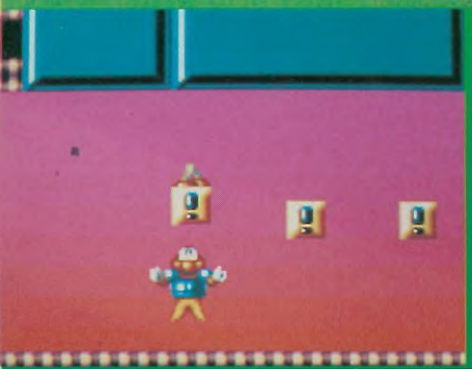
Pond può allungarsi a dismisura, così da poter raggiungere anche i posti più inaccessibili. Questa qualità, oltre ad essere utilissima per recuperare bonus e power up, permette a Robo di evitare i nemici e di salvarsi in numerose occasioni!

COMMENTO

Qualche mese fa avevo avuto la fortuna di vedere la preview di *Robocod* e avevo capito immediatamente di trovarmi di fronte a qualcosa di speciale. Questo gioco è una risata via l'altra! Date retta a me: *Robocod* ricorda molto *Sonic* e *Mario*, ma ha preso solo il meglio dai sopracitati titoli, creando un giusto mix tra longevità e divertimento. La grafica poi è semplicemente immensa e fa largo uso di colori psichedelici, ma assolutamente non fastidiosi alla vista. In ogni caso il punto forte di *Robocod* è sicuramente la giocabilità: il cinquanta per cento dei vostri sforzi saranno convogliati nell'assurdo tentativo di arrivare in quei posti apparentemente irraggiungibili solo per vedere cosa c'è nascosto!

Robocod è senza dubbio uno dei migliori platform per Amiga che abbia mai visto: compratelo e non ve ne pentirete!

TIM BOONE



AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	93

PC
US GOLD

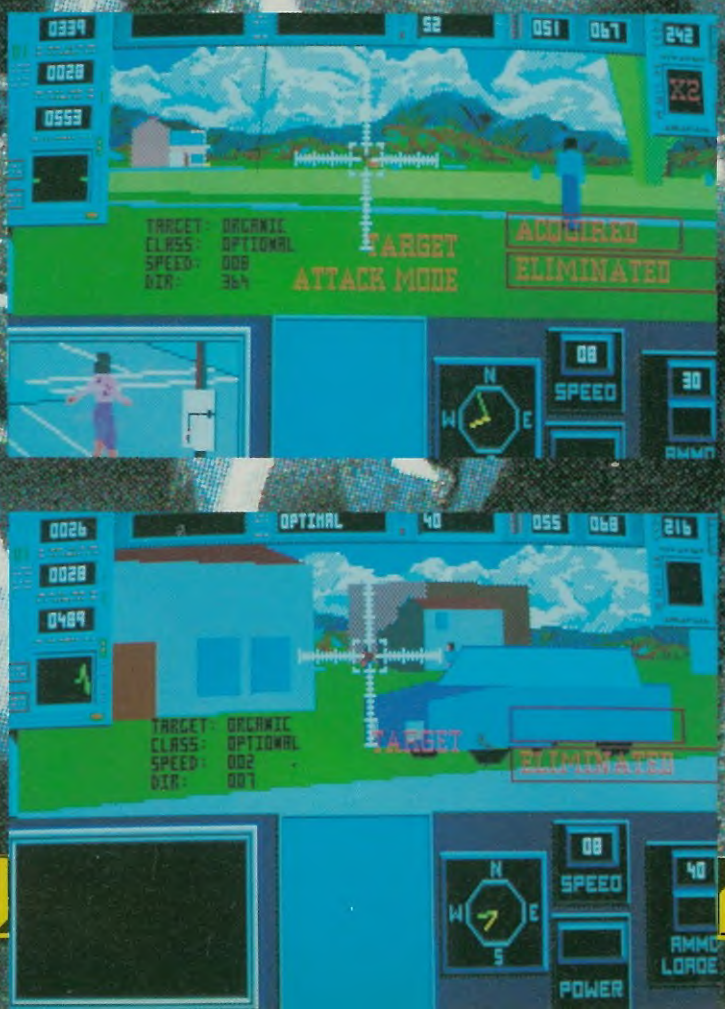
E' l'anno 2029. I ribelli hanno combattuto per cinque anni contro le macchine dello Skynet, una mutazione della rete di difesa computerizzata del tardo Ventesimo Secolo. Lo Skynet infatti si era evoluto diventando intelligente: invece di sottostare agli ordini dei suoi controllori, aveva stabilito che la più grande minaccia esistente al mondo era la razza umana e l'aveva spazzata via quasi completamente. L'umanità sarebbe stata destinata all'estinzione, se non fosse stato per un uomo: John Connor, leader della resistenza, che aveva ingaggiato battaglia con lo Skynet quasi sopraffacendolo. Le macchine avevano una sola possibilità di sopravvivere: dovevano assolutamente eliminare Connor! La sola soluzione sarebbe stata inviare un Terminator T-800 - mezzo uomo, mezzo macchina, praticamente indistruttibile ed estremamente pericoloso - indietro nel 1984, per eliminare Connor ancora prima che venisse concepito, cioè "terminando" la madre. Grazie a un eccellente servizio spionistico, i ribelli vennero a sapere dei piani dello Skynet e inviarono uno dei loro uomini migliori, Kyle Reese, per proteggere la madre di Connor, Sarah, e magari terminare il Terminator. Non sarebbe stato facile, con le primitive armi che la Los Angeles anni '80 poteva offrire, ma la missione va portata a termine se il genere umano vuole sopravvivere.

TERMI

COMMENTO

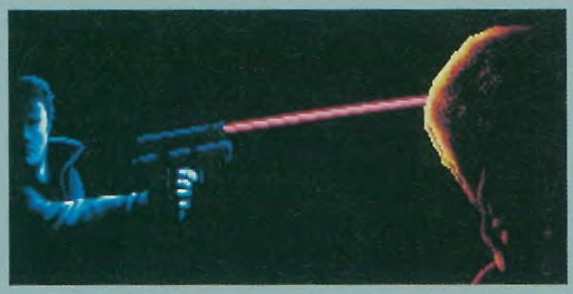
L'abbiamo disperatamente atteso per sette anni, e finalmente la US Gold si è presa i diritti di *Terminator* e ne ha fatto un gioco acchiappante come il film! Questo si che è un gran prodotto, con numerose possibilità di gioco così come di violenza che soddisferanno anche il più pignolo dei fan di Arnie. I poligoni ritraggono l'azione nel migliore dei modi e, anche se la frequenza dei quadri d'animazione può diventare a volte disperatamente lenta, si può modificare il livello di dettaglio per dare un po' più di sprint al tutto. La possibilità di poter interpretare sia Reese che Arnie è una grande idea e dà vita a due distinte forme di gioco; poi la quantità di oggetti da trovare, armi da utilizzare e gente da eliminare è più che adeguata. A volte *Terminator* può risultare un po' noioso: nelle prime fasi di gioco è difficile capire cosa si deve fare e come farlo, principalmente a causa del fetente manuale d'istruzioni, ma sgobbate un pochino e tutto vi risulterà chiaro come il sole. Pacifisti, state alla larga da *Terminator*!

PAUL RAND



I VESTITI - DATEMELI SUBITO

Terminator include un'opzione veramente mitica, che consente di impersonare Reese o Arnie! I due personaggi hanno ovviamente differenti obiettivi. Mentre Kyle deve trovare e proteggere Sarah Connor, il Terminator deve uccidere lei e tutti quelli che trova sulla sua strada. Con un paio di PC collegati tramite cavo seriale, due giocatori possono partecipare al gioco nello stesso tempo - uno nei panni di Reese e l'altro in quelli del T-800 - in una fantastica esperienza multigiocatore!



GUIDA BIONICA

Sia che impersoniate Reese o il T-800, potrete girare per LA molto più velocemente trovando un dispositivo di trasporto in lega a quattro ruote - insomma, una macchina! Ci sono due tipi di auto disponibili in Terminator - con cambio manuale e automatico - ed entrambe superano la velocità di 100 all'ora (wow - Fabio)! Per cui fate attenzione quando gironzolate per la città: guidate con prudenza! E poi se rimanete ipnotizzati dal gingillo penzolante appeso allo specchietto sbatterete contro qualche palazzo.

NATOR

TORNERO'!

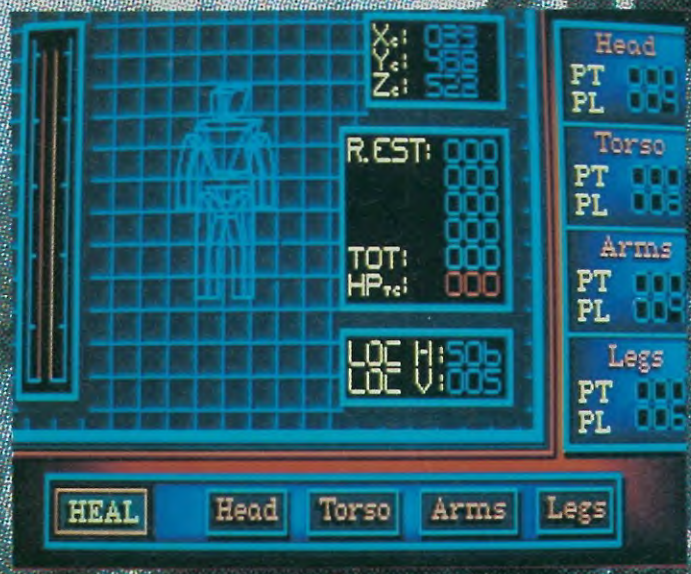
Per chi non lo sapesse, il film *Terminator*, diretto da James Cameron (*Alien, Abyss*) uscì nel 1984. Costato 7.000.000 di dollari - un'inezia in confronto alle danarose incursioni cinematografiche di Stallone con Rocky/Rambo di quello stesso periodo - *Terminator* fu il trampolino di lancio per i due protagonisti del film: la fino ad allora sconosciuta Linda Hamilton (i suoi lavori precedenti comprendevano una parte nell'agghiacciante thriller *Grano Rosso Sangue*) e l'ex-Mister Universo, già comprimario in qualche film e incredibilmente grosso Arnold Schwarzenegger.

Grazie al successo di *Terminator* entrambi fecero carriera: la Hamilton fu la protagonista della fortunata (in America) serie tv *La Bella e la Bestia*, mentre le "fatiche" di Schwarzenegger non hanno bisogno di essere menzionate: *Commando, Predator, Danko, I Gemelli* e *Un Poliziotto alle Elementari*, solo per nominarne alcuni. All'inizio di quest'anno i due si sono ritrovati in *Terminator 2 - Judgment Day*, un seguito che ha richiesto sette anni di pre-produzione ed è costato più di qualsiasi altro film: oltre 100.000.000 di dollari!

Descritto da un critico cinematografico come "la più spettacolare corsa fantascientifica di tutti i tempi", *Terminator 2* è diventato il più grosso successo cinematografico di tutti i tempi, ha fruttato ad Arnie - che da cattivo si è trasformato in buono - 15.000.000 di dollari e l'uso di un aereo privato...

UPDATE

Nessun'altra versione prevista per ora. Se non le fanno, siete autorizzati ad andare a caccia delle madri dei programmatori della US Gold.



UN FUCILE FASATO PLASMA CALIBRO 40.0...

Come tutti i buoni fan di *Terminator* sapranno, si deve viaggiare nel Modulo per lo Spostamento del Tempo senza materia inorganica addosso. Nudi, in altre parole. Beh, fortunatamente, la US Gold ha provveduto a dotare entrambi i tizi di vestiario prima che a qualche puritano cadesse l'occhio sulle loro vergogne. Sfortunatamente però, i due non hanno una lira in tasca! Beni materiali come armi, munizioni, aggeggi, ecc. devono essere acquistati in qualche modo, e qual è il miglior modo di impossessarsi degli accessori per un uomo del futuro? Fregarli, naturalmente - tanto non si è già registrati nell'archivio della polizia! Assicuratevi solo di non riempirvi troppo le tasche, altrimenti i negozianti chiameranno gli sbirri!

COMMENTO

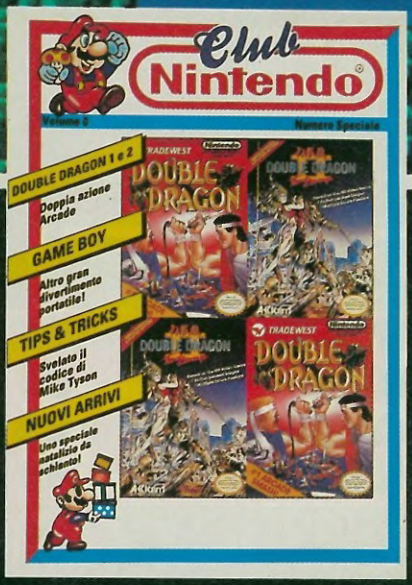
Gli Incredibili Fatti della Vita puntata 1098: nessuno ha mai fatto il gioco di *Terminator* fino ad oggi! Incredibilmente, uno dei migliori film di tutti i tempi ha impiegato tutto questo tempo per apparire su un computer - e grazie a Dio ne è valsa la pena. Al contrario della versione Megadrive, *Terminator* per PC è un gioco di esplorazione in 3D con un sacco di azione di supporto. I programmatori hanno fatto in modo che il gioco rispecchiasse il più fedelmente possibile il film. Impersonando Reese avete davvero la sensazione che il T-800 sia "là fuori" e pronto a colpire. Sarete consapevoli del passare del tempo, che scorre verso il Giorno del Giudizio, e gironzolerete come una mosca impazzita a cercare Sarah Connor tentando di non uccidere le persone sbagliate. Gli unici nei del gioco sono la grafica 3D quando va in bambola e il fatto che Sarah Connor vi può essere a tal punto di impiccio che vorreste terminarla voi stessi! A parte questo, il gioco funziona bene e i fan del film faranno i salti mortali per questo prodotto.

TIM BOONE

PC

GRAFICA	88
SONORO	87
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	88

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



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

TERMINATOR 2

AMIGA
OCEAN

Chi ha detto che gli insensibili, senza cuore e sentimenti, sono tutti malvagi? Per esempio se prendiamo un androide, questo può essere addirittura inviato in una missione per il bene dell'umanità. Nel nostro caso un modello T800 viene rispedito indietro nel tempo a combattere un suo simile (anch'esso entrato nel tunnel del tempo) che ha il compito di uccidere John Connor, futuro leader della resistenza nella futura guerra dei futuri uomini contro le macchine, resesi in un prossimo futuro indipendenti. Un robot più umanitario di così non s'era mai visto! Il brutto è che non s'era neppure mai vista una macchina di distruzione peggiore del T1000 (l'altro androide) che è capace di assumere qualsiasi forma grazie alla particolare lega di cui è composto. E' per questo che nel nostro gioco la battaglia sarà furibonda: inseguimenti, pestaggi, distruzione, insomma un classico della megaviolenza. Che vi devo dire? Hasta la vista, baby!

COMMENTO

Che cosa vi posso dire? E' il solito tie-in Ocean: tanti livelli, nessuna idea.
Se va avanti così non so se alla casa di Liverpool basterà ancora aggiudicarsi i diritti di tante produzioni cinematografiche, ormai anche i videogiocatori più cinefili ne avranno le scatole piene.
Visto che la tiritera sul valore del gioco è la solita, divagherò un poco sulla grafica: ci sono vari intermezzi con digitalizzazioni che faranno sicuramente piacere a chi ha visto il film (lo dico perché l'ho visto a Londra, ma ovviamente non so se quando leggerete il film sarà già uscito), e lo sprite di Schwarzy è bello anche se non gli somiglia per niente; come ci è stato spiegato all'ECES da quelli della Ocean,non avevano fatto in tempo a farlo visionare a Schwarzy stesso e così hanno mantenuto uno sprite di lavorazione. Fine della divagazione. Il resto è una sagra del "già visto".

PAOLO CARDILLO

Una mano digitalizzata è la parte più bella di T2.

AMIGA

GRAFICA	83
SONORO	84
GIOCABILITÀ	59
LONGEVITÀ	63
GLOBALE	61

La corsa in moto del livello 2.

T2 - I LIVELLI

Livello 1: picchiaduro. Il T800 contro il T1000: qualche pallottola da sparare per Schwarzy poi un pestaggio con poche mosse possibili.
Livello 2: "corsa" a scorrimento verticale. Schwarzy e il figlio di Sarah su una moto inseguitui dal T1000 alla guida di un camion. Tanti ostacoli lungo la strada e qualche bonus.
Livello 3: rompicapo. Essenzialmente il gioco del quindici per rimettere in sesto i circuiti della mano bionica di Schwarzy.
Livello 4: picchiaduro. Praticamente identico al primo.
Livello 5: rompicapo. Bisogna ricomporre il volto "umano" di Arnie.
Livello 6: azione. Sparatorie tra Schwarzy e una squadra SWAT incaricata di fermarlo.
Livello 7: azione. Su un furgoncino Schwarzy cerca di sfuggire al T-1000 che lo insegue in elicottero.
Livello 8: picchiaduro. La battaglia finale tra Schwarzy e il T1000.

NEWEL® srl

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

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!

GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO

(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

COME SOPRA CON DUE GIOCHI L. 175.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000

SEGA GAMEGEAR

(portatile a colori)

L. 298.000

SUPEROFFERTE A PREZZI FANTASTICI COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!

MEGADRIVE

giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

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

PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI

PC ENGINE "GT" L. 588.000

ULTIME NOVITA'

NINTENDO SUPERFAMICOM

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

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.95.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA

ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE

TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE

ARRIVI SETTIMANALI

RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

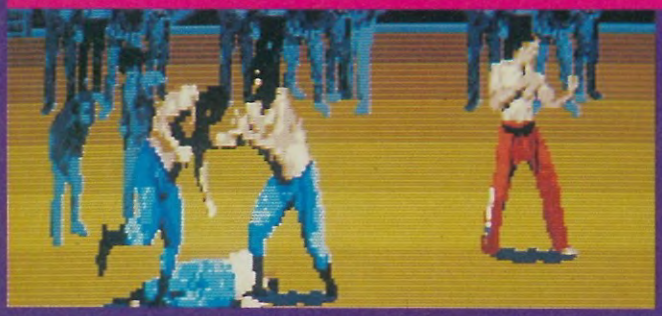
PIT-FI

AMIGA

DOMARK

La folla si raduna. I soldi passano di mano. L'adrenalina comincia a pompare. La luce si abbassa. Le ombre diventano shilouette uscendo dall'oscurità e rivelando la figura muscolare dei combattenti: grandi, forti macchine da combattimento che farebbero qualsiasi cosa in cambio di una montagna di dollari.

Ecco il mondo dei combattenti della strada - un mondo catturato in tutta la sua gloria nella conversione del famoso coin-op Tengen ad opera della Domark. Da una possibile scelta di tre combattenti uno o due giocatori possono entrare nell'arena e menarsi a volontà contro l'elite dei picchiatori della città.



COMMENTO

Pitfighter deve essere uno dei coin-op più "grossi" che si siano visti in giro. Con tonnellate di grafica digitalizzata ridimensionabile, sonoro massiccio e azione violenta rappresentava uno dei giochi più difficili da convertire. Fortunatamente, i programmatori (Teque) hanno fatto un lavoro discreto. Graficamente *Pitfighter* è molto buono, non come l'originale ma neanche tanto distante, con i suoi grandi sprites animati decentemente. Una menzione speciale va al ridimensionamento dei caratteri, che funziona discretamente bene e aiuta a ricreare l'atmosfera del coin-op. Lo stesso vale per il sonoro, con tonnellate di "uuurgh" e "oof" e una musichetta orecchiabile. Dove *Pitfighter* pecca è nella risposta al joystick, molto lenta e spesso frustrante! L'unico modo di girargli attorno è quello di anticipare le mosse, ma non è che sia poi tanto comodo... Cosa volete, non tutte le ciambelle riescono col buco!

PAUL RAND

GLI EROI DELLA STRADA

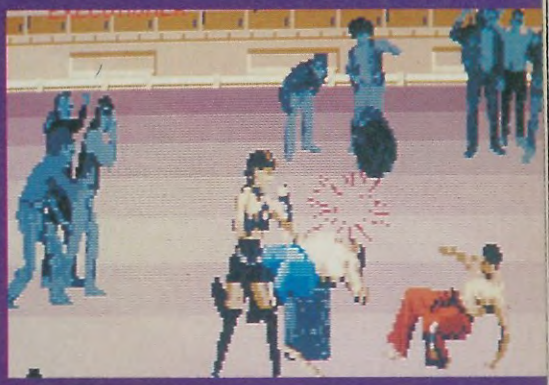
Il coin-op originale permetteva il modo a tre giocatori dimodoché ci si poteva menare tra amici & nemici. Ovviamente la versione per computer è limitata a due giocatori, ma sono lo stesso presenti tutti e tre i combattenti - ed eccoli qua.

GHTER

REVIEW

IL PRE...MIO DEL SUCCESSO

Per ogni combattimento vinto c'è un bel premio in denaro da portare a casa - ma non è questo il vero obiettivo del gioco. E' arrivare al punto più alto della competizione per riuscire a menare lui, Mr. Final Warrior!



UPDATE

Ma che fortuna! *Pitfighter* sta per essere convertito su tutte le principali macchine da gioco dell'universo.

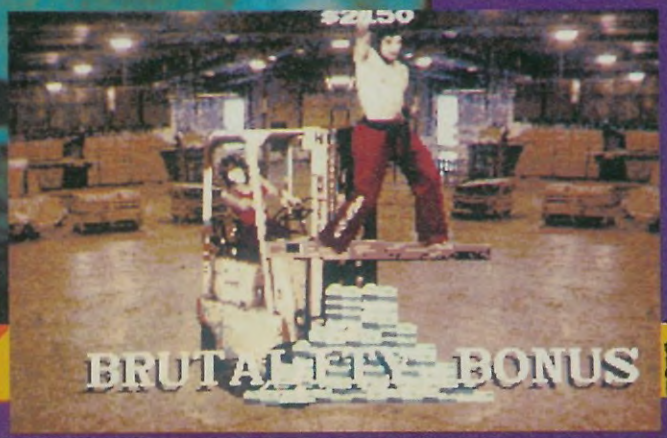
COMMENTO

Non c'è dubbio, tra questo e *Final Fight* la massa sceglierà senz'altro *Pitfighter* - e non vedo come non potrebbe. La Domark ha preso uno dei coin-op che ha avuto più successo (anche se meno di *FF*) e ha tentato di convertirlo, fortunatamente con discreti risultati. Per quanto riguarda la grafica il lavoro è stato impeccabile: gli sprite sono molto belli, e il ridimensionamento funziona discretamente bene - la prima volta che lo si vede si rimane davvero impressionati. A parte questo e la mancanza del modo a tre giocatori (e come potevano fare?), tutto il resto è stato incluso: ad esempio, se tentate di scappare attraverso la folla verrete spinti indietro a calci, come nell'originale. Con l'incredibile grafica digitalizzata e il sonoro più che buono, *Pitfighter* avrebbe tutti i presupposti per essere un gran gioco, ma ecco il difettone: il controllo dei personaggi è lento, impreciso e spesso non funziona del tutto - un vero peccato se consideriamo il resto. Facendo un paragone con *Final Fight*, *Pitfighter* esce vittorioso di parecchie lunghezze - ma non era poi così difficile...

TIM BOONE

ROMPIGLI LE OSSA CON TUTTO QUELLO CHE HAI

Certo, menare a mani nude è bello, ma volete mettere che divertimento con gli extra? Beh, potete usare gadget come coltelli, mazze, barili & cose varie, ma se siete fortunati potrete trovare delle casse di legno che contengono dei bonus che vi permetterano di menare con più efficacia. Viulenza!



AMIGA

GRAFICA	84
SONORO	79
GIOCABILITÀ	71
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	76

PC
SIERRA

LEISURE SUIT

LARRY 5

PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK

Povero Larry Laffer, il mestiere di "capo reparto della sezione riavvolgimento nastri " delle videocasette sexy della Porn-Pro Corp (reparto Betamax) non lo soddisfa proprio, ma forse l'incarico che i suoi superiori vogliono affidargli può significare una svolta nella sua vita: Larry deve contattare le tre ragazze più fi... attraenti degli Stati Uniti, esaminarle a fondo (ehm...) e scegliere la più adatta per la pubbliicità delle cassette porno della ditta dove lavora. Sembrerebbe un incarico d'estrema importanza, ma allora perché proprio Larry? E' semplice, perché la ragazza più attraente degli USA deve essere disponibile a tal punto di cadere fra le braccia dell'essere più sfigato del pianeta: Larry, appunto.

Nel frattempo da un altra parte degli States la mitica Patty è stata reclutata come agente segreto per stroncare i traffici illeciti della Mafia nel

campo della musica. Guarda caso la Porn-Pro Corp ha una sezione musicale, guarda caso il capo della ditta dove lavora Larry è un megamafioso e guarda caso Patty è molto attraente...

Beh, il resto lo potete facilmente immaginare; aggiungo solo che se saprete giocare bene il lieto fine è assicurato. Ah, a proposito: il titolo non è un sbagliato e nemmeno vi siete persi un'avventura del Fantozzi dei videogiochi. Semplicemente *Larry 5* è la quarta puntata della serie: problemi di amnesia... Di più non vi dico! Compratelo!

RITORNO AL FUTURO

Contemporaneamente all'uscita di *Larry 5*, la Sierra ha lanciato una nuova versione di *Leisure Suit Larry 1* per PC: la grafica è stata completamente ridisegnata utilizzando il modo VGA a 256 colori e la tecnica "ubriaco-style" che contraddistingue il gioco recensito in questa pagina, e facendo uso della nuova interfaccia utente Sierra. Nonostante le apparenze, quella della software house americana non è una squallida manovra commerciale: *LSL1* "new look" ha richiesto indubbiamente una massiccia dose di lavoro e proprio per questo motivo è vivamente consigliato anche a chi ha già finito la prima avventura del mitico Larry Laffer. Ben fatto, Sierra!

COMMENTO

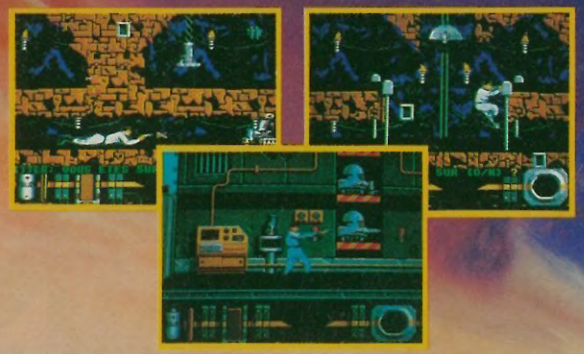
Quando abbiamo caricato *Larry 5* in redazione è scoppiata l'apocalisse: davanti al piccolo monitor del nostro PC non era accalcato solo l'intero staff di C+VG,ma anche grafici e impaginatori che avevano smesso di lavorare colpiti dalle sfigatissime avventure di Larry, responsabili pubblicitari sedotti dalle movenze feline di Patty, megadirettori generali che pretendevano di esercitare la propria supremazia piazzandosi nelle prime file... Come avrete certamente già capito *Larry 5* è qualcosa di eccezionale: è la tipica avventura non riservata agli "addetti ai lavori", il tipico gioco che piace anche a chi sostiene di odiare i videogames, il tipico titolo realizzato per giocare con impegno facendosi contemporaneamente un sacco di risate. Se questo non vi basta (possibile?) non potrete però rimanere indifferenti di fronte alla grafica strepitosa a 256 colori e allo stile anni '60 - prospettive assurde e oggetti megasproprozionati - che la contraddistingue. Uscite di casa ORA e andate a comprare *Larry 5* (sempre che abbiate un PC, altrimenti ricordatevi di acquistare anche quello)!

SIMON CROSIGNANI

PC

GRAFICA	97
SONORO	85
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	95

GOLDEN EAGLE



SOFTEL
DISTRIBUZIONE

AMIGA - AMSTRAD - ATARI - IBM PC & COMP.

UTOPIA

AMIGA/PC

GREMLIN

Prima di prendere il comando di una colonia extramondo, ogni aspirante governatore deve superare brillantemente un programma di allenamento. La struttura del programma prevede una simulazione elettronica che ricrea tutti i possibili imprevisti tipici di una colonia reale. La simulazione può essere completata in due modi - quello sbagliato e quello catastrofico. Il Comandante Pacharelli non ha fatto niente di ciò - e ha vinto. Dato che vincere con una simulazione senza possibilità di vittoria è qualcosa di piuttosto impressionante, il Concilio ha pensato bene di affidargli una missione reale - colonizzare i dieci pianeti del sistema di Rhebus.

Il compito non è semplice, visto che Rhebus è un'arida roccia ai limiti del famigerato Sistema Aperto, dove si raduna ogni sorta di marmaglia aliena. Del resto, per Pacharelli era la grande occasione per dimostrare tutta la propria abilità, e non poteva farsela sfuggire...

UHM...DA DOVE COMINCIAMO?

Nei panni di Pacharelli, il giocatore deve costruire qualcosa di simile alla Terra sui dieci pianeti di Rhebus. Sulle basi di un finanziamento iniziale proveniente dal pianeta madre, bisogna quindi installare tutto il necessario per dare di che vivere ai volenterosi coloni.

Per raggiungere lo scopo servono cibo, energia, forze di polizia, intrattenimenti e, soprattutto, una buona rete di difese militari. Sarà necessario imporre delle tasse, costruire edifici, estrarre minerali grezzi e fare un ministrigliaio di decisioni. Tenere le redini di tutto ciò da soli è un compito pesante e spesso ingrato, così esistono consiglieri che seguono aspetti specifici della colonia. Sarete davvero in grado di tenere la gente allegra, produttiva e al sicuro dalle invasioni aliene... contemporaneamente?

COMMENTO

Populous, *Powermonger* e *Sim City* non mi sono mai piaciuti, *Millennium* mi fa ribrezzo e i giochi manageriali generalmente mi annoiano. Ma allora, perché *Utopia* è ai primi posti nella mia classifica personale dei Migliori Giochi dell'Anno pur contenendo elementi di tutti i titoli suddetti? Grafica e sonoro non sono certo il motivo - sono adeguati, certo, ma nulla di eccezionale. Probabilmente, il numero degli elementi di gioco influisce parecchio: per vederli tutti ci vuole quasi un'ora, dopodiché si cominciano a esplorare le possibilità di farli interagire.

Il fascino di *Utopia* sta proprio qui, nel passare ore ed ore a costruire una colonia perfetta con dozzine di elementi - e non sette-otto come in *Sim City* - per poi coinvolgerla nella guerra con gli alieni e il commercio con le altre colonie. Il mondo di *Utopia* è davvero in crescita continua, e questa caratteristica lo rende il miglior gioco di questo genere attualmente in commercio. Mica poco, no?

FABIO ROSSI

IRRESPONSABILITA' CIVILE

La gente è gente, anche su una colonia extramondo. Tutti devono vivere e lavorare fianco a fianco - ed è compito nostro assicurarsi che tutto funzioni a dovere. Fra i problemi grossi ci sono le tasse - tenerle basse tiene la gente allegra ma fa franare l'economia, mentre alzandole troppo si scatenano scioperi e ribellioni.

Inoltre, servono case per ospitare tutti i coloni e un sacco di infrastrutture per migliorare la loro Qualità della Vita. Più la Qualità della Vita è bassa, più problemi sorgeranno - dal terrorismo ai suicidi di massa!

MAFIA INTERPLANETARIA

Il giocatore viene aiutato nelle sue decisioni dal parere di sei consiglieri alieni che seguono settori specifici quali il Ministero della Guerra o quello dell'Ecologia. Purtroppo, questi simpaticoni hanno la spiacevole tendenza a fornire informazioni imprecise per favorire il proprio pianeta d'origine - proprio come gli Orribilissimi Ministri Italiani!

Dite la verità: voi vi fidereste di gente con una faccia simile?

COMMENTO

Mi ero appena convinto di aver visto tutti i giochi manageriali possibili, ed ecco che ne è uscito uno che sbaraglia la concorrenza!

Utopia è facile da giocare, ed è una bella cosa, visto il compito da affrontare è davvero arduo. Interpretare Dio non è mai stato tanto divertente, poiché i coloni dipendono dal giocatore proprio per qualsiasi necessità. Basta fare un errore per incasinarli a morte - quando i coloni diventano tanti, è una bella responsabilità! Inoltre, ci sono moltissime cose che possono andare storto - e di solito lo fanno.

Utopia tiene proprio sulla corda, e il fatto che sia facile da giocare evita massacri provocati dall'icona sbagliata. Buona grafica e sonoro, uniti a una giocabilità da sogno, ne fanno un gioco imperdibile. Se proprio non siete dei fanatici degli shoot 'em up, troverete di che divertirvi. Bello!

TIM BOONE

MANOVRE MILITARI

Una delle preoccupazioni principali viene dall'attività degli alieni vicini alle nostre colonie, quindi spiare le loro manovre è molto importante in *Utopia*. Ogni agente infiltrato tiene informati su eventuali progetti di invasione, ma le spie costano - e tanto!

Per prevenire gli attacchi alieni ci sono un sacco di possibili installazioni militari da piazzare attorno alla colonia. All'inizio bisogna affidarsi a torrette laser e missili, ma col tempo si possono finanziare degli scienziati per far loro sviluppare astronavi & attrezzature dannose. Naturalmente, per far questo servono soldi, tempo e materiale grezzo...

PC/AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	77
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	97

AMIGA

ELITE

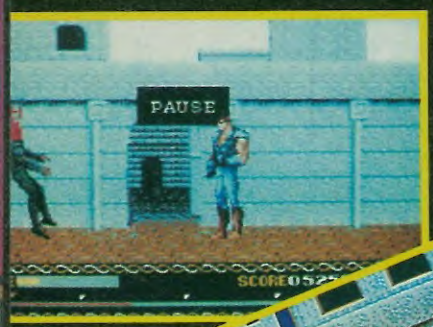
LAST BATTLE™

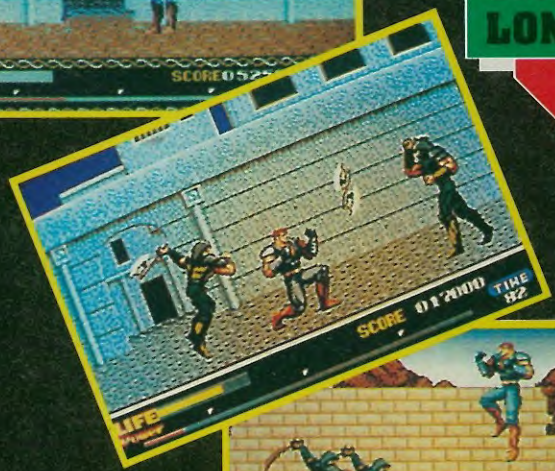
Come forse avrete già letto da qualche parte (probabilmente sullo scorso numero di C+VG), *Last Battle* è la conversione dell'omonimo gioco su Megadrive. Un certo Aarzak (nella versione "europea) doveva superare quattro livelli suddivisi in numerosi quadri, alla ricerca di un perfido tizio di nome Garokk. I livelli erano tutti praticamente mini-cloni di *Kung-fu Master*, con il protagonista che cammina da sinistra verso destra (o al contrario, a seconda dei casi) visualizzato da lato che deve menare tonnellate di nemici con calci e pugni. Occasionalmente poteva incontrare avversari più duri da affrontare in testa a testa, e in questi casi tornava utile il "power up", che veniva attivato dopo l'elminazione di un tot di nemici.
Inoltre, il giocatore doveva vagamente seguire la trama del manga originale nipponico recandosi presso determinate locazioni in determinati momenti e incontrando svariata gente, per poter, tra l'altro, migliorare le caratteristiche d combattimento.
Ebbene? Beh, quasi tutto quello che vi ho illustrato qui... nella versione per Amiga non c'è.

COMMENTO

Non riesco assolutamente a capire a che cosa sia dovuto un simile ritardo per un prodotto così semplice.
Quello che i programmatori hanno fatto (anche se discretamente bene) è semplicemente una versione ridotta e tagliata di un gioco mediocre - immaginatevi un po' che delizia... Insomma, è sparito il power-up, sono spariti gli incontri semi-necessari, sono spariti due livelli, un sacco di fondali, personaggi e cose da fare - a che scopo la conversione? La grafica inoltre ha un aspetto stranissimo: lo sprite principale cambia colore dei pantaloni ogni due frame d'animazione, per via dell'assurdo metodo con il quale sembra sia stata creata tutta la grafica, ovvero digitalizzata e ritoccata. Gli avversari maggiori sono stati ridisegnati nell'animazione e nel comportamento, ottenendone un paio facilissimi e un altro paio completamente impossibili. Beh, potrebbe anche essere voluto visto che non esiste quasi nessun incentivo a completare il gioco...

MARCO AULETTA





AMIGA

GRAFICA	71
SONORO	66
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	59
GLOBALE	66

SPLAT!

Come forse potrete vedere dalle foto (e forse no), i programmatori del gioco sono stati così gentili da inserire un cheat mode che abilita lo splatteramento dei cervelli dei nemici minori - e il distributore del gioco (Softel) è stato così cortese da farcelo sapere. Se volete usarlo anche voi, andate a leggervi la rubrica Playmaster e divertitevi. Come? A cosa serve? Assolutamente a niente, ma è simpatico da vedere!

LE PERIPEZIE DI DUE PESTIFERI GEMELLI

CAPCOM® USA

Scampati all'ira di un malvagio Signore della Guerra e improvvisatisi guerrieri i nostri eroi affrontano 6 livelli di azione incalzante. La loro missione? Trovare gli occhi di un drago e salvare il loro regno dall'eterna schiavitù.

MEGA TWINS™

U.S. GOLD®

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO
RADDOPPIANO I GUAI!

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1991 Capcom USA Inc. All rights reserved. Capcom is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

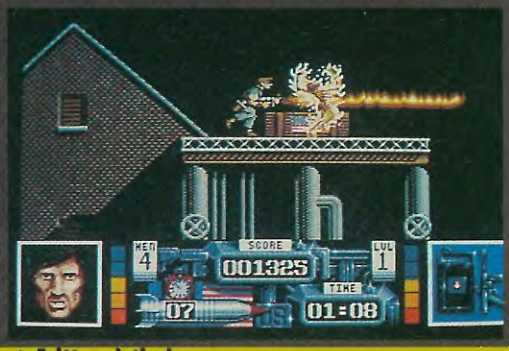
AMIGA

OCEAN

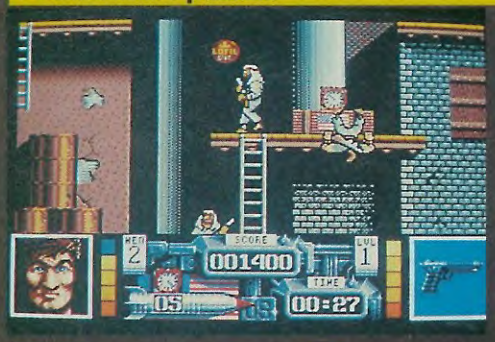
Indovinate un po' che cosa vuol dire *SEAL*? Beh, è semplice: *SEa, Air* e *Land*, ovvero mare, aria e terra. Oltre a essere un acronimo insulso, questa bella sigletta sta ad indicare un gruppo militare specializzato in tutto. Avete presente i SAS inglesi? No? Fatti vostri.

In questo gioco tratto dall'omonimo e famosissimo film, comandate un gruppetto di questi disperati alla ricerca di un elicottero abbattuto recentemente sul golfo di Oman. A interpretare il noioso ruolo di "cattivi" troviamo ancora una volta i terroristi che per l'occasione hanno messo da parte una scorta di missili Stinger che devono essere fatti saltare, strisciando, dondolandovi e saltellando per otto livelli di platform game.

▼ E una bomba è piazzata!



▲ Fritto mistico!

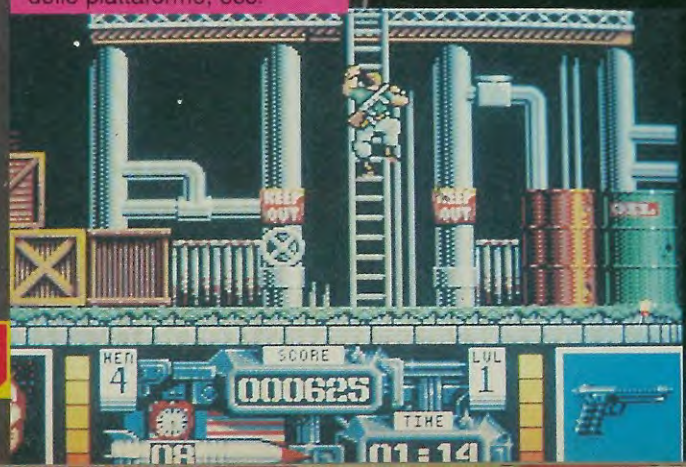


UPDATE

'Sta roba è in giro per C64 da un bel po' di tempo, solo un po' più difficile e con la grafica molto più bella - dimenticavo, è solo su cartuccia.

HOP! HOP!

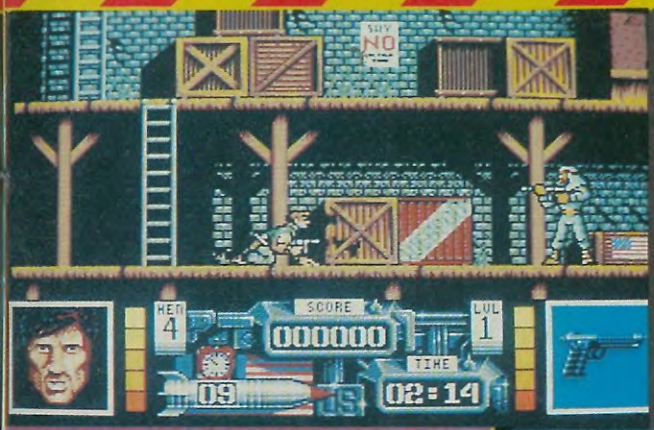
Come certo saprete il SEAL è uno dei corpi militari più avanzati del mondo, per questo motivo i membri devono essere sempre in perfetta forma, e il personaggio che controllate lo dimostra ampiamente. Non solo può correre in giro senza stancarsi, ma persino arrampicarsi su casse e corde, saltare di cornicione in cornicione, aggrapparsi a delle piattaforme, ecc.



COMMENTO

E difficile trovare parole per *Navy Seals* - anche se suppongo che "spazzatura", "tremendo" e "bleaaaaargh" in effetti siano appropriate. E' così frustrante da giocare: la risposta al joystick è pressoché inesistente e, cosa peggiore, il personaggio corre così vicino al bordo dello schermo che spesso e volentieri sbatte contro ai terroristi senza che si possa fare qualcosa! Lasciando stare anche i numerosi bug che abbiamo riscontrato in più copie come il fatto del crash irrimediabile dopo la prima partita o l'omino che si mette a gironzolare per il pannello di controllo, c'è da segnalare la grafica più che passabile e l'animazione del protagonista davvero convincente. Come dire: "questo quadro è una crosta, ma ha una gran bella cornice".

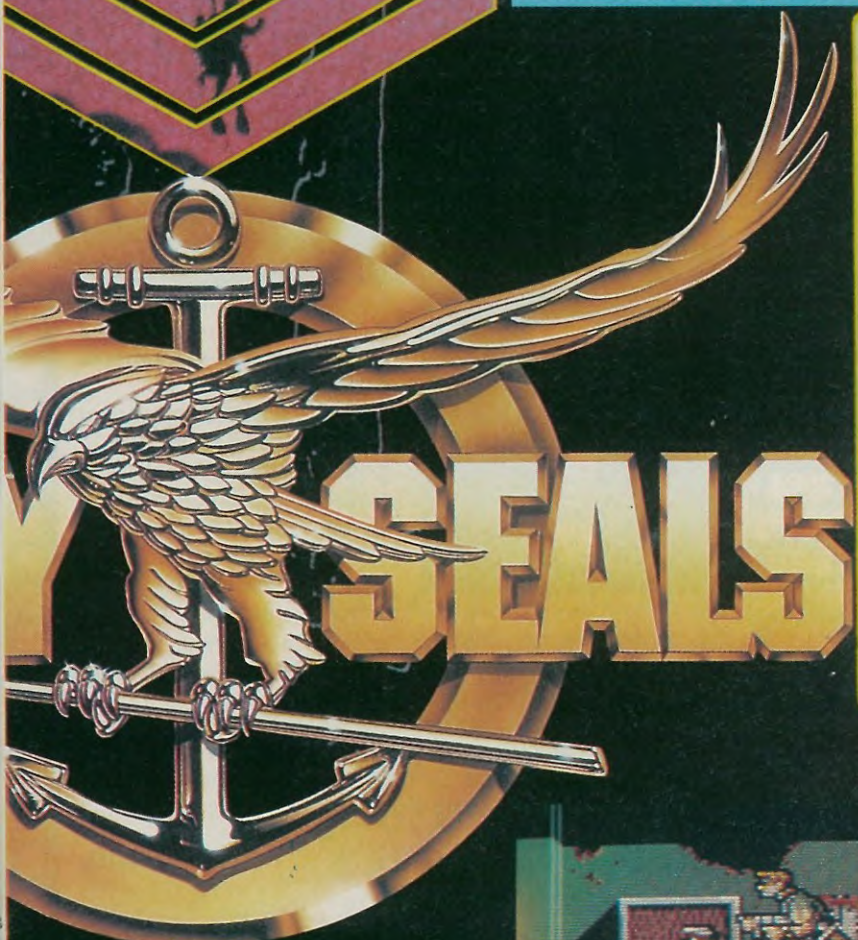
PAUL RAND



Charlie Sheen, l'idolo delle foll(i)e.

IL FILM DEL GIOCO!

Il film *Navy Seals*, prodotto dalla Orion, è in circolazione in Inghilterra proprio in questi giorni e vede protagonisti Charlie Sheen, Michael Biehn e la sciantosissima Joanne Klimer. Ehi, direte voi, ma da noi è uscito all'inizio di quest'anno, come mai? Innanzitutto vergognatevi: siete andati a vederlo, eh? Seconda cosa, in GB doveva uscire a Natale ma qualcuno ha pensato che sarebbe stato di cattivo gusto proiettare un film del genere mentre c'era casino in Irak, così l'uscita è stata rimandata sempre più e... beh, eccolo qui. Mai mischiare la cinematografia con la politica, ecco il mio parere.



COMMENTO

E proprio vero che non si può giudicare un libro dalla copertina: la prima impressione con questo *Navy Seals* è di trovarsi di fronte a un giochino simpatico e discretamente divertente, purtroppo però dopo non molto i caricamenti onnipresenti, il metodo di controllo strano e la risposta al joystick alquanto balorda vengono a noia e, successivamente, causano crisi nervose. La difficoltà infatti è settata a livelli molto alti - non cadere dai bidoni, non toccare i terroristi, segui questo giro, occhio al tempo, guarda che ti manca una cassa di missili, e come cavolo ci arrivo, non investire il pedone, muoviti che è verde e così via. C'è da dire una cosa, è della stessa fattura del film.

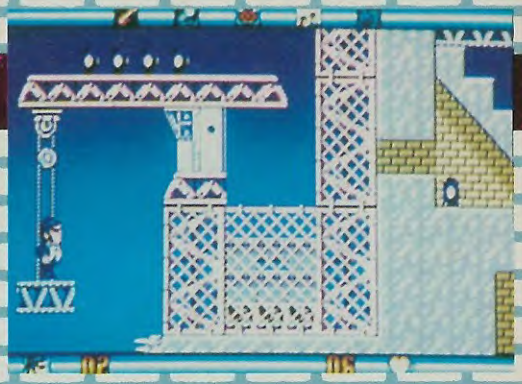
MARCO AULETTA

AMIGA

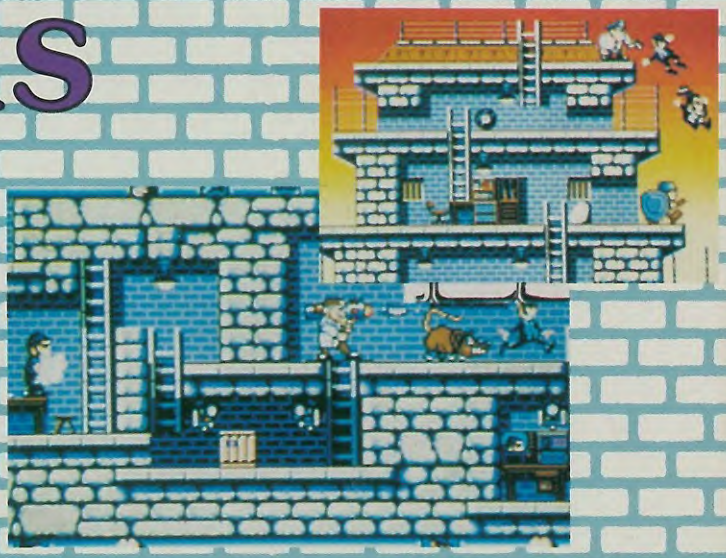
GRAFICA	80
SONORO	71
GIOCABILITÀ	48
LONGEVITÀ	40
GLOBALE	45

AMIGA

TITUS



THE BLUES BROTHERS



"La banda, Elwood, la banda!". Dopo questa mitica frase il duetto del film demenziale per eccellenza iniziò la sua avventura che l'avrebbe portato a ricomporre una mitica band. E voi dopo questa mitica recensione dovrete andare a comprare questo gioco perché è proprio divertente. Ma il commento lo rimando al riquadro apposito.

La trama: Jake ed Elwood Blues sono due fratelli (l'uno fratello dell'altro partendo da destra) a cui Dio ha commissionato la ricostituzione di una vecchia band: essendo in missione per conto di Dio, nel gioco non dovrete fare nessuno sforzo perché è l'Altissimo che vi guida, e Lui vi giudicherà nel Giorno del Giudizio (scusatemi, dopo aver finito *Alien Breed* ho qualche visione mistica - Paolo)!. Per il loro sacro scopo, i due dovranno reperire vari strumenti lungo il percorso, che di piattaforma in piattaforma li porterà a confrontarsi con poliziotti, manigoldi, contadini e tutta gente strana che vuole fare loro la pelle. Per avere qualche punticino in più possono anche inglobare un po di dischi sparsi qua e là, e nel frattempo gasarsi ascoltando i i mitici brani del film fedelmente riprodotti.

COMMENTO

Per quanto non sia il massimo dell'originalità come idea, *The Blues Brothers* è decisamente divertente.
Gli sprite di Belushi e Aykroyd sono tozze caricature con un giusto aspetto demenziale, gli scenari sono gradevoli e insomma il gioco fila via liscio, di strumento in strumento.
Certo non aspettatevi miriadi di bonus nascosti e moltissima oggettistica da utilizzare: quello che c'è però va bene (ombrelli e palloncini per esempio) e contribuisce a enfatizzare l'atmosfera demenziale del gioco.
Non era nemmeno facile riprodurre lo stesso "feeling" del film, per cui la Titus merita (è una delle rare volte) davvero di essere elogiata. Mi auguro che continui così, altrimenti credo che partirò in missione per conto di Dio, un dio di quelli di Lovecraft però. Andate in pace.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	84
SONORO	86
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	84

I NUMERI DELL'INFORMAZIONE JACKSON

23.157
quintali di carta utilizzata per la stampa delle riviste Jackson in un anno

2.943
telefonate smistate dalle centraliniste in un giorno

16.472.610
lettori delle riviste Jackson in un anno

1.310
associazioni contattate in un anno

5.110
giorni di attività del Gruppo Editoriale Jackson

15
giornalisti professionisti

23.043
floppy utilizzati nelle redazioni in un anno

18893206
numero di c/c per abbonarsi alle riviste Jackson

11.296
lettere ricevute dalle redazioni in un anno

14
contratti di collaborazione

INFORMATICA oggi
STRATEGIA PLUG'N'GO PER GLI AS/400 DI IBM
SUN MOLTIPLICA LE SPARCSTATION

INFORMATICA & UNIX
SPECIALE
CASE
UNIX in SMAU
ACE
NOVELL
TCP/IP

SPECIALE DATABASE
PC MAGAZINE
185.000 COPIE

SPECIALE DATABASE
PC FLOPPY più
PC MAGAZINE

LAN & TELECOMUNICAZIONI
GATEWAY
FDDI per LAN
Prepararsi all'EDI
SMAU '91

BIT
SPECIALE
Office Automation verso l'integrazione
NOVE: Stampante Dot Color
Scanner A4 Color
SPAZIO BIT
486SX contro 386 AMD
Sistemi Neurali
MONDO WINDOWS
Microsoft Visual Basic
PICOINFORMATICA
Organizer Sharp IQ-8300M
SPAZIO RICERCA
SuperQuad-Vox

RIVISTA PS/1
Geoworks
Il PS/1
Works 2
Wing Commander
A Qualcuno Basta un PC...

NOVITA': AMOS COMPILER
MAGAZINE AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

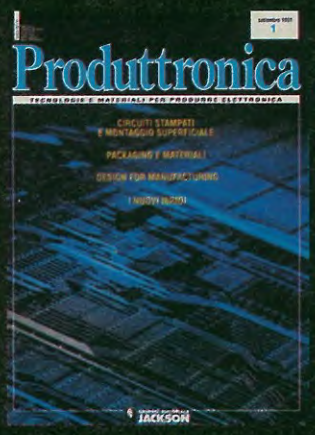
SM
ANIMA MUNDI
INTERVISTA AGLI AUTORI
GODFREY REGGIO E PHILIP GLASS
TRUCCARE LA CHITARRA
MUSICA IN VIDEO
SUPPLEMENTO:
SOFTWARE MUSICALI
EDIZIONE 1991

PC286/386 IN KIT
fare ELETTRONICA
COMPULIGHT
LIER COL C64
BADGE A EPROM
CAPACIMETRO A LCD
7 SCHEDE AUDIO
TRASPONDER TELEFONICO
ALIMENTATORE STABILIZZATO 0-36V 4-8A
TV SERVICE
SABA ULTRACOLOR
AUTO HI-FI
VW GOLF

Settimanale
DI ELETTRONICA AUTOMAZIONE PCB & PRODUZIONE STRUMENTAZIONE
Inmos produce chip per grafica Xga
SunOs diventa Solaris
Cura dimagrante
VARIHERTZ

elettronica OGG
SCHEDE PER ACQUISIZIONE DATI
FLASH A BLOCCHI

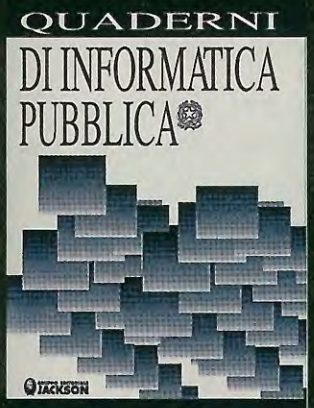
MECCANICA oggi
20
CLIC
Componenti
COVEMA
TENDENZE
Saldatura TIG
TECNOLOGIE
Magica manutenzione


Produttronica
TECNOLOGIE E MATERIALI PER PRODURRE ELETTRONICA

laser
ENTRIAMO NEI JOB SHOP ITALIANI
Saldatura con il laser

Packaging oggi
SPECIALE INDUSTRIA DEI COSMETICI
Macchine / Riempitrici verso dove
Materiali / Biodegradabili. Al 100 %?
Etichette / Arriva l'ologramma
Norme / Imballaggi per ortofrutticoli

20 riviste leader



Amiga Magazine
La rivista è adatta sia agli esperti che ai meno esperti nell'utilizzo del computer Amiga. In ogni numero novità, consigli, recensioni e programmazione. E' corredata inoltre da un floppy disk ricco di programmi accuratamente selezionati.

Automazione Oggi
Quindicinale dedicato a tutti gli aspetti dell'automazione industriale: dai sistemi di gestione della produzione, al controllo di processo e controllo numerico, dai robot, al CAD/CAM e ai sistemi flessibili.

Bit
Il mensile di personal computing indirizzato ai tecnici, al "trade" e a tutti gli appassionati. Fornisce un' informazione approfondita sulle ultime novità del mercato e pubblica test accurati su prodotti hardware e software.

Computer+Videogiochi
Ogni mese C+VG presenta tutti gli sviluppi dell' informatica applicata al divertimento: home computer, console, giochi da bar e realtà virtuale. E' inoltre una guida indispensabile alle nuove frontiere del divertimento non informatico - board games, RPG, musica e mode apocalittiche.

Elettronica Oggi
Quindicinale, propone servizi speciali su argomenti tecnici e applicativi di estrema attualità, presentando un'informazione completa su prodotti, nuove tecnologie, notizie di mercato, nei settori della componentistica e della strumentazione.

EO News Settimanale
Vero e proprio strumento di lavoro che affronta in sezioni verticali argomenti quali: microprocessori, VLSI, il mondo dei semicustom, CAD/CAE, aspetti legati alla fabbricazione e al testing di componenti e apparecchiature, strumenti di misura e di laboratorio.

Fare Elettronica
Rivista di elettronica pratica presenta ogni mese una selezione di progetti, numerosi kit che possono essere ordinati attraverso la rivista, i master dei circuiti presentati, lo schema TV e i consigli TV Service, nonchè un interessante inserto da staccare.

Informatica Oggi Settimanale
Il Newsmagazine di informatica Jackson, strutturato in sezioni per fasce di utenza, ambienti operativi e di prodotto, dai mainframe al PC. Privilegia l'attualità e la "notizia" in assoluto, sia essa un nuovo prodotto o il risultato di una recentissima ricerca di mercato.

Informatica Oggi & Unix
La prima rivista italiana dedicata ai sistemi aperti che, raccogliendo e amplificando l'esperienza e il know-how acquisiti da INFORMATICA OGGI , si pone come vero e proprio punto di riferimento per tutti coloro che operano nel segmento di mercato in maggior sviluppo di tutta l'information technology.

LAN & Telecomunicazioni
Trasmissione dati, reti Lan, modem, pabx e centrali, telefoni intelligenti, intervoice e fac-simile, costituiscono l'asse portante della rivista. Non mancano gli articoli di analisi del mercato di settore, l'attualità e le soluzioni applicative.

Laser
Presenta bimestralmente tutte le novità sull' utilizzo del laser nella realtà industriale. Si occupa delle lavorazioni meccaniche con fasci laser di alta potenza e delle applicazioni di fasci laser di bassa potenza in misure e controlli di processi industriali .

Meccanica Oggi
Ogni mese in rassegna tutta la meccanica: dall' idea al progetto del prodotto e al suo sviluppo, considerando materiali nuovi e nuove tecniche produttive. Logistica degli impianti di produzione, componentistica e subfornitura, trattamento delle superfici e delle lavorazioni meccaniche, tecniche automatizzate, robot e macchine di misura.

Packaging Oggi
Packaging Oggi, il nuovo mensile Jackson, riporta tutte le informazioni atte a soddisfare le esigenze di chi opera nell'industria e nella distribuzione con particolare riferimento ai sistemi di imballagio e confezionamento.

PC Magazine
La rivista per l'utente professionale di personal computing. La prima rivista interamente dedicata ai sistemi MS DOS. In ogni numero "prove su strada", servizi speciali e aggiornamenti sull'evoluzione dei prodotti e del mercato.

PC Floppy + PC Magazine
E' la versione "software" di PC Magazine. Infatti contiene mensilmente due floppy nei formati 5" 1/4 e 3" 1/2 con programmi di utilità, esempi di applicativi e programmi utili.

Produttronica
Vuole essere un preciso punto di riferimento per tutti coloro che operano nei vari settori di un comparto industriale tra i più complessi e innovativi.Tratta mensilmente, e con particolare attenzione, sia gli aspetti tecnici, sia gli aspetti economici e di mercato inerenti la produzione elettronica.

Quaderni di Informatica Pubblica
Periodico edito in collaborazione con il Dipartimento per la Funzione Pubblica nel quadro delle iniziative del raggruppamento SOLE 24 ORE-JACKSON. Gli argomenti di volta in volta trattati saranno dedicati ai vari aspetti tecnici e alle normative circa l'utilizzo delle nuove tecnologie nell'ambito della Amministrazione Pubblica.

Rivista PS/1
E' un vero e proprio "magazine" dedicato al pubblico degli utilizzatori di questo piccolo-grande computer IBM e compatibili. E' una rivista agile e divertente che attraverso un linguaggio accessibile, introduce il lettore nel mondo del computer.

Strumenti Musicali
Da oltre dieci anni rappresenta il punto di riferimento per tutti coloro che operano nel settore della musica e delle tecnologie elettroniche d'avanguardia applicate alla produzione e all'elaborazione del suono.

Watt
E' il quindicinale Jackson di commercio elettrico, illuminotecnica, installazione e elettrificazione. Tutto su: mercato, prodotti, servizi dedicati al mondo del commercio elettrico, dell'installazione e dell'elettrificazione civile e industriale nel suo complesso. Mercato, tecnologie e normative. Bimestralmente, contiene l'inserto Light Design & Technology.

10 buoni motivi per abbonarsi

1) Prezzo bloccato per 12 mesi.
2) Sconto del 30% sul prezzo di copertina.
3) Ricevere puntualmente e comodamente a casa propria la rivista sicuri di non perdere nemmeno un numero.
4) Buono sconto di L. 15.000 per l'acquisto di libri Jackson.
5) Diritto a ricevere la rivista Jackson Preview Magazine e il Catalogo Libri Jackson.
6) Possibilità di sottoscrivere e rinnovare telefonicamente il proprio abbonamento.
7) Possibilità di scegliere la forma di pagamento più comoda (carta di credito, conto corrente postale, assegno bancario.
8) Canale d'accesso preferenziale per informazioni tecniche.
9) essere costantemente aggiornati su tutte le novità editoriali.
10) Possibilità di scegliere lo sconto previsto o, in alternativa, l'utilissima radiosveglia (valore commerciale L. 40.000).

30% SCONTO

RIVISTE	NUMERI	PREZZO DI COPERTINA	TARIFFE ABBONAMENTO CON RADIOSVEGLIA	TARIFFA ABBONAMENTO SCONTO 30%
AMIGA MAGAZINE (con disk)	11	£ 14.000	£ 154.000	£ 107.800
AUTOMAZIONE OGGI	20	£ 7.000	£ 140.000	£ 98.000
BIT	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
COMPUTER+VIDEOGIOCHI	11	£ 5.000	£ 55.000	£ 38.500
ELETTRONICA OGGI	20	£ 8.000	£ 160.000	£ 112.000
EO NEWS SETTIMANALE	40	£ 1.200	£ 48.000	£ 33.600
FARE ELETTRONICA	12	£ 7.000	£ 84.000	£ 58.800
INFORMATICA OGGI &UNIX	11	£ 8.000	£ 88.000	£ 61.600
INFORMATICA OGGI SETTIMANALE	40	£ 1.200	£ 48.000	£ 33.600
LAN & TELECOMUNICAZIONI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
LASER	6	£ 5.000	£ 30.000	£ 21.000
MECCANICA OGGI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
PACKAGING OGGI	11	£ 8.000	£ 88.000	£ 61.600
PC MAGAZINE	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
PC MAGAZINE+PC FLOPPY	11	£ 15.000	£ 165.000	£ 115.500
PRODUTTRONICA	9	£ 8.000	£ 72.000	£ 50.400
QUADERNI DI INFORMATICA PUBBLICA	9	£ 30.000	£ 270.000	£ 200.000
RIVISTA PS/1	11	£ 5.000	£ 55.000	£ 38.500
STRUMENTI MUSICALI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
WATT	20	£ 1.200	£ 24.000	£ 16.800

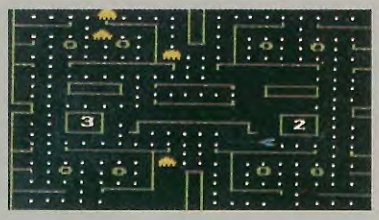
A SCELTA, IN ALTERNATIVA ALLO SCONTO PREVISTO,

LA FANTASTICA RADIOSVEGLIA

Radio AM/FM -Orologio elettronico -Funzione SLEEP con spegnimento automatico programmabile -Funzione SNOOZE che consente di programmare a intervalli prefissati la riaccensione della sveglia dopo il primo avviso -Opzione sveglia con segnale acustico -DC BACK UP

ABBONARSI E' FACILE
basta compilare e spedire la cartolina inserita nella rivista

Buon compleanno! *Computer + Videogames*, la rivista d'oltremanica di cui C+VG ha i diritti, compie dieci anni! Gustatevi questo viaggio a ritroso nel tempo per scoprire i segreti del mensile videogiochistico più venduto in Europa.



IL MITICO NUMERO UNO!

Rileggendo il primo numero di *C+VG* è stupefacente vedere quante cose siano cambiate: a quel tempo sarà anche stata la miglior rivista del momento, ma a sfogliarla ora si corre il rischio di addormentarsi! E' di una noia mostruosa! Per 75 penny (circa 1600 lire - Simon) tutto quello che avete sono tre pagine di recensioni senza foto né pagelle!

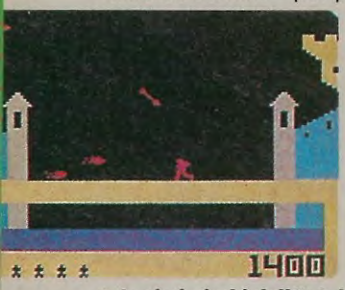
Sembra proprio che il grafico detesti le foto e preferisca usare al loro posto disegni e illustrazioni; originale, no? Lo stesso vale per le news: pagine e pagine di testo noiosissimo e piccoli disegnini idioti qua e là. La maggior parte della rivista è piena di orribili listati da trascrivere di programmini in Basic completi di bug e errori vari e dal valore paragonabile a quello dello sterco di cammello rinsecchito. Fra le altre rubriche ecco la Sezione Adventure (cheppalle), rebus e rompicapo vari, un articolo su come programmare im Basic (urgh!), come disegnare (ri-urgh!) e come costruirsi il proprio computer (aaaaagh!). L'unica sezione ad aver resistito al tempo e alle intemperie è Arcade Action, la rubrica dedicata ai coin-op, che nel primo numero elargiva preziosi consigli sul mitico *Pac-Man!* Nostalgia canaglia...

▲ Ehi, è un Atari VCS con tanto di Supercharger! E chi di noi non ne conserva gelosamente uno in cantina?

▲ Il glorioso Vic 20.

PAGHI 3, PORTI VIA 2

Nel 1981 un normale computer costava più o meno quanto oggi. Purtoppo però per la stessa cifra ottenevate molto meno! Un *Vic 20* della Commodore con registratore costava 235 sterline (520.000 lire) e tutto quello che avevate erano 5k di memoria, un unico canale sonoro e 8 colori! Se volevate risparmiare potevate sempre buttarvi su uno *ZX81* che costava solo 70 sterline (150.000 lire), ma dovevate fronteggiare 1k di memoria, assenza di sonoro e due soli colori (bianco e nero). Nel numero di Marzo '82 di C+VG una pubblicità della Acorn Dealers Association invitava a permutare il proprio *ZX81* nell'acquisto di un nuovo *Acorn Atom* in cambio di 20 sugose sterline. Questo computer futuristico aveva la propria tastiera (wow!) e il doppio della memoria di uno ZX81 (2 per 1k = 2k)! L'*Atom* poteva essere anche acquistato in kit di montaggio per 140 sterline (310.000 lire). Se poi eravate dei possidenti potevate buttarvi sul modello espanso a 12k che costava il capitale di 289 sterline (650.000 lire) - praticamente la stessa cifra con cui adesso vi comprate un *Amiga* (che, detto per inciso, di Kbyte ne ha 512!). Il miglior computer disponibile ai tempi era l'*Atari 400* che vantava 128 colori, 16k di memoria e tre canali sonori! Comunque costava la bellezza di 345 cucuzze (770.000 lire) e dovevate avere anche un registratore - altre 50 sterline - per poterlo usare!



▲ I primi giochi dell'Intellivision. Che favola!

FRASI CELEBRI

"Il Vic 20 ha 5k di memoria espandibili a 29k! (questo significa che può contenere una quantità pressoché infinita di dati)" - Pubblicità del Vic 20 nel numero di Novembre '81.
"Non essere scemo! Comprati un Intellivision!" - Pubblicità della Mattel indirizzata ai possessori dell'Atari VCS 2600.
"Sono in arrivo un sacco di stupendi programmi per il BBC" - Da una pubblicità dell'epoca.
"La scelta giusta per un vero programmatore - Oric 1"- Pubblicità del sopracitato computer destinato a surclassare lo Spectrum e rivelatosi la scelta sbagliata per qualsiasi programmatore.

"Addio computer obsoleti!" - Pubblcità del... Cos'è? ...dell'Elan... Mai sentito in vita mia! Dell'Elan Enterprise! Ma chi diavolo l'ha mai visto? E' un computer o un'astronave?
"Mi piacerebbe disegnare cabinati per videogiochi e magari anche i giochi stessi" - Frase pronunciata da Julian Rignall dopo aver vinto l'edizione 1983 del Campionato di giochi da sala. Ne hai fatta di strada, eh Jazza?

COMPUTER & VIDEO GAMES

Computer & Video Games

OCTOBER 1982 — 75p

SPACE WATCH

By Ray Darskan

FOLLOWING the astonishing spate of UFO sightings, the government has set up a special agency to investigate the possibility that an alien invasion is already taking place.

The new agency, which is to be stationed at a top secret base in Potters Bar, Hertfordshire, will be codenamed Space Watch and its charter is currently being drafted out by Whitehall.

The "alien" craft photographed by Gladys Shane above the Houses of Parliament. See story on left.

Influenced sources tell me that among the special powers it is likely to be able to exercise, include:

- Stop and search procedures on any craft suspected of harbouring alien life.
- Close monitoring of unusually active radio wavebands with a special reference to the CB channels, where many people already claim to have overheard "alien conversation clouds".
- Direct access to the radio telescope network and its scitch for the regular pulses which could indicate signs of intelligent life in the UK — Willesden has already come in for close attention.
- And, most controversially — the power to interrogate individuals who sight UFOs or claim any kind of "close encounter" with extra-terrestrial life. They have already had 76-year-old Gloucestershire grandmother Gladys (Ma) Shane (whose now famous photograph of a flying saucer over London is pictured right) closeted away in Potters Bar for over six days.

And we do know that a Sinclair Spectrum micro-computer has been proved into service to accumulate information on sightings.

Naturally the Government finds it difficult to admit the existence of agencies like Space Watch.

Foreign Body Office spokesman, Sir Geoffrey Robertson, confessed as much yesterday.

He denied that Space Watch exists in current Government thinking and said: "It only takes on person to make claims about a secret government agency and everyone starts seeing them."

On being asked that a Government White Paper on Space Watch had already been published, Sir Geoffrey said.

"This is exactly the sort of mass hysteria I just described."

And asked to comment on the recent Sun story: "Ma Shane's in Potters Bar", he confirmed that, "She is helping us look into developments on her photograph.

I asked Sir Geoffrey to comment on current rumours that he himself has some 37 eyes on small green stalks. He said that the number was greatly exaggerated and anyway, the stalks were more the sort of mid-blue found in Arterian sunsets.

Galaxian Colony II!

By Our Science Correspondant

A COLONY of creatures from another galaxy are approaching Earth in a wedge-like formation, according to a report in the science journal "Which Comet?"

The author of the report, "Professor" Francis Cover D'Ingham claims the aliens will reach Earth in early November and feels they may make their landing under cover of firework displays.

He says that other scientists have come up with the same evidence he has, but have chosen to put forward different theories to explain it.

Says the professor: "Just because these aliens' spacecraft aren't as spectacular as those created in the films *Star Wars* or *Close Encounters*, science tends to laugh them off. But although their spaceship design is admittedly lousy, the danger they represent is very real".

He first hit the headlines in the '70s with claims that Galaxians were on their way to Earth.

The professor, who claims a doctorate in Alien Fauna, gained, he says, at the University of Extra-terrestrial life, has been written off by successive governments as "A complete and utter crank". But his beliefs gained new credence this year following his now vindicated prediction that Italy would win the World Cup.

He has done most of his work on an **Apple Computer** using AlienCalc software in a study of TV crisp and instant potato commercials.

NEW ALIEN PANIC in wild strawberry patch

By Tom Sancukes
Country Staff

A WILTSHIRE market gardener says he has killed an alien being in his wild strawberry patch.

Alfred Hickey made his claims to police after a struggle with the alien among his greenhouses and orchards just outside Swindon.

During the fight, Hickey says, the alien fell into a hole he had previously dug in an area of his allotments overrun by wild strawberries. He hit the creature over its "red squashy head" with a shovel before burying it in the ground.

But when armed police dug into the ground where Hickey claims to have finished off his adversary, they only found strawberry remains — these are currently being analysed by forensic scientists.

Said Hickey: "I was out in the apple orchard inputting sire readings onto my Atari microcomputer when this scarlet horror leapt at me from behind the compost heap.

"Grabbing the nearby shovel, I fought back chasing it into the greenhouse complex.

"I got in a couple of good slags by the growbags, although it tried to do a runner. I eventually forced it into this hole in the strawberry patch where I finished it off.

"It's caused no end of damage, I only hope this sort of thing is covered by my insurance. First those French Golden Delicious, now this!"

Hickey showed our reporter where the struggle had taken place and it would seem to have been a particularly violent one.

"I've already had some UFO protection keaguer onto me about preserving alien fauna," said an unexpectant Hickey. "But what these people don't realise is that this was a me-or-it situation."

A police spokesman said: "We get this every week, last Thursday, it was a cabal gravecherry among his bean and pea."

Hungarian Squares Puzzle

By Ivor Storey
In Budapest

THE INCREDIBLE sequence of disappearances from Eastern Bloc countries has been credited to a "Bermuda Triangle" effect.

Over 27 dissident hikers who have gone missing under mysterious circumstances in the past six months are now believed to have entered areas where the Hungarian Squares phenomenon exists.

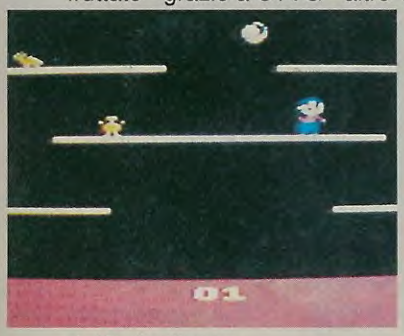
Apparently only right-thinking supporters of Soviet ideals can pass through these areas safely, says the report, which is based on data put together by a Texas Instruments 99/4a microcomputer.

BLEAH! CHE SCHIFO!

Ci sono state alcune copertine belle e alcune brutte nel passato di C+VG, ma la peggiore è senza dubbio quella del numero di Ottobre del 1982. Realizzata in modo tale da ricalcare la prima pagina di un quotidiano (con tanto di articoli assurdi e pseudoumoristici) e con il logo di Computer + Videogames ridotto a dimensioni lillipuziane, quel numero venne totalmente ignorato dagli habituè di C+VG che lo scambiarono per un VERO quotidiano: com'è ovvio le vendite di quel mese crollarono disastrosamente!

DUE UOMINI IN CARRIERA

Timothy Boone è attualmente il boss di C+VG. Il suo primo approccio con la stampa specializzata risale al febbraio 1983, quando C+VG pubblicò uno stupendo listato partorito da Tim. Il nome del gioco era *Krazy Kong*: praticamente una versione per il Commodore PET del quarto livello del coin-op! Utilizzando ben 8k di memoria *Krazy Kong* è valso al nostro eroe la folle somma di 10 sterline (22000 lire)! "E' stato fantastico" commenta Tim "funzionava e tutti i miei amici ci giocavano". Ormai lanciato verso il successo Tim ha realizzato anche la conversione per Spectrum con tanto di grafica UDG che gli ha fruttato - grazie a C+VG - altre 10 sterline! Wow!



▲ *Mario* allora...

▲ ... e adesso!

Se C+VG è diventata la rivista più venduta d'Europa il merito è soprattutto di Julian Rignall. Jazza è salito alla ribalta ai Campionati Nazionali di coin-op del 1983: Mr. *Defender* ha spazzato via la concorrenza a *Gyruss*, vincendo così il coin-op originale di *Galaga*. Purtroppo quella giornata storica è stata rovinata dal fatto che Julian aveva dimenticato di mettersi il gel e i suoi capelli sembravano tanti spaghetti stracotti. Fortunatamente qualche giorno più tardi una telefonata dallo staff di C+VG gli ha fatto capire che pettinarsi non è tutto: ci sono anche le recensioni dei videogiochi...

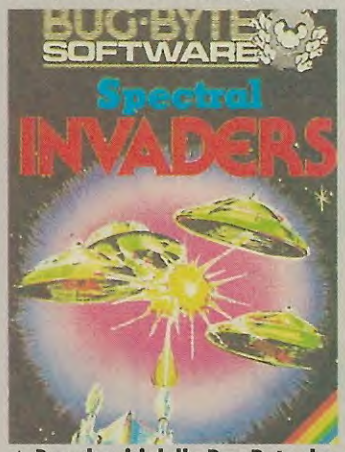
SOFTWARE HOUSE CHE ABBIAMO ADORATO MA CHE SFORTUNATAMENTE NON RICORDIAMO PERCHÉ NON ESISTONO PIU'

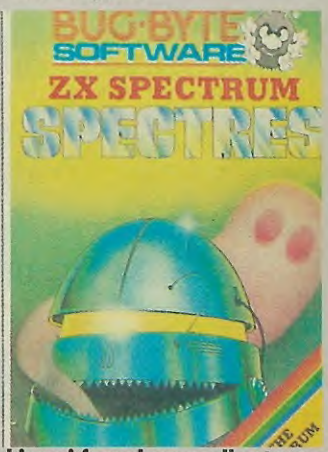
AAARGH! CHE INUTILE!

Il peggior regalo che C+VG abbia mai destinato ai suoi lettori è sicuramente la striscia di plastica bianca attaccata alla copertina del numero 2. Questo tocco di plastica sembra fosse stato "appositamente realizzato" per essere d'aiuto quando bisognava trascrivere i chilometrici listati contenuti all'interno della rivista - era sufficiente posizionarlo sotto la riga che si stava trascrivendo per non perdere più il segno!!! Miracoli della scienza e della tecnica! Ma tu guarda che perdite di tempo, spazio, soldi e risorse naturali!

BUG BYTE

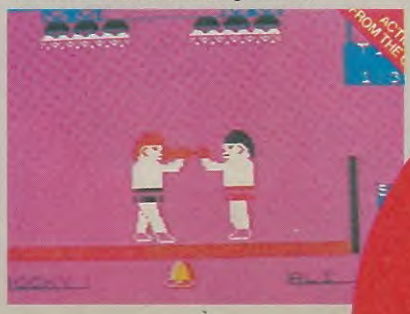
Questa software house di Liverpool ha iniziato nel 1982 con alcune conversioni per l'Atom della Acorn come *Space Invaders, Galaxians, Lunar Lander* e *Fruit Machine* (i classici di quei tempi) e ha proseguito sul Vic 20; doveroso di citazione *Vicmen*, un bel clone (senza diritti, ovviamente) di *Pac Man* che aveva fatto arrabbiare non poco la Namco ed era stato ritirato immediatamente dal mercato. Successivamente la Bug Byte si è lanciata sullo ZX81 con un'avventura labirintica chiamata *Mazogs* e sullo Spectrum con il primo gioco officiale per questa macchina, *Spectral Invaders*. Il miglior titolo della Bug Byte è senza dubbio *Manic Miner*, che è scomparso dal catalogo della software house solo perché l'autore ha ceduto in un secondo tempo i diritti del suo gioco alla Software Projects.





▲ Due classici della Bug Byte che parecchi anni fa andavano alla stragrand

▼ Oooh! Guardate che grafica...



10 DI QUESTI ANNI!!!

Melissa Ravenflame: una delle tante "mascotte" di C+VG ora rimpiazzate da Sadie, la tipa che trovate ritratta anche nel sommario.

HEWSON CONSULTANTS

Un'altra casa che ha iniziato sullo ZX81 e ha proseguito con successo sullo Spectrum, C64, Amstrad, Amiga e ST. Qualche mese fa ci siamo resi conto che la Hewson era la software house più longeva, così ha pensato bene di chiudere per fallimento tanto per smentirci. Fra i numerosi successi citiamo *Legend of Avalon* e *Nightlife* sullo Spectrum, *Gribbly's Day Out, Alleykat, Ranarama, Uridium* e *Paradroid* della Graftgold e *Cybernoid 1* e *2* e *Stormlord* di Raffaelle Cecco. Ah, bei tempi...

Ueilà! Un bel MSX! Sarà pure stato un successone nel paese del Sol Levante ma in Europa ne avranno venduti due...

PSION

La Psion non è ancora fallita, tant'è che vende ancora personal computer e portatili vari, ma parecchi anni fa era il numero uno anche nei giochi per ZX Spectrum. Vi ricordate *Flight Simulation, Chequered Flag, Match Point,* la serie di *Hungry Horace* e *Scrabble*? In seguito hanno anche supportato con parecchio software quella bidonata del QL di Sir Clive prima di rendersi conto che era... una bidonata!

IMAGINE

Probabilmente la software house più famosa di quelle qui citate. Il loro primo titolo per Spectrum, *Arcadia*, era uno shoot 'em up notevole ma affermare che la qualità dei giochi successivi è rimasta invariata è una pura menzogna. *Schizoid, Frantic, Wacky Waiters, Zip Zap* e *Stonkers* erano abbastanza scarsi: ciò nonostante questa casa assillava il pubblico videogiochistico con pubblicità a tutta pagina e trasmissioni televisive. Naturalmente molti giochi dell'Imagine non erano quel granché e non meritavano di essere comparti, così di soldi se ne vedevano ben pochi. Nel bel mezzo di due megaprogetti (pubblicizzati come *Psyclapse* e *Bandersnatch*) la casa è fallita di botto e così s'è infranto il sogno di molti ragazzini che volevano diventare ricchi e famosi come rockstar. Sniff, sniff...

JK GREYE

I produttori dei migliori giochi per ZX81. Cosa ne dite di *3D Monster Maze* e *3D Defender*? Scomparso il piccolo personal della Sinclair hanno cambiato il proprio nome in New Generation Software e hanno lanciato *Escape 3D Tunnel, Trashman, Knot in 3D* e altri titoli minori per lo Spectrum e *Shoot the Rapids* e *Cliffhanger* per il C64, prima di scomparire senza lasciar traccia.

I TITOLI PIU' IDIOTI DI TUTTI I TEMPI

Dando un'occhiata agli arretrati di C+VG abbiamo scoperto un sacco di titoli assurdi per giochi ancor più assurdi. Probabilmente ne abbiamo tralasciato qualcuno (perché non ce lo scrivete voi allora?) ma questi sono senza dubbio i più significativi.

I fucili come questo pare dovessero rivoluzionare il mondo dei videogiochi. Chissà dove sono finiti...

10 DI QUESTI ANNI!!!

QUICKSILVA

Fra i primi sullo ZX80 e ZX81 con un paio di cloni di *Defenders* e *Asteroids* - entrambi "scritti in linguaggio macchina per assicurare grafica velocissima e senza traballamenti". Sullo Spectrum ecco *Space Intruders, Meteor Storm* - che incorporava anche un gracchiante "Meteor Alert!" campionato - *Time Gate*, un gioco spaziale in 3D davvero massiccio per quei tempi, e *Ant Attack*, un arcade adventure con formiconi giganti e grafica mozzafiato. Le cose sono peggiorate un tantino con il passaggio della Quicksilva al C64 e al BBC: la dimostrazione è *Gryphon*, un giochino carino per il 64 di Tony Crowther (che ha recentemente realizzato Captive su Amiga) pieno fino all'eccesso di bug!

METAGALACTIC LLAMAS BATTLE AT THE EDGE OF TIME: ovvero la prova vivente che anche la marijuana ha effetti letali sulle cellule neuroniche (ciao Jeff).

DEUS EX MACHINA: assurdo esperimento della Automata - un gioco con voci registrate su cassetta e sincronizzate allo svolgimento dell'avventura. E' incredibile...

DADDY'S HOT ROD: ovviamente un gioco di guida per il Texas Instrument TI-99/4 ad opera della Lantern Software. "Guidate l'auto di papà! Evitate gli ostacoli! Adatto per ogni età! Fate rifornimento lungo la strada!"

ATTACK OF THE COMMUNIST SPACE MUTANTS FROM MARS: o qualcosa del genere. Un gioco americano per il *Supercharger*, un espansione per l'Atari VCS che avevano in tre in tutto il mondo.

MR WONG'S LOOPY LAUNDRY: "Divertimento pulito dalla Artic Computing". Sì, pulito come le tasche dei proprietari della Artic Computing...

PER I POSSESSORI DI AMIGA

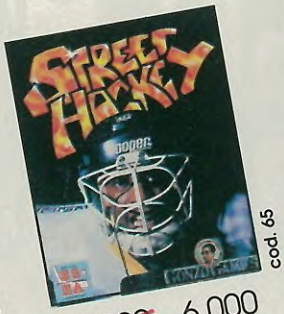
FUN CLUB Amiga

ORIGINALI GARANTITI

scegli 3 giochi a partire da L. 6.000 cad.

92%

cod. 48
~~29.000~~ 6.000



cod. 65
~~29.000~~ 6.000

82%

cod. 64
~~39.000~~ 12.000

cod. 40
~~39.000~~ 9.000

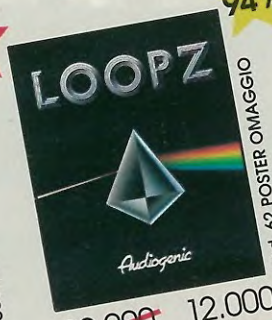
85%

cod. 59 FUMETTO OMAGGIO
~~39.000~~ 9.000

cod. 68 POSTER OMAGGIO
~~49.900~~ 9.000

835

cod. 02
~~29.900~~ 9.000

94%


cod. 62 POSTER OMAGGIO
~~39.000~~ 12.000

cod. 61
~~39.000~~ 6.000

82%
885

cod. 63
~~39.000~~ 9.000

CADARIO

FUN CLUB offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori videogiochi di tutti i tempi e i più recenti successi. Una vasta scelta tra giochi di azione, simulazione, coin - op, avventura, sport, strategia, fantasy... tutti rigorosamente originalie corredati da istruzioni dettagliate.
PREZZI VANTAGGIOSI con sconti a partire dal 20% fino al 50% e più.
UNA GRANDE OFFERTA riservata ai nuovi soci, **3** videogiochi a scelta illustrati in questa pagina a prezzi incredibili.
ECCO COSA DEVI FARE, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco; riceverai gratuitamente, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un gruppo di esperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei tuoi videogiochi preferiti.
Ogni due mesi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri riceverlo non devi fare assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece vuoi ricevere un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefono) entro la data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.
Il Club ti chiede solo **UN PICCOLO IMPEGNO,** l'acquisto di 1 o più videogiochi a catalogo, per un valore minimo di 29.000 (+L. 3.500 di contributo spedizione) ogni due mesi. Ogni anno l'abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente. Per disdirlo non dovrai fare altro che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data di scadenza.

MODULO DI ASSOCIAZIONE

sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /____/ /____/ /____/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi risultasse esaurito /____/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____ CAP _____

Località _____ Prov. _____

Tel. _____ / _____ Data _____

Firma _____
(di un genitore se minorenne)

Età _____ Professione _____

Compila, ritaglia spedisci a:
FUN CLUB, VIA S. VITO SILVESTRO, 60 - 21100 VARESE

NINTENDO

NINTENDO

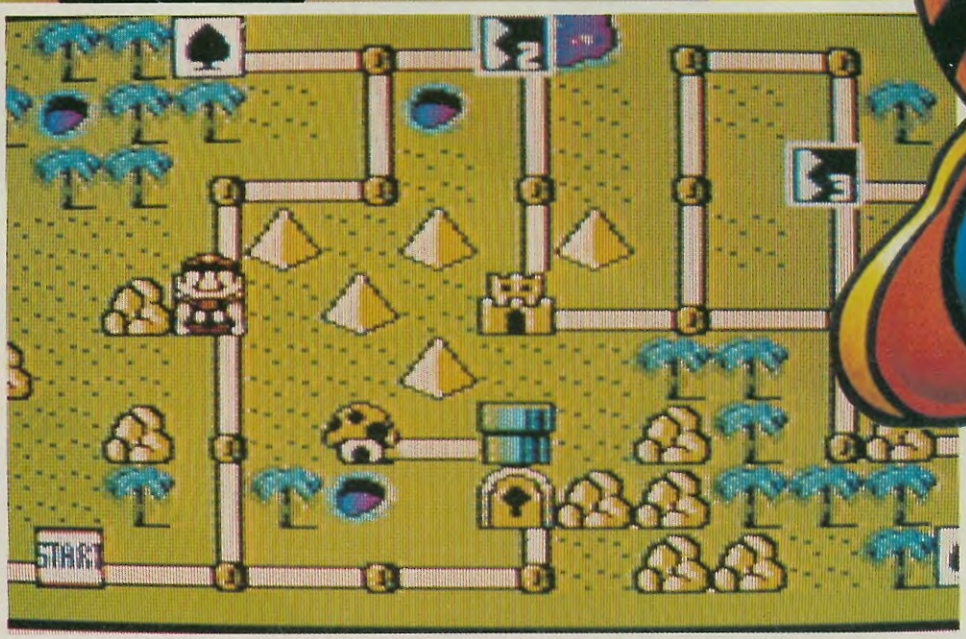
Reduce dal sogno di Super Mario B*ros 2*, Mario si sveglia e trova una lettera posata sullo zerbino di casa. Chiusa con il sigillo della principessa Mushroom, la nota è difficile da leggere e chiaramente scritta in gran fretta.

Il messaggio mette in guardia dal pericoloso Bowser, governatore dei Koopa, e dal suo piano per conquistare Fungolandia. Dopo aver invaso il territorio con i suoi sgherri, Bowser ha trasformato gli otto Re in bizzarri animali, rubando i loro scettri magici nel frattempo - scettri che sono indispensabili per ritornare alla loro forma naturale e governare la gente.

Riposti i suoi attrezzi da idraulico, Mario sveglia suo fratello Luigi e, senza fermarsi a considerare il pericolo che potrebbero correre, si mette sulla strada di Fungolandia. Ma Bowser non è stupido - e ha ordinato ai suoi scagnozzi più fedeli, i Koopalings, di correre ai castelli e proteggerli ad ogni costo. Mario l'ha avuta troppo facile in passato; questa volta non sarà la stessa cosa...

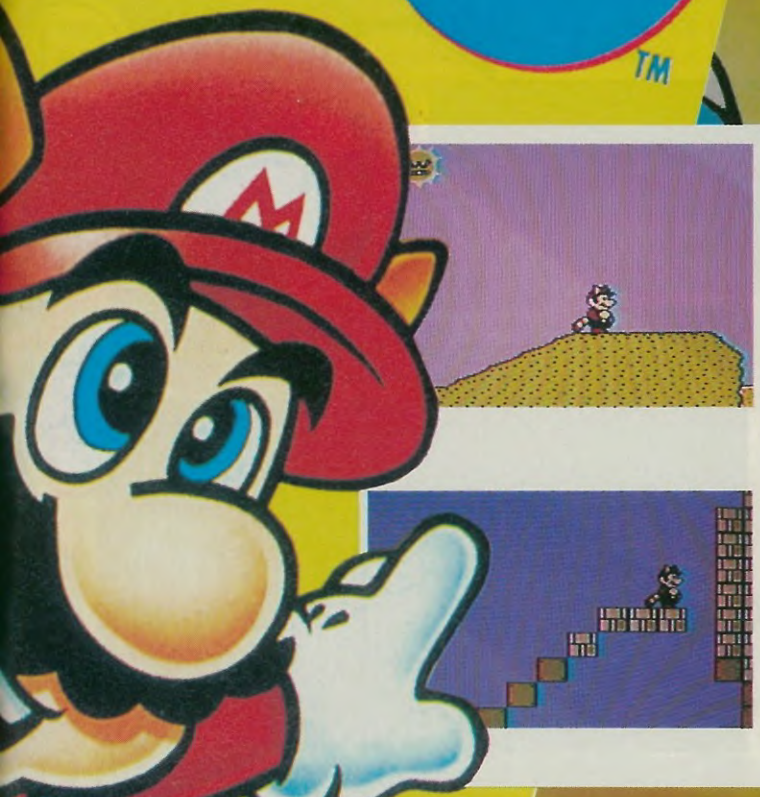
SUPER MARIO BIS

Ogni volta che il giocatore fa 80.000 punti, apparirà una carta galleggiante (un asso di picche). Andategli sopra e accederete a un gioco stile *Memory* (o il telequiz *Bis* senza rebus). Avrete un solo errore a disposizione prima di essere sbattuti fuori, ma se riuscirete a fare una coppia otterrete l'oggetto che avrete scoperto - utile, no?



PER RIO 3

TM



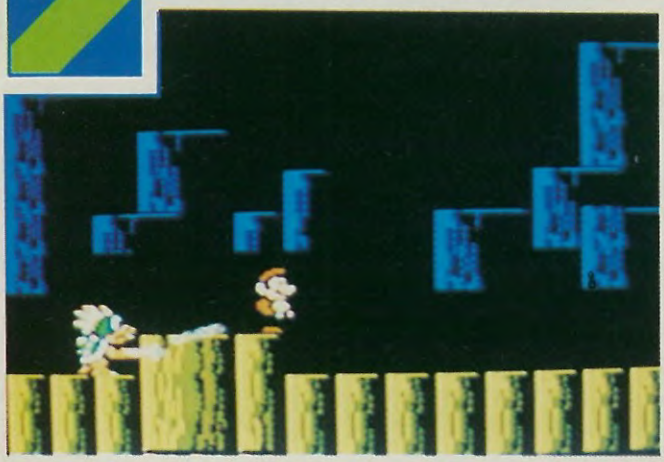
LES JEUX SONT FAITES

Premendo il pulsante A mentre si sta su un'asso di picche statico, si accederà a una specie di mini slot-machine. Su tre nastri che scorrono orizzontalmente ci sono i pezzi di tre diversi oggetti, ovvero un fungo, una stella e un fiore. Se riuscite a ricomporre un oggetto per intero vincerete un certo numero di vite: il massimo lo si raggiunge con la stella che ne dona ben cinque - un po' come la slot di *Super Mario Bros 2*.

COMMENTO

La terza parte della mitica serie dell'idraulico italiano più tondo del mondo (in effetti non ce ne sono tanti) è finalmente arrivata anche da noi, e così facendo è diventato istantaneamente il mio gioco preferito! In effetti, *SMB3* è così tremendamente bello in ogni suo aspetto che sono seriamente tentato di correre fuori e comprarmi un Nintendo semplicemente per questa cartuccia! Graficamente è ottimo - un sacco di colori vividi, superba definizione e animazione e orde di nemici differenti da combattere - più di cinquanta, ed è un bel mucchio! Il sonoro è incredibile: il motivetto tipico di Mario è riconoscibile all'istante insieme a un sacco d'altri - ma sono i vari jingle che piacciono di più, e vanno da frenetiche musichettine a degli strani pezzi di reggae veramente molto belli con una bella batteria digitalizzata! E poi c'è il gioco - e che gioco! Tonnellate di schermi segreti, miliardi di oggetti extra e mandrie di nemici fanno di *SMB3* uno dei più grandi giochi mai visti sul NES. C'è così tanta roba da raccogliere, nemici da uccidere, locazioni da trovare e esplorare che è un mistero capire come abbiano fatto i programmatori a schiaffare tutto in una misera cartuccia. Che cos'altro può essere detto su questo, il gioco dei giochi? Semplice, è la Monna Lisa del mondo dei computer, impagabile e imperdibile.

PAUL RAND



NINTENDO

GRAFICA	96
SONORO	96
GIOCABILITÀ	98
LONGEVITÀ	98
GLOBALE	98

CHE FORZA 'STA FORTEZZA

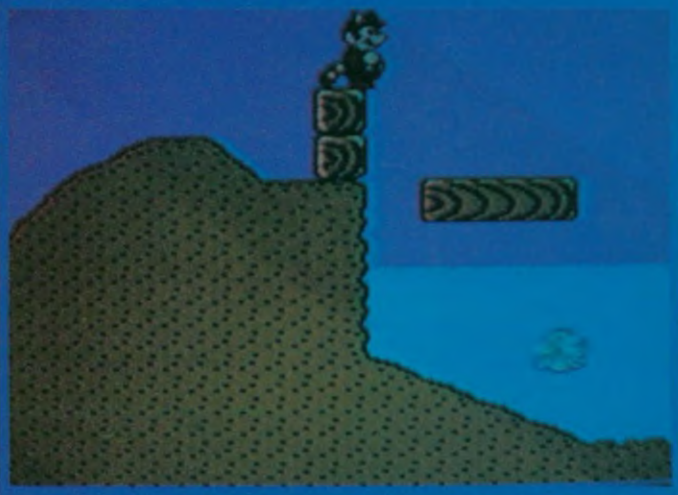
In ognuno degli otto mondi c'è una fortezza che blocca l'accesso all'area vicino al castello. Questi punti sono guardati a vista dai Boom-Boom, capi dei Koopa inferiori solo a Bowser.
I Boom Boom hanno la chiave per aprire il cancello che permette a Mario di accedere ai livelli successivi, ma non sarà facile impadronirsene visto il comportamento di 'sti tizi - prima corrono verso di voi, poi spiccano il volo e cadono in picchiata su di voi con le loro bombe! Altro che mal di testa...

UPDATE

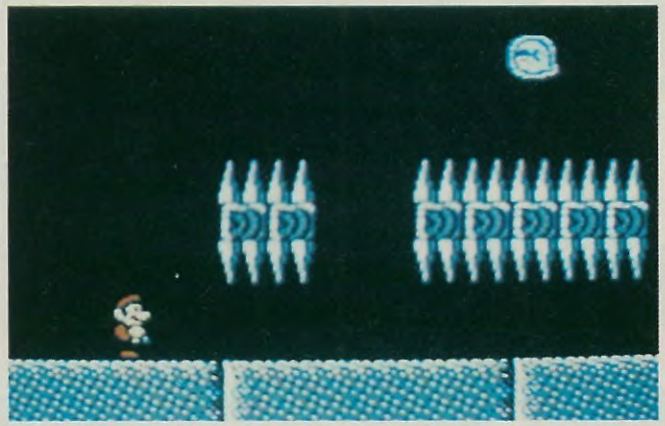
No, no e poi no: la Nintendo non è mica così pazza da dare in giro la licenza per Mario!

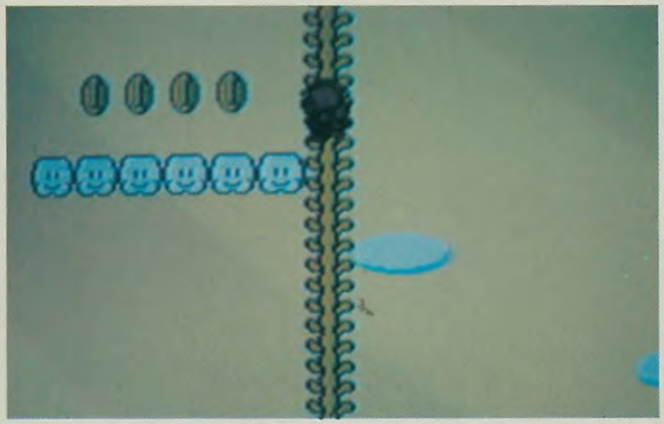
I VESTITI DELLA FESTA

Quegli stupidi Koopa hanno dimenticato in giro tutta una serie di tute magiche e indovinate un po' - sono giuste giuste della taglia di Mario! Ecco a cosa servono:



TUTA PROCIONICA: Quando Mario corre al massimo della velocità, può saltare in aria e volare per un bel pezzetto (vedi mantello di *SMB4*). Inoltre la coda è molto utile da usare come arma contro gli scagnozzi di Bowser.
TUTA TANOOKI: Non solo dà a Mario gli stessi poteri della precedente, gli permette anche di diventare una statua!
TUTA RANICA: Mettetevela nei livelli acquatici e Mario si muoverà nell'elemento liquido come fosse casa sua.
TUTA HAMMER: No, niente occhiali da sole e pantaloni dal cavallo basso, ma una fantastica tenuta rubata ai fratelli Martello che gli permette di scagliare indovinatecosa addosso ai suoi nemici!





COMMENTO

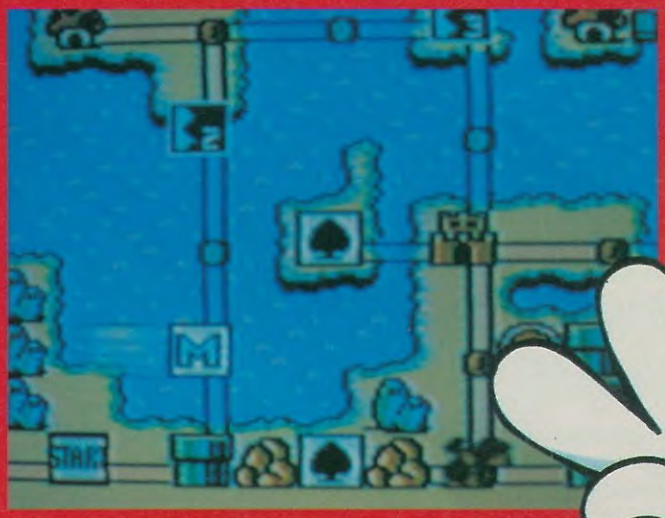
URCA! E' finalmente arrivato tra noi il mito, lui, *Super Mario Bros 3*, il gioco che qualcuno pensava non esistesse neanche. Il miglior gioco mai visto. Per essere il miglior gioco esistente ci vuole una giocabilità senza pari, una grafica impeccabile e un sonoro stupendo. *Mario 3* fa tutto questo e molto di più. Fluido, fine, semplice da controllare, grafica da estasi e incredibile sonoro campionato e tutto quello che il NES in genere non può fare. Ancora meglio è l'enorme varietà di stili di gioco disponibili. Il gioco in sé stesso poi è enorme - gli otto livelli "ufficiali" sono enormi per i fatti loro, ma se si contano quelli nascosti... Ci sono inoltre un mucchio di sottogiochi diversi (tutti molto pregevoli), schermi e livelli segreti e, credetelo o no, una versione completa di *Super Mario Bros* (il primo)! Diciamo che *SMB3* fa letteralmente sparire *Sonic*, la sua velocità e la scrittina "16 bit" che sta sul Megadrive - ed è un affare rispetto all'immenso *Mario 4*. Se avete un NES e un cervello a posto, compratevi *Mario* e ritiratevi in convento - non vi rimarrà più tempo per niente!

FRANK 'O CONNOR

VITE NATURAL DURANTE

Raggiungete la fine di un livello e Mario entrerà in una stanza scura con una scatola sul muro contenente un set di oggetti in continuo movimento.
Colpendo la scatola non solo finirete ufficialmente il livello, ma piazzerete anche l'oggetto selezionato dalla capata in una delle tre "tasche" disponibili sulla barra di status. Raccogliete tre oggetti uguali e otterrete vite extra come nel sottogioco della slot-machine!

FUNGHI MAGICI: Trasformano Mario in SUPER MARIO!
FIORI DI FUOCO: Permettono a Mario di sparare palle di fuoco.
STELLA: Raccoglietela per avere una manciata di secondi di invulnerabilità.
ALA - P: Permette di volare per tutto un livello o fino a che non siete colpiti.
NUVOLA JUGEM: Trasporta Mario attraverso un quadro.
MARTELLO: Rompe le rocce sulla mappa.
SCATOLA MUSICALE: Addormenta i Fratelli Martello.
ANCORA: Blocca l'astronave dei Koopalings impedendole di andare via.
FUNGO "1UP": Vita extra!



QUANDO I MARTELLI FANNO DAVVERO MALE

In giro per Fungolandia avrete la possibilità di incontrare alcuni complici di Bowser, noti come i Fratelli Martello. Indovinate un po' con che cosa vi attaccheranno?
Qualche volta ne dovrete affrontare uno, qualche volta due: sia come sia, ogni volta che uscirete vittorioso dallo scontro avrete in premio un oggetto molto speciale!
Inoltre, state attenti ai loro cugini australiani - i fratelli Boomerang - altrettanto cattivi ma armati appunto di pezzi di legno curvi. Chiunque sia l'avversario avrete due possibilità: attivare una scatola musicale che li manda tutti a nanna o menarli di santa ragione - non c'è via di scampo.

ROAD RASH

MEGADRIVE
ELECTRONIC ARTS

Senz'altro, qunado il dottore vi ha detto di "fare un po' di moto" non intendeva questo: vi siete comprati un mostro a due ruote da 400cc e avete cominciato a correre per soldi! I percorsi che frequentate sono spezzoni di strade statali nella Sierra Nevada, Palm Desert, Grass Valley, Redwood Forest e lungo la costa del Pacifico. Naturalmente correre su tali strade è altamente illegale, ma visti i soldi che si possono vincere ne vale senz'altro la pena.

Insieme a voi correranno altri 14 matti, tutti che non vedono l'ora di mettere le mani sui soldi, e la maggior parte di loro non bada al sottile e alle buone maniere. In effetti, tutti questi corridori sono gente dura - durante la gara non esiteranno a prendervi a calci o darvi affettuose pacche sulla testa per tentare di staccarvela. Niente però vi vieta di prendere gli stessi provvedimenti - che ne dite di spintonarli sulla corsia opposta mentre arriva un TIR?

A complicare le cose ci sono i poliziotti a due ruote - se vi fermano potete tranquillamente dire addio alla stagione delle corse, a meno che non possiate permettervi di pagare la titanica multa che vi verrà appioppata. Buona fortuna!

▼ La scelta del percorso di guerra

▲ Volare...o-oh..Cantare...

COMMENTO

Un beat-em up sulle moto, eh? Beh, ecco qualcosa che non si vede tutti i giorni. La mia prima impressione è stata che fosse un gioco di corse discreto con l'aggiunta di un beat' em-up tanto per cambiare, ma in effetti è una parte essenziale del gioco. Ovviamente non dovrete andare addosso a tutti gli avversari con la gamba tesa, ma è altrettanto vero che i più cocciuti non vi lasceranno passare senza prima averle prese. Le mosse strane aggiungono divertimento in *Road Rash* e vi fanno meravigliare del perché nessuno ci abbia mai pensato prima. Non avete il coraggio di superare quattro tizi in una volta sola? E allora menateli! L'effetto 3D anche se un po' scattoso è molto convincente e non sarà difficile credere di schizzare a 190 kmh inoltre gli effetti degli incidenti sono molto realistici. Schiantatevi contro un'auto e potrete osservare la vostra moto venire spinta un po' più avanti dall'urto mentre voi state svolazzando! Al confronto, tutti gli altri giochi di guida sono una noia mortale!

PAUL GLANCEY

AAA MOTO VENDESI

Prima o poi vi capiterà di piazzarvi favorevolmente in qualche gara e quindi di ritrovarvi con un po' di soldi tra le mani Metteteli da parte e potrete permettervi l'acquisto di una nuova due-ruote da utilizzare per le competizioni più ardue.
Tutti i modelli in vendita sono basati su quelli esistenti - i nomi però fortunatamente sono fittizi. Dopotutto, qual motociclista degno di tal nome acquisterebbe una moto che si chiama *Panda* (o un tram che si chiama Desiderio?)?

AD SH

▲ Occhio a quell'auto!

▲ Whoops! Splat!

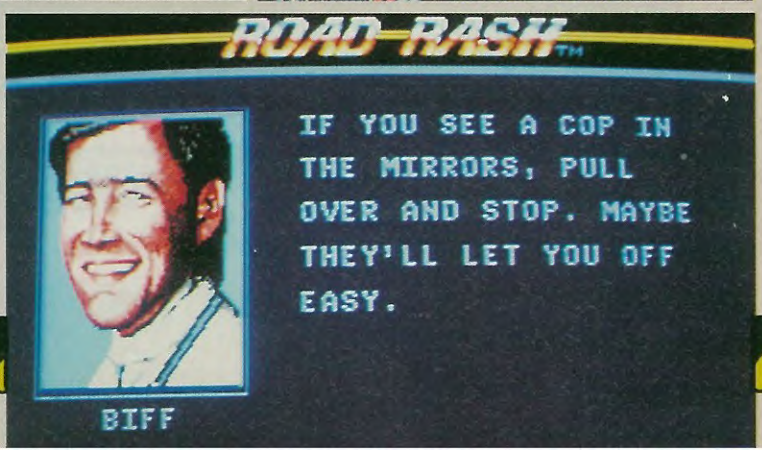
TIPI PERICOLOSI

Prima della partenza di ogni gara, uno dei vostri avversari vi saluterà e offrirà alcuni consigli. Natasha e Slater sono persone oneste e potrebbero aiutarvi con qualche info: ricordatevi solo di essere altrettanto cortesi durante la gara, visto che di solito non aiutano la gente che li sbatte sul selciato a sganassoni.

Esattamente l'opposto è Biff, una vera feccia, uno scarsone, ricco sfondato e probabilmente con pessimi gusti in fatto di musica. Prima della gara si vanta di quanto gli è costata la moto che guida o assicura che sarà l'immagine del fair play - provate però a superarlo e tirerà fuori una clava e ve la sfascerà sul cranio!

LA SICUREZZA INNANZITUTTO

Come se per creare problemi non bastassero gli altri guidatori, dovrete vedervela con curve strette, alberi, pali, cartelli, edifici, traffico nei due sensi, incroci e cadute. Sia la moto sia il pilota hanno indicatori di energia, e bastano un paio di spatasciamenti per dire ciao alla vostra luminosa carriera. Se tutti e due sopravvivono a un incidente dovranno correre alla moto, risalire e ripartire prima di perdere troppe posizioni - l'importante è far soldi!



▲Mmmm. Niente male, vero?

▲ Pronti per la partenza?

▲ E' finita!

Dopo una dura corsa non c'è niente di meglio di un tramonto sulla spiaggia...

COMMENTO

Pensate a un *Super Hang-On* con pugni e mazze e avrete una mezza idea di cosa sia *Road Rash*. Possiamo dire che è un gioco di guida veloce e "cattivo" con un sacco di extra e finezze in offerta speciale. Il lato "botte ad alta velocità" è essenziale al successo - imparare a guidare e a menar le mani insieme è la prima cosa da fare se si vogliono dei risultati. Anche se abbastanza semplice, la grafica è decisamente convincente e l'illusione di velocità è così reale che vi sembrerà di sentire il vento tra i capelli! Giocando imparerete inoltre di chi potrete fidarvi e chi invece dovrete calciare a vista. Imparerete poi a portare un po' di rispetto ai poliziotti che vi inseguiranno e a guidare le varie moto - ognuna si comporta infatti in maniera differente e per vincere dovrete conoscerle tutte. Se state cercando un gioco di guida che valga qualcosa per il Megadrive, beh, con *Road Rash* potrete divorare l'asfalto e spezzare le ossa - cosa c'è di meglio?

TIM BOONE

MEGADRIVE

GRAFICA	91
SONORO	87
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	91

ESCLUSIVO!!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

DA

B.C.S.

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

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2;0 1MB	L. 790.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	L. 300.000
A500 1MB, 1084S COLORE	L. 1.200.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	L. 280.000
A500 1MB, 1230, 1084S	L. 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	L. 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.350.000	SOUND BLASTER	L. 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	L. 1.650.000	VIDEON III PER AMIGA	L. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	L. 1.800.000	HD PER A500 GVP DA.....	L. 890.000
A3000.....	TELEFONARE	MODEM SMARTLINK 1200B	L. 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 1.450.000
AT368/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 4.700.000
PORTATILE COMMODORE VGA HD20MB 1FD	L. 3.650.000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	L. 4.950.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

...E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SUPERFAMICOM

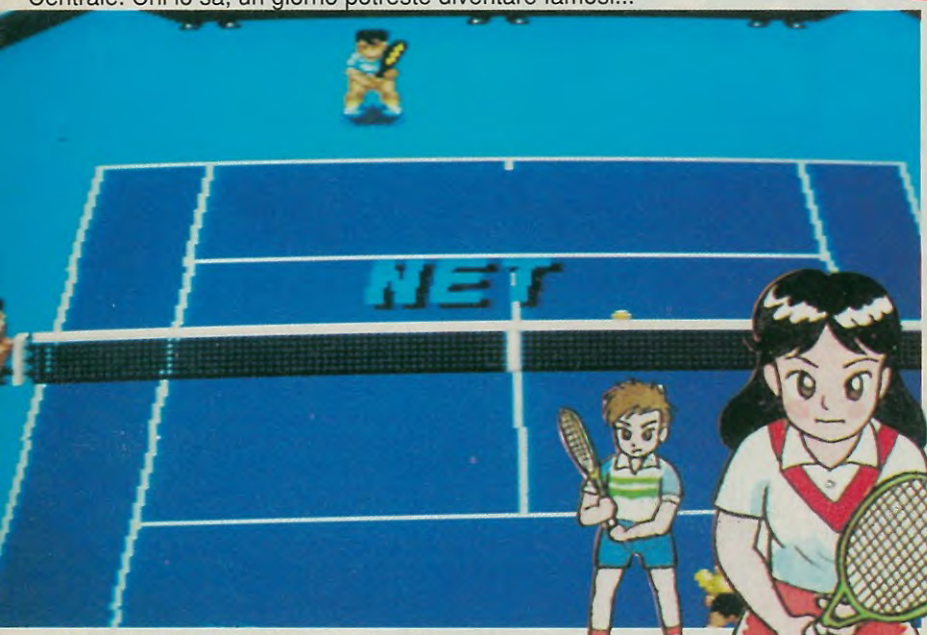
TONKIN HOUSE

SUPER TENNIS

CVG HIT

Parità! Vantaggio! Gioco! Che cos'è? La morra bengalese? No, è il tennis. Lo sport dei re. Si scaglia la pallina pelosa sopra la rete e si spera di poterla nuovamente ribattere dopo che l'avversario l'ha rimandata dalla nostra parte! E con questo schema in testa si possono fare un sacco di soldi; tra l'altro è uno dei pochi sport in cui le donne guadagnano bene quanto gli uomini. Le regole sono semplici e l'azione intensa. *Super Tennis* della Tonkin House cerca di catturare il ritmo frenetico e la rimbalzosissima azione di questo sport, con tutte le sue caratteristiche. Si possono giocare singoli o doppi - contro il computer o contro un amico.

Per cui rifornitevi di palline e preparatevi a dare battaglia nel Campo Centrale. Chi lo sa, un giorno potreste diventare famosi...

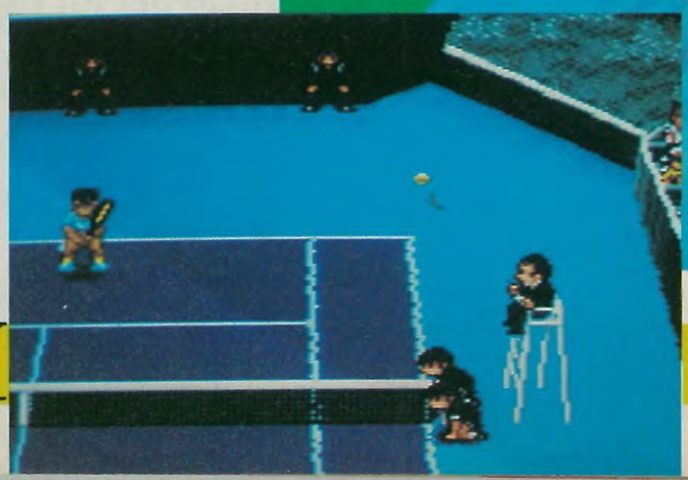


▲ Ed è rete! Yuppie! Ehm... ho sbagliato sport.

COMMENTO

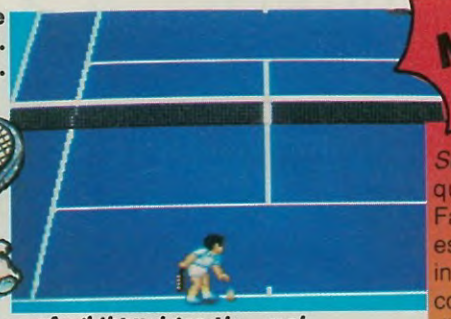
Ecco il tennis più completo della storia dei videogiochi! Anzi, questo è sicuramente il più *grande* gioco di tennis che si sia mai visto su un video casalingo (e forse anche al bar). D'altronde quei benedetti quattro pulsanti a disposizione *dovevano* servire a qualcosa.. Sia chiaro però: "entrare" nel gioco è difficile proprio in virtù della infinita gamma di colpi possibili, e bisogna fare molto allenamento prima di impadronirsi della tecnica di gioco. Una volta imparato, potete sfidare i grandi campioni compresi nel gioco. Qualcuno ora tirerà in ballo i soliti problemi di longevità: beh, in *Super Tennis* ogni sfida è *diversa* perché ogni avversario ha il suo stile, i suoi colpi preferiti, ecc. Ogni partita è una novità, anche per il look dei contendenti, ovviamente rotondoso alla giapponese. Inutile poi dire che sfidando un amico il divertimento sale alle stelle. Un prodotto da incorniciare (magari giocandoci prima qualche miliardo di partite!).

PAOLO CARDILLO



SUPER TENNIS ワールドサーキット

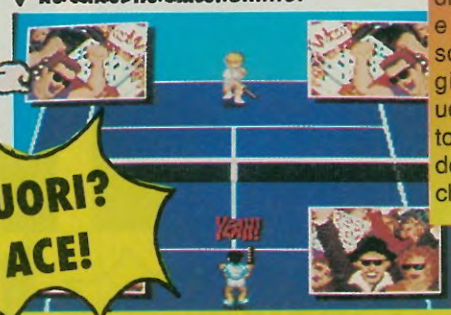
Siate servizievoli. Ah, ah, ah...



MA NON DIRE CAVOLATE!

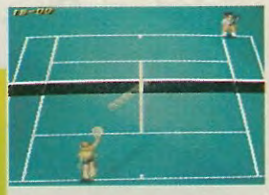
Super Tennis fa pieno uso dei quattro pulsanti del Super Famicom; le traiettorie possono essere "enfatizzate" premendo in una certa direzione mentre colpite la pallina. Ci sono due differenti servizi a disposizione, e le varie combinazioni di colpi sono immense. La rosa dei giocatori prevede donne e uomini, e ogni giocatore è una tozza caricatura di una vera star del tennis, di cui possiede anche lo stile di gioco!

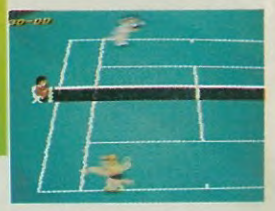
▼ Hardhitter! Is...me!



SEI FUORI? ERA ACE!

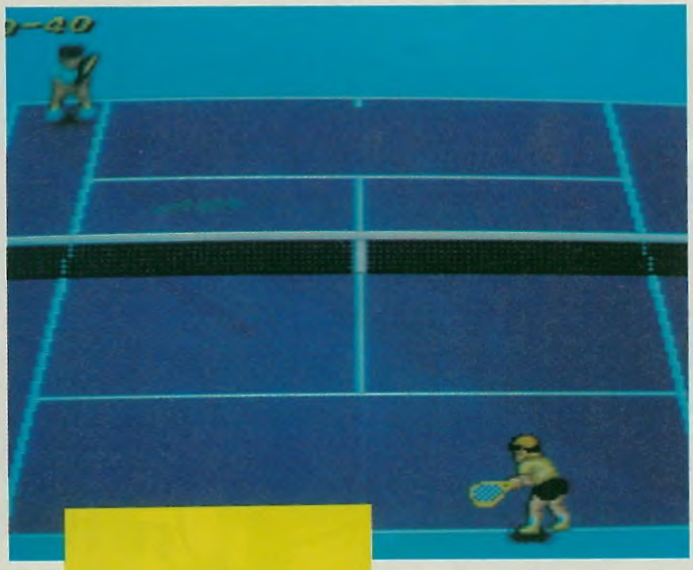
In *Super Tennis* ci sono un sacco di giocatori/trici forattinizzati/e, inclusi i "sosia" di Andre Agassi, Boris Becker, Gabriela Sabatini, Monica Seles e il mitico John McEnroe.
Ogni giocatore/trice ha le sue doti particolari. Becker risulta il campione più eclettico mentre le ragazze, sfortunatamente, sono un pochino inferiori agli uomini nella velocità e nel servizio. Il bello è che il talento andrà di pari passo con le performance del videogiocatore, cioè non potrete nascondere la vostra incapacità dietro alle doti "computerizzate"...





▲ Porc... il servizio oggi non va!

GRAZIE!
A Micromania, Computerland e Console Generation per le cartucce forniteci.



MA CI VEDI? ERA DENTRO!

Ci sono tre diversi tipi di superficie tra cui scegliere: terra, erba e sintetico. La superficie artificiale è la più "prevedibile" e forse la più facile su cui giocare. I giocatori infatti corrono più veloce sul sintetico e la pallina rimbalza più alto. L'erba è la migliore in termini di spettacolo e i giocatori sono inclini a tuffarsi spesso per raggiungere la pallina. Se volete una sfida tosta però, provate a giocare sulla terra: le traiettorie sono imprevedibili, i giocatori vanno piano e il gioco si fa duro davvero. La terra è la superficie per i tennisti più capaci e desiderosi di impressionare gli amici con la loro classe: sceglietela!

COMMENTO

Oooh! Finalmente un gioco sportivo degno di tale nome per il Super Famicom: era ora! *Super Tennis* è tutto quello che si può desiderare da una simulazione di questo genere e molto, molto, molto di più. La realizzazione tecnica è "da Super Famicom" e non, come era accaduto finora per la maggior parte del software dedicato alla sopracitata console, "da Atari VCS": la grafica è fumettosa, rotondosa e giapponosa, il sonoro è avvincente e i famosi chip tanto reclamizzati e pubblicizzati dalla Nintendo sono stati finalmente sfruttati a dovere. Certo, non aspettatevi qualcosa del tipo *G-Loc,* ma cercate di ricordarvi che si tratta pur sempre di un gioco di tennis e che le doti principali devono essere giocabilità e longevità, doti presenti davvero massicciamente in *Super Tennis.* In definitiva il miglior gioco di tennis su console dopo *Final Match Tennis* per il Pc Engine.

SIMON CROSIGNANI

SUPERFAMICOM

GRAFICA	85
SONORO	85
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	93

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

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

Queste sono le valutazioni dell'usato:

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

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

Tintori

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

Commodore
AMIGA
ATARI
COMPATIBILI IBM
SOFT center
Nintendo
SEGA
MEGA DRIVE
GAME BOY™
GAMEGEAR
LYNX

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

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

NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER

HI-FI - COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software PER

CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

RHO

Via Corridoni, 35

VENDITA E ASSISTENZA
COMPUTER

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE
...ANIMAZIONE, GRAFICA E GIOCABILITA'

AMIGA, PC, MS.DOS, C 64

BIT*LINE*

Tel 02/93504891 Fax 02/93504893

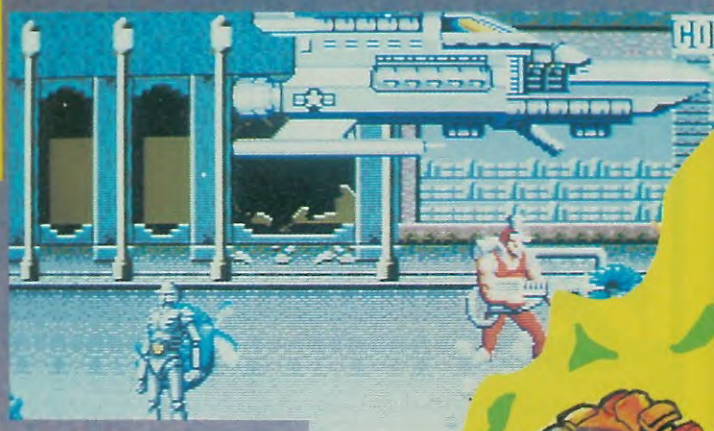
MEGADRIVE

SEGA

Aaargh! Gli alieni stanno arrivando! E non ho niente da mettermi - troppo tardi! I viscidi ammassi di slime venuti dallo spazio profondo hanno già preso posto per le strade (della California - pa paaaa...) delle maggiori città e hanno sgominato i vari eserciti grazie all'effetto sorpresa brillantemente illustrato prima.

Fortunatamente però tre coraggiosi venditori di hot-dog sopravvissuti allo sterminio decidono di salvare gli ostaggi, liberare le città, salvare il mondo e distruggere per sempre tutta la razza aliena che li ha invasi (e dici poco).

Questi tre eroi dovranno farsi largo tra ben nove livelli di viscidume, basandosi solamente sui loro riflessi, agilità, prontezza e un armamento che farebbe impallidire il Predatore. Ognuno ha inoltre a disposizione una super smart-bomb differente che oltre a ripulire quasi completamente lo schermo dagli alieni, ha un particolare superimportantissimissimo: un bell'effetto grafico.



COMMENTO

Questo gioco stava per diventare un successo quando - WHOOPS! - qualcosa deve essere andato decisamente sbagliato e ora ci ritroviamo tra le mani un prodotto qualsiasi. Il gioco *sembra* stupendo, e la giocabilità è altrettanto accattivante, il fatto è che... *ce n'è poco*. I livelli si finiscono molto in fretta, e prima che ci se ne possa accorgere si è lì lì per blastare il mostro finale. Persino con il livello di difficoltà settato al massimo *Alien Storm* non riesce a entusiasmare e tenere occupato chiunque sia più abile di un ananas anestetizzato. E sufficientemente giocabile per farvelo finire e giocarci ancora dopo, ma non poi per molto

PAUL GLANCEY

COMMENTO

E così questo sarebbe *Alien Storm*, eh? Che i videogiocatori fossero gente strana lo sapevo, ma proprio non riesco a capacitarmi di come ci si possa appassionare a un gioco simile.

Che la grafica sia bella è fuori dubbio - chi l'ha progettata doveva essere malato, ma comunque un genio.

Il problema è che, tolta quella, rimane solo un'azione veramente monotona e tediosa capace di centrifugare accuratamente le parti più scomode anche del più pacato giocatore, salvato solo dalle rare sezioni di corsa e/o blastaggio. Se non siete dei fanatici, lo giocherete un paio di volte per finirlo e lo abbandonerete in un angolo. Come il coin-op.

FABIO ROSSI

TUTTI PER UNO...

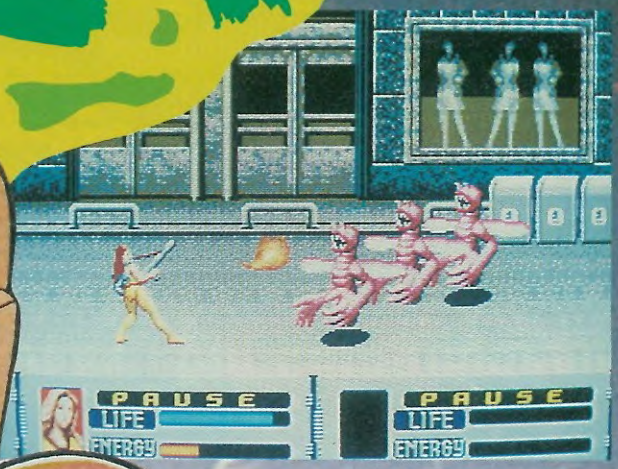
Come tutti sanno il coin-op poteva vantare una divertente azione a tre giocatori contemporaneamente, il Megadrive però ha solo due porte joystick: fate voi i calcoli. Nel frattempo, mentre ponderate leggetevi le schede dei tre eroi.

GORDON

Grande e grosso, proprio come dovrebbe essere un vero cacciatore di alieni. La sua arma è un mega laser, che però ha una gittata pari a quella di un calcio. Non si può sempre avere tutto!

ARMA SPECIALE: COPERTURA AEREA

ALIEN STORM



BOTTE DA ORBI!

Come la versione per Megadrive di *Golden Axe*, *Alien Storm* ha l'opzione extra di potersi menare contro un'altro giocatore umano - almeno, nella versione giapponese. La versione ufficiale permette solamente di menare due alieni alla volta che diventano sempre più cattivi. Ammazzati i primi due, ne compaiono altri più forti, tritati anche quelli, ne appaiono altri due e così via.

KALRA

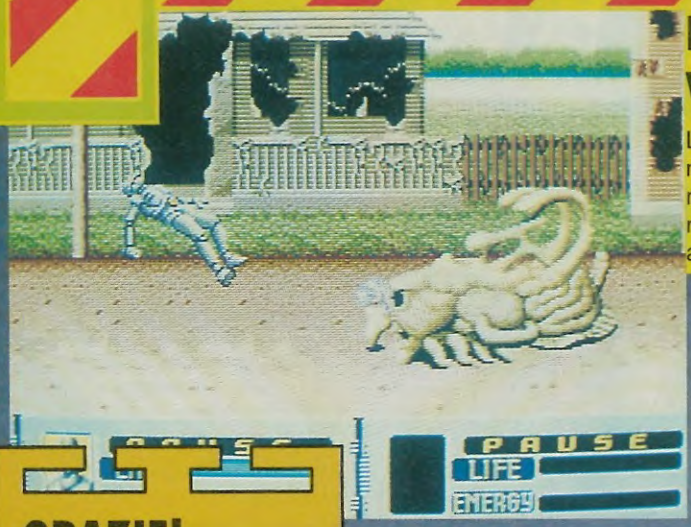
Questa tenera fanciulla è in grado di arrostire qualsiasi alieno in un batter d'occhio - ma sempre con un'espressione molto gentile.

ARMA SPECIALE:
MISSILE BALISTICO

SCOOTER

Sarà anche un mucchio di spazzatura metallica, ma non venitemi a dire che con la sua frusta ad alto voltaggio non incute timore! Fate un po' voi...

ARMA SPECIALE:
AUTODISTRUZIONE



IL MALVAGIO CIBO MUTANTE VENUTO DA PLUTONE

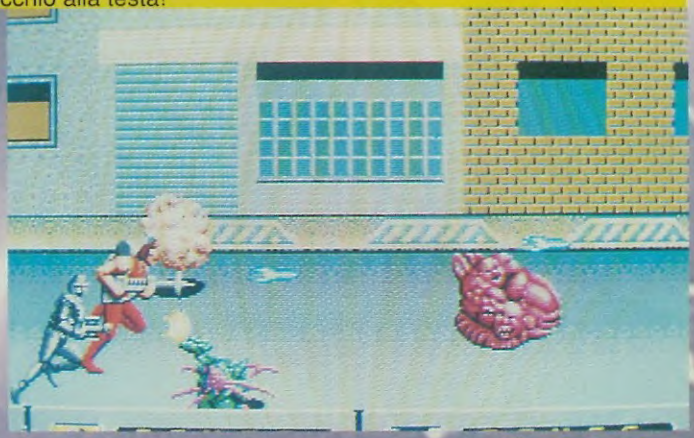
La varietà di alieni che potrete incontrare in *Alien Storm* è impressionante - i viscidoni infatti vanno dalla semplice gelatina che si nasconde sotto i bidoni della spazzatura a una specie di mix tra un ragno, un cervello e Freddy Krueger! E se pensate che non sia abbastanza acido, guardate un po' il settimo boss...

GRAZIE!

Grazie a Micromania e Computerland per averci fornito la cartuccia.

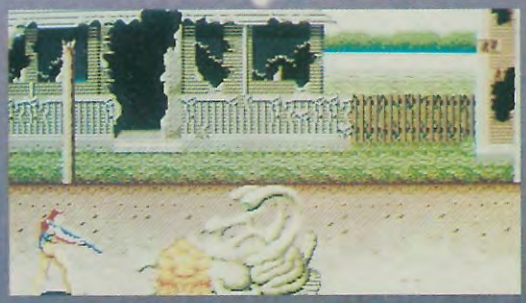
TENTACOLI IN SPALLAA!

Per due volte nel gioco i nostri eroi dovranno mettersi a correre per inseguire degli alieni che se la stanno dando a gambe. I mostriciattoli appariranno da tutte le parti, ma niente paura, dito sul grilletto e occhio alla testa!



MACELLO SELF SERVICE

Da qualche parte durante i livelli sentirete levarsi un grido da dietro una porta: entrate e il gioco si trasformerà in una specie di *Operation Wolf*, dove dovrete farvi strada in un imprecisato tipo di negozio per ammazzare alieni, far saltare gli scaffali e magari trovare energia extra per le mega-armi e per voi. Tra i vari ambienti da devastare troverete un negozio di TV e HI-FI, un supermercato, un concessionario d'auto e persino un laboratorio di ricerche sul cervello!



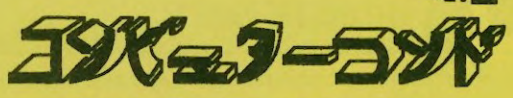
MEGADRIVE

GRAFICA	81
SONORO	74
GIOCABILITÀ	63
LONGEVITÀ	49
GLOBALE	66

" Prima gli unici ..... Ora i prima anche con il PC-Engine Duo e il MEGA CD"

SUPER FAMICOM NEO-GEO MEGADRIVE PC-ENGINE

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



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

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

Japanese & American Import

Solo noi vi diamo le novità in anteprima!

SEGA MEGADRIVE

Woodstock	MegaCD	Lire 120.000
Exil		Lire 130.000
Ninja Buraiden		Lire 128.000
Fighting Masters		Lire 100.000
Earnest Evans	MegaCD	Lire 109.000
Sol-Feace	MegaCD	Lire 100.000
Taiheki		Lire 129.000
Undead Line		Lire 129.000
Feiarie	MegaCD	Lire 110.000
Task Force HarrierEX		Lire 125.000
Dahna		Lire 130.000
Sorcer Kingdom		Lire 122.000
F1 Grand Prix Nakajima		Lire 115.000
Double Dragon II		Lire 129.000
I love Donald Duck		Lire 70.000
F1 Circus		Lire 110.000
Golden Axe II		Lire 89.000
Valis		Lire 125.000
Nobunaga		Lire 173.000
Toragia		Lire 130.000
Rangliser		Lire 110.000

GAME GEAR

Donald Duck Lucky Time	Lire 57.000
Aleste	Lire 70.000
Arliel	Lire 67.000
Sonic the Hedgedog	Lire 57.000
Heavy Weight Champ	Lire 62.000
Space Harrier	Lire 52.000

GAME BOY

Rastan Saga II	Lire 50.000
Rockman World II	Lire 52.000
Namcot Classic	Lire 51.000
Gambare Goemon	Lire 56.000
Chibimaruko II DX World	Lire 56.000
Dodge Boy	Lire 50.000
Highpar Boy	Lire 87.000
SD Gundam Sengokuden	Lire 70.000
Sagaya	Lire 53.000
Ultra Man	Lire 51.000

SUPER FAMICOM

Super Commander	Telefonare
Joe & Mac	Lire 139.000
Castelvania	Lire 138.000
Chibimaruko 365 Days	Lire 144.000
Laggoon	Lire 135.000
Otogiriso	Lire 139.000
SuperFormationSoccer	Lire 126.000
Lemmings	Lire 139.000
Super Wagyanland	Lire 135.000
F1 Exhaust Heat	Lire 140.000
Dungeon Master	Lire 160.000
Super Pro-Wrestling	Lire 139.000
Dimension Force	Lire 139.000
Super Cinese World	Lire 143.000
Thunder Spirits	Lire 140.000
Nobunaga	Lire 192.000
SD Knight Gundam	Lire 155.000
Super Ghouls'n Ghost III	Lire 159.000

PC-ENGINE

Super Schwarzchild	CD-Rom	Lire 120.000
Bubblegum Crash		Lire 110.000
Nekketsu Soccer	CD-Rom	Lire 89.000
Ranma 1/2	CD-Rom	Lire 105.000
Doraemon Arabian Night		Lire 89.000
Taiheiki	CD-Rom	Lire 105.000
Hiho Densetsu	CD-Rom	Lire 110.000
Ballistix		Lire 105.000
Niko Niko Put		Lire 100.000
Spiral Wave		Lire 105.000
Super CD Daisenryaku		Lire 120.000
IQ Panic	CD-Rom	Lire 150.000
Monster Pro-Wrestle		Lire 105.000
Jontei Story	CD-Rom	Lire 74.000
SuperMomoDenII		Lire 104.000
Browning	CD-Rom	Lire 107.000
Zan		Lire 115.000
Dragon Sauber		Lire 104.000
Nariagari Trendy		Lire 89.000

NEO-GEO: News!!_____ Telefonare

A DICEMBRE SIAMO APERTI ANCHE ALLA DOMENICA

-Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera- Servizio Assistenza Tecnica -
Tutti i nostri prodotti sono regolarmente importati dal Giappone & America e perciò prodotti originali

PC ENGINE £35.00

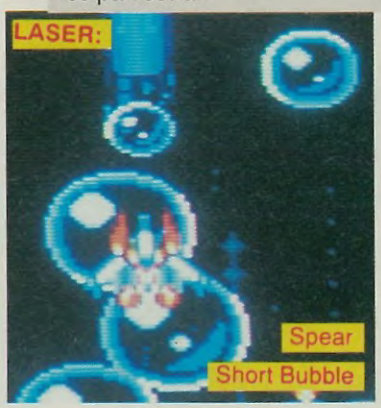
HUDSON SOFT

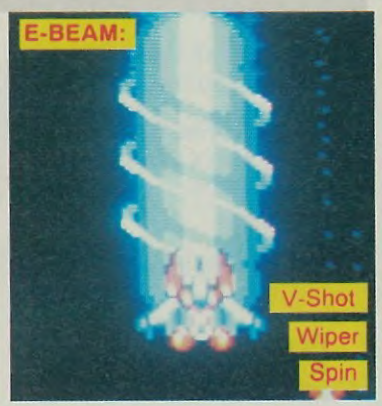
La Terra ora ne ha proprio avuto abbastanza! Ogni settimana qualche razza aliena si ritrova al bar sottocasa e si mette a fare discorsi del tipo "oh, ma che bel pianeta, perché non facciamo saltare tutto quanto in mille pezzettini colorati?" (licenza poetica). Ormai la gente non esce più nemmeno di casa, tanta è la paura di vedersi cadere in testa dal cielo un ordigno da duemila megatoni. E' ora di fare qualcosa! Sfortunatamente per i vari governi, le forze armate sono già state completamente annullate da tempo dagli attacchi ripetuti degli alieni. A parte il solito ex-mercenario che fa finta di non essere in casa, ovviamente. Nessuno è stato più in grado di convincerlo a tornare a lavorare da quella volta che si è sbronzato e ha devastato buona parte dell'Alaska, ma l'offerta adesso è veramente allettante - l'astronave scelta una delle migliori e gli alieni da blastare tanti: che cosa si può volere di più?

Massacro & macello con la smart bomb

IL KIT DEL PICCOLO BLASTATUTTO

Selezionando l'opzione *Set-Up* all'inizio potrete modificare l'armamento da usare durante il gioco in una maniera molto simile a quella di *Gradius III* per Super Famicom. Ci sono quattro diverse categorie di armi (*Laser, E-Beam, Fire* e *Missile*) e per ognuna di queste ci sono che servono a coprire praticamente ogni situazione e stile di gioco. Ma attenzione: se scegliete una combinazione particolarmente brutta, sarà solo colpa vostra!





COMMENTO

Questo *Final Soldier* capita proprio a fagiolo: era un po' che non vedevo uno sparatutto su card che mi desse del filo da torcere e contemporaneamente la voglia di giocare - ero abbastanza stufo di cose come *Image Fight* o *Burning Angels*.

La verità è che *FS* segue benissimo il violentissimo filone aperto con i suoi due predecessori - sto parlando del difficilissimo *Gunhed* e dello strepitoso *Super Star Soldier*.

L'azione di gioco ha dell'incredibile - mucchi immani di alieni e proiettili schizzano per lo schermo a velocità impressionanti e prima che riusciate a dire "JUXHWMOBBLAVBZTI" (ovvero verso il terzo o quarto quadro) avrete già perso tutte le vite. La difficoltà infatti è regolata a un livello ben strano: all'inizio si va avanti senza problemi ma verso il quinto quadro son dolori! Beh, penso che ormai avrete già capito l'antifona: uscite e andate a comprare *Final Soldier*, che è meglio!

MARCO AULETTA

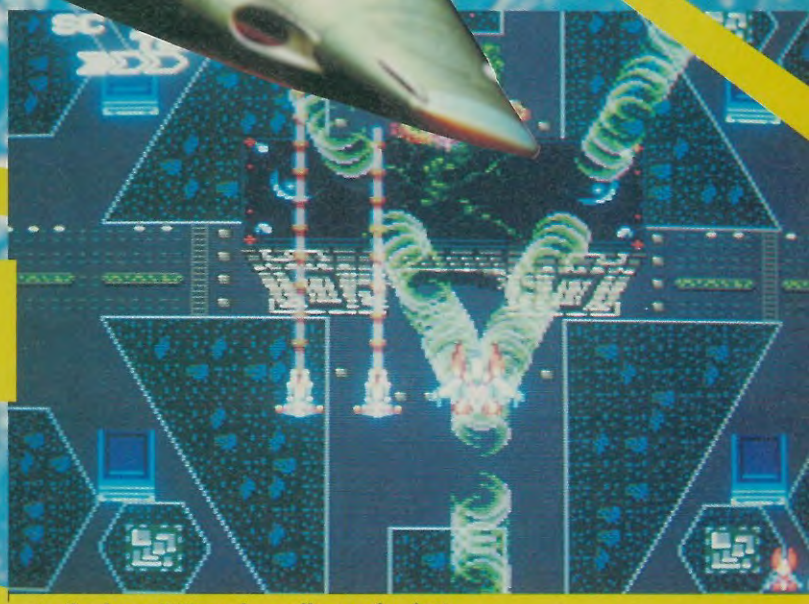
CVG HIT

Tutti al mare, tutti al mare...

UPDATE

Pensate veramente che *FS* possa apparire su altre macchine? Ma per favore...

GRAZIE
Un grazie a Micromania e Computerland per aver fornito la cartuccia.



▲ Il colpo a "V" sembra utile, ma fa pietà..

GLI ALIENI SONO TRA NOI!

Final Soldier vi mette contro tonnellate e tonnellate di alieni da mondi differenti, tutti con la ferma intenzione di farvi in briciole. Tra i vari mostriciattoli dalle cattive intenzioni potrete scorgere cose come strani blob azzurri, fiori sparaspore (bello!) e nemici di fine livello cattivi, ma così cattivi che sarete felici di avere ancora uno o due pod con voi da usare come smart-bomb...

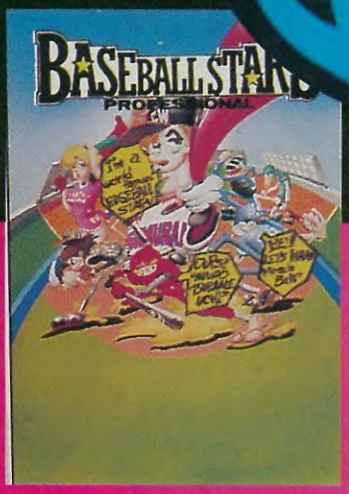
COMMENTO

Eccolo qua, un blastatutto dritto dritto fuori dai cancelli dell'inferno - e un'altro prodotto micidiale per il PC Engine. Proprio quando ci si cominciava a lamentare di questa non-proprio-recente macchina a otto bit, ecco uno shoot'em up così bello che tutti lo vogliono giocare - lasciando le altre macchine a fare la polvere per un bel pezzo. Questo gioco fa sembrare persino il Megadrive indietro di un paio di anni, con grossi sprite multicolori che schizzano per lo schermo e scroll del fondale ultrafluido.
Presto si perde il conto di tutti gli oggetti che viaggiano per lo schermo senza che la velocità ne risenta. Ironicamente, questo è l'unico difetto del gioco: tutto va così veloce che spesso non ci si accorge del fuoco nemico e si salta in aria senza neanche accorgersene. A parte questo, *Final Soldier* è uno sparatutto tremendamente divertente, ed è anche una buona ragione per tenere in giro l'Engine insieme alle macchine "superiori". COMPRATELO!

TIM BOONE

PC ENGINE

GRAFICA	94
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	92



ーストパイロット・遊び方説明

E' fantastica, è incredibile, è spaziale, è la migliore console esistente sul mercato, è un coin-op da casa... E' il Neo Geo.

Questo capolavoro ha però un piccolissimo difetto: costa così tanto che i normali esseri umani se la possono permettere solo ipotecando la casa o facendo tredici alla schedina. Il prezzo della console si aggira infatti attorno alle 750.000-800.000 lire: fin qua non ci sarebbero eccessivi problemi, in fondo per quello che offre... I guai iniziano quando si parla di software: ogni cartuccia costa dalle 300.000 lire in su! Sì, avete letto bene, non trentamila, ma trecentomila zucche! E' sottinteso che qui in Italia la console nipponica della SNK è importata parallelamente e questi prezzi sono, a nostro parere, alti ma giustificati dalle spesi di spedizione, IVA, ecc.: lo strano è che negli USA e in Francia, dove la macchina è regolarmente distribuita, i prezzi non si discostano poi di molto.

In ogni caso C+VG ha recensito per voi gli ultimissimi titoli disponibili per il Neo Geo: se vi sentite in vena di follie economiche....

DENTRO LA BESTIA

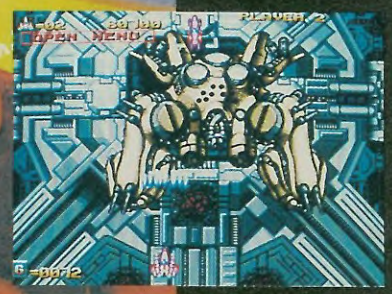
Ma cosa rende il Neo Geo così speciale e soprattutto perché diavolo costa così tanto? Innanzitutto, la console della SNK è stata progettata per poter gestire fino a 330 mega di informazioni usando due processori - il solito 68000 a sedici bit e l'ancor più comune Z80A a otto bit. 4096 colori su schermo contemporaneamente e 15 canali stereo sono invece le credenziali per quanto riguarda rispettivamente la grafica e il sonoro del Neo Geo; davvero notevole è anche il numero degli sprite che può controllare la macchina, ben 380! Il Neo Geo è una console esteticamente ben studiata e dal look quantomai accattivante: i joystick, interamente neri (come la macchina, d'altronde) e con quattro tasti di fuoco, hanno dimensioni spaventose ma sono comodissimi e - sembrerebbe - alquanto resistenti. La caratteristica che rende unico il Neo Geo è però la memory card, una scheda grazie alla quale è possibile memorizzare record e posizioni quando si gioca nella comodità della propria casupola e di riprendere le partite interrotte semplicemente inserendo la scheda nei coin-op SNK predisposti per questo uso. La grandezza della scheda, in grado di memorizzare fino a 27 partite diverse, è pressoché identica a quella di una carta di credito e costituisce una piacevole novità nel mondo, spesso stantio, delle console.

CONCLUDENDO...

C'è chi la considera una follia, chi uno sfizio, chi una stupenda innovazione, qualcuno non la considera nemmeno una console... Solo su due punti tutti sono concordi: la prima è che il Neo Geo è una macchina da gioco massiccia, nel vero senso della parola, con alcuni giochi incredibili soprattutto sul piano audiovisivo che nulla hanno da invidiare alla maggior parte dei coin-op. Il secondo, ovviamente, è che costa troppo! Ciò nonostante in USA e in Francia già un sacco di videomaniaci hanno sborsato una bella cifretta pur di accappararsi quella che potremmo tranquillamente definire "la Rolls Royce delle console".

ALPHA MISSION II

SNK



Sembrava tutto finito dieci anni or sono: la Misione Alpha era stata un successone e il jet supersonico SYD s'era comportato egregiamente contro gli schifidi invasori extraterrestri sconfitti e umiliati. Ma ora, Anno Domini 2525, i cattivi sono tornati con un nuovo equipaggiamento da guerra più potente ed efficace che mai e sta a voi rispedirli al mittente possibilmente con una laserata in fronte.
Uno o due giocatori possono cimentarsi nel più classico degli sparatutto con pod, armi extra, bonus vari e una stragrande quantità di nemici da blastare.

COMMENTO

Considerando che il Neo Geo è semplicemente un coin-op da casa e tenendo presente la montagna di soldi che bisogna sborsare per una cartuccia, Alpha Mission è il tipico gioco che è lecito aspettarsi da questa macchina: grafica massiccia e dettagliatissima, sonoro esplosivo e musiche heavy metal molto dure. In ogni caso, *Alpha Mission* è uno sparatutto alquanto difficilotto e, non avendo né crediti né *continue* vari, prima di finirlo tutto - anche al livello easy - ne passerà di tempo.
Alpha Mission II non è il gioco più economico di questo mondo, ma se siete abbastanza fortunati da potervi permettere una cartuccia per il Neo Geo buttatevi su questo gioco.

ROBERT SWAN

60 MEGA

NEO GEO

GRAFICA	90
SONORO	91
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	88

GHOST PILOTS
SNK

Una volta tanto un gioco originale per il Neo Geo: *Ghost Pilots* è niente popò di meno che uno shoot 'em up verticale ambientato nel tristi anni della seconda guerra mondiale con tanto di armi extra e nemici di fine livello.

In realtà avrete sicuramente capito che *Ghost Pilots* è un megaclone di *Flying Shark* con i nemici che arrivano di solito dall'alto dello schermo. Come se non bastasse, i nemici di fine livello, che dovrebbero rappresentare l'attrazione principale del gioco sono alquanto scarsi e bastano un paio di colpi ben assestati e una smart bomb per cancellarli dalla faccia della Terra. D'accordo per quanto riguarda la mancanza di fantasia, ma se è assente anche la giocabilità...

GHOST PILOTS

COMMENTO

Ohibò! Cos'è, uno scherzo? Un povero videogiocatore risparmia per mesi e mesi, non mangia, non va al cinema, non va allo stadio, lavora ventiquattro ore al giorno per comprarsi *Ghost Pilots* per il Neo Geo e una volta arrivato a casa, felice del suo acquisto, cosa si ritrova? Uno sparatutto a scrolling verticale appena discreto con una grafica appena discreta e un sonoro appena discreto. Come se non bastasse, non offre niente d'originale: anzi, è un passo indietro rispetto agli ultimi shoot 'em up usciti per console! Ci sono tonnellate di sparatutto migliori in giro, e allo stesso prezzo di questa cartuccia potete comprarvi un PC Engine con *Gunhed*! Tanto per rendere l'idea, *Ghost Pilots* è talmente mediocre che viene da chiedersi se i programmatori conoscessero le specifiche delle macchina quando l'hanno realizzato. Statene alla larga.

55 MEGA

NEO GEO

GRAFICA	76
SONORO	68
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	68

Tuttomoto

E' IN EDICOLA IL NUMERO DI DICEMBRE

Rusconi AD

Rusconi Editore

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K		699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA		900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 4MB INTERNA		1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA	Offerta	1.290.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	Offerta !!!	1.610.000
AMIGA 2000+GVP 52MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB SIMM	Offerta !!!	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE
AMIGA 500 PLUS 1MB CHIP KICKSTART 2.0+JOYSTICK	New!!!	770.000

Monitor

COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		639.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE		500.000
SAMTRON VGA 1024X768 COLORE	New!!!	550.000
MORSE 1024X768 0,28 DOT PICH	New!!!	650.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE		790.000
NEC 3FG 15"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		1.200.000
NEC 4FG 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		Chiedere
NEC 5FG 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		Chiedere

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512KB	New price	59.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512KB+CLOCK	New price	76.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA		260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	440.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	90.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	78.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS		470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM		530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS		765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM		890.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS		1.050.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.290.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.390.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM		399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!		450.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO+HD40MB 2" 1/2		CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 52MB QUANTUM 11MS	Offerta	1.150.000
CON 105MB QUANTUM 11MS		1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD		259.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.100.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.899.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		399.000
SHARP JX-100+SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI		1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		685.000
TAVOLETTA GRAFICA SUMMA SKETCH 2000 12X12		899.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1		149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER+AUDIOMASTER		249.000
INTERFACCIA MIDI AMATORIALE PER AMIGA		49.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 22MHZ+1MB DI MEMORIA		1.700.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM+68882		2.990.000
AD SPEED ICD ACCELERATORE 14,2MHZ		450.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		169.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		349.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
DRIVE ESTERNO GVP/QTEC CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE CHINON NOSLIM		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 500 EPSON	New price	110.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		270.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2		65.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK		29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)		19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)		24.000
CANON ION RC260		1.450.000
PORTADISCHI POSSO 150 POSTI		40.000
PEN BRUSH OTTICA		198.000
COLORBUSTER PAL 16.000.000 DI COLORI 756X580		1.490.000
MOUSE HANDY COMPATIBILE AMIGA		45.000

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 24AGHI 80 COLONNE	600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360	1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	2.880.000
NEC S60P LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	470.000
STAR LC 200 24AGHI 80 COLONNE	600.000
STAR LC 200 COLORE 24AGHI	690.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E	288.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICOM JAPAN,2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 5" 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+386.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+850.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**

SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

OFFERTE NATALIZIE

PC DESKTOP 286 16/21 SERIE"ECONOMY" CON HARD DISK 44MB DRIVE 3,5 1.44MB,VGA 800X600,1MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L. 1.080.000

PC TOWER 386 33MHZ SERIE"ECONOMY"CON HARD DISK 44MB DRIVE 3.5 1,44MB,VGA 1024X768,1MB,4 MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L.2.300.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III PC
L.620.000
DIGITALIZZATORE VIDEON III AMIGA+PHOTON PAINT
L.530.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A2000
L.890.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A500
L.990.000
MODEM 2400 V21-V22-V23 VIDEOTEL
L.290.000
JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO
39.000
GENLOCK ROCTEK A500
L.220.000
AMIGA 500 PLUS KICKSTART 2.0 +SCHEDA KICKSTART 1.2 O 1.3 PER RENDERE L'AMIGA COMPATIBILE CON TUTTI I PROGRAMMI E GIOCHI
L.830.000
AMIGA 500 PLUS COME SOPRA+ESPANSIONE 1MB PORTA LA MEMORIA TOTALE A 2MB CHIP RAM
L.960.000
SCHEDA IMPACT VISION 24 GVP,16.000.000 DI COLORI VISUALIZZABILI FRAME GRABBER,GENLOCK,ANTIFLICKER ETC. LA PERIFERICA FINALE PER IL DESKTOP VIDEO TUTTO SU UNA SCHEDA PER A2000/3000
L.4.854.000
HARD CARD GVP52MB+2MB SIMM PER A2000
L.990.000
ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500PLUS
L.150.000
KICKSTART 2.0 PER AMIGA 500/2000
L.150.000
PORTA DISCHI 40POSTI CON CHIAVE
40P L.13.000 80P 18.000

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

BUON NATALE

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA C.C. 12516357 O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK:10PZ L.850 50PZ L.800 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 2000PZ L.570

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

"BITEMATISMO: Principio secondo il quale una composizione (musicale) si articola sull'alternanza e il contrasto di due temi. Tipico della forma-sonata, è comunemente impiegato come primo tempo (qualche volta anche come ultimo) nelle sonate, trii, quartetti, sinfonie e concerti dell'epoca classica." Welcome to Playmaster, l'unica rubrica di trucchi al mondo che apre la vostra mente all'affascinante mondo della Qultura! Questo mese l'abbonamento va al tizio che per primo mi ha mandato la soluzione di Last Ninja 3 (anche se quella che trovate trascritta qui è quella inglese), ovvero un certo Enrico Seveso di Milano. Tah dah! Per quanto riguarda il resto, vi ricordo l'indirizzo: "C+VG Playmaster - C/O Jackson, Via Pola 9, 20124 Milano.

Annunci dalla regia: non speditemi trucchi vecchi, non saprei cosa farmene! Inoltre, niente "mega raccolte di trucchi" che poi si scoprono tratte da altre riviste: sappiamo leggere anche noi. Ultima cosa: non ci mandate "soluzioni complete" dei primi livelli dei giochi (o tutto o niente)! Ah, NON MI CHIEDETE LA SOLUZIONE DI *FUTURE WARS*! Non ci ho mai giocato! Grazie.

TUTTI I FORMATI

LAST NINJA 3

Ragazzi che FAMEEEEE! Sto scrivendo alle undici e mezza e non vedo l'ora che arrivi della gente per andare a pranzo, quindi se leggete qualcosa che ha poco senso, considerate il mio stato (mangerei un autocarro) e fate finta di niente. Occhei, lesgo!

LIVELLO UNO - TERRA

Menate la guardia a mani nude. Entrate nel palazzo e raccogliete il guanto. Andate in basso a sinistra, raccogliete gli shuriken e teneteli pronti. Andate in alto a sinistra due volte, calciate due volte la guardia, entrate nel portone del palazzo e raccogliete i rami vicino all'albero più vicino alla costruzione. In basso a destra, menate la guardia e raccogliete i chiodi per formare il guanto chiodato. Andate in alto a destra, prendete la via a destra vicina al muro, due volte in alto a destra, prendete la via a destra vicina alla bandiera rossa e selezionate il guanto chiodato. Scalate il pendio, camminate lungo il sentiero, andate nello schermo dopo la roccia e raccogliete la boccia blu. Tornate indietro, discendete il pendio e menate la guardia. Selezionate la boccia, andate ai barili, raccogliere la polvere bianca e la boccia dovrebbe diventare rossa. Selezionate il guanto, scalate di nuovo il solito posto, andate fino allo schermo con il grosso macigno. Selezionate il globo, andate contro il macigno e chinatevi per raccogliere. A questo punto il macigno si sarà spostato. Selezionate di nuovo il guanto, in alto a sinistra, scalate, menate il nemico e selezionate i rami. In alto a destra (nella costruzione senza mura) e raccogliete la corda. Ora dovreste avere i nunchaku. Andate in alto a sinistra e raggiungete la statua. Raccogliete la spada, andate in alto a destra e due volte a destra. Andate in alto a sinistra, raccogliete la pergamena, entrate nel tempio e menate il guardiano.

LIVELLO DUE - VENTO

Selezionate gli shuriken, andate in alto a sinistra, ammazzate la guardia e in basso a sinistra,. Evitate la guardia e uscite in basso a destra. Raccogliete il soffietto e muovetevi vicino alla ninfea. Selezionate il vostro ultimo acquisto, chinatevi e osservate la ninfea galleggiare lontano. Andate a destra e selezionate "botte a mani nude". Saltate sulla ninfea e poi sulla riva e giratevi. Destra, selezionate il soffietto e spingete di nuovo la ninfea. Cercate e raccogliete la pozione rossa, selezionate gli shuriken, andate a destra, menate la guardia, in alto a sinistra, menate la guardia, entrate nel vicoletto verde, raccogliete la pergamena, in alto a sinistra, alto a sinistra, raccogliete la corda, menate il cattivo, in alto a sinistra, menate la guardia, sinistra, selezionate la pergamena e andate a sinistra. Saltate sulla ninfea e poi sulla riva. A sinistra, in alto a destra, destra, in basso a sinistra. Menate la guardia, andate a NO e scendete sulla sterpaglia rampicante. Andate a destra, entrate nella miniera e menate il guardiano.

LIVELLO TRE - ACQUA

Selezionate le shuriken, menate la guardia, andate in alto a destra, entrate nella porta e raccogliete la pergamena. Andate in alto a sinistra due volte e due in basso a sinistra. Raccogliete il bastone, andate in alto a sinistra, in basso a destra, uccidete la guardia, in alto a destra, andate vicino al grosso vaso e mettetevici sul lato nord-est. Raccogliete la pozione rossa e andate in alto a destra. Saltate sulla piattaforma di legno. Andate in basso a destra e raccogliete il tappo blu. Andate in alto a sinistra, saltate sulla piattaforma, andate in alto a destra e endate nella parte in basso a sinistra dello schermo, raccoglîete le shuriken e equipaggiatele. Andate in alto a destra, in alto a sinistra, equipaggiate il tappo, andate in alto a destra due volte e uccidete la guardia. Andate vicino al vortice dove c'è un buco nel pavimento guardando verso appunto al vortice. Fate in modo di guardare a sudest, chinatevi e dovreste lampeggiare di bianco. Andate in basso a sinistra, in alto a sinistra e di nuovo in basso a sinistra. Selezionate la pergamena, entrate nel portale e menate il megaguardiano.

LIVELLO QUATTRO - FUOCO

Nota: se crepate a questo livello dovete ricominciare da capo. Occhio!!!

Equipaggiate le shuriken e menate la guardia. Andate in basso a destra, andate fino alla cassa marrone e raccogliete il piolo. Andate in basso a destra, andate fino al calderone bluastro e raccogliete la pozione. Andate in basso a destra, in alto a destra, selezionate le "mani nude" e saltate il rivolo di lava, selezionate il piolo e le shuriken. Andate a destra, menate la guardia, scalate il muro con i pioli metallici e andate a destra. Entrate nella porta aperta, raccogliete il lingotto grigio, scendete dalla parte SO del muro, menate il soldato. Andate a destra, menate la guardia. Andate dove ci sono le tavole e raccogliete la maschera. Andate in basso a sinistra, scalate il muro e entrate nella porta. Andate in alto a sinistra, scalate di nuovo la parete con i pioli, menate il soldato, selezionate la maschera, andate a sinistra, selezionate il combattimento a mani nude, saltate sulla piattaforma grigia, andate in basso a sinistra, raccogliete la polvere e andate in alto a sinistra, selezionate le shuriken e il ventaglio.

Saltate sulla parte destra del pozzo, andate in basso a destra, menate la guardia, scalate i pioli e ndate in baso a destra. Entrate nella porta e scalate di nuovo il muro a SO. Selezionate il ventaglio, andate in alto a destra e in alto a sinistra e uccidete la guardia. Andate alla grata lampeggiante e chinatevi, a questo punto dovrebbe sollevarsi il fuoco. Andate in alto a destra, uccidete la guardia e raccogliete lo stampo per la chiave. Andate in alto a destra fino al calderone blu e raccogliete la pergamena. Andate in basso a destra e uccidete il soldato. Selezionate lo stampo, mettetevi sulla crepa vicino alla grata e chinatevi. Selezionate la chiave e il lucchetto e tenete il joystick in alto a destra tenendo premuto fuoco. Selezionate la pergamena e scendete le scale. Uccidete il guardiano.

LIVELLO CINQUE - NULLA

Selezionate gli shuriken, colpite il soldato per due volte, andate in alto a sinistra, poi in basso a sinistra e due volte in alto a sinistra. Trovate la pozione rossa, ma usatela solo quando avete poca energia. Andate in basso a sinistra, in alto a sinistra, trovate e raccogliete la pergamena. Ora in basso a sinistra, in alto a sinistra e continuate a uccidere i ninja che incontrate senza usare armi o con la spada fino a quando il vostro bushido è pieno per tre quarti - ma occhio ad avere ancora una vita a disposizione! Andate in alto a sinistra, posizionatevi al centro del pentagono, selezionate la pergamena e, tenendo schiacciato il pulsante di fuoco, muovete il joystick in alto a sinistra. Ora lasciatelo andare il fuoco e, quando Kunitoki è morto, scegliete gli shuriken e martoriatelo per due volte.

AMIGA

POWERMONGER

Impadronirsi del mondo non è mai stato così semplice, grazie a questo mirabolante trucco. Prima di tutto, ammazzate tutti gli eserciti e aspettate. Quanto prima, i tizi morti dovrebbero lasciarsi dietro una montagna di roba utile. Il capitano lascerà dietro di sé una scorta di cibo - rubatela, dopodiché attaccate un paio di villaggi, recrutate gente e lasciate cadere le scorte di cibo (con l'apposita icona). Ora, fate un'altro capitano e fategli mangiare del cibo. Date al capitano i vostri uomini e fategli laciare tutte le scorte di cibo. Fate mangiare all'altro capitano tutto quanto (si ritroverà con una barra piena) e voilà!

STARFLIGHT

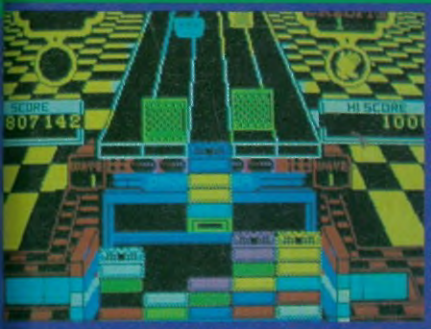
Ecco un meraviglioso trucco per questo semi-clone delle vicende di Star Trek - che tra l'altro è anche appena uscito in versione Megadrive. Per avere un sacco di soldi, andate al centro commerciale della stazione spaziale iniziale, selezionate "Buy" (compra) e selezionate Endurium Fuel. Quando vi chiederà quanto ne volete, rispondete q11111111 e dovreste ricevere un bel regalo...

OPERATION THUNDERBOLT

Se uno dei vostri hobby preferiti è andare in giro a fare saltare le cervella ai terroristi con gli UZI, ecco qui qualcosina che fa al caso vostro. Fate un punteggio sufficientemente alto per entrare nella tabella... indovinate d cosa e scrivete **WIGAN NINJA** per ottenere vite infinite (occhio a non ammazzare l'ostaggio finale).

WINGS OF FURY

A prima vista questo gioco può sembrare decisamente grezzo, con un po' di costanza però si scopre che far saltare tutti quei buffi giapponesini che corrono disperati avanti e indietro tra le capanne in fiamme è molto soddisfacente (non che io abbia qualcosa contro i giapponesi, eh!). Se per una qualche ragione vi venisse voglia di arrivare fino in fondo in questo gioco decisamente impegnativo, provate a premere questi tasti durante l'azione: **M** per avere 99 colpi di qualsiasi arma, **C** per cambiare le armi, **D** per diventare invincibile e **F** per fare risalire il livello dell'olio e del carburante.



KLAX

Beh, sarà anche un vecchio gioco ma un trucco non farà certo male, nevvero? Se non siete della stessa idea potete anche attaccarvi, ma se siete in pieno accordo con me premete **3** durante un livello qualsiasi per passare a quelo successivo. Spero.

METAL MASTERS

Durante un combattimento con una delle lattine avversarie basta premere **F4** per freezarle completamente e quindi essere liberi di riempirle di cartelle bioniche. Se fossi in voi, io lo proverei al volo!

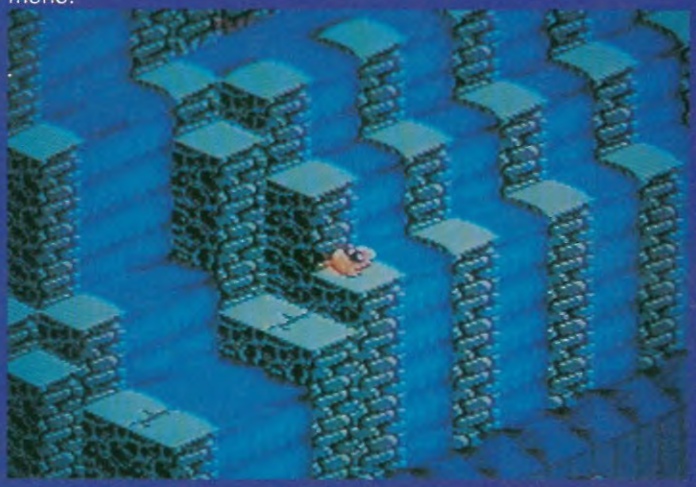
LAST BATTLE

Megasensazionale! Grazie ai gentilissimi tizi che lavorano alla Softel siamo riusciti a ottenere due sugosissime password per il gioco più atteso degli ultimi anni. Innanzitutto, vi piacerebbe poter vedere tutto quanto il gioco e menare Garokk? Semplice, fate una partita, e una volta ammazzati inserite al posto del vostro nome **TORATORATORA** con uno spazio in fondo. La barra di energia continuerà a calare comunque, ma una volta arrivata in fondo rimarrete lo stesso in vita! Infine, sorpresa sorpresa, per fare esplodere i comuni "thug", che sono poi i seccatori che compaiono in tutti i quadri, al posto del vostro nome inserite **PEARL HARBOUR**. A questo punto, ogni volta che colpirete un nemico, la vittima al posto di volare via si squarterà come nella versione originale!

SPECTRUM

SHINOBI

Visto che è appena uscito in versione budget, mi è sembrato simpatico rispolverare questo trucco: per avere ninja infiniti, ridefinite i tasti con le lettere **GRUTS** - niente di più, niente di meno.



NINTENDO

IKARI WARRIORS

Non sappiamo esattamente che cosa faccia questo trucco (sinceramente, IW non è il nostro gioco preferito per Nintendo), quindi provatevelo un po' voi: premete **A, B, B, A** quando crepate prima che appaia la scritta Game Over.

SNAKE RATTLE AND ROLL

Ecco, ora va decisamente meglio. Un gran bel gioco, e un gran bel cheat, ecco il mio motto!
Appena inizia il primo quadro, correte il più veloce che potete alla fine. Se avete fatto sufficientemente in fretta potrete vedere un razzo: saltateci sopra e sarete trasportati al livello otto!

SUPER MARIO BROS

Questo trucco è quasi vecchio quanto il gioco, c'è sempre al mondo però qualche sventurato che non lo conosce, perciò... Se vi capita di finire tutte le vite, magari a un livello avanzato, che ne direste di poter continuare indisturbatamente all'infinito? Ma certo che vi va! Beh, quando ri-appare lo schermo dei titoli premete **A** e **START** per ripartire dall'ultimo mondo visitato.

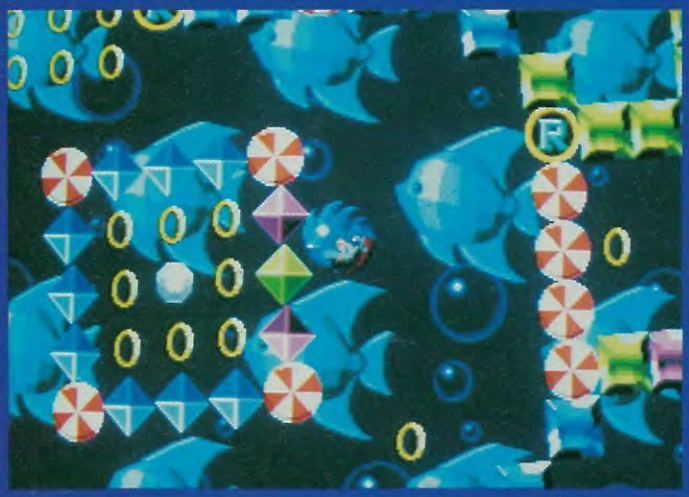
BAD DUDES

O Dragon Ninja, come è chiamato da tutti i poveri mortali che non hanno il Nintendo (e non possono giocare a SM3). Premete **B**, **A**, **SU**, **GIU'**, **GIU'** sul secondo joypad e **START** sul primo per avere 64 vite.

CAPTAIN SKYHAWK

A quanto pare a qualcuno deve pur essere piaciuto 'sto gioco, vsto che più o meno è stato comprato, quindi beccatevi un succulento cheat-mode: per saltare un qualsiasi livello, mettete un joypad nella seconda porta e premete **B** più **SU** quante volte volete.

MEGADRIVE



SONIC THE HEDGEHOG

Oramai Sonic è diventato a tutti gli effetti la mascotte della Sega: tra poco verrà distribuito insieme alla console, comincia ad apparire sui libretti di istruzione dei vari giochi per MD ed è praticamente una presenza fissa sulla rivista giapponese megadrive. Che ne dite allora di un paio di strategie?
Ok, lesgò: innanzitutto, il cheat per scegliere il livello. Aspettate che Sonic sia apparso nella schermata dei titoli e abbia cominciato a muovere il dito e date **SU**, **GIU'**, **SINISTRA**, **DESTRA**, premete i tre pulsanti e **START**. A questo punto, vi conviene selezionare lo schermo speciale, raccogliete lo smeraldo, resettate e uscite. Ripetete tutto per altre cinque volte e potrete iniziare il gioco con tutte e sei le gemme!
Inoltre, altro piccolo trucco: una volta finito il gioco, tenete premuti i tre pulsanti e Sonic dovrebbe fare qualcosa di molto strano...

GAIARES

Questo gioco è piaciuto a tutto l'universo tranne che a me, comunque qualcuno l'avrà a casa di certo e starà ancora smadonnando perché fermo a questo o quel livello. Tenete così premuti i tre pulsanti e premete **START** nello schermo dei tioli per accedere alle opzioni. Selezionate 18 sul sound test, tenete premuto **A** sul secondo joypad (se ce l'avete!) e seleqzionate **EXIT**. Nello schermo di selezione del livello, sceglietene uno, date la pausa e premete **SU** e **A** per selezionare una nuova arma. Urrà!

MOONWALKER

Certo che dovete essere proprio scarsi se avete bisogno di trucchi per questo gioco facile oltre ogni dire!
Tenete premuti **SU**, **SINISTRA**, **A** e **START** insieme sul secondo joypad e premete **START** sul primo. Selezionate uno o due giocatori e premete **START** sul pad 1. Apparirà la scritta Round One in alto sullo schermo, muovete a destra o a sinistra per selezionare il livello desiderato e premete **START** sul pad 1 per iniziare.

PC ENGINE

BURNING ANGELS

Ecco a voi il trucco più stupido del mondo: inserite il joypad nella porta (dovrete giocare da soli) e selezionate il modo a due giocatori. Appena iniziata la partita muovete il più velocemente possibile le navi in uno dei quattro angoli dello schermo per farle sovrapporre e... voilà, doppia potenza di fuoco!

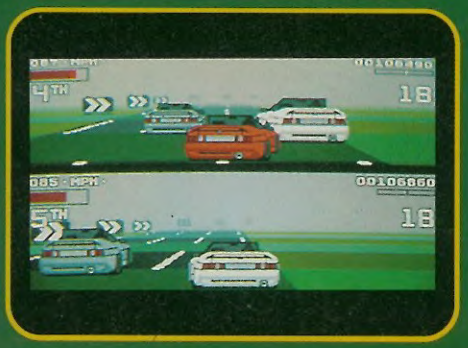
TURBO CHALLENGE-2-

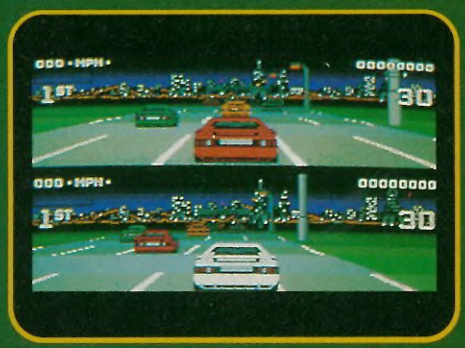
Lotus Esprit Turbo Challenge è stato definito il miglior gioco di guida del 1990. Con Lotus Turbo Challenge II si sfiora la perfezione.• Possibilità di gioco simultaneo fino a 4 giocatori tramite collegamento fra computer.• Immagini a pieno schermo • Nuove condizioni di gioco a confronto con pioggia, fulmini, nebbia, neve, traffico stradale, tunnel, ponti e passaggi a livello. • Possibilità di attraversare gli U.S.A..• 8 livelli mozzafiato con più di 80 punti di controllo.

DISPONIBILE PER AMIGA

LEADER
DISTRIBUZIONE

Screenshots da formati vari.





Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423.

SUPER FAMICOM

GRADIUS III

Bah, sarà, per me è uno dei giochi più scarsi per il Super Famicom, nonostante tutto sembra che qualcuno l'abbia comprato perché mi sono ritrovato tra le mani un trucco abbastanza inutile. Per avere tutti i gadget mettete in pausa e premete **SU**, **SU**, **GIU'**, **GIU'**, **L**, **R**, **L**, **R**, tenete premuto **B**, **A** e premete **START**.
Per avere un sacco di crediti invece andate allo schermo delle opzioni e premete un casino di volte **X**.

PC

MANIAC MANSION

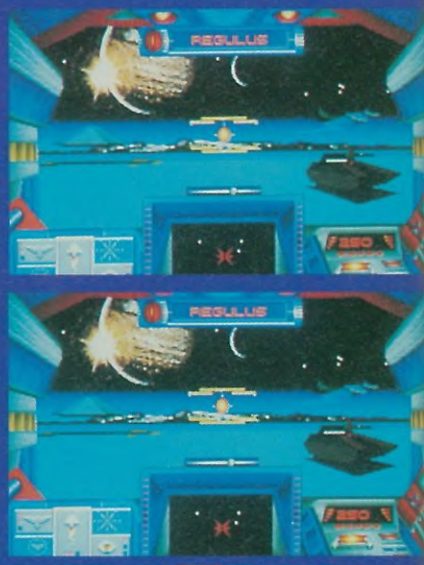
Non è propriamente un trucco, diciamo che più che altro sono delucidazioni. Allora, le scale con il cartello "fuori servizio" non servono a niente, e così per la motosega. Lo sviluppatore vi serve solo se usate Michael, giocare a Meteor Mess vi serve per trovare la combinazione della porta del laboratorio - da notare che i coin-op funzionano con il quarto di dollaro (nella cassaforte) e possono essere aperti con la chiave che si trova nella camera di Edna. Uff!

BOMBER

Um... Si, lo so che avete triliardi di simulatori più belli e divertenti ma non è colpa mia se non mi mandano nient'altro! Beh, se avete voglia di giocare a tutte le missioni (che in teoria dovrebbero essere affrontate in sequenza), inserite la parola **BUCKAROO** al posto del vostro nome e iniziate a giocare.

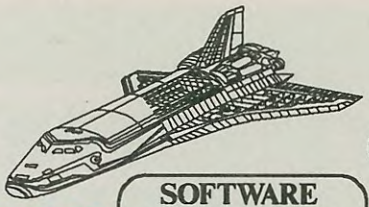
STELLAR 7

Non abbiamo mai avuto il piacere di recensirlo, ma se qualcuno si ritrovasse tra le mani questo simpatico clone di *Battlezone*, provi un po' questo trucco. In ogni quadro c'è un macigno che, una volta subissato di colpi, farà apparire un passaggio interdimensionale. Se ci entrerete, vi ritroverete nel livello successivo. Occhio, funziona in tutti i livelli tranne l'ultimo.



Select

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



SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

NOVITA' AMIGA 500 PLUS
Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria.
TELEFONARE

NOVITA' KIT CONVERSIONE PER AMIGA 500
Comprende kickstart 1.3/2.0 selezionabile con in aggiunta un espansione da 512k.
TELEFONARE

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.3 & 2.0 SU ROM
TELEFONARE

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

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

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

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

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

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 63.000
Espansione 512k con clock	L. 80.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

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

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

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

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 Plus con monitor Commodore 1084/s e stampante Star LC 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.550.000

MOUSE SELECTOR
Permette di collegare il mouse ed il joystick nella stessa porta.

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

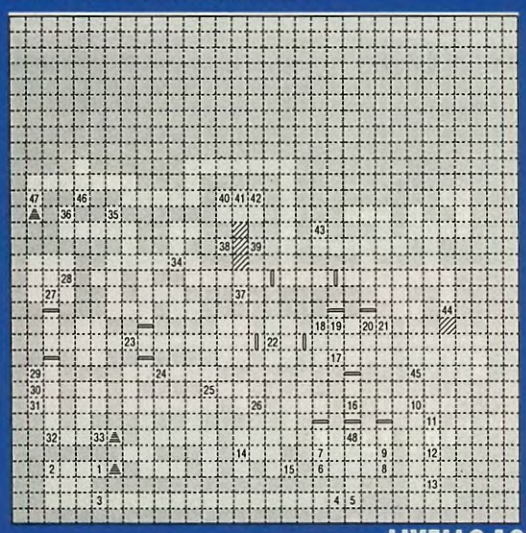
NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

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

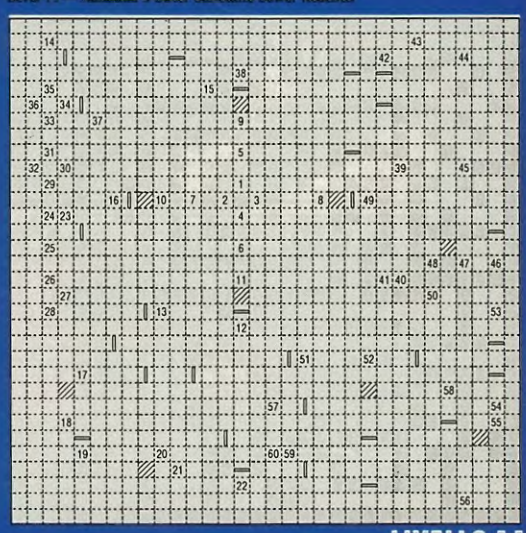
EYE OF THE BEHOLDER RISOLTO! ULTIMA PARTE

LIVELLO 10

1 Scale per il livello 9, locazione **84**.
2 Armatura a piastre.
3 La stanza tra **3** e **4** è piena di teletrasportatori che vi sbattono qui e là. Passate di qui per disattivarli.
4 Seguite questa procedura per oltrepassare i teletrasportatori: andate immediatamente a O, giratevi di 180 gradi e andate avanti - ok, siete alla locazione **3**.
5, **18**, **21**, **23** Iscrizione.
6 Pergamene con Flame Blade e Remove Paralysis.
7 Questo portale vi sbatte al livello 8, locazione **72** e richiede lo scettro di pietra.
8 Niente!
9 Questo portale vi sbatte al livello 6, locazione **45** e richiede l'anello pietra.
10 Nelle quattro alcove ci sono quattro insettoni poco socievoli.
11 NON BEVETE QUESTA POZIONE.
12 Bacchetta con Ice Storm.
13 Pergamene con cure Critical Wounds e Flame Blade.
14 Pigiate il bottone a O e apparirà un insettone alle vostre spalle.
15 Qui trovate il principe Kheirgar. Riportatelo all'accampamento.
16 Passando di qui partirà verso di voi un Magic Missile.
17 Inserite una Skull Key a S per aprire la porta.
19 Aprendo la porta e pigiando il bottone che troverete spegnerete il lancia-Magic Missile.
20 Non aprite quella porta e non pigiate quel bottone.
21, **24**, **25**, **27**, **32**, **34**, **35** Insettoni.
26 Una freccia.



LIVELLO 10



LIVELLO 11

28 C'è un buco nel soffitto - dal livello 9, locazione **75**.
29 Se entrate in questo livello dalla locazione **33**, mettete delle armi sulle piastre **29**, **30**, **31** per proseguire.
33 Scale per il livello 9, locazione **77**.
36 Qui trovate i reasti del ranger Tyrra e una skull key.
37 Pigiate la leva a S due volte per poter accedere alle locazioni **38** e **39**.
38 Pigiate due volte la leva a O per accedere alle locazioni **40**, **41**, **42**.
39 Pigiate due volte la leva a E per accedere al corridoio a S.
40 Pozione della forza dei giganti.
41 Buttatevi per accedere al livello 11, locazione **1**.
42 Anello della caduta libera.
43 Pergamena con Neutralize Poison.
44 Pigiate il pulsante a O per aprire il passaggio a S.
45 Pergamena con Cone of Cold.
46 Una freccia.
47 Scale per il livello 9, locazione **76**.
48 Qui incontrerete Shindia, una spia di Xanathar. Fatene ciò che volete (eh eh eh).

LIVELLO 11

1 potete arrivare qui solo dalla locazione 11 del livello 10.
2, **11**, **46**, **51** Iscrizioni.
3 Sul muro a O c'è un portale che funziona con il simbolo sacro di pietra e vi spara al livello 7, locazione **67**. Osservate bene la mappa di questo livello: vi accorgerete che al centro c'è un set di quadrati concentrici. Per poterne uscire, recatevi al centro e pigiate i pottoni nella direzione in cui volete andare, si apriranno consecutivamente un po' di passaggi e avrete via libera.
4, **5**, **6**, **7**, **8**, **9** Pulsanti (vedi **3**).
10 Un sasso.
12, **16**, **38**, **49** Questa porta non richiede chiavi.
13 Inserite una Drow Key a S per aprire la porta a O.
14 Spada Lunga +4 e armatura a bande +3.
15 Questo anello è inutile.
17 Pigiate il bottone a S per aprire il passaggio a S.
18 Inserite una Drow Key a S per aprire la porta a S. Ci sono due Xorn.
19 Un Mind Flayer e un portale che funziona con la sfera di pietra (che vi sbatte alla locazione 1 del livello **12**).
20 Il pulsante a O apre un passaggio a O.
21, **22**, **50**, **53**, **54**, **58** Mind Flayer.
23 Bacchetta con Lightning Bolt.
24 Teletrasportatore per il **31**.
25 Destinazione del teletrasportatore **28**.
26 Destinazione del teletrasportatore **35**.
27 Pergamena con Hold Person.
28 Teletrasportatore per il **25**.
29 Destinazione del teletrasportatore **33**.
30 Teletrasportatore per il **34**.
31 Destinazione del teletrasportatore **24**.
32 Teletrasportatore per il **36**.
33 Teletrasportatore per il **29**.
34 Destinazione del teletrasportatore **30**.
35 Teletrasportatore per il **26**.
36 Destinazione del teletrasportatore **32**.
37 Medaglione della fortuna e pergamena con Raise Dead.
39 Settate tutte le leve in su (andate avanti e indietro per il corridoio per controllare). Quando lo avrete fatto, apparirà una bacchetta con

GUIDA RAPIDA AI PORTALI

ENTRATA	DESTINAZIONE	CHIAVE
A 4 **59**	7 **63** G	5 **27** Medaglione
B 5 **24**	7 **67** E	5 **26** Collana
C 6 **45**	10 **9** M	6 **47** Anello
D 7 **67**	11 **3** 0	11 **59** Simbolo Sacro
E 7 **67**	5 **24** B	5 **26** Collana
F 7 **65**	9 **11** K	2 **37** Pugnale
G 7 **63**	4 **59** A	5 **27** Medaglione
H 7 **63**	- - -	- - Gemma
I 8 **34**	10 **7** L	4 **23** Scettro
J 8 **72**	- - -	- - Scettro
K 9 **11**	7 **65** F	2 **37** Pugnale
L 10 **7**	8 **72** J	4 **23** Scettro
M 10 **9**	6 **45** C	6 **47** Anello
N 11 **19**	12 **1** P	11 **48** "Orb"
O 11 **3**	7 **67** D	11 **59** Simbolo Sacro
P 12 **1**	11 **19** N	11 **48** "Orb"

Il primo gruppo di lettere e numeri corrisponde al portale di partenza (lettera indicatrice, livello e locazione), il secondo a quello di arrivo (vedi sopra) e il terzo alla posizione della chiave (livello, locazione e tipo di oggetto).

NOTE

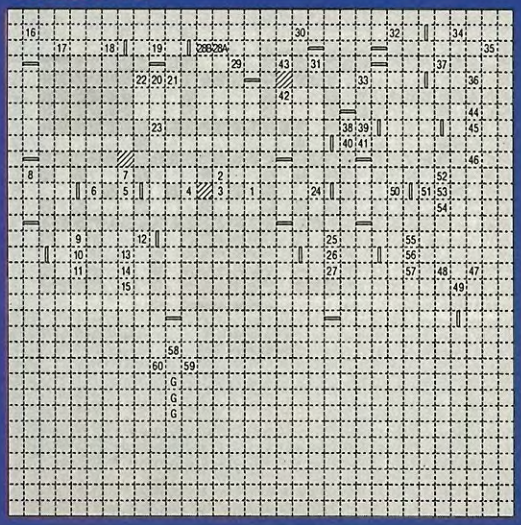
La gemma di pietra NON esiste in *Eye of the Beholder*.
I tre portali dello scettro sono collegati in serie.

Ice Storm e una pozione di guarigione speciale da dare ai nani al livello 5.
40 Qui trovate la pozione e la bacchetta magica di cui sopra.
41 pergamena con Cure Serious Wounds.
42 Tre Xorn.
43 Pergamena con Raise Dead e un sasso.
44 Tra qui e **45** ci sono diversi Xorn in pattuglia.
45 Vedi **44**.
47 Pigiate il pulsante a O per aprire il relativo passaggio.
48 Una Drow Key e la Sfera di Pietra.
52 Il pulsante a O apre il passaggio a S. occhio allo Xorn.
55 Pigiate il pulsante a S per aprire il relativo passaggio.
56 Sfera del Potere.
57 Un Mind Flayer e una Drow Key
59 Un Mind Flayer e il Simbolo Sacro di pietra.
60 Trovate qui i resti di Kirath, un mago molto utile. Inoltre trovate il suo grimoire, dei bracciali di difesa +2, un anello di protezione +2, un pugnale +5 e un mantello +5.

LIVELLO 12

1 Piazzate la Sfera di Pietra sul portale per essere sbattuti al livello 11, locazione **19**.
2 Sul muro a O c'è un bel buco.
3 Pigiate le decorazioni per aprire il passaggio.
4, 23 Iscrizioni.
5 Porta comune.
6 Passando di qui chiuderete la porta alle vostre spalle. Ci sono quattro golem di pietra. Uno di loro ha una skull key - divertitevi.
7 Il pulsante a E apre il passaggio a N.
8 Questa porta va aperta da questo lato.
9 Pigiando il pulsante a E verrete teletrasportati in avanti di uno spazio (nel muro). A questo punto potete scegliere se andare avanti o andare indietro.
10 Pigiate il bottone per essere teletrasportati al **26**.
11 Pigiate il bottone per essere teletrasportati al **57**.
12 Mettete una skull key nella serratura per aprire la porta.
13 Lasciate stare la roba sui piedistalli - sarebbe troppo un casino prenderli.
14 Una skull key.
15 vedi **13**.
16 Ecco da dove escono i golem fatti a mano.
17 I tre piedistalli servono a creare golem - abbastanza stupida come azione, quindi lasciamo stare.
18 Questa porta va aperta da E.
19 Potete entrare in questa stanza solo da S, le altre due porte vanno aperte dall'interno.
20 - 22 Piazzate una Sfera del potere sui piedistalli **21** e **22** per far sparire l'occhio. Mettetene uno al **20** per far sparire il piedistallo.
24 Passando di qui schiderete la porta a E. Aprendo la porta rivelerete un pulsante a E e premendo il pulsante apparirà una bacchetta magica con Fireball a S.
25 Pigiando il bottone vi ritroverete alla locazione **9**.
26, 27 come locazione **9**.
28A Tre Sfere del Potere.
28B Questa porta va aperta dall'altra parte.
29, 30 Il pulsante a S apre la porta a S.
31 Un golem di pietra;
32, 33 Queste porte vanno aperte con una skull key. Troverete due bacchette con Magic Missiles.
34 - 37 Questi scaffali rotanti vi frutteranno quattro razioni.
38 - 41 Passate su una di queste piastre per chiudere tutte le porte della stanza.
42 Il pulsante a O apre un "buco" a N.
43 Due pozioni di invisibilità.
44 Il buco nel muro lancia delle fireball a S.
45 Qui trovate Xanathar. OCCHIO! La maniera più conveniente di trattare quest'individuo è di usare la bacchetta di Silvias per spingerlo nella trappola al **49**. Probabilmente nel farlo perderete l'80% del party...
46 Se passate di qui mentre siete visibili vi farete male con la fireball che arriverà da N.
47 & 48 Occhio!
49 Passate di qui visibili e ve ne pentirete. Sullo scaffale a S troverete le copie delle chiavi per i portali.
50 Passate di qui per chiudere la porta a E.
51 Passate di qui per chiudere la porta a O.
52 Pigiate il pulsante a O per creare una pozione di velocità.
53 Pigiate questo bottone - vi diverirete.
54 Pigiate il bottone per fare apparire una Sfera del Potere.
55 Il pulsante a E vi spara alla locazione **9**.
56 E questo vi spara al **26**.
57 come locazione **9**.
58 Passate di qui invisibili o sono guai.
59, 60 Una pozione della vitalità e una di invisibilità.

LIVELLO 12



LEGENDA

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

ATARI LYNX Shop

IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - Virgin Megastore c/o Duomo Center P.zza Duomo Milano • **G. Ricordi & C.** Via Berchet 2 Milano • **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noé** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Grande Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Kramer Electronic** Via Kramer 19 Milano • **Lu.men** Via S. Monica 3 Milano • **B.C.S.** Via Montegani 11 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Grazzini srl** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Romolo 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro Comm.le "L'Agorà" Cassano D'Adda • **Flopperia** V.le Montenero, 31 Milano • **Torlasci F. srl** Via Tolmezzo 5/1 Milano • **Select** P.le Gambara 9 Milano • **Elettrovoce Braha** Via P. Capponi 5 Milano • **Calligaro Distr.** Via Ampere 105 Milano • **Rivola** Via Vitruvio 43 Milano • **Multisystem** Via Roma 35 Cinisello B.mo • **Videoteque** Via Tolstoi 86/g S. Giuliano M. • **L'Amico del computer** Via Castellini 27 Miegnano • **MisterBit** c/o Città Mercato str. Padana Sup.292 Vimodrome • **Bit 84** Via Italia 4 Monza • **Inferno di Vaghi** Via Passerini 7 Monza • **Passaparola Giochi** P.zza Giacobbe 11 Magenta • **Piemonti** Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • **Grandi Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano • **Vanoni** Via Stazine 18 Mornago • **Giochi Garden** C.so Sempione 33 Gallarate • **Computer Shop snc** Via A. Da Brescia 2 Gallarate • **Vergani Vittoria** Via Manzoni 9 Gallarate • **New Game snc** C.so Garibaldi 199 Legnano • **Longatelli Mario** Via Balicco 11 Lecco • **Cerri Battista** Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano • **Ferrari Luigi** Via M. Cabrini 44 S. Angelo L. Milano • **Casa del Giocattolo** C.so Matteotti 100 Cremona • **EL-COM** Via Libero Comune 15 Crema • **Vigasio Mario spa** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Video Hobby** Via Ugoni 12/b Brescia • **Video Componenti** Via Chiassi 12/A Brescia • **Master Informatica** Via F.lli Ugoni 10/B Brescia • **Millegiochi** Via Brescia 11 Palazzolo S/O • **C.D.C.** S.S. Padana sup. 11 Rezzato • **Colmark spa** Via Industriale 8 Rodengo Saiano • **Il Maggiolino** Via Buonarrotti 41/B Pompiano • **Tintori Enrico & C. snc** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine snc** Via Carducci Città Mercato Bergamo • **Caldara Angelo snc** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello • **Megabyte** Via Calvi 95 Mantova • **Metal Mark di Gavazzoni** Via Adua 45 Orzinuovi • **Tenedini Franco Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Sicon Non Food** Via Elvezia 8 Tirano

PIEMONTE - G. Ricordi & C. P.zza C.L.N. 251 Torino • **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Alla Gioia dei Bimbi snc** Via Po 46 Torino • **Play Game Shop** Via Carlo Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via Nicola Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Alex Computer** C.so Francia 333/4 Torino • **Next** Gall. Subalpina 30 Torino • **Softel** Via Nizza 45/F Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 Int.4 Torino • **Paradiso dei Bambini sas** Via Andrea Doria 8 Torino • **Microntell** C.so G. Cesare 56/Bis Torino •**Girotondo sas** Via S. Marino 52B Torino • **TV Mirafiori** C.so Unione Sovietica 393 Torino • **Fulvia Paglughi snc** C.so Vercelli 254 Ivrea • **Casa del Pupo** Via Torino 34 Nichelino • **Rogirò** P.zza Barbieri 2 Pinerolo • **Hobby Market snc** Via Po 2C Chivasso • **Sayn Giochi** Via Roma 53 Susa • **Record snc** Galleria F. Argenta 3 Asti • **Tremonti Carla** C.so Industria 30 Dusino S. Michele Asti • **Giochingross** Via S.F. D'Assisi 54 Alessandria • **Provera** Via Piacenza 2 Alessandria • **Centro Comm.le Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bollati Giuseppe** P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • **Bona Distribuzione srl** Via Principi di Piemonte 4 Bra • **Sereno Galantino sas** P.zza I Maggio 1 Biella • **Babbo Natale** Via Trieste 55 Biella • **Camelot** Via Micca 33 Biella • **R.G. Di Russo Antonio** Via Naula 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - ABM Computer srl P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli Nara** Via C. Reta 7/9 Bolzaneto • **La Fata dei Bambini** Gall. Mazzini 35 Genova • **La Befana di Baccanti** Via Assarotti 2 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Lobiano Mario** Via G. De Paoli 27/29 Genova • **Centro Gioco Educativo** C.so Buenos Aires 5/R Genova • **Abruzzese** Via Dalmazia 21 La Spezia • **Indrogioca** Via Roma 194 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI- Frigoberetta C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compumania snc** Via Carlo Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Italtecnica snc** Via Giotto 39/43 Padova • **Zella Adelio** P.zza De Gasperi 31/A Padova • **Pietrogrande** Via Mulini 4 Este • **Electrosystem di Rando A.** Via C. Battisti 21 Este Padova • **Vitaliani e Frison** Via Roma 46 Piove di Sacco • **Euromarket** Via della Provvidenza 212 Rubano • **Zanon di Isalberti E.** Via Bezzecca 3 Legnago • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di Sala • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte 3** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Personal Ware** Vic. Volto San Luca 6 Verona • **Leonetti Fernanda** Via Mantovana 2 Verona • **Telestore 2** Via Perseo 3 Verona • **Nastroteca 2000** Via Vasco de Gama 14 Verona • **Ferrarin** Via de Massari 10 Legnago • **MA.BE. sas** Via Messidaglia 130 Villafranca • **Casa del Bambino** Via Cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • **Il Nido snc** Via Capitelvecchio 40 Bassano del Grappa • **Camonico Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • **Aster Market** Via Marinoni 5 Bassano del Grappa • **R.T.E. snc** Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • **Cove arl** Via Copernico 19 Malo • **Casarotto snc** Via SS. Trinità 35 Schio • **Electronic Star** Via Bessica 85 Ross. Veneto Vicenza • **Zuccato srl** C.so Palladio 78 Vicenza • **G.M. di Moretto** Via Milite Ignoto 3 Taglio di Po • **Il Paese dei Balocchi** Via Vitt. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpere 20 S. Giustina Bell.se • **Al Gioca Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **TK** srl Via Galvani 1 Spresiano • **Baggio Severina** Via XXIX Aprile 2/A Cast. Di Godego • **Caputo snc** S. Marco 5193 Venezia • **Barera** S. Marco 49/48 Venezia • **Mestre Diffusione sas** Via A.Costa 11/B Mestre • **Sartorello spa** Via Duca D'Aosta 2 Ceggia • **Sartorello spa** Via Venezia Portogruaro • **Guerra Computer** V.le Industria Alte Ceccato • **Guerra Computer** Via Mazzini 10 Feltre • **Guerra Computer** Via Bissuola 20/A Mestre • **Guerra Computer** Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • **Guerra Computer** P.zza Trentin 6 Treviso • **SME** Via Torino 101 Mestre • **SME** Via Conegliano 57 Susegana • **SME** Via Udine 28 Zoppola • **Zattarin spa** Strada dei Colli, 99 Padova • **Zattarin spa** Via Aspetti 168 Padova • **Zattarin spa** V.le Verona 79/81 Vicenza • **Zattarin spa** Via Cooperazione 4 Rovigo • **Casa del Bimbo snc** Via Aquileia 15/A Udine • **Videolandgames di Spartà R.** Via Rismondo 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - Trading Office snc Via 4 Novembre 23 Cles • **Music Center** Via Soprasasso 32/4 Gardolo • **La Discoteca** Via Tartarotti 48 Rovereto • **Kontschieder E.** Via Portici 313 Merano • **Macromat** Via Museo 45 Bolzano • **Radio Maier** Via Prinicpale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - Euro Elettrica srl Via Ranzani 13/2 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Murri 73/75 Bologna • **Grande Emporio Sterlino** Via Lombardi 43 Bologna • **Cartoleria Portanova** Via Portanova Bologna • **Lela** Via Costa 38/d Bologna • **Zaccarelli Giorgio** Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • **Business Point** Via Carlo Mayr 85 Ferrara • **Gio Plastik** Via S. Romano 90 Ferrara • **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore C. Comm. I Portali** V.le dello Sport 50 Modena • **Circus** Via S. Eufemia 62 Modena • **Reggiani Giorgio** Via Emilia Est 293 Modena • **Bambolificio Carpigiano** V.le Fassi 3 Carpi • **Al Paese dei Balocchi** C.so Cabassi 28 Carpi • **Disneyland** Via M. D'Azeglio 23 Parma • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Zanichelli** Via A. Saffi 78/B Parma • **Le cose più** Via San Leonardo 54/C Parma • **Lombardini Bruno** Strada Cavour 17 Parma • **Reginalda** Via Abbeveratoia 19 Parma • **Pinocchio Giocattoli** Via Farini 16/A Parma • **Roncaglia Bruno** Via Garibaldi 59 Parma • **Pongolini snc** Via Cavour 32 Fidenza • **Cabrini Ivo** Via Gramsci 58 Sorbolo • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Marco Polo** anc V.le Roma 171 Forlì • **Tutto per il Bimbo** Via Regnoli 15 Forlì • **Centro Giochi 2000** V.le Italia 30 Forlì • **Eureka** Via F.lli Rosselli 5 Cesena • **Easy Computer snc** Via Lagomaggio 50/A Rimini • **Mastro Geppetto** Via Sigismondo 5/7 Rimini • **Giocattoli Berti** Via Battarra 3 Rimini • **Argnani sas** Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • **Montanari I. snc** L.go Calderoni Lugo • **Bristol** Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - Teleinformatica Toscana Via Bronzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via Del Romito 1D/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Toselli 126 Firenze • **Punto Soft** Via Torcicoda 1/R Firenze • **Acoustic Fidelity** Via Pisana 161/ R Firenze • **F.lli Paoli** Via Datini 45 Firenze • **F.lli Cherici** Via F. Baracca 2 Firenze • **Videofuturo** Via Montegrappa 15 Prato • **Bellanti & C.** P.zza L. da Palestrina 317 Scandicci • **Telerama** Via Praga 10 Pontassieve • **Vieri Elettronica** Via Vitt. Veneto 68 Arezzo • **Electronic Service di Massarelli** Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • **Electronic Dreams snc** Via Dante 77 Pontedera • **Gori R.V.** Via Carducci 14 Olmi/Quarrata • **Calice** Via Panaro Agliana • **Etruria di Perinti** Vic. dello Sportello 13 Siena • **Videomovie** Via Garibaldi 17 Siena •**Elettromercato srl** Via Toscana 6 Monteriggioni • **Centro Elettricità Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Floating Point** Gall. L. Da Vinci 32 Massa • **Lorenzetti F.** P.zza Mercurio 26 Massa • **Chiari Nando** Via L. Giorgi 2 Carrara • **Mondial Toys Pretini & C.** snc Via Roma Gall. 15 Carrara • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla • **Playmasters** Via Intercomunale 49 Montignoso • **Computer Shop** P.zza Curtatore 103 Lucca • **Cipolla Antonio** Via V. Veneto 26 Lucca • **Tognini G.** Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • **IN.CA.BA.** Via Provinciale 241/B Camaiore • **Il Computer di Vecoli Lina** V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • **Ditta O. Mondanelli** Via Ricasoli 52 Livorno • **Futura 2 srl** Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - Real Cicogna Via Branca 69 Pesaro • **Angelini** Via V. Rossi 11 Pesaro • **Fulignì Giochi** Via Nolfi 1/A Fano • **Zibaldone** Via Grazie 1 Ancona • **Mondo Piccino snc** Via N. Bixio 18/A Falconara • **Passi HI-FI Linea Computers** Via Trento Nunzi 72/74 Fermo • **Il Giocatttolo snc** Via Mancini S. Benedetto del Tronto • **Stefano** Via S. Caterina da Siena Vasto • **Cifoni Domenico** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby sas** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Valeri Ruffino** Via Benedetto Cairoli 29 Foligno • **Stefanoni Erminio** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella Gina** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • **Cerquetella Pierino** Via Spalato 126 Macerata • **Passeri Biagio** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - Metroimport Via Donatello 37 Roma • **Chioccia Leonilde** V.le Marconi 277 Roma • **Cluff-Cluff** Via Etruria 4A Roma • **Casa Mia Gaia srl** L.go Boccea 12 Roma • **Baby's Store** V.le XXI Aprile 56 Roma • **G. Ricordi & C.** Via Del Corso 506 • **G. Ricordi & C.** Via G. Cesare 88 Roma • **Primi Passi di Tranci Elda & C. snc** Via Bevagna 35/37 Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2 srl** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi Otello** P.zza F. Carli 4 Roma • **F.lli Pier Mattei & C. snc** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via Q. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli snc** Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • **P. Morganti & C. sas** V.le Europa 72 Roma • **Mondo dei Piccoli** Via Boccea 245 Roma • **Styl Baby** Via Torrevecchia 100 Roma • **Discoteca Frattina** Via Frattina 50 Roma • **Cimini Anton Giulio** Via Prenestina 421/421A Roma • **Supergiocattoli** Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • **PCC Computer House** Via Casilina 283/A Roma • **Giocomania srl** Via A. Mendola 424 Roma • **Al Giocattolo di tutti sas** Via A. Mario 38 Roma • **Giocando di Saudella Anna** Via A. Menghini 83/5 Roma • **Arrico' Giovanni** Via Magna Grecia 71 Roma • **Chopin** Via Chopin 27 Roma • **Compuschop** Via Nomentana 265 Roma • **Easy Data** Via A. Omodeo31/d Roma • **Disco Pop** Via G. Capponi 11 Roma • **F.lli Fornaciari** Via dei Castani 2/a Roma • **Gi. Gi. Electronic snc** v.le Ippocrate 25 Roma • **Kyndes srl** Via Aurelia 387 Roma • **Man San srl** Via Magna Grecia 33 Roma • **P.a.t.e. 80** Via Toscolana 489 Roma • **Paolini snc** Via P. Paolini 94 Roma • **Pix Computer** Via F. D'Ovidio 6/C Roma • **R.C.E.** P.zza Gerani 40/41 Roma • **R.P.M.** Via Giulia 142 Roma • **Safo Radio TV srl** Via Appia Nuova 501/506 Roma• **Vanguard Elettronic srl** P.le Prenestina 16/19 Roma • **Leonardo srl** Via P. Castaldi 7 Roma • **Union Shop sas** V.le Reg. Margherita 9 Roma • **Union Shop sas** L.go G. Maccagno 8 Roma • **Union Shop sas** C.so Trieste 188 Roma • **Union Shop sas** L.go Somalia 19 Roma • **Turfani srl** Via Eroi di Cefalonia 227 Roma • **Foto Frank** Via dei Mille 26 Roma • **Gemar srl** Via di P.ta Cavalleggeri 65 Roma • **Elettromarket srl** Via C. Balbo 1 Roma • **VA.MO. snc** Via Fiuminata 4/6 Roma • **Golden Computer srl** Via Dante Alighieri 74 Pomezia • **Comab sas** V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • **Arcobaleno** Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • **Keybit** Via Paolina 55 Velletri • **Video Shop** Via Settevene P. 75 Cerveteri • **Petraccone** Via Pascoli 110 Cassino • **Altrui G.** Via Colombo 20 Cassino • **Ottica Foto Bruno** C.so Centocelle 32/A • **Savini V.** C.so Marconi 35 Civitavecchia • **Massimiliano e Pietro Mancini** Via Kennedy 100 Monterotondo Roma • **M.R.S.** Via L. Manara 5 Frascati • **Elettron. Mancini** P.zza S.Francesco 13 Nettuno • **Computer Time** Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • **Bargiacchi** Radio V.le Italia 19 Ladispoli • **Cartoleria Buffetti** Via Marconi 65 Viterbo • **A.V.C.** Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • **SA.MA.** Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • **Andreoli srl** Via E. Filiberto 8 Latina • **Video In** P.zza del Popolo 1 Sermoneta • **Gris Computer** Via Umbria 14/a Aprilia • **L. Giglio & C.** Via Vitruvio 282 Formia • **S.E.C.** Via Appia Km 54,3 Cisterna di Latina • **The Store** Via Matteotti 3 Sora • **Tognocchi srl** Via Domiziano 8 Rieti

CAMPANIA - Odorino srl L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello sas** Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • **HPE Informatica snc** Via Consalvo 191 Napoli • **Video Sud snc** Via P. Della Valle 16 Napoli • **Corsale sas** Via S. Gennaro Ant. 102 Napoli • **Mondial Giocattoli** Via Diocleziano 354 Napoli • **Darvin** Gall. Umberto I 79 Napoli • **Cian** Gall. Vanvitelli 32 Napoli • **Casa Mia sas** Via Cilea 115 Napoli • **La Girandola** Via Nicolardi 158/162 Napoli • **MFC Quaglia spa** Calata San Marco 6 Napoli • **Gerardi e Fortuna** V.le Kennedy 103/123 Napoli • **Video Club Odeon** Via Rosselli 52 Qualiano Napoli • **Nuova Informatica Shop sas** Via Libertà 185/191 Portici • **Shashin c/o Euromercato Campania** St. Comun. S.Salvatore Casoria • **Il Regalo di Somma** Via G. Cosenza 145/151 Castellamare di Stabia • **Pridam snc** Via Cappella dei Bisi 31 Gragnano • **Tema sas** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cremano • **Eredi Lanzetta Alberico** V. Circonvall. 71/G Avellino • **Eredi Spirito Mario** Via Mercanti 20 Salerno • **Nuova Fotografia** Via Pasitea 158 Positano • **Office System sas** Via Roma 35 Mercato S. Severino • **Iovine A.** Via Costantinopoli 21/23 Aversa

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 Bari • **Di Matteo Elettronica** Via 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 Puglia • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo • **Tecnobit** Via Plateja 68D Taranto • **Foto Mario** Via Tripoli 41 Aradeo • **Resti S.** Via Ospedale 36 Maglie • **Montera** Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - Condemi Giuseppe Via D. Tripepi 71 Reggio Cal. • **Giamboi V.** Via Orange Reggio Cal. • **Ancer sas** L.go Serravalle Catanzaro

SICILIA - Galleria del Giocattolo Via Napoli 55 Palermo • **Electron & C. sas** Via Lincoln 197 Palermo • **Cemel spa** Via M.O. Corbino 20/26 Palermo • **Cascino Angelo** Via Grisone 24 Termini Im. Palermo • **Peter Pan** Via XXVII Luglio 21 Messina • **Computer Center srl** Via Tomaselli 41/B/C Catania • **Azeta srl** Via Canfora 140 Catania • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pelle Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì • **Centro Didattico Ibleo** Via Roma 110/114 Ragusa • **Cartotecnica Modica** Sorda 88 Modica

SARDEGNA - Cen Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Porrà snc** Via Tempio 10 Tortolì • **Sarda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Elmarket** Via Dell'Arma Azzurra 32 Elmas Cagliari • **D.A.R.C. snc** C.so Vico 37 Sassari • **Erredi snc** Via E. Campanelli 15 Oristano • **Skema Elettr. snc** Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO

I FANTASTICI

LYNX

LE GRANDI NOVITA'

PA 2039
NINJA GAIDEN

PA 2042
APB

PA 2056
BLOCK OUT

PA 2032
WARBIRDS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-LYNX A PARTIRE DA Lit. 59.000 + IVA

PA2020	BLUE LIGHTNING
PA2021	ELECTROCOP
PA2022	RAMPAGE
PA2023	GATES OF ZENDOCON
PA2024	GAUNTLET
PA2025	CALIFORNIA GAMES
PA2026	XENOPHOBE
PA2028	CHIP'S CHALLENGE
PA2029	SLIME WORLD
PA2030	ZARLOR MERCENARY
PA2031	KLAX
PA2035	ROBOSQUASH
PA2036	ROADBLASTERS
PA2041	PAPERBOY
PA2043	RYGAR
PA2043	MS. PACMAN
PA 2048	SCRAPYARD DOG

NOVITA' IN ARRIVO

PA2037	WORLDCLASS SOCCER
PA2038	TOURNAMENT CYBERBALL
PA2044	HARD DRIVIN'
PA2045	NFL FOOTBALL
PA2047	TURBO SUB
PA2048	SCRAPYARD DOG
PA2049	AWESOME GOLF
PA2053	CHECKERED FLAG
PA2059	PACLAND
PA2060	S.T.U.N. RUNNER
PA2061	LYNX CASINO'
PA2062	XYBOT
PA2064	VIKING CHILD
PA2065	ISHIDO
PA2066	TOKI
PA2068	BILL & TED ADVENTURE

VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

A SOLE L.109.000 + IVA
(confezione con 2 joystick e 1 videogioco)

CX 7832
IMPOSSIBILE MISSION

CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE

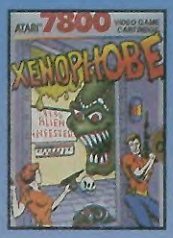
ATARI-2600

A SOLE L.79.000 + IVA
(confezione con 1 joystick)

CX 7828
SUPER HUEY

CX 7880
BASKETBRAWL

CX 7852
MOTORPSYCHO



CX 7858
XENOPHOBE

CX 26168
OFF THE WALL

CX 26176
SECRET QUEST

CX 26190
BMX AIRMASTER

CX 26177
IKARI WARRIORS

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-7800
A PARTIRE DA Lit. 28.500 + IVA

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW
CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN
	NOVITÀ IN ARRIVO
CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

TUTTI I VIDEOGIOCHI ATARI-2600
A PARTIRE DA Lit.19.900 + IVA

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING
CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK
	NOVITA' IN ARRIVO
CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY

ATARI ITALIA S.P.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Telefono 02/6134141 - Telefax 02/6194048

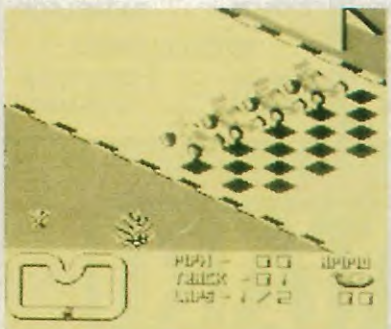
DIVERTIMENTO PORTATILE

Ciao a tutti! Natale è vicinissimo: ancora qualche giorno di attesa e... Tadah! Regali a profusione! A dire il vero a me dei regali e di Natale frega assai poco: io aspetto solo il mitico 31 dicembre per festeggiare Capodanno sotto la neve. A proposito, è da poco iniziata la Coppa del mondo di sci alpino quindi l'augurio di questo mese va alla squadra azzurra e all'immenso Tomba: vai Alberto! Di baggianate mi sembra di averne dette abbastanza, quindi sarà meglio che inizi con le recensioni vere e proprie... Ah, quasi dimenticavo: sono finalmente arrivate le prime Top Ten - in queste proporzioni: 195 per Gameboy, 3 per Lynx, 2 per Gamegear - quindi da questo mese trovate anche le classifiche dei giochi "più migliori assai", così se non sapete che cartuccia farvi regalare basta che diate un'occhiata all'elenco e ricordate che la Top Ten non l'ho redatta io, ma tutti i lettori che hanno scritto! Se la classifica vi sembra inesatta, cosa aspettate a spedirmi la vostra Top Ten? L'indirizzo è sempre quello:

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

Scritto? Ok ragazzi ancora auguri di Buon Natale e di Buon anno e... al prossimo mese!

Simon "Santa Claus" Crosignani



SUPER R.C. PRO-AM

Rare - Gameboy

Alè! Hanno finalmente convertito il mio gioco preferito per Nintendo sul Gameboy! Ed è venuto persino bene... Per i pochissimi che non lo conoscessero sappiate che si tratta di una simulazione di corsa di automobiline radiocomandate con tanto di macchie d'olio, corsie d'accellerazione, derapate e trofei vari. La grafica e il sonoro sono strepitosi, ma il vero punto forte di *Super RC Pro-Am* è la giocabilità: questo gioco è davvero il massimo del divertimento! Se poi aggiungo che è possibile giocare in due contemporaneamente e - con l'apposita interfaccia - persino in quattro... Compratelo immediatamente!

GLOBALE 94%

BLADES OF STEEL

Ultra - Gameboy

Ovvero la seconda simulazione di hockey per il Gameboy dopo il mediocre *World Ice Hockey*. Il gioco, che si svolge su un campo a scrolling orizzontale, permette di scegliere fra un match singolo contro il computer, contro un amico - con due Gameboy linkati - oppure lanciarsi in un intero campionato NHL. *Blades of Steel* ha alcuni tocchi carini come le risse fra due esaltati e i pestaggi di massa, ma per il resto si tratta di ben poca cosa: la grafica è parecchio bella, il sonoro è accettabile ma sul piano della giocabilità alla Ultra potevano sprecarsi un attimino di più. Dategli un'occhiata.

GLOBALE 81%

CHECKERED FLAG

Atari - Lynx

"Bandiera a scacchi"... Hmmm, cosa sarà mai? Uno shoot 'em up parallattico? Un tie-in multievento? Un gioco razzista? Niente di tutto ciò, si tratta di una simulazione di Formula 1, con tutti i 18 tracciati del campionato del mondo, prove di qualificazione e agguerriti concorrenti pronti a lottare per il titolo. Se sotto le mani avessimo un PC Engine GT, probabilmente *Checkered Flag* sarebbe il titolo migliore della storia: purtroppo però lo schermo del Lynx - alquanto di bassa qualità - abbassa notevolmente il globale di un gioco sin troppo veloce per

le potenzialità della macchina per cui è stato studiato. Divertente sì, ma troppo veloce: so che sembra uno scherzo, ma è la triste verità.
GLOBALE **79%**

PUTT & PUTTER

Sega - Gamegear

Vai col minigolf: lo sport preferito da Fabio Rossi (Non è vero: a me piacciono la vela e il free climbing - Fabio) arriva sul portatile di casa Sega! A dire il vero si tratta di una simulazione davvero strana: certo, ci sono i classici percorsi con le ancor più classiche buche, ma per il resto... Bonus da acchiappare, background che non influiscono assolutamente sulla traiettoria della pallina (da quando in qua una sfera scagliata contro una superficie liquida rimbalza e torna indietro come se al posto dell'acqua ci fosse gomma?)... La grafica è essenziale al massimo, il sonoro idem, la giocabilità c'è, ma solo in parte... Se volete un bella simulazione di questo sport scegliete *Golf*, recensito qualche mese fa, e non ve ne pentirete.
GLOBALE **53%**

GRAZIE!

A MICROMANIA, COMPUTERLAND E CONSOLE GENERATION PER I GIOCHI RECENSITI IN QUESTE PAGINE.

TOP TEN GAME BOY

1) SUPER MARIOLAND
2) TMNT - FALL OF THE FOOT CLAN
3) SPIDERMAN
4) BATMAN
5) BUBBLE BOBBLE
6) WWF SUPERSTARS
7) DRAGON'S LAIR
8) DOUBLE DRAGON
9) SNOW BROS JR.
10) WORLD CUP

TOP TEN LYNX

1) SLIME WORLD
2) NINJA GAIDEN
3) SHANGAI
4) RYGAR
5) PACLAND
6) KLAX
7) SCRAPYARD DOG
8) APB
9) WORLD CLASS SOCCER
10) WARBIRDS

VIDEOGIOCHI PER CONSOLLE

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

VUOI RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO ?

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

VIDEOGIOCHI PER COMPUTER

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

IL GRILLO PARLANTE

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

TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

SPECIALE FIERE: UN MESE DI VIDEOGIOCHI

a cura di Maurizio Miccoli

Dirk è tornato, ed è già finito in guai grossi...

19ª ENADA: GIOIE O DOLORI?!

Ovvero come andare a Roma per divertirsi quattro giorni e scoprire invece che anche il nostro è un (quasi) "duro lavoro".

La vita è piena di sorprese e non finisce mai di stupirci: chi avrebbe mai pensato, quando iniziai a occuparmi di coin–op, che sarei rimasto coinvolto in una "guerra sindacale"? Eppure è successo.

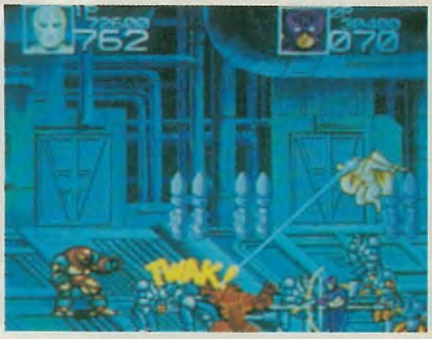
L'*ENADA* (sigla indicante l'Esposizione Nazionale degli Apparecchi da Divertimento Automatici) è infatti organizzata dalla *Sapar*, l'organizzazione che regge le sorti del settore praticamente da sempre. Da qualche tempo è sorta però una nuova "sigla", il *Sindaut*, ragion per cui a Roma c'era inevitabilmente qualche assente, che dovremmo ritrovare ai primi di dicembre in una fiera che si svolgerà a Milano. Non è certo compito del sottoscritto esprimere giudizi: posso solo auspicare che tutto ciò si tramuti in un impegno da parte di entrambi i fronti per offrire agli utenti finali, cioè noi giocatori, una maggior professionalità e di conseguenza un maggior divertimento, senza perdere energie nelle tradizionali sterili polemiche che si trovano in altri ambiti... Esaurite le "formalità burocratiche", passiamo a "lavorare seriamente"...

L'ENADA si è svolta dal 17 al 20 ottobre, eppure nonostante fosse passato un mese non erano esposte grosse novità rispetto all'AMOA, ragion per cui essendo andato a Las Vegas era praticamente inutile affrontare un altro viaggio sino a Roma... Scherzi a parte, la rassegna romana ha presentato quanto di meglio c'è in circolazione nel campo dei coin–op, se si eccettua il nuovo laser dell'Atari *Who Shot Johnny Rock* e la ormai conosciuta Realtà Virtuale.

Comunque, finalmente ho potuto provare *R360* della Sega: è una stupenda giostra, e vi consiglio di provarla come tale se capitate dalle parti di Rimini, nella sala giochi Central Park... Nello stesso stand (dell'Elettronolo di Firenze) erano esposte anche quasi tutti i videogiochi più spettacolari, primo tra tutti *Dragon's Lair II*.

Questo gioco ha richiesto tre anni di lavorazione e ci mostra l'audace Dirk impegnato in un viaggio nel tempo attraverso otto epoche, una più impegnativa dell'altra: Dirk's Forest Hovel, Crags of Murdroc, Garden of Eden, Beethoven's Studio, Looking Glass Land, Tombs of Egypt, Cobra's Treasure Lair e Castle Mordroc. Si può continuare la partita fino al quinto livello, il che è sicuramente un fatto positivo, visto che ogni sezione conta dalle 40 alle 50 mosse, il che rende *DL2* più difficile del suo antenato, nonostante la "tolleranza" nel tempo di esecuzione delle mosse.

Altro cabinato favoloso era *Steel Talons* della Atari, splendido simulatore di volo con due elicotteri che possono allearsi per completare diverse missioni oppure combattere l'uno contro l'altro: una volta raggiunto un minimo di controllo (discretamente difficile) si possono operare delle imboscate realmente mozzafiato, grazie anche ad uno scenario tridimensionale molto realistico. Ennesimo mobile dedicato anche per *Captain America & The Avengers* della Data East, con il quale si può giocare in quattro contemporaneamente impersonando alcuni eroi dei fumetti: Capitan America, Ironman, Hawkeye e Vision.



Nei panni dei supereroi, Marvel in *Captain America & the Avengers*.

Altro stand ben fornito - come al solito - era quello della Elmac II di Tiziano Tredese: oltre all'ormai noto *The King of Dragons* della Capcom e una scheda campione di *Ultraman* della *Banpresto/Bandai*, usata solo come esposizione per un monitor (è inutile che urli, Fabio: pare che ai noleggiatori italiani non piaccia molto, nonostante una fugace apparizione ai vertici delle classifiche giapponesi) c'erano almeno sei schede degne di nota.

Due erano della Capcom: *Block Block*, ennesima variante del "muro" con la possibilità di giocare in due contemporaneamente, e *Captain*

***Rail Chase*: un seggiolino per rimanere frullati...**

Commando, altra trasposizione di un eroe dei fumetti. Poi c'era *Tumble Pop* della Data East, ovverosia *Snow Bros* in versione "aspiratutto", *D.D. CREW* della Sega, ennesimo picchiaduro stile *Double Dragon*, e *Eightman*, interessante gioco per il Neo-Geo.

Infine ecco l'ultima pista della Taito, *Racing Beat*, erede di *Final Lap 2*, con quattro piste piuttosto impegnative e il concetto nuovo di "consumo delle gomme", con la possibilità di effettuare un pitstop; questo gioco era esposto anche allo stand della Rimini Games, ma in un mobile completamente diverso, con il cambio a farfalla, che gli dava una giocabilità differente: impossibile dire quale fosse la migliore - è questione di gusti.

Allo stand della Sipem si poteva ammirare *Starblade* della *Namco*, che utilizza un particolare sistema di proiezione che dà una profondità incredibile al campo di gioco - si tratta di un'avvincente battaglia spaziale - e un seggiolino "attivo" che rende il contraccolpo quando veniamo colpiti. Altro cabinato semovente era quello di *Rail Chase* della Sega, che rappresenta l'avventuroso viaggio di due novelli Indiana Jones su un carrello ferroviario alla caccia dell'amuleto di Ankh, un antico tesoro Inca.

In circolazione c'erano anche altre due schede per il Neo-Geo, *Crossed Swords* e *2020 Super Baseball*, ma la novità più succosa a riguardo è che pare che anche gli operatori italiani si siano accorti che è possibile memorizzare il gioco nel punto in cui si è arrivati mediante una specie di carta di credito: chissà se vedremo qualche mobile predisposto all'uopo anche nelle nostre sale giochi?!

Allo stand della Coel era esposto, tra l'altro, *Terminator 2 Judgement Day*, una mitraglietta della Midway-Williams premiato come miglior videogioco all'AMOA. Infine si potevano trovare alcune schede minori, come *Hacha Mecha Fighter*, uno sparatutto fantasy della NMK molto buffo e con le scritte

Un meganemico di *Starblade*.

Il cabinato di *Starblade*, capace di incredibili effetti 3-D.

interamente in giapponese: ne riparlerò se arriveranno ad avere un minimo di diffusione.

Per concludere, uno sguardo ai flipper: pochi, ma buoni di cui vi dirò soli i nomi: *Terminator 2* della *Williams* (già recensito da Federico nel numero scorso di C+VG) *Class of 1812* della *Gottlieb*, *Batman* della Data East e *Party Zone* della Bally.

IBTS '91

Contemporaneamente all'*Enada*, dal 17 al 21 ottobre si è svolta a Milano la sesta edizione dell'**IBTS** (*International audio, video, Broadcasting and Telecommunications Show*), dove era rappresentato il sistema di Realtà Virtuale della *W Industries*.

All'*IBTS* ho partecipato alla presentazione dell'unità scientifica *Virtuality 1000SU*, basata sempre sul computer *Expality* (vedi C+VG di giugno), ma con in più un guanto che permette di interagire maggiormente con l'ambiente generato dal computer, fino ad arrivare ad avere una vera e propria sensazione tattile.
Dopo aver furoreggiato in sede di conferenza stampa, con Carlo Massarini usato come "cavia" per la presentazione, il *1000SU*, nonostante sia progettato per applicazioni "serie" (dall'architettura alla medicina, dalla produzione elettronica audiovisiva alla psicoterapia), ha espresso le sue potenzialità tramite un gioco dimostrativo svolto con un collegamento via modem tra le due macchine esposte in stand lontani una cinquantina di metri tra loro. Ho potuto così vedere due splendide fanciulle, inviate di Telemontecarlo, battagliare tra loro con un ordigno a forma di stella (chi veniva colpito saltava in aria), e quindi fare la pace stringendosi la mano, sentendola!

L'unica cosa che potrebbe raffreddare l'entusiasmo per il *1000SU* è il suo costo: dai 150 ai 200 milioni, secondo il tipo di guanto richiesto.

GIOKANDO '91

A Milano è sorto un nuovo centro polifunzionale, denominato **Spazio MilanoNord**, che è stato inaugurato con una manifestazione svoltasi dal 7 al 10 novembre, dedicata completamente al gioco: "**GIOKANDO '91 - 1º Meeting del Gioco per Adulti**" era il suo esplicito nome. Tra gli espositori (naturalmente non mancava la nostra rivista) c'era la solita R&C Elgra, questa volta con il primo videogioco di guida per il Virtuality 1000, di cui vi abbiamo dato un'anteprima sul numero di ottobre: *Total Destruction*. Ho provato a farci un giretto, ma non vi posso dire niente sulla struttura del gioco perché era regolata in modo "demo".

Donata Guerrini di Tele Montecarlo in esplorazione...

Posso tuttaviadarvi una prima impressione di guida: il volante risulta sensibilissimo e si deve operare una guida identica a quella che si può osservare dalle riprese delle macchine di Formula 1, con movimenti controllati, brevi, se non millimetrici. I pedali, all'apparenza macchinosi e imprecisi, offrono invece la possibilità di affrontare adeguatamente le curve, mediante un rapido "pattinamento" sugli stessi. Se poi ci si ricorda che stiamo guidando in Realtà Virtuale e ci si guarda in giro si perde la bussola, ma penso che accadrebbe lo stesso guidando per la prima volta un bolide che va a 300Kmh; comunque l'impressione è che sarebbe un'occasione sprecata fare una gara senza compagnia, ancora più che in *Final Lap. Total Destruction* è stato ampiamente collaudato a Londra da Fabio e Paolo, che ne sono rimasti molto delusi: per fortuna il software del *Virtuality* si può modificare a piacimento: sembra che proprio in Italia stiano preparando una versione modificata di *TD* dedicata alle scuole-guida, con tanto di segnali stradali, situazioni di precedenza, situazioni di pericolo e così via.

FACE-OFF

ICE HOCKEY

Dopo l'incredibile successo di Manchester United Europe, Krisalis presenta "Face Off Ice Hockey".
Caratteristiche del gioco: Gestione di quattro giocatori, sostituzioni (animate per Amiga 1 mega), nome del giocatore in possesso del dischetto, azione a tutto schermo, possibilità di eliminare l'arbitro, 30 paesi differenti con bandiere e allenatori, fino a cinque livelli di difficoltà, replay, salvataggio e ricaricamento del gioco, show prima dell'incontro, il dottore della tua squadra, possibilità di analizzare forza e debolezza di sciascun giocatore, allenamento della squadra con tre discipline differenti, voci (Atari ST), trattiche di squadra (inclusa la possibilità di giocare sporco!), combattimenti, statistiche di squadra, opzione di solo gioco arcade (basata sulla logica di gioco di Manchester United Europe), opzione di gioco solo manageriale, opzione di simulazione completa.

DISPONIBILE PER AMIGA & ATARI ST

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

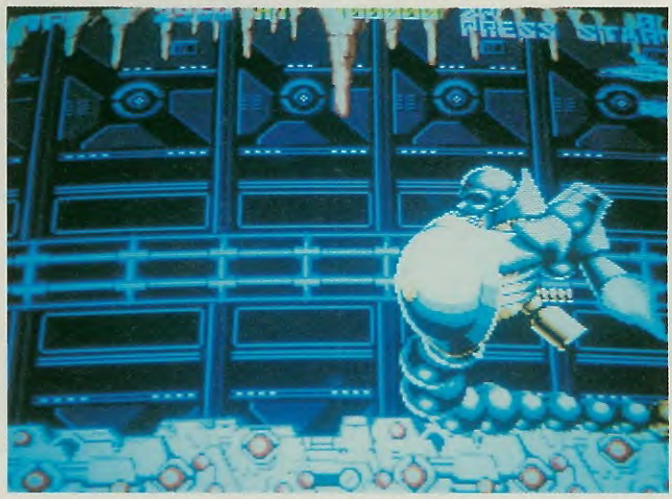
Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard,
Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD
Tel: 0709 372290

KILLED GAMES

Questo mese c'era veramente l'imbarazzo della scelta per decidere cosa inserire in questa rubrica, ragion per cui mi sono lasciato guidare dal "sentimento", proponendovi tre "remake" di giochi o temi a me cari. Comunque, per il prossimo numero c'è già in cantiere uno speciale su *Hyper Sports*, (sui suoi trucchi e sulla sua fine...) e la recensione di *Total Destruction*, il gioco di guida del *Virtuality 1000*. A proposito: secondo la rivista giapponese *Game Machine* pare che la Namco sia interessata a questo sistema di Realtà Virtuale, per cui possiamo sperare che tutto ciò contribuisca ad abbattere il suo prezzo, permettendone così una rapida diffusione.

Vi ricordo infine che se volete vedere la classifica dei record aggiornata è sufficiente che compriate lo Speciale in edicola tra poco; potreste trovare, forse, che cosa significa il mio soprannome, IUR...

Maurizio Miccoli



Prendimi, se ci riesci!

THUNDER CROSS II

(KONAMI)

Come passa il tempo: sembra ieri che cominciai la mia avventura con questa nuova splendida rivista, eppure è già passato quasi un anno!

Il primo articolo che scrissi per *C+VG* fu proprio quello su *Thunder Cross*, per cui era inevitabile che vi avrei subito proposto un suo eventuale seguito - e devo purtroppo dire che pare quasi che alla *Konami* abbiano letto la mia recensione per "peggiorare" l'originale: finora infatti non è stato trovato nessun tipo di bonus nascosto ed è stata modificata l'arma più efficace per ottenere punti, ossia la fiamma.

Oops! Record di passaggio by IUR...

Praticamente la struttura base del gioco è rimasta inalterata: *TC2* è suddiviso ancora in sette fasi, alla fine delle quali c'è la presentazione dei sette mostri di fine livello, che vale la pena di conoscere. In ordine progressivo, i loro nomi sono **Eggerdroid**, **Ragamuffin**, **Redclaw Monster**, **Dinosaur Junior**, **Brookrans, Works**, **Laze Zoguylum** e **Sprouts Layber**, il cervello della banda. Segue poi l'elenco di coloro che hanno realizzato il gioco; stranamente (visto che il tempo è denaro nei coin–op) non esiste la possibilità di saltare tutta questa "pappardella", come accadeva nell'originale, prima di ricominciare il ciclo daccapo.

TC2 è un classico shoot 'em up a scorrimento orizzontale e appartiene in maniera ancora più perfida alla categoria dei progressive–game, nel senso che è ancora più difficile, rispetto a *TC1*, recuperare la situazione una volta che si viene colpiti, specie nel secondo ciclo di gioco. Tutto sommato questo è anche giusto, visto che il primo "giro" è piuttosto facile, almeno per chi ha già una certa pratica con l'antenato benché tutto dipenda dal livello di difficoltà selezionato: personalmente all'*Enada* ho finito il gioco alla terza partita, totalizzando circa 850.000 punti, ma quello era un modello regolato facile, e io facevo più di sei milioni su *Thunder Cross*...

Ad ogni modo, una volta osservati i nuovi fondali (che hanno colori meno fastidiosi) e ascoltate le nuove musiche, piuttosto piacevoli, è utile capire subito la nuova gestione delle icone relative alle armi. Come al solito le armi supplementari non compaiono finché non abbiamo i quattro agganci laterali e possediamo lo sparo alla massima potenza (ottenibile con tre icone delle armi basiche): a questo punto eliminando le formazioni apposite compare prima una "F", che ci dà un limitato numero di quattro *Fiammoni*. Questi attraversano lo schermo fino a scomparire a destra (come facevano i laser) con la differenza che queste seguono il movimento della nostra astronave.

La mega-corazzata ha fatto l'ennesima vittima.

La lettera successiva è una "L", che ci regala i soliti *Laser*, seguita da una "C", con cui otteniamo il *Crush*, una specie di napalm concentrato. Ma la novità

peggiore deve ancora venire: una volta presa un'arma supplementare, la formazione successiva farà comparire il solito punto di domanda, che vale 6.000 punti anziché 5.000, ma ha il brutto difetto di trasformarsi quasi subito nei simbolini delle armi basiche: bisogna quindi avere riflessi pronti per coglierlo al volo!

Delle armi di base è inutile parlare: vi basti sapere che l'unica valida è lo sparo avanti–dietro, perché in *TC2* gli avversari compaiono da ogni parte.

Per finire l'ultima piccola novità: all'inizio del secondo livello c'è una biforcazione, e dalle prime impressione sembra preferibile la strada superiore perché si rischia di meno e si fanno più punti!

Il teatro degli scontri.

GULF WAR-II

(COMAD)

Ogni volta che si analizza un nuovo videogioco e si ravvisano alcune similitudini con giochi già conosciuti, ci si ritrova a fare i conti con due sentimenti di natura opposta: da una parte ci si rallegra perché è probabile che sarà meno difficile raggiungere buoni risultati, ma d'altro canto si fa strada

L'arma di base alla massima potenza.

il dubbio di rischiare la buggeratura con un qualcosa di ormai vecchio, ridipinto a nuovo con qualche fronzolo inutile. Che dire quindi di questo *Gulf War-II*?

Dopo dieci secondi di gioco viene subito in mente *Raiden*, poi si realizza che quel coin-op era della *Seibu*; ma d'altronde non ho mai avuto il piacere di vedere *Gulf War*, per cui rimane il dubbio se sia stata la *Comad* a copiare dalla *Seibu*, o viceversa...

Ma lasciamo stare questa contorsione mentale e badiamo al sodo: personalmente sono del parere che un videogioco debba essere innanzitutto giocabile e divertente, e da questo punto di vista *GW2* è O.K.. *Gulf War-II* è uno shoot 'em up a scorrimento verticale e laterale (cioè il campo di gioco in alcuni punti occupa più di una singola schermata) palesemente ispirato alla Guerra del Golfo che fece tremare il mondo intero, ma in realtà tutto ciò è solo un pretesto per la schermata di presentazione. Per il resto si tratta della solita accozzaglia di materiale bellico che ci spara ogni genere di proiettili, ma per fortuna questa volta anche noi disponiamo di buoni "argomenti".

Possiamo infatti incrementare il nostro sparo con l'icona contenente la "P", e lo possiamo modificare scegliendo tra quattro possibilità: lo sparo arancione è quello di base, frontale e discretamente ampio, quello azzurro è sempre frontale, ma più concentrato e intenso, quello rosso ci dona un colpo a raggiera molto ampio ed efficace, ma il migliore è forse l'ultimo - il verde - che ci permette di sparare sia davanti che dietro. Insomma, *GW2* non offre niente di particolarmente innovativo, ma può risultare una piacevole variante per chi è appassionato di questo genere di coin–op.

ESCAPE KIDS

(KONAMI)

In attesa di una probabile nuova versione delle "olimpiadi" in occasione di Barcellona '92, gli appassionati di questo genere possono allenarsi con *Escape Kids*, una sorta di incrocio tra *Hyper Olympic* e *Super Sprint*.

Ogni concorrente deve infatti percorrere tre giri di una pista cercando di arrivare al traguardo smanettando come un matto su uno dei due pulsanti a disposizione prima dell'omino - nero, naturalmente - del computer e di quelli degli altri concorrenti (si può giocare in quattro contemporaneamente) per accedere alla pista successiva. Questo perché per partecipare a ogni gara bisogna pagare una tassa d'iscrizione di 70 dollari, e solo vincendo si ottengono i quattrini necessari, più qualche spicciolo per reintegrare i nostri poteri e gli indispensabili *superjump*, salti galattici che permettono di recuperare situazioni disperate.

Inoltre lungo il percorso possiamo trovare qualche altro dollaruccio, un cosciotto che ci dà un po' di forze, una specie di supposta che provoca un terremoto temporaneo che fa rotolare gli altri omini, e una "P" che fornisce una ipervelocità che dura per circa un terzo di giro. Nel complesso *EK* è un giochino senza troppe pretese, un ibrido che difficilmente "acchiapperà" veramente, non essendo molto giocabile nemmeno per le compagnie, a meno che non si vogliano sprecare mucchi di gettoni.

I quattro protagonisti.

Ehi, non dimenticatevi la "P"!

WILD LION

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

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

Offerta di NATALE:

Due giochi per Megadrive al prezzo di uno, in quantità limitata.
Super Famicom offerta solo per Natale L. 650.000
Megadrive offerta solo per Natale L. 350.000
Neo Geo offerta L. 1.100.000 + Sengoku Denshu + cavo scart + memori card

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

Giochi per MEGADRIVE:
Alien Storm - Wrestle War - Sonic - Bonanza Bros - Mustang - kageky - Strider - Shadow Dancer - Mercs - Zero Wing - Dick tracy - Galaxy Force II - Dinoland - Out Run - Hunter Joko - Street of Race - Street Smart - Saint Sword

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

Chiuso il giovedì pomeriggio
orari di apertura, dalle 9.00 alle 12.30 dalle 15.00 alle 20.00

Il Centro Assistenza Autorizzato

che vi offre professionalità cortesia e soprattutto rapidità di intervento con un **risparmio del 10%** ad ogni riparazione effettuata presentando questa rivista all'accettazione

ASSI COOP S.r.l.
P.zza Napoli,24 - Milano
tel. 4229506

DISTRIBUTORE VIDEOGAMES

KRAMER ELECTRONIC

COMPUTERS DIFFUSION

Vendita Hardware e Software per:
C64 - AMIGA - PC COMPATIBILI

Consulenza per l'acquisto:
FAX - DRIVE - SCANNER - SCHEDE GRAFICHE
STAMPANTI AD AGHI E LASER (STAR-NEC)
DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO - GENLOCK
TAVOLETTE GRAFICHE - ACCESSORI PARTICOLARI

Assistenza tecnica in sede e riparazione in brevissimo tempo

NOVITÀ SOFTWARE GIORNALIERE

AMIGA 500 ITALIA Lit. 690.000
IVA COMPRESA

KRAMER ELECTRONIC
via Kramer 19 - 20129 Milano - tel/fax 76008728

AMIGA

SUPER FAMICOM - SEGA MEGA DRIVE
PERSONAL COMPUTER MS-DOS

SOFTWARE ORIGINALE

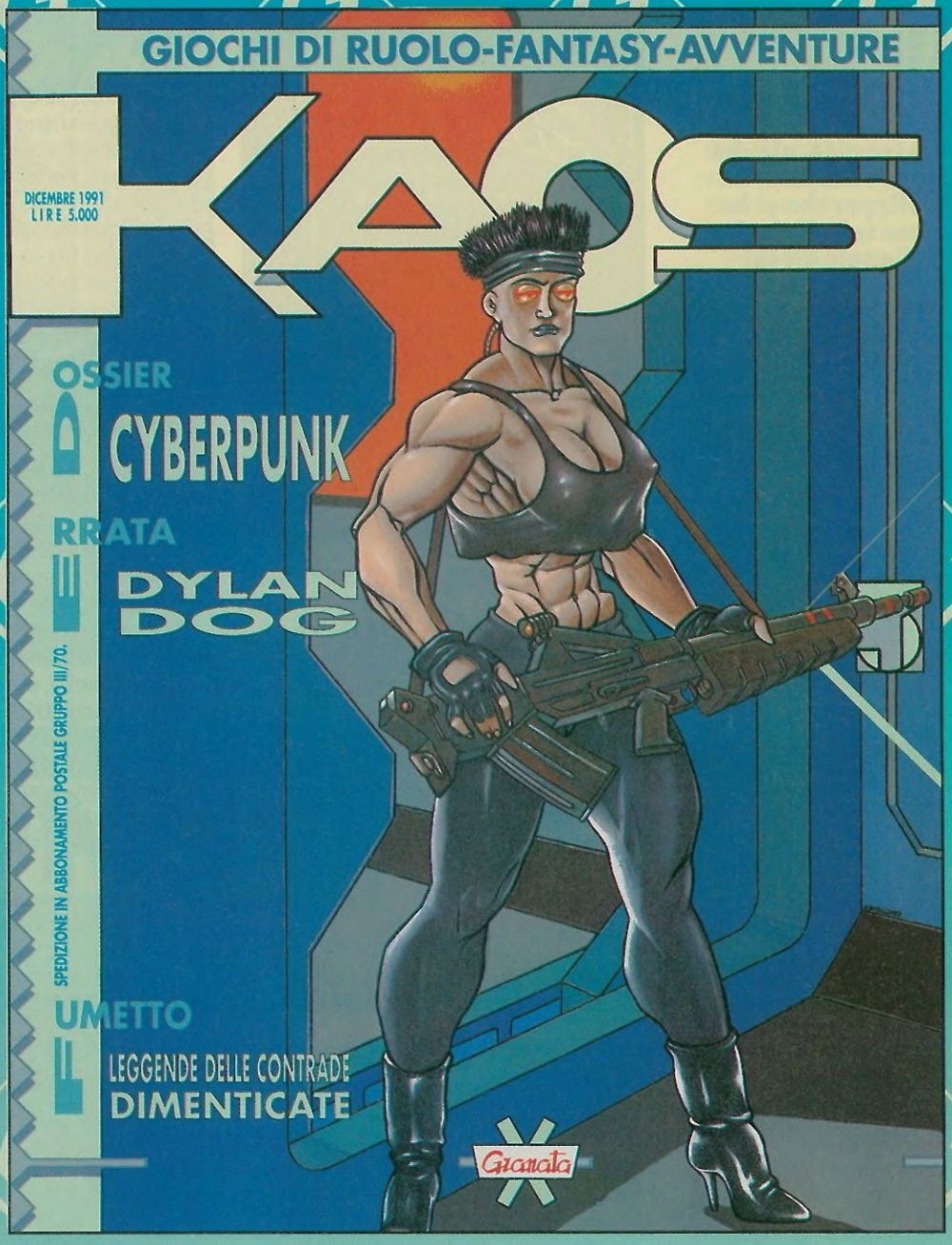
Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

ARCADE
HIGHSCORES

Per Natale che cosa c'è di meglio da farsi regalare di un bel gioco da bar? Niente di meglio.
L'unico problema sarà come metterlo SOTTO l'albero: in questo caso vi consiglio una sequoia della California, oppure potete potare tutti i rami del vostro alberello in formato normale e fare finta di niente.
Ebbene si, avrete capito che sono scemo come tutti i miei colleghi ma questo non vi deve impedire di spedire tutti i vostri punteggi ultramiliardari alla nostra redazione, per umiliare definitivamente i concorrenti d'Oltremanica. Per cui durante le vacanze di Natale andatevene a sciare e spendete i soldi che vi ha regalato la nonna in sala giochi!
Ecco il solito mitico indirizzo a cui inviare i vostri record:
SFIDA AGLI INGLESI - COMPUTER + VIDEOGIOCHI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

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

LICENZA DI GIOCARE



IL PRIMO MENSILE ITALIANO DEI GIOCHI DI RUOLO,
DEL FANTASY, DELLE AVVENTURE.

Granata

A DICEMBRE IN EDICOLA.

BUON NATALE!

In questa edizione festiva della mia rubrica, mentre fuori la neve fiocca (o almeno dovrebbe) trovate, più che delle novità, delle curiosità: ho infatti visto che dei flipper che vi ho presentato nelle prime sei edizioni di questa rubrica, nelle sale giochi italiane sono comparsi poco più della metà. Forse vado troppo di fretta? Meglio fermarsi un po'... E come dicono negli Stati Uniti: "Keep the pinball rolling!"

Federico "Wiz" Croci

LA KULTURA POI TI KURA!

Skiantos, 1978

Cosa farsi regalare per Natale? Da buon fanatico, permettetemi alcuni consigli...

Se siete già degli appassionati di flipper o volete diventarlo ma non vi hanno comprato nemmeno un *Elvira* di quinta mano, eccovi due libri veramente interessanti. Si tratta di **Pinball** (Flower-Kurtz, Chartwell Books, 1988 USA) e di **Pinball Art** (Temple, H.C. Blossom, 1991 G.B.).

Si tratta di testi che trattano dell'evoluzione dalle origini a oggi, con una particolare attenzione (nel secondo) al lato artistico degli stessi. Troverete descritti gli apparecchi più interessanti mai prodotti, i prototipi, ecc. Il testo è in inglese, ma esiste anche un'edizione francese (niente italiano, purtroppo!).
Moltissime le foto a colori, alcune davvero spettacolari.

Vi fornisco questi due titoli (in realtà la letteratura sull'argomento è vastissima), con le informazioni necessarie a rintracciarli perché sono libri recenti, ancora disponibili presso l'editore.

Non fatevi truffare da cosiddette fiere del libro e mostre di modernariato varie, dove questi libri vengono venduti nei vari stand spesso a più di 80.000 lire ciascuno: il loro prezzo originale non supera le 35.000 lire!

Un momento di legittimo orgoglio: leggete la sezione dei ringraziamenti in *Pinball Art:* al primo che mi scriverà dicendomi i nomi degli unici due italiani che hanno contribuito al libro, regalerò un autentico poster raffigurante Elvira e il flipper che la Bally le ha dedicato (questo non ce l'ha neanche Fabio...)!
A proposito: che cosa c'entrano gli Skiantos? Chiedetelo a Freak Antoni!

ROLLERGAMES

Williams, 1990

Sul numero di ottobre di C+VG, IUR presentava a pag. 86 *Rollergames* della Konami. E qui mi tocca intervenire: prima di tutto *Rollergames* è stato un flipper della Williams. In realtà il Rollergame, in modo meno cruento che nel film che lo rese famoso, è ampiamente praticato negli USA, anche se meriterebbe di comparire in Far Out (Certo che ce lo metto! - Fabio). Di questo sport esiste pure un'associazione americana, che ne cura i diritti e lo sfruttamento del marchio.

Va notato che questo è il primo (e per ora l'unico) flipper interamente

sponsorizzato mai distribuito commercialmente. Visibile l'immancabile marchio della Pepsi, insieme a quello di altre società americane, tra cui una software house, stampato ben visibile sulla testata dell'apparecchio.

Lo scopo del gioco è completare la lista delle squadre partecipanti a una gara immaginaria, ciascuna col proprio sponsor.

Non mancano le salite, tra cui una veramente ripida; una calamita, piazzata strategicamente vicino ad essa, vi ferma la pallina permettendo di mirare con più calma. La difficoltà del gioco è altissima, e la qualità del sonoro pure.

PARTY ZONE

Bally/Midway 1991

Tempo di feste! Tutti i personaggi dei flipper più festaioli prodotti dalla Bally negli ultimi tempi, ovvero *Party Animal, Elvira & The Party Monsters* e *Dr. Dude* (che a livello di prototipo si chiamava *Party Dudes*) tornano in questo *Party Zone,* ossia "la zona dei divertimenti"! I tre gruppi, provenienti dai rispettivi flipper, sono raffigurati sulla testata; l'unica a non apparire è la strega, i diritti della quale erano stati acquistati per un solo flipper.

Alla festa, in compenso, partecipa il disc jockey Captain B. Zarr (che letto velocemente suona come "Capitan Bizzarro"), che in certi momenti del gioco chiederà che musica si desidera ascoltare in sottofondo mentre si gioca: la potrete selezionare usando i pulsanti del flipper. Tra i titoli disponibili: *Purple Haze* di Jimi Hendrix (!) e ovviamente *Pinball Wizard* degli Who.

Per quanto riguarda il gioco, spettacolari le due rampe, bellissima la grafica, ma le regole sono un po' complicate da capire. Un flipper per campioni!

BONUS

Volevo stupirvi con effetti speciali, e invece vi stupisco con questa foto di tempi passati, quando gli uomini erano veri uomini e i flipper veri flipper (e non videogiochi travestiti da flipper)! Si tratta dello stand Sega di una fiera americana. Vediamo se indovinate l'anno...

Notate il sofisticato videogioco *Moto-Cross* in cui si vedono già le caratteristiche tecnologiche all'avanguardia che avrebbero portato la società giapponese a produrre capolavori come *Hang-On* e *Out Run.* Notate il sofisticato manubrio e il display futuristico, ammirate la meravigliosa grafica che faceva gridare al miracolo (considerate che quel che vedete nel monitor in bianco-e-nero è un montaggio; figuratevi quindi la *vera* qualità grafica..)...

Il depliant recita: "Grafica realistica. Strada e motociclisti avversari in vera prospettiva: gli oggetti lontani sono più piccoli di quelli vicini (!)". E ancora: "Il manubrio funziona in modo identico a quello di una vera motocicletta. Tutte le sensazioni e i rischi (?) del guidare una *vera* moto in una *vera* corsa. Le collisioni con gli avversari fanno vibrare il manubrio e lampeggiare lo schermo". E poi vi chiedete perché preferisco i flipper (d'epoca) ai videogiochi (d'epoca)?

Il vero motivo per cui vi mostro questa foto, però, oltre che per fare invidia a Maurizio con una recensione d'annata, è per i tre flipper che si vedono ai lati. Probabilmente gli unici flipper mai prodotti dalla Sega (lo so, non è vero, ma spero che qualcuno mi scriva per mandarmi maggiori informazioni, magari perché li possiede), i modelli *Explorer* e *Rodeo* segnarono il passaggio dalla produzione elettromeccanica a quella elettronica che tutti conoscete. L'anno di questa foto? 1978.

PS: Quanti di voi sanno da dove deriva il nome Sega? L'origine è nelle parole *SErvice GAmes:* la Sega fu infatti fondata nel dopoguerra per produrre giochi, soprattutto slot-machines, per le basi americane in servizio all'estero.

ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail Ser-

AMIGA NEWS

WWF	L.29.900
Pit Fighter	L.29.900
Turtles II Coin-up	L.49.900
The Simpson	L.29.900
G-Loc	L.29.900
Lotus II	L.49.900

500 cc Motoma....59000
688 Subattack.....49900
A-10 Tank Killer...79900
A.D.S.....29900
Armour Geddon...49900
Atomino.....49900
Back to Future 3..29900
B.A.T.....59900
Battlechess.....59900
Centurion.....59000
Champion Driver .49900
Chuck Yeager's...59900
Cohort.....49900
Damocless.....49900
Damocless Miss .24000
Darckman.....29900
Double Bil.....59900
Dragon Fighter 49900
Dragon's Lair 2 99900
Duck Tales.....49900
Dungeon Master..49900
Eye of beolder.....69900
F1 Gp Circuit.....29900
F15 Strike E. II....79900
F19 Stealth F.....69900
F29 Retaliator.....49900
Final Flght.....29900
Flight of Intruder.....
Formula 1 3D.....49900
Full Metal Planet. 49900
Geisha.....59900
Gengis Khan.....59900
Gods.....49900
Golden AXE.....49900
GP Tennis M. 49900
Harpoon.....59000
Heroes Quest.....89900
Hunter.....49900
I Play 3D Soccer..59900
Imperium.....49900
Ishido.....59900

Kick Off 2.....29900
last Battle.....49000
Last Ninja 3 .....
Lemmings.....49900
Life & Death.....49900
Lotus Turbo.....49900
Lupo Alberto.....29900
Mancheste Unit.....49900
Metal Master.....59900
Merchants Colony49900
Mercs.....29900
Mig 29 Superfulc. 69900
Monkey Island.....69000
Murder In Space..59000
NAM 1975.....49900
Navy Seals.....29900
Out Run Europe ..29900
Panza Kick Box. ..29900
PGA Tour Golf.....59900
Player Manager...49900
Power Monger.....59900
Power Up.....49900
Predator.....29900
Prehistorik.....29900
Premier Collect...49900
Pro Tennis T. 2. ..49900
Railroad Tycoon ..79900
RBI Baseball 2.....49900
Return to Europe.19900
R-Type 2.....
Rise of Dragon 69000
Robin Hood.....49900
Sega Mastermix ..49900
Shadow Dancer...29900
Silent Service 2 ...79900
Ski or Die.....49900
Super Monaco gp29900
Super Sim Pack..59900
Switchblade 2.....49900
Team Suzuki.....49900
The Bards Tale 3.69000

The Basket Man. .49900
The battle of britt. 49900
The Final Conflict 39900
The Immortal.....49000
The Punisher.....39000
The raimbow Coll.29900
The Winning 5 59900
Toki.....29900
Toyota GT 4 Rally49900
Turrican 2.....29900
TV Sport Basket ..49900
Ultima 5.....49900
UMS II.....69900
Utopia.....69900
Virtual Worlds.....49900
Wargames.....69000
Winning Tactics...19900
Wonderland.....69900
Wrath of Demon ..69900

BUDGET Games

1943.....19900
3d Pool.....19900
Arkanoid.....19900
Baal.....19900
Ballistix.....19900
Barbarian II 19900
Bat Man.....19900
Beach Volley 19900
Bionic Comman ..19900
Bubble Bobble.....19900
Calif.Games 19900
Conflict Europe ...19900
Dragon Ninja.....19900
Forgotten World ..19900
Hard Driving 19900
Indy & Last Crus. 19900
Last ninja 2.....19900
Led storm.....19900
Licence to Kill.....19900
Operation wolf.....19900

Passing shot 19900
Platoon.....19900
Predator 19900
Red Heat.....19900
Rocket Ranger ...19900
R-Type 19900
Shadow of Beast .19900
Street fighter 19900
Stryx.....19900
Super Cars.....19900
Super Hang on....19900
The new zel.story 19900
Turbo Out Run 19900
Tv Sport Football.19900
Vigilante.....19900
Violator.....19900

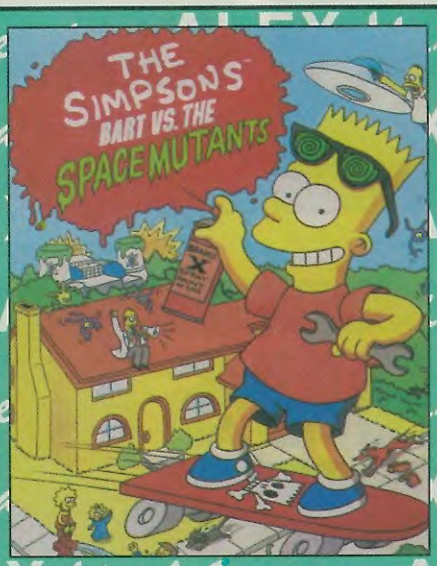
Waterloo.....19900
Wings of Fury.....19900
Xenon 2.....19900

UTILITY in Italiano

3D Construcion kit 99900
AMOS 1.2.....129000
AMOS 3D.....89000
Comic Setter.....89900
Movie Setter.....89900
Photon Paint 2.0 89900
The Animation Std...249900
Totomania.....59900
Sistema.....89000
Sistema Plus.....129000

Professionali

3 D Professional 375000
Advantage 255000
A-Max 2.....309000
A Talk 3.....129000
AC/Basic.....249000
AC/Fortlan 375000
Amiga Logo 129000
Analyze 99000
Arexx 65000
Art Dep Por.....29900
Audiomaster 3 ...125000
Audiomaster 4 ...135000
Atzec C DEV.....375000
BAD 65000
Broadcast Tit. 2 .486000
Can DO.....189000
D.Paint 4.....245000
Dos 2 Dos.....35000
Dyna CAD ...Telefonare
Draw 4d.....309000
Imagine 436000
Intro Cad plus 127000
Lattice 5.11 375000
Mac 2 Dos 127000
Maxiplan Plus 127000
Pagestream 2.1 .375000
Pen Pal.....189000
Pro video Plus ...435000
Pro video Pos....498000
Quarterback.....90000
Quarterb.Tools...115000
Scala.....498000
Sculpt 4D 620000
Sound Master 249000
Spectracolor 127000
Turbo Silver 249000
TV text Pro.....214000
Videotitler 3 D ...189000
X cad 3D.....620000



Commodore

AMIGA 500	680000
AMIGA 500 Plus	730000
AMIGA 2000	1360000
AMIGA 3000	Telefonare
CD TV	1290000
Scheda Janus AT	839000
Scheda Janus XT	61000
A 1011 Drive Esterno	189000
A 590 Hard disk	650000
1084 sp1 Monitor	455000
1950 Monitor VGA	745000
1930 Monitor VGA	610000
Mps 1230 stampante	299000
Mps 1270 stampante	299000
Mps 1550 stampante	399000

ALEX
Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

ALEX

Punti Vendita:

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino Tel.011/40.33.529

ALEX Computer 2 Nuova Apertura
Via Tripoli xxx/xx Torino Tel.011/xx.xxx.xx

ce ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail

NEO·GEO

NAM 1975
TOP PLAYER GOLF
MAGICAN LORD
NINJA COMBAT
CYBER LIP
LEAGUE BOWLING
SENGOKU BATTLE
ASO II
MAJONG
BASEBALL STAR PRO
RIDING HERO
THE SUPER SPY
JOY JOY KID

KING OF THE MONSTER
EIGHT MAN
ROBO ARMY
MAPUTION NATION ACTION
SOCCER PRAWL

NEO GEO Silver ...879000
NEO GEO Gold +Nam 75
+ 2 Joypad 990000
NEO GEO Gold +Baseball
+ 2 Joypad 990000

ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

SUPER FAMICOM

3 D GOLF AUGUSTA	159.000
ACTRAISER	149.000
AREA 88	149.000
BATTLE COMMANDER	IN USCITA
BATTLE DOGEBALL	149.000
BIG RUN	129.000
BOMBOSAL	109.000
CASTELVANIA	169.000
DARIUS TWIN	149.000
F1 GRAND PRIX	IN USCITA
F-ZERO	139.000
FINAL FANTASY	IN USCITA
FINAL FIGHT	159.000
FIRST OF THE N.STAR	IN USCITA
GANBARE BASEBALL	159.000
GANBARE LEAGUE	159.000
GOEMON	159.000
GRADIOUS III	149.000
HOLE IN ONE	149.000
HYPER ZONE	159.000
JERRY BOY	159.000
JOE & MAC	IN USCITA
LEMMINGS	IN USCITA
PILOT WINGS	139.000
POPULOUS	129.000
PRO SOCCER	159.000
RAIDEN TRAD	169.000
ROLL PLAY	169.000
SD GREAT BATTLE	129.000
SD GUNDAM 91	159.000
SHOOTING	169.000
SILVER SAGA	IN USCITA
SIM CITY	149.000
SUPER ALESTE	IN USCITA
SUPER BASEBALL	159.000
SUPER FORMAT. SOC.	IN USCITA
SUPER G. AND GHOST'S	169.000
SUPER MARIO 4	149.000
SUPER PINBALL	IN USCITA
SUPER R-TYPE	149.000
SUPER STADIUM	149.000
SUPER TENNIS	149.000
ULTRAMAN	139.000
Super Famicom CONSOLE	499.000

AREA 88

Megadrive

Megadrive U.S.A.

Air Driver	99000
Arnold Palmer G.	99000
Arrow Flash	99000
Bat Man	99000
Budokan	99000
Centurion	99000
Dick Tracy	89000
El Viento	
Fantasia	99000
Ghouls'n Gost	99000
Golden AXE 2	99000
Hellfire	99000
James Pond	89000
Joe Montana	89000
Jhon Madden	99000
Mickey Mouse	89000
Midnight Resist.	99000
NHL Hockey	99000
Populous	99000
Revenge of Shin.	99000
SONIC	99000
Stormlord	99000
Sword of Sodan	99000
Thunderforce 3	105000
Wreastle War	99000

Megadrive Japan

Bear Knuckle	99000
Darious II	79000
Final Blow	89000
Fire Munstang	89000
Galaxy force II	129000
Golden axe	79000
Gynoug	99000
KageKy	99000
Klax	69000
Kuga	135000
Mickey Mouse	79000
Out Run	99000
Phelios	69000
Rastan Saga II	79000
Shadow Dancer	79000
SONIC	99000
Spaceship Gomo.	99000
Strider	89000
Super air wolf	89000
Super League 91	109000
Super Monaco	99000
Super Shinobi	89000
Verytex	99000
Wardner Special	99000
Wanderboy III	79000
World cup Socc.	79000
Wreastle War	99000
Yoko Hunter	99000
Zero Wing	99000

Ms-Dos NEWS

The Simpson	L.49.900
Turtless II	L.49.900
Pit Fighters	L.29.900
San Francisco H.	L.29.900
Il Padrino	L.59.900

I tuoi Software di

NATALE

4D sport Box.....49900	F117a Night.....89900	Puzznic.....29900
688 Subattack	Fast Lane 59900	Rbi Baseball 2 59900
A 10 Tank K.....79900	Flight of intruder ...79900	Red Baron 89900
Aracnophobia 49900	Full metal Planet...38000	Robin Hood 49900
Back To Future 3..49900	Gateway 69900	Roger Rabbit.....59000
B.A.T. 59900	Geisha 59000	Search for King.....59000
Batman 29900	Gengis Skan.....69000	Silent Service 2 79900
Battle of Brittain ...49900	Gold of the Atzec..29900	Sim Heart 89990
Battle Chess 59000	Golden Axe.....49900	Sky or Die.....49000
Battle Chess 2 69000	Grand Prix Circuit.69000	S.off road race.....29900
Betraial 79900	Gunship 2000 89900	Space Quest 4.....89900
Big Business.....49900	Hard Driving 2 29900	Spirit of Excalib.....59900
Bill Eliot.....69900	Hard Nova 59000	Skull & Cross.....29900
Budocan 59900	HArt of China.....89900	Star Flight 2.....69000
California Game2 .69900	Jet Fighter 2 79900	Stormovik 59000
Chopper LHX.....109000	Imperium 49000	Stratego.....69000
Chuck Yeager 59900	Indy 500 59000	Strider 29900
Command HQ.....79900	Kick Off 2.....49900	Teenage qeen 50000
Conflict in M.....69900	King Quest 5.....99900	Tetris 59000
Dama Simulator....42000	Klax 29900	Test Drive 3 65000
Dino Wars 49900	Last battle 49000	Teenege Turtless .29900
Double Dragon 2 ..29900	Leisure Larry 3 99900	The Bards tale 3 ...69000
Drakken 59000	Lemmings.....69900	The Basket Man. ..49000
Dragon Lair 2.....99900	Life & death 2 49900	The duel 49000
Duck Tales 49900	Links add cours 49900	The Final Battle ...49900
Eye of Beholder....69900	Martian Dreams....69900	The Terminator.....69000
Elite Plus 89900	MegaFortess 59900	Tom & the ghost ...49900
Esacpe From Hell.69000	Mega Phoenix 29900	Tony la Russa B...69900
Escape From P.....29900	Monkey Island 89000	Ultima 6 59900
European S. Lea. .49900	Moon Base 79900	Ums II 79900
European S.sim....69000	Moonshine Race ..29900	Vaxine 29900
F 1 Manager.....49000	Moto GP 29900	Vietnam Gunboat .59000
F14 Tomcat 59900	Murder in Space ...59000	Welltris.....59000
F15 Strike E. 2.....89900	Nam.....59900	Wing Commander 59900
F15 Scenario.....49900	Panza Kick Box ...29900	Wing Comm. 2.....79900
F16 Combat Pilot..59900	PGA tour Golf 59000	W.C. 2 Speech 29900
F16 Falcon 69900	Populous 49000	Wirtual worlds.....49900
F16 Falcon EGA...89900	Predator 2.....29900	World at war 59900
F19 Stealth.....99900	Prehistorick.....29900	World Tour golf....45000
F29 Retalietor.....59900	Prince of Persia....29900	Wrath of Demon ...69900

ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

NOVITÀ

Acquista uno di questi 3 KIT per il tuo regalo di Natale ed avrai in omaggio una splendida tuta Commodore e un portadischi da 35 posti

Amiga KIT	MS-DOS KIT	Amiga Prof.KIT
POPULOUS ,SHANGAI S.HUEY ,BASKETBALL BASEBALL ,FOOTBALL GOLF ,MUSIC STUDIO SWORD OF TWILIGHT FERRARI F1	688 ,BATTLE CHESS EMPIRE ,PHM PEGASUS GRANDSLAM ,TOP GUN CHUCK YEAGER STAR FLEET ,W.T. GOLF NEUROMANCER	LOGISTIX ,KINDWORDS D.PAINT II ,PAINTER 3D D.PRINT ,SUPERBASE REALTIME SOUND PROC.
99.000	149.000	149.000
MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO	MANUALI IN ITALIANO

SIERRA Special

LEISURE SUIT LARRY 3
89900
LEISURE SUIT LARRY 5
89900
POLICE QUEST 3
89900
SPACE QUEST I VGA
89900
SPACE QUEST 4
89900
KING QUEST 5
99900

Vendita per Corrispondenza

CONSEGNA IN **24-36** ORE

CON MATERIALE IN MAGAZZINO

Per Motivi di spazio non Possiamo elencare tutto il materiale da noi commerializzato.

ALEX Mail Service ALEX Mail Service ALEX Mail Service

GAME BOY + CARTUCCIA L.169.000

ALEX Mail Service

Ordinare é Facile:

Tel.011/7731114
6 Linee Ric. Aut.

Fax.011/7731001

Posta.ALEX Computer
C.Francia 333/4 Torino

GAMEBOY

Amaz.Spiderm. ...59000
Bubble Bobble....69000
Bubble Ghost.....70000
Burai Fighter.....59000
Burger Time Lux.59000
Castelvania 2 70000
Chase HQ 69000
Days of Thunder .59000
Double Dragon...69000
Dragon's Lair 69000
Duck Tales 69000
Fist Of North S....69000
Go Go Tank.....69000
Hal Wreastling 69000
Hatris 69000
Klax.....59000
Mickey's Dang C. 69000
Motocross M. 59000
NBA All Star.....69000
Nemesis 2.....69000
Ninja Turtless.....59000
Ninja Turtless 2...75000
R-Type 69000
Tasmania Story...69000
The Punisher.....69000
The Simpson.....69000
Turrican 69000
WWF Superstar...69000

L.999.000

PC ENGINE GT
L.599.000

NEW ATARI LYNX
L.199.000

720 70000
Blockout.....60000
Blue Light. 60000
Cabal .....InUscita
Checkered F. 70000
Cips Chall. 60000
Dirty Larry .....In Uscita
ElectroCop 60000
Gates of Zen.....60000
Gauntlet 3.....70000
Geo Duel .....In Uscita
Grid Runner 60000
Klax 70000
Ms.Pacman 60000
NFL football 70000
Ninja Gaid.....70000
Pacland 60000
Paperboy.....70000
Rampage.....70000
Roadblaster 70000
Robo Squa. 60000
Rolling Thun 70000
Rygar.....70000
Scraypad D. 60000
Shangai 70000
Strider II.....In Uscita
Tokr .....In Uscita
Toods advent. 60000
Tour Cyberball.....70000
Turbo SUB 60000
Vindicators 70000
War Birds 60000
World cup Socc. ...60000

Bubble Gum Crash .....In Uscita
Dragon Egg 1.....109000
Dragon Lair CD.....118000
F 1 Circuits 89000
Final Soldier 69000
Hattlis 69000
Hit The Ice.....113000
Magical Chase.....129000
Mahjong Banira CD.....119000
Methopotamia.....109000
Might & Magic.....109000
Motoroader 49000
Neutopia II.....119000
PC Kid 2 79000
Populous.....99000
Power Eleven.....59000
Quiz Avenue 2 CD.....109000
Raiden .....In Uscita
Tenshi Nouta CD 129000
Ultra Box Vol.5 CD 89000
World Circuit 99000
World Jockey.....99000
Zero Wing CD 120000

OLTRE 10000 ARTICOLI DISPONIBILI IN MAGAZZINO

PER INFORMAZIONI ED ORDINI CHIAMACI ALLO
011-7731114

Spedizioni in contrassegno tramite **Posta** o **Corriere** su tutto il territorio nazionale.

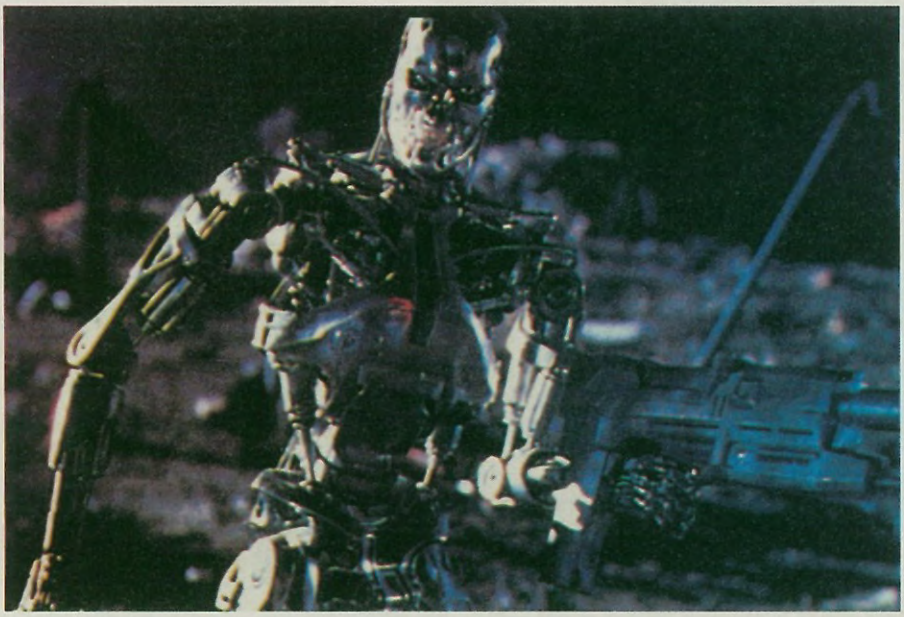
SPEDIZIONI IN 24-36 ORE IN TUTTA ITALIA

Tutti i marchi sono registrati dai legittimi propietari

ALEX Mail

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE



F/X!

Potevamo stupirvi con gli effetti speciali... e lo abbiamo fatto! Questo mese la redazione di C+VG è andata a imparare come costruirsi un mostro in cantina, fare una battaglia spaziale in tinello e diventare ricchi & famosi...

Avete già visto *Terminator 2?* No, non l'orribile videogioco, ma il film che questo mese fa il suo debutto nelle sale cinematografiche italiane. Se la risposta è affermativa, sicuramente sarete rimasti impressionati dalle trasformazioni del T-1000 e dalle visioni apocalittiche degli incubi di Sarah Connor. Beh, adesso continuate a impressionarvi: per realizzare gli effetti speciali di quel film sono stati spesi poco meno di 100 milioni di dollari, che è la cifra necessaria per comprarsi un bel pezzo del vostro paesino preferito (o, se preferite, 200 milioni di pacchetti di patatine)!

E' evidente che gli effetti speciali, che vengono definiti in gergo cinematografico *F/X*, vengono ormai considerati di massima importanza. Del resto, senza un po' di "magia" tecnologica non sarebbe mai stato possibile realizzare gran parte dei più bei film degli ultimi anni, da *Guerre Stellari* a *Blade Runner*, da *Nightmare* a *Bad Taste.*
Addirittura, oggi si ricorre ad effetti speciali sin trppo spesso. Per modificare leggermente il colore del cielo nella pubblicità del Martini, ad esempio, o per far sembrare più appetitosi i cibi surgelati negli spot, dove sono sostituiti da repliche "più che perfette" degli originali.

Quello che nessuno potrebbe mai sospettare, però, è la possibilità di realizzare ottime illusioni anche nella comodità di casa propria.
Naturalmente non si può pretendere di costruire un T-800 con gli scarti del vecchio Meccano del vostro fratellino, né di realizzare orrendi mostri a partire dallo sformato di spinaci della mamma, ma con un po' di pratica...

Ad esempio, dalla provincia di Firenze ci hanno contattato due ragazzi appassionati di make-up (realizzazione di maschere e protesi varie): le foto di queste pagine documentano piuttosto

nell'utilizzo del lattice di gomma - un materiale relativamente economico che viene modellato con un sistema simile a quello dello stampaggio a cera persa. Si possono tuttavia realizzare illusioni convincenti in molti modi diversi: fotograficamente, con l'ausilio della meccanica, della chimica, dell'elettronica o della computergrafica.

In ogni caso, è fondamentale avere molta voglia di sperimentare: a volte si ottengono risultati imprevisti di grande effetto.

Come questi ragazzi, che grazie alle loro creature sono riusciti a farsi conoscere da molte persone - e a lavorare per il teatro e presto per il cinema. E se non è un effetto speciale questo...

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!!!

CONTATTI SPECIALI

Se siete interessati a realizzare qualcosa nel campo degli effetti speciali, la prima cosa da fare è consultare le riviste:

Gorezone, Fangoria, Cinefex, Starlog e **Cinefantastique.**

Le prime due sono pubblicate anche in italiano, l'ultima è francese e le altre americane. Le testate straniere si possono trovare nelle librerie specializzate e nelle edicole che forniscono un servizio d'importazione.

Se poi volete contattare gli autori di queste foto potete scrivere a:

Francesco Ciampi,
V. G. Marconi 10,
50058 Signa (FI)

dettagliatamente le loro opere. Avreste mai detto che sono state realizzate con mezzi piutosto artigianali e una spesa inferiore a 100mila lire?

Il trucco per realizzare effetti di qualità professionale sta sicuramente in una buona preparazione artistica: specialmente nel campo del make-up è indispensabile la conoscenza del disegno e della scultura. Una volta stabilito cosa realizzare, poi, bisogna capire *come* ottenerlo. In questa fase è necessario innanzitutto documentarsi su libri e riviste - spesso di produzione americana - per assimilare le tecniche dei professionisti. Il passo successivo diventa quindi scoprire con molta pratica e molti esperimenti come raggiungere gli stessi risultati con materiali più poveri e semplici da lavorare.

I ragazzi che ci hanno inviato queste foto sono degli specialisti

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

ANDREA "BABBO NATALE" FATTORI

CARO BABBO NATALE.....

Anche quest anno il Natale è alle porte, assieme all'eterno problema dei regali; ore intere passate a girare per i negozi alla ricerca di qualcosa di simpatico e diverso per poi finire, la maggior parte delle volte, col comprare le solite cose.

Proprio per evitarvi una simile fine, ho deciso di usare lo spazio di questo mese per descrivere i giochi di ruolo e da tavolo italiani più interessanti. Vediamo dunque cosa ci propongono le varie ditte:

BLACK OUT:

Questa casa modenese, che ha il merito di essere stata la prima in Italia a produrre e non solo tradurre un Gioco di Ruolo, offre tre prodotti principali: *I Signori del Chaos, Holocaust* e *I Figli dell'Olocausto.* Si tratta di giochi che hanno avuto molteplici critiche contrastanti e, personalmente, non posso che consigliarvi di provarli prima di acquistarli.

DAS:

Visto il grande successo ottenuto da *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, la casa editrice fiorentina ha dato il via ad una massiccia produzione di espansioni. Prima tra tutti il modulo *Alta Società*, composto da due avventure e ambientato tra la gente "bene" di Londra, in cui un giusto mix di terrore "normale" e paranormale porta a risultati eccellenti.

Altro modulo, di qualità non certo inferiore, è *Richiamo dall'Inferno*, costituito da tre episodi ambientati in Italia.

Indispensabile lo *schermo dell'arbitro*, insieme al quale viene venduta una stupenda avventura in perfetto stile dylaniato.

Sono intanto confermate le voci secondo cui *Il Gioco di Ruolo di Martin Mystère* dovrebbe essere ultimato per aprile '92, proprio in coincidenza dell'anniversario di questo eroe dei fumetti. Quello che non appare ancora chiaro, piuttosto, è se si tratterà di un' espansione delle regole di Dylan o di qualcosa di totalmente indipendente. Chi vivrà vedrà!

EDITRICE GIOCHI:

L'E.G. oltre a riproporre il classico e intramontabile *Dungeons & Dragons* con tutte le relative espansioni, offre quest anno tre principali novità: lo stupendo gioco di fantasia e abilità *Visual Game*, di cui abbiamo già parlato abbondantemente nel numero di settembre, un'elegante versione tascabile dello Scarabeo, lo*Scarabeo Club,* e l'ultimo arrivato *Colombo*, in cui da due a quattro partecipanti si affrontano in un'appassionante sfida alla ricerca delle coste americane. Ovviamente creato per celebrare il cinquecentenario della scoperta di Cristoforo Colombo, verrà messo in vendita in anteprima sotto le festività natalizie.

E.ELLE:

Mentre continua la produzione dei Librigioco delle famosissime serie di *Lupo Solitario, Oberon, Alla Corte di Re Artù, Sherlock Holmes* e *Advanced Dungeons & Dragons,* la E.Elle propone oggi quattro nuove collane: la prima, *Partita a Quattro*, è appunto composta da 4 volumi, ciascuno dei quali rappresenta un diverso personaggio (mago, cavaliere, fata e gnomo). La grande novità è che questi possono essere giocati singolarmente oppure in gruppo; un'idea originale che vale la pena di provare!!

▲ Andrea alle prese con il materiale natalizio

Per i fedelissimi di J.R.R.Tolkien arriva invece una serie dedicata a *La Terra di Mezzo.* I primi due episodi saranno intitolati *Una Spia a Isengard* e *Tradimento.*

Le ultime due collane sono infine dedicate, rispettivamente, al grande *Robin Hood* e a un valente guerriero *Ninja.*

Per quanto riguarda invece i giochi di ruolo veri e propri, la E.Elle offre il famoso *Uno Sguardo nel Buio*, basico e avanzato, il semplice *Kata Kumbas*, il primo ambientato in un'Italia Fantasy, il dettagliato ma complesso *Holmes & Co.* e l'ultimo nato *I Cavalieri del Tempio*, per il quale è da poco disponibile la prima avventura, *La Veridica Historia di Cristobal Colon.*

MATTEL:

Quattro sono i prodotti di punta di questa grande casa per il 1992, tutti giochi da tavolo estremamente appassionanti. Il primo, *No Panic*, é un gioco di associazione di idee in cui i partecipanti devono riuscire a mantenere la calma sotto lo snervante suono del cronometro. Vincono coloro che riescono a indovinare il pensiero del proprio compagno di squadra nel minor tempo possibile. Molto divertente da giocare in gruppo.

Decisamente più tranquillo è invece *Lancelot*, il gioco basato sulle antiche e nobili regole della cavalleria in cui bisogna dare prova di grande abilità strategica su una plancia simil-

scacchistica.

Meno complesso ma sicuramente più appassionante è *Café International*, in cui si devono "fare accomodare" i rappresentanti di 12 diverse nazioni intorno ai tavoli di un affollato locale, il tutto rispettando le sacre regole del galateo (ad ogni tavolo ci devono essere almeno un uomo e una donna); un fortunato incontro di fortuna, strategia e colpo d'occhio.

Ultimo prodotto troviamo M*andarin*, un gioco di abilità e fortuna basato sull'oroscopo cinese, decisamente molto divertente grazie alla sua enorme giocabilità. Non posso che consigliarlo a tutti coloro che vogliono passare allegre serate in compagnia.

M.B.:

Distributrice per l'Italia del colosso mondiale Hasbro, che ha recentemente acquistato il controllo definitivo della Tonka (quelli di *Trivial Pursuit*, per intenderci) con un operazione finanziaria di circa 500 milioni di dollari, la M.B. presenta quattro prodotti per questo Natale.

Per quanto riguarda primi due, i famosissimi Heroquest e Starquest, credo che tutti voi li conosciate; ambientati rispettivamente in un mondo fantasy e in uno futuristico, questi due boardgame offrono un primo, dolce approccio al gioco di ruolo vero e proprio. E' proprio dal grande successo ottenuto da *Heroquest* che nascono *La Rocca di Kellar* e *Il Ritorno del Signore Degli Stregoni,* due espansioni che arricchiscono la struttura del gioco base. Anche se questa serie viene spesso "snobbata" dai veterani del gioco di ruolo, è l'ideale per chi si trova ancora agli inizi.

RIPA:

Da parte di questa casa che detiene i diritti della famosissima ditta inglese *Games Workshop* (chi non la conosce è un sacripante), sono presenti sul mercato italiano due interessantissimi prodotti.

Il prmo è *Talisman*, uno dei Board Game ad ambientazione fantasy più diffusi nel mondo, molto giocabile e avvincente.

▼ **Direttamente da *Ars Magica*...**

L'altro è invece *Advanced Heroquest,* che compensa la grande semplicità del gioco basico grazie a un sistema di regole estremamente curato che lo rende molto più simile a un Gioco di Ruolo di quanto non fosse il suo predecessore.

Entrambi i prodotti sono caldamente raccomandati e, probabilmente, verrà loro dedicato maggiore spazio in uno dei prossimi numeri.

SINTAGMA:

Grande novità in arrivo dalla casa editrice della rivista *Rune*: dovrebbe uscire proprio in questo periodo la traduzione italiana del famoso gioco di ruolo fantasy *Ars Magica*.

Come suggerisce lo stesso nome, questo originale prodotto ambientato nella cosidetta Europa Mitica, un Europa medioevale popolata da esseri mitologici, è totalmente incentrato sulla magia.

Ovvia consueguenza è che i maghi, pur essendo pochi, siano gli esseri più potenti. Molta attenzione è stata rivolta al background di questo mondo, in modo tale da ricreare il più fedelmente possibile l'atmosfera cupa del nostro Medio Evo. Consigliabile soprattutto a coloro che sono già esperti nell'ambito dei giochi di ruolo, vista una certa complessità delle regole.

STRATELIBRI:

Ed eccoci infine alla piccola ma instancabile casa milanese.

Per tutti gli appassionati di Tolkien, oltre alle regole de *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* (*Girsa*, per gli amici) e all'indispensabile schermo del Custode, sono già disponibili ben (indovinate quanti?) quattro moduli ambientati nella fantastica Terra di Mezzo.

Il primo, I C*ancelli di Mordor*, costituito da tre avventure, vi porterà ad affrontare un'insolita quanto pericolosa banda di orchi proprio alle porte della terra del Nemico. Buona la qualità, soprattutto nelle ultime due storie.

Diversamente strutturato è invece *Goblin Gate*, modulo geografico in cui vengono descritte le terre e le popolazioni alle pendici delle Montagne Nebbiose. A renderlo veramente interessante sono la mappa delle caverne dei Goblin e le tre avventure già pronte. Sono inoltre presenti numerosi suggerimenti per poter sviluppare nuove e avvincenti partite; decisamente da non perdere.

Ultimi nati sono, infine, *Assassini a Dol Amroth* e *Wose della Foresta Oscura*. Mentre quest ultimo,

▲ **Dopo aver provato i giochi per 120 ore di fila...**

ambientato nell'insidiosa terra del popolo noto agli uomini con il nome di Drùedain, è decisamente molto interessante e avvincente, *Assassini a Dol Amroth* è di qualità inferiore alla media dei prodotti della I.C.E..

Ambientato nella capitale della Terra dei Principi, non riesce ad approfondire in maniera sufficiente i buoni spunti delle tre avventure che lo compongono. Lo consiglio soltanto ai master con maggiore esperienza, in grado di rielaborare gli scenari proposti.

Non sono stati comunque dimenticati i numerosi lettori di Lovecraft, per i quali sono disponibili oltre alle regole de *Il Richiamo di Cthulhu* e lo schermo dell'arbitro, vari moduli d'avventura. Ultimi usciti sono *Terrore dalle Stelle*, appassionante quanto complesso, e *I Segreti del Kremlino*, tradotto per metà dalla versione inglese e realizzato in Italia per l'altra metà. Molto bello quest ultimo soprattutto per la stupenda parte grafica e la meticolosa precisione delle storie, per le quali gli uomini di Stratelibri si sono ampiamente documentati (scoprendo così che il Kremlino non era a New York come credevano).

Indispensabili poi l'*Eco di Arkham*, il giornale trimestrale dedicato a Cthulhu e il nuovo, tascabile, *Manuale dell'Investigatore*, ovvero "come non morire dopo cinque minuti di gioco".

C'è comunque di che divertirsi anche per coloro che non amano i giochi di ruolo; proprio di questi mesi è l'uscita di *Fantasy Warriors*, una battaglia tridimensionale tra eserciti fantasy molto simile al famosissimo *Warhammer*. All'interno della voluminosa scatola sono contenute ben 102 miniature di ottima qualità, di cui 51 nani e 51 orchi.

Per quanto riguarda il futuro, é invece prevista l'uscita della seconda edizione del gioco *Blue Max*.

Uff... con questo abbiamo terminato; so che purtroppo non sono stati trattati tutti i giochi presenti in Italia, ma visto lo spazio limitato si é resa necessaria una scelta. Inutile che vi ricordi la presenza di tutti quei giochi ormai sono entrati nella storia e sempre bellissimi: *Risiko* e *Risiko Più, Monopoli, Trivial Pursuit* e tutti gli altri. Con questo non mi resta che farvi i miei migliori AUGURI!

INTERVISTA A DYLAN DOG

Continua il nostro giro di interviste e eccoci infine ai simpaticissimi creatori de *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*. Con me c'è Alessandro Ivanoi, principale ideatore di questo ottimo prodotto nonché autore della stupenda avventura che potete trovare allegata allo schermo dell'arbitro.

Tex: Prima di tutto toglimi una curiosità; si sente spesso parlare di due ditte, la BAM e la DAS, come case editrici del Gioco *di Ruolo di Dylan Dog*. Come stanno in realtà le cose?
Alessandro: Dunque... si tratta semplicemente di un caso di spionaggio industriale a livello mondiale che coinvolge... No, scherzo, il fatto è che la DAS ha ideato e creato il gioco mentre la BAM, una casa discografica, ne ha sponsorizzato la produzione. Stiamo comunque pensando di rendere indipendente la DAS.
Tex: Immagino che tu non abbia fatto tutto il lavoro da solo. Chi sono gli altri folli creatori?
Alex: A lavorare a questo progetto eravamo in cinque : oltre a me c'erano Fabrizio Biasiolo della BAM, Chiavini, Gianni e Jacopo Garulieri. Fondamentalmente un gruppo di giocatori e casinisti incalliti.
Tex: Come mai avete pensato di creare un gioco basato sulle avventure dell'investigatore dell'incubo?
Alex: Beh, abbiamo iniziato, come la maggior parte della gente, a giocare con *Dungeons & Dragons, Cthulhu* e *MERP*. Ma poi, con il passare del tempo abbiamo cominciato a trovare sempre più cose che non ci soddisfacevano; così abbiamo pensato di creare un prodotto tutto nostro. Molti di noi erano appassionati lettori di *Dylan Dog* e sapevamo che un nome simile avrebbe sicuramente attirato i ragazzi, così...
Tex: E questa è stata la vostra prima esperienza del genere? Voglio dire, non avevate mai fatto niente di simile prima?
Alex: Non esattamente. Ricordi l'avventura impiegata nel primo torneo di Agonistika? Beh, quella l'avevamo fatta noi. Ne abbiamo anche venduto un discreto numero di copie...
Tex: Prima del torneo, immagino...
Alex: Certo, altrimenti che gusto c'era... Scherzo, ovviamente.
Tex: immagino che la creazione del *Gioco di Ruolo di Dylan Dog* vi abbia portato via molto tempo.
Alex: Circa un anno di lavoro. Più che altro siamo stati rallentati da grossi problemi.
Tex: Riguardo alla cessione dei diritti, immagino.
Alex: oh no, quella è stato uno scherzo in confronto. La vera difficoltà era quella di riuscire a portare avanti i vari incontri di lavoro senza che si trasformassero in una vera e propria baraonda. Siamo gente molto allegra e quando ci ritroviamo insieme finisce sempre che facciamo un gran casino.
Tex: Non faccio fatica a crederti. Immagino che sia stata dura, ma ne valeva la pena. Credo che possiate veramente essere fieri dei risultati che avete ottenuto. Progetti futuri?
Alex: Una bella villa su un isola tropicale, una Ferrari Testarossa, un.... Ah, intendevi per il *Gioco di Ruolo di Dylan Dog*? Beh, al momento sono già disponibili due moduli di avventura più uno incluso nello Schermo dell'Arbitro; per l'Estate del'92 saranno pronti almeno altri due moduli. Il fatto è che siamo abbastanza presi con il *Gioco di Ruolo di Martin Mystère*; vorremmo farlo uscire per aprile, in coincidenza con l'anniversario di questo grande eroe dei fumetti. Dobbiamo ancora decidere se farne un espansione delle regole già esistenti o se rifarlo da capo.
Tex: Non è che per caso volete fare anche il gioco di *Nathan Never*, adesso che vi siete lanciati?
Alex: No, quantomeno non subito. I diritti relativi a Nathan sono stati comprati addirittura prima della sua uscita, ma non da noi purtoppo. Comunque non si sa mai...

E con questo, da Firenze ho concluso. Ciao a tutti!

Dylan Dog © Sergio Bonelli Editore
Illustrazione: Piero Dell'Agnol per C+VG

DREAMLAND, LA TERRA DEI SOGNI

Ricordo che avrà inizio nei prossimi mesi la rubrica dedicata alle vostre domande e ai vostri problemi riguardo ai giochi di ruolo (e non solo quelli). Per chi volesse partecipare l'indirizzo è:

DREAMLAND, COMPUTER + VIDEOGIOCHI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
V. Pola, 9 20124 Milano

TORNEI E CONVENTION

Semifinale Nazionale del I Torneo R.P.G.A. italiano di *Dungeons & Dragons*

Per tutti gli interessati, si è svolto a ottobre il primo torneo R.P.G.A. (*Role Playing Game Association*) italiano di *Dungeons & Dragons*. Organizzato dal gruppo D. K. 8 di Milano su appalto del network Darkover e sponsorizzato - ovviamente - dall'Editrice Giochi, distributrice in Italia dei prodotti T.S.R., si è rivelato un vero e proprio successo; oltre trecentoventi gli iscritti nel solo capoluogo lombardo, per un totale di partecipanti che supera quello di ogni altro torneo precedente. Un simile risultato è stato reso possibile da una buona organizzazione e dalla presenza di Master veramente in gamba, cosa che, purtroppo, non sempre accade.

Non risulta ancora chiara invece la situazione per quanto riguarda l'R.P.G.A. italiana; mi auguro, comunque, che la faccenda sia già stata chiarita per quando leggerete questo articolo; vi terrò al corrente. Un'altra importante manifestazione si è svolta, alla fine di Settembre, a Prato; qui, oltre ad essersi tenuto il primo torneo italiano de *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, è avvenuta l'assegnazione dei premi *Comic World*, attribuito dalle più importanti fanzine ai più grandi personaggi del fumetto Made in Italy. Tra questi il giovane disegnatore Piero Dall'Agnol, il grande Sergio Bonelli e l'indimenticabile Andrea Pazienza.

E DA ULTIMO....

Da ultimo volevo segnalarvi che sullo speciale Annuario natalizio, in vendita a partire da questo mese, potrete trovare la storia del Gioco di Ruolo, come e quando è nato e tante altre notizie interessanti. Non perdetelo!!!

Softéria

Vendita per corrispondenza di Software Games per C64 - Amiga PC e compatibili - Atari ST - Spectrum - e consoles.

Per ulteriori chiarimenti telefonate al: 0922 880040

Per Pc e compatibili 3" e 5"

A801	688 Attack Sub	69.900
A802	Battle Chess	59.900
S055	Battleescapes	49.000
A807	Chuck Yeager	59.900
S053	Corporation	49.000
S054	Gettysburgh	49.000
A803	Grandslam	24.000
C176	Earl Weaver Baseball II	89.900
A805	Empire	24.000
CT09	ESS European Station Sim Meg	99.000
CE53	Mac Arthur WAR(solo5")	99.000
CI09	Merchant Colony	59.900
A804	Neuromancer	69.900
A806	Phm Pegasus	49.900
A808	Starfleet	59.900
A810	Top gun	24.000
A809	World turn golf	49.900

Per C64 Cassetta

L809	Alteread Best	9.900
S057	Battlefield	8.900
L480	Batman the movie	9.900
L311	Bubble Bobble	9.900
S060	Cavemania	8.900
L356	F. of the Year 2	9.900
S061	Hobgobin	8.900
L512	Indy e last crus.	9.900
L092	Kick Off	9.900
S058	League Challeng	8.900
L239	Outrun	9.900
L662	Tarzan Goes Ape	9.900
L518	Turrican	9.900

Per C64 disco

S043	Last Battle	25.900
S025	Manchester UnitedEurope	25.900
C009	The Cycles	29.900
C031	Stratego .	29.900

Per amiga

C019	Ancient Games	19.900
S001	Asterix	15.900
A906	Baseball	19.900
A905	Basketball	19.900
C017	Breach 2 enhanc.	49.900
A910	Ferrari F1	49.000
A907	Football	19.900
C020	Fort Apache	49.900
S091	Full Contact	19.900
A909	Golf	19.900
C120	Hard Nova	59.900
S004	Jungle Book	15.900
S008	May day Squad	15.900
A908	Music Studio	19.900
S075	P.P. Hammer	49.000
S009	Paris dakar 90	15.900
A901	Populos	49.000
A902	Promise Land	24.000
A903	Shangai	39.900
C018	Soccer Match	19.900
A904	Super Huey	19.900
A911	Sword of Twlight	39.000
S093	Thunderhawk	59.000

Nome e cognome

Indirizzo

CAP Città e Provincia

☐ Barrare la casella per la richiesta del catalogo ed allegare 750 lire in francobolli quale contributo alle spese di spedizione.

Firma

(di un genitore se minorenne)

Codice	Sup.	Titolo	Quantità	Prezzo	Importo

Alla colonna Sup. Specificare il tipo di supporto magnetico: C = Cassetta - 3 = Disco da 3"½ - 5 = Disco da 5"¼. Nessun minimo d'ordine. Pagamento contrassegno. Tutti i prezzi sono IVA compresa.

Spese di spedizione 10.000

Totale

Compilare il coupon o una sua fotocopia e spedirlo a: Softéria - corso Della Repubblica, 173 - 92029 RAVANUSA (AG)

SUL PROSSIMO NUMERO:

LE PAGINE DI C+VG AUMENTANO, E PER FESTEGGIARE CI SARA' UN ALTRO REGALO!!!

INOLTRE...

SONIC THE HEDGEHOG: SUPERVELOCITA' ANCHE SU MASTER SYSTEM!

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS: LA SAGA DI ARTHUR CONTINUA SUL SUPER FAMICOM!!!

WWF WRESTLING E TOP WRESTLING: HULK HOGAN & ULTIMATE WARRIOR ARRIVANO SUL NES E SULL'AMIGA!

GOLDEN AXE 2: L'ASCIA MAGICA TORNA SUL MEGADRIVE!

WARM-UP: FORMULA UNO ITALIANA IN POLE POSITION!!!

CLIK-CLAK: OROLOGI SVIZZERI E PUZZLE ITALIANI...

POLICE QUEST III: UN MANIACO OMICIDA PERSEGUITA IL VOSTRO PC!

... E TANTE, TANTISSIME RUBRICHE E RECENSIONI.

TRA 30 GIORNI IN EDICOLA.

GIOCATE, RAGAZZI!

HEI TERRESTRI!

Qui é Bart J. Simpsons con un comunicato importantissimo:

ALIENI SPAZIALI STANNO INVADENDO SPRINGFIELD!

E' proprio così. Un gruppo di orribili mostri, rozzi e putridi, sta creando lo scompiglio sulla Terra, con l'obiettivo di costruire un'arma per distruggere l'intero pianeta!
CHE GUAIO, NON E' VERO?
Io sono l'unico in grado di vedere gli intrusi. Sono insuperabile sul mio skate-board e ho a mia disposizione un'interminabile serie di stratagemmi per prendere in castagna questi minacciosi esseri.
E meno male che ho dalla mia parte il resto della famiglia Simpsons perché, altrimenti, con quel bell'imbusto di Nelson e quel bullo di Sideshow Bob sempre fra i piedi, non avrei certa una vita facile.
Così, se sei una persona onesta, qualcuno a cui stanno a cuore le sorti del suo pianeta, saprai fare la cosa giusta!

SALVA LA TERRA!

ACQUISTA QUESTO GIOCO E NON TE NE PENTIRAI!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
SPEC
C64
PC

ACCLAIM™ entertainment inc

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

THE COIN-OP!

IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire le loro forze e combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami®

IMAGE WORKS™ KONAMI®

LEADER DISTRIBUZIONE

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd