POSTER IN REGALO!!!

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

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

L. 5.000 (Frs.7.5)

N. 16 MAGGIO '92

LE OLIMPIADI AL BAR: COME CONQUISTARE LA MEDAGLIA D'ORO!

SPECIALE ENADA: LA FIERA DEI GIOCHI A GETTONE!

ESCLUSIVO! BOARD GAMES & GIOCHI DI RUOLO!!!

RECENSIONI PER TUTTI I FORMATI!

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIERS: IL NUOVO VIDEOGIOCO DI DUNGEONS & DRAGONS!!!

THE MANAGER: FINALMENTE NEI PANNI DEL MISTER!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SPED. ZONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERÇUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP RIDEERO

SUPERSET NINTENDO

UN'OFFERTA STREPITOSA!

Sconto 203.000 Lire

Super Set Nintendo è la nuova, fantastica configurazione per incredibili partite anche in quattro! Console con 2 JOYSTICK (lit. 237.000), 2 JOYSTICK aggiuntivi (lit. 39.000), 1 modulo per 4 giocatori (lit. 69.000), videogioco TETRIS (lit. 89.000), videogioco WORLD CUP (lit. 89.000), videogioco SUPER MARIO BROS (lit. 79.000), per un totale di lit. **602.000**, al prezzo di lancio di lit. **399.000!**

Vantaggiosissimo!

MATTEL

Nintendo®

Il potere nelle tue mani.

PUBLICIS · FCB/MAC

E' IL MOMENTO DI METTERSI IN MOTO: MUOVETEVI!
FINO AL 31/5, IN 12 RATE SENZA INTERESSI,
PIAGGIO
SI'-BRAVO-CIAO-GRILLO-VESPA 50.

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

50 GAMES - AMIGA 38
AGONY - AMIGA 28
BATTLETOADS - NES 64-65
CHUCK ROCK - C64 42
CONAN - PC ENGINE CD-ROM 61
COVER GIRL POKER - AMIGA 40
CRUISE FOR A CORPSE - AMIGA 36
DRAGON SABER - PC ENGINE 48-49
EXHAUST HEAT - SUPER FAMICOM 50
FINAL FANTASY 2 - SUPER FAMICOM 56
JACKIE CHAN ACTION KUNG FU - NES 52
KID CHAMELEON - MEGADRIVE 46
NINJA GAIDEN - PC ENGINE 51
PARODIUS - PC ENGINE 44-45
PROJECT X - AMIGA 32
RACE DRIVIN' - AMIGA 41
SOCCER BRAWL - NEO GEO 54-55
SPACE GUN - AMIGA 34
STAR TREK: THE 25th ANNIVERSARY - PC 24-25
STEEL EMPIRE - MEGADRIVE 66
STURMTRUPPEN - AMIGA 26
SUPER OFF-ROAD - SUPER FAMICOM 68-69
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES - NES 62-63
THE MANAGER - AMIGA 30-31
TITUS THE FOX - AMIGA 27
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER - PC 37
WWF - SUPER FAMICOM 72-73

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

PREVIEW 8
La Core mette in pista il suo giaguaro...

POSTA 14
Polemiche endemiche e abbonamenti roventi.

NEWS 20
La Forza scorrerà anche nel Super Famicom!

RECENSIONI COMPUTER 24
L'equipaggio dell'Enterprise sbarca sul PC...

RECENSIONI CONSOLE 62
...e il bestiario della WWF frantuma il Super Famicom!

MAGGIO 1992 N° 16

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

REDAZIONE
Simone Crosignani, Marco Auletta
Paolo Cardillo, Andrea Fattori

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Micoli, Alessandro Rasa, 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

AMMINISTRATORE DELEGATO
Peter P. Tordor

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948216

MARKETING E PROMOTION
Filippo Canavese Tel. 6948240

SEDE LEGALE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
Via Poli, 9 - 20124 Milano - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/986

UFFICIO ABBONAMENTI
via Amendola, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI)
Fax (02) 99042386
Tel. (02) 99043127-133
(hot line per informazioni sull'abbonamento)
Tel. (02) 99044204
(sottoscrizione o rinnovo dell'abbonamento)

Prezzo della rivista L. 5.000
Arretrato L. 10.000
Abbonam. (11 num.) L. 35.200
Estero L. 70.400
I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson - 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. 18693206.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zurelli, 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, Meccanica Oggi, Pc Floppy, Pc Magazine, Produttronica, Rivista PS/1, Strumenti Musicali, Watt.

CSST Consorzio Stampa Specializzata Tiratura

ARIO

PLAYMASTER 75
E' un barbatrucco!

DIVERTIMENTO PORTATILE 84
Portateli e divertitevi!

ARCADE ACTION 88
Io poligono, tu poligoni, ecc. ecc.

PINBALL WIZARD 100
Federico Croci e le sue palline d'acciaio.

FAR OUT 102
Idiozie a molla. Chi potrà resistere?

BOARD GAMES 104
Sa di dado!

A PAGINA 58-59: IL POSTER DI SOCCER BRAWL!!!

Si ringrazia Andrea Orchesi per l'illustrazione di copertina.

ANDREA "TEX" FATTORI

Lo sappiamo: non avete dormito la notte tormentati dal perché il nostro esperto di giochi non su video si facesse chiamare Tex, ma ecco svelato l'arcano. Come dimostra questa foto scattatagli di nascosto alle 6 del mattino, prima di truccarsi da bravo ragazzo Andrea è Tex Willer...

FABIO "HERR GENERAL" ROSSI

No, il multimediale despota di Computer + Videogiochi non è un fanatico militarista per davvero. Tutto sommato, però, questa ci sembrava proprio l'occasione giusta per mostrarvi il ritratto che gli ha fatto il mitico Bonvi in occasione della presentazione di Sturmtruppen - The Videogame.

MARCO "MARTIN MYSTERE" AULETTA

Non ci assomiglia per niente, non è altrettanto fornito di anticaglie e scartoffie, non è mai stato in posti strani (esclusa la redazione di C+VG) e non sa decifrare i geroglifici, PERO' è appassionato della serie di fumetti (che, per inciso, è molto meglio di *Dylan Dog*).

SIMON "PAPERINO" CROSIGNANI

Desiderio spropositato di dormire. Simon e l'eroe disneyano hanno in comune un'innata capacità di addormentarsi ovunque: su tavoli, tram, corrimano e qualunque altra superficie capiti. Oltretutto anche Simon è sempre senza una lira, quindi...

EDITORIALE

Ci sono alcune frasi a effetto che alcune persone usano senza ritegno per togliersi dai pasticci quando si trovano impelagate in discussioni troppo complesse. Fra queste ricorderete senza dubbio "Il Giappone (o la Cina, l'Italia,l'America...) è il paese delle contraddizioni", "Questo argomento è troppo complesso per essere esaminato in così poco tempo" e "Ci troviamo in un momento di transizione".

Questa volta, però, ci troviamo *davvero* in un momento particolare: il mondo dei videogiochi si sta trasformando con una velocità sorprendente. C'è la crescita dei PC da gioco, il ritorno delle console, il fenomeno dei giochi di ruolo... Tanti cambiamenti, in effetti, che l'edizione inglese di C+VG (di cui la nostra rivista detiene i diritti) è completamente cambiata.

Da parecchi mesi Computer + Videogiochi stava già utilizzando sempre meno pagine realizzate in Inghilterra - sia per una netta predilezione da parte dei nostri colleghi nei confronti delle console, sia per un modo "particolare" di gestire recensioni e preview - ma dal prossimo numero troverete una rivista completamente nuova in edicola. Abbiamo deciso infatti di non seguire le tendenze d'oltremanica, e rimaneggiare completamente il materiale proveniente dall'Inghilterra aggiungendovi camionate di contenuti tutti italiani, forti anche dell'approvazione che avete dimostrato nei confronti del lavoro della "nostra" redazione.

L'avventura di C+VG continua. Continuate a seguirci: ne vedrete delle belle.

Fabio Rossi

LE ICONE DI C+VG

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

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

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

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

VAI DI PERCENTUALE!

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

GRAFICA

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

SONORO

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

GIOCABILITA'

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

LONGEVITA'

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

I PUNTEGGI

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

GLOBALE

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

SOFTMAIL

VENDITA PER CORRISPONDENZA DAL 1984!

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

CONTINUA L'OPERAZIONE SPOT!!! Fino al 31/12/92 in ogni spedizione trovi uno SPOT ogni Lit. 50.000 di spesa. Con soli 10 SPOT puoi ricevere la splendida maglietta SoftMail ed un buono sconto eccezionale!!

GAMEBOY™

ADVENTURE ISLAND 64.000
ASTEROIDS 59.000
ATOMIC PUNK 59.000
BATTLETOADS 64.000
BEETLEJUICE 64.000
BLASTER MASTER BOY 64.000
BUGS BUNNY 2 ....64.000
CASTLEVANIA II: BELMONT REV. 69.000
CHESSMASTER 64.000
CHOPLIFTER II 59.000
DAYS OF THUNDER 69.000
DOUBLE DRAGON II 64.000
DOUBLE DRIBBLE 5 ON 5 ....64.000
DRAGON'S LAIR 59.000
DUCK TALES 59.000
ELEVATOR ACTION 59.000
FACE BALL 2000 ....64.000
FASTRACK (B.ELLIOTT-NASCAR) 64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE 95.000
FANTASTICO ACTION/RPG DA 2MB CON MANUALE DI 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
FINAL FANTASY LEGEND 69.000
FINAL FANTASY LEGEND II 95.000
FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DI 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL GIOCO!
FIST OF THE NORTH STAR 54.000
F1 RACE 75.000
CON ADATTATORE PER 4 GIOCATORI
GAUNTLET II 59.000
GRADIUS (NEMESIS 2) 64.000
GREMLINS II 64.000
KUNG FU HEROES (JAPAN) 39.000
MARBLE MADNESS 64.000
MARU'S MISSION 54.000
MEGAMAN 2 ....64.000
MERCENARY FORCE 59.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS 64.000
NAVY SEALS 59.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL 59.000
NFL FOOTBALL 59.000
NOBUNAGA'S AMBITION (STRAT) 79.000
PACMAN 59.000
PENGUIN WARS 59.000
PRINCE OF PERSIA 64.000
R-TYPE 59.000
RC PRO AM 59.000
ROBOCOP 2 ....64.000
ROGER RABBIT 64.000
SNEAKY SNAKES 59.000
SNOOPY (JAPAN) 39.000
SNOW BROTHERS 64.000
STAR TREK 69.000
SUPER MARIOLAND 59.000
THE ADDAMS FAMILY 59.000
THE PUNISHER 64.000
THE SIMPSONS 69.000
TURRICAN 59.000
TURTLES II (VERS. DA 2MB) 85.000
WWF SUPERSTARS 59.000

ACCESSORI GAMEBOY™

AMPLIFIERS (CASSE STEREO) 39.000
CARRY ALL (VALIGETTA) 39.000
DOCS CLEANING KIT 25.000
KIT DI PULIZIA
DOCS PROTECTOR (VALIGETTA) 39.000
GAMELIGHT/MAGNIFIER 55.000
LUCE + LENTE D'INGRANDIMENTO IN OFFERTA!
HIP BAG (CINTURA/VALIGETTA) 39.000
HOLSTER (FONDINA) 29.000
MAGNIFIER 29.000

MEGADRIVE™

ABRAMS BATTLE TANK 115.000
ACTION REPLAY 145.000
BATMAN 115.000
BUDHOKAN 105.000
DOUBLE DRAGON ....TEL.
FAERY TALE ADVENTURE 99.000
FORGOTTEN WORLDS 99.000
F-22 INTERCEPTOR 115.000
HARDBALL (8 MEGA/2 GIOCATORI) 70.000
LAST BATTLE 99.000
M.DITKA FOOTBALL (8 MEGA/2 GIOC.) 89.000
ONSLAUGHT 70.000
OUTRUN 99.000
PACMANIA 105.000
PAT RILEY BASKETBALL 105.000
PGA TOUR GOLF 115.000
PHANTASY STAR III 150.000
SHADOW OF THE BEAST (8 MEGA) 115.000
STAR CONTROL (IN MEGA/2 GIOCATORI) 89000
STREETS OF RAGE 115.000
SWORD OF SODAN 99.000

TURRICAN 89.000
WINTER CHALLENGE 89.000

LYNX™

BORSA TRASPORTO 31.600
PER L'LYNX™, TUTTI GLI ACCESS. E FINO A 16 GIOCHI!!
PACLAND 80.000
TOKI 80.000
XYBOTS 80.000

GAMEGEAR™

DELUXE CARRY CASE 45.000
VALIGETTA PER GAMEGEAR™, BATTERY PACK, ADATTATORE AUTO, TV TUNER E FINO A 12 GIOCHI!!!
DONALD DUCK 89.000
MASTER GEAR ADAPTER 89.000
POTRAI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTER SYSTEM™ SUL GAMEGEAR™!!!

ESPERIENZA E PROFESSIONALITÀ: ECCO I VANTAGGI CHE SOLO SOFTMAIL TI GARANTISCE

- Servizio telefonico completo ed accurato
- Tutti i prodotti sono rigorosamente originali
- Spedizione entro 24 ore (con merce a magazzino)
- Pagamenti anche tramite le più diffuse carte di credito
- Addebito sulla carta di credito solo all'atto della spedizione
- Su richiesta, spedizioni espresso o con corriere UPS
- Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA
- Catalogo gratuito a tutti i clienti
- L'esclusivo "First Class" (magazine di informazioni, offerte ecc.) gratuito con ogni spedizione
- Orario: dal lunedì al venerdì 9-13 e 14-18

AMIGA™

ADATTATORE JOYSTICKS ANALOGICI 39.000
ADD: GATEWAY TO SAVAGE FR. ....TEL.
ADD:LEGEND OF D.MOON EYE 2 ....TEL.
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO) 59.000
AMOS 99.000
AMOS COMPILER 69.000
AMOS 3D 79.000
AMOS PUBLIC DOMAIN ....TEL.
A10 TANK KILLER 1.5 ....89.900
A320 AIRBUS 99.000
BIRDS OF PREY * 69.900
CASTLES * ....TEL.
CASTLES OF DR. BRAIN 89.900
CRUISE FOR A CORPSE * 59.900
DELUXE PAINT IV * 189.000
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS * 59.000
GRAND PRIX 79.900
HARPOON BATTLESET #4 ....TEL.
HEART OF CHINA 89.900
HEIMDALL * 69.000
KING QUEST V (ITALIANO) * 99.900
LEISURE SUIT LARRY 5 ....89.900
LORD OF THE RINGS * 59.900
MONKEY ISLAND 2 * ....TEL.
POLICE QUEST 3 ....89.900
RED BARON 89.900
SCENERY DISK #12 (FLIGHT SIM.) 49.000
SHADOWLANDS 59.900
SISTHEMA II * (1MB/TOTOCALCIO) 89.000
SISTHEMA II+ * (1MB/TOTOCALCIO) 159.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE 79.900
SPACE QUEST 4 ....89.900
STRIKEFLEET * 59.900
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
TOP WRESTLING * 49.000
ULTIMA VI 69.900
WILLI BEAMISH 89.900
WING COMMANDER ....TEL.

CDTV™

ADVANCED MILITARY SYSTEM 59.000
SPIRIT OF EXCALIBUR 99.000
SUPER GAMES PACK (5 GIOCHI) 60.000
WRATH OF THE DEMONS 79.000

HINT BOOKS

AIR COMBAT STRATEGIES 45.000
CASTLES OF DR. BRAIN 20.000
HARPOON BATTLEBOOK 35.000
HEART OF CHINA 25.000
LEGEND OF DARKMOON 20.000

MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°) 39.000
MIGHT & MAGIC III 35.000
POLICE QUEST 3 ....20.000
QUEST FOR CLUES IV 48.000
WING COMMANDER 1&2 ....59.000

PC IBM™

ADD:LEGEND OF D.MOON EYE 2 ....69.900
ADD:TREASURE OF SAVAGE FR. 79.900
AH73 THUNDERHAWK (SOLO 3,5") 69.000
CIVILIZATION 99.900
CONQUEST OF LONGBOW 99.900
DATA DISKS: LUFTWAFFE, CASTLES ....TEL.
ECOQUEST I 99.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) * 69.000
FALCON 3.0 ....99.900
FEMME FATALE (VM18) 69.000
FLIGHT PLANNER 75.000
GREAT BRITAIN SCENERY F.S. 99.000
HARPOON BATTLESET #4 (SOLO 5,25") 55.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD/VGA) 89.900
LES MANLEY LOST IN L.A. (HD) 69.000
MIDWINTER II 119.900
MIGHT & MAGIC III 99.000
MIKE DITKA'S FOOTBALL (HD) 59.000
MONKEY ISLAND 2 * 79.900
OMAR SHARIF ON BRIDGE 89.000
PATTON STRIKES BACK 99.000
PENTHOUSE J. (VM 18) 69.000
POLICE QUEST III (HD/VGA) 99.900
SEX OLYMPICS (VM 18) 65.000
SIM ANT 99.900
SISTHEMA PLUS * 169.000
TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMPA DIRETTA SU SCHEDINA
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18) 69.000
S.G.A. FOR FLIGHT SIM 4.0 ....75.000
STAR TREK: 25TH ANNIV. 79.900
TAKING OF BEVERLY HILLS 69.000
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
TEST DRIVE III 65.000
THE ANIMATION STUDIO (SOLO 3,5") 199.000
THE LOST ADMIRAL 89.000
THE PERFECT GENERAL 89.000
THE PERFECT GENERAL DATA DISK 59.000
TURTLES II 49.900
ULTIMA UNDERWORLD ....TEL.
ULTIMA VII ....TEL.
UMS 2 PLANET EDITOR 69.000
UNCHARTED WATERS 99.000
WILLY BEAMISH (HD) 99.900
WING COMMANDER 2 (HD) 79.900
SPECIAL OPERATIONS (HD) 59.000
SPEECH ACCESSORY PACK (HD) 29.000
WINTER CHALLENGE (HD) 59.000
WRATH OF THE DEMONS 69.900

CD ROM PER PC IBM™

MIDWINTER + GUNSHIP 160.000
MIG 29 + MIG 29 SUPER 160.000
M1 TANK PLATOON 160.000
ULTIMA VI + WING COMMANDER 170.000
WING COMM. + MISSIONS 1&2 ....170.000

ESCLUSIVA SOFTMAIL

Rise of the Dragon • Heart of China
Space Quest IV • Larry 5 • Police Q. 3
OGNI PROGRAMMA + HINT BOOK
A SOLE LIT. 99.000
specificare AMIGA™ o PC IBM™
(offerta valida fino al 15/6/92)

FAVOLOSO CATALOGO A COLORI GRATUITO DEDICATO ALLE CONSOLLE PORTATILI

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.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (originale) di versamento in C/C Postale n°12810222 intestato a LAGO

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

N° della Carta di Credito — Scadenza

SPEDIZIONE ENTRO 24 ORE!!!
Per tutti i prodotti in magazzino

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

PRE VIEW

JAGU

Gli autori di un paio dei più recenti successi per Amiga - tipo il simulatore di elicottero *Thunderhawk* e il gioco di ruolo in 3D *Heimdall* - sono partiti in quarta con la realizzazione di un gioco che dovrebbe completare una favolosa trilogia. Se i nomi significano qualcosa, non ci dovrebbero essere problemi: i ragazzi della Core hanno acquistato i diritti del nome e dell'immagine della Jaguar! Qualcuno ha già pensato bene di fare uno "scoop" presentando le foto di una pre-pre-pre-prerelase del gioco, ma solo Computer + Videogiochi ha potuto provare in anteprima assoluta il VERO *Jaguar XJ220*!!! Leggete qui...

Quella sfilza di F40 è poco più di una mandria di Prinz ▼ in confronto alla 220 - spazzatele via!

▼ Un sorpassino pulito pulito...

MIA!

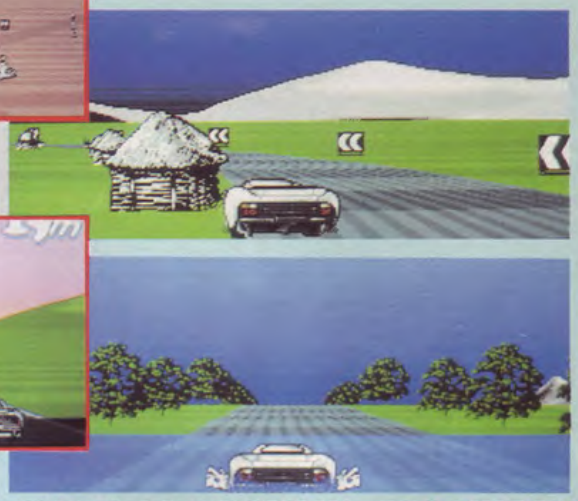
Se l'italico orgoglio riserva nel cuore di tutti noi un posto di riguardo per la Ferrari, i più prosaici dati oggettivi assicurano che la più veloce auto di serie mai prodotta è proprio la Jaguar XJ220. La sigla indica infatti la velocità massima di 220 miglia orarie (352 Km/h!), che la rendono un sogno su quattro ruote. Se volete comprarla, cominciate a mettere da parte i risparmi: il modello base costa 900.000.000 (argh!), e oltretutto bisogna prima trovarne uno, visto che ne sono stati prodotti solo 350 esemplari! Tutto sommato, forse è meglio comprare il videogioco...

▲ Uhm... Una corsia tutta libera...

JAR XJ220

PRE VIEW

▲ Che è quell'affare?



Tze! Una squallida Porsche 959! ▲

E DOPO LA GREMLIN, FREGHIAMO LA MICROPROSE!

Alla Core hanno deciso di spremere fino all'osso la licenza Jaguar:, stanno già lavorando a un gioco basato sulla Jaguar Le Mans e ispirato a *Formula One Grand Prix* della Microprose! A proposito: dovreste trovare l'unica, vera recensione della versione ufficiale di *Jaguar XJ220* sul prossimo numero di C+VG! Chi vincerà il confronto con *Lotus 2*?

PIU' FORTE, PIU' VELOCE...

Jaguar XJ220 avrà anche trenta livelli diversi, ma continua ad assomigliare parecchio al miticissimo gioco di guida - *Lotus Esprit Turbo Challenge 2*. Alla Core ne hanno ripreso le parti migliori e hanno aggiunto materiale in più. Inoltre, il loro scopo dichiarato è di far correre la XJ220 più veloce della Lotus - un'impresa davvero titanica! La preview ufficiale che è arrivata nei nostri uffici, in effetti, aveva un sacco di oggetti sullo scenario, ma schizzava ben di più di *Lotus 2*!!!

JAGUAR XJ220	
CORE	
VERSIONE	DATA
AMIGA	MAGGIO

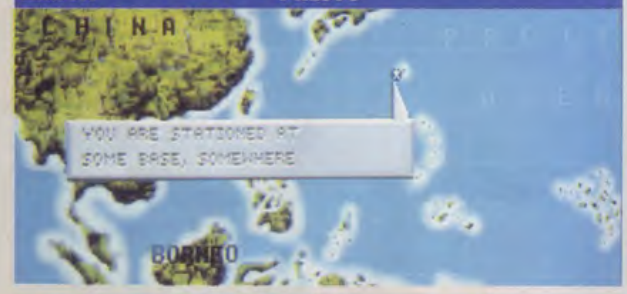
Esclusiva! La C+VGMobile disegnata da un lettore inglese imbecille! E secondo voi com'è quella vera?

PRE VIEW

DYNAMIX

Che cos'è che è blu e si splatta in mare con una bella esplosione? E' un aereo americano dopo che lo ho tirato giù con il mio Zero! Il nuovo simulatore di volo della Dynamix è ambientato nel Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale mentre la battaglia infuria tra il Giappone e l'America. Potrete scegliere una qualsiasi delle due fazioni e poi via! Su nell'aria a sforacchiare i cattivi. Si tratta più o meno del seguito di *Red Baron*, visto che è stato programmato dalla stessa gente e tratta più o meno la stessa cosa, ma la grafica è molto migliorata, c'è più dettaglio e come al solito ci vorrà un computer "più veloce". Ci sono tonnellate di missioni, e l'area da coprire è incredibilmente vasta! Anche se il gioco è molto accurato e realistico, non è assolutamente un mattone da giocare e vi assicuriamo che rimpinzare di piombo il caccia di turno facendo il rumore del motore con la bocca non è mai stato così divertente - non ci resta che aspettare!

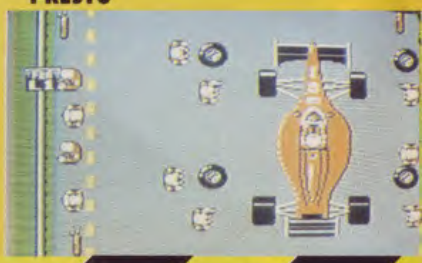
VERSIONE	DATA
PC	PRESTO
AMIGA	PRESTO



FERRARI FORMULA ONE ACCLAIM

VERSIONE	DATA
NES	PRESTO

Chiedete a una persona qualsiasi quale sia la sua macchina preferita e nove su dieci vi risponderà Ferrari (il decimo è Alesi o Capelli, a seconda). La Acclaim ha deciso di sfruttare questa popolarità e ha prodotto un gioco ispirato alla più veloce di tutte, la versione Formula 1. Sarà programmato dai tizi della System 3, che tra le altre cose ci hanno seppellito sotto giochi orientaleggianti come, *The Last Ninja* e *International Karate*. Questo "nuovo prodotto" rispecchia molto lo stile del preistorico *Pole Position*, così non aspettatevi grandi cose. Tra i vari particolari, segnaliamo la possibilità di fermarsi ai box e di comunicare via radio con il team - e niente più.



PS/1 IBM. CINQUE MINUTI E GIOCHI, STUDI, LAVORI.

PS/1 IBM.
Solo presso i Concessionari e i Rivenditori PS/1 IBM, ad un prezzo che nemmeno immagini.

Trovare il PS/1 è facile come imparare ad usarlo: i Concessionari IBM e i Rivenditori PS/1 IBM ti aspettano per fartelo provare e dirti quanti vantaggi ti offre. Una capillare rete di vendita e di consulenza è sempre al tuo servizio per darti tutte le informazioni necessarie e guidarti nella scelta. Perchè con un PS/1 hai tutta l'affidabilità e l'esperienza IBM. E se acquisti il tuo PS/1 IBM, oltre all'assistenza software 24 ore su 24, potrai contare su un altro validissimo aiuto: la "RIVISTA PS/1", del Gruppo Editoriale Jackson tutti i mesi in edicola. Se vuoi saperne di più e conoscere il prezzo del PS/1, chiama il numero verde. Avrai l'indirizzo del Rivenditore PS/1 più vicino e tante altre notizie utili.

NUMERO VERDE 1678-23033

IBM

PS/1 IBM. Cinque minuti e sei già all'opera.

Con il PS/1 porti a casa un grande amico: puoi giocare con i più entusiasmanti videogames, puoi suonare, studiare e utilizzare con estrema facilità una quantità di programmi per coltivare i tuoi hobby e sviluppare il business, ma... attento potrebbe piacere anche a mamma e papà.

PREVIEW

Lurch, Gomez, Zio Fester, Morticia, Mercoledì, Pugsley, la Nonna e la mirabolante Mano! Sono i membri principali della mitica Famiglia Addams, e stanno per apparire nei vari formati a 16-bit. La migliore e più importante versione è quella per il Super Nintendo. Il gioco è realizzato direttamente da alcuni programmatori interni della Ocean e i risultati fino ad ora - abbiamo visto una versione semi-definitiva - sono a dir poco soddisfacenti. Il giocatore controlla Gomez mentre vaga per la casa, alla ricerca dei vari membri della famiglia che, abbastanza logicamente, deve ritrovare. Lurch è l'unico rimasto ed è troppo depresso per darvi una mano: sta semplicemente seduto al suo clavicembalo a suonare la stessa musichetta milioni di volte (come nel telefilm). Il gioco in sostanza è un platform game di proporzioni immense e prende alcune idee da *Mario* e *Sonic*, aggiungendo nel frattempo qualcosa di suo. Il risultato è un veloce, giocabile ed elegante platform con un sacco di bonus nascosti e stanze segrete, con una colonna sonora davvero azzeccata e degli effetti interessanti. Sembra che la versione definitiva sarà decisamente grande, visto che sono previste più di cento schermate diverse! La versione per Super Nintendo ha un sacco di sprite sullo schermo - e non rallenta - mentre la versione Amiga dovrebbe essere identica eccetto l'eccellente parallasse. Con un sistema di password per continuare da dove il gioco era stato interrotto e una delle migliori grafiche mai viste sul Super NES, dovrebbe essere davvero un gioco terrificante!

VERSIONE	DATA
AMIGA	PRESTO
SUPER NES	PRESTO

The Electronic Ant Colony

SIMANT™

Dopo lo strepitoso successo di SimEarth™ ecco un altro nuovo strabiliante gioco!

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Formiche. Hai condiviso il tuo cibo la tua casa e il tuo pianeta con loro. Le hai calpestate, le hai sterminate con l'insetticida e le hai maledette.
Ora tu puoi essere una di loro.

AMIGA E PC

LEADER DISTRIBUZIONE

ocean

MAXIS

Bentornati all'unica, inimitabile, megafantastica edizione mensile di Mailbag, il Posto della Posta di Computer + Videogiochi! Qui vengono pubblicate le vostre lettere (o almeno alcuni stralci), e le più interessanti a volte riescono addirittura a far vincere un abbonamento omaggio all'autore. Se volete tentare la sorte - o avete qualche domanda, commento o richiesta da fare - scrivete pure a:

C+VG Mailbag, c/o Gruppo Editoriale Jackson - Via Pola 9, 20124 Milano

QUANNO CE VO' CE VO'

Caro Fabio,

Siamo due lettori assidui di C+VG.

Abbiamo scelto la tua rivista in quanto la riteniamo la più seria e la più adatta per il nostro problema. Innanzitutto devi sapere che abitiamo in una città estremamente regredita e non adeguata alle necessità di un qualsiasi ragazzo (a volte la targa BL, quella della nostra città, viene scambiata con quella di BETLEMME!). Anzi, siamo sicurissimi che nessuno di voi in redazione conosce la posizione geografica di questa città, se non è una bestemmia chiamarla così.

Ma cominciamo dall'inizio: circa un anno fa, poco dopo l'acquisto di un Amiga 500, il nostro intento era quello di acquistare unicamente giochi originali e di non farci trasportare dalla pirateria. Purtroppo, in tutta la provincia ci sono solo due rivenditori: tutti e due hanno disponibili solo tre o quattro giochi originali; d'altra parte dopo averli ordinati bisogna attendere almeno cinque mesi.

Per questo, per i nostri acquisti ci rivolgemmo alla Lago Soft Mail, da tutti considerata la migliore società per la distribuzione di software. Quindi ordinammo parecchi giochi fra cui alcuni arrivarono dopo circa due mesi e degli altri non se ne seppe più nulla. Solo poco tempo fa ce ne è pervenuta una parte tra cui figuravano giochi obsoleti e ormai troppo preistorici per interessare chiunque, tipo *Profezia* ed *Elvira*, di cui ora è persino uscito il seguito. Tra l'altro alcuni programmi da noi richiesti devono ancora arrivarci. Ci siamo rifiutati ovviamente di ritirarli, e li abbiamo rispediti al mittente, ma...

Due giorni fa ci è arrivata una lettera della Lago che ci informava che avremmo dovuto pagare per quel fatto una somma ingente, pena inserimento nella LISTA NERA della società. Con questo vorremmo far capire quale servizio può offrire la Soft Mail, a nostro parere inadatto a un mercato come quello software.

Se si ordina un programma è nostro diritto riceverlo entro tempi accettabili, e se questo non è disponibile, è segno di incompetenza inserirlo nel catalogo. Come se non bastasse la Lago invece di spedirci in blocco tutti i programmi ce li ha spediti a uno a uno, facendo lievitare il prezzo totale delle spese di spedizione.

Naturalmente in segno di protesta ci siamo rifiutati di

pagare la somma richiesta e siamo attualmente, forse gli unici in tutta Italia, nella LISTA NERA. Ora siamo dei pirati incalliti, ma diteci voi se è colpa nostra!!! Nessuno poteva offrirci giochi originali secondo le nostre esigenze. Ora possiamo disporre velocemente di tutti i titoli che desideriamo a basso prezzo.

Per battere la pirateria consiglierei quindi di iniziare da queste "piccolezze". E' inutile da parte vostra criticare tutta la nostra categoria: abbiamo avuto buoni motivi per seguire questa via! Vi salutiamo e attendiamo, sperando non con la stessa rapidità della Soft Mail, una vostra risposta.

P.S.
La targa BL è quella di Belluno.

Luigi De Dona & Roberto Bentivegna

Non appena ho letto la vostra lettera la mia pur incrollabile fede antipirata ha avuto un attimo di tentennamento. Poi ho telefonato alla Soft Mail per capire come stessero esattamente le cose, e tutti i conti sono tornati. Cominciamo con il problema dei giochi spediti singolarmente: la procedura standard della Lago è di spedire ai clienti i programmi non appena possibile, a meno che sull'ordine non sia stato specificato diversamente. Quella che a voi è sembrata una cattiveria inutile era così un tentativo di accontentarvi nel minor tempo possibile, tentativo di cui non vi siete nemmeno degnati di cercare spiegazioni. La vostra reazione infatti non è stata di telefonare alla Lago cercando di capire cos'era successo, ma avete rispedito al mittente il materiale che avevate richiesto, solo perché avevate cambiato gusti!

Poi la lista nera: la somma che vi è stata richiesta non era un ricatto, bensì un giusto recupero dei costi delle spedizioni da voi rifiutate, che rimangono invece così a gravare sulla Soft Mail. Insomma, come mi ha fatto più che giustamente notare uno dei proprietari della Lago, tutti i vostri problemi si sarebbero comodamente risolti con una semplice telefonata, così come ne fanno a centinaia ogni giorno gli altri clienti del servizio Soft Mail. Poche storie, ragazzi: non ci sono scuse per la pirateria, nemmeno se la vostra auto è targata Baltimora!

OLTRE L'UMORISMO... O QUASI

"Il piatto più epico del mondo è... il Pollo Ariosto!"
Matteo Carta

"Dove sei, papero?" "Qua!"
Anonimo

IL JINGLE MALEDETTO

E' incredibile il numero di lettere che ci avete spedito riguardo all'immonda battuta di Marco (Da dove è tratto il jingle "sembra talco ma non è, serve a darti l'allegria!"). Come hanno indovinato centinaia di lettori, l'origine della stupefacente frase era il cartone animato *Pollon Combinaguai*: la prima risposta corretta arrivataci era di Lorenzo Cozzain, che più o meno giustamente vince un abbonamento a C+VG (sempre che ci spedisca il suo indirizzo completo!).

A proposito: TUTTI i titoli dei box della rivista sono citazioni da film, canzoni, libri o personaggi famosi, quindi smettetela pure di spedirci le vostre osservazione al riguardo!

24 IN TRE MESI

Cari amici di C+VG,

Innanzitutto lasciatevi fare 'na cifra di complimenti per la vostra rivista versione "macchiappadamorire". Adesso ditemi se il PC che intendete voi (ad. es. PC Engine) sta per Personal Computer. Se sì, dovrebbe rientrarci anche il Commodore 128.

P.S.
Dite a Maurizio Miccoli che con questa sono 24 le influenze che ho preso dall'inizio dell'anno.

Francesco Luminaria

Spiegami una cosa, Francesco: come hai fatto a leggere sino a oggi questa rivista senza aver capito che cos'è un PC? Comunque:

1) Il primo significato di PC è - ovviamente - Paolo Cardillo.
2) La sigla significa generalmente Personal Computer.
3) Quando si parla di PC su una rivista di videogiochi ci si riferisce comunemente al formato PC IBM, che è lo stesso degli innumerevoli "PC Compatibili" prodotti in tutto il mondo.
4) Il PC Engine è una console giapponese che non c'entra niente con i PC di cui sopra.
5) Il Commodore 128 resta nonostante tutto questo una fetecchia orrenda.
6) Stammi bene.

IL TESORO NASCOSTO

Cara Redazione di C+VG,

Vorrei sapere dove mettete i giochi una volta provati.

Jerri Baffa

Le cartucce generalmente le restituiamo ai produttori o ai negozi che ce le danno in prova. I giochi per computer invece rimangono in redazione nel caso ci servisse qualche foto - tranne quelli veramente belli, che ci portiamo a casa dopo aspre lotte per determinarne il possessore.

E NELL'ANGOLO DI SINISTRA...

Giapponizzante redazione di C+VG,
Vi scrivo perché sono un wrestler alto 2,08 metri che ha perso il suo incontro quotidiano e perché ho alcune domande videogiochistiche da farvi:
1) Che cos'è quella pseudo-console portatile della Gig chiamata Gamate, che sembra un Game Gear con lo schermo del Gameboy?
2) Esistono compilation per console? E che cos'è la cartuccia *Action 52* per NES, o meglio: che tipo di giochi (e di che qualità) contiene?
3) Scusate l'ignoranza, ma vorrei sapere perché i giochi piratati contengono molti bug rispetto a quelli originali. Non sono solo copie?
4) Vorrei un pronostico per i seguenti incontri di Wrestlemania 8: Undertaker - Jake "The Snake" Roberts e Hulk Hogan (Aiemmarillammerichen...) - Sid Justice.
5) *Super Tetris* uscirà in tutti i maggiori formati?
Davey Boy Smith

Caro wrestler, ti rispondo perché in realtà sono Dan Peterson e ti potrei squalificare quando voglio:
1) Né più né meno di una pseudo-console portatile che sembra un Game Gear con lo schermo del Gameboy. Ne abbiamo fatto una recensione semidettagliata parecchi numeri addietro.
2) Esiste qualche cartuccia multigioco per NES, che però non essendo approvata dalla Nintendo Giapponese è di difficile reperibilità. Della *Action 52* si parlava tanto al CES, ma non s'è visto molto più di un paio di foto di schermate piuttosto scarne.
3) Per togliere la protezione dell'originale e inserire le loro intro i pirati modificano il dischetto originale, e quelli meno abili combinano un'infinità di pasticci.
4) Per me vincono Undertaker e l'incredibile Hulkster!
5) Non vedo perché non dovrebbe.

L'IMMENSO, IMMANE, ULTRAGLOBALE SPAZIO INTERGALATTICO DEI CLUB

Giochi di Ruolo: Mauro Biguzzi, V. Ticino 7 - 47043 Cesenatico (FO)

L'ORIGINE DELLA SPECIE

Caro Fabio,
Come mai il nome di Marco Auletta c'era scritto anche nei redattori di TGM di tanto tempo fa? E poi, mi potete dire quanti anni avete tutti?
Alessandro Zanaboni

Ooh... finalmente una domanda normale! I nomi di Paolo, Simon, Marco e Maurizio - per non parlare del mio - si possono facilmente trovare anche sui vecchi numeri di parecchie riviste del settore semplicemente perché prima di C+VG i migliori recensori di videogiochi del mondo erano costretti a cercar fortuna vagando da una rivista all'altra, spesso con ottimi risultati. Comunque, io ho 23 anni, Simon 20, Marco 18, Paolo 23, Andrea 21, Federico tanti e Maurizio una quantità imprecisata tendente a infinito.

IL MOTORE DEL PC

Mitica redazione di C+VG,
Vi scrivo mentre mangio un panino (lo faccio tutti i pomeriggi) e gioco con l'Amiga. Ho alcune domande da farvi:
1) Quanti bit ha il PC Engine?
2) I giochi per questa console sono su cartuccia o CD?
3) E' vero che è una macchina lenta?
4) Quanti titoli esistono, all'incirca?
Renzo de Renzi

Spiegatemi una cosa: perché iniziate tutti le vostre lettere spiegando che cosa state facendo mentre scrivete? Oltretutto, quando lo fate considerate bene che certe volte scrivo questa rubrica su un portatile... Passando alle risposte:
1) Le varie macchine non *hanno* i bit: sono le loro CPU che possono indirizzare 8, 16 o 32 bit. Il PC Engine ha una CPU 8-bit.
2) Normalmente sono su delle cartucce che assomigliano a carte di credito, ma se compri l'apposito lettore puoi utilizzare anche i giochi su CD-ROM.
3) Dipende dalla forza con cui la scagli in giro: ho visto body builders che le facevano raggiungere i 300 Km/h! Comunque, è difficile che i suoi giochi mostrino particolari rallentamenti dell'azione.
4) Così a occhio direi un paio di migliaia, fra cui l'inconcepibile e recentissimo *Toilet Kids*, che è una variante di *Xevious* in cui il protagonista vola seduto su un gabinetto e bombarda delle cacche!

A TUTTA VELOCITA'

Mitica redazione di C+VG,
Mi chiamo Alex, sono un possessore di Megadrive e ne sono contento, ma vorrei sapere se esiste *F1GP Circus '91* per la mia console o un'altra simulazione di guida di questo tipo.
Alex Moi

Oggi è la tua giornata fortunata: esiste una conversione del miticissimo titolo del PC Engine anche per Megadrive, e le differenze sono proprio minime.
Anzi, la differenza più grossa è il nome del gioco, che su Megadrive si chiama **F1 Circus MD**.

COGNOME BUFFO

Non prendetemi in giro per il cognome mio, prima di tutto...

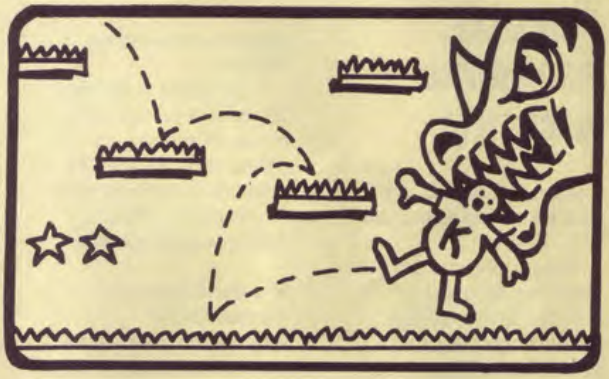
Gentilissima ed eccelsa redazione di C+VG,
Sono un vostro appassionato lettore e mi chiamo Gallo Leonida Nicola II. Vorrei farvi delle domande:
1) Come mai la vostra rivista è di carta riciclata? Dopotutto vi potreste permettere carta migliore!
2) Uscirà mai *Super Ghouls 'n' Ghosts* per Super-NES?
3) Perché non appiccicate i vostri nomi in codice e fotografia vicino al box delle percentuali?
4) Voi redattori di C+VG avete lauree o diplomi?
5) Sto a rompevve, eh?
6) Sapevate che Auletta e Cardillo vi tradivano part-time lavorando per K della Glenat?
7) Posseggo un Amiga 2000, un NES e un Gameboy. Cosa mi consigliate di comprare di altro?
Gallo Nicola II Leonida

Uah, uah, uah! E io che mi lamento sempre per il mio, di cognome... Ehm... Ma passiamo a cose serie:
1) Ti confondi con qualche altra rivista. Noi avremo anche qualche piccolo problema, ma il signor Jackson non ci fa mancare ottimo materiale di stampa.
2) Il ragazzo ha delle buone capacità, ma non si impegna. Se avessi studiato i vecchi numeri di C+VG, ti saresti accorto che lo abbiamo già recensito da un pezzo.
3) Il ragazzo non segue durante le lezioni e confonde i professori uno con l'altro. Perché di nomi in codice non ne abbiamo, e le fotografie le trovi regolarmente sotto il sommario.
4) Siamo tutti reduci dal liceo scientifico, qualcuno è iscritto a facoltà universitarie assortite e tutti siamo liberi docenti di videogiocologia all'Accademia di Jacksonlandia.
5) Sì.
6) Il ragazzo si assenta spesso dall'aula ingiustificatamente, e passa le giornate al vicino bar invece che a scuola. Sei il solito casinista: Marco lavorava per TGM, Paolo collabora con Commodore Gazette e in passato a K ci ho lavorato anch'io, che del resto sono passato anche dalle redazioni di Videoteca C-64, Zzap!, TGM, TGM On-Disk e Commodore Gazette - per non parlare delle collaborazioni sporadiche qui e là.
7) Il software per giocarci.
8) Bocciato! E senza esami a settembre!

TUTTE BALLE

Caro Fabio,
Ho un Amiga 500 con cui convivo benissimo, ma non pensare che sia uno di quelli che odiano le console. Non ho mai sopportato chi dice che i computer hanno un'anima e le console no. Tutte balle!
Voglio solo farti i complimenti per la trasmissione... ooppss... cioè... volevo dire... ehhh... (mi sembra una interrogazione di latino) ah, sì... la rivista, che è senza dubbio la migliore in circolazione. Volevo chiederti un paio di cosette: richiesta: che ne dici di scrivere una bella lettera a qualche TV per far trasmettere dei veri e propri classici quali Lamù, Pollon, Kenshiro...?
Davide Negri

Grazie per i complimenti: fa sempre piacere sapere che apprezzate il nostro lavoro. Ma passando alle risposte:
1) Contento tu... Passare le giornate a correggere gli articoli e le recensioni degli scagnozzi mi avrà fatto diventare un tantino pignolo, ma a me proprio non è piaciuta, e la ritengo un grave danno a un ottimo gioco.
2) Yeah! Hai provato a giocare contro il computer al massimo livello?
3) Dunque... Adesso ho un Super NES, un NES, un PC Engine e un Megadrive, ma mi prestano spesso console & espansioni, e a casa dei miei ho lasciato un Colecovision con adattatore VCS e una console non programmabile risalente al pleistocene.
A proposito: prima che vi vengano strane idee, informo tutti i lettori più o meno abituali che ho appena installato un megasistema antifurto...
4) Ottima idea. Io vorrei tanto rivedere la prima serie (senza censure stupide & inutili) di Lupin III, Dirty Pair e Daitarn III.



1) Avrei qualcosa da ridire riguardo alla traduzione di *Monkey Island*: non è come diceva Simon: ho trovato pochissimi errori, e anche se non sono Mr. Dizionario '92 non la trovo così orripilante.
2) Hai ragione tu, Fabio: ho comprato *Spot*, ed è il massimo!
3) Durante un attimo di riflessione per ritrovare il senso della vita mi sono chiesto: "Ma quante console avrà Fabio a casa sua?".
4)Ecco la mia ultima

W CRISTINA!

Caro Fabio,
Faresti i complimenti da parte mia a Cristina Turra per il suo ottimo lavoro?
Davide Vercelli

Con piacere! Cristina è una creatura mitica, dai poteri sovrannaturali, e di complimenti ne merita tonnellate. Addirittura, anche i grafici dell'edizione inglese di C+VG hanno cominciato a copiare i suoi capolavori!

BEMOLLE, BEQUADRO & BECILLE

Cara, bella, bionda... e dice sempre sì redazione di C+VG,
Volevo dirvi che per me siete una seconda famiglia, quindi questo Natale voglio i regali sennò faccio i capricci. Mi chiamo (beep!), ma gli amici per comodità mi chiamano CENSURA. Sono figlio unico, e bisticcio sempre con mio fratello perché quando c'è lui a casa non posso mai giocare con il computer...
Danny Reolfi

...E un'altra pagina tutta su questo tono. Ragazzi, se proprio non sapete cosa scriverci, perché non lasciate perdere? Vi garantisco che di "sopraffini umoristi" ne ho già fin troppi in redazione.

SEMPRE PIU' TARDI!

Ma perché C+VG esce sempre in ritardo rispetto agli altri mensili di videogiochi?
Andrea Cesari

Soprattutto perché siamo un po' pigri, ma la data di uscita in edicola è generalmente determinata dai tempi di stampa e distribuzione, che non dipendono da noi. Se invece ti riferivi all'aggiornamento delle recensioni, si spiega essenzialmente con il fatto che non recensiamo demo, fotografie di schermate o altre piacevolezze del genere, come invece fanno alcuni nostri concorrenti.

101 STORIE ZEN

Supermegafantastica redazione,
A proposito di *Monkey Island II*: A parte il fatto che è difficile che un albero cada da solo, se nessuno lo vede come si fa a saperne il colore?
Ariele Lenzi Podreider

E' solo filosofia zen. Premesso che l'indovinello tradizionale parla del rumore dell'albero e non del colore, il bello della domanda sta nel fatto che è difficile rispondere. Del resto, se il gioco ti avesse chiesto come si chiamava il sindaco di Casalpusterlengo sarebbe bastata una telefonata in comune per risolvere l'enigma. Tanto per rilassarti, eccoti un'altra domanda classica: come si fa a raggiungere la cima di un muro alto venti metri arrampicandosi su una pertica alta dieci metri?

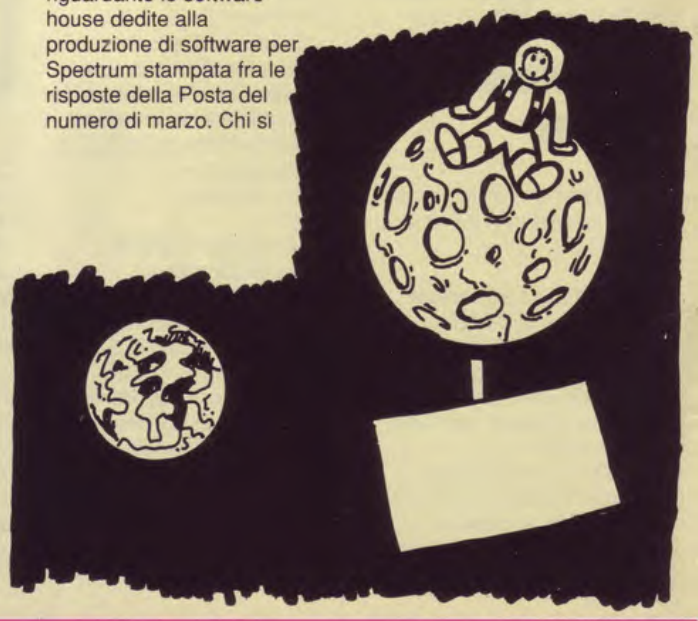
LABOR PER NES

Sul catalogo Nintendo c'è sempre un robot. A che serve?
Raffaele Moro

A poco. Ci sono un paio di giochi che lo sfruttano come periferica, facendogli spostare delle trottole, ma è decisamente meglio lasciarlo perdere.

PICCOLA PRECISAZIONE A 8-BIT

C'è chi mi ha chiesto, in maniera particolarmente maleducata, rumorosa ed esagitata, delucidazioni sulla mia affermazione riguardante le software house dedite alla produzione di software per Spectrum stampata fra le risposte della Posta del numero di marzo. Chi si fosse perso l'orrendo misfatto può evitarsi una fastidiosa ricerca: sembra che mi sia macchiato dell'infame delitto di aver dichiarato che "Quasi tutte le software house hanno smesso di produrre software in formato ZX Spectrum".
Ebbene, nel mio infinito hybris non solo non ritratterò questa frase, ma anzi tedierò come promesso all'importuno tutti voi lettori con la stessa spiegazione che sono stato costretto a ripetere per circa un'ora filata al polemico invasore davanti a parecchi altri giornalisti, esterrefatti di fronte a tanta instancabile verve litigiosa. Chiedo venia.
Cominciamo con il Dato di Fatto numero 1: delle migliaia e migliaia di software house esistenti sulla faccia della Terra, moltissime non si sono nemmeno mai sognate di prendere in considerazione lo Spectrum, parecchie decine di quelle che producevano software per il vecchio ZX hanno chiuso o sono passate ad altre macchine, e le poche restanti sono per lo più prodotte dalla stessa



megasocietà britannica.

Dato di Fatto numero 2: Comunque stiano le cose, il software per lo Spectrum non è più importato ufficialmente se non in casi del tutto eccezionali e sempre più rari. Ho controllato anche sulle pubblicità ospitate sulle maggiori riviste di videogiochi, e non ho trovato nemmeno una vaga notizia dell'esistenza di un solo importatore parallelo!

Dato di Fatto numero 3: Se non parliamo di software per il computer di Sir Clive SInclair è solo perché le pagine a disposizione sono quelle che sono, e il 99.999% dei nostri lettori possiede macchine diverse dallo ZX Spectrum. Se volete che C+VG tolga pagine all'Amiga, ai PC e alle console per ospitare recensioni di giochi non distribuiti ufficialmente in Italia per una macchina ormai trattata solo da un esiguo numero di negozi gestiti da nostalgici all'ultimo stadio, è sufficiente che mi scriviate spiegandolo.

Conclusione: Sapete tutti più che bene che io stesso sono uno dei più incrollabili nostalgici informatici, ma anche se mi piacerebbe tanto fare una rivista solo di recensioni di vecchi giochi per VCS, Colecovision e C-64 non mi sogno neanche di propinarvi un prodotto che potreste non gradire, considerandolo una fastidiosa prevaricazione dei miei gusti personali sulle vostre esigenze e necessità. Vorrei che il rispetto fosse reciproco.

IL PREZZO DELLA CELEBRITA'

Salve,

Mi chiamo Donatello Reolfi e penso di aver trovato un vostro concorso segreto: sul numero di gennaio '92, nella recensione di *Devil Crash*, a pag. 67, nel box intitolato "Abbasso le Rondini", dite: "Ehm, no: questo lo diceva un altro. Ebbene, quella persona è il caporedattore di Zzap e redattore di TGM... GIORGIO BARATTO!

Donatello Reolfi

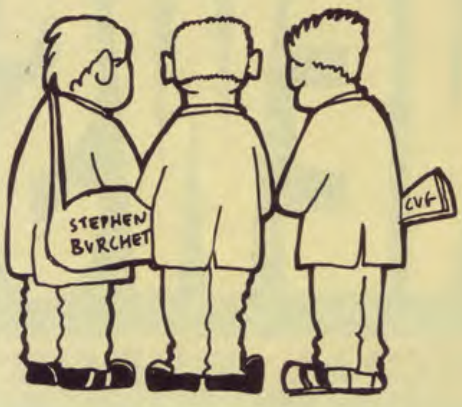
Come abbiamo spiegato più volte, a differenza di altre riviste di settore non abbiamo problemi nell'ammettere l'esistenza della concorrenza, con cui del resto siamo parecchio amici. Immaginati allora le risate che ci siamo fatti quando ho mostrato la tua lettera al caporedattore & redattore in questione che, detto per inciso, si chiama Giancarlo Calzetta...

NON TE LA PRENDERE...

Ultragalattica redazione di C+VG,

Una settimana fa ho acquistato parallelamente la celeberrima console della SNK, il Neo-Geo, a un prezzo abbastanza oltraggioso: difatti ho speso 580.000 lire, ma con un solo joy e per di più senza un gioco.

Preso dalla foga di tornare a casa e dalla contentezza dell'acquisto chiesi al negoziante il prezzo della cartuccia *Top Player Golf*, ma il prezzo in quel momento era proibitivo per le mie tasche (280.000 lire). Il giorno dopo stavo malinconicamente sfogliando le pagine di C+VG di marzo '92 finché



non fermai lo sguardo su Mailbag, la posta di C+VG, e iniziai a leggere come sempre tutte le megadomande dei ragazzi e le risposte dell'assillato Fabio, quando... (squillo di tamburi e rullo di trombe... no, cioè, rullo di squill... boh, lasciamo perdere) lessi la risposta alla lettera di Davide Tramontano che vi chiedeva di inviargli dei giochi per il suo Amiga. La vostra risposta fu negativa, in quanto non avete "abbondanza" di giochi per Amiga, ma avete accennato il fatto di possedere qualche gioco per Neo-Geo "di troppo".

Io non voglio assillarvi, ma se potete inviarmi una sola cartuccia...

Gianni Rotoni

Ehm... Non so come dirtelo, ma... Insomma... Beh, guarda che stavo solo scherzando!

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

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

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

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

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

NEWS

SPECIAL REPORT

SPECIALE CD! TUTTA LA VERITA'!

Sono il futuro: su questo non ci sono dubbi. Finora però si è saputo ben poco sulla tecnologia CD e sui prossimi progetti di colossi come Nintendo, Sony, Philips e JVC. C+VG ha mandato in missione tutti gli agenti speciali a disposizione per offrirvi due pagine piene di incredibili notizie in anteprima. Per cominciare abbiamo dato un'occhiata al Super CD Nintendo che, secondo i nostri inviati a Tokyo, dovrebbe battere ogni record di vendite alla sua uscita. E poi ci siamo occupati del Mega CD della JVC, del CDI, della Playstation Sony...

Ricordatevi comunque che queste macchine non usciranno nei prossimi giorni, ma fra un bel po' di tempo: abbiamo solo voluto farvi venire l'acquolina in bocca e, secondo il nostro modesto parere, ci risuciremo in pieno...

INCREDIBILE! IL SUPER CD NINTENDO

Come potete vedere dalla foto qui sotto il CD-ROM per Super Famicom è esteticamente magnifico, progettato per stare perfettamente sotto la console. Ma cosa nasconde il Super CD al suo interno?

Le notizie inviateci dalle nostre spie sguinzagliate nei segretissimi e sorvegliatissimi uffici Nintendo sono più che rassicuranti: la macchina avrà un drive CD-ROM della Philips e un bel po' di RAM per risparmiarvi continui caricamenti. Ma il bello è che il Super CD potrà godere di nuovi chip hardware che permetteranno l'ingrandimento e la rotazione degli sprite (al momento il Super Famicom può farlo solo con i fondali) e - udite udite - la gestione di poligoni! Questo significa che potremo ben presto vedere simulazioni di volo e giochi 3D anche sul Famicom!

La potenza sonora è qualcosa di allucinante. Il Super Famicom utilizza già suoni campionati con la qualità di un CD, ma un CD incorporato significa avere a portata di orecchio voci e strumenti reali! Vogliamo parlare del prezzo? Solo 199 dollari in USA (circa 250.000 lire)! Ragazzi, qui abbiamo tra le mani qualcosa che scotta veramente...

▲ Il magnifico Super CD.

▲ Cos'è? Un UFO o un CD JVC?

▼ Animazioni chilometriche: uno dei vantaggi del CD-ROM.

INCREDIBILE! IL MEGA CD JVC

La Sega ha sviluppato il Mega CD in collaborazione con la JVC, e grazie a questo accordo la JVC ha ora i diritti per realizzare una console comprensiva di Megadrive e Mega CD. Come potete vedere dalla foto quest'unità è esteticamente molto migliore di quella targata Sega. Inoltre sarà totalmente compatibile con le cartucce e i CD per Megadrive e non dovrebbe costare nemmeno troppo: meno di 300 sterline (circa 660000 lire). Se non avete né il Megadrive né il Mega CD e volete iniziare alla grande avete trovato quello che fa per voi!

NEWS

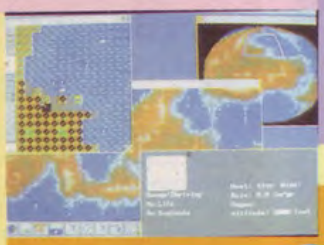
▲ L'incognita: il CDI della Philips.

INCREDIBILE! IL CDI PHILIPS

Il CDI della Philips dovrebbe settare i nuovi standard in questo campo. Ha un sacco in comune con il CDTV, ma è tecnicamente superiore. Non si sa ancora niente di certo su come sarà il modello definitivo, ma è probabile che abbia la possibilità di campionare a 16 bit e il tanto decantato Full Motion Video. La macchina è destinata a un pubblico di utenti "non professionisti" per scopi educativi, d'informazione e, ovviamente, per divertimento. Fra i primi CD potrete trovare un'enciclopedia, del software educativo e un discreto numero di giochi.

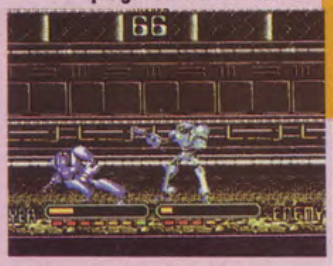
INCREDIBILE! LA PLAYSTATION SONY

La pecora nera del gruppo. Questo ibrido fra un Super Famicom e un'unità CD non standard dovrebbe avere lo stesso successo del formato Betamax della Sony: praticamente nullo. Sarà in grado di utilizzare le cartucce per Famicom, ma non i CD. La Sony ha promesso di supportare il nuovo formato, ma non ci scommetteremmo troppo...



Lo stupendo Data Discman Sony.

La Playstation della Sony: un progetto senza futuro...



▲ *Heavy Nova* su Mega CD.

I CD-ROM GIA' DISPONIBILI

Non potevamo dimenticare le unità CD già in vendita, a cominciare dal CD-ROM per PC Engine, ormai largamente sfruttato dalle software house nipponiche. Lo stesso non si può dire del Mega CD per Megadrive: i primi titoli erano deludenti, ma il futuro sembra abbastanza roseo. Il medesimo discorso vale per il CD-ROM per PC, che dovrebbe avere un notevole aumento di vendite con *Guest*, il cult-game di cui abbiamo parlato nelle News del mese scorso. Prognosi riservata per il CDTV Commodore, scomparso nelle nebbie dopo il boom iniziale...

▲ *Sol Feace* su Mega CD.

▼ *Heart of China* per PC su CD-ROM.

NEWS

PREMI, PREMI, PREMI E ANCORA PREMI

I campionati di calcio e basket sono pressochè finiti, quello di hockey si è concluso da un mesetto e se volete provare delle emozioni sportive non vi resta che partecipare al primo Campionato Italiano di *HoloSquash*. Le regole sono molto semplici: basta comprare una copia del gioco *Holosquash*, l'ultimo prodotto della Lindasoft, raggiungere un punteggio degno di nota e fotografare lo schermo (il punteggio deve essere ben visibile) e la confezione originale del gioco. A questo punto spedite le foto entro il 30 novembre 1992 con i vostri dati e il telefono a:
LINDASOFT
Via Pindemonte 15
20052 Monza

I primi tre classificati vinceranno dei premi eccezionali su cui non vogliamo sbottonarci (date un'occhiata alla foto per qualche idea), fino al decimo posto ci saranno Swatch da collezione e videocassette, mentre i primi venti riceveranno delle magliette: i risultati saranno pubblicati su C+VG. A proposito, non tentate di imbrogliare perchè in futuro dovrete rispondere a una serie di domande realizzate apposta per dimostrare la veridicità del punteggio. Noi di C+VG ci stiamo già allenando, e voi cosa aspettate?

LA LUCASFILM CONQUISTA IL SUPER NES!

La casa americana ultrafamosa in tutto il mondo per la celebre serie cinematografica di Guerre Stellari e per le stupende adventure computeristiche si lancia all'attacco del Super NES: verso la fine del 1992 (più anteprima di così!) dovrebbe vedere la luce *Super Star Wars*, un incredibile mix fra arcade e avventura dalla grafica strepitosa, un sacco di sonoro campionato e musiche di qualità da CD. Di più non sappiamo, anche se alla Lucasfilm hanno promesso che sfrutteranno al massimo il celebre Modo 7: se volete altre notizie continuate a seguire C+VG!

LA CONQUISTA DI NUOVE FRONTIERE

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

La SSI, software house famosa per i suoi RPG e war game, ha appena ultimato la preparazione dell'ultimo gioco di ruolo fantasy basato sulla saga di AD&D, *Gateway to the Savage Frontier*. *Gateway* sarà il primo gioco della serie Gold di AD&D, ma ultizzerà lo stile di gioco che ha reso celebre *Pool of Radiance*, *Curse of the Azure Bonds* e simili.
Il bello è che nella confezione ci sarà un biglietto che vi permetterà di vincere un viaggio a Disneyworld in Florida, interamente pagato! un'occasione da non perdere...

Il **video-game** che hai sempre sognato... Il programma **educativo** adatto alle tue esigenze...
Il **database** grafico per il tuo lavoro... Il **demo** che stupisce i tuoi amici...
La **titolazione** per le tue videocassette...

SCATENA LA TUA IMMAGINAZIONE!

Tutto questo, e molto altro, da oggi potrai realizzarlo **tu stesso**!

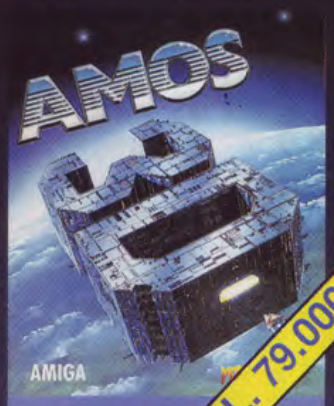
AMOS

L. 99.000

AMOS - The Creator:
Amos Basic è un sofisticato linguaggio di sviluppo che comprende più di **500 comandi**, che consentono di sfruttare il tuo Amiga al massimo delle sue possibilità.

•Puoi creare ed animare sprites e bobs ad una **velocità incredibile**
•Puoi aprire fino ad **8 schermi** contemporaneamente, ciascuno con una propria palette di colori ed una propria risoluzione (comprese le modalità **HAM** ed **Half-Brite**)
•Puoi realizzare **scrolling parallattici multi-strato** (per degli shoot-em up incredibili!)
•Puoi utilizzare le **musiche** che preferisci, nei formati Sonix, Sound Tracker, GMC, e riprodurre **suoni digitalizzati** nel formato IFF

Se hai un **AMIGA**, devi avere **AMOS**!



L. 79.000

AMOS 3D:
Esplora l'affascinante mondo della "**Realtà Virtuale**"!
Ora puoi ricreare gli incredibili **effetti 3D** che hai visto in giochi come Elite, StarGlider II, e Xiphos.
Puoi aggiungere la tridimensionalità ai tuoi **grafici** e alle tue **presentazioni**.
Con l'**Object Modeller** incluso nella confezione puoi creare complessi oggetti a 3 dimensioni, modificarli, schiacciarli o allungarli a piacimento.
AMOS 3D aggiunge **30 nuovi comandi AMOS** che ti permettono di manipolare gli oggetti e le superfici.
Puoi realizzare animazioni velocissime (da 16 a 25 frames al secondo) gestendo fino a **20 oggetti** presenti contemporaneamente sullo schermo!

L. 69.000

AMOS COMPILER:
Finalmente puoi **aumentare la velocità** dei tuoi programmi AMOS: alcuni comandi verranno eseguiti addirittura **5 volte più rapidamente**!
In aggiunta uno speciale compattatore consente di ridurre la lunghezza dei tuoi programmi addirittura dell'**80%** (una compressione del 60% è la media), consentendoti di risparmiare spazio su disco e di ridurre i tempi di caricamento.
Il pacchetto comprende l'**AMOS Assembler**, un nuovo modulo molto potente che ti permette di incorporare i comandi dell'assembly 68000 nei tuoi programmi AMOS.
Se sei rimasto colpito da **AMOS**, sarai impressionato da **AMOS Compiler**!

NOVITA'
EASY AMOS!
Programmare non è mai stato così facile!
Presto disponibile la
"Guida di Riferimento AMOS"
completamente in ITALIANO!

MANDARIN
SOFTWARE

Distribuito in esclusiva da
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812

PC - ELECTRONIC ARTS

Avete presente lo spazio? Ecco, quella è l'ultima frontiera, e noi siamo una massa di gente su un bidone chiamato Enterprise che per cinque anni deve girovagare per lo spazio e andare dove nessun uomo è mai stato prima - probabilmente perché non ne aveva

voglia o perché c'erano molti posti migliori. Ad ogni modo, incontreremo numerose creature più o meno repellenti (come questi nella foto) e gli dovremo insegnare tutti i sani propositi di lealtà, onestà e palle varie che nessuno segue. Così va la vita...

Ehi, un momento, ma non è la serie televisiva - è il gioco della Interplay! Gulp! Dopo anni e anni di attesa per un gioco degno di tale nome ispirato alla Serie Televisiva per eccellenza, ecco che il gruppo di programmatori responsabili di numerosi capolavori tra i quali *Project Firestart* e la serie di *Bard's Tale* ci scodellano un prodotto che ha del mistico. Sin dalle prime battute, l'impressione è quella di star guardando la TV: le stesse inquadrature dell'Enterprise che traballa per lo spazio con le stelle che schizzano via, la musica inconfondibile che risuona (se avete la Soundblaster), il ponte dell'astronave con Kirk seduto nello stesso modo, è incredibile! Quando poi si cominia a giocare, ecco le prime sorprese: la parte arcade è virtualmente identica a *Wing Comander*, solo che vedete la scena dal visore (premendo un tasto diventa a tutto schermo) centrale - l'effetto è incredibile, sembra proprio la TV! Le aventure non sono da meno: Kirk & soci si comportano "come si dovrebbero comportare", si muovono nella stessa maniera, dicono le stesse cose inutili! Mamma mia: come direbbe Matthau "è stata un'esperienza devastante". Compratelo! ADESSO!

MARCO AULETTA

CI VORRA' ALMENO UN ORA!

Star Trek. Probabilmente la serie televisiva più famosa di tutti i tempi. Un quarto di secolo fa vostra madre e vostro padre pensavano fosse fantastica, e persino vostro nonno e vostra nonna pensavano fosse ok (a dire il vero in Italia non lo davano nemmeno ma fa lo stesso). Grandi storie, effetti speciali "interessanti" e delle relazioni interpersonali credibili hanno contribuito al successo. Se siete uno di quei pochi sfortunati che non si

sono mai gustati nemmeno un episodio, eco un breve riassunto: James T. Kirk e & soci, viaggiano a bordo dell'Enterprise per lo spazio alla ricerca di buffi alieni e problemi da risolvere. E spesso e volentieri trovano tutti e due, con gran gioia dei telespettatori. I principali nemici sono i Klingon, strani alieni con la testa corazzata decisamente poco amichevoli. Recentemente è apparsa anche una nuova serie con nuovi personaggi, ma la vecchia è decisamente meglio.

HMM, INTERESSANTE!

L'azione si controlla attraverso un veloce e intuitivo sistema di punta-e-clicca, essenziale fino all'osso ma molto efficace. Sul ponte dell'astronave potrete controllare le singole persone (Uhura, Checkov, Sulu, Scotty e Spock), e durante le spedizioni controllerete tutto il gruppetto. Ogni tanto la gente non farà esattamente quello che chiederete, e ogni tanto non farà niente del tutto - ma che cosa vi aspettavate, non è mica un videogioco! O no?...

R TREK

CVG HIT

REVIEW

Beh, teletrasportatemi e chiamatemi Spock! E' Star Trek sul PC, ed era ora! Per circa dieci anni ci sono state voci a proposito di un gioco basato sulla serie - e questo è il primo degno di tale nome. Prende tutte le migliori parti dei telefilm e le ha trasformate in un fantastico gioco: ci sono otto missioni da completare e ognuna è dotata di alieni stupidi e sceneggiature pessime. E' tutto molto divertente - e soprattutto molto fedele all'originale - e le sequenze di combattimento sono davvero spettacolari. La grafica è in super mega VGA-o-vision ed è assolutamente stupenda. Gli sprite sono eccellenti, si muovono nella stessa maniera di quelli veri e sono animati molto bene. Se avete una Sound Blaster inoltre potrete bearvi con la colonna sonora originale, e non è poco! In definitiva, è uno dei giochi più coinvolgenti che io abbia mai visto, e soprattutto è una resa perfetta di *Star Trek*.

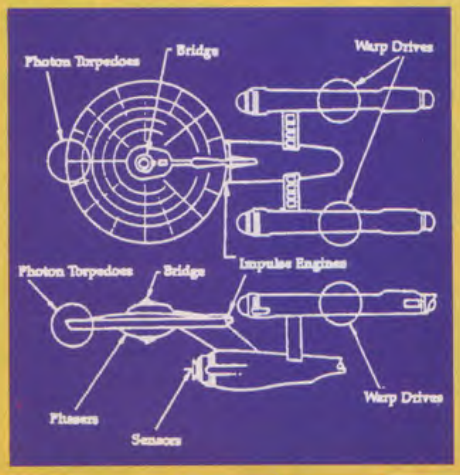
FRANK O' CONNOR

FARO' IL POSSIBILE, JIM!

Star Trek si divide in due parti: arcade e adventure. Nella sezione arcade controllate l'Enterprise in un simil-*Wing Commander*. Potrete alzare e abbassare gli scudi, sparare, riparare le varie parti e così via mentre il nemico vi sfreccerà attorno. Arrivate a un pianeta e inizia la sezione adventure: qui controllerete Kirk che a sua volta potrà dare degli ordini ai vari membri del gruppetto. Con milioni di puzzles da risolvere e posti da esplorare, le otto missioni vi terranno occupati un bel po'!

SCOTT, CI TIRI SU!

Uno dei migliori particolari di *Star Trek* è che è completamente identico all'originale! Ovviamente programmato da dei fan della serie, c'è *tutto* quello che si potrebbe volere: ognuna delle otto missioni rappresenta un episodio (inventato) di *Star Trek*, e non è niente male come idea. All'inizio del gioco venite deliziati dalla colonna sonora classicissima (mancano solo i titoloni bianchi!) e alla fine di ogni missione c'è persino Kirk che rompe le scatole con la sua solita morale!



PC

GRAFICA	93
SONORO	91
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	**93**

REVIEW

AMIGA - IDEA

Sturmtruppen

Achtung! Truppe di spietati soldati si apprestano a invadere i vostri computer... Ma niente paura! Si tratta solo delle Sturmtruppen, lo scalcinatissimo esercito teutonico, ormai protagonista di più 6000 strisce pubblicate in tutto il mondo e in parte dell'Universo.
Già, il battaglionen più famoso d'Italia è diventato un videogioco composto da sei livelli divisi in varie sezioni: quelle a piedi, un mix fra platform e picchiaduro in cui bisogna pigliare a calci i nemici evitando, ovviamente, di essere menati, quelle "alla *Moon Patrol*" in cui si è al comando di un auto o una moto e quelle da sparatutto vero e proprio dove bisogna pilotare un aereo. Il tutto tenendo d'occhio il livello d'energia e raccogliendo il maggior numero di armi extra possibili.

Sturmtruppen è quello che Paolo definerebbe "un gioco simpatico", ossia un titolo senza troppe pretese ideale per una partita rilassante fra una sessione a *Project X* e una nottata spesa su *The Manager*. La realizzazione tecnica è discreta sotto tutti i punti di vista (programmazione, grafica e sonoro) e conferma il buon livello raggiunto dalle software house italiane. La giocabilità e la longevità non sono niente male - peccato però che i livelli siano così pochi... Forse sarebbe stata auspicabile una maggior dose di originalità perchè in fondo si tratta del solito arcade come ne abbiamo visti a centinaia, ma questa pecca è largamente compensata dal nome delle Sturmtruppen, uno dei fumetti più celebri in todo el mundo. Un must per i fan di Bonvi: gli altri è meglio che gli diano un'occhiata prima di comprarlo.

SIMON CROSIGNANI

UPDATE

Presto arriverà anche la versione C64 di *Sturmtruppen*.

AMIGA

GRAFICA	70
SONORO	68
GIOCABILITÀ	69
LONGEVITÀ	68
GLOBALE	69

LA BORSA DEL FUMETTO

Ultimamente la mania delle licenze da fumetto sembra aver colpito la totalità delle software house italiane che, giustamente, hanno lanciato e stanno per lanciare diversi videogiochi ispirati a personaggi ideati da autori nostrani. Il primo della serie è stato il celeberrimo *Lupo Alberto*, eroe dell'omonimo gioco targato Idea. E' stata poi la volta di *Dylan Dog* (il fumetto più di successo degli ultimi anni) della Simulmondo e di *Sturmtruppen*, qui recensito. Nel prossimo futuro dovrebbero vedere la luce *Cattivik* (Idea), *Nathan Never* (Genias) e, dalla Simulmondo, *Diabolik* e un'avventura avente come protagonista ancora l'investigatore dell'incubo.

REVIEW

AMIGA/PC - TITUS

TITUS the FOX

Trama minimalista: Titus, oltre a essere una pessima software house, è una volpe che deve andare a Marrakech e tornare. Fine.
Dopo quest'esperienza di narrativa sperimentale, andiamo al sodo: *Titus the Fox* è un platform game a multiscorrimento (molto simile a *The Blues Brothers*, sempre della Titus) nel quale comandiamo una volpe di nome Titus che deve andare a salvare la sua bella che è stata imprigionata da un visir non troppo sano di mente (ma come si fa a includere nell'harem *una volpe*? Non è un po' troppo da depravati?). Lungo la "strada" - lunga ben quindici livelli - Titus dovrà confrontarsi con avversari di ogni genere, che vanno eliminati mediante la cosiddetta "gentile fermezza": si piglia tutto quello che è a portata di mano (frigoriferi, casse, carriole) e lo si scaglia in giro. Radicale, ma efficace. E poi... beh, il gioco è tutto qui, e se volete sapere di più leggetevi il commento.

MARRAKECH EXPRESS

NO, NON E' UN CONCORSO SEGRETO! LO SAPPIAMO BENISSIMO CHE E' IL TITOLO DEL FILM DI SALVATORES! LO SANNO TUTTI! ANCHE I SASSI! UFFA! UFFA! UFFA! OH!

Ecco a voi, *The Blues Brothers II*! Come, no? Cosa dite? E' *Titus the Fox*? Beh, crediateci o no, ma a me non sembra. O meglio, più che un gioco completamente nuovo sembra appunto il seguito di *The Blues Brothers*. In poche parole, è la stessa cosa: controllate un personaggio (ora è una volpe: in precedenza era in circolazione con uno sprite diverso - una specie di beduino) per una serie di quadri a multiscorrimento, ci sono gli stessi oggetti da raccogliere e tirare come in *BB*, i nemici si comportano in maniere simili e così via. A parte questo, *Titus the Fox* è realizzato davvero molto bene; lo scroll è superfluido, il gioco è molto veloce e la grafica è decisamente carina. Una grande pecca sono i caricamenti: tra un quadro e l'altro si perde un sacco di tempo - e non è piacevole. In definitiva, un gioco abbastanza divertente, virtualmente identico a un prodotto già uscito: fate voi, se non avete *The Blues Brothers* potreste anche dargli un'occhiata, altrimenti, meglio lasciare perdere.

MARCO AULETTA

MA LO SA CHE LEI E' UN BEL VOLPINO?

Giochi che hanno protagoniste le volpi ce ne sono davvero pochi, guarda caso però negli unici due che riusciamo a ricordarci facevano delle parti a dir poco maniacali: in *Psycho Fox* per Master System era... beh, basta vedere il titolo, mentre in *Foxx Fights Back* della Imageworks per C64 il protagonista era una volpe pazza furiosa armata con pistole, mitra, bombe e amenità varie - senza contare gli avversari, tra i quali figuravano addirittura cani in bicicletta. Ma perché questi canidi sono così bistrattati? Ai posteri l'ardua sentenza.

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	78
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	82

PC

GRAFICA	90
SONORO	55
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	78

REVIEW

AMIGA - PSYGNOSIS

Acanthropsis è un maestro come tanti altri: per onor di cronaca è il Gran Maestro Mago del Sole e insegna magia. Effettivamente non è una materia comunissima, ma se considerate che a Bromire, dove ha sede l'Istituto Tecnico di Arti Magiche & Stregoneria, Acanthropsis ha solo due allievi, Alestes e Mentor, non vi stupirete di niente. Nemmeno del compito in classe che il maestro ha in serbo per decidere quale dei due studenti promuovere e a chi assegnare la pesantissima e potentissima eredità del Potere Cosmico: i due malcapitati dovranno affrontare una lunghissima serie di ostacoli, uccidere temibili nemici e raccogliere incantesimi e formule magiche.

Anche voi prenderete parte a questa sfida nei panni, o per meglio dire, nelle piume di Alestes, che ha scelto infatti di trasformarsi in un gufo per meglio superare i sei livelli che compongono questo sparatutto a scrolling orizzontale. Riuscirete a portare a termine la missione o sarete costretti a studiare tutta l'estate per riparare a settembre?

Mostruoso. Vi dico solamente una cosa: i programmatori, i musicisti e, soprattutto, i grafici che hanno lavorato ad *Agony* non devono essere umani. Frank Sauer è un autentico genio e, secondo me, è persino sprecato a fare grafica per i videogiochi: le schermate che introducono ogni livello, da lui disegnate, sono semplicemente la cosa più bella che abbia mai visto su un Amiga. Viene davvero da chiedersi come facciano altre case a uscire sul mercato con certe schifezze... Detto questo, vi do ora un consiglio: uscite e andate a comprare *Project X*. Perché? Perché, a meno che non siate miliardari, potete permettervi - come il sottoscritto - pochi titoli al mese e quei pochi devono essere giocabili e durare il più a lungo possibile. In *Agony* è tutto il contrario: l'unico incentivo per proseguire nei livelli non è la voglia di giocare, ma il desiderio di vedere nuove schermate e nuovi nemici e sentire altra stupenda musica. La giocabilità è davvero limitata, soprattutto a causa delle proporzioni cannate dell'immenso gufo protagonista - peraltro animato divinamente - e l'area di gioco piuttosto piccola. Certo, potete comprarlo per fare invidia ai vostri amici senza Amiga, ma non aspettatevi di giocarci più di tanto...

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	97
SONORO	95
GIOCABILITÀ	73
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	93

HAI FINITO DI GUFARMI?

Voi non lo sapete, ma i gufi hanno delle incredibili qualità: tanto per cominciare possono sparare. Raccogliendo pozioni magiche inoltre possono potenziare il proprio sparo e persino usufruire di uno o due spade che fungono da pod. Ma il vero pericolo è quando vengono a contatto con gli incantesimi: l'arsenale gufoide si alimenta allora di fuoco posteriore, palle infuocate, scudo al plasma, smart bomb e altre amenità per far fuori tutti gli esseri che si parano davanti al protagonista alato. Queste cose non ve le ha insegnate il prof. di scienze, eh? L'abbiamo sempre detto che la scuola non serve a niente...

CICCOGNANI STUDIO

AMSTRAD

VIVERE LA TECNOLOGIA

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

LA GRINTA AGUZZA L'INGEGNO

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

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

AMIGA - SOFTWARE 2000

THE MANAGER

Fare il presidente di calcio non è una cosa facile: chi compro, chi vendo, come vinco il prossimo match di domenica. Non è affatto rose e fiori, ma se i risultati arrivano la ricompensa è grande. E ora tutti gli aspiranti Trap possono provare questa mitica esperienza grazie alla US Gold e al suo nuovo prodotto: programmato dalla teutonica Software 2000, *The Manager* vi catapulta dentro alla tuta da allenatore e dentro il doppiopetto da presidente perchè portiate ai vertici della classifica del campionato la vostra squadra. Iniziando dalla Terza Divisione, dovrete utilizzare cervello e abilità per surclassare gli alieni... ehm, volevo dire gli avversari nella coppa nazionale, nelle coppe europee e naturalmente nel famigerato campionato.

▲ E spedisci quella palla nel sacco!

Sogno sempre il giorno in cui programmeranno un gioco manageriale con calciatori dotati di una buona intelligenza artificiale! Purtroppo *The Manager* non è ancora quello che desidero per quel che riguarda le azioni, ma sopperisce alla grande a tutto questo! Le stesse azioni sono digitalizzate alla grande (anche se un po' lillipuziane), la sezione del calciomercato è assolutamente ultracompleta, ci sono i giornali con titoli diversificati per le varie prestazioni della vostra squadra e ci sono pure le mitiche pagelle!!! Insomma ci si sente immersi nel famigerato mondo del calcio come mai era successo prima! Come Simon, spero solo che qualche casa italiana pensi a modificare gli stemmi e i nomi inglesi in quelli italiani: sarebbe davvero il massimo!

PAOLO CARDILLO

IDROITALIA VS. WANNA MARCHI

I soldi sono fatti per riempire le tasche, e quale miglior modo di farli se non accordandosi con uno sponsor? La sponsorizzazione è il modo migliore per far fluire i dindi e in genere ci sono file intere di società che sperano di avere il proprio marchio sui cartelloni ai lati del campo. Ricordate però che la durata dei contratti deve essere rispettata e non potete stracciare un contratto per puro capriccio!

▲ Il megapresidente: sarà ancora al suo posto alla fine della stagione?

La Commodore non sembra interessata all'affare.

The MANAGER

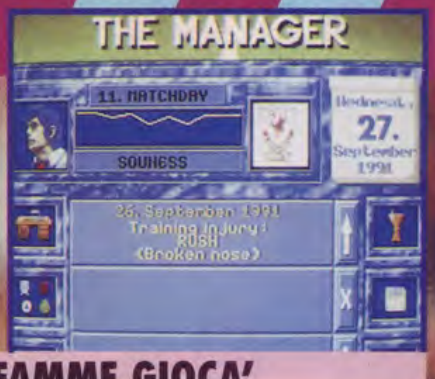
Come? La Barlassinese non è ▼ più in classifica?

▲ Quell'incapace di Rush è comunque un attaccante!

▲ Il grassone è infortunato!

REVIEW

▲ Molby si è rotto - fuori uno!



DOTTO', FAMME GIOCA'

La cosa più importante nella gestione di una squadra è la scelta dei titolari, cioè chi mandare in campo la domenica pomeriggio. Bisogna scegliere undici giocatori dalla rosa insieme con quattro panchinari, che serviranno in caso doveste effettuare drastici cambiamenti nella vostra condotta di gioco.

▲ Regola numero uno: mai mandare un difensore in attacco!

Sono sempre stato un fan sfegatato di questo genere di giochi, sin dai tempi di *Football Manager* sul C64 che, nonostante il peso degli anni, è rimasto uno dei migliori simulatori manageriali di tutti i tempi. Mi ritengo quindi un esperto del campo e dovete fidarmi ciecamente di me quando vi dico che questo *The Manager* è magnifico! Personalmente gli avrei dato 100%! C'è tutto: dalla banale compravendita dei giocatori al commento dopopartita sul quotidiano locale (con tanto di pagelle!), dalla gestione dello stadio alla classifica marcatori... Le azioni poi sono fantastiche: probabilmente sono state digitalizzate le migliori azioni di vari campionati e poi ritoccate a mano. Beh, in ogni caso il risultato è incredibile e dovete vederlo per crederci! Adesso spero solo una cosa: visto che sono state realizzate le versioni inglese e tedesca (con tanto di stemmi e giocatori delle varie squadre della Big League e della Bundesliga) speriamo che qualcuno si pigli la briga di realizzare la versione italiana perché ne varrebbe veramente la pena. Se non odiate i giochi di calcio e quelli manageriali, avete trovato il videogame della vostra vita!

SIMON CROSIGNANI

TIRO E RITIRO

Per raggiungere il top della condizione i vostri giocatori dovranno allenarsi regolarmente. Nello schermo degli allenamenti potrete alterare vari parametri separatamente, dalla forma fisica alla precisione nel tiro. E se volete proprio farli diventare dei supermen potete organizzare un megaritiro: il costo però non è quel che si dice ragionevole.

▲ Secondo le statistiche, siete un grande presidente...

MENISCHI FATALI

Quando arriva il giorno della partita, sono i giocatori che contano ma voi potete incidere sugli avvenimenti. Se le cose vanno male, provate i panchinari. Se il punteggio è ancora disastroso, provate a cambiare tattica. Se di nuovo le cose vanno male, comandate ai giocatori di spezzare le caviglie avversarie modificando la barra dell'Agonismo.

I Reds hanno distrutto un avversario. ▼

▼ I veri simboli delle squadre inglesi!

MI DIA UN ETTO DI MARADONA

Le stelle della Terza Divisione possono facilmente diventare le capre della seconda, ed è per questo motivo che la compravendita dei giocatori è uno degli aspetti fondamentali della gestione di una squadra. Il mercato pullula di giovani talenti e veterani stagionati e sta a voi decidere chi fa al caso vostro. Un nuovo giocatore però costa e dovrete stare attenti a far quadrare il bilancio vendendo uno dei vostri; state attenti ad azzeccare gli acquisti giusti e non fatevi abbindolare!

AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	70
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	93

REVIEW

AMIGA - TEAM 17

PROJECT X

Il vostro capo v'ha appena fatto la ramanzina, il prof di mate v'ha rifilato un quattro spaccato, v'hanno fregato il motorino, la ragazza v'ha piantato, la mamma ha fatto il minestrone di verze e *Thelma & Louise* ha appena vinto l'Oscar per il miglior soggetto originale, rubandolo letteralmente a *Boyz'n the Hood*... I casi sono due: o mettete su l'ultimo disco di Masini e iniziate le opere di ampliamento del vostro soggiorno prendendo a craniate le pareti di casa o iniziate a giocare *Project X*, l'ultimissimo sparatutto a scrolling orizzontale pieno di nemici di fine livello da mitragliare, meteoriti da maciullare, armi extra alla *Nemesis* da recuperare e musica techno da ascoltare! *Project X*, la valvola di sfogo per tutti gli istinti omicidi! A proposito: se questa è quella che viene definita "violenza digitale", allora cosa dovremmo dire di un CD di Mino Reitano?

▲ Questo scenario non vi ricorda niente?

Quel che si dice una situazione incandescente...

TECHNO IS DOPE...

Project X ha un'opzione davvero unica: se non siete dei fanatici dello zanzarismo senza limitismo potete infatti sostituire, grazie all'Old Timer Mode, la musica Techno Rave dello schermo dei titoli con una colonna sonora più tranquilla e rilassata. Ma le opzioni dell'ultimo gioco del Team 17 non si fermano qui: è possibile scegliere la propria astronave fra tre differenti, ognuna con un diverso arsenale e maneggevolezza variabile, salvare - e caricare - i propri record e selezionare il livello di difficoltà fra Arcade e Rookie. Notevolmente interessante infine l'indicatore di bravura al termine di ogni partita: Marco, ad esempio, ha raggiunto l'ambitissimo titolo di "Possessore di Skoda"...

No, fortunatamente la stazione spaziale non è un nemico...

▼ La situazione "da brivido" del secondo livello.

Dopo la prima partita a *Project X* pensavo che finire questo gioco fosse assurdo, dopo un paio di giorni ero arrivato a considerare l'impresa quasi impossibile e adesso, a distanza di una settimana, credo che sia SOLO difficilissimo. Dovete sapere infatti che qui a C+VG, modestamente, siamo abituati a finire la maggior parte dei giochi in 24 o 48 ore, mentre invece con *Project X*, dopo diverse sessioni notturne, abbiamo raggiunto solo il terzo livello! D'accordo, abbasso gli shoot 'em up facili, ma a tutto c'è un limite! Questo comunque è l'unico difetto di un gioco tecnicamente mostruoso: la programmazione - a cui ha collaborato Boberg, un vero genio delle utility su Amiga - è da Oscar, la grafica è coloratissima e dettagliattissima e il sonoro incredibilmente techno è infarcito di campionamenti a tutto andare - collaborazione di Bjorn Lynne, quello di *Fantastic Voyage*. Niente male anche le numerose opzioni disponibili: è davvero un peccato che non ci sia, oltre al modo Arcade e Rookie, anche quello Megaeasy...

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	97
SONORO	94
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	94

B.C.S.

TEL. 8464960 R.A.
FAX 89502102
VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 500-2000
MONKEY ISLAND 2
SPACE QUEST IV
BLACK CRYPT
PARASOL STARS
AMOS 3D
HEART OF CHINA
PAPERBOY 2
TOP WRESTLING
GRAND PRIX MICROPROSE

SEGA MEGA DRIVE
DESERT STRIKE
FANTASIA
SPIDERMAN
STREET FIGHTER
MARBLE MADNESS
SONIC
ALIEN STORM
HARD DRIVING
CENTURION
STRIDER
BUCK ROGERS
POPULOUS

IBM E COMPATIBILI
WING COMMANDER 2
CONQUEST OF THE LONGBOW
GODS
PAPERBOY 2
ULTIMA UNDERWORLD
TOP WRESTLING
FALCON 3.0
IL PADRINO
THE SIMPSON
MIGHT & MAGIC 3
KING QUEST V

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 500 VERS.2.0	£. 690.000	ESPANSIONE 512KB PER A500	£. 59.000
AMIGA 500 ,1084 SP1 COL.	£.1.140.000	ESPANSIONE 1MB PER A500PL.	£.140.000
AMIGA 2000 NUOVO	£.1.150.000	ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	£. 69.000
AMIGA 2000 , 1084SP1 COL.	£.1.600.000	ESPANSIONE 1,5MB PER A500	£.190.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.090.000	ESPANSIONE 2/8MB SUPRA	£.350.000
AMIGA 3000 PER CONFIGURAZIONE TEL		ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	£.350.000
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000	VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.480.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000	VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000	ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.150.000
STAMPANTE 1270 GETT.INCH. COMMODORE	£.330.000	ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.170.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000	MINIGENLOCK PER A500	£.490.000
MONITOR COLORE 1084-SP1	£.470.000	E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO	
		RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS	

SETTORE PERSONAL IBM PS1 E COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.650.000	SOUND BLASTER V2.0	£.280.000
AT386/25 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.250.000	MODEM 2400 ESTERNO	£.220.000
AT386/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.450.000	GENISCAN GS4500	£.280.000
AT486/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.3.200.000	ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
		TAVOLETTA GRAFICA 9X9	£.280.000

IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER .....

JACKSON

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

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

REVIEW

AMIGA - OCEAN

SPACE GUN

Vi sembra che il vostro vicino di casa abbia recentemente cambiato aspetto e comportamento e ora vada in giro sbavante e urlante massacrando con gli artigli delle sue lunghe braccia verdi tutto il circondario? O che il cane del signor Vattelapeschi improvvisamente si sia trasformato in un enorme insettone rosso e si sia appiccicato alla faccia del postino succhiandogli via i bulbi oculari (slurp!)? O ancora che tutto il quartiere sia infestato da strani animali bavosi che inglobano tutto quello che trovano con una schifosissima resina di origine non molto chiara?

Niente paura! Imbracciate il vostro bel fucilone laser a ripetizione e fate saltare le cervella a tutto quello che si muove. Nel frattempo, armatevi anche di bazooka, lanciafiamme & gadget vari e, intanto che ci siete, saltate su quello shuttle che sta per partire per i più lontani recessi dello spazio - recessi che di solito sono infestati da alienaggine varia poco incline alle buone maniere.

E soprattutto, fatevi vedere da uno specialista.

NON SPINGETE! NON SPINGETE! AAAAARGH!

In *Space Gun* potrete fare tutto quello che probabilmente avrete desiderato fare stando in coda alla Posta o aggirandovi con il carrello per il supermercato (e se non vi è mai capitato, siete fortunati). In poche parole, si tratta della conversione dell'ennesimo clone di *Operation Wolf*, questa volta ambientato in alcune basi spaziali infestate da autoctoni ostili in puro stile *Aliens* (anche se lì i "bestii" arrivavano dallo spazio proféndo - cfr. "Il mostro orrendo dallo spazio proféndo", di Disegni e Caviglia). Tutto quello che dovrete fare è fornire nuovi sistemi di ventilazione interna alle creature ostili che vi affronteranno, salvando nel frattempo i pochi superstiti umani rimasti.

Mettiamolo bene in chiaro: *Space Gun* è convertito male, la grafica non è nulla di eccezionale, il sonoro nemmeno è non è neppure originale o vario. E allora perché mi diverto tanto a giocarci? Delle numerose ipotesi prese in considerazione, me ne sono rimaste solo due: "sono scemo", e "è divertente". Nel dubbio (no, non mi sono rivolto a Michele l'intenditore), mi sono messo a giocare con Paolo e ho scoperto che si divertiva anche lui. Questo però non mi ha tolto il dubbio: poteva tranquillamente essere scemo anche lui. Tenendo buona la seconda ipotesi ("è divertente"), andiamo avanti. *Space Gun* (divertente o no), ha un altro grave difetto: è irrimediabilmente difficile. Gli alieni infatti, pur non apparendo in quantità industriale, sono terribilmente "duri" da far fuori, fanno tanto male e non è quasi mai possibile recuperare energia. Detto questo, a voi le conclusioni. Per me, comunque, rimane divertente (è scemo - Fabio).

MARCO AULETTA

AMIGA

GRAFICA	76
SONORO	72
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	77

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.

IL GRILLO PARLANTE
COMPUTER VIDEOGAMES
NUMBER ONE

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

TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

IL GRILLO PARLANTE

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

AMERICAN GAMES DIRECT

AMERICAN GAMES DIRECT

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

GAME NETWORK (EUROPE) INC.
22 Station Square,
Petts Wood,
London BR5 1NA,
England.
Phone (44) 0689 897000
Fax (44) 0689 890675

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

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

PUOI SMETTERE DI CERCARE!

SOLO GAME NETWORK PUO' OFFRIRE...

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

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

REVIEW

AMIGA - DELPHINE/US GOLD

CRUISE FOR A CORPSE

Cosa c'e di meglio per un detective squattrinato di un invito a una crociera completamente gratuita sullo yacht superspettacolare di un miliardario? Probabilmente solo avere un caso su cui lavorare.

I simpatici programmatori della Delphine Software, allora, hanno pensato bene di rendervi felici offrendo entrambe le cose al prezzo di una. L'unico problema è che il caso in questione non è un tradimento coniugale come tanti, bensì l'omicidio in piena regola del proprietario stesso della barca, il cui cadavere viene oltretutto fatto sparire proditoriamente appena un attimo dopo che riuscite a intravederlo!

In frangenti come questi c'è solo una cosa da fare: buttarsi a testa bassa nell'azione e - visto che il crimine si è compiuto in piena navigazione - scovare il colpevole fra gli altri partecipanti alla crociera prima di raggiungere il primo porto!

AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	62
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	**83**

I difetti di *Cruise for a Corpse* sono tanti: una struttura un po' limitata e limitante, tempi di attesa geologici per qualunque cosa si faccia, caricamenti a ripetizione che chiedono a gran voce l'avvento di un hard disk e, soprattutto, la traduzione italiana più patetica che si sia vista in circolazione da un pezzo a questa parte sia nel manuale che nel testo su schermo. Addirittura, nella sequenza iniziale la parola *cruise* è stata tradotta "crociata" invece che "crociera", e in un gioco basato sui dialoghi la cosa è parecchio deprimente! Per fortuna, anche i pregi non scherzano: c'è l'ultima versione della famosa interfaccia utente della Delphine Software, una grafica spesso mozzafiato e, più d'ogni altra cosa, una trama poliziesca. I giochi (belli) di questo genere prodotti da dieci anni a questa parte si contano sulle dita di una mano, e pur non essendo particolarmente originale *Cruise for a Corpse* è forse il più riuscito grazie a una sceneggiatura curata che non disdegna qualche problema tipicamente da adventure. Se siete degli accaniti lettori di gialli e non perdete una puntata di *Colombo* compratelo a occhi chiusi, altrimenti fareste meglio a dargli una lunga occhiata.

FABIO ROSSI

"L'ASSASSINO E' IL MAGGIORDOMO!"

Oppure: "Alla fine lui muore nell'ascensore", che - come tutti sanno - sono le trame di *qualunque* vicenda di *qualunque* genere. Ad ogni modo, *Cruise for a Corpse* si ispira chiaramente a due classici della letteratura gialla: *Assassinio sul Nilo* e *Delitto al Largo di Miami*.

L'ambientazione "nautica" è l'ambiente ideale per i programmatori della Delphine: ci sono poche locazioni, pochi oggetti e pochi personaggi da fare interagire gli uni con gli altri, e rimane un sacco di memoria libera per degli ottimi effetti di grafica poligonale. Peccato solo che chi ha letto i due romanzi di cui sopra capisca lo svolgimento del crimine sin dall'inizio...

REVIEW

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

PC - SSI

La "frontiera elvaggia" in questione è situata più o meno a nord-ovest delle famose città di Hillsfar, Yulash, Zenthil Keep, Phlan & compagnia bella che, per i meno istruiti, si trovano in quelle terre note come i "regni perduti". Come tutti certo sapranno, in queste città si è articolata la vicenda della prima serie *AD&D* della SSI durata quattro episodi (per maggiori ragguagli, leggetevi il box). Adesso che il macello sembrava finito, ecco che si ricomincia da capo: stanno accadendo strane cose nei dintorni di Waterdeep (la città che stava "sopra" *Eye of the Beholder*), Daggerford & compagnia bella, e naturalmente al posto di risolvere tutti i problemi con una bella bomba termonucleare o una nuova discesa degli Avatar hanno pigliato sei babbei e li hanno costretti a darsi da fare. Questa volta i problemi saranno tutti incentrati su un branco di nani che vuole ribellarsi a una specie di signorotto, pelosità varie sotto forma di yeti, animalalia inedita e il solito mucchio di gadgettistica magica. Wow, che bello...

PC

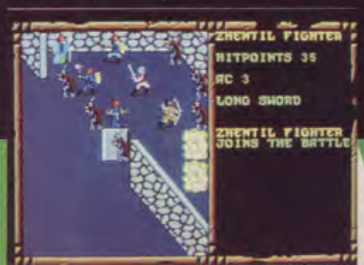
GRAFICA	87
SONORO	67
GIOCABILITÀ	60
LONGEVITÀ	55
GLOBALE	**69**

Basta! Non ne posso più! Sono stato l'ammiratore più sfegatato di questi giochi durante il periodo di *Pool of Radiance* e *Curse of the Azure Bonds*. Sono stato un sostenitore abbastanza accanito quando uscirono *Secret of the Silver Blades e Champions of Krynn*. Ho letteralmente odiato *Dark Knights of Krynn*, ma mi sono divertito con *Pools of Darkness* e ne ho ammirato la realizzazione. Adesso però basta! Il primo passo verso la decadenza è stata l'apertura della serie di *Buck Rogers*, e la mazzata finale è questa *Savage Frontier* dove si ricomincia (di nuovo) tutto da capo. Oltre al problema della completa, assoluta, totale mancanza di idee nuove e di originalità, la programmazione è nettamente inferiore al recente *Pools of Darkness* (abbastanza inammissibile), e non esiste alcun incentivo per proseguire dopo i primi due o tre combattimenti. Naturalmente tutto questo vale per i giocatori che, come me, sono passati attraverso TUTTI gli innumerevoli giochi di questo genere - se qualcuno dovesse scoprire questo genere partendo da qui, forse potrebbe anche divertirsi. Forse.

MARCO AULETTA

RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI

L'ormai datatissimo sistema per i "giochi di ruolo" (le virgolette stanno a indicare che mai e poi mai potranno essere indicati come tali) della SSI è stato utilizzato per ben quattro serie differenti, tre ispirate a *Dungeons & Dragons* e una a *Buck Rogers*. *Pool of Radiance*, *Curse of Azure Bonds*, *Secret of the Silver Blades* e *Pools of Darkness* formano la più fortunata nota come *AD&D: Forgotten Realms*; *Champions of Krynn*, *Death Knights of Krynn* e l'imminente *Dark Queen of Krynn* sono le tre parti della serie dedicata al mondo della Dragonlance mentre *Gateway to the Savage Frontier* insieme a *Treasures of the Savage Frontier* sono i primi due episodi della più recente. Per finire, *Countdown to Doomsday* e *Matrix Cubed* sono i due pallosissimi episodi dell'insulsissima serie dedicata all'eroe più tonto del mondo: Buck Rogers. Speriamo che abbiano finito!



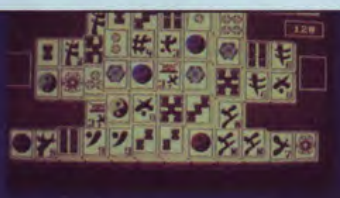
REVIEW

AMIGA -WICKED SOFTWARE

INCREDIBILI GIOCHI

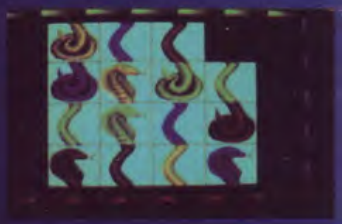
E così vi siete presi la solita fregatura anche la settimana scorsa, eh? Non avete letto C+VG, e appena intascata la paghetta settimanale vi siete fiondati in negozio a comprare il solito tie-in di qualche film che in Italia non è nemmeno ancora uscito - o la tipica conversione di un coin-op gigacabinato con CPU a 128 bit, o il seguito di un seguito di un seguito di un seguito - e quando siete tornati a casa e l'avete caricato avete scoperto che era una fetecchia pazzesca, e oltre a essere brutto si finiva pure alla prima partita.

Ma questa volta le cose andranno diversamente: infatti non solo state leggendo C+VG, ma state anche per scoprire che c'è in giro una compilation di 50 giochi decisamente sconosciuti, ma che costano come uno solo. Quantomeno, solo per caricarli tutti e farci una partita ciascuno avrete di che passare un pomeriggio...



AMIGA

GRAFICA	26
SONORO	10
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	62



UPDATE

In questi giorni potete trovare nei negozi anche la versione per C-64 di *50 Incredibili Giochi*, in cui però i titoli inseriti sono completamente differenti.

INCREDIBILI SCONOSCIUTI

No, lasciate perdere i sogni di gloria. I 50 giochi della compilation sono tutti inediti, sconosciuti e - naturalmente - di qualità decisamente inferiore alle più recenti megaproduzioni della Origin o della Psygnosis. Nei tre dischetti contenuti nella confezione troverete infatti numerosi giochi di pazienza, solitari con le carte, puzzle, giochi di scacchiera e di logica. Naturalmente c'è anche qualche gioco d'azione, ma non aspettatevi grandi cose: lo spirito dei programmi è solamente di essere dei gadget da tenere in multitasking sulla schermata del workbench.

50 Incredibili Giochi non può essere valutato secondo gli stessi criteri impiegati per gli altri giochi: se dipendesse dalla grafica o dal sonoro (che in moltissimi giochi è completamente assente) il Globale della compilation sarebbe circa del 10%. In realtà, penso che tutto sommato una raccolta come questa possa piacere a molte persone. Non certo gli amanti dell'azione veloce o gli instancabili strateghi da RPG, ma tutti quelli che usano l'Amiga soprattutto per lavorare o programmare, e possono trovare piacevole una piccola pausa ludica fra un impegno e l'altro. I programmatori in erba potrebbero divertirsi un mondo a esaminare il lavoro altrui, altri potrebbero trovare rilassante giocare di tanto in tanto a Master Mind, Othello, Forza Quattro o qualche labirinto; Tutti vanno avvertiti della presenza di cinque o sei versioni per ciascuno dei giochi appena elencati. Fate i vostri conti (letteralmente, una volta tanto) e giudicate da soli.

FABIO ROSSI

Storm Master

Aguzza l'ingegno...

...e intraprendi la civilizzazione della terra di Eolia, un lontano paese dove il mito incontra la realtà e i venti che soffiano incessantemente sono il mezzo con cui vengono trasportate le merci gli eserciti si spostano per andare in guerra.
Sei scenari tra cui scegliere:
Dovrai controllare il raccolto, commerciare con altri paesi, stabilire le tasse, costruire mulini a vento e progettare incredibili macchine volanti, difendere i tuoi alleati a uccidere i nemici.
Controlla i venti e diventa uno Storm Master, Padrone delle Tempeste.
Prendi parte a strane cerimonie magiche.
Osserva le scene arcade di battaglie aeree.
Cerca di mantenere il tuo posto e di salvare la vita.

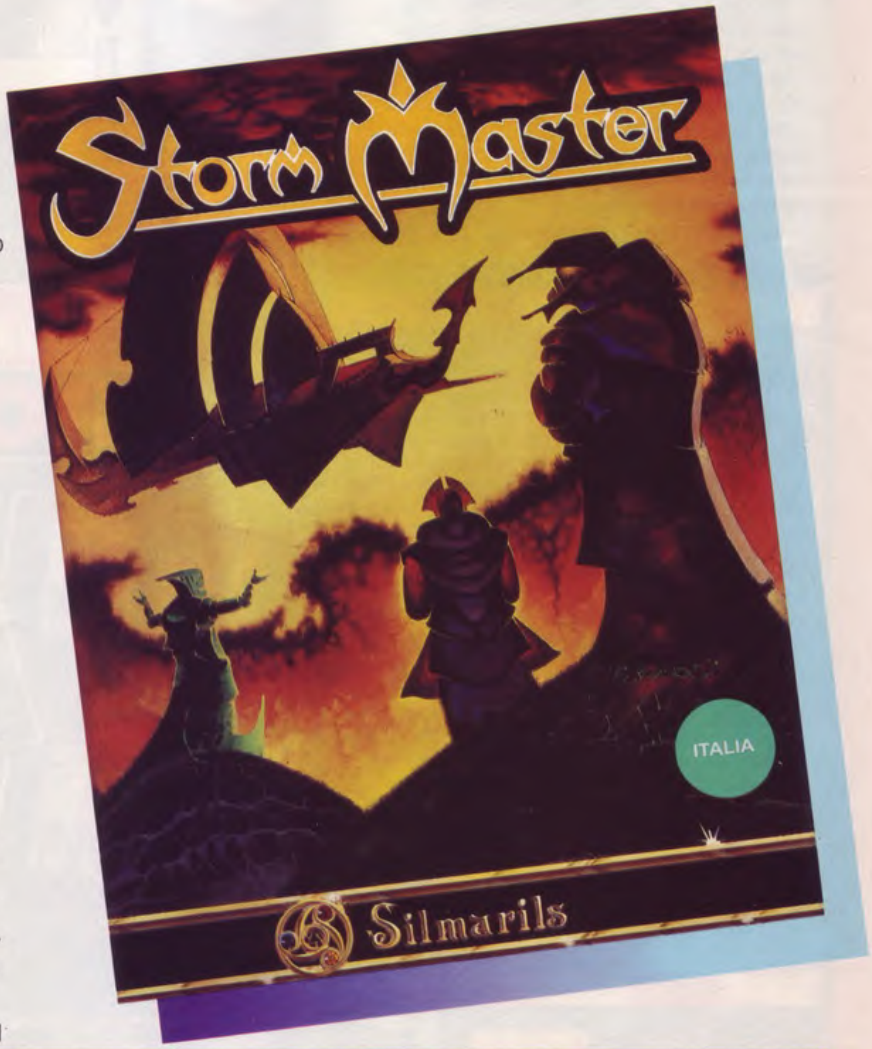
" Raggiunto un grande livello di qualità...un gioco superbo." **AMIGA ACTION 90%**

" Un superbo prodotto di strategia: il gioco é stato progettato molto bene e realizzato elegantemente." **ST ACTION 92%**

" Le schermate sono disegnate meravigliosamente, la presentazione é eccellente... nessun altro gioco di strategia/simulazione potrà offrire più divertimento." **C.U. AMIGA 89%**

"Grafica incredibile, animazioni ed effetti sonori eccellenti, affascinante e assolutamente coinvolgente nella sua giocabilità; un prodotto davvero speciale." **AMIGA POWER 86%**

DISPONIBILE PER AMIGA E PC COMPATIBILI



daze marketing

Silmarils

Distribuito in Esclusiva da
SOFTEL
Via A. Salinas 51/b 00178 Roma

AMIGA - THE SALES CURVE

Esiste una categoria di donzelle molto famosa in Gran Bretagna e praticamente sconosciuta in Italia (fortunatamente almeno in questo non ci possiamo far ridere dietro): le ragazze da terza pagina. Queste... ehm... modelle sono così chiamate perché appaiono ritratte con il minimo vestiario possibile - oltre che sui giornali scandalistici - nella terza pagina di una grande quantità di quotidiani britannici più o meno autorevoli. Essendo la percentuale di persone che leggono il giornale in UK discretamente alta, queste fanciulle godono, com'è ovvio, di una certa popolarità. Ecco quindi l'idea di realizzare uno strip poker avente come protagoniste, invece di anonime ragazze, queste celebrità.

Per i poco acculturati precisiamo che lo strip poker è praticamente identico al normale poker, solo che l'avversario - in questo caso, le avversarie - persi un tot di soldi si leva un indumento, poi un altro, un altro ancora e così via fino ad arrivare a come mamma l'ha fatto. Particolarmente gradite le opzioni di zoom, che permette di osservare nei particolari le varie digitalizzazioni, e le scene di strip per quattro delle otto ragazze con alcune pseudoanimazioni da lingua felpata...

Cover Girl POKER

Per verificare la qualità del gioco qui recensito questa volta mi sono affidato ai pareri, oltre che degli altri membri della redazione di C+VG, dei famosi "non addetti ai lavori" e cioè a amici e coetanei vari - in pratica le persone con cui si è soliti tirar fuori questo genere di giochi per farsi quattro ghignate in compagnia di fronte al monitor. Beh, tralasciando commenti e sproloqui vari non riportabili, devo proprio dire che *Cover Girl Poker* è piaciuto abbastnza: o meglio, com'era evidente, sono piaciute molto la Whittaker, Trine e compagnia bella. La simulazione di poker è infatti molto scarsa e battere il computer è impresa da ragazzini. Tecnicamente - e qui entra in ballo la ventennale esperienza del recensore - *Cover Girl* è scarsino: le digitalizzazioni sono bruttine e la sola possibilità di zoomare alza il globale di questo gioco. Se volete un buon titolo di questo genere comprate il vecchio *Hollywood Poker Pro* della Reline, notevole come grafica, sonoro e programmazione: in *Cover Girl Poker* le uniche cose notevoli sono i polmoni di Maria Whittaker e gli occhi di Trine Michelsen...

SIMON CROSIGNANI

PEPI, LUCI, BOM E LE ALTRE RAGAZZE DEL MUCCHIO

Il punto di forza di *Cover Girl Strip Poker* è la presenza di personaggi famosi e autentiche autorità in materia, grazie alle quali probabilmente alla Sales Curve sperano di vendere un gran numero di copie - come accadde in passato con *Samantha Fox Poker*, ricordate? Tra le otto ragazze a disposizione citiamo la celeberrima Maria Whittaker (quella che faceva bella mostra di sé nella pubblicità di *Barbarian 2*), Minnie Champ (che non conosciamo, ma fa sempre piacere sapere che c'è) e Trine Michelsen, ritratta in tutta la sua bellezza nel calendario incluso nella confezione del gioco.

AMIGA

GRAFICA	79
SONORO	73
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	74

REVIEW

Race Drivin'

AMIGA - DOMARK

Hard Drivin' è senz'altro uno dei coin-op "guidatorii" più popolari per l'estremo realismo, la spettacolarità e per la grafica curatissima. *Race Drivin'* ne è il seguito, più grosso, più potente, ed è stato pure ricostruito. Al posto di proporre un nuovo circuito, è stato "attrezzato" con quello vecchio (leggermente migliorato graficamente) più ben due nuove piste che esaltano i due aspetti di quella vecchia: l'Autocross Track evidenzia la guida "pura", mentre la Super Stunt Track è per i più fegatacci, con giri della morte spezzati, giri a vite, rampe enormi, gallerie e via dicendo. Ed ecco la conversione per Amiga!

E CHI SONO IO, BABBO NATALE?

I signori Domark devono essere impazziti: pensate che nella confezione di *Race Drivin'* trovate in regalo niente popò di meno che una videocassetta! E non si tratta della solita cassetta da cinque minuti, ma di un vero documentario sui più spettacolari incidenti su veicoli a due o quattro ruote - come quelli che siamo abituati a vedere nelle trasmissioni di Dan Peterson - che dura la bellezza di un'ora e un quarto! A dire il vero dopo i primi venti minuti ci si frattura le parti molli di vedere esplosioni di dragster e scontri fra stock cars, ma è comunque un regalo con davvero pochi precedenti nella storia del videogioco...

Dopo aver tirato un sospiro di sollievo per aver scoperto che non si trattava dell'ennesimo bidone del mitico Jurgen Fredicoso (il programmatore - si fa per dire - dei micidiali *Hard Drivin', Hard Drivin' II* e *Stun Runner*) e dopo essermi gustato la simpaticissima introduzione animata, stavo quasi per credere si trattasse di un gioco degno di tal nome, ma ho cambiato immediatamente idea. Tutto quello che non riguarda il gioco vero e proprio, infatti, è buono-decente: la presentazione, le opzioni per controllare il livello di dettaglio e la sensibilità dei comandi, la presenza dei tre percorsi originali e delle tre macchine addirittura con possibilità su ognuna di scegliere il cambio manuale o automatico e così via, ma il brutto arriva per il nucleo del programma. La routine per la gestione dei poligoni infatti deve provenire direttamente da un VCS o dal tostapane rotto che tengo in soffitta, visto che a tratti è addirittura peggiore di *Hard Drivin'*! Quando ci sono auto avversarie (in qualsiasi numero) i frame sono circa uno al secondo, e ci sono bug di "trasparenza" a non finire. L'unico modo di divertirsi (lo ammetto, è possibile) è correre sulla Cross Track (quella piatta) o sulla Super Stunt Track senza dettagli, che però si blocca lo stesso in alcuni punti. Ciliegina sulla torta, il sistema di controllo troppo sensibile: nelle prime partite è praticamente impossibile pigliare bene una qualsiasi curva, dopo un po' si prende la mano ma rimane sempre un impresa. Insomma, una specie di "fiasco mancato". Se siete fan sfegatati provatelo prima di sborsare, altrimenti lasciate perdere.

MARCO AULETTA

AMIGA

GRAFICA	80
SONORO	69
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	68
GLOBALE	**67**

REVIEW

C64 - GENIAS/CORE

CHUCK ROCK

Incredibile: per la prima volta nella storia dei videogiochi un team inglese di successo come la Core ha affidato la conversione di uno dei suoi giochi di maggior successo a una software house italiana - e il risultato è pure ottimo!

Come avrete sagacemente intuito dal titolo qui sopra il gioco in questione non è altri che *Chuck Rock*, il platform game paleolitico che ha ottenuto notevoli consensi qualche mese fa in versione Amiga. Il protagonista è un cavernicolo pantofolaio, impegnato - tanto per cambiare - in una lunga e complessa ricerca della sua procace fidanzata, rapita da un dinosaurone grosso come una casa.

Il nostro devolutissimo eroe può affrontare le peripezie neolitiche che costellano l'area di gioco in tre modi: saltandole, splattandole con gli appositi pietroni disseminati qua e là o... a panzate, schiaffando l'adipe prominente di cui è dotato in faccia ai mostriciattoli vaganti!

C64	
GRAFICA	83
SONORO	60
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	79

L'ADDOMINEVOLE GIOCO DELLE NEVI

La caratteristica senza dubbio più interessante di *Chuck Rock* - che in versione C-64 occupa non meno di due dischi - è la storia stessa della sua programmazione. Nato come mediocre giochino in Inghilterra, ha ottenuto un inspiegabile successo in tutto il mondo non appena pubblicato. Dopo essere stato convertito praticamente in tutti i formati concepibili, l'unico rimasto vacante era quello C-64 e, dal momento che l'8-bit della Commodore ormai viene usato solamente in Italia, la soluzione più logica è stata naturalmente di affidare il lavoro a un gruppo italiano, che si è potuto avvalere dello stesso sistema di sviluppo impiegato per la realizzazione della versione Amiga.

La versione Amiga di *Chuck Rock* non mi ha mai lasciato particolarmente esterrefatto, checché ne dicessero colleghi & riviste. E' vero che parecchi elementi grafici - tipo le formichine microminime capaci di ingoiare in un sol boccone il povero Chuck, gli Spaventatori del livello sotterraneo o i bestioloidi assonnati blu - erano assolutamente esilaranti, ma a parte questo il tono generale del programma era decisamente banalotto. Parlando della versione C-64 le cose invece cambiano. Cambiano perché la conversione è il più vicino all'originale possibile, cambiano perché la giocabilità rimane più che discreta e, soprattutto, cambiano perché con la carenza cronica di software interessante per C-64 che c'è negli ultimi tempi anche un platform game senza infamia e senza lode merita di essere preso in seria considerazione. Se continuassi a usare il C-64 come un tempo penso proprio che *Chuck Rock* ora sarebbe al primo posto della mia hit parade personale - e non vedo perché non dovrebbe esserlo in quella dei sesantaquattristi più fedeli.

FABIO ROSSI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 500 PLUS Commodore+joystick		680.000
Amiga 600 garanzia Commodore Italia	new	chiedere
Amiga 2000 Garanzia Commodore Italia		1.240.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		chiedere

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Monitor Vga 1024x768 0,28 dot pich (funziona anche con antiflicker Amiga)	700.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	1.100.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	1.650.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	2.800.000

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb		58.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock		72.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		190.000
Espansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!		280.000
Espansione Amiga 500 4MB	new	459.000
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		130.000
Espansione Amiga 2000		340.000

Hard Disk At/Scsi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms	1.290.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms	1.350.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	1.900.000
Hard disk 20/40/60/85MB 2.5 " con controller at-bus per amiga	chiedere!!

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	320.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno passante con interruttore	120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000
Action replay III A500	160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	120.000

Pc-compatibili

PC 286 16/21	**1.000.000**
PC 386SX 25	**1.600.000**
PC 386DX 25	**1.800.000**
PC 386DX 33 64 cache	**2.000.000**
PC 386DX 40 64 cache	**2.350.000**
PC 486DX 33 64 cache	**2.800.000**
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 160.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 110.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 320.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 450.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb, tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386sx) 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	240.000
Soundblaster professional	440.000
Videon III per Pc	600.000
Tavoletta grafica Summascketch II	850.000
Tavoletta grafica 12x12 + penna mouse	450.000
Scanner Logitech 256 tonalita'di grigio	480.000
Scanner A4 Fujitsu tonalita' grafica	telefonare

Greit Valley Production

Espansione 0/8mb per A2000	221.000
Hard card + 52Mb Quantum A500	1.061.000
Hard card + 52Mb Quantum A2000	813.000
Hard card +120Mb Quantum A2000	1.212.000
Hard card +240Mb A2000/500	telefonare
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	1.416.000
Cartuccia 44Mb per syquest	204.000
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	1.771.000
Cartuccia 88Mb per syquest	322.000
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	1.674.000
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	2.658.000
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	3.592.000
" 68040 A3000	5.024.000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 color software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala	4.137.000
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	795.000
Digitalizzatore audio Sound 8bit	147.000

NOVITA' AMIGA

Mach II A500/2000 16Mhz 16Kb di cache+coprocessore 68881
Speedy 68000 16Mhz A500/2000
Hurricane 68030 25mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Hurricane 68030 50mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
Mercury 68040 4Mb espandibili 32mb Amiga 2000/3000
Scheda grafica Colormaster 12 bit 4096 colori per A500/2000
Scheda grafica Colormaster 24 bit 16000000 colori A500/2000
Controller Rochard A500 con Hd 45/52/105/120/240
Genlock e digitalizzatori professionali e amatoriali

TELEFONARE

OFFERTA!!!

A500plus 2mb di memoria
monitor 1084s
drive esterno con interuttore passante
2 contenitore dishi da 40/50 posti
tappetino mouse e porta mouse da muro
£.1.260.000

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976756 MS-DOS
TEL.049/8976787 AMIGA/GVP
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
FAX 049/8976414

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

REVIEW

PC ENGINE - KONAMI

Avete giocato a *Gradius* e pensate che sia stato il massimo, vero? Beh, ora c'è *Parodius*, lo sparatutto più fuori di melone che abbia mai calcato gli schermi di casa vostra! E' ambientato in uno strano, stranissimo mondo in cui avviene ogni sorta di follia allo stato puro. Guidando degli assurdi caccia, vi scontrerete con alcuni dei più metafantasiosi nemici di ogni tempo. Naturalmente dovrete acchiappare anche i power-up per potenziare la vostra navetta ma, cosa più importante, dovrete spalancare le vostre seriose mascelle a quel ghignosissimo spettacolo che è *Parodius*!

▲ Armi, armi, armi!

BLASTARE DAL RIDERE

Il folle mondo di *Parodius* si estende per otto livelli di divertimento e ilarità. Molti ricordano *Gradius*, ma la differenza sta nel fatto che qui certe bombe hanno i piedi per camminare, i proiettili possono essere guanti da pugile, i laser dei letali messaggi in giapponese e certe astronavi sono in realtà dei gattini volanti!

▼ Accidempoli! Ma sono i Beatles!

▼ Le bolle sono fatte per esplodere...

PARODIUS

E' ufficiale: la serie di *Gradius* è una delle più grandi saghe sparatuttistiche che si siano mai viste su una console casalinga! Dopo gli stupendi *Gradius* e *Salamander*, anche questa terza puntata si conferma terribilmente divertente e attraente. All'inizio ricorda sicuramente il primo della serie, poi però inizia ad affluire una marmaglia di assurdità animali che vi terrà impegnati quasi più seriamente che nei precedenti capitoli. Graficamente, *Parodius* è una vera festa: tra clown e follie svolazzanti si può tranquillamente dire che questo gioco è il vero luna park degli shoot'em-up; tutto è ben disegnato e animato, ed è insomma una vera gioia per gli occhi. Le musiche - tutteadattamenti di famose sinfonie - si adattano perfettamente allo spirito e contribuiscono ancora di più a immergervi nella pazza atmosfera di *Parodius*. Da comprare anche se ce l'avete già (siamo in periodo di elezioni e cercavo uno slogan forte...).

PAOLO CARDILLO

▲ Yankee maledetto...

▲ ...è la fine che ti meriti!

▲ Un circo da blastare.

COMICA FINALE

Come tutti gli elementi di *Parodius*, anche i cattivi di fine livello sono cose mai viste. Nel primo livello, per esempio, avrete a che fare con un gattino volante meccanico che miagola tutte le volte che viene colpito e con un'aquila con un cappello a stelle & strisce: terminatela e rimarrà completamente spennata!

REVIEW

E LA IENA RIDENS?

Se *Parodius* è una risata unica dall'inizio alla fine, non vuol dire che sia anche facile. Tutte le navette di *Gradius* sono state sostituite da una divertente fauna che è altrettanto cattiva, se non più cattiva di prima! Guardatevi dai pinguini trotterellanti, dai polli volanti, dai granchi saltellanti e dalle api ronzanti, e anche da tutta la restante comica marmaglia!

GRAZIE!

A Micromania, Computerland e Console Generation per averci fornito la cartuccia!

Pienamente d'accordo con Paolo, così come con Maurizio che aveva recensito tempo fa la versione a gettoni: *Parodius* è magnifico, gabone (neologismo che rende bene l'idea dell'imbecillità di fondo del gioco) e parecchio difficile!

Sulle prime i vecchi fan di *Gradius* (*Nemesis*) e *Salamander* rimarranno sicuramente perplessi nel ritrovarsi alla guida di un pinguino o di un polpo, ma è sufficiente arrivare al secondo livello per capire che *Parodius* è uno scherzo solo per metà.

La difficoltà generale è infatti piuttosto alta, e "grazie" anche al joypad non sempre sensibilissimo del PC Engine l'azione risulta parecchio impegnativa anche per un esperto. L'unico difettuccio sono le proporzioni dell'area di gioco, che rendono necessario un minimo di scrolling verticale che può essere fastidioso. Nonostante questo, un acquisto assolutamente indispensabile!

FABIO ROSSI

I'VE GOT THE POWER!

Alcuni cattivi rilasceranno dei potenziamenti, che possono essere conservati in modo da ottenere ulteriori potenziamenti. Raccogliete il primo power-up e andrete più veloce. Due pod vi forniranno invece di due missili, e tre significheranno doppio fuoco. Con quattro pod arrivano i laser, e con cinque una ulteriore bocca da fuoco volante. Se prendete sei pod giocherete d'azzardo con un'arma misteriosa che potrà essere utile o meno, e l'ultima arma aggiuntiva - gli scudi frontali - vale ben sette pod!

▲ Cosa diavolo...

ASSURDONAVI D'ASSALTO

Dopo aver premuto lo Start, sarete invitati a scegliere tra quattro diverse navette ognuna con il proprio set di armi. C'è lo scintillante Vic Viper, l'Octopus (a forma di piovra, come dice il nome), la Twin Bee e il Pentarou, che sembra uno di quegli affari gonfiabili che si vedono in qualche piscina. Fate la vostra scelta!

PC ENGINE

GRAFICA	92
SONORO	92
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**91**

REVIEW

MEGADRIVE - SEGA

Alla sala giochi locale sono cavoli amari : l'ultimissimo coin-op arrivato sta risucchiando tutti coloro che si avvicinano con l'intenzione di giocarci per imprigionarli poi in una prigione computerizzata. Ma per fortuna nella plebaglia impaurita esistono anche degli eroi: Kid Chameleon, difensore di pace e giustizia (e gran mazzolatore) ha deciso con grandissimo sprezzo del pericolo di sfidare la macchina. Kid dovrà così penetrare nel coin-op e affrontare il peggiore degli incubi videogiochistici con l'unico scopo di salvare i ragazzi prigionieri.

La trama è copiata biecamente da *Tron*, mentre il gioco è identico a *Mario*, con un piccolo sprite rotondoso con incredibili capacità di salto per protagonista. Kid Chamleon si chiama così per i suoi speciali poteri magici: infatti colpendo di testa alcuni blocchi Kid può trasformarsi da normalissimo ragazzo in un incredibile guerriero. E questo gli tornerà molto utile, perché il mondo dei videogiochi è pieno zeppo di schifidi alieni mortali. Ogni trasformazione consente a Kid di metamorfarsi in un essere differente - un samurai, un cavaliere, un rinoceronte... Sta a voi decidere quale forma sia migliore in ogni livello!

DE BONUS SCATOLESQUE

Sparse qua e là per il paesaggio ci sono tonnellate di scatole che contengono di solito qualcosa di utile, come delle gemme che valgono zilioni di punti. Alcune volte le scatole contengono un casco che aumenterà i poteri camaleontici. Altre ancora dalla scatola cadrà un orologio che fornisce un bel po' di secondi extra per completare il livello. A questo punto la domanda sorge spontanea: ma perché alla Sega non hanno deciso di chiamarlo *Super Mario 5*?

Kid Chameleon mostra i suoi poteri di Samurai. ▼

CI PORTI SU, SCOTT!

In alcuni livelli troverete dei teletrasportatori che vi permetteranno di entrare nei livelli bonus, raccogliere un barcata di bonus e power up e tornare dove eravate. Non sono esattamente livelli segreti, ma rimangono comunque utilissimi per fare un sacco di punti!

Kid CHAMELEON

L'ultimo gioco della Sega è parecchio strano graficamente: non sembra un titolo da console, ma piuttosto uno da Amiga o PC. Lo stesso non si può dire del gioco vero e proprio: forse pensavate che una casa con una reputazione e una fama come quelle della Sega fosse in grado di produrre qualcosa di meglio di un clone spudorato di *Mario*. Beh, *Kid Chamaleon* è talmente scopiazzato che gli autori dovrebbero sotterrarsi per la vergogna.
L'unico modo per copiare un gioco con successo è quello di migliorare l'originale: *Kid Chamaleon* non ci si avvicina nemmeno. Certo, l'idea del potere camaleontico è carina, ma l'abbiamo già vista in più giochi.
L'area da esplorare è massiccia, ma gli incentivi per stare ore e ore incollati al video sono davvero minimi: non c'è atmosfera, né tensione. Inoltre i nemici sono banalissimi e spesso troppo facili da far fuori. La musica poi non è niente di che e non c'entra assolutamente niente con la grafica fumettosa. Se morite per i platform e avete già tutti i titoli migliori, allora *Kid Chamaleon* potrebbe piacervi. Altrimenti compratevi *Sonic* o *Robocod*.

FRANK O'CONNOR

POTERI CAMALEONTICI

Ma perché diavolo si chiama *Kid Chamaleon*? E' semplice: il nostro eroe possiede poteri tipicamente camaleontici, e può trasformarsi in vari personaggi differenti. Il samurai, per esempio, ha una spada affilatissima, il cavaliere può scalate i muri, e con la maschera da rinoceronte Kid può demolire qualsiasi ostacolo. Il migliore di tutti comunque è l'equipaggiamento spaziale, con un laser ultrapotente.

Il tipico nemico di fine livello. ▼

UGUALE A MARIO? MA DOVE?

Dappertutto. Sarà una coincidenza, sarà un caso, ma *Kid Chamaleon* è davvero identico a *Super Mario Bros.* Ha proprio le stesse caratteristiche: correre, saltare, recuperare i bonus nascosti nei blocchi... L'unica differenza fra *Mario* e *Kid Chamaleon* sta nella trama: quella infatti è copiata da *Tron*...

MEGADRIVE

GRAFICA	83
SONORO	82
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	79
GLOBALE	**80**

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

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

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

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

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER

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

VI OFFRE

Tutte le novità software PER

CBM 64/128 - AMIGA
GAME BOY
SEGA MEGA DRIVE

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

REVIEW

PC ENGINE - NAMCOT

Respirare fuoco, tostare cavalieri, ammassare oro. Uff, è un lavoro duro, ma qualcuno lo dovrà pur fare. Eppoi c'è la reputazione: una cattivissima reputazione. Stiamo parlando dei draghi, se non lo sapevate. Beh, dopotutto, per quanto riguarda la reputazione, la gente non ha tutti i torti. I bestioni infatti combinano casino a non finire. Il fatto è che si divertono un sacco - e se si divertono, chi ha intenzione di fermarli? C'è un ma in tutto questo, ed è il fatto che non appena hanno finito un compito ne devono subito iniziare un altro, e per quanto divertente possa essere è un po' stressante. Il seguito del famoso coin-op *Dragon Spirit* della Namco, *Dragon Saber*, vi mette nei panni di uno di quei draghi, e tutto quello che dovete fare è guidarlo e tritare tonnellate di cattivi. Molto originale, eh?

"Se eravate dei fan di Dragon Spirit, adorerete Dragon *Saber*". D'accordo, ma *chi* era tanto depravato da essere un fan di *Dragon Spirit*? Sia il capostipite che il suo seguito soffrono di un drammatico difetto: banalità cronica. Vabbé, ci saranno anche alcuni simpatici nemici che sembrano usciti da una bustina di Skifovermi, ma per il resto non c'è proprio nulla di esaltante.

La triste realtà è che a vent'anni di distanza dalla nascita del capostipite dei videogiochi - lo sconosciutissimo *Computer Space* - perché uno shoot 'em up verticale possa risultare interessante ci vuole almeno un elemento davvero innovativo. E *Dragon Saber* non ne ha.

FABIO ROSSI

FUOCO CAMMINA CON ME

All'inizio del gioco tutto quello che potete sputare è una misera fiammellina in stile Zippo. Fortunatamente, quegli sbadatoni nemici hanno dimenticato i power-up un po' dappertutto e tutto quello che dovete fare è raccoglierli. Li trovate dentro alcune uova, che devono essere bombardate perché sono per terra e non possono essere colpite dal fuoco normale.

MA CHI E' L'AEM?

I nemici in *Dragon Saber* sono tanti e vari: vanno dai soliti ammassi di cattivi piccini che si spazzano con un colpo solo a cose più esotiche e originali come fenici che girano alla base dello schermo e lo riempiono di proiettili, piante carnivore che prediligono la carne di drago capaci di sparare (che concime useranno? Che musica gli faranno sentire?), insettoni e ragni di ogni genere e fauna varia più o meno commestibile.

REVIEW

E' passato un sacco di tempo dall'uscita di *Dragon Spirit* per Engine, e ancora di più da quella nelle sale giochi.
Dragon Saber riprende la stessa formula e prova a migliorarla. Il gioco in parole povere è uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale con armi extra, nemici di fine livello e cose varie. La grafica è decisamente migliorata, ma quello che non è cambiato è... tutto il resto. Le stesse armi, gli stessi avversari... Niente di tutto ciò è realmente positivo.
Buone musiche, effetti sonori impressionanti e realizzazione nel complesso buona - ma è sempre la stessa storia. Se state sbavando per avere qualcosa del genere, il consiglio è sempre quello: *Super Star Soldier* o *Gunhed*.

FRANK O' CONNOR

FUOCO! FUOCO! FUOCO!

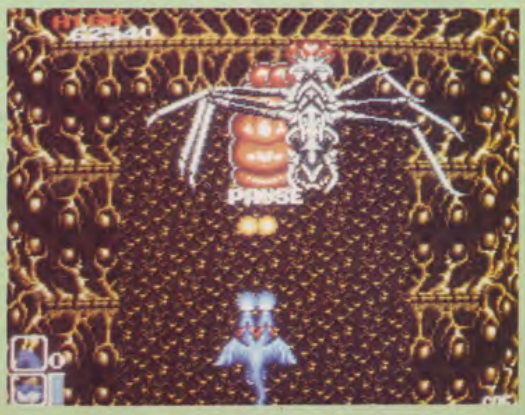
Alcuni oggetti speciali possono essere raggiunti grazie al vostro alito, visto che sono trasportati da alcuni cattivi!
Alcune ondate infatti proteggono dei cattivi lampeggianti: gratinateli e in premio avrete chincaglierie utili come velocità extra, teste supplementari e così via.

ABBRONZATURA INTEGRALE ULTRA-RAPIDA

Quale shoot'em-up potrebbe chiamarsi tale senza gli adorati nemici di fine livello? I grossi bestioni di *Dragon Saber* vanno dal relativamente semplice al praticamente impossibile. State attenti al grosso ragno del livello tre: è inchiodato al suolo grazie a un bozzolo gigante - carbonizzatelo come prima cosa e poi pensate al resto.

MA CHE ORIGINALE!

Perché escogitare nuove idee quando ce ne sono a tonnellate disponibili? *Dragon Saber* ha preso una "piccola ispirazione" da *R-Type*, compreso il famoso beam. Questa volta però per caricare l'arma dovrete lasciare il pulsante - e non premerlo - per accumulare energia. Interessante...



PC ENGINE

GRAFICA	75
SONORO	83
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	61
GLOBALE	60

REVIEW

SUPER NINTENDO - SETA

Che si chiami *F1 ROC* o *Exhaust Heat* poco importa. Quel che importa è che chi ha giocato a titoli come *F1 Spirit* e *F1 Circus* sa di cosa si tratta. Questi ultimi però utilizzavano una visuale dall'alto con scrolling multidirezionale per ritrarre una gara di F1; *Exhaust Heat* utilizza una visuale in soggettiva che ricorda invece molto quella di *F-Zero*. Spiegare come si gioca è semplice: si corre contro degli avversari su una delle sedici piste possibili dopo essersi qualificati. Gli avversari hanno stili di guida diversi e soprattutto prestazioni diverse, ragion per cui la gara avrà il suo bello spirito competitivo. All'inizio la vostra macchina farà un po' di fatica a tenere il passo, ma provate a vincere un po' di premi in denaro e potrete potenziare motore, gomme e telaio. Durante le gare potrete risultare danneggiati e dover fare così una sosticina ai box, ma attenti a non fermarvi troppe volte ai suddetti, perché il tempo (come gli avversari) se ne vola via. Lo scopo del gioco è ovviamente conquistare il titolo di Campione del Mondo e beccarsi l'aureo megatrofeo finale. Compresi nel prezzo una bottiglia di champagne e una biondona in costume: yuppie!

FACCE DA F1

I piloti avversari di *Exhaust Heat* sono fedeli sosia dei campioni del campionato vero. Per evitare guai legali i nomi sono stati storpiati: ciò significa che vi troverete a gareggiare con gente come Proteus (Prost) e Manson (Mansell). Comunque bisogna dire che le clonazioni non sono riuscite alla perfezione: Mansell infatti non arriva sempre primo!

PISTAAAA!

Una delle grandi caratteristiche di *Exhaust Heat* è l'ampia gamma di piste presenti. In totale ce ne sono sedici, ognuna basata sui veri circuiti del campionato di F1. Il bello è che li si affronta in ordine di difficoltà, e per qualche strana ragione il GP d'Inghilterra è il più facile di tutti! Ogni pista va affrontata con una tecnica particolare, e memorizzare curve e chicane sarà la prima cosa importante da fare.

C'erano tutte le premesse perché *Exhaust Heat* si affiancasse ai miti consolistici della F1 stile-arcade: sedici belle piste in ordine di difficoltà, il 3D del Superfamy (con un "precedente" come *F-Zero*) e tanti accessori con cui fare di una macchina un vero missile. Ma dopo averlo provato affiora la delusione, provocata innanzitutto dai soliti rallentamenti, che stavolta sono giustificati meno del solito: in fondo a comparire sullo schermo sono al massimo otto macchine! Come si spiega tutto ciò? E poi la grafica: gli sprite delle auto avversarie non sono gestiti come mi sarei aspettato; l'effetto di progressivo ingrandimento non è il massimo, e quando curvano si mettono di sbieco in modo un po' strano. E la grafica ai bordi della strada? Inesistente: solo desolanti distese di verde. Il tutto non rende *EH* molto attraente e appetibile.

Dopo tutte queste bastonature forse vi aspettereste una bocciatura: il fatto è che *Exhaust Heat* rimane un gioco piacevole, e vi verrà sicuramente voglia di provare le piste e satollare la macchina di accessori, solo che con tutto quello che NON ci hanno fatto rimane in pratica una specie di incompiuta. Davvero peccato!

PAOLO CARDILLO

VORREI UNA SOSPENSIONE INTELLIGENTE, UN MOTORE ASPIRATO E DEL CIOCCOLATO!

La macchina con cui iniziate è una vera fetecchia di cui dovrete assolutamente migliorare le prestazioni. Per questo dovrete farvi un po' di soldi e comprare vari accessori: da fantasmagorici motori a incredibili gomme e pazzesche sospensioni. Potrete anche riempire di nitro un serbatoio ausiliario, cosa utile per superare gli avversari sulla dirittura d'arrivo. Il tutto però costa una fortuna, per cui occhio!

SUPER NINTENDO

GRAFICA	74
SONORO	82
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	**70**

REVIEW

PC ENGINE - HUDSON SOFT

Largo! Largo! C'è *Ninja Gaiden*! Questo gioco è apparso in varie vesti nel corso degli anni: il coin-op si chiamava *Shadow Warriors* e la conversione per computer era fedele al gioco da bar, mentre la versione per NES era totalmente differente. Quella che recensiamo è una conversione della versione NES, con grafica migliorata e sonoro più bello. Il gioco ha una trama coinvolgente: dovete vendicare la morte di vostro padre e cercare di fare innamorare di voi una bella tizia. Per raggiungere lo scopo dovrete attraversare un Giappone pieno di pericoli. Vagherete per tutte le possibili città, ma in qualsiasi posto vi troviate dovrete fare solo una cosa: spaccare tutto!

NINJA GAIDEN

LE STELLETTE SONO TANTE

La vostra arma è una spada da Ninja, affilatissima, rapidissima e perfetta per gli incontri ravvicinati, e se preferite il combattimento a distanza potete incamerare una serie di armi, principalmente shuriken. Le vostre abilità scalatorie e saltatorie sono inarrivabili, e vi potete aggrappare come dei ragni a qualsiasi superficie. I cattivi di solito utilizzano armi come coltelli, bombe e mitragliatrici. Insomma, è ancora tempo di usare le vecchie arti marziali per salvare l'universo!

NINJA A GETTONE

Il coin-op originale non aveva nulla a che fare con questo gioco. Aveva molto più in comune con *Double Dragon* che con *Shinobi*. Comunque sia, non ha mai sconvolto i salagiochisti. La versione per PC Engine pone l'accento più sull'aspetto piattaformico che su quello violento ed è stata convertita pari-pari da quella per NES.

Sempre più in alto...

MA COSA SAREBBE UN NINJA?

Siamo contenti che l'abbiate chiesto perché ci capita casualmente di saperlo. Innanzitutto non è un guerriero e nemmeno un eroe. I Ninja erano la più bassa classe del Giappone feudale, ancora più bassa dei mendicanti. Erano disprezzati da tutti per la loro totale mancanza di onore o rispetto per sé stessi. Il Ninjitsu non è propriamente un'arte marziale, ma piuttosto una combinazione che comprende lo Shinobijitsu, l'arte di nascondersi. E come se non lo sapeste, i Ninja giravano con delle specie di passamontagna neri.

Lo bolla è una simpatica arma! ▼

UN BALZO GIGANTESCO PER L'UMANITA'

Il ninja di questo gioco - chiamiamolo Pippo per comodità - ha le sue belle capacità. Tanto per cominciare, è un mago del free-climbing. Può infatti usare i suoi artigli per arrampicarsi sulle pareti. Purtroppo però può scalarle solo saltellando da un punto a un altro. Ovvero, per raggiungere la sommità di una parete gliene serve una opposta su cui rimbalzare continuamente finchè non raggiunge la cima.

ABRACANINJA!

Oltre alle arti marziali Pippo può utilizzare la magia Ninja raccogliendo i gettoni giusti. Questi sono nascosti in vari oggetti sparsi per il paesaggio. Distruggendoli con la spada riveleranno dei gettoni magici, e quando raccogliete quello giusto verrete gratificati di un bel potere extra. Potrebbe essere l'invulnerabilità, potrebbe essere il fuoco Ninja... pazientate e vedrete!

▲ Bel paesaggio...

Lo confesso: ho provato questa cartuccia solo perché mi aveva incuriosito la squallidissima versione romanzata che veniva distribuita al CES di Las Vegas. Fortunatamente Ninja Gaiden è molto più divertente su video che sulla carta, e devo anzi dire che è forse uno dei migliori giochi d'azione ispirati alla figura dei "guerrieri-ombra" che abbia mai provato - senza dubbio il migliore su PC Engine. La banalità dello scenario viene più che riscattata dalla giocabilità del programma, che aumenta in maniera direttamente proporzionale alla velocità con cui si affrontano i livelli. Il bello infatti sta tutto nello schizzare velocissimi per tutto lo schermo appendendosi alle pareti e macellando allegramente i canonici avversari - un approccio tattico snatura completamente l'azione.
Grafica e sonoro sono nella norma, ma se l'idea di essere un ninja vi ispira dovreste proprio provare anche questa cartuccia.

FABIO ROSSI

▼ OK, OK, offro io...

PC ENGINE

GRAFICA	85
SONORO	86
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**89**

REVIEW

NES - HUDSON SOFT

Che cosa ottenete incrociando Bruce Lee con Benny Hill? Esatto, Jackie Chan! E' un maestro di arti marziali, un comico d'eccezione, uno degli uomini più ricchi di tutta Hong-Kong e l'idolo di milioni di teen-ager orientali. Dopo quelli che sembrano un centinaio di film, Jackie finalmente si è deciso a prestare il suo nome a un videogioco! I possessori di PC Engine di certo avranno già conosciuto questo gioco, visto che è uscito un bel po' di mesi fa per la loro console, ma la bella notizia è che questa versione è virtualmente identica! Il gioco vero e proprio è un veloce beat'em up con risvolti piattaformici, multiscorrimento e un sacco di allegria, e tutto quello che dovete fare è saltare in qui e in là mollando calci in faccia ai baffuti cattivi. Banzai!

▲ Botte di fine livello!

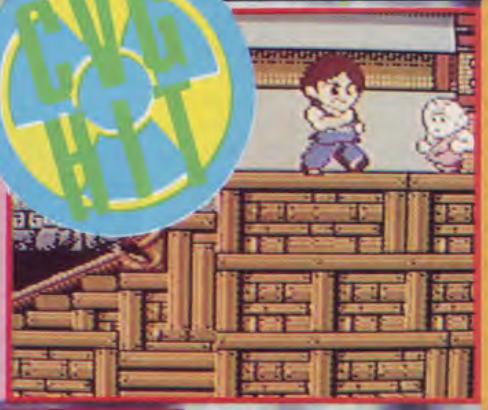
Yowza! Il mio eroe del kung-fu favorito in un gioco tutto suo! Jackie Chan è un fantastico menatore, e questo beat'em up è un veicolo perfetto per mostrare in tutto il mondo la sua abilità. Graficamente è un piccolo capolavoro, specie per il NES - gli sprite cartoneanimatosi sono grossi e si muovono molto fluidamente, le animazioni sono molto belle e i fondali non sono da meno. Il sonoro consiste di effetti risonanti accompagnati da una favolosa musichetta. L'aggiunta di bonus nascosti e quadri segreti offre la possibilità di fare qualcosa d'altro oltre a saltare qui e là menando gente - anche se c'è da dire che non è che ci si annoi poi così tanto. Un'altra cosa da notare è che è praticamente identico alla versione per PC Engine, ed è un signor complimento. *Jackie Chan* non vince nessun premio per l'originalità, ma se vi piace saltellare per una terra piena di avversari imbecilli e splattarli al suolo nei modi più inconsueti, è senz'altro il gioco che fa per voi.

FRANK O' CONNOR

W L'ORIGINALITA'

L'azione salta-splatta-picchia è molto simile a quella del vecchio capolavoro noto come *Shinobi* - e, detto tra noi, non è che sia poi una tragedia. La storia è decisamente semplice: tutto quello che dovete fare è salvare una ragazza da un vecchio mago cinese! Chin Re Kon (questo infatti è il nome della bella) è comprensibilmente alterata per tutto quello che è successo, e sta aspettando che voi vi diate una mossa per andare a salvarla. Lungo la strada farete la conoscenza dei vari scagnozzi del mago, inclusi pesci assassini e pazzi armati d'ascia. Raccogliete le mosse speciali e apriteli in due!

▼ Vieni qui, tappo!



PER CHI SUONA LA CAMPANA

Ogni tanto apparirà per aria una piccola campana: raccoglietela e verrete proiettati in uno schermo bonus dove dovrete saltare su delle nuvolette sfreccianti per vincere energia a non finire e vite extra - e non è tutto: verrete anche mandati un po' più avanti nel gioco!

JACKIE CHAN'S Action Kung Fu

▼ Un calcio nei Paesi Bassi

MOSSE IN SCATOLA

Il miglior amico di Jack è una rana ('sto Jack sarà pure ricco ma a noi pare un po' strano). Ogni tanto la vedrete scorrazzare per lo schermo - tirategli un calcione e vi regalerà un gadget extra, che potrebbe essere un calcio volante, un calcio rotante, un calcio verso l'alto oppure un po' di energia.

IMPIASTRI NINJA ALLA RISCOSSA

Se per caso vi siete persi i mitici capolavori di Jackie Chan, beh... non preoccupatevi: sono tutti delle cavolate. Se siete *veramente* interessati a dei seri film d'arti marziali, vi consigliamo lo squallidissimo ciclo de Il *Ragazzo dal Kimono d'Oro* o il fantastico *Super Ninja*, con ninja rossi, bianchi, blu, mimetici (???) e persino dorati, ma soprattutto potevate gustarvi con la completa, nonché rigorosa, mancanza di trama.

▼ Bella foto, eh?

NES

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

Db_Line srl

tel. 0332.767270

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

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

Titolo	DOS	AMIGA
ABANDONES PLACES		
ROBIN HOOD		
THE ROCKETEER		
THE CHESSMASTER		
STAR TREK		
GOBLIIINS		
GAZZA 2	39.900	
GOLDEN EAGLE	59.000	
TENNIS CUP 2	59.000	
5 INTELLIGENT GAMES	59.000	49.000
SHADOW LANDS		
SPACE GUN		
HARLEQUIN		49.000
CELTIC LEGEND		
POPULOUS II		59.000
J.MADDEN FOOTBALL		
ULTIMA VI		
FUTURE BASKETBALL		19.900
SLIDERS		49.000
TV SPORT BOXING	69.000	X
MONKEY ISLAND II	X	X
ANOTHER WORLD	X	69.000
SMASH TV	X	29.000
ELVIRA	59.000	49.000
THE SIMPSONS	49.000	29.000
TURTLES 2 COIN-UP	49.000	49.000
CRUISE OF A CORP	59.000	59.000
PIT FIGHTER	29.000	29.000
BIG RUN		49.000
IL PADRINO	59.000	59.000

Titolo	DOS	AMIGA
ROLLING RONNIE	29.000	29.000
THE BLUES BROTHER	49.000	29.000
EPIC - DUNE		X
FUTURE BASKETBALL	X	19.000
MYTH SISTEM 3		X
ROBOCOP 3	X	29.000
VIDEO KID		49.000
WOLFCHILD		49.000
I PRONIPOTI		39.000
G-LOC		29.000
MEGA TWINGS		29.000
LOTUS 2 TURBO		49.000
MEGA-LO-MANIA		69.000
LEANDER		49.000
HEIMDALS	69.000	69.000
KING QUEST V	99.000	
LAST BATTLE		49.000
THUNDERHAWK		59.000
FALCON 3	99.000	
WARM UP		49.000
BABY JO	59.000	49.000
METAL MUTANT	49.000	
STUNT CAR RACER	19.000	19.000
POLICE QUEST III	99.000	
FIRST SAMURAY		49.000
GRAND PRIX F1		79.000
BATTLE ISLE		59.000
CLIK-CLAK		49.000
DEUTEROS II		49.000
FINAL BLOW		49.000

Titolo	DOS	AMIGA
FUTUR BASKETBALL		19.000
GAUNTLED III		29.000
HEART OF CHINA		89.000
JETSONS		39.000
KNIGHTS o/t SKY		79.000
L.S. LARRY V		89.000
LEMMINGS		29.000
MERCENARY III		19.000
MICROPROSE GOLF		79.000
MIDBENDER		19.000
MIDWINTER II		69.000
REVOLUTION 101		19.000
SPACE 1889		69.000
THE NINJA COLLECTION		39.000
THUNDERHAWK		59.000
TUNDERSTRIKE		49.000
WING COMMANDER		X
WORLD CUP RUGBY		59.000
WRESTLING WWF	49.000	29.000
X-OUT		19.000
BIRDS OF PREY	X	
CADAVER	79.000	
CISCO HEAT	29.000	
CIVILISATION	99.000	
EYE OF BEHOLDER	X	
GODS	49.000	
ULTIMATE FOOTBALL	X	
NO GREAT GLORY	69.000	
MIKE DITKA	59.000	
STAR TREK 25' ANNIVER.	X	

PC 386sx25Mhz

Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb - Disco fisso 40Mb
Monitor VGA Colore - Tastiera IT avanzata
Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse
Joystick - 4 giochi - Manuali - Garanzia 1 anno
Lit. 2.380.000 + iva 19%

FLOPPY DISKS

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

CONSOLES

CD-MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAP.
GAME BOY
GAME GEAR
NES ITALIANO
NEO GEO
PC-ENGINE GT
PC-ENGINE LT
PC-ENGINE COR.II

Console NEO GEO: Lit. 649.000

Db_special 1
4 GIOCHI AMIGA-DOS
(a sorpresa-titoli del 91)
LIT. 19.000

CASIO DATA CALL da Lit. 24.000

Stampanti Citizen a COLORI
Garanzia 2 anni
Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%
Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

OFFERTA GIOCHI

MEGADRIVE:
LIT. 52.000
BURNING FORCE - FANTASIA
S. TUNDER BLADE – ISHIDO
SWORD OF SODAN (8MB)
LIT. 72.000
ALIEN STORM- BEAST WARRIOR
RUNARK - YS'III - OUTRUN
WORLD CUP SOCCER

SUPER FAMICOM:
LIT. 115.000
SUPER FIRE PRO WRESLING
PRO SOCCER - TUNDER SPIRITS
SUPER CHINESE WORLD

NEO GEO:
da LIT. 295.000
CROSSED SWORD - NAM 1975
BASEBALL 2020

Richedete i listini GIOCHI - DOS - AMIGA e ACCESSORI

BUONO SCONTO cvg
Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
(prefisso) TELEFONO: ____/_____ ETA': ___
Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a : _____
riviste di giochi abitualmente lette: _____

Il buono per essere valido,dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/6/92

NEO GEO - SNK

SOCCER BRAWL

CVG HIT

Il gioco a tutti noto come "calcio" vedrà ben presto la sua fine. Nel prossimo futuro le autorità calcistiche mondiali - Zeffirelli, Mughini, Aldo Grasso... - decideranno che qualcosa dev'essere fatto per attirare più gente allo stadio e fermare l'ondata di violenza che sta colpendo tutte le squadre del pianeta. La soluzione? *Soccer Brawl*, uno sport avvincente e pericoloso giocato con un pallone a energia nucleare e una massiccia dose di violenza. Violenza che, rimanendo sul campo, riappacificherebbe gli spettatori e convertirebbe anche gli hooligan più convinti. Come demenzialità non siamo ai livelli del nuovo regolamento UEFA, ma poco ci manca...

Sono un fan sfegatato del Neo Geo, lo ammetto, ma questi giochi mi fanno davvero incavolare: perché diavolo alla SNK hanno fatto un altro gioco futuristico, invece di una normale simulazione calcistica? AAAAARGH! A furia di vedere roba metallica sul monitor del Neo Geo mi si stanno frantumando le cosiddette! Mentre tento di calmarmi comunque sappiate che *Soccer Brawl* è un bel gioco; su questo non si discute. La grafica è carina, il sonoro è una vera figata e, anche se ci sono poche mosse a disposizione, persino la giocabilità è su altissimi livelli. Insomma, tecnicamente e a livello giocabilità ci siamo proprio. Quello che contesto è l'idea: è mai possibile che i game designer non sappiano partorire qualcosa di originale oppure di strettamente realistico invece di questi incroci né carne, né pesce che hanno francamente rotto le palle? Vabbè, per questa volta passi, ma al prossimo titolo sportivo futuristico per Neo Geo prometto di mandare una lettera di insulti in giapponese al team SNK...

SIMON CROSIGNANI

STADI AVANZATI

A differenza del calcio normale, dove una o al massimo due squadre giocano sullo stesso campo, in *Soccer Brawl* tutti si sfidano all'interno del medesimo stadio. Tra l'altro ce ne sono solo due: lo SNK Stadium di Osaka costruito nel 2050, e il SuperDome di San Francisco, realizzato nel 2088 e interamente coperto da una cupola di metallo.

▼ Annientate quel portiere!

▼ Dai, su, non essere così triste!

▼ Pronti per il fischio d'inizio?

▼ Forza Italia!

IL VERO SPIRITO DI SQUADRA

Non ci sono squadre di club in *Soccer Brawl*, ma solo formazioni nazionali pronte a lottare per l'ambitissimo titolo di campioni del mondo. Le otto squadre sono: Italia, Germania, Brasile, Inghilterra, Spagna, USA, Korea e Giappone. E, molto realisticamente, i due sette più temibili sono quello coreano e quello giapponese. Ma siamo scemi o no?

Grazie a Console Generation per la cartuccia qui recensita.

▲ Vai con la rimessa in gioco!

LE NUOVE REGOLE UEFA

Poiché il campo di *Soccer Brawl* è più piccolo di quello originale i giocatori sono sette per ogni squadra, compreso il portiere. Un altro cambiamento riguarda la palla: al posto di una misera sfera di cuoio che se ne va per i fatti suoi a ogni colpo di vento c'è una bella boccia metallica, ideale per i colpi di testa.

Ecco che anche il calcio assume la sua dimensione futurizzoide e per la verità, come Simon, aver preferito che facessero un mitico gioco "usuale". Purtroppo i giapponesi sono giapponesi e non potremo mai sperare che realizzino un gioco sofisticato alla *Emlyn Hughes*: cosa ci farei io con quelle dozzine di tasti a disposizione sui joypad! Vabbè, comunque *Soccer Brawl* risulta decisamente giocabile, per non dire adrenalinico.
Inutile dire che il Neo Geo ci subissa nuovamente di effetti sonori e musica che non si sono mai sentiti su nessun'altra console, e insomma anche se le mosse non sono il massimo della varietà e anche se vorremmo finalmente qualcosa di nuovo sul Neo Geo io direi che potete iniziare a vendere il vostro cane di pregiatissima razza per comprare *Soccer Brawl*.

PAOLO CARDILLO

▲ Vedete cosa succede a non prendere bene la mira?

UN PO' DI SELF CONTROL

I giocatori vengono controllati dal joystick e da due dei bottoni di fuoco. Il primo è usato principalmente per tirare: a seconda di quanto si tiene premuto cambia la potenza del tiro, visibile grazie all'indicatore nella parte alta dello schermo. Il secondo serve a passare, saltare, colpire di testa e farsi un buon caffè. Ma alla SNK non potevano usare anche gli altri due tasti di fuoco?

▼ Niente male, eh?

▲ Viuuulenza!

NEO GEO	
GRAFICA	82
SONORO	89
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	91

REVIEW

SUPER NINTENDO - SQUARE

Tempi duri per Cecil, comandante dell'esercito della città-stato di Baron. La sua ultima, penosa missione è consistita nell'impossessarsi di un ennesimo cristallo magico per ordine del suo re. A differenza delle altre volte, però, questo cristallo era essenziale per la sopravvivenza di una pacifica civiltà, che è stata così condannata a morte.

Durante il viaggio di ritorno sia Cecil che il suo equipaggio sono stati consumati dai sensi di colpa, e non appena il militare ha potuto parlare con il sovrano ha cercato di chiedere spiegazioni. Imprevedibilmente, il monarca per tutta risposta ha degradato il povero Cecil, che è stato subito espulso dalla corte insieme al fedele amico Kain, che si era permesso di intercedere in suo favore.

Ormai i due hanno solo una possibilità di recuperare l'onore perduto: consegnare per conto del re un pacco misterioso al remoto villaggio di Mist Valley. La cosa però comporta non pochi problemi, visto che per raggiungerlo bisogna attraversare la leggendaria Valle Nebbiosa, sorvegliata dal misterioso e terribile Mostro Evocato... e i problemi non sono nemmeno iniziati!

CVG HIT

1.7 BAR: LA GIUSTA ATMOSFERA

Final Fantasy II non è solo un gioco di ruolo con i fiocchi e i controfiocchi (basta guardare la decina di pagine di tabelle statistiche dedicate ad armi & incantesimi sul manuale per capirlo): ciò che lo rende speciale sono i numerosi accorgimenti impiegati per immergere completamente il giocatore nell'atmosfera del gioco. Ci sono sequenze di intermezzo, dialoghi per una volta davvero ben scritti e infinite possibilità di personalizzazione. Addirittura, i meno esperti di questo genere di giochi possono beneficiare di un manuale che descrive nei particolari le meccaniche di gioco del primo terzo della vicenda!

GRAZIE!

A Micromania per averci fornito la cartuccia!

SUPER NINTENDO

GRAFICA	94
SONORO	92
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	96

Finalmente! I primi giochi di ruolo giapponesi per Super Fami... oops... Super Nintendo sono disponibili anche in versione americana, e devo proprio dire che sono una meraviglia! *Final Fantasy II*, per esempio, riprende il classicissimo stile di gioco nipponico inaugurato da *Y's* e lo migliora infinitamente aggiungendo una quantità spropositata di elementi geniali. L'aspetto più affascinante del gioco è senza dubbio la trama ultracomplessa, piena di colpi di scena e dialoghi coinvolgenti che nessun *Eye of the Beholder* di sorta potrà mai offrire, che casualmente è anche l'elemento più importante di questo tipo di giochi. Se fate ancora parte degli stolti che ritengono le console incapaci di gestire un gioco complesso ricredetevi; se vi piacciono i giochi di ruolo provatelo; se avete un Super Nintendo compratelo!

FABIO ROSSI

ACHTUNG! PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA E C64

Sturmtruppen

THE VIDEOGAME

© 1992 BONVI/MCK

bonvi

idea

"Cameraten tutti fuori dalle buken e afanti marsh!.....nain, non dofete tirare le pallottolen con le mani dannati imbecillen!"

LEADER DISTRIBUZIONE

SUPER BOXING
TM

CLIFF ROBINSON '92.
SNK
COMPUTER
+VIDEO
GIOCHI

Presenta:

Franco Girardelli HOCKEY

Si cercano agenti per zone libere

E' più veloce di qualsiasi altra **SIMULAZIONE SPORTIVA!!!!!!** Per vincere dovrai ricorrere a tutte le tue risorse in fatto di **ABILITA' e RIFLESSI.** Le stesse doti che hanno fatto di **FRANCO GIRARDELLI** uno dei più grandi atleti dell'**HOCKEY** Europeo.

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

CONAN

PC ENGINE/CD ROM 2 - RIOT

No, il Conan di questo gioco non ha niente a che fare con gli spadoni e i muscolazzi del famosissimo eroe della letteratura fantasy. Anzi, il fisico del protagonista assomiglia a quello di una mozzarella, e i nemici invece di affettarli li prende a calci sugli stinchi!

Come probabilmente avrete già intuito questo programma è tratto dalla famosa serie di cartoni animati giapponese trasmessa innumerevoli volte da parecchie TV locali. Come per la maggior parte dei giochi su CD-ROM la trama è lineare: in questo caso si tratta di guidare Conan in una serie di inseguimenti, esplorazioni e salvataggi che condurranno alla fine alla caduta del cupo regime dittatoriale di Indastria, la civiltà militaresca sorta dopo una Guerra Termonucleare Globale particolarmente ben riuscita.

Le numerose sequenze da platform game sono intercalate con corpose sezioni di dialogo non particolarmente utili ai fini del gioco ma di notevole effetto scenico, che hanno un unico difetto: sono in giapponese!

Questa pagina era stata inizialmente riservata alla recensione del super-spettacolare *ShubibiMan III*, ma proprio all'ultimo momento sono sorti i soliti casini redazionali, e abbiamo sostituito il tutto con l'unico altro CD per PC Engine in nostro possesso. Viste le premesse, lo spirito con cui è stato visto il gioco non era dei migliori, ma nonostante tutto è stato piacevole scoprire che *Conan* non è poi così catastrofico come sembrava inizialmente. Nonostante il solito problema della lingua - che comunque non crea nessun calo di giocabilità - questo programma rimane un simpatico platform game molto vario e non privo di elementi umoristici che lo rendono piuttosto spassoso. I fan del cartone animato si esalteranno non poco, ma tutti finiranno con lo scontrarsi prima o poi con la rigidissima struttura di gioco (Ahio!), che potrebbe renderlo monotono sulle lunghe distanze. Questo è l'unico - grosso - difetto del gioco. Valutate voi.

FABIO ROSSI

▲ Attento a non cadere, Conan!

Ecco una fortezza di Indastria!

ORA CHE CE L'HAI DIMMI CHE CI FAI?

Il lettore ottico del PC Engine è l'unità CD-ROM più diffusa nel mondo, ma ciò non toglie che fino a oggi non sia ancora mai stata sfruttata in maniera eccelsa. I progettisti di giochi per questo sistema tendono infatti a impiegare il nuovo supporto solamente per aggiungere musiche di sottofondo suonate da vere orchestre e dialoghi registrati da attori professionisti. Purtroppo anche Conan soffre un po' di questa filosofia limitante, ma fortunatamente le sequenze animate fra un livello e l'altro abbondano. E intanto noi stiamo aspettando con ansia ShubibiMan III, che dovrebbe essere il primo gioco su CD davvero esaltante...

PC ENGINE

GRAFICA	91
SONORO	99
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	59
GLOBALE	80

REVIEW

TEENAGE MUTANT

NES - KONAMI

Turtles o *Battletoads*? *Battletoads* o *Turtles*? Questo è il problema... C+VG vi propone in esclusiva universale (adesso esageriamo...) le recensioni dei due più importanti giochi mai usciti sull'otto bit di casa Nintendo. Quindi se non sapete quale superanfibio impersonare e, soprattutto, quale cartuccia comprare per il vostro NES provate a leggere queste pagine...

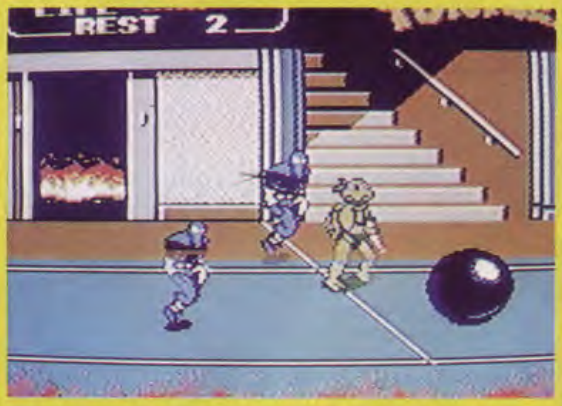
Prima venne *Turtles* sul Nes, poi fu la volta del coin-op omonimo e ora è arrivato... *Turtles 2*! Calma, calma, frenate i bollenti spiriti: *Turtles 2* non è altro che la conversione per NES del coin-op *Turtles 1*, che non c'entrava niente con il primo *Turtles* su Nintendo che non ha nulla a che vedere con *Turtles 2*, uscito di recente nelle sale giochi di tutto il mondo. Capito qualcosa? Beh, almento tentate di rifarvi con questo picchiaduro a scrolling orizzontale targato Konami - un nome, una garanzia - per uno o due giocatori, che assomiglia un sacco a *Double Dragon* ma è molto più veloce e giocabile. Ah, a proposito: i protagonisti si chiamano Michelangelo, Leonardo, Donatello e Raphael e si nutrono esclusivamente di pizza. Ma forse questo lo sapevate già...

Ammettelo, Nintendiani: il primo gioco delle Turtles non era proprio il massimo della vita. Per fortuna questo seguito è una buona conversione dell'ottimo coin-op targato Konami. E proprio la casa nipponica è riuscita a ficcare in una cartuccia del NES tutte le caratteristiche che avevano reso celebre la macchina da sala. Il gioco è molto semplice, ma estremamente avvincente: spaccare la faccia a un mucchio di pixel d'altronde è sempre una gioia... Anche la grafica del coin-op è stata convertita perfettamente: è difficile credere che il NES possa produrre grafica e sonoro di questo livello, eppure è così! Pensate che ci sono tutte le musiche e tutti gli effetti sonori che contraddistinguevano il coin-op! E in quanto alla giocabilità... Giocare da soli è divertente, ma è insieme a un amico che *Turtles 2* mostra tutto il suo potenziale. Concludendo, una delle migliori conversioni di tutti i tempi da coin-op a NES: complimenti Konami!

FRANK O'CONNOR

UNA CAPRICCIOSA AL DODICI!

Il cibo preferito delle Tartarughe Ninja non è, come vi potreste aspettare, il minestrone di plankton, ma la pizza. Già, una bella pizza fumante e mozzarellosa. Fortunatamente per loro, se riescono a mangiarne almeno un trancio a intervalli regolari possono recuperare tutta l'energia persa in precedenza. Peccato che i tranci di pizza siano così distanti fra loro e che ci sia da picchiarsi per accapparseli...



▲ Che palle!

Hai paura, eh? Vigliacco!

TURTLES 2 - IL COIN-OP

Proprio in questi giorni dovreste trovare nella vostra sala giochi di fiducia *Turtles 2 - Turtles in Time*. Purtroppo si tratta di un seguito orrendo, ripugnante e disgustoso che assomiglia molto più a un gioco per ST che a un coin-op. A titolo informativo, *Turtles 2* è un picchiaduro in cui i quattro anfibi devono viaggiare in diverse epoche temporali.

T HERO TURTLES II

REVIEW

▲ E chi è 'sto tizio: Be Bop o Rocksteady?

Ho aspettato *Turtles 2* con il fiato sospeso per anni e finalmente è qui! C'è solo un piccolo problema: sono l'unica persona al mondo che non sbavava per il coin-op omonimo.
Certo, le prime partite erano divertenti, ma la monotonia subentrava prestissimo e la voglia di giocare passava in men che non si dica. Per fortuna la conversione per NES è eccellente e, devo ammetterlo, ci ho giocato molto di più dell'originale da sala!
Gli sprite sono immensi e dettagliatissimi, soprattutto per quanto riguarda le quattro tartarughine e il sonoro è incredibilmente orecchiabile. Peccato che dopo un bel po' di partite il gioco diventi ripetitivo, altrimenti avremmo avuto fra le mani un sicuro C+VG Hit!
Un titolo consigliatissimo ai fan del coin-op Konami e del quartetto verdognolo. Negli altri casi provate a dare un'occhiata a Ba*ttletoads* - recensito in questo numero - prima di spendere i vostri risparmi.

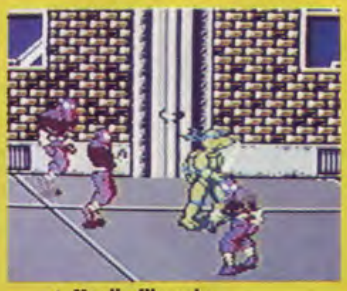
TIM BOONE

IL BIGNAMI DELLE TURTLES

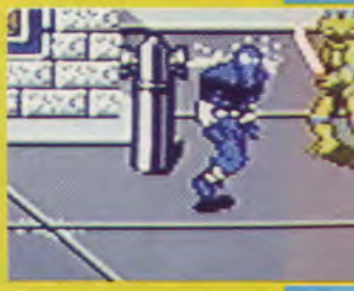
Tutte le persone istruite e con una certa cultura sanno chi sono e che armi usano le Tartarughe Ninja, ma un bel ripasso non può che far bene. Raphael si batte con i Sai, una specie di spada corta, Donatello usa il Bo, un bastone lungo quasi due metri, Michelangelo è un esperto di Nunchaku, mentre Leonardo, l'originalone del gruppo, si fa strada tra i nemici con un paio di katana.

La domanda sorge spontanea: quale dei quattro scegliere per giocare a *Turtles 2*? Sappiate innanzitutto che, anche se usano armi differenti, le capacità in combattimento sono praticamente identiche e le differenze nelle tecniche davvero minime. Qualunque sia la vostra scelta, l'importante è che riusciate ad arrivare alla fine di ogni livello e fare a pezzi il nemico gigantesco che vi si para davanti. Siete pronti a fare a pezzi Shredder, Klang e l'intero Foot Clan? Cowabungaaaaa...

▲ Cowabunga!



▲ Meglio filarsela...



PROBLEMI ESISTENZIALI

Mamma, mamma, come nascono le Turtles? - Sei ancora troppo piccolo per queste cose Ginetto... - Non è vero mamma! - E va bene: allora sappi che un giorno le piccole tartarughine di un bambino come te si sono bagnate con un liquido radioattivo, sono finite in una fogna e lì, dopo essere cresciute a dismisura e aver acquistato l'uso della parola, sono state istruite da un topo simile a loro, maestro di arti marziali. - Mamma, ma sei sicura? - Sì, comunque adesso non tentare di infilare il tuo criceto in un tombino perchè non solo non si trasformerebbe, ma creperebbe pure...

NES

GRAFICA	90
SONORO	87
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	88

REVIEW

NES - TRADEWEST

Quali sono quelle creature verdi, anfibie e assolutamente insopportabili che conoscono perfettamente le armi marziali e hanno imparato a menadito le techniche segrete dei Ninjitsu? Sbagliato: non sono le Turtles, ma i Battletoads! Questi esseri sono molto più agguerriti delle Tartarughe Ninja, anche se non così belli esteticamente. Comunque, dell'ultima invenzione della Tradewest è già stata realizzata una serie di cartoni animati negli USA e presto invaderanno anche il resto del mondo.

I protagonisti sono tre esseri, nati con lo scopo di contrastare lo strapotere delle *Turtles*, il cui nemico principale è una regina alquanto crudele chiamata Dark Queen. Questa disgraziata ha rapito Pimple e la sua ragazza Angelica e adesso sta a voi, nei panni di Zitz o Rash, arrivare alla Fortezza dell'Oscurità, recuperare il vostro compagno e fare la festa a Dark Queen. Il gioco è molto simile a quello delle *Turtles*, ma ha anche un sacco di elementi tipici dei platform game in più. Inoltre ci sono i livelli speciali, come quello delle motociclette, in cui il gioco cambia totalmente e... Toadalmente!

Ecco finalmente qualcuno in grado di contrastare lo strapotere delle *Turtles*! I *Battletoads* non sono proprio il massimo dell'originalità, ma sono divertenti e anche il gioco a loro dedicato non è niente male. La Rare, la società che lo ha realizzato, in passato è stata autrice di autentici capolavori per NES e *Battletoads* è solo l'ultimo di una lunga serie. Il gioco è scopiazzato bellamente a destra e sinistra, ciò nonostante funziona alla perfezione, sopratutto con due giocatori contemporaneamente.

Graficamente *Battletoads* è massiccio: un sacco di colori, scrolling ultrafluido e alcune animazioni davvero divertenti. Lo stesso discorso vale per la musica, con un giro di batteria davvero pazzesco che inizia quando si mette la pausa. Menzione speciale per la presentazione: ci sono tonnellate e tonnellate di schermate che fanno da introduzione ai vari livelli, e tutte sono superbamente disegnate. La storia è divertente, i personaggi comici e il gioco è davvero eccezionale. Se volete una buona alternativa a *Turtles*, sappiate che questo lo batte mille e mille volte. Il miglior picchiaduro mai realizzato su NES.

FRANK O'CONNOR

I tre supereroi in azione!

ZITZ, RASH E PIMPLE

Esistono solo tre Battletoads, probabilmente perché sono molto più tosti delle Turtles. Tutti e tre sono espertissimi di arti marziali e possono diventare ancora più temibili raccogliendo armi e altre amenità sparse un po' ovunque per il paesaggio. E' più difficile comunque da farsi che da dirsi, perché molte armi sono assai difficli da usare!

▲ Uatà! Pigliati questo, malefico!

INCUBO VERTICALE

Il secondo livello è un vero casino: dovete scendere per una parete rocciosa evitando un sacco di nemici, aggrappandovi disperatamente a una fragile corda e blastando delgi uccelli rompipalle che faranno di tutto per accorciarvi la vita. Il brutto è che se crepate siete costretti a ricominciare dall'inizio!

BATT TOA

▼ Ma quello è Maurizio Miccoli!

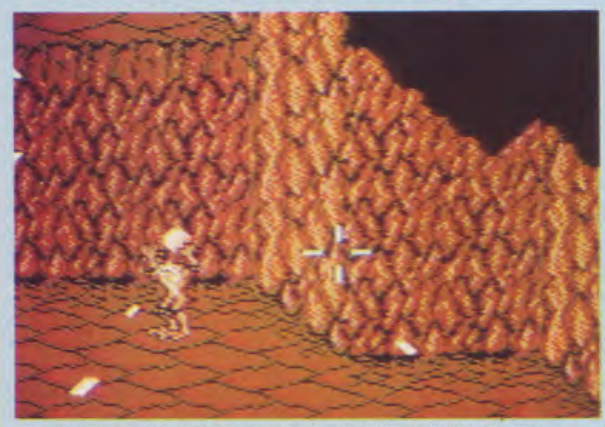
▼ Eee... hop!

REVIEW

Abbiamo visto *Battletoads* parecchi mesi fa, quando le Tartarughe Ninja erano ancora di moda.
Ora che il fenomeno *Turtles* è passato è il momento per Zitz, Rash e Pimple di fare la propria comparsa! Questo titolo per NES è ottimo e i giocatori devono usare tutta la loro abilità se vogliono sperare di arrivare alla fine. *Battletoads* è assemblato perfettamente, dalle divertenti schermate fisse alle eccellenti animazioni degli sprite e dei fondali.
Alcune sequenze poi sono alquanto comiche e dimostrano una certa originalità da parte dei programmatori della Tradewest.
Il sonoro è sullo stesso livello della grafica con un sacco di musichette orecchiabili (magnifica quella della pausa del gioco) e un bel po' di effetti realistici. Il tutto - insieme a una giocabilità allucinante - ne fa il miglior titolo disponibile per NES e un acquisto pressochè obbligato per i Nintendiani di tutto il mondo.

PAUL RAND

E' LA FINE (DEL LIVELLO)!



I nemici di fine livello in *Battletoads* sono incredibili. Dovreste proprio vedere quando fanno la loro comparsa sullo schermo: la faccia terrorizzata delle Battletoads è qualcosa di memorabile! Dopo questa intro la visuale passa in soggettiva dalla testa del nemico, mentre questo tenta di blastarvi con un cannone laser e voi, nei panni dell'eroe fate di tutto per tirare dei pietrozzi al cattivone. e' abbastanza originale per i vostri gusti?

▼ La mappa del gioco.

RANDY MAMOLA, RITIRATI!

I Battletoads sono anche motoclisti provetti e in questo gioco possono mostrare tutta la loro abilità e prontezza di riflessi schivando mattoni e altre amenità che gli piovono sulla testa. Purtroppo però questi potentissimi mezzi non hanno freni, quindi non sarà un'impresa facilissima!

NES

GRAFICA	92
SONORO	89
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	**91**

REVIEW

MEGADRIVE - HOT-B

Steampunk! Ecco che il nuovo genere della letteratura fantascientifica si insinua nel mondo dei videogiochi: astronavi che vanno a vapore, debordanti di eliche e ingranaggi da piena era industriale. Un'allucinazione che precipita chi legge o videogioca in un'epoca vittoriana alternativa in cui navi volanti fluttuano nel cielo, dotate di una velocità supersonica grazie però alla tecnologia dell'800! Vi sembra follia? Lo è, ma è anche tremendamente affascinante! In questo gioco dovete decidere quale macinino meccanico guidare tra un dirigibile a reazione e un biplano-jet. Anche i nemici sfoderano tutta la loro flotta industriale, che aspetta solo di essere ridotta in mille ingranaggi dai soliti eroi di turno, cioè voi. In più vi diremo solo che le vostre armi subiranno vari potenziamenti e che lo scorrimento è orizzontale. Allora, voi che conoscete il vapore solo per averlo visto sprizzare dalla caffettiera, siete pronti una carneficina a base di acqua bollente?

FANTASCIENZA A VAPORE

A chi poteva venire in mente di far arretrare la fantascienza di qualche secolo mantenendo gli stessi elementi peculiari di questo genere letterario? Ma a quell'essere psichedelico che porta il nome di William Gibson, naturalmente. Proprio lui, l'inventore (o co-inventore, non ci si è ancora messi d'accordo) del cyberpunk ha scritto in collaborazione con un altro grande esponente del filone, Bruce Sterling, il romanzo *The Difference Engine*, ovvero: circuiti e velocità del suono più ingranaggi dentellati e legno dell'epoca vittoriana. Come si spiega tutto ciò? Non si spiega, ma è qualcosa di incredibilmente attraente, un'allucinazione che vi porterà alla totale assuefazione. Se sapete l'inglese non vi resta che acquistarlo in librerie specializzate, se no non vi resta che sperare (nella Mondadori, probabilmente).

鋼鉄帝国
STEEL EMPIRE

Steampunk! Scusate se insisto, ma dopo aver letto *The Difference Engine* l'esaltazione ha raggiunto all'interno del mio essere uno share del 300%. Quando poi mi sono trovato di fronte un gioco che si ispira al nuovo incredibile filone della fantascienza moderna, sono diventato tutt'uno col mio joypad: dirigibili supersonici, astronavi con ingranaggi dentellati, architetture vittoriane con postazioni cannoneggianti, non potevo chiedere di meglio! La grafica cattura perfettamente lo spirito (anzi il vapore!) del genere steampunk, con le sue sfumature di marrone e gli ingranaggi in bella mostra. A parte questo, c'è da dire che sul fronte della struttura di gioco *Steel Empire* non è il massimo dell'originalità: attinge da vari giochi (*R-Type* e *Air Busters*,per esempio) in numerosi frangenti, ma comunque rimane un gioco notevolmente attraente e appetibile (adoro le vaporiere e le astronavi di fine livello!). In definitiva qualcosa di veramente particolare, che non farà gridare al miracolo gli sparatuttisti esperti ma conserva uno scenario eccezionalmente intrigante in ogni suo livello.

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE

GRAFICA	92
SONORO	84
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	88

L' ARCOBALENO

MEGADRIVE

- Kid Chameleon
- Street of Rage
- Crude Buster
- Golden Axe II
- J. Madden Foot. 92
- Tecmo World Cup
- Double Dragon II
- War Song
- Y's III
- Joe Montana II
- Desert Strike
- Thunder Wrestling
- Winter Challenge

NEO GEO

- Fatal Fury
- Thrash Rally
- Ghost Pilot
- 2020 Baseball
- Football Frenzy

NINTENDO

- Star Wars
- Rainbow Island
- Super Mario 3
- Maniac Mansion
- Turtles II
- Rygar
- Kick off
- Soccer Konami
- Cip & Ciop
- The Simpson 's
- New Zeland Story

LINX

- Warbirds
- Cristal Mine II
- Hard Drivin
- Robotron 204
- Viking Child
- Turbo Sub
- Checkered Flag

GAME GEAR

- Alyen Syndrome
- Buster Ball
- Sonic
- J. Montana Football
- Donald Duck
- Pacman
- Shinoby
- Ninja Gaiden
- W.C. Leaderboard

MASTER SYSTEM

- Sonic
- Donald Duck
- Asterix
- Super Kick Off
- Ghouls'n Ghost
- Speedball
- Out Run
- Pacmania
- Golden Axe

FAMICON

- Great Battle
- Final Fight Guy
- Super Valis
- Ranma 1/2
- Hat Trick Hero
- Xardion
- Contra Spirit
- GPX Cyber Formula
- Rocketeer
- F1 Exhauste
- Formation Soccer

SUPER NES

- WWF Wrestling
- Sim City
- Lagoon
- Smash TV
- Ultraman 2
- Home Alone
- Populous

GAME BOY

- Kick Off
- Simpson's
- Adventure Island
- Double Dribble
- Prince of Persia
- Tiny Toon
- Ikari Warrior 2
- Snow Brothers
- Addams Family
- BO Jackson
- Roger Rabbit
- Mega Man 2

PC ENGINE

- Psychic Storm
- PC Kid 2
- Forgotten Worlds
- Human Sport Festival
- Super Raiden
- F1 Circus

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

SUPERGAMES

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano Tel. 02/29520180-29520184

CONSOLE!!

ATARI LINX L. 219.000

SEGA GAME GEAR L. 269.000

GAME BOY L. 149.000

MASTER SYSTEM II L. 189.000

SEGA MEGA DRIVE L. 279.000

NINTENDO NESS L. 150.000

SUPER FAMICOM L. 419.000

SUPER NINTENDO L. 450.000

NEC PC ENGINE L. 370.000

Vastissimo assortimento di accessori e cartucce per tutte le console con arrivi settimanali tramite importazione diretta da Stati Uniti e Giappone

REVIEW

SUPER NINTENDO-TRADEWEST

AI VOSTRI POSTI! PRONTI! VIA! VIA! VIA! Acchiappate il volante, pompate il gas e guidate come degli irresponsabili, perché questo è l'unico modo di sopravvivere nell'incredibile mondo dell'off-road! E le regole? Non ce n'è nemmeno una! Guidate solo più velocemente che potete e arrivate al traguardo prima di tutti, a qualsiasi prezzo! E lo farete con la guida pulita ed educata di un James Hunt o spazzando tutto quello che vi

trovate davanti al parafango anteriore come un vero Distruttore Stradale? La scelta deve essere rapida, perché ci sono un po' di bigliettoni in palio e se non siete pronti per vincere il massimo che potrete racimolare vi servirà per comprare le noccioline da sgranocchiare sugli spalti, dove finirete da bravi incapaci!

Non si può dire che un gioco come questo fosse difficile da convertire per una console come il Superfammy, e infatti è stato convertito alla perfezione.

Off Road Racer è uno di quei giochi che ti pigliano dall'inizio e, se giocati con un amico, non ti fanno staccare dal video neanche a laserate. Il tutto è dovuto chiaramente all'esagerato divertimento di saltare come degli imbecilli in mezzo alla fanghiglia e alla fondamentale strategia nell'acquisto di nitro, gomme e tutto quanto: decisamente un gioco intrippante che nessun videoautomobilista appassionato di giochi come *Super Sprint* può permettersi di perdere.

Una sola cosina: la macchina grigia ha talmente tante nitro che batterla è spesso un'impresa che procura parecchia frustrazione prima di essere portata a termine; per questo purtroppo devo doverosamente sottrarre qualche punticino al giudizio globale di *Off-Road*. Tanto lo dovete comprare lo stesso!

PAOLO CARDILLO

▲ Supererete quella pozza?

SEGUA QUELLA MACCHINA!

La bandiera sventola e la gara ha inizio. Chessifa? Si sfonda l'acceleratore e si tira come dei pazzi. Se riuscirete a superare i tre avversari alla prima curva (un po' di nitro sarebbe l'ideale) comincerete a fare il vuoto e farete mangiare la polvere agli altri - lasciandogli solo le cunette e le buche con cui gareggiare! La suddetta strategia comporta solo un problema: i tizi che vi siete lasciati dietro hanno tonnellate di nitro nella manica, pronti per bruciarvi all'ultimo giro!

Le balle di fieno del giudizio!

L'acqua dell' apocalisse!

PISTE E PISTONI

In *Super Off Road* trovate 16 differenti percorsi configurati in modo da fornire 64 possibili tracciati! Ciò significa che per gli appassionati ci sarà di che rombare, date le molteplici fisionomie delle piste. D'accordo, alcuni cambiano solo il verso di percorrenza, ma vi assicuriamo che mentre giocate non lo noterete neanche!

▼ La gialla continua a rantolare nel fango.

REVIEW

▲ Ehi, mi graffi la carrozzeria!
▼ Aiuto...aiutoo...aiutoooo!

GRAZIE!

A Console Generation per averci fornito la cartuccia!

PRENDI I SOLDI E ACCELERA

Sparse per la pista troverete amenità varie in agguato. Cercate di evitare le pozze, le montagnette, le cunette (e anche i dossi!) e le balle di fieno (?) presenti un po' dappertutto. Cercate invece di impossessarvi delle icone raccoglibili come le nitro (fino a un massimo di 4 in una volta) e dei bigliettoni (40.000 max), mentre gli altri staranno a guardare!

Allora... Vediamo un po' com'è questo *Super Off-Road*... Carina la grafica! Sembra proprio quella della sala giochi!
Anche il sonoro è mica male, anche se a lungo andare mi sa che può essere noiosetto, ma proviamo a giocare... Uh, bello! L'azione è abbastanza frenetica da essere esilarante, e ho idea che in due sia ancora meglio: ehi, vieni un po' qua, tu... Proviamo a fare un doppio! Ehi! Ma... Se ti prendo le lo accartoccio tutto, quel catorcio! Ecco, beccati questo! Ahah... Vittoria! Uff... Certo che è proprio giocabile, e anche gli avversari controllati dal computer sono belli duretti.
Proviamo un'altra partita: certo però che alla fine i circuiti sono tutti uguali, cheppalle!
Ecco le icone, i potenziamenti... ma è sempre la stessa autozuppa! Peccato: una partitina di tanto in tanto potrà anche essere divertente, ma con quel che costano le cartucce, io preferisco di gran lunga *Contra* o *Final Fantasy II*.

FABIO ROSSI

NITRO ($10.000) - Sbattete una di queste nel motore e avrete un postbruciatore automobilistico. Utilizzandola, triplicherete la vostra velocità!

GOMME ($40.000) - Assicuratevi quelle migliori (sesto potenziamento) e la vostra macchina smetterà di rimbalzare per tutta la pista e diventerà molto più governabile data la migliore

SOSPENSIONI ($60.000) - Impossessatevi delle migliori e attutirete tutti i rimbalzi dovuti alle irregolarità del terreno. Beh, in teoria sarebbe così, ma in realtà sono una mezza cavolata.

ACCELERAZIONE ($80.000) - Queste piccole meraviglie consentono di raggiungere la velocità massima in minor tempo, cosa utile se si vuole stroncare la concorrenza.

VELOCITA' MAX ($100.000) - Il meglio del meglio! Queste piccole meraviglie danno una spinta totale alla macchina e potete arrivare sino a sei migliorie: roba da competere con la Batmobile!

Fuori i soldi!

METTI I SOLDI NEL MOTORE

Avete un misero catorcio che sbuffa disperatamente nel tentativo di raggiungere gli avversari? Niente paura, perché ci sono un sacco di beni di consumo.

All'inizio del gioco avete cento sacchi da scialacquare per un buon equipaggiamento. Vincete una gara e ne avrete altri 150, arrivate secondi e saranno 100, o 50 per il terzo posto.

COLORI DI GUERRA

All'inizio del gioco avete la possibilità di scegliere tra la macchine rossa e quella blu. La grigia e la gialla sono sempre controllate dal computer, che guiderà anche la terza macchina durante i singoli. La carretta gialla potrebbe concorrere per il premio di Peggior Prodotto dell'Industria Tutta '92 - persino un bambino di mezzo mese riuscirebbe a batterla. La grigia è invece la più cattiva di tutte, con tante nitro in canna da bastare per trenta campionati! Battetela e sarete fieri di essere nati. Battetela ripetutamente e sarete i re dell'off-road!

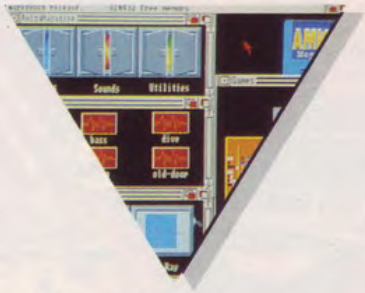
Levati di mezzo, impiastro!

SUPER NINTENDO

GRAFICA	89
SONORO	91
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	**85**

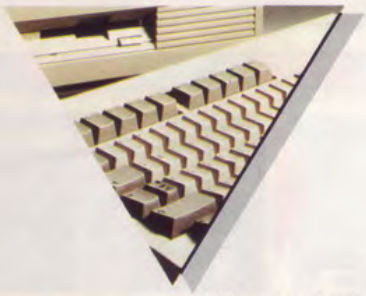
E' IN EDICOLA AMIGA MAGAZINE

il mensile dedicato agli appassionati utilizzatori di computer Commodore Amiga.



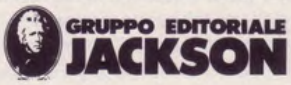
In ogni numero: attualità, novità Hardware e Software, programmazione,

videogiochi e l'inserto "TransAction" per il programmatore



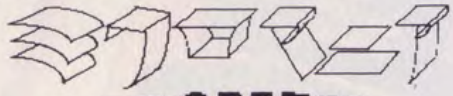
più esigente. In più il ricco floppy disk con numerosi programmi.

AMIGA MAGAZINE E' UNA PUBBLICAZIONE



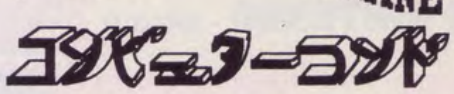
*GVP è distribuito in Italia da: RS S.r.l. - Tel. 051-765299

SUPER FAMICOM NEO · GEO MEGADRIVE PC - ENGINE



MICROMANIA

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



COMPUTER LAND

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

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

Japanese and American Import

SUPER FAMICOM

Soul Blader	Lire: 145.000
F1 Exaust Heat	Lire: 140.000
Super Kontra	Lire: 139.000
Rocketeer	Lire: 149.000
Xardion	Lire: 145.000
Final fight Guy	Lire: 139.000
S.T.G	Lire: 145.000
Super FamiStadium	Lire: 129.000
Super Valis	Lire: 139.000
Smash T.V	Lire: 129.000
GPX Cyber Formula	Lire: 145.000
Hattrick Hero	Lire: 129.000
Battle Grand Prix	Lire: 139.000
Ranma 1/2	Lire: 149.000
Magical Taruto	Lire: 130.000
Super Gachapon World	Lire: 155.000
Great Battle II	Lire: 135.000
Super Birdie Rush	Lire: 145.000
Top Racer	Lire: 130.000
Rushing Beat	Lire: 145.000

MEGADRIVE

Cosmic Fantasy Stories	MCD	Lire: 110.000
Toragia		Lire: 130.000
Battle Mania		Lire: 100.000
Steel Empire		Lire: 115.000
Take the A Train		Lire: 100.000
Shining Force		Lire: 125.000
Feiarie	MCD	Lire: 110.000
Shadow of the Beast		Lire: 115.000
Turbo Outrun		Lire: 95.000
Pit Fighter		Lire: 115.000
Nostalgia	MCD	Lire: 122.000
Tecmo World Cup 92		Lire: 91.000
Cold Buster		Lire: 115.000
Thunder Pro-Wrestling		Lire: 109.000
Lunar	MCD	Lire: 115.000
Wani Wani World		Lire: 100.000

IL TUO PC-ENGINE HA I COLORI TROPPO SCURI ? **Micromania** ha risolto il tuo problema ! Finalmente i suoi 256 colori sullo Schermo

PC-ENGINE

Human Sport Festival	SCD	Lire: 100.000
Shubibiman III	SCD	Lire: 110.000
Parodius	8 Mb	Lire: 150.000
Kinsenka	SCD	Lire: 110.000
Browning	SCD	Lire: 110.000
Devil Hunter Yoko	CD	Lire: 105.000
Pachio-Kun Juban Shodu	CD	Lire: 120.000
Psychic Storm	SCD	Lire: 110.000
Hawk F-123	SCD	Lire: 105.000
Rising Sun	SCD	Lire: 120.000
Gokuraku Chukataisen		Lire: 105.000
Conan	SCD	Lire: 115.000
Kawa no Nushitsuri	CD	Lire: 105.000
Toilet Kids		Lire: 105.000
The Kick Boxing	SCD	Lire: 105.000
Shadow of the Beast	SCD	Lire: 110.000
Taikoki	CD	Lire: 130.000
The Davis Cup	SCD	Lire: 105.000
Far East of Eden II	SCD	Lire: 120.000
Babel	SCD	Lire: 110.000
Forgotten World	SCD	Lire: 123.000
Valis	SCD	Lire: 110.000

GAMEBOY

Adventure Island II	Lire: 57.000
Hudson Hawk	Lire: 52.000
WWF Super Stars	Lire: 57.000
Ikari no Yousai 2	Lire: 57.000
Laver Saver II	Lire: 52.000
Spy vs Spy	Lire: 57.000
Metroid II	Lire: 52.000
Pro Soccer	Lire: 57.000
Super Street Basketball	Lire: 60.000
Robocop II	Lire: 57.000

GAME GEAR

Monster World II	Lire: 57.000
Alien Syndrome	Lire: 67.000
Phantasy Star Adventure	Lire: 57.000
Buster Ball	Lire: 57.000

NEO - GEO

Football Frenzy	Lire: 399.000
Soccer Frenzy	Lire: 399.000

Vendita per Corrispondenza su rete Nazionale ed Estera . Servizio assistenza Tecnica . Prodotti Originali Giapponesi e Americani

SUPER NINTENDO - ACCLAIM

Sono brutti, son cattivi, pochi ne usciranno vivi. Piaciuta la rima? No? Allora sappiate almeno che riguarda la World Wrestling Federation, con tutti i suoi più folli lottatori! Tutti conoscono questa disciplina, soprattutto grazie alle colorite telecronache di Dan Peterson, e anche in Italia è diventata una vera mania! Per chi non lo sapesse, in questo "sport" dei massicci lottatori di tutta America si prendono a cartoni con la speranza di poter un giorno indossare la cintura di campioni della WWF. La versione per Superfammy vi pone nei panni di grandi wrestler come Hulk Hogan, the Undertaker (cioè il Becchino), Sid Justice, Ted Debiase e molti, molti altri. Il gioco è naturalmente un picchiaduro con possibilità di lanciare per aria, prendere a calci e pugni il proprio avversario. Il ring è tutto da sfruttare, soprattutto le corde da usare come "catapulte" e gli angoli da cui tuffarsi a volo d'angelo. Se l'azione sul ring si fa troppo intensa potete addirittura uscirne e trasferire il vostro combattimento in mezzo alla platea! I guerrieri fanno tutti mosse simili e ci sono un sacco di opzioni di gioco, compreso il gioco in simultanea uno contro uno per un sicuro divertimento extra!

Ooh... Questo sì che è un wrestling: negli ultimi mesi sono usciti un hulkoganilione di giochi di questo genere in tutti i formati concepibili, ma ci sono voluti i soliti programmatori giapponesi per fare uscire qualcosa di decente.
Le animazioni sono naturalmente la forza del gioco, anche perché hanno tutto l'aspetto di essere digitalizzazioni ritoccate di un vero wrestler e di conseguenza hanno un realismo incredibile.
Naturalmente anche il sonoro è perfettamente all'altezza, ma forse la più interessante caratteristica di questa cartuccia sono le numerose opzioni di gioco: manca solo la Battle Royale!!!
Pur non essendo un grandissimo appassionato del genere, W*WF* mi ha appassionato come nessun altro gioco ispirato ai megacolossi spezzaossa americani, soprattutto giocato contro un avversario umano.
Il miglior gioco di wrestling in assoluto, che tutti i supernintendisti dovrebbero provare.

FABIO ROSSI

Ehm.. Dove sei finito?

ECCOLI!

Tutti i fan della WWF si staranno probabilmente chiedendo chi siano i wrestler presenti nel gioco. La lista è la seguente: Hulk Hogan, The Undertaker, The Natural Disasters, Legion of Doom, Million Dollar Man, Jake the Snake, Sid Justice e Randy Savage. La cosa un po' strana è che hanno tutti le stesse mosse, però così partono tutti alla pari.

▲ Tu la mi mamma tu la lasci stare...

▲ Guardami negli occhi...

▲ Ma io ti strozzooo...

▼ Ehi, da qui si vede casa mia...

CHE BUSTA SCEGLIE?

Una delle migliori caratteristiche di WWF è la gamma di opzioni di gioco. Si può giocare uno contro uno o combattere nelle miticissime *Survivor Series*. *Tag Team* è sempre un combattimento testa a testa ma si può scegliere di giocare come "coppia". Tutte queste opzioni sono disponibili per uno o due giocatori. Urrà!

VIEW

Vi dico solamente una cosa: questo è il miglior gioco di wrestling mai realizzato su una console! La grafica è superba: tutte le animazioni dei lottatori sono digitalizzate e, considerando il numero dei wrestler e la quantità di mosse, alla Acclaim hanno fatto davvero un ottimo lavoro. Il sonoro è sugli stessi livelli, ma quello che fa di *WWF* la simulazione sportiva più bella degli ultimi mesi è la giocabilità: ci sono un sacco di mosse esaltanti, la possibilità di giocare da soli o in tag team, la scelta fra un sacco di protagonisti della WWF... Ma cosa volete di più?

Credo che per un bel po' di tempo ancora non vedremo un gioco di wrestling migliore sul Super NES o Super Famicom o come diavolo volete chiamarlo! Compratelo subitissimo!

SIMON CROSIGNANI

GRAZIE!

A Micromania e Computerland per averci fornito la cartuccia!

A Cantaree... Oh-oh...

IL PARERE DEGLI ESPERTI

PAOLO:
Il mio idolo è the Undertaker: proprio mentre i bambinoidi yankee si stanno divertendo un mondo, arriva lui e li fa piangere tutti dalla fifa! Cherridere!

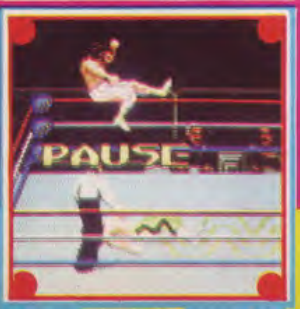
SIMON:
Io che sono un vecchiardo faccio ancora il tifo per Hulk Hogan: a proposito, che fine ha fatto Antonio Inoki?

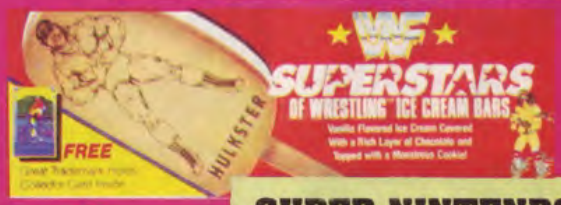
MARCO:
Sinceramente non me ne importa un accidente di questo sport per rimbambiti totali (frase purgata e censurata).

FABIO:
Finché non ci mettono le mitragliatrici...

MOSSA DOPO MOSSA

Tutti i wrestler dispongono delle stesse mosse. Si possono tirare pugni, calci, calci volanti e "volare" grazie a differenti combinazioni direzioni-pulsanti di fuoco. Se riuscirete a schienare i vostri avversari inizierà un conteggio di tre che vi porterà alla vittoria. Potete anche saltare loro addosso dai "pali" agli angoli dopo che sono caduti. La mossa migliore di tutte è comunque il laccio californiano - difficile da fare ma veramente spettacolare!





SUPER NINTENDO

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	92

INSTANT GUIDE

NOVITA'

SISTEMA E PROGRAMMAZIONE
Per utenti avanzati di microinformatica

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

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

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

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

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

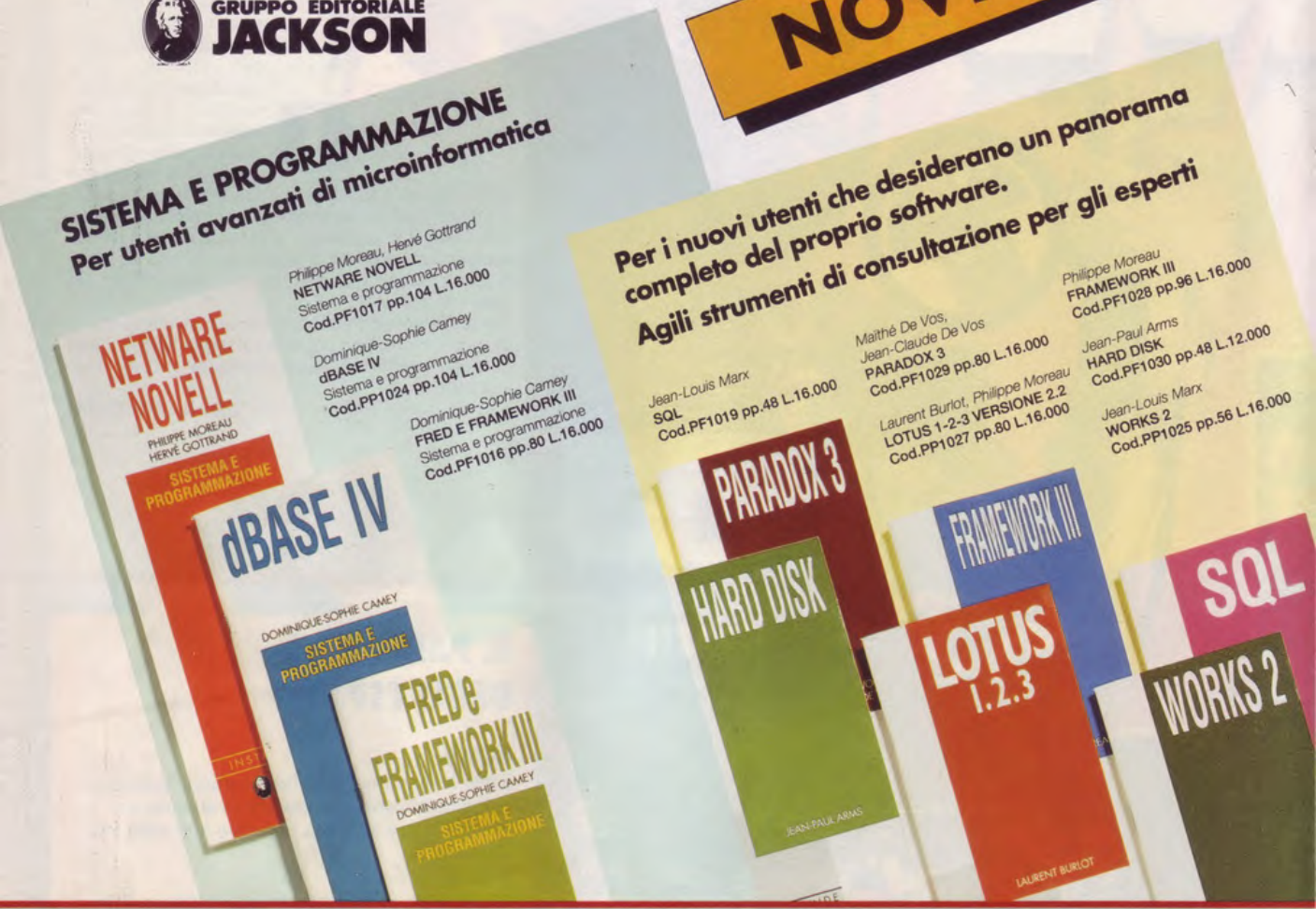
Maithé De Vos, Jean-Claude De Vos
PARADOX 3
Cod.PF1029 pp.80 L.16.000

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

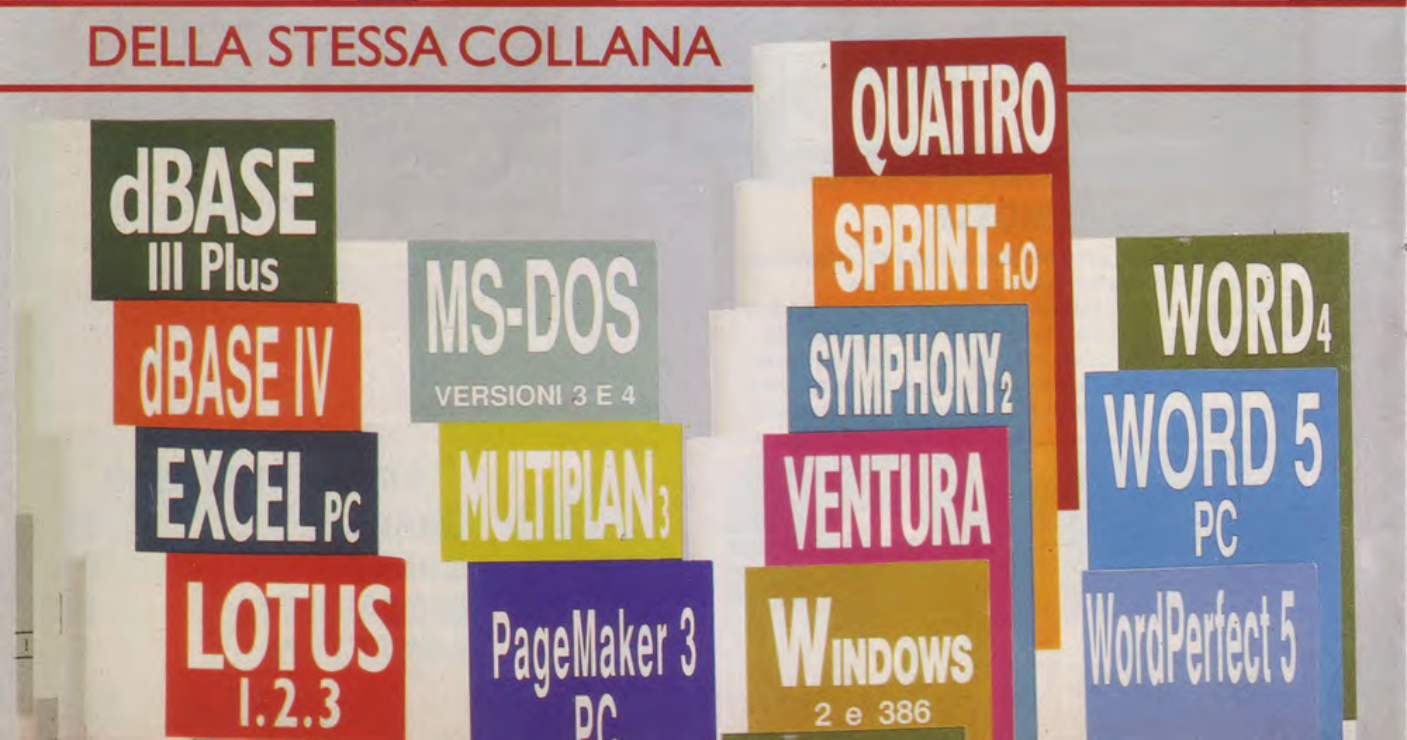
Jean-Paul Arms
HARD DISK
Cod.PF1030 pp.48 L.12.000

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

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



DELLA STESSA COLLANA



PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

Ho notato con piacere che milioni di voi si sono ricordati la provenienza del jingle "Sembra talco ma non è, serve a darti l'allegria!". Per i meno svegli, proviene dalla serie *Pollon Combinaguai*, noto in nippolandia come *Koro Koro Pollon* e non da uno spot per l'incitamento al consumo di determinate sostanze. Ma chi riesce a risolvere il seguente enigma? In una puntata di questa serie compariva un eroe greco che si lasciava malmenare da un pesce stando appeso per un piede. Sapete dirmi di chi si trattava? Avete trenta secondi per rispondere. A parte questo, se avete trucchi (utili) o soluzioni (complete) nonché mappe (belle), spediteli al seguente indirizzo:
C+VG PLAYMASTER - C/O JACKSON - VIA POLA 9 - 20124 - MILANO.
Koro koro Pollon!

MEGADRIVE

CYBERBALL

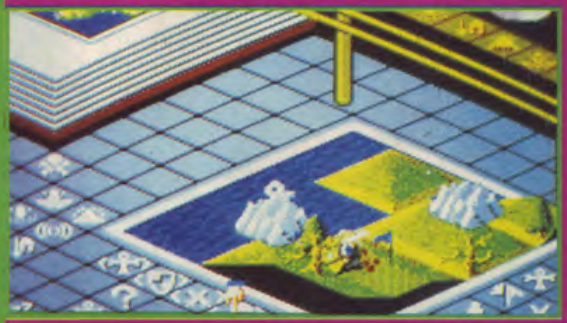
E' un peccato che questo gioco non sia stato all'altezza delle aspettative. Nonostante ciò, se vi piace il Football Americano in versione violenta (*più* violenta, è meglio), potreste divertirvi con questa piccola password. Nel modo Easy, inserite **L5 BB LDC1 BFAV** per giocare con i Dallas Destroyers contro i Los Angeles Assassins.

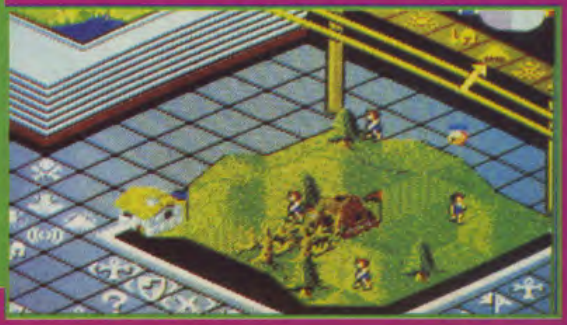
DARIUS II

Dopo la marea di trucchetti vari pubblicati un po' di mesi fa, vi potrà interessare una nuova sequenza di tasti per selezionare direttamente qualsiasi quadro. Durante la schermata dei titoli premete **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A** e **C**.

POPULOUS

Se non è un trucco utile questo! Al posto di ricordarsi o segnarsi miliardi di codici (in realtà sono circa cinquecento) privi di un qualsiasi senso, che ne direste di un metodo di selezione diretta? Semplice, sostituite la password con il numero del livello e il suffisso **BIT**. Ovvero, per il livello 432 dovete scrivere **432BIT**. Bello!

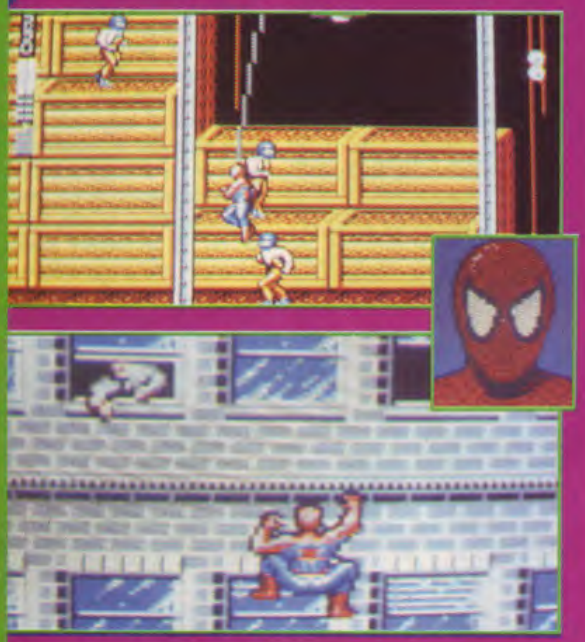




SAINT SWORD

Fin'ora, ho trovato un solo estimatore di questo mediocre simil-platform, e indovinate chi è? Esatto: Fabio, l'uomo dai gusti più strani del mondo. E solo per lui, ecco le password per i vari livelli:

LIVELLO 3-1: IOFUSM
LIVELLO 4-2: O2VNW5
LIVELLO 5-1: Q2XWG2
LIVELLO 6-1: RWEFAQ
LIVELLO 7-1: Y3XKWJ

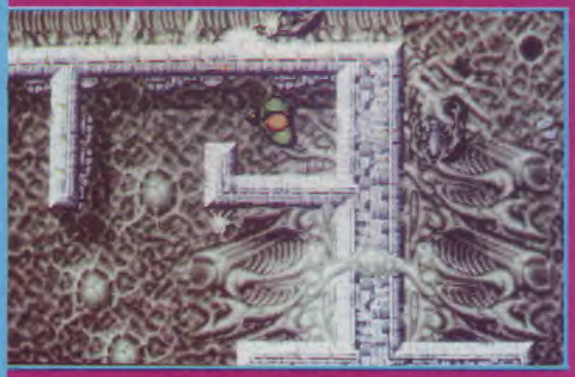


SPIDERMAN

Ecco, *questo* è un gioco difficile. Ci ho giocato delle ore e non sono mai riuscito a superare Venom. Fortunatamente, c'è un metodo svelto ed efficace per raggiungere direttamente il grassone più cattivo del mondo: Kingpin. Selezionate come difficoltà *Nightmare* e cominciate a giocare. Entrate; andate a destra, menate il primo tizio e oltrepassate il cane. Saltate sulla prima cassa e strisciate a destra - passerete attraverso la cassa e vi ritroverete faccia a faccia con Mr. Palla di Lardo!

STREETS OF RAGE

Per la serie "i trucchi più idioti dell'intero Universo incluso Garbagnate", ecco il migliore della serie: dopo aver ucciso il boss del terzo livello, usate l'arma speciale prima che questo colpisca il terreno e riceverete 5000 punti bonus!



ALIEN BREED

Se tutto quello che riuscite a fare è urlare "Cristo, sono dappertutto" mentre gli alieni vi sfondano il cervello, provate un po' questo trucco: collegandovi al primo computer che trovate al livello due, scrivete **BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE** e, come per miracolo...

BABY JO

Volete il mio parere? Compratevi un Super Famicom e giocate a *Mario 4*. Se invece avete l'intestino pigro, usate questi suggerimenti.

LIVELLO 1

E' possibile saltare sui tronchi dopo che hanno smesso di girare. Fatelo e arriverete fino all'albero tagliato, dove troverete un sonaglio. Il primo albero lascia cadere dei bonus, ma il secondo lascia anche cadere pesi e frigoriferi che fanno poco bene. Dopo la prima papera, uccidete i due vermi e scalate l'albero dove troverete armi e energia. Sparate all'albero sulla montagna per avere ulteriori bonus. Salite in cima alla nuvola nera alla destra dell'albero gigante per avere un po' di sorprese.

LIVELLO 2

Saltate il secondo pacco-bonus - è una trappola. Sopra il camino guardato a vista dai nani c'è una scatola con il pronto soccorso. Sparate sulla croce per sbloccare il passaggio. Nella miniera sopra c'è una vita extra a sinistra e una stanza segreta a destra. Nella stanza piena di lava dopo il passaggio dei vagoni c'è una stanza segreta, nascosta a metà altezza sul muro di destra.

LIVELLO 3
Le formiche volanti e gli uccelli ogni tanto lasciano cadere dei pannolini. La montagna che blocca il passaggio contiene due stanze segrete. Saltando su un po' di nuvole dopo il pic-nic troverete una nuvoletta particolare che vi porterà in giro. Per raggiungerla però dovrete avere un super-pannolino, che troverete in una stanza segreta nascosta nella nuvola segnata da una croce. Il formicaio è pieno di bonus, ma è un posto molto pericoloso. Cominciate con la galleria in basso a destra per prendere l'invulnerabilità.

LIVELLO 4
Saltate sul tetto della prima casa - troverete due sonagli sulle nuvole. Più avanti c'è una stanza segreta, segnata da una croce. Davanti alla prima strada troverete un po' di nuvole con dei bonus - attenzione: gli ultimi due sono trappole. Troverete un'altra stanza segreta alla fine della seconda strada, e una dopo i cani. Cercate la nuvola con il segnale per arrivarci.

E se non è abbastanza, ecco i codici per i vari livelli:
LIVELLO 2: **YOUP!**
LIVELLO 3: **GLOUP**
LIVELLO 4: **MUMMY**

CRIME DOES NOT PAY

Dopo *Baby Jo*, ecco un nuovo fantastico gioco da terminare - in tutti i sensi - grazie a C+VG: l'immagnifico *Crime Does Not Pay*. Piccola riflessione: visto che il crimine non paga, la Titus non deve aver guadagnato niente con questo gioco. Vabbè, bando alle ciance: date la pausa e scrivete **HALTBAKK IS KING**. Tutto qui.

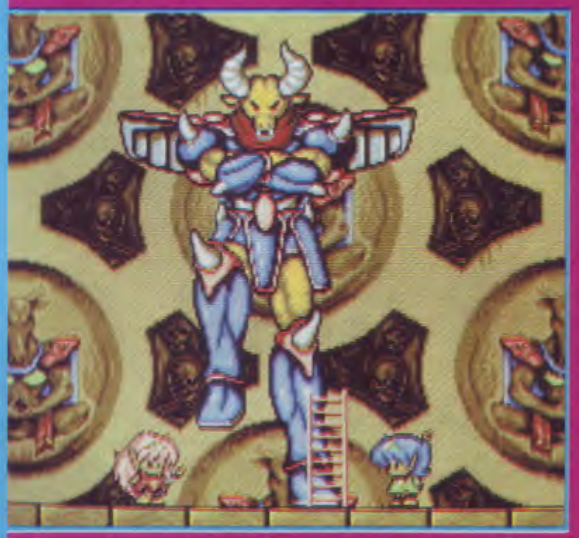
POPULOUS II

Se per caso doveste sentire il bisogno di una password per avere a disposizione, che so, una divinità più "rocciosa", non dovreste fare altro che inserire **IEADTHVCZMZNOSIF**. E se non lo trovate sufficiente, ecco un po' di codici sparsi per giocare i livelli che non vedrete mai perché siete troppo scarsi!

LIVELLO 20: **NGAF**
LIVELLO 70: **OOOMAC**
LIVELLO 103: **WOAGAG**
LIVELLO 135: **AGPIAT**
LIVELLO 180: **EGTIAG**
LIVELLO 258: **LOLL**
LIVELLO 341: **ITGHAG**
LIVELLO 381: **LLLOAL**
LIVELLO 440: **PIWOAB**
LIVELLO 483: **HOACAK**
LIVELLO 502: **IIHOAT**
LIVELLO 560: **PEITAK**
LIVELLO 639: **THEMAB**
LIVELLO 680: **AJACAT**
LIVELLO 740: **ADIS**
LIVELLO 782: **UGHOD**
LIVELLO 822: **IIATAK**
LIVELLO 860: **DOAGAD**
LIVELLO 902: **OOETAD**
LIVELLO 940: **MEETAC**
LIVELLO 995: **HOEM**
LIVELLO 999: **WOITAB**

RODLAND

Siccome so che siete una marea incredibile di scarsoni che senz'altro non riesce nemmeno a superare il primo "cattivo", sarò così magnanimo da elargirvi gratuitamente un trucco per avere vite infinite. Mi domando però se lo meritate davvero. Dico, dopotutto come faccio io a sapere se davvero lo meritate *tutti*? E se c'è qualcuno che... ho capito, ho capito. Date la pausa e premete **P** per cinque volte. Chi ha paura del lupo cattivo?



THE SIMPSON

Invece di saltare sul telefono, usateci una monetina. Bart telefonerà al barista e lo farà incavolare: quando uscirà dal bar, ditegli "hasta la vista, baby" e dipingetelo di viola.

NINTENDO

SUPER MARIO BROS 3

In questa settimana *Mario 3* è stato il gioco che ho giocato di più in assoluto, vuoi perché c'era solo quello e vuoi perché è veramente bello. Ecco a voi un'altra serie di trucchetti veramente inediti.

LIVELLO 1-1

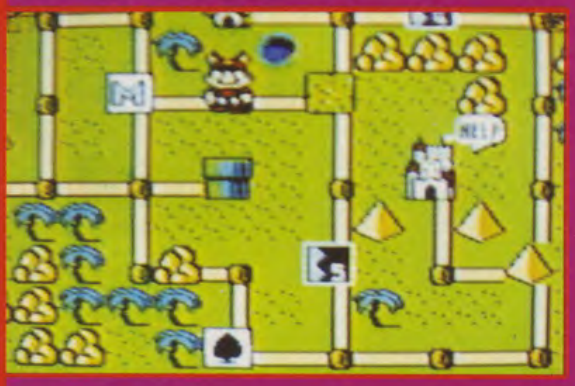
Volate molto in alto all'inizio e dovreste trovare un tubo. Raccogliete tutte le monete d'argento tranne tre e uscite. A questo punto, raccattate tutte le monete che trovate e ne dovreste avere circa 37. Pigliate anche quelle nei mattoni e pigliate una carta con la stella alla fine per avere una sorpresa un po' speciale.

LIVELLO 1-2

Aspettate che escano quattro-cinque tartarughe dal tubo. Saltate su una qualsiasi e quando ci atterrate premete **B** e **A** per fare un mega saltone. Atterrate il più lentamente possibile e cercate di centrare un'altra tartaruga, ri-saltate di nuovo in aria e ripetete l'operazione un bel po' di volte finché non cominciate a ottenere vite extra - ne potete avere fino a 99!

LIVELLO 2-4

Raccogliete tutte le monete e una carta-stella per ricevere l'ancora, che blocca la nave di fine-livello e non la fa volare via.



RAD RACER

Che barba 'sto gioco! Non riesco a credere che qualcuno lo abbia acquistato - men che meno che qualcuno ci giochi! Bah! Scegliete il vostro veicolo e premete B per selezionare il livello - una volta per il primo, due per il secondo e così via. A questo punto premete **SU + DESTRA** e **START**.

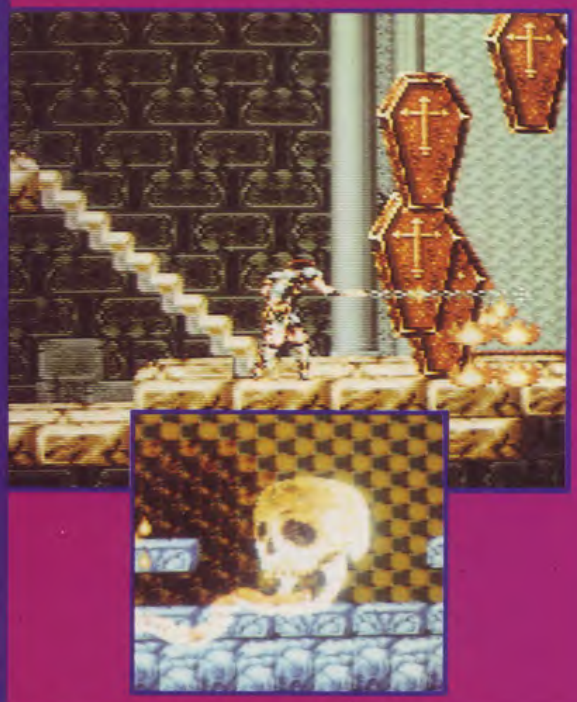
SEGA MASTER SYSTEM

POPULOUS

Oh, ecco un po' di codici per questo bellissimo gioco per Master System - che tra l'altro è pure migliore della versione per Megadrive.

LIVELLO	CODICE
0100	CALEOLD
0199	KILLMEHILL
1999	ALPDEEND
2999	SEDENG
3999	SUZLOPDON
4999	KILLOGOAL

SUPER NES



CASTLEVANIA IV

Ecco un piccolo trucchettino che sarà utile ai più esperti dell'ultima avventura del nostro redattore portatile Simon "Belmont" Crosignani: nell'ultimo livello, saltate dal cornicione e atterrerete su una scala invisibile - salite e avrete un sacchissimo di bonus.

PC ENGINE

SHINOBI

Probabilmente ho già detto che questo gioco è uno dei miei preferiti un paio di volte, ma per i più disattenti lo ripeterò: è uno dei miei giochi preferiti. Per ammazzare il boss del terzo livello, camminate verso di lui e saltatelo per atterrare alle sue spalle. A questo punto lui non si potrà girare e voi avrete via libera.

NEO GEO

SOCCER BRAWL

I tizi della redazione inglese di CVG si sono esaltati così tanto per questo gioco che gli hanno persino dedicato la copertina. Ecco un po' di trucchi per cavarsela più che egregiamente. **1** Scegliete sempre il Giappone o la Corea perché sono i migliori. **2** Sparate leggermente verso l'alto un super-tiro più o meno dal box dei rigori e farete goal spesso e volentieri. **3** Quando la palla arriva al portiere, andategli contro e aspettate il rinvio: appena la tira, colpitela di testa e farete goal. **4** Evitate di usare questo trucchetto contro le persone più muscolose di voi, soprattutto nelle sale giochi meno illuminate.

L'ERBA VOGLIO...

Cresce nel giardino di CVG! Infatti fuori dalla nostra bella finestra... possiamo osservare un simpatico palazzo, e sei piani più giù un bel parcheggio. Ma niente paura! Ci cresce lo stesso. E per dimostrarvelo, ecco una piccola "compilation" dei trucchi per Amiga più richiesti attraverso l'hot-line. Per quanto riguarda le console, stiamo già provvedendo: tra un anno o due (o anche di più) riusciremo a proporvi qualcosa su *Castlevania II*, ma prima di allora... Già che ci sono piccolo appello: CHI HA RISOLTO QUELLO STRAMALEDETTISSIMO *SIMON'S QUEST* SI FACCIA VIVO! Grazie.

AFTER THE WAR

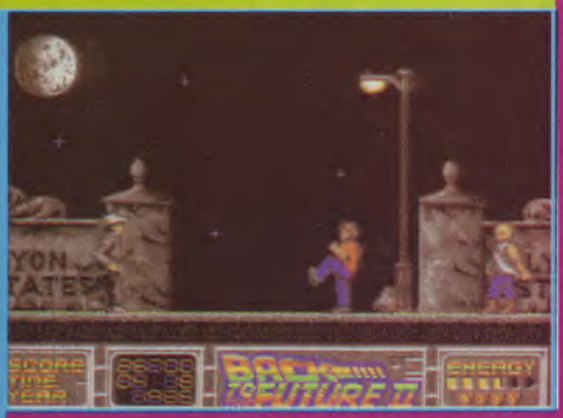
Per diventare invulnerabile, premete insieme questi tre tasti:
Livello 1 - **ALT, 1, B**
Livello 2 - **ALT, 1, M**
La password per il livello 2 è **101069**.

ATOMIC ROBO KID

Scrivete **TUESDAY 14TH** nello schermo dei titoli e premete fuoco per una bella sorpresa.

BACK TO THE FUTURE II

Date la pausa e scrivete **THE ONLY NEAT THING TO DO**. La partita dovrebbe interrompersi, e quando ricominciate dovreste avere vite infinite.



BUBBLE BOBBLE

Premete **F1** per avanzare di un livello, **F2** per saltarne sei e **F3** per lasciarne indietro undici.

CHAOS STRIKES BACK

Ecco gli incantesimi che funzionano con la mappa (la trovate all'inizio)
GOR IR KU - Segnala i mostri
GOR IR ROS - Segnala muri illusori e pozzi seminascosti
GOR IR DAIN - Segnala tutto quello che è inerente alla magia (teletrasportatori, ad esempio).
ZO IR NETA - Blocca la mappa in quella posizione

COSMIC PIRATE

Date la pausa mentre siete nello spazio. A questo punto premete il punto (ah-ah) e quando appare una linea tratteggiata scrivete **GZAIMASEN** (se manca una lettera, inserite una **O** tra la **G** e la **Z** - non dovrebbe essercene bisogno, ma non si sa mai) e sentirete un campanellino. Ora siete invincibili! E non è tutto: ri-date la pausa e pigiate il punto, e a questo punto potrete abbordare una qualsiasi delle astronavi del gioco scrivendo **GIMMESHIPX** dove **X** sta per l'atronave desiderata (A-Z). Attenzione; funziona solo se non siete ancora entrati nel settore dell'astronave.

DOUBLE DRAGON

Nello schermo dei titoli scrivete **R U CALLING MY PINT A POFF!** e premete return. iniziate a giocare e ogni volta che incontrate qualcuno pigiate **DEL** per ucciderlo.

DRAGON'S LAIR

Pigiate questi tasti per vedere tutto il gioco: **Esc R / L N 7** e premete fuoco.

NINJA WARRIORS

Per avere vite infinite, nello schermo dei titoli premete **CAPS LOCK** e scrivete **CHEDDAR**.
Se invece volete un po' di effetti particolari, provate queste frasi con lo stesso metodo:
KYLIE - Sorpresa
THE TERMINATOR - Le parti del ninja esplodono quando crepate.
MONTY PYTHON - I nemici vanno al contrario.
SKIPPY - I nemici saltellano
A SMALL STEP FOR MAN - Buffissimo!
STEVE AUSTIN - 'S' durante il gioco accende e spegne l'effetto "moviola"
MAY THE FORCE BE WITH YOU - energia infinita
WARP FACTOR ONE, MR SULU - con i tasti da 1 a 6 saltate i livelli.
Potete usarne più di uno alla volta.

R-TYPE

Scrivete **SUMITA** nella tabella dei punteggi per avere vite infinite.

RAINBOW ISLANDS

Provate i seguenti codici nella schermata dei titoli:

Codice	Effetto
BLRBJSBJ	Scarpine permanenti
RJSBJSBR	Doppio arcobaleno permanente
SSSLLRRS	Arcobaleno rapido permanente
BJBJBJRS	Consiglio A
LJLSLBLS	Consiglio B
LBSJRLJL	Continue dopo la quinta isola
RRLLBBJS	I bonus nascosti si trasformano in sacchi di denaro
RRRRSBSJ	Mix delle due precedenti
SRBJSLSB	Un bel bonus di 100 milioni!

SIM CITY

Per avere un sacco di soldi, tenete premuto **SHIFT** e scrivete **FUND**. Ripetere finché non siete stufi.

BATMAN THE MOVIE

Per avere tutta una serie di facilitazioni, scrivete nella schermata dei titoli **JAMMMM** (con un sacchissimo di **M**). Lo schermo dovrebbe ribaltarsi: a questo punto iiziate a giocare e avrete vite infinite.
Durante il gioco, potete premere **F10** per saltare i livelli.

CARRIER COMMAND

Date la pausa e scrivete **THE BEST IS YET TO BE**.
La partita ricomincerà da capo e comparirà il messaggio "Cheat Mode Active". A questo punto, premete il **+** sul tastierino numerico e avrete così "immunizzato" i Manta e i Walrus dal fuoco nemico (i Manta potranno ancora schiattare se li fate sbattere per terra). Se ne avete voglia, arrendetevi e pigiate i tasti **+** e **-** per osservare tutti gli oggetti del gioco.

Altre cose molto utili: una volta che avete attivato l'autopilota su un veicolo qualsiasi, date la pausa: scoprirete che premendo **3** sul tastierino numerico arrivate immediatamente a destinazione, **2** rimpiazza gli scudi, **1** rifornisce di benzina, **9** mostra il livello di difficoltà, **7** accelera il gioco e **6** fa apparire la tavolozza dei colori usati nel gioco!

Ultima cosa: provate a premere **CTRL** e **M** nella schermata principale!

GHOSTS 'N' GOBLINS

Giocate normalmente e cercate di fare un punteggio tale da permettervi di entrare nella tabella dei punteggi. Al posto di scrivere il vostro nome, inserite **!** seguito dall'opzione **END**. Iniziate a giocare normalmente e una volta che avrete perso l'armatura sarete completamente invincibili e con una scorta illimitata di vite!

GHOULS 'N' GHOSTS

Appena avete iniziato a giocare, inserite **KAREN BROADHURST** per essere completamente invulnerabili.
OPPURE
Nella schermata dei titoli, inserite **DELBOY** e dovreste essere invincibili.

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Telefono (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

Super Famicom
Scart - RGB
L. 449.000
PAL
L. 539.000

ACCESSORI FAMICOM

Alimentatore 220V	15.000
Cavo Scart-RGB	59.000
XE-3 Joyboard	119.000
SF Joypad	69.000
SuperNES Converter	39.000

SOFTWARE FAMICOM

Actraiser	99.000
Addams Family	137.000
Area 88 - UN Squadron	110.000
Ariana	149.000
Augusta Golf	144.000
Bart's Nightmare	132.000
Bill LaimBeer's Combat Basket	137.000
Blue Brothers	159.000
Bull Vs. Lakers	129.000
Castlevania IV°	143.000
ChessMaster	139.000
Contra Spirits	169.000
Dimension Force	150.000
Dragon Slayer	146.000
Dream TV	129.000
Dungeon Master	157.000
Exhaust Heat	142.000
F1 Roc	134.000
Final Fantasy	158.000
Final Fight	129.000
Final Fight Guy II°	189.000
Gamba League Baseball	127.000
Gradius III°	118.000
Gundam '91	125.000
Hole In One	137.000
HyperZone	134.000
Joe & Mac	109.000
John Madden Football	132.000
Krusty's Fun House	132.000
Lemmings	129.000
Mystical Ninja	143.000
NCAA Basketball	158.000
Nolan Ryan Baseball	129.000
Paperboy II°	149.000
PGA Tour Golf	134.000
Populous	132.000
Pro Baseball	131.000
Pro Football	129.000
Raiden Densetsu	146.000
Rival Turf	123.000
Robocop II°	137.000
Rocketeer	135.000
RPM Racing	140.000
SD Great Battle	125.000
Sim City	133.000
Sim Heart	137.000
Smash TV	123.000
Spanky's Quest	126.000
Super Adventure Island	127.000
Super BattleTank	137.000
Super Chinese World	144.000
Super EDF	146.000
Super Fire Pro-Wrestling	153.000
Super Formation Soccer	142.000
Super Ghouls'n'Ghost	144.000
Super Mario World	129.000
Super Off Road	123.000
Super R-Type	137.000
Super Soccer - Kick Off	149.000
Super Stadium	139.000
Super Tennis	122.000
Super Wagan Land	142.000
Super WrestleMania	132.000
Thunder Spirit	157.000
True Golf Wialalae	152.000
Tyson's PowerPunch	152.000
Vanilla Ice	140.000

MegaDrive
Scart - RGB
L. 265.000
PAL
L. 285.000

ACCESSORI MEGADRIVE

Alimentatore 220V	19.000
Cavo Scart-RGB	25.000
Euro/Japan converter	25.000
Pro-1 Joyboard	59.000
Sega Joypad	49.000
XE-2 Joyboard	89.000

SOFTWARE MEGADRIVE

688 Attack Sub	129.000
Abraham Tank	99.000
Afterburner II°	89.000
Air Driver	89.000
Air Wolf	89.000
Alex Kidd	68.000
Alien Storm	69.000
Alien Syndrome	79.000
Aliens III°	109.000
Alisia Dragoon	109.000
Ark Odissey	105.000
Arrow Flash	39.000
Atomic Robokid	85.000
Back To The Future III°	99.000
Bare Knuckle	79.000
Batman	79.000
Battle Golfer	39.000
Battle Ship Gamola	99.000
Battle Squadron	89.000
Beast Warrior	129.000
BlockOut	59.000
Bonanza Brother	59.000
Buck Rogers	139.000
Budokan	99.000
Burning Force	39.000
Buster Douglas Boxing	105.000
Caliber 50	109.000
California Games	99.000
Centurion	99.000
China Town: Chinese Legend	99.000
Chuck Rock	129.000
Commando II°	85.000
Crack Down	49.000
Cross Fire	109.000
Crude Blaster	115.000
Curse	39.000
Cyberball	89.000
Dahna	98.000
Dangerous Seed	69.000
Darius II°	69.000
Dark Castle	79.000
Darwin 4081	35.000
Desert Strike	105.000
Devil Crash	99.000
Dick Tracy	49.000
DinoLand	79.000
DJ Boy	39.000
Double Dragon II°	119.000
Dynamite Duke	69.000
E-Swat	49.000
El Viento	115.000
Elemental Master	65.000
F-22 Interceptor	89.000
F1 Grand Prix	109.000
F1 Hero	99.000
Faery Tale	69.000
Fantasy Soldier	99.000
Fantasy Star III°	135.000
Fatal Labyrinth	99.000
Ferrari Grand Prix	119.000
Fight Master	89.000
Fighting Ninja Legend	89.000
Final Blow	59.000
Fire Mustang	99.000
Fire Shark - ToralToralTora	89.000
Flicky	59.000
Forgotten World	69.000
Galares	69.000
Galaxy Force II°	127.000
GhostBusters	49.000
Ghouls'n'Ghost	79.000
Golden Axe	59.000
Golden Axe II°	85.000
Granada	45.000
Growl	108.000
Gynoug	69.000
Hard Driving	85.000
Heavy Nova	129.000
Heavy Unit	79.000
Hell Fire	69.000
Herzog Zwei	94.000
Hunter Yoko	69.000
Hurricane	69.000
Ice Hockey	95.000
Image Fight	99.000
Immortal	99.000
Insector-X	69.000
James Pond	75.000
Jesse Ventura Wrestling	117.000
Jewel Master	49.000
Joe Montana Football	89.000
Joe Montana Football II°	125.000
John Madden Football	89.000
Juju Legend	69.000
Junction	79.000
Kageki	95.000
Kid Chamaleon	109.000
King Of Beast	79.000
King's Bounty	79.000
Klax	79.000
Kuga	69.000
Lakers Vs. Celtics	79.000
Legend Of Raiden	95.000
Lemmings	129.000
Leynos	39.000
Magical Hat	55.000
Majong Detective	86.000
Marble Madness	85.000
Mario Lemieux Hockey	109.000
Marvel Land	99.000
Master Of Monsters	99.000
Mega Trax	79.000
Mercs	99.000
Mickey Mouse	89.000
Mickey Mouse II: Fantasia	89.000
Midnight Resistance	99.000
Monster Hunter Yoko	79.000
Monster World II°	79.000
Moonwalker	69.000
Ms. Pacman	79.000
North Star Ken II°	79.000
Out Run	69.000
Paperboy	94.000
Pat Riley Basketball	98.000
PGA Tour Golf	89.000
Phantasy Star III°	139.000
Phelios	39.000
Pit Fighter	99.000
Populous	69.000
Prof. Baseball '91	89.000
QuackShot	89.000
Raiden Trad	79.000
Rainbow Island	99.000
Rambo III°	69.000
Rastan Saga II°	79.000
Rings Of Power	109.000
Road Blaster	99.000
Road Rush	89.000
Robocod	99.000
Rolling Thunder II°	109.000
Saint Sword	99.000
Shadow Dancer	59.000
Shangai III°	85.000
Shining In Darkness	139.000
Sonic The Hedgehog	79.000
Space Battler	109.000
Space Gomola	89.000
Space Harrier II°	79.000
Space Invaders 91	89.000
SpeedBall II°	99.000
SpiderMan	69.000
Star Control	119.000
Steel Empire	119.000
Storm Lord	99.000
Streets Of Rage	109.000
Strider	119.000
Super Air Wolf	75.000
Super Fantasy Zone	109.000
Super Hang On	66.000
Super League	69.000
Super Master Golf	75.000
Super Monaco GP	99.000
Super Off Road	79.000
Super Shinobi	75.000
Super Thunder Blade	79.000
Super VolleyBall	69.000
Sword Of Sodan	89.000
Sword Of Vermillion	135.000
Targhan	85.000
Task Force Harrier	99.000
Tecmo World Cup '92	98.000
Test Drive II	117.000
Tetris	59.000
Thunder Force III°	109.000
Thunder Pro Wrestling	109.000
ThunderFox	99.000
ToeJam & Earl	99.000
Tommy Lasorda Baseball	129.000
Trouble Shooter	97.000
Turbo Out Run	99.000
Turrican	89.000
Twin Cobra	79.000
Two Crude Dudes	117.000
Ultimate Qix	79.000
Undadline	89.000
Valis III°	79.000
Vapor Trail	79.000
Verytex - Tatsujin	59.000
Volfied	69.000
Wani Wani World	99.000
Wardner Forest	75.000
Warsong	119.000
WhipRush	39.000
Wings Of War	117.000
Winter Challenge	114.000
WonderBoy III°	39.000
World Class Leaderboard	105.000
World Cup Soccer	69.000
Wrestle Wars	79.000
XD	39.000
Zero Wings	79.000

Game Boy
L. 250.000
In omaggio 4 giochi

ACCESSORI GAMEBOY

CaseBoy - borsa trasporto	29.000
WideBoy - ingranditore sch.	30.000
Illuminator	25.000

SOFTWARE GAMEBOY

Addams Family	59.000
Adventure Island	65.000
Aero Star	49.000
Alleway	49.000
Alterest Space	59.000
Asteroids	55.000
Atomic Punk	65.000
Barbie	69.000
Baseball	49.000
Batman	59.000
Battle Toads	65.000
Battleship	59.000
BeetleJuice	59.000
Bill Elliot's Nascar	59.000
Blades Of Steel	59.000
Blaster Master Boy	59.000
Bomber Boy	49.000
Bubble Bobble	59.000
Bubble Ghost	59.000
Burger Time Deluxe	59.000
Caesars Palace	69.000
Castlevania II°	59.000
Cave Noir	49.000
Chase HQ	59.000
ChopLifter	59.000
Contra	45.000
Cosmo Tank	59.000
Cycle Grand Prix	69.000
Dead Heat Scramble	59.000
Doraemon	59.000
Double Dragon II	59.000
Double Dribble	69.000
Dr. Mario	49.000
Dracula II°	54.000
Dragon's Lair	59.000
Duck Tales	59.000
F1 Boy	59.000
F1 Race	59.000
F1 Spirit	49.000
Face Ball 2000	69.000
Fastest Lap	59.000
Final Fantasy Legend	69.000
Fist Of The North Star	65.000
Fortified Zone	59.000
GameBoy Wars	59.000
Ghostbusters II°	59.000
Golf	45.000
Gremlins II°	59.000
Hunt For Red October	59.000
Jungle Wars	58.000
Kitchen Panic	55.000
Klax	59.000
Kung Fu Master	55.000
Kung Fu X	59.000
Kwirk	59.000
Lacroan Heroes	55.000
Lucky Monkey	58.000
Marble Madness	64.000
MegaMan II°	69.000
Mickey's Dangerous Chase	59.000
Motocross Maniacs	49.000
Mysterium	59.000
Nail'n'Scale	69.000
Navy Seals	59.000
NBA All Stars Challenge	65.000
Nekketsu Soccer	49.000
Nemesis II°	59.000
NFL Football	59.000
Nobunagas Ambition	77.000
Operation C	69.000
Operation Gundam	55.000
Othello	55.000
Pac Man	55.000
Paperboy	59.000
Parodius	58.000
Pinball	63.000
Popeye	59.000
Prince Of Persia	55.000
Pro Wrestling	58.000
Punisher	64.000
Qix	49.000
Quarth	54.000
R-Type	59.000
Rescue Princess Blobette	59.000
RoboCop II°	59.000
Rocky Man World II°	59.000
Roger Rabbit	64.000
Rubber Saver	58.000
Simpsons'	64.000
Snow Brothers	68.000
Soccer Boy	63.000
SoccerMania	69.000
Space Invaders	58.000
SpiderMan	59.000
Star Trek	69.000
Sumou Fighter	56.000
Super Mario Land	49.000
Super Robot	58.000
Tecmo Bowl	69.000
Teenage Turtle II°	69.000
Tennis	58.000
Terminator II°	68.000
Tom & Jerry	69.000
Torpedo Range	49.000
Turrican	64.000
Twin Bee	59.000
UltraMan	49.000
World Circuit	69.000
WWF Superstars	59.000

Mega-CD
L. 750.000
Con 3 giochi
L. 1.050.000

SOFTWARE MEGA-CD

Aisle Lord	149.000
Earnest Events	125.000
Heavy Nova	115.000
Nostalgia	129.000
Rise Of The Dragon	125.000
Sol Feace	115.000
Tenka Fubu	109.000
Woodstock	109.000

Sega GameGear
L. 269.000

ACCESSORI GAMEGEAR

MasterSystem converter	55.000
TV Tuner PAL	299.000
CarryCase - borsa	39.000
WideMaster - ingranditore sch.	29.000

SOFTWARE GAMEGEAR

Axe Battler - Golden Axe	65.000
BaseBall	58.000
Chase HQ	69.000
ChessMaster	69.000
Clutch Hitter	79.000
Columns	69.000
Donald Duck	69.000
Dragon Crystal	65.000
Dragon Ninja	69.000
Fantasy Zone	75.000
Fray	69.000
G-Loc	69.000
Gear Stadium	63.000
Golfoy	59.000
Griffin	68.000
Harley Wars	65.000
Head Buster	55.000
Heavy Weight Champ	75.000
Joe Montana Football	79.000
Junction	80.000
Kinetic Connection	63.000
LeaderBoard Golf	77.000
Magical Guy	69.000
Mappy Land	63.000
Mickey Mouse	69.000
Ninja Galden	77.000
Out Run	70.000
Pongo	58.000
Pop Breaker	69.000
Psychic World	69.000
Puzzle Maze	69.000
Rastan Saga II°	79.000
Ryukyu	55.000
Shinobi	69.000
Sonic The Hedgehog	75.000
Space Harrier	63.000
SpiderMan	69.000
Super Golf	69.000
Super Monaco GP	69.000
Wagan Land	73.000
Wall Of Berlin	59.000
WonderBoy	69.000
Woody Pop	63.000

Modelli PC Engine
Coregrafx II°
(Scart - RGB)
L. 269.000
SuperGrafx
(Scart - RGB)
L. 329.000
PC Engine GT
L. 589.000

SOFTWARE PC-ENGINE

04 Champion	90.000
1941 (SuperGrafx)	115.000
Bloody Wolf	59.000
BomberMan	79.000
Cyber Dodge	75.000
Darius Plus (SuperGrafx)	115.000
Dodge Ball	84.000
Doraemon	86.000
Download	79.000
Exorcist's Legend	49.000
Explorer Mr. Don	88.000
External City	59.000
Fighting Run	89.000
Final Lap Twin	79.000
Final Soldier	89.000
Hateries	79.000
Hero Agedama	49.000
Hit The Ice	89.000
Honey Ski II°	75.000
Image Fight	79.000
Magical Chase	98.000
Mesopotamina	86.000
Metal Stoker	89.000
Naxat Stadium	84.000
Niko Niko Pun	98.000
Ninja Spirit	49.000
Okinawa	75.000
Ordyne	49.000
Override	84.000
PC Genjin II°	79.000
PC Soccer	59.000
Power Gate	59.000
Power Golf	49.000
Power League IV°	89.000
Prof. Baseball '91	79.000
R-Type II°	69.000
Saramanda	86.000
Silent Debuggers	75.000
Spiral Wave	73.000
Splatter House	69.000
Terrible Village (SuperGrafx)	115.000
Toyshop Boys	75.000
Tricky	84.000
TV Sport Football	86.000
Vallistix	97.000
Volfied	84.000
World Circuit	69.000

Neo-Geo
Scart - RGB
L. 689.000

ACCESSORI NEO-GEO

2° Joystick Neo-Geo	89.000
Memory Card Neo-Geo	59.000

SOFTWARE NEO-GEO

8 Man	310.000
Alpha Mission II°	300.000
Blue's Journey - Raguy	345.000
Burning Fight	300.000
Cross Sword	370.000
Cyber Clip	275.000
Fatal Fury	345.000
Ghost Pilots	300.000
King Of The Monsters	300.000
League Bowling	290.000
Magician Lord	275.000
Mah Jong	265.000
Nam 1975	215.000
Ninja Combat	275.000
Pro Baseball	315.000
Puzzled - Joy Joy Kid	240.000
Riding Hero	305.000
Robo Army	345.000
Sengoku	295.000
Soccer Bowl	335.000
Super BaseBall 2020	370.000
Super Spy	300.000
Top Player Golf	310.000
Trash Rally	345.000

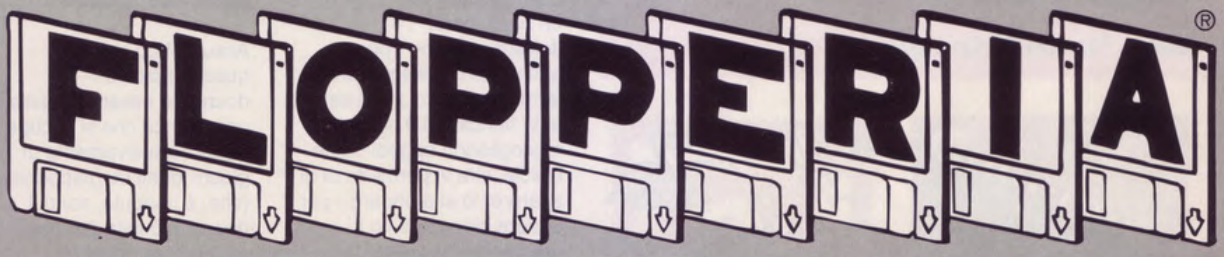
SUPER SCONTI!
5% per 2 pezzi
10% per 4 pezzi
15% per 6 pezzi

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

FLOPPERIA®

IMPORTAZIONE DIRETTA DI CONSOLE E VIDEOGAMES

Da noi troverai sempre le novità in anteprima!



Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

DIVERTIMENTO PORTATILE

Ciao a tutti! Siete pronti per la solita carrellata di novità portatili? Anche questo mese, nonostante i tentativi di boicottaggio di Marco che mi ha nascosto ripetutamente giochi e dischetti vari, vi propongo tutti gli ultimi titoli per Gameboy, oltre a un dossier sulle principali periferiche disponibili per questa console e per il Gamegear (ce ne sono alcune veramente assurde). Novità esclusive, non come quelle di altre riviste che propongono prodotti precotti e riscaldati... Tranne rarissimi casi su C+VG trattiamo solo giochi e periferiche importati freschi freschi dagli USA e dal Giappone! E a proposito del paese del Sol Levante vi ricordo la nostra Sfida ai Giapponesi: inviate il più velocemente possibile i vostri record su Gameboy, Gamegear e Lynx specificando con precisione su che macchina e con gioco li avete realizzati.
L'indirizzo è sempre quello, fai merenda con...

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

A proposito, se avanzate qualche lira dopo esservi comprati le cartucce recensite in queste pagine vi dò un consiglio: prendete il nuovo album dei Soul II Soul, *A New Decade - Volume III*. E' qualcosa di fantastico! I miei più vivi complimenti al gruppo londinese e chissà che non gli dedichino un videogioco prima o poi...

Simon "Jazzie B" Crosignani

THE ADVENTURE ISLAND - PART 2

HUDSON SOFT - GAMEBOY

Questa non l'ho capita: questo gioco si chiama *Adventure Island 2* e poi altro non è che la conversione di *Wonder Boy*! Mah, misteri orientali...

Per chi non lo sapesse il sopracitato gioco Sega (a proposito, possibile che la casa giapponese non si sia accorta di questo scandaloso plagio?) non è altro che un clone di *Mario*: perciò *Adventure Island* è la copia di un gioco clonato (sì, più o meno... - Fabio)! Complimenti! Nei panni di un bambinetto dall'espressione troppo antipatica dovete portare a termine un tot di livelli senza farvi beccare dai nemici e raccogliendo oggetti come l'ascia, che vi permette di di sparare, lo skateboard - per andare più veloci - o il draghetto che funge da power up. Per il resto è il solito platform come ne abbiamo visti a centinaia...

Non so proprio come giudicare questo gioco: grafica, sonoro, programmazione e giocabilità sono ok, ma si tratta pur sempre di un plagio bello e buono. Sì, lo so, vale la solita regola del machissenefrega, però un po' di scrupoli ce li facciamo lo stesso. Concludendo, se ci avete fatto caso non vi ho ancora detto se comprarlo o no; e non ho nemmeno intenzione di farlo...

GLOBALE 83%

RUBBLE SAVER II

KING - GAMEBOY

Assurdo! Lo so, quest'aggettivo dovrebbe essere rimosso in una rubrica che si occupa quasi esclusivamente di giochi ideati da giapponesi (che, è risaputo, sono il popolo più folle del creato), ma *Rubble Saver II* è davvero assurdo! In questo

platform-sparatutto siete al comando di un'astronave dotata di una ventosa che può utilizzare per attaccarsi da tutte le parti e evitare proiettili, missili e altre amenità. Il bello è che in questo modo può anche dondolarsi e lasciarsi andare diversi metri più avanti. Non vi sembra pazzesco? Provate a immaginarvi la scena di un'astronave agganciata come una cozza che si dondola come un bimbo su un'altalena e capirete perchè ho parlato di assurdità.

Nonostante ciò, *Rubble Saver 2* è carino: la grafica e il sonoro sono buoni e il gioco è divertente. Vale la pena di dargli un'occhiata.

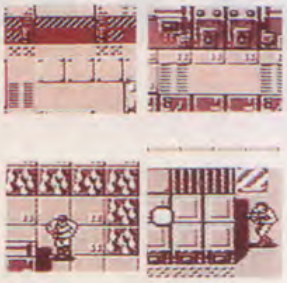
GLOBALE 81%

IKARI WARRIORS 2

JALECO - GAMEBOY

Sangue, violenza, distruzione, esplosioni... No, non è una simulazione di tifoserie da stadio che si scambiano vicendevolmente auguri e complimenti, ma il seguito di uno dei giochi più amati dell'intero universo, *Ikari Warriors*. Pensate che è stato uno dei coin-op a cui ho giocato di più nella mia vita, perchè era sito (che aulico... - Fabio) nel bar di fianco alla scuola, e quando bigiavamo erano d'obbligo una decina di partite prima di andare al parco. Dopo questa introduzione che ben figurerebbe in una celebre rubrica di *Cuore* e *Mai Dire Gol*, occupiamoci del gioco.

Nei panni di Masato Kanzaki e Mizuki Makimura, i soliti eroi nipponici dagli occhi giganteschi e dalle capacità atletiche ancor più notevoli, dovete penetrare in una fortezza popolata di



nemici meccanici e blastare tutto quello che vedete usando le tre differenti armi a vostra disposizione: un mitra che spara in una sola direzione velocemente, un fucile multidirezionale o un bazooka, utilissimo per i colpi a lunga distanza e per distruggere porte corazzate e ostacoli simili. Scopo del gioco? Distruggere tutti gli abitanti del livello per passare a quello successivo. Ma non è finita: alcune porte si aprono solo entrando da una certa direzione e, considerando che non esiste praticamente scrolling, visto che *Ikari 2* è interamente a flick screen, capirete l'utilità della mappa (selezionabile con il tasto Start) che vi permette di raccapezzarvi in ogni istante della partita. Sotto la mappa potete anche trovare l'indicatore d'energia (aumentabile grazie a power up e bonus sparsi un po' ovunque), le chiavi raccolte e l'arma che state usando.

Davvero massiccio questo gioco: la grafica e il sonoro sono discreti, ma la giocabilità è immensa e la longevità - grazie soprattutto al sistema di password che permette di non ripartire ogni volta da zero - non è da meno. Insomma, abbiamo fra le mani un arcade da favola: quello che mi chiedo è perchè diavolo si chiami *Ikari Warriors 2*. Non c'entra assolutamente niente con il suo predecessore: l'ambientazione è futuristica e robotica, lo scrolling è sia

orizzontale che verticale e non ci sono limitazioni per quanto riguarda armi e munizioni. Alla Jaleco si saranno bevuti il cervello: meno male che i giochi belli sanno sempre farli (viva l'itagliese)...

GLOBALE 92%

HUDSON HAWK

EPIC/SONY RECORDS - GAMEBOY

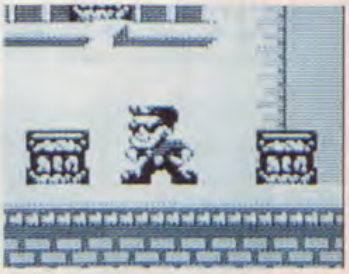
D'accordo, il film non era granché (l'unica persona al mondo a cui è piaciuto in maniera spasmodica è Marco), tanto è vero che ha vinto l'Oscar come peggior pellicola del 1991, ma a noi Bruce "Die Hard" Willis sta abbastanza simpatico, quindi questo tie-in merita almeno di essere preso in considerazione anche perchè, a differenza dell'omonimo film, non è niente male.

Anche in questo caso si tratta di una conversione da

computer: nei panni del ladro più scaltro dell'universo (e Lupin III, allora?) dovete avventurarvi nei meandri delle case di personaggi ricchissimi e prelevare il maggior numero possibile di oggetti di valore. A vostra disposizione avete una palla da baseball con tanto di guantone per seccare poliziotti e vigilantes vari e... voi stessi. Falco infatti può appendersi a cavi e tubi vari e saltare per evitare laser e fucilate assortite.

Hudson Hawk è un platform favvero entusiasmante, a cominciare dalla intro con un sacco di effettilli speciali, per passare dalla musica orecchiabilissima fino alla grafica fumettosa tonda davvero - come direbbero agli inglesi - *cute*. Forse, come d'altronde la maggioranza di giochi per Gameboy, è un po' troppo facile, ma per il resto non riesco proprio a capire perchè non dobbiate comprarlo.

GLOBALE 87%



DIVERTIMENTO PORTATILE

FACEBALL 2000

BULLET PROOF - GAMEBOY

Have a nice day! Avete presente Smiley, il faccione rotondoso e gialloso tutto sorriso e occhi che andava di brutto negli anni '70? Beh, sulla scia della seconda giovinezza che questo simbolo ha vissuto grazie al fenomeno acid (quanti milioni di magliette con Smiley con il cervello che esplodeva e la scritta "Have a nice trip!" avete visto un paio d'anni fa?) ecco *Faceball 2000*, un gioco avente illo essere come protagonista incontrastato! Si tratta di una versione 3D in soggettiva di *Pac Man* con un sacco di extra e bonus vari: ci sono porte invisibili, nemici nacosti, armi varie...

In pratica però ci sono due giochi differenti: nel primo, ambientato all'interno di un'arena, si può sfidare il computer o fino a quattro amici "linkati". Nel secondo invece ci sono 70 labirinti che vanno superati trovando l'uscita e evitando di farsi beccare dai nemici prima che finisca il tempo.

Faceball 2000 è una vera figata, sempre che giochiate almeno in due: da soli infatti ci si rompe le palle dopo poche partite, mentre in quattro il divertimento è garantito! Il sonoro è discreto, mentre la grafica e la programmazione sono ottimi. Un titolo da acquistare, sempre che riusciate a convincere qualche amico a comprarne un'altra copia!

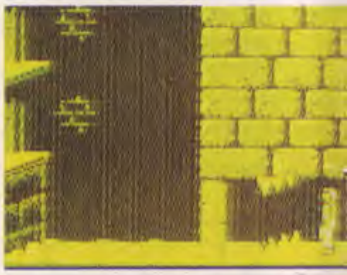
GLOBALE 91%

PRINCE OF PERSIA

DOMARK - GAMEBOY

Ennesima conversione da computer per Gameboy: questo arcade platformoso aveva riscosso un successo dell'altro mondo alla sua uscita su Amiga e PC per le animazioni strepitose realizzate interamente digitalizzando attori reali e ritoccando successivamente la grafica. Beh, udite udite, la stessa tecnica è stata usata sul Gameboy, e i risultati si vedono: la grafica è mostruosamente bella e già questo sarebbe un valido motivo per comprarlo. Fortunatamente questa non è l'unica qualità di *Prince of Persia*: il gioco è abbastanza originale, visto che si tratta di un sapiente mix fra un arcade e *Dragon's Lair*. In pratica bisogna compiere un tot di mosse nel momento giusto senza però le limitazioni del classico Readysoft: una sorta di *Another World* per Gameboy. La trama è la solita cavolata del principe a cui hanno rapito la fidanzata, ma il gioco è una strafigata: a parte la già citata grafica sono notevoli anche giocabilità e longevità. Giochi del genere non si trovano tutti giorni sotto gli alberi, perciò compratelo subito!

GLOBALE 93%



GRAZIE!
A Console Generation, Micromania e Computerland per i giochi qui recensiti.

SPECIALE TRABICCOLI

Lenti d'ingrandimento, luci stroboscopiche, espansioni ciclopiche... Dopo aver visto codesti aggeggi da schiaffare sul Gameboy o sul Gamegear, questa rubrica non si dovrebbe chiamare più Divertimento Portatile: sembra infatti che un sacco di case abbiano trovato il modo di rendere il più scomodo possibile portarsi in giro le proprie console. E provate a pensare una cosa: se la gente vi guarda già male quando giocate con il Gameboy sul tram, cosa direbbe se si trovasse di fronte a un affare lungo tre spanne e largo due che fa pirippipiripiripipi e emette una luce tipo riflettore di San Siro? Per chi non si fa di questi problemi comunque ecco il...

HYPERBOY

KONAMI

Pazzesco! Guardate la foto e capirete: l'*Hyper Boy* trasforma la vostra console portatile in un mostruoso coin-op da casa! Il joystick rimpiazza lo scomodissimo joypad a croce, lo schermo è ingrandito e illuminato e il sonoro è amplificato da due casse poste ai lati! Per la cronaca, il Gameboy va schiaffato nella parte posteriore dell'*Hyper Boy*. Solo alla Konami potevano inventare una periferica così sorprendente...
Forse è meglio qualcosa di più comodo, magari per rendere le vostre console...

ANCORA PIU' PORTATILI!

Volete una borsa apposta per Gameboy? Beh, avete solo l'imbarazzo della scelta, visto che ne esistono a centinaia: si va da quelle che vi permettono di schiaffarci console, giochi, lente e altre amenità allo *Smart Boy*, disegnato apposta per il portatile di casa Nintendo! D'accordo, l'utilità è pressochè nulla, ma potrete risparmiate graffi e segnacci sullo schermo.

FIAT LUX!

Il peggior difetto del Gameboy è quello di avere uno schermo microscopico non-retroilluminato, così la sera non si vede assolutamente una bega e, a meno che non abbiate la vista di un falco (pescatore, possibilmente), il vostro oculista sarà molto contento di prescrivervi un paio di occhiali nuovi. La soluzione? Una lente come quella del *Gameboy Magnifier* della Nuby, che ingrandisce lo schermo di una volta e mezza, o la *Gameboy Lens*, simile alla precedente ma molto più economica. Se però volete esagerare provate il *Light Player*, il *Light Magic* della Viditek, o il *Game Light Plus* della Nuby. Questi aggeggi non solo ingrandiscono lo schermo, ma lo illuminano e permettono ai poveri nintendiani di poter giocare anche di notte: l'unico difetto è che consumano da due a quattro pile stilo (quelle del walkman, tanto per intenderci) e il peso della console aumenta notevolmente. Se volete un consiglio cercate il *Game Light Plus*, perchè è il più compatto e lo schermo è antigraffio.

Se invece avete un Gamegear ve ne potete fregare di lampade e luci varie, ma uno schermo più grosso fa comodo anche a voi: potete scegliere fra il *Wide Gear* e il *Big Window*, entrambi della Sega, e un altro *Wide Gear* della Viditek. I due *WG* sono piuttosto scarsi, ma il *Big Window* è una vera figata!
A questo punto rimane solo il problema delle pile, risolvibile con...

I BATTERY PACK

"Venti pile G fresche!": avanti genietti, da che film è tratta questa frase, eh? Vabbè, se fate i bravi ve lo dirò il prossimo mese; nel frattempo occupiamoci dei Battery Pack, ovvero la rovina di tutti i rivenditori di pile AA. Questi affari vanno lasciati in ricarica per 6-8 ore e dopo averli collegati all'vostra console vi permettono di giocare per una decina di ore senza bisogno di pile o alimentatori supplementari. Considerate inoltre che possono essere usati per circa trecento volte, quindi fossi in voi cercherei subito il

Battery Pack della Nuby per Gameboy e il *Battery Pack* della Sega per GG: occhio però perchè quest'ultimo non è perfetto e il connettore balla spesso nella presa con conseguente resettamento, quindi vi conviene portare il Gamegear con voi quando andate a comprarlo e provarlo subito!

Un'altra forma di risparmio può essere il *Car Adaptor* della Sega, grazie al quale potete alimentare il Gamegear con l'accendino della vostra auto: utilissimo, soprattutto in caso di viaggi lunghi, anche perchè il cavo lungo un metro e mezzo permette di giocare comodamente seduti sul sedile posteriore!

VIDEO KILL CONSOLE STARS

Stanchi di *Sonic*? Stufi di *Donald Duck*? E allora acchiappatevi il sintonizzatore TV per Gamegear: non vi servirà assolutamente a niente perchè è realizzato per lo standard NTSC (USA & Japan), ma in compenso avrete sprecato un miliardo e mezzo. Il *TV Tuner* della Sega infatti costa tantissimo, quasi quanto un televisore portatile a cristalli liquidi!

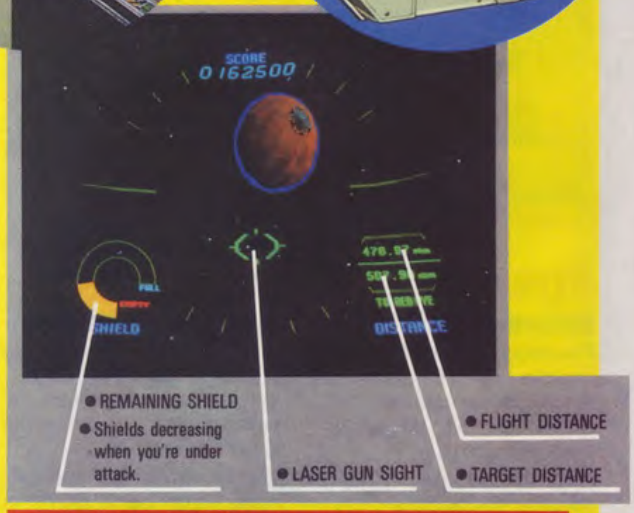
MUSICA MAESTRO!

E per finire l'accessorio più inutile e con il nome più lungo dell'universo: l'*Handy Game Care Sound Booster* della Viditek, un amplificatore lungo cinque centimetri per potenziare il sonoro del vostro Gameboy! Indispensabile per coprire lo sferragliare del tram, il rombo dell'auto del babbo o i rumori molesti quando andate al bagno. Sono proprio robbepazz'!!!

ARCADE ACTION

Ci risiamo! Ma i giapponesi non hanno visto "Balle spaziali" di Mel Brooks? Possibile che nel 1992 dobbiamo ancora fare i conti con la "Morte nera" di turno? Sentite mo' cos'hanno inventato i gli strizzacervelli della Namco:

"Un giorno la rete di comunicazioni della Federazione dei Pianeti captò una trasmissione proveniente dai confini della galassia: "Monito per il Sistema della Federazione dei Pianeti! Arrendetevi immediatamente e ponetevi sotto il nostro controllo, altrimenti il vostro sistema sarà distrutto!!!" Il pianeta meccanizzato nemico "RED EYE" si sta avvicinando alla Terra per inquadrarla nel mirino del suo micidiale cannone a onde, nonché di tutto il proprio arsenale bellico. Il Governo Federale ha chiesto alla UGSF aiuto per neutralizzare "RED EYE", con una strategia denominata in codice "STARBLADE"." E c'era bisogno di tutta 'sta spataffiata per chiederci la solita cosa? Ormai lo sappiamo che siamo l'ultima speranza per la salvezza dell'intero genere umano, che senza di noi non sanno come fare, che solo noi possiamo massacrare i "cattivi", bla, bla, bla, bla...



PRONTI ALLA LOTTA!

La nostra astronave vola in modo automatico, e ci dobbiamo preoccupare solo di blastare a laserate, tutto ciò che incontriamo prima che ci spari contro missili o laser. La struttura del gioco è allora quella di un tiro al bersaglio, ma galattico!

VIA LA CICCIA!

Altro che Wanna Marchi! Se avete problemi di cellulite, invece di farvi buggerare da vibromassaggiatori venduti per tivù, basta che vi sediate dentro l'abitacolo di *Starblade* e facciate "Cheese", lasciandovi colpire senza reagire: il sediolino sconquasserà con i suoi movimenti inconsulti le vostre cellule adipose in men che non si dica!

ECCOCI IN MISSIONE!

Ci sono tre livelli per testare la vostra abilità: dapprima c'è l'assalto sulla Red Eye, contro miriadi di flotte di astronavi, poi si passa alla battaglia contro l'imponente corazzata IceBerg, per finire con l'inevitabile confronto finale con l'astronave madre degli alieni.

ARBLADE

ARCADE ACTION

STARBLADE™

Se volessimo proprio fare i filosofi, in fondo *Starblade* non è altro che un appartenente al filone dei cloni di *Operation Wolf*, ma tutto sommato possiamo dire che offre qualcosa che poteva ridare slancio al genere. La grafica è qualcosa di abbagliante, e se la uniamo all'incredibile suono quadrifonico e all'abitacolo "vibrante", sembra veramente di partecipare a un film di fantascienza pieno di effetti speciali.

Il mio unico dubbio è che il gioco è esattamente lo stesso ogni volta che lo giochi, il che riduce alquanto la durata dell'interesse, rendendo semplice finire il gioco se si possiede un minimo di memoria.

Se si potesse realmente controllare il nostro movimento come in *Star Wars*, invece di seguire ogni volta lo stesso percorso, e se ci fosse qualche elemento casuale, *Starblade* avrebbe potuto risultare il più grande gioco di tutti i tempi (esagera! - IUR). Così com'è risulta al contrario un gioco molto divertente, ma per troppo poco tempo, diventando monotono in poche partite. Possiamo sperare in qualcosa di meglio con "*Starblade 2*"?!

JULIAN RIGNALL

PANNELLO COMANDI

Il pannello comandi mostra alcune informazioni vitali. In basso a sinistra si trova un indicatore circolare che visualizza la forza dello scudo di protezione, che decrementa ogni volta che la nostra astronave viene colpita: una volta giunto a zero, basta un colpo per causare il game over. A destra troviamo due indicatori di volo: quello superiore indica la distanza percorsa, mentre l'altro segnala quanto manca al completamento del livello in cui ci troviamo.

COIN-OP

GRAFICA	98
SONORO	98
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	76
GLOBALE	87

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 Lit. 265.000

A 688 Attack	JOHN Madden	Turrican
M 1 Tank	Ka Ge Ki	Valis 3
Aeroblaster	Last Battle	Veritex
Afterburner	King's of Bounty	Whip Rush
Aleste	Leynos	Word Cup Soccer
Alex Kidd	Magical Hat	Wrestle War
Alien Storm	Marvel Land	X D R
Altered Beast	Mercs	Zero Wings
Arcus Odissey	MickyMouse	Zoom
ArrowFlash	Moon Walker	Turbo Out Run
Bare Knuckle	New Zealand Story	Magic Master
Battle Squadron	OnSlaught	Street Karate
Batman	Outrun	Power Karate
Bimini Run	Phantasy Star 2	D - Axe
Bonanza Bros	Phantasy 3	Golden Axe 2
Budokan	P G A Tour Golf	Toki
Centurion	Rambo 3	Donald Duck
Crack Down	Rastan Saga	California Games
Curse	Ring Side Angel	F 22 Interceptor
Darius 2	Road Rash	Robocod
Dick Tracy	Saint Sword	Dark Castle
Dinoland	Shining in Darkness	Ninja Burai
DJ Boy	Sonic	LRunark
Dynamite Duke	Space Harrier 2	Undead Line
E A Ice Hokey	Spiderman	Beast Warriors
Elemental Master	Star Control	Rolling Tunder 2
El Viento	Star Cruiser	Fighting Master
Faery Tale	Street Of Rage	Talheiki
Fantasia	Street Smart	Wani Wani World
Flicky	Strider	Tecmo World Soccer
Gain Ground	Super Airwolf	F I GP
Ghost Busters	Super Hang On	Dahna
Gouls n'ghost	Super Monaco	Task Force Harrier
Golden Axe	Thunderforce 2	F 1 Circus
Insector X	Thunderforce 3	Double Dragon 2
Jewel Master	Taztujin	Cal. 50
Joe Montana	Tiger Heli	**SD Valis IV**
Ring Of Power	**YS III**	**Buck Roger**
John Madden 92	**Fantasy Zone**	**Master Of Weapon**
Desert Strike	**Steel Empire**	**Crude Busters**
Road Blaster	**Pit Fighter**	**Wing Commander**
Terminator	**Kid Chameleon**	**Exile**
Twinkle Tale	**Task Force Harrier**	**Alisia Dragon**
Turbo Outrun	**Battle Mania**	**Slime World**
Storm Lord	**Thunder Pro Wrestling**	
Bad Omen	**Nakajima Satoru F1 Hero**	

Offerta speciale Sonic Lit. 69.000

A partire da lire 49.000

SUPER FAMICOM Lit. 460.000

Actraiser	Populous	Castle Vania
Agusta	S D Gundam	Siper Cup Soccer
Big Run	Sim City	Nosferatus
Bombu Zal	Super Gouls n'ghosts	Master Of Monster
Darius Twin	Super R Type	Musha
Dodge Ball	Super Stadium	Zelda
Final Fight	Super Tennis	Joe & Mac
Gradius	Ultraman	Super Aleste
Hole in One Golf	Ultra Baseball	S. Formation Soccer
Hyper Zone	U N Squadron	Super Pinball
Jerry Boy	Y's 3	Super Fire Wrestling
Little Ninja	Super Mario World 4	Lemmings
Pro Baseball	F 0	Thunder Spirits
Pro Soccer	Raiden Trad	F 1 Exhaust
Final Fantasy II	**Soul Blader**	**Super Offroad**
Lagoon	**Adventure Island**	**Chess Master**
John Madden	**Home Alone**	**Capitan America**
Rocketer	**Wrestlemania**	**Family Addams**
Supercontra	**Birdie Rush**	**GPX Cyber Formula**
Xardion	**Super Valis**	**F1 Granprix**
Hook	**Boxing World Champion**	
Stryke Gunner	**Final Fight Guy**	**Super Cup Soccer**
Hat Trick Hero	**Top Racer**	**Last Fighter Twin**
Golden Fighter	**Bulls vs Lakers**	**Smart Ball**
Pit Fighter	**Zelda III europ. vers.**	

Adattatore U.S.A.-Japan £ 39.000

A partire da lire 90.000

MS-DOS

Falcon 3.0	Eye of Beolder II	Star Trek 25 th
Cruise for a Corps	Shuttle	Dylan Dog
Monkey Island II	King Quest V (ita.)	Realm
Danger Zone	Sim Ant	Rocketer
Strike Commander	Civilization	

GEOWORKS ENSEMBLER 1.2

Disponibilità immediata di oltre 300 titoli

GAME BOY

Sympson	Base Wars	Nascar
Turtles 2	Battle Toads	Mega Man II
Ultraman	Goemon	Adventure Iland
Asteroid	Kid Icarus	Marble Madnees
Boulder Dash	Tyni Toon	Robocop II
Terminator II	Metroid II	Blaster Master
Home Halone	Beetle Juice	Faceball 2000
Kick Off	Final Fantasy II	

NEO GEO

Baseball Star	Riding Hero	Ghost Pilot
Bowling League	Joy Joy Kid	King Of The Monster
Ciberlip	Super Spy	Sangoku
Magician Lord	Top Player Golf	Legend Of Tom Joe
Majong Fever	Alpha Mission 2	Ragui
Nam 1975	Blue Jorney	Ninja Master
Ninja Combat	Burning Force	**Fatal Fury**
Football Frenzy	**Trash Rally**	**Soccer Browl**
Robo Army	**Eight Men**	

A partire da lire 250.000

SUPER NINTENDO + SUPER MARIO WORLD £ 395.000 (fino esaurimento scorte)

QUACK SHOOT PER MEGA DRIVE £ 59.000

ENADA PRIMAVERA '92

INSERT COIN

di Maurizio Miccoli

Strana atmosfera nell'ormai tradizionale appuntamento di metà marzo a Rimini: dal 12 al 15 si è svolta la quarta edizione di Enada Primavera, con una partecipazione "seriosa" che ha coinvolto, anzi, sconvolto, il nostro inviato...

Mannaggia all'Europa!!
Scusate l'imprecazione, ma dovevo pur trovare un capro espiatorio per la delusione patita in questa escursione riminese! Infatti nonostante ben due padiglioni con circa 150 produttori italiani e stranieri, ben poche erano le novità presentate a questa edizione dell'Enada **Primavera**, almeno nel campo dei videogiochi da bar.
Basti dire che il massimo del divertimento l'ho raggiunto con *Hammer*, una specie di ergometro (cioè un misuratore di potenza) proposto dalla Zamperla: si tratta di un pesante martello che dobbiamo far ricadere su un apposito sensore con la massima "pesantezza" possibile per far innalzare la solita "colonnina" tipica di questo genere di attrazioni da Luna Park.

Il problema è che ormai i produttori italiani si stanno sempre più specializzando nell'hardware e, soprattutto, si stanno impegnando per il risanamento della bilancia dei pagamenti con l'estero, incentrando i loro sforzi prevalentemente sulle esportazioni.
Questo perché ormai si aspetta, come fosse la panacea per il settore, l'approvazione delle macchinette con vincite a premio anche in Italia, ragion per cui le nostre ditte si stanno "allenando" sui mercati esteri per non rimanere spiazzate con l'apertura delle frontiere europee.

E visto che mi sento così amareggiato continuerò a cimentarmi nel ruolo di "opinionista": l'aspetto che più mi ha colpito negativamente in questa fiera è la mancanza di professionalità, nel senso completo del termine, da parte di alcuni operatori. Questi si ostinano ancora in una conduzione "pseudo-familiare", guardando con ostilità tutto ciò che esula dalla propria mentalità: pensate che esiste ancora chi non permette di fotografare le "sue" novità! Forse ha qualcosa da nascondere? Crede forse di far bene al settore instaurando questa "cultura del sospetto"? Pensa che un giornalista con più di dieci anni di esperienza nel settore non sappia chi ha realmente le esclusive e chi invece si pavoneggia per illudere i propri clienti?
Fortunatamente questi "signori" ormai sono sempre più rari (e sinceramente mi chiedo per quale motivo vengano ancora a "buttare i soldi" in queste fiere: forse per accelerare la loro estinzione?!) e al contrario cresce il numero di coloro che sono disposti a nuove iniziative: addirittura non è escluso che prossimamente si riesca ad organizzare qualcosa in collaborazione con la **SAPAR**, l'associazione dei gestori italiani che organizza l'Enada, in occasione del ventennale dell'edizione ottobrina...
In proposito vi voglio segnalare la nascita della **IFPA**, l'Associazione internazionale dei flipper, creata negli Stati Uniti per iniziativa dell'**AMOA**, l'associazione dei gestori americani di apparecchi automatici. I fondi di questa associazione provengono principalmente - udite, udite - dalla Data East, dalla Midway-Bally, dalla Premier-Gottlieb e dalla Williams, e saranno utilizzati tra l'altro per l'organizzazione di tornei di flipper in tutto il mondo!
Non per niente anche all'Enada Primavera erano presenti tantissimi flipper, compresi alcuni vecchi e stupendi modelli, ma non voglio rubare il mestiere a Federico, ragion per cui passerò ai coin-op, cominciando dai cabinati.

L'ultima meraviglia della Sega è l'ennesima guida basata sul "System 32", lo stesso di *Rad Mobile*: fortunatamente c'è stato un notevole miglioramento e un ritorno all'antico, con la ricomparsa del punteggio! Come suggerisce il suo nome, *F1 Exhaust Note* vuole riprodurre anche l'atmosfera "sonora" di un Gran Premio di Formula 1: grazie a particolari altoparlanti della Yamaha, situati "dentro" il posto guida, si viene letteralmente avvolti e storditi dal caratteristico cas..., ehm, rumore d'ambiente delle corse automobilistiche. La pista non mi

sembra presenti eccessive difficoltà - l'ho finita alla seconda partita - e la guida è abbastanza realistica: si può scegliere di guidare col cambio automatico oppure utilizzare l'ormai abituale cambio a farfalla, con sei marce, e si può anche duellare con un amico nella stessa gara.

L'avversario di turno della Sega è la Jaleco, con *Grand Prix Star*, che offre una guida classica, con due marce, e la possibilità di gareggiare contemporaneamente con un massimo di quattro macchine. Si può scegliere fra tre piste, ma sinceramente non saprei quale consigliarvi, perché sono tutte piuttosto tortuose e difficili: la tradizionale Monaco, il Giappone (che non è la Suzuka di *Final Lap*) e la Germania. Dopo aver provato *GPS* mi sono ricreduto su quello che credevo un difetto di *F1EN*: infatti nella macchina della Jaleco la gestione degli incidenti è veramente micidiale, e si perde molto più tempo prima di riuscire a ripartire. Ma forse è solo questione di gusti personali...

Breve cenno per l'ultimo "laser" dell'Atari: finalmente ho potuto provare *Who Shot Johnny Rock* e vi posso assicurare che è più interessante, ma anche più difficile di *Mad Dog Mac Cree*.

Per il resto i giochi degni di citazione vanno a malapena in "doppia cifra", come si dice nel gergo del basket.

Nel numero scorso di C+VG vi avevo preannunciato l'imminente arrivo del Nintendo Super System: a giudicare dalla folla di ragazzini che lo circondava potrebbe essere un buon successo, ma non giurerei sulla sua "economicità" per i gestori perché sono riuscito a giocare "un omino" a *Super Mario World* e non mi sembrava molto facile morire...

Come al solito, lasciamo ai posteri l'ardua sentenza e passiamo al filone ormai imperante, cioè quello dei picchiaduro, con vari cloni di *Final Fight* e di *Street Fighter II*: *Silent Dragon* della Taito, *B.Rap Boys* della Kaneko, *Legionnaire* della Tad, *Arabian Fight* della Sega e *Mutation Nation* della SNK. In *Silent Dragon* possiamo guidare quattro personaggi - Joe, Lee, Sonny (che assomigliano a Ryu, Ken e Guile) e Katoh the Ninja - contro il malvagio Dr. Bio, un genio dell'ingegneria biogenetica che ha creato un esercito di mutanti con cui, tanto per cambiare, vuol dominare il mondo.

B.Rap Boys ci illude con qualche schermata di presentazione di vedere all'opera qualche "rapper", ma alla fine la solfa è sempre la medesima - menare a più non posso - anche se dobbiamo destreggiarci su mezzi poco usuali quali pattini e biciclette.

Alfred, Frank e Chris (ogni tanto ci vuole anche una ragazza che mena!) sono i protagonisti dell'ultima fatica degli ideatori di *Cabal*, impegnati nel salvataggio della loro amica Judy; *Legionnaire* risulta il solito coin-op da giocare in compagnia per fare un gran macello, anche perché fortunatamente i nostri eroi sono dotati di mosse ben differenziate.

E adesso ci si mettono anche gli sceicchi: il perfido Sazabiss ha rapito la principessa Lurana e pertanto noi dobbiamo avventurarci attraverso sette livelli, impersonando uno dei quattro eroi a disposizione, che rispondono ai nomi di Sinbat, Ramaya, Goldor o Datta. E' questo il succo di *Arabian Fight*, un altro coin-op basato sul System 32 della Sega che offre l'opportunità del combattimento in più prospettive: tutti i combattenti si ingrandiscono o si rimpicciolisco secondo il punto dello schermo in cui si trovano, dando una reale profondità all'azione; peccato che il prezzo della scheda sia un po' alto!

Rimane infine *Mutation Nation*, che non è altro che la trentesima "release" per il Neo-Geo: se siete dei fanatici del genere non potete perdervelo, altrimenti potreste schiacciare il "magico pulsante" per cambiare gioco e dilettarvi con uno stupendo football americano, *Football Frenzy*, o un discreto shoot 'em up, *Last Resort*.

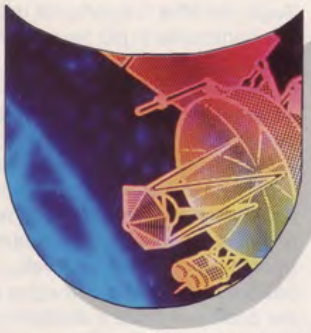
Se andate alla ricerca di novità potreste provare con *Masterboy* della spagnola Gaelco, un classico gioco strizzacervelli a quiz dotato di un discreto numero di materie, con domande in perfetto italiano!

Ultime citazioni per *Ghox* della Toaplan, ennesimo "muro", *Cosmo Gang* della Namco, versione fumettosa di *Galaga*, con parecchi aspetti veramente esilaranti (e c'è anche il "continue", che purtroppo non azzera il punteggio), e infine *Total Carnage* della Midway, un "massacro totale" alla *Smash TV*, con comandi alla *Robotron* (slurp!).

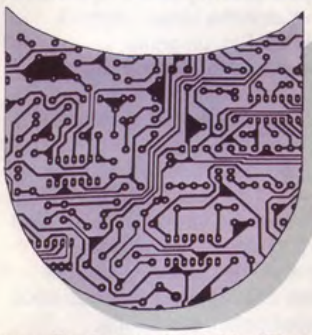
Per cercare di chiudere in bellezza questa missione-lampo (solo due giorni al posto dei quattro dell'anno scorso) ho cercato di farmi regalare qualche "card", ma mi è andata male: sarebbe stato un bel colpo, visto che prossimamente saranno queste schede "intelligenti", dotate di microchip, a sostituire monete e gettoni nei grossi centri per il divertimento (sale giochi, bowling, Luna Park), un po' come la Viacard nelle autostrade.

E' IN EDICOLA FARE ELETTRONICA

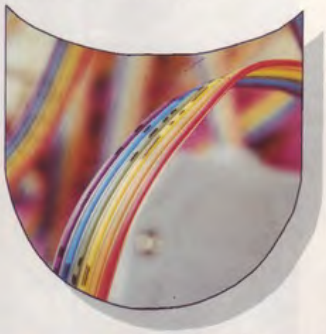
la più moderna e autorevole rivista italiana di elettronica pratica dedicata agli hobbisti e ai tecnici di laboratorio.



Oltre ai numerosi progetti presentati in Kit, Fare Elettronica, offre ogni mese

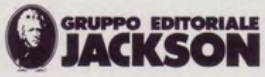


interessantissime rubriche: Computer Hardware, Applichip, TV service (con schema TV), auto HI-FI,



radiantistica, il mercato. Inoltre gli utilissimi consigli on-line del direttore tecnico.

Fare Elettronica è una pubblicazione



GRAND MIX OLIMPIADI

Questo mese finalmente trovate il reportage sull'Enada Primavera, che non è stata certo all'altezza delle attese, almeno di quelle di noi giocatori: ormai le novità seguono sempre più spesso la strada delle sale-test piuttosto che quella delle fiere. Ad esempio la tanto attesa nuova versione di *Street Fighter*, che pare si chiami *Street Fighter Champion Edition* e permetta di giocare anche con i quattro campioni finali di *Street Fighter II*, vedrà la luce verso metà aprile, data stabilita dalla Capcom (e non raggiungibile da questo numero di C+VG, che si "chiude" prima). L'altro coin-op che sta furoreggiando nei test degli USA è *X-Men* della Konami, che si ispira ai supereroi dei fumetti, e permette il gioco a sei contemporaneamente: ne è arrivato un prototipo anche qui in Italia questa settimana, ma purtroppo è stato subito dirottato a Viareggio. In attesa di questi successi annunciati torniamo all'Enada: uno dei motivi di delusione è stato anche l'assenza di un videogioco dedicato alle Olimpiadi. Ormai si può dire che manchino pochi giorni all'appuntamento più importante del mondo dello sport e pare proprio che noi videogiocatori dovremo festeggiarlo con l'ormai mitico *Hyper Olympic* e compagnia bella. Il "buon" Gabrio ha inferto un duro colpo al mio cuore con un bel pesce d'aprile: "Maurizio, ti telefono dalla sala giochi: vieni subito a vedere la nuova olimpiade, altro che Konami, è della Gaelco, è bellissima..." E io di rimando: "Davvero!! Però è giusto: le Olimpiadi si svolgono a Barcellona, la Gaelco è spagnola..." Fortunatamente lo scherzo aveva dei "bug" e così mi sono risparmiato un viaggio inutile... Quindi per commemorare il mancato evento vi ho preparato uno "Speciale" mixato, con trucchi e curiosità dei coin-op dedicati alle Olimpiadi conditi dai relativi record e da una valanga di foto.

Per finire troverete in fondo a queste pagine le schede per il nostro doppio referendum - uno per conoscere i vostri coin-op preferiti e uno per verificare che tipo di gare vi piacerebbe fare; sbrigatevi a mandarle al solito indirizzo:

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

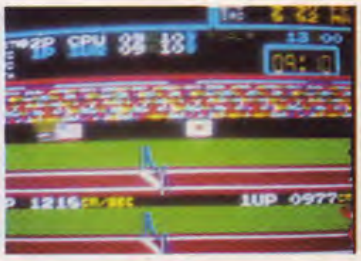
E ricordate che, come diceva Pierre De Coubertin, l'importante non è videogiocare, ma fare i record! Un saluto dal vostro
Maurizio "non ne posso più dei coin-op, voglio l'estate!" Miccoli

HYPER OLYMPIC

"IL PRIMO" coin-op dedicato alle Olimpiadi risale al 1983 e appartiene al periodo d'oro della Konami, che a quell'epoca era forse la ditta che produceva i migliori giochi in assoluto.
Oltre a soddisfare il masochismo latente dei videogiocatori, ridotti a pezzi con ettolitri di acido lattico nei muscoli per smanettare su joystick e pulsanti vari, *HO* "stuzzica il velo pendulo" delle sue vittime con bonus nascosti in quasi tutte le specialità.
Il protagonista di questi bonus è semplicemente l'omino di *Tutankham*, che appare a destra dello schermo, si fa una passeggiata, regala 1.000 punti e scompare a sinistra; tutto ciò accade almeno nel salto in lungo (se si effettuano tre salti con la stessa misura), nei 100 metri e nei 110 ad ostacoli (bisogna arrivare alla pari dell'altro concorrente).

Invece nel giavellotto e nel salto in alto l'impresa è molto più semplice: nel primo caso basta raggiungere una discreta velocità e lanciare l'attrezzo con una gradazione molto alta in maniera tale da fargli toccare il soffitto dello stadio e far cadere un ... **lampadario**; nel secondo bisogna sbagliare appositamente i primi due salti, e quando si supera la misura di qualificazione comparirà dal sottosuolo una **talpa**, che elargirà il solito "millino".

Ma c'è ancora qualcosa di interessante da raccontare nel settore "fuorilegge". Nella classifica dei record compaiono infatti anche due record con la sigla IAR, che sta a significare Miccoli più Picelli più un oscillatore, collegato direttamente ai contatti del joystick: questi tempi probabilmente sono molto vicini ai limiti "fisici" della macchina perché l'oscillatore è stato utilizzato alla minima velocità (altrimenti il gioco si



"piantava") ed era necessaria una partenza perfetta perché in caso contrario si perdevano almeno due decimi!

Però anche senza questi artifizi *HO*, o le sue copie avevano alcuni problemi ogni tanto: come spiegare altrimenti un 99.90 metri nel lancio del martello, quando il massimo ottenibile normalmente risulta essere 99.49 metri, oppure un 2.54 nel salto in alto?!

HYPER SPORTS

Forte del successo ottenuto con *Hyper Olympic*, la Konami l'anno successivo sfornò questo coin-op molto più complesso e tecnico, che era anche tarato molto meglio come livello di difficoltà non permettendo, almeno umanamente, il superamento della storica barriera dei 45 secondi nei 100 metri stile libero di nuoto.

Anche in *Hyper Sports* ci sono vagonate di bonus nascosti, e naturalmente è più difficile ottenerli!

Nel nuoto si può far comparire una **rana** che ci dà 3.000 punti se si arriva alla pari con il primo concorrente.

Nel tiro al piattello bisogna colpire il pupazzo che esce alla fine dei piattelli col mirino opposto alla zona di uscita: così facendo apparirà un **uccellino** supplementare che regala 1.000 punti per ogni colpo ricevuto.

Il bonus più semplice è ancora il **lampadario** (3.000 punti): per ottenerlo basta fare solo mezza capriola al salto della cavallina e cadere di testa.

Eccoci arrivati alla specialità più impegnativa: il tiro con l'arco! Se si riesce nell'impresa di fare 8 "Nice" (cioè 4.800 punti) si ricevono 3.000 punti di bonus, più altri 1.000 per ogni "**mela**" colpita (in totale sono quattro).

Discretamente difficile anche il bonus successivo, l'**aeroplanino** del salto triplo: bisogna saltare sulla riga e dare in successione 35, 41 e 45 gradi!

Il bonus del sollevamento pesi invece è tuttora alquanto misterioso: bisogna pigiare entrambi i tasti in un non ben precisato momento, dopo aver terminato il sollevamento per far apparire **tre majorettes** con un cartellone da 1.000 punti. E' implicito quindi che è impossibile ottenere questo bonus con il joystick.

Infine siamo arrivati al salto con l'asta, che è in definitiva la specialità che fa la differenza in *HS*: imbucando l'asta alla massima velocità possibile si ottiene una **talpa** che dà in successione 1.000, 2.000, 4.000, 8.000 e poi sempre 8.000 punti!

Dimenticavo una cosa importante: i bonus che vi ho descritto, sia di *HO* che di *HS*, si ottengono solo se il risultato che abbiamo ottenuto nella gara non entra nel tabellone dei tre record assoluti di ogni specialità.

KONAMI 88 & GOLD MEDALIST

Quattro anni dopo, nel 1988, tre furono le simulazioni di questo genere offerte dal mercato: *Record Breakers* della Taito, *Gold Medalist* della SNK e *Konami 88* della Konami. La prima fece una fugace apparizione alla sedicesima edizione dell'Enada di Roma, ma era veramente obbrobriosa per avere speranze di diffusione; anche *Konami 88* però non fu certo un gran successo, e probabilmente quel poco che riuscì a vendere fu solo per il "nome": nei coin-op "Olimpiadi" era praticamente sinonimo di Konami.

I motivi di questo parziale buco nell'acqua erano l'eccessiva difficoltà e che era stato presentato dopo le Olimpiadi, quando era già sul mercato *Gold Medalist*. Di quest'ultimo posso ricordarvi che era molto carino per quanto riguarda la grafica, ma non offriva spunti per bonus o trucchi particolari.

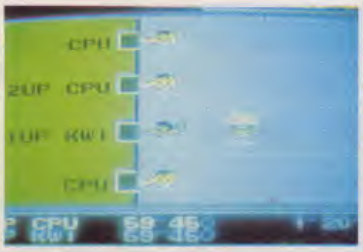
Il gioco si articolava in 9 gare, e una volta completato il "giro" si passava alle Olimpiadi di... Barcellona: un altro giro, con qualificazioni più ostiche, alla fine del quale c'era un Game Over spettacolare. Altra novità la

possibilità di tre diverse regolazioni: normale (cioè con le gare in ordine di presentazione), con la scelta della gara in ciascun giro e infine con la scelta del livello.

Per quanto riguarda *Konami 88*, anch'esso presentava nove gare, e poteva venire regolato su un giro oppure su tre. Anche qui nessuna notizia di trucchi, ma solo un paio di speranze: sinora nessuno è riuscito a fare sette centri perfetti nell'arco (il record conosciuto è 6x950 più 1x700!) e quindi nessuno sa se esista un bonus, mentre nel tiro al piattello ci sono due segnalazioni (in provincia di Vicenza e a Riccione) di

punteggi clamorosi, ben al di là dei 32.000 punti ottenibili normalmente.

Saranno frutto di qualche trucco o di un'alterazione momentanea della scheda, o dell'alimentazione?! S.O.S.: attendiamo vostre comunicazioni!



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

SOFT CENTER
Videogames e Software originali
LEADER, CTO, SOFTEL

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

GRIS

Via Umbria 14 APRILIA (LT)
SOFTWARE Tel: 06/9275212 ACCESSORI
PC 286 - 386 - 486
ATARI St Ste TT
Commodore
PUNTO CONSULENZA ATARI

Per questo spazio pubblicitario telefonare al numero:
02/6948.218

HALLOWEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax. (059) 242727
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

MEGADRIVE
Desert Strike
Pit-Fighter
Buck Rogers
Kid Chameleon
Two Crude Dudes
Galaxy Force II
Heavy Nova
Wings of War
J. Madden Football 92
Wonder Boy V

SUPER FAMICOM
Super Adventure Island
John Madden
Mistical Ninja
The Rocketeer
Addams Family
Pit-Fighter
Super Ghouls"n" Ghosts
Lemmings
WWF

GAME GEAR
Ninja Gaiden
Donald Duck
Halley Wars
Golden Axe
Sonic
The Berlin Wall
J. Montana
Leader Board Golf

GAME BOY
Double Drible
S. Adventure Island
Ninja Gaiden
Terminator II
Megaman II
Simposon
Beetle Juice
Ghost Busters II

Mega CD Heavy Nova, Ernest Evans, Sol Feace

Inoltre cartucce X NES - MASTER SISTEM a partire da £ 50.000 iva inclusa
PRENOTA SUBITO IL TUO GIOCO INVIO POSTA CELERE

ARCADE
HIGHSCORES

SPECIALE OLIMPIADI
Eccovi la classifica dei record, compilata a mo' di guida, con (quasi) tutti i punteggi interessanti. Onde evitare una tediosa ripetizione di nomi sono state indicate solo le sigle, come dal seguente prospetto:

AGO - Bandini (FI)
AGW - Bandini+Tellini (FI)
ASW - Tellini (FI)
DOX - Dossena (MI)
IUD - Miccoli+Dossena (MI)
IUR - Miccoli (MI)
KBL - Secco (MI)
K.L - Secco+Meraviglia (MI)
KWI - Secco+Miccoli (MI)

GOLD MEDALIST

(tre pulsanti)

100M	10"01 AGW
	10"10 IUD
LUNGO	10.04 IUD
	9.61 AGW
SBARRA	10.00 (8 TURN) IUD
	10.00 AGW
NUOTO	34"36 IUD
	46"56 AGW
BOXE	9.000 IUD
	8.360 AGW
DISCO	78.69 IUD
	78.51 AGW
110 H	11"54 AGW
ALTO	2.48 IUD
400M	32"80 AGW
18 ORI	90.490 AGW

(joystick + pulsante)

100M	9"90 K.L
LUNGO	9.98 K.L
SBARRA	10.00 K.L
NUOTO	33"29 K.L
BOXE	8390 K.L
DISCO	79.11 K.L
110 H	13"09 K.L
ALTO	2.45 K.L
400M	36"51 K.L

HYPER OLYMPIC

(joystick + pulsante)
Continue (singolo) - 2.712.730 IUR
Continue (coppia) - 6.106.110 IAX

1 MATCH	95.340 AGW
	95.260 IUD
100M	7"14 IAR*
	7"39 ASW*
LUNGO	9.72 IUR - AGO
GIAVEL.	99.87 IUR
110 H	9"09 IAR*
	9"42 AGW*
MARTELLO	99.49 IUR
ALTO	2.51 IAN
	2.50 IUR

HYPER SPORTS

(tre pulsanti)
Continue (singolo) 649.110 KBL
Continue (coppia) 632.510 KWI

NUOTO	48"12 KBL
PIATTELLO	20.400 KWI
CAVALLO	9.75 (14 GIRI) KBL
ARCO	10.800 KBL
TRIPLO	19.35 KBL
PESO	540 KBL
ASTA	5.95 KBL

(joystick + pulsante)
Continue (coppia) 679.800 AGW

1 GIRO	203.440 ASW
NUOTO	47"33 AGW
PIATTELLO	19.000 AGW
CAVALLO	9.70 AGW
PESO	555 AGW
ASTA	5.95 AGW

KONAMI 88

(tre pulsanti)

1 GIRO	127.500 IUD
3 GIRI	348.820 IUD
	304.380 DOX
100M	7"31 IUD
PIATTELLO	32.000 IUD
ARCO	6.400 IUR - DOX
110 H	9"17 IUD
GIAVEL.	107.30 IUD
ALTO	2.40 IUD

(joystick + pulsante)

1 GIRO	121.220 AGW
3 GIRI	361.300 AGW
	322.040 IUD
100M	7"05 AGW
	8"51 IUR
PIATTELLO	26.000 AGW
ARCO	6.400 AGW - IUD
110 H	8"89 AGW
GIAVEL.	116.24 IUD
ALTO	2.40 AGW - IUD

REFERENDUM "IL MIO COIN-OP PREFERITO"

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

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

REFERENDUM "QUESTA E' LA MIA GARA!"

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

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

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

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

HAI QUALCHE SUGGERIMENTO RIGUARDO L'ORGANIZZAZIONE?
_____

COMPUTER SHOP SEMPIONE

3 NEGOZI PER TE

Milano
Via Capecelatro, 37 - Tel. e Fax 02/4048345

Torino
Via delle Orfane, 17/C - Tel. 011/531866

Dormelletto (NO)
Via Cavour, 67 - Tel. e Fax 0322/498078

PER SODDISFARE LA TUA VOGLIA DI COMPUTER E DIVERTIMENTO

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

MEGADRIVE

HARDWARE

Megadrive PAL	Lit. 295.000
Megadrive SCART	Lit. 288.000
Joystick Pro-1	Lit. 43.000
Joystick Pro-2 Joypad	Lit. 30.000
Power Pad	Lit. 29.000
Turbo Pad	Lit. 36.000
Game Adaptor	
Genesis-Megadrive	Lit. 16.500

SOFTWARE

Battle Mania	Lit. 106.000
Steel Empire	Lit. 128.000
Toe Jam and Earl	Lit. 99.000
Shining Force	Lit. 136.000
Storm Lord	Lit. 99.000
Turbo out run	Lit. 94.000
Shadow of the Beast	Lit. 137.000
Pso Blade	Lit. 46.000
Granada	Lit. 46.000
Junction	Lit. 59.000
Monster Lair (wonderboy 3)	Lit. 48.000
Mega Panel	Lit. 65.000
Burning Force	Lit. 76.000
Strider	Lit. 75.000
USA Superbasketball	Lit. 89.000
Air Diver	Lit. 99.000
Phelios	Lit. 59.000
Darius II	Lit. 82.000
Dangerous Seed	Lit. 76.000
Saint Sword	Lit. 68.000
Hard Drivins	Lit. 99.000
Monster Hunter	Lit. 73.000
Gynoug	Lit. 92.000
Aero Blasters	Lit. 102.000
Joe Montana Football	Lit. 92.000
Kageki	Lit. 92.000
Wadona Forest	Lit. 76.000
Jewel Master	Lit. 67.000
Fire Mustang	Lit. 69.000
Marvel Land	Lit. 92.000
Battle of Axis	Lit. 63.000
Galaxy Force II	Lit. 104.000
Master of Weapons	Lit. 67.000
Master of Monsters	Lit. 68.000
Ju Ju LEGEND	Lit. 68.000
WANI WANI WORLD	Lit. 109.000
Rambo III	Lit. 89.000
Sonic the Edgehog	Lit. 89.000
Altered Beast	Lit. 43.000
Arrow Flash	Lit. 43.000
Atomic Robokid	Lit. 39.000
Battle Golfer	Lit. 35.000
Bonanza Bros	Lit. 79.000
Crack Down	Lit. 57.000
Ghouls'n' Ghosts	Lit. 89.000
Darwing 4081	Lit. 36.000
Dick Tracy	Lit. 62.000
DONALD DUCK	Lit. 99.000
Double Dragon II	Lit. 136.000
Fantasia	Lit. 89.000
F1 Circus	Lit. 107.000
F1 Gran Prix	Lit. 127.000
Final Blow	Lit. 99.000

SUPERFAMICOM

HARDWARE

S. Famicom Pal	Lit. 480.000	S. Famicom Scart	Lit. 480.000
Adattatore S-Nes	Lit. 28.000	Cavo RGB	Lit. 38.000
Cavo Stereo	Lit. 34.000	JB King Joystick	Lit. 149.000
Ascii Joypad	Lit. 69.000	Hori Commander	Lit. 69.000

SOFTWARE

Super Wagyan Land	Lit. 170.000	Super Chinese Land	Lit. 170.000
Pro Football	Lit. 170.000	Raiden	Lit. 170.000
Sim Earth	Lit. 175.000	Ultra Baseball	Lit. 162.000
Area 88	Lit. 155.000	Super Tennis	Lit. 159.000
Monkey Jiro	Lit. 155.000	Wonderboy	Lit. 175.000
Zelda	Lit. 179.000	Lemmings	Lit. 155.000
Soul Blader	Lit. 170.000	Contra Spirit	Lit. 175.000
Populous	Lit. 155.000	Astrolaisers	Lit. 99.000
Pilot Wing	Lit. 149.000	Gradius III	Lit. 149.000
Big Run	Lit. 150.000	Sim City	Lit. 150.000
Y'S III	Lit. 155.000	Gundam F 91	Lit. 155.000
Actraiser	Lit. 119.000	Dimension Force	Lit. 170.000
Dracula	Lit. 170.000	Final Fight	Lit. 170.000
Goemon	Lit. 170.000	Super Adv. Island	Lit. 190.000
Super EDF	Lit. 180.000	Super Fire Wrestling	Lit. 185.000
Super Format. Soccer	Lit. 170.000	Sup. Ghouls'n'ghost	Lit. 165.000
Super Mario World	Lit. 185.000	Super R-Type	Lit. 155.000
Thunder Spirit	Lit. 185.000	Super Birdie Rush	Lit. 189.000
Otogirisou	Lit. 189.000	Cyber Formula	Lit. 190.000
RPM Racing	Lit. 189.000	Xardian	Lit. 189.000
Final Fight Guy	Lit. 190.000	Rama 1/2	Lit. 189.000
STG Strike Gunner	Lit. 190.000	Top Racer	Lit. 175.000
Smash TV	Lit. 180.000	Rushing Beat	Lit. 190.000
Hat Trick Hero	Lit. 185.000	Battle Gran Prix	Lit. 190.000
Family Stadium	Lit. 175.000	Card Master	Lit. 190.000
Valis	Lit. 212.000	Magical Tarrout	Lit. 185.000

GAME BOY

HARDWARE

Gameboy	Lit. 155.000	Kit 4 giocatori	Lit. 55.000
Light Boy	Lit. 39.000	Wide Boy	Lit. 35.000
Case Boy	Lit. 33.000	Game Bag	Lit. 12.000
Adattatore 220	Lit. 24.000	Sounder Booster	Lit. 39.000
Kit pulizia	Lit. 19.000	Carry all	Lit. 22.000

SOFTWARE

Bo Jackson Fball	Lit. 69.000	Mickey D. Chase	Lit. 59.000
Megaman	Lit. 61.000	Atomic Punk	Lit. 59.000
Castelvania II	Lit. 59.000	NBA Challenge	Lit. 59.000
Marble Madness	Lit. 62.000	Navy Seal	Lit. 59.000
Startrek 25th Ann	Lit. 72.000	Turrican	Lit. 69.000
Spiderman	Lit. 59.000	Roger Rabbit	Lit. 59.000
Ninja Boy	Lit. 72.000	Jordan vs Bird	Lit. 59.000
Tom & Jerry	Lit. 59.000	Soccer Mania	Lit. 59.000
NFL Football	Lit. 55.000	Ninja Turtles	Lit. 59.000
Ninja Turtles II	Lit. 65.000	Paperboy	Lit. 59.000
Paperboy II	Lit. 62.000	Amazing Peng	Lit. 59.000
Addams Family	Lit. 59.000	Mini Boomer	Lit. 56.000
Rubble Saver II	Lit. 59.000	Wonderboy II	Lit. 59.000
Hudson Hawk	Lit. 57.000	Robocop II	Lit. 57.000
Super Str. Basket	Lit. 57.000	Wacky Race	Lit. 59.000
Pro Soccer	Lit. 59.000	Chibi Maruko	Lit. 59.000
Captain Tsubasa	Lit. 62.000	Little Master II	Lit. 74.000
Batman Returns	Lit. 59.000	Hook	Lit. 56.000
Snowbros	Lit. 59.000	F1 Hero	Lit. 59.000
Sagaia	Lit. 59.000	Jankeman	Lit. 59.000
Mario & Yoshi!	Lit. 62.000	Metroid II	Lit. 62.000

e tanti altri!!! telefonate e richiedete il catalogo

STAMPANTI

Commodore MPS1270	
inkjet - 80 colonne	Lit. 350.000
Star LC-20	
9 aghi - 80 colonne - 180 cps	Lit. 360.000
Star LC-200 colore	
9 aghi - 80 colonne - 225 cps	Lit. 490.000
Citizen Switt 9	
9 aghi - 80 colonne - 192 cps	Lit. 480.000
Panasonic KX-P 1180	
9 aghi - 80 colonne - 192 cps	Lit. 570.000
Star LC24-200	
24 aghi - 80 colonne - 222 cps	Lit. 600.000
Star LC24-200 colore	
24 aghi - 80 colonne - 222 cps	Lit. 680.000
Citizen 124D	
24 aghi - 80 colonne - 144 cps	Lit. 500.000
Epson LQ400	
24 aghi - 80 colonne - 180 cps	Lit. 570.000
HP Deskjet 500	
inkjet - 80 colonne - 300 cps	Lit. 950.000
HP Laserjet IIIP	
Laser - PLC5 - 4ppm	Lit. 1.700.000

PC COMPATIBILI

COMPUTER UNISYSTEM

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP/MINITOWER O SLIM CON DISPLAY - RAM 1MB - DRIVE 1.2/1.44 MB CONTROLLER AT BUS PER 2 HARD DISK + 2 DRIVES + 2 SERIALI + 1 PARALLELA + 1 PORTA JOYSTICK TASTIERA ITALIANA ESTESA 102 TASTI MS DOS 5.0 IN ITALIANO + MANUALI GARANZIA 1 ANNO

286-16 MHZ (LM 21 MHZ)	Lit. 470.000
AT 286-20 MHZ (LM 26 MHZ)	Lit. 490.000
AT 386SX-16 MHZ (LM 21 MHZ)	Lit. 590.000
AT 386SX-25 MHZ (LM 27 MHZ)	Lit. 650.000
AT 386DX-25 MHZ (LM 33 MHZ)	Lit. 790.000
AT 386DX-40 MHZ 64KB (LM 64 MHZ)	Lit. 990.000
AT 486SX-20 MHZ (LM 117 MHZ)	Lit. 1.050.000
AT 486DX-33 MHZ (LM 151 MHZ)	Lit. 1.390.000
HARD DISK 45 MB 28 ms AT BUS	Lit. 290.000
HARD DISK 80 MB 17 ns AT BUS	Lit. 450.000
HARD DISK 105MB 17 ns AT BUS	Lit. 490.000
HARD DISK 130 MB 17 ms AT BUS	Lit. 550.000
SCHEDA VIDEO VGA 256KB	Lit. 70.000
SCHEDA VIDEO UVGA 1MB TRIDENT	Lit. 160.000
SCHEDA VIDEO 1MB 1280x1024	Lit. 190.000
SCHEDA VIDEO 2MB ESP 3MB TIGA	Lit. 550.000
MONITOR 14" VGA B/N FLAT SCREEN	Lit. 190.000
MONITOR 14" UVGA C 1024x768x0,28	Lit. 450.000
MONITOR 15" UVGA C 1280x1024x0,28	Lit. 750.000
SCHEDA SOUND BLASTER V2.0	Lit. 235.000
SCHEDA SOUND BLASTER PRO	Lit. 330.000
SCHEDA ADLIB	Lit. 190.000
MODEM INTERNO 300-1200-2400 VTEL	Lit. 160.000
MODEM ESTERNO 300-1200-2400 VTEL	Lit. 190.000
MODEM+FAX 300-1200-2400 VTEL	Lit. 350.000
HANDY SCANNER GENIUS 256	Lit. 250.000

TUTTI I PREZZI SONO AL NETTO DI IVA 19%

PINBALL

RIMINI, ENADA PRIMAVERA
Rimini si prepara alla stagione estiva ormai imminente. Cominciano a vedersi i primi turisti, e non solo durante i fine settimana. A questi si sono aggiunti i visitatori dell'ENADA Primavera, la fiera del gioco automatico che presenta in anteprima tutte le novità del settore. Non mancavano i nuovi flipper, che andiamo subito a vedere in queste pagine.

Federico "Wiz" Croci

OPERATION: THUNDER

Premier, 1992

Non garantiamo verità, ma la Bally-Williams ha sospeso temporaneamente la produzione di flipper. Questo perché, circola voce, stanno per essere legalizzate slot-machine e altri apparecchi d'azzardo in località americane dove fino ad oggi erano invece vietate, e quindi, pare, sembra, forse, ha ricevuto un ordine di circa 50.000 apparecchi di questo tipo. Ne avranno per diversi mesi. Il risultato è che c'è una grande penuria di nuovi flipper di questa marca sul mercato. Una occasione più unica che rara per la Premier e la Data-East, che si ritrovano così praticamente senza concorrenza e nella possibilità di rafforzare la loro posizione sul mercato. E tutte e due se ne escono così con alcune novità.

La prima, in visione in molti dei diversi stand dell'ENADA Primavera, è appunto il nuovo Premier *Operation: Thunder*. Dopo il recente e divertentissimo *Surf 'N' Safari* ero curioso di vedere cosa avessero potuto inventare per migliorare ulteriormente la qualità dei loro giochi. E purtroppo questo flipper si è rivelato una delusione completa, almeno in base alle "poche" (50-60!) partite gratis che sono riuscito a fare su di esso. Innanzitutto la grafica: come potete anche vedere dalle immagini di queste pagine, si tratta della solita stanca rivisitazione del tema guerrafondaio già esplorato con molto più successo dalla Williams con il suo *F-14 Tomcat* qualche anno fa. Il depliant recita: "Grafica, luci, voce digitalizzata e gioco spettacolare vi condurranno alla vittoria" (?). E ancora: "Il terreno montagnoso (il piano di gioco è decorato da plastiche tridimensionali che raffigurano rocce e altre asperità) esploderà con uno spettacolare turbinio di luci e suoni che non vorrete mai perdere!" Francamente un po' esagerato, soprattutto dopo averlo visto...

L'unica vera novità di questo flipper sta in un particolare che difficilmente i giocatori noteranno, e cioè nella parte elettronica. Sono infatti installati per la prima volta dei nuovi contatti di tipo elettronico, sotto al piano, che dovrebbero garantire centinaia di partite senza problemi del tipo "quel bersaglio non funziona!" oppure "non mi ha dato lo Special!". Staremo a vedere, ma, come del resto tutte le innovazioni, è di rigore la diffidenza.

HOOK

Data East, 1992

Hook, Capitan Uncino, è l'ultimo film di Steven Spielberg, ormai in tutti i cinema italiani. Un cast eccezionale: Dustin Hoffman ("Hook", Capitan Uncino), Julia Roberts (Campanellino), Bob Hoskins (Spugna) e Robin Williams (Peter Pan). Trucchi ed effetti speciali curati dalla Industrial Light & Magic di George Lucas: pensate che le scenografie, finite le riprese, sono state utilizzate per costruire un Luna-Park in Florida. Ovviamente la

Data-East si è aggiudicata i diritti per realizzarne il flipper, che era l'altra novità flipperistica dell'ENADA, in visione negli stand Tecnoplay, un tempo produttori di flipper a loro volta, ora distributori della Data-East per l'Italia. Ora per visitare l'Isola-che-non-c'è, è sufficiente recarsi alla sala giochi più fornita della zona. All'inizio la ricca grafica può causare qualche confusione nel giocatore che si avvicina per la prima volta, ma questo è superabile con un attento esame del piano di gioco. Attenti a non farvi ingannare dallo specchio messo in fondo al piano, che fa sembrare il flipper più lungo di quello che è in realtà!

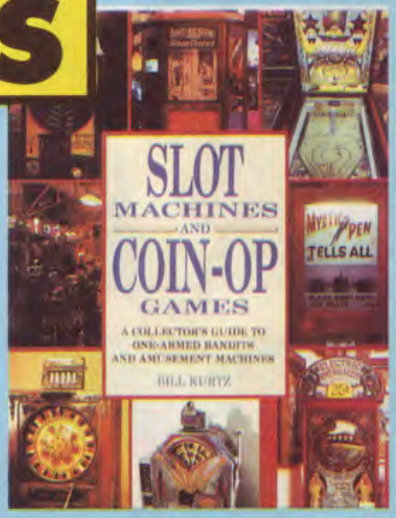
Vediamo le caratteristiche più importanti. Innanzitutto, come in tutti i flipper più recenti, un abile tiro iniziale può darvi diversi milioni, iniziare il Multi-Ball o addirittura dare senza sforzo una pallina extra! Il mio consiglio è di allenarvi con la molla di lancio, cercando di ottenere tiri il più calibrati possibile. Nel piano non è difficile individuare i bersagli e le rampe più importanti, a patto che non ci si lasci distrarre dalle luci colorate e dagli sfondi tridimensionali. Un tiro da imparare a fare con sicurezza è quello che porta la pallina a compiere un incredibile giro di 360 gradi sulla rampa circolare che occupa buona parte del piano; questo lancio può farvi guadagnare fino a tre milioni di punti! Ottimi gli effetti sonori, in gran parte campionati come al solito direttamente dal film. Ottime pure le animazioni nel display a matrice di punti, specialmente la sfida a colpi di spada che vi introduce alla combinazione finale; però la mia animazione preferita rimane sempre quella del Cugino It in *The Addams Family* della Bally-Midway. Un ultimo consiglio: prima di precipitarvi a inserire tutti i soldi che avete nel flipper per imparare a giocarlo con il solito metodo empirico, pazientate un po' e osservate che cosa fa qualcun altro giocatore. Non conta che punteggio raggiunge: basta imparare bene ad esempio i rimbalzi, dove sono i passaggi più importanti e così via. Tutte cose che non è facile osservare quando si gioca con i propri gettoni!

Captain Hook, della Game Plan (1985). Come vedete, Capitan Uncino è già in giro da un pezzo...

BONUS

Libri: SLOT MACHINES AND COIN-OP GAMES

di Bill Kurtz
Chartwell Books, USA 1991



Dallo stesso autore di Pinball: The Lure of the Silverball (C+VG 11, Dicembre 1991), esce un nuovo libro che, nelle intenzioni dell'autore, doveva essere interamente dedicato ai giochi non d'azzardo che hanno arricchito le sale giochi frequentate dai nostri genitori e dai nostri nonni ma che, per volontà dell'editore, è stato "ampliato" con un capitolo dedicato alle slot-machines. Inevitabili le lamentele dell'autore, peraltro inutili; anzi, è stato anche cambiato il titolo del libro, che fa pensare a tutto tranne che a un libro che parla soprattutto di flipper. Bill Kurtz è un mio amico, ed è anche grazie a lui che vi posso proporre tutte le novità americane in anteprima, tempi di pubblicazione di CVG permettendo... Imperdibile se già possedete il precedente volume di cui sopra, di cui questo è l'ideale completamento, con notizie e immagini anche sui giochi che forse non avete mai visto ma di cui avrete sentito parlare, come i famosi "baseball", i "bowling", ecc. A proposito: anche in questo caso vale il concorso "Che nomi compaiono nei ringraziamenti del libro?", con premio a sorpresa al primo che me lo scrive!

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

ESSI CAMMINANO!

C'è gente che colleziona francobolli, bottigliette di liquore o trenini. Ma chi avrebbe mai sospettato che negli ultimi anni in Italia si fosse sviluppato a dismisura il collezionismo di... ehm... camminotteri a molla? Scambi, importazioni parallele, mode e club di collezionisti: solo Far Out poteva occuparsi di una simile assurdità!

Ok, se state leggendo questa rivista sicuramente vi piacciono i videogiochi, e pixel, armi-extra, mappe di sotterranei e alieni sono fra i vostri principali pensieri. Ma ora provate a ripensare all'ultima volta che vi si sono scaricate le pile della console portatile e siete stati costretti a guardarvi in giro nel tragitto fra casa e scuolo (o ufficio, a seconda dell'età).

Provate a ricordare le vetrine dei negozi di giocattoli e delle cartolerie: sforzatevi di ricostruirne la disposizione... Beh, in realtà potete pure smettere di sforzarvi: il nostro scopo era di farvi notare come negli ultimi anni si fossero moltiplicati i negozi che vendono quegli assurdi giocattolini a molla che in inglese si chiamano *Wind-Up Toys*. Avete presente?

Forse sarà meglio tornare a circa cinque anni fa, quando l'incredibile Francesco Salvi conduceva una minirubrica televisiva su Canale 5, poco prima del film di prima serata. In quella che forse è a tutt'oggi una delle più belle e geniali trasmissioni televisive di tutti i tempi, Salvi riusciva a compattare in cinque minuti di tempo una incredibile quantità di eventi: indovinelli ultrademenziali, presentazioni "speciali" dei programmi della serata, barzellette, satira e, soprattutto... la saga di Categorico & Matteü!

Questi due personaggi non erano altro che un occhio saltellante e un pollo salterino che faceva le capriole, e nel giro di poche settimane milioni di persone ne seguivano le gesta incredibili... interamente ambientate sulla microscrivania di Francesco. A questo punto dovreste esservi ricordati di cosa

Camminotteri in pelle e pelouche...

Alta tecnologia... a molla!

Cheppalle!

stiamo parlando, altrimenti lasciate pure perdere: le parole stampate non riusciranno mai a rendere l'idea di quel che succedeva durante quel programma!

Reminescenze a parte, le peripezie dei giocattolini di Salvi crearono una pressante domanda da parte del pubblico, che cominciò a perseguitare i negozianti di tutta Italia in cerca di Matteü e compagni. Qualcuno colse al volo l'occasione per liberarsi di resti di magazzino che sembravano ormai invendibili, altri si organizzarono solo con qualche anno di ritardo, ma ormai il danno era fatto: la mania dei camminotteri a molla aveva invaso l'Italia!

La cosa incredibile di tutta questa storia però non è la sua origine, bensì gli sviluppi: anche molti anni dopo il termine della fatidica trasmissione, infatti, numerosissimi collezionisti continuano a battere a tappeto i negozi di tutto il paese alla ricerca di nuovi "pezzi" per le loro raccolte, competendo per la collezione più vasta. C'è chi ha organizzato dei club di appassionati, e addirittura chi sta realizzando una fanzine ("minirivista") per facilitare gli scambi fra collezionisti.

Organizzare una raccolta di camminotteri, oltretutto, non è la cosa più semplice del mondo: alcuni soggetti vengono importati solo in certe regioni d'Italia, certi altri esistono solo sotto forma di giocattolo a frizione (senza caricamento a molla), quelli in peluche sono quasi introvabili, quelli in gomma possono perdere il colore con facilità... Se avete intenzione di inziare una collezione di questo tipo la cosa migliore è affidarsi ai consigli degli appassionati, e come sempre il miglior modo per contattarli è affidarsi alle miniagende di Far Out, la rubrica dell'assurdo!

I COLLEZIONISTI

Il collezionista più serio che abbiamo conosciuto durante la realizzazione di questo articolo è

Claudio Savina
c/o Gioca-Joue, Via Tadino 15, 20124, Milano

E' un cartolaio molto simpatico e disponibile, la cui collezione rivaleggia unicamente con quella (più di 100 camminotteri diversi!) del nostro, immancabile Fabio Rossi, che potete contattare comodamente scrivendo a:

W I CAMMINOTTERI
c/o C+VG, Gruppo Ed. Jackson, V. Pola 9, 20124 Milano.

Questi non sono veri wind-up, ma giocattoli a frizione e retrocarica.

Una bella raccolta di soggetti horror!

CAMMINOTTERI RARI E MENO RARI

La prima cosa da sapere per iniziare una collezione di camminotteri è la differenza fra wind-up e giocattolo a frizione: questi ultimi infatti vengono fatti funzionare "accelerandoli" su una superficie piana, mentre i camminotteri veri e propri si muovono spinti da una molla interna.

Nella categoria principe, i soggetti più pregiati sono quelli che hanno il maggior numero di movimenti o i più strani: esistono modelli spettacolari con quattro o cinque parti in movimento contemporaneo, che fanno capriole con salto da fermo o che si rialzano automaticamente in caso di caduta, mentre i più banali si limitano ad avanzare in linea retta. Quelli più incredibili sono addirittura multifunzione, e si possono usare anche come biro o mini block-notes!

Il materiale di realizzazione è un altro fattore importante: oltre alla comune plastica esistono camminotteri di gomma morbida, pelouche e persino pelle, di gran lunga più rari degli altri.

Alla base di ogni seria collezione ci dovrebbe essere il famosissimo Categorico, un occhione saltellante. Il soggetto più introvabile, tuttavia, stranamente non è un camminottero: il miticissimo Matteü, pollo peloso capriolante, infatti, funzionava grazie a una ventosa. Poco ortodosso, forse, ma perdonabile per ragioni storiche.

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!!!

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

ANDREA "INVADENTE" FATTORI

Non so se qualcuno di voi si ricorda ancora quando ho cominciato a occuparmi di questa rubrica circa un anno fa... All'epoca avevo una o due pagine al massimo, mentre adesso mi trovo a gestire uno spazio molto maggiore, e questo mi fa molto piacere, soprattutto perché significa che c'è ancora chi si diverte con i giochi di ruolo e con quelli da tavolo usando la propria fantasia, dote ormai rarissima nella nostra società. Continuate così!!!

VOGLIA DI TORNEI

Quelli tra voi che hanno letto l'editoriale di Fabio del numero di aprile o hanno dato un'occhiata ai miei articoli del mese scorso, avranno sicuramente capito che ci stiamo dando molto da fare per organizzare una grande manifestazione interamente dedicata al gioco di ruolo, l'***EPTAKONTEST***; ma come è strutturata esattamente?

Innanzitutto il nostro scopo principale è promuovere questo genere di attività ludica, relativamente nuovo in Italia, creando un momento di incontro aperto a tutti nel corso del quale si succedono emozionanti tornei, presentazioni in anteprima assoluta e tavole rotonde per rispondere alle vostre domande.

Per quanto riguarda i tornei, che sicuramente interessano la maggior parte del pubblico, ci saranno ben sette diversi giochi nei quali potrete cimentarvi, tutti di grande fama mondiale; il primo - inutile dirlo - sarà quello dedicato a *Dungeons & Dragons*, l'ormai intramontabile "nonno" dei giochi di ruolo giunto al suo diciasettesimo anno di vita e sarà valevole per il torneo nazionale di *Agonistika '92*, la cui finale si svolgerà a Roma verso la fine del mese. Le singole squadre verranno valutate secondo l'ormai collaudato *Mastery System*: un particolare regolamento appositamente studiato per rendere più realistico il gioco e più giusta la scelta dei vincitori. Innanzitutto il rendimento dei partecipanti non sarà più valutato soltanto in base ai mostri uccisi e ai tesori collezionati, bensì farà molto riferimento all'interpretazione che i giocatori daranno dei propri personaggi. Inoltre ciascun Master farà giocare tre squadre al giorno, decidendo poi quale sia la migliore, evitando così che un gruppo possa essere avantaggiato rispetto agli altri solo perché ha avuto la fortuna di incontrare un Master più buono.

Questo stesso procedimento verrà utilizzato anche per designare il vincitore delle competizioni de *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* e *Il Richiamo di Cthulhu*, che, ancora giovanissimi, fanno la loro prima comparsa in un grande torneo italiano. Diverso sarà invece il sistema di eliminazione per quanto riguarda *Advanced Dungeons & Dragons*, altro celeberrimo prodotto dalla *T.S.R.* per il quale verrà adottato il regolamento *R.P.G.A.*, ovvero la qualificazione del singolo giocatore e non dell'intera squadra. Il vincitore del torneo di *AD & D* avrà poi la possibilità di partecipare alla finalissima mondiale che si terrà in America, a *Milwaukee*.

A concludere questa carrellata di prodotti troviamo infine *Heroquest*, *Warhammer* e *Battletech*, tre giochi per molti versi vicinissimi al mondo dei *Role Playing Game*, con cui dividono svariati interessi. I tornei saranno distribuiti nei cinque week-end di Maggio a partire dal primo giorno del mese.

Se poi non foste ancora soddisfatti, tutti i venerdì sera, per la durata dell'intero torneo, si terranno presentazioni esclusive durante le quali verranno presentati al pubblico e alla stampa di settore nuovi prodotti attesi con ansia da tutti gli appassionati: tra questi i più interessanti sono senza dubbio *Il Mondo di Martin Mystere* dagli stessi autori de *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, *Cyberpunk* dalla Stratelibri e *Battlemaster* dalla M. B.

Si terranno infine tavole rotonde a cui prenderanno parte produttori, giornalisti ed esperti pronti a rispondere alle vostre domande più assurde. Contenti? Tutte le informazioni riguardanti date e luoghi si possono ottenere telefonicamente, chiamando lo 02/ 29400410.

FUTURISIKO - Terza puntata

Ero ancora un bambino quando ho iniziato a giocare a *Risiko,* ma mi divertivo lo stesso un mondo (quando vincevo, altrimenti piantavo il muso per una settimana); poi è arrivato *Risiko Più*, carino ma nettamente inferiore al suo predecessore, nel quale la presenza di numerose carte speciali e la possibilità di usare le navi come trasporti per le proprie truppe non riusciva a compensare la lentezza del gioco e la mia passione è andata scemando.

Oggi, a distanza di alcuni anni, l'*Editrice Giochi* ci riprova, utilizzando questa volta un'ambientazione di tipo futuristiko (con la k).

Quando l'ho visto in fiera per la prima volta, non ero particolarmente convinto di questo nuovo gioco e temevo che avrebbe potuto essere anche peggiore di quanto non fosse *Risiko Più*; in realtà, dopo averlo esaminato attentamente e dopo averci giocato con gli amici per qualche sera, mi sono reso conto che i miei erano solo dei pregiudizi e che *Futurisiko* è un prodotto veramente valido e divertente.

Il sistema di gioco, pur partendo dalle stesse basi dei suoi due predecessori, presenta molte innovazioni che tendono a coprire le mancanze e i difetti delle versioni passate; innanzitutto ad ogni turno viene stabilito chi deve cominciare per primo, in modo tale da evitare che un giocatore sia troppo avantaggiato rispetto agli altri.

In secondo luogo i turni sono stati divisi in quattro fasi, riducendo così di molto l'attesa dei giocatori, che nella prima versione potevano stare anche mezz'ora ad aspettare che toccasse nuovamente a loro.

Le quattro fasi previste sono la determinazione della sequenza di gioco, ovvero la scelta casuale del giocatore che dovrà agire per primo per la durata del turno, la distribuzione delle carte, che ricoprono un ruolo importantissimo e spesso decisivo, la fase produttiva, durante la quale ognuno sarà libero di utilizzare i punti a propria disposizione come meglio crede per creare nuove forze belliche e, infine, la fase operativa, ovvero il momento in cui avvengono spostamenti e attacchi.

A differenza delle precedenti versioni, le forze belliche non sono costituite unicamente da carri armati, ma anche da aerei e sottomarini, ciascuno caratterizzato da differenti capacità e da un diverso costo di produzione; gli aerei possono muovere attraverso due stati e hanno un costo di due punti produzione, i sottomarini si possono spostare da un'area di mare a un'altra e costano ben cinque punti, mentre i carrarmati eseguono un solo spostamento e costano un punto.

Molto diversi sono anche i sistemi di movimento e quelli di combattimento; per quanto riguarda gli spostamenti, ciascuna armata ne può eseguire solo uno per turno e per attaccare un territorio è necessario portarvi dentro le proprie forze, il che significa che non è possiblie effettuare più di un attacco per volta con le stesse armate.

Il combattimento invece non avviene più utilizzando i classici dadi a sei facce rossi e blu bensì tramite il lancio di particolari dadi da combattimento; se si ottiene un'esplosione si può eliminare un'armata nemica a scelta, sia questa un aereo o un carroarmato, altrimenti l'attacco è andato a vuoto. Carri e aerei lanciano un dado ciascuno, mentre i sommergibili ne possono lanciare due.

Un territorio viene occupato distruggendo tutte le forze nemiche ivi presenti, compresa la bandiera che ne determina il possessore.

A tutte queste nuove regole va aggiunto l'utilizzo delle carte, molto utili per distruggere i sottomarini avversari, altrimenti inattaccabili, per aumentare la propria produzione di armate e diminuire quella avversaria, per obbligare un altro giocatore a una tregua forzata e per molte altre cosucce altrettanto simpatiche.

Scopo del gioco: conquistare venti territori.

Un gran gioco in definitiva, che se riuscirà a vincere la diffidenza di coloro che sono ormai affezionati al *Risiko* originale potrà entrare nella storia.

MA QUANTE BELLE ESPANSIONI...

Nei mesi precedenti vi ho anticipato l'uscita di alcuni moduli particolarmente interessanti per rendere più avvincenti le vostre partite; vediamo ora se le varie case editrici hanno mantenuto ciò che promettevano.

L'ALBA ARRIVERA' PRESTO - Il Gioco di Avventura del Signore degli Anelli

Come era stato annunciato, a breve distanza dall'uscita del regolamento di questo nuovo gioco arriva il primo modulo di avventura.

Per coloro che si fossero persi il numero di Gennaio, tengo a precisare che *Il Gioco di Avventura del Signore degli Anelli*, da non confondersi con *Il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli,* non è altro che una versione semplificata di quest ultimo ed è rivolto in particolar modo ai giocatori meno esperti.

Seguendo, ovviamente, questa stessa politica di mercato, *L'Alba Arriverà Presto* è un'espansione estremamente semplice, sia da giocare che da masterizzare, grazie alla quale è possibile prendere confidenza con il mondo del gioco di ruolo, da molti ritenuto troppo complesso per un approccio diretto.

Diversamente da quanto avviene di solito, questo modulo contiene una sola, lunga avventura ambientata nella tranquilla cittadina di Brea, nella quale i personaggi dovranno cercare di liberare un proprio amico hobbit, *Tolman Polliceverde*, ingiustamente accusato di aver rubato alcune pecore e far luce sul caso; sembra semplice? Beh, non lo è, ma una gradita sorpresa attende chi riuscirà ad arrivare fino in fondo!!

La qualità del prodotto è ottima e la struttura dell'avventura, per molti versi simile a quella di un librogioco, rende il lavoro del *Master* estremamente semplice.

Consigliatissimo a coloro che si trovano alle prime armi ma, come mi è già capitato di dire, non certo soddisfacente per i più esperti.

B1-9: In Cerca di Avventura - *Dungeons & Dragons*

Finalmente è arrivato anche in italiano questo fantasico modulo, una raccolta di nove delle più antiche avventure a livello base create per *D & D*.

A dire la verità gran parte del mio entusiasmo deriva dal fatto che la prima partita che ho giocato, circa undici anni fa, mi ha visto alle prese proprio con uno di questi scenari; ma anche trascurando il fattore emotivo, bisogna ammettere che il B1-9 è senza dubbio uno dei migliori prodotti dell T. S. R., pur essendo molto diverso e per certi versi inferiore ai moduli più recenti.

Quello che rende questa raccolta di avventure così particolare è che si riesce ancora a cogliere il particolare sapore delle partite condotte all'interno di interminabili sotterranei in cui trecento razze diverse di mostri cattivissimi convivono pacificamente e si coalizzano per sterminare i poveri avventurieri, il fascino particolare dei trogloditi che tengono nascoste 300 monete d'oro pur non sapendo cosa farsene e così via.

Tutto questo è ormai superato: oggi si cerca di raggiungere la massima precisione e il più grande realismo nei giochi di ruolo - il che, a mio avviso, è giustissimo - ma uscire ogni tanto dagli schemi e tornare al vecchio

modo di giocare può essere veramente divertente; provateci! Al di là di queste considerazioni di carattere personale, il B1-9 raccoglie nove moduli, dal B1 al B9 appunto, tutti corredati di ottime mappe e descrizioni precise, anche se a volte un po' troppo fantasiose e fornisce spunti per la successiva realizzazione di un gran numero di partite; a questo, per la gioia dei più esigenti, è stata aggiunta una stupenda avventura ambientata nella mitica città di Specularum (chi non c'è mai stato è un'ameba gigante!!!) in cui i personaggi si trovano a combattere una terribile e spietata società segreta.

Niente male, vero? A questo aggiungete che la versione italiana è perfetta, forse migliore di quella americana, e poi fate voi i conti...

MISSIONE: DREADNOUGHT - STARQUEST

Il mese scorso vi ho parlato di altre due espansioni della M. B., una per *Heroquest* e una per *Starquest*, ma ho voluto tenere per ultimo il meglio.

Aprendo la scatola, saltano subito all'occhio le stupende miniature; ben due *Marines* aggiuntivi per ogni squadra - per un totale di sei - dotati di nuove e terribili armi (sigh!), quattro nuovi Androidi e, gaudio e tripudio, due stupendi *Dreadnought* da aggiungere a quello già presente nella confezione base.

Purtroppo, oltre alle nuove armi, i Marines hanno a disposizione anche tre *Tarantole*, cannoncini semovibili che quando sparano fanno dei danni enormi, grazie ai quali potranno affrontare i nemici in uno scontro quasi equilibrato.

I due Dreadnought sono smontati e possono dare vita a quattro differenti combinazioni: il *Mark VII*, classe Maligno, con quattro punti movimento e due armi a scelta, il *Mark VIII*, classe Predatore, con sei punti movimento e due armi, il *Mark IX*, classe Dominatore, con quattro punti movimento e quattro armi e lo stupendo, magnifico, indistruttibile, incorruttilible *Mark X*, classe Abominevole, con sei punti movimento e ben quattro armi.

I differenti punteggi di movimento e il numero di armi disponibili dipendono dalle diverse disposizioni dei due pezzi superiori e di quelli inferiori. Ovviamente anche i Dreadnought hanno a disposizione le stesse nuove armi dei Marines, e quando montate su di un Mark X tre armi extrapesanti e una pesante, a cui vanno aggiunti i due cannoncini laser già presenti, beh... avete di che divertirvi!

Oltre a queste stupende miniature, la scatola contiene anche le spiegazioni delle varie armi, tre avventure pronte per essere giocate e una serie di porte rinforzate che i marines devono abbattere a colpi di armi da fuoco (mentre gli alieni, notoriamente più furbi, possono aprirle e chiuderle a piacimento).

Lo consiglio caldamente a tutti e, in particolar modo, a quelli che come me si divertono a tenere il giocatore alieno per massacrare i Marines.

SULLE ORME DI TSATHOGGHUA - IL RICHIAMO DI CTHULHU

La Stratelibri sembra inarrestabile quest'anno e continua a sfornare moduli e giochi di grande qualità.

Tra questi, oltre a *L'Alba Arriverà Presto* di cui abbiamo parlato poco fa, vi voglio segnalare anche questo stupendo modulo dedicato agli appassionanti del genere horror.

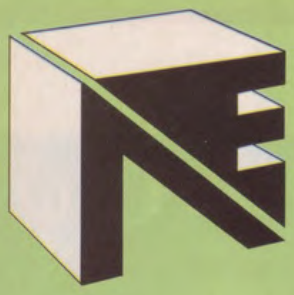
Sulle Orme di Tsathogghua contiene tre ottime avventure di cui due collegate tra loro, facilmente inseribili in qualunque campagna, in particolar modo se disponete di personaggi in qualche modo legati alla città di Arkham.

Il primo scenario, ambientato nelle gelide terre della Groenlandia, vede gli investigatori coinvolti in una spedizione che ha il compito di esaminare e studiare un enorme monolito scoperto di recente tra i ghiacci; inutile dire che vi saranno delle grandi sorprese ad attenderli.

Gli abiti pesanti sono d'obbligo anche per la seconda avventura, dato che i personaggi si ritroveranno in Canada - gli investigatori, come si sa, sono dei gran viaggiatori - per scoprire qualcosa sul misterioso popolo dei Sasquatch.

Chiude il ciclo un'avventura a sé stante, *La Casa Infestata*, tema classico ed immancabile nel genere horror; attenzione alle false piste, potrete trovarvi ben presto in un vicolo cieco!

Tutti e tre gli scenari sono particolarmente curati, sia dal punto di vista delle ambientazioni che da quello dei personaggi non giocanti, molto numerosi e tutti caratterizzati con grande dovizia di particolari; forse il più bel modulo per *Il Richiamo di Cthulhu* che sia stato tradotto finora!



NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 323492
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Disponibile
MASTER ADAPTER
£ 49.000
Permette di utilizzare i giochi del Master System sul Game Gear

Dal 17 Aprile 1992 il nuovo telefono del negozio sarà: 02/39260744 r.a.

SEGA MEGADRIVE
VERSIONE GIAPPONESE
L. 288.000 con *OMAGGIO* di:
1 JOYPAD + 1 Cartuccia gioco +
1 Alimentatore + 1 Cavo "SCART"

Giochi a partire da £ 35.000

ECCEZIONALE!
SEGA CD-ROM
DISPONIBILE SUBITO !!!
L. 748.000

Giochi a partire da £ 119.000

CONVERTITORE EURO-JAPAN
L. 25.000

ACTION REPLAY
L. 119.000

SEGA GAME GEAR
VERSIONE GIAPPONESE
PORTATILE A COLORI
L. 248.000
Disponibile sintonizzatore TV Pal

Giochi a partire da £ 45.000

SUPERFAMICOM
OFFERTISSIMA!
L. 468.000
Con cavo scart + 2 Joypad

I prezzi sono compresi di IVA
Richiedi il nostro catalogo

"Sega" and "Nintendo are a trademark of Sega Enterprise Ltd. Tutti i nomi e i marchi qui riprodotti appartengono ai loro proprietari

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

UNICA SEDE IN ITALIA

Aperto il Sabato
Chiuso il Lunedì
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Vendita per Corrispondenza in tutta l' Italia. Evasione ordini nelle 24 ore successive.

ECCEZIONALE OFFERTA !!!!!

PER CHI ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA, SIA PER GAME BOY CHE PER MEGA DRIVE, SCONTO 10% SU TUTTE TRE

GIOCHI MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABRAMS B. TANK	L. 119.000
AEREO BLASER	L. 89.000
AFTER BUNNERII	L. 89.000
AIR DRIVER	L. 89.000
ALEX KIDD: E. CASTLE	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 69.000
ALTERED BEAST *	**L. 39.000**
ARROW FLASH *	**L. 39.000**
ATOMIC ROBOKID *	**L. 49.000**
BATMAN	L. 79.000
BATTLE GOLFER *	**L. 39.000**
BATTLE MANIA	TELEFONARE
BEAR KNUCKLE	L. 79.000
BEAST WRESTLER	L. 129.000
BLOCK OUT	L. 69.000
BONANZA BROTHERS *	**L. 49.000**
BUDOKAN	L. 99.000
BUK RODGER'S	L. 119.000
BURNING FORCE *	**L. 39.000**
BUSTERS DOUGLAS	L. 79.000
CALIFORNIA GAMES	L. 119.000
CENTURION	L. 89.000
COLUMNS	L. 89.000
COMMANDO II	L. 89.000
CRACK DOWN *	**L. 39.000**
CYBER BALL	L. 89.000
DAHNA	L. 109.000
DAIMAKAIMUVA	L. 89.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000
DARK CASTLE	L. 119.000
DARWIN 4081 *	**L. 39.000**
DECAPATTACK	L. 85.000
DEVIL CRASH	L. 99.000
DICK TRACY *	**L. 49.000**
DINO LAND	L. 79.000
DJ BOY *	**L. 39.000**
DONALD DUCK	L. 79.000
DOUBLE DRAGON II	L. 119.000
DYNAMITE DUKE	L. 89.000
E. SWAT *	**L. 49.000**
E.A. HOCKEY	L. 99.000
EL VIENTO	L. 109.000
ELEMENTAL MASTER	L. 69.000
F1 CIRCUS	L. 99.000
F1 GRAND PRIX	L. 109.000
F22 INTERCEPTOR	L. 89.000
FAERY TALE	L. 99.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 79.000
FANTASY SOLDIER	L. 109.000
FATAL LABYRINTH	L. 99.000
FATAL REWIND	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 89.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GAIN GROUND *	**L. 39.000**
GHOSTBUSTERS *	**L. 49.000**
GHOULS AND GHOST	L. 89.000
GOLDEN AXE I *	**L. 49.000**
GOLDEN AXE II	L. 89.000
GRANADA *	**L. 39.000**
GYNOUG	L. 69.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HELLFIRE *	**L. 39.000**
HERZOG ZWEI *	**L. 49.000**
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INSECTOR X *	**L. 39.000**
INTERCEPTOR EFDIS	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 99.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 89.000
JAMES POND	L. 79.000
JEWEL MASTER	L. 79.000
JOE MONTANA	L. 89.000
JHON MADDEN	L. 89.000
JUJU LEGEND	L. 89.000
K.O. BOX	L. 79.000
KINGS BOUNTY	L. 89.000
KLAX	L. 79.000
LAKERS Vs CELTIC	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L. 99.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEYNOS *	**L. 39.000**
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAGICAL HAT *	**L. 59.000**
MARBLE MADNESS	L. 109.000
MERCS II	L. 99.000
MERCS	L. 89.000
MICKEY MOUSE	L. 69.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 99.000
MOONWALKER	L. 89.000
MRS. PACMAN	L. 79.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
ONSLAUGHT	L. 79.000
OUT RUN *	**L. 49.000**
PACMANIA	L. 99.000
PAPER BOY	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PHELIOS *	**L. 39.000**
PITFIGHTER	L. 99.000
POPOLOUS	L. 79.000
QUACK SHOT	L. 79.000
RASTAN SAGA 2	L. 59.000
RENT A HERO	L. 89.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 99.000
RINGS OF POWER	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 99.000
ROBOCOD	L. 99.000
ROLLING THUN 2	L. 109.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. AIR WOLF	L. 89.000
S. SHINOBI	L. 79.000
S. TENNIS	TELEFONARE
SD VARIS	L. 99.000
SHADOW DANCER	L. 89.000
SHADOW OF THE BEST	L. 119.000
SHANGAI III	L. 99.000
SHININIG FORCE	TELEFONARE
SHINING IN THE DARKNESS	L. 119.000
SONIC	L. 69.000
SPACE ARRIER II	L. 89.000
SPACE INVADERS	L. 79.000
SPEEDBALL 2	L. 89.000
SPIDERMAN	L. 69.000
STAR CONTROL	L. 109.000
STARFLIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	TELEFONARE
STORM LORD	L. 99.000
STREET OF RAGE	L. 79.000
STRIDER	L. 69.000
SUPER FANTASY ZONE	L. 119.000
SUPER HANG ON	L. 69.000
SUPER HYDLIDE	L. 79.000
SUPER LEAGUE	L. 79.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER MONACO GP	L. 79.000

MEGA REVOLUTION PER SEGA MEGADRIVE
NOVITA'! **L. TELEFONARE**

SUPER REAL BASKETBALL	L. 79.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 89.000
SWORD OF VERMILLION	L. 109.000
T. BEAST WARRIOR	L. 129.000
T. PRO WRESTLING	TELEFONARE
TAIHEKI	L. 119.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE AIR	L. 119.000
TECNHO COP	L. 119.000
TETRIS *	**L. 49.000**
THE IMMORTAL	L. 99.000
THUNDERFORCE II	L. 69.000
THUNDERFORCE III	L. 79.000
TOM SAM & ERALD	L. 99.000
TOKI	L. 99.000
TOMMY LA SORDA	L. 99.000
TURBO OUTRUN	TELEFONARE
TRAMPOLINE TERR	L. 79.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 89.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
UNDEADLINE	L. 109.000
VERVTEX	L. 59.000
WANI WANT WORLD	L. 89.000
WAR SONG	L. 119.000
WHIPE RUSH	L. 39.000
WINTER CHALLENGE	L. 119.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L. 89.000
WONDER BOY II LAND	L. 89.000
WONDER BOY IN M. LAND	**L. 49.000**
WONDER BOY 5	L. 119.000
WORLD CUP SOCCER	L. 69.000
WRESTLE WAR	L. 79.000
X.D.R. *	**L. 39.000**
Y'S III	L. 119.000
ZANY GOLF	L. 49.000
ZERO WING	L. 79.000

GIOCHI GAME BOY

ADDAMS FAMILY	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND (WONDER BOY)	L. 69.000
ALEVATOR ACTION	L. 49.000
ALTERED SPACE	L. 59.000
AMAZIN PENGUIN	L. 59.000
ASTEROIDS	L. 59.000
ATOMIC PUNK	L. 59.000
BALLOON KID	L. 59.000
BARBIE	L. 69.000
BASEBALL	L. 49.000
BATMAN RETURN	L. 59.000
BATTLE CITY	L. 49.000
BATTLE UNIT	L. 59.000
BEETLEJUICE	L. 69.000
BLADES OF STEEL	L. 69.000
BLASTER MASTER BOY	L. 69.000
BO JACKSON	L. 79.000
BOMBER BOY	L. 49.000
BOXLE	L. 49.000
BUBBLE BOBBLE	L. 49.000
BURGER TIME	L. 59.000
CADA	L. 49.000
CALCIO	L. 49.000
CAPTAIN TSUBASA	L. 59.000
CASTELVANIA II	L. 49.000
CASTELVANIA II JAPAN	L. 49.000
CATRAP	L. 49.000
CHASE HQ	L. 49.000
CHIBIMARUKO	L. 59.000
CHOPLIFTER	L. 49.000
CONTRA	L. 49.000
CRYSTAL QUEST	L. 59.000
CYRAD	L. 59.000
DAEDALIAN OPUS	L. 49.000
DAY OF THUNDER	L. 59.000
DEAD HET SCRAMBLE	L. 59.000
DEADALIANOPUS	L. 49.000
DINABLASTER	L. 49.000
DOUBLE DRAGON II	L. 69.000
DR. MARIO	L. 59.000
DRAGON'S EGGS	L. 49.000
DRAGONS'S LAIR	L. 59.000
DUCK TALES	L. 69.000
EXELLENT ADVENTURE	L. 59.000
F1 RACE	L. 39.000
F1 SPIRIT	L. 39.000
FACEBALL	L. 69.000
FASTEST LAP	L. 59.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	L. 89.000
FINAL FANTASY LEGEND	L. 79.000
FINAL FANTASY LEGEND II	L. 89.000
FINAL REVERSE	L. 49.000
FLIPPER	L. 49.000
FORTIFIED ZONE	L. 59.000
GARMS GUNDAM	L. 49.000
GAUNTLET II	L. 69.000
GHOSTBUSTER II	L. 49.000
GOEMON	L. 49.000
GOLF	L. 49.000
GUNDAM	L. 49.000
HEIANKYALIEN	L. 49.000
HOOK	L. 59.000
HUDSON HAWK	L. 59.000
IN YOUR FACE	L. 59.000
INTERSTELLAR ASSAULT	L. 69.000
ISHIDO	L. 39.000
KICK OFF II	L. 69.000
KUNG FU MASTER	L. 69.000
LOOPZ	L. 59.000
MARBLE MADNES	L. 59.000
MARU'S MISSION	L. 59.000
MEGAMAN	L. 49.000
MEGAMAN II	L. 69.000
METROID II	L. 59.000
MINI PULL	L. 49.000
MOTOCROSS MANIACS	L. 49.000
MOTOCROSS	L. 49.000
NASCAR	L. 69.000
NAVY SEALS	L. 59.000
NEMESIS	L. 49.000
NEMESIS II	L. 49.000
PALAMEDES	L. 49.000
PALLA PRIGIONERIA	L. 49.000
PAPERBOY	L. 59.000
PARODIUS	L. 49.000
PINBALL	L. 69.000
PIPE DREAM	L. 59.000
POPEYE	L. 69.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
PRO SOCCER	L. 59.000
PUZZLE BOY II	L. 49.000
Q-BERT	L. 59.000
QIX	L. 29.000
QUARTH	L. 49.000
R.C. PROAM	L. 59.000
ROBO COP II	L. 59.000
ROCKMAN WORLD	L. 49.000
RUBBLE SAVER II	L. 59.000
SUPER MARIO LAND	L. 59.000
SAGAIA	L. 49.000
SNOW BROS JAPAN	L. 49.000
SNOW BROTHERS	L. 59.000
SOLOMON'S CLUB	L. 59.000
SPOT	L. 59.000
STAR TREK	L. 69.000
SUPER STREET BASKET	L. 59.000
TASMANIA STORY	L. 59.000
TECMO BOWL	L. 69.000
TENNIS	L. 59.000
TERMINATOR II	L. 69.000
THE PUNISHER	L. 59.000
TINY TOON	L. 59.000
TOM & GERRY	L. 69.000
TURTLES II	L. 59.000
ULTRAQUARTH	L. 49.000
WACKY RACES	L. 59.000
WONDER BOY	L. 59.000
WONDER BOY II	L. 59.000
WORLD BEACH VOLLEY	L. 49.000
WWF SUPERSTAR	L. 59.000

GAME BOY + GIOCO OFFERTA L. 148.000

ACCESSORI IN OFFERTA

LUCE	L. 29.000
LENTE	L. 22.000
LIGHTBOY (LUCE + LENTE)	L. 49.000
PORTAGAME BOY	L. 15.000
AMPLIFICATORE	L. 39.000
ALIMENTATORE PER GAME BOY	L. 19.000
NOVITA INT. 4 GIOCATORI	**L. 39.000**

I giochi riportati in neretto sono in offerta speciale fino ad esaurimento scorte

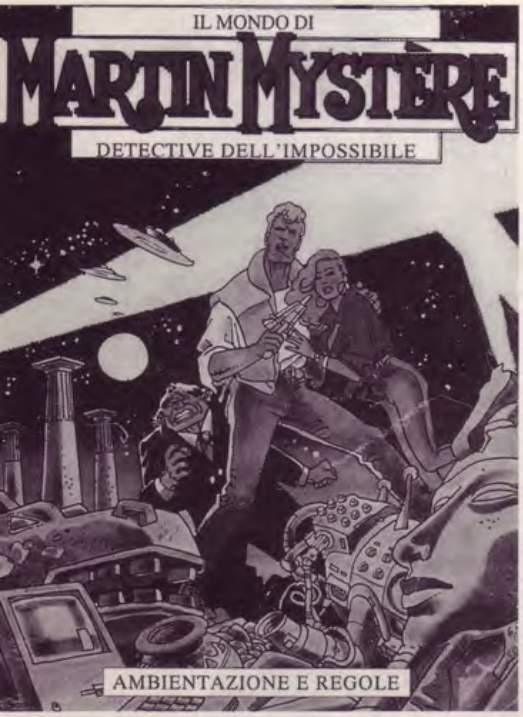
TUTTI I GIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI FUNZIONANO ANCHE SU CONSOLE EUROPEA MEDIANTE ADATTATORE EURO/JAPAN

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

IL MONDO DI MARTIN MYSTERE

Dopo mesi di attesa è finalmente arrivato, puntuale all'appuntamento, *Il mondo di Martin Mystére*, un'espansione per *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog* grazie alla quale potrete rivivere le avventurose imprese dell'ormai celeberrimo Detective dell'Impossibile.

La presentazione ufficiale è avvenuta durante i festeggiamenti per il ventesimo anniversario del noto fumetto a cui è ispirato, avvenuti a Milano alla fine della prima settimana di Aprile, nel corso dei quali ho avuto modo di reperirne una copia ancora fresca di stampa.



Come ho già detto si tratta di un'espansione, non di un prodotto a sé stante e quindi non contiene regole per lo svolgimento del gioco, ma solo dati per poter convertire il sopracitato *Gioco di Ruolo di Dylan Dog*.
Le prime ventisei pagine sono state dedicate ad una precisa, anche se ovviamente molto ridotta, descrizione del mondo di *Martin Mystére*, dell'America in cui vive e del fantastico regno di Atlantide.

Tutte queste notizie, anche se probabilmente inutili per gli informatissimi lettori del fumetto, forniscono all'arbitro (versione italiana del Master) un gran numero di dati a cui fare riferimento: costi della vita, nomi dei principali musei e delle più fornite biblioteche americane, leggi fondamentali e regole per il possesso di armi da fuoco, cui si aggiunge un'ottima mappa della grande città di New York. Le principali e più interessanti modifiche rispetto alla versione base riguardano la fase di creazione dei personaggi che, pur mantenendo la struttura originale, è stata arricchita con un buon numero di particolari.

Tra questi la più significativa è senz'altro l'introduzione dei Punti-Personaggio.

Ogni giocatore dispone di quattro punti da utilizzare come meglio crede durante la creazione del proprio personaggio per incrementarne le capacità; con questi si può alzare il punteggio di una caratteristica principale, acquistare una dote speciale, migliorare il proprio grado scolastico, aumentare un'abilità secondaria, scegliere un campo di specializzazione o maggiorare i propri introiti monetari.

In particolare, l'acquisto di una specializzazione - ovvero la conoscenza di un ramo specifico di una delle abilità già esistenti, particolarmente interessante non solo ai fini del potenziamento del personaggio ma anche dal punto di vista dell'interpretazione, può anche avvenire investendo cinque punti esperienza, cosa che ovviamente si può fare solo dopo le prime partite.

Molto rilievo è stato dato anche alle lingue, che sono state divise in diversi gruppi di appartenenza e che rivestono un ruolo fondamentale all'interno delle avventure di un Detective dell'Impossibile, il cui lavoro lo costringe a viaggiare per tutto il mondo.

Ovviamente anche il modo di giocare è sostanzialmente diverso rispetto a quello che caratterizzava
Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog; la ricerca, soprattutto quella legata alla storia e all'arte, diviene di estrema importanza (sicuramente maggiore rispetto alla capacità di utilizzare un'arma) e le indagini assumono un carattere molto più scientifico.

Il volume si conclude, inutile dirlo, con una carrellata di personaggi, animali e mostri di cui sono riportati punteggi e caratteristiche, grazie ai quali sarà possibile interagire con i protagonisti delle più avvincenti storie dei fumetti.

Insieme alle regole fondamentali viene fornita anche un'avventura di ottima levatura, dal titolo *Quando Chi Dorme Si Sveglierà* che porterà i personaggi ad entrare in contatto con antichissime civiltà di cui nessuno sa niente (eccetto ovviamente l'onniscente Martin).

Questa è organizzata in quattro

capitoli, di cui il primo fornisce tutte le informazioni relative a ciò che è avvenuto precedentemente all'intervento dei giocatori, estremamente utile all'Arbitro per poter gestire nel modo migliore lo scenario, mentre gli altri contengono la storia vera e propria, giocabile come singola campagna o divisibile in tre diverse imprese.

A un anno dalla loro prima comparsa sul mercato del *Role Playing Game*, quelli della *DAS Production* di Firenze tornano dunque alla carica con un nuovo e avvincente prodotto perfettamente degno del suo predecessore, dimostrando così che i giochi di ruolo "Made in Italy" non hanno niente da invidiare a quelli stranieri.

Vi ricordo che nel corso dell'Eptakontest avrà luogo una presentazione del Mondo di Martin Mystére personalmente curata dai suoi ideatori, durante la quale verrà data risposta a tutti i vostri eventuali dubbi. Non mancate!!

DREAMLAND : LA TERRA DEI SOGNI

Anche per questo mese la posta verterà su *Dungeons & Dragons* che, d'altronde, è sempre il gioco di ruolo più venduto in Italia. Vi prometto comunque che appena mi sarà possibile lascerò un po' di spazio anche agli altri!!!

Caro Andrea,
mi chiamo Francesco e sono uno dei tanti ragazzi che si sono avvicinati da poco all'universo dell'*RPG* più famoso del mondo: *Dungeons & Dragons.*
Sono anche un accanito lettore dei Librigame della E. Elle.
Ho un paio di domande da porti e ti prego di rispondermi.

1) A pagina 25 del Manuale del Giocatore contenuto nel set Base di *Dungeons & Dragons* vi sono delle schede di personaggi-tipo. Sul mio manuale manca il punteggio di destrezza degli Halfling. Quanto è?

2) Sempre a pagina 25, si deve dedurre la scheda del guerriero-tipo dall'avventura in solitario?

3) Sempre a pagina 62 del suddetto manuale, si accenna ad un club ufficiale di Dungeons & Dragons; il *Role Playing Game Association*. Qual'è l'indirizzo di codesto club?
Ti ringrazio per aver letto questa mia lettera e spero che le mie domande abbiano una risposta.
Continua sempre così!! La rubrica di *Boardgames* è stupenda!!
Ciao e grazie

Francesco de Paola
PS: Salutami il mitico Fabio, il grande Simon e l'altrettanto grande Marco.

Quando ho letto Paola sulla lettera mi ero illuso che si trattasse di una ragazza, ma sembra proprio che questa categoria non abbia un grande amore nei confronti del gioco di ruolo. Passiamo comunque alle risposte:

1) Innanzitutto sulla mia copia di *Dungeons & Dragons* le tabelle a cui ti riferisci non sono a pagina 25, bensì a pagina 34 e la cosa mi è costata un quarto d'ora di ricerche. Comunque... manca anche nel mio manuale. La soluzione è comunque semplice: prendi tre dadi a sei facce, li tiri, fai la somma ed ecco apparire la destrezza del tuo Halfling.

2) Sempre a pagina 34... Sì!!!

3) Questa è senza dubbio la domanda più interessante; la *Role Playing Game Association* (è una lei, visto che si parla di un'associazione!), meglio nota come R.P.G.A., è ormai diventata un'organizzazione di livello mondiale che conta sedi in molti paesi americani e europei. Ti farà piacere sapere che anche in Italia sta per nascere un Club ufficialmente riconosciuto dall'R.P.G.A., ma purtroppo ci sono ancora dei piccoli problemi da risolvere.
Appena tutto sarà sistemato ti farò subito sapere dove rivolgerti senza bisogno di chiamare all'estero.
Abbi fiducia e aspetta!!!

Anche per questo mese lo spazio è finito. Se volete partecipare a Dreamland, scrivete a: Dreamland, c/o Computer + Videogiochi, Via Pola 9, 20124 Milano.

COLPEVOLE - Elementare Watson

Una serie di delitti perfetti mette in ginocchio la polizia della vostra città; voi sapete chi sono gli assassini ma dovete ancora trovare le prove.

Quali sono i moventi? Come sono avvenuti gli omicidi? A voi scoprirlo!!!

Questo è in sostanza *Colpevole*, il nuovo gioco della lanciatissima Editrice Giochi.

Tanto per eliminare la suspance vi dico subito che è stupendo, originale non tanto per l'idea di fondo quanto per la meccanica, divertentissimo e, soprattutto, abbastanza semplice.

Uno dei giocatori - da quattro a sette - sceglie di impersonare il colpevole della situazione mentre gli altri svolgono il ruolo di investigatori. Il colpevole, prima di iniziare, prende uno dei ben 24 casi disponibili e lo estrae dalla busta sigillata in cui è riposto, leggendo ad alta voce ciò che è accaduto e quali sono i personaggi in qualche modo coinvolti nella vicenda.

Chi sia l'assassino è ovviamente chiaro, dato che viene detto all'inizio della partita, ma cosa lo ha spinto a commettere un simile delitto e come ha fatto a compierlo sono due grandi misteri.

Per scoprire tutto questo gli investigatori dovranno utilizzare il tempo a loro disposizione per interrogare le persone coinvolte e per cercare indizi.

Molti sono i posti in cui ci si può recare nella speranza di raccogliere utili informazioni; il luogo del delitto, tanto per cominciare, lo studio del medico legale nel quale è possibile esaminare il referto dell'autopsia, la centrale di polizia per avere informazioni sui vari personaggi e ottenere i mandati di perquisizione necessari, la banca per controllare il conto corrente dei sospetti e così via. Ognuno dei partecipanti ha a sua disposizione un minuto, rigidamente controllato dal colpevole tramite clessidra, durante il quale può effettuare tutte le azioni che desidera e interrogare le persone in qualche modo coinvolte nell'omicidio.

Alcune di queste comunque, come ad esempio la richiesta di un mandato di perquisizione, necessitano di un intero turno per essere svolte, cosa che costringerà i giocatori a riflettere bene sul modo di utilizzare il poco tempo a propria disposizione.

Non esistono limitazioni alle domande che un investigatore può porre ai vari personaggi, e spesso il ricatto si rivela un'arma essenziale per ottenere informazioni particolarmente "scottanti".

Lo scopo del gioco è ovviamente quello di risolvere il caso per primi: quando uno dei partecipanti pensa di essere arrivato alla soluzione può decidere di dichiararla, correndo però il rischio di essere eliminato nel caso in cui le sue deduzioni si dovessero rivelare errate.

Diventa quindi chiara l'importanza che ricoprono alcune carte speciali, chiamate "Super Indizio", grazie alle quali gli investigatori possono ottenere un'informazione senza che gli altri ne vengano a conoscenza.

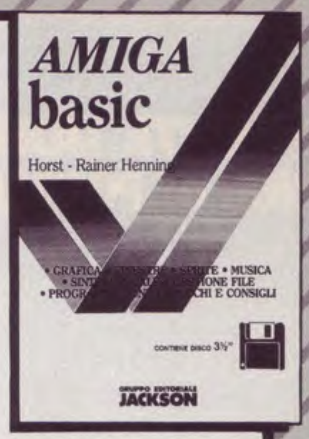
Uno dei pregi fondamentali di questo nuovo prodotto dell'Editrice Giochi è senza dubbio la mancanza di un regolamento rigido e inflessibile al quale non ci si possa sottrarre; il sistema di gioco può essere facilmente riadattato secondo i propri gusti, con la possibilità di utilizzare i vari casi all'interno di un qualunque gioco di ruolo, e i più fantasiosi non troveranno certo difficile creare nuove avventure da aggiungere a quelle già esistenti. Una nota di merito va anche alla qualità del materiale utilizzato, dalle sei splendide miniature in metallo raffiguranti i più famosi investigatori della letteratura mondiale al pesantissimo tabellone di gioco, capace di resistere anche ai più scatenati. In definiva, uno dei migliori giochi pubblicati negli ultimi tempi, che forse riuscirà finalmente a mettere d'accordo RPGisti e BoardGamesti.

Scopri i segreti di AMIGA

Novità

Steven Anzovin
Tutte le caratteristiche del sistema per produrre video professionali, con tecniche di post produzione audio/video.
Cod. CL1023 pp.240 L. 40.000

Edgar Huckert, Frank Kremser
Per sfruttare le enormi potenzialità grafiche del proprio computer, attraverso un linguaggio di programmazione adatto a questo tipo di applicazioni.
Cod. CL758 pp. 208 L. 55.000
Con dischetto 3 1/2"



Henning Horst-Rainer
Introduce alla programmazione in AmigaBASIC presentando 100 programmi ed esempi di utilizzo degli oltre 200 comandi del BASIC.
Cod. CL768 pp. 384 L. 60.000
Con dischetto 3 1/2"

DOS Versione 1.3

R. Kerkloh, M. Tornsdorf, B. Zoller
Il testo analizza esaurientemente tutti i comandi della versione 1.3 dell'AmigaDOS.
Cod. CC815 pp. 336 L. 63.000
Con dischetto 3 1/2"

Robert A. Peck
Contiene una disamina delle tecniche avanzate di programmazione e di ottimizzazione nell'utilizzo dei linguaggi più evoluti.
Cod. CC795 pp. 430 L. 65.000
Con dischetto 3 1/2"

Peter Wollschlaeger
Nessuna limitazione alle potenzialità di Amiga quando il linguaggio di programmazione è l'Assembler.
Cod. CL757 pp. 324 L. 62.000
Con dischetto 3 1/2"

per sfruttare tutte le potenzialità grafiche di Amiga

Axel Plenge
Per sfruttare la progettazione, la programmazione e la rappresentazione su Amiga di grafici e immagini tridimensionali.
Cod. CZ756 pp. 368 L. 62.000
Con dischetto 3 1/2"

Da spedire in busta chiusa a: **GRUPPO EDITORIALE JACKSON, Via Rosellini 12 - 20124 Milano**
Sì, inviatemi i volumi sottoelencati

INDICARE CHIARAMENTE CODICI E QUANTITA' DEI VOLUMI RICHIESTI									
Codice	Q.ta	Codice	Q.ta	Codice	Q.ta	Codice	Q.ta	Codice	Q.ta

Ordine minimo L. 60.000 +L. 6.000 per contributo fisso spese di spedizione

❑ Sono titolare della Jackson Card '92 n°: ☐☐☐☐☐☐ e ho diritto allo sconto del 10% (fino al 31/12/92)
❑ Non sono titolare

MODALITÀ DI PAGAMENTO:

❑ Contro Assegno postale ❑ Versamento di L._____ (incluso spese postali) sul c/c postale 11666203 intestato a Gruppo Editoriale Jackson - Milano e allego fotocopia della ricevuta.
❑ Assegno allegato n°_____ di Lire _____ (incluso spese postali) Banca _____
❑ Carta di credito: ❍ Visa ❍ American Express ❍ Diners Club ❍ Carta Si
Autorizzo l'organizzazione sopra indicata ad addebitare l'importo di L._____ (incluso spese postali) sulla carta di credito n°:_____
Data di scadenza della carta di credito:_____
❑ Richiedo l'emissione della ricevuta (formula riservata alle aziende) e comunico il numero di partita IVA: _____

Nome e Cognome _____
Via _____ n° _____
Cap _____ Città _____ Prov. _____
Tel. _____ Data _____ Firma _____

I libri del Gruppo Editoriale Jackson sono in vendita presso le migliori librerie e computershop. Se ti è più comodo acquistarli per corrispondenza utilizza questo coupon

SUL PROSSIMO INCREDIBILE NUMERO:

NIENTE TARTARUGHE NINJA! - NON NE POSSIAMO PIU'!!!

CONTRA SPIRIT - IL MIGLIOR GIOCO DEL SUPER NINTENDO?

ULTIMA UNDERWORLD - L'RPG PIU' SCONVOLGENTE DELLA STORIA INVADE I PC!

SMASH TV - LA VIOLENZA GENERA VIOLENZA SUL SUPER NINTENDO!

MEGASPECIALONE TRUCCHI - TUTTI I SEGRETI DI SONIC!

GIGAREPORTAGE GLOBALE - TUTTI I GIOCHI PRESENTATI ALL'ULTIMA FIERA DEI VIDEOGIOCHI DI LONDRA!!!

PARASOL STARS - LA CONVERSIONE PER AMIGA DELLO SCONOSCIUTO SEGUITO DI RAINBOW ISLANDS!

LEGEND - IL NUOVO CAPOLAVORO AVVENTURIERO PER IL PC!

TRA TRENTA GIORNI IN EDICOLA.

JOHN BARNES
European Football

AMIGA & ATARI ST 1 MEG ONLY

THE NEXT GENERATION IN FOOTBALL SIMULATIONS FROM KRISALIS

JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL, BRINGS THE WORLD FAMOUS TWICE FOOTBALLER OF THE YEAR TO YOUR COMPUTER IN THIS ACTION PACKED ARCADE SIMULATION OF THE EUROPEAN CHAMPIONSHIPS. GAME FEATURES: DIVING HEADERS, PENALTY SHOOT-OUTS, PLAYERS HEAD FOLLOWS THE BALL, IN-GAME RANDOM WEATHER CONDITIONS (AMIGA ONLY), GAME RUNS AT ARCADE SPEED, OVER 100K OF STEREO SOUND EFFECTS (AMIGA ONLY), FREE KICK SET PIECE DESIGNER WHICH ALLOWS THE PLAYER TO BUILD DEFENSIVE WALLS AND COMPLEXED FREE KICK ROUTINES, ANIMATED CROWDS (AMIGA ONLY), WILL ACCEPT SOME CONSOLE JOYPADS GIVING TWO INDEPENDENT BUTTON CONTROL, ACTION REPLAYS, RED AND YELLOW CARDS, AFTERTOUCH, SUBSTITUTIONS, NAME OF PLAYER ON THE BALL. THE GAME ALLOWS YOU TO CONTROL JOHN BARNES OR THE NEAREST PLAYER TO THE BALL.

KRISALIS SOFTWARE LTD.

© KRISALIS SOFTWARE LTD. TEQUE HOUSE, MASONS YARD, DOWNS ROW, MOORGATE, ROTHERHAM, S60 2HD TEL: 0709 372290

ENTRA IN GIOCO CON....

SEGA™
Master System™

Un gioco sensazionale, appassionante, rivoluzionario. Nelle tue mani poteri divini per decidere il futuro del mondo.

TECMAGIK™

TOYS® LEADER

Tecmagik is a Trademark of Lance Investments. All rights reserved.
Software © 1989 Bullfrog Productions. All rights reserved. © 1989 Electronic Arts. All rights reserved.
"SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. "Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM"
CADARIO

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