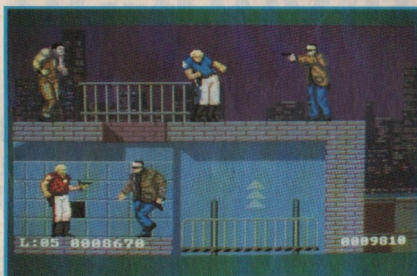


**C+VG  
HIT!**



▲ Fai giustizia riducendo a brandelli tutto ciò che si trova sulla tua strada!



▲ Azione duo-Eswat mentre anche il cielo sembra esplodere



▲ Sempre più caos in Eswat

## AMIGA

L'idea di spazzar via i criminali con una vasta scelta di armi pesanti è vecchia, ma la conversione US Gold di Eswat è riuscita a raggiungere quello che tutti gli altri non osavano! Forse sarà l'eccellente metodo di gioco a renderlo un sicuro vincitore: i diversi livelli che compongono questo game sono vari e riescono così a mantenere vivo l'interesse, spingendo il giocatore ad andare avanti con accanimento per vedere il livello seguente. La grafica è in generale bella, solo alcuni dei paesaggi sembrano un po' scadenti, ma gli sprite sono grandi ed estremamente ben animati per non parlare poi del suono che è favoloso. I Creative Materials (programmatori del game) sono riusciti a tirar fuori una moltitudine di grandi effetti con schermate eroiche fatte di pura azione. Eswat è un top game che vi darà grandi soddisfazioni. Non abbiate dubbi, sceglietelo!

## UPDATE

I Creative Materials hanno recentemente terminato la programmazione delle conversioni per ST e Spectrum. Dovrebbero già essere presenti sul mercato italiano mentre leggete queste righe e tutte e due sembrano ottime conversioni sia per la qualità che per quanto riguarda il prezzo. Una versione Sega Master System del gioco sarà recensita nel prossimo numero di C+VG, mentre la bella versione Megadrive è già in commercio.

### C64

Gli effetti grafici sono leggermente bloccati a tutti i livelli ma la cosa più importante (la giocabilità) rimane intatta in questa eccellente conversione!

**GLOBALE 88%**

### AMSTRAD

Una delle migliori conversioni viste finora su Amstrad CPC con tutta la giocabilità presente nelle altre versioni 8 bit. Degno di essere acquistato!

**GLOBALE 88%**

**GRAFICA 85%**  
**SUONO 92%**  
**INTERESSE 87%**  
**GIOCABILITA' 89%**

**GLOBALE 88%**





▲ Beast cammina guardingo nella foresta.

# SHADOW OF THE BEAST

▼ Questo guardiano di fine livello si arrende dopo pochi ma precisi colpi di laser.



BY GREMLIN

Dicevano che non si poteva fare, ma erano in errore! Il più grande Amiga demo di tutti è stato trasferito su Speccy e su Amstrad! Lo scenario del gioco è abbastanza chiaro. Un robusto giovane, ahilui, è stato orrendamente deformato e ridotto in schiavitù da Beast Mage, e adesso sembra che lo schiavo voglia vendicarsi del padrone! Il giocatore, col mantello di Beast, attraversa paesaggi con scrolling a otto piani per cercare di detronizzare il mago dopo aver preso a calci



## SPECTRUM

Una versione monocromatica del gioco Amstrad proprio buona.

**GLOBALE 83%**

suoi servitori. La ricerca lo porta attraverso molti pericolosi livelli in cui si trovano foreste abitate da spettri, castelli dominati da demoni impazziti e un pozzo in disuso... tanta avventura e terrore ad ogni livello!

## UPDATE

Beast sta arrivando anche su C64, questa volta per cortesia della Ocean! Vai dal macellaio alle anteprime per la storia completa...

## AMSTRAD

*Non meniamo il can per l'aia; la versione Amstrad di Shadow of the Beast è buona! C'è un'enorme quantità di dettagli nelle gocce che cadono in scrolling parallax, ciò dimostra che la grafica ad alta risoluzione a quattro colori lavora veramente bene. Gli srite sono grandi, ben delineati e finemente dettagliati: non commetti errori, Shadow of the Beast è un must. Come anche in Amiga, l'azione "spara e fuggi" è un poco sul semplicistico, ma, per ammissione, è difficile immaginare una conversione migliore di questa. Come gioco, Shadow of the Beast manca ancora di quegli accorgimenti che ne farebbero un classico. Ma se ti piacciono i look del gioco Amiga, corri a prenderlo!*

R. L.

<b>GRAFICA</b>	<b>92%</b>
<b>SUONO</b>	<b>65%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>81%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>80%</b>
<b>GLOBALE</b>	<b>82%</b>



## STAR WARS

### HIT SQUAD

Non molto tempo fa, in una vicina galassia, apparve Star Wars, gioco arcade ed esplosivo soft con grafica vettoriale e voce digitalizzata. Qualche anno fa, venne realizzato su tutti i formati possibili ed immaginabili ed ora lo ritroviamo tra i nostri budget. E' un gioco semplice nel quale devi colpire le navi nemiche, volando sopra la superficie di Death Star, distruggere trincee e cercare, in sostanza, di porre fine al dominio della terribile potenza aliena. Il tuo X-Wing ha un limitato numero di schermi protettivi che una volta esauriti aprono la strada a un mare di guai. Nonostante le innovazioni apportate, Star Wars rimane un po' troppo ripetitivo (ronf... ronf!). La versione Amstrad è comunque molto divertente e facile da maneggiare; mentre, la versione per C64 è lenta come una lumaca (pluihh...), con

<b>C 64</b>	
<i>Oh, povera me! Saranno pochi quelli che acquisteranno questo soft: solo il prezzo lo rende interessante...</i>	
<b>GLOBALE</b>	<b>56%</b>
<b>AMSTRAD CPC</b>	
<i>Una buona conversione abbastanza esplosiva. Dopo averci giocato un tot di volte, è ripetitivo. Peccato!</i>	
<b>GLOBALE</b>	<b>80%</b>

ship che si muovono a scossoni ai bordi dello schermo. Un buon investimento, dunque, per i possessori di CPC ma non possiamo dire altrettanto per chi dispone di un C64.



## ZANY GOLF

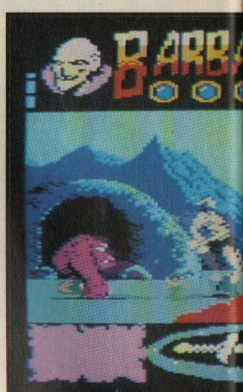
### ELECTRONIC ARTS

Dal titolo intuiti facilmente il genere di game che ti proponiamo: una simulazione di golf che soddisfa le aspettative anche dei più esigenti. Sembra tutto facile, evidentemente devi colpire la pallina, semplice no? Il difficile è mandarla in buca con un numero di colpi limitati per poi passare alla successiva. Un campo di golf ben strano questo!

Oltre agli ostacoli naturali il tutto è complicato da mulini a vento, bottiglie di ketchup, hamburger

<b>AMIGA</b>	
<i>Se volete divertirvi non vi resta che acquistarlo!</i>	
<b>GLOBALE</b>	<b>88%</b>

saltellanti, castelli, laser, cannoni e anche flipper... una bella accozzaglia! Gli effetti grafici sono un po' sgranati ma questo non sminuisce il gioco in se stesso. Il prezzo non è molto alto e quindi alla portata di tutti. Impugna la mazza e preparati alla sfida!



## BARBARIAN II KIXX

Torniamo un po' indietro nel tempo quando gli uominini erano uomini e le donne vere donne!... e grossi dinosauri seminavano il terrore su tutto il pianeta. Le leggende narrano di un coraggioso guerriero venuto dal regno di Odino per liberare la principessa Mariana caduta nelle mani del maligno mago Drax. In Barbarian II ritorna per distruggere Drax una volta per tutte! Nei panni di Barbarian o Mariana cominci il tuo viaggio attraverso paesaggi pericolosi, caverne e prigioni sotterranee combattendo contro i vari mostri che cercano di sbarrarti la strada. Inizialmente i controlli ti sembreranno complessi, ma

3 Par

Press A to

Frantic Fans

After putt, rotate pad to activate fans.

Use fans to blow ball in the direction of the arrows.

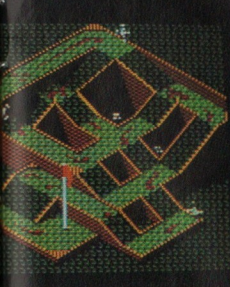




una volta presaci la mano, è puro divertimento. La grafica è molto colorata e ben animata, con gag molto divertenti anche quando incontri la morte. Il suono, in effetti, non è molto fuori dal comune ma la maneggevolezza è esemplare. Con tutto il divertimento e l'azione che offre, Barbarian II è uno di quei soft da acchiappare al volo!

AMSTRAD CPC	
Un brillante soft in cui le botte da orbi regnano sovrane a buon prezzo!	
<b>GLOBALE</b>	<b>90%</b>

Strokes left 4  
continue



## OUT RUN KIXX

Questa folle corsa in auto di casa Sega ha riscosso molto successo nelle sale gioco di tutto il mondo per diversi anni ed è sulla buona strada per raggiungere il rango di best-seller anche su micro. Per il signor Bianchi di Roma che ancora non conosce questo soft, possiamo dire che ha tra le mani il volante di una potente Ferrari Testarossa al fianco di una bionda tutta curve!!! Volare sulle highway americane percorrendo un determinato percorso entro un tempo prestabilito è l'obiettivo da raggiungere. Facile, no? Non adagiarti troppo! Curve pericolose, dossi e aree trafficate tentano di rallentare la tua corsa e rischi sovente di ridurre la tua Ferrari ad un bel cumulo di rottami. Sfortunatamente la conversione



per micro e soprattutto quella per C64, non è proprio eccezionale, anzi lascia un po' a desiderare come grafica e la sensazione di velocità praticamente non esiste come pure suono e maneggevolezza. Lasciatelo perdere a meno che non siate completamente invasati.

C64	
<i>Disastroso! Bruttissima conversione di un buonissimo coin-op...</i>	
<b>GLOBALE</b>	<b>48%</b>

## POWER DROME ELECTRONIC ARTS

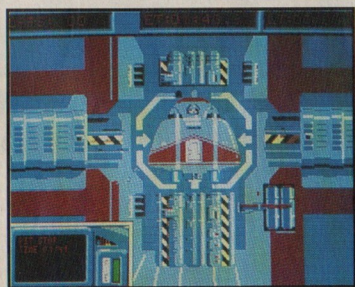
Dimenticatevi di Brand's Watch e di Silverstone. Il futuro della Formula 1 è ora nelle mani di Powerdrome, nel quale l'alta velocità ha rimpiazzato antichi accessori con equipaggiamenti ultramoderni sul genere di Afterburner! Una delle carte vincenti di Powerdrome è la possibilità di giocare in due simultaneamente (anche gareggiare contro due macchine controllate dal computer) a tutta birra su un tracciato che scorre in 3D. Su tutti e tre i formati

(PC, Amiga e ST) Powerdrome non delude le aspettative, mentre... piccola spina nel fianco, la poca maneggevolezza dei comandi crea qualche problema. Peccato, questo piccolo difetto sminuisce un gioco che sarebbe altrimenti stato brillante.

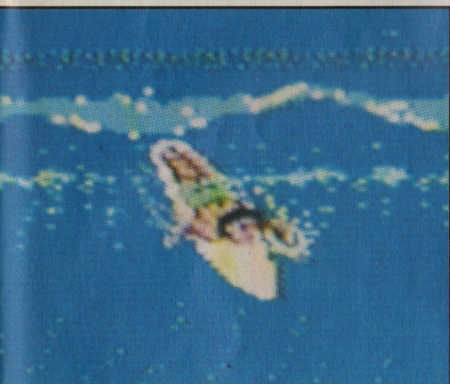
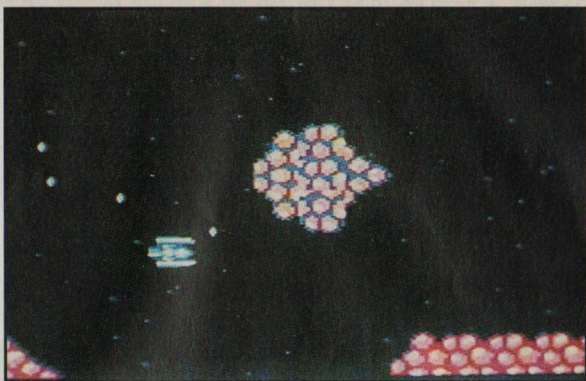
AMIGA	
<i>Il metodo di controllo è ben concepito, ma dal lato maneggevolezza affibbiamo a Powerdrome un bello zero!</i>	
<b>GLOBALE</b>	<b>79%</b>

PC	
<i>Abbastanza buono ma il metodo di controllo del game lascia a desiderare.</i>	
<b>GLOBALE</b>	<b>76%</b>

ST	
<i>Giudizio identico alla versione PC. Non male ma neanche bene.</i>	
<b>GLOBALE</b>	<b>76%</b>







## CALIFORNIA GAMES KIXX

Una delle più divertenti simulazioni sportive ha fatto la sua gloriosa entrata nel mondo degli 8 bit e finalmente anche nei nostri budget come uno degli hot soft! Sponsorizzato dai simpatizzanti della Ocean Pacific e della Official Hacky Jack, ti farà provare i brividi dell'half pipe, del surf, dei pattini a rotelle, del freestyle, delle corse in BMX e del foot bag (Hacky Jack per qualcuno di noi). Grafica classica e giocabilità brillante, tutte e sei le competizioni sono da vedere per credere su C64! Sfortunatamente non è lo stesso per tutte le conversioni su 8 bit: incomplete e con brutti effetti grafici, suoni orripilanti e giocabilità diabolica.

**C64**

*Divertente! Una simulazione sportiva brillante, un buon acquisto!*

**GLOBALE 94%**

**AMSTRAD CPC**

*Urghh! Una massacrante parodia della brillante versione per C64.*

**GLOBALE 45%**

## INTERCEPTOR ELECTRONIC ARTS

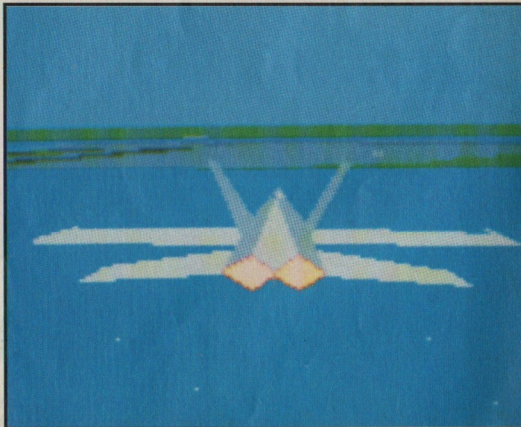
Interceptor è uno dei tanti episodi della lunga serie di games spaziali che ti vede alle prese con un F/A-18 Hornet e un F-16 Falcon. Ti aspettano cinque diverse missioni in un'azione no-stop per raggiungere l'ambito titolo di eroe americano. Questo soft ha riscosso, alla sua uscita, molto successo, infatti, è stato il primo simulatore di volo ad adottare la grafica vettoriale. Interceptor dispone di un controllo facile che contribuisce a migliorare la sensazione di realismo in ogni missione. Sfortunatamente chi

ha apprezzato F-19 Stealth Fighter con le sue centinaia di missioni (un po' più di 5) troveranno Interceptor un po' troppo antiquato, mentre per i principianti delle simulazioni di volo questo game è la risposta giusta per cominciare!

**AMIGA**

*Facile da capire e da maneggiare, Interceptor è un rumoroso buon affare! Oops! C'è uno scacciate codicia di protezione...*

**GLOBALE 82%**





## KICK OFF 2

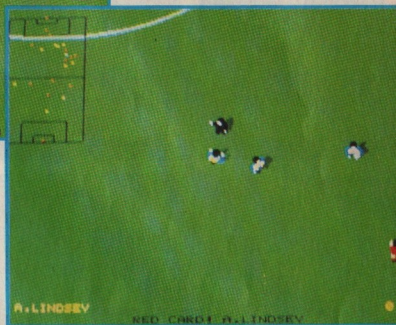
### ANCO

Okay, okay! Lo sappiamo che non è la prima volta che recensiamo questa favolosa simulazione di football, ma questa è la versione megabyte del più grande calcio del mondo, sempre di casa Anco! Anche in questa, sono presenti tutte le sbalorditive funzioni dei predecessori (come il replay e i diversi tiri) con un pizzico in più! Come riesci a fare quei tiri con sforbiciata sopra le spalle di Brian?

Arbitro e guardalinee seguono l'azione, alcune frasi digitalizzate e una moltitudine di urla ti accompagnano durante la partita (dimenticavo! Alcune delle parole più colorite sono



state tralasciate...). Versione, dunque, molto migliorata, anche se rimane molto simile a quelle per gli altri computer. Se ancora non possedete Kick Off 2 e disponete dell'espansione di memoria compratelo immediatamente!



### AMIGA

Stupefacente game di football. E' quello che fa per voi!

**GLOBALE 96%**

## TNT

### DOMARK

No, non è la marca di un esplosivo e neanche la simulazione di un combattimento ma una compilation della Domark su etichetta Tengen con cinque conversioni arcade: Xybots (una specie di Berserk in 3D), APB (gara in macchina), Toobin' (corsa su un fiume all'interno di un tubo gigante), Dragon Spirit (nei panni di un drago con scrolling verticale) e Hard Drivin' (simulazione di guida). Per quanto riguarda le conversioni

### AMSTRAD CPC

*Il set è ok, le star sono Hard Drivin' e Xybots.*

**GLOBALE 72%**

sui 16 bit non c'è male anche se APB e Dragon Spirit non sono proprio il massimo e Toobin' così così, ci pensano Hard Drivin' e Xybots a risollevarla la media.

Le conversioni per gli 8 bit sono un po' più scadenti, anche se quella per C64 contiene la prima

### SPECTRUM

*Hard Drivin' e Xybots sono le due carte vincenti del package. Ma pensateci bene prima di acquistarlo...*

**GLOBALE 70%**

mai realizzato Hard Drivin'! Francamente il prezzo è un po' scoraggiante per i possessori di 16 bit. Troppo caro per Amiga e ST! Globalmente possiamo dire che c'è un giusto bilanciamento tra giochi belli e meno belli, vale la pena dargli un'occhiata.

### ST

*Un decente package di conversioni, ma il prezzo è un po' troppo alto.*

**GLOBALE 77%**

### C64

*Hard Drivin' è spaventoso e gli altri sono anche peggio. Un consiglio: dimenticatelo!*

**GLOBALE 49%**

### AMIGA

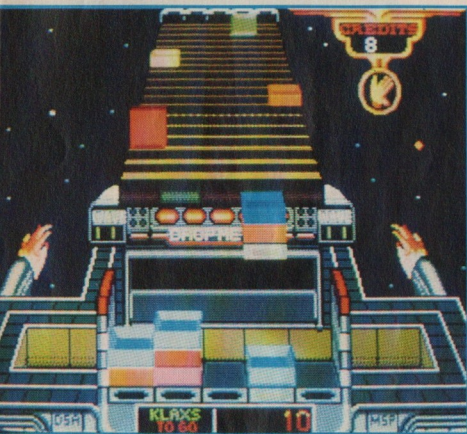
*Una bella compilation con le conversioni dei più recenti coin-op rovinata da un prezzo troppo alto.*

**GLOBALE 79%**





# UPDATE



## KLAX

### NAMCOT

Ecco finalmente arrivare sul meraviglioso Sega 16 bit questo classico game strizzacervelli Tengen. Ma la lunga attesa è giustificata? E' eccellente come la conversione per PC Engine? E' un buon acquisto? Devo purtroppo rispondere a queste domande con un risolutivo no! Klax su Megadrive dispone di tutti gli effetti grafici presenti nella versione arcade ma metà dei suoni non esistono più. Lo scroscio degli applausi alla fine di ogni livello, per esempio, è stato qui rimpiazzato con una digitalizzazione vocale che mormora Very Good. Sia la versione Amiga che quella PC Engine hanno suoni migliori. Anche la giocabilità non è

proprio esemplare: ti troverai molto impacciato soprattutto quando dovrai muovere il paddle verso sinistra. A volte ti accadrà di perdere il controllo delle mattonelle quando cercherai di muoverle verso destra. L'unica conclusione è perciò che Klax su Megadrive non raggiunge alti livelli poiché troppo diverso dalla versione originale.

## MEGADRIVE

*Non è un disastro totale ma la giocabilità e suoni sembrano esser stati completamente dimenticati.*

**GLOBALE 65%**

## TIME MACHINE

### ACTIVISION

I viaggi nel tempo del professor Potts hanno raggiunto ormai il rango di hit su C+VG! Arrivano ora le versioni per C64 e Amstrad CPC. Quanta differenza esiste tra queste ultime e la versione Amiga? Vi sentiamo già piangere! Ma non ce n'è motivo, sono ottime entrambe! La semplicità del game su 16 bit è stata riportata fedelmente anche sugli 8 bit e la giocabilità è rimasta esemplare. La grafica è molto colorata ed anche gli effetti sonori sono giusti. Le sequenze di esplorazione e di puzzle ti terranno sicuramente impegnato per ore. Ottima referenza di lunga vita per questo soft...

## C64

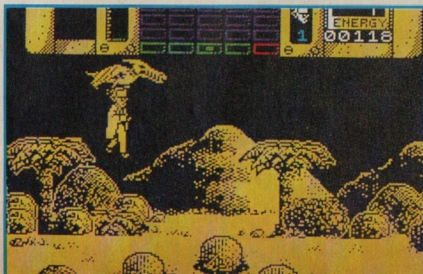
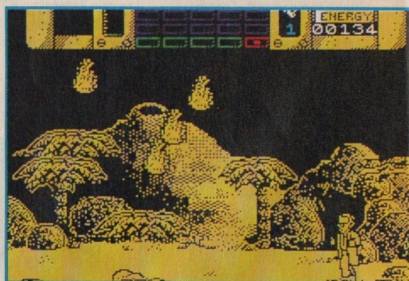
*Un soft arcade/adventure molto divertente, ve lo raccomandiamo.*

**GLOBALE 90%**

## CPC

*Molto simile alla versione C64, forse un po' più colorata. Acchiappatelo al volo se vi capita l'occasione!*

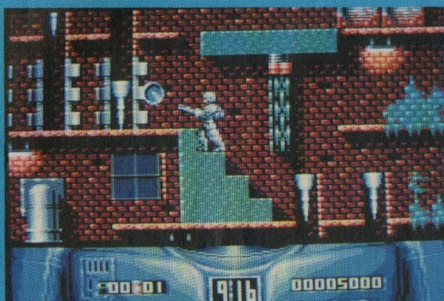
**GLOBALE 90%**



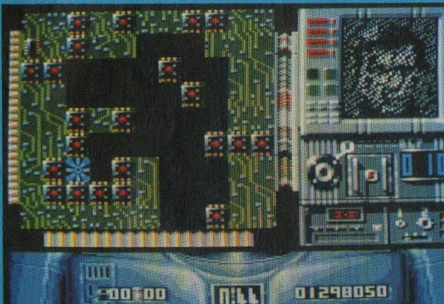


# ROBOCOP

BY OCEAN



Il gioco comincia con RoboCop che si infiltra nei laboratori di produzione del nuke di Cain alle industrie Sludge sul fiume Rouge (un parente del nostro redattore? Ed). Anche se è armato con la fida pistola Auto-9, in questo livello il suo principale problema è di evitare e superare saltando le trappole che gli scagnozzi di Cain hanno installato. Su alcune piattaforme si possono trovare tremanti uomini di Cain che preferiscono arrendersi piuttosto di subire la Robo-ira, e basta toccarli per ottenere punti bonus.



Nella prima sequenza rompicapo, Robo deve esaminare i propri circuiti per distruggere i chip che bloccano i ricordi della sua identità precedente, Alex Murphy. Il cursore viaggia sulla piastra e distrugge tutto ciò che tocca, compresa la piastra stessa, quindi bisogna trovare il modo di toccare tutti i chip senza tornare sui propri passi. Nel microscopio in alto a destra ricompare l'immagine di Murphy a mano a mano che i chip vengono distrutti.

Quattro mesi dopo lo scontro di RoboCop con il folle criminale Clarence Boddicker, il corpo di polizia di Detroit vecchia è ancora in sciopero e la città è sull'orlo dell'anarchia, per non

parlare della bancarotta. Con Boddicker e la maggior parte delle forze di polizia fuori gioco, il mercato della droga della città è stato ereditato da un altro pazzoide di nome Cain che sta



▲ RoboCop prende ordini.



Dopo tanti combattimenti, Robo scopre che il suo sistema di mira ha bisogno di essere icalibrato, così viene mandato al poligono della polizia. Sullo schermo appaiono dei bersagli, e Robo deve distruggerne più che può prima che questi scompaiano. Attenzione a non colpire i cittadini onesti, però, perchè ognuno di essi fa abbassare il punteggio di Robo quando il tempo finisce!

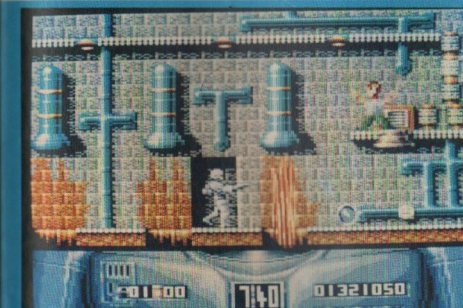




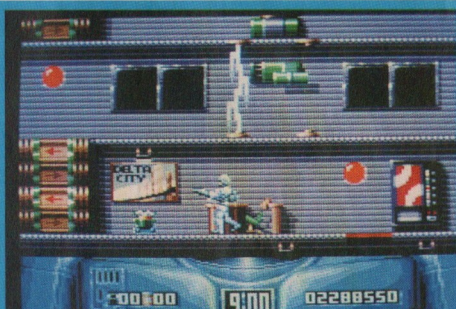
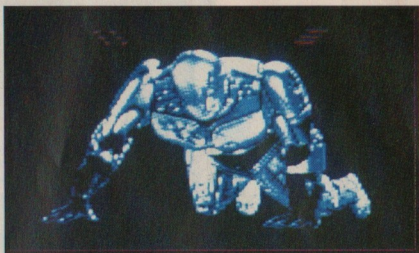
triggendo i cervelli della gente con una droga personalizzata chiamata nuke. Robo, che è il poliziotto più duro di tutti (e, con lo sciopero, anche l'unico poliziotto del dipartimento) decide di far finire



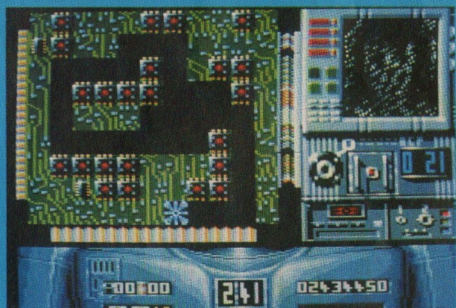
▲ Ricalibrate il vostro computer di mira in una sparatoria alla Op Wolf.



La seconda sezione a piattaforme è ambientata nella distilleria Tokugawa, che funge da copertura per il deposito di nuke di Cain. Anche qui ci sono un sacco di trappole pericolose da evitare e di criminali da arrestare per ottenere punti bonus, ma lo scopo finale è di trovare il deposito vero e proprio e di distruggerlo!



Cain muore dopo un brutto incidente con una moto, ma il suo cervello viene installato nella nuova unità Robocop 2 della OCP. A peggiorare ulteriormente le cose, il cervello è... beh... fuori di testa per il nuke, quindi la macchina impazzisce alla grande. In quest'ultimo livello Robo deve perquisire il palazzo del Municipio alla ricerca di Robocop 2 e disattivarlo, il tutto evitando spuntoni, barriere elettriche di sicurezza e piccoli malefici robot.



Un'altra sequenza logica che funziona esattamente come la prima, ma questa volta Robo deve ricostituire il ricordo della moglie di Murphy. Sembra che questa scheda sia quasi completa!



# REVIEW

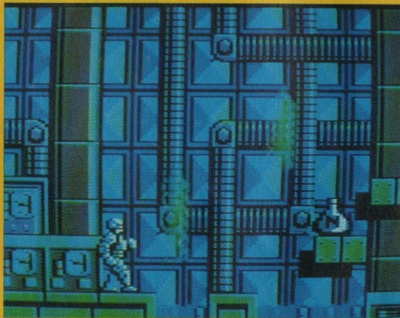
la catena di produzione del Nuke e anche sbattere in gattabuia Cain. Ma il caso si complica con il ritorno dei sentimenti umani di Robo e la produzione di un nuovo Robocop, un supercyborg senza emozioni e un tantino senza scrupoli quando si parla di prevenzione del crimine. Sembrerà strano, ma si prende il controllo dello sbirro cromato, e il ritorno della giustizia nelle strade di Old Detroit dipende solo dalla propria abilità col joystick. Il crimine è dappertutto, quindi basta tenere la pistola automatica a portata di mano per tenersi fuori dai guai (più o meno).

**Robo spiana gli spacciatori**



## UPDATE

Robocop 2 uscirà su ST e Amiga oltre che per Spectrum e su cartuccia per C64. Le sezioni di piattaforme sulla versione a 16 bit contengono più sparatricie che salti, ma a parte questo i giochi sono parecchio simili. Tutte le versioni saranno nei negozi quando leggerete queste pagine.



## CART GX4000

La prima cosa che mi ha colpito di Robocop 2 è stata la bella grafica: sfruttata davvero molto bene le capacità cromatiche del GX4000. L'altro punto a favore è la mancanza di lunghi caricamenti da nastro che rendono il gioco (interamente su cartuccia) molto più amichevole. La struttura vera e propria del gioco non è molto diversa da quella del primo gioco di Robocop, e mischia sezioni d'azione con problemi e un tiro al bersaglio, con risultati buoni quanto nel precedente. L'unico problema che ho avuto è stato con i joystick della Amstrad, con cui è difficile muovere in diagonale (essenziale!) generalmente parlando, comunque, si tratta di una licenza da film piuttosto buona che avrà sicuramente un grande successo fra i nuovi possessori di Amstrad assetati di software.

**P.G.**

<b>GRAFICA</b>	<b>85%</b>
<b>SUONO</b>	<b>79%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>80%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>80%</b>
<b>GLOBALE</b>	<b>80%</b>



# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

**C+VG  
HIT!**

### BY IMAGE WORKS

E bravoShredder! Quel fetentone in armatura ha rapito April O'Neil, la giornalista televisiva più carina del mondo. L'ha trascinata sin nel suo covo segreto per farle un lavaggio del cervello e convincerla ad entrare nella sua gang, "Il Piede", e gli unici che la possano salvare sono i suoi quattro amici anfibi mutanti! Il gioco comincia in superficie, con il giocatore ai comandi della sua tartaruga preferita. I Soldati del Piede e gli Schiacciasassi di Shredder lo stanno cercando, così la cosa migliore da farsi è quella di scendere nel tombino più vicino e di attraversare la città passando per il sistema fognario. Ma le cose sottoterra sono ancora più pericolose! I

Soldati del Piede e un sacco di altri tipi strani corrono dappertutto, e toccare uno di loro fa calare la barra dell'energia della tartaruga! Fortunatamente, se un membro della banda è a corto di energia, lo si può immediatamente far ritirare dall'azione e sostituirlo con una tartaruga più in forma. Questo lavoro di squadra è fondamentale per eliminare alcuni dei cattivi più grossi, come Bebop e Rock Steady, che appaiono nelle prime fasi del gioco. Ogni tartaruga è dotata di una propria arma personale, più o meno efficace. Ad ogni modo, sono a disposizione anche armi a lungo raggio come gli shuriken e i boomerang, ma prima bisogna trovare le rispettive icone!



▲ I cattivi assumono le forme più impensabili.

▼ La nostra eroica tartaruga salva April!



▼ Una visuale dall'alto di Donatello che corre nelle strade.





# REVIEW

## UPDATE

Dovrebbero già essere in circolazione le versioni per ST, Amiga, PC e C64. Hanno tutte un'opzione per salvare la posizione raggiunta, cosa che manca sullo Spectrum e sull'Amstrad. La versione per Amiga è stata decisamente migliorata rispetto a quella originale americana, e ora sta su un solo disco, con meno caricamenti e più grafica, sonora e giocabilità!

## AMSTRAD

Devo dire di essere rimasto un po' deluso dalla versione americana delle Turtles per Amiga che avevo visto qualche mese fa, e quindi non mi aspettavo grandi cose dalle conversioni della Imageworks di questo gioco. Comunque, sono rimasto sconvolto da questa versione Amstrad! Non è il concetto di gioco più originale o ambizioso di tutti i tempi, ma è incredibilmente divertente da giocare. L'azione di piattaforme e beat 'em up è già buona, ma la possibilità di passare da un personaggio all'altro fornisce l'importante elemento della collaborazione fra tartarughe. Le visuali dall'alto sono un po' pasticciate, ma le sezioni di piattaforme sono molto ben disegnate; sprite grossi e colorati, ottime animazioni e persino i colori delle maschere delle tartarughe sono quelli giusti! Rimarrete piacevolmente sorpresi da quest'ottimo gioco su licenza, che si merita di essere venduto alla grande e salire nelle classifiche!

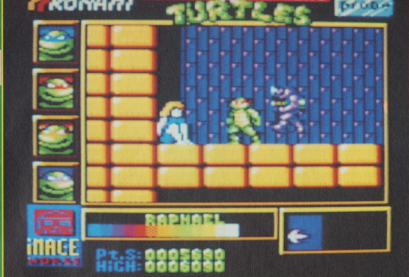
P. G.

## SPECTRUM

Questa versione (ma del resto anche quella per Amstrad) sono state programmate dal team che stava dietro a Savage e Dan Dare III; quindi usa il colore molto bene. Gli sprite non sono belli quanto sull'Amstrad, ma la giocabilità è ottima. Garantito per soddisfare i fan delle tartarughe in tutto il mondo!

**GLOBALE 85%**

<b>GRAFICA</b>	<b>84%</b>
<b>SONORO</b>	<b>40%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>85%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>88%</b>
<b>GLOBALE</b>	<b>88%</b>



▲ Ancora April, che questa volta perde tempo con Raphael!

▼ Michelangelo gironzola alleggermente.



▼ Leonardo usa il suo stile di nuoto tartarughesco...







## GAMES: WINTER EDITION

### KIXX

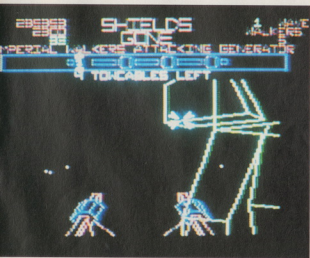
Questo sequel dell'originale game della Epyx, *Winter Games*, vede il giocatore dedicarsi a diversi sport invernali e più precisamente al Luge, una suicida corsa in bob, al pattinaggio artistico, alla gara di velocità su pattini da ghiaccio, alla discesa libera, allo slalom e al salto dal trampolino. Otto concorrenti possono competere contemporaneamente per vincere la medaglia d'oro. Questo episodio della serie non è stato programmato dal team della Epyx: e si vede... La grafica è finalmente decente anche se gli sprite tendono a

deformarsi un po', a volte. Rimane un game di qualità anche se la sua lentezza ti farà a volte infuriare, per esempio quando perderai 0.02 decimi di secondo rispetto al primo nella gara in bob! Nonostante alcuni piccoli difetti rimane un game abbastanza buono anche se la giocabilità non è della stessa qualità di *Summer Games II*, *World Games* o *California Games*.

## AMSTRAD

*Finalmente una collezione degente di sport invernali a buon prezzo, ma provalo prima di comprarlo!*

**GLOBALE 81%**



## R-TYPE

### HIT SQUAD

Quando è apparso due anni fa, il mondo e i suoi abitanti sono rimasti, per dirlo in parole povere, estasiati nel vedere brillanti coin-op Irem convertiti così bene sul vecchio Spectrum.

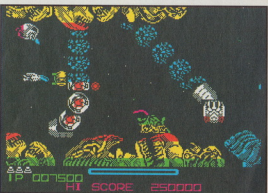
*R-Type* si ripresenta ora con nuove prospettive di vita nella sua nuova realizzazione budget, rimanendo tanto brillante quanto le versioni precedenti. Uno shoot'em-up a scrolling orizzontale con un vero e proprio arsenale di potentissime armi, un aeroplano teleguidato che può essere

## SPECTRUM

*Una grande conversione a un magico prezzo! Da acquistare immediatamente!*

**GLOBALE 93%**

attaccato sia nella parte anteriore che lateralmente allo ship e orde di orribili alieni da distruggere, tutto in un glorioso technicolor! Sì, non sto scherzando, con un pizzico in più di colore sono riusciti a produrre un game a dir poco strepitoso!





# TEST

## MIG 29 CODE MASTERS

Oh, mio Dio, quei capitalisti di americani ci hanno invaso! E' ora di tirar fuori dall'hangar il MIG-29 Interceptor e ridurre a pezzi quei diabolici Yankee! Sfortunatamente il tentativo Code Masters di creare una versione budget di *Afterburner* è fallita miseramente e in tutti i sensi.

La grafica è scadente con poca animazione o niente del tutto mentre l'aereo sembra così

pesante che dovrebbe mettersi un po' a dieta... Il suono è abbastanza orribile da indurre ad abbassare completamente il volume e a completare il tutto viene la sua estrema lentezza! Anche se sono previste alcune "sbalorditive" armi come la bomba nucleare (rappresentata intelligentemente con una "H"), questo game è un completo disastro, fino al punto che mi è venuta voglia di dar fuoco al dischetto durante i freddi mesi invernali!

### AMIGA

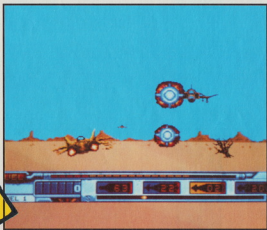
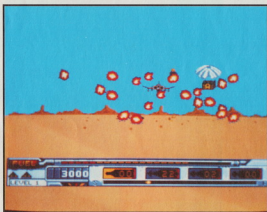
*Bleuugh! MIG-29 è uno dei giochi peggiori che abbia mai visto su Amiga e certamente non merita di essere acquistato!*

**GLOBALE 20%**

### ST

*Stesso discorso della versione Amiga, se non peggio! Non considerarlo proprio, a meno che tu non abbia soldi da buttar via.*

**GLOBALE 19%**



## TARGET RENEGADE

### HIT SQUAD

Dopo l'originale coin-op *Renegade*, che è stato convertito con successo su micro, la Ocean ne ha venduto i diritti ed è stato realizzato questo secondo episodio della trilogia *Renegade*. Come sicuramente avrai già capito, si tratta di un beat'em-up che si svolge durante i cinque livelli che hanno fatto di *Scumville*, una vera e propria giungla urbana infestata dalle più pericolose forme viventi che si riesca ad immaginare. Lo scopo del gioco è semplice: si dovrà rendere la vita difficile a chiunque e a qualsiasi cosa che







## AMSTRAD

Un buon game e, in questa riedizione budget, Target Renegade merita di essere acquistato alla prima opportunità.

**GLOBALE 90%**

cercherà di bloccare la strada verso il successo. La versione Amstrad del suo predecessore ha avuto molto successo e Target Renegade ha tutte le intenzioni di non essere da meno con i suoi sprite molto grandi e colorati ed anche per il suo prezzo: non potresti trovare un beat'em-up migliore.

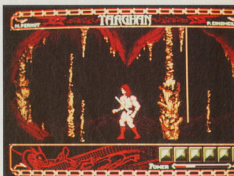


## TARGHAN

### ACTION 16

Quando è stato realizzato per la prima volta, Targhan ha ricevuto il consenso generale dell'opinione pubblica. Ora torna come versione budget e francamente lo troviamo poco interessante come lo era d'altronde prima, anche se costa molto meno. Non è cambiato nulla, neanche gli

snervanti puzzle da risolvere al suo interno. Il nostro eroe passeggia uccidendo i pericolosi demoni del buio e cercando di salvarsi la pelle. La grafica è ok e alcuni degli sfondi sono disegnati molto bene, ma l'animazione ha diverse lacune con sprite che lampeggiano sullo schermo come macabri breakdancer (ve li ricordate?); il suono alza un po' la media ma è sempre poco.

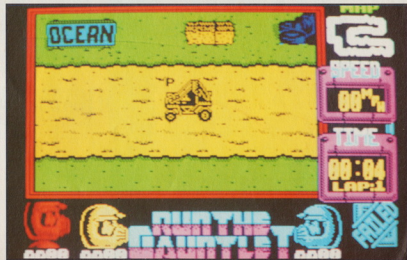


## RUN THE GAUNTLET

### HIT SQUAD

Ti ricordi di questa versione "all-action" della corsa d'assalto Krypton Factor presentata da Martin "Mophead" Shaw? Bene, quando è stata convertita su computer, circa due anni fa, sia su formato 8 che 16 bit, non è stata apprezzata molto, ma per tre soldi diventa un acquisto più che affascinante. La trama

prevede tre gare (una su terra, una in mare e una in collina: indimenticabili azioni d'assalto!) che vengono selezionate all'inizio dal giocatore il cui scopo è semplicemente quello di guadagnare più punti possibile vincendo tutte le gare. Run The Gauntlet è stato anche uno show televisivo e il gioco è abbastanza buono, anche se ci sono molti concorrenti contro i quali gareggiare e la dinamica di ogni evento rimane basilarmente la stessa (così il



## ST

Ti farà di certo sbadigliare. Non si avvicina neanche lontanamente dall'essere definito buono, perciò ritira quei soldi e spendili per qualcosa di meglio.

**GLOBALE 55%**

## C64

Un divertente game di sport dal prezzo interessante. Dagli un'occhiata.

**GLOBALE 77%**

tutto ti annoierà dopo poco tempo).



# UPDATE

## SUBBUTEO

### ELECTRONIC ZOO

Subbuteo! Oit! Oit! Oit! Oit! Sì, il perenne favorito gioco da tavolo di calcio è ora disponibile sul tuo fedele computer.

Subbuteo su 8 bit non è certo buono come nella versione 16 bit che abbiamo già recensito e i lanci in 3D sono stati sostituiti da una veduta dall'alto 2D. Invece delle solite azioni calcistiche presentate in altri game del genere per computer, Subbuteo segue le regole alla lettera.

Potrai muovere un giocatore alla volta scegliendo la

direzione in cui vuoi dargli un colpetto. Non sembra difficile, ma ti accorgerai presto che qualche difficoltà invece esiste. I movimenti sono lenti e noiosi e la veduta dall'alto ti farà sembrar di controllare una squadra di cerchi colorati più che dei giocatori. E' nostro compito avvisarti che è meglio che risparmi i tuoi soldi per un miglior gioco di calcio (e ne esiste una vasta scelta...) o altrimenti di comprare il gioco da tavolo, che è meglio...

### SPECTRUM

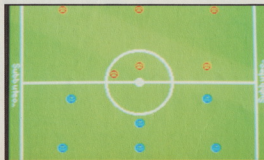
Un game molto colorato ma l'azione è troppo lenta. Da evitare.

**GLOBALE 64%**

### C64

Nessuna vera differenza dalla versione Spectrum. Riserva il suo posto nella tua collezione a Micropose Soccer o Emlyn Hughes.

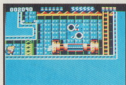
**GLOBALE 64%**



## RICK DANGEROUS 2

### MICROSTYLE

Eccolo di ritorno! Rick Dangerous torna fra noi dopo una piccola vacanza di riposo a scongiurare per l'ennesima volta i piani diabolici di Fat Man. Questa volta Fat mira in alto e precisamente sta progettando di riuscire a dominare sul mondo intero! Rick dovrà vedersela con cinque livelli in un allegro platform game che lo porterà dall'Hyde Park di Londra fino al nascondiglio di Fat Man nel profondo antro di Barf. Quando abbiamo dato un'occhiata alla versione ST, ne siamo rimasti molto impressionati e gli abbiamo attribuito una colossale quotazione globale del 90%. Tutte le altre versioni sono ormai in commercio e mantengono un livello di qualità molto alto. Caratterizzato da brillante grafica, suono superbo e ottima maneggevolezza, Rick Dangerous 2 possiede quel qualcosa in più che lo rende un acquisto indispensabile.



### C64

La grafica è un po' a blocchi ma la maneggevolezza rimane intatta. Mettilo sulla tua lista degli acquisti o te ne pentirai.

**GLOBALE 90%**

### SPECTRUM

L'azione colorata e ultra-divertente, ne fa un gioco da acquistare! Vai a comprarlo!

**GLOBALE 90%**

### AMIGA

Un classico sequel che migliora di molto il predecessore. Sponderai bene i tuoi soldi.

**GLOBALE 90%**

### AMSTRAD

Ottimo come nella versione 16 bit con una colonna sonora brillante. Da non perdere!

**GLOBALE 90%**



# GAZZA 2



BY EMPIRE

Gazza non è un uccello ma Paul Gascoigne, calciatore della nazionale inglese. Alla Empire sembrano essere rimasti particolarmente impressionati dalle sue prodezze sul campo, e hanno pubblicato un secondo gioco di calcio sponsorizzato dal forte calciatore. Si tratta del

solito programma di calcio col giocatore che corre in otto direzioni con lo scopo di segnare quanti più goal possibili. Facile, eh? Sì, ma specialmente per chi, ponendosi alla guida dell'atleta, possiede uno spiccato senso del controllo di palla. Gazza 2 contiene una

gran quantità di squadre internazionali, dai dilettanti dell'Albania (che addirittura vi passano la palla quando rilanciano) al temibile Brasile, la cui abilità pedatoria è ai massimi vertici. Se vi sentite in vena, potrete scegliere la squadra campione del mondo.

## GX4000

Lo devo ammettere: temevo che gli exploit simulatori di Gazza fossero atroci quanto la sua capacità canora (avete mai sentito l'orrendo "Geordie Boys"?), ma sono rimasto piacevolmente sorpreso dalla qualità di questo gioco di calcio.

L'azione sul campo è rapida e pressante, e giocando in due ci si diverte un sacco. La grafica è molto kickoffsa e rende bene l'azione, come pure il gioco in generale.

Sfortunatamente, ci sono un po' di problemmucci che gli impediscono di diventare un classico.

Ad esempio, manca l'arbitro e di conseguenza mancano i rigori e i falli, e i passaggi sono problematici in quanto nessun giocatore ricopre la sua zona (tranne il portiere, che se ne sta incollato sulla linea di porta).

Potrei menzionare al tre cose, quali il fatto che la palla si alza poco da terra, o che le rimesse laterali sembrano eseguite coi piedi, ma tutto sommato, l'azione rimane abbastanza reale. Se non fosse per questi piccoli nei, Gazza 2 sarebbe stato un gran gioco.

## UPDATE

Il cannoniere di Newcastle ci sorriderà dagli schermi dell'Amiga, dell'ST, del C64 e dei CPC Amstrad. Tutte le versioni dovrebbero essere nei negozi quando leggerete queste righe.

Azione in area in Gazza 2

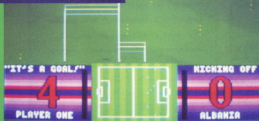


## SPECTRUM

Giocabile quanto sul GX4000, sembra che la palla si alzi maggiormente da terra quando la calciate (non che questo influisca sulla giocabilità, comunque).

Ad ogni modo, rimangono i nei della versione Amstrad, e sono sufficienti a retrocedere decisamente Gazza in serie B.

**GLOBALE 74%**



▲ Il Player One ha umiliato il portiere albanese!



▲ L'Albania saprà rimontare?

<b>GRAFICA</b>	<b>73%</b>
<b>SONORO</b>	<b>66%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>79%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>75%</b>

**GLOBALE 74%**

In medio oriente c'è parecchia tensione (ma va? Ed!), tanto che gli estremisti arabi hanno abbattuto un elicottero americano di pattuglia su Beirut, e stanno tenendo in ostaggio un gruppo di ostaggi americani. Non solo, ma sono anche riusciti a mettere le mani su una grossa quantità di missili, che possono essere convertiti in testate nucleari!

Ma ci sono i SEALS, l'equivalente della marina americana delle nostre Teste di Cuoio, che vengono spediti a soccorrere i loro compagni d'armi e fare un po' di hamburger di arabo strada facendo.

L'azione viene vista lateralmente, con i membri della pattuglia che corrono, saltano, strisciano, capriolano e distruggono un sacco di roba in sei livelli di piattaforme e ostacoli per salvare i militari e bloccare i missili. I terroristi non vi renderanno la vita facile, però, e spereranno a vista! Il tempo è poco: ce la farete?

# NAVY SEALS

BY OCEAN

## UPDATE

I Navy SEALS sono usciti anche su Amiga, ST e cartuccia per C64GS. Il gioco per C64 è stupendo, ma è parecchio difficile e potrebbe fare la stessa fine delle versioni qui recensite.

## SPECTRUM

Huuuuh! Il gioco per Spectrum è una versione monocromatica di quello per GX4000, solo che è ancor meno giocabile perché lo sprite principale ha la fastidiosa tendenza a rimanere bloccato in posti scemi, mentre tutti gli sparano addosso!

Ecco un altro deludente gioco su licenza, che avrebbe potuto essere molto meglio se solo fosse stato un po' più facile.

**GLOBALE 73%**

## GX4000

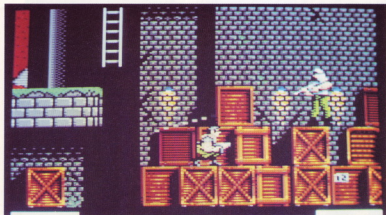
Basato sull'imminente film con Charlie Sheen (la cui uscita è stata rimandata per motivi politici), Navy SEALS avrebbe potuto essere un grosso successo per la Ocean, ma sfortunatamente non lo è per due buone ragioni.

Prima di tutto, la difficoltà generale è terribilmente alta, tanto che vi strapperete i capelli nel giro di pochi minuti! I terroristi sono tanto rapidi e abili con le armi che l'unico modo per batterli è di memorizzarne le posizioni di partita in partita e poi mettersi al sicuro prima che escano sullo schermo.

Il SEAL è inoltre fastidiosamente scoperto quando salta di cassa in cassa e quando si trova su una scala è un bersaglio perfetto.

La grafica dettagliata e piena di colore è il punto di forza di Navy SEALS, ma pur essendo molto realistica l'animazione del protagonista è troppo scomoda. Raccomandato solo ai giocatori più pazienti (e a quelli con poteri mutanti di preagnizione).

▼ L'azione di salvataggio più difficile del mondo.



**GRAFICA 85%**  
**SONORO 74%**  
**VALIDITA' 78%**  
**GIOCABILITA' 70%**

**GLOBALE 75%**



## BADLANDS

### DOMARK/TENGENT

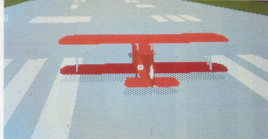
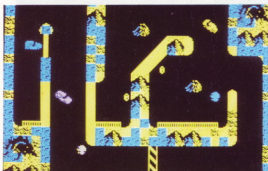
Per il suo senso di competizione e per lo stile futuristico che lo caratterizzava, Badlands è stato un successo su Amiga, un po' meno su C64. Ora Badlands arriva su Amstrad e, francamente, penso che si aggiudicherà un posto nella classifica delle peggiori realizzazioni a prezzo pieno per Amstrad. Mentre il tipo di gioco rimane essenzialmente lo stesso, tutto il resto è orribile e la grafica degli aeroplani teleguidati si riduce a farli sembrare consanguinei di un'antiestetico tafano. Come se tutto ciò non bastasse devo dire

che anche con i colori si sarebbe potuto fare di meglio su Speccy, visto e considerato che il gioco è pressoché monocromatico! La musica è da considerarsi perfino disastrosa e gli spot FX non meritano neppure alcun commento. In totale ecco un buon esempio di gioco da dimenticare, definitivamente!

### AMSTRAD

*Aagh! Se cerchi un game sul tipo di Off Road Racer faresti meglio a rivolgerti al classico della Graftgold.*

**GLOBALE 40%**



## CHUCK YEAGER'S AFT 2.0

### ELECTRONIC ARTS

E' ancora tempo delle simulazioni di volo con la conversione ST di Chuck Yeager (l'uomo che ha oltrepassato per la prima volta la barriera del suono) con questo Advanced Flight Trainer. La conversione PC (recensita tempo indietro) è stata ben accolta per la sua eccellente dimostrazione non solo di come si fa a volare, ma anche di come riuscire a volare bene in formazione, pilotando una grossa varietà di aerei tra i quali lo Space Shuttle! La conversione ST soffre al confronto sotto molti aspetti;

prima di tutto per il 3D, lento e a scatti che toglie molto alla sensazione di velocità; per seconda cosa c'è il fatto che il tutto sembra essere visto dall'esterno come se non si partecipasse al gioco; per terza, e ultima cosa, molti dei controlli sono o iper-sensibili oppure lentissimi. Se adori le simulazioni di volo faresti meglio a scegliere l'eccellente F-19 Stealth Fighter, molto più giocabile e divertente.

### ST

*Questa simulazione non si avvicina neanche lontanamente allo standard ormai raggiunto dall'uomo nella realtà.*

**GLOBALE 64%**

## TECNICHE DI INTERFACCIAMENTO MIDI COMPUTER E MUSICA

GIOVANNI PEROTTI



• LA GUIDA CON  
IL PERSONAL COMPUTER  
• RETI E SISTEMI DI  
INTERFACCIAMENTO MIDI  
• IL SOFTWARE E L'HARDWARE

GRUPPO EDITORIALE  
JACKSON



GRUPPO EDITORIALE  
JACKSON

*conosci il MIDI!*  
*DIRIGI LA TUA ORCHESTRA*

Per ordinare il libro "MIDI COMPUTER E MUSICA"  
Cod. CZB65 pp.264 £. 38.000 utilizzate questa cedola.

57

Ritagliate e spedite in busta chiusa a:

GRUPPO EDITORIALE JACKSON via Rosellini, 12 - 20124 Milano

☐ Sono titolare Jackson Card '91 n° ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ e ho diritto al 10% di sconto (validità sino al 31/12/91)

☐ Pagherò al postino al ricevimento del libro l'importo + £ 5.000 di spese postali

☐ Allego assegno n° \_\_\_\_\_ di £ \_\_\_\_\_ della Banca \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_ NOME \_\_\_\_\_

VIA E NUMERO \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ CITTÀ \_\_\_\_\_ PROV. \_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_ Firma \_\_\_\_\_

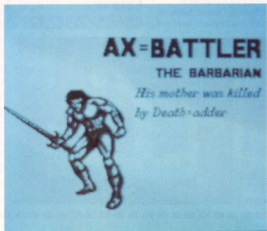
# UPDATE

## GOLDEN AXE

### VIRGIN

Dopo varie scorribande, Golden Axe arriva anche sui monitor di Amiga, Spectrum e Amstrad! La conversione ST (recensita nel numero uno), era ottima ma veniva guastata da un noioso sistema di caricamento e dal fatto che la metà della parte bassa dello schermo era occupata dal pannello dell'energia! La conversione Amiga soffre solo del sistema di caricamento che ferma l'azione molto spesso per caricare la scena successiva mentre

presenta invece bellissime schermate a grafica piena (eccellentemente disegnate ed animate) ed il suono (campionato dalla conversione Megadrive, devo aggiungere altro?) è ottimo. La giocabilità è tanto buona quanto quella del coin-op e rende Golden Axe su Amiga una conversione esplosiva e un must per la tua gametecca. Le conversioni Spectrum e Amstrad rientrano al contrario nel regno della mediocrità con grafica e suono appropriati ma uno strano metodo di controllo del gioco. Dagli un'occhiata, ma non ti aspettare più di tanto!



### SPECTRUM

La grafica è un po' ingannevole e lo strano metodo di controllo lo rende un po' difficile da maneggiare.

**GLOBALE 65%**



### AMIGA

Una brillante conversione di un grande coin-op e un game stupefacente su tutti i fronti. Compralo oggi, anzi... subito! Uno sballo totale!

**GLOBALE 90%**

### AMSTRAD

Grafica migliore della conversione Speccy ma sempre gli stessi problemi di giocabilità. Provalo prima di acquistarlo.

**GLOBALE 69%**



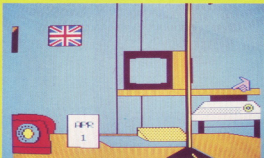


## YES, PRIME MINISTER

### MASTERTRONIC PLUS

Una settimana in politica significa molto tempo, ve ne accorgete in questo gioco, convertito da una famosa serie TV, che vi cala nei panni di Rt Hon Jim Hacker, un politico noto per tanti e svariati motivi ma certamente non per le sue capacità intellettive. Il vostro compito è semplicemente quello di sopravvivere al potere almeno per cinque giorni, un obiettivo non facile come si immagina! Avete a disposizione due fedeli e servizievoli sostenitori: il furbo ed ingegnoso Sir Humphrey Appleby e lo stratega Bernard Woolley, ognuno dei quali farà

del suo meglio per aiutarvi (e aiutarsi) a raggiungere la notorietà. Miriadi di eventi (tra i quali alcuni conflitti con conseguenze mondiali) accadranno, guarda caso, proprio durante la settimana. Avete il compito di trovare una soluzione e già vi vedo correre dal vostro ufficio alla House of Commons. Se avrete successo il buon nome di J Hacker PM rimarrà senza macchia. Ma in caso di fallimento la vostra reputazione ne risulterà irrimediabilmente intaccata e la vostra faccia apparirà sulla prima pagina del quotidiano The Sun. Tutte e tre le versioni che presentiamo hanno uguali caratteristiche e, a parte alcune differenze grafiche, gli accrediamo una valutazione globale simile. Se amate i serial TV vi divertirete.



## OPERATION HANOI

### PLAYERS

Inforcate la vostra Uzi e di dirigetevi verso Kampuchea dove una tirannica leadership, sotto il comando di Lee Ho Fook, ha progettato un super tank e lo sta utilizzando per terrorizzare la popolazione indifesa. La vostra missione consiste nel guidare un piccolo ma affiatato commando d'assalto attraverso fiumi e giungle fino al nascondiglio in cui si trova il diabolico Fook e la sua creatura metallica, che dovrete affrontare e sconfiggere. Ma sì, adesso ricordo, mi sembrava di vedere una certa



somiglianza... è un puro e semplice clone di Operation Wolf! Sfortunatamente, mentre la grafica è ottima, il gioco è veramente troppo lento per risultare divertente. Se volete Operation Wolf per il vostro 64 farete meglio ad acquistare una compilation con la conversione del gioco originale o aspettare che venga realizzato nella versione budget.

## SPECTRUM

*Niente di eccezionale per grafica e suono ma ondate di divertimento per questa buona conversione. Se aspirate a diventare parlamentare, dategli un'occhiata.*

**GLOBALE 86%**

## C64

*Grafica e suono sono nella norma ma il gioco è abbastanza divertente da meritare un'occhiata.*

**GLOBALE 86%**

## AMSTRAD

*Se pensi che potresti fare meglio di Mrs. T. e ti è piaciuto il serial, acquistalo: ne rimarrai colpito!*

**GLOBALE 86%**

## C64

*Le buone qualità presenti in questo gioco scadono per la lentezza dei movimenti degli sprite e lo rendono un gioco da evitare.*

**GLOBALE 32%**

# WORLD - OF - GAMES

## BY Epyx

A parte Gazza II, l'unica altra simulazione sportiva disponibile sulla GX4000 è World of Games della Epyx, un game che vi propone di partecipare a quattro gare. Quattro giocatori possono prender parte, uno alla volta, ad un torneo che assomiglia a uno strano quartathlon. Ognuno dovrà competere in una gara e quello che raggiungerà il punteggio più alto vincerà la medaglia d'oro, il secondo quella d'argento e così via. Alla fine della competizione il

giocatore con più medaglie verrà proclamato vincitore (non ci saremmo mai arrivati...NdT)! Le gare sono diverse, infatti nella prima sfida dovrete affrontare il tuffo da un'alta scogliera e verrete giudicati per il vostro stile e per il tempo che impiegherete ad entrare in acqua. Segue la gara di sci nella quale dovrete controllare l'atleta evitando di saltare le porte (Tomba insegna...!) fino a portare a termine il tracciato a scrolling verticale. Se saltate una porta vi verranno tolti punti

e risulterete penalizzati nel tempo di discesa. La terza gara prevede una corsa in BMX in scrolling orizzontale. Guadagnerete punti a seconda delle performance ottenute con i salti, ma cercate di non cadere o vi ritroverete fuori gioco. Per finire c'è la gara di surf in cui dovrete sfoderare le vostre doti di equilibrio e di classe per riuscire a guadagnare più punti possibile in un tempo limitato. Se il punteggio sarà soddisfacente, il frutto delle vostre fatiche verrà immortalato.

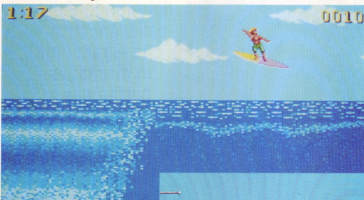


## GX4000

*Epyx World of Games si avvale di una grafica simpatica e molto colorata che accompagna alcuni gradevoli dettagli come la corsa in BMX e la gara di sci.*

*Quando iniziate a giocare, vi accorgete però subito che il gioco non ha molto da offrire. Tutte le gare sono incredibilmente facili da completare, a tal punto che anche chi ci gioca per la prima volta può raggiungerla di lì a poco la perfezione. Ricevuti gli onori di circostanza, il tutto diventerà di routine fino a far perdere l'interesse. L'opzione per i quattro giocatori aggiunge un po' di interesse, ma sarà sempre l'estrema facilità a segnare la fine di un gioco, a lungo andare, decisamente barbosio.*

*Anche se siete fan dei giochi sportivi rimarrete delusi dall'assenza di agonismo di questo game che brilla solo dal lato grafico.*  
J.R.



Un tuffo da suicidio



GRAFICA	84%
SONORO	69%
VALIDITA'	51%
GIOCABILITA'	63%

Globale	59%
---------	-----



# BYTESIZE

## AMSTRAD

### BENVENUTI NEI BYTESIZE!

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

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

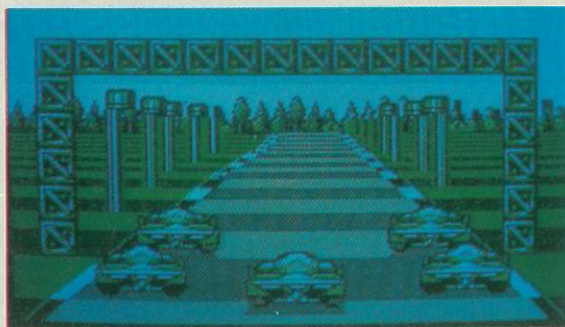
### OPERATION WOLF

#### HITSQUAD

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

**GLOBALE**

**85%**



### WEC LE MANS

#### HITSQUAD

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

**GLOBALE**

**88%**

### IN ARRIVO!

#### TITOLO

#### SOCIETA'

SCI  
PLOTING  
PANG  
BATTLE COMMAND  
TOKI  
NIGHT SHIFT  
SUPER MONACO GP  
GAUNTLET III  
SHADOW DANCER

OCEAN  
OCEAN  
OCEAN  
OCEAN  
OCEAN  
US GOLD  
US GOLD  
US GOLD  
US GOLD



### TURBO KART RACER

#### PLAYERS

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

**GLOBALE**

**22%**

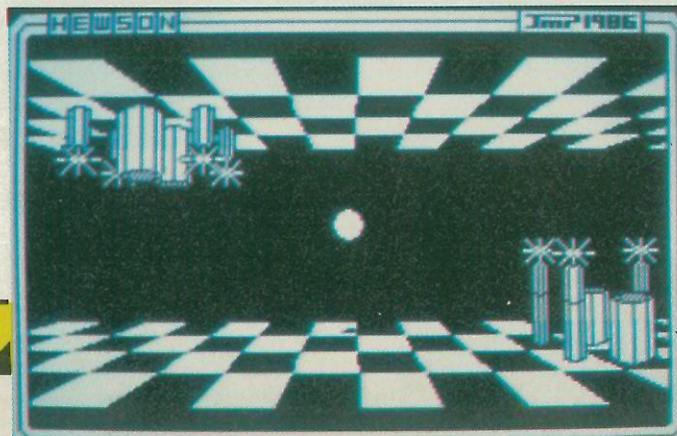
### IMPOSSIBALL

#### PLAYERS

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

**GLOBALE**

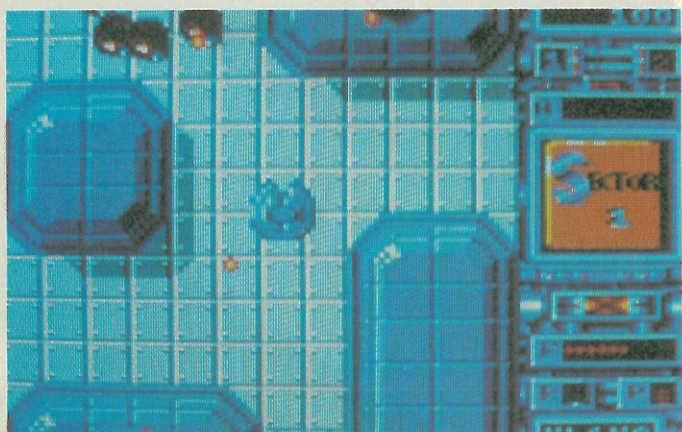
**80%**





## AMSTRAD

Ehi, ma cosa sta succedendo? Tranne *Star Control*, questo mese è completamente inflazionato dai budget! E tutti i giochi previsti per la console GX-4000 che diavolo di fine hanno fatto?



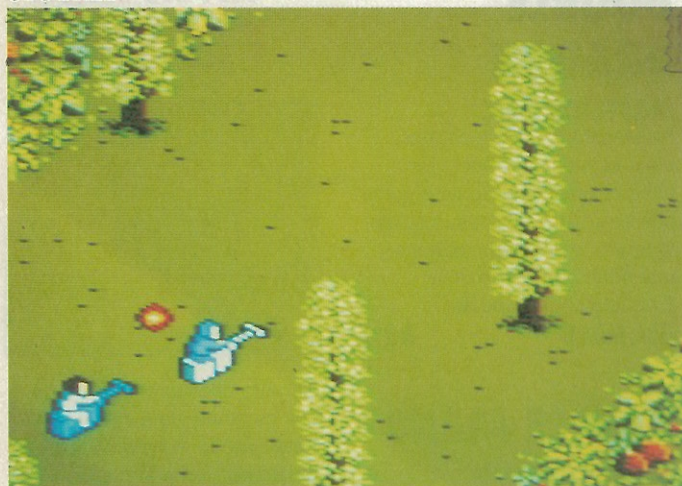
### XENON

#### MASTERTRONIC PLUS

La conversione per Amstrad del primo shoot 'em up dei Bitmap Bros. è finalmente arrivata sul mercato dei budget e siamo felici di annunciarvi che si tratta di un gran bel gioco pieno di azione e di blastamento. Forse c'è troppa poca varietà nei fondali, ma per il resto è tutto OK.

**GLOBALE**

**81%**



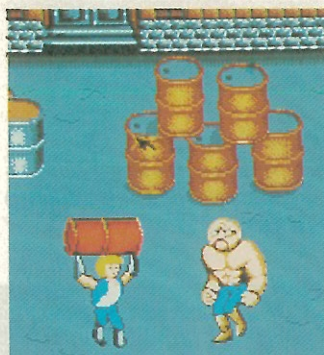
### RETURN OF THE JEDI

#### HIT SQUAD

L'originale coin-op dell'Atari non era certo il massimo del divertimento, ma tutto sommato questa conversione non è da scartare a priori. L'azione di gioco è abbastanza veloce, la grafica, seppur bloccettosa, è funzionale e le uniche note negative vengono dal sonoro, davvero riprovevole. Consigliato ai fans di Luke Skywalker & C.

**GLOBALE**

**79%**



### DOUBLE DRAGON

#### MASTERTRONIC

La conversione di *Double Dragon* per Amstrad non ebbe molto successo quando uscì qualche anno fa perché non aveva né la grafica, né il sonoro, né la giocabilità dell'originale da sala. Figuriamoci a rivederla adesso...

**GLOBALE**

**52%**



### STAR CONTROL

#### ACCOLADE

Due astronavi si scontrano nello spazio profondo per dar vita ad un combattimento del tutto simile a quello del vecchissimo coin-op *Space Wars*. *Star Control*, grazie anche all'aggiunta di una sezione strategica, non sarebbe niente male, se solo fosse stato meglio dosato il livello di difficoltà. Peccato, un'idea ottima per un gioco mediocre...

**GLOBALE**

**69%**

### SILKWORM

#### MASTERTRONIC

Una jeep e un elicottero decidono follemente di assalire un'immensa forza militare in questo shoot 'em up a scrolling orizzontale,



dall'area di gioco troppo ristretta e dall'azione molto lenta. Il modo due giocatori non è niente male, ma state pur certi che *Silk Worm* non è il miglior blastatutto per Amstrad.

**GLOBALE**

**69%**

## ...NEWS FLASH...

Presto nei negozi potrete trovare *Amazing Spiderman* della Empire: dovrebbe essere molto simile alle controparti per Amiga, ST e C64 uscite nel periodo natalizio. La domanda è una sola: sarà giocabile come le versioni a sedici bit o l'Uomo Ragno farà la misera fine di un insettino spacciato? Tenete d'occhio C+VG e aspettatevi una bella recensione...



Alla Ocean devono aver deciso di fare le cose in grande, visto che l'etichetta "economica", *Hit Squad*, non potrebbe andare meglio di così! Fra le prossime re-release in versione budget segnaliamo *Rambo 3*, *Real Ghostbusters* e *Driller*. Il prossimo mese arriveranno anche *Arkanoid 2 - Revenge of Doh*, *Spitting Image* (da non confondere con un vecchio gioco della Domark, *Split Personalities*) e *Gryzor*. Davvero niente male, ma se volete essere sicuri di non correre rischi aspettatevi le recensioni di Bytesize.



**Ci dispiace per gli Amstradofili, ma questo mese ci sono un sacco di Rerelease e poco altro. Gryzor e Spitting Image tanto per far due nomi, ma tenete conto che c'è anche Prince of Persia...**

## PRINCE OF PERSIA

### DOMARK

Questo fantastico platform game è stato un successone sui sedici-bit per merito della fantastica animazione del personaggio principale e la grandiosa mistura di puzzle e trappole. Mettiamola così: siamo stati stupefatti dalla versione Amstrad. L'animazione è strabiliante come sempre, l'azione è superba e c'è un sacco di roba che vi terrà bene occupati. Il miglior gioco per Amstrad di quest'anno?

### GLOBALE

**94%**

## SPITTING IMAGE

### HIT SQUAD

Se siete un fan del divertentissimo programma televisivo, questo gioco sarà una vera delusione. *Spitting Image* può essere considerato come uno dei peggiori giochi mai visti - un beat'em-up scarso & squallido che non piacerà a nessuno. Bah...

### GLOBALE

**31%**

## SKULL & CROSSBONES

### DOMARK

Abbiamo visto il gioco in tutti i suoi formati e tutti noi siamo rimasti particolarmente indifferenti. Ora è arrivata anche la versione Amstrad, e abbiamo constatato che è mediocrementemente mediocre pure lei. Basato sul coin-op omonimo; dovrete menare un paio di pirati e raccogliere un po' di tesoro. Il coin-op era pochissimo giocabile, e sotto questo aspetto la versione Amstrad è una copia esatta.

### GLOBALE

**57%**

## WINNING TEAM

### DOMARK

Una compilation, ecco cosa. Con *Klax*, *APB*, *Escape from the Planet of the Robot Monsters*, *Cyberball* e *Vindicators*. A questo prezzo è un bell'affare, visto che la maggior parte dei giochi (specialmente *Robot Monsters* e *Klax*) sono decisamente divertenti. Se ve ne mancano anche solo un paio, prendetela in seria considerazione.

### GLOBALE

**85%**

## TV SHOWTIME

### DOMARK

Se trovate che cose come *Bullseye*, *The Krypton Factor*, *Bob's Full House*, *Every Second Counts* e *Blockbuster* (tipici telequiz inglesi) siano divertenti, c'è una sola possibilità: siete inglesi e siete malati. Tutti giochi ispirati a omonime serie televisive - vi divertiranno solo se vi piacciono i quiz. Gli altri farebbero bene a passarci sopra con un trattore. Molto lentamente.

### GLOBALE

**69%**

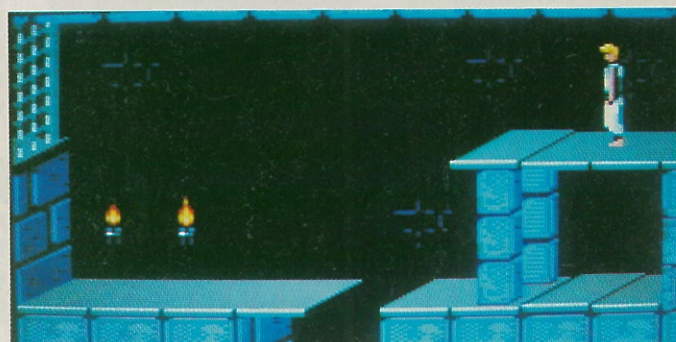
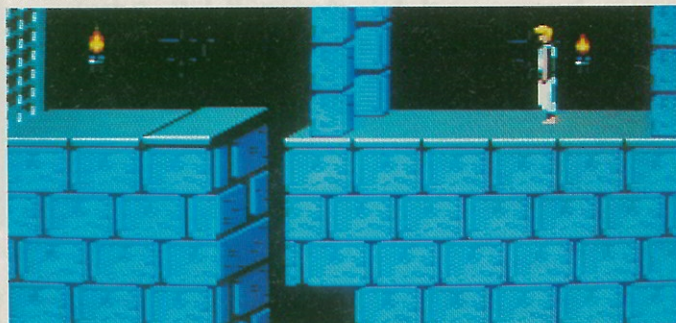
## TOYOTA GT RALLY

### GREMLIN

La versione sedici-bit di questo gioco di rally è stata accolta più che bene quando uscì più o meno sotto Natale, e la Gremlin ha finalmente preparato la versione Amstrad. Benché sia abbastanza simile alla versione originale, convince decisamente poco il movimento del paesaggio tutto bello scattoso e monocromatico. Se vi piace correre, avete una sola possibilità: rubate *Wec Le Mans* e fatevi inseguire dal negoziante.

### GLOBALE

**48%**



## NEWS FLASH

...Altre delizie della Hit Squad in giro in questo periodo sono *Licence to Kill*, *Dragon Ninja* e *SDI*. I primi due sono discretamente divertenti, il terzo fa un po' pena...

... L'Amstrad GX4000 non ha venduto propriamente tonnellate di pezzi (Affermazione dell'Anno) e il flusso di nuovi giochi sta improvvisamente sparendo. L'eccellente *Pang* della Ocean uscirà tra breve, poi non si sa più niente... Ah, a proposito, se ne volete comprarne uno in Inghilterra lo vendono a trenta sterline (poco più di settantamila lire)!



# ESWA

**BY US GOLD**

Cyber City è nelle mani di un gruppo di terroristi che hanno gettato la città nel terrore! Criminali e assassini, saccheggiano, depredano, causano distruzione e caos. Di sicuro, ti aspetti che la polizia faccia qualcosa per fermare questi spaventosi avvenimenti, ma l'enorme massa di criminali ha ormai preso il sopravvento. Fortunatamente la squadra di esperti poliziotti Eswat è disposta a ripulire la città usando le loro armature da robot e mega armi mortali. Già ti vedo correre disperatamente da una parte all'altra della città cercando di acchiappare i vari fuorilegge e utilizzando tecniche Eswat (Enhanced Special Weapons and Tactics), armi e tattiche speciali. Per entrare a far parte di questo team dovrai prima catturare tre boss del crimine e ciò ti permetterà di arruolarti con gli Eswat e cominciare il lavoro vero e proprio. Il gioco è composto da 15 livelli con scrolling in otto direzioni e il tuo compito è notevolmente semplice...! Nella tua

prestigiosa divisa, devi farti strada attraverso le vie cittadine distruggendo chiunque ti si pari davanti e collezionando punti extra durante il percorso. Se per caso rimani a corto di proiettili non preoccuparti, come guardiano della legge sei un mostro in fatto di karate! Durante il tuo viaggio cittadino è più che probabile l'incontro con altri boss.

Questi malfattori richiedono molto più di un paio di proiettili per essere distrutti e round dopo round riuscirai a liberarti dalle loro spire mortali. Ma stai molto attento: la maggior parte di questi bravi ragazzi conosce trucchi speciali e li tiene in serbo per te. Gli ostaggi non devono essere feriti, mentre altri delinquenti si sono muniti di terrificanti armi corazzate!



▲ Come poliziotto Eswat stai per entrare in azione

