

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

**L. 5.000** (Frs. 7.5)

N.3 MARZO '91

# COMPUTER

 +video

# GIOCHI

## ESCLUSIVO! TEAM SUZUKI!!

## RECENSITI!

GAZZA 2 • CREATURES  
HYPNOTIC LAND  
OBITUS • HARD DRIVIN'  
SHADOW DANCER



**MICKEY  
MOUSE**  
IL MIGLIOR  
GIOCO SU  
MEGADRIVE!



**MICKEY  
MOUSE**  
PRESTO  
ANCHE SU  
MASTER  
SYSTEM!!!



**INTERVISTA**  
ROGER  
SWINDELL  
US GOLD



 GRUPPO EDITORIALE  
**JACKSON**

## FAR OUT COMBATTIMENTI AL LASER!!!

# TEAM SEGA®



TI OFFRE

5 MOTIVI  
IN PIU' PER  
VIDEOGIOCARE

con  
Master System Plus



5



- 2 SAFARI HUNT
- 3 HANG ON
- 4 LABYRINT

INCLUSI NELLA  
CONSOLE

1



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

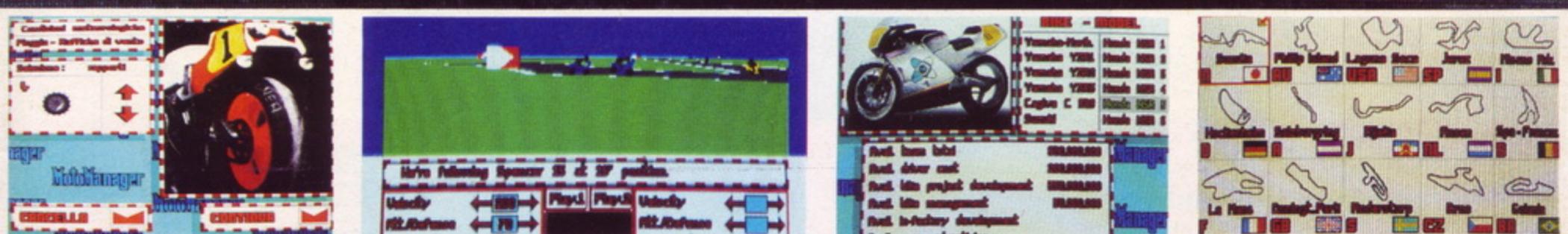
Rocketbag

# 500 c.c. MotoManager<sup>®</sup>

C64 (C/D) - AMIGA  
AMIGA SCREENS



SIMULMONDO<sup>®</sup>



**Formula 1**<sup>3D</sup>  
F1manager

**G.P. TENNIS**  
MANAGER

*The* **Basket manager**<sup>®</sup>  
**3-D Soccer**<sup>®</sup>

## PLAYMASTER

Altra ondata di trucchi, suggerimenti e POKE: tolti i veli a James Pond, Golden Axe, Super Mario III... e molto, molto di più!

## FAR OUT

Sguinzagliati Fabio e Maurizio in due sale giochi nostrane: si sono divertiti a colpi di laser! Giochi di ruolo alla ribalta!

# SOMMARI

## NEWS

Ecco emergere un'altra console portatile: la Gamate della Cheetah! Riuscirà a battere Game Boy o Lynx? Abbiamo dato la solita occhiatina al potenziale del nuovo Robocop III (ooh!) e ad alcune delle nuove realizzazioni per il Lynx nel 1991! Arrgh!

## ENTRA A FAR PARTE DEL TEAM SUZUKI!

Se sei fanatico di moto non ti perdere per alcun motivo Team Suzuki: proverai il brivido dei 290 all'ora! Corri a leggerli la recensione!

## NOVITA' LYNX E GAME BOY

Continua incessante l'arrivo di nuovi soft per le due console portatili più diffuse al momento qui in Italia!

## ARCADE ACTION

Torniamo da Video City con le recensioni di alcuni dei più stupefacenti coin-op! Quali sono? Sfogliate queste pagine e Maurizio ve lo spiegherà!

## PREVIEWS

Phew! Questo mese abbiamo dato una sbirciata a Dragon's Lair II, Time Warp, Pro Tennis Tour II della UbiSoft, Battle Storm della Titus e a due nuovi grandi della Graftgold, Fire and Ice e l'esplosivo Realms!

**DIRETTORE RESPONSABILE**  
Paolo Reina

**COORDINAMENTO REDAZIONALE**  
Angelo Cattaneo

**REDAZIONE**  
Massimiliano Anticoli, Fabio Rossi  
DTP Studio

**SEGRETERIA DI REDAZIONE**  
Elena Ferré

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**  
Cristina Turra

**HANNO COLLABORATO**  
Maurizio Miccoli, Antonella Langiu,  
Alessandro Raso (fotografo)  
e inoltre: Julian Rignall, Richard  
Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

**BRITISH CORRESPONDANT**  
Derek Dela Fuente

**PUBBLICITA'**  
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

**SEDE LEGALE**  
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano



**GRUPPO EDITORIALE  
JACKSON**

DIVISIONE PERIODICI

**GROUP PUBLISHER**  
Pierantonio Palermo

**COORDINAMENTO OPERATIVO**  
Sarah Platero

**PUBLISHER AREA CONSUMER**  
Filippo Canavese

**DIREZIONE, REDAZIONE,  
PUBBLICITA'**  
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel.: (02) 69481

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

**ABBONAMENTI E MAGAZZINO**  
via Amendola, 45  
20037 Paderno Dugnano (MI)  
Tel.: (02) 99042379 - 99042460  
Fax.: (02) 99042386  
Chiamate operatori: martedì, mercoledì,  
giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

**STAMPA**  
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

**DISTRIBUZIONE**  
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano  
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70  
Prezzo della rivista L. 5.000  
Arretrato L. 10.000  
Abbonam. (11 num.) L. 35.200 \*  
Estero L. 70.400 \*  
\* Sino al 31/03/91

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

**CSST** Consorzio  
Stampa  
Specializzata  
Tecnica

Testata aderente al  
C.S.S.T. non soggetta  
a certificazione ob-  
bligatoria, nonessen-  
do trascorsi 24 mesi  
dall'uscita del primo  
numero.

O



**COMPUTER**  
+video  
**GIOCHI**



**RECENSITI QUESTO MESE**  
**MARZO 1991 N. 3**

GAZZA II	23
HARD DRIVIN'	25
HYPNOTIC LAND	26
NAVY SEALS	33
M.U.S.H.A.	35
ESWAT	36
FINALE	36
DAMOCLES MISSION DISK	36
BADLANDS	37
CHUCK YAEGER'S AFT 2.0	37
GOLDEN AXE	38
PANG	39
ROBOCOP 2	39
EDD THE DUCK	40
MICKEY MOUSE	42
SHADOW DANCER	44
TEAM SUZUKI	46
EXTERMINATOR	54
CARVUP	56
OBITUS	58
CHIP'S CHALLENGE	65
ZARLOR MERCENARY	67
PAPERBOY	67
JUDGE DREDD	68
STUN RUNNER	69
JUPITER MASTERDRIVE	71
YES, PRIME MINISTER	72
OPERATION HANOI	72
JOCKY WILSON'S DARTS	73
RANARAMA	73
ELIMINATOR	73
LEMMINGS	74
WORLD OF GAMES	87
ULTIMATE RIDE	89
E-SWAT	90
CREATURES	96

**COS'ALTRO?**

REVIEW INDEX	6
NEWS	8
MAILBAG, LA POSTA	16
PLAYMASTER	27
UPDATE	38
LE CLASSIFICHE	49
FAR OUT	60
BOARD GAMES	62
BUDGET	72
INTERVIEW	77
ARCADE ACTION	80
KILLED GAMES	83
ARCADE HISCORES	86
PREVIEWS	92

**CRISTINA "MAC II" TURRA**

Grafica di C+VG, ingaggia serrati duelli col fotolitista di turno che "deve cosegnarmi il materiale per ieri..." Tra due righe da tagliare e tre foto da inclinare, c'è sempre la via che la porta a Sanremo, ma sì, "quella" dei fiori, del festival e del Casinò esamiliardario.



**AMBROGIO "PAGE-BUSTER" ISACCHI**

Costantemente a caccia di pubblicità, costringe fiumi di articoli a prendere la via del cestino per lasciar posto alla sua opera. In eterno conflitto con la redazione, evade non appena può, tra le nevi nazionali e vi resta spesso bloccato (in dolce compagnia?...dubbio redazionale!)



**ROBERT "AWOL" SWAN**

Dopo aver fatto un sacco di casino per carnevale, il nostro metal maniac, ne stà studiando qualcun'altra. Cosa passerà nella sua mente distorta e bacata? Aspettiamoci di tutto, ma un fatto è certo: quando capita in redazione il tutto sprofonda in una atmosfera totalmen-te anarchica...



# REVIEWS INDEX

## LE VALUTAZIONI

Nel recensire un gioco, diamo le valutazioni tenendo conto di cinque criteri differenti:

### GRAFICA:

Il gioco ha un bell'aspetto? Lo scrolling è fluido? Gli sprite sono fatti bene? L'animazione è realistica? Questo voto riguarda tutti gli aspetti visivi del gioco.

### SONORO:

I voti in questa voce si riferiscono al sonoro e alla musica che accompagnano il gioco. La valutazione dell'audio è bassa se la colonna musicale e/o gli effetti sono inappropriati o scadenti.

### VALIDITA':

Qui prendiamo in considerazione il prezzo del gioco, il grado di divertimento che offre e la qualità del prodotto. In altre parole, valutiamo se il gioco vale il costo.

### GIOCABILITA':

Quanto è divertente e coinvolgente il gioco proposto? Più alta è la valutazione, più è giocabile.

### GLOBALE:

E' il voto più importante di tutti. Questo è ciò che pensiamo del gioco nel complesso, prendendo in considerazione tutti gli altri giudizi.

## I VOTI

### 85+

Un C+VG HIT! Un gioco fuori dal comune che non dovrebbe mancare.

### 70-85

Un gioco molto buono che ha mancato una più alta valutazione a causa di piccoli difettucci. Vale comunque la pena di provarlo.

### 55-69

Da medio ad abbastanza buono. Può ancora piacere agli appassionati del genere.

### 40-55

Da medio-basso a basso. Generalmente una delusione.

### 15-39

Di solito un brutto gioco che non soddisfa neanche gli appassionati più irriducibili.

### 14-

Uh! Una schifezza da far vomitare anche il computer...

## I RECENSORI

### Paul Glancey

Scatola cranica di C+VG, a cui piacciono i giochi che richiedono l'uso di molta materia grigia.

### Richard Leadbetter

Una specie di pazzo appassionato di shoot' em up.

### Fabio Rossi

Il cybermercenario. Dategli un joystick e vi conquisterà il mondo!

### Matt Regan

Lo stratega di C+VG, che va sempre a ficcare il naso nei programmi di avventura o di simulazione.

### Robert Swan

Tipo un po' strano, Rob. Shoot' em up e platform game sono il suo massimo, ma i giochi che lo rendono veramente felice sono quelli di simulazione!

### Mad Max

L'ipercritico...

## RECENSIONI

### SPECTRUM

NAVY SEALS	33
EDD THE DUCK	40
YES, PRIME MINISTER	72
RANARAMA	73
ELIMINATOR	73
ROBOCOP 2	39
PANG	39
GAZZA II	23
STUN RUNNER	69
EXTERMINATOR	54

### AMSTRAD

YES, PRIME MINISTER	72
BADLANDS	37

### C64

YES, PRIME MINISTER	72
OPERATION HANOI	72
STUN RUNNER	69
EXTERMINATOR	54
CREATURES	96

### ST

TEAM SUZUKI	46
JUDGE DREDD	68
JUPITER MASTERDRIVE	71
E-SWAT	90
CHUCK YEAGER'S AFT 2.0	37
CARVUP	56
EXTERMINATOR	54
ULTIMATE RIDE	89

### AMIGA

LEMMINGS	74
CHIP'S CHALLENGE	65
EDD THE DUCK	40
JOCKY WILSON'S DARTS	73
GOLDEN AXE	38
FINALE	36
DAMOCLES MISSION DISK	36
CARVUP	56
STUN RUNNER	69
EXTERMINATOR	54
ULTIMATE RIDE	89
OBITUS	58
HYPNOTIC LAND	26

### SEGA

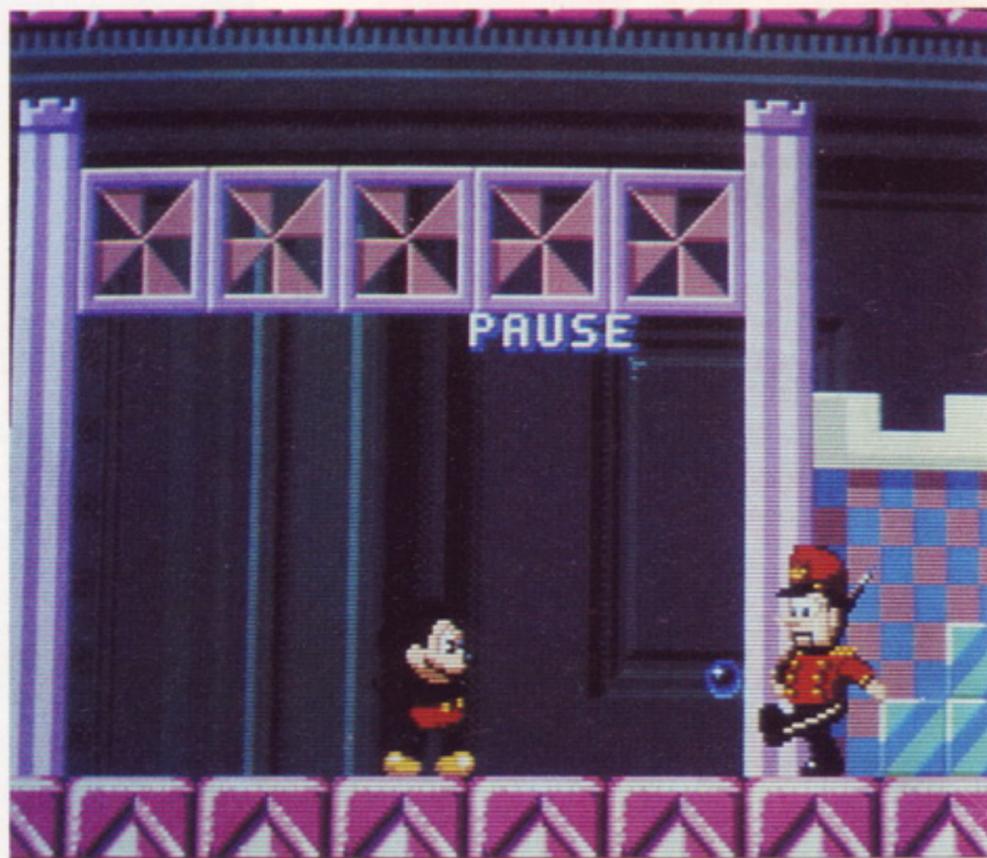
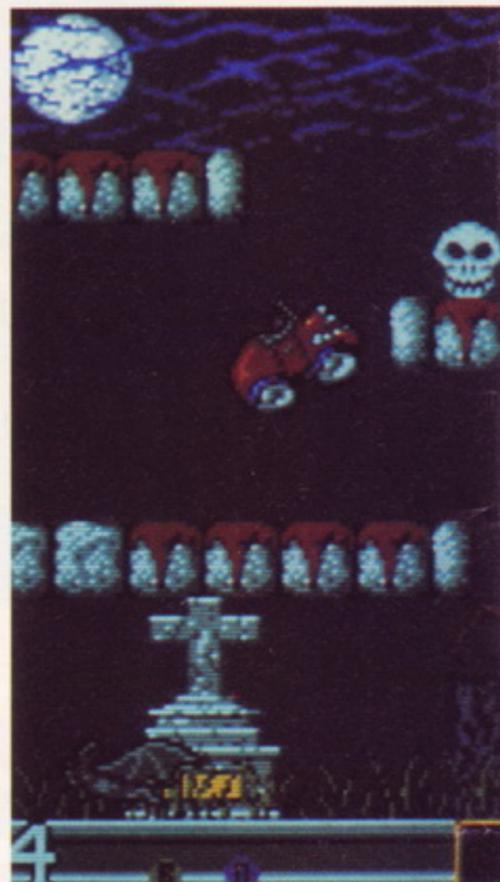
SHADOW DANCER	44
HARD DRIVIN'	25
MICKEY MOUSE	42

### GX4000

NAVY SEALS	33
GAZZA II	23
WORLD OF GAMES	87

### LYNX

ZARLOR MERCENARY	67
PAPERBOY	67



## RECENSIONI C+VG HIT!

### TEAM SUZUKI 46

Simulazione superlativa in 3D per le due ruote motorizzate proposte dalla Gremlin!

### LEMMINGS 74

Dalla Psygnosis, gioco divertente e pazzoide come il telefilm: merita una Hit!

### CARVUP 56

Salva la terra dei fumetti dalle forze del male: questo Hit della Core te lo permette!

### EXTERMINATOR 54

Questa volta, per blastare gli insetti devi usare le dita! Bella conversione della Audiogenic!

### MICKEY MOUSE 42

Il roditore più famoso del mondo irrompe su Sega Master System: successo assicurato!

# SOFTMAIL

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



## NOVITA'

## ARCADE

Chase HQ II (S.C.I.)  
Creatures (C64, Amiga)  
Dick Tracy  
Dragon breed  
Gazza II  
La storia infinita II (C64, Amiga)  
Line of fire  
Narc

## SIMULATORI & STRATEGICI

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

AdLib: tutti i prodotti musicali per IBM  
Back to the future III  
Canton (Amiga)  
Chaos strikes back (Amiga 1mb)  
F16 Falcon V3 (IBM)  
Harpoon (16 bit)  
Gauntlet III  
Predator II

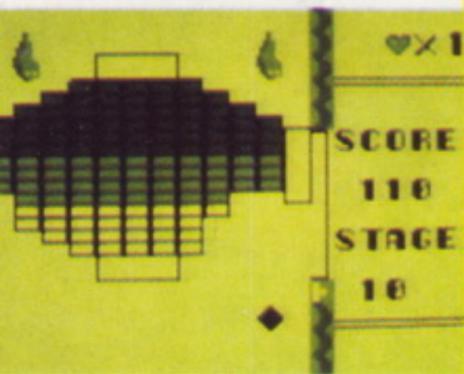
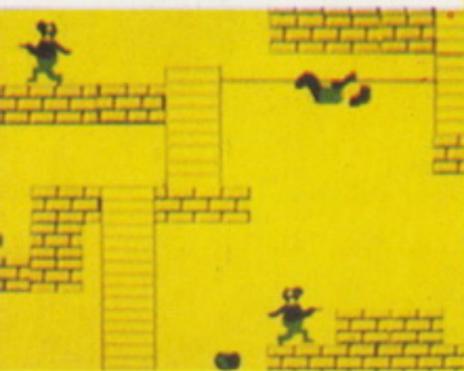
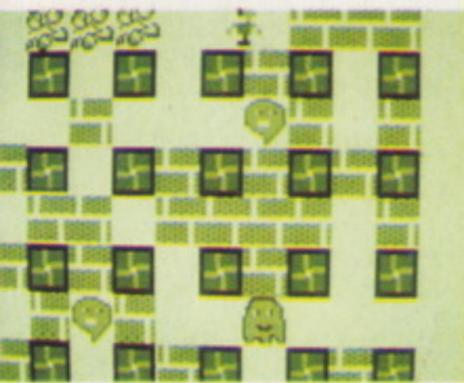
Over the net (16 bit)  
Pang  
Paperino impara l'alfabeto  
Robocop II  
Strider II  
Teenage mutant ninja turtles  
The amazing Spiderman  
Wrath of the demon

Rise of the dragon (IBM VGA)  
Savage Empire (IBM)  
Sorcerers gets... VM18 (IBM)  
Speedball II (16 bit)  
Team Suzuki  
Turrigan II  
Warm up  
4D Sports driving (IBM)

Per ulteriori informazioni, per effettuare  
ordini o per ricevere gratuitamente il nostro  
catalogo aggiornato a colori  
o scrivi a LAGO divisione SoftMail  
Via Napoleona 16 - 22100 Como



# NEWS



## L'HARDWARE

Il **Gamate** misura 168mm x 99mm x 33,5mm e pesa 300g con le sue quattro pile stilo (generosamente fornite nella confezione) installate. Come nel Gameboy, lo schermo da tre pollici del **Gamate** è in grado di produrre immagini in alta risoluzione e quattro tonalità di grigio. Sfortunatamente, lo schermo si offusca facilmente quando qualcosa vi scorre in senso orizzontale. Anche il Gameboy soffre di questo problema, ma per qualche ragione sul **Gamate** la "impastovisione" è più grave e di conseguenza parecchio più irritante.

La macchina possiede un altoparlante interno (dalla potenza infima di 10 milliwatt), ma nella confezione viene fornita una cuffietta interna per favorire le partite in intimità, da inserire nell'apposita presa stereo. Fra gli optional a disposizione ci sono un cavetto di collegamento (che sembra essere un accessorio di rigore sui portatili alla moda), un trasformatore e un caricabatterie per evitare di spendere miliardi in pile. Fra l'altro, il display monocromatico dovrebbe garantire alle batterie del **Gamate** una vita considerevolmente più lunga di quelle usate nel Lynx e dovrebbero reggere il confronto con le 25 ore del Gameboy.

## IL SOFTWARE

Attualmente il catalogo del **Gamate** comprende dodici giochi, tutti forniti su schede simili a quelle del PC Engine. Ogni gioco vanta un titolo altamente originale (*Mighty Tank*, *Mini Golf*, *Tennis* o *Galaxy Invaders*) e una spiegazione tanto assurda che può essere solo giustificata con l'incompetenza dei traduttori.

*Witty Apee* (la scheda fornita con la macchina) è una specie di platform game pieno di scale sui toni di *Lode Runner*, che mette il protagonista Apee ("il sagace") contro malefici giardinieri e pastori tedeschi ("Achtung! Kosa ztai facento a mie pekoren?") nel *Regno della Frutta*.

*Enchanted Bricks* è un gioco tipo *Breakout*, in cui (incredibile!) bisogna salvare la nonna di Cappuccetto Rosso facendo rimbalzare la sua sfera di cristallo contro i mattoni del muro del Lupo Cattivo! In termini di gioco, l'unica differenza sta nel fatto che i mattoni sono

## UN ALTRO PORTATILE?

Oggi come oggi ci sono un bel pò di console portatili in circolazione, ma ecco arrivare anche il Gamate. Pubblicato inizialmente in oriente poco dopo il Gameboy, in Italia viene importato da diversi indipendenti. Abbiamo dato un'occhiata a questa nuova meraviglia, per cercare di capire se è effettivamente migliore del portatile della Nintendo.

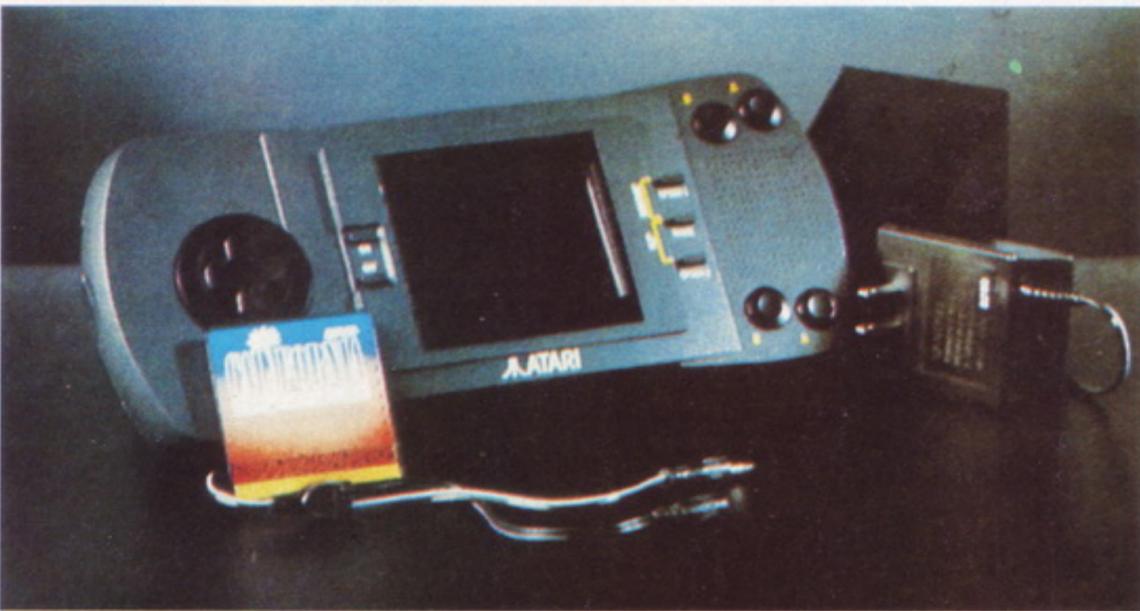


sparsi per lo schermo e di tanto in tanto malefici sprite appaiono per attaccare la racchetta del giocatore. Infine, abbiamo visto *Bomb Blaster*, un gioco di labirinto visto dall'alto in cui bisogna trovare la via d'uscita da una casa stregata distruggendone i muri e i fantasmi con delle bombe speciali. Mi spiace dire che tutti e tre i giochi erano parecchio squallidini, con una grafica pericolosamente simile a quella dei primi giochi per Spectrum e un sonoro capace di farvi cercare l'interruttore di esclusione in pochi secondi. Inoltre lo schermo sfocato li rende estremamente difficili e frustranti. Per esempio, cercare di seguire la pallina di *Enchanted Bricks* è sufficiente a farvi diventare miopi!

## IL VERDETTO

Il più grande difetto del **Gamate** sta nello schermo a cristalli liquidi di pessima qualità, che dà veramente fastidio agli occhi se guardato per troppo tempo. Fortunatamente, non c'è un solo gioco sufficientemente ben fatto da tenere interessati per più di una mezz'ora.

Anche se costa meno del Game Boy, il **Gamate** non è un acquisto geniale. Con il portatile della Nintendo che si sta assicurando tutte le licenze più importanti, è difficile immaginarsi un futuro per il **Gamate** a meno che alla Cheetah non si mettano a produrre dei giochi che, come *Tetris*, non richiedono alcuna pubblicità. Se stavate pensando di acquistarlo, non possiamo che consigliarvi di lasciar perdere, e semmai pensare a un altro portatile.



## UN CYBORG BUONO?!?

Dopo l'incredibile successo dell'originale e del suo seguito ultraviolento, alla Ocean stanno pensando a un altro gioco con Robocop! Stando al giornale dell'industria, il *Computer Trade Weekly*, *Robocop III* dovrebbe diventare uno dei progetti di punta della Ocean per l'autunno del '91. La lavorazione del terzo film è appena cominciata e si dice che, a differenza degli altri due, il terzo film sarà rivolto ai bambini e conterrà decisamente meno violenza. Come ne risentirà l'immagine dello sbirro cromato, ci stiamo chiedendo? L'unico modo per saperlo è di aspettare pazientemente, quindi continuate a prendere le vostre dosi regolari di C+VG per saperne di più.

## UN SACCO DI NOVITA' PER LYNX

Al **Lynx** sta capitando di tutto. Dopo il calo nel prezzo, stanno per uscire un pò di titoli nuovi e corre voce che ce ne siano altri in preparazione. Non ci sono ancora date precise, ma la lista dei titoli per il 1991 comprende (tiriamo un bel respiro...): *3D Barrage*, *720 Degrees*, *APB*, *Basketbrawl*, *Blockout*, *Chequered Flag*, *Gridrunner*, *Casino*, *NFL Superbowl*, *Ninja Gaiden*, *Pac Land*, *Pinball Shuffle*, *Rampage*, *RoboSquash*, *Rygar*, *Scrapyard Dog*, *Shanghai*, *STUN Runner*, *Turbo Sub*, *Tournament Cyberball 2071*, *Vindicators*, *Warbirds*, *World Cup Soccer* e *Xybots*! Ufff! Noi li recensiremo non appena ci verranno spediti: restate con noi!

## ABBONAMENTI GRATIS!

Le possibilità sono due:

- 1) Potete aspettare con ansia l'uscita di **C+VG** ogni mese, appostandovi presso la vostra edicola preferita e lottando con le altre centinaia di migliaia di persone che vogliono accaparrarsene una copia, oppure...
- 2) Potete starvene tranquilli a casa vostra, aspettando in pantofole che il postino vi consegni gratuitamente la vostra copia mensile di **C+VG**.

Per tutti quelli che preferiscono la seconda possibilità, ricordiamo alcuni modi di vincere un abbonamento annuale gratis:

- **LETTERA DEL MESE**: Dal mese prossimo l'autore della lettera più intelligente, interessante e spiritosa che riceveremo verrà indicato nella rubrica della posta e premiato con un abbonamento a **C+VG**.
- **SOLUZIONI COMPLETE**: Chi ci invierà la soluzione completa (e inedita!) meglio realizzata verrà pubblicato nella rubrica *Playmaster* e inserito automaticamente nella lista dei nostri abbonati.

L'indirizzo a cui spedire i vostri capolavori è sempre:  
**COMPUTER + VIDEOGIOCHI, V. POLA 9, 20124 MILANO**

## ECCO I VERI "GIOCHI CALDI"!

Guardate la vostra collezione di programmi. Vi piacerebbe averne di più, vero? Allora provate a pensare di avere un intero magazzino, un immenso capannone pieno zeppo delle ultime novità in campo ludico: giochi di tutti i tipi e in tutti i formati. Un sogno...

Basta sognare: adesso pensate al magazzino di cui sopra in fiamme. Le lingue di fuoco avvolgono le confezioni... il capannone è pieno di fumo nero... il caldo è insopportabile... in un angolo centinaia di dischi e cassette si sciolgono per la vicinanza delle fiamme colando in una pozza scura... Aaargh!

Purtroppo, questa tragedia è successa davvero, alla *Leader di Casciago (VA)*. Il magazzino del più grande importatore di software d'Italia si è incendiato lo scorso gennaio, con qualche danno per il contenuto. Il fatto non ha, per fortuna, influito sull'attività della società che è riuscita a mantenere normalmente i propri impegni. Se il vostro prossimo programma avrà uno strano odore "di affumicato", non stupitevi...

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

**SOFTEL**

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

# WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

CBM 64, Spectrum, Amstrad CPC  
L.19.000 cassetta, L.25.000 disk  
Amiga, Atari ST L.29.000  
IBM PC L.39.000



Con World Championship Boxing Manager, puoi utilizzare fino a 5 pugili. Devi usare tutta la tua capacità manageriale contro l'intelligenza artificiale del computer, il quale controlla 17 manager che a loro volta hanno sotto controllo 100 pugili.

Attenzione: le aspirazioni dei tuoi pugili sono molto alte, dovrai utilizzare le tue capacità di negoziatore per procurare incontri con pugili classificati, e quindi incrementare la classifica mondiale dei tuoi combattenti e metterli sulla strada per diventare campioni del mondo.

Pericoloso, nuovo e ben presentato. Mandane una copia a Tyson: imparerà 2 o 3 cosette!!!

*Your Commodore. Valutazione 90%*

Ci sono molte cose che potrei dire al riguardo. Potrei spiegare tutti i misteri del gioco. Ma scoprire tutte le piccole complessità in esso fa parte del divertimento. Un prodotto incredibile!!!

*Commodore user Amiga. Valutazione 90%*

Non c'è molto altro da dire, se non che questo è uno dei migliori giochi di strategia. Se finora hai pensato che i giochi di sport manageriale non fanno per te, ripensaci!!!

*Ace. Valutazione 955*

Non vi sono mosse irreali. Niente risposte stupide o attacchi impossibili. Tutto è ben costruito e mostrato.

*Your Sinclair. Valutazione 91%*

W.C.B.M. ti porta attraverso colpi bassi, alti, occhi pesti... Se ti piacciono i giochi manageriali te ne innamorerai.

*Your Amiga. Valutazione 91%*



## LA CONSOLE PIRATA!

Ragazzi, questo è un vero scoop cyberpunk! Sembra che, stufi di Gameboy, Game Gear, Lynx, Turbo Express e tutte le altre console portatili, alcuni cyberpunk giapponesi abbiano realizzato, tenetevi forte, il **Nintendo portatile!** Come potete vedere dalla foto, è un tantino ingombrante e richiede ancora i comandi standard, quindi non conviene portarselo in treno. Oltretutto, questa apparecchiatura è completamente illegale, quindi non la potreste neanche comprare in negozio! Chiamato in codice **Express** e realizzato da alcuni tecnopirati giapponesi con le interiora di un normale NES, può far girare tutti i normali giochi Nintendo! Beh, ma del resto c'è sempre il Gameboy che è legalissimo, anche se meno punk)...

## L'INCREDIBILE JOYSTICK SENZA NODI

I cavi dei vostri joystick continuano a intrecciarsi? Beh, noi di C+VG non abbiamo più simili problemi, perchè un simpatico importatore inglese è stato tanto gentile da spedirci il **Freedom 16**, un comando a infrarossi senza cavi! I joystick senza filo non sono una novità, quindi siamo andati a vedere se questo modello mostrava qualche innovazione.

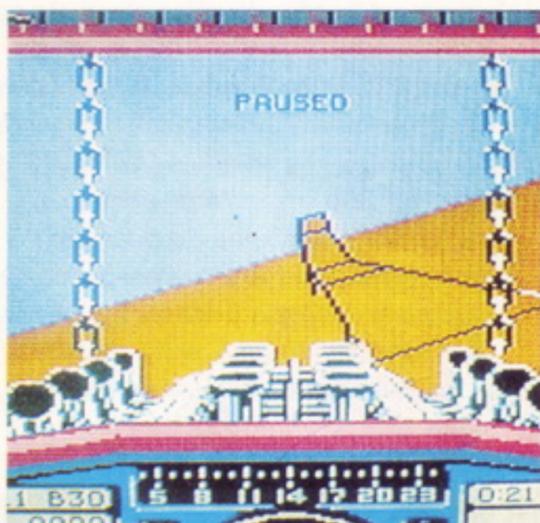
Il comando in sè risponde abbastanza bene, e funziona senza problemi: il grosso guaio è l'idea degli infrarossi, che sta alla base di tutto. A meno che non stiate giocando in un ambiente ristretto (non come la sala dei computer di C+VG) è facile spezzare il

## L'INVASIONE DELLE CARTUCCE COMMODORE!

Per tutti quelli che stanno sbavando all'idea di nuove cartucce per il C64 e il GS, questa notizia sarà piuttosto interessante.

Stanno per arrivare due nuovi titoli: sono entrambi delle compilation di vecchi programmi riconfezionati dalla The Disk Company, e costeranno circa 60 mila lire.

Nella prima cartuccia, intitolata *Fun Play*, ci sono tre vecchi giochi economici della Code Masters, ovvero *Pro Tennis* (un tennis carino), *Pro Skateboard* (un gioco di skate carino) e *Fast Food* (semplice gioco di



raggio infrarosso, rendendo improvvisamente "morto" il joystick, magari nel bel mezzo di una battaglia all'ultimo sangue! Un altro problema è la necessità di quattro batterie stilo: che se finiscono a metà partita vi mettono nei guai! Dopotutto, i nodi sui cavi sono tanto artistici...

labirinto).

Tutti e tre sono simpatici da giocare, ma sospettiamo che la maggior parte degli utenti C64 preferiranno spendere le 15 mila lire della versione su nastro!

L'altra cartuccia della The Disk Company è molto più interessante, visto che contiene tre fra i migliori giochi per C64 della Microprose: *Rick Dangerous* (esaltantissimo gioco di piattaforma), *Microprose Soccer* (eccellente gioco calcistico) e *Stunt Car Racer* (il miglior gioco di guida a poligoni!), sempre allo stesso prezzo!



## SI CAMBIA!!!

**C+VG** è già la più bella rivista di videogiochi del mondo, ma noi siamo dei tali perfezionisti che neanche questo ci bastava! Dal mese prossimo **C+VG** cambierà completamente faccia, grazie anche all'apporto di un nuovo grafico nella redazione inglese.

Il nuovo acquisto è niente meno che *Jon Billington*, un nome che i più esperti probabilmente avranno già associato a immagini di perfezione editoriale assoluta. Di conseguenza, dal prossimo numero **C+VG** diventerà ancora più bello, informativo e strastupendo... e non aumenterà nemmeno di prezzo! Non siamo dei gran simpatici?

## LA GREMLIN SI LANCIÀ

Alla Gremlin si sono lanciati pubblicando la 16-bit *Hit Machine*, una compilation per ST e Amiga che consiste di *Super Cars*, *Skidz*, lo strameraviglioso *Switchblade* e *Axel's Magic Hammer*. Se l'idea di mettere le zampe su questi titoli vi ispira, mettete mano al portafoglio e recatevi al più vicino softwarivendolo.



# NEWS

## I NUOVI GIOCHI DI D&D

La vasta serie di giochi basati su Advanced Dungeons & Dragons, il più famoso gioco di ruolo fantasy non computerizzato, ha riscosso un enorme successo in tutto il mondo. Ora la US Gold si prepara a lanciare un paio di nuovi titoli che andranno ad affiancarsi a successi quali Champions of Krynn, Dragonstrike o War of the Lance. Il primo titolo, che dovrebbe essere nei negozi a partire dal prossimo mese, è Death Knights of Krynn: si tratta del seguito di Champions of Krynn. In questa avventura i nostri eroi si trovano a incrociare la spada con niente meno che i Cavalieri della Morte di Lord Soth, un non-morto capace di uccidere gli esseri umani con la sua sola vicinanza! Il secondo gioco, riservato per ora ai possessori di Amiga e PC, si intitola invece Eye of the Beholder e rappresenta una grandissima innovazione nel mondo dei giochi di ruolo su computer. La novità sta nel fatto che tutto il gioco è presentato in soggettiva e che basta il mouse per controllare anche le situazioni più complesse grazie a un sistema di icone. Se pensavate che Dungeon Master fosse il massimo, Eye of the Beholder non vi farà dormire per intere settimane!



## E' NATA LA SCUOLA DEL VIDEOGIOCO

La Lindasoft di Monza (MI) ha recentemente pubblicato Hypnotic Land, un gioco per Amiga realizzato con il kit AMOS. L'impiego di questo programma di pubblica diffusione permette agli acquirenti di Hypnotic Land di modificare personalmente il gioco mediante l'AMOS, seguendo le chiare istruzioni al riguardo presenti sul manuale di Hypnotic Land. Addirittura, è disponibile una linea diretta telefonica con gli autori del gioco per chiarire e risolvere ogni problema di riprogrammazione: magari non si tratterà proprio di una vera e propria scuola, ma è sicuramente un buon modo per imparare a realizzare il proprio gioco. Hypnotic Land viene recensito su questo stesso numero di C+VG.

## NUOVI GIOCHI TSR DALLA SSI

Abbiamo parlato altrove degli sviluppi futuri della linea "Advanced Dungeons & Dragons" della SSI, ma poco prima di chiudere il numero abbiamo ricevuto un interessante comunicato stampa.

Sembra che siano in preparazione anche Shadow Sorcerer e Interceptor: il primo è una versione "tranquilla" di AD&D, che pone l'accento sull'aspetto tattico e diplomatico del gioco; il secondo è il primo titolo della nuova serie "Renegade Legion", tratta dagli omonimi board game spaziali della TSR in cui i protagonisti sono astronavi da combattimento del 69esimo secolo! Entrambi i titoli dovrebbero uscire più o meno quando leggerete queste righe, in formato PC, Amiga e ST.



## LA VIRGIN COME LA FENICE

Tanti anni fa, quando le versioni più importanti dei giochi erano quelle per Spectrum e VIC 20, la Virgin Games era una delle più dinamiche società sul mercato, e pubblicava settimanalmente grandi successi come Sorcery o Falcon Patrol. Dall'unione con la Mastertronic (la prima produttrice di giochi economici) nacque poi la Virgin Mastertronic, ma ora le due compagnie si sono nuovamente divise e la rinata Virgin Games ha in cantiere diverse belle cose. Spirit of Excalibur è un gioco che "inizia dove il film Excalibur finiva"; gli autori sono gli stessi di War in Middle Earth, e il risultato dovrebbe essere molto interessante. Di Spot si sa pochissimo: anzi, tutto quel che è stato comunicato è che si tratta "probabilmente del gioco più coinvolgente dopo Tetris". Qui in redazione siamo un po' scettici, ma non si



sa mai... Di Viz invece è facile immaginare tutto. Chi ama cose un pochino più raffinate potrà invece rivolgersi a Ultimate Scrabble, uno "Scarabeo" dotato persino di un dizionario di 96000 parole con tanto di definizioni (purtroppo solo in inglese), o a Snooker, l'ennesima versione del bigliardo: questa volta in grafica poligonale piena. Se il vostro sogno è sempre stato quello di volare nello spazio, Space Shuttle dovrebbe fare al caso vostro: lo scopo è quello di completare



una missione sulla "pirotecnica" navetta spaziale della NASA. Tutti i titoli sinora nominati verranno pubblicati per Amiga, PC e ST tranne Spot, che uscirà anche in versione C64. Infine, la notizia che ha infiammato i nostalgici qui in redazione è stata quella della ripubblicazione di Zork 1, Planetfall, Leather Goddess of Phobos, Hitchhiker's Guide to the Galaxy e Wishbringer, le stupende avventure testuali della Infocom. L'ultimo titolo in particolare è considerato unanimemente come il più bell'adventure game di tutti i tempi. Queste decinaia e decinaia di titoli verranno naturalmente recensiti su C+VG non appena riusciremo a mettere le mani sui programmi finiti.

## DUE IDEE DA IDEA

In uscita da S.C. col marchio Idea, due giochi per Amiga: Sword & Galleons e Dragon Fighter. Il primo è ambientato in un'isola del mare dei Coralli Rossi, sottomessa dall'avventuriero Varisco e dai suoi pirati senza scrupoli. Dovrete trovare tesori nascosti, affondare navi pirata e trovare il passeggero con la sfera verde dalle magiche virtù che vi permetterà di scacciare il tiranno e

restituire ai villaggi la pace. Dragon Fighter, a giudicare dalle schermate che vi presentiamo, promette veramente bene. A cavallo del tuo drago dovrai cimentarti in accaniti duelli contro gli esseri più strani attraverso 100 livelli di azione furiosa, altrettante caverne, 5 regioni, 25 villaggi tutti densamente abitati. A tua disposizione ben 33 tipi di armi tradizionali e magiche. Ci proponiamo di recensirli entrambi al più presto su C+VG.

## IN VENDITA IL CAMPIONE DEL MONDO!

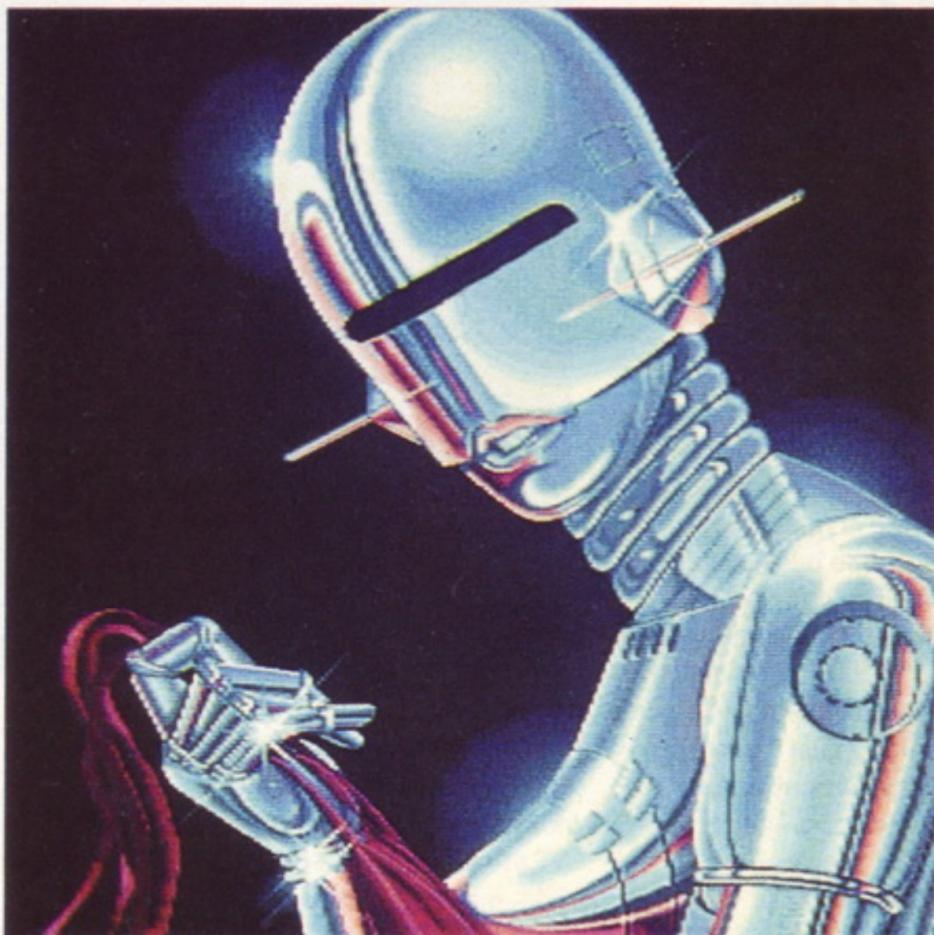
La francese Infogrames pubblicherà entro breve Chess Simulator, un programma di scacchi dal titolo poco originale ma senza dubbio molto particolare. Questo programma, disponibile solo per PC, ST e Amiga ha infatti vinto il Campionato Inglese di Scacchi Computerizzati del 1989 e contiene uno spropositazione di opzioni, compresa quella di studiare sino a 2150 possibili sviluppi prima di giocare ogni mossa. Se non avete progetti per le prossime 275.000 serate, ora sapete come impegnarle.



# NEWS

## LA FIERA DEL COMPUTER

Dal 9 al 13 maggio 1991 si svolgerà nel quartiere fieristico di Milano la mostra-mercato Abacus, rivolta a tutte le persone interessate ai computer per uso personale. Fra gli aspetti più interessanti dell'edizione di quest'anno ci sono un'esposizione di sistemi tecnologicamente avanzati per l'automazione domestica e visite guidate per le scuole. Inoltre, a partire da marzo prenderà il via su Nuova Antenna 3 una trasmissione (intitolata, ovviamente, "Abacus") in cui verranno trattati i più vari aspetti dell'informatica di consumo. Le ultime puntate dovrebbero essere particolarmente interessanti, perché tratteranno del nostro argomento preferito: i videogiochi!



## NOTIZIE DALLA US GOLD

La US Gold, una delle più prolifiche case di software ludico del mondo, ci ha inondato di comunicati stampa. Sintetizzando al massimo:

- La USG distribuisce il software della francese Loricel, e la Loricel ha aperto una nuova sezione chiamata Futura. I titoli prodotti con questa etichetta dovrebbero essere esclusivamente complesse simulazioni, e infatti i primi due titoli sono A.D.S., un simulatore di corazzata e... Panza Kick Boxing! Questo gioco dal nome buffo è solo una variante sul vecchio tema della boxe thailandese, e sarà interessante vedere dove starà la "complessa simulazione".
- La The Assembly Line (quella di Interphase e Pipemania) pubblicherà tra poco Cybercon III, un gioco che usa un nuovo sistema di visualizzazione tridimensionale in cui il protagonista deve riuscire a spegnere il solito computer impazzito.
- Più o meno nello stesso periodo dovrebbe uscire anche la conversione di Shadow Dancer, lo squallido ma tecnicamente ineccepibile gioco in cui il ninja protagonista si porta dietro un... cane ninja! O tempora, o mores!
- Cos'è una Capra? Sbagliato: non è un animale con le corna ma l'isola tridimensionale in cui vivono i protagonisti del nuovo Gauntlet 3 - The Final Quest. Il nuovo gioco non assomiglia neanche lontanamente ai vecchi Gauntlet, e si preannuncia oltraggiosamente bello. Vi diremo qualcosa di più al più presto.

## GIOCHI DI RUOLO

Vi piace Dungeons & Dragons e giocare in generale? Allora mettete da parte il computer per un po' e telefonate (dalle 14 alle 18) a Luigi Iorno allo 02/406910. Luigi vi racconterà tutto delle partite collettive organizzate dalla ludoteca Orefelici di Milano, presso la quale si svolgono spesso presentazioni di giochi nuovi durante piacevoli feste alle quali partecipano numerosi appassionati.

## MERAVIGLIE GRAFICHE

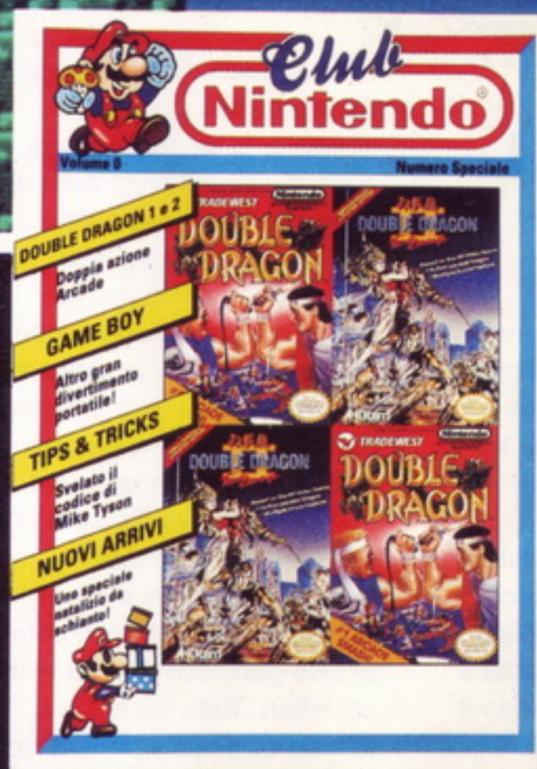
La IHT Editoriale ha cominciato a distribuire nelle librerie il suo "Computerarte, Computergrafica e Animazioni vol.1" una rivista a cui è allegata una videocassetta VHS con sonoro in stereo dalla durata di 55 minuti.

La cosa interessante è che tutte le animazioni sulla videocassetta sono state realizzate con computer della serie Amiga, che in questa occasione mostrano al meglio le proprie capacità. Fra frattali, sigle televisive, digitalizzazioni e brevi filmati autoconclusivi, questa cassetta è imperdibile per ogni amante della grafica, dei computer e del magico mondo delle animazioni. "Computerarte, Computergrafica e Animazioni vol.1" costa 39000 lire e, se non lo trovate in libreria, si può ordinare direttamente alla IHT Editoriale scrivendo alla sua sede di V. Montenapoleone 9, 20121 Milano o telefonando allo 02/794181.

# NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!



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



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

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

DATA DI NASCITA \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_ N. \_\_\_\_\_

LOCALITÀ \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ PROV. \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

FIRMA \_\_\_\_\_  
(di un genitore per i minorenni)

C+VG



**Finalmente in questo terzo numero di C+VG c'è sufficiente materiale per dare il via ad un Mail Bag quasi interamente italiano. Continuate a scrivere seguendo le istruzioni del box in fondo alla rubrica.**

## LA PRIMA LETTERA DEL MESE!

Spettabile Redazione, Sono una ragazza di 19 anni, mi chiamo Barbara Piras e il mio nome è apparso spesso su Guida Videogiochi, poiché ho stabilito record a "Pang" e "Thunder Cross". Ciò vi dimostra il mio legame affettivo alla mitica Guida Videogiochi che mi ha seguito, grazie agli esponenti dello IASP, Miccoli e Dossena, passo passo verso il perfezionamento della mia "arte". Tutto ciò premesso è facile immaginare il mio disappunto e la mia delusione quando, recatami dal mio solito giornalaio per acquistare il mio mensile Guida Videogiochi mi sono sentito rispondere che non sarebbe più uscito (perché così all'improvviso, senza nessun preavviso???) e al suo posto mi sono vista propinare, con sgomento, il palliativo Computer

+ Videogiochi. Onestamente, l'ho acquistato piuttosto riluttante, forse per curiosità, e in effetti non ho avuto nulla da eccepire sulla "qualità della prestigiosa rivista inglese" (anche nel prezzo), ma la stessa non corrisponde certo alle mie esigenze; io, come tanti altri estimatori e frequentatori dei videogiochi amavo, nella mia rivista, le recensioni dei coin-op scritte da Dossena, il Club di Miccoli, le pagine dedicate alla posta e alla classifica dei record che poteva essere gestita direttamente da noi lettori. Tutto ciò era uno stimolo continuo a dare sempre il meglio, a confrontarci e migliorarci. Ora come è possibile confrontarci, migliorarci con dei videogiochi che in Italia non esistono ancora? Come possiamo confrontare le nostre esperienze con ragazzi inglesi? E come possiamo farci apprezzare dai giudici inglesi che sicuramente non avranno l'opportunità di venire in Italia

presso la sala giochi "Jolly Blue" di Pavia per assistere alle mie prodezze?

Il mio Videogiochi ci dava la possibilità di appartenere a un club e di partecipare grazie ad esso a interessanti tornei. Questo club avrebbe dovuto essere il mio trampolino di lancio, ma come potrà esserlo ora se non esistono più possibilità di contatti? Io sicuramente sono avvantaggiata rispetto ad altri ragazzi che sono entrati da poco nel mondo dei videogiochi, ma che ne sarà di coloro che meritano di essere conosciuti, apprezzati per la loro abilità se non hanno più un punto di riferimento? Avevo grandi progetti: pensavo di poter finalmente partecipare a gare e tornei di importanza nazionale per confrontarmi con dei "grandi", ma come sarà possibile?

Per tornare alla rivista Computer + Videogiochi, ribadisco il concetto di non capire l'utilità di tale rivista inglese che, tradotta in italiano, rimane comunque adatta a un pubblico straniero e non risponde alle esigenze di noi videogiocatori italiani. Certa di una vostra cortese e chiarificatrice risposta, colgo l'occasione per porgervi cordiali saluti.

**Barbara Piras, in arte EUR**

D'accordo, Barbara, diccelo

pure: quanto ti ha pagato Maurizio Miccoli per scrivere questa lettera?

Scherzi a parte, ho pensato che tanta passione per i videogiochi andasse premiata con il primo abbonamento gratis della storia di C+VG... anche perché la tua è stata la prima lettera arrivata alla nuova redazione (le altre pubblicate sinora venivano dagli archivi di Guida Videogiochi)! Come avrai visto, lo IASP e le recensioni di Maurizio sono puntualmente arrivate anche su C+VG, e insieme all'infaticabile IUR sto cercando di organizzare anche un primo torneo. Ci vorrà del tempo, ma se tutto andrà per il verso giusto avrai di che rimanere soddisfatta...

Devo dire che i tuoi dubbi nei confronti di C+VG mi lasciano perplesso: la rivista inglese è stata italianizzata con l'inserimento di diverse rubriche e l'esclusione di altre, e come abbiamo più volte avuto modo di spiegare cercheremo di adattarla sempre più alle necessità dei lettori. Oltretutto, Guida Videogiochi era anch'essa una traduzione parziale... di una rivista francese!

Comunque, comincia a spedire i tuoi nuovi punteggi: ti assicuro che anche in Inghilterra sono interessati alle prestazioni degli atleti italiani, e non è detto che prima o poi non si organizzi un torneo internazionale anche per i giochi da bar.

## PRESTAZIONI A CONFRONTO

Vi scrivo per alcune cose: Come prestazioni è migliore il Megadrive Sega, il Supergrafx della NEC o il Super Famicom Nintendo?

Queste console sono più potenti (come grafica, animazione e prestazioni) dell'Amiga? Quanti sprite può visualizzare simultaneamente l'Amiga? La risoluzione del Super Famicom è superiore di quella dell'Amiga?

Quando sarà disponibile la console Amiga?

La versione 2.0 del sistema Amiga Dos sarà disponibile anche sull'Amiga 500?

**Alberto Opresso**

Rispondere alle tue domande, caro Alberto, non è cosa facile. Tanto per cominciare, bisogna premettere che le specifiche tecniche delle console giapponesi non vengono mai comunicate ufficialmente, e che i dati pubblicati dalle riviste vengono generalmente dedotti da intraprendenti redattori che giocano ossessivamente con tutto il software disponibile sino a che non pensano di avere stabilito il numero massimo di colori possibile, il tipo di chip audio e altre cose simili. Ad esempio, pensa che ancora adesso non si sa per certo se il Super Famicom sia un 8 o un

16-bit!

Ad ogni modo, la nuova console della Nintendo è senza dubbio la più potente fra quelle da te citate, ma è disponibile solo tramite importatori paralleli e quindi procurarsela non è facilissimo. Il Megadrive è una bellissima macchina, anche se la versione importata in Italia usa il software "censurato" di provenienza americana; le sue prestazioni sono leggermente superiori rispetto a quelle del PC Engine (o Supergrafx), altra console non ancora importata ufficialmente nel nostro paese. Stabilire la superiorità o meno di tali console nei confronti dell'Amiga è impossibile, anche perché la macchina della Commodore è un computer progettato anche e soprattutto per applicazioni non ludiche: adesso come adesso per giocare sono generalmente meglio le console, ma non è detto che dopodomani qualcuno non trovi nuovi modi di sfruttare la circuiteria dell'Amiga, e surclassare così le macchine giapponesi.

Parlare di sprite sull'Amiga inoltre non ha molto senso, dato che la maggior parte dei programmatori usa tecniche grafiche "personalizzate" per aggirare le limitazioni intrinseche della macchina.

Per la versione console dell'Amiga bisognerà aspettare un bel pezzettone, visto che alla Commodore si rifiutano addirittura di ammettere l'esistenza del progetto. In compenso nei prossimi mesi dovrebbe essere messo in vendita il CDTV, la macchina multimediale della Commodore basata sulla circuiteria dell'Amiga: oltre a essere un ottimo stereo e avere incredibili programmi su CD, vi si può collegare un drive esterno con cui caricare tutti i dischetti Amiga.

Il DOS 2.0 ci sarà anche per il 500.

## COMPLIMENTI

Spett.le Redazione di C+VG, Stanco e annoiato dalla solita aria fritta, mi avviavo svogliatamente verso la mia edicola di fiducia: dò

un'occhiata al "reparto" videogiochi e... che vedo... uh... una nuova rivista! Mi accorgo subito che si tratta della celeberrima rivista inglese C+VG! Wow! Da quel che ho sentito è una delle più competenti del settore... proviamola... devo dire di essere rimasto veramente soddisfatto: io possiedo infatti un C64 e, di solito, le riviste che trattano 16 e 8 bit assieme dedicano poco spazio per il mio comp. Invece voi avete recensito (in modo magnifico) ben 8 giochi per il piccolo di casa Commodore, il che è dire tanto per una rivista, appunto, multiformato. Se si pensa che alcune se ne mettono una è già troppo! Sì, lo so che il C64 prima o poi si "estinguerà", ma quelle riviste che lo considerano già morto mi fanno andare in bestia! (A proposito, quando uscirà Shadow of the Beast per C64?) Comunque, se continuerete così credo proprio che vi seguirò fino alla fine, perché sono veramente rimasto soddisfatto di tutta la rivista (e

soprattutto dello spazio della posta perché è tanto e quindi ho buone possibilità di venire pubblicato!!!) In definitiva, i più vivi complimenti: spero che per ciò che riguarda il C64 continuiate così e veramente tanti auguri per il successo del giornale. Un saluto e grazie da **Giorgio Guerra**

Grazie a te, Giorgio, ma trattieni i complimenti per i prossimi numeri di C+VG, quando verranno messe in opera tutte le modifiche che abbiamo in mente! Per quanto riguarda il C64, vai a rivederti la posta del numero uno e mettiti tranquillo: oltretutto, Shadow of the Beast per C64 dovrebbe uscire tra poco.

## AIR MAIL URGENTE

Vi prego di rispondermi nel prossimo numero di C+VG. Ecco le domande:

1) La versione giapponese del Megadrive è compatibile con

### Fai la scelta giusta!

# Vai da PIXEL

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



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

Ritagliando questo Coupon un simpatico Omaggio





quella italiana?  
 2) Quanto costa il Megadrive in Giappone (in lire)?  
 3) Quali sono le periferiche disponibili per il Megadrive in Giappone? Quanto costano (in lire)?  
 4) Mi potreste fornire la lista di almeno 30 (20 fa lo stesso) cartucce disponibili in Giappone?  
 5) Esiste Robocop in cartuccia per Megadrive?  
 Saluti da

**Un vostro affezionato lettore**

P.S.  
 Vi chiedo di rispondere nel prossimo numero di C+VG perchè devo mandare una lettera a un mio amico (nelle Filippine) che arriva prossimamente, quindi non ho molto tempo.

P.P.S.  
 Ricordatevi di rispondermi nel prossimo numero di C+VG.

Peccato, caro il mio Anonimo! La tua lettera è arrivata pochi giorni dopo la chiusura del secondo numero, e proprio non sono riuscito a inserirla in tempo. Ti rispondo ugualmente, sperando di essere comunque utile almeno ad altri lettori interessati ad acquistare una console all'estero.

1) Le differenze fra i Megadrive italiani e nipponici sono solo due: la presenza di una linguetta che impedisce l'inserimento delle cartucce

giapponesi e il tipo di segnale video in uscita. Tutte le apparecchiature video giapponesi lavorano in standard NTSC, e per essere usate nel nostro paese richiedono monitor o televisori multistandard o, nella migliore delle ipotesi, almeno delle buone interfacce SCART.

Per aggirare il problema si può comprare un modello convertito (quelli che trovi dagli importatori paralleli) o acquistare un Megadrive italiano e limare la linguetta anzidetta, invalidando così la garanzia. Quest'ultima soluzione è di gran lunga la più semplice, ma sappi che, per qualche misterioso motivo, i giochi giapponesi rimarranno rallentati del 10% circa. Che casinisti questi giapponi!

2) Poco.  
 3) Ci sono modem, tastiere, lettori CD e un sacco di altre belle cose. Costano relativamente poco ma non si possono usare in Italia (il modem serve solo per comunicare con altre console in formato giapponese + modem, le tastiere usano i complicati caratteri katakana e il lettore funziona solo sulle macchine giapponesi!).  
 4) No.

5) Le notizie di qualche mese fa lo davano in preparazione, ma è da un po' che non se ne sa più nulla.

Saluti al tuo amico filippino.

## FEGATI, DUODENI & CISTIFELLEE

Spettabile redazione, questa credo sia la quarta volta che vi scrivo, ma non mi stanco mai perchè trovo sempre un motivo per scrivervi.

Voglio innanzitutto chiedervi informazioni su un coin-op che finora sono riuscito a trovare solo nelle sale giochi delle giostre e che mi interessa moltissimo. Il gioco si chiama *Splatterhouse*, nel quale Jason (proprio quello di "venerdì 13") entra in una schifosissima casa per fare a pezzi decine di mostri. Vi chiedo così gentilmente se potreste fornirmi informazioni su questo gioco sanguinolento e magari sapere se esiste qualche conversione per micro o console. (seguono consigli vari)

**Daide Suin**

Bleah! *Splatterhouse*, eh? In effetti il gioco è difficile da trovare, anche perchè la sua ultraviolenza lascia perplessi la maggior parte degli importatori di schede per coin-op. Il gioco è ormai piuttosto vecchiotto, ed era stato scritto per il mercato giapponese.

Come dici giustamente tu, lo scopo è semplicemente quello di fare a pezzi con fucili a canna mozza, accette e seghe

elettriche un nutrito campionario di schifide creature che morendo si sparpagliano con dovizia di particolari per tutto lo schermo. Di *Splatterhouse* esiste una conversione quasi perfetta per PC Engine e in futuro dovrebbe apparire anche per Megadrive.

E' tuttavia improbabile che in Italia venga importata quest'ultima versione, poichè le cartucce del Megadrive italiano provengono dagli Stati Uniti e negli U.S.A. i videogiochi violenti vengono censurati molto pesantemente.

Un esempio di questa tendenza è dato da *Final Battle* per Megadrive, il gioco tratto dalla serie a cartoni animati "Ken il

Guerriero". Mentre nella versione originale giapponese i nemici esplodono quando vengono colpiti, sulle cartucce arrivate in Italia questi si limitano a "volare" oltre i bordi dello schermo. In alcuni casi i mostri di fine livello sono addirittura diventati degli alieni verdi per giustificare i loro "strani" decessi (che noi sappiamo dovuti alle tecniche della sacra scuola di Hokuto, vero?)!

## L'ULTIMO DEI VICHINGHI

Egregio staff, mi chiamo Marco Bozzo e ho un problema che voi forse potete risolvere: io ho un Commodore VIC20 che funziona abbastanza bene, ma l'unico inconveniente è che non riesco a trovare in giro i videogiochi adatti. Mi sono rivolto a voi perchè vorrei, se possibile, farmi indicare dove potrei trovarne.

**Marco Bozzo**

Aaargh! Lettere come queste mi fanno pensare alla vita, all'ineluttabilità della morte e ai film sugli zombie: non avrei mai immaginato che ci fossero ancora dei VIC in circolazione! Purtroppo, caro Marco, il tuo computer è andato fuori produzione da parecchi anni, e non esistono più software house che producano videogiochi per quella macchina.

Resta però la possibilità che fra i nostri lettori ci sia qualche anima pia (& nostalgica) disposta a cederti la sua vecchia collezione di programmi. Avanti ragazzi, date una mano all'Ultimo Vichingo!

## LA TESTA NEL PALLONE

Potreste segnalarmi qualche bel gioco di calcio per il computer "PC MS-DOS" Compatibile, i punti vendita e se per usarli è necessario il "disco fisso"?

**Daniele Rosa**

Ahiahiahi... Dal tono della tua lettera si capisce che non hai le idee molto chiare riguardo al tuo

computer. Vedi, i compatibili IBM (questa la denominazione corretta) sono computer fatti per far funzionare senza problemi (almeno teoricamente) il software scritto per i PC IBM. Purtroppo sono però molto diversi uno dall'altro in termini di possibilità di grafica, di sonoro, di lettori di dischi montati & altro ancora.

Consigliarti un programma senza conoscere esattamente le caratteristiche della tua macchina è quindi impossibile, perchè rischieresti di andare a comprare un gioco molto bello che però non funziona sul tuo computer!

La cosa migliore da farsi è di andare in uno dei negozi specializzati di cui trovi le pubblicità su questa rivista (sapendo tutto quello che c'è da sapere, naturalmente) e scegliere fra i prodotti in esposizione.

A proposito: il disco fisso, o hard disk, è un aggeggio che costa di solito un sacco di soldi e serve solamente per registrarci sopra programmi e dati che vengono poi caricati molto velocemente. Comodo, ma non necessario per NESSUN programma.

## ASPIRANTE (E INGENUO) PIRATA

Cari amici vi scrivo perchè è un'emergenza, ho necessità di passare giochi di Commodore 64, in AMSTRAD CPC 464 64K per motivi molti importanti, i quali sono: siccome mio zio possiede l'AMSTRAD, e siccome poi viene spesso a casa mia vorrei che, se esiste un modo per passare i programmi da Commodore ad AMSTRAD, speditemelo. Vi prego molto, se esiste un utility per favore speditemelo (il programma) al mio indirizzo per favore è molto importante per me ma, vi prego moltissimo se esiste speditemelo.

**Anonimo**

Ok, puoi anche alzarti dai ceci e mettere via il rosario. Fatto? Ora ascolta:

- 1 - Ti assicuro che per te la cosa *super importante* è imparare a scrivere in italiano, non *passare giochi*.
- 2 - *Passare giochi* si chiama normalmente *piratare*, ed è un reato punito con multe piuttosto salate & una permanenza variabile nelle carceri dello Stato. Forse è meglio che tuo zio prenda i suoi soldini e vada a comprarsi i giochi nei negozi come tutta la gente onesta.
- 3 - Commodore e Amstrad hanno la stessa importanza, e comunque si scrivono in minuscolo con la prima lettera in maiuscolo, come tutti i nomi del mondo.
- 4 - Gli *uilyly* sono dei marsupiali che vivono nell'Uzbekistan centrosettentrionale. I "programmi che fanno cose utili" si chiamano *utility*, e oltretutto sono di sesso femminile ("LE utility").
- 5 - Noi di C+VG non spediamo programmi a nessuno, nemmeno se piangete in assiro-babilonense.
- 6 - Fra l'altro è impossibile far funzionare un programma scritto per un computer su una macchina differente, per cui quello che chiedi è impossibile. Ugh, ho detto.

## IL BARO DEI BAR

Superfortissima redazione Jackson, chi vi scrive è Marcello, un ragazzo di 14 anni. Possiedo un Sega Master System (aspiro ad acquistare un Megadrive) ma mi interessa anche di Amiga e C64. Ho una meganotizia per voi: dopo avere giocato con *Silkworm* spegnete la macchina arcade, e tenendo premuti tutti i pulsanti dovrete attivare il cheat mode: da lì non toccate i pulsanti ma giostratevi con joy.

Dopo avere selezionato vite infinite alla voce lives spingete il pulsante di selezione giocatori 1 o 2 e incominciate a giocare. Manderete bar o sala giochi che sia in fallimento.

Ci vediamo!!

**Marcello Miriello**

Non siamo riusciti a provare la tecnica di Marcello, ma sappiamo che simili cheat mode si trovano in parecchi coin-op (ad esempio in tutti i giochi più vecchi della Capcom). Se qualcuno fra i lettori conosce altri cheat mode "da bar" ci scriva: una partita gratis non si rifiuta mai!

Votate i vostri giochi preferiti, e noi li porteremo a Londra per farli premiare! L'ECTS si terrà al Business Design Centre di Londra dal 14 al 16 aprile 1991, e il tema di questa edizione sarà la Multimedialità.

### SCHEDA VOTAZIONE

*Voglio che all'ECTS vengano premiati questi giochi:*

Migliore Animazione: \_\_\_\_\_

Migliore Grafica: \_\_\_\_\_

Miglior Sonoro: \_\_\_\_\_

Miglior Gioco d'Azione: \_\_\_\_\_

Miglior Avventura/Gioco di Ruolo: \_\_\_\_\_

Miglior Gioco di Logica: \_\_\_\_\_

Gioco Più Originale: \_\_\_\_\_

Miglior Simulazione: \_\_\_\_\_

Migliore Confezione: \_\_\_\_\_

Gioco per Console dell'Anno: \_\_\_\_\_

Console dell'Anno: \_\_\_\_\_

Software House dell'Anno: \_\_\_\_\_

Gioco per Computer dell'Anno: \_\_\_\_\_

# Mail Bag



## L' ULTIMO POLEMICO

Spettabile redazione di Computer + Videogiochi, Anzi, aspettabile redazione: era ora che la più diffusa rivista di videogiochi e computer d'oltre Manica venisse tradotta anche in Italia.

Sono un affezionato lettore (da poco più di un paio d'anni) della vostra "sorellina", quindi suppongo che diventeremo amici anche noi, ed è per questo che mi permetto di rivolgervi alcune critiche (spero costruttive) e consigli:

1) Buona impaginazione e copertina, qualche errore tipografico e sovrapposizione a scritte inglesi originali (non è facile mettere in piedi il primo numero, eh?).

2) Alla lunga, cercate di sostituire le traduzioni inglesi con recensioni e articoli originali; l'esperienza di altre riviste che sicuramente conoscete ha dimostrato, a mia opinione, che c'è sempre una differenza di fondo nel buon gusto di ogni nazione e alla resa dei conti fare di C+VG una rivista veramente italiana dovrebbe valere la pena.

3) A proposito, C+VG non era la più economica delle riviste inglesi? E' così che si "traducono" i prezzi?

4) Per piacere, se fate delle recensioni di giochi solo su

macchine specifiche, scrivete (basta in piccolo, in un angolino) se esistono le versioni per altri computer, se sono già fuori e stanno per uscire. E magari metteteci il prezzo di fianco.

5) In altri contesti sono state lanciate accuse che fantomatiche riviste farebbero, per puro spirito di concorrenza, recensioni di giochi di cui hanno visto solo il demo. Io non so niente di preciso, ma a volte mi sembra che le riviste inglesi si comportano proprio così: non lasciatevi trascinare!

Un'ultima cosa: fin dal primo numero inizia la polemica fra 8 e 16 bit? Beh, io sono uno di quei "traditori" che ha abbandonato il C-64 per l'Amiga 500 e dopo tante accuse sento il bisogno di difendermi.

Ormai ho 22 anni, frequento l'università e un discreto numero di amici, non ho più né tempo né voglia di passare le giornate davanti al monitor, né mi interessa di avere centinaia di dischetti (tra l'altro copiati e mal funzionanti): mi accontento dei classici pochi ma buoni (leggi ben scelti e originali) e inoltre traggio una certa soddisfazione dalla programmazione (a proposito, sto facendo un gioco di ruolo. A qualcuno interessa? Scrivetemi!); per tutti questi motivi il C64 cominciava ad andarmi stretto. Suppongo sia una questione di evoluzione. Quella punta di risentimento che

ogni tanto nasce nei "sessantaquatttristi" secondo me deriva dal fatto che dalla posizione di predominio assoluto di qualche anno fa si sono ritrovati ad avere una forte concorrenza ed è nato il timore, infondato, di essere lasciati indietro. Niente di più falso!!! E' vero che alcuni giochi per 16-bit proprio non possono essere implementati su 64, ma quando possibile lo sono di sicuro: ormai sul 64 gira persino il linguaggio C.

Quindi non tormentateci con accuse infondate, non vi stiamo rubando niente e non pensate che siamo privi di sentimenti. C'ero anch'io tra i pionieri che comprarono il 64 alle sue prime uscite (estate '83) e pensate che il primo gioco che abbia mai caricato, a quel tempo l'ultimissima novità, era Aztec Challenge e tuttora lo conservo per puro affetto!

La smetto di annoiare tutti quanti e vi faccio i migliori auguri perché avete le carte in regola per diventare i primi in Italia.

**Pietro Presotto**

Tante grazie per i complimenti, Pietro! Dopo la faticaccia infame per realizzare il primo numero ci volevano proprio, così come le intelligenti critiche. Come hai giustamente immaginato, mettere in piedi una rivista è davvero difficile, e gli errori del primo numero sono destinati a

diminuire costantemente. Col diminuire degli errori, aumenteranno anche gli articoli e le recensioni scritte in Italia: oltre alla rubrica sulle Mode Apocalittiche, la Posta e Playmaster verranno interamente riscritte anche le pagine riguardanti i giochi da bar (con l'aggiunta di una bella sorpresa per i nostalgici!), le recensioni delle console (cominciando con quelle portatili) e sempre più recensioni per computer... dateci solo un attimo di tempo per organizzare le cose come si deve. Purtroppo la "traduzione" del prezzo è stata obbligatoria, ma del resto 5K sono ormai un costo standard per le riviste,

no? Quando recensiamo i giochi, cerchiamo di inserire sempre un piccolo box intitolato "Update" ("Aggiornamento") in cui sono indicate tutte le eventuali conversioni: basta controllarlo per sapere se esiste o esisterà una conversione anche per il proprio computer. Sullo scandalo delle recensioni finte invece c'è poco da dire: tutte le riviste di videogiochi serie recensiscono solo programmi finiti, o eventualmente indicano che si tratta di una preview, ma traducono indiscriminatamente il materiale che arriva dalle redazioni inglesi. A volte capita che qualche nostro collega britannico si lasci prendere un po' la mano, e in Italia ci ritroviamo a prendere per buone le sue speculazioni più o meno fondate ispirate da un demo. Qui a C+VG ci basiamo su fonti piuttosto affidabili, e speriamo che il problema non si presenti mai. Infine, ecco rispuntare le polemiche. Ho pubblicato le tue argomentazioni solo perché

erano particolarmente civili e bilanciate, ma a dir la verità speravo che la disputa fra computer differenti fosse chiusa già dal fatidico numero uno. Io conosco molto bene e stimo l'intercontinentale Matteo, ma quella di avere alimentato il mito della polemica fine a se stessa non gliela perdonerò mai: non vorrete portare argomenti tanto banali anche su C+VG, vero? Ci sono un sacco di argomenti ben più costruttivi da trattare che non l'insulsa discussione del "Mio Vs. Tuo". Cosa ne dite di parlare degli sviluppi futuri dei giochi, della scomparsa misteriosa di Martin Galway, delle ultime tendenze nel campo della grafica sintetica, di letteratura cyberpunk, di ricette di cucina o di qualsiasi altro argomento?

## L'ANGOLO DEI CLUB

Abbiamo pubblicato gli indirizzi di alcuni club & contatti nel primo numero di C+VG, qui ne pubblichiamo altri e in futuro ne

## E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

### - Trucchi & soluzioni.

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

### - Richieste d'aiuto.

Siete bloccati al 976° livello del vostro gioco preferito?

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

### - Club & contatti.

Se avete fondato un Club o state semplicemente cercando altre persone che posseggono il vostro stesso computer o console, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console nintendo", "Giochi di ruolo", "Demo musicali", eccetera) in una busta separata da eventuali altre comunicazioni, indicandovi sopra chiaramente "Club". Non pubblicheremo numeri telefonici.

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



# Commodore

**CENTRO ASSISTENZA AUTORIZZATO**  
*per ROMA e LAZIO*  
**ACCESSORI ORIGINALI**  
**GIOCHI E PROGRAMMI**

00167 ROMA - Via Verolengo, 20



06/6632321 - 6638947 telefax 620188

by **elettrotel** s.r.l.

# Mail Bag



publicheremo altri ancora. Fatevi conoscere & conoscetevi scrivendo a C+VG (ma seguendo le istruzioni del box in fondo alla rubrica!)

**Sega Master System:** Paolo Malinverni, via Romentino 25/D - 28067 Pernate (NO)  
**PC.** Simone Rossi, via Mignone 3 - 29100 Piacenza  
**Nintendo NES.** Luca Roversi, via Sismondi 9 - 20133 Milano e Daniele Parvis, via Bronzino 18 - 20133 Milano

## FACCIAMO I FINTI TONTI?

Spett.le redazione, ho acquistato in edicola *Indiana Jones: The Graphic Adventure* della Alga Soft, con la nuova edizione senza istruzioni. Se è possibile vorrei sapere le istruzioni per giocare, e se possibile anche le tattiche.

**Vincenzo Di Luccia**

Ma bravo Vincenzo: vieni qui che ti tiro le orecchie! I videogiochi originali si comprano (tranne rarissime eccezioni legalizzate) negli appositi negozi, e non in edicola.

A fare i furbi e comprare le versioni piratate si pigliano solo solenni fregature, come è capitato a te.

I diritti su Indiana Jones ce li ha

solo la Lucasfilm, che produce giochi bellissimi e completi di confezioni lussuose, manuali di istruzione e ogni ben di Dio.

Quelli della Alga Soft sono invece una banda di farabutti, che ruba i soldi con cui cercano di vivere i programmatori onesti, che passano mesi a scrivere i giochi originali.

La cosa giusta da fare in questi casi sarebbe di denunciare questi criminali, che avrebbero modo di rivedere così le loro idee riguardo la produzione dei videogiochi durante una pluriennale permanenza in galera.

Quindi, caro Vincenzo, ti consiglio di andare a comprarti la tua copia di Indiana Jones: *The Graphic Adventure* (che oltretutto è uno dei giochi più belli degli ultimi anni) in negozio, senza favorire ulteriormente la criminalità. A questo proposito invito tutti i lettori a conoscenza di simili operazioni di pirateria su larga scala a comunicarci (fornendo naturalmente delle prove) l'indirizzo di pirati e spacciatori: saremo felici di passare questo materiale alle software house che producono gli originali, e che sicuramente faranno passare a questa gente la voglia di dedicarsi a simili attività.

Dateci una mano: combattendo la pirateria fate abbassare i prezzi e migliorate la qualità degli originali!

## MEGAJOYSTICK

Strasplendida redazione, vi scrivo per dirvi che siete la maggiore fonte di informazione sui videogiochi mai creata!! Beh, veramente non vi ho scritto per questo, l'ho fatto per sapere se esiste un joystick compatibile con il Sega Megadrive. Penso che il Megadrive sia stupendo ed è per questo che mi sento in dovere di consigliarne l'acquisto a chiunque voglia una sala-giochi in casa (cioè a tutti)!

**Anonimo**

Dì un pò, quanto ti ha pagato la Sega? Ad ogni modo, negli U.S.A. e in Giappone esiste una serie piuttosto nutrita di comandi alternativi per il Megadrive, ma non ci risulta che in Italia sia stato ancora importato nulla. Ricordati comunque che con tutti i giochi in cui serve solo un pulsante puoi tranquillamente usare un joystick per home computer qualsiasi (una volta fatto partire il programma) premendo "start" sul comando originale, magari collegato alla porta 2.

## MEGADILEMMI

Possiedo una console Megadrive. Vorrei sapere se per questa macchina esistono i giochi *Black Tiger* e *Ghouls 'n' Ghosts*.

**Stefano Guida**

Ho visto la pubblicità di *Black Tiger* per Megadrive su una rivista americana, il che significa che tra poco dovrebbe arrivare anche qui da noi.

*Ghouls 'n' Ghosts* invece non solo esiste, ma è anche uno dei giochi più belli fra quelli disponibili per questa console.

# 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 kickoffosa e rende bene l'azione, come pure il gioco in generale.

Sfortunatamente, ci sono un po' di problemucci 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

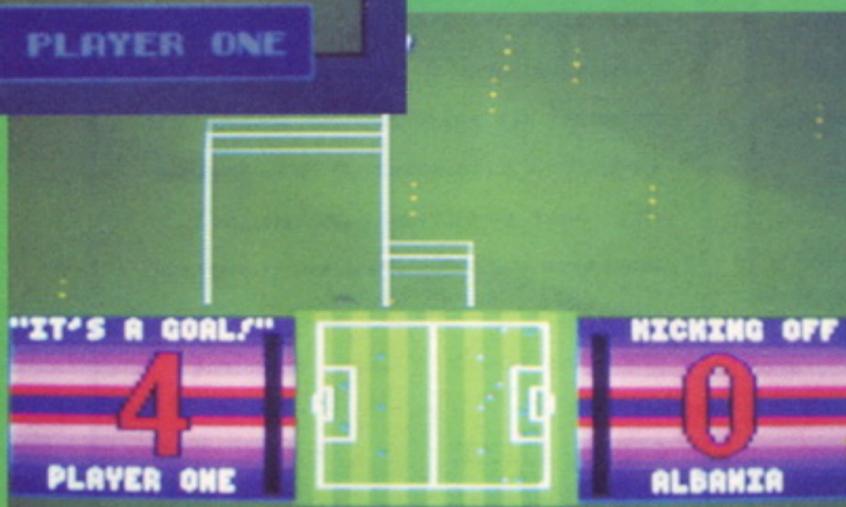


## SPECTRUM

Giocabile quanto sul GX4000, sembra che la palla si alzi maggiormente da terra quando la calciate (non ché 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?

**GRAFICA 73%**  
**SONORO 66%**  
**VALIDITA' 79%**  
**GIOCABILITA' 75%**

**GLOBALE 74%**



# SELECT

Piazzale Gambara ,9 ( MM1 Gambara )  
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI  
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA  
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

- EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela .....Telefonare
- ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..Lit. 90.000
- ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO Come precedente ma con orologio .....Lit. 110.000
- ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga .....Lit.Telefonare
- ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga .....Lit.Telefonare
- DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUETTORE Disk drive slim line per amiga 880k .....Lit. 145.000
- DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT Come precedente ma con in piu' hardware syncro .....Lit. 169.000
- HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500 Hard disk con tempo d'accesso 28 ms .....Lit. 830.000
- PENNA OTTICA PER AMIGA 500 Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....Lit. 45.000
- ATARI 520 STFM Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato .....Lit. 580.000
- ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA Come precedente ma con 1040 k di memoria .....Lit. 750.000
- ATARI STE 1040 Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.....Lit. 999.999
- DRIVE PER ATARI SF 314 Disk drive atari da 720 k con interruttore .....Lit. 235.000
- HARD DISK 30 MB PER ATARI Hard disk 30 mb con interfaccia dma .....Lit. 900.000
- HARD DISK 60 MB PER ATARI Hard disk 60 mb con interfaccia DMA .....Lit. 1.400.000
- ATARI LINX Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda .....Lit. 350.000

-\*-\*\*\* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA \*-\*\* GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI \*-\*\*\*-\*\*\*

## PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

## NOVITA'

### NEW SUPERCARD PER AMIGA 500/1000/2000

New Supercard e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre New Supercard e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

SINCRO EXPERT Lit. 35.000  
NEW SUPERCARD Lit. 95.000

## SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD  
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.  
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA  
50 POSTI PER 3 1/2  
Lit 15.000

## INTERFACCIA MIDI

Interfaccia per essere abbinata a strumenti musicali

Lit. 70.000

## ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico Lit. 1.400.000  
Con Monitor a colori Ega Lit. 1.750.000

## STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanco NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

## VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video compoit.

Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.  
Lit.. Telefonare

# HARD DRIVIN'

BY TENGEN

Il realismo era la chiave di volta del coin-op della Atari Hard Drivin'. Il suo scopo originario era la scuola guida, ma venne deciso che la grafica a poligoni specializzata avrebbe reso meglio se fosse stata inserita in un cabinet con sedile avvolgente, cambio, pedali di frizione, freno e acceleratore e un volante capace di fornire un feedback realistico.

All'inizio di ogni partita si deve scegliere se controllare un'auto

con cambio manuale o automatico. Poi si passa alla gara vera e propria, dove lo scopo generico è di raggiungere i punti di controllo prima che di raggiungere il limite di tempo a disposizione. Dato che si tratta di una simulazione seria, urtare le altre auto provoca gravi danni che vengono mostrati in una sequenza che mostra i vostri ultimi momenti di pilota.

Ci sono due circuiti sui quali sbizzarrirsi. Sulla pista da

velocità si impara a ottenere le massime prestazioni dall'auto su lunghi rettilinei. Sulla pista acrobatica, vengono messe alla prova le vostre capacità di coordinazione e i riflessi mediante ostacoli quali il giro della morte o il salto sul ponte spezzato!

Se i tempi di percorrenza risulteranno abbastanza bassi, apparirà poi il Phantom Photon per sfidarsi in una gara diretta...

## MEGADRIVE

*Pork... Sembra che alla Tengen si siano dimenticati di dover convertire il gioco da bar e abbiano convertito invece la versione Amiga! A parte il fatto che è parecchio più veloce, Hard Drivin' per Megadrive è identico a Hard Drivin' per Amiga! Ci sono persino alcuni vecchi bug, e il sonoro è addirittura molto peggiorato. L'accensione campionata è stata sostituita con un pessimo tentativo sintetico e il motore dell'auto assomiglia a un elefante con problemi intestinali! Il maggior problema del gioco è la longevità, comunque. Una partita è tutto quel che serve per vedere tutto quel che ha da offrire il programma, e dopo questo l'interesse per il gioco scompare con una rapidità spettacolare. Inoltre, la manovrabilità dell'auto è del tutto irrealistica, ma il realismo era il fulcro del gioco da bar! Se vi piacciono le corse potete spendere i soldi del prezzo nella macchina a gettoni (o, meglio ancora, nel seguito Race Drivin'): questa versione non li vale proprio.*



Nello schermo dei titoli viene mostrata tutta la pista. Al bivio, scegliete fra la pista da velocità e quella acrobatica.



▲ Ecco il famoso granaio di Hard Drivin', completo di mucca in 2D che muggisce!



E questo è il famoso Giro della Morte! Attenzione agli inglesi che guidano sull'altro lato della strada!

GRAFICA	81%
SONORO	49%
VALIDITA'	33%
GIOCABILITA'	60%

**GLOBALE 58%**



## LINDASOFT

Come si fa a rifornire di energia una città extraterrestre morente?

Che domanda sciocca: lo sanno anche i bambini che basta prendere le palle colorate sparate dai Tubi Cosmici e farle cadere negli appositi contenitori dirigendole con le Frece Spaziali!

Del resto, mi sembra anche

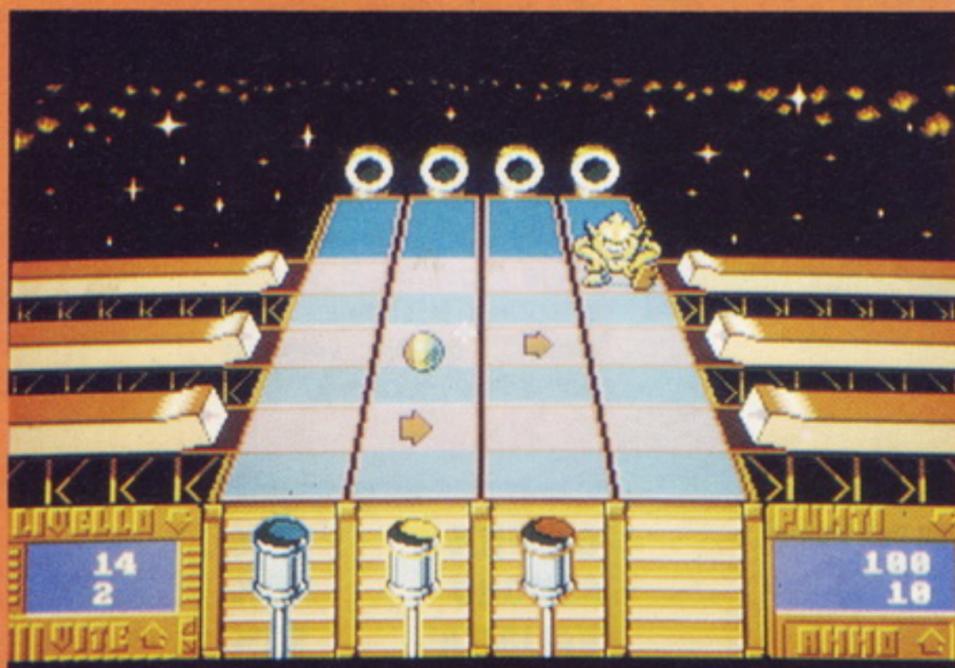
inutile ricordare che le palline gialle devono andare nei contenitori gialli, quelle rosse in quelli rossi, eccetera: dopotutto, saprete certamente che altrimenti dopo tre errori le città extraterrestri finiscono di vivere! L'aspetto che invece sfugge spesso ai meno esperti è la presenza di alieni sui Nastri Trasportatori Galattici: quelle

malefiche creature fanno di tutto per deviare le palline, e l'unico rimedio è blastarli non appena possibile.

Naturalmente, potrebbe capitarvi di trovare un simile compito troppo facile, troppo difficile o troppo monotono.

In questo caso, basta prendere il vostro fido AMOS (sì, proprio il linguaggio di programmazione) e modificare la missione a piacimento seguendo i consigli dell'Alto Comando Programmatorio!

F. R.



## AMIGA

Gli autori di Hypnotic Land ammettono di essersi ispirati a Klax nella realizzazione di questo gioco, quindi non starò a dilungarmi sulle similitudini. Le differenze, in compenso, sono molte e interessanti: Hypnotic Land è più rilassante, più colorato e generalmente più simpatico. L'unico commento negativo va mosso al sistema di comando via mouse, che non risponde sempre con la rapidità necessaria. L'aspetto più interessante di Hypnotic Land è la sua modificabilità e, a questo proposito, bisogna riconoscere che gli autori hanno davvero fatto tutto il possibile per facilitare il compito agli utenti, garantendo persino aiuti telefonici. Sul manuale viene spiegato il codice di gioco linea per linea, e vengono persino offerti dei suggerimenti sulle modifiche da apportare. Sarà interessante vedere cosa saranno capaci di combinare gli acquirenti di questo programma.

<b>GRAFICA</b>	<b>59%</b>
<b>SONORO</b>	<b>58%</b>
<b>GIOCABILITÀ</b>	<b>60%</b>
<b>VALIDITÀ</b>	<b>90%</b>

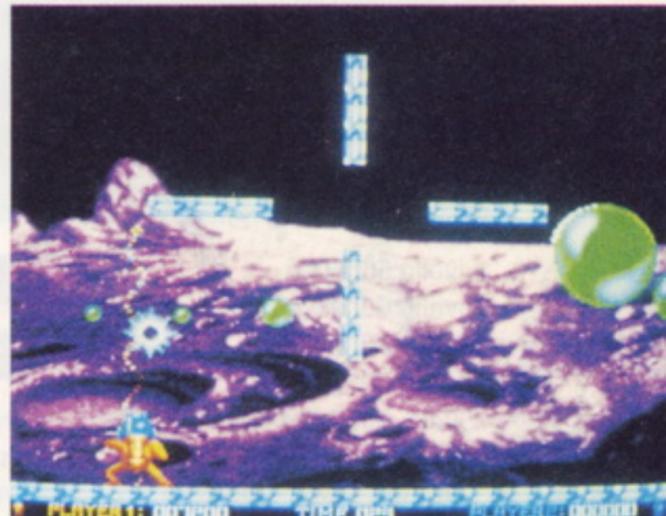
<b>GLOBALE</b>	<b>67%</b>
----------------	------------

# PLAYMASTER

## TRUCCHI E SEGRETI



**Koko ni kami ga arimasu ka: "dove sta il foglio di carta"? Asoko wa kawa kara hanarete iruno de oomizu no sinpai wa arimasen ga, kazi no toki ni wa mizu ga nakute komatta desyoo ne: "non c'è da preoccuparsi per le inondazioni, perchè là sono lontani dal fiume, ma al momento dell'incendio hanno sofferto per la mancanza d'acqua, no"?**  
Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica di trucchi che vi fa anche imparare il giapponese! Anche questa volta ci sono un sacco di Sporchi Trucchi & Tecniche Ninja per finire anche il gioco più difficile, e una soluzione tutta italiana. Dal mese prossimo la migliore soluzione **COMPLETA** verrà premiata con un abbonamento annuale a **C+VG**.



## TUTTI I FORMATI

### TIME MACHINE

Un bieco cheat mode arrivato direttamente dalla Vivid Image! Per tutti i possessori di Amiga e ST, scrivere **DIZZY** sulla tabella dei punteggi fornirà vite infinite! Inoltre, i tasti **A** e **S** permetteranno di scegliere fra gli schermi della zona temporale attiva.

I proprietari di C64 devono invece battere molto velocemente **VIVIDIMAGE** sullo schermo dei titoli (se ci riuscite, lo schermo si svuota per un paio di secondi). Peccato per quelli che hanno uno Spectrum o un'Amstrad: sulle loro versioni non c'è nessun trucco: ed è ufficiale!

### HAMMERFIST

Un'altra truffa "made in Vivid Image"! In questo difficile gioco di piattaforme a sostituzione di schermi i possessori di C64 possono inserire **YCY** nella tabella dei punteggi per avere vite infinite. Nelle versioni per Spectrum & Amstrad, bisogna mettere il gioco in pausa, scrivere **YCY** e

farlo ripartire.

Chi ha un Amiga o un ST deve invece battere **TAEHC OT TNAW I** per ottenere lo stesso effetto. Niente male, eh?

## AMSTRAD

### TURRICAN

Premete **Tab** mentre giocate, e oltre a passare al livello successivo vi ritroverete anche con le vite infinite! Banzai!

### POWER BOAT SIMULATOR

In questo Simulatore di Barche Povere (avete presente quelle bagnarelle a remi, tutte scrostate...) conviene premere **ESC** e poi battere **1,2,Z,X**, e la **barra spaziatrice** per ottenere vite infinite e farla in barba a tutti quei mortali che vanno in giro in panfilo!



## AMIGA

### JAMES POND

Un simpaticissimo cheat mode. Per passare istantaneamente da un livello all'altro (ma non necessariamente al successivo!) si devono premere **tutti i tasti** della fila che comincia con il tasto **Z** insieme a **P** e **O**.

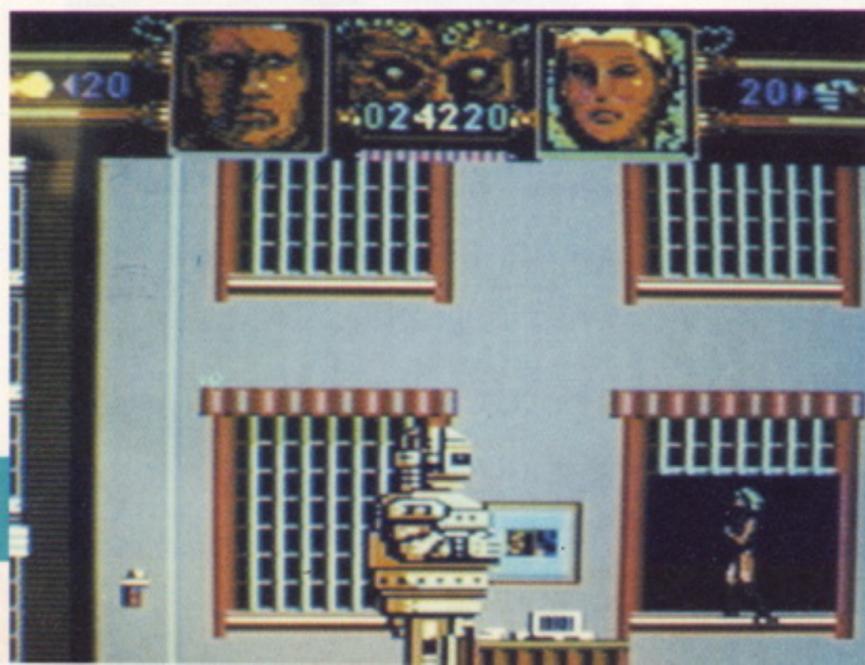
### SHADOW WARRIORS

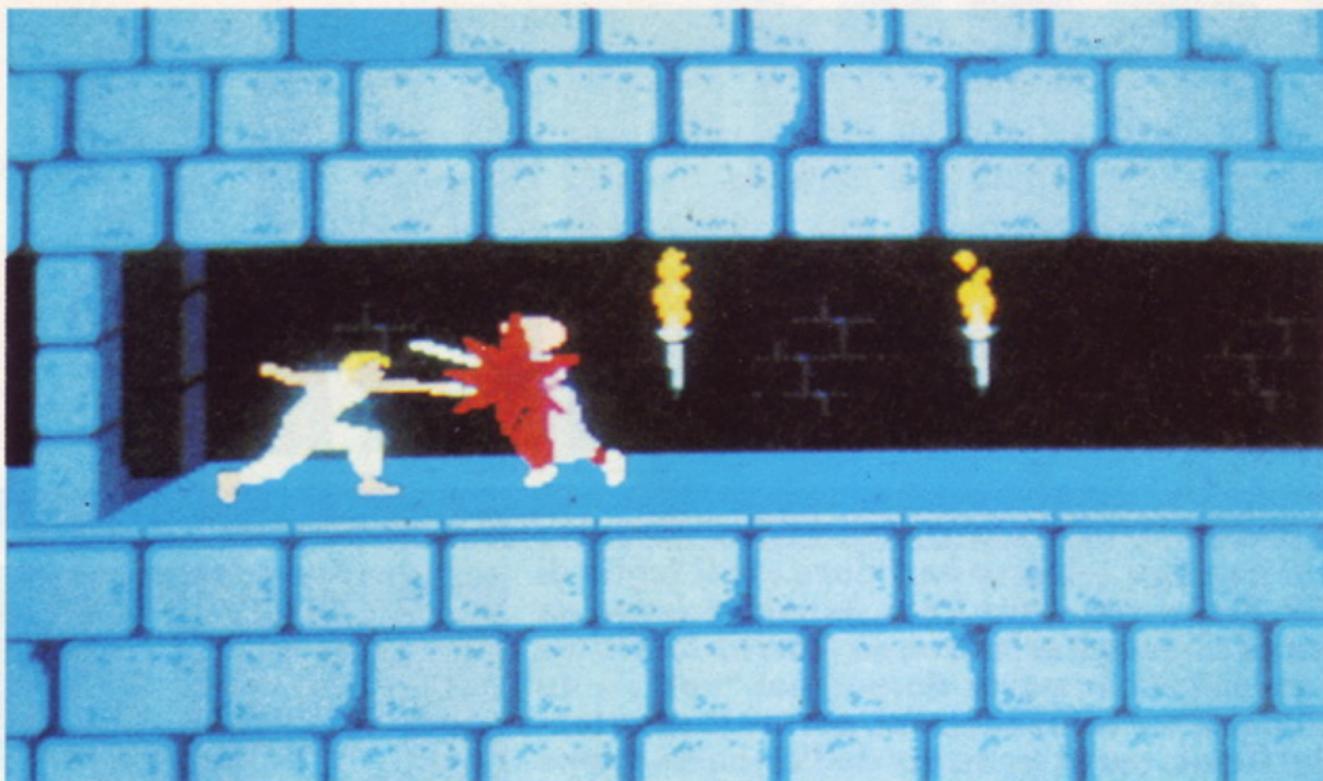
Cominciate una partita per due giocatori, e quando siete senza poi crediti aspettate sino a che non vi viene chiesto di cambiare disco. Quando lo fate, tenete premuti i tasti **1** & **2**. Teneteli giù sino a che non viene caricato lo schermo con i crediti. Ora continuate il gioco e... avete vite infinite! Bello, eh? Altro che shuriken...

### OOPS UP!

Ecco qualche codicillo per raggiungere i livelli più avanzati...

Livello 10: **D04G**  
Livello 20: **DK49**  
Livello 30: **10F4**  
Livello 40: **4G7H**





Livello 50: **S04L**  
 Livello 60: **MC90**  
 Livello 70: **FUKO**  
 Livello 80: **EBO1**  
 Livello 90: **A234**  
 Livello 100: **4799**

## PRINCE OF PERSIA

Quando vi capita di trovarvi a mezz'aria, condannati a una scomodissima fine sul fondo di qualche profondissimo pozzo, tenete premuto il pulsante di fuoco.

Se siete abbastanza veloci, il vostro atletico eroe dovrebbe appendersi alla prima sporgenza che gli capiterà a portata di mano.

A quel punto, non dovrebbe essere un problema tirarsi su e mettersi in una posizione in cui è più facile riprendere fiato e poter ricordinare le idee. Provate anche a saltare spesso contro il soffitto: potreste trovare delle assi instabili che danno accesso a stanze segrete e scorciatoie varie!

## F29 RETALIATOR

Nello schermo di arruolamento, inserite il nome **THE DIDY MEN**.

A questo punto potrete far atterrare il Retaliator semplicemente premendo **ENTER** sulla tastiera! Mettetevi comodi e state a guardare il vostro aereo mentre atterra automaticamente! Ringraziateci per avervi dato un trucco tanto prezioso!

## ST

## SHADOW OF THE BEAST

Noo... Non è possibile: questo gioco è uscito solo da cinque minuti e noi abbiamo già per le mani uno Sporco Trucco!

Tutto quel che dovete fare è premere **F5** seguito da **ENTER** e il livello vitale balzerà magicamente a 30!

## NINTENDO

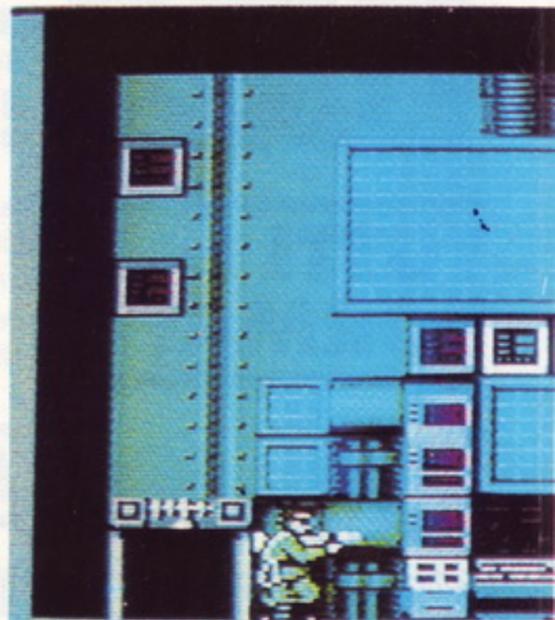
## SUPER MARIO BROS 3

La prossima volta che incontrate il vostro A.S. (Amico Sbruffone: quello che inventa sempre delle palle clamorose), scommettete con lui che riuscite a completare questo gioco in meno di tre minuti.

Scommettiamo che vincerete la scommessa? Noi, ad esempio, ci riusciamo saltando a piè pari i mondi dal 2 al 7! Non male, eh? Per riuscirci vi servono due flauti: ed ecco come appropriarvene. Il primo si trova nel castello piccolo (vi servirà la coda). Prima di entrare nella porta che dà sul boss, saltate sulla tartaruga scheletrica e storditela. Poi, prima che si risvegli, andate il più possibile verso destra (senza superare la porta) e correte (usando il pulsante **B**) verso sinistra. Non appena l'indicatore arriva a **P**,

volate direttamente verso l'alto toccando con la coda il piano successivo (non lo vedrete sullo schermo). Mentre siete lì, andate tutto a destra sino a che lo schermo non smette di scorrere, poi andate in alto. Ecco il primo flauto!

Il secondo è nel mondo 1-5. Andate dal blocco bianco rettangolare. Saltategli sopra e premete verso il basso per cinque secondi circa, sino a che non gli passate attraverso. Andate verso destra senza uccidere nessuno o urtare niente. Quando arrivate in fondo, correte contro il muro. Quando avete i due flauti, finite il mondo 1, poi usate un flauto all'inizio del mondo 2. Andate al mondo 7 e usate un altro flauto per arrivare al mondo 8.



## KID ICARUS

E un pò vecchiotto, ma con questo codice si arriva all'ultimo livello con tre tesori!

## MEDUSA FIGHTS ICARUS ANGELS

Perdincibaccolina! Da lì al successo manca ben poco!

## BIONIC COMMANDO

Se vi ritrovate bloccati e sembra che non ci sia nessuna via d'uscita, premete **START & A & B** insieme per tornare all'elicottero. Beh, meglio di niente...

## MEGA MAN 2

Uno dei migliori giochi in circolazione per il NES, direi, e noi vi diamo il codice necessario



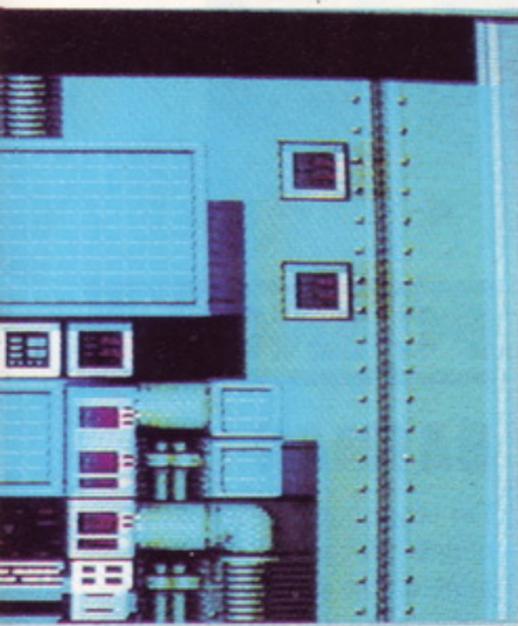
per passare l'ultimo livello con tutte le armi e gli oggetti! Sullo schermo della parola d'ordine, limitatevi a selezionare **A3,A5,B2,B3,C1,C2,C4,D5 & E4**. Ma come siamo bravi...

## SEGA

### SHINOBI

Uno dei "sempreverdi" del parco cartucce Sega, e se seguite questa tecnica ninja (è proprio il caso di dirlo...) vi ritroverete con magie doppie.

Sparate al ninja blu quando corre attraverso lo schermo, poi a tutti i ninja verdi e la Doppia Magia è pronta per essere scatenata!



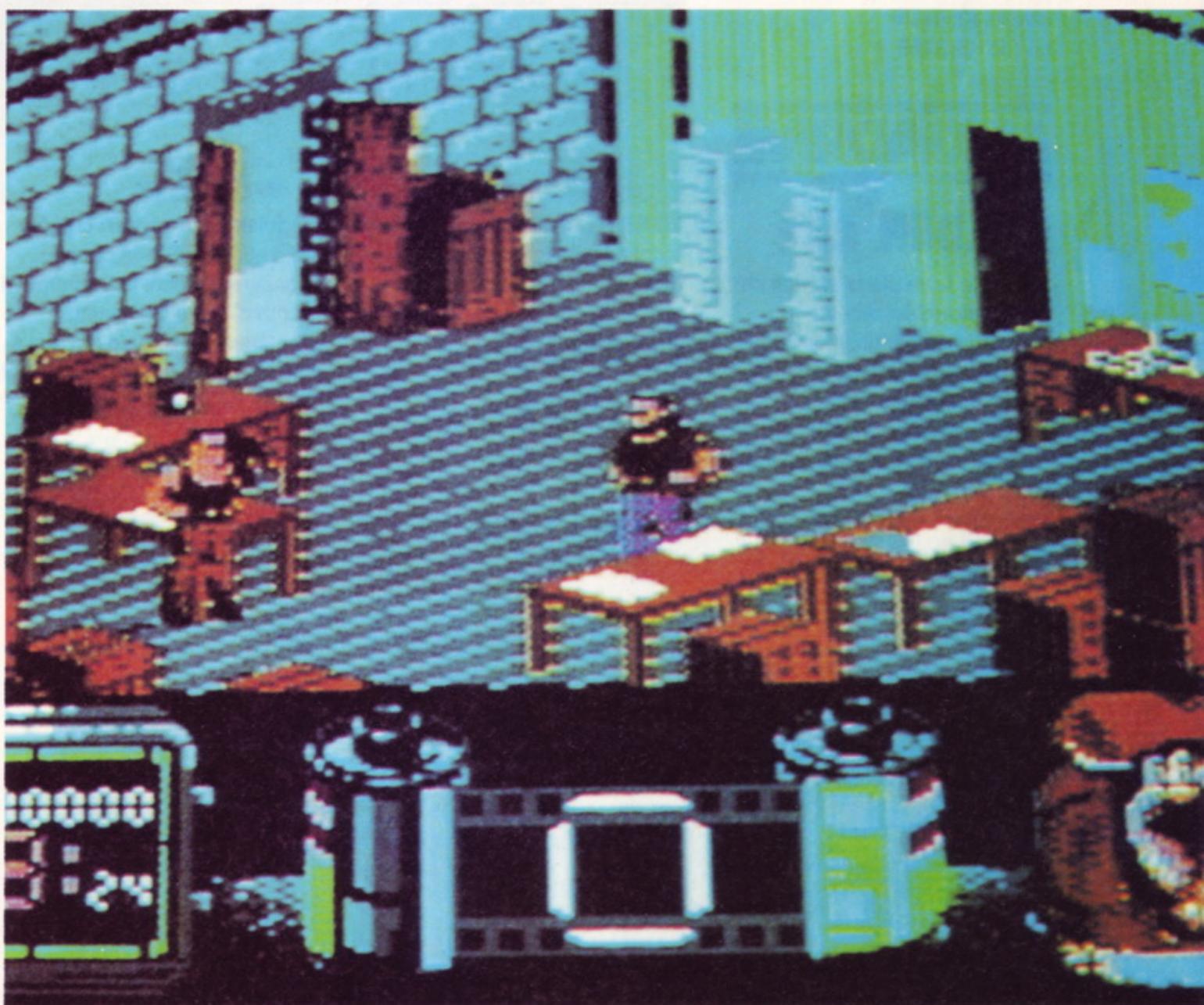
### ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Se avete dei problemi per ottenere la licenza di viaggio, leggete con attenzione: dovete solamente andare al tempio e pregare 100 volte. Gli dei ascolteranno i vostri lamenti e - divinamente scocciati di tutto quel casino - vi cederanno quel che vi serve!

### TIME SOLDIERS

Nelle partite per due giocatori, uno dei personaggi può uscire dal bordo inferiore dello schermo.

A questo punto si può scatenare un inferno di fuoco contro gli avversari senza paura di venire colpiti!



## C64

### SKATE OR DIE

Ecco il sogno di tutti gli skater del mondo: l'*ollie* eterno! Quel che dovete fare è inserire un secondo joystick. Con il comando normale saltate

e tirate verso il basso la leva. Con l'altro muovete in alto e premete il pulsante di fuoco allo stesso tempo. Ora potete far volare lo skate per tutta la giornata, e superare il livello senza problemi.

### VENDETTA

Questo gioco è pieno di cheat

mode e a me non piace neanche tanto, ma se fate ancora parte di quello sparuto gruppuscolo di sfortunati che non ne ha visto la fine, potreste provare a premere i tasti **B, U, N** e **T** contemporaneamente. Il mondo è bello perchè si passa di livello...

## SPECTRUM

### NINJA MASSACRE

Ma davvero state ancora giocando con questa assurdità della Codemasters? Vabbè che ci sono i ninja, ma...

Ad ogni modo, ecco una lista di password:

Livello 5: **SNOW**

Livello 10: **EASY**

Livello 15: **RACK**

Livello 20: **BLUE**

Livello 25: **STAG**

Livello 30: **HULL**

Livello 35: **BEER**

Livello 40: **BARD**

Livello 45: **STAR**



## MEGADRIVE

### GOLDEN AXE

Scegliete la versione *arcade* per un giocatore, poi tenete premuto il comando in direzione **basso-sinistra** in modo da far ruotare continuamente i protagonisti. Ora premete **A** e **C** e lasciate tutto prima di premere

**START**. Avete visto i 9 "continue"? Altro che Conan (o Groo)...

### SHADOW DANCER

E' un gioco di ninja

micidialmente banale! E come per i suoi simili, non poteva mancare la Tecnica Segreta del Punto di Inizio Cangiate. Per scegliere il punto dal quale iniziare, tenete premuti i pulsanti **A, B, C** e **START** sullo schermo dei titoli.

## PC ENGINE

### BATMAN

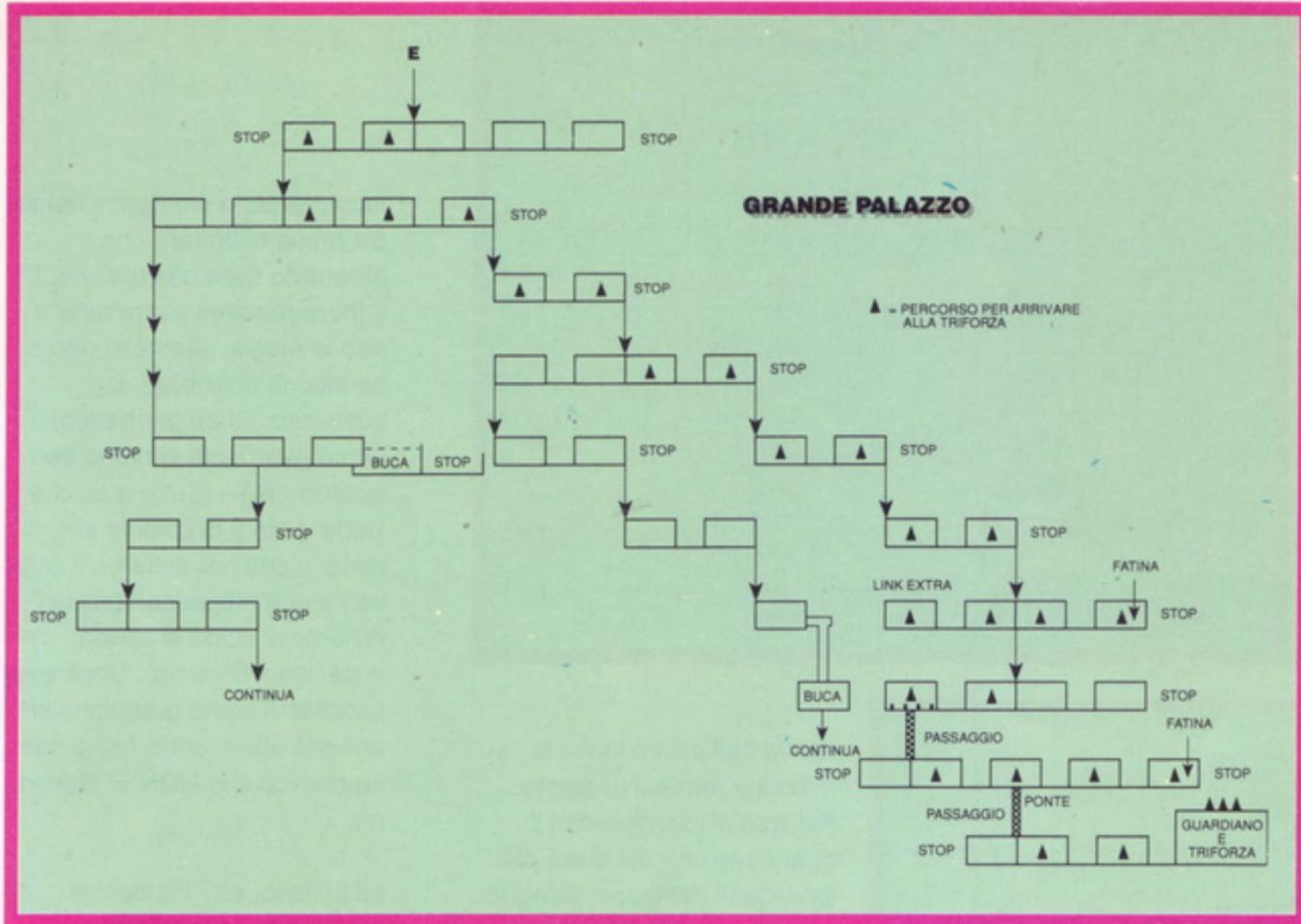
Per raggiungere la fine di questa specie di *Pac-Man*, andate sullo schermo delle password e inserite come primo sprite un Joker che vi dà le spalle. Come secondo mettete un Batman frontale, poi un Batman girato a sinistra e un Joker rivolto a sinistra. Mah...

### DUNGEON EXPLORER

Allora... Tanto per cominciare dovrete selezionare come personaggio un tal **HARMET**. A questo punto vi basta usare i nostri codici per addentrarvi in questo quasi-clone di ruolo di *Gauntlet*.

1. **IMGAJ-MDP AI**
2. **IDGNG-DMMNI**
3. **IDJLJ-DJH KC**
4. **IMJLG-MGEHC**
5. **IFHJI-NHHFC**
6. **IJIGI-COIFO**
7. **IEPAP-FMBPE**
8. **IBAHA-FDCCE**
9. **IEKHP-PIJLM**
10. **IBFKF-PCKGM**
11. **IOAMA-FHBBG**
12. **IDAGA-FPEBC**
13. **IMPOA-FPHMC**





l'entrata della caverna a nord del bosco: in questo modo si sbucherà in una spiaggia con un boschetto. Per scoprire la città bisogna abbattere gli alberi.

- Nella stessa zona si trova la Chiave Magica. Per ottenerla servono tutti e 7 i contenitori di magia (l'ottavo ve lo darà una vecchietta) e bisogna mettere in pratica la magia dell'incantesimo (anch'essa insegnata qui) in un punto preciso della città.
- Ci sono due posti in cui servirà mettere in pratica gli insegnamenti degli spadaccini: questi sono due e sono nascosti nelle città di Mido e Darunia.
- Escluso il Grande Palazzo, in ogni altro Palazzo si trova un oggetto importantissimo. Di conseguenza, non bisogna uccidere il guardiano prima di avere recuperato tale oggetto.
- I guardiani dei primi due

# NES

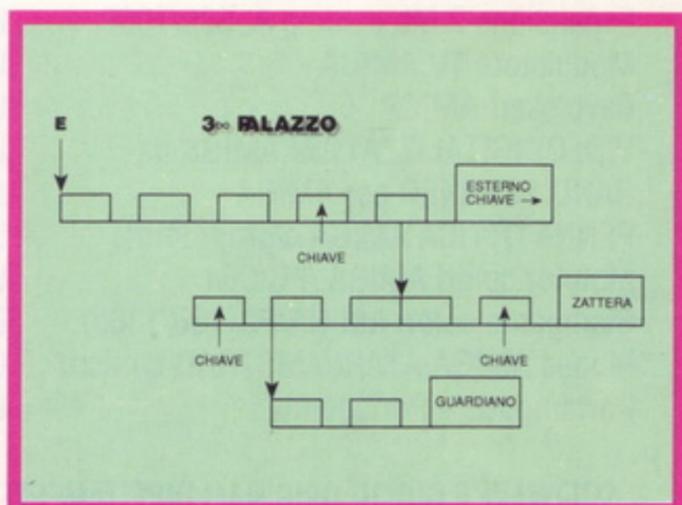
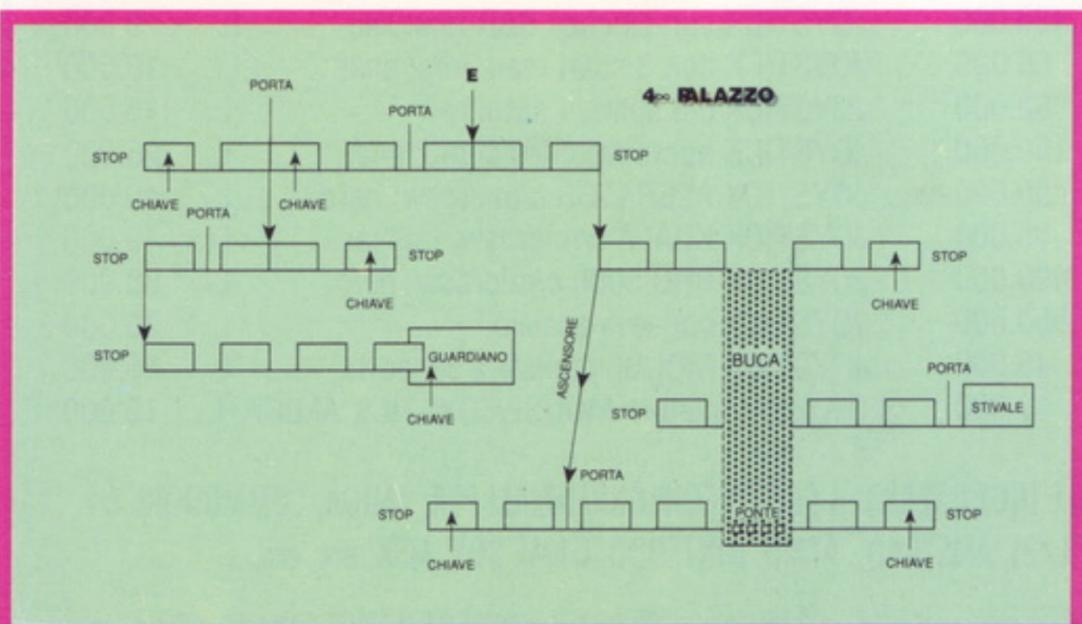
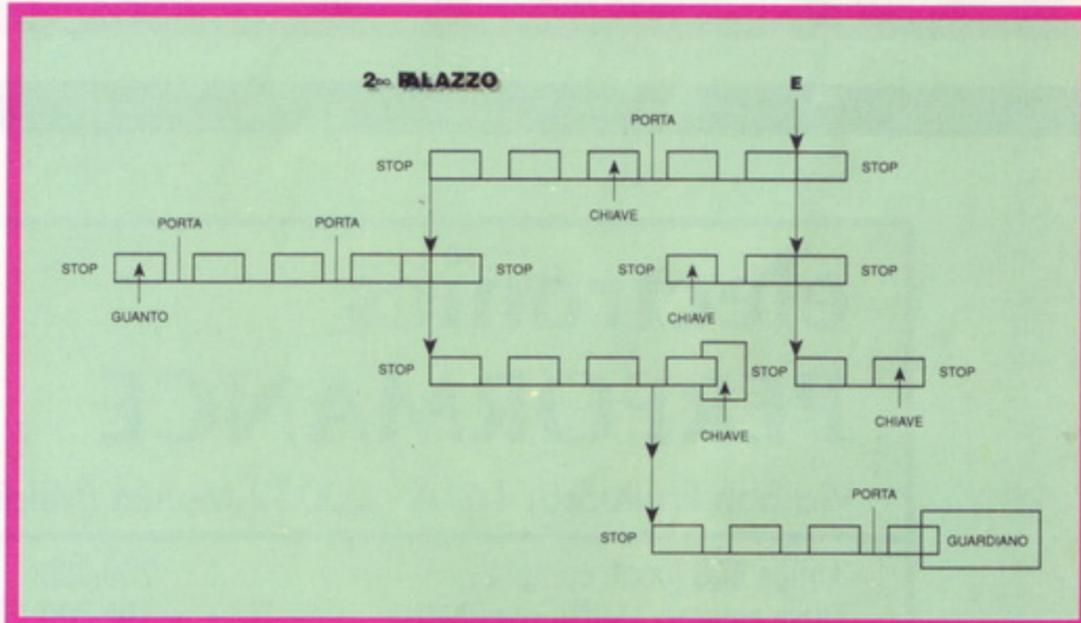
## THE ADVENTURE OF LINK

Franco Arbizzani ci ha mandato una lettera pesante 417Kg. in cui si trovavano tutte le mappe della seconda parte della saga di *Zelda* e la soluzione completa del gioco. A lui la parola:

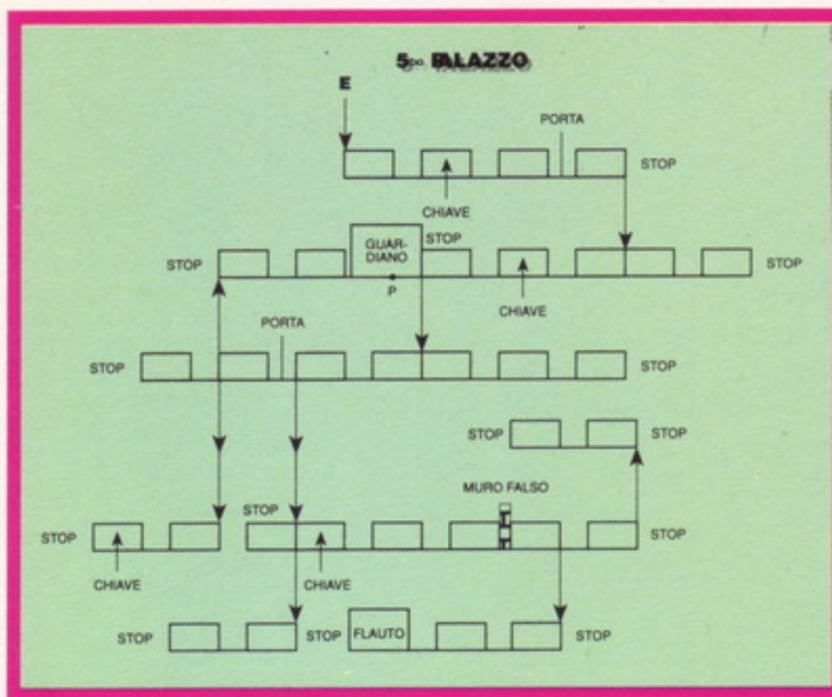
- Il martello si trova nell'area delle Montagne Morte a sud di Saria Town. Per avere l'aiuto del custode del fiume di questa città per attraversarlo, bisogna prima aver fatto conoscenza con un tizio chiamato Bagu. La

sua casa si trova nascosta nel bosco lungo la riva del fiume ad est della città (*vedi mappa*). Fatto questo ci si potrà avventurare nei labirinti sotterranei delle Montagne Morte. Cercate di partire con i livelli di Vita, Attacco e Magia piuttosto alti (5-6).

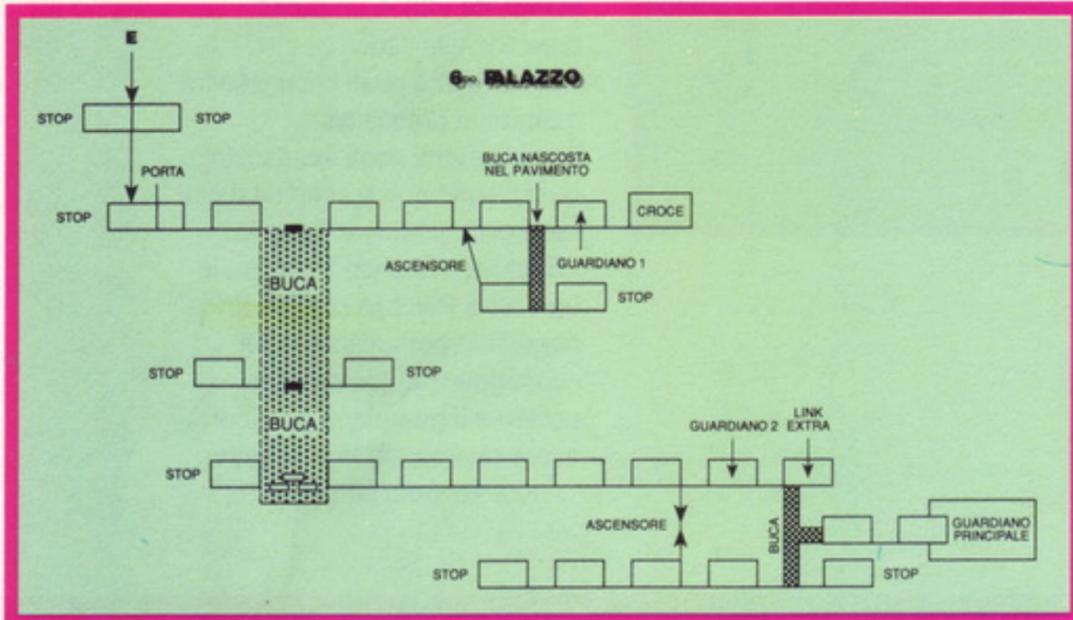
- Per trovare i contenitori di cuori e magia bisogna frugare in ogni angolo della mappa. Nel corso della ricerca troverete anche altri oggetti indispensabili per proseguire il gioco e soprattutto ottenere le magie relative a determinate città.
- Non tutte le città sono immediatamente visibili: ad esempio Kasuto è nascosta in un boschetto vicino all'acqua. Prima bisogna andare nel Deserto delle 3 Rocce, poi spostarsi un pò a est rispetto a queste, quindi dirigersi verso



Palazzi si eliminano mirando alla testa. Per eliminare il cavaliere a guardia del terzo palazzo bisogna prima uccidere il cavallo con il colpo segreto dello spadaccino di Mido. Per il quarto guardiano bisogna usare una magia che rifletta i suoi stessi colpi sulla nostra spada. Il guardiano del Quinto Palazzo è un ottuso bestione crestato che lancia una mazza ferrata: va colpito al petto con la



incontreranno moltissimi nemici sia prima di entrare che all'interno della costruzione. E' importantissimo avere tutte e otto le magie, altrimenti non si ha alcuna possibilità di successo. Infatti per battere il primo guardiano servono ben quattro magie (Tutto quel che viene detto è di colpirlo alla testa, e che per evitarne il colpo serve una magia particolare insieme al colpo di spada imparato a Darunia). Dopo aver sconfitto il primo guardiano si arriverà allo scontro finale con un nemico che NON E' Ganon, ma...



spada nell'attimo in cui la mazza è ferma. Nel Sesto Palazzo si ingaggia con il guardiano uno dei duelli più avvincenti del gioco: bisogna usare la magia del salto al momento opportuno e colpirlo in testa con la tecnica dello spadaccino di Mido facendo attenzione a... e a non finire... (Franco ha voluto lasciare un velo di mistero su questi due pericoli!).  
- Prima di affrontare il Grande Palazzo conviene fare una larga scorta di vite extra, perchè si

Misterioso, eh? Ho deciso contro tutte le regole di pubblicare questa soluzione "parziale" solo perchè le richieste di aiuto per questo gioco sono molte, ma non azzardatevi a imitare Franco! Ricordate che per essere pubblicati su queste pagine dovete spedire solo soluzioni complete! E ora, gustatevi le mappe...

# electronics PERFORMANCE

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (Milano) - Telefono 039/744164 - Fax 039/736439

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA  
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI  
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 MENSILI

Amiga 500 (conf. compl.)	L. 739.000	Tappetino mouse antistatico	L. 12.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L. 190.000	Copricomputer plexiglas AMIGA 500	L. 19.000
Espansione 512K AMIGA c/clock on/of	L. 130.000	Confezione 50 dischetti 331/2DF.DD	L. 50.000
Espansione 2 Mb esterna A. 500/1000	L. 450.000	JOYSTICK con cloches BAR manuale	L. 9.000
Modulatore TV AMIGA	L. 60.000	JOYSTICK con 3 spari man. imp. anat.	L. 10.000
Cavo skart AMIGA	L. 32.000	JOYSTICK c/3 spari + autofire	L. 15.000
VIDEODIGITALIZZATORI AMIGA da	L. 150.000	JOYSTICK microswitches c/imp. anat.	L. 25.000
HAND SCANNER per AMIGA	L. 490.000	JOYSTICK ALBRATOS c/microsw. nero	L. 49.000
PENNA OTTICA AMIGA c/programma	L. 35.000	JOYSTICK KOALA c/microsw. traspar.	L. 49.000
Monitor colori AMIGA /PC/C64	L. 490.000	JOYSTICK PRO 5000 c/microsw. nero	L. 38.000
Stampante colori AMIGA/PC/ (80/136c)	L. 550.000	JOYSTICK con leva acciaio	L. 20.000
Mouse AMIGA/ATARI/AMSTRAD c/micro	L. 45.000	JOYSTICK MOUSE digitale a sensori	L. 45.000
Portamouse + Portapenna	L. 12.000	Cavo sdoppiatore MOUSE/JOYSTICK AMIGA	L. 19.000

SOFTWARE E GIOCHI ORIGINALI DIRETTAMENTE DALL'INGHILTERRA A PREZZI CONCORRENZIALI PER: AMIGA, COMMODORE 64 (disco/cassetta), PC MSDOS (5"1/4 - 3"1/2), AMSTRAD, ATARI, NINTENDO, GAME BOY, MSX, ecc. ecc....

Per avere la LISTA dei giochi per il tuo computer o video games, invia una lettera a: Electronics PERFORMANCE - Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 MONZA - allega un francobollo da L. 750. = e ti verrà subito spedita.

**I PREZZI SOPRAINDICATI SONO TUTTI IVA INCLUSA**

In medio oriente c'è parecchia tensione (ma v'è? 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 spareranno 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

*Huuurgh! Il gioco per Spectrum è una versione monocromatica di quello per GX4000, solo che è ancor meno giocabile perchè 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

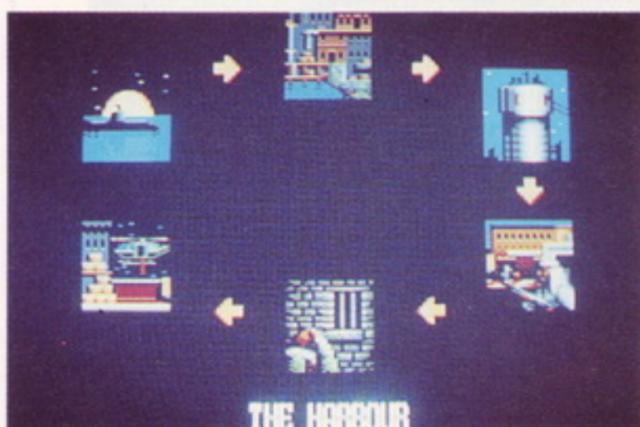
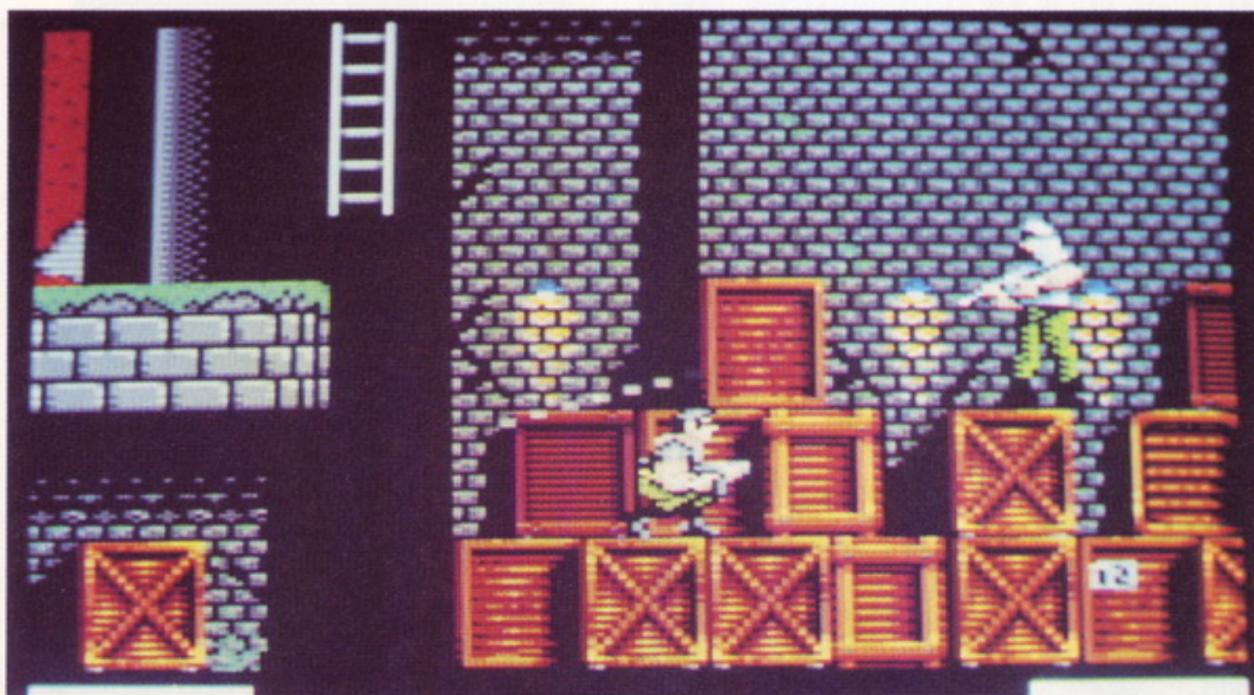
*Basato sull'imminente film con Charlie Sheen (la cui uscita è stata rimandata per motivi politici), Navy SEALS avrebbe potuto essere un grosso successo per la Ocean, ma sfortunatamente non lo è per due buone ragioni.*

*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 precognizione).*

▼ L'azione di salvataggio più difficile del mondo.



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

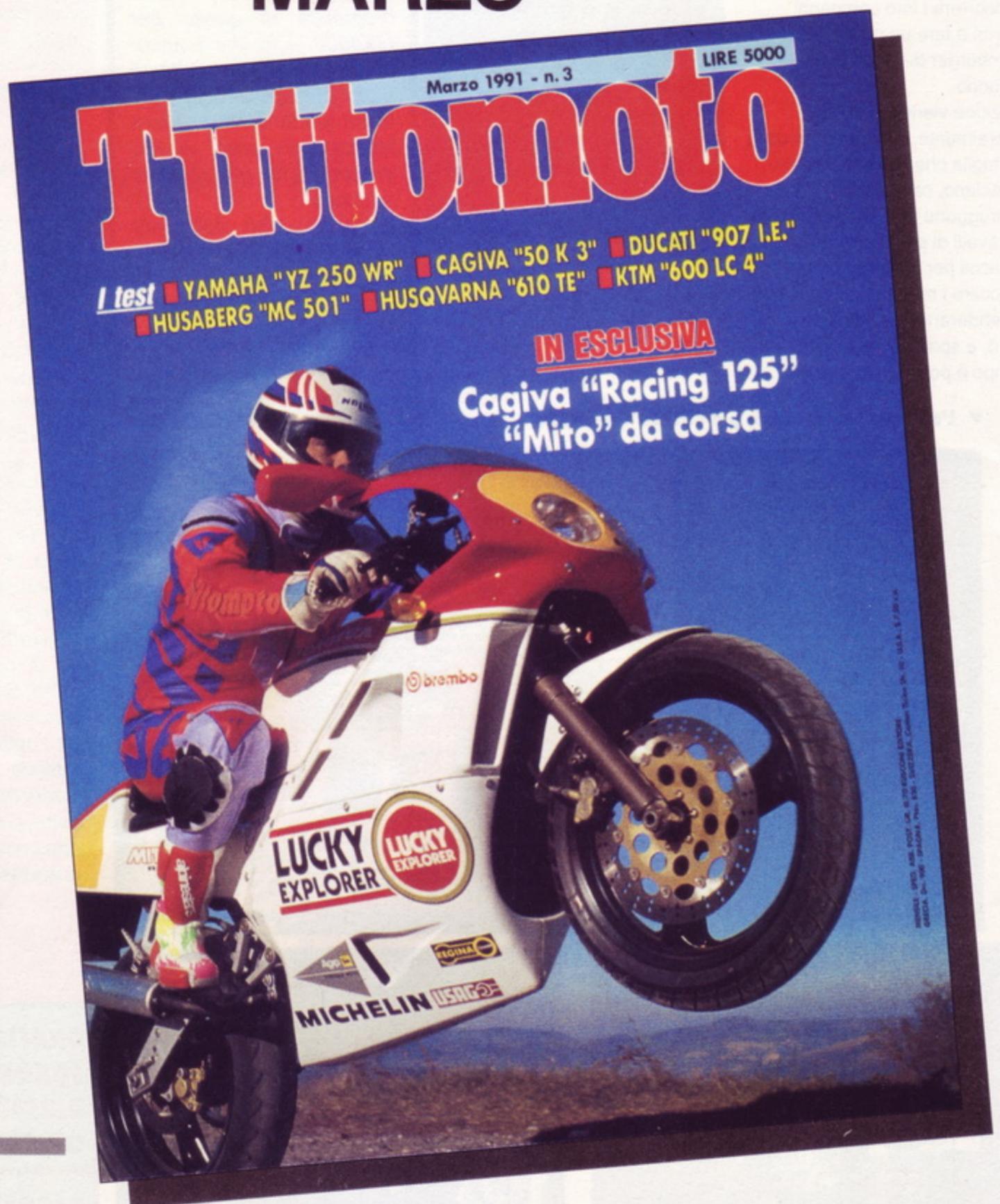
**GLOBALE 75%**

È in edicola

# Tuttomoto

MARZO

Rusconi Ad



Rusconi  
Editore

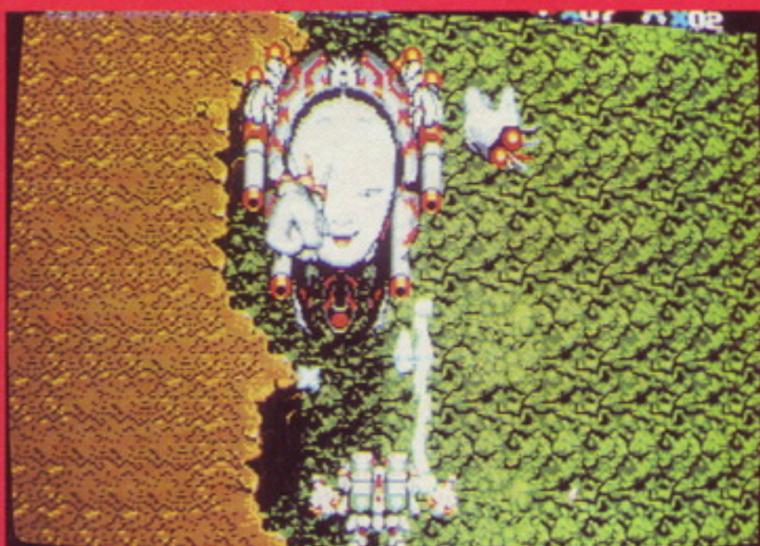
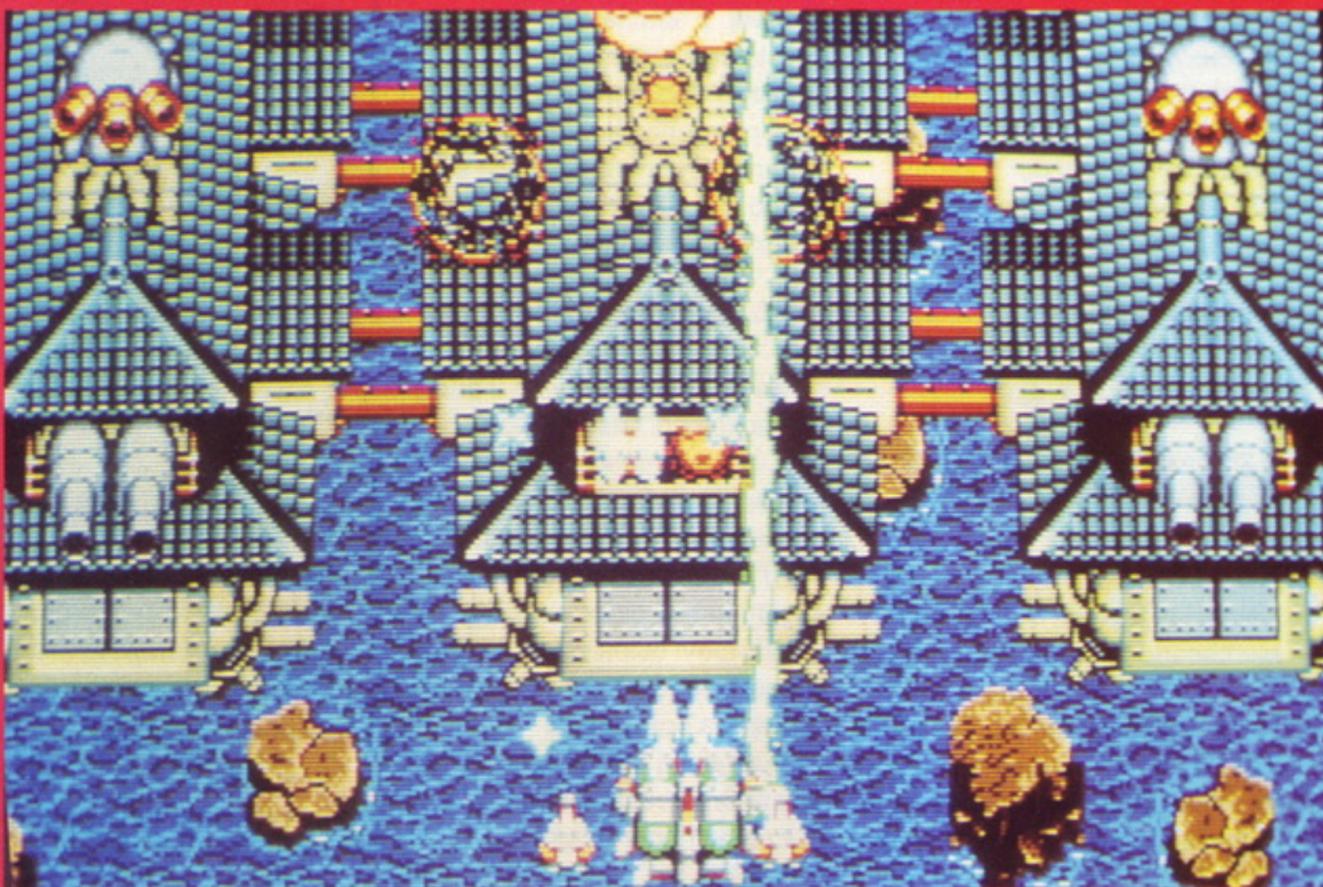
# MUSHA

BY SEGA

Una forza aliena sta ammassando un grosso contingente di armi devastanti sul suolo di uno dei mondi da loro colonizzati e guarda caso toccherà proprio a Earthling, la vostra squadra da combattimento, doversi infiltrare all'interno della roccaforte nemica per sferrare l'attacco e infliggere una dura sconfitta agli spregevoli cospiratori. Sfortunatamente l'arrivo del vostro team era previsto e al party di benvenuto trovate un satellite ultra-distruttivo che

riesce a neutralizzare tutti i vostri compagni lasciandovi solo! Armati unicamente di un lanciarazzi e di un cannone laser dovreste aprirvi strada attraverso le roccaforti nemiche, blastando gli avversari che vi si parano minacciosamente davanti. Sul percorso verso il confronto finale potrete raccogliere armi extra, particolarmente utili un laser ed altre super-armi come bombe e raggi devastatori. Alterando la posizione attorno a voi di piccole armi multiple, potrete

raggiungere la massima potenza di sparo. Nei sei livelli che dovrete superare, ve la vedrete con le squadre nemiche di difesa esterna che vi attaccheranno in un canyon brulicante di alieni e in una battaglia spaziali. Sconfiggendoli, arriverete al confronto finale con la nave madre della flotta nemica!



▲ Distruzione totale in Musha.



## MEGADRIVE

Musha è l'ennesimo shoot'em-up a scrolling verticale su Megadrive e, come tutti i precedenti, è particolarmente esplosivo. Il lato grafico è veramente impressionante (l'ottimo scrolling in parallasse stile Thunderblade si ripropone alla grande nel livello del combattimento nel canyon) e associa una atmosfera elettrizzante ad un'azione veloce e spasmodica.

Sfortunatamente Musha presenta qualche difettuccio: il principale è quello della bassa difficoltà di gioco. Chiunque possieda uno shoot'em-up degno di questo nome, è in grado di completare Musha in meno di un'ora ed è costretto quasi subito ad alzare il livello di difficoltà. Secondo neo sono le armi che non sono poi tanto potenti come sembra e sicuramente non possono competere con quelle del fantastico Truxton.

Peccato per Musha che è un game fluido dall'ottima grafica, ma siamo costretti a mantenere piuttosto basso il voto!

R.L.

GRAFICA	90%
SONORO	70%
VALIDITA'	68%
GIOCABILITA'	76%
<b>GLOBALE</b>	<b>70%</b>

# UPDATE

## E-SWAT

### US GOLD

Dopo aver raggiunto una valutazione globale dell'88% su Amiga nel numero uno, l'irriducibile cyber-poliziotto raggiunge i monitor di ST. Graficamente è molto simile al suo collega a 16 bit ma sembra che chi ha convertito il game si sia dimenticato di inserire il bellissimo scrolling a pieno schermo, oltre ad altri "piccoli" dettagli, come gli sprite molto blandi e sussultanti. I messaggi vocali digitalizzati non costituiscono certo un'innovazione e sembra esser stata totalmente tralasciata ogni forma di giocabilità. Se stai cercando un veloce game d'azione hai sbagliato indirizzo!



### ST

*Oh, oh: cosa succede? Il game è tutto qui, la grafica è stupida, il suono è orribile e la giocabilità non può neanche essere confrontata con la conversione Amiga: un disastro quasi totale!*

**GLOBALE 55%**

## FINALE

### ELITE

La ragione per la quale questa compilation si intitola Finale è che rappresenta l'ultima possibilità in assoluto per mettere gli occhi sui giochi che la compongono. E' quindi il caso, se realmente lo vuoi, di farci un pensiero. I quattro giochi al suo interno sono Overlander, Paperboy, Ghosts'n'Goblins e Space Harrier, che non figurano esattamente tra gli hot game del momento. Overlander è basato su una variante di RoadBlasters con buona grafica e suono, ma

sfortunatamente diventa un po' barboso dopo poche volte che ci giochi. Gli altri tre sono conversioni da coin-op, il migliore dei quali (su Amiga naturalmente) rimane Space Harrier, caratterizzato da schermo pieno e veloce azione 3D. Paperboy e Ghosts'n'Goblins sono stati molto curati ma rimangono un po' troppo difficili al punto di innervosirti piuttosto che divertirti. E' anche noto che questa conversione di Ghosts'n'Goblins non richiede un'espansione di memoria mentre la versione originale sì: è strano... In definitiva Finale è una decente compilation di giochi

ognuno dei quali presenta delle caratteristiche grafiche e sonore buone scadendo però per la giocabilità. Fateci un pensiero ma solo se precedentemente vi è sfuggito uno dei giochi che la compongono.

### AMIGA

*Una collezione deccente di conversioni, la migliore delle quali rimane Space Harrier con il suo schermo pieno.*

**GLOBALE 75%**

## DAMOCLES MISSION DISK

### NOVAGEN

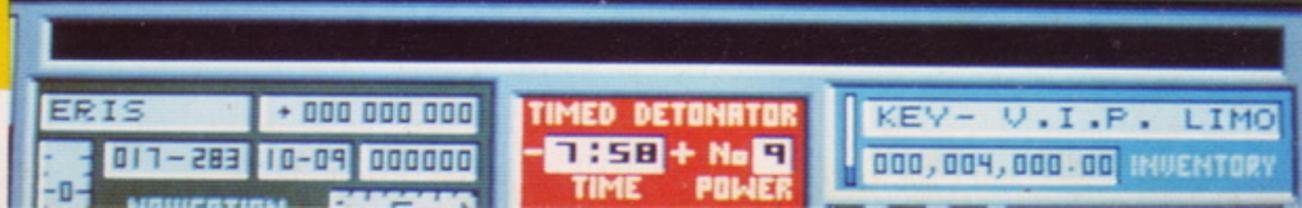
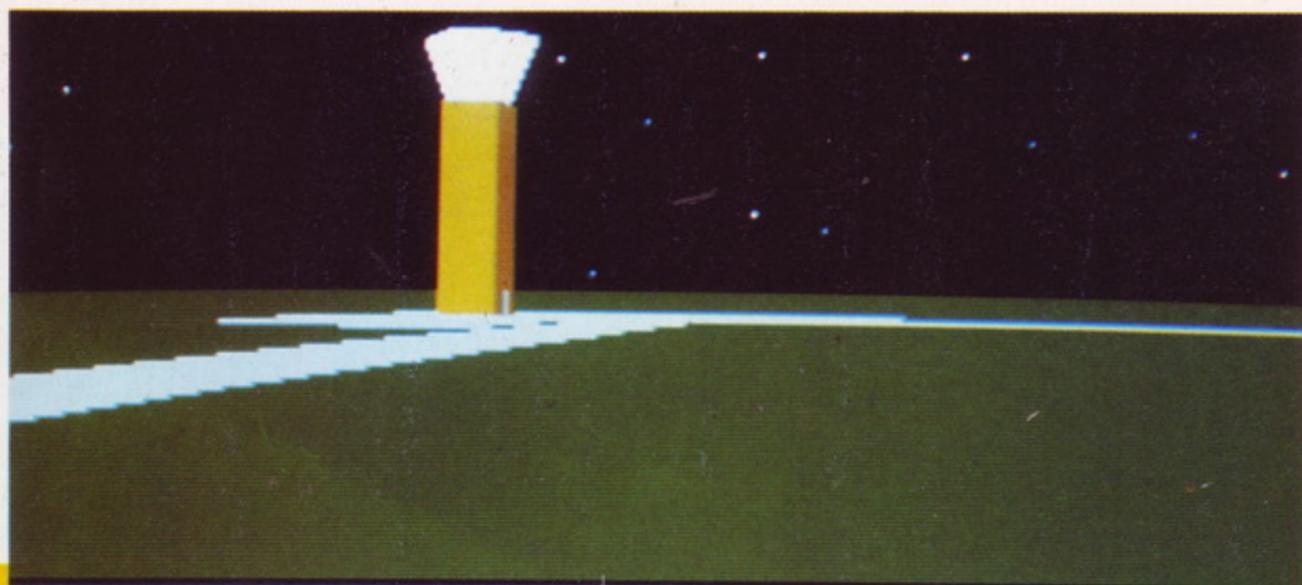
Damocles (sequel del classico Mercenary, nel caso non lo sapeste) è stato classificato come uno dei game più attesi della storia del computer e al momento della sua realizzazione ha destato molto scalpore (anche

su C+VG). Ora è arrivato il primo di una serie di Mission Disk che apre alla tua macchina un nuovo mondo! E' sempre lo stesso gioco con effetti grafici 3D più veloci ed ora ti viene data l'opportunità di aggiungere al gioco originale alcuni nuovi obiettivi e nuovi punti di partenza. Se ti sei divertito con Damocles oppure l'hai completato, ti consiglio di acquistare questo Mission Disk alla prima opportunità.

### AMIGA

*Per chi possiede Damocles, un bel modo per prolungare il divertimento. Non lasciartelo sfuggire!*

**GLOBALE 85%**



## BADLANDS

### DOMARK/TENGEN

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 aerei teleguidati si riduce a farli sembrare consanguinei di un'antiestetico tafano. Come se tutto ciò non bastasse devo dire

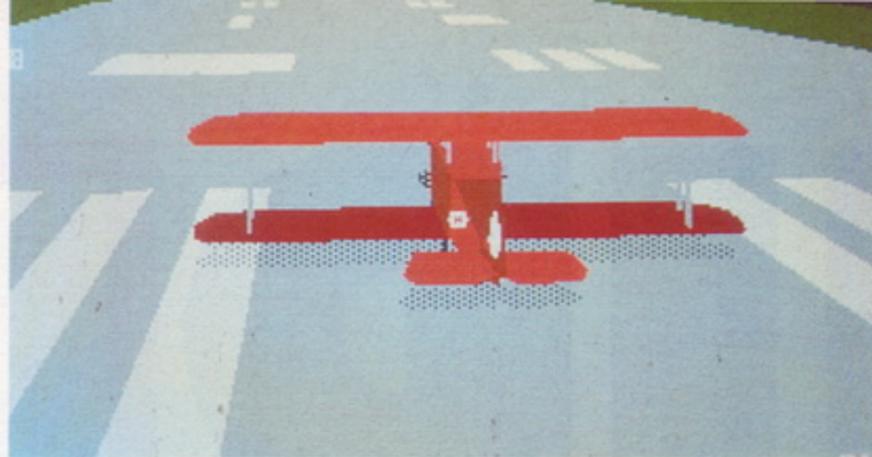
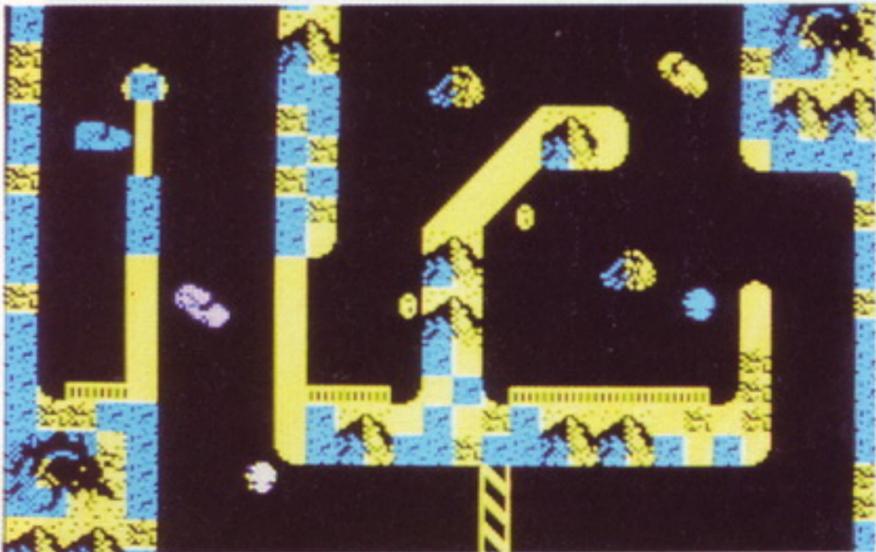
che anche con i colori si sarebbe potuto fare di meglio su Speccy, visto e considerato che il gioco è pressoché monocromatico! La musica è da considerarsi perlomeno disastrosa e gli spot FX non meritano neppure alcun commento. In totale ecco un buon esempio di gioco da dimenticare, definitivamente!

### AMSTRAD

Aaghh! 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 MUSICA 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.CZ865 pp.264 £.38.000 utilizzate questa cedola.  
Ritagliate e spedite in busta chiusa a:

57

**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 \_\_\_\_\_

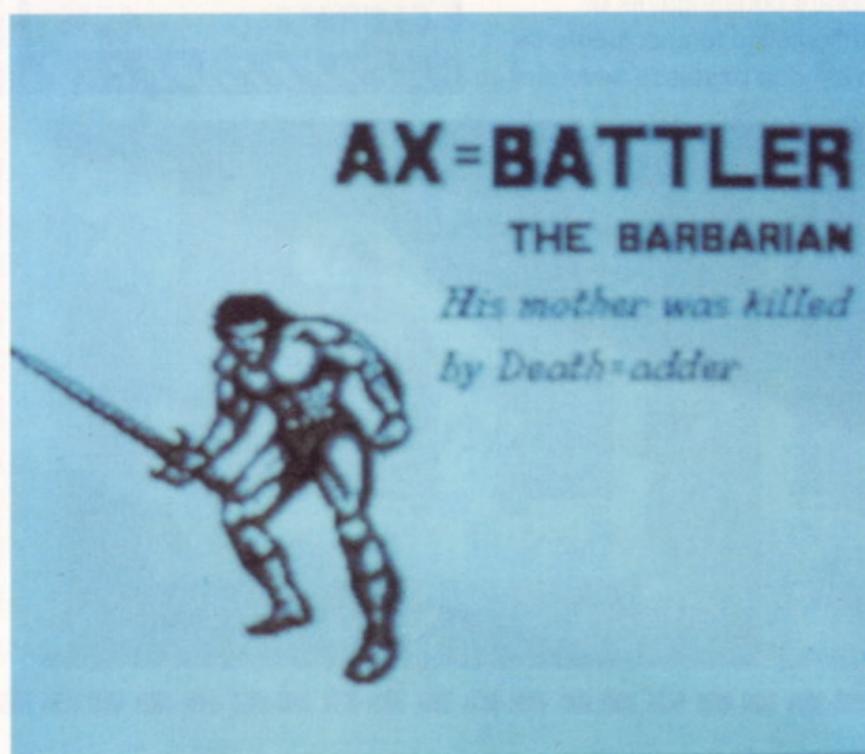
# UPDATE

## 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 gamoteca. 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!

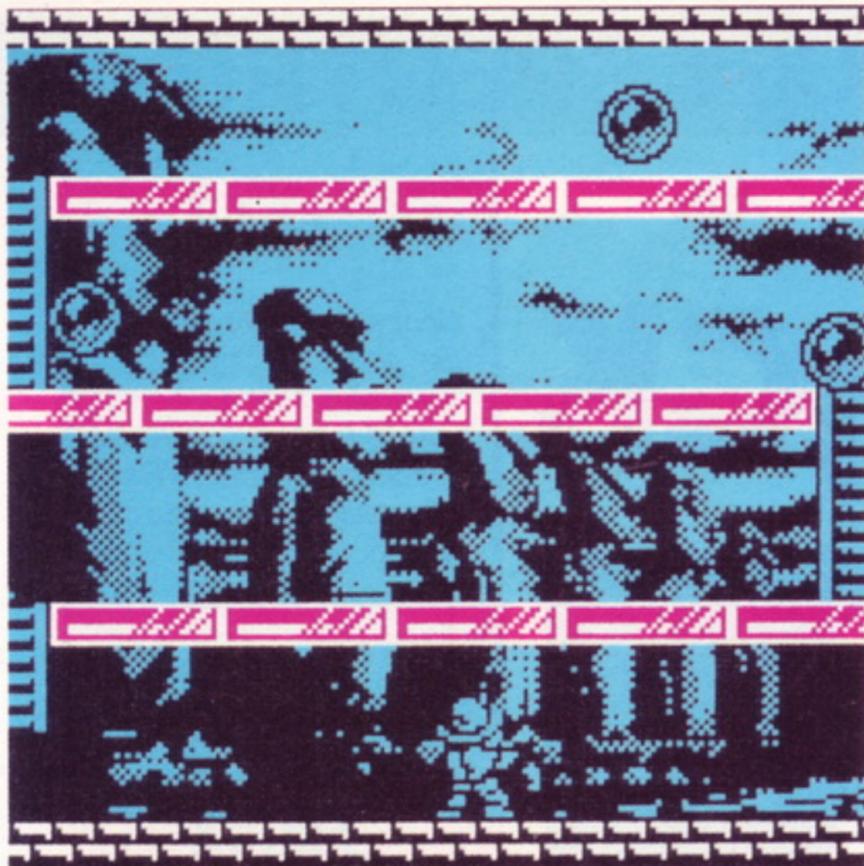
GLOBALE 90%

### AMSTRAD

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

GLOBALE 69%





## PANG

### OCEAN

Una marea di grossi palloni da scoppiare per la conversione Speccy del brillante coin-op della Mitchell. Ma soddisferà le aspettative vista la bellezza e il successo della conversione Amiga? Bene, la risposta è un altisonante sì! Visto e considerato quello che è in grado di fare uno Spectrum 128K, ritengo che Pang si classificherà come una delle migliori conversioni soprattutto grazie alla grafica esplosiva che lo contraddistingue; okay, non ci sono molti colori ma tutto è limpido come il cristallo. Il suono

è molto buono e francamente, se possiedi un 128, ti consiglio di correre subito a richiederlo dal tuo negoziante!

## SPECTRUM 128K

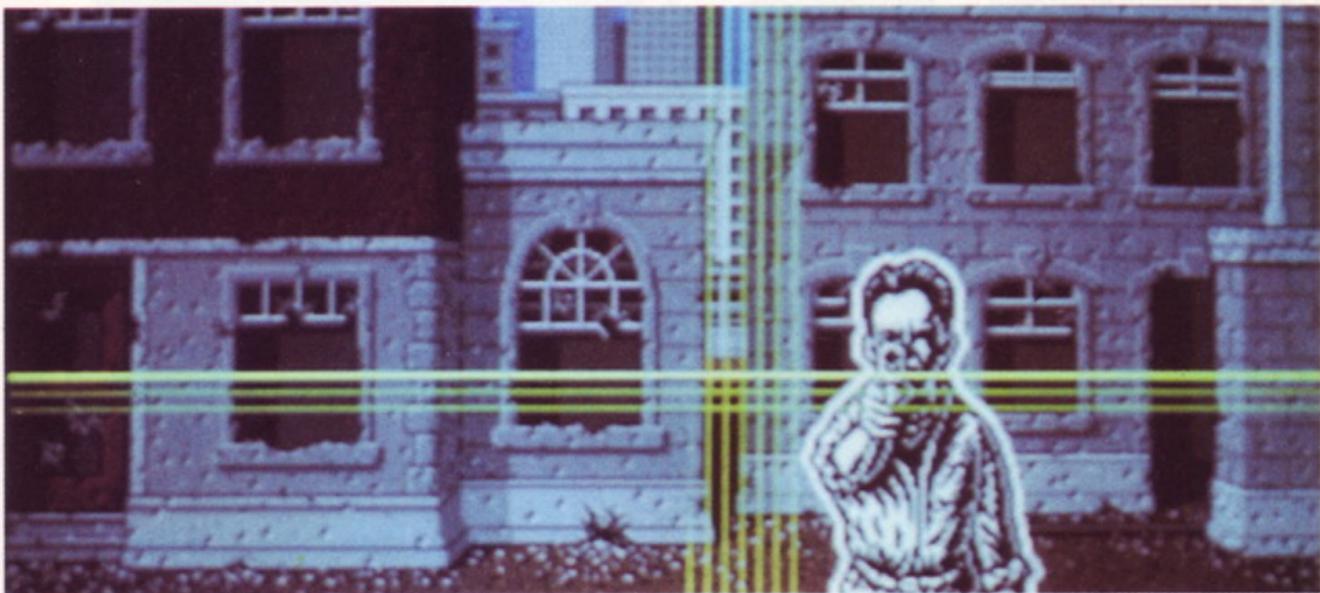
*Grafica e suono brillanti e maneggevolezza esemplare. Catturalo al volo o te ne pentirai!*

**GLOBALE 93%**

## ROBOCOP 2

### OCEAN

Il metallico poliziotto della sezione anti-crimine di Old Detroit ritorna e questa volta su Speccy e Amiga dando un nuovo e magnifico show delle sue arti da guerriero della pace! La conversione Amiga dispone di ottimi effetti grafici e di schermate digitalizzate per non parlare poi degli effetti sonori che convincerebbero chiunque a caricare il game e a cercare di vedere la fine delle sue avventure! Anche la conversione Speccy non delude: buona grafica e udite, udite... ci sono anche le schermate digitalizzate! Robocop 2 è un gioco molto difficile, in tutte le conversioni, ma perseverare è una virtù e ti assicuro che questo è uno di quei giochi a cui giocherai e rigiocherai senza mai stufarti!



## SPECTRUM

*Buona grafica e suono, sicuramente un game difficile ma molto interessante. Ti riterrai molto soddisfatto anche completando un solo livello!*

**GLOBALE 83%**

## AMIGA

*Effetti grafici ottimi e suoni stupefacenti abbondano in questo gioco che ha tutte le credenziali a posto per diventare mitico!*

**GLOBALE 85%**



# EDD the DUCK

## BY IMPULSE

Edd il Papero, superstar, cantante pop e secondo della cena di domenica prossima: che eroe! Questo nuovo gioco racconta dei tentativi di Edd per produrre la sua ultima novità televisiva, costituita da nove episodi girati in tre settori degli studi della BBC (Previsioni del tempo, Effetti Speciali e TV dei Bambini): l'idea di divertimento di Edd è di correre in un'area di piattaforme a scorrimento verticale raccogliendo delle stelle (ullallà, che cuccagna!).



Dopo 20 stelle la puntata finisce, e Edd passa a quella successiva, dove deve fare praticamente la stessa cosa. L'arcinemese di Edd, ovvero Wilson il Maggiordomo ha spedito i suoi scagnozzi in giro per i set per far loro scaraventare Edd fuori dallo schermo. Che cattivoni! Vista la situazione, Edd ha deciso di portarsi dietro il suo Super Spara Palle di Neve per congelare temporaneamente ogni pedina di Wilson che gli dovesse sbarrare la strada.

▼ L'Assalto delle Foto Clonate!



## UPDATE

Stanno per uscire le versioni per Amstrad e ST di Edd the Duck. Aspettatevela presto nel vostro negozio.

▼ Le truppe di Wilson attaccano Edd nella versione Amiga.



## SPECTRUM

Urgghh! Scrolling scattoso, scarsi colour clash e giocabilità, rendono Edd the Duck invitante quanto un Supa Dupa Whoppa (il famoso hamburger inglese in cui viene infilato tutto quel che capita sotto mano).

**GLOBALE 42%**

## C64

Ooops! E' un filino più facile del gioco per Amiga, ma altrettanto scarso. Perché mai qualcuno dovrebbe comprare un clone di Rainbow Island che costa più del gioco originale?

**GLOBALE 42%**

## AMIGA

Ci mancava solo questo! Un gioco su licenza basato su un pupazzo inglese che non conosce nessuno! Se almeno il gioco fosse carino, ma purtroppo Edd the Duck è uno dei giochi di piattaforma più scarsi che mi sia mai capitato di giocare. Il gioco cerca di essere Rainbow Islands senza gli arcobaleni, e nonostante sia graficamente carino, la giocabilità è limitata dal fatto che non si può muovere Edd durante i salti, il che comporta un sacco di morti stupide. Inoltre, il fatto di congelare temporaneamente i nemici (piuttosto che blastarli in maniera cruenta) funziona poco, poiché gli avversari hanno la spiacevole tendenza di riprendersi nel momento sbagliato (provocando ancora una volta delle fini da imbecilli).

Edd the Duck non vale il suo prezzo, e non fa ridere nessuno.

R. L.

**GRAFICA 69%**  
**SONORO 63%**  
**VALIDITA' 32%**  
**GIOCABILITA' 40%**

**GLOBALE 42%**

# SEGA®

Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei VideoArcade a casa tua.

# 16-BIT

Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione, il control pad e la cassetta "Arcade" - "ALTERED BEAST".



GIOCHI PREZIOSI



1014 DICK TRACY



1204 J. BUSTER DOUGLAS NUOVA BOX



1114 SHADOW DANCER



1081 ARROW FLASH



# SEGA MEGA DRIVE

# MICKEY MOUSE

C+VG  
HIT!

▼ Mickey si prepara ad infliggere una severa punizione a Pierrot!

### BY SEGA

Accipicchia! Gli abitanti di Vera City sono gente veramente simpatica: tutti meno uno! Si tratta di Mizabel un diavolazzo che, oltre ad avercela con tutto e con tutti, è particolarmente meschino. Infatti ha rapito Minnie Mouse e la tiene imprigionata nel Castello delle Illusioni. Se anche questa volta Mickey Mouse, il perenne eroe sempre dalla parte della giustizia, non fa qualcosa, la sua Minnie è destinata a una lenta e orribile morte. E' giunta l'ora di far indossare il mantello al nostro eroe e di farlo viaggiare attraverso i sei livelli arcade/platform. Per colpire gli scagnozzi di Mizabel, sarà sufficiente prenderli a pedate, ma anche loro non vi

risparmieranno sbarrandovi la strada con ogni mezzo. Alla fine di ogni livello dovrete raccogliere il gioiello iridato, gelosamente custodito da un Master of Illusion: collezionate tutti e sei i gioielli per poter completare l'arcobaleno che vi permetterà poi di entrare nella roccaforte del diavolazzo e di liberare Minnie. Raccogliere i gioielli non è sicuramente facile, infatti le platform del Castello delle Illusioni, celano numerose trappole piazzate con astuzia da Mizabel e, come se non bastasse, ci si trova davanti a un vasto assortimento di ascensori e piattaforme cedevoli assieme a un gran numero di stanze segrete da scoprire e a giganteschi guardiani di fine livello da abbattere!



▲ Attento a non cadere dalle mattonelle di cioccolato!

## UPDATE

Sfortunatamente non è ancora in programma la conversione di Mickey Mouse su altri sistemi. Comunque i possessori di micro possono reperire il datato gioco della Gremlin improntato sulle avventure dell'eroe disneyano: non è proprio lo stesso di quello recensito qui, ma è pur sempre divertente.



▼ EEEK! Circondato dai ragni! Dov'è Pluto che ho bisogno di lui?



▼ Non farti colpire dai soldatini di Toyland!



## SEGA

*Stupefacente! Quando la cartuccia di Mickey Mouse ha fatto la sua comparsa in ufficio, tutti sono rimasti impressionati dalla qualità della grafica. Mickey è un capolavoro anche grazie alla divertente animazione stile Disney, ai graziosi sprite e agli splendidi scenari, tanto quanto basta per farvi impazzire!*

*La giocabilità è pari a quella della serie Mario della Nintendo (infatti c'era qualcosa di familiare...) e ci sono molte strategie da imparare prima di riuscire a sconfiggere il diabolico Mizrabel.*

*Con la sua grande varietà di livelli e stanze segrete, Mickey Mouse si classifica come il miglior platform game disponibile su Sega Megadrive. Mesi di divertimento ti attendono con questa ottima cartuccia!*

R.L.

## MEGADRIVE

*Incredibile! Mickey Mouse si classifica come una delle più stupefacenti cartucce per la console Sega, con sprite e scenari in puro stile fumettistico! Il gioco miscela la giocabilità di Super Mario con il fascino della superstar di Disney. Compralo, ti farà impazzire!*

**GLOBALE 96%**

<b>GRAFICA</b>	<b>93%</b>
<b>SONORO</b>	<b>83%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>94%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>94%</b>

**GLOBALE 93%**





# REVIEW **ST**

# TEAM SUZUKI



## BY GREMLIN

La Suzuki 500 è una delle moto più potenti, capace di raggiungere la velocità di 290 kmh ed è anche la protagonista dell'ultima simulazione Gremlin. Per diventare Campione del Mondo dovete vincere più gare possibili durante un campionato di 16 corse che vi vedrà girare sui più accreditati circuiti del mondo!

Vi verrà offerta la scelta tra tre cilindrata: la 125cc (facile da controllare grazie al cambio automatico), la 250cc e per i più temerari la 500cc, la preferita da

piloti fegatosi come Kevin Schwantz e Niall Mackenzie. Dopo aver scelto la cilindrata con la quale volete gareggiare potrete effettuare un giro di allenamento, oppure una gara singola oppure affrontare l'intero campionato. I tracciati e le moto si presentano con grafica vettoriale 3D e il percorso è visto dalla prospettiva del pilota oppure, nel modo practice, dalla ripresa delle telecamere d'angolo (voglio proprio vedere come riuscite a zoommare a una distanza di poco più di

mezzo metro su una moto lanciata a 190 kmh!). Potrete controllare se un concorrente vi si avvicina troppo dando una sbirciatina alle vostre spalle, ma senza esagerare: potreste fare una rovinosa caduta che non vi ferirebbe solo nell'orgoglio...! Se perdete il controllo del vostro centauro, rischiate di finire dritto dritto addosso ad un albero oppure di colpire un avversario, con un conseguente e proporzionale ammontare di danni che al raggiungimento del 100% vi porteranno al fatale game over!

**C+VG  
HIT!**



▲ Luce verde! Via con l'acceleratore!



▼ Moto senza pilota rendono il gioco più interessante.

## DUE PAROLE SULLA MOTO

La Suzuki 500 è una tra le moto più veloci. La scheda qui sotto riassume le sue straordinarie caratteristiche!

### MASSIMA VELOCITA' RAGGIUNGIBILE CON OGNI MARCIA

PRIMA - 130 kmh  
 SECONDA - 155 kmh  
 TERZA - 195 kmh  
 QUARTA - 220 kmh  
 QUINTA - 250 kmh  
 SESTA - 260/290 kmh  
 (a seconda del tipo di cambio ) usato)

### ACCELERAZIONE

Raggiunge i 96 kmh in 2.6 sec, tempo che può essere abbassato di circa 0.7 sec a seconda del tipo di cambio usato.



▲ Ecco le tribune: ci sono anche i tuoi fan!

▼ Riuscirai a sorpassare il concorrente che ti sta davanti?



▼ Non appena tagli il traguardo si leva un'ovazione!



## UPDATE

Team Suzuki dovrebbe essere già disponibile per Amiga: stessa qualità e stesso prezzo.

## ST

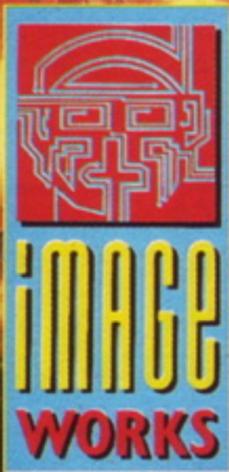
La differenza tra una buona simulazione di motociclismo e una di automobilismo è che la moto deve essere perfetta e rispondere bene ai comandi per riuscire ad affrontare le curve a gomito che altrimenti portano fuori strada. Team Suzuki lo permette e sono molto contenti di aver riprovato la stessa sensazione di velocità presente in Lotus Esprit Turbo Challenge. La vostra Suzuki vi darà veramente la sensazione di correre a 250 kmh, cosa mai raggiunta in altre simulazioni del genere! La grafica 3D è particolarmente fluida e incredibilmente veloce, per non parlare poi del cruscotto e degli sprite dei piloti di qualità assolutamente eccelsa! Le diverse vedute e la prospettiva con la quale viene inquadrato il vostro bolide sono ottime grazie anche alle azzeccate angolazioni di ripresa: avete mai provato a gareggiare in queste condizioni? Provateci e non ve ne pentirete... in poche parole questa è la più veloce, la più eccitante e la più bella simulazione motociclistica mai vista: un pezzo essenziale per la vostra collezione!

R.S.

<b>GRAFICA</b>	<b>97%</b>
<b>SONORO</b>	<b>89%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>93%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>95%</b>
<b>GLOBALE</b>	<b>95%</b>

PRESTO DISPONIBILE...

# BACK TO THE FUTURE III PART III™



C64  
AMSTRAD  
SPECTRUM  
AMIGA  
ST  
PC

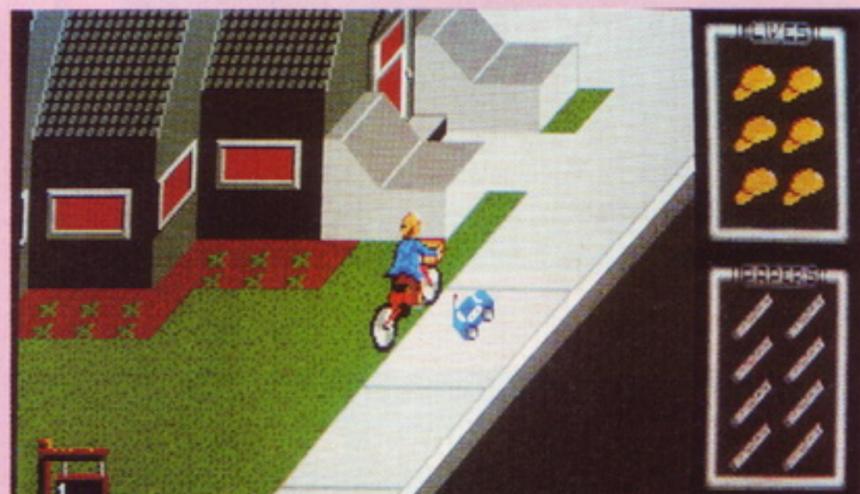
© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1990 UCS & Amblin.

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

# TOP 20 TOP 20 TOP 20

OGGI	IERI	GIOCO	SOCIETA'	SPEC	C 64	AMS	AMI	ST
1	-	TURTLES	IMAGEWKS	●	.	●	.	.
2	1	PAPERBOY	ENCORE	●	●	●	●	●
3	1	OUT RUN	KIXX	●	●	●	●	●
4	2	GUARDIAN ANGEL	CODE MSTRS	●	●	●	●	●
5	5	QUATTRO ADV	CODE MSTRS	●	●	●	.	.
6	3	TARGET RENEGADE	HIT SQUAD	●	●	●	.	.
7	-	WONDERBOY	HIT SQUAD	●	●	●	.	.
8	8	RUN THE GAUNTLET	HIT SQUAD	●	●	●	.	.
9	13	R-TYPE	HIT SQUAD	●	●	●	●	●
10	12	QUATTRO ARCADE	CODE MSTRS	●	●	●	.	.
11	-	BACK TO FUTURE 2	IMAGE WKS	●	●	●	●	●
12	-	DT'S SUPER TEST	HIT SQUAD	●	●	●	.	.
13	7	QUATTRO COMBAT	CODE MSTRS	●	●	●	.	.
14	4	JAWS	ALTERNATIV	●	●	●	.	.
15	-	SUPER HANG-ON	HIT SQUAD	●	●	●	●	●
16	-	BATMAN 3D	HIT SQUAD	●	●	●	.	.
17	14	SOCCER DOUBLE	E+J	●	●	●	.	.
18	-	DOUBLE DRAGON	MSTRTRONIC	●	●	●	●	●
19	-	GOLDEN AXE	VIRGIN	●	●	●	●	●
20	-	FANTASY DIZZY	CODE MSTRS	●	●	●	.	.



Come avevamo predetto quelle dannate Teenage Mutant Hero Turtles ce l'hanno fatta... finalmente, e non solo su uno ma bensì due formati (contateli)!. Una volta che saranno commercializzate tutte

le versioni chi riuscirà a fermarli? Riusciranno Robocop 2 e Golden Axe a resistere contro la valanga di budget? Solo il tempo (e la prossima classifica) ce lo saprà dire...

C+VG CLASSIFICHE









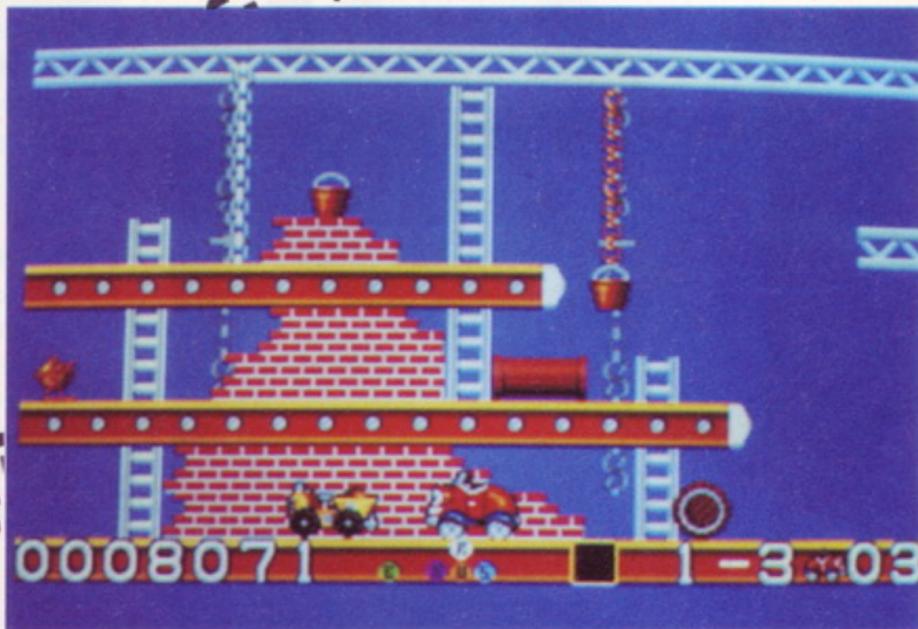








▲ Colora quelle piattaforme Arnie!



▲ In azione nel livello uno!



## ST

Anche se il suono non raggiunge il livello della versione Amiga e lo scrolling parallasse ha perso un po' nella conversione, Carvup su ST rimane un gioco molto divertente. Altamente raccomandato.

**GLOBALE** **86%**

## AMIGA

Per quanto riguarda la grafica, Carvup è superbo! Su Amiga lo scrolling ultra-fluido e gli sprite dei personaggi donano a questo gioco un'atmosfera particolare e il tutto viene completato da una miriade di effetti campionati e da un sonoro gradevole e allo stesso tempo divertente!

La giocabilità, un po' limitata, consiste nel guidare Arnie sulle piattaforme cercando di passare al livello seguente.

A lungo andare, può risultare un po' ripetitivo, ma Carvup è abbastanza divertente ed esilarante da nascondere anche questo. I suoi 48 livelli assicurano tonnellate di ore di divertimento lontano da distruzioni gratuite: sceglilo!

R.L.

## UPDATE

Al momento non è in progetto per altre macchine anche se penso che riuscirebbe molto bene anche sugli 8 bit. Sui prossimi C+VG, ulteriori informazioni.

**GRAFICA** **92%**

**SONORO** **87%**

**VALIDITA'** **84%**

**GIOCABILITA'** **89%**

**GLOBALE** **87%**





# FAR OUT

## MODE APOCALITTICHE



separati, uno per la squadra verde e uno per quella gialla (sono stati scelti appositamente dei colori che risaltassero in maniera evidente); ogni concorrente deve indossare un casco munito di un sensore (modificato in maniera tale da ritrasmettere il segnale alla console centrale, quando viene colpito) e una specie di corazzina ricoperta di materiale rifrangente (per permettere ai raggi infrarossi di rimbalzare).

La pistola è autoalimentata da 6 pile stilo da 1,5V ricaricabili ed ha un mirino rosso che si accende quando inquadra un bersaglio; il tempo di ricarica del colpo è dell'ordine di un secondo. Lo scopo del gioco è annientare l'avversario, il che è possibile in due maniere: o distruggendo la base nemica o eliminando tutti i guerrieri dell'altra squadra. Ogni guerriero viene disattivato quando viene colpito sei volte ed allora deve uscire dall'arena, mentre quando si centra sei volte la base termina la partita di tutti i giocatori; se nessuno riesce a chiudere la tenzone nel tempo limite di 10 minuti, la vittoria viene assegnata ai punti, dando 10 punti per ogni colpo inflitto alla base avversaria e 1 per ogni bersaglio umano. Il campo di gioco è suddiviso in due metà da un raggio luminoso che non può essere superato, pena la squalifica, ed è disseminato di ostacoli costruiti con un materiale ignifugo, che variano la scena dello scontro, permettendo l'elaborazione di molte strategie d'attacco. Le due basi sono disposte alle estremità del campo di gioco, per cui bisogna trovare le giuste postazioni ove posizionarsi per cogliere i pochi secondi in cui l'arbitro decide di disinserire, dalla console centrale che si trova sopra l'arena, il triangolo che protegge

## DENTRO IL VIDEOGAME...

**Avete mai desiderato ritrovarvi dentro un videogame? Essere voi i protagonisti del gioco, direttamente, non soltanto tramite un joystick e/o una manciata di pulsanti! Ebbene ciò è possibile, o quasi, e ve lo dimostreremo con questa puntata della nostra pazza rubrica, nella quale Maurizio Miccoli è andato a cercare quelli che si sparano addosso come matti...**

**L**a nostra avventura inizia in Piemonte, e per la precisione nella ridente cittadina di Oleggio, in provincia di Novara; qui possiamo trovare un'autentica oasi per i videogiocatori della zona, articolata in una struttura a vista posta su due piani. Su quello superiore si può scegliere tra una ventina di videogiochi, quattro calcetti e un ping-pong, mentre al piano terra si trovano otto biliardi, vari cabinati e slitte (sono quei mobili con i monitor giganti posti di fronte ad un comodo sedile a due posti che si stanno sempre più diffondendo nelle sale giochi), un paio di basket e addirittura un gioco di tiro con le freccette di plastica dura. Oltre a tutto questo ben di Dio, condito con un'accogliente angolo in cui si può mangiare giovane, c'è l'obiettivo della nostra visita, lo

SHINING TAG. Cos'è **Shining Tag**?

È la simulazione di un conflitto futuristico, nel quale si combatte con armi ad infrarossi! Tutto è nato nell'estate del 1988, grazie alla fantasia di Roberto Prandi, il quale, preso lo spunto dalle pistole *Lazer Tag* della Mattel, all'epoca comunemente in commercio, ha utilizzato una sala di circa 250 mq per predisporre un ambiente multiforme e surreale in cui sfogare i nostri bassi istinti guerrieri. Ma andiamo per gradi: si gioca in due gruppi, ciascuno dei quali può essere composto da 1 fino a 6 giocatori (il prezzo della partita varia di conseguenza, da 7.000 a 5.000 lire a testa), che devono seguire un rituale di vestizione prima di accedere all'arena di combattimento vera e propria. La vestizione avviene in due spogliatoi









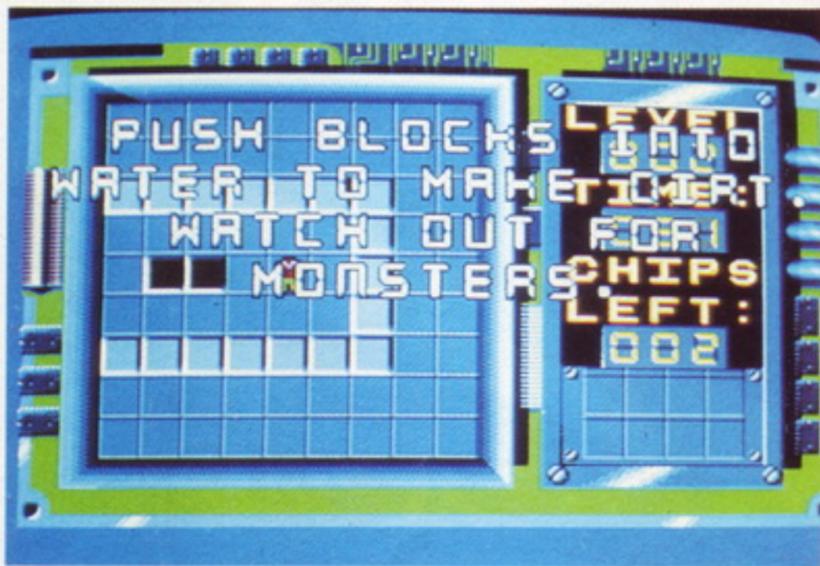
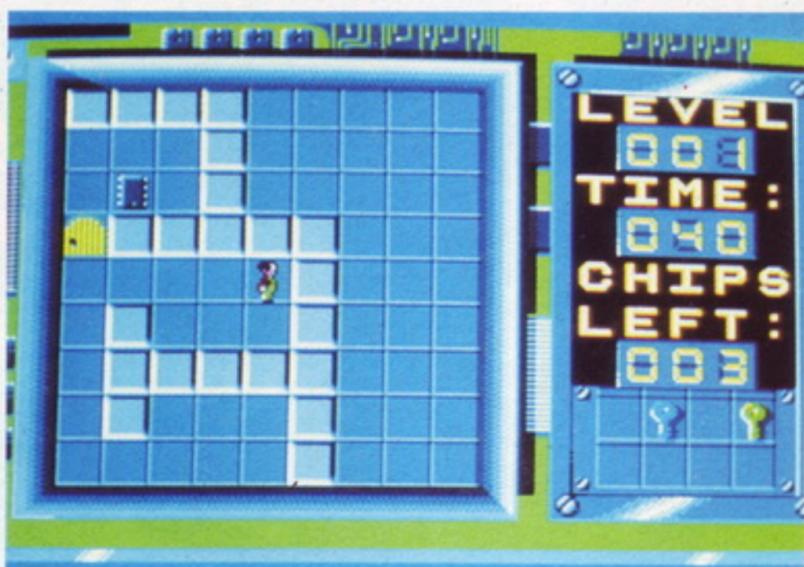


# CHIPS CHALLENGE

BY  
US  
GOLD

Chip è sempre alla ricerca di nuove sfide e non esistono sfide più impegnative di questa. Chip è finito in qualche modo misterioso in trappola in una vasta serie di labirinti a scorrimento quadridirezionale e l'unico modo per uscirne è di raccogliere tutti i chip sparsi nei labirinti.

Può sembrare una cosa complicata quanto mettersi un cappello, ma quando si considera dove sono stati messi i chip in ogni labirinto, è facile cambiare idea. Alcuni stanno dietro a porte chiuse, che si possono aprire solo con la loro chiave. Altri importantissimi chip a volte stanno sulla riva opposta di fiumi, che si possono attraversare solo creando un guado con dei blocchi mobili. Ma ci sono un sacco di altre trappole potenzialmente letali, compresi nastri trasportatori e ghiaccio, quindi Chip avrà il suo bel da fare per uscire, considerato che i labirinti da superare sono addirittura 150!



▲ State attenti a seguire i consigli che appaiono all'inizio dei livelli!



▲ Chip's Challenge contiene alcune spettacolari perle di saggezza millenaria.

## UPDATE

Questa è una conversione da gioco per Lynx della Atari che è già in circolazione da alcuni mesi. Il lancio per Amiga di Chip's Challenge sarà seguito a ruota da quello per ST, Amstrad, C64 e Spectrum.

## AMIGA

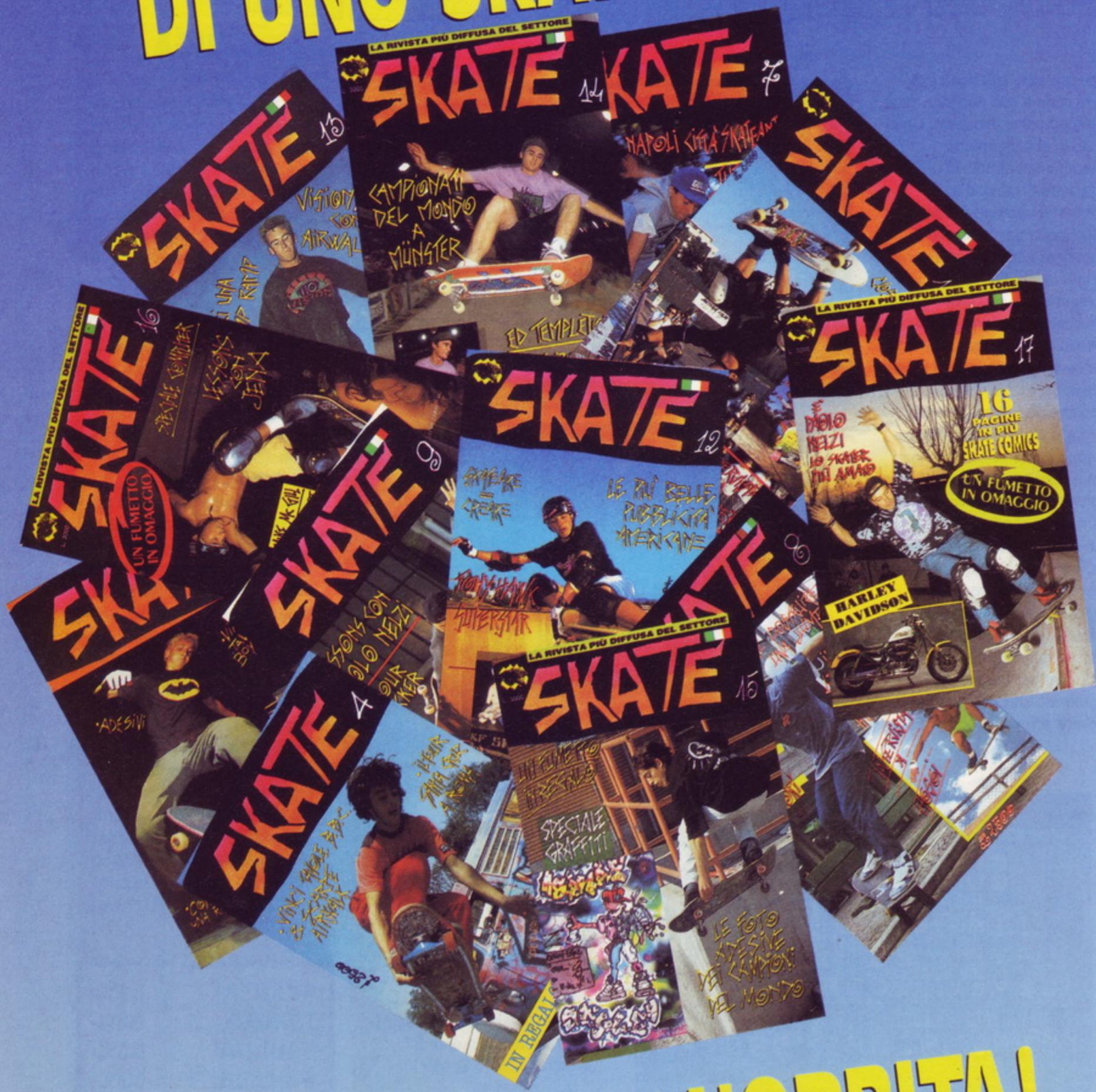
Con grafica e sonoro mediocri, Chip's Challenge potrebbe non piacere a tutti. Diciamolo: gli sprite sono piccolini e i fondali ridicolmente semplicistici. Il sonoro non è molto meglio, con una musichetta fastidiosissima. Però, c'è qualcosa in questo programma che lo rende diabolicamente coinvolgente. Probabilmente ha a che fare con il fatto che il gioco richiede una buona quantità di logica per essere risolto anche solo in parte, e quindi è probabile che gli amanti della Megadistruzione Totale Termonucleare non ne saranno terribilmente interessati. Comunque, si prova lo stesso una certa soddisfazione quando si riesce a terminare un livello particolarmente difficile; e con più di cento livelli da attraversare, Chip's Challenge offre potenzialmente ore e ore di divertimento. A dir la verità, l'aspetto esteriore del gioco è piuttosto deludente, ma Chip's Challenge contiene alcuni meccanismi nascosti che vi fanno tornare al computer anche dopo mesi. Un acquisto essenziale per tutti gli amanti dei puzzle game.

R. L.

GRAFICA	69%
SONORO	64%
VALIDITA'	85%
GIOCABILITA'	83%

GLOBALE 79%

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



# NON USCIRE DALL'ORBITA!

## ZARLOR MERCENARY

In questo shoot 'em up a scorrimento verticale ambientato nello spazio si lotta contro la Minaccia dei Mendicanti. Gli Zarlors vogliono rubare parte del loro territorio ricco di minerali, e vi hanno assoldato per persuaderli (impiegando artiglieria atomica) a traslocare.

Naturalmente, ogni mendicante blastato corrisponde a un aumento del conto in banca, con il quale si comprano pezzi extra nell'Emporio d'Armi di fine livello. I più tirchi saranno felici di sapere che i potenziamenti appaiono anche nel corso del gioco sotto forma di icone, che forniscono laser autocentranti, fuoco automatico, acceleratori e altre meraviglie simili. Anche se come shoot 'em up non è tecnicamente eccelso come, ad esempio, Blue Lightning, non è certo male. La grafica è sempre variegata e colorata, nonostante lo schermo

disposto orizzontalmente non permetta di vedere molto avanti. Questo e gli immensi sciami di missili autocercanti lo rendono parecchio difficile da giocare e, anche se possiede solo sei livelli piuttosto brevi, ci vorrà un vero esperto per vederne la fine. Ha il fascino di essere compatibile con il ComLink, quindi vi possono competere quattro giocatori, ma dovranno essere dei professionisti del blastaggio per divertirsi davvero con Zarlors Mercenary.

### LYNX

*Uno shoot 'em up bello da vedere, ma davvero difficile e non particolarmente esaltante da giocare.*

**GLOBALE 74%**



▲ Il Mercenario (non F.R.! Ed) fa un po' di shopping.



▲ Ricordatevi che le auto non uccidono la gente: è colpa di chi le guida.

## PAPERBOY

Questa conversione del vecchio coin-op della Atari vi mette sulla sella di una BMX nuova fiammante, con una riserva di quotidiani infilata in una bisaccia. Purtroppo però non c'è tempo per pedalare spensieratamente, perché bisogna correre per tutto il quartiere e lanciare le copie del Daily Sun nelle cassette postali degli abbonati. Proprio come nella realtà, tuttavia, la vita del ragazzo dei giornali viene resa difficile da ostacoli quali ballerini di breakdance, automobili radiocomandate, falciatrici

impazzite, risse di strada e automobili lanciatissime, tutti altrettanti modi di finire per terra se non si riesce a evitarli. Mancare la cassetta di un abbonato è una brutta cosa, perché cancellerà il proprio abbonamento. Ma Paperboy non è un tipo passivo, e ottiene punti bonus se riesce a danneggiare la proprietà di un non-abbonato a colpi di giornale. Devo confessarvi di non essere rimasto particolarmente colpito dall'originale e, pur essendo fedele alla versione a gettoni,

questa conversione non è molto divertente da giocare. La grafica non è per nulla spettacolare (anche perché è stata trasportata dalla versione per 16 bit della Elite) e nonostante sia funzionale, perde molto per via dello scrolling parecchio scattoso. Nemmeno il sonoro è tanto speciale e dopo le meraviglie di Klax, sul Lynx mi aspettavo qualcosa di un po' meglio degli effettucci che ho trovato qua. I fan di Paperboy ci impazziranno, ma io ne sono rimasto deluso.

### LYNX

*Sembra bello, ma semplicemente non è abbastanza divertente da giocare. Solo per i fanatici irriducibili del gioco da bar.*

**GLOBALE 67%**

# JUDGE DREDD

BY VIRGIN

Lo sceriffo di Megacity 1 è tornato e anche questa volta non sorride. I più vecchi di voi si ricorderanno il gioco di Judge Dredd pubblicato dalla Melbourne House molti anni fa, che sfortunatamente non sfruttava bene le potenzialità del personaggio. In questa aggiunta della Virgin alla saga, il poliziotto cyberpunk deve fermare una nuova ondata di crimine che minaccia il futuro della metropoli. Prima di tutto, Dredd deve fermare la Lega dei Ciccioni che sta divorando tutte le scorte di Megacity. Per far questo, deve trovare e distruggere quattro generatori di

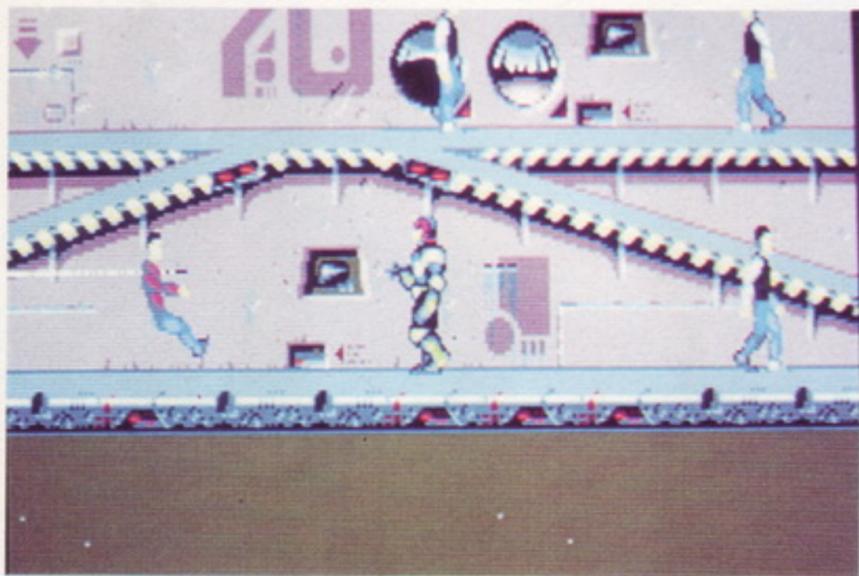
cibo, ma non è una cosa facile: i Ciccioni sono al corrente del progetto, e stanno pattugliando le strade per bloccare Dredd a colpi d'adipe. I Ciccioni possono essere blastati, ma ci sono altri perp (ovvero "perpetratori di crimini") da sparpagliare per ottenere munizioni extra (tipo quelle a ricerca calorica o quelle dirompenti). In giro ci sono degli onesti cittadini, e se vengono uccisi il tasso di criminalità aumenta drasticamente! Dredd naturalmente ha la sua moto Lawmaster, con la quale può correre ad alta velocità per la città, ma per far questo deve sacrificare tutto il suo arsenale

(il che è strano, dato che la Lawmaster è composta per metà da un cannone). Una volta completato il livello, Dredd passa a missioni più pericolose, che culminano nello scontro fra Dredd e i quattro Giudici Scuri: Paura, Fuoco, Paralisi e un tizio particolarmente cattivello di nome Morte...

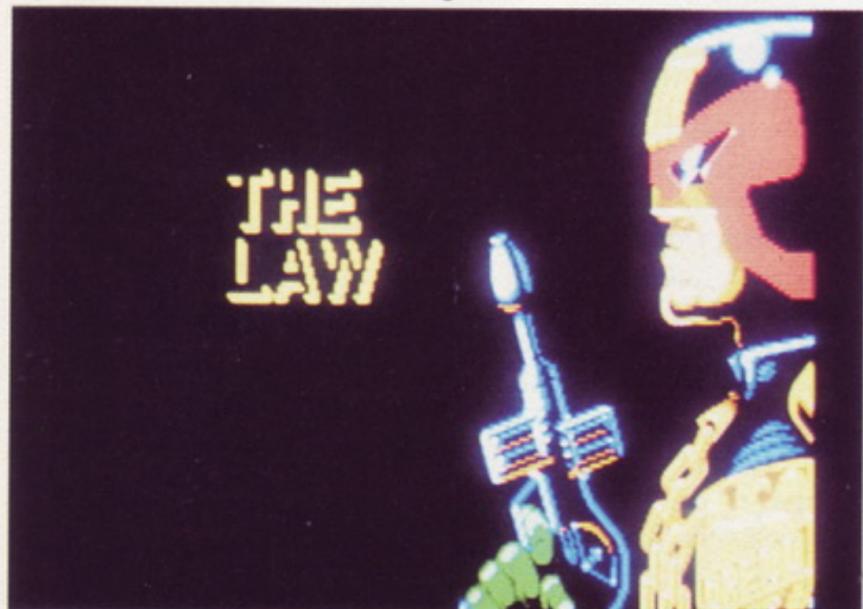


## UPDATE

Quando leggerete queste pagine dovrebbero già essere arrivate nei negozi le altre versioni per Amiga, C64 e Amstrad. La grafica e lo schema di gioco non sono molto diverse da quelle qui esemplificate, quindi non c'è da stare troppo allegri.



▲ Blastiamo i criminali con Judge Dredd.



▲ Sul suo potente veicolo, Dredd è inarrestabile!

## SPECTRUM

Leggermente migliore della versione per ST, ma solo perché sfrutta meglio le capacità della macchina. A parte questo si tratta esattamente dello stesso gioco, quindi ha gli stessi problemi di giocabilità.

Dategli un'occhiata solo se siete degli irriducibili cyberpunk.

**GLOBALE 54%**

## ST

*Il primo gioco di Dredd non era particolarmente fiabesco, e rovinò quello che era un personaggio stupendo. Questo programma ricade nella stessa categoria. La grafica non è stupefacente, in nessun senso, lo schermo è piccolo e scattoso, gli sprite sono piatti e bidimensionali, e lo stesso JD non dà certo l'impressione di essere il poliziotto più duro di Megacity. Un'altra grandissima delusione sono le immagini superblocchettose del fumetto, che sembrano essere dei disegni fatti su Spectrum e poi ingranditi: perché non digitalizzare i magnifici fumetti a colori? Anche lo schema di gioco è pieno di vistose castronerie, come ad esempio la mancanza di armi sulla Lawmaster, che lascerà deluso ogni fan del Giudice. Più generalmente, il gioco è molto difficile da controllare, e in particolar modo salire e scendere le scale dà grossi problemi. Nonostante sia un miglioramento rispetto al gioco della Melbourne, rimane un'abbastanza mediocre e delude parecchio, soprattutto pensando a quel che si sarebbe potuto fare con un personaggio tanto spettacolare.*

**GRAFICA 63%**

**SONORO 54%**

**VALIDITA' 56%**

**GIOCABILITA' 51%**

**GLOBALE 55%**

# STUN RUNNER

BY DOMARK/TENGEN

In questa conversione del galattico coin-op della Tengen il giocatore prende il controllo di un veicolo STUN, che schizza come un bob lungo il Complesso di Tunnel Diffuso Sottoterra (che in inglese viene abbreviato in "STUN", Ed), blastando un sacco di veicoli avversari e superando tutti i pericoli piazzati dagli organizzatori della gara. Ci sono delle stelle che possono essere convertite in Onde d'Urto (ovvero Bombe Megadistruttive), e degli acceleratori a sfioramento che vi lanciano a 900 miglia orarie: tanto veloce che si diventa trasparenti e invulnerabili agli attacchi nemici! Mica male, eh? Ci sono anche delle rampe che fanno alzare il veicolo in volo! Lo scopo principale di uno STUN Runner è di lanciarsi in ogni livello, accelerando abbastanza da riuscire a battere i micidiali limiti di tempo. Per far questo, conviene seguire la curvatura esterna del tunnel per sfruttare la forza centrifuga. Ci sono ventiquattro livelli di gare da superare prima di potersi vantare di essere il più veloce corridore dell'Universo!

SPECTRUM	C64
<i>Come nella versione C64 vengono usati sprite al posto della grafica vettoriale, e nonostante gli elementi siano definiti meglio che non sul 64, l'effetto 3D dei tunnel fa venire il mal di testa. Inoltre mancano le emozioni ad alta velocità del gioco da bar, quindi come conversione è un grosso fallimento.</i>	<i>I programmatori hanno lasciato completamente perdere la grafica a poligoni, decisamente troppo lenta su un 64, e hanno messo insieme un sacco di sprite scattosi e sfarfallanti. Chi ha un C64 farebbe meglio a evitare STUN Runner come se fosse la peste.</i>
<b>GLOBALE 24%</b>	<b>GLOBALE 20%</b>

AMIGA
<i>STUN Runner è un coin-op brillante per una sola ragione. La grafica poligonale va tanto veloce e fluidamente che mettersi ai comandi diventa un'esperienza indimenticabile e divertentissima. Sfortunatamente, la conversione manca di tutta la velocità dell'originale, e quel che rimane non assomiglia per niente al gioco a gettoni. E' davvero un peccato anche perchè la grafica è proprio come quella del bar e il sonoro è anche meglio con un pezzo d'atmosfera di Matt Furniss. Peccato che la programmazione non sia all'altezza. A volte si vede il cielo attraverso i tunnel, altre volte il computer fa terminare la partita anche se si supera il traguardo in tempo! Il veicolo non si comporta molto bene e l'inerzia generata durante le curve non è per niente realistica. STUN Runner avrebbe potuto essere molto migliore, ma temo sia meglio sconsigliarlo caldamente, anche ai fan del coin-op.</i>
<b>GRAFICA 67%</b>
<b>SONORO 80%</b>
<b>VALIDITA' 60%</b>
<b>GIOCABILITA' 61%</b>
<b>GLOBALE 70%</b>

▼ Siete mai stati sul Passo dei Giovi?



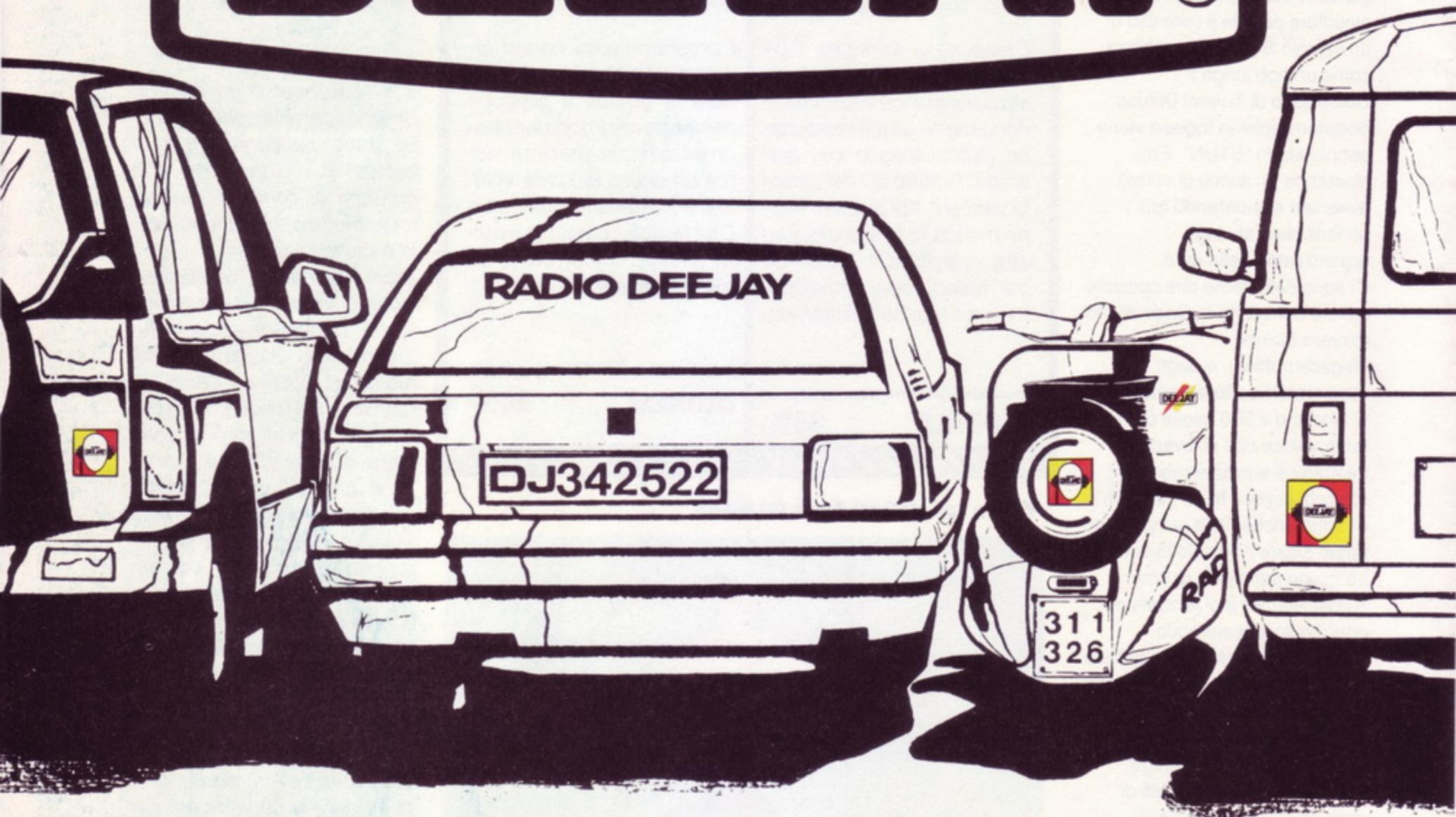
▲ Alla faccia della parabolica!

## UPDATE

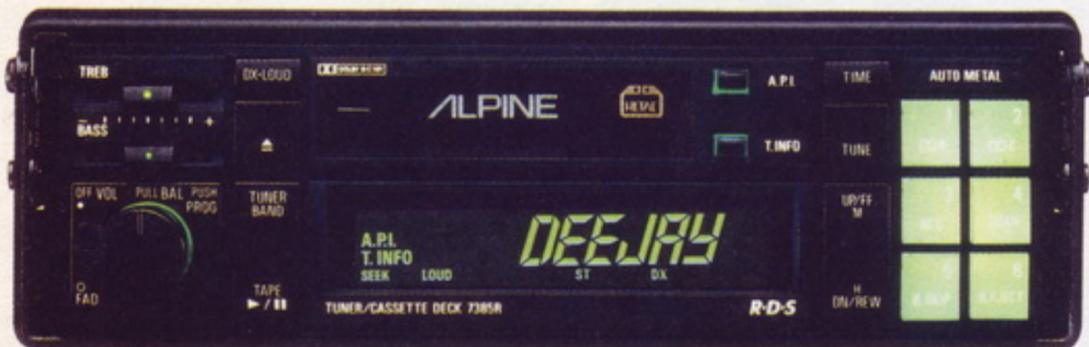
Sono state prodotte versioni anche per PC e ST. Noi per ora abbiamo visto solo queste tre, ma in futuro vi parleremo delle altre: speriamo in meglio!

# Targato

# DEEJAY®



**A RADIO DEEJAY  
in palio ogni giorno un'autoradio Alpine con RDS**



AUTORADIO ALPINE mod. 7385R con RDS (Radio Data System) • T. Info (Informazioni traffico) • A.P.I. (Identificazione Automatica del Programma) • Sintonizzatore ETR/PLL T-10 II (FM, OM, OL) • Controlli separati NF dei toni bassi & alti • Pre-Amp Fader • Plancia estraibile • 24 stazioni memorizzabili • Dolby B&C • Testina HLTAC • Meccanica GZ • Autometal.

Per vincerla basta un adesivo: quello di Radio DeeJay.  
Radio DeeJay l'ascolti in tutta Italia. Cerca la frequenza della tua città o telefona allo (02) 342.522-311.326. Sintonizzati e partecipa anche tu a TARGATO DEEJAY.

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



LINEA GIOCHI  
NUMEROVERDE  
1678 - 22063



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

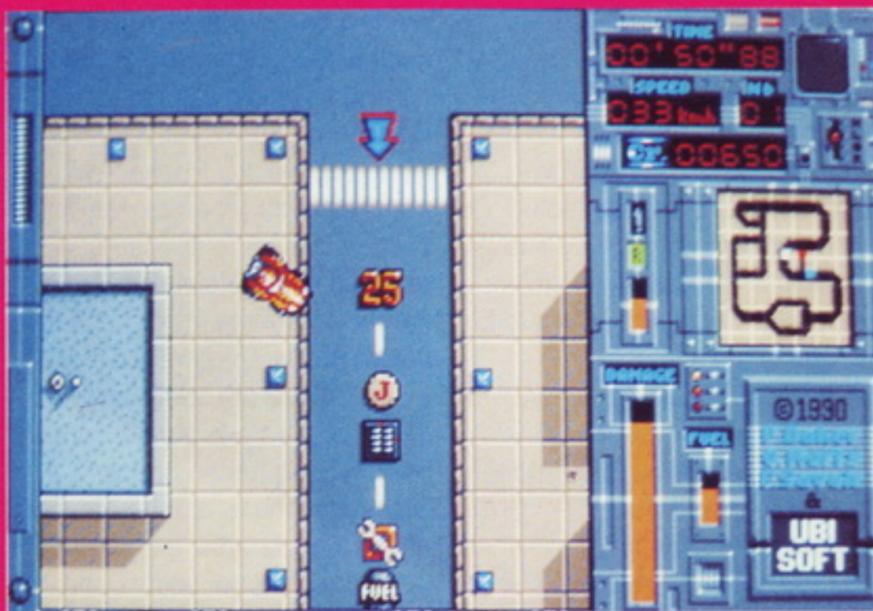
LA RADIO VINCE!

# JUPITER MASTERDRIVE

BY UBISOFT

I fanatici della velocità del futuro per divertirsi si recheranno sul globo gassoso di Giove, dove sono state costruite un sacco di belle piste sperimentali. Qui si corrono le gare del Masterdrive: il campionato in cui capita di tutto! Ogni auto non solo è equipaggiata con turbo obbligatori, motori ad alta potenza e ruote giga-aderenti, ma anche con cannoni ultraviolenti, ideali per eliminare gli avversari quando si fanno troppo abili!

Ci sono diverse specialità, fra cui il solito numero-di-giri-fisso e una gara in cui bisogna passare sopra dieci gettoni-bonus prima che ci riesca il computer! Quando vincete una gara (o meglio, se vincete una gara), si può andare al negozio locale, in cui si cerca di vincere crediti extra con la slot machine o si sprecano le proprie finanze in maniera più intelligente, comprando parti addizionali per il proprio veicolo, aumentandone la potenza con turbo, serbatoi sovradimensionati, motori migliori e sistemi d'attacco tecnicamente avanzati! I piloti del computer diventano sempre più veloci, e comprare questi sistemi è fondamentale per poter continuare a incassare i soldi dei premi!



▲ Cerca di guidare sulla strada, Rick!



▲ Schiacciate quel pedale!



▲ Che ne dite di un acceleratore termico?

## UPDATE

La Ubisoft prevede una versione per Amiga di questo gioco, che dovrebbe essere nei negozi quando leggerete queste pagine.

## ST

Jupiter Masterdrive è un gran bel gioco di corsa tipo Super Sprint ma a scorrimento, con il fascino addizionale della morte fotonica dello shoot 'em up e una vasta gamma di bonus.

L'azione su schermo è davvero esaltante, e l'auto si comporta molto bene: essenziale per affrontare la quantità di curve presenti sui circuiti!

La grafica è molto buona, con una gran varietà di fondali e alcune belle animazioni anche sulle auto stesse.

Jupiter Masterdrive è molto giocabile, ma gli manca quel qualcosa che lo avrebbe reso un gioco davvero speciale. Forse se ci fossero stati più avversari e un po' più esplosioni sarebbe stato migliore, ma anche così è quel tipo di gioco di guida che va raccomandato a occhi chiusi.

GRAFICA	80%
SONORO	81%
VALIDITA'	83%
GIOCABILITA'	89%

**GLOBALE** 85%

C+VG  
HIT!

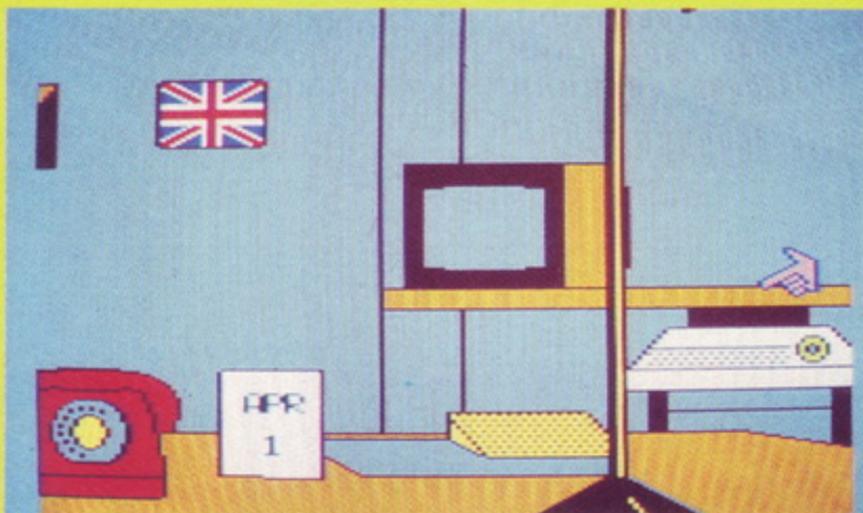
# BEST

## 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 Wooley, ognuno dei quali farà

del suo meglio per aiutarvi (e aiutarvi) 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 accreditiamo una valutazione globale simile. Se amate i serial TV vi divertirete.



## 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 sonoro 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%**

## 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 dovrai 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.

## 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%**



## JOCKY WILSON'S DARTS

### ZEPELIN 16 BIT

Se vi piace tracannare birra e lanciare freccette metalliche cercando di colpire il tabellone circolare situato a qualche passo di distanza, vi interesserà sicuramente questa realizzazione della Zeppelin. Questo gioco di freccette vi vede nei panni di un rotondetto e sdentato scozzese (troppo cari i dentisti...) che deve scegliere tra tre possibilità di gioco: una sfida faccia a faccia contro un giocatore umano, un

round con Jocky Wilson in persona oppure un torneo. Graficamente il game è molto bello grazie anche ad alcuni tocchi particolari e il suono non è male. Ma quello che fa scendere tutto il resto è la troppa facilità: anche Jocky dimostra di non essere un imbattibile lanciatore di freccette e non vi ci vorrà molto per farlo fuori. Jocky Wilson's Darts non è esattamente quello che si definisce un superbo game per 16 bit ma rimane comunque divertente e abbastanza affascinante, soprattutto se vi piace il gioco delle freccette e non avete abbastanza soldi per giocarci quanto vorreste al bar.

## AMIGA

*Un game di freccette ok ma non divertente come nella realtà: dov'è finito quel tabellone con la foto di Bonnie Langford?*

**GLOBALE 77%**

## ELIMINATOR

### PLAYERS

Prendete il controllo di Eliminator, una macchina infernale che "uccide ma non può essere uccisa!", questo è il motto che dovrete tener presente durante la missione. In altre parole tocca a voi l'ingrato compito di sparare a tutto ciò che si muove su un tracciato 3D sconfiggendo gli sprite nemici che cercano in tutti i modi di eliminarvi. Eliminator era in origine un game per 16 bit e sfortunatamente la maggior parte della giocabilità è stata persa durante la conversione su C64. La musica non è niente

male e gli effetti grafici sono, per un 8 bit, abbastanza impressionanti anche se molto del loro splendore è andato perduto in questa conversione. Se vi piacciono i blast 3D altamente distruttivi, non rimarrete delusi!

## C64

*Non è esattamente il più affascinante blast in commercio ma Eliminator vi diventerà anche se non per troppo tempo!*

**GLOBALE 72%**



## RANARAMA

### PLAYERS

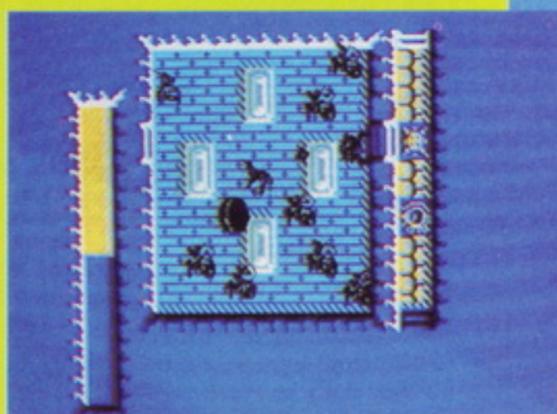
Ritorna Mervyn il Guerriero in questa nuova riedizione di un vecchio game della Hewson. Il povero e stanco Merv è l'ultimo rimasto di un gruppo di guerrieri Bianchi e deve sfuggire agli artigli del diavolo che lo vuole trasformare in un volgare ranocchio! Lo vediamo scappare da una schermata di letali prigioni sotterranee mentre cerca allo stesso tempo di distruggere le armate inviategli contro dal diavolo. Merv può scegliere se blastare questi nemici oppure se buttarsi in un subgame che lo vedrà intento a cercare di ricomporre la parola RANARAMA. Potrete anche vendere le armi rovinare per comprare sortilegi più potenti. Ranarama, con i suoi nuovi e brillanti sistemi magici, rimane

tra i migliori game, stile Gauntlet, disponibili per 8 bit. Una favolosa riedizione per un budget a un magico prezzo!

## C64

*Un favoloso game Gauntlet-style da mettere al primo posto della tua lista di acquisti essenziali.*

**GLOBALE 90%**



### CASTING THE RUNES

**SPELL PSYCHIC**

**↑TYPE POWER**

**LEVEL 2 MYSTICISM**

**↑THIS SPELL IS ACTIVE**

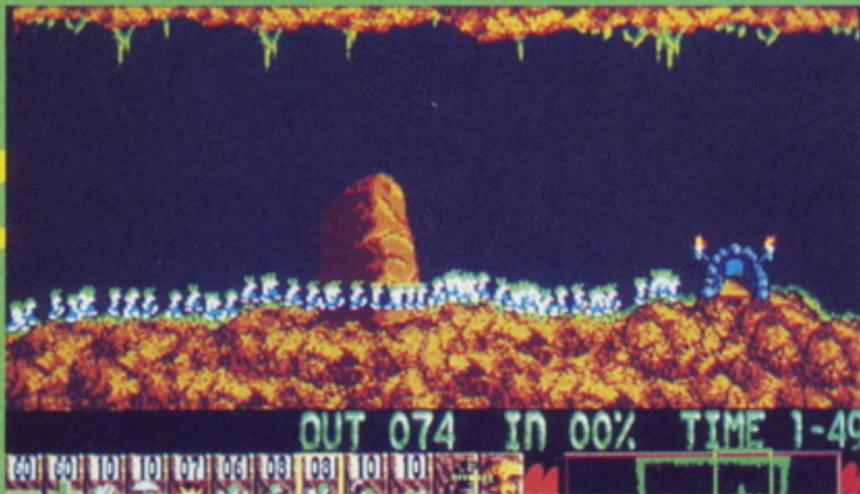
**SECOND LEVEL ENERGY SPELL**

**USES ENERGY OF THE MIND**



# REVIEW AMIGA

▼ Mamma mia, che affollamento!



▲ Non saltate, ho detto!

# LEMMINGS

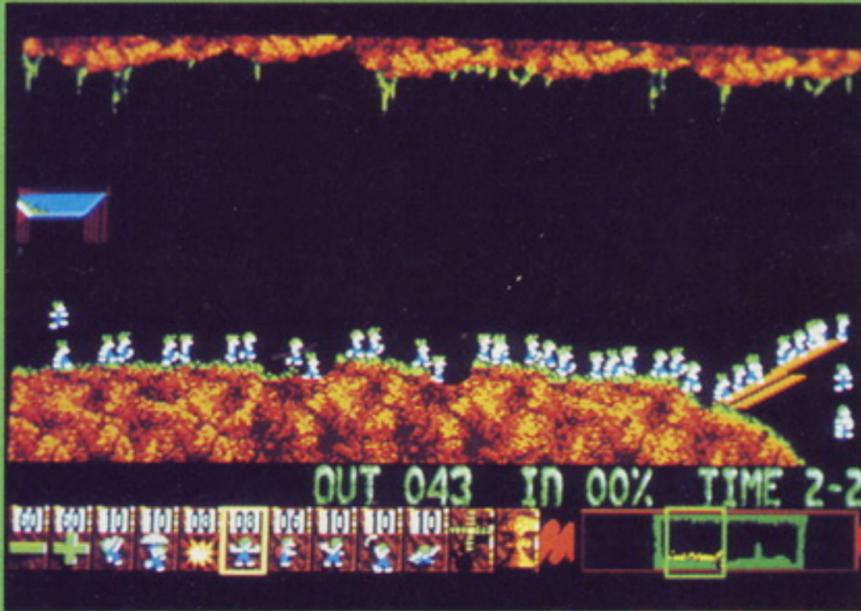
## BY PSYGNOSIS

I lemming sono delle creaturine adorabili, molto dolci e "tenerose". Il loro unico problema è che sono intelligenti più o meno come un cavolfiore, e le loro tendenze suicide generalmente li conducono a farsi male in un sacco di modi complicati. Il vostro compito è di unirvi alla Squadra di Protezione dei Lemmings e sfruttare tutti i mezzi a vostra disposizione per impedire che si ammazzino su quattro sezioni composte da quaranta livelli (quindi in tutto ce ne sono 160, ragazzi!). All'inizio di ogni livello, i lemming vengono depositati all'inizio di un paesaggio a scorrimento orizzontale e per farli rimanere sani e salvi li si deve guidare sino all'estremità opposta. Comunque, strada facendo, sulla strada dei bestiolini ci sono un sacco di ostacoli naturali e trappole. Impiegando il vostro puntatore multiuso, potete superare tali impedimenti assegnando compiti particolari a lemming particolari, sino essi scavare a picconate nella roccia, costruire ponti, arrampicarsi o bloccare la strada ai compagni. I lemmings sono troppo scemi per capire da soli quando devono cambiare strada, quindi ci vuole un lemming bloccatore che li ostacoli piazzandosi in mezzo alla strada: essenziale per non farli finire in qualche burrone o

cose simili. Inoltre, i lemming possono diventare delle bombe viventi semplicemente incaricandoli di esplodere. A questo punto appare un minuscolo conto alla rovescia sulle loro teste e, quando arriva a zero... Boom! Il lemming si sparpaglia in maniera spettacolare portando con sé una grossa porzione di terreno. Può sembrare una cosa particolarmente inutile, ma all'inizio di ogni livello si possono impiegare solo pochi lemming per ogni compito: ad esempio, si possono assegnare solo 15 lemming agli scavi. In quest'ottica, le bombe viventi diventano particolarmente utili per aprirsi grossi tratti di strada attraverso le piattaforme. Se vi sembra che 160 livelli di Protezione Lemming siano un sacco, pensate che c'è anche un editor di livelli pensato apposta per far divertire due persone contemporaneamente. In questo caso, ogni giocatore cerca di salvare il maggior numero possibile dei propri lemming tentando nel contempo di ammazzare più lemming avversari possibile. Attenzione però, perché in alcuni livelli i lemming dovranno lavorare in collaborazione per avere salva la vita. Se la situazione dovesse farsi disperata, si può sempre eliminare le creaturine in maniera indolore con l'opzione Nuke (raffinato, eh?)!

C+VG  
HIT!

▼ Il primo gioco del mondo per suicidi!



AAA AAGH!

**UPDATE**

La Psygnosis è convinta che Lemmings otterrà un immenso successo non solo su Amiga, ma anche nelle versioni per ST e PC che dovrebbero uscire entro breve, e ci sono anche progetti di versioni per 8-bit! Vi terremo informati.

▼ Te l'avevo detto di non bere la nitroglicerina!



BOOM!

▼ Chi viene a nuotare con me?



Muovetevi, con quei picconi!

**AMIGA**

Lemmings è forse il miglior gioco che abbia mai fatto la Psygnosis! Gli animalotti imbecilli fanno cose buffissime: basta lasciarli soli per un attimo e si butteranno alleggermente giù da precipizi, si getteranno nelle trappole, cammineranno nelle fiamme e arriveranno persino a elettrificarsi da soli! La grafica è semplicemente deliziosa, con una gran varietà di fondali e superbe animazioni negli sprite dei lemming stessi, che arrivano a tremare di paura quando state per nuclearizzarli! Anche il sonoro è di buona qualità, con voci campionate e 25 simpatiche musichette. Alcuni problemi posti dal gioco sono tanto frustranti che verrebbe voglia di piantare tutto, ma la grande asuefazione data dal gioco vi farà tornare all'Amiga nel giro di poche ore. Il livello di coinvolgimento di Lemmings è altissimo, e si tratta di uno dei giochi originali più belli che mi sia capitato di giocare sull'Amiga da un bel pezzo a questa parte.

R. L.

<b>GRAFICA</b>	<b>90%</b>
<b>SONORO</b>	<b>86%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>92%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>93%</b>
<b>GLOBALE</b>	<b>93%</b>

# PROPOSTE MIRATE IN UNA SETTIMANA D'INCONTRI

## Week

Bologna - Quartiere Fieristico  
6-10 Aprile 1991

9° SIOA

Salone dell'Informatica, della telematica  
e della Organizzazione Aziendale

### **EDITEC**

Simulazione attiva  
degli uffici  
aziendali in rete

### **IL CITTADINO CLIENTE DEL SERVIZIO PUBBLICO**

### **ITS**

Sistema tecnologico  
integrato per la gestione  
della media e piccola impresa  
manifatturiera

### **COMPONENTI ELETTRONICI PER L'INTEGRAZIONE**

### **RADIOMOBILE**

Rassegna delle  
comunicazioni mobili

*In contemporanea:*

### **TECNOBANCA**

Salone delle tecnologie e  
dei servizi per le attività bancarie,  
assicurative e finanziarie

### **FUTURABANK**

Simulazione attiva dello  
sportello bancario del futuro



# INTERVISTA A ROGER SWINDELL, MARKETING MANAGER EUROPEO DELLA US GOLD



Il 1990 è stato un anno di successo: cosa pensi del mercato degli 8 e 16 bit?

Sì, è stato un anno ottimo, sto parlando naturalmente della US Gold, ma la situazione delle altre software house potrebbe anche probabilmente essere diversa. Il mercato degli 8 bit è sempre molto importante per noi. Per il 1991 abbiamo in programma molti giochi e la conversione di otto bellissimi coin-op della Capcom. In più abbiamo stipulato un contratto con la Sega che ha recentemente presentato game come Line of Fire, Easter Super Monaco Grand Prix e Shadow Dancer. Oltre a questi ci saranno circa 15 conversioni per 8 bit.

Siete in stretti contatti con la Sega direttamente in Giappone. Ci puoi dire se è Sega ad avere l'ultima parola nei giochi che voi convertite?

Lavoriamo assieme a causa delle limitazioni

dovute alla macchina e ai tempi di realizzazione. Abbiamo un eccellente rapporto con la Sega.

Di recente mi è parso che sia la US Gold ad avere il monopolio delle conversioni Sega ma sappiamo che anche altre compagnie ne stanno facendo. Sbaglio?

Ci sono due aree diverse all'interno della Sega: una è quella che prevede le conversioni da coin-op mentre l'altra si occupa di giochi originali che vengono programmati per il Sega! Strider 2 della Capcom è un esempio di un game apparso su computer e poi convertito su console!

La Elite ha recentemente realizzato due conversioni Sega. Cosa ne pensi?

Il contratto per questi due giochi è stato stilato da questa compagnia circa 18 mesi fa e sempre molto tempo fa la Virgin ha avuto i diritti per la conversione di Golden Axe. E'



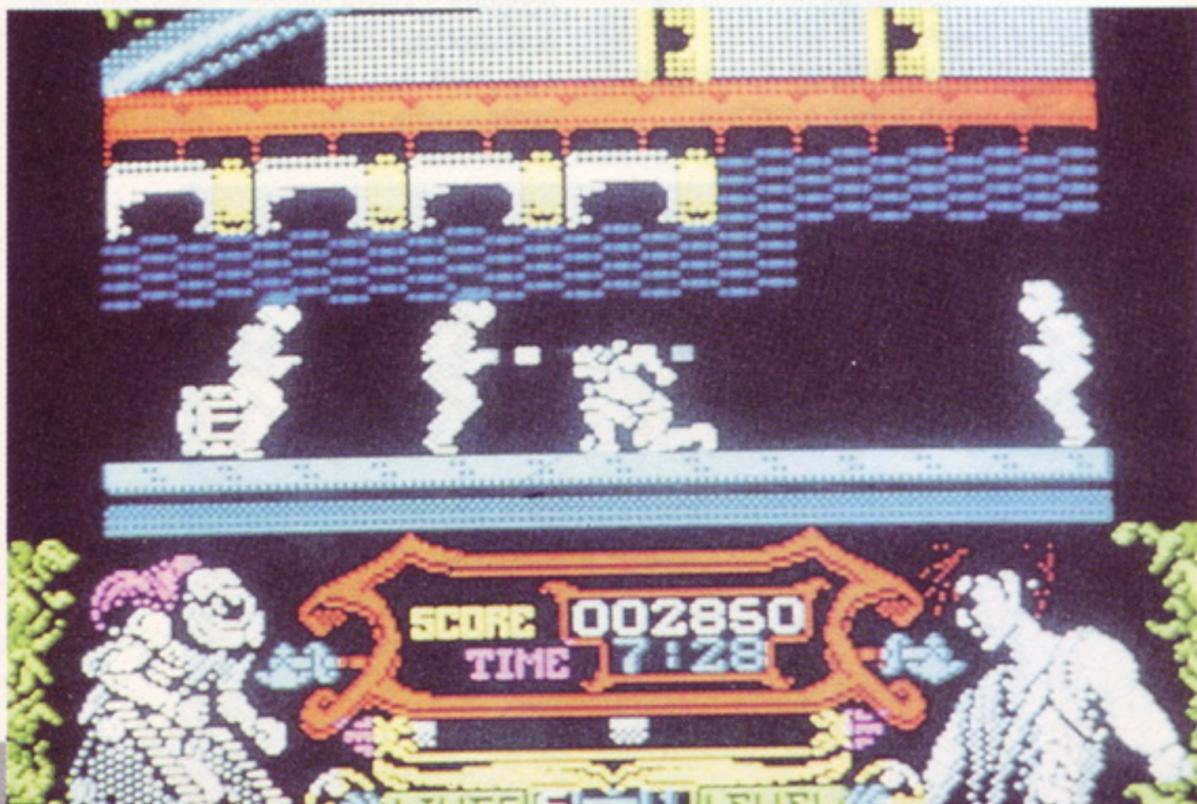
proprio per questo che all'interno del nostro contratto esiste una clausola che ci darà l'esclusiva su tutte le conversioni future. Abbiamo già convertito quattro game Sega su console.

La US Gold ha dei programmatori che lavorano al suo interno? Controllate direttamente gli addetti allo sviluppo che lavorano per voi?

No, nessuno lavora come dipendente, è stata una decisione molto ponderata. Se i programmatori lavorassero negli uffici di vendita e di marketing, sarebbe il caos. Pensiamo che i programmatori debbano lavorare in tranquillità a casa loro che questa si trovi a Londra o a Manchester. Il team Probe sta al momento scrivendo due giochi per noi: sono i migliori in circolazione e con loro abbiamo una specie di esclusiva!

Le recensioni sono importanti per la US Gold?

In base alle informazioni dei clienti, ci riteniamo una software house diversa dalle altre: vendiamo budget e target con successo e abbiamo una struttura più disciplinata. Quando parli di US Gold e Centre Soft stai parlando di circa 50 milioni di sterline per compagnia! Per ritornare alla tua domanda, spediamo ai recensori delle riviste i demo dei nostri game e quindi li contattiamo per sapere la quotazione che abbiamo raggiunto. Nel momento in cui sappiamo di aver ricevuto una buona quotazione, informiamo i distributori di come sia stato valutato il gioco: se la recensione è positiva, gli ordini crescono. Le recensioni buone sono importanti e quando un prodotto se lo merita mi aspetto che la ottenga. Se un prodotto riceve un cattivo giudizio, lo accetto solo se si tratta di recensori completamente





imparziali. Accettare anche recensioni distruttive, è comunque un rischio che si corre quando si è in affari; la stessa cosa accade per i film, i giornali o le trasmissioni. Stranamente abbiamo riscontrato alcune differenze di giudizio per alcuni game a seconda della nazionalità della rivista: quello che scrive un recensore francese può essere molto diverso dal giudizio di un recensore tedesco. A questo proposito, mi ritorna in mente Mean Streets che ha ottenuto eccellenti voti in Inghilterra e in Francia ma secondo i tedeschi era un fiasco! In un mio viaggio in Germania mi sono permesso di andare ad indagare circa questo strano fatto e mi è stato risposto che aveva ricevuto una bassa quotazione perché non erano riusciti a classificarne il genere. Lo avevano visto come un convenzionale adventure, quale non era, ed è stato quindi quotato come tale. Il mercato tedesco e quello scandinavo sono molto diversi dagli altri: sono più seri e valutano maggiormente il lato tecnico del gioco. Prima di tutto gli danno un'occhiata e si chiedono perché ci devono giocare. In Germania, i giochi d'azione non sono scomparsi ma si sono trasferiti alle console e spero che questa sia la tendenza anche di tutte le altre nazioni. Il mercato degli action ha praticamente invaso gli 8 e i 16 bit. Ne consegue che i game di ruolo o gli intricati adventure della Lucasfilm, SSI o Delphine ce l'avranno dura a guadagnarsi un posto sul mercato. Da parte nostra, non abbandoneremo mai le macchine 8 e 16 bit e produrremo principalmente conversioni comprando i diritti da film o comunque presentando idee realmente originali.

Vi state occupando di conversioni per più di una macchina, quali sono secondo voi le tendenze per il 1991?

Un definitivo no per il CDTV, quello non lo

tocchiamo. Siamo sempre molto impegnati a convertire su ST: alcuni sostengono non ci sia molto da scrivere per questa macchina, secondo me sbagliano perché si lavora ancora molto su ST che è ancora lontano dal declino. In America si scrivono molti giochi su Amiga che vengono poi convertiti su ST. Il nostro programma per l'Europa è già stato pianificato da settembre ed ogni realizzazione per Amiga apparirà anche su ST e PC. Per quanto riguarda le console, speriamo di cominciare già da quest'anno a sviluppare game per Sega Mega System e per la Game Gear, ma è veramente troppo presto per dirlo. Non abbiamo nessun progetto riguardo ad altre console come Nintendo eccetera. Lavoreremo su cartucce per il Commodore GS ma al momento non siamo in grado di darvi titoli, la scelta è tra Ghouls and Ghosts, Strider 1-2 e UN Squadron. Anche sulla console Amstrad GX4000 apparirà un game US Gold: World of Sport ed abbiamo intenzione di fare molto di più su questa macchina nel 1991. I prossimi titoli per Sega Master System saranno Heroes of the Lance, Kick Off e Outrun Europa. Abbiamo anche i diritti per Godfather e A Team. Le cartucce per Amstrad hanno il vantaggio dello scrolling veloce o lento e dell'alta

definizione degli sprite.

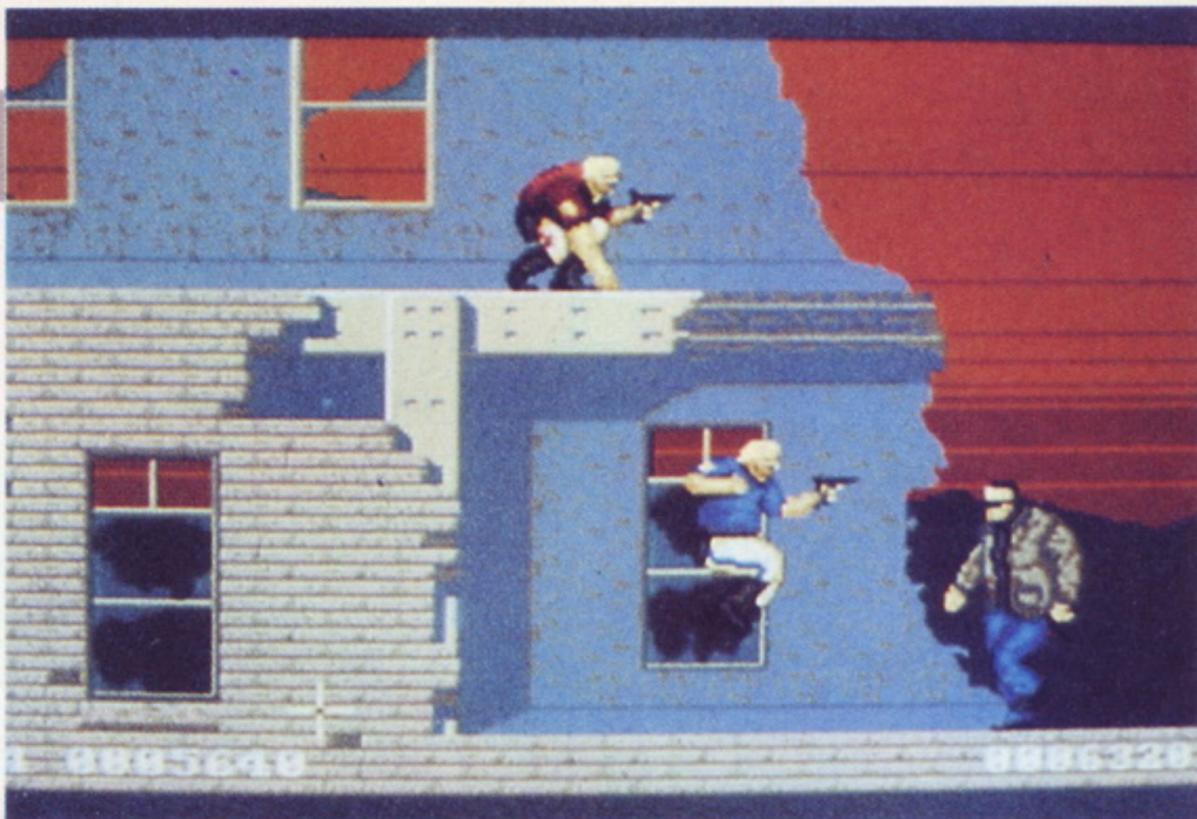
Ti piace l'immagine che trasmette di sé la US Gold?

Chi acquista i nostri game sa quello che fa. Non posso fare paragoni con la Electronic Arts, la Psygnosis, la Micropose, la Gremlin o la Ocean, non sarei obiettivo: c'è chi è bravo in un genere e non in un altro, non sta a me giudicarlo. La US Gold presenta conversioni di game Atari, Sega, Capcom e questa è già una garanzia di successo. Non realizziamo simulazioni e non lo vogliamo neanche fare, lasciamo il compito alla Microprose. Giochi come Mean Streets e Operation Stealth mostrano quanto siamo maturati in questi anni mantenendo sempre le nostre radici in giochi come Zaxxon e Beach Head: le uniche aree che non copriamo sono quelle della simulazione e degli educativi. Continuiamo a produrre quel genere di giochi che più ci è consono. La Epix ha lanciato il package Print Magic, non osiamo imitarla perché nessuno qui ha raggiunto un tale livello nel marketing di quel tipo di prodotto.

Realizzate così tanti prodotti che penso che qualcuno non venga mostrato nella sua luce migliore. Non sarebbe meglio dimezzare il numero delle realizzazioni e curare di più i giochi e la promozione?

Sembra così, ma non lo è. Prima di tutto abbiamo cinque manager che si occupano dei vari prodotti. C'è una persona per i game di ruolo SSI, AD&D e New-World Game, un'altra si occupa della linea americana della Epix, Lucasfilm, Access e Sega, un'altra ancora si interessa di coin-op e principalmente della Capcom più alcuni originali della Delphine e, infine, altre due persone si occupano dei budget della Kixx, eccetera. Queste persone assicurano che ogni prodotto venga presentato secondo i suoi meriti. Non possiamo dimezzare il numero delle realizzazioni: quale dovremmo





# INTERVIEW

compilation. Capisco il tuo punto di vista ma non possiamo abbassare il prezzo della maggior parte dei nostri titoli. Prendi Mean Streets: ci sono voluti anni di sviluppo visto e considerato che è su tre dischetti ed anche il manuale è molto ampio: non ci guadagniamo molto o almeno fino a quando non riusciremo ad ammortizzare tutto quello che ci è costato. Dobbiamo anche tenere conto della pirateria, altro elemento che influisce sulla determinazione del prezzo. I pirati sono una brutta razza; posso anche capire che un bambino duplichi un gioco per passarlo ad un amico ma non riesco proprio a giustificare chi fa il pirata per professione.

tagliare, Lucasfilm o Capcom? Fai una giusta affermazione quando dici che non c'è abbastanza tempo tra una realizzazione e l'altra. Natale, ad esempio, è un periodo di saturazione e molti dei programmi che escono falliscono, ma alla fine della fiera l'industria del computer fa parte del mondo commerciale in cui pochi eccelsi riescono a far soldi e tanti altri si vedono costretti ad uscire dagli affari. Al momento noi stiamo facendo soldi e penso che continueremo per molto!

Chi prende le decisioni alla US Gold per quanto riguarda qualità, idee, eccetera? Fate ricerche di mercato per vedere quali sono i giochi che più piacciono alla gente?

E' un team composto da un manager di produzione, un direttore, un manager dello sviluppo e almeno altre quattro persone che alla fine mi mostrano il prodotto finito. In più c'è anche un recensore di testi che assicura la qualità della realizzazione! Abbiamo molti uffici che ci permettono di raccogliere i suggerimenti del pubblico e ci sono anche molti show che ci permettono di dare informazioni circa i soft che produciamo, non abbiamo quindi bisogno di compiere indagini di mercato. Sono stato da poco in Germania per intervenire a uno show e per capire quali tipi di gioco piacciono in questa nazione e quali vengono considerati i migliori. Ho incontrato non solo i distributori ma anche la gente comune, quelli che potrebbero essere nostri futuri acquirenti. La stessa cosa accadrà quando andrò in Francia o in Italia. I manager di sviluppo saranno con me e prenderanno nota di quello che si dirà. US Gold: le sue origini?

Abbiamo una filiale negli States ma tutto viene progettato nel nostro ufficio qui a Birmingham. La US Gold è nata circa 9 anni fa da Geoff Brown che ha cominciato ad importare cartucce dalla Atari... o erano dischetti? Ma dopo un po' si è capito che si spendeva molto di meno comprare i diritti

dei game e poi cominciare a convertirli. Al momento lavorano nel nostro apparato 45 persone e altre 50 collaborano.

Cosa vedi nel futuro?

Posso dire con certezza che entro i prossimi due anni il PC raggiungerà anche da noi livelli di vendita più alti. Sappiamo tutti che in America è questa macchina a dominare il mercato e anche in Australia ha raggiunto

Quando i giochi sono a metà prezzo la gente li compra più volentieri. Cosa puoi dire per convincerli che il gioco vale quello che costa?

I costi di sviluppo sono molto alti. Né noi, né altri editori, possiamo abbassare il prezzo di un quarto e sperare che venda almeno sei volte di più! E' un rischio che non possiamo correre! Non dimenticare poi che molte persone stanno comprando game su



una percentuale di vendita del 50%. Solo in Gran Bretagna non ha guadagnato molto per il momento.

Molti, o comunque un'alta percentuale, dei vostri giochi sono indirizzati a una fascia molto giovane del pubblico. Non pensate che i prezzi siano un po' troppo alti? Non c'è modo di ridurre i costi?

No, non penso. Prendi per esempio i libri: nella prima edizione sono molto costosi ma escono poi in edizioni economiche e molto meno costose. Penso quindi che chi non può permettersi la prima edizione possa aspettare che venga commercializzata la versione budget oppure acquistare una

cartuccia che sono notevolmente più costosi. Non so cosa risponderti.

Qual'è stato il bestseller 1990?

Italy 1990, ma i migliori, secondo noi, sono probabilmente Outrun e Gauntlet. Il bestseller per 16 bit è Champions of Krynn. Nel 1989 Forgotten Worlds.

Possiedi un computer?

Di solito ne noleggio uno. Penso di acquistarne uno per mio figlio, un Gameboy, facile da maneggiare e molto divertente. Mi piace molto. Comprerò sicuramente un Megadrive della Sega l'anno prossimo.

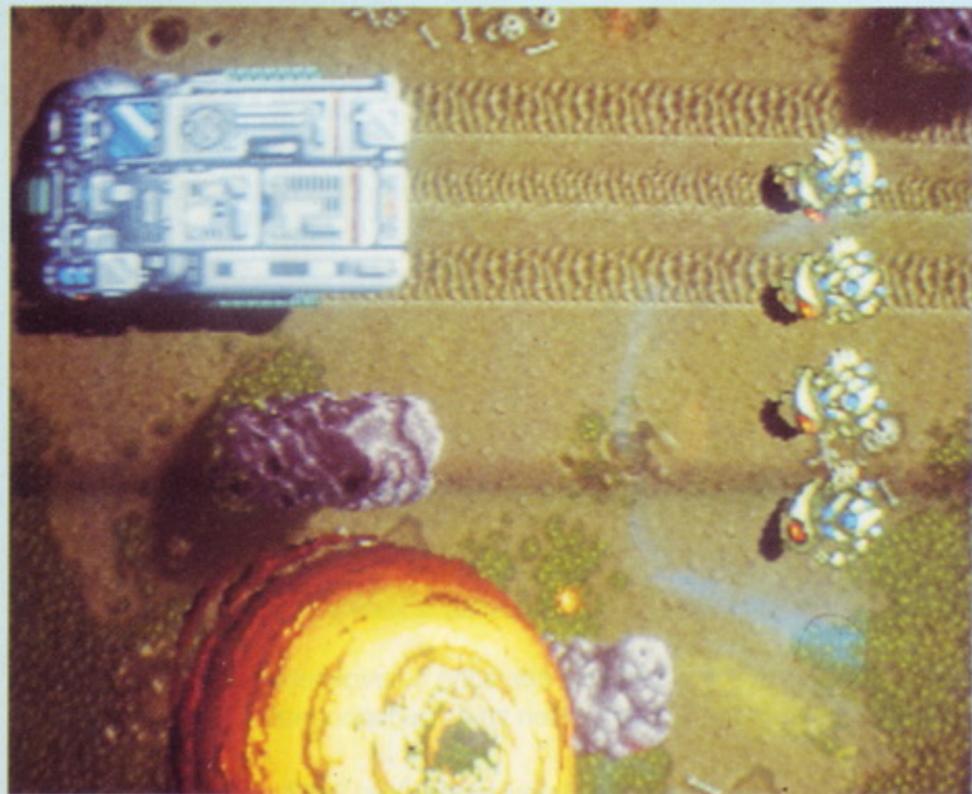
# A B C

A

C

T

## OUT ZONE



Dopo aver sfornato titoli come Flying Shark e Truxton, i programmatori della Toaplan non hanno voluto smentirsi e sono riusciti a produrre un altro videogioco tarato ad un livello di difficoltà medio-alto. Out Zone è un clone del genere Rambo, in cui vestiamo i panni del solito mercenario, dalla mole piuttosto ingombrante, che blasta tutto ciò che compare sullo schermo. Quando perdiamo una vita, il

nostro eroe si deve esibire in slalom degni del miglior Tomba (non quello dell'ultimo mondiale) in mezzo ad una miriade di proiettili fino a quando non riesce a riacquistare un armamento sufficiente. Possiamo utilizzare un colpo a tridente fisso verticale oppure un altro a mitraglia che spara nella direzione verso cui è posizionato il nostro omino; ci sono poi gli special, che sono forse l'unica novità concettuale

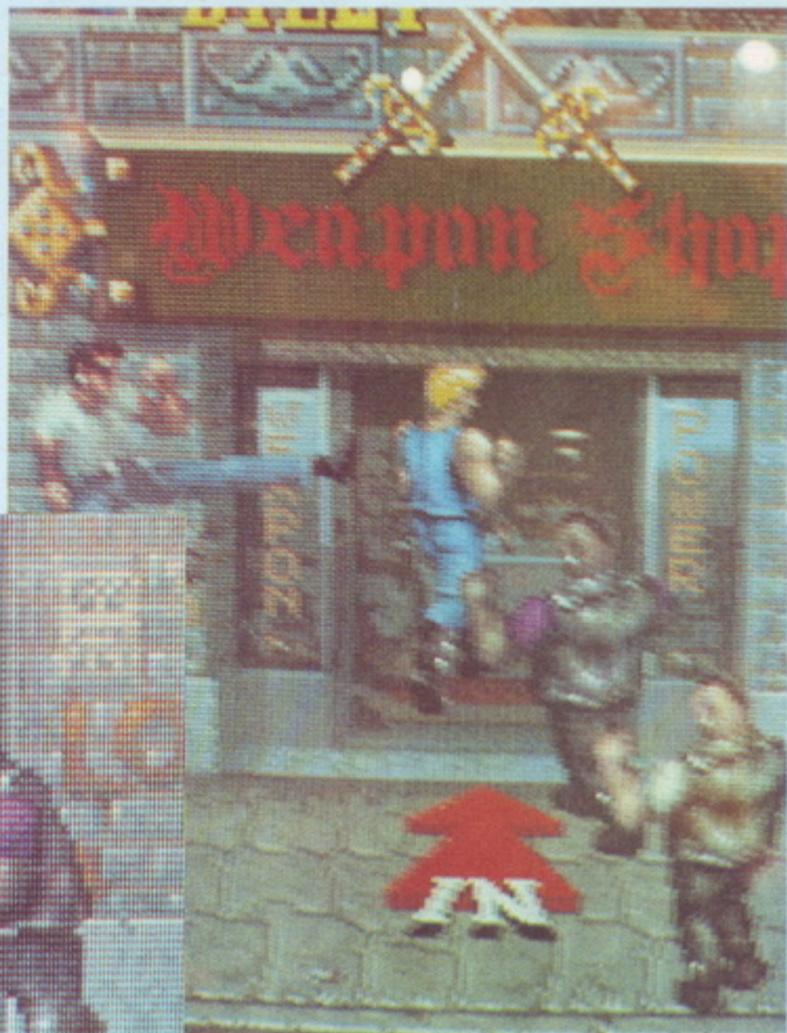
del gioco, perché pare vengano dati casualmente (compare la sigla SP racchiusa in un rettangolino e solo dopo averla raccolta sappiamo cosa ci ha riservato la sorte). Sono già stati scoperti diversi trucchetti di cui probabilmente parleremo in un successivo speciale; per il momento vi suggeriamo solo di giocare in due contemporaneamente perché ci sono alcuni punti irraggiungibili nel gioco singolo.

<b>GRAFICA</b>	<b>86%</b>
<b>SONORO</b>	<b>85%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>76%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>83%</b>

<b>GLOBALE</b>	<b>80%</b>
----------------	------------

# A A D D E E

## DOUBLE DRAGON III



## the Rosetta Stone

Ecco il terzo titolo della gettonatissima saga di Double Dragon: nonostante il grande sfoggio di fantasia dei programmatori, che hanno costruito tutta una storia dal vago sapore egizio, con varie missioni attraverso tutto il mondo, la solfa è sempre la

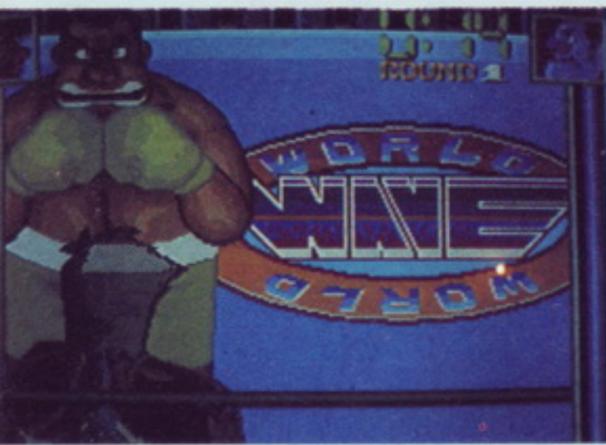
stessa, bisogna picchiare, picchiare, picchiare. Come non bastassero gli spaventilioni (questa l'ho rubata a Fabio!) di gettoni da buttare per imparare le inevitabili nuove combinazioni di mosse e per conoscere i nuovi nemici, qui abbiamo anche l'opportunità di

dilapidare altre monetine per acquistare nuovi poteri per Billy e Jimmy. Invece della grafica da cartone animato utilizzata dai predecessori, DD3 ne usa una più realistica, che però non influisce sul giudizio del gioco.

<b>GRAFICA</b>	<b>85%</b>
<b>SONORO</b>	<b>81%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>80%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>87%</b>

<b>GLOBALE</b>	<b>83%</b>
----------------	------------

# SUCCESS JOE

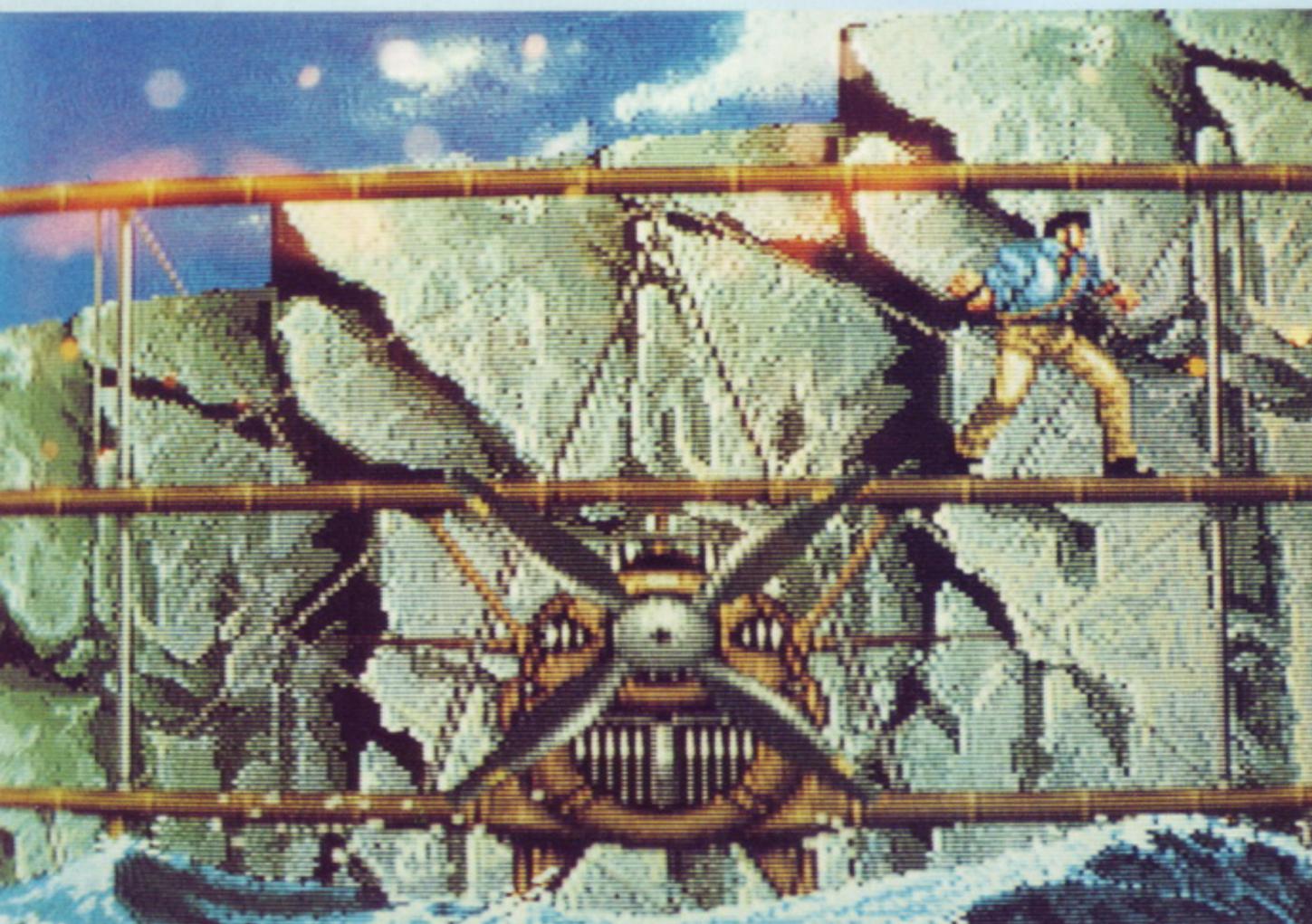


<b>GRAFICA</b>	<b>86%</b>
<b>SONORO</b>	<b>85%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>76%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>83%</b>
<b>GLOBALE</b>	<b>80%</b>



Ricordate "PUNCH OUT!!!"? La Nintendo nel 1983 ottenne un grande successo con questo coin-op nel quale controllavamo un pugile proprio come se fossimo noi in mezzo al ring, con una particolare visuale tridimensionale. Success Joe riprende quella struttura di gioco, ispirandosi ai personaggi del cartone animato giapponese Rocky Joe: se vi piaceva la serie potete approfittarne per vestire i panni del vostro eroe. Potrete divertirvi nello scoprire i vari avversari rappresentati con sprite enormi e simpatici, tratti direttamente dal cartone animato (con le tipiche espressioni buffissime dei fumetti giapponesi). Come accadeva nel progenitore, per arrivare ad affrontare gli avversari più ostici bisogna elaborare delle strategie molto precise: osservate soprattutto i particolari, per avere dei punti di riferimento anche quando vi avventurate nel combattimento libero!

# ADVENTURES OF EDWARD RANDY



Se vi piacciono i giochi d'azione non potete perdervi l'ultimo coin-op della Data East. Questo eroe, dal nome intraducibile (censura), si cimenta infatti in una serie incredibile di avventure a bordo di svariati mezzi di locomozione, dagli aerei ai motoscafi, dalle automobili ai treni, come il buon James Bond. L'azione è frenetica, specialmente nel primo quadro in cui Edward balla sulle ali dei biplani avversari (con una prospettiva stile Space Harrier), mentre un nugolo di nemici gli saltano addosso in volo; veramente mozzafiato risulta la sequenza in cui il biplano su cui si trova il nostro eroe si getta in picchiata fuori dallo schermo...

<b>GRAFICA</b>	<b>86%</b>
<b>SONORO</b>	<b>85%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>76%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>83%</b>
<b>GLOBALE</b>	<b>80%</b>

# KILLED GAMES

Da questo mese prende il via una nuova rubrica dedicata ai coin-op, che va ad integrare la parte inglese, dedicata solitamente ad una veloce presentazione delle ultime novità e che verrà comunque rielaborata dal sottoscritto.

Cosa troverete in killed games?

Tutto: non si tratta di uno spazio preconfezionato, perché il suo unico intento è dare una mano ai nostri lettori che vogliono conoscere ogni particolare riguardante i loro beniamini.

Quindi qui potrete trovare recensioni più approfondite, sia di novità che di classici, schemi, strategie, mappe e trucchi.

Saranno perciò bene accetti anche i vostri suggerimenti e consigli; l'unica raccomandazione che vi facciamo è di mandarci anche un vostro recapito telefonico, in maniera da potervi rintracciare per eventuali chiarimenti.

Infine inseriremo anche un tabellone dei record, facendo una comparazione tra la classifica inglese e quella italiana (in collaborazione con lo IASP); anche in questo caso attendiamo le vostre segnalazioni.

**Maurizio Miccoli**

L'indirizzo a cui scrivere è:

**KILLED GAMES - COMPUTER+VIDEOGIOCHI  
GEJ - VIA POLA 9 - 20124 MILANO**



## SUPER BURGER TIME

Sono passati ben sette anni da quando, nel numero di maggio 1984 della mitica rivista Videogiochi, ebbi modo di recensire uno dei più originali coin-op della belle époque del nostro fantastico videomondo, al secolo Burger Time.

Allora lo definii un incubo minore, nel quale vestivamo i panni di un buffo cuoco inseguito dalle sue abituali vittime, salsicce, uova in

tegamino e sottaceti, armato solo di qualche scarsa presa di pepe. Ebbene, questo seguito offertoci dalla Data East potrebbe essere etichettato come un incubo maggiore, giacché il campo degli avversari si è ampliato a dismisura. Per fortuna anche per il nostro cuoco sono cambiate le cose, nel senso che dispone di tutta una serie di armi, che può raccogliere dalle finestrelle poste ai fianchi del campo di gioco; altra novità riguarda proprio quest'ultimo, che occupa spesso più di una schermata, dandoci così

maggior possibilità di movimento.

Lo scopo del gioco è lo stesso del progenitore: bisogna formare dei panini sui piatti posti a fondo schermo, facendo cadere i vari strati che troviamo su una serie di piani, collegati tra loro da una certa quantità di scalette.

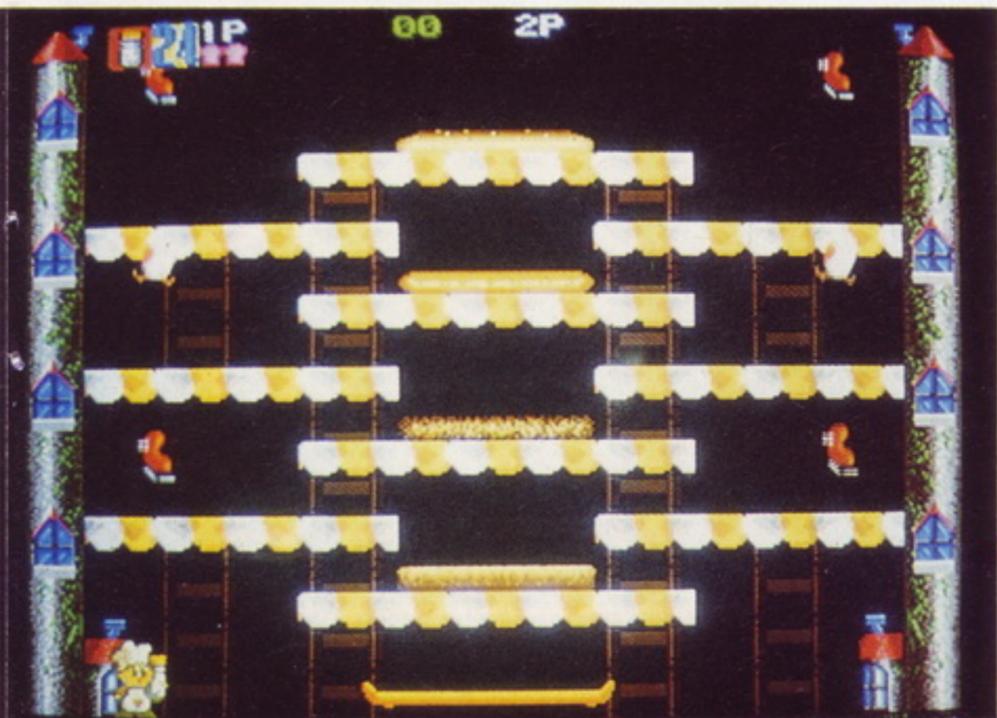
Però in SBT non basta calpestare hamburger ed ingredienti vari: bisogna saltarci sopra, e più sono grandi (ce ne sono alcuni tanto larghi da occupare tutto lo schermo), più è necessario pestare!

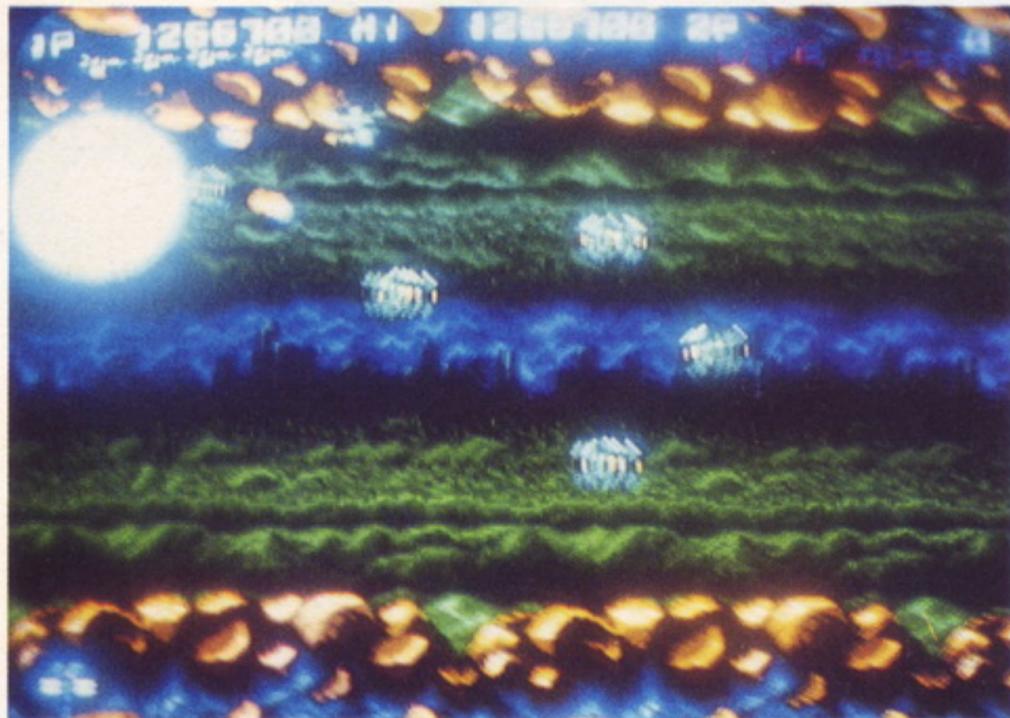
Il gioco è suddiviso in fasi, costituite da quattro round, l'ultimo dei quali ospita uno pseudo-mostro, che richiede una buona dose di colpi prima di morire (in una delle foto potete vedere quello della quarta fase, simile alla testa di Topolino).

Ma diamo una rapida occhiata agli avversari: oltre a quelli con un comportamento più o meno normale, ci sono le pannocchie di granturco volanti, le zucche saltanti, i lunghi porri che ogni tanto si coricano, i baccelli che

sparano piselli galoppanti e i grappoli d'uva che ci propinano acini rotolanti. Poi troviamo le pigne, che ad un certo punto si trasformano in lunghi bambù insormontabili, che decollano verticalmente, e gli invulnerabili ricci, che attraversano lo schermo da una parte all'altra orizzontalmente e che si gonfiano se vengono colpiti. E andando avanti nel gioco ecco nuove sorprese: un mega-accendino che spara fiammate, una bomboletta che getta grumi di sapone, un condor che ci bombarda con pietroni ed infine un martello che fa traballare tutto lo schermo!

Risultano indispensabili quindi le nuove armi a nostra disposizione: padelle, getti d'acqua, spiedini, palette, oltre al pepe, hanno però una durata limitata (di norma 25 secondi), per cui bisogna sempre tenere d'occhio il contatore apposito. Insomma SBT dà l'impressione di un gioco abbastanza frenetico, anche più del babbo: vedremo se qualcuno troverà dei trucchi per fare una valanga di punti anche qui!





Ecco il primo bonus, in basso, mentre la nostra astronave esplode, in alto.

## THUNDER CROSS

Nel periodo d'oro dei coin-op, i primi anni '80, la Konami era la ditta che produceva i maggiori successi ed anche i videogiochi più belli; poi ci fu un periodo di stasi, dovuto a particolari ricerche nell'hardware, durante il quale hanno furoreggiato altri colossi, come la Capcom e la Taito. Fortunatamente negli ultimi anni la ditta giapponese è tornata sulla buona strada ed ha presentato dei giochi spettacolari, come il recente Parodius, che purtroppo non hanno avuto una grossa diffusione, almeno in Italia. Questa situazione è dovuta soprattutto all'alto costo delle schede originali, che non permettono un rientro economico facile per i noleggiatori. Ma spesso i giochi della Konami offrono l'opportunità di scovare bonus nascosti o di elaborare strategie che fruttano alti punteggi, ed è proprio di questo che parleremo, analizzando Thunder Cross, il quale nonostante sia stato demolito già da diverse persone (ad esempio il sottoscritto si è fermato a due ore di gioco), offre tuttora qualche nuova sorpresa. Il gioco si articola in sette fasi e in ognuna di queste ci dovrebbe essere un bonus nascosto che dà 10.000 punti quando viene fatto comparire e colpito; in realtà

finora ne sono stati scoperti solo cinque e mancano all'appello quelli della quarta e dell'ultima fase.

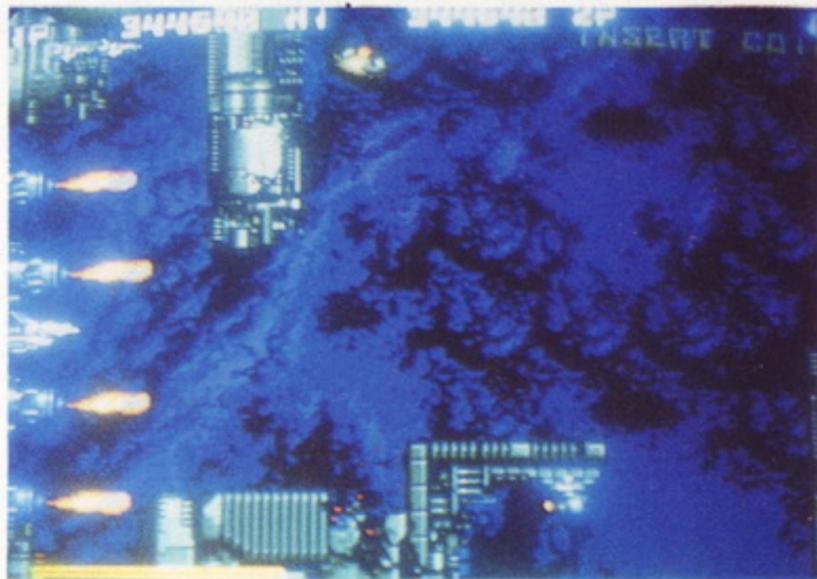
A dire il vero quattro sono abbastanza facili da trovare casualmente, mentre il bonus del primo quadro deve essere cercato: infatti bisogna colpire subito il gruppo di avversari che ci dà la prima astronave supplementare, allontanarla da quella principale e andare in basso; sparando nel primo gruppo di rocce, sotto la prima postazione fissa degli avversari. Operazione che richiede un minimo di velocità e precisione, anche perché se si aspetta troppo ad eliminare gli avversari che sono comparsi sullo schermo questi ci scaricano addosso un nugolo di proiettili. Velocemente gli altri bonus: nella seconda fase si trova in basso all'inizio del primo tunnel, nella terza in basso poco prima delle basi che sparano il megafiammone, nella quinta al centro di un recinto chiuso a forma di quadrato posto alla fine della prima serie di labirinti e nella sesta nel labirinto sotto alla prima base singola.

Ma se volete fare veramente molti punti ci sono altre strategie da utilizzare, abbastanza impegnative e piuttosto difficili quando il livello di difficoltà si fa pesante, nei cicli più avanzati. Il modo più semplice di far punti è raggiungere il massimo armamento possibile e poi

prendere la fiamma (Flame), che è l'arma supplementare più duratura (personalmente sono riuscito a mantenerla dalla prima fino alla quinta fase), perché ogni simbolino supplementare raccolto (compare un punto di domanda) frutta ben 5.000 punti.

C'è poi un'altra strategia, che frutta circa 230.000 punti! Ad un certo punto dell'ultima fase compaiono tre grosse astronavi, che attraversano lo schermo da sinistra a destra, scaricando un uragano di missili verticali; se ci si munisce del doppio colpo (avanti-

senza fatica il mostro finale: non è necessario scalmanarsi per slalomeggiare in mezzo alla buriana scatenata dal nostro novello Goldrake, perché esiste una posizione in cui la nostra astronave non verrà mai colpita, se solo avremo almeno un'aggancio supplementare. Questa posizione, che potete verificare in fotografia, è nel punto in cui il raggio laser, sparato dalla testa del mostro, ha una traiettoria a volte rettilinea e a volte diagonale. Infine vi ricordo che il ciclo completo del

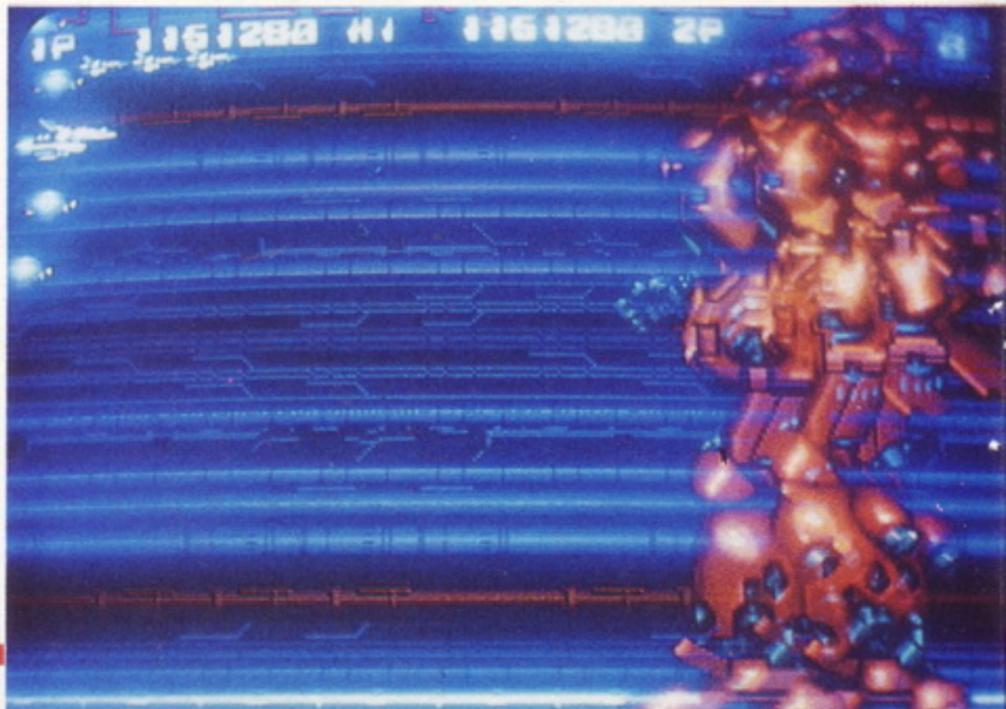


Presto: il bonus della terza fase sta scomparendo

dietro) e si passa in mezzo al putiferio senza colpire le tre astronavi (che tra l'altro non danno punti, l'avete notato?!) si può raccogliere il bottino suddetto, ma bisogna sparare alla velocità della luce! Dopo avervi avvisato che chi userà questa mia strategia verrà colpito come minimo da una maledizione Vudu, vi fornirò l'ultimo regalino, per ammazzare

gioco (cioè 7 fasi) dura circa 22'30"; un tempo più lungo deriva da un abbattimento dei mostri finali più lento. Se lasciamo scorrere tutta la presentazione degli autori del gioco che appare alla fine di ogni ciclo, possiamo disporre di circa novanta secondi per riposarci, rifocillarci, ecc.... Ed ora tocca a voi: vediamo chi riuscirà a battere i 45 milioni degli inglesi!

### Ammazzate il mostro finale!





# ARCADE

## HIGH SCORES

1942

16,220,960 Daniel Ellis (DAN), Bath, Avon  
**AFTERBURNER**  
30,211,000 David McCartney, Falkirk, Scotland  
**ALIEN SYNDROME**  
1,079,050 Chris Eldred (ELF), Grantham, Lincs  
**ALIENS**  
1,150,00 Olav E Matias (OEM), Sweden  
**ARCH RIVALS**  
98-42 D Navin (NAV), Morecambe, Lancs  
**ASSAULT**  
335,550 Martin Deem, Portsmouth  
**ATOMIC ROBOKID**  
27,878,950 Ian Godfrey, Dereham, Norfolk  
**BADLANDS**  
541,785 Alex Ware, Shenfield  
**BATTLE RANGERS**  
199,980 Wilson Lau, King's Lynn, Norfolk  
**BIG RUN**  
598,300 Graham Shaw (WIL), Loughton, Essex  
**BLASTEROIDS**  
2,539,740 EGG, Portsmouth  
**BOMBJACK**  
45,672,800 Gary Harrod, Poole  
**CABAL**  
5,600,760 P Kollas, Greece  
**CAL 50**  
475,000 Alex Ware, Shenfield  
**CHASE HQ**  
19,279,300 Paul Bristow, Erith, Kent  
**CHELNOV**  
345,700 Martin Deem, Portsmouth  
**CRACKDOWN**  
570,880 Firoz Rawat, Manchester  
**CRIMEFIGHTERS**  
525 Ian Newbold, West Midlands  
**CRUDE BUSTERS**  
203,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland  
**CYBERBALL**  
72-0 Nick McKay (NIK) Broomhill Glasgow  
**DARIUS**  
5,197,770 Tony Prior (TON), Aldershot, Hants  
**DEMON WORLD**  
1,501,500 Martin Deem, Portsmouth  
**DOUBLE DRAGON**  
1,100,050 Daniel Williams, Derby  
**DOUBLE DRAGON II**  
891,000 David McCartney, Falkirk, Scotland  
**DRAGON BREED**  
5,156,400 Colin Winter (COL), Grantham  
**DRAGON SPIRIT**  
994,375 Jamie Morse (JIM), Weston-Super-Mare  
**DYNAMITE DUKE**  
1,983,200 James Salmon, H Wycombe  
**DYNAMITE DUX**  
340,740 Alex Ware (AJW), Shenfield  
**DYNASTY WARS**  
1,010,700 Peter Amor, Clevedon, Avon  
**EXTERMINATOR**  
1,078,100 Alex Ware (AJW), Shenfield  
**FINAL BLOW**  
1,796,000 Peter Amor, Clevedon, Avon  
**FINAL FIGHT**  
2,943,100 Adam Tew (TEW), Galleywood  
**FINAL ROUND**  
11,945,600 Tim Walker, Brighton  
**FLYING SHARK**  
3,295,300 David McCartney, Falkirk, Scotland

**IUH! Benvenuti nel tabellone della sfida!  
Questo mese pubblichiamo solo la classifica  
inglese integrale, così sapete con chi  
dobbiamo combattere! Come potete vedere ci  
sono dei punteggi abbordabili ed alcuni  
invece stratosferici, per non dire impossibili.  
Questo perchè per entrare in questa classifica  
è sufficiente mandare una cartolina postale,  
senza nessuna documentazione... aspettiamo  
perciò i vostri punteggi!**

**FORGOTTEN WORLDS**

7,819,710 David McCartney, Falkirk, Scotland  
**GALAGA 88**  
1,678,070 Chris Ford (CAF), Lancing, W Sussex  
**GALAXY FORCE**  
2,850,440 Robert Swan (ROB), C+VG  
**GANG WARS**  
199,680 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon  
**GEMINI WINGS**  
1,108,640 Martin Deem, Portsmouth  
**GHOSTS 'N' GOBLINS**  
7,554,700 Simon Lennok, N Ireland  
**GHOULS 'N' GHOSTS**  
1,115,000 Michael Campbell, Croydon, Surrey  
**GOLDEN AXE**  
295.0 Scott M Irvine, Scotland  
**HAMMERING HARRY**  
174,600 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland  
**HANG-ON**  
49,658,320 Martin Deem (MJD), Portsmouth  
**HAUNTED CASTLE**  
368,220 Gavin Davis, Swansea  
**HELLFIRE**  
327,000 Julian Rignall (JAZ), Southend  
**HOT CHASE**  
283,760 Mario Gomez, Sevilla, Spain  
**IKARI WARRIORS**  
1,412,300 Graham Shaw, Loughton, Essex  
**KING OF BOXER**  
487,000 Michael Pearson (MP), Staiths, Cleveland  
**KLAX**  
1,086,600 Matthew Chalmers, Lincoln  
**LEGEND OF HERO TONMA**  
260,070 Firoz Rawat, Manchester  
**LINE OF FIRE**  
3,182,100 Scott M Irvine, Scotland  
**MAIN EVENT**  
5,486,800 Tim Walker, Brighton  
**MERCS**  
1,237,200 Jason, S Woodham  
**MIDNIGHT RESISTANCE**  
4,326,100 Peter Amor, Clevedon, Avon  
**MOONWALKER**  
3,407,230 Grahame Ellis, Writtle  
**NARC**  
8,790,700 Scott Stamp (RMP)  
**NEMESIS**  
1,642,800 Kevin Cook (KAC), Croydon, Surrey  
**NEW ZEALAND STORY**  
3,500,000 Martin Deem, Portsmouth  
**NINJA WARRIORS**  
238,100 TOD, Ballymena, Antrim  
**OPERATION THUNDERBOLT**  
1,300,650 Ryan Humphries, Durkar, Wakefield  
**OPERATION WOLF**  
5,340,120 P Kollas, Greece

**ORDYNE**

997,360 Michael Campbell, Croydon, Surrey  
**OUTRUN**  
56,024,110 Peter Amor, Clevedon, Avon  
**PACLAND**  
4,936,910 Martin Deem, Portsmouth  
**PANG**  
2,891,340 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon  
**P-47**  
3,913,140 Ian Perryman, Plymouth  
**PITFIGHTER**  
2,400,300 Julian Rignall, C+VG  
**POW**  
244,100 Daniel Williams, Derby  
**POWER DRIFT**  
5,811,700 Shaun Kiely, Gravesend, Kent  
**PREHISTORIC ISLE**  
2,700,598 Paul Bristow, Erith, Kent  
**QUARTET**  
8,576,750 James Washburn, Essex  
**RACE DRIVIN'**  
150,400 Alex Ware (AJW), Shenfield  
**RASTAN SAGA**  
1,081,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland  
**RASTAN II**  
894,950 Jamie Morse (JIM), Weston-Super-Mare  
**RAINBOW ISLANDS**  
16,184,430 Ewen Chug (FED), Darwin, Australia  
**ROADBLASTERS**  
1,560,000 Stu, Melton Mowbray, Leics  
**ROBOCOP**  
5,800,000 David McCartney, Falkirk, Scotland  
**ROLLING THUNDER**  
40,800 Cullen O'Gorman (COG), Redditch  
**SAINT DRAGON**  
940,370 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland  
**SAGAIA**  
4,224,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland  
**SCI**  
10,935,200 Michael Campbell, Croydon, Surrey  
**SDI**  
6,769,280 Graham Shaw (WIL), Loughton, Essex  
**SECRET AGENT**  
784,210 Robert Swan (ROB), C+VG  
**SHADOW WARRIORS**  
217,600 Robert Macauley (MRX), S. Australia  
**SHINOBI**  
1,006,080 Daniel Williams, Derby  
**SILKWORM**  
9,836,600 Jason Oodit, Ashbourne, Derbyshire  
**SKY ADVENTURES**  
8,111 Panayotis Kollas, Greece  
**SKY SOLDIERS**  
3,651,250 Sam Ho, Cheshire

**SNOW BROTHERS**

2,853,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland  
**SPLATTERHOUSE**  
424,500 Daniel Ellis (DAN), Bath, Avon  
**STRIDER**  
392,220 Anthony Wilson (ACE), Scunthorpe, S Humberside  
**STUN RUNNER**  
1,019,100 Julian Rignall (JAZ), C+VG  
**SUPER CONTRA**  
12,858,900 Gavin Davis, Swansea  
**SUPER HANG-ON**  
BEG: 29,874,670 Martin Deem, Portsmouth  
JUN: 38,911,000 Martin Deem, Portsmouth  
SEN: 51,000,000 Martin Deem, Portsmouth  
EXP: 24,090,220 Martin Deem, Portsmouth  
**SUPER MONACO GP**  
4,973 Pasene R Faifua, Auckland, New Zealand  
**SUPERMAN**  
5,261,700 Graham Shaw (WIL), Loughton, Essex  
**TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES**  
6,938 Sean Brewer, Hampshire  
**TERRA FORCE**  
999,900 Panayotis Kollas, Greece  
**TETRIS**  
186,320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon  
**THUNDERBLADE**  
12,680 David Muscroft, Sheffield  
**THUNDERCROSS**  
45,966,880 Craig Ross (ROS), Falkirk  
**TOOBIN'**  
18,798,164 Alex Ware, Sheffield  
**TRUXXTON**  
15,180,300 Kevin Cook (KAC), Croydon, Surrey  
**TURBO OUTFUN**  
49,347,200 Wesley Murray (WES), Croydon, Surrey  
**TWIN COBRA**  
5,440,247 P Kollas, Greece  
**UN SQUADRON**  
2,218,000 Firoz Rawat, Manchester  
**VIGILANTE**  
102,420 Michael Azzopardi (MIK), London  
**VINDICATORS**  
1,467,400 Hwo Li Lam (DRY), Leicester  
**VIOLENCE FIGHT**  
14,105,260 Colin Chung (COL), Islington, London  
**VULCAN VENTURE**  
1,037,200 Keith Bradley (EGR), Kent  
**WARDNER**  
9,999,990 Michael Campbell, Croydon, Surrey  
**WONDERBOY III**  
748,520 Panayotis Kollas, Greece  
**WORLD CUP SOCCER**  
VS BRAZIL: 3-0 Gavin Miller, Quadring, Lincs  
VS ITALY: 2-1 Ryan Humphries, Durkar, Wakefield  
VS ARGENTINA: 2-0 Ryan Humphries, Durkar, Wakefield  
VS FRANCE: 1-2 Ryan Humphries, Durkar, Wakefield  
**WILLOW**  
1,689,000 Colin McWhirter, Ballymena, N Ireland  
**WINNING RUN**  
2:08:00 Julian Rignall, Southend  
**X-MULTIPLY**  
12,327,400 Kevin Cook (KAC), Croydon, Surrey

# WORLD - OF - GAMES



**BY EPYX**

A parte Gazzia 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

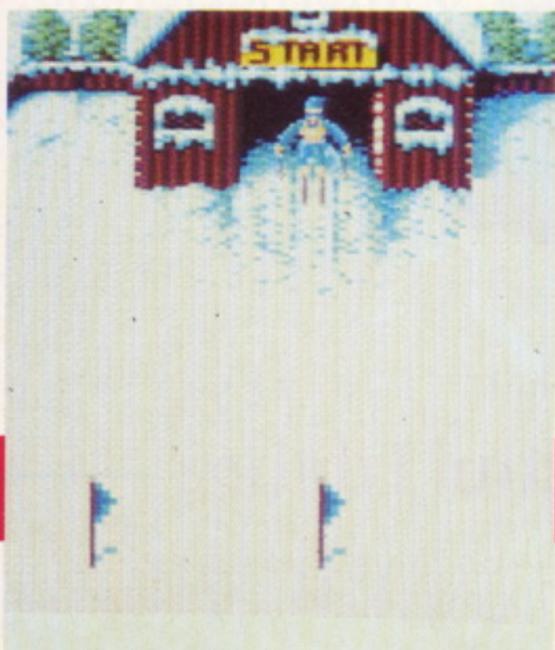
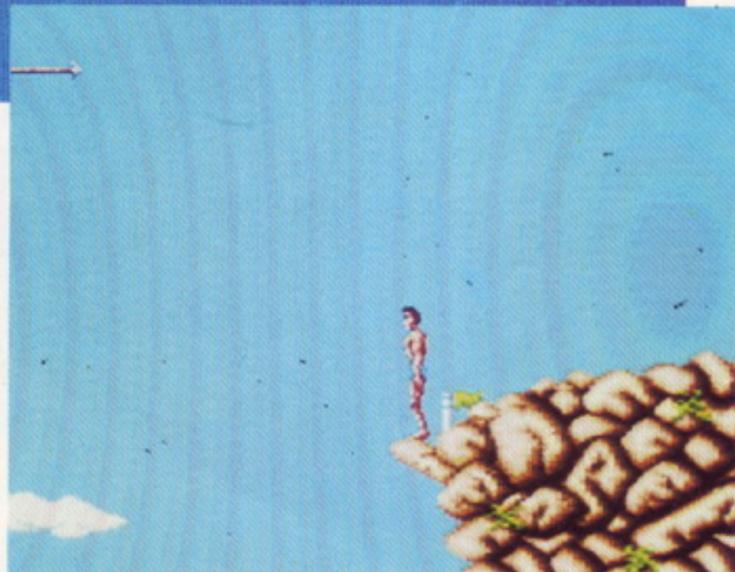
giocatore con più medaglie verrà proclamato vincitore (non ci saremmo mai arrivati...NdT)! Le gare sono diverse, infatti nella prima sfida dovrete affrontare il tuffo da un'alta scogliera e verrete giudicati per il vostro stile e per il tempo che impiegherete ad entrare in acqua. Segue la gara di sci 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.

▼ **Prova il 360 nella gara di surf!**



Un tuffo da suicidio



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

GRAFICA	84%
SONORO	69%
VALIDITA'	51%
GIOCABILITA'	63%
<b>GLOBALE</b>	<b>59%</b>

# SUPER BASKET

ogni settimana  
va a canestro



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

Rusconi Editore

## ULTIMATE RIDE

### BY MINDSCAPE

Ultimate Ride ti offre la possibilità di guidare il tuo lucente centauro nel più grande Grand Prix del mondo e di partecipare al più estenuante sport quale può rivelarsi una gara di motociclismo. Ma se questo non ti acchiappa abbastanza e ti senti particolarmente motivato, puoi selezionare un tracciato stradale e gareggiare in stile Cannonball -Run. Ultimate Ride simula le caratteristiche di sei moto tra le quali una Yamaha FZR400, una Honda V-MAX CBR600 e una Kawasaki Ninja ZX10. Una divertente sequenza di presentazione vi darà modo di scegliere la migliore e la più

consona al vostro stile di guida, valutando le condizioni in cui dovrete affrontare il gioco in se stesso. Esiste un'opzione che vi permetterà di cambiare i pneumatici per mantenere il vostro bolide sempre competitivo. Ottimo, no? Durante il gioco, le azioni sullo schermo vengono presentate dal punto d'osservazione in grafica 3D e orizzonte che si inclina. E' possibile scegliere se compiere un giro di qualificazione oppure se buttarsi direttamente nella mischia. Ma state molto attenti! Ultimate Ride è una simulazione di moto molto realistica, forse anche troppo, quindi non aspettatevi l'impossibile dal vostro mezzo!



▲ Strage di bovini... in Ultimate Ride!

### UPDATE

Non c'è segno di conversione di Ultimate Ride su altre macchine, se questo succederà, ve lo faremo sapere.

▼ Presentazione dei tracciati prima dell'inizio della gara.



▲ Una delle mega-schermate di presentazione: date un'occhiata ai bolidi!

### AMIGA

Ultimate Ride è provvisto di una tra le migliori schermate di presentazione che io abbia mai visto in un videogame. Ciascuna delle potentissime moto viene riportata con tanta di quella classe da far sparire, al confronto, Test Drive! Sfortunatamente, come in Test Drive ci si è curati troppo dell'aspetto grafico a scapito di altre cose che contribuiscono così ad abbassare la media. L'effetto 3D della guida sui vari tracciati è lento e spasmodico mentre, ad essere sinceri, le collisioni sono troppo rischiose. I suoni sono decenti ma il rombo del motore è tanto inverosimile da sembrare quasi il verso di una gallina quando viene sgozzata. Il modo a due giocatori è abbastanza divertente anche se la visibilità per ogni giocatore è molto limitata. Ultimate Ride vi diventerà sicuramente, ma solo per pochi minuti e posso quindi affermare che Team Suzuki non dovrà preoccuparsi più di tanto di questo suo concorrente.

R.L.

### ST

Molto simile alla versione Amiga, soffre di alcuni difetti. Dategli un'occhiata e acquistatelo solo se siete scalmanati fan di motociclismo (non assomiglia molto a Team Suzuki).

**GLOBALE 68%**

<b>GRAFICA</b>	<b>70%</b>
<b>SONORO</b>	<b>72%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>67%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>66%</b>

**GLOBALE 68%**



▲ Vestiti all'ultima moda senza nessuno da triturare?



# ESWAT

BY SEGA

Il crimine sta imperversando per le vie della città, perseguitando ogni cittadino onesto con la sua miscela speciale di terrore e distruzione. Ma ecco arrivare un poliziotto molto particolare che si rende conto che l'unica soluzione a questo problema sta nel dimenticarsi della sicura sul vecchio revolver regolamentare e far conoscere la morte al piombo ai bastardi!

C'è un sacco di gente decisamente d'accordo con lui, e così viene formato il gruppo ESWAT (Tecnica & Armi Speciali e Potenziate), i cui membri vengono dotati di una cyberarmatura tecnologicamente avanzatissima e di mitragliatrici megadistruttive!

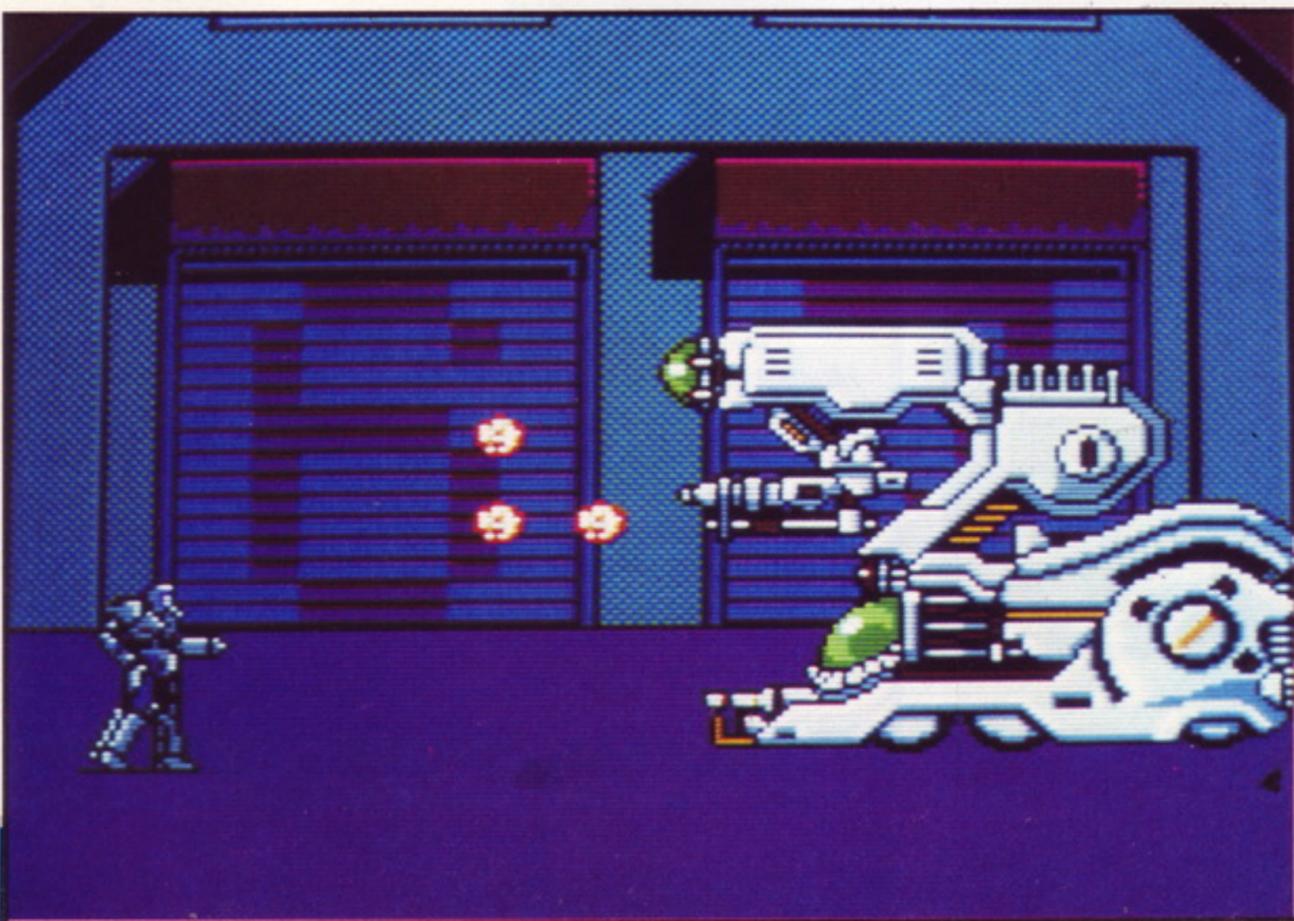
Tutti i poliziotti in servizio aspirano a far parte del team ESWAT, ma per farlo devono

## UPDATE

La US Gold si occupa delle conversioni per computer, di cui parleremo presto. La bella versione per Megadrive è in circolazione da un pezzo.

dimostrare la loro compatibilità con il lavoro blastando due livelli di fastidiosissimi criminali. Solo a questo punto vengono poi dotati delle vere attrezzature con cui sterminare il resto della feccia. L'armatura ESWAT possiede enormi mitragliatrici (con munizioni illimitate) e la capacità di assorbire un certo numero di proiettili prima che il possessore ne risenta. I cinque livelli principali sono sorvegliati ognuno da un megaboss, ed è un bene che si abbiano armi aggiuntive.

▼ Surf sui tetti con la cyberpolizia ESWAT.



## SEGA

Quando ho giocato per la prima volta a ESWAT un paio di mesi fa, sono rimasto piuttosto impressionato. Il Sega non ha poi tanti giochi di questo genere, e questo tentativo sembra bilanciare adeguatamente la cosa. Comunque, la grafica è sorprendentemente povera, con colori che danno nuovi significati al termine "pugno nell'occhio", e il sonoro consiste di orrende musiche ed effetti poco ispirati. La giocabilità è la migliore caratteristica di ESWAT, e portare i fuorilegge davanti alla giustizia con l'aiuto dell'enorme armatura e delle armi alla Robocop è molto divertente e pure coinvolgente. Purtroppo, il divertimento dura poco perché il gioco è di gran lunga troppo semplice da finire, specialmente al livello più facile. Qui ci vuole qualche livello extra e cattivi più duri, in modo da incentivare il gioco una volta finito il primo livello di difficoltà. ESWAT è un gioco carino, ma non lo consiglierei ai giocatori più esperti perché i veterani vedranno tutto quel che c'è da vedere prima di avere recuperato il costo della cartuccia.

R. L.

GRAFICA	60%
SONORO	55%
VALIDITA'	74%
GIOCABILITA'	79%
<b>GLOBALE</b>	<b>73%</b>

# B.C.S.

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

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

(OFFERTE SINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

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

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

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

## NOVITA' GRAFTGOLD!

E chi potevamo incontrare al supermercato (di Witham, in Inghilterra - Ed) se non l'intero staff di programmatori della Graftgold? Dopo averli ampiamente elogiati per i loro passati successi (fra i quali ricordiamo Rainbow Islands, Simulcra, Super Off-Road e Paradroid '90), ci siamo fatti offrire la spesa e li abbiamo accompagnati al loro ufficio, dove abbiamo potuto vedere in anteprima due nuovi giochi, intitolati Fire and Ice e Realms!

### REALMS

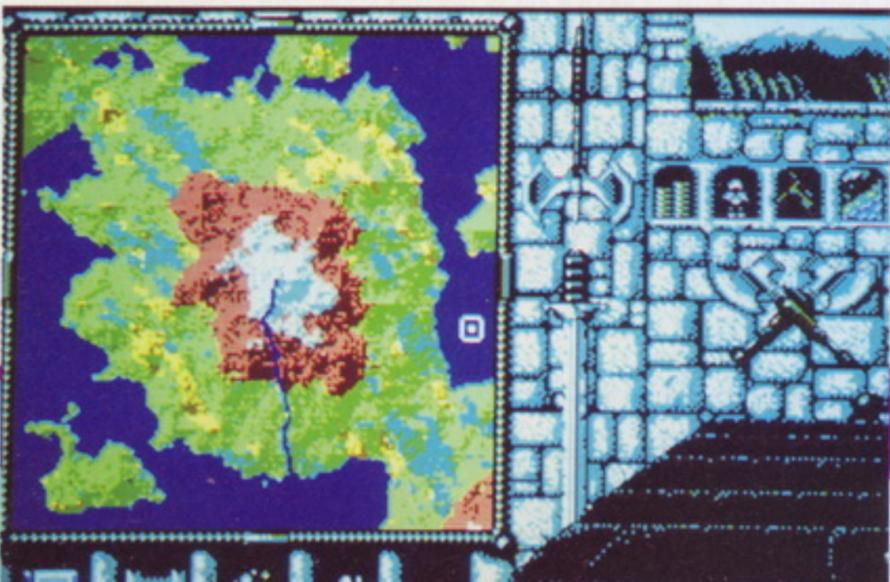
E' inutile far storie: Realms sembra essere il gioco che supererà Powermonger nel campo dei giochi di strategia per home computer. Con panorami frattali superveloci (che raggiungono l'incredibile frequenza di 17 quadri al secondo) e ottime schermate introduttive, sul piano grafico questo gioco è sconvolgente!

L'idea del gioco è di organizzarsi un esercito ed espandere il proprio regno, sottomettendo tutti coloro che tentano di ostacolarvi.



Si possono conquistare città e tassarne gli abitanti, poi usare il ricavato per rinforzare le fila degli eserciti o migliorarne armi e armature. Le città piccole di solito pagano le loro tasse ai centri maggiori, quindi se riuscite a conquistare una grande città entreranno a far parte dei vostri domini anche tutti i villaggi circostanti! Ovviamente, gli altri dittatori non se ne staranno con le mani in mano, quindi bisogna prevedere che parte delle proprie terre cadano in mano al nemico!

Realms è presentato estremamente bene. Al posto delle solite noiose statistiche con diagrammi a barre, ogni dato viene mostrato con immagini in tema. Non basta sapere che avete 20 monete d'oro, ma si vedono anche impilate sulla propria scrivania! Allo stesso modo, quando si chiedono informazioni sulle proprie armate, si vede uno dei guerrieri. Si può stabilire la qualità degli equipaggiamenti semplicemente guardando com'è vestito!



Da quel che sembra, Realms non verrà pubblicato prima di settembre (dalla Virgin Games), ma credeteci, quando uscirà rimarrete a bocca aperta! Aspettatevi altre notizie sui prossimi numeri...

### FIRE AND ICE

Un altro prodotto potenzialmente sbalorditivo della Graftgold è Fire and Ice, l'ultimo gioco di Andrew Braybrook.

In questo prodotto sono state infilate un sacco di magie tecniche, e la versione Amiga mostrerà addirittura 270 colori contemporaneamente su schermo! L'azione verrà mostrata su uno scenario di piattaforme con scorrimento a otto direzioni (che, a proposito, gira a 50 quadri al secondo: la stessa fluidità di un gioco da bar!).



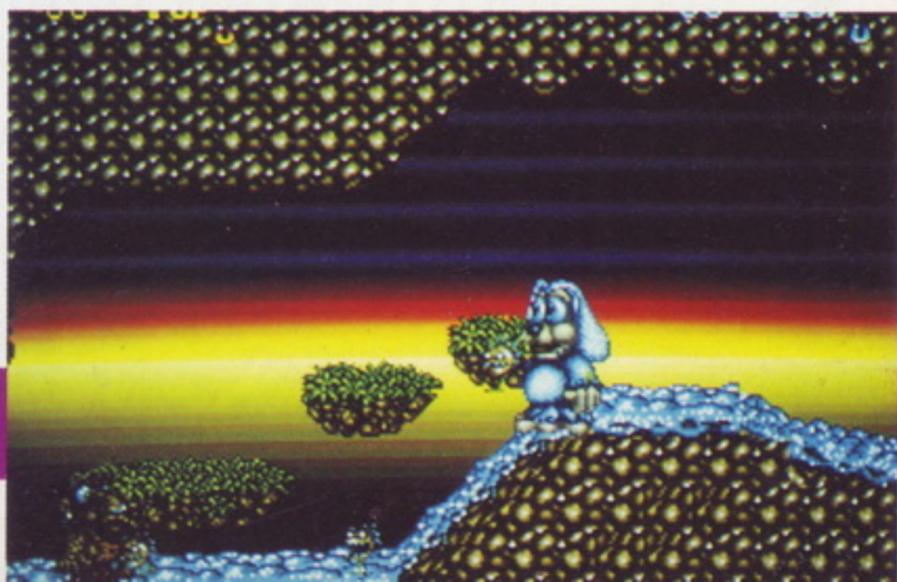
Il gioco ricorda uno dei primi lavori di Andy per C64, Gribbly's Day Out, solo che in Fire and Ice il giocatore comanda un cagnone simpaticissimo con grandi orecchie sventolanti, e lo scopo è di localizzare un certo numero di cuccioli e portarli in salvo. Il problema è che c'è un sacco di gente a cui i cuccioli non piacciono e che cercherà di eliminarli.

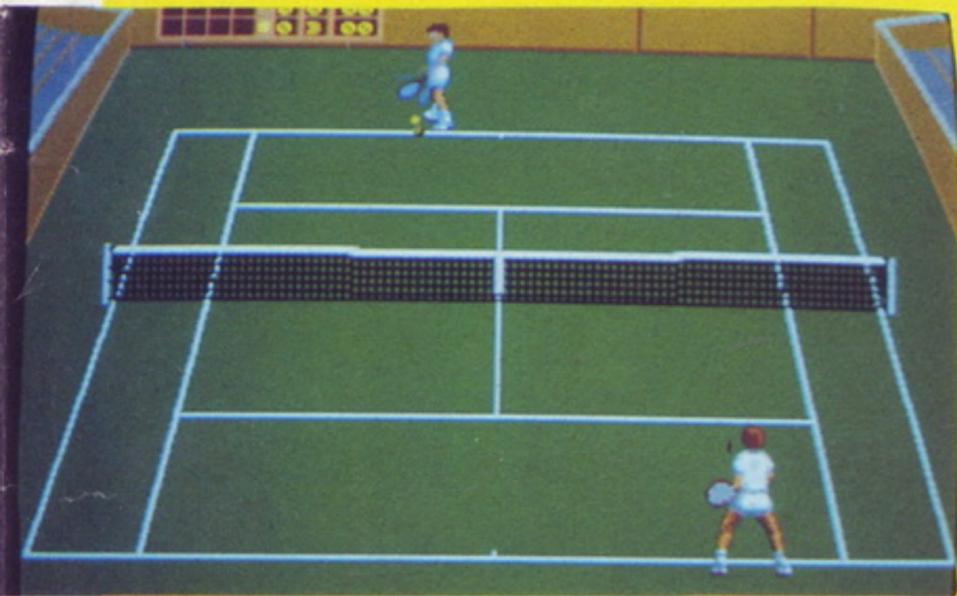
I fondali cambiano a seconda dell'ora del giorno, e l'ora si riflette anche nell'azione. Ad esempio, quando viene buio appaiono nuove creature e altre se ne vanno a casa a riposare!

Fire and Ice sembra essere un altro classico di Braybrook, con giocabilità ultrafluida e nemici intelligenti (alcuni addirittura si odiano fra di loro!).

Potreste pensare che queste schermate siano carine, ma non lasciatevi ingannare!

La Graftgold prevede grosse modifiche sul piano grafico, e ciò dovrebbe portare a una rovente azione da sala giochi! Mentre andiamo in stampa, non si sa ancora con sicurezza chi pubblicherà il gioco, ma cercatelo nei negozi verso quest'estate.





## PRO TENNIS TOUR 2

Abbiamo dato uno sguardo veloce al seguito della Ubisoft del rimbalzosissimo Pro Tennis Tour, e sembra essere una bellezza! L'animazione segue lo stesso stile che aveva caratterizzato l'originale, e visto che il controllo della palla è stato migliorato, Pro Tennis Tour 2 dovrebbe essere una simulazione da aspettare col fiato sospeso!

C'è anche un sacco di sintesi vocale, con un arbitro incredibilmente realistico. Anche in queste prime fasi, Pro Tennis Tour 2 sembra promettere molto bene.

Lo recensiremo al più presto su C+VG.

**PER: ST, AMIGA**

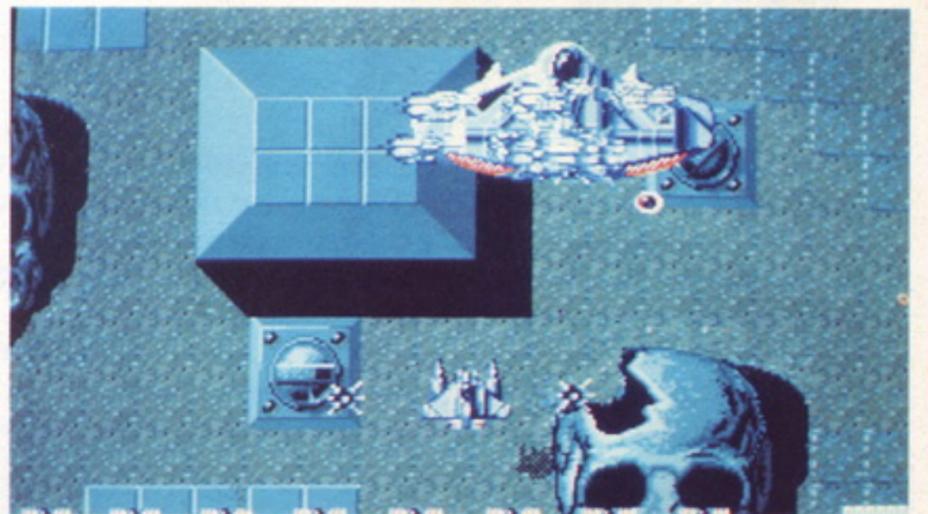


## DRAGON'S LAIR 2 TIME WARP

Se vi piace la grafica da cartone animato di giochi come Dragon's Lair e Space Ace, sicuramente impazzirete per questa nuova offerta della Readysoft!

Con la solita combinazione di grafica e sonoro, Dragon's Lair 2 - Timewarp è una festa per occhi e orecchie. Sfortunatamente, da quel che abbiamo visto del prodotto finito, fa capolino la solita interazione limitata dei suoi predecessori. La recensione completa la troverete sul prossimo numero di C+VG.

**PER: AMIGA, ST, PC**



## BATTLE STORM

A parte il mediocre Fire and Forget II (la cui versione per Master System non era tuttavia male), alla Titus le cose vanno ancora bene. Ora sta per pubblicare un nuovo shoot 'em up a scorrimento ad otto direzioni e da quel che abbiamo visto, potrebbe essere davvero innovativo!

Con un sacco di armi extra parecchio belline e altrettante navi madre da blastare, questo titolo promette molto bene. Su C+VG lo recensiremo al più presto possibile.

**PER: AMIGA, ST, PC, SPECTRUM, AMSTRAD, C64.**

# PREVIEW

## HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

### MILLENNIUM

Ooh! Che paura! Dopo lo spettacolare James Pond, la Millennium sta per invadere gli schermi dei 16-bit con il terrorizzante Horror Zombies From the Crypt! Si guida un vero eroe che affronta gli angoli più scuri e umidi di un castello infestato, minacciato da zombi e vampiri assortiti. La grafica sembra davvero speciale, con animazioni davvero brillanti: quando il protagonista muore, la sua testa diventa verde ed esplode! Alla Millennium hanno pubblicato un sacco di belle cose, e magari Horror Zombies from the Crypt potrebbe rinnovare la tradizione!

**PER: AMIGA e ST**



## WARLOCK

### MILLENNIUM

Vi ricordate di Druid, quel clone magico di Gauntlet pubblicato anni fa sul C64 dalla Telecomsoft? Beh, la Millennium ha rispolverato il gioco originale, lo ha potenziato un po' e ora è pronta a scatenare le conversioni per 16-bit! Ma le differenze sono parecchie. Prima di tutto, la Millennium ha aggiunto un sacco di belle schermate di presentazione e la possibilità di giocare nello scenario originale o in un castello più grande, tutto nuovo, pieno di nuovi incantesimi da utilizzare. Appetatevi la recensione del gioco completo entro un paio di numeri!

**PER: AMIGA, ST**

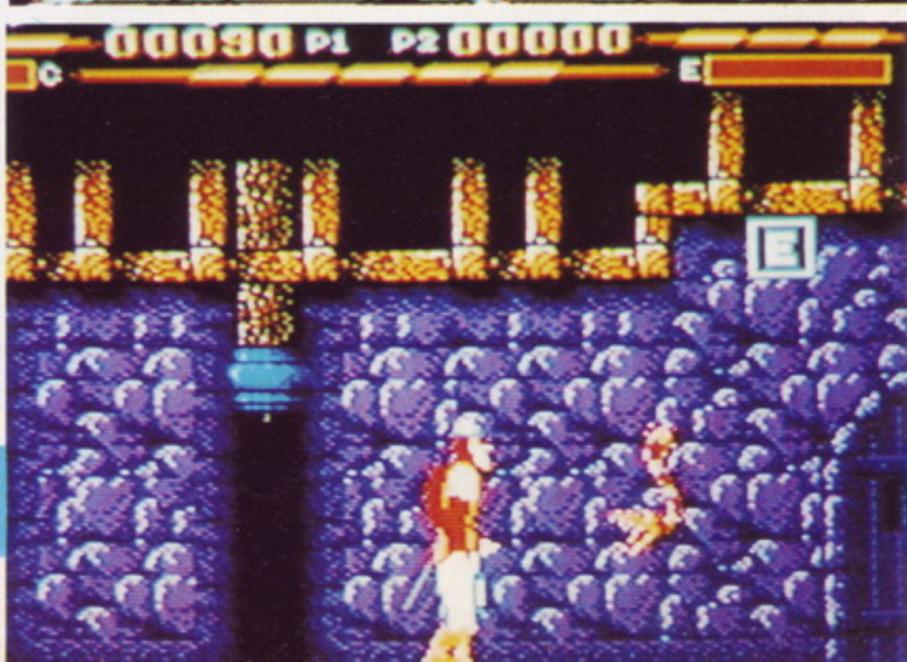
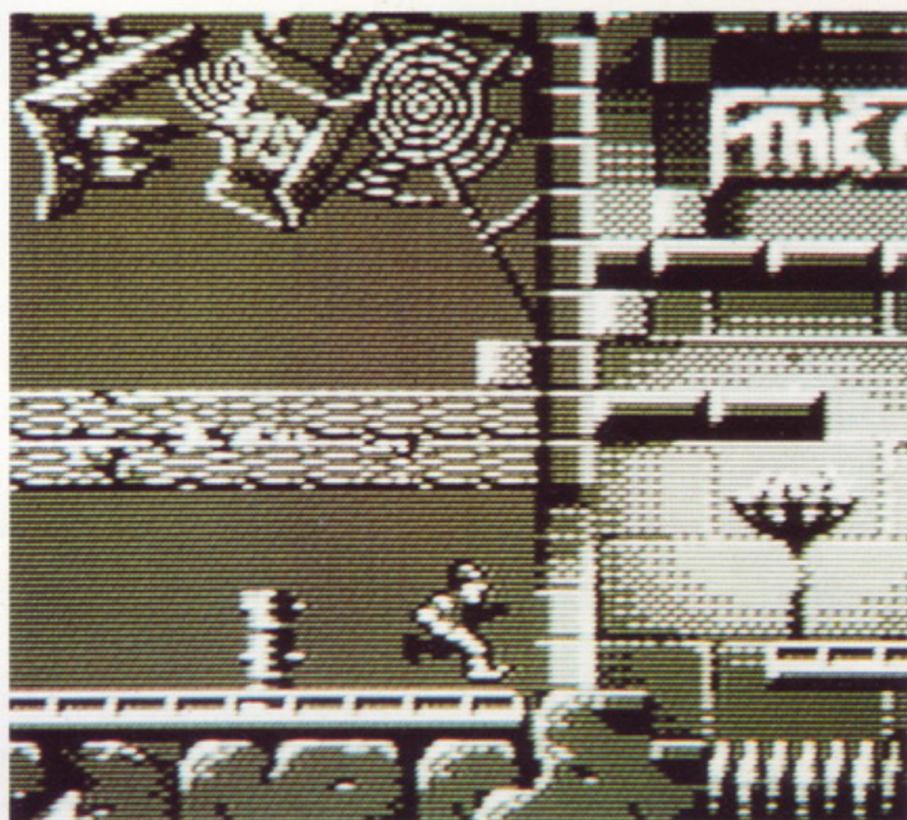


## DRAGON'S LAIR

### MOTIVETIME

Orpolina! Sembra che un sacco di nostri inviati negli States siano tornati completamente impazziti per via della conversione per Nintendo di questo ormai vecchissimo gioco su disco laser! A differenza del gioco da bar, qui l'azione viene mostrata su uno scenario a scorrimento orizzontale, ma sembra che le animazioni strastupendissime siano rimaste! E non è tutto! La Movietime ha annunciato anche una conversione per il Gameboy, intitolata Dragon's Lair - The Legend. Non appena ci spediranno le cartucce complete, vi faremo sapere quanto vi dovrete esaltare per questi giochi.

**PER: NINTENDO, GAMEBOY**

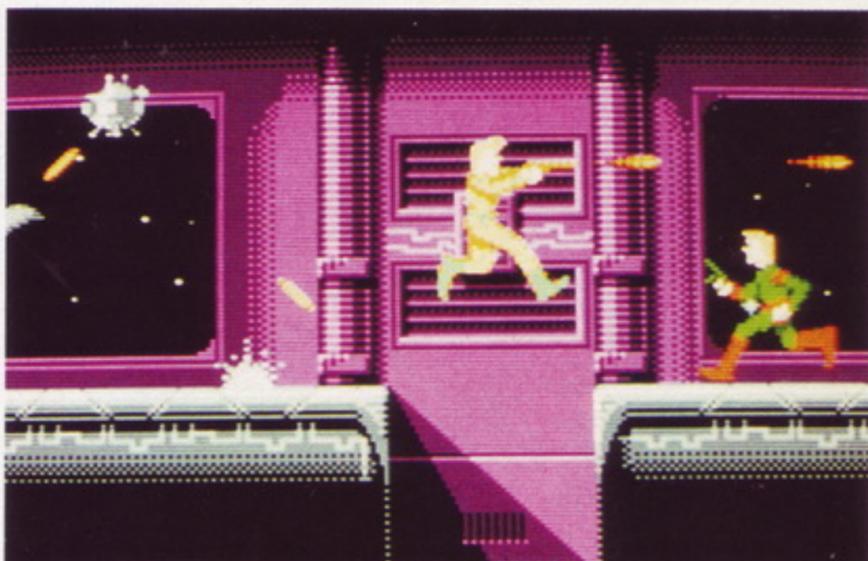


## SPACE ACE

### MOTIVETIME

Sembra che la Motivetime abbia acquistato tutti i giochi della Sullivan-Bluth per convertirli sulle console, e hanno quasi terminato la versione per Nintendo di questo preistorico gioco al laser. La cosa buffa è che la versione per Amiga assomiglia un sacco alla versione Nintendo di Dragon's Lair, dove la grafica da cartone animato è stata sostituita con uno scorrimento orizzontale. Per adesso non ci si può sbilanciare sulla qualità del gioco finito, ma potete stare sicuri che vi diremo tutto non appena possibile.

**PER: AMIGA, NINTENDO**



## 3D CONSTRUCTION KIT

Vi ricordate il Freescape? Era il sistema impiegato per creare Driller, Dark Side, Total Eclipse e Castle Master e ora quei pazzoidi della Incentive (con un po' d'aiuto da parte dei loro amici alla Domark) stanno per pubblicare un kit di costruzione che vi permette di creare ambienti in 3D che potrete usare nei vostri giochi, o anche creare un nuovo strano mondo da esplorare e modificare a piacere! Sembra interessantillo, eh?

Se la velocità dei poligoni sarà sufficiente, potrebbe diventare un megasuccesso!

**PER: TUTTI I FORMATI**

## PAPERBOY

Ormai abbiamo visto questo vecchio gioco della Atari convertito su ogni sorta di macchina disponibile, tranne una. Ma ora sembra che la Motivetime (sempre quella!) stia per fare uscire la propria conversione di Paperboy sul Megadrive!

Come potete vedere da queste foto, il gioco sta venendo su niente male, sebbene la grafica sembri molto simile a quella della versione Amiga. Speriamo che i programmatori si ricordino di infilarci anche tutta la meravigliosa sintesi vocale!

**PER: MEGADRIVE**



## CYBERCON 3

L'ultimo arrivato nella serie dei giochi "new age" della US Gold è Cybercon 3. Programmato dalla Assembly Line (quella di Vaxine, E-Motion ed Exterminator sui 16-bit), questa avventura tridimensionale presenta una grafica superveloce che dovrebbe andare ancor più veloce di quella dello stupendo Damocles! Ci dovrebbero essere anche un sacco di rompicapo, tutti contro un giocatore che cerca di spegnere un computer completamente impazzito!

**PER: AMIGA, ST**





Clive Radcliff non è un grande bevitore: gli bastano un paio di bottiglie per sentirsi veramente male. Qualche giorno fa, ad esempio, proprio durante la megafesta totale organizzata dai bestiolini pelosi della sua razza, era stato costretto a rifugiarsi dietro a un cespuglio per vomitare e... svenire. Al mattino dopo, oltre all'immane mal di testa lo attendeva una gran brutta sorpresa: i demoniazzi silastici (altre bestioline pelose, ma di un'altra specie) avevano rapito tutti i suoi compagni! Gli amici di Clive ora si trovano rinchiusi in terribili Camere della Tortura e rischiano di essere uccisi molto dolorosamente se il nostro eroe non fa qualcosa per loro. L'unica cosa da fare è ovviamente quella di andarli a salvare per poter riprendere la megafesta, ma l'impresa non è delle più comode. Prima di poter ricominciare i bagordi Clive

# CREATURES



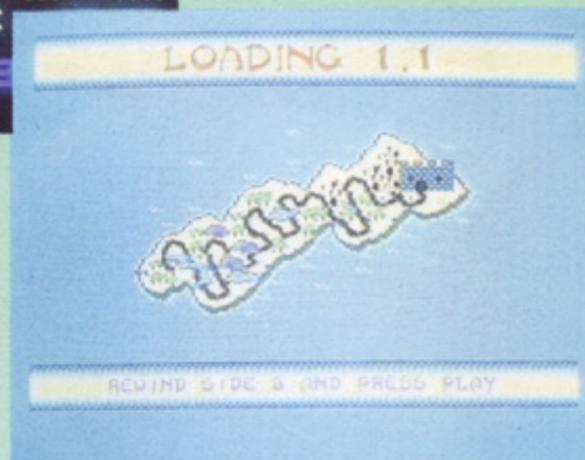
## C64

C'è gente che ha straparlato di *Creatures* senza nemmeno avere mai visto il gioco, ma ora che ho potuto mettere le mani su una versione definitiva devo confermare tutte le voci che descrivevano "classico" ed "eccezionale" questo gioco. La grafica, pur non essendo niente di terribilmente esaltante, è piena di tocchi simpatici e tutti i personaggi sono davvero simpatici, anche se "stanno dalla parte dei cattivi". Le musiche sono carine, ma la cosa veramente bella sono gli effetti sonori: c'è persino una cascata che aumenta di volume man mano che ci si avvicina al salto! Lo schema di gioco è comunque l'aspetto più interessante. Si tratta soprattutto di piattaforme e salti calibrati, ma è presente anche una notevole parte di strategia e pianificazione, elementi che rendono il gioco una continua sfida contro le situazioni ordite dai programmatori. La micidiale difficoltà del primo schermo diminuisce non appena si raggiunge la prima strega (che, detto fra noi, è una gran bella figliola...) e si acquistano le prime armi extra, ma la complessità degli schemi cresce costantemente, sino a culminare nei diabolici e divertentissimi Schermi della Tortura. In questi quadri bisogna cercare di fermare complicatissimi macchinari in stile Wile E. Coyote per liberare delle creaturine indifese, ma la cosa più divertente è stare sadicamente a guardare il funzionamento barocco delle apparecchiature. Fidatevi del mio consiglio e comprate *Creatures*: non ve ne pentirete, e ci guadagnerete anche il bestiolino peloso contenuto in ogni confezione!

**Fabio Rossi**



<b>GRAFICA</b>	<b>79%</b>
<b>SONORO</b>	<b>84%</b>
<b>VALIDITA'</b>	<b>93%</b>
<b>GIOCABILITA'</b>	<b>91%</b>
<b>GLOBALE</b>	<b>88%</b>



dovrà perlustrare tutta l'isola dei demoniazzi, piena zeppa di strani animali che, per quanto buffi, fanno un sacco male se solo vengono sfiorati. Per eliminarli, Clive può usare il suo micidiale alito alcoolico (che lo trasforma in un lanciafiamme vivente) o sputacchi corrosivi (bleah!) che, attentamente mirati, saranno in grado di eliminare la maggior parte degli avversari.

Strada facendo, il nostro peloso protagonista può anche raccogliere degli innocenti animaletti (pelosi pure loro, ovviamente) che, una volta portati nell'antro della strega che si trova fra un livello e l'altro, verranno utilizzati come ingredienti per una serie di pozioni magiche che migliorano le capacità d'attacco di Clive. Cosa state aspettando? Non vorrete far rimandare ancora la Megafesta Totale, no?

CREATURES		
TODAYS TOP HEROS		
1.	3000	APEX
2.	2800	JAZ
3.	2600	STOD
4.	2400	ANDY
5.	2200	DAVE
6.	2000	ATFR
7.	1800	MTB
8.	1600	ZZAP



# RADIO CAPITAL

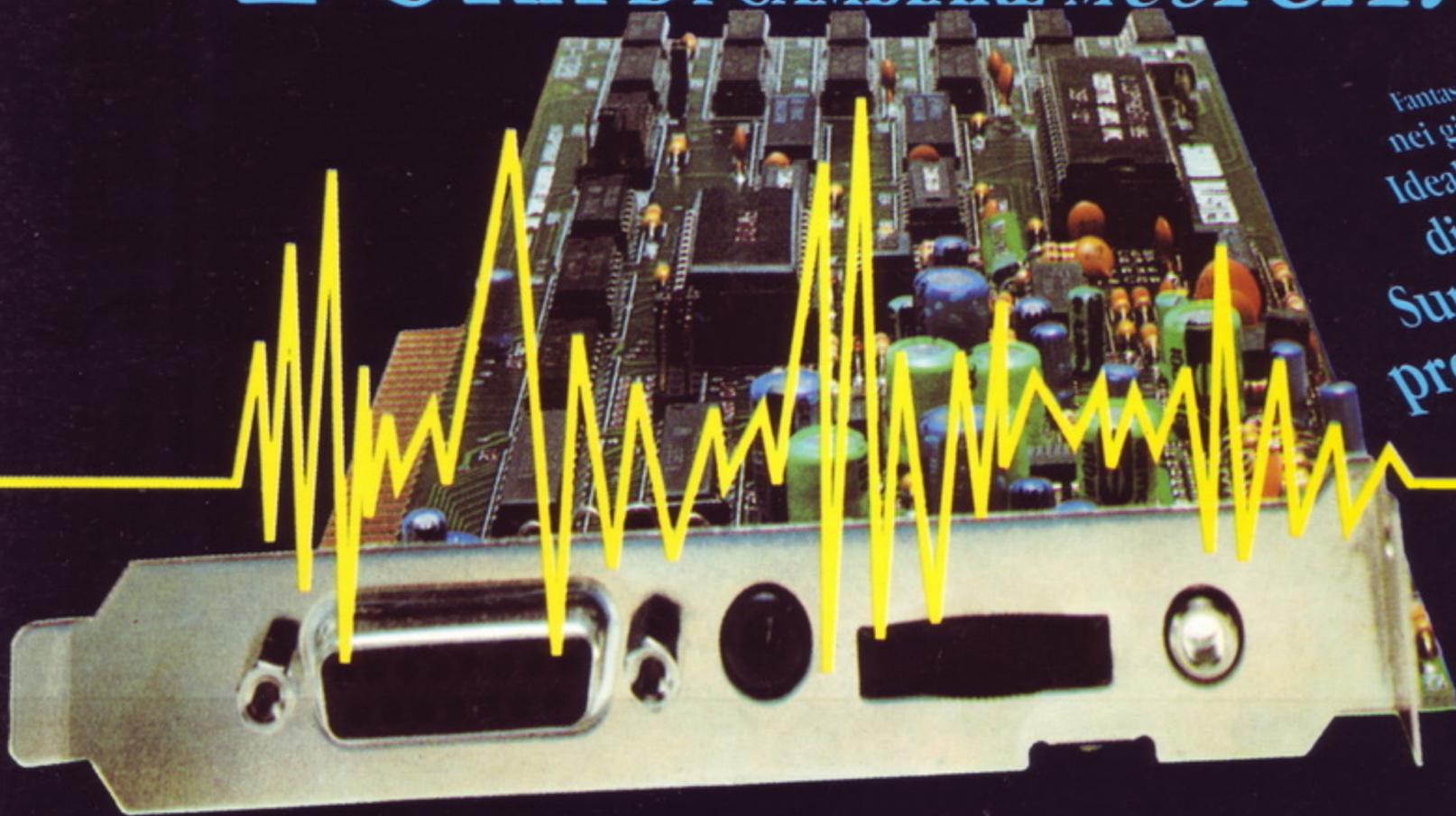
## SINTONIZZATI SUGLI ANNI '70

# SOUND BLASTER

LA SCHEDA AUDIO CHE SPAZZA VIA  
L'ULTIMO LIMITE DEL PC

24 VOCI STEREO, INTERFACCIA MIDI & JOYSTICK,  
DIGITALIZZATORE AUDIO, AMPLIFICATORE STEREO  
TUTTO IN UN' UNICA SCHEDA

## È ORA DI CAMBIARE *MUSICA!*



Fantastica  
nei giochi!  
Ideale nella  
didattica!  
Superba nelle  
presentazioni!

### 100% AD LIB COMPATIBILE

Il PC in pochi anni si è trasformato evolvendosi in tutto:  
velocità, grafica, memorie di massa, sistemi operativi.  
L'unico residuo immutato nel tempo del progetto originario  
è il terribile "BEEP".

Sound Blaster spazza via anche questo limite, ora non c'è  
Home che possa confrontarsi con i PC, persino nei giochi!

- 12 Voci C MS stereo + 11 Voci FM (AD-LIB compatibile)
- Digitalizzatore Campionatore audio
- DMA e data compression per risparmiare tempo e memoria
- Interfaccia joystick standard
- Interfaccia Midi
- Ingresso per microfono
- Amplificatore 4+4 W incorporato
- Uscita per cuffia, altoparlanti o amplificatore esterno
- Funzionante con il 99% del software musicale già in commercio grazie alla totale compatibilità con le schede audio AD-LIB e Game Blaster

**OFFERTA LANCIO**  
**L. 335.000 +iva**

**SOUND BLASTER** e distribuita da

**MEGABYTE**

Via Castello, 1 - Desenzano d G BS  
Tel. 030/9911767 R.A. - Fax 030/9144880

in dimostrazione presso i nostri  
punti vendita di:  
BRESCIA, Corso Magenta 32 B  
DESENZANO (Bs), Piazza Malvezzi 14  
GRUMELLO (Bg), Via Roma 61  
VERONA, Piazza S. Tomaso 10 11

# PRO TENNIS TOUR

THE BEST JUST GOT BETTER

2

SERVITI UN SERVIZIO VINCENTE!

APPROFITTA DI  
PRO TENNIS TOUR 2!

#### CARATTERISTICHE:

- CREA il tuo giocatore personale maschile o femminile.
- Gioca il SINGOLO o il DOPPIO.
- PIU' tornei (Coppa Davis...).
- QUALSIASI colpo é possibile.
- Grafica e musica ANCORA MIGLIORI!

AMIGA.ST.PC

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

