

+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame

& COMPUTER WORLD L. 3000

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 NOVEMBRE 1991
ANNO IV N. 22
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70



ATARI



GAME BOY

LYNX

SEGA
MEGADRIVE

MS-DOS



RECENSITO
E RISOLTO
LEISURE
SUIT
LARRY V

LA VERITA' SU
TERMINATOR 2



JUDGEMENT DAY
TERMINATOR 2

PROSOCER
FINALMENTE
SU FAMICOM!



ESCLUSIVO!!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

DA

B.C.S.



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

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£. 750.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£. 280.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£. 1.200.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£. 300.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£. 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£. 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.350.000	SOUND BLASTER	£. 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	£. 1.650.000	VIDEON III PER AMIGA	£. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£. 1.800.000	HD PER A500 GVP da	£. 890.000
A3000	£. TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£. 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

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

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

... E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE !!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI

I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA

LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE

LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX

SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO

ORARIO 9,30 - 12,30 15,30 - 19,30 LUNEDI' MATTINO CHIUSO



Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lizio, Paolo Logli, Manuela Sandri, Roberto Sandri - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impagatore:** Esserelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Blessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - **Stampa Pellicole:** DTP Videowrite srl Milano -

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA

AMNIOS (Amiga)
FULL BLAST (Amiga)
7 COLORS (Amiga)
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (Amiga)
NEBULUS (Amiga)
PEGASUS (Amiga)
SUPER SPACE INVADERS (Amiga)
TERMINATOR 2 (Amiga)
UTOPIA (Amiga)
ELENCO ARRETRATI
LE PAGINE DEI LETTORI
L'ANGOLO DEL CRITICO
Più hard... meno soft!

CONSIGLI TRUCCHI E...

SOLUZIONI
PROVATI PER VOI:
FONTASTIC WRITER (Ms-Dos)
IMAGE LABELS (Ms-Dos)
BO JACKSON (Game Boy)
SUPER SCRABBLE (Game Boy)
UNIVERSO PARALLELO:
Il mondo delle miniature
PRO SOCCER (Super Famicom)
LEISURE SUIT LARRY V (Ms/Dos)
MARTIAN MEMORANDUM (Ms/Dos)
GAUNTLET (Lynx)
RUGBY THE WORLD CUP (C64)

FATAL REWIND (Megadrive)

LEAGUE BOWLING (NeoGeo)
LA PAGINA DELL'AVVENTURA:
Wizardry 6
Leisure Suit Larry V

Come annunciato, ecco iniziare a fioccare tutte le novità dello scorso European Computer Entertainment Show di Londra. Se nel frattempo esce Terminator 2 andatevelo a vedere al volo perchè ne vale la pena e comprate il nuovo disco dei Dire Straits e di Van Halen perchè meritano senza dubbio. Questa è sporchissima pubblicità, gratuita per giunta, ma dopo miriadi e miriadi di redazionali senza senso (sì, questo pezzo della rivista che state leggendo si chiama Redazionale, ignorantoni!!!), almeno posso darvi dei consigli costruttivamente utili! Onde evitare di rubarvi troppo tempo con le mie chiacchiere da vecchio bavoso e rincitrullito, vorrei spendere una parola di benvenuto per i nostri due nuovi redattori, Massimiliano Pizzocaro e Fabrizio Galli (rispettivamente "Topo" e "Tano"!!!) che hanno deciso di imbarcarsi nella grande avventura di VG&CW nei panni di super-esperti di Super Famicom e Neo-Geo. Aspettano sfide da ogni parte d'Italia perchè si pretendono e si dimostrano infallibili ed imbattibili con qualsiasi "cartridge" (soprattutto quelle sportive): volete metterli alla prova?!

Ebbene sì, sono arrivate le "figurine" dei redattori! Ve la siete voluta e adesso, cuccatevi queste "stupende" istantanee. ATTENZIONE!!!! Ora tocca a voi! Se perciò scrivete una lettera a VG&CW, mettete nella busta anche una vostra foto (possibilmente non una Polaroid o un'immagine di quando eravate poppanti con il sederino "imborotalcato" in bella vista!) e noi LA PUBBLICHEREMO!!!! Come si suol dire, occhio per occhio...!



Rocky Louis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in edicola! Dorme con il pupazzo del Gabibbo vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"!



Alex è il Capo Redattore e su questo proprio non ci piove. Ama alla follia software, hardware e merendine al cioccolato (suvia, speditegli una bella confezione di Giirella!) e spesso affoga nel mare di scartoffie perennemente appollaiate sul suo workbench!



Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed inviolato risolutore di adventure.



Mauro Pagani è l'espertone più espertone che c'è in fatto di giochi di simulazione e wargame. E' ipercritico all'ennesima potenza e ci costringe a imbottirci di Valium per decidere i colori da mettere in copertina. Ah, dimenticavo, ha la barba!



Massimo gioca dalla mattina alla sera con qualsiasi tipo di console gli capiti a tiro. Pare che a letto conservi gelosamente un Game Boy sotto il cuscino e che abbia imparato il russo solo per chiacchiere con gli autori di Tetris e Hatris!



Manuela è un'altra perla del gruppo: bastano i suoi occhioni verde-azzurro ed i suoi riccioli d'oro a la



Roberto assomiglia sempre a Zucchero, ha sposato Manuela (quindi occhio alle proposte: egli MENA!!!!), e passa notte e di con il suo Picci. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.



Alex 2 la Vendetta (di cognome fa Cantisani!) è un vero divoratore di RPG. Si è beccato una bella medaglia al valore per aver terminato Wizardry VI. E' pronto a svelarvi anche i più arcani segreti di qualsiasi gioco di ruolo.



"**Topo**", alias **Massimiliano Eliseo Pizzocaro** è l'intenditore di Neo-Geo, sassofono e whisky invecchiati almeno vent'anni. Gioca dalla mattina alla sera, tra una session jazz e l'altra, guida una Buick del 1956 e ha tre gatti!



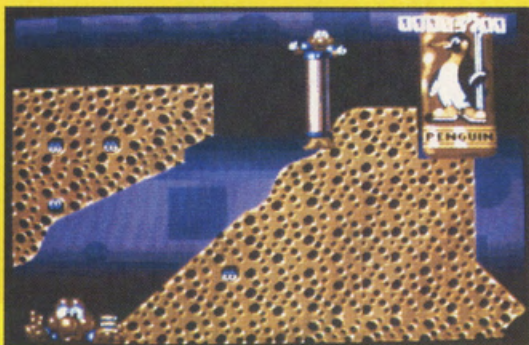
Fabrizio Galli, detto "Tano lo smitzo" è uno dei due nuovi espertissimi di console. Lui e "Luigi", quello che di cognome fa Nintendo, sono ormai diventati amici inseparabili! Il "Tano" accetta sfide-cartridge di ogni tipo: mettetelo alla prova!!

EMERGENCY DIRECTA

Arrivano i Racks della linea "audio" Artexport, dedicati agli appassionati di hi-fi ed in grado di tener conto delle loro piccole "manie", esigenze e "debolezze".

Questi Racks hanno spazio per i dischi ben in vista dietro cristalli temperati, pianetti regolabili per contenere molti elementi, totale regolazione per i

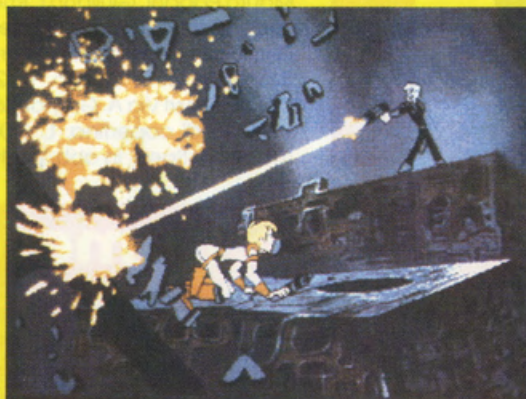
"Superlogo". L'antina centrale di Superlogo è ad effetto "candid camera": riflette cioè lo spazio e ci si specchia se guardato frontalmente: è invece perfettamente trasparente se lo sguardo colpisce i lati. Tutte le collezioni Artexport, in vendita nei migliori negozi di hi-fi/video ed elettrodomestica,



JAMES POND DIVENTA ROBOCODI!

giradischi, ecc. Il modello Match, ad esempio, ha una serratura che tranquillizza anche i più gelosi ascoltatori. Nella collezione "Programma Video" invece il vero protagonista è il

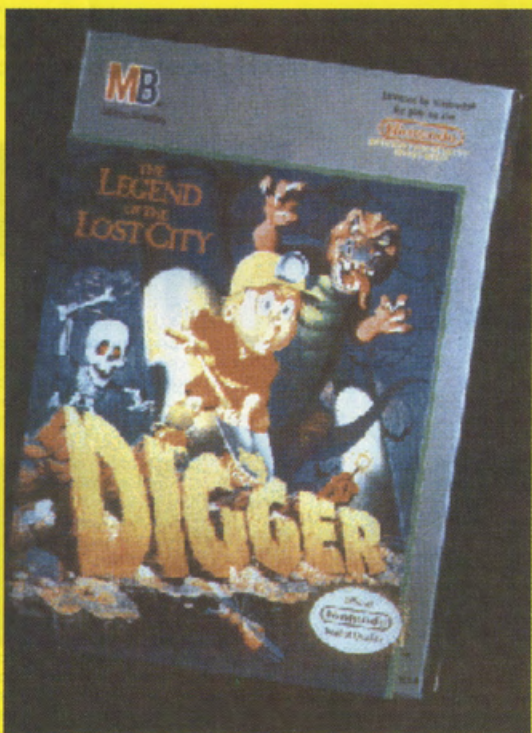
hanno qualcosa in comune: la resistenza anti graffio della laccatura, la cura nei dettagli ed i bordi soft. Chi volesse maggiori ragguagli ed informazioni telefoni a questo numero: 02/8360720.



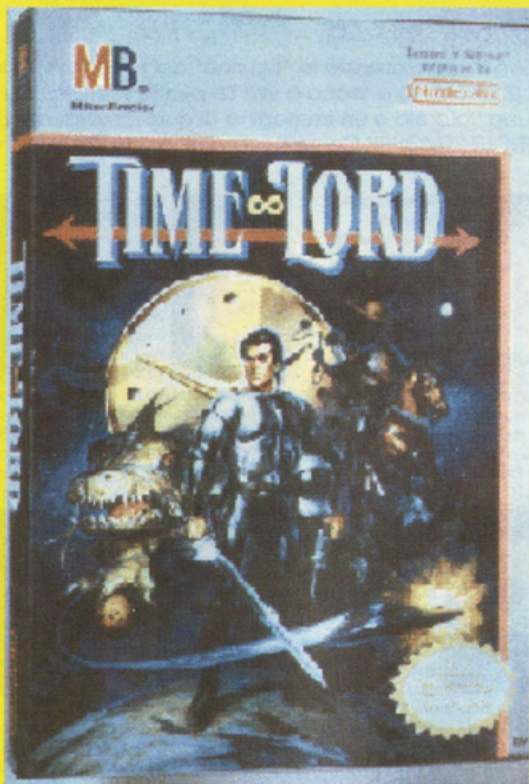
SPACE ACE2: DIVERSOI?

Per le novità software di questi giorni si parte al volo con KICK OFF (ridenominato SUPER SOCCER) per il SEGA MASTER SYSTEM, prodotto dalla US GOLD, che si dimostra il gioco di calcio definitivo anche per lo standard ad 8 Bit della famosa console più venduta nel mondo dopo il NES. Arriva poi dalla EMPIRE l'attesissimo SPACE ACE 2 che dovrebbe apparire sui monitor Amiga, Atari ST e IBM PC entro Natale. Dotato di grafica di altissima qualità e di tantissimo sonoro "campionato",

questo secondo episodio laser-game presenterà, ahimè, la stessa identica giocabilità dei suoi predecessori: del tipo fai la mossa giusta al momento giusto se no son guai! SPACE ACE 2 è previsto sempre e solamente su supporto magnetico consueto (leggi floppy disk!) e non, come qualcuno si aspetterebbe, su CD Video magari compatibile con il CDTV Commodore (sigh!). Dopo il successore di JAMES POND, la stessa SEGA ha acquisito i diritti per produrre nientepopodimeno



NOVITA' PER IL N.E.S.



.... DALLA M.B.

che ROBOCOD, ennesimo arcade-platform ispirato alle gesta del simpatico e guizzante pesciolino già incaricato di difendere il proprio ecosistema qualche videogame fa. ROBOCOD sarà presto disponibile per AMIGA, ATARI ST, CBM 64. SEGA MASTER SYSTEM e SEGA MEGADRIVE: cosa volete di più?! Dopo un breve periodo di silenzio torna alla ribalta IMPRESSIONS con alcuni titoli particolarmente promettenti. Sta infatti per essere pubblicato, dalla software house di UNIVERSE 3 e RORKE'S DRIFT, l'interessante FORT APACHE, una classica simulazione western ambientata ai tempi del generale Custer; ci saranno allora da

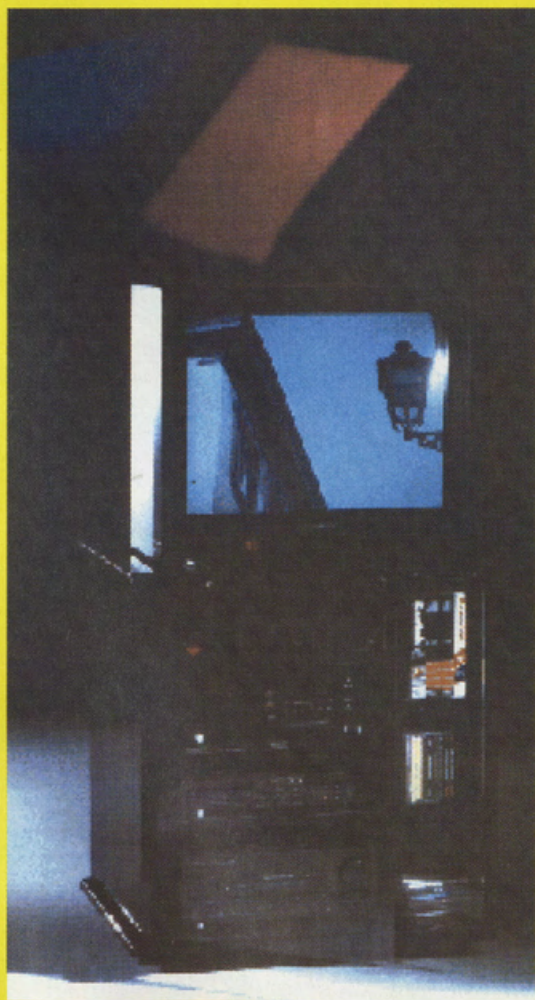
svolgere alcune missioni come, ricacciare e mantenere nelle varie riserve gli indiani pellerossa, sconfiggere predoni e banditi senza scrupoli, affrontare bande di tagliagole messicani, nonché proteggere alcuni sperduti gruppi di minatori e



UNA VISITA A FORT APACHE IMPRESSIONS



E' ARRIVATO POPULOUS 2!



I PRESTIGIOSI RACK ARTEXPOR

salvaguardare l'incolumità di alcuni convogli ferroviari. Tutto questo condito soprattutto da grafica curatissima e multicolore, con la presenza della classica interfaccia utente "solo-mouse" per fare del selvaggio west delle giubbe blu, un favoloso mondo da scoprire e vivere insieme ai propri AMIGA, ATARI ST ed IBM PC. Sempre dalla IMPRESSIONS arriveranno, entro pochi giorni, altre due produzioni: CRIME CITY, una specie di avventura interattiva, e THE LAST STARSHIP, un classico shoot'em up multi-scrolling che si spera riesca a restituire la qualità perduta in altre analoghe produzioni alla software house londinese. Novità per il NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

grazie alla MB che pubblica, proprio in questi giorni, tre titoli particolarmente appetitosi: si tratta di CALIFORNIA GAMES, TIME LORD e DIGGER. Il primo è il classico mega-giocone già apparso su home e personal computer, nonché persino sul Lynx, mentre TIME LORD è una specie di RPG particolarmente impegnativo è curato. DIGGER è invece un degno emulo del P.P.HAMMER che ancor oggi sta dando moltissimo filo da torcere a tanti utenti Amiga. Continua infine l'attesa per POPULUS 2. Il game, sempre prodotto dal team BULLFROG, dovrebbe essere pubblicato entro il prossimo dicembre per tutti i formati e, molto probabilmente, anche per il SEGA MEGADRIVE.

ENTERTAINMENT SYSTEM NINTENDO DIRETTA



AMNIOS

PSYGNOSYS

PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
GRAFICA:

9

SONORO:

8,4

GIOCABILITA':

7,8

VAL. GLOBALE:

8,4

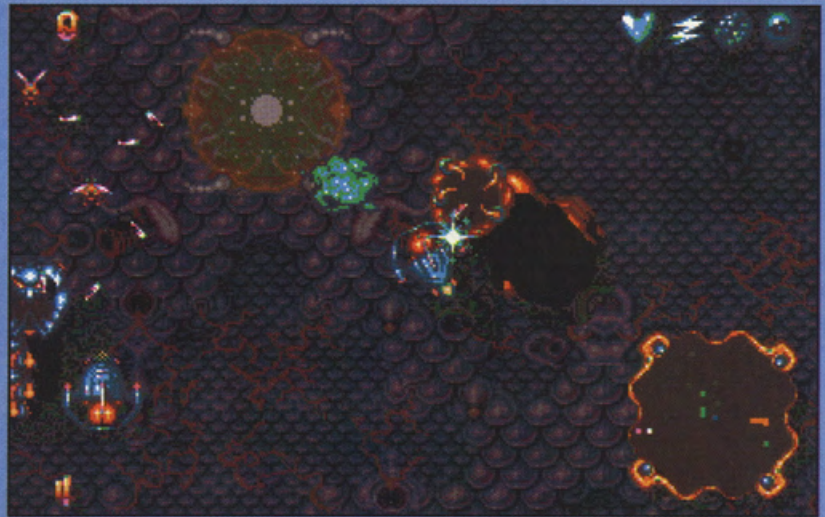
No, non fatevi ingannare dal valore globale: l'unica vera medaglia al valore Amnios se la guadagna solo per la grafica altamente curata, colorata e tipicamente arcade. Il sistema di gioco è quello classico degli Asteroids e non riuscirebbe a stregare neanche un bambino di due anni e mezzo. Una brutta "riverniciata" di un soggetto ormai visto e stravisto, confezionata con la solita scintillante prosopopea Psygnosys.

Non ci piace molto la gente che sfrutta vecchi soggetti di gioco, li butta in un calderone di ottima grafica e "nuove idee" e pretende di rivenderli a prezzi esorbitanti, gridando al miracolo o al best seller. E' ancor più inammissibile quindi che software house come la Psygnosys, da sempre attenta alle novità e alle note originali, si permettano questo lusso, pubblicando giocacci come Amnios. Il valore globale che gli abbiamo appioppato infatti va preso con le molle perché, se togliamo per un attimo una realizzazione grafica di stupenda fattura, a livello di giocabilità ci rimane decisamente un bel pungo di mosche. Dunque, dunque, fate conto di prendere in mano un bel Frenetic targato Core Design, spalmarlo di colla ed appiccicarlo ad un vecchio Asteroids, nonché mettere il tutto nella confezione di Blasteroids: otterrete perciò Amnios, un arciclassico shoot'em up

mezza (grazie ad un simpatico effetto ombra-rilievo). Si spara dunque a più non posso, guidando un mezzo da combattimento che sembra impazzito, tanto si muove velocemente e senza sosta sullo schermo. Il sistema di guida e spinta inerziale che caratterizzava infatti la navetta di Asteroids viene perciò ripreso ed enfatizzato fino risultare nauseante e terribilmente frustrante, anche per chi dorme con il joystick sotto il cuscino. Siamo

d'accordo, la grafica è decisamente curata e di ottimo impatto (nulla di strepitoso comunque), il sonoro è decisamente tutto arcade, ma tutto ciò non basta certo per sancire il successo di un gioco come questo. Le vite a disposizione sono infine troppo poche e le armi supplementari particolarmente scarse. Sommando quindi ogni componente strutturale di Amnios ci troviamo di fronte a qualcosa di terribilmente obsoleto, frustrante e poco coinvolgente che ci fa pensare una sola cosa: la Psygnosys ha dovuto necessariamente pubblicare qualcosa per competere con la concorrenza, in attesa di uscire con i probabili, futuri capolavori come Barbarian II e Aquaventura!

Ad Amnios si gioca sempre e solamente con il mouse, non mancano quindi le simpaticissime e coloratissime schermate di presentazione, ma ancora, lo ripeto, tutto questo non basta: nemmeno l'accompagnamento sonoro digitalizzato. Nel complesso dunque non fatevi ingannare dalla chissosa confezione del gioco e passate oltre, al fine di non sprecare il vostro danaro e tornare a casa con un giocaccio mal riverniciato e "corretto" che non vi durerebbe neanche mezz'ora tra le mani. Case come Domark hanno dimostrato di saperci fare nel rimettere a nuovo vecchie glorie come Space Invaders e simili, Psygnosys invece ha fatto un clamoroso buco nell'acqua.



multiscrolling, terribilmente impegnativo da giocare e masterizzare, quanto ripetitivo e frustrante. Si tratta infatti, al comando della solita "ultranavetta-galattica-da-competizione" di esplorare una ventina di mondi fantascientifici dove la flora e la fauna ostile abbondano chiaramente a dismisura. Il tutto va guardato dall'alto con visione prospettica a due dimensioni e





FULL BLAST

UBI SOFT

PREZZO: LIT. 59.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

VG & CW
YEP!

Full Blast potrebbe rivelarsi non solo l'acquisto giusto per chi è rimasto un po' a digiuno di software ludico negli ultimi tempi, ma soprattutto anche il regalo giusto per inaugurare la lunga serie di spesucce prenatalizie. Sei gioconi, divertenti, curati e decisamente longevi sono lì ad aspettarvi, per offrirvi ore ed ore di spensierato divertimento arcade e non. Full Blast costa poco ed offre molto: che volete di più da una compilation?



Quando si parla di compilation risulta particolarmente difficile esprimere i vari valori globali, relativamente a tutti i titoli offerti in un unico package. Con questa raccolta Ubi Soft tuttavia, il problema quasi non sussiste, perchè la software house ci propone ben sei "quasi" best seller, di sicuro successo, longevità ed interesse. Basta dunque fare i nomi, con P47 Thunderbolt (Firebird),

perciò particolarmente contenuto per quello che offre, regalando a qualsiasi tipo di appassionato un ricco cofanetto di azione, divertimento e frenetica manipolazione del joystick. Vediamo dunque nell'ordine un paio di note descrittive di ogni gioiello della Full Blast. P47 è il classico shoot'em up a scrolling orizzontale cui molti altri videogame si sono in seguito ispirati,

per cercare di clonarne la notevolissima carica di divertimento, dedicata a chi di joystick e coin-op se ne intende davvero. Se vi piacciono le atmosfere arcade allora potrete poi continuare a giocare con il mitico Rick Dangerous, un degno erede del celeberrimo Indy Jones, chiaramente impegnato a visitare un mondo platform ricco di tesori, trabocchetti, trappole e nemici d'ogni genere e sorta. Per portare a termine la missione ci vorranno nervi a dir poco saldissimi: le vite a disposizione sono infatti solo cinque! Ora prendetevi una bella pausa di riflessione e pensate a quale di tipo di sospensioni dovrete montare per affrontare ogni Grand Premio di Ferrari Formula 1. La fase manageriale e tecnica

sposa infatti la giocabilità arcade, in una miscela altamente coinvolgente e decisamente sempre verde ed attuale, soprattutto in virtù dell'ottima presentazione grafica. Vestiamo quindi la giubba di generalissimi al comando di una task force aeronavale con cui potremo conquistare tutte le isolette di un vastissimo arcipelago: Carrier Force ci aspetta con tutto il suo inevitabile e vastissimo scenario strategy, ricco di azione e grafica tridimensionale solida per la gioia di tutti gli appassionati. Buttatevi infine sulle autostrade californiane, in una specie di sequel di Crazy Cars, guidando bolidi sfreccianti e scattanti, per poi finire (la velocità e la vita pericolosa vi ha rovinato!) a dribblare automezzi della polizia per le strade di Chicago, in un frenetico e coloratissimo "guardie e ladri" anni '90. Full Blast presenta un manuale di gioco inclusivo di tutti quelli originariamente proposti per i singoli game della compilation, senza purtroppo alcuna traduzione in italiano. Non ci sono grossi problemi comunque e il divertimento, la grafica spettacolare e gli accompagnamenti sonori d'eccezione sono sempre garantiti.



Carrier Command (Rainbird), Ferrari Formula 1 (EA), Rick Dangerous (Firebird), Highway Patrol (Microids) e Chicago 90 (Microids). Un misto dunque di azione tipicamente arcade, condita da una spruzzatina di strategia a livello del famoso wargame Rainbird e dell'ormai mitico simulatore di Formula 1, che inaugurerà la lunga serie di prodotti analoghi qualche annetto fa. Il costo della Full Blast risulta





7 COLORS

INFOGRAMES

PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

9

SONORO:

8

GIOCABILITA':

8

VAL. GLOBALE:

8,33

7 Colors è un classico, ma originalissimo puzzle; colorato, gestibilissimo ed immediato pecca semplicemente in quella "curva di interesse previsto" tanto in voga presso un'altra rivista del nostro settore. Dopo poche partite infatti ci si inizia a stancare e si finisce, nella migliore delle ipotesi ad sfruttare il comodo Editor di gioco-schermo accluso al dischetto programma.

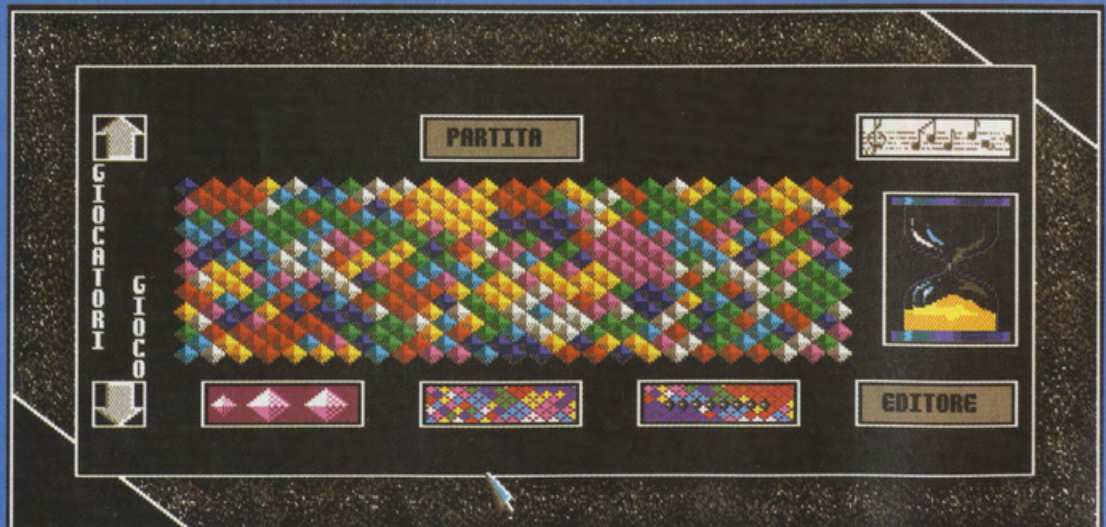


Due avversari, umani o computerizzati, si affrontano su di un campo di battaglia in rilievo colorato, ed hanno come fine ultimo la conquista di più della metà del territorio. A un principio di gioco decisamente semplice si aggiunge un torneo appassionante. Il territorio è composto da una certa quantità di losanghe multicolori, e la conquista si realizza con l'annessione di colori che si giustappongono al punto di partenza; via via si guadagna così terreno. Il tempo è un valore molto importante nel corso di una partita, così se si gioca velocemente potrete rubare tempo al vostro avversario; al contrario, se si gioca lentamente, gli regalerete secondi in più per riflettere sulle mosse più giuste. La strategia dipende direttamente dalla

disposizione delle barriere, che possono essere posizionate sullo schermo di gioco, ma anche dal modo di giocare del vostro avversario. Bisogna saper reagire in tempo quando l'avversario mette in atto una tattica imprevista. Bloccare un colore può dimostrarsi utilissimo nei momenti critici, un turno di gioco può essere prezioso...! Per giocare a 7 Colors basta caricare il dischetto, scegliere l'opzione per uno o due sfidanti, impostare le dimensioni dell'area di gioco ed eventualmente dare il via ad un torneo, con tanto di tabellone elettronico registrabile su disco. Sono disponibili, in particolare, le seguenti opzioni: grandezza delle losanghe (3 diverse misure), intensità dei colori (4 variabili), presenza o meno di barriere (che

costringono i giocatori a studiare strategie vincenti ancor più complesse), nonché un limite di tempo impostabile per ogni mossa (da 10 secondi a 30). A 7 Colors viene quindi implementato, sempre sullo stesso floppy disk, un bell'editor che vi permette di costruire dal nulla qualsiasi nuova area di gioco con la massima facilità. Il primo livello di gioco (ce ne sono 7 già preconfezionati) è chiaramente il più facile. Fino al settimo per ogni livello si concatenano 9 schermi. Il settimo livello non ha fine, la selezione degli schermi avviene casualmente e viene aggiunta una variante bonus per rendere l'azione più stimolante: se infatti "mangiate" delle losanghe che brillano, guadagnerete un turno di gioco supplementare.

Infogrames ha fatto dunque le cose in grande, con molta cura per dettagli e particolari, la fine di creare un ennesimo, ma originalissimo, rompicapo computerizzato. La porzione grafica del programma brilla di luce propria, grazie ad un notevole sfoggio di dettagli e sfumature cromatiche, spesso sviluppate su risoluzioni superiori alla consueta 320x200. 7 Colors si rivela tuttavia un po' troppo ripetitivo come solitario e, a lungo andare, un tantino noioso. Siamo d'accordo, c'è anche un bell'Editor di mezzo ma, in tutta sincerità, quanti di voi hanno mai trovato il tempo, la voglia, la pazienza e la creatività per manipolare o costruire nuovi schermi di gioco?!





LOTUS TURBO CHALLENGE

2 GREMLINS

PREZZO: LIT. 49.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

**VG & CW
YEP!**

Di Lotus Turbo Challenge 2 si potrebbe continuare a parlare per giorni e giorni. Diciamo allora che si tratta di un seguito riuscitissimo del più bel gioco di guida mai apparso su Amiga, ricco di grafica ed animazioni a dir poco stupende, tantissima giocabilità, circuiti sempre più impegnativi e una manciata di opzioni che lo rendono particolarmente ideale per trascorrere molte ore di sano divertimento da soli o con un amico. Un vero e proprio capolavoro che nessuno, dico nessuno, dovrebbe perdere!

Prendete il game di guida più bello del mondo, almeno su Amiga, sposatelo ad un meccanismo di gioco a la Outrun (con i faticidi Check Point), aggiungetegli l'opzione per due giocatori con lo split screen, l'opzione per collegare due computer via modem, nonché una nuova e rivoluzionaria veste grafica, veloce, aggressiva e scattante. Otterrete il seguito del celeberrimo Lotus Esprit Turbo Challenge, ancor più divertente, irrinunciabile e realistico, per la gioia di tutti gli amanti delle simulazioni di guida arcade. Parlare di Lotus Turbo Challenge 2 in termini entusiastici ci risulta particolarmente facile, perché, per una volta, il seguito di un programma best seller si rivela decisamente migliore del prodotto originario e non si adatta assolutamente sui facili allori dei record di vendita e popolarità conseguiti in passato. Le novità sono molte, anche se la giocabilità ed il sistema di gestione rimane sempre quello. All'inizio del game ci troviamo di fronte una

più la musicchetta di accompagnamento, ma ciò riveste davvero poca importanza una volta raggiunto il primo degli otto tracciati di gioco. Suddiviso in 5 stage (delimitati dai vari Check Point da raggiungere entro un tempo limite dettato dal computer), il primo circuito si snoda attraverso le foreste austriache, regalandoci alcune istantanee di ottima grafica, particolarmente affascinante e realistica. Le difficoltà si avvertono appena, perché, trattandosi del primo percorso, le curve sono del tipo "dolce" e ci lasciano ampio respiro per schiacciare a tavoletta e superare i moltissimi avversari senza troppa fatica. Altra novità particolarmente simpatica, i colori delle vetture rivali variano in continuazione su una decina di sfumature, eliminando la monotonia delle Lotus tutte bianche. Se poi giochiamo in due ogni sfidante possiederà una vettura di differente colore, sottolineando al massimo la facilità e l'immediatezza di consultazione di

schermo, posizioni, ecc. Se allora i cinque stage della Forest non ci impegnano particolarmente, le difficoltà inizieranno a pioverci addosso allo stesso ritmo con cui cadono la neve e la pioggia sui percorsi successivi e si ripropongono sul tracciato nebbia, paludi, macchie d'olio, ghiaccio, ecc. Ogni gara è infatti caratterizzata non solo da una differente ambientazione, ma soprattutto da mutevoli condizioni atmosferiche e morfologiche dei tracciati, che metteranno a dura prova anche i piloti più esperti. Si guida persino di notte, scrutando penosamente lo schermo nel tentativo di prevedere curve ed ostacoli e, proprio come accadeva nel primo gioco, ci si alza letteralmente dalla sedia per cercare di scoprire cosa si cela al di là di una duna, una collina o anche una semplice salita! Non mancano persino ostacoli vari come tronchi, crocevia attraversati da lunghissimi camion, corsie a doppio senso

di marcia, traffico particolarmente intenso, ponti, strettoie, curve a gomito, ecc. Fortuna vuole che ciascun circuito viene sposato a una classica password che ci permette di ricominciare a giocare dall'ultimo progresso ottenuto, evitandoci un fastidioso "tutto da capo". Se già non vedete l'ora di cimentarvi con i percorsi montani ghiacciati o con le desolate piste sabbiose del deserto, andate a sciopparvi un po' di password alla fine di questa rivista, sviluppate a tempo di record dai nostri esperti! Se graficamente parlando Lotus Turbo Challenge 2 si rivela un vero e proprio capolavoro, e ci mette dentro anche la giocabilità (sempre fluida, scorrevole, avvincente e mai frustrante), anche il sonoro è veramente d'eccezione. Una musica diversa sottolinea ogni presentazione ed ogni circuito, sposandosi quasi sempre a una miriade di effetti speciali come, vento, cicale, frenate, urti, clacson, sgommate, ecc., ecc.



bella schermata di opzioni, decisamente più facile ed immediata di quella precedente, in cui potremo scegliere la sfida solitaria o contro un avversario umano (impostando persino la funzione di collegamento via modem tra due Amiga lontani), il tipo di cambio (manuale o automatico), i controlli di guida, nonché la combinazione di tasti fuoco/levetta più consona alle potenzialità dei nostri joystick. Non si sceglie





NEBULUS 2 - POGO A GOGO

EMPIRE

PREZZO: LIT. 29.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
GRAFICA:

9

SONORO:

8,8

GIOCABILITÀ:

8,2

VAL. GLOBALE:

8,66

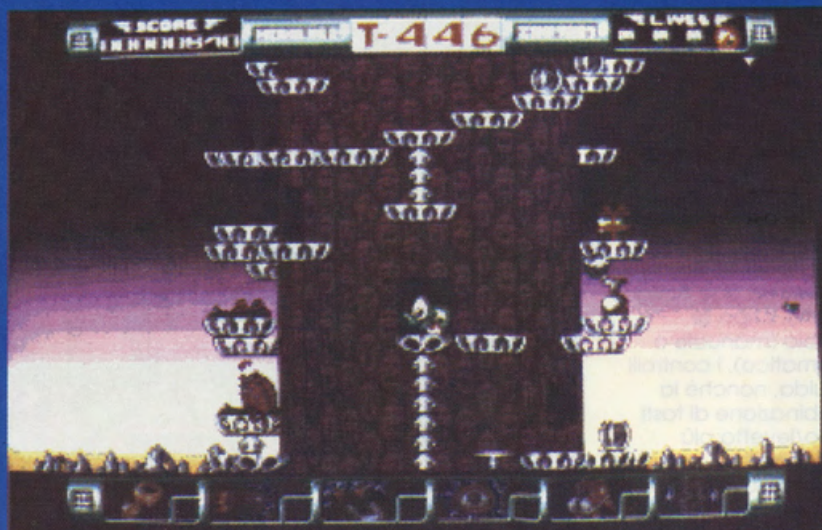
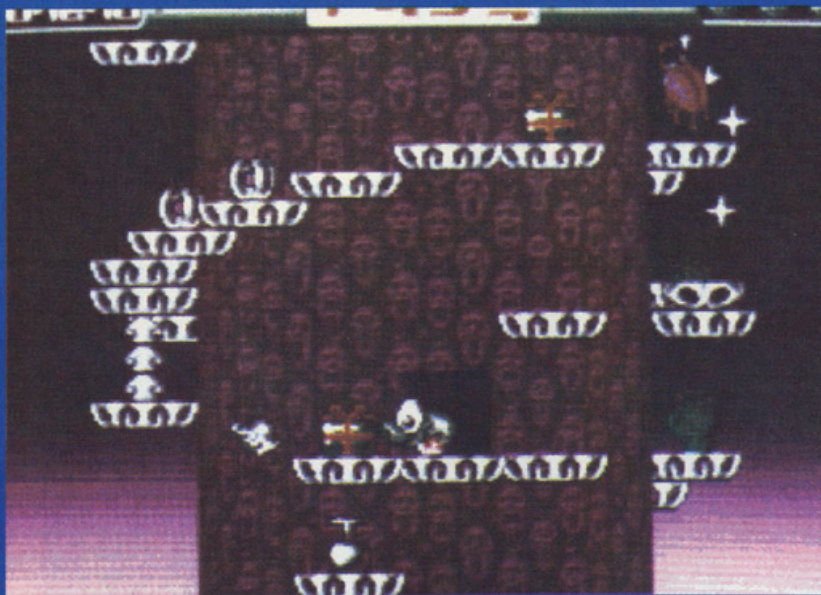
E' il momento del sequel di successo e di altissima qualità. Nebulus II non fa eccezione e si presenta come un prodotto decisamente eccezionale sotto il punto di vista audio-visivo. Peccato per la giocabilità, decisamente frustrante e troppo impegnativa, che ne limita la potenzialità di impatto alla sola fascia di videogamer particolarmente esperti, tenaci e determinati. In caso contrario vi farà saltare i nervi!



E' uscito è quasi non se n'è accorto nessuno: stiamo parlando dell' atteso seguito di Nebulus che, a causa delle eccessive anticipazioni e dei moltissimi "attenti al lupo", è finito col risentire negativamente di questa massiccia e lunghissima campagna pubblicitaria. Nessuno ci crederà più allora, ma se vi capita di fare un salto dal vostro rivenditore di fiducia potreste comunque rimanere ben impressionati da un secondo episodio, ricchissimo di grafica, colori, dettagli e particolari. La giocabilità è ahimè sempre quella e indirizza automaticamente questo game verso una fascia di smanettoni particolarmente esperti, tenaci e determinati a fondere più di un joystick per raggiungere l' agognata The End. Scopo del gioco è sempre quello: arrampicare il nostro ranocchietto (che all' attivo vanta già

una presenza anche su Game Boy - ricordate Castellian?!) fino in cima ad una marea di torri, irte di pericoli e trabocchetti tipicamente arcade. L' unica reale differenza tra questo secondo episodio ed il gioco originario, si realizza nella possibilità di seguire differenti strade e percorsi per raggiungere la sommità di ogni torre.

Se infatti nel primo gioco bisognava scoprire l' unica esatta sequenza di scale, piattaforme, porte ed ascensori, in Nebulus II si possono tentare molteplici vie per la stessa torre. Non che con questo tutto risulti più facile, perchè proporzionalmente sono aumentati anche i nemici ed i trabocchetti. Pogo, il ranocchietto, può



sempre sputare goccioline velenose ai nemici, ma quest' arma si rivela particolarmente inutile per risolvere i molteplici puzzle d' intelligenza ed abilità previsti dal game. Le vite a disposizione sono sempre poche ed altrettanto limitato è il timer di gioco che costringerà i giocatori meno esperti ad implorarci per sapere le password di ogni torre! Graficamente parlando Nebulus II si rivela curatissimo ed ineccepibile sotto qualsiasi aspetto; mantenendo il "canovaccio" di base delle stupende animazioni tridimensionali del primo programma, in questo sequel i game designer hanno superato loro stessi, offrendoci uno spettacolo visivo di rara fattura, ricco di tangibilissima tridimensionalità, colori, dettagli, riflessi e finenze da vero e proprio coin-op. Anche a livello sonoro Nebulus II riesce a stregarci

placevolmente, trasformando in un istante il nostro Amiga in una vera console arcade. Tutto ciò comunque non basta a Nebulus II per strappare una bello YEPI proprio perchè la giocabilità risulta decisamente penalizzata da un livello di difficoltà un po' troppo marcato. Lo so, molti di voi saranno già all' ultima torre e rideranno di queste parole, ma nel complesso, per gli utenti ed i giocatori "medi", Nebulus II mi sembra decisamente un po' troppo ostico e frustrante.



PEGASUS

GREMLIN

PREZZO: LIT. 29.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
GRAFICA:

8,8

SONORO:

8,7

GIOCABILITÀ:

8

VAL. GLOBALE:

8,5

Pegasus è il cavallo alato che si sostituisce alle navette di Blood Money, X-Out e Nemesis. Il gioco è dunque sempre e solamente quello: si spara a più non posso, facendo attenzione a non urtare i nemici o gli ostacoli e raccogliendo una vastissima oggettistica bonus. Di originalità neanche a parlarne e i cinquanta stage di gioco si rivelano infine particolarmente ostici. Per fortuna ci sono le password al termine di ognuno dei cinque mondi.

L'idea di cavalcare il destriero alato più volte descritto dalla mitologia greca può affascinare notevolmente, specie se ci troviamo in un contesto videogame come quello offerto dal nuovo shoot'em up a scorrimento orizzontale targato Gremlin. Se tuttavia mettiamo per un attimo da parte le lapalissiane implicazioni mitologico-fantasy, i numerosi mostri e personaggi scaturiti dalle viscere dell'ade, una colonna sonora d'atmosfera e, perchè no, una notevolissima gestione joystick simile a quella arcade, ci ritroviamo tra le mani un soggetto decisamente scontato, già visto almeno un milione di volte e, perciò, decisamente poco originale ed interessante. Pegasus può infatti essere paragonato, con tutta tranquillità e senza tema di smentita alcuna, a prodotti come X-Out, Z-Out, R-Type, Cybernoid, P47 Thunderbolt, Nemesis e chi più ne ha... più ne metta parlando di spara-tutto multiscrolling. Scopo del gioco è infatti quello di guidare il nostro destriero attraverso ben cinquanta stage di combattimento "aereo", affrontando le solite pattuglie di nemici (che si muovono sempre secondo pattern prestabiliti - tutti da imparare, che noia!!!) e confrontandosi con i cinque mostri di fine livello, relativi ai cinque mondi su cui vengono organizzati i vari settori di gioco. Ci sono, come sempre, le icone da raccogliere, relative alle armi supplementari che comprendono smart bomb, scudi, chiavi per aprire porte, schermi energetici, colpi doppi e tripli, fuoco anteriore, posteriore e omnidirezionale, ecc,



ecc. C'è proprio tutto come vuole la miglior tradizione dello shoot'em up a multiscrolling parallattico, ma come ripeto Pegasus si limita ad affiancarsi a moltissime altre analoghe produzioni senza emergere particolarmente in base ad originalità o giocabilità. L'aspetto grafico poi, dal canto suo, dopo un primo impatto abbastanza soddisfacente, mostra alcune sensibili lacune. Innanzitutto guidare alla meglio il nostro "Furia" alato non si rivela certo confacente ad uno shoot'em up, perchè oltre alle grosse dimensioni dello sprite tutto quello svolazzare e batter d'ali ci frastorna e ci impedisce di calcolare esattamente l'area di impatto con gli



oggetti nemici in movimento. Le esplosioni sono esclusivamente caratterizzate dalla solita scomparsa graduale dallo schermo dei bersagli colpiti, attenuando mooolto lentamente la collisione tra sprite, ultima a "morire" e terribilmente fastidiosa. Il commento audio è simpatico e d'atmosfera, quindi sommando un po' tutti gli aspetti di Pegasus potremmo

indirizzarlo ad un target d'utenza particolarmente giovane, inesperto, capace senza dubbio con il joystick, ma soprattutto poco esigente. La Gremlin se l'è presa un po' comoda, puntando tutto sul contemporaneo Lotus Turbo Challenge 2, trascurando un soggetto che forse avrebbe potuto emergere dalla folta mischia di "cloni" sempre uguali.



SUPER SPACE INVADERS

DOMARK

PREZZO: LIT. 29.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITÀ:

9

VAL. GLOBALE:

9

VG & CW
YEP!

Uno stupendo tuffo nel passato, offerto dal team Domark sempre più vincente! Se volete riscoprire il capostipite dell'intrattenimento computerizzato, in compagnia di tutto il meglio che l'attuale tecnologia ludica Amiga riesce a proporre, non perdetevi Super Space Invaders. Tantissimo gioco arcade, un sacco di suoni, colori e animazioni condiscono superbamente un sempre-verde che torna a furor di popolo sui nostri monitor. Non perdetelo, datemi retta!



Iniziano a fioccare nei negozi italiani tutte le novità recentemente presentate all'E.C.E.S. di Londra lo scorso settembre. Ecco allora "rinascere" nel cuore e nei computer di tutti gli smanettoni più incalliti (e con parecchie primavere sulle spalle) la versione Super del capostipite della storia del videogioco. Gli Space Invaders ritornano infatti all'attacco, in un game coloratissimo, divertentissimo e terribilmente sbarazzino, destinato a stregare anche chi degli Invasori Spaziali non ha mai sentito

che ci abbiamo ficcato dentro più di una paga settimanale, eh?!). Gli invasori dello spazio arrivano infatti con grafica a 32 colori, una marea di forme, fogge e razze diverse, si muovono con numerosi pattern aggiuntivi a quello classico "sinistra-destra-scendere-avanti marsch!" e possono attaccare su una ventina di scenari diversi (coloratissimi e dettagliatissimi). Non mancano poi, come eredità degli attuali shoot'em up, i megamostri di fine livello da eliminare con una serie di colpi

accuratamente mirati, e le armi bonus a disposizione con cui blaster più di un alieno alla volta. Le classiche navette che appaiono casualmente in alto allo schermo infatti, non ci regalano più punti bonus, una volta colpite, bensì dei cilindretti bonus che appunto potranno conferirvi una maggior potenza di fuoco per qualche secondo. Assieme a questi bonus potremo anche raccogliere energia supplementare con cui difendere la nostra navetta: eh sì, perché non basta più un solo colpo nemico per esplodere in mille pezzi e perdere una vita, ma bisogna prima aver esaurito l'energia degli scudi deflettori! Al classico shoot'em up così reimpostato magistralmente, si affianca una sezione bonus denominata Mutilazione Delle Mandrie; no, non è uno scherzo: tra

quadro e quadro, dovremo colpire alcuni dischi volanti che cercheranno di rapire un certo numero di "vacche sacre" da mutilare ed utilizzare per confezionare gustosi "alien-burger"! Ora, se tralasciamo per un attimo la variatissima e gustosissima giocabilità (mai troppo frustrante o complessa, lunga e longeva quel tanto che basta per "durarvi" nei floppy almeno un paio di mesi) potremo spendere qualche buonissima parola al riguardo delle scenette animate di contorno, presentazione ed intermezzo del gioco. Ragazzi è proprio roba da cartoni animati! Il sonoro? E' incredibilmente sempre quello, campionato addirittura dall'originale coin-op, proprio per miscelare in maniera vincente un'epopea retrò dei tempi che furono alla rutilante ed aggressiva tecnologia dei giorni nostri. Ecco allora fuoriuscire dai nostri altoparlanti i famigerati "Tump! Fisccccc" dei colpi esplosi dalla nostra navetta, che accompagnarono le lughissime sedute in sala giochi per molti, molti anni felici! Lo so, magari degli Space Invader non vi importa più nulla: ma se comprate questa versione Super e vi divertirete un mondo, ritornando giovani!!!!!!!



parlare o non vuole sentir parlare (RPGisti e Strateghi in erba, sto parlando con voi - una raffinata pausa arcade non fa mai male!!!). Dunque, dunque, trattandosi di una versione superiore, migliorata e corretta, di novità si fa presto a parlare, anche per il fatto che come prodotto di paragone dovremo considerare un "orrendo" coin-op in bianco e nero con effetti speciali da trogloditi (e pensare





TERMINATOR 2

OCEAN

PREZZO: LIT. 29.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

9

SONORO:

8,7

GIOCABILITÀ:

8

VAL. GLOBALE:

8,56

Nove sottogiochi ispirati ad un filmone (se non lo andate a vedere peggio per voi!) di cassetta non bastano per farci gridare al miracolo. La giocabilità c'è e si può affrontare con qualche modesta possibilità di successo: il tutto a patto che disponiate di molte ore libere da dedicare a questo game. Ottima grafica, ottimo sonoro: per una volta una conversione cinematografica riesce a coinvolgerci per più di una mezz'oretta.

La storia, innanzitutto, per chi ancora deve vedere il film! Dunque, dunque, il nostro "brutalone festadillatta" è tornato dal futuro, ma questa volta per proteggere il suo nuovo programmatore, il figlio di Sarah Connors, che nel futuro comanderà la resistenza umana contro l'egemonia delle macchine e dei computer. Il problema è che anche i robot del 2029 hanno approntato un nuovo e ancor più letale Terminator (basato su una insolita tecnologia di metallo liquido) e lo hanno rimandato nel passato, con lo scopo di uccidere il loro acerrimo nemico. Ora, prima di scoprire che Arnie è diventato buono e che il vero pericolo è costituito dal nuovo T. 1000, che si spaccia per buon poliziotto, Sarah e suo figlio ci metteranno quasi mezzo lungometraggio, mandando completamente in tilt lo spettatore (vi consiglio allora di noleggiare il video del primo Terminator e di guardarlo prima di andare al cinema - si sa, la memoria a volte fa brutti scherzi). Ecco allora che tutta la spettacolare serie di inseguimenti e combattimenti, sviluppata sull'ampio respiro di più di due ore di film, viene riproposta nelle sue fasi salienti in questo omonimo videogame terगत Ocean. Diciamo allora una cosa molto importante: anche se la giocabilità si rivela del tipo più ostico e frustrante (non ci sono password o Continue di sorta - se si muore bisogna ricominciare tutto da capo!) il gioco riesce a mantenere un certo livello di interazione e divertimento, senza rovinare nell'ennesima riprova del vecchio adagio. "Tanto va la software house alla licenza cinematografica che

ne vien fuori un giocaccio"! Innanzitutto spicca l'accurato aspetto grafico del prodotto che, come vuole la tradizione dei migliori Tien, invogli ferbalmemente all'acquisto. Aggiungiamogli poi numerose sequenze digitalizzate dal film e quindi buttiamoci a capofitto nella lotta all'ultimo "bullone" contro il Terminator cattivo. All'inizio del gioco Arnie affronta perciò in un combattimento corpo a corpo il letale T1000, in un corridoio di un centro commerciale. Far fuori il nemico si rivela particolarmente facile e si può quindi proseguire alla spettacolare sequenza dell'inseguimento con il camion. Qui, il figlio di Sarah dovrà sfuggire al T1000, correndo come un pazzo con la sua moto, lungo un ramo di un fiume prosciugato. Il

sistema di gioco ricorda da vicino uno Sids o uno Spy Hunter, con visione chiaramente bidimensionale dall'alto. Nel terzo sotto gioco Arnie dovrà ricostruirsi il braccio danneggiato in un classico puzzle grafico a la Batman (ricordate la sequenza di combinazione del gas di Joker?). Si passa quindi alla fuga di Sarah dall'istituto psichiatrico, attraverso un dedalo di corridoi a la Platoon (la sequenza dei cunicoli sotterranei) per poi continuare a combattere, nei panni di Arnie, nel quinto livello, dove si dovrà garantire l'incolumità di Sarah e John. Altra fase puzzle, questa volta da ricomporre c'è la stessa faccia di Schwarzenegger, e poi via con una bella sparatoria a la Predator 2 per uscire dai laboratori in cui ci siamo asserragliati con

tutta la "famigliola" Connor. Infine, altra scena a la Spy Hunter, durante la quale dovremo guidare un furgone della S.W.A.T. e guardarci dall'elicottero guidato dal T1000, e quindi duello finale con pugni, calci, armi da fuoco e caduta del cattivo di turno in un alto forno con doppia piroetta, salto carpiato, tiro al bersaglio, ricchi premi e cotillon. Detto così Terminator 2 non rende assolutamente anche perché, per gustarvi i nove sotto-giochi, dovrete quasi necessariamente aver visto prima il film. Ottima la grafica, così pure il sonoro, mentre le difficoltà si susseguono a ritmo sconvolgente, mettendovi tutti a durissima prova. Un gioco che molti pirati rovineranno con un bel trainer!





MOVIE

Premiere

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06 7231811 - fax 06 7231812

TEENAGE MUTANT
HERO
TURTLES



Da anni la magia di Hollywood accende la fantasia di milioni di persone in tutto il mondo. E' incredibile come il grande schermo riesca a trasportarci oltre le barriere della realtà, in un mondo fantastico ed appagante...
Grazie all'interattività del tuo computer, **MOVIE PREMIERE** ti offre la possibilità di fare parte di questa magia...
Quattro film tra quelli di maggior successo prodotti da Hollywood, rivivono adesso sul tuo schermo... personale!!!!

2 BACK TO THE FUTURE PART II

3 GREMLINS 2

4 DAYS OF THUNDER

BACK TO THE FUTURE Part II™

© 1990 Mirrorsoft Limited
© 1989 UCS and Amblin

DAYS OF THUNDER™

TM and © 1990 Paramount Pictures. All rights reserved.
© 1990 Mindscape

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

© 1991 Mirage Studios, USA
Published under licence from Mirrorsoft Ltd. Under sub licence from Konami and under sub licence from Mirage Studios, USA.
Konami is a registered trade mark of Konami Industry Co. Ltd.
© 1989 Konami
© 1990 Mirrorsoft Ltd.

GREMLINS 2™

© 1990 Warner Bros Inc. All rights reserved.



elite

Elite Systems Limited,
Anchor House, Anchor Road,
Aldridge, Walsall, West Midlands
WS9 8PW, England.

MOVIE PREMIERE È DISPONIBILE PER:

AMIGA, ATARI ST,
COMMODORE 64 cassetta e disco,
PC compatibili, AMSTRAD, SPECTRUM





UTOPIA

GREMLIN

PREZZO: L. 69.900
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
AMIGA
USCITA: ADESSO
GRAFICA:

8

SONORO:

8

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

8,33

A parte questi problemi, UTOPIA è una bella simulazione, una miscela esplosiva fra CASTLES della ECA e MOON BASE. La giocabilità è elevata, anche per la possibilità di utilizzare solo ed esclusivamente il mouse. C'è inoltre da aggiungere che il gioco è in Italiano e, strano ma vero, è tradotto in maniera accettabile.

UTOPIA è semplicissimo da giocare, basta cliccare sulle varie icone e scegliere poi sulla mappa il luogo dove edificare la costruzione. E' adatto a tutti, anche ai più giovani, che hanno voglia di giocare con qualcosa di più serio dei soliti arcade.

Dopo SIM CITY e MOON BASE ecco un nuovo simulatore che permette di cimentarsi nell'ardua impresa di: costruire una città, aumentare il benessere dei cittadini e predisporre le difese per futuri attacchi portati da alieni ostili. Il game è ambientato nel futuro: dovete creare una colonia su un lontano pianeta e farla prosperare. Solo dopo parecchio tempo vi accorgete di avere dei vicini ostili e tecnologicamente più avanzati. Per evitare di essere spazzati via con i vostri cittadini dovete costruire torrette laser, navi spaziali, carri armati e rampe missilistiche. Come in MOON BASE,



anche in questo caso, i quattrini di cui abbisognate vi verranno dati (oltre che dalle tasse) dal commercio, sarà quindi di primaria importanza costruire fabbriche e magazzini per stoccare i beni costruiti.

Dopo accurate esplorazioni i vostri uomini potranno individuare zone ricche di minerali e di combustibile. Potrete così impiantare delle miniere e degli impianti di raffinazione del carburante. Il materiale estratto in esubero potrà essere venduto, con grande beneficio per le finanze della colonia. Le operazioni di compra-vendita



possono essere effettuate in modo automatico dal computer. Dopo anni di sviluppo e di benessere, potrete avere amare sorprese qualora gli alieni decidessero di

tecnologia ed armamenti, forse, ve la potrete cavare e magari attaccare e distruggere la città nemica. Con il game viene fornito un disco scenari contenente varie

Solo così potrete avere qualche speranza di vittoria, per vincere non vi basterà avere costruito un forte esercito, dovete anche avere delle infrastrutture che vi permettano di riparare velocemente i danni subiti. Giocando, abbiamo notato che alcuni scenari hanno dei problemi e dopo un po' si bloccano, non sappiamo se ciò sia dovuto ad un bug del game od all'incompatibilità con la nostra AMIGA, visto che ogni anno la COMMODORE immette sul mercato del computer leggermente modificati e che ogni tanto mostrano dei problemi di incompatibilità con alcuni programmi.

attaccarvi, visto che le loro spie hanno ormai la convinzione di potervi sconfiggere facilmente. Se sarete stati saggi ed avrete ben investito i vostri denari in

situazioni, che vi permetteranno di mettere alla prova le vostre capacità, ricordatevi sempre un antico detto: - se vuoi la pace prepara la guerra.



ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**
al numero **02 / 93 11 397**

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91	NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90	SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91	POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90	IVANOE N. 10 MAGGIO 91
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89	SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90	EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91	THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90	RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
QIN N. 5 GIUGNO 89	THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90	WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91	WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90	XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91	ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90	ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89	FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90	CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89	MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90	IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89	ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90	DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89	LOOM N.20 OTTOBRE 90	FISH N.13/14 LUGLIO 91
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91	PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90	HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89	OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90	BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90	MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90	BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90	SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90	HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
TIME N. 5 MARZO 90	CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90	DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90	CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91	THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
FUTURE WARS N. 7 APRILE 90	AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91	SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90	TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91	SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90	CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91	OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90	NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91	BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
MYSTERE N. 11 GIUGNO 90	SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91	PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90	ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91	HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90	MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91	SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90	CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91	WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90	ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91	MAD TV N. 19 OTT. 91
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90	GEISHA N.6 MARZO 91	WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90	KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91	GODS N. 20 OTT.91
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90	THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91	SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90	COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91	LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90	PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91	
KEEP THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90	QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91	
LEISURE SUIT LARRY I N.15/16 AGOSTO 90	MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91	
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90	SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91	

LE P A G I N E D E I R O T T E I R O T T E

Spettabile Redazione, vi scrivo per la seconda volta perché assillato da vari problemi; innanzi tutto complimenti per la nuova veste della rivista, molto esauriente e dettagliata, ottimo lavoro!

Ecco le domande:

1) Che differenza c'è tra memoria estesa ed espansa?

Ho un PC 386 - FG con 4 Megabyte di memoria eppure la memoria estesa installata viene ignorata ed è come se avessi solo 640 K.

Di memoria espansa non ne ho poiché quando carico Wing Commander ricevo un messaggio che dice che il signor computer non trova memoria espansa (a proposito, che succede con un Wing Commander con tale memoria?).

Cercate di illuminarmi voi per piacere! Cos'è un gestore di memoria?

2) Esiste una scheda per collegare un PC ad un videoregistratore?

3) Esistono trucchi per Bagli e Space Ace (versione PC ovviamente)?

Ancora complimenti e saluti!

Andrea Svisa, Scandicci (FI)

Caro Andrea,

grazie per i complimenti!

1) La memoria estesa non viene teoricamente utilizzata dal DOS che vede solamente i fatidici 640K. Lo standard di memoria supplementare rappresentato dalle memorie espansibili (EMS) può essere configurato utilizzando uno specifico file programma capace appunto di trasformare la memoria supplementare in spazio EMS. Richiedi questo programma al rivenditore presso cui hai acquistato il computer, o, se possiedi una versione originale di Windows Microsoft, leggi attentamente il manuale che spiega appunto come effettuare immediatamente queste trasformazioni. Il file suddetto potrebbe dunque essere considerato il tuo "misterioso" gestore di memoria. Quando Wing Commander potrà utilizzare più di 640K ti proporrà ulteriori animazioni ed effetti speciali come, ad esempio, l'esplosione del cruscotto quando si viene colpiti, fiamme, scintille, cavi penzolanti, nubi infuocate in volo, ecc., ecc.

2) Al momento, per convertire il segnale di una VGA o EGA in modalità "modulare" (cioè adatta ad essere trasferita in un videoregistratore), il mercato delle schede specifiche è un tantino nebuloso e poco affermato. Sappiamo che ne esistono alcune in commercio, ma per reperire quella giusta, relativa alle prestazioni del tuo sistema e del tuo PC, ti consigliamo di interpellare direttamente il tuo rivenditore di fiducia.

3) Per il momento di trucchi per Bagli o Space

Ace proprio ne conosciamo (almeno per IBM PC): rimani in attesa!!! Ciao!

Spettabile Redazione di VG&CW, sono un vostro amighevole lettore e vi scrivo per porgermi alcune questioni che, spero, mi risolverete.

1) Vorrei acquistare un Amiga 2000 (ora ho il 500), ma non ho ben capito la differenza fra i vari tipi del suddetto computer, meglio il modello A o il B?

2) Ho recentemente acquistato The Secret Of Monkey Island e ora mi trovo in una situazione di stallo: sono riuscito a prendere l'Idolo e a sconfiggere il maestro della spada, ma non ho la minima idea di come trovare il tesoro o, quantomeno, di come proseguire il gioco. Ho tentato di utilizzare la mappa comprata dal tizio con il pappagallo, ma non riesco a capire la chiave della sua lettura. Mi potete aiutare?

Ringraziandovi anticipatamente vi faccio i miei complimenti per la rivista che vedo sempre più ricca di notizie ed aggiornata (sottotondo musicale di violoncelli per esempio, anche senza la Sound Blaster!).

Ciao!

Luca Osella, Torino

Caro Luca,

1) Lasciando per un attimo da parte le differenze tecniche tra i due modelli (il 2000 presenta fondamentalmente 1 Mega di memoria già in piastra ed un drive interno supplementare), ti consigliamo caldamente di acquistare l'Amiga 2000. Costa troppo, non offre nulla che tu non possa acquistare, più convenientemente, per il 500, è uscito di produzione e presenta parecchi, fastidiosi problemi di compatibilità. Non parlare poi di compatibilità IBM perché, solo a patto di poter trovare la componentistica all'uopo (peraltro costosissima, quasi più di un PC Compatibile di base!), l'Amiga 2000 si potrebbe al massimo trasformare in un PC XT a 8 MHz!!!!

2) Per Monkey Island ecco alcuni consigli per continuare a giocare: Dopo aver sconfitto il Maestro di Spada torna al sentiero e vai al bivio. Nella foresta prendi il passaggio a destra e raccogli i fiori gialli. Corri al palazzo del governatore e condite la carne con i fiori per poi dare il tutto ai cani. Le bestie si addormenteranno e tu potrai entrare in casa. Ruba il vaso e cerca di entrare nella porta in basso. Ti troverai davanti lo sceriffo che cercherà di acciuffarti. Scoprirà una rissa dal quale uscirte con un bel po' di oggetti da un buco nel muro. Nonostante ciò ti mancherà la lima per aprire la serratura. Vai allora nella prigione, parla con il prigioniero, vai a

comprare delle mentine e riportale a quest'ultimo. Dagli anche il repellente per i topi e come ringraziamento otterrai la torta di carote. Vai poi al bar scumm ed infilati in cucina con lo stesso metodo. Butta la torta nello spezzatino e raccogli la lima per le serrature. Torna al palazzo del governatore ed entra nel famoso buco. Dopo un po' di confusione potrai impossessarti dell'idolo. Una volta caduto in acqua, raccogli l'idolo e la spada, e ritorna poi in superficie. Parla con la governatrice e dai l'idolo ai pirati. Se hai altre difficoltà telefonaci in redazione quando vuoi! Ciao!!!

Caro Redazione di Videogame & Computer World, mi chiamo Andrea, ho 13 anni e possiedo un Olivetti M250 IBM PC compatibile con 2 Megabyte, microprocessore 286 e grafica FG. Fino ad ora ho usato questo PC unicamente per le simulazioni di volo (Red Baron, Their Finest Hours, ecc.), ma siccome sono appassionato di arcade & computer graphics sto per acquistare un Amiga espanso con drive esterno: è una buona scelta?

1) Sono presenti in commercio dei joystick per Amiga con bottoni differenziati? (Uno per il salto e l'altro per lo sparo?)

2) Mi sono letteralmente innamorato di un arcade di cui ho visto anche il film: Willow. È stato convertito per Amiga? Dove posso trovarlo?

3) Buster Douglas per Megadrive mi ha stupito; esiste un gioco di boxe simile per Amiga, magari con una leggera atmosfera manageriale? Dove posso reperirlo?

4) Ho acquistato dei bei giochi per corrispondenza e devo dire che il servizio è stato eccezionale malgrado le spese postali (10.000 lire). Non riesco proprio a comprendere chi compra giochi piratati: come si fa a giocare ad Indy 3 se non si hanno le istruzioni ed i codici?

5) Secondo voi qual'è la miglior utility di grafica animazione con un costo non troppo esagerato?

6) Un'ultima cosa: non sono riuscito a capire quanti MHz ha il mio computer, voi lo sapete?

Saluti!
Andrea Giampaoli, THE PIRATE BUSTER, Foligno.

Caro Andrea, la scelta mi sembra decisamente azzeccata - occhio però a non riempirti la casa di computer come è già successo a tutti noi!

1) Di joystick "pluri-bottonati" ne esistono a iosa, per tutte le necessità e le esigenze. Visita il tuo rivenditore di fiducia o telefona a Pergoio: 02 / 86463414 - 02 / 867811.

2) Purtroppo il tuo caro Willow arcade non verrà mai convertito per Amiga.

Al contrario, qualche anno fa, la Mindscape pubblicò l'arcade-adventure ispirato al film anche per Amiga, ma il gioco si rivelò una tale schifezza che ora non lo si trova più neanche in qualche pessima compilation!

3) Di boxe per Amiga non se ne parla proprio, almeno rispettando standard qualitativi di giocabilità e fattura soddisfacenti. Sta comunque per uscire dalla STORM il simpatico Final Blow, un tipico arcade a due dimensioni e mezza di sicuro impatto sul pubblico di smanettoni: dagli una buona occhiata!

4) Se i pirati sono masochisti che cosa ci vuoi fare? Lasciamoli nella loro nefasta scelta, fintantoché non la capiranno da soli!

5) De Luxe Paint IV!

6) Visto che Mago Merlin non è mai venuto qui in redazione e che fra computer, scartoffie e giochi-omaggio proprio non riusciamo a rintracciare nessuna sfera di cristallo, possiamo ipotizzare semplicemente che il tuo 286 possa avere un massimo di 20 MHz. In commercio, come pubblico dominio, esistono comunque dei programmi di TEST SPEED che misurano all'istante l'esatta velocità in MHz e la mostrano su schermo con alcuni immediati grafici. Ciao!

Sono passate ormai due settimane da quando vi ho scritto la mia prima lettera. Avrete già capito chi sono, sono Diego (Don Diego De la Vega?! NdR!), l'ex-pirata redento che ora compra solo programmi originali, riacquistando la pace interiore.

Ho un problema: da quando ho raccontato la mia esperienza ad alcuni sono stato preso per un "****" in quanto i

programmi originali costano troppo e sono uguali alle copie, lo ho tentato (invano) di spiegare la differenza tra le copie e gli originali, soprattutto elencando i rischi che comporta acquistare ed utilizzare software illegale, ma le suddette persone mi hanno detto che sono tutte storie (Esseri immondi, abnormi cefali con sembianze umane).

Ora, la prima volta che telefonai in redazione e parlai con Alessandro Gualtieri (MITICO!!!), egli mi disse testuali parole: "Noi non imponiamo niente a nessuno". È vero, quella di smetterla con la pirateria fu una mia spontanea decisione, poiché capii che ero in errore, ma Alessandro non mi impose di buttare le mie copie, fu una mia scelta (giusta!).

Morale: lo non impongo a nessuno che ha copie in casa di gettarle subito o di cancellarle, ma vorrei solo fargli capire che è una cosa sbagliata e pertanto vorrei che le mie idee fossero rispettate anche

da chi non capisce molto di computer, come alcuni che conosco bene qui nel mio paese, a Quarngento. Gocchia di sapienza: Di idee ne è pieno il mondo, di giuste ne è povero! Thanks to: Giuseppe Bodrati (il mio ex-prof. di Religione), VG&CW per la collaborazione (un sentito GRAZIE ad Alex per avermi sopportato - e lo fa tutt'ora - al telefono!). Pentitamento vostro, Damo "Around The World / Soul Man" Diego, Quarngento.

Diego è ormai diventato un vero mito, una leggenda, un capostipite ed un baluardo nella lotta contro la pirateria. Se i suoi amici si ostinano a comprare e giocare copie piratate potranno anche passarla liscia e vantarsi di possedere un repertorio software di incredibili proporzioni, ma continueranno a far del male solo a loro stessi. Più pirati ci saranno, meno software originale verrà scritto, prodotto e commercializzato: tutti questi furbacchioni rimarranno perciò, in un modo o nell'altro, a secco di "dosi" di "roba copiata" - e saranno dolori! Ragazzi, svegliatissimi! Ciao Diego, telefona quando vuoi!

Spettabile Redazione di VG&CW, chi vi scrive è un ragazzo di 14 anni che possiede un Amiga 500 1.3 più espansione compatibile di 1 mega. Comprò da pochissimo la vostra rivista e la trovo particolarmente interessante, per i trucchi e vorrei porvi alcuni quesiti:

- 1) Perché molti giochi come Ghostbuster 2 e Outrun non girano sulla versione 1.3 del Kickstart?
 - 2) Nel gioco The Hunt For Red October arrivato al quinto livello, pur sparando, l'uomo con la pistola non colpisce nessun nemico (anche se miro alla testa o al cuore); perché?
 - 3) In Batman al quinto livello, arrivato sul tetto della cattedrale, mentre Joker scappa con l'elicottero, si bloccano sia il joystick che il timer, ma non esce nessun messaggio d'errore. Che posso fare?
 - 4) Tempo fa ho comperato due programmi di gestione, Turbo Fatturazione e Turbo Magazzino, ma arrivato al momento di compilare la fattura mi si blocca tutto e devo inizializzare il sistema. Che fare?
 - 5) Sono appassionato di giochi d'azione, mi suggerite qualche ottimo titolo che non può mancare alla mia collezione?
 - 6) Uscirà mai la vera versione di Ninja Turtles Konami per Amiga?
 - 7) Infine potreste consigliarmi qualche buon programma didattico in italiano?
- Spero vivamente che pubblichiate la mia lettera o che mi facciate comunque pervenire la vostra risposta. Cordiali saluti (siete mitici),

Caputo Antonio, Taranto.

Caro Antonio, ai tuoi primi quattro quesiti non mi sembra che ci sia altra soluzione se non quella di portare al volo il tuo Amiga in un centro assistenza. Qualcosa di grosso non funziona bene nel tuo computer ed è perciò ora di farlo riparare! Sorry!
5) Non perdere Prince Of Persia, Rod Land, Super Space Invaders e Pit Fighter. Ti bastano?
6) No, ma!!!
7) Di programmi didattici in italiano ce ne sono, al momento, molto pochi. Si tratta dei Kit Scuola prodotti da C.T.O. che, tuttavia, si indirizzano a studenti molto giovani, delle scuole medie o elementari. Vedi sul Se vuoi ulteriori informazioni telefona alla C.T.O.: 051 / 753133. Ciao!

Spettabile redazione di VG&CW, sono un vostro affezionato lettore che vi segue da più di due anni. Innanzitutto vorrei complimentarmi con voi per l'ottima rivista, veramente fantastica, completa e soddisfacente sotto ogni aspetto. E' in seguito alle vostre recensioni che ho acquistato i pochi videogames per il mio computer (pochi perché il loro prezzo contrasta molto con i miei fondi). Non voglio dilungarmi ulteriormente nei più che meritati complimenti, ma vorrei porvi alcune domande (premetto che possiedo un PC 286 a 16 Mhz espanso a 2 Mega).

- 1) Come ha detto il mio computer è espanso a 2 mega, ma posso utilizzare solo 512 Kbyte (spesso infatti manca la memoria): come posso utilizzare l'altro Mega e mezzo?
- 2) Ho risolto (anche grazie a voi) Eye Of The Beholder: faranno anche la seconda parte? Se sì, quando uscirà?
- 3) Un mio amico ha acquistato (a scatola chiusa) un RPG di nome Captive: lo conoscete? Se sì, potreste dirmi come superare il primo livello? Vi ringrazio anticipatamente per la vostra cortesia e vi prego di rispondere alla mia lettera. In attesa mi complimento ancora con voi perché state facendo proprio un ottimo lavoro! Dario Dami, Pistoia

Caro Dario, questo è proprio il numero dei complimenti - grazie anche a te!
1) La risposta al tuo quesito l'abbiamo appena data nella prima lettera di queste due pagine - leggila dunque attentamente!
2) La seconda parte di Eye Of The Beholder non è ancora stata annunciata, quindi non se ne sa praticamente nulla. Rimani comuni sintonizzato per Wizardry 7 che, in pubblicazione entro Natale, dovrebbe battere di gran lunga il famoso RPG "dungeoniano" della SSI.

3) Captive l'abbiamo recensito e risolto fino in fondo. Telefonaci in redazione e ti metteremo in contatto diretto con Mirko Marchesi che potrà aiutarti fin che vuoi! Ciao!

Gentile Redazione di VG&CW, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore che grazie alle Retrospective di Videogame & Computer World, vi segue fin dai tempi in cui pubblicavate pagine in bianco e nero. Generalmente la vostra rivista mantiene, anche se a volte con un po' di ritardo, le promesse, ed ecco che a settembre esce un giornale nuovo, più ricco di informazioni, con più pagine, più trucchi, più recensioni, più foto, insomma, più tutto. Siccome so che accettate volentieri i consigli dei vostri lettori, ho deciso di darvene qualcuno, anche perché in questi anni ho potuto constatare che spesso e nei limiti del possibile, li avete messi in pratica.

- 1) Perché non avete pubblicato le fotografie di Giuliano Cimarra e Corrado Capretti e Mirko si vede ad un Km di distanza? Hanno forse tutti paura di farsi vedere? Non vede che il timore potrebbe avere nel mostrare i bei primi piani? E poi se credete che noi siamo più belli di voi... vi sbagliate di grosso: non sono mica un modello ("mica" si può dire, no?) e tantomeno vorrei fare un lavoro così inutile, improduttivo e temporaneo.
- 2) L'idea di pubblicare le fotografie dei lettori non è un gran che; è giusto pubblicare le vostre perché siete quasi dei miti (non viagate troppo: Spagna è sempre ivana ma voi no!), ma noi poveri videogiochatori non vogliamo farvi vedere le nostre "brutte facce" anche perché non tutti vanno a farsi fare il lifting per cercare di risultare migliori!
- 3) Ciò che mi ha colpito in modo negativo è dato dalle foto riportate: se prima, cioè fino a giugno erano il vostro cavallo di battaglia, ora sono diventate il tallone d'Achille perché sono troppo sfuocate e buie! Il loro contenuto sarà, come dite, relativo ai giochi solo disponibili, però non sono molto chiare... chissà, foto del genere mi sembra di averle già viste da qualche altra parte, in qualche altro giornale, ma casualmente adesso il nome di tale ... "Beep!" proprio non me lo ricordo!!! Spero che la pubblicazione di immagini sfuocate fosse una cosa limitata al primo numero, ma vedo che dura... e dura!
- 4) Il simbolo che sta sopra alla colonna dei giudizi mi va bene, perché indica il computer per il quale è uscito il gioco e sul quale lo avete provato; ma dove sono finite le scritte che riportano l'uscita di altri formati? Una delle cose più importanti, ovvero la disponibilità per i diversi elaboratori, è stata eliminata: state bene o avete la febbre?
- 5) No comment riguardo alle console, perché pur non possedendone una, ritengo che per giocare non siano così male come certi Amighisti affermano, gli stessi che si vantano di usare un

computer e non una console e poi si limitano a giocare esclusivamente. Perché preferiscono l'Amiga? Ma forse perché c'è il pirata di fiducia sotto casa che fornisce a Lit. 1500 l'ultimo gioco supersproteetto?! Le console sono sicuramente contro la pirateria, però le cartucce hanno prezzi troppo alti: il Neo-Geo lo compera solo il figlio di un milionario che ha soldi a palate! Mi ricordo quando sono nati i computer: tutti eravamo contenti ai tempi del CBM64 perché potevamo giocare con i videogames a casa, senza andare al bar e senza spendere cifre astronomiche. E' vero che avere una console significa non andare al bar, ma si spendono cifre molto più alte per una cartuccia della quale ci si stufa più o meno velocemente, rispetto all'introdurre le monetine in quelle a volte infernali macchine mangiasoldi.- 6) Posseggo un IBM Compatibile Amstrad che, ci tengo a precisare, è compatibile al 100% con gli IBM. Ho montato un Intel 8086 e per la sua lentezza sarò costretto a sostituire il computer; però non capisco quelle persone che dicono che quel particolare gioco non gira su Amstrad. Avete sicuramente commesso qualche errore nella configurazione del programma o del file Autoexec.bat e Config.sys. Se poi mi fate girare uno Space Quest IV con Sound Blaster e Joystick e mi dite che si blocca o che è lento in FG, io vi chiedo di trovarmi un Intel 8086 che sulla faccia della Terra abbia la forza di far girare velocemente tutta quella roba!
- 7) Non parleggio per nessun computer o console, ma perché non dividete opportunamente gli spazi secondo la chiarezza, ormai perduta (spero di no!) di un tempo?
- 8) Condivido pienamente l'idea di stampare alcune pagine in bianco e nero, riuscendo ad aggiungerne alcune di più rispetto a prima. In conclusione spero di non avervi annoiato e soprattutto che i miei consigli possano esservi serviti. Saluti! Paolo Guagliumi, Terruggia.

Caro Paolo,

- 1) le foto di Giuliano Cimarra e Corrado Capretti sono in arrivo (lo spazio dedicato è sempre, ahimè, tiranno - ce ne stanno solo dieci per numero, a meno che non vengano pubblicate tutte in formato "coriandolo"). mentre Mirko appare finalmente in tutta la sua "bellezza", fin dallo scorso numero. Contento? Certo che buttarsi giù così, dicendo che sei "brutto che più brutto non si può" (questo è quanto mi pare di aver capito dalle tue affermazioni!) mi sembra decisamente troppo autolezionista. Del resto la nostra rivista non è un periodico di moda o donnine svestite, no?!
- 2) L'idea perciò di pubblicare le foto di tutti voi lettori-giochatori ci sembra decisamente simpatica perché anche Voi siete quasi dei miti (se non ci fosse bisognerebbe inventarvi - se

no la rivista per chi la faremmo?) e anche voi potreste collaborare e contribuire attivamente alla stesura e alla stessa "vita" di VG&CW, abbattendo simpaticamente le obsolete barriere fra "produttore" e "consumatore". VG&CW diventerebbe così una mega-rivista "club" di scambi, opinioni, pareri e, perché no, sbarazine istantanee di questo macrocosmo di utenti informatici. La qualità delle foto, come vedi, sta sempre più migliorando, riguadagnando non solo le posizioni perdute, ma superando anche le stesse. Il tutto è dovuto all'acquisizione di nuovi strumenti e tecnologie di lavoro (leggi: scanner) che ci ha costretto a una dura gavetta per impararne le metodologie di impiego correttamente, per riuscire a superare i livelli di qualità già raggiunti in passato. Chi lavora e si impegna anima e corpo può sbagliare, no?!- 4) La disponibilità dei vari formati e le notizie abbastanza generiche sull'uscita o la pubblicazione di questi, ha spesso tratto in inganno noi stessi giornalisti e quindi voi lettori. Le stesse software house che pretendono di fissare una data d'uscita per un prodotto attualmente disponibile in altri formati, si smentiscono spesso da sole e fanno naufragare i sogni e le speranze dei lettori, nonché l'attendibilità d'informazione della nostra rivista. Se un programma l'abbiamo tra le mani verrà subito recensito: se ci verrà comunicata una data d'uscita, al massimo gli spetterà un posto nelle Anteprime in Diretta. Quando verrà quindi commercializzato per altri formati, zac!, scatterà un'ulteriore, specifica recensione. Di balie e fumo negli occhi i vari "Beep!" ne sono pieni: VG&CW non vuole cadere più nello stesso errore!!!!!!
- 5) Condivido pienamente le tue opinioni per quanto riguarda le console. Tuttavia se un gioco costa troppo per una di queste macchine, ciò è anche dovuto in parte al fenomeno della pirateria su home e personal computer; le stesse software house che producono giochi per questi formati devono infatti, necessariamente, cercare di re-incamerare i fondi spesi (e perduti in grande percentuale) per realizzare software su floppy disk, aumentando il costo delle cartucce, fortunatamente incopiabili. Lo so, non è giusto e neanche leale, ma la colpa, ancora una volta, è solo ed esclusivamente dei pirati!
- 6) Gli Amstrad sono un mondo a parte e tu, a dire la verità, sei l'unico utente "completo" e "felice" di questo standard. Spero dunque che gli "Amstradiani" in ascolto possano far tesoro dei tuoi consigli, mettendosi comunque l'anima in pace e concretizzando un prossimo cambio di sistema.
- 7) La suddivisione degli spazi relativi a ciascun ambiente di gioco è ritornata: evviva! Evviva! Non ci hai annoiato per niente, è un piacere rispondere a questo tipo di lettere! Ciao!!!

PIU' HARD...

MENO SOFT!

BY MAURO PAGANI

Dopo avere visitato varie mostre e fiere dell'informatica, SMAU compreso, ci siamo messi a parlare animatamente, qui in redazione, fra di noi "esperti" del settore e ci siamo ritrovati (come al solito) in completo disaccordo sul comportamento tenuto dalle case produttrici di hardware e di software. Il motivo di tale contendere è la folle rincorsa alla novità, ad un prezzo sempre più basso. A questa discesa verticale dei prezzi dell'hardware non corrisponde un analogo comportamento del software, sia esso ludico sia esso adibito al lavoro d'ufficio ed alla produzione. Altro problema, di non piccolo conto, che ci siamo posti, è la differenza di

sviluppo dell'hardware rispetto a quello del software. A macchine sempre più evolute a 32 od a 64 bit non fa riscontro un software altrettanto aggiornato. Non per niente i 386 all'inizio non ebbero la diffusione raggiunta negli ultimi tempi. L'uscita di programmi del tipo WINDOWS 3.0 e 3.1 della Microsoft che prevedono l'utilizzo specifico di processori del tipo 386 o 486, sfruttandone appieno le caratteristiche (soprattutto di gestione della memoria in modo protetto), hanno reso le macchine dell'ultima generazione sempre più competitive e ricercate. Sicuramente i possessori di un 486 si sono accorti che

le differenze di velocità rispetto ad un 386 con montato un 387 sono limitate e non invogliano certo a sostituire il PC. Unico fatto che può giocare a favore di un 486 al momento dell'acquisto è l'esigenza di possedere un coprocessore matematico, che ne caso di un 387 a 33Mhz copre la differenza di prezzo fra i due modelli. Chi ha più da perdere da questo mondo in continua evoluzione è il negoziante, che si ritrova in balia del mercato, con prezzi sempre in tensione, legati al valore del dollaro ed alle capacità produttive delle fabbriche taiwanesi. Chi segue anche in modo superficiale l'andamento dei prezzi di un PC, si è accorto che con i soldi con cui si

comperava un anno fa un 286 oggi si può acquistare un buon 386 a 25 Mhz con un discreto hard disk. Del resto non si può nemmeno dire che questa caduta di prezzi vada a vantaggio dell'utente finale, che spesso si deve confrontare con un mondo pieno di rischi, sia per la mancanza di assistenza sia per il susseguirsi di fallimenti, che alcune volte coinvolgono anche grosse strutture con molti dipendenti. Tutto ciò contribuisce a rendere sempre più rischioso l'acquisto di macchine non di marca, i cosiddetti taiwanesi. Alcune volte acquirenti particolarmente sfortunati si sono visti sbattere la porta in faccia alla richiesta di una minima assistenza software

od hardware. Questo è dovuto soprattutto alla ricerca di un prezzo sempre più basso, a discapito della qualità e della serietà del venditore. Un negoziante che vende un personal con un margine ridotto all'osso non può certo permettersi di perdere tempo per cercare di risolvere i problemi del malcapitato cliente, potrebbe correre il rischio di perderci del denaro!!!! Ma chi si ritrova in queste condizioni non può certo lamentarsi: chi poco spende non sempre risparmia! Questo vecchio detto vale in particolare modo per il nostro caso. Per quanto riguarda il software, c'è invece da dire che questo si comporta in maniera ben diversa. Se si

guardano i prezzi l'hard diventa soft e il soft diviene hard!!!!!! Non si capisce molto bene perché un programma applicativo debba in alcuni casi costare più del computer. Per non parlare della pessima abitudine presa negli ultimi anni dalle software house che ogni due o tre mesi annunciano una nuova release dello stesso prodotto, mettendo l'acquirente nella scomoda situazione di rincorrere le novità, sborsando sempre un buon numero di quattrini. Certo questa politica, assai discutibile, aiuta i pirati a vendere il loro software, spesso non funzionante. In pratica oggi come oggi un utente di personal computer è visto come un pollo da spennare. E' buona norma, quando si fa un acquisto, in questo strano mondo informatico, assicurarsi che ciò che si compera risponda veramente alle proprie esigenze. Cosa questa non sempre possibile, anche per la scarsità di professionalità di molti venditori. In alcuni casi corre

poca differenza fra un droghiere ed un negoziante di computer. E non me ne vogliano quelli che svolgono bene e con passione il loro lavoro, ma a molti, troppi è capitato di imbattersi con persone scortesche, del tipo: se lo vuoi compralo se no sgombra che non ho tempo!!!! Oramai molta gente ha capito l'antifona ed acquista ciò che gli occorre solo da negozianti ben conosciuti, con cui sono stati stabiliti dei rapporti di fiducia reciproca, magari spendendo un 20% in più rispetto ai prezzi più bassi del mercato. Intendiamoci, non mi considero un masochista, di quelli tanto per intenderci che godono a pagare la roba più del dovuto! Ma quanto vale una corretta assistenza sul prezzo finale di un PC?? Tanto!! Anche perché un buon consiglio può far risparmiare molti soldi ed evitare un acquisto sbagliato. Lo stesso dicasi per il software: che senso ha comperare un programma applicativo ai grandi magazzini, o dal droghiere, quando tutti

sappiamo benissimo che entrambi non possono dare dei buoni suggerimenti e tanto meno spiegare come ottimizzare l'utilizzo del pacchetto appena venduto? In molti casi è molto meglio fidarsi di strutture che offrono la possibilità di seguire corsi di formazione, magari brevi, in alcuni casi gratuiti. Certo in questo caso la parola gratis è sinonimo di un prezzo di acquisto più elevato del software o del computer.... ma nessuno regala nulla, e la professionalità, la gentilezza, la disponibilità a seguire il cliente con i suoi problemi si paga. Se invece volete risparmiare a tutti i costi, beh.. in questo caso qualche rischio dovete pur correrlo. Se non siete alle prime armi eviterete sicuramente cattive sorprese, ma se non sapete distinguere fra un 286 od un 386, fra una EGA od una VGA, fra un floppy da 3 pollici ed uno da 5, beh... allora correrete davvero il rischio di beccare una sonora fregatura! A questo punto, un mio caro amico (con il computer guasto) mi ha

chiesto: -come faccio ad essere sicuro di non dovermi pentire dell'acquisto appena fatto? Certo non c'è una regola assoluta, ma utilizzare negozi già conosciuti, con una lunga tradizione e con un laboratorio di riparazione hardware è già di per sé una sicurezza. Se poi potete permettervi di entrare in una struttura che fa anche dei corsi per l'aggiornamento software... beh, allora avrete quasi tutto, oltre ad una buona dose di sicurezza della risoluzione dei problemi futuri... certo tutto ciò ha un costo. Oramai anche case come l'IBM e la COMPAQ hanno ridotto il prezzo dei loro personal e, soprattutto in un ufficio, non ha molto senso rinunciare alla loro qualità ed alla possibilità di avere una macchina blasonata, una Ferrari è pur sempre una Ferrari, certo costa un po' di più!!! In ogni caso, se volete tutelarvi contro eventuali guasti o fermi del PC, potrete stipulare dei contratti di assistenza che vi metteranno al riparo da sorprese

sgradevoli. Logicamente anche questo costa..., ma è lo scotto che si deve pagare quando si utilizzano macchine assemblate in maniera approssimativa come quelle taiwanesi. Computer che arrivano in Italia a pezzi e che vengono montati secondo le esigenze dell'acquirente. Questo purtroppo è il mondo in cui noi appassionati di computer dobbiamo abituarci a muoverci ed a cercare di tutelarci, se non altro per passare indenni attraverso le eventuali buggerature, delle quali alcune volte non è colpevole nemmeno il rivenditore... è sì anche "loro" possono trasformarsi in vittime. Vittime di un mercato troppo dinamico ed in piena evoluzione.

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: JACOPO TUCCI e RONNIE POPPER (FORTE DEI MARMI), VALENTINO DIEGOLI (MILANO), PIERANGELO FORNASIER (PD).

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 (Per tutti i formati):
A tempo di record eccovi le prime sei password del game:
1) TWILIGHT, 2) PEA SOUP, 3) THE SKIDS, 4) PEACHES, 5) LIVERPOOL, 6) BAGLEY.

JAMES POND (Per Sega Megadrive):
Ci sono quattro zone di teletrasporto (warp zone) che vi permettono di saltare direttamente alcune missioni del game. Ricordatevi che per utilizzare queste warp zone dovrete prima aver raccolto tutti gli oggetti previsti per ogni missione.

Missione 1: Liberare tutte le aragoste, quindi spostatevi all'estrema sinistra dell'area di gioco fra il muro e il tubo di partenza. Spingete il pad verso il basso posizionandovi sopra la sporgenza di terreno del muro suddetto. Sarete trasportati direttamente alla missione 6.
Missione 2: Raccolti tutti gli oggetti, tornate al tubo che conduce alla vostra casa. Sul lato sinistro di questo, proprio in mezzo al terreno spingete il pad verso il basso per arrivare alla missione 5.
Missione 4: Andate nella zona di acqua scura che circonda la nave sommersa. Cercate una

sporgenza gialla, molto lunga, verso sinistra. Posionatevi in mezzo alla sporgenza e spingete il pad verso il basso per arrivare alla missione 8.

SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive):
Alla fine della Green Hill Zone, Act 3, sull'ultima collinetta prima dell'area con il mostro di fine livello (quella specie di robot legato alla catena), cercate di saltare verso destra partendo da un punto determinato per attivare la velocità sonica e raggiungere la cimada un alberello su cui si trova un bonus di invincibilità. Prendetelo ed affrontate subito il mostro di fine livello per poterlo così sconfiggere senza troppi problemi.

BATTLE ROYALE (Per TurboGrafx-16):
Se venite sbattuti fuori dal ring ed uno o due wrestler continuano a pestarvi provate questo trucco: disattivate gli interruttori Turbo e premete il pad 1 in sù, in giù, a sinistra e a destra. Utilizzate quindi il secondo joystick premendolo in sù, in giù, a sinistra e a destra. Infine, sempre sul pad 2, premete in sù, in giù a sinistra e a destra e vi ritroverete al centro del ring.

WARBIRDS (Per Atari Lynx):
C'è un modo per costringere il Barone Rosso ad una picchiata continua e permanente. Innanzitutto selezionate

Unlimited Damage", 200 colpi per le munizioni. No Collisions e Unlimited Men se non ve la cavate molto bene negli atterraggi. Iniziate quindi il duello e, una volta in aria, sparate al Barone Rosso. Dopo che vi sarà passato davanti sprecate le vostre munizioni di proposito. Ora atterrate e, mentre gli uomini metteranno a posto il vostro aereo, il Barone Rosso si schianterà al suolo nel tentativo di colpirvi sulla pista!

TANGRAM (Per Amiga):
Ecco un po' di password.
10) 07274, 20) 14278, 30) 81093, 40) 47672, 50) 27277, 60) 02675, 70) 47274, 80) 91281.

STORMBALL (Per Amiga):
Durante il gioco digitate LET ME WIN e indovinate cosa succederà?!

FULL CONTACT (Per Amiga):
Mentre state giocando digitate QAWMEDCFVGBNNUM ad un certo punto il vostro avversario si inginocchierà, perdendo il match clamorosamente.

STARFLIGHT (Per Amiga):
Andate al Trade Depot a Starport e selezionate l'opzione BUY. Scegliete l'Endurium e digitate q11111111 nonchè la quantità di denaro che vorrete "rubare" immediatamente al programma!!!

METAL MASTERS (Per Amiga):
Premete F4 durante

il gioco per immobilizzare completamente il vostro avversario e finirlo così senza pietà.

THE POWER (Per tutte le versioni):
Ecco le password dei primi 50 livelli del gioco.
2) LEVEL 2, 3) VISUAL, 4) COWBOY, 5) URGENT, 6) OOPSUP, 7) TOPTEN, 8) D14DH7, 9) ASDFGH, 10) SOLOIVG, 11) SURFIN, 12) RACKET, 13) BULLIT, 14) QRAZZY, 15) 36F6FR, 16) UNLINK, 17) PIXXEL, 18) EUROPE, 19) NEWTON, 20) FREEZE, 21) LAUNCH, 22) M7MS49, 23) GALVAN, 24) KLOWWM, 25) INDIGO, 26) JINGLE, 27) JOGGER, 28) INSIDE, 29) 5P25PS, 30) KNIGHT, 31) HINOON, 32) NOBODY, 33) GOODIE, 34) OQZAYB, 35) ELTRIC, 36) 187293, 37) QROVVY, 38) DOUBLE, 39) ROLLER, 40) CLOSET, 41) SLOWLY, 42) BISNEZ, 43) 124816, 44) TARGET, 45) ANZING, 46) VOHDOH, 47) Z97531, 48) WOODIS, 49) Y2X3W5, 50) XUQZOX.

CODICI SPECIALI PER ACTION REPLAY:
Se possedete una cartuccia Action Replay, caricate e giocate i seguenti game, premete quindi il tastino rosso di Freeze e digitate il codice relativo al gioco preceduto sempre dalla lettera M (AD ESEMPIO, PER XENON 2 DOVRETE DIGITARE M000CCB). A questo punto provate a modificare solo la prima cifra della lista di numeri che

appariranno di seguito. Ciò servirà, a seconda dei casi, a modificare il numero di vite a disposizione, l'energia, ecc., ecc. Di solito il valore 00 dovrebbe garantirvi le vite infinite. Ricominciate quindi a giocare, ma ricordatevi di alterare SOLO quella faticida prima cifra altrimenti manderete in crash il programma.

GIOCO - INDIRIZZO - FUNZIONE RELATIVA

- 1) THE SIMPSON - 006021 - VITE
- 2) SWITCHBLADE 2 - 00261F - VITE
- 3) XENON 2 - 000CCB - VITE
- 4) THE SPY WHO LOVED ME - 024DB5 - VITE
- 5) GODS - 000255 - VITE
- 6) TECHNOCOP - C18BE1 - VITE
- 7) 9 LIVES - 005807 - VITE
- 8) BRAT - 0080B7 - VITE
- 9) GHOST 'N' GOBLINS - C18842 - VITE
- 10) Z-OUT - 008328 - VITE
- 11) OPERATION WOLF - 036F57 - ARMI
- 12) OPERATION THUNDERBOLT - 02102B - ARMI
- 13) SUPER WONDER BOY - 0009F9 - CREDITI
- 14) P.P. HAMMER - 01058F - VITE (per stoppare l'orologio cambiate lo 02 in 12).
- 15) RAINBOW ISLAND - 00E337 - VITE
- 16) RAINBOW ISLAND - 0011C7 - CREDITI
- 17) THEME PARK MYSTERY - 03969B - VITE
- 18) CHUCK ROCK - 00697F - VITE

19) E-MOTION -
00410D - VITE
20) LICENCE TO KILL
- 01081F - VITE
21) ARMY MOVES -
0053B6 - VITE
22) THUNDERCATS -
026D47 - VITE
23) KID GLOVES -
014C3B - VITE
24) BATTLE
SQUADRON -
004DDA - VITE
PLAYER 1
25) BATTLE
SQUADRON - 004EE4
- VITE PLAYER 2
26) BATTLE
SQUADRON -
004ED5 - PLAYER 1
MISSILI NOVA
27) BATTLE
SQUADRON - 004EEF
- PLAYER 2 MISSILI
NOVA
28) ST. DRAGON -
01160B - VITE
29) ROBOCOP 2 -
001695 - VITE
30) DRAGON BREED
- 02A337 - VITE
31) BLOOD MONEY -
008C29 - VITE
32) FLOOD - 017E77 -
VITE
33) SILKWORM -
000235 - VITE
34) TURRICAN II -
00015C - VITE
35) TURRICAN II -
007871 - ENERGIA
36) TURRICAN -
007AB1 - VITE
37) WIZBALL -
05907D - VITE
38) ACTION FIGHTER
- 01DE84 - VITE
39) BACKLASH -
00A0C0 - VITE
40) JAMES POND -
0001B1 - VITE

BURAI FIGHTER (Per NES):

Le password?
Eccole!
STAGE 2) BQLL,
STAGE 3) CQMP,
STAGE 4) DTLL,
STAGE 5) RDRW,
STAGE 6) FQCR,
STAGE 7) GQMR.

SOLAR JETMAN (Per NES):

Provate il codice
seguente per
arrivare al pianeta
14, l'hidden world.

Possiederete anche
15 astronavi, scudi e
oltre 700.000 crediti!
Usate perciò il
codice:
ZHHZQQQQNNNN.

ARNOLD PALMER'S GOLF (Per Sega Megadrive):

Per aver accesso ad
un livello segreto del
gioco inserite solo F
minuscole nella fila
superiore delle
password (nello
schermo relativo) ed
solo 9 nella fila più in
basso. Potrete
quindi giocare un
nuovo torneo mai
visto dove il caddy si
occuperà di voi in
modo strepitoso!

TWIN COBRA (Per Sega Megadrive):

Potrete vedere la
fine del gioco
premendolo
semplicemente il
joypad in giù, in giù,
a destra, a sinistra,
tasto A, B, C e
quindi START. Se poi
vorrete giocare con
ben 14 Continue
premete START e
continuate a
schacciare il tasto A
fino ad
incrementare i
Continue.

POWERBALL (Per Sega Megadrive):

Nella schermata di
selezione della
squadra premete i
tasti B, B, C, B, B, C in
questa sequenza e
quindi spingete in
giù il joypad per
scoprire le quattro
compagnie migliori
con cui disputare i
tornei.

CHESSMASTER (Per Game Boy):

Nella schermata
delle password
utilizzate i seguenti
codici:
1) Trf09J60S=4dT-
Nk%+%p\$WzVv2 per
dare ai neri due re!
2)
00100000bmbppppWzVv

per regala ai
bianchi regine al
posto dei fanti e
toglie un re ai neri.

STELLAR 7 (Per IBM PC):

In ciascun livello
c'è un pietrone
che, se colpito fino
a farlo esplodere,
rivela una porta
dimensionale. Se ci
passate attraverso
potrete arrivare al
livello successivo
senza dovervi
confrontare con i
guardiano finale.
Questo trucco
funziona fino al
penultimo stage.

GRADIUS (Per Super Famicom):

Per ottenere tutte le
opzioni bonus
premete PAUSE,
quindi giù, giù, giù,
giù, il tasto di sinistra,
quello di destra,
quello di sinistra,
quello di destra,
tenete premuto B,
quindi A e poi
schiacciate START.
Andate nella
schermata delle
opzioni e premete il
tasto X più volte
possibile per
ottenere crediti
extra.

MOONWALKER (Per Sega Megadrive):

Premete giù a sinistra,
A e START allo stesso
tempo.
mantenendoli
schacciati,
utilizzando il
secondo Joypad;
premete poi START
sul primo joypad.
Selezionate uno o
due giocatori quindi
premete START sul
primo joypad.
Apparirà il primo
Round nell'angolo
superiore sinistro
dello schermo.
Premete il pad a
destra o a sinistra
per modificare i
round da uno a
cinque e quindi
schiacciate

nuovamente START
sul primo joypad.

CHIP'S CHALLENGE (Per Atari ST):

Premete F per girare
il quadro e quindi
inserire la seguente
frase: SAGITTAREANS
MAKE BETTER
LOVERS., per
ottenere chiavi
acqua e fire shield
infiniti. Usate invece
09/12/57. per avere
tempo illimitato. Se
poi non volete
raccogliere nessun
chip digitate I THINK
THEREFORE I AM. La
punteggiatura e le
spaziature vanno
rispettate!

TOWER OF BABEL (Per Atari ST):

Quando state per
raccogliere i
Klondike, girate il
Grabber verso il
Klondike e
programmatelo
così: "Fire", >, >, >, >,
"Fire". Invece di
raccoglierne uno, il
Grabber ne
registrerà ben due!

LOGICAL (Per Atari ST):

Quando vi trovate
nella schermata di
caricamento
digitate ELOWANTS
seguito dal numero
del livello di gioco
da cui vorrete
iniziare. Ci arriverete
subito!

3D POOL (Per Atari ST):

Ecco le soluzioni ai
20 trick shots. Inserite
perciò le relative
posizioni del tavolo
verde così come
vengono elencate
qui sotto e godetevi
i risultati.

- 1) 0768 024 63 10, 2)
- 1002 041 63 09, 3)
- 0032 100 63 00, 4)
- 0962 024 63 00, 5)
- 0512 024 63 10, 6)
- 0405 060 63 20, 7)
- 0018 061 63 20, 8)
- 0771 099 56 12, 9)

0932 024 63 11, 10)
0927 027 63 20, 11)
0751 100 16 20, 12)
0916 025 55 10, 13)
0004 054 58 20, 14)
0864 100 63 10, 15)
0084 076 12 00, 16)
0880 048 39 20, 17)
0373 100 63 10, 18)
0512 100 63 10, 19)
0601 024 63 20, 20)
non c'è soluzione,
definitelo come
volete.

DEFENDER 2 (Per Atari ST):

Durante il gioco
digitate RAVEN e
quindi premete il
tasto N per
teletrasportarvi al
livello successivo.
Con il tasto L
otterrete
l'invincibilità.

Provati per Voi!!!

IMAGE LABELS

WIZARDWORKS

PREZZO: L.59.000
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE:
CGA, EGA
HARD DISK: SI'
MEMORIA: 512
KRAM
CONTROLLI:
MOUSE, TASTIERA
VAL. GLOBALE:

8

IMAGE LABELS è un piccolo programma, in grado di fare grandi cose. Da tempo si sentiva la mancanza di un buon software in grado di stampare etichette, soprattutto con un costo contenuto. Non tutti sono Paperon De Paperoni e spesso non possono permettersi il lusso di spendere 150 o 200.000 lire solo per stampare delle labels.

La grafica è essenziale, nulla di troppo elaborato. I vari comandi sono semplici da attivare ed il risultato è sicuro.

La possibilità di eseguire tutte le operazioni con il solo ausilio del mouse rende elementare un programma già di per sé facilissimo da usare.

IMAGE LABELS, come dice anche il nome, è un programma in grado di creare etichette di varie forme. Utilizzando alcuni fonts forniti con il dischetto si possono fare delle eccellenti etichette sia di indirizzi, sia di archivi.

Il programma è in grado di usare immagini grafiche in formato .PCC che possono essere inserite all'interno della label. Una volta caricato il software è possibile scegliere il formato dell'etichetta ed il tipo di font. Per fare queste operazioni basta attivare i vari menu a tendina con il mouse. Una volta passati alla fase di edit basterà scrivere il contenuto dell'etichetta che verrà rapidamente stampata.

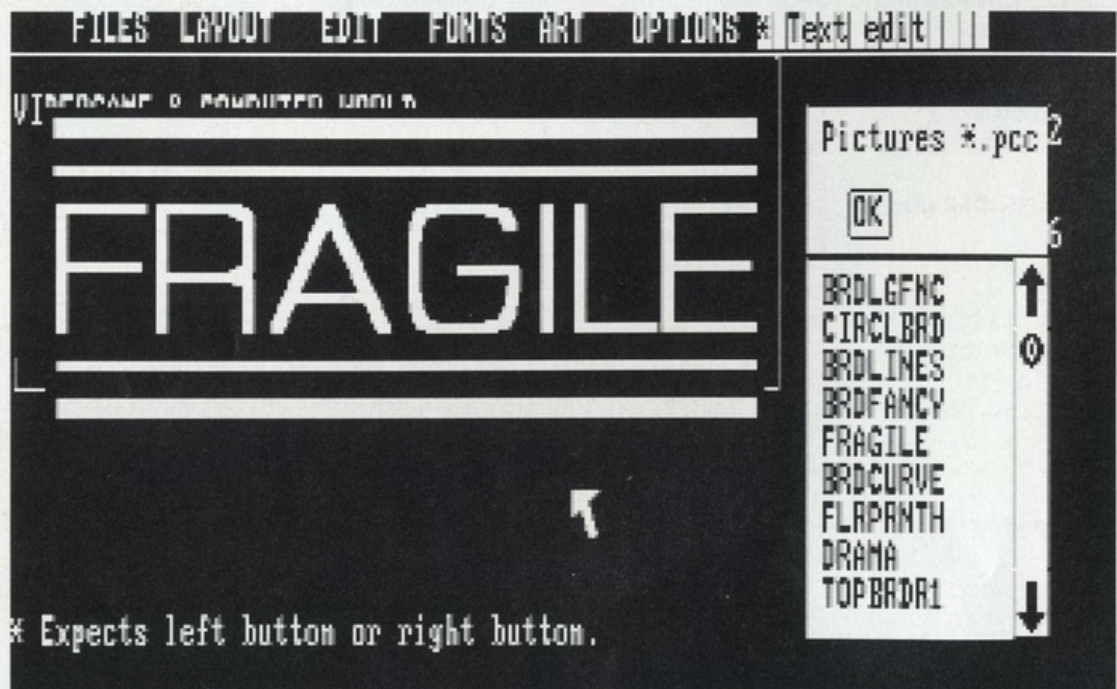
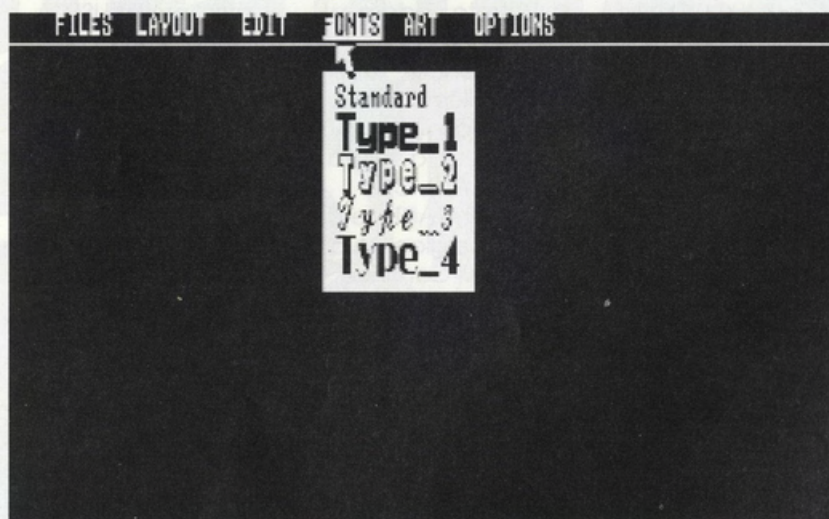
Il programma è in grado di gestire le più diffuse stampanti: si va dell'EPSON a 9 e 24 aghi, alla HP Lasejet, alla Toshiba. Stampanti diffusissime, che sono uno standard per le

case concorrenti, che difficilmente non includono queste emulazioni nei loro protocolli. Una volta caricato IMAGE LABELS vi renderete subito conto della semplicità dell'uso: in pratica vi trovate di fronte due zone: quella superiore che contiene i comandi con i pop-menu e quella inferiore (quasi tutto lo schermo) sulla quale potete digitare la vostra etichetta. Una volta scelto il formato della label sul video apparirà un riquadro

raffigurante i bordi dell'etichetta. A questo punto non vi resterà altro da fare che scrivere materialmente con la tastiera il testo e, se vorrete, inserire delle cornici o delle immagini.

Una volta fatto ciò potrete decidere se stampare l'etichetta od archivarla per utilizzarla in un secondo tempo. Se volete fare più copie della stessa label non vi resterà altro da fare che cliccare su MULTIPLE COPIES e digitare il numero di copie che volete stampare... più semplice di così si muore!

Il programma è fornito con un piccolo manuale interamente in italiano che spiega in maniera chiara il modo migliore per un corretto utilizzo. Si può comunque dire, senza tema di essere smentiti, che il programma è gestibile anche senza consultare il manuale, vista l'enorme semplicità dell'uso. I vari menu a tendina sono molto chiari e mostrano tutti i comandi utilizzabili. Con IMAGE LABELS anche i più giovani potranno cimentarsi nella scrittura di etichette per i propri quaderni, libri e dischetti.



Prouati per Voi!!!

FONTASTIC WRITER PLUS

WIZARDWORKS

PREZZO: L. 59.000
 USCITA: ADESSO
 SCHEDE GRAFICHE:
 EGA, VGA, CGA
 HARD DISK: SI'
 CONTROLLI:
 TASTIERA
 MEMORIA: 512
 KRAM
 VAL.GLOBALE:

8

Come già detto in precedenza nulla di paragonabile ai vari mega di un WORD per WINDOWS, bensì un programma facile da usare che può risolvere i problemi di tutti gli utenti non professionali. La possibilità di inserire loghi e piccole immagini lo rendono assai interessante anche per un uso scolastico. Il programma non deve essere necessariamente caricato su hard disk, basta un disco da 720K.

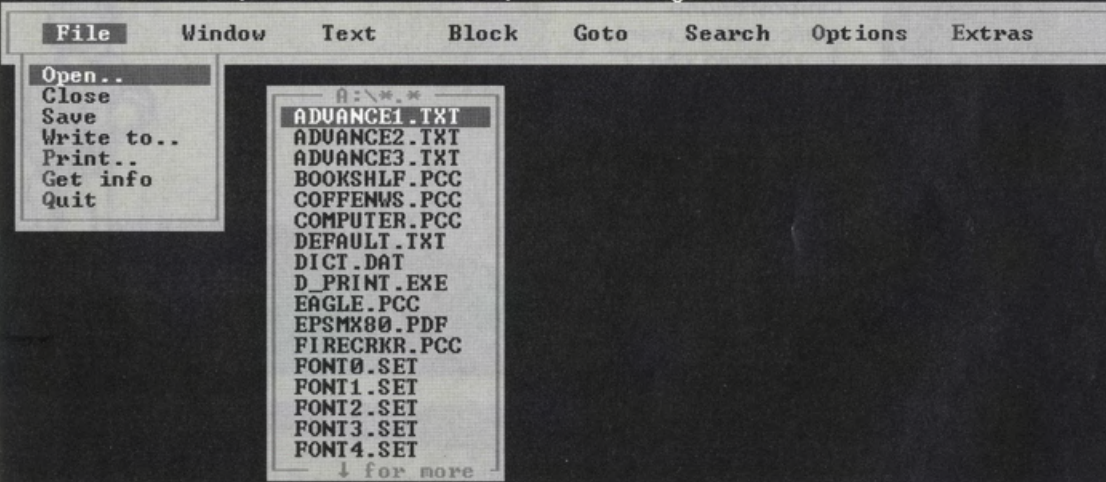
FONTASTIC WRITER PLUS è un wordprocessor che permette di impaginare testi e immagini di formato .PCC. Le figure che si possono inserire sono di piccole dimensioni, il file non deve superare i 2000 bytes. In pratica si possono utilizzare solo piccoli simboli che possono essere aggiunti al testo in ogni posizione. Una volta caricato il programma vi viene presentata una maschera con un righello che mostra l'eventuale tabulazione e la posizione del cursore. Tramite dei comodi menu a tendina si può accedere ai vari comandi che sono riuniti per argomento. La scelta delle numerose opzioni è abbastanza semplice. Premendo il tasto F1 si

accede al menu di HELP che permette di risolvere tutti gli eventuali problemi che dovessero insorgere. Con il wordprocessor viene fornito anche un correttore ortografico: lo SPELL CHECKER che purtroppo è in inglese. Il manuale contenuto nella confezione è stato tradotto in italiano e permette anche ai più "imbranati" di utilizzare subito il programma senza problemi. Il software consente di scegliere fra vari fonts, oltre ai classici bold, italics, superscript e subscript. Varie funzioni permettono di impaginare rapidamente: con il GOTO ci si può spostare velocemente da una parte all'altra del testo. Se si vogliono automatizzare delle

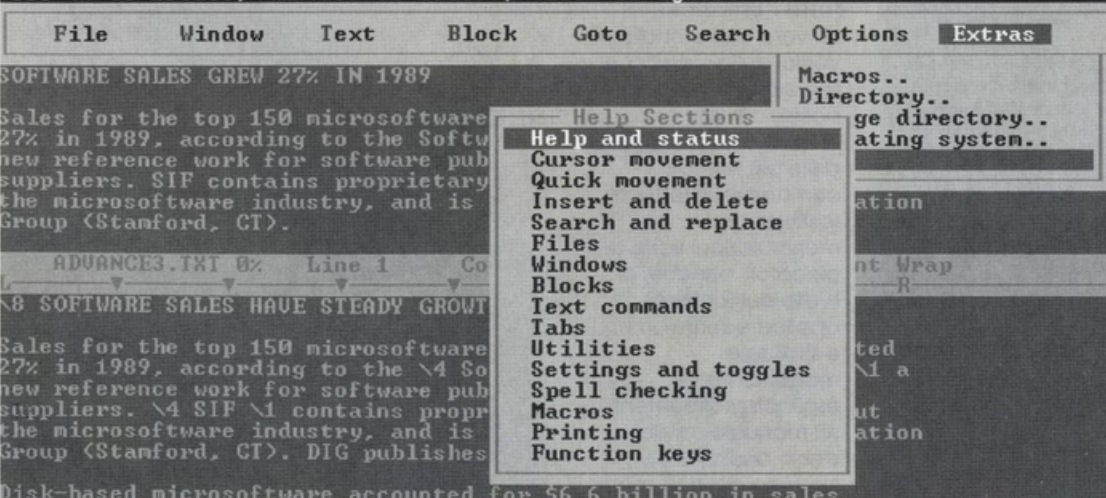
funzioni complesse si può usare il comando MACRO, che può essere assai comodo per automatizzare delle digitazioni particolarmente ripetitive. FONTASTIC WRITER consente di aprire contemporaneamente due documenti, così potrete vedere un testo mentre state lavorando su un altro foglio. Una volta impaginato il lavoro potete passare alla fase di stampa, sono presenti i driver per le più comuni stampanti: si va dalle Epson a 9 ed a 24 aghi alla HP Laserjet. Fra le funzioni presenti ricordiamo: ZOOM OFF che permette di ingrandire alcune parti del testo su cui si sta lavorando. RESIZE che consente di ridimensionare le misure della finestra. COPY che permette di ricopiare un blocco marcato in un altro punto del documento. MOVE che è in grado

di spostare un paragrafo da una parte all'altra del foglio. SEARCH permette di fare una ricerca su una determinata parola. Sono poi presenti una marea di altre funzioni che rendono questo wordprocessor della WIZARDWORKS assai interessante, soprattutto per il prezzo assai contenuto. Intendiamoci nulla di paragonabile con i vari WORD della MICROSOFT o WORDPERFECT, ma un gestore di testi assai interessante soprattutto per un giovane che non ha bisogno di impaginare grossi documenti e di inserire immagini voluminose. Un programma indispensabile per scrivere le proprie lettere ed i lavori scolastici.

Use ↑↓ to browse, <Enter> to select, <Esc> to ignore



Use ↑↓ to browse, <Enter> to select, <Esc> to ignore



GAME BOY

BO JACKSON - TWO GAMES IN ONE

T-HQ INC.

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND
GRAFICA:

8,8

SONORO:

8

GIOCABILITÀ:

8,9

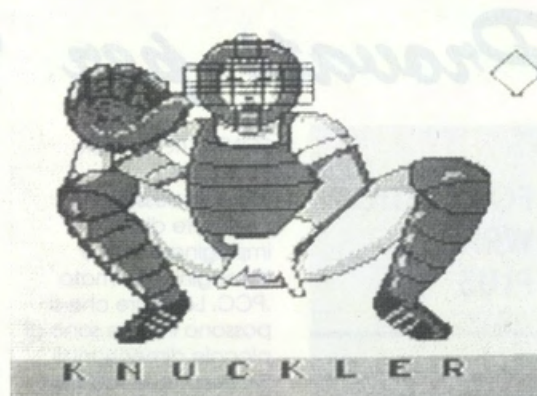
VAL. GLOBALE:

8,56

Bo Jackson firma la prima mini-compilation per Game Boy. Due simulazioni sportive al prezzo di una (proprio come direbbe la pubblicità) sono pronte ad invadere il vostro display LCD regalandovi una nuova impostazione grafica tridimensionale, tanto agonismo e la possibilità di competere contro la console o contro un avversario umano. Dedicato ai soli intenditori!

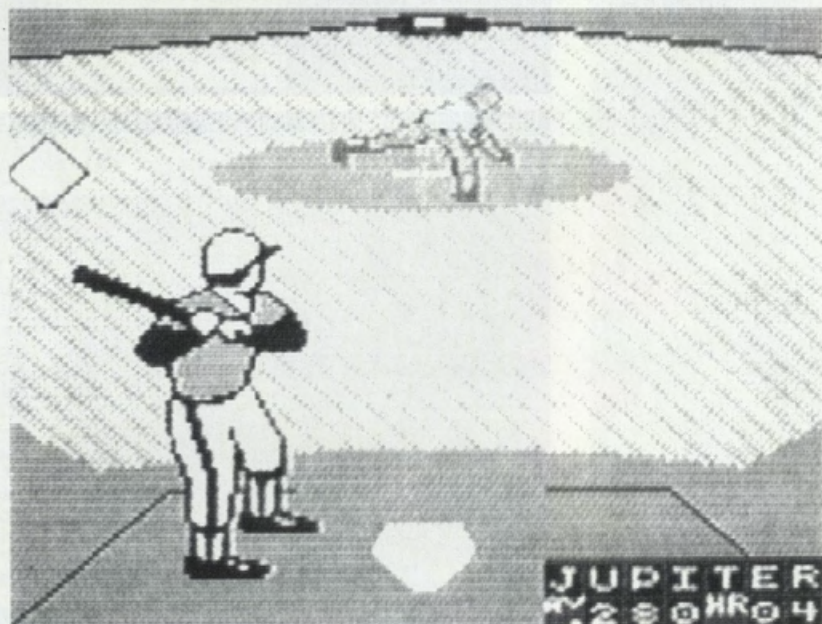
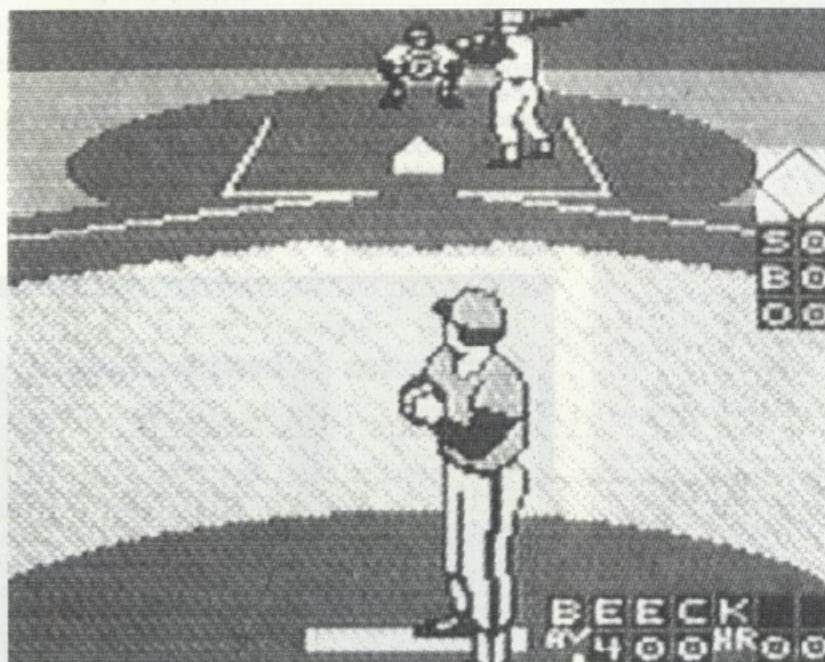
Per chi non lo sapesse Bo Jackson è l'attuale Quarterback dei mitici Los Angeles Raiders, team particolarmente agguerrito nella National Football League statunitense. Bo ha pensato bene di sfruttare la sua notevole popolarità anche per firmare un paio di videogiochi che ricreano tutta l'atmosfera dei due sport nazionali americani per eccellenza, racchiusi eccezionalmente in un unico Game Pak. Nasce dunque una mini compilation sportiva che condensa in due pseudo-arcade tutta la magia del football e del baseball. All'accensione del Game Boy potremo allora scegliere in quali delle due discipline competere, sfidando lo stesso Game Boy o un avversario umano, grazie all'opzione di Link. In entrambe le discipline tuttavia risulta particolarmente attraente l'impostazione grafica, relativamente rivoluzionaria, che ci permette, soprattutto nel baseball, di goderci numerose fasi ed interventi in prima persona, tridimensionalmente. Anche se non masticate pane e baseball o pane ed "elmetti" tutti i giorni, risulterà particolarmente facile ed immediato entrare nelle arene computerizzate dal Game Boy e godervi, partita dopo partita, tutta l'emozione di un vero campionato ai vertici delle classifiche NFL e Major League. Si possono infatti selezionare gran parte delle più temibili compagini, effettuare sostituzioni e manipolazioni varie dei giocatori, nonchè, al livello del football, applicare schieramenti e strategie magistralmente espliciti graficamente sul manuale e sullo stesso display LCD. Nessuno dei due sport

risulta maggiormente curato o sviluppato all'interno di questo Game Pak, proprio perchè in entrambe le simulazioni si tiene conto delle variabili più realistiche e spettacolari, senza peraltro tralasciare un'altissimo livello agonistico. Il controllo di ogni gioco viene brillantemente sviluppato attraverso la classica combinazione dei tasti A e B e del joystick, giostrando ogni azione o scelta su numerosi menu di riferimento e gestione. Ottimo dunque l'aspetto grafico, con sprite grossi, ben dettagliati e realisticamente animati; anche



dell'accompagnamento sonoro non si può non parlare bene, grazie soprattutto a numerose musicchette e ad una decina di effetti speciali di sicuro impatto. Nel complesso questa accoppiata Baseball-Football firmata da Bo

Jackson si propone come un prodotto decisamente originale, destinato ad incontrare il favore di chi si interessa attivamente di queste due discipline sportive. Il manuale è interamente in inglese.



MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

Scheda Joystick
Microchannel
L. telefonare

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

⇒ Prezzi IVA compresa
⇒ Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Bat	60000	60000	60000
Big Deal	70000	70000	
Big Game Fishing	60000	70000	70000
Bill Elliotts Nascar		70000	
Billy The Kid	50000	60000	50000
Blade Warrior	50000		
Chips Challenge	30000	30000	
Dark Man	30000		
Dragon Fighter	50000		
F-29 Retaliator	50000	60000	
F-117 A Nighthawk		90000	
Final Fight	30000		
Gateway Savage... S.S.I.		70000	
Gunship 2000		90000	
Hunter	50000	Soon	
Inter. Champion. Athleti	40000		50000
Jetfighter II		80000	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactics	20000		
Last Battle	49000	49000	49000
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		99000	
Links Bayhill Course		50000	
Megafortress		60000	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonshine Racers	30000	30000	
Outrun Europe	Soon	Soon	
R-Type II	60000		
Railroad Tycoon	80000	80000	
Return Of Which Lord	30000		
Riders Of Rohan	60000	60000	60000
Road & Car I		33000	
Robin Hood	50000	50000	
Rod Land	50000		
Shadow Sorcerer	60000	70000	60000
Shanghai II	60000	60000	Soon
Silent Service II	80000	80000	
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Test Drive III	65000	65000	
Their Finest Mission		50000	
Thunder Hawk	59000	69000	59000
UMS II	70000	80000	70000
Wing Commander II		80000	
Wing Commander Mis.I		30000	
Wing Commander Mis.II		30000	
Wrath Of The Demon	70000	70000	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Altered Destiny	60000	65000	
Beast Busters	30000		
Big Business	50000	50000	
Bloodwych		70000	
Captain Planet	50000		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Death Knights Of Krynn	70000	70000	
Falcon III		10000	
First Samurai	50000		
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		
Heart Of China		90000	
Hudson Hawk	30000		
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		80000	
Last Battle	49000	49000	
Last Ninja III	50000		
Leisure Suit Larry 5		90000	
Lord Of The Rings	60000	70000	
Lotus II	50000		
Magic Pockets	50000		
Manchester United Europe	50000	50000	
Martian Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mania	70000		
Megatraveller II		70000	
Midwinter II	70000		
Mig-29M Super Fulcrum	70000	80000	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	
Pro Tennis Tour II		50000	
Return To Europe (Kick Off)	20000		
Rise Of The Dragon	100000	90000	
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Hert	30000	30000	
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	
Space 1889		70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	
Strike Manager	60000		
Team Suzuki		60000	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	
Utopia	70000		
Wacky Races	30000		
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	30000		

MEGADRIVE

Alien Storm	New Zealand Story
Air Diver	Phantasy Star II
Alex K.idd M.W.	Phelios
Altered Beast	Rambo III
Ishido	Rastan Saga II
Batman	Zany Golf
Battle Squadron	Space Harrier II
Fatal Labyrinth	Super R. Basket
Volfied	Stormlord
Rainbow Islands	Whip Rush
Onslaught	World Soccer
Ghostbusters	Twin Hawk
Great Hurricane	Street Smart
Insector X	Spiderman
Moonwalker	Super League Baseball
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Mickey Mouse	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	Warrior Of Rome
Populous	Crack Down
DISPONIBILE	GENESIS
NUOVO	TAC 50
JOYSTICK	L.49000

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5
L. 390.000

Versione per Microchannel
con chips C/MS su scheda
L. 790.000

Geoworks Ensemble
manuale e programma in italiano
L. 299.000

Maxidisk Converter
Trasforma ogni dischetto da 3.5"
portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

GAME BOY

SUPER SCRABBLE

MB

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

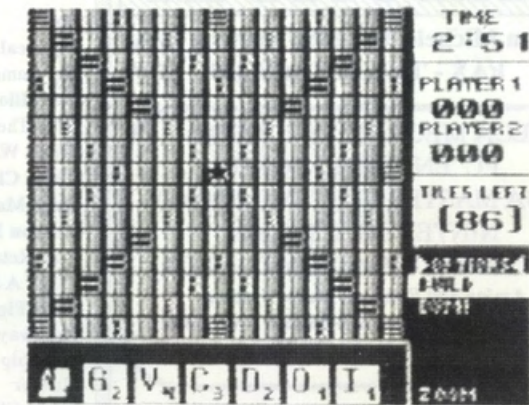
9

VG & CW
YEP!

Super Scrabble è forse il miglior gioco-intelligente mai apparso per il Game Boy. Si tratta del classico Scarabeo, rivisitato e corretto in un'edizione de luxe, nonchè portato alla vita sullo schermo LCD con immensa chiarezza e facilità di gestione. La didattica sposa felicemente il gioco ed è subito best seller, almeno per chi sa dire basta per una volta allo shoot'em up!

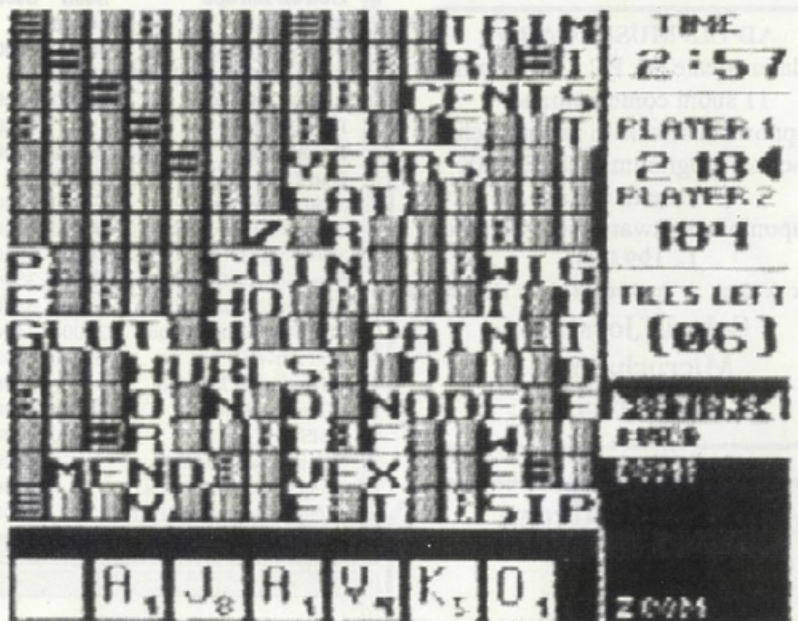
Lo Scrabble altro non è che il famoso gioco da tavolo Scarabeo che molti di voi avranno provato almeno una volta. Il prodotto in questione "viaggia" interamente in lingua inglese e siccome si gioca anche per imparare non iniziare a storcere il naso e toglietevi dalla faccia quelle espressioni ingrignite: del resto per portare a felice conclusione le avventure dei vary Leisure Suit Larry l'avete masticata un po' di lingua straniera, no?! Ecco allora una stupenda occasione per imparare qualche parola in più, consultando magari il dizionario, e divertirsi con intelligenza insieme al fido Game Boy o ad un amico dotato dello stesso Game Pak. Lo Scrabble si gioca "pescando" casualmente da una sacchetto alcune lettere (consonanti o vocali) che andranno poi disposte su un particolare tabellone, formando parole e vocaboli. Ogni lettera è contrassegnata da un valore in punteggio che, sommato insieme agli altri dopo aver composto una parola, permetterà di incrementare il vostro score di gioco. La disposizione delle lettere e degli stessi vocaboli va poi eseguita cercando di concatenare le parole che appaiono già sul tabellone, al fine di sfruttare anche i valori in punti delle altre lettere già presenti. Inoltre sul piano di gioco appaiono delineati alcuni differenti tipi di caselle che possono incrementare ulteriormente il vostro punteggio, raddoppiando o triplicando il valore ottenuto da ogni parola composta. Sembra difficile, ma non lo è affatto: è un gioco molto simile alla creazione di un normale cruciverba, sviluppato attraverso questa spasmodica ricerca delle parole più inconsuete che possano utilizzare lettere altrettanto insolite (le Y, le Z, le X, le K, ecc. posseggono i vali più alti, piuttosto che le normali vocali o consonanti con cui risulta particolarmente facile ideare vocaboli). Se consideriamo quindi

che l'intero vocabolario di gioco si sviluppa sulla lingua inglese, possiamo felicemente sposare un soggetto da intrattenimento altamente stimolante ad una concreta dimensione educativo-didattica. Io stesso, ai tempi del mio inglese scolastico, ho fatto spesso uso dello Scrabble per cercare di imparare nuovi termini e vocaboli in compagnia di qualche altro scellerato amico, ma tutto ciò mi ha aiutato sensibilmente nell'apprendimento della lingua, senza chiaramente pesarmi troppo. In fin dei conti di gioco si tratta e non di libri di scuola, no?! La versione dello Scrabble proposta in questa dimensione si presenta particolarmente sviluppata e versatile,



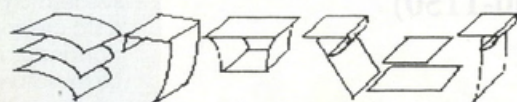
al fine di rendere la competizione sempre più coinvolgente e stimolante. C'è persino, a livello grafico, la possibilità di ingrandire la plancia di gioco per facilitarne la consultazione. I menu non mancano, le opzioni di gioco sono tantissime, l'aspetto grafico è ottimamente

curato, il sonoro c'è e basta quel tanto che serve ad un gioco da tavolo come questo.



" Prima gli unici Ora i primi "

SUPER FAMICOM **NEO-Geo** **MEGADRIVE** **PC-ENGINE**



MICROMANIA

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



COMPUTER LAND

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

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Super Famicom

Super E.D.F
Legend of Zelda
Lagoon
Thunder Spirit
Joe & Mac
Dimension Force
Super Shangai Dragonseye
Castlevania IV
Super Ghouls'n Ghost
Raiden Trad
Jerry Boy
Street Fighter II
Final Fantasy IV
SD Knight Gundam
Super Fire Pro-Wrestling

Megadrive

Dragons eye Shangai II
Undead Line
Devil Crash
E.A Hockey
Road Rush
Monster World III
Exil
Fantasia
Mao Renjishi
Rolling Thunder II
Y' III
Task Force Harrier
Fighting Masters
Double Dragon II
Dahna

PC Engine

Hit the Ice
Raiden
Mesopotamia
Magical Chase
Fighting Run
Dragon Slayer Super CD-Rom
Monster Pro-Wrestle
Coryoon
Space Fantasy Zone Super CD-Rom
Lady Fantom Super CD-Rom
The Promise Land Super CD-Rom
Mahjong Banira CD-Rom
Ranma Nibuoichi II CD-Rom
Prince of Persia Super CD-Rom
Super System Card Vers.3.0

Gameboy

Super Cinese Land II
Popeye II
Castlevania II
Ultima
SD Gundam
Bomber King II
Kitchen Panic
F1 Hero Nakajima
Exitng Soccer
Blumland
Kukadari
T.M.N.T II
Konamic Golf
Nemesis II
Altered Space

Game Gear

Chase Hq
Mappy
Griffin
Rastan saga
Out Run
Halley Wars
Gorby's Adventure
Fantasy Zone
Kunichan
Arliel
Fray
Aleste
Ninja Gaiden
Golden Axe
Putt & Putter

Neo Geo

Nam 1975
Magician Lord
Baseball Stars Pro
Sengoku Denso
Ghost Pilot
King of the Monsters
Rague
ASO II
Baseball 2020
Ninja Combat
Top Player's Golf
Cyber Lip
The super spy
The Legend of Rocky Joe
Crossed Sword

PC Engine Duo (PC Engine Coregrafx II + Super CD-Rom II System Version 3.0)

Importazione Diretta da Giappone & America in Tempo Reale

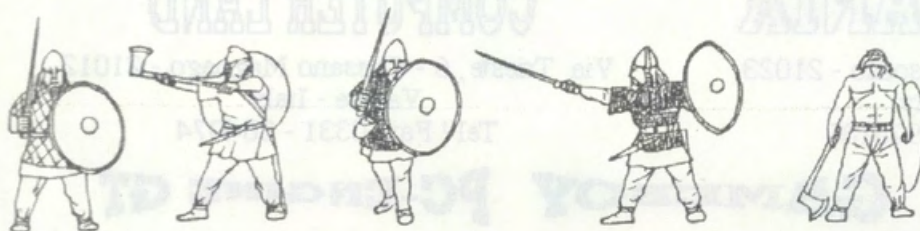
Vendita per corrispondenza su rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica

Tutti i nostri prodotti sono regolarmente importate dal Giappone & USA e perciò prodotti originali

Wargames Foundry

VIKINGS, NORMAN AND SAXONS (950-1150)

FIGURES WHICH MAY ALSO BE USED AS "SAXONS" ARE MARKED WITH AN ASTERISK.



VNS.15

VNS.16

VNS.17

VNS.18

VNS.19

UNIVERSO BAVARRETO

IL MONDO DELLE MINIATURE

Chi gioca RPG da tavolo, conosce le varie saghe fantasy, sci-fi o medievali proposte da case come TSR, Games Workshop, ecc., e, ancora, chi almeno una volta è entrato in un negozio del settore e si è guardato attentamente in giro, saprà cosa sono le cosiddette miniature. Partendo infatti da uno stralcio di reminiscenza fanciullesca, quando gran parte delle emozioni, delle avventure e dei giochi venivano basati sull'impiego di soldatini e pupazzetti vari, a guida di feticci, i "grandi" di oggi dimostrano chiaramente di non voler abbandonare quest'eredità, giustificandola come

vera e propria necessità fisiologica. Dopo ore ed ore di indefesso lavoro di fantasia e creatività per sviluppare questo o quell'RPG, gran parte dei giocatori sente infatti fortissimo il bisogno di "ancorare" le proprie epopee di sogno ad un feticcio o simulacro che dir si voglia di quel mondo fin qui concretizzabile solo nella fantasia. I produttori di giochi del genere, hanno dunque fatto tesoro di questa fortissima richiesta, sposando ad un già vastissimo universo RPG un'altrettanto poliedrico microcosmo di soldatini, personaggi miniaturizzati, effigi e pupazzetti vari, con la doppia finalità del

supporto al gioco e del supporto alla fantasia dei partecipanti.

NASCE PRIMA L'RPG O LA MINIATURA?

No, non c'è rischio di ricadere nell'annoso dilemma dell'uovo e della gallina: qui la risposta è decisamente semplice. L'RPG infatti appare per primo nella storia dei "giochi per i grandi" ("Grandi" di tutte le età, si intendi) e dopo poco tempo la grande industria Role Playing Game si butta a capofitto nella produzione delle miniature. Dopo qualche periodo da un inevitabile marasma commerciale, emergono al fine poche case produttrici d'élite che,

affermandosi con realizzazioni sempre più riuscite, amate e qualitativamente sconvolgenti, si impongono come punti di riferimento per chi cerca e vuole acquistare miniature di qualsiasi tipo. La miniatura in sé stessa altro non è che un modellino, in scala notevolmente ridotta, di un qualsiasi personaggio che a) viene già presentato nell'ambito di un RPG, b) può essere sposato al primo tipo o può essere considerato completamente a sé stante, magari anche come semplice soprammobile o, nei migliori casi, vera e propria opera d'arte. E si, perchè per dipingere una miniatura non bisogna

certo essere pittori provetti, ma ci vuole necessariamente una certa abilità, tanta pazienza e, soprattutto, un amore viscerato per ciò che si sta creando e portando alla luce. Le miniature vengono infatti vendute "pulite" e "nude" senza alcuna colorazione di base che verrà perciò sviluppata dall'acquirente stesso. Ne esistono di differenti tipi, anche se quello ormai universalmente conosciuto è realizzato in lega di piombo per garantire la massima compatibilità con i colori e con le sostanze impiegate per dipingere. Addentriamoci dunque in una panoramica essenziale sulle più importanti ditte produttrici di miniature, relativa a costi, disponibilità e presenza sul mercato parallelo agli RPG.

1) RAL PARTHA (U.S.A.)

Sposando direttamente il filone dei Dungeons & Dragons e degli Advanced Dungeons & Dragons, la ditta americana si è affermata in un "repertorio" base legato appunto a queste produzioni TSR. Le miniature Ral Partha, oltre che a poter essere impiegate per giocare qualsiasi RPG della suddetta serie, si sposano perfettamente a qualsiasi gioco o ambiente fantasy. Ral Partha offre perciò un catalogo base per questo genere, sviluppato su ricche confezioni di set particolarmente vari.

2) METAL MAGIC (GERMANIA)

Anche questa ditta bavarese si è prodigata per creare un corposissimo catalogo di miniature fantasy, con particolare predilezione per le figure umane,

piuttosto che per quelle fiabesche o mostruose. La Metal Magic sposa perciò completamente il genere RPG immaginario offrendo le proprie produzioni a costi decisamente inferiori rispetto ad altre case e curando sensibilmente il livello qualitativo delle miniature. In particolare modo, soprattutto negli ultimi tempi, la Metal Magic si è dimostrata l'unica in grado di offrire, oltre ad un ricchissimo catalogo di personaggi, moltissimi accessori, attrezzature e, in generale, oggettistica fantasy peraltro sconosciuta ad altre ditte. Stiamo parlando degli stupendi sarcofagi, delle tombe, degli accessori per maghi e stregoni e di tutta una vera cornucopia di "mobilia" ed "arredamento" fantasy con cui supportare ancor più concretamente la "vita" delle miniature nell'ambito di un RPG. Facilmente riconoscibili, tutte le miniature Metal Magic sono disponibili singolarmente in comodi e praticissimi blister (della serie: potete studiarvele bene prima di acquistarle!).

3) RAFM (CANADA)

Le produzioni canadesi della Rafm non sfruttano alcun tipo di franchising con case produttrici di RPG, al contrario di quanto accade per le miniature Ral Partha. Anche in quest'ambito si parla esclusivamente di genere fantasy cui vengono ispirate tutte le produzioni Rafm, per le quali, fra le altre cose, la stessa ditta mette a disposizione un particolare regolamento inerente alle fasi di combattimento. Stupendi gli Zulù, vero e proprio gioiello della serie. Anche le Rafm vengono distribuite in

confezioni in cartone, con foto dimostrativa, proprio come accade per le miniature Ral Partha.

4) WARGAME FOUNDRY (INGHILTERRA)

La ditta di Nottingham è ormai diventata famosa per la sua completa e complessa differenziazione dal genere di produzioni relativo al tutte le altre case. La Wargame Foundry si è infatti esclusivamente adoperata per creare un intero universo di miniature ispirate all'ambiente medievale, sviluppando in contemporanea alcuni set di regole disponibili in opuscoli, libri e fascicoletti. Famosi perciò i personaggi della guerra civile inglese e dei vichinghi, dei normanni e dei sassoni dell'anno 1000.

L'intero catalogo si identifica quindi come vera e propria chicca per intenditori ed appassionati, giostrando una miriade di produzioni nei "dintorni del fantasy". Le miniature Wargame Foundry sono talmente curate e sofisticate che pare che nel Regno Unito sia stata offerta una taglia per catturare e bloccare i "pirati" che cercano continuamente di copiarle e spacciarle come originali! Anche la Wargame Foundry si avvale del sistema di vendita in blister trasparenti.

5) CITADEL (INGHILTERRA):

Per i più maligni sarà facile abbinare, commercialmente, il nome Citadel a quello della Games Workshop, famosissima casa madre di RPG anglo-americani. Rimane comunque il fatto che la casa produttrice di miniature ha da sempre utilizzato come musa ispiratrice qualsiasi produzione

della G.W., mettendo a disposizione dei giocatori un ricco catalogo di personaggi ispirati, ad esempio, a Warhammer 40000, concretizzando perciò l'esplorazione del genere fantascientifico, pressochè sconosciuto alle ditte fin qui elencate.

PARLIAMO DI COLORI!

Per dipingere le vostre miniature sono richiesti: abilità, pazienza e materiale specifico all'uopo. Lasciando a voi il compito di procurarvi i primi due "strumenti", eccovi una breve panoramica sui tipi di colori e di attrezzature attualmente in vendita in tutto il mondo per colorare qualsiasi tipo di miniatura.

1) COLORE DI BASE

La tinta di base o "primer" è un unico tipo di colore, universalmente riconosciuto (a base di ammoniaca) e venduto per preparare le miniature alla vera e propria colorazione. Senza di questo non è possibile procedere alla colorazione!

2) COLORI ACRILICI

Sono decisamente i migliori: si rivelano solubili in acqua, non sono tossici ed offrono una superba resa cromatica. In più escludono anche in fretta!

3) SMALTI

Gli smalti posseggono una resa cromatica mediocre, risultano composti in alte percentuali da sostanze tossiche, risultano difficilmente solubili e per farli asciugare ci vuole parecchio tempo.

4) FISSAGGIO DEL COLORE

A pittura e colorazione terminata per fissare gli smalti o i colori acrilici, e poter quindi manipolare le figurine senza rovinarle, si dovrà usare un fissatore spray del tipo utilizzato per solidificare e proteggere anche le verniciature industriali o professionali.

5) PENNELLI

Per questi c'è poco da dire; tenete presente le dimensioni della figurina da colorare per scegliere le punte più fini (0 o multipli di 0), senza incappare in "grandi pennelli"!!! Ricordatevi che prima di partire a razzo a dipingere le miniature, sarà spesso necessario eliminare alcune inevitabili sbavature o imperfezioni di metallo con una piccola limetta.

6) SCENARI ED ACCESSORI

Per scenari ed accessori si intende una vasta oggettistica che comprende muschio, erbe, piantine sintetiche, pietre varie, sabbia,

ecc., ecc., che in parte vengono venduti a basso costo negli stessi negozi che trattano miniature, ed in parte possono essere comodamente reperiti in natura (con effetto e resa finale spesso ancor più realistica).

7) PULIZIA DELLE MINIATURE

Se le vostre figurine, dopo qualche mese, iniziano ad impolverarsi, il miglior modo per pulirle ed, in generale, eliminare qualsiasi impurità consiste nell'adoperare un pennellino, con molta cautela, o utilizzare un asciugacapelli (senza impostare temperature d'aria tropicale o da alto forno!).

Tutte le miniature ed il materiale elencato in quest'articolo sono disponibili presso: PERGIOCO (MI)



Db_Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno VA

Tel. 0332.767270 Fax. 0332.767270

Per ordinare in automatico via modem:

BBS: Db-Line 0332.767277 (Ms-Dos)

Sky-Link 0332.706469 (Amiga)

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT

PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx

Megadrive Giapponese Scart
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console

GAME BOY Lit. 42/69.000

Baseball
Ninja Turtle
Spiderman

Bill & Teo
Operation C
Super Mario

Dead Heat Scramble
Revenge of Gator
Tasmania Story

Doctor Mario
Robocop
Batman

SUPER FAMICOM

Lit. 120/169.000
Castelvania IV
Dimension Force
Final Fantasy IV
Fire Pro-Wrestling
Gamba League
Gundam F91
Hyperzone
Jerry Boy
Joe & Mac
Lagoon
Legend Of Zelda
Magic Sword
Pro Soccer
Raiden Trad
Street Fighter II
Super E.D.F.
SuperGhouls'n'Ghost
Super Tennis

PC-ENGINE

Lit. 59/130.000
Dragon Egg!
Spriggan (CD-Rom)
Might & Magic (CD - Rom)
Lady Fantom (CD - Rom)
F1 Circus 91
Fire Pro-Wrestling 2nd
Hit The Ice
Mesopotamia
Raiden
Magical Chase
Fighting Run
Power League IV
Prince Of Persia (CD-ROM)
Randa 2 (CD-ROM)
Lords Of War (CD-ROM)
Time Cruise
Zero Wing (CD-ROM)
S. Fantasy Zone (CD-ROM)

MEGADRIVE

Lit. 49/139.000
Alien Storm
Block - Out
Dragon Eye Shangai
Beast Warrior
Devil Crash
El Viento
Fantasia
Galaxy Force II
Bare Knuckle
Rolling Thunder 2
Shogi No Hoshi
YS III
Exile
Merces
Out Run
Double Dragon
Saint Sword
Sonic The Hedgehog

NEO GEO

Lit. 250/399.000
ASO II
Puzzled
The Super Spy
Baseball Stars Pro
Cyberlip
Ghost Pilot
King Of The Monster
Joy Joy Kid
Burning Fight
Top Player Golf
League Bowling
Magician Lord
Minasan No Okages
Nam 1975
Ninja Combat
Raguy
Rocky Joe
Sengoku Densho

****PRENOTATE OGGI I VOSTRI REGALI****

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!)

Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.00 (MOUSE + JOYSTICK IN OMAGGIO!!!)

Floppy disk: 3.5 DS-DD Lit. 870 - 3.5 DS-HD Lit. 1.500

Telefonare per GIOCHI AMIGA e MS-DOS. Prezzi IMBATTIBILI!!!

PC 386SX25Mhz - 1 Floppy Disc 3.5" - Hard Disk 40 Mb - Monitor VGA colore - Tastiera it. avanzata - MS-DOS 4.01 - MANUALI. In omaggio: Modem portatile 2400 bps - Mouse 3 tasti - 1 joystick - 2 Giochi

Garanzia 1 anno: *****Lit. 2.500.000 + IVA*****

Ad ogni telefonata listino in omaggio.

Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.

Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi

Modalità di pagamento: C/C Postale - Vaglia postale - Assegno Bancario - Carta di credito - Contrassegno



PRO SOCCER

IMAGINEER - ANCO

PREZZO: LIT. 139.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND
GRAFICA:

8

SONORO:

8,3

GIOCABILITA':

7,9

VAL. GLOBALE:

8,06

Ahì, ahì! Il Super Famicom fa cilecca (?????) con una conversione decisamente mal riuscita e terribilmente rozza sia da guardare che da giocare. Kick Off, alias Pro Soccer non brilla certo di velocità, realismo e dinamicità su una console che potrebbe altrimenti sottolineare ed esaltarne ancor di più le indiscusse doti di soccer più giocato sul computer id tutto il mondo. Provatelo quindi prima di comprarlo e se già lo possedete su Amiga...



Dall'annunciato connubio tra Anco e la giapponese Imagineer nasce la versione per Famicom del celeberrimo Kick Off, già in procinto di venir pubblicato per il Game Boy.

Nonostante la grande attesa, e le ormai arcinote potenzialità di una console come il Super Famicom, il risultato finale di questa trasposizione del soccer più famoso del mondo sul Super Famicom non ci soddisfa pienamente e, a dire il vero, ci lascia un po' di amaro in bocca. Andiamo dunque per ordine: dopo la schermata iniziale ci troviamo, come sempre, di fronte alla pagina di opzioni per determinare una partita singola, un campionato del mondo, le varie opzioni di gioco (tipo di campo, durata della partita, vento, tipo di arbitro, numero dei giocatori, doppi effetti, ecc.) e scelta dei vari tipi di formazione, dopodiché eccoci alla lista delle squadre disponibili (tutte "tradotte" in giapponese! Non vi sarà perciò difficile incontrare l'Alto Volta vestendo i colori del Burundi!). Dopo la classica fase di scelta ed assegnazione dei giocatori ai vari ruoli, evidenziati dall'immane presenza su schermo dei rispettivi numeri di maglia, eccoci finalmente sul campo di gioco. La grafica di Pro Soccer inizia dunque a vacillare

sotto il peso di un'eredità Amiga dura a morire! Il campo è infatti particolarmente rozzo e così pure gli sprite dei nostri calciatori. Non parliamo poi delle animazioni che risultano inspiegabilmente lente, scattose, faragginose ed imprecise, seguite poi, chissà perché, da un fastidioso triangolino numerato che identifica il giocatore in possesso di palla o, comunque, controllato dal nostro joypad. Anche nei tiri alti il pallone non "gira" su sè stesso, ma rimane incollato ad una singola frame di animazione statica, manco fosse un coriandolo di carta. Quando si segna poi, ecco l'apoteosi della pessima grafica, a dir poco dozzinale: i numeri trasparenti che appaiono a tutto schermo proprio non

me li dovevano mettere nel Kick Off!!!! Ci sono allora i calci d'angolo, le rovesciate, i doppi effetti alla palla, i falli, le punizioni con barriera, le rimesse laterali, ecc., ecc., ma alla resa dei conti ci sembra di giocare forse una versione di Kick Off per il defunto Commodore 128 piuttosto che per il Famicom. Proprio in questo numero, ad esempio, abbiamo recensito il Kick Off in versione Master System e, credetemi (andatevi a leggere la recensione in ogni caso! Mai credere alle parole di un redattore!!!!), la qualità di gioco e di sviluppo grafico si è rivelata notevolmente superiore. Non parliamo poi di accompagnamento sonoro che sembra più una musicchetta da balera di provincia piuttosto che un inno a tutto l'agonismo

degli assi del pallone. Risulta perciò decisamente inspiegabile una simile perdita di qualità nel trasferimento di un best seller come Kick Off su una delle migliori console attualmente disponibili, visti soprattutto gli esempi di perfezione qualitativa che gli "girano" su (quasi tutti i titoli del Famicom meritano una medaglia d'oro per giocabilità e ricercata fattura). Ci sorge quindi il dubbio che la conversione sia stata effettuata a rotta di collo, trascurandone molte sostanziali caratteristiche che, ancor oggi, fanno di Kick Off Amiga una gemma preziosa ed una pietra miliare nella storia dell'intrattenimento computerizzato.



LEISURE SUIT
LARRY V

SIERRA

PREZZO LIT.: 89.900
 USCITA: ADESSO
 SCHEDE GRAFICHE:
 MCGA-VGA
 SCHEDE SONORE:
 AD LIB-SOUND
 BLASTER-ROLAND
 MT 32 / LAPC1
 HARD DISK: SI'
 CONTROLLI:
 MOUSE, JOYSTICK,
 TASTIERA
 MEMORIA: 640K
 RAM MINIMO
 GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

VG & CW
 YEP!

Larry V viene presentato come capitolo finale della celeberrima saga del nerd-playboy più famoso del mondo. Noi non ci crediamo perché visto il successo dei precedenti episodi e l'estrema, raffinata fattura/giocabilità di quest'ultimo capolavoro, il caro Leisure Suit Larry ci terrà compagnia fino al 2000. Non tradite il simpatico eroe Sierra: ve ne pentireste amaramente!

"Ta-ta-ta-tatatata-tatatataaaaaa", sù, provate a cantarla seguendo le famosissime note di Leisure Suit Larry, e la magia è fatta! Il più simpatico ed irriducibile rubacuori-nerd del mondo ritorna nella sua quinta avventura, sempre più chiasosa, sbarazzina e satirica, per regalarci qualche altra ora di spensierato divertimento. I più attenti si chiederanno il perché del numero "5", quando di adventure Larry ne ha vissute solo tre! Il mistero è presto svelato: molti infatti non sanno che, nel frattempo, vale a dire tra Passionate Patty e quest'ultimo episodio, Larry ha fatto una fugace apparizione nelle Larry Utilities, una compilation cioè di frizzi, lazzi e giochetti bulfi da ufficio (infarciti di opzioni "The Boss's Coming", "Panic", "Schiaccia quel tasto che il capo sta arrivando e sullo schermo apparirà un

bello spreadsheet invece del puzzle con le donnine svestite", ecc) che nel nostro paese non è ancora stata importata. Per evitare confusione, l'avventura viene dunque denominata come quinto ed ultimo (ma ci credete?)

episodio di questa fortunata saga. Allora, lasciando da parte per un attimo lo strabiliante lavoro audio-visivo sviluppato dal team di Al Lowe, buttiamoci in una vicenda tanto divertente quanto sbarazzina, nonché particolarmente "spinta", come vuole la tradizione della Leisure Suit! Larry è alla

ricerca della bella della sua vita (quella definitiva!) e per farciò si troverà a visitare alcune insolite locazioni (i "Several Wrong Places" ritornano in corsi e ricorsi storici!!!!) come la Porno Production Corporation, la sordida New York e persino la Casa Bianca! Ci scapperà anche una capatina all'Hard Disk Café (chiarissima presa per i "fondelli" della famosa catena di ristoranti anglosassoni) e al Mud Night Madness Show delle

belle lottatrici seminude nel fango. A dire il vero, dopo qualche puzzle risolto almeno nelle prime locazioni del gioco, l'infera

colerica ci sembra un po' troppo facilotta e non troppo impegnativa da risolvere. Ecco allora che si solleva un bell'Eureka! da tutti voi risolutori in erba, finalmente in grado di





portarsi a casa tanta grafica stupenda, una colonna sonora da film ed un giocabilità decisamente accattivante, senza la classica spada di

Damocle del "e se non riesco a finirlo?". A tempo di record, soprattutto per far sì che altra gente continui a mangiarsi il fegato (mi sa che sono già passati alla milza e alla cistifellea!), proprio in questo

numero appare già la soluzione completa dell'avventura, che volete di più?! A sì, magari una bella scheda VGA (perchè giocare Larry V in EGA proprio non esiste), una potente Sound Blaster o Ad Lib (inutile

dire poi che se vi traboccano le centomila dal portafoglio potreste scegliere al volo Roland!) e possibilmente un hard disk abbastanza capiente perchè di Megabyte questa avventura ne ha bisogno parecchi! La gestione "Point'n'Click" si rivela sempre superba ed immediata per interagire in tempo reale con il gioco, anche se non si possiede necessariamente un mouse di qualsiasi tipo. Un prodotto d'eccezione che vale esattamente quanto costa; un

nuovo strabiliante capolavoro di chi di adventure se ne intende da una vita!



MARTIAN MEMORANDUM

ACCESS

PREZZO: LIT. 89.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
GRAFICA:

9

SONORO:

8,8

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE.

8,93

Martian Dreams è una stupenda esperienza adventure del tipo cinematografico, del tipo introdotto dai recenti Countdown e Mean Street. Curato nei dettagli e nella giocabilità fino all'inverosimile, questo prodotto firmato Access si rivela decisamente imperdibile per qualsiasi amante del genere adventure. Nuove emozioni vi aspettano in quel di Marte: emozioni per i grandi!

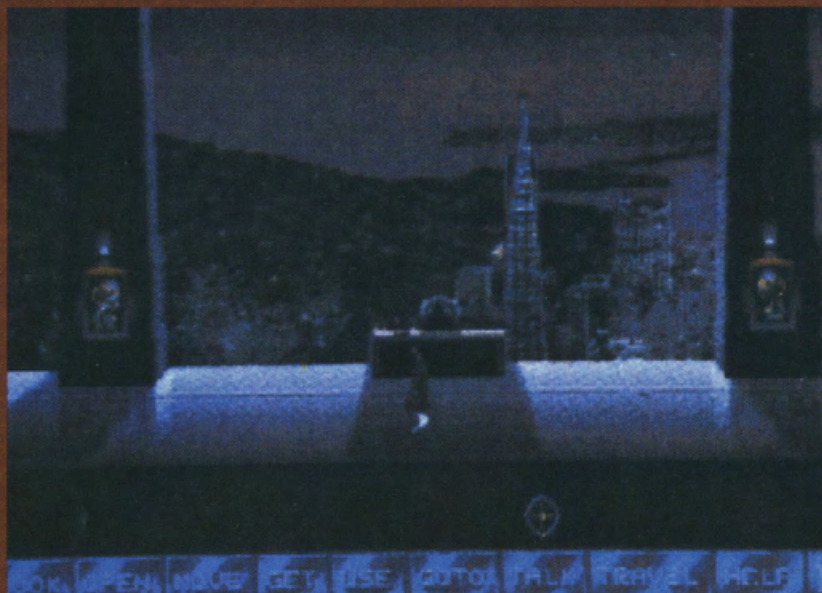
Secondo capitolo della mini-saga di Ted Murphy, l'alter-ego del Sam Spade e del Philip Marlowe della letteratura gialla, già visto nel Mean Street di qualche mesetto fa. Tex ritorna alla ribalta in un'avventura fantascientifica che sta a metà tra un Total Recall (Atto di Forza, il film, per chi non conosce l'inglese!) e Rise Of The Dragon della Sierra. Ora, Marshall Alexander, presidente della Terraform Corporation, assolda l'impavido Tex per ritrovare sua figlia, misteriosamente scomparsa. L'anno è il 2039, di Terminator in giro non ce n'è nemmeno l'ombra (e meno male!!!), e Tex dovrà spostarsi dalla sua beneamata Los Angeles fino alle fulve valli di Marte,



qualsiasi comando chiave (proprio come accade in Count Down) e di manipolare

fracco di effetti "full motion video" ed una marea di suoni e commenti digitalizzati

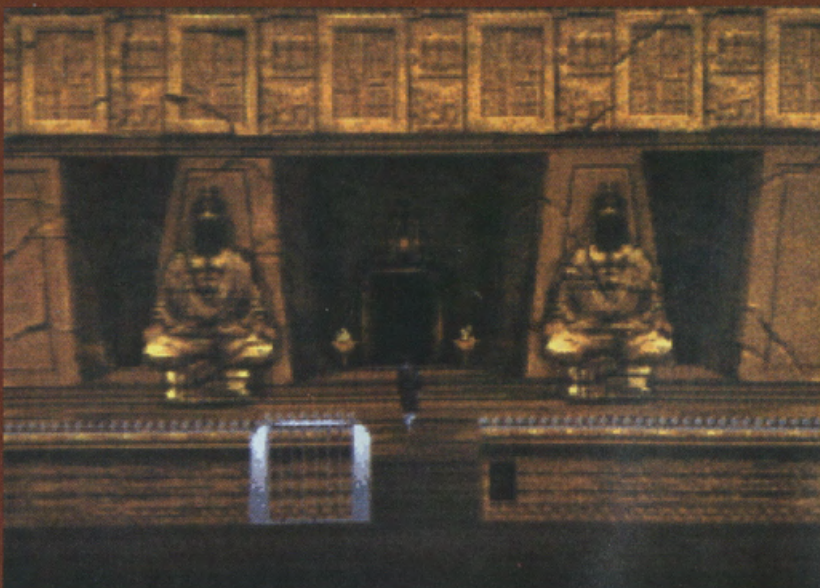
troppo visto i passi da gigante dell'industria adventure!). Qui, tuttavia, casca un po' l'asino, perchè per godersi appieno tutta la magia di un'altro "filmone interattivo" Access bisogna possedere una bella VGA e, possibilmente (vi scongiuro di ascoltarli!), una altrettanto potente Sound Blaster o Ad Lib. Se poi avete una Roland... complimenti vivissimi!!!! Avrete perciò ormai capito che una visita al Big Dick Casino di Marte o alle antiche rovine di una precedente civiltà, e una capatina in un covo di terroristi sudamericani o su qualche luogo del delitto, si gustano e si vivono decisamente meglio se si possiedono i "requisiti" hardware necessari. Detto questo è poi tutto divertimento, intrigo, esplorazione e mistero, nella più classica atmosfera adventure.



imbattendosi nel misterioso Martian Memorandum, chiaramente legato alla sparizione della ragazza. Se nel frattempo avete già finito Mean Street o il recentissimo Countdown sempre targato Access, non vi aspettate di poter fare altrettanto con questa nuova adventure interattiva. Mistero, pericolo, morte e seduzione pericolosa (Al Pacino non me ne voglia per questa citazione!) si nascono infatti nel centinaio di locazioni di gioco, infarcite fino all'osso di ostacoli, puzzle e trabocchetti. Fortunatamente ci viene in aiuto l'interfaccia utente particolarmente immediata e gestibile che ci permette di richiamare subito

qualsiasi oggetto su schermo con la massima dimestichezza e facilità. Al tutto si aggiungono una

che fanno di Martian Memorandum un classico per molti mesi a venire (dire anni sarebbe sperare forse



GAUNTLET™

ATARI

PREZZO LIT.: 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
GRAFICA:

9

SONORO:

8,7

GIOCABILITA':

8

VAL. GLOBALE:

8,56

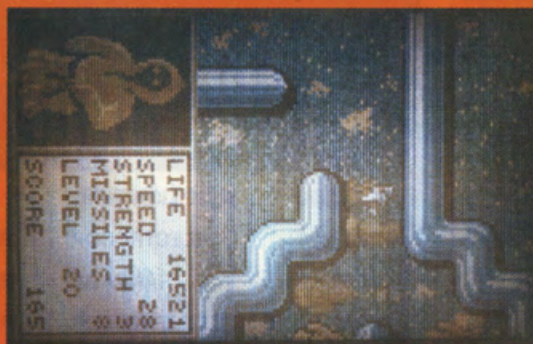
Gauntlet per Lynx sembrerebbe un'impresa impossibile, ma non certo per l'Atari. La conversione è riuscita in pieno e la giocabilità originaria del best seller RPG-Action viene conservata integralmente. Si usa lo schermo in verticale per maggior cura e chiarezza nei dettagli e si gioca senza tregua per ore ed ore con un game d'esplorazione che ha segnato l'inizio di una vera e propria epopea.

Il vecchio cantastorie nella piazza del mercato vi guarda attraverso i suoi occhi rugosi. Avete passato giorni interi qui alla fiera, affascinati dalle sue storie sul Castello incantato in una montagna prospiciente. Il castello domina la vallata, con le sue torri spettrali che sbucano nella nebbia. I racconti di bestie mostruose, di pozioni magiche, fantasmi, spettri e passaggi segreti hanno risvegliato in voi un misterioso interesse. Ma ciò che più vi ha affascinato è il racconto della gemma magica che, cadde una notte dal cielo ai piedi del castello. Questo accadde molti secoli fa e anche allora il maniero era disabilitato. La Gemma Stellare cadde in una esplosione di fuoco che illuminò tutta la vallata per miglia intere. E nella luce splendente delle creature mostruose uscirono dal castello e trasportarono il tesoro splendente nei sotterranei della fortezza. Tutti i tentativi

Gemma Stellare, ma non Voi!". "Avete il coraggio di ascoltare il resto della storia?!" (Siiiiiii, perché se non cosa giochiamo a fare?!). "Bene, le creature del castello ottengono poteri magici dalla Gemma Stellare. Finché la pietra starà lì i malvagi saranno invincibili e presto avranno la forza di distruggere il nostro mondo". Il vecchio cantastorie toglie la mano dalla vostra spalla e vi augura buona fortuna perché... ormai vi siete comprati Gauntlet per il Lynx ed ora dovete finirlo per forza!!! Gauntlet è, per chi non lo sapesse ancora, un gioco di labirinto con ben 40 livelli e può essere giocato da uno fino a quattro giocatori. Nella miglior tradizione degli RPG fantasy dovrete perciò scegliere un personaggio da guidare nella ricerca della Gemma Stellare, sfruttando un "parco eroi" che comprende Androidi, Valchirie, guerrieri, Pirati, Nerd (!), maghi e Samurai. Ognuno di questi possiede chiaramente

un certo livello di potenza, forza ed abilità che andrà via, via maturando durante l'esplorazione (a patto che si riesca a rimanere vivi). La forza vera e propria di giochi come questo è la comodissima interfaccia utente che, lontana da peregrinazioni su tastiera, manuali di istruzioni e device di input vari, si avvale esclusivamente di un sistema di interazione arcade che ci permette di visitare ogni locazione, raccogliere oggetti ed effettuare combattimenti a completo piacimento, in tempo reale. La versione per Lynx non fa dunque eccezione e per l'occasione si avvale di un sistema visivo che ruota lo schermo di 90 gradi, permettendovi di giostrare le gesta dei vostri eroi su un "plancia" di gioco più profonda ed in grado di contenere e descrivere numerosi particolari del gioco. Abbiamo dunque la classica finestra di gioco che si sposa alla classica porzione "radar" dove potremo tener d'occhio vita, velocità, forza, livello e punteggio del nostro personaggio, nonché la quantità di armi e colpi magici a disposizione. Lo scopo fondamentale del gioco è quello di aprirsi un varco tra mostri di ogni genere e tipo.

trabocchetti vari e dedali di corridoio che sembrano interminabili; il fido Joypad ci viene perciò in aiuto, permettendoci la massima libertà di movimento, proprio come vorrebbe la realtà arcade di un qualsiasi RPG-action. Ottima dunque la grafica, coloratissima e particolarmente curata, così come l'accompagnamento sonoro che rende il giusto merito al capostipite di una lunga saga di giochi d'esplorazione, giunto infatti alla sua terza versione su molti personal ed home computer. Ora, visto che ci sentiamo particolarmente magnanimi e che, soprattutto, siete quasi in procinto di portarvi a casa una stupenda conversione RPG per il fido Lynx eccovi un utilissimo trucchetto per iniziare a girovagare per il Castello Incantato senza troppa difficoltà (solo per le prime partite, mi raccomando!); dunque, dopo aver scelto un personaggio nella schermata iniziale premete il tasto A ed apparirà la stanza d'inizio. Non muovete il personaggio! Premete invece ancora A e vi troverete avanti di cinque livelli!!!!



di ritrovare la gemma da allora fallirono. I ricercatori furono sempre annientati. Socchiodete allora gli occhi e sudate freddo ad ascoltare questo racconto. Improvvisamente balzate in piedi, gli occhi spalancati. Una mano ossuta vi accarezza la spalla. Guardate fisso negli occhi il vecchio cantastorie "avete coraggio" mormora. "Tutti gli altri fuggono via terrorizzati quando racconto della





I FANTASTICI



IN ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - G. Ricordi & C. Via Berchet 2 Milano • Pergoleso Via S. Prospero 1 Milano • Giocattoli Noi Via Marzoni 40 Milano • Supergames Via Vitruvio 3 Milano • Grande Emporio Cagnoni C.so Vercelli 38 Milano • Lucky Via Passerotti 2 Milano • Lucky Via Acige 6 Milano • Lucky Via Rovereto 12 Milano • Grazzini srl Via M. Macchi 29 Milano • Grazzini 2 V.le Romolo 9 Milano • Grazzini 3 Via Piaggia 4 Milano • Grazzini 4 Centro Com.le "L. Agoni" Cassano D'Adda • Flopperia V.le Montenero, 31 Milano • Torlacchi F. srl Via Tolmezzo 5/1 Milano • Select P.le Garbana 9 Milano • Calligaro Distr. Via Ampere 105 Milano • Rivola Via Vitruvio 43 Milano • BIT 84 Via Italia 4 Monza • Inferno di Vaghi Via Passerotti 7 Monza • Passaparola Giochi P.zza Giacobbe 11 Magenta • Piemonti Via Nazionale dei Giovi 4 Lentate sul Seveso • Grandi Magazzini Bossi Via G.P. Clerici 196 Genzano • Vanzoni Via Suzzani 15 Monzate • Giochi Garden C.so Sempione 33 Gallarate • Computer Shop snc Via A. Da Brescia 2 Gallarate • Versani Vittoria Via Marzoni 9 Gallarate • New Game snc C.so Garibaldi 199 Legnano • Longatelli Mario Via Balzico 11 Lecco • Cerri Battista Via Perosi 10 S. Angelo Lodigiano • Casa del Giocattolo C.so Matteotti 100 Cremona • EL-COM Via Libro Comune 15 Crema • Vigasio Mario spa Porto Zanardelli 3 Brescia • Video Hobby Via Ugolini 12/B Brescia • Video Componenti Via Chiassi 12/A Brescia • Millegiochi Via Brescia 11 Palazzolo S.O. C.D.C. S.S. Padana sup. 11 Piacenza • Colmark spa Via Industriale 8 Rodengo Saiano • Il Magliolino Via Buonarroti 41/B POMPANO • Tintori Enrico & C. snc Via Brosetta 1 Bergamo • Video Immagine snc Via Carducci 201 Bergamo • Caldara Angelo snc Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • Megabyte P.zza Milvezze 14 Desenzano • Megabyte C.so Magenta 32/B Bergamo • Megabyte Via Roma 61 Grumello • Megabyte Via Calt 55 Mantova • Metal Mark di Gavazzoni Via Adus 45 Ozonovo • Tenedini Franco Magazzini C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • Bernasconi Via Saffi 86 Varese • Sicon Non Food Via Evezza 5 Tirano

PIEMONTE - G. Ricordi & C. P.zza C.L.N. 251 Torino • Auchan C.so Romania 460 Torino • Alla Gioia del Bimbi snc Via Po 46 Torino • Play Game Shop Via Carlo Alberto 39/A Torino • Magliola Via Nicola Porpora 1 Torino • American's Games Via Sacchi 26/C Torino • Toy Service Via Cagliari 9 Torino • Toy Service Via Tripoli 10 Int.4 Torino • Paradiso dei Bambini snc Via Andrea Doria 8 Torino • Girotondo snc Via S. Marino 52B Torino • TV Mirafiori C.so Unione Sovietica 393 Torino • Fulvia Pagliughi snc C.so Vercesi 254 Ivrea • Casa del Pupo Via Torino 34 Nichelino • Roggiò P.zza Barbieri 2 Pinerolo • Hobby Market snc Via Po 2/C Chivasso • Sany Giochi Via Roma 53 Susa • Racca snc Galliera F. Apperta 3 Asti • Provera Via Piacenza 2 Alessandria • Centro Com.le Selezione Via Canale 5 Valenza Po • Rossi Computer C.so Nizza 42 Cuneo • Bolaffi Giuseppe P.zza Cavour 38/4 Saluzzo • Bona Distribuzione srl Via Principi di Piemonte 4 Bra • Sereno Galatino snc P.zza 1 Maggio 1 Biella • Babbo Natale Via Trieste 55 Biella • Camelot Via Micca 33 Biella • R.G. Di Russo Antonio Via Nauka 27 Serravalle Sesia

LIGURIA - ABM Computer srl P.zza De Ferrari 24/R Genova • Martinelli Nara Via C. Reta 7/B Bolzaneto • La Fata del Bambino Gall. Mazzini 35 Genova • La Betana di Baccanti Via Assarotti 2 Genova • La Betana di Baccanti Via Assarotti 2 Genova • Il Balilla Via F. Aprile 112 Genova • Centro Gioco Educativo C.so Buenos Aires 5/R Genova • Abruzzese Via Dalmazia 21 La Spezia • Bazar Quaglia C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI-Friogebertea C.so Vitt. Emanuele 14 Forderone • Frigoberetta Via S. Lucia 25 Padova • Testi Giocattoli Via S. Lucia 11 Padova • Compagnia snc Via Carlo Leon 32 Padova • Computer Point Via Roma 63 Padova • Italtecnica snc Via Giotto 39/43 Padova • Zella Adello P.zza De Gasperi 31/A Padova • Pietrangone Via Multi 4 Este • Vitaliani e Frison Via Roma 46 Piove di Sacco • Euromarket Via della Provvidenza 212 Rubano • Zanni di Isalbera Via E. Bevilacqua 31 Vicenza • Centertassa Via Grand S. Maria di Sala • Centertassa Via C. Battisti 29 Trieste • Megabyte P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • Casa della Radio Via Adige 47 Verona • Personal Ware Vic. Volo San Luca 6 Verona • Leonetti Fernanda Via Mantovana 2 Verona • Nastroleca 2000 Via Vasco de Gama 14 Verona • Ferrari Via De Massari 10 Legnago • M.A.B.E. snc Via Messadaglia 130 Villafraia • Casa del Bambino Via Cà Nova Zampieri S. Giovanni Lupatoto • Il Nido snc Via Capitelvechio 40 Bassano del Grappa • Canonico Giocattoli Via Matteotti 31 Bassano del Grappa • Aster Market Via Marioni 5 Bassano del Grappa • R.T.E. snc Via J. Da Ponte 25 Bassano del Grappa • Cove srl Via Copernico 19 Malo • Casarotto snc Via SS. Trinità 35 Schio • Zucchetto srl C.so Palladio 76 Vicenza • G.M. di Moretto Via Milite Igrota 3 Taglio di Po • Il Paese dei Balocchi Via V.le. Veneto 160/A Biadene • Il Paese dei Balocchi Via Volpore 20/S. Giolgia Belluno • Al Giochi Via S. Felice 15 Treviso • Il Paese dei Balocchi Via Galileo Galilei 10 Biadene • Baggio Severino Via XIX Aprile 2/A C.so Caputo snc S. Marco 5193 Venezia • Berera S. Marco 49/48 Venezia • Mestre Diffusione snc Via A.Costa 11/B Mestre • Sartorello spa Via Duca D'Aosta 2 Ceggia • Sartorello spa Via Venezia Portogruaro • Guerra Computer V.le Industria Alle Cocotte • Guerra Computer Via Mazzini 10 Feltre • Guerra Computer Via Bessola 20/A Mestre • Guerra Computer Via C. Battisti 53 S. Donà di Piave • Guerra Computer P.zza Trentin 6 Treviso • SME Via Torino 101 Mestre • SME Via Conegliano 57 Susegana • SME Via Udine 28 Zoppola • Zattarin spa Strada dei Colli, 99 Padova • Zattarin spa Via Aspetti 168 Padova • Zattarin spa Via Verona 79/B VMCZ • Zattarin spa Via Cooperazione 4 Rovigo • Casa del Bimbo snc Via Aquilina 15/A Udine • Videogames di Sparta R. Via Rimona 4 Trieste

TRENTINO-ALTO ADIGE - Trading Office snc Via 4 Novembre 23 Cles • Music Center Via Soprasasso 32/4 Gardolo • La Discoteca Via Tartarotti 8 Rovereto • Kontschieder E. Via Pontico 313 Merano • Musicomat Via Museo 45 Bolzano • Raddo Meier Via Principale 70 Brunico

EMILIA ROMAGNA - Euro Elettrica srl Via Ranzani 13/2 Bologna • Grande Emporio Sterlino Via Murri 73/75 Bologna • Grande Emporio Sterlino Via Lombardi 43 Bologna • Leda Via Costa 38/B Bologna • Zaccarelli Giorgio Via Emilia 80 S. Lazzaro di Savena • Business Point Via Carlo Mayr 85 Ferrara • Gio Plastik Via S. Romano 90 Ferrara • Orsa Migliore P.zza Matteotti 20 Modena • Orsa Migliore C. Com. 1 Porti V.le dello Sport 50 Modena • Circus Via S. Eufemia 82 Modena • Reggiani Giorgio Via Emilia Est 293 Modena • Bambolificio Carpiogno V.le Fassi 3 Carpi • Al Paese dei Balocchi C.so Cabassi 28 Carpi • Disneyland Via M. D'Azeglio 23 Parma • Carlini Polymotion Al Centro Torri Parma • Zanchichelli Via A. Saffi 78/B Parma • Le cose più Via San Leonardo 54/C Parma • Lombardini Bruno Strada Cavour 17 Parma • Reginalda Via Abbeverata 19 Parma • Pinnocchio Giocattoli Via Farini 16/A Parma • Roncaglia Bruno Via Garibaldi 59 Parma • Pongolini snc Via Cavour 32 Ferrara • Cabini Ivo Via Gramsci 58 Sorbolo • S. Martino Informatica Via S. Settemore 113 Dogana (S. Marino) • Marco Polo snc V.le Roma 71 Forlì • Tutto per il Bimbi Via Rignoli 15 Forlì • Centro Giochi 2000 V.le Italia 20 Forlì • Eureka Via F.lli Rosselli 5 Cesena • Easy Computer snc Via Lagomaggio 50/A Rimini • Mastro Goppetto Via Spigonno 57 Rimini • Giocattoli Bertl Via Battarra 3 Rimini • Arganini snc Via P.zza della Libertà 5/A Faenza • Montanari L. snc Lgo Calderoni Lugo • Bristol Via Loggia del Pavaglione 19 Lugo

TOSCANA - Telematica Toscana Via Bronzino 36 Firenze • Eurosoft Via Del Romolo 10/R Firenze • Casa dello Sconto Via Toselli 126 Firenze • Punto Soft Via Torricola 1/R Firenze • Acoustic Fidelity Via Pisana 161/R Firenze • F.lli Paoli Via Datri 45 Firenze • Videofuturo Via Montegrappa 15 Prato • Bellanti & C. P.zza L. da Palestrina 317 Scandico • Telarama Via Praga 10 Pontassieve • Vieri Elettronica Via Vitt. Veneto 68 Arezzo • Electronic Service di Massarelli Via della Vecchia Tranvia 10 Pisa • Electronic Dreams snc Via Dante 77 Pontedera • Gori R.V. Via Carducci 14 Olmi/Quaranta • Calice Via Panaro Agliana • Elettra di Perilli Vic. dello Sport 13 Siena • Videomovie Via Garibaldi 17 Siena • Elettromercato srl Via Toscana 6 Montecatini • Centro Elettrica Barolacci Via dei Mille 3/A Grosseto • Floating Point Gall. Di Vinci 32 Massa • Lorenzetti F. P.zza Mercante 25 Massa • Chieri Nardo Via L. Giordani 2 Carrara • Mondial Toys Pretini & C. snc Via Roma Gall. 15 Carrara • Fumanti Via Lungiana Aulla • Playmasters Via Intercomunale 49 Montignoso • Computer Shop P.zza Curtatone 103 Lucca • Tognini G. Via Garibaldi 22 Castelnuovo Garfagnana • IN.C.A.B.A. Via Provinciale 241/B Camaiore • Il Computer di Vecoli Lina V.le Colombo 216 Lido di Camaiore • Ditta O. Mondanelli Via Ricasso 52 Livorno • Futura 2 srl Via Cambini 19 Livorno

MARCHE-UMBRIA-ABRUZZO - Real Cicogna Via Branca 69 Pesaro • Angelini Via V. Rossi 11 Pesaro • Fulgini Giochi Via Notti 1/A Fano • Zibaldone Via Grazie 1 Ancona • Mondo Piccolo snc Via N. Boio 18/A Falconara • Passi H-FI Lina Computers Via Trento Nuzzi 72/74 Fermo • Il Giocattolo snc Via Mancini S. Benedetto del Tronto • Stefano Via S. Caterina da Siena Vasto • Citoni Domenico Via Savini 15 Teramo • Ricci Baby snc C.so Federico 23/L'Agulla • Casa dello Sconto Via V.lli Perugia • Valeri Ruffino Via Benedetto Carlini 29 Foligno • Stefanoni Ermirio Via S. Colomba 3 Terni • Gattaglia Gina C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino • Passeri Biagio Via N. Fabrizi 25/30 Pescara • Cerquetella Pierino Via Spalato 126 Macerata

LAZIO - Metrolpoint Via Donatello 37 Roma • Chiccola Leonilde V.le Marconi 277 Roma • Cluff-Cluff Via Etruria 44 Roma • Casa Mia Gale srl Lgo Boccea 12 Roma • Baby's Store V.le XXI Aprile 56 Roma • G. Ricordi & C. Via Del Corso 506 • G. Ricordi & C. Via G. Cesare 88 Roma • Primi Passi di Tranci Elda & C. snc Via Bevaqua 35/37 Roma • Magazzini del Popolo Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • Model Market 2 srl Via Parigi 7/B Roma • Marzi Otelio P.zza F. Carli 4 Roma • F.lli Pier Matti & C. snc Via Appia 423 Roma • Casa Mia Via Appia Nuova 146 Roma • Galleria Tuscolana Via O. Vario 15/19 Roma • Giorni Giocattoli snc Via M. Colonna 30/32/34/36 Roma • P. Morganti & C. snc V.le Europa 72 Roma • Mondo dei Piccoli Via Boccea 245 Roma • Styl Baby Via Torvechia 100 Roma • Discoteca Frattina Via Frattina 50 Roma • Cimini Anton Giulio Via Premastra 421/42/A Roma • Supergiocattoli Centro Comm.le Cinecittà 2 Roma • PCC Computer House Via Casilina 263/A Roma • Gioconetti srl Via A. Mendola 42/A Roma • Giocattolo di tutti snc Via A. Moro 38 Roma • Giocondo di Saudeila Anna Via A. Menghini 83/5 Roma • Pel-Cin srl Via Doniziano 8 Roma • Arno' Giochi Via Magna Grecia 71 Roma • Chopin Via Chopin 27 Roma • Compusshop Via Nomentana 265 Roma • Easy Data Via A. Omodeo 31/D Roma • Disco Pop Via G. Capponi 11 Roma • F.lli Fornaciari Via dei Castani 2/A Roma • G.L. Electronic snc v.le Ippocrite 25 Roma • Kyndes srl Via Aurelia 387 Roma • Man San srl Via Magna Grecia 33 Roma • P.A.L.E. 80 Via Tuscolana 489 Roma • Paolini snc Via P. Paolini 94 Roma • Pix Computer Via F. D'Ovidio 6/C Roma • R.C.E. P.zza Gerani 40/41 Roma • R.P.N. Via Galia 142 Roma • Sello Radio Tv srl Via Appia Nuova 501/506 Roma • Vanguard Electronic srl P.le Premastra 16/19 Roma • Leonardo srl Via P. Castaldi 7 Roma • Union Shop snc V.le Reg. Margherita 9 Roma • Union Shop snc Lgo G. Mascogno 8 Roma • Union Shop snc C.so Trieste 198 Roma • Union Shop snc Lgo Somalia 19 Roma • Turfari srl Via Enri di Cefalonia 227 Roma • Foto Frank Via dei Mille 26 Roma • Gemar srl Via di P.ta Cavalegioni 65 Roma • Elettromarket srl Via C. Balbo 1 Roma • V.A.M.O. snc Via Fiuminata 4/6 Roma • Golden Computer srl Via Dante Alighieri 74 Pomezia • Comas snc V.le Dante Alighieri 1 Pomezia • Arcobaleno Via G. Mazzini 14 Villanova di Guid. • Keybit Via Pacina 55 Velletri • Video Shop Via Settemare 5 V.le Cervetani • Petraccone Via Pascoli 101 Cassino • Altrui G. Via Colombo 20 Cassino • Ottica Foto Bruno C.so Cartocelle 32/A • Savini V. C.so Marconi 35 Civitavecchia • M. e P. Mancini snc Via Kennedy 100 Monterotondo • M.R.S. Via L. Marconi 5 Frascati • Elettromarket P.zza S. Francesco 13 Nettuno • Computer Time Via Col di Lana 11/13/15 Ciampino • Bergiacchi Radio V.le Italia 19 Ladispoli • Carletta Bruffetti Via Marconi 65 Nettuno • A.V.C. Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • S.A.M.A. Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • Andreoli srl Via E. Filiberto 8 Latina • Video In P.zza del Popolo 1 Semoneta • Gris Computer Via Umbria 14/A Aprilia • L. Gligio & C. Via Vitruvio 282 Fomina • S.E.C. Via Appia Km 54,3 Casterna di Lattina • The Store Via Matteotti 3 Soraa • Tognocchi srl Via Doniziano 8 Rieti

CAMPANIA - Odorino srl L.go Lala 22/A Napoli • Santaniello snc Via Santanna dei Lombardi 45 Napoli • HPE Informatica snc Via Consalvo 191 Napoli • Video Sud snc Via P. Della Valle 16 Napoli • Corsale snc Via S. Genaro Art. 102 Napoli • Mondial Giocattoli Via Diocleziano 35/4 Napoli • Darvin Gall. Umberto 179 Napoli • Cian Gall. Vanitelli 32 Napoli • Casa Mia snc Via Cilea 115 Napoli • La Girandola Via Nicolardi 158/162 Napoli • MFC Quaglia spa Calata San Marco 6 Napoli • Gerardi e Fortuna V.le Kennedy 103/123 Napoli • Nuova Informatica Shop snc Via Libertà 155/191 Napoli • Shashin Euro Eurocomparato Campiano S. Costanzo • Giocattolo di tutti snc Via A. Moro 38 Roma • Giocondo di Saudeila Anna Via A. Bergiacchi Radio V.le Italia 19 Ladispoli • Carletta Bruffetti Via Marconi 65 Nettuno • A.V.C. Shop Service Via Empolitana 134 Tivoli • S.A.M.A. Elettr. Via 2 Giugno 35 Tivoli • Andreoli srl Via E. Filiberto 8 Latina • Video In P.zza del Popolo 1 Semoneta • Gris Computer Via Umbria 14/A Aprilia • L. Gligio & C. Via Vitruvio 282 Fomina • S.E.C. Via Appia Km 54,3 Casterna di Lattina • The Store Via Matteotti 3 Soraa • Tognocchi srl Via Doniziano 8 Rieti

PUGLIA - Elettrolyo Via Zara 75 Taranto • Centro Atari R.V.F. C.so Cavour 196 Bari • Diacoroma C.so Cavour 99 Bari • Diacoroma 2 V.le Einaudi 17 Bari • Di Matteo Elettronica Via Pisciane 11 Barietta • Pan Cal Via Vitani 58 Barietta • Punto 2000 Via S.Lorenzo 47 Conversano • Acati Demo System Via S. Lorenzo 23 Foggia • Ecl Computer Via Isonzo 28 Foggia • Copypuglia Via Bari 42/44 Gravina di Puglia • Ideal Soft C.so Italia 92/94 Santeramo • Tecnobit Via Pittagora 68/Taranto • Foto Mario Via Tripoli 41 Aradeo • Reati S. Via Ospedale 36 Maglie • Monteria Via Cugini 49/A Taranto

CALABRIA - Condemì Giuseppe Via D. Trippi 71 Reggio Cal. • Gamboli V. Via Orange Reggio Cal. • Ancor snc Lgo Serravalle Catanzaro

SICILIA - Galleria dei Giocattoli Via Napoli 55 Palermo • Electron & C. snc Via Lincoln 197 Palermo • Ancor spa Via M.O. Corbino 20/26 Palermo • Peter Pan Via XXVII Luglio 21 Messina • Computer Center srl Via Tomasselli 41/B/C Catania • AZ srl Via Carofa 140 Catania • Computer House Messinese Via del Vespro 58 Messina • Carlo Pelle Baby Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì • CO.FAL.Sud Via Arno 1 Siracusa • Centro Didattico Ibleo Via Roma 110/114 Ragusa • Cartotecnica Modica Sonda 88 Modica

SARDEGNA - Cen Via S. Emiliano 51 Nuoro • Porra snc Via Tempio 10 Tortolì • Sarda Computing V.le Monardi 155 Cagliari • D.A.R.C. snc C.so Vico 37 Sassari • Eredi snc Via E. Campanelli 15 Oristano • Skema Elettr. snc Via Acquedotto 31 Olbia

E PRESSO TUTTI I CENTRI VENDITA COECO



**A SOLE
L. 169.000
(+ IVA)**

LE GRANDI NOVITA'



PA 2039 NINJA GAIDEN PA 2042 APB PA 2056 BLOCK OUT PA 2032 WARBIRDS

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

PA2020	BLUE LIGHTNING	NOVITA' IN ARRIVO
PA2021	ELECTROCOP	PA2037 WORLDCLASS SOCCER
PA2022	RAMPAGE	PA2038 TOURNAMENT CYBERBALL
PA2023	GATES OF ZENODOCON	PA2044 HARD DRIVIN'
PA2024	GAUNTLET	PA2045 NFL FOOTBALL
PA2025	CALIFORNIA GAMES	PA2047 TURBO SUB
PA2026	XENOPHOBE	PA2048 SCRAPYARD DOG
PA2028	CHIP'S CHALLENGE	PA2049 AWESOME GOLF
PA2030	ZARLOR MERCENARY	PA2059 PACLAND
PA2031	KLAX	PA2060 S.T.U.N. RUNNER
PA2035	ROBOSQUASH	PA2061 LYNX CASINO'
PA2036	ROADBLASTERS	PA2062 XYBOT
PA2041	PAPERBOY	PA2064 VIKING CHILD
PA2043	RYGAR	PA2065 ISHIDO
PA2043	MS. PACMAN	PA2066 TOKI
PA2048	SCRAPYARD DOG	PA2068 BILL & TED ADVENTURE

VIDEOGIOCHI ATARI

ATARI-7800

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



CX 7832
IMPOSSIBILE MISSION



CX 7863
MAT MANIA CHALLENGE



CX 7828
SUPER HUEY



CX 7880
BASKETBRAWL



CX 7852
MOTORPSYCHO



CX 7858
XENOPHOBE



ATARI-2600

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



CX 26168
OFF THE WALL



CX 26176
SECRET QUEST



CX 26190
BMX AIRMASTER



CX 26177
IKARI WARRIORS

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

CX7801	CENTIPEDE
CX7803	DIG DUG
CX7804	FOOD FIGHT
CX7805	GALAGA
CX7806	JOUST
CX7807	MS. PACMAN
CX7808	POLE POSITION II
CX7810	XEVIOUS
CX7811	DESERT FALCON
CX7815	BALLBLAZER
CX7821	CHOPLIFTER
CX7822	KARATEKA
CX7824	ONE ON ONE BASKETBALL
CX7829	HAT TRICK
CX7836	CRACK' ED
CX7837	DARK CHAMBERS
CX7838	COMMANDO
CX7844	CROSSBOW

CX7846	ACE OF ACES
CX7848	DONKEY KONG
CX7849	DONKEY KONG JUNIOR
CX7850	MARIO BROS
CX7851	FIGHT NIGHT
CX7855	ALIEN BRIGADE
CX7856	TOWER TOPPLER
CX7857	JINKS
CX7859	BARNYARD BLASTER
CX7862	IKARI WARRIORS
CX7868	PLANET SMASHERS
CX7870	NINJA GOLF
CX7875	MELT DOWN
<u>NOVITÀ IN ARRIVO</u>	
CX7869	SENTINEL
CX7879	JUNKYARD DOG
CX7889	MIDNIGHT MUTANT
CX7854	FATAL RUN

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

CX2666	NEW VOLLEYBALL
CX2667	NEW SOCCER
CX2669	VANGUARD
CX2673	PHOENIX
CX2675	MS. PACMAN
CX2680	NEW TENNIS
CX2688	JUNGLE HUNT
CX2689	KANGAROO
CX2691	JOUST
CX2692	MOON PATROL
CX2694	POLE POSITION
CX2697	MARIO BROS
CX26110	CRYSTALL CASTLES
CX26118	MILLIPEDE
CX26120	DEFENDER II
CX26135	REALSPORT BOXING

CX26136	SOLARIS
CX26139	CROSSBOW
CX26140	DESERT FALCON
CX26150	Q-BERT
CX26151	DARK CHAMBERS
CX26152	SUPER BASEBALL
CX26154	SUPER FOOTBALL
CX26155	SPRINTMASTER
CX26159	DOUBLE DUNK
CX26171	MOTORODEO
CX26172	XENOPHOBE
CX26176	RADAR LOCK

NOVITÀ IN ARRIVO

CX26167	STREET FIGHT
CX26176	SAVE MARY



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



RUGBY THE WORLD CUP

DOMARK

PREZZO: LIT. 29.900
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

9

SONORO:

8,8

GIOCABILITÀ:

9

VAL. GLOBALE:

8,93

Ecco un'altra magia della Domark; dal cappello magico della software house di MiG-29 Super Fulcrum e Super Space Invader, arriva il più bell'esempio di Rugby simulato su Commodore 64. Facile e divertente da giocare come Kick Off, ancor più spettacolare e frenetico di un football a stelle e strisce, Rugby The World Cup è tutto da scoprire, vivere e "sudare", sfida dopo sfida, sempre all'ultimo sangue. Decisamente molto valido!

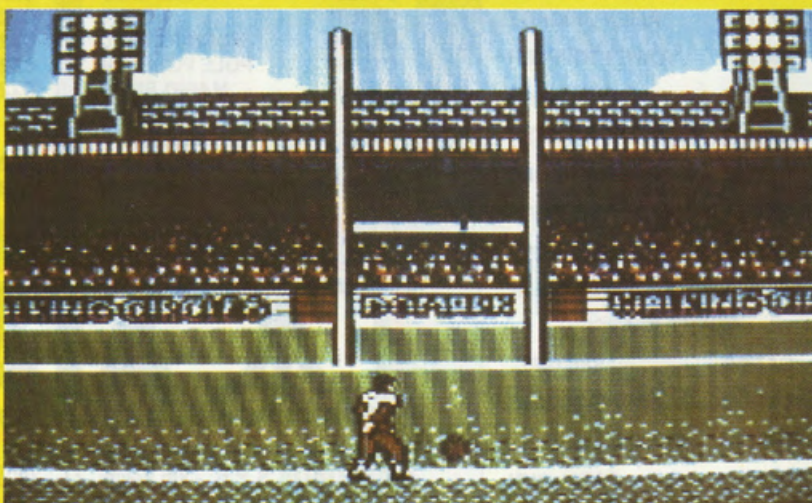
La Domark è riuscita a fare il miracolo! Non solo ha stupendamente ricreato tutta la furibonda e spettacolare essenza del rugby in un "semplice" videogioco ma, proprio in questa dimensione, ha sfruttato al meglio le potenzialità del "piccolo" CBM64, superando gli standard qualitativi di game come lo stesso Kick Off.

Allora, di rugby non vi importa nulla, lo so, del resto in Italia c'è un altro sport molto più seguito e facilmente etichettabile come "nazionale", ma per vostra norma anche noi possediamo una compagine forte e vincente in questa disciplina, parallela alle "leggendarie" prestazioni di quella dei vari Zenga, Baresi e Donadoni. Il rugby, fratello minore del forse più chiassoso e colorato football di Joe Montana e Bo Jackson, viene infatti sviluppato su numerosi

tornei, competizioni e campionati del mondo, altrettanto spettacolari, sofferti e vissuti, per la gioia di un pubblico di sostenitori ed amatori sempre più vasto. Prendendo spunto dallo stesso sistema di gioco vincente del Kick Off Anco, la Domark ha perciò ricreato tutta l'atmosfera di una Coppa del Mondo di Rugby, strutturando un'altissimo livello di interazione e divertimento, supportato da moltissime caratteristiche e variabili di gioco tratte direttamente dalla realtà. Il manuale è interamente tradotto in italiano e ci offre una utilissima, anche se succinta, guida alle regole del gioco (basilari, del resto, per capirlo fino in fondo). La Coppa del Mondo, definitivo terzo evento mondiale dopo le Olimpiadi e i Mondiali di Calcio, consiste in 32 incontri in 19 diversi stadi di cinque nazioni ospitanti. Il gioco ci

permette di partecipare, giocando contro una o tutte le sedici nazioni in competizione, ai Mondiali 1991 in una accurata simulazione. I sedici team sono divisi in quattro gironi di quattro compagini ciascuno, come nel sorteggio dei Mondiali. La prima parte del torneo è una gara di qualificazione per le quattro squadre di ogni girone e le prime due si qualificano per i quarti di finale e così via. Nel menu principale del game troviamo allora la possibilità di disputare una partita singola, l'intero torneo,

nonché l'opzione per variare la durata di ciascun incontro (da 5 a 10 minuti). Per controllare i giocatori si impiega esclusivamente il joystick, sfruttando il classico sistema di evidenziazione del giocatore gestito con l'immane sbarretta bianca, proprio come accade in Kick Off. Si possono effettuare marcature, passaggi, mischie, tiri a campanile, calci laterali e rimesse, nonché effettuare le cosiddette conversioni, vale a dire il calcio della palla, da fermi, entro i pali della meta. A questo proposito,



alla schermata a tutto campo vista dall'alto (altra identica analogia con Kick Off - c'è anche il radar di gioco) si sostituisce una visione prospettica tridimensionale, con il nostro atleta in primo piano, pronto a calciare la palla oblunga e trasformare il risultato.

Se al tutto uniamo tantissima, veloce giocabilità ed interazione, una grafica strepitosa e magistralmente definita, nonché un accompagnamento sonoro decisamente d'atmosfera, questo Rugby The World Cup si rivela un prodotto vicente ancor prima di aprirne la confezione. Il problema è: vi piacerebbe imparare a giocare a Rugby? Suvvia, lasciate un po' da parte il vostro beneamato soccer e provate a buttarvi a capofitto in una sfida gomito a gomito all'ultima sangue: ne vale la pena, il divertimento è assicurato!!!

SEGA

FATAL REWIND

PSYGNOSYS -
ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 120.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: DB LINE
GRAFICA:

8,7

SONORO:

8,5

GIOCABILITA':

8,7

VAL. GLOBALE:

8,63

The Killing Game Show viene ceduto all'Electronic Arts ed esce nei negozi con il nuovo titolo di Fatal Rewind. Il perchè di questa mossa strategico-commerciale proprio non ce lo spieghiamo, ma tuttavia resta una notevolissima giocabilità arcade, abbastanza originale, che fa di questa cartridge un prelibato bocconcino soprattutto per i più giovani smanettoni. Tanta grafica, ottimi effetti sonori, animazioni ed interazioni particolarmente dinamiche, perciò tantissimo divertimento. Se tuttavia non ve la cavate molto bene con gli arcade **VOLTATE PAGINA!**

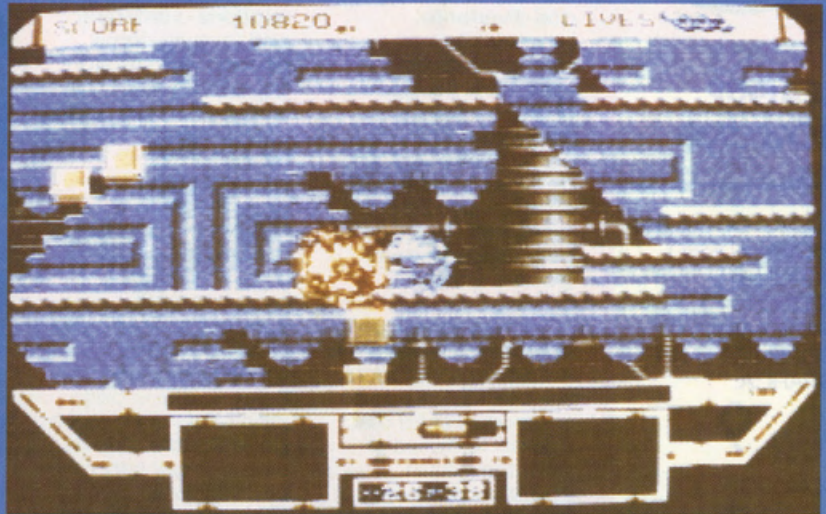
Un'ennesimo shoot'em up targato Psygnosys arriva a frastornare i nostri poveri monitor, preceduto, come vuole la miglior tradizione della casa di Liverpool, da una stupenda

presentazione. Questa volta però si tratta del "vecchio" The Killing Game Show che la software house di Blood Money ed Amnios ha ceduto alla Electronic Arts per la versione cartridge su Megadrive. Peccato comunque che, proprio come succede quasi sempre in casa Psygnosys, si tratti di un game troppo difficile, rispetto alla scarsità di vite messe a disposizione e alla osticissima giocabilità. L'idea su cui si basa è quella di scalare una specie di fossa abissale, popolata da nemici di ogni tipo, prossima ad essere completamente inondata da una marea crescente. All'alzarsi delle acque corrisponde dunque una tempistica ed un timer di gioco che ci costringe ad agire, sparare, saltare ed arrampicarci in tutta fretta, onde evitare di affogare in game over. Il nostro veicolo da battaglia, metà ranocchia, metà robot, si muove a balzelloni, con incredibile agilità, su piattaforme, scale e muri verticali, sputando fuoco e raccogliendo bonus. L'avete capito, si tratta di uno spara e fuggi particolarmente forsennato ed infuocato. L'unica vera originalità (forse i designer Psygnosys questa volta l'hanno capita!) consiste nel poter ricominciare a giocare dal punto in cui si perde una vita, senza dover ricominciare tutto da

capo (con maledizioni, incavolature e olio di joypad sul tavolo compresi!). La trasposizione per Megadrive si discosta di pochissimo dall'originale per

non ha proprio nulla da invidiare all'originaria colonna musicale. Simpatici anche gli effetti delle esplosioni e dei vari balzelloni della nostra ranocchia da

che per il momento non lo si possa vedere tutto, fino in fondo, senza un trainer (altamente improbabile su cartuccia, o qualche trucco di VG&CW!



Amiga apparso un paio d'anni fa in tutta Europa. L'aspetto grafico è decisamente identico, sia per quanto riguarda colori e dettagli, sia per le animazioni, risentendo esclusivamente di quella fastidiosa ed annosa mancanza di definizione che i chip grafici del Megadrive sono soliti proporre. Ottima anche la gestione joypad, veloce, scattante, fluida ed immediata, che ci tuffa letteralmente in un universo arcade particolarmente impegnativo ed eccitante. Buono infine anche il sonoro che

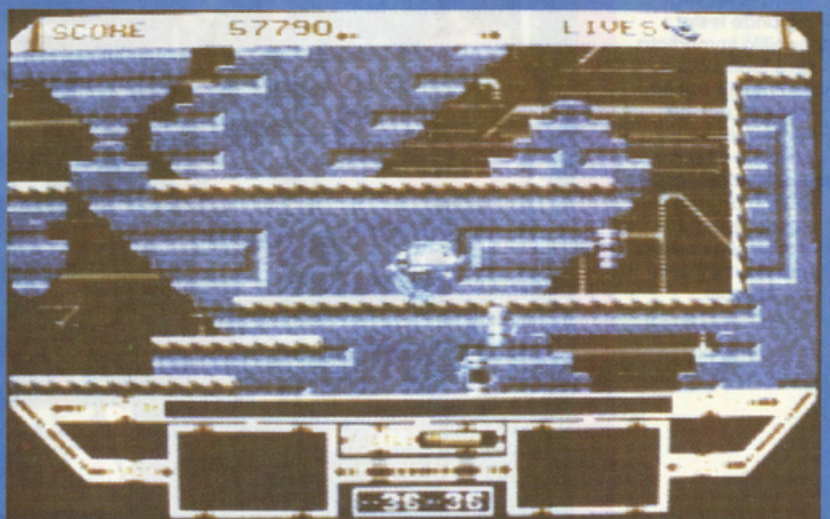
combattimento. The Killing Game Show è un buon programma, dotato di ottima grafica, eccellenti animazioni,

Un semplice palliativo, in sostanza, per ridurre la tensione dell'attesa per Aquaventura (annunciato anche



colonna sonora Heavy Metal di altissimo pregio (non sono un metallaro, giuro! Ma a chi la vuoi dar da bere?!) e buona giocabilità. Peccato

per Megadrive!) Otto livelli doppi (per un totale di sedici), ci attendono per far fondere anche il più possente joypad: ne varrà proprio la pena?!





LEAGUE BOWLING

SNK

PREZZO: LIT. 300.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA E
COMPUTER LAND
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9

VG & CW
YEP!

Il bowling all'americana arriva sul Neo-Geo ed è subito festa, anzi, grande festa! Giocabilità immediata, divertentissima e virtualmente infinita, sposata ad una rappresentazione grafica a dir poco superba, fa di League Bowling un vero e proprio asso nella manica della costosa "Rolls Royce" delle console.

Se esistesse, nella nostra tabella di votazioni, un valore ancor più alto del 9 per la giocabilità, questo bowling per il Neo-Geo se lo beccherebbe di sicuro perchè mai una cartuccia si è rivelata così divertente, irrinunciabile, coinvolgente ed interattiva. Il soggetto di gioco è presto spiegato e risulta particolarmente facile da digerire anche per chi si trova male in arnese con il gioco dei birilli. Ora, si tratta di giocare il classico bowling all'americana, quello di Ritchie Cunningham e Arnold Fonzarelli tanto per capirci, lanciando una palla contro dieci birilli nel tentativo di abbatterne il più possibile con un colpo solo. Uno sport dunque che anche un cieco potrebbe apprezzare ed iniziare ad amare, supportato, nel nostro caso, da una realizzazione videoludica di eccezionale fattura. L'intero gioco, che fra le altre cose potreste anche provare in un bel bar di Arona, sul Lago Maggiore, viene infatti portato alla luce sullo schermo con la classica impostazione cartoon giapponese, un sacco di colori, suoni ed animazioni e, come ripeto, con una irrinunciabile giocabilità. Si può partecipare da soli, con un amico o, fino ad un massimo di quattro sfidanti, a

patto di possedere due console e due cartucce del Bowling (una versione "de luxe" quindi della classica opzione di link del Game Boy!). All'inizio del gioco si sceglie il tipo di palla da utilizzare, in relazione a differenti pesi (proprio come accade nella realtà - qui tuttavia non rischierete di procurarvi una fastidiosa tendinite!) e si comincia subito ad abbattere birilli a più non posso. Lo schermo, qualora si giocasse in due, si "splitta" magistralmente, proprio come accade al bar, per offrire in contemporanea l'osservazione delle piste relative a ciascun partecipante. Due tiri ciascuno per turno si avvicinano attraverso la semplice



pressione del tasto A e l'impostazione dei vari effetti con lo stick. Per scegliere la maggior forza del tiro sarà sufficiente bloccare il classico indicatore scorrevole sulla porzione più prossima al colore rosso su una classica barretta già impiegata in giochi simili come, il golf, ecc. Il game tiene poi automaticamente

conto dei punteggi conseguiti, offrendoci oltre ad un superbo tabellone elettronico scorrevole, una cornucopia di scenette di accompagnamento e suffragio dei nostri colpi migliori; provate infatti a fare due, tre, quattro o addirittura cinque strike di seguito e ne vedrete delle belle, una più spassosa



dell'altra. Giocando contro la console si possono infine selezionare alcuni tipi di tornei di crescente difficoltà, sviluppati chiaramente contro atleti in pixel particolarmente agguerriti. Nel complesso, anche tralasciando una stupenda colonna sonora con una spruzzatina di effetti digitalizzati, questo bowling in formato Neo-Geo si rivela un vero e proprio gioiello di giocabilità e divertimento virtualmente infinito, irrinunciabile per la ludoteca di qualsiasi appassionato.



HIT THE ICE

TAITO

PREZZO: LIT. 115.000
USCITA: ADESSO. ^{***}
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA,
COMPUTER LAND E
DB_LINE
GRAFICA:

9

SONORO:

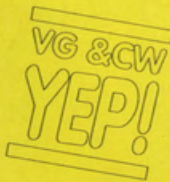
9

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

9



Hit The Ice è una insolita simulazione sportiva che mescola tantissima giocabilità arcade ad una sfida all'ultimo sangue, combattuta a guisa di un Final Fight. Effetti sonori d'atmosfera e grafica a dir poco rutilante si mescolano per dar vita ad un vero capolavoro di spassosissima giocabilità che in men che non si dica è già diventato un vero fiore all'occhiello del PC Engine.

L'hockey su ghiaccio incontra il "picchia-tutto" ed è subito, rutilante e spassosissimo successo. Dopo l'episodio relativamente "serioso" su Sega Megadrive, arriva infatti la versione definitiva di questa disciplina sportiva simulata per il velocissimo PC Engine che di dinamismo, azione, sangue e sudore ne ha davvero da vendere. Sin dall'inizio ci possiamo render conto che la conversione dall'omonimo arcade Taito è riuscita a chiedere l'impossibile al PC Engine: tantissima grafica, dettagli, colori, sprite particolarmente grandi, animazioni, suoni, luci e folla rutilante vengono infatti siviati nella "povera" Card, offrendo uno spettacolo interattivo di altissima qualità. Ancor prima di passare ai dettagli del programma, si può già affermare a priori che Hit The Ice è uno di quei giochi per cui vale la pena di acquistare e possedere un PC Engine.

All'inizio del game ci troviamo di fronte alla classica schermata di opzioni che ci

permette di selezionare la sfida a solo contro la console o confrontando un avversario umano. C'è inoltre la possibilità di disputare un torneo completo o di gareggiare semplicemente contro il portiere in una specie di serie di calci di rigore. Una volta effettuate queste scelte si può passare alla selezione del nostro personaggio e di un secondo gregario che verrà scelto autonomamente dal programma. A questo proposito lo stesso manuale di gioco (ahimè tutto in lingua di Toshiro Mifune!) ci informa sulla disponibilità dei vari giocatori, organizzati in una gerarchia di potenza, forza, cattiveria e pericolosità. Il bello di Hit The Ice infatti consiste nel giocare in due contro due, portieri esclusi, sveltando al massimo le operazioni di passaggio, marcamento e segnatura, eliminando così le inevitabilmente lente manipolazioni di più sprite e personaggi sullo schermo. Ma non è finita qui; eh già, perchè come accennavo prima, nei numerosi scontri tra atleti rivali si realizza



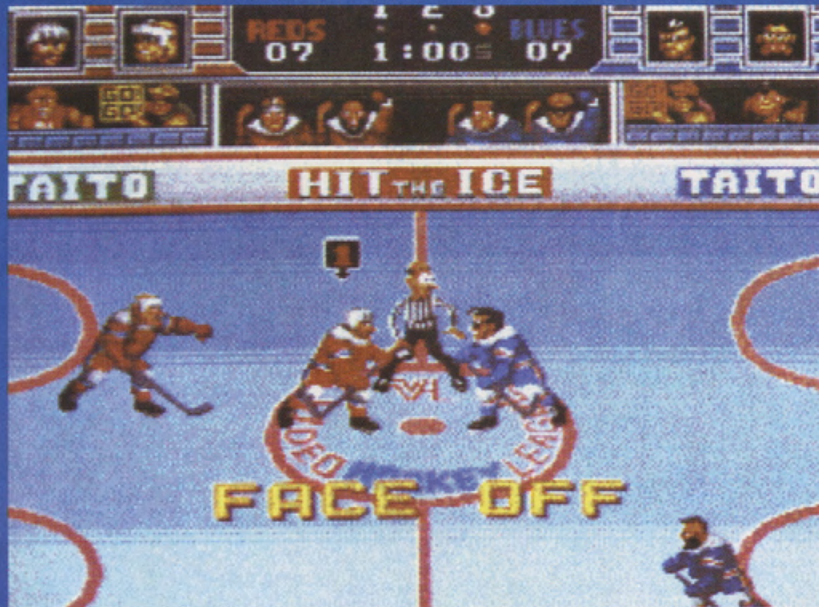
una sorta di vero e proprio combattimento arcade, esplicabile attraverso alcune mosse segrete di sicuro effetto. Attenzione però, l'arbitro ci può

permettergli di pestare più violentemente! Per complicare ulteriormente la situazione, il programma si incarica di far scivolare sul ghiaccio, in maniera



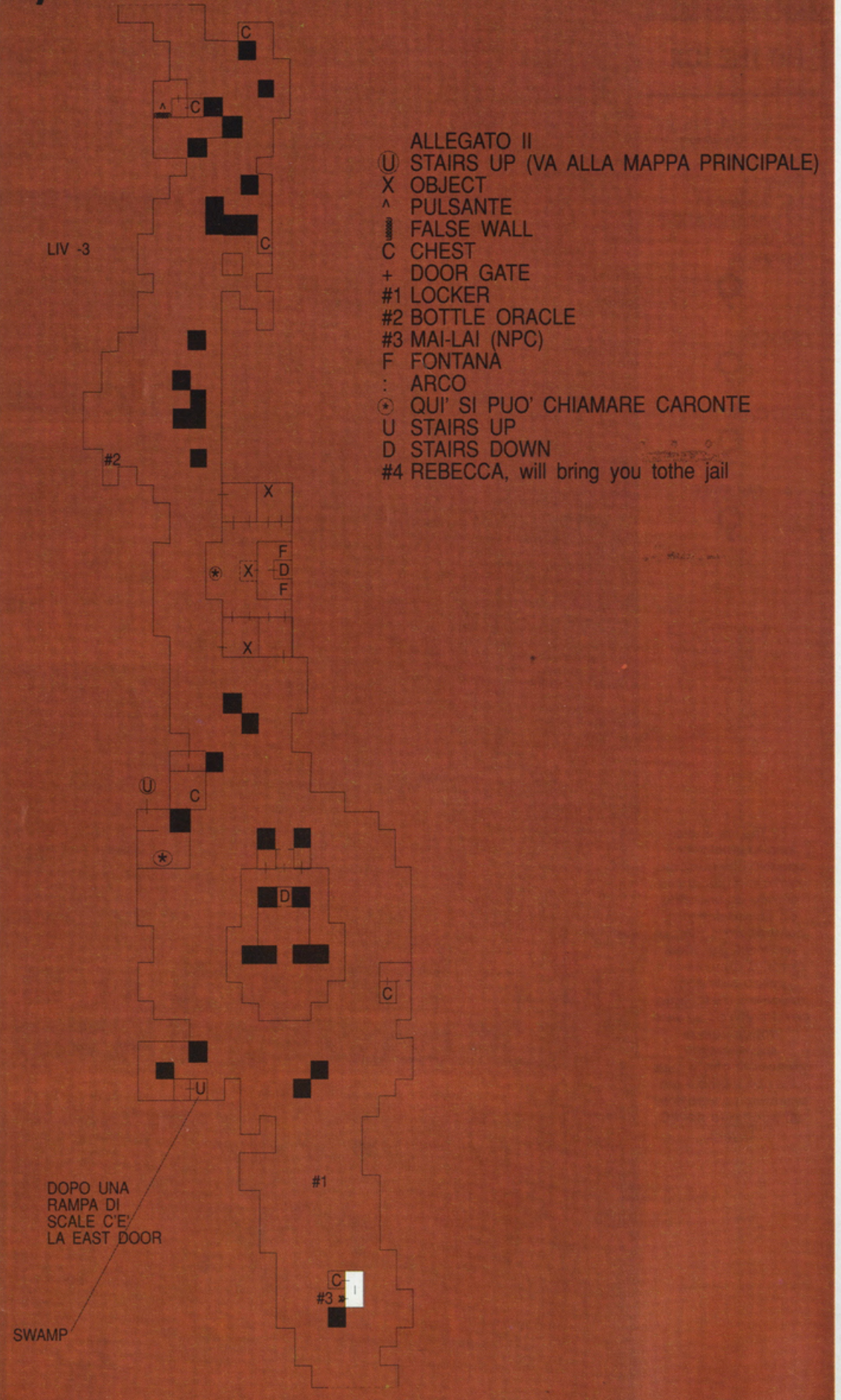
penalizzare o addirittura espellere se gli daremo modo di vederli pestare a sangue l'avversario. Inoltre, durante l'intero gioco potremo raccogliere bombolette energetiche e panini per ricostituire l'energia del nostro giocatore e

assolutamente randomizzata e casuale, bottiglie e cocci di vetro, nonché alcuni fastidiosissimi polipetti (e che c'entra un polipo con l'hockey?!), che, avviluppandosi alle gambe dei giocatori, ci procurano fastidiose cadute! Sonoro simpatico e buffissimo nonché una grafica altamente dinamica, veloce e spettacolare si fondono in un tutt'uno confezionato con un'ottima e frenetica giocabilità che fa di Hit The Ice un programma unico nel suo genere. Anche se non vi piace questo sport, non preoccupatevi: c'è prima da picchiare e correre addosso agli avversari e poi da buttarne in goal il dischetto. Il divertimento arcade è assicurato!



ALPAGAZZARDI

LA SOLUZIONE DI WIZARDRY 6: BANE OF THE COSMIC FORGE By Cantisani Alessandro



SOLUZIONE DI LEISURE SUIT LARRY 5 MAGNAGHI PAOLO

TEL. 0331-635313

1) PORNOPRODCORP
CLICcate L'ICONA
DELL'OCCHIO SULLA
MACCHINA DEL CAFFÈ
APPENA FUORI DALLA
PORTA SULLA SINISTRA POI
CLICcate CON L'ICONA
DELLA MANO SEMPRE
SULLA MACCHINA DEL
CAFFÈ.
APPENA AVUTO
L'INCARICO DAL CAPO
USCITE ED ANDATE ALLA
VIDEO TAPE ROOM (IN
ALTO A SINISTRA)
PRETENDETE 3
VIDEOCASSETTE ALLA
SINISTRA DEL MONITOR
NELL'ANGOLO IN BASSO
A DESTRA E POI PRENDETE
IL CAMERA CHARGER
NELLA CASSETTA DEL
TAVOLO IN ALTO A
SINISTRA. PRIMA DI USCIRE
CANCELLATE LE CASSETTE
CON IL TAPE DEGAUSSER.
ANDATE POI NELLA FILE
ROOM PRENDETE LA
AEREDORK GOLD CARD
CHE È SUL TAVOLO
APPENA ENTRATI E I PUCHI
DELLE 3 RAGAZZE CHE
SONO NEL 1° ARCHIVIO A
DESTRA.
USCITI DALLA FILE ROOM
CARICATE LA
VIDEOCAMERA USANDO IL
CAMERA CHARGER PRIMA
E LA VIDEOCAMERA PI
NELLA PRESA DI CORRENTE
A FIANCO DELLA
MACCHINA DA CAFFÈ
FATTO QUESTO USCITE
DALLA PORNOPRODCORP
E SE AVETE FATTO TUTTO CI
SARÀ UNA LIMOUSINE
AD ASPETTARVI.
APPENA SALITI SULLA
LIMOUSINE MOSTRATE
ALL'AUTISTA LA GOLD
CARD E VERRETE PORTATI
ALL'AEROPORTO.
2) AEROPORTO
ARRIVATI
ALL'ALL' AEROPORTO
CLICcate SU UNO DEI 3
PUCHI DELLE RAGAZZE
(CHE APRENDOLI
RIVELERANNO O UNA
CARTA DI CREDITO O UNA
SCATOLA DI FIAMMIFERI O
UN NAPKIN).
ANDATE ALLA ATM
(MACCHINA TIPO
BANCOMAT POSTA ALLA
SINISTRA DELL'INGRESSO
DELL'AEROPORTO)
INSERITE LA GOLD CARD E
DIGITATE LA DESTINAZIONE
IN CUI VOLETE ANDARE.
ENTRATE
NELL'AEROPORTO ED
ANDATE NEL VIP LOUNGE.
PER ENTRARE MOSTRATE
ALLA TELECAMERA LA
VOSTRA GOLD CARD.
APPENA APPARE LA
SCRITTA DI IMBARCO
INSERITE IL VOSTRO
BIGLIETTO DATOVI DALLA
ATM NELLA FESSURA A
DESTRA DELLA PORTA E
PARTITE PER LA
DESTINAZIONE DESIGNATA.
APPENA ARRIVATI
ALL'AEROPORTO DI
ARRIVO DOVETE:
A) RICARICARE LA
VIDEOCAMERA SE PER
CASO L'AVETE ACCESA
(IN OGNI AEROPORTO
C'È UNA PRESSA DI
CORRENTE)
B) GUARDARE I
CARTELLONI E PRENDERE
NOTA DEL NUMERO
TELEFONICO
DELL'AFFITTA-LIMOUSINE.

NEW-YORK
PRENDETE IL QUARTO DI
DOLLARO NELLA JERRY'S
KIDS' COLLECTION
CANISTER A DS DELLA VIP
LOUNGE.
ANDATE AL TELEFONO
NELLA SCHERMATA A DS DI
QUELLA PRINCIPALE E
CHIAMATE LA LIMO-
COMPANY.
USCITE
DALL'AEROPORTO SALITE
SULLA LIMOUSINE E
MOSTRATE ALL'AUTISTA IL
NAPKIN E VERRETE PORTATI
ALL'HARD DISK CAFE'
SULLA MACCHINA
TROVERETE ANCHE
UN'AGENDA APRITELA E
PRENDETE IL
CONTENUTO (TENENDO
ANCHE L'AGENDA).
ENTRATE NELL'HARD DISK
CAFE E PARLATE CON IL
MATRE D'.....
CONTINUATE A PARLARE
CON LUI FINO A
ROMPERGLI I SUDDETTI IN
MODO CHE VI DIA UN
LASCIAPASSARE.
ENTRATE NELLA 1° SALA
USANDO IL
LASCIAPASSARE NELLA
MACCHINA A SN
DELL'INGRESSO. SEDETEVI
AL TAVOLO LIBERO E
ASPETTATE CHE MICHELLE
ENTRI NELL'EXCLUSIVE
HERMANN HOLLERITH
ROOM.
VISTO CHE CON IL VS
LASCIAPASSARE NON VI
FANNO ENTRARE TORNATE
NELLA 1° STANZA E
CLICcate CON IL
BIGLIETTO SUL MUSIC BOX
(IN BASSO A SN).
RIENTRATE E QUESTA
VOLTA RIUSCIRETE AD
ENTRARE NELLA EXCLUSIVE
ECC... PARLATE UN PO'
DI VOLTE CON MICHELLE
FINO A CHE LEI NON VI
FACCIA SEDERE AL
TAVOLO INDI DATELE
L'AGENDA.
ACCENDETE LA
TELECAMERA E DATEGLI LA
CARTA DI CREDITO
TROVATA NELL'AGENDA.
FATTO QUESTO GODETEVI
LA SCENAAAAAII
PER USCIRE DALL'HARD
DISK CHIAMATE LA LIMO-
COMPANY CON IL
TELEFONO USATO DALLA
CICCIONA
ALL'INGRESSO.

AEROPORTO
STESSE MODALITÀ PER
L'AEROPORTO
PRECEDENTE.

ATLANTIC CITY
PRENDETE IL QUARTO DI
DOLLARO CLICcando
SULLA SECONDA SLOT
MACHINE A SN DELLA
SCHERMATA PRINCIPALE E
TELEFONATE ALLA LIMO-
COMPANY.
SALITE SULLA LIMOUSINE E
MOSTRATE ALL'AUTISTA IL
MATCHBOOK VERRETE
PORTATI AL CASINO.
PARLATE ALLA DONNA SN
DELL'INGRESSO, VI
VERRANNO DA 10 TRAMPS
DOLLARS. ENTRATE E
GIocate FINO A QUANDO
NON AVETE RECUPERATO
ALMENO 600 DOLLARI.
FATTO QUESTO ENTRATE
NEL CASINO BALLROOM
PAGATE LA QUOTA A
BUTTA FUORI E SEDETEVI A
GUARDARE LO

SPETTACOLO.
FATTO QUESTO USCITE DAL
CASINO E ANDATE A DS
FINO AL NEGOZIO
IVANA'S SKATES. ENTRATE
NEL NEGOZIO E AFFITTATE
UN PAIO DI PATTINI.
USCITE INDOSSATE I PATTINI
E TORNATE AL CASINO.
A QUESTO PUNTO DOVETE
AVERE ALMENO 500
DOLLARI.
ENTRATE NEL CASINO
BALLROOM E DATE 500
DOLLARI AL BUTTA FUORI E
PREPARATEVI AL
COMBATTIMENTO.
ACCENDETE LA
VIDEOCAMERA (CHE
AVRETE RICARICATO E IN
CUI AVRETE CAMBIATO LA
CASSETTA O ALMENO SI
SPERA) E SALITE SUL RING.
GODETEVI LA SCENETTA ED
USCITE DAL CASINO.
PARLATE CON L'UOMO A
DS DELL'INGRESSO CHE
VI CHIAMERÀ LA
LIMOUSINE.

MIAMI
ARRIVATI
ALL'AEROPORTO OLTRE
A PRENDERE IL NUMERO
DELLA LIMO-COMPANY
PRENDETE ANCHE QUELLO
DELLA JUST GREEN CARD
COMPANY. TELEFONATE A
ENTRAMBE (IL QUARTO DI
DOLLARO E NELLA
MACCHINA DISTRIBUTTRICE
DI SIGARETTE)
USCITE
DALL'AEROPORTO
PRENDETE LA GREEN CARD
NEL GARBAGE (SPECIE DI
COSO VERDE SUBITO A SN
DELL'INGRESSO) SALITE
SULLA LIMOUSINE E
MOSTRATE ALL'AUTISTA
LA BUSINESS CARD.
ENTRATE DA DOC
PILLIAM'S IN CIMA ALLE
SCALE PRENDETE IL
TOVAGLIUOLO SUL
TAVOLINO IN BASSO A DS E
CLICcate SU DI VOI.
INDI PARLATE
ALL'INFERMIERA CHE VI
FARÀ ENTRARE DA CHI
CHI.
QUANDO ARRIVA CHI CHI
CLICcate L'OCCHIO SU
DI LEI. ACCENDETE LA
TELECAMERA E DATELE LA
GREEN CARD. IL RESTO LO
FA' LEI.
FATTO TUTTO QUESTO
TORNATE
ALL'AEROPORTO E
PARTITE PER L'UNICA
DESTINAZIONE RIMASTA.

PATTY NEL LABORATORIO
PER PRIMA COSA
CLICcate CON
L'OCCHIO SU TUTTI GLI
SCIENZIATI ALL'INTERNO
DEL LABORATORIO. FATTO
QUESTO ANDATE CON IL
PROFESSORE CHE VI
DARÀ DELLE
INFORMAZIONI TRAMITE
COMPUTER. TRASCRIVETE
TUTTO SU DI UN FOGLIO
(NUMERO ACCONTO -
NUMERO TELEFONICO
ECC.) ANDATE NELLA
STANZA A DS E FATEVI
METTERE IL SAFETY FIRST
FIELD LOCATOR DEVICE.
FATTO QUESTO USCITE
DALLA STANZA E PRENDETE
IL DATAMAN LE 2 CASSETTE
E L'HOOTER SHOOTER.
USCITE E SALITE SULLA
LIMOUSINE.
PER DIRE ALL'AUTISTA
DOVE ANDARE INSERITE LA

CASSETTA DI P.C. HAMMER
NEL DATAMAN E
MOSTRATELA AD ESSO.
NELLA LIMOUSINE
PRENDETE LA BOTTIGLIA DI
CHAMPAGNE.

K-RAP
APPENA ENTRATI ALLA K-
RAP GUARDATE IL DISPLAY
SUL VOSTRO DATAMAN, VI
VERRÀ DATO IL NUMERO
D'INGRESSO PER
L'UFFICIO DI MR
KRAPPER. ENTRATE
NELL'UFFICIO. PRENDETE
LA CHIAVE NASCOSTA NEL
VASO IN ALTO A DS E
APRITE IL CASSETTO DELLA
SCRIVANIA CLICcate CON
LA MANO 2 VOLTE SUL
CASSETTO E PRENDETE IL
FILE FOLDER. PRENDETE
NOTA ANCHE DEL
NUMERO SUL BLUE
STICKUM.

CONTROL ROOM
1) CLICcate CON LA
MANO SUL REEL-TO-REEL
TAPE AL CENTRO DEL
MURO IN ALTO.
2) POI SELEZIONATE IL TAPE
E CLICcateLO SUL TAPE
DECK IN BASSO A SN.
3) CLICcate 6 VOLTE CON
LA MANO SUL MIXER
APPENA AL DI SOPRA DEL
TAPE DECK
4) CLICcate LA MANO SUL
REEL-TO-REEL RECORDER.
PER USCIRE DALLA STANZA
RECUPERATE IL TAPE E POI
SCHIACCIATE LA MONO
DIVERSE VOLTE SUL MIXER.
PARLATE AL MICROFONO
E IL VOSTRO URLO
SPACCHERÀ IL VETRO
PERMETTENDOVÌ LA FUGA.
USCITE E SALITE SULLA
LIMOUSINE.

REVER RECORDS
CAMBIATE LA CASSETTA
NEL DATAMAN E INSERITE
QUELLA DI REVERSE BIAZ.
MOSTRATELA
ALL'AUTISTA.
ARRIVATI ALLA REVER
RECORD PER PRIMA COSA
PARLATE AL PORTIERE E POI
MOSTRATEGLI IL DATAMAN
CON LA CASSETTA.
ARRIVATI ALLA STANZA
SUPERIORE PRENDETE IL
DISCO D'ORO E
PONETELO SULLO STEREO
IN BASSO. FATELO GIRARE
IN TUTTI E DUE I LATI FINO A
SENTIRE I 2 MESSAGGI
SUBLIMALI. RIPRENDETE IL
DISCO D'ORO E ENTRATE
NELLA STANZA DI REVERSE
BIAZ. ANDATE ALLA
TASTIERA E SUONATE PER 3
VOLTE FATTO QUESTO
VERRETE INVITATI NELLA
STANZA DI REVERSE BIAZ.
CLICcate LA ZIP SU
REVERSE BIAZ.

LARRY NELL'AEREO
QUANDO L'AEREO STA
CADENDO NON C'È
PROBLEMA TANTO VI
SALVATE!

ALLA CASA BIANCA
QUANDO SARETE SOTTO IL
TIRO DELLA PISTOLA USATE
L'HOOTER SHOOTER ED
AVRETE COSÌ FINITO
LARRY 5.

LARRY 5
ARCHIVIO
VIA
FMD
AZ-GAP
AL

PERGIOCO

il negozio accetta tutte
le carte di credito e
BANCOMAT

VIA SAN PROSPERO 1
MILANO centro

SETTORE CONSOLE

PREZZI REALI
REALE DISPONIBILITA'

NINTENDO ACTION SET	259000
NINTENDO CONTROL DECK	199000
NINTENDO MAX CONTROLLER	59000
NINTENDO TAPPETO FITNESS	199000

GIOCHI tutti ITA

A BOY AND HIS BLOB	72900
ALPHA MISSION	72900
BIG FOOT	72900
BIONIC COMMANDO	84900
BLACK MANTA	84900
BLADES OF STEEL	72900
BUBBLE BOBBLE	72900
CALIFORNIA GAMES	72900
COBRA TRIANGLE	72900
DAYS OF THUNDER	87900
DIGGER T.ROCK	72900
DOUBLE DRAGON II	84900
DR. MARIO	72900
DUCK TALES	84900
FAXANADU	72900
FESTER'S QUEST	72900
GAUNTLET II	87900
GHOSTBUSTERS II	84900
GOAL	84900
GUARDIAN LEGEND	72900
GUNSMOKE	72900
IKARI WARRIORS	72900
JOURNEY TO SILIUS	84900
LOLO 2	72900
LOW G MAN	72900
MEGAMAN	84900
MEGAMAN 2	84900
PAPERBOY	72900
PIN BOT	72900
PROBOTECTOR	72900
ROBOCOP	84900
SECTION Z	72900
SNAKE RATTLE N ROLL	58900
SOLAR JETMAN	72900
SOLOMON'S KEY	84900
SOLSTICE	72900
STEALTH ATF	72900
SUPER MARIO BROS	58900
SUPER MARIO BROS 2	84900
SUPER MARIO BROS 3	84900
TECMO WORLD WRESTLING	84900
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	84900
TETRIS	72900
THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY	72900
THE BATTLE OF OLYMPUS	72900
THE LEGEND OF ZELDA	84900
TIME LORD	72900
ZELDA II	84900

Imminenti

ARCH RIVALS	72900
DEFENDER OF THE CROWN	84900
DRAGON'S LAIR	84900
JACKIE CHAN ACTION KUNG FU	84900
KIKLE CUBICLE	72900
MANIAC MANSION	93900
MISSION IMPOSSIBLE	72900
NINJA GAIDEN	72900
NINTENDO WORLD CUP	72900
NORTH & SOUTH	84900
POWER BLADE	84900
PUZZNIC	58900
RAD GRAVITY	84900
SIMPSON	84900
SKI OR DIE	72900
SUPER OFF ROAD	58900
SUPER SPIKE V BALL	72900
TOP GUN II MISSION	72900
TOP PLAYER TENNIS	72900
TOTAL RECALL	72900

GAME BOY Incl.TETRIS ITA 159000

BORSA PER GAME BOY 45000

GIOCHI trad. lire

ALLEYWAY	ITA	51900
BALLOON KID	ITA	51900
BASEBALL		55000
BASES LOADED		65000
BATMAN	ITA	51900
BLADES OF STEEL		85000
BUBBLE BOBBLE		75000
BUGS BUNNY	ITA	65000
BURAI FIGHTER DELUXE		51900
BURGERTIME DELUXE		69000
CAESARS PALACE		75000
CASTELIAN		66000
CASTLEVANIA ADVENTURE	ITA	51900
CASTLEVANIA II Belmont's Rev.		89000
CATRAP		55000
CHASE H.Q.	ITA	69900
COSMO TANK		69000
CYRAID		65000
DAEDALIAN OPUS		50000
DEAD HEAT SCRAMBLE		69000
DOUBLE DRAGON	ITA	51900
DOUBLE DRAGON II	ITA	51900
DR. MARIO	ITA	51900
DRAGON'S LAIR		75000
DUCK TALES		51900
DYNABLASTER	ITA	51900
EXTRA BASES		69000
F1 RACE		51900
FINAL FANTASY LEGEND		79000
FISH DUDE		69000
FIST OF THE NORTH STAR		69000
FORTRESS OF FEAR	ITA	51900
GARGOYLE'S QUEST	ITA	51900
GHOSTBUSTERS II	ITA	70000
GO GO TANK		69000
GODZILLA		60000
GOLF	ITA	51900
GOURMET PARADISE Mr. Chin's		55000
GREMLINS 2		79000
HAL WRESTLING		69000
HEIANKYO ALIEN		33000
HYPER LODGE RUNNER		85000
IN YOUR FACE		65000
ISHIDO The way of stones		66000
JEOPARDY!		69000
KING OF THE ZOO	ITA	51900
KLAX		69000
KUNG FU MASTER		69000
KWIRK	ITA	51900
LOOPZ		65000
MALIBU BEACH VOLLEYBALL		65000
MARU'S MISSION		59000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE		75000
MOTOCROSS MANIACS	ITA	51900
MYSTERIUM		65000
NAVY SEALS		69000
NBA ALL STAR CHALLENGE		66000
NEMESIS		69000
NFL FOOTBALL		65000
NINJA BOY		65000
NINTENDO WORLD CUP		51900
NOBUNAGA'S AMBITION		85000
OPERATION C		72000
PACMAN		75000
PAPERBOY		69000
PENGUIN WARS		65000
PLAY ACTION FOOTBALL		69000
POWER MISSION		65000
POWER RACER		69900
QIX	ITA	51900
R-TYPE		79000
RADAR MISSION	ITA	70000
REVENGE OF GATOR		51900
ROBOCOP		65000
ROLAN'S CURSE		69000
SERPENT		55000
SHANGHAI		45000
SIMPSON	SI	51900
SNEAKY SNAKES		72000
SOLAR STRIKER	ITA	51900
SOLOMON'S CLUB		61000
SPIDER MAN		51900
SPUD'S ADVENTURE		69000
SUPER MARIO LAND	ITA	51900
TAIL GATOR		69900
TASMANIA STORY		61000
TEENAGE TURTLES Fall Foot	ITA	51900
TENNIS	ITA	51900
THE CHESSMASTER		51900
THE GAME OF HARMONY		63000
THE HUNT FOR RED OCTOBER		75000
THE SWORDS OF HOPE		69000
WORLD BOWLING		82000
WWF SUPERSTARS		75000

LYNX ATARI Incl.CALIF. GAMES	ITA	299000
LYNX SECONDO Nuovo	ITA	224000
ADATTATORE PER AUTO		36900
ALIMENTATORE PER LYNX		32500
BORSA PER LYNX		36900
CAVO COMLYNX		12600
CUSTODIA PER LYNX		31500
SCHERMO ANTIRIFLESSO		12500

GIOCHI trad. lire

A.P.B.	ITA	66900
BLOCKOUT	ITA	66900
BLUE LIGHTNING	ITA	58900
CHIP'S CHALLENGE	ITA	58900
ELECTROCOP	ITA	58900
GATES OF ZENDOCON	ITA	58900
GAUNTLET	ITA	58900
KLAX	ITA	66900
NINJA GAIDEN	ITA	66900
PACMAN	ITA	66900
PAPERBOY	ITA	66900
RAMPAGE	ITA	66900
ROAD BLASTERS	ITA	66900
ROBO-SQUASH	ITA	66900
RYGAR	ITA	66900
SHANGHAI	ITA	66900
SLIME WORLD	ITA	58900
WARBIRDS	ITA	66900
XENOPHOBE	ITA	66900
ZARLOR MERCENARY	ITA	66900

Imminenti

BILL & TED	ITA	66900
CHECKERED FLAG	ITA	66900
ISHIDO The way of stones	ITA	66900
PACLAND	ITA	66900
SCRAPYARD DOG	ITA	66900
STUN RUNNER	ITA	66900
TURBO SUB	ITA	66900
VIKING CHILD	ITA	66900

SEGA MEGADRIVE INTERNAZ. 279000
GAME GEAR IN ARRIVO

giochi trad. lire

AFTERBURNER II	SI	69000
ALEX KIDD	SI	69000
ALTERED BEAST		69000
ARROW FLASH		94900
BATMAN		92900
BIMINI RUN		92900
BUDOKHAN		92900
COLUMNS		69000
CRACK DOWN		89900
CYBERBALL		92000
DICK TRACY		87000
DYNAMITE DUKE	SI	79500
ESWAT		89900
FAERY TALE ADVENTURE		92900
FANTASIA Disney		97900
FIRE SHARK		65900
FORGOTTEN WORLDS		69000
GAIN GROUND		89900
GHOSTBUSTERS		79500
GHOULS'N GHOSTS		107900
GOLDEN AXE	SI	79500
HERZOG ZWEI	SI	69000
ISHIDO The way of stones		58900
JOHN MADDEN FOOTBALL		92900
KING'S BOUNTY		97900
LAKERS VS. CELTICS		92000
LAST BATTLE		76000
MIGHT AND MAGIC		126900
MYSTIC DEFENDER		105900
ONSLAUGHT		99000
PGA TOUR GOLF		99900
PHANTASY STAR III		149000
POPULOUS		84900
RAMBO III 1	SI	79500
RASTAN SAGA II		89900
SAINT SWORD		94900
SHADOW DANCER		79500
SONIC THE HEDGEHOG		99900
SPACE HARRIER II	SI	69000
SPACE INVADERS '91		82000
SPIDER MAN	SI	89500
STAR CONTROL		99000
STORMLORD		118900
STRIDER		129000
SUPER HANG-ON	SI	79500
SUPER MONACO G.P.		79500
SUPER REAL BASKETBALL	SI	79500
SUPER THUNDER BLADE		69000
SUPER VOLLEY BALL		71900
SWORD OF VERMILLION		139000
TARGET EARTH		99900
THE REVENGE OF SHINOBI		69000
THUNDER FORCE III		65900
TOMMY LASORDA BASEBALL		118900
TWIN HAWK		69000
ULTIMATE QUIX		84900
WARDNER		92900
WARRIOR OF ROME		123900
WORLD CHAMPIONSHIP SOCC.		84000
ZOOM		69000

**Il negozio è in via San Prospero 1
Milano centro MM1 Cordusio**

**Vendita per corrispondenza in tutta Italia
telefonate ai numeri: 02 / 874580 - 874593
orario: 9,30 - 12,30 15 - 19,30, no lunedì matt. e fest.**



COMPUTERGAMES 16 BIT BESTSELLERS

AMI	AT/st	titolo	tra	PC	schede
49	'NAM		59+	
99	3D CONSTRUCTION KIT	SI	99+	CEV
....	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	69\$*	CEV
....	CALIFORNIA GAMES II		69+	CEV
....	CASINO'		72+	CEV
....	CASTLES	SI	59\$*	CEV
59	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59\$*	EV
59	CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	
....	COMMAND H.Q.		79\$	
69	DEATH KNIGHTS OF KRYNN		69\$	CE
19,5	DEFENDER OF THE CROWN		19,5\$	CE
49	ELVIRA	SI	69*	EV
29	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	49\$*	CEV
49	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49\$*	CE
69	EYE OF THE BEHOLDER		69\$*	CEV
....	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		89,90\$	V
....	F-15 STR.EAGLE II SCENARIO DISK		49\$*	CEV
79	F-15 STRIKE EAGLE II	SI	89\$*	
29	F1 G.P. CIRCUITS	ITA	
49	FORMULA 1 3D	ITA	
....	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER		69\$*	CEV
49	GOLDEN AXE	SI	49+	
....	GUNSHIP 2000	SI	89,90\$*	V
49	HUNTER		
72	JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72\$*	CEV
....	JETFIGHTER II		79+	CEV
29	KICK OFF 2	SI	49\$*	EV
....	KING'S QUEST V		99\$*	V
49	LAST BATTLE	SI	
59	LORD OF THE RINGS	SI	69\$*	CV
49	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	
....	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	59\$*	EV
....	MARTIAN DREAMS		69\$*	EV
....	MEGAFORTRESS		59,90\$	V
....	MEGATRAVELLER 2	SI	69,90\$*	EV
29,9	OUT RUN EUROPA	SI	
59	POWERMONGER	ITA	
29	PREHISTORIC	SI	29\$*	HCEV
29	PRINCE OF PERSIA		29+	CEV
79	RAILROAD TYCOON 1 Mega	SI	
....	RED BARON		89\$*	V
49	ROBIN HOOD	SI	49\$*	EV
19,5	ROCKET RANGER		19,5\$	CE
....	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	89\$*	V
69	SECRET OF THE SILVER BLADE		
....	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE		99\$	EV
59	59	SIM CITY + POPULOUS		
....	SIM EARTH	SI	89+	HEV
....	SPACE QUEST IV		89\$*	V
19,5	SUPERLEAGUE SOCCER		19,5\$	
29	29	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29\$*	
....	TEST DRIVE III The Passion		65\$*	EV
....	THE GOLD OF THE AZTECS	SI	29\$*	CE
....	THE IMMORTAL	SI	59\$*	EV
49	THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49*	CEV
....	THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI	49\$*	CEV
....	ULTIMA VI The False Prophet		59+	HCEV
....	ULTIMATE BASEBALL T. LA RUSSA		69\$*	EV
19,5	WATERLOO		19,5\$	CE
....	WING COMMANDER		59\$*	EV
....	WING COMMANDER DATA DISK 1 e 2		29*	EV
....	WING COMMANDER II		79,90\$	EV
49	WORLDS AT WAR		59+	HCEV

è disponibile il catalogo completo, potete richiederlo

per esempio..gli altri giochi

Advanced D&D

Novità DARK SUN 35900

PLAYER'S HANDBOOK

34900

DUNGEON MASTER'S GUIDE

33500

è disponibile il listino
completo



Dungeons&Dragons : il gioco di ruolo



D&D BASE 25000

D&D EXPERT 25000

D&D COMPANION 25000

disponibile il listino
completo

Novità:

D&D 2nd Ed. 35900

miniature fantasy

in lega di piombo

RAL PARTHA

CITADEL

GRENADIER

MARAUDER

METAL MAGIC

RAFM

WARGAMES FOUNDRY



**MODEL KITS IN VINILE
DA ASSEMBLARE e
DIPINGERE**

L'INCREDIBILE HULK 49900 scala 1:6

BATMAN 53900 scala 1:6

DOCTOR DOOM 71900 scala 1:6

ROBOGOP 47900 scala 1:6

la SPOSA DI FRANKENSTEIN 44900

TERMINATOR 2 79900 scala 1:5

L'UOMO RAGNO 44900 scala 1:6

WOLVERINE 47900 scala 1:6

*è già disponibile anche il catalogo
completo dei wargames, da tavolo
e regole per miniature*

PERCHE' COMPRARE

videogame
& COMPUTER WORLD



E' L'UNICO QUINDICINALE IN ITALIA

E' SCRITTO INTERAMENTE

DA GIORNALISTI ITALIANI

ED INOLTRE TROVI:

ANTEPRIME

ARTICOLI ESCLUSIVI

E TANTISSIME SOLUZIONI DI

AVVENTURE E DI GIOCHI

**E PROSSIMAMENTE SONO PREVISTE TANTISSIME NOVITA'
VIDEOGAME & COMPUTER WORLD E' UN QUINDICINALE
DELLA DERBY SOC. EDITRICE s.r.l.**