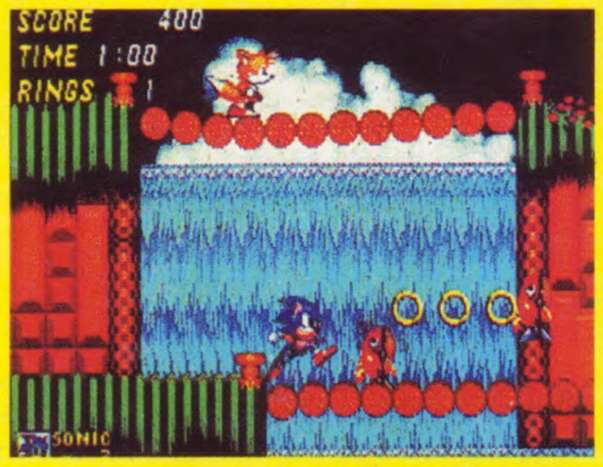
L. 5.000 (Frs.7.5)
N. 20 OTTOBRE/NOVEMBRE '92

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

SONIC 2
LE PRIME FOTO DEL GIOCO!!!

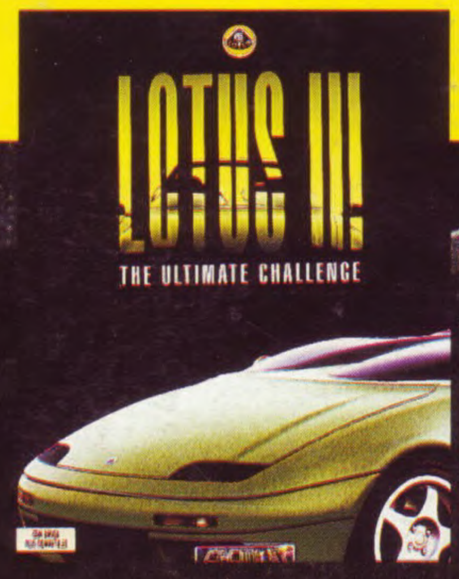


ECCEZIONALE ESCLUSIVA!

IN REGALO

FLOPPY DISK DEMO CON 3 LIVELLI GIOCABILI DI
TEARAWAY THOMAS

LOTUS III VS CRAZY CARS III
UN DUELLO SCONTATO?



IL RITORNO SU LYNX

TUTTE LE NOVITA' DELL'ECTS DI LONDRA!

SPEDIZIONE IN ABB. POST. GRUPPO III/70 TASSA PAGATA CMP ROSERIO

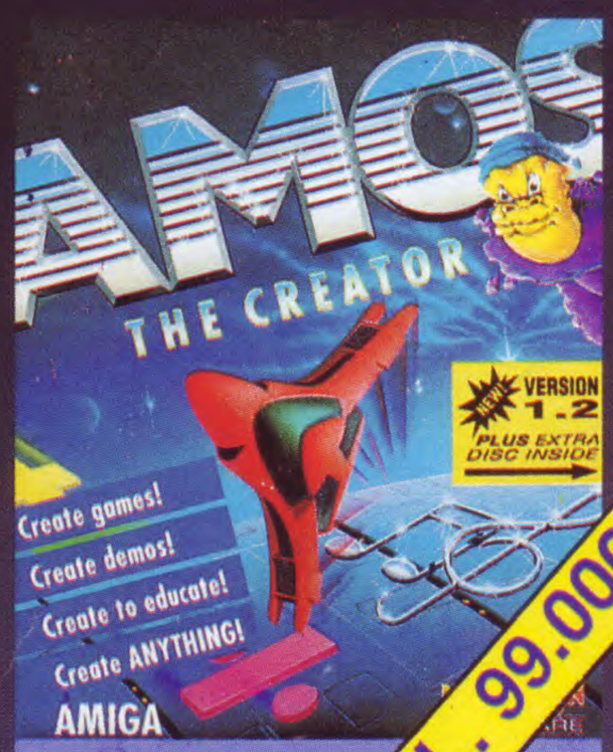
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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

SCATENA LA TUA IMMAGINAZIONE!

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

AMOS

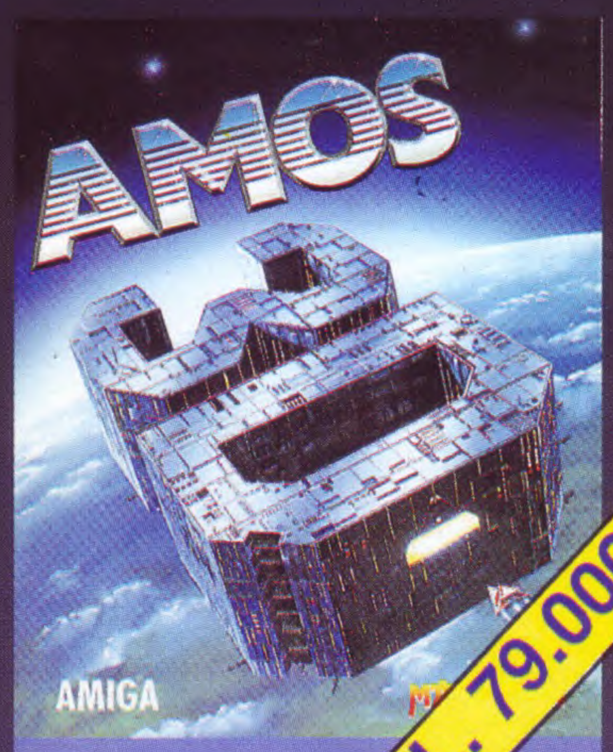


L. 99.000

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

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

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



L. 79.000

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

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



L. 69.000

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

MANDARIN SOFTWARE

Distribuito in esclusiva da

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

SCADE IL 15 NOVEMBRE 92

NON DISPERDERE NELL'AMBIENTE!



SoftMail ti dà i prodotti originali più pregiati per Amiga o PC - assolutamente d'obbligo per ogni collezionista di rispetto - a prezzi davvero imbattibili!
Per usufruire dei fantastici vantaggi SoftMail devi solamente effettuare il tuo ordine entro il **15 NOVEMBRE**: riceverai ciò che hai scelto in men che non si dica! Invia subito il buono d'ordine o, meglio ancora, telefona oggi al numero 031-300-174: l'offerta vale solo fino ad esaurimento delle scorte!

Aces of the Pacific
PC 386sx, 2mb, Dos 5, VGA, hard disk
➠ Dall'autore di Red Baron il simulatore di riferimento degli anni '90
79.000

A320 Airbus
PC 386sx, VGA • Amiga • ST
➠ L'unico simulatore per volare in Europa: contiene cartine Jeppesen; creato in collaborazione con i piloti Lufthansa (man. in inglese)
85.000 PC 79.000 Amiga/ST

Dragons Breath
PC, 512kb, VGA/EGA
➠ Un fantastico gioco di ruolo alle prese con draghi e pozioni magiche. Tutto in italiano rich. drive da 5,25"
10.000

Indy & the fate of Atlantis (Arcade)
PC, 512kb con VGA/EGA o 640kb con MCGA
➠ Il migliore gioco d'azione di Indiana Jones con grafica 3D: 82% su C+VG di giugno
65.000

Falcon 3 Updater
➠ Aggiorna Falcon alla più recente versione disponibile; contiene inoltre FALCONER un potente programma per modificare molte tra le caratteristiche di Falcon 3
35.000

Air combat strategies
➠ Libro dedicato a Falcon 3: scritto da un vero pilota di Falcon contiene un template da applicare sulla tastiera!
30.000

Operation: Fighting Tigers
➠ Nuove missioni in Corea, Giappone e Pakistan/India: è il primo data disk per Falcon3
☎

Dagger of Amon Ra
PC, 640kb, VGA, hard disk
➠ L'ultimo capolavoro Sierra ambientato in Egitto: grafica e sonoro mai visti prima!
79.000

Conquest of Camelot
Amiga, 1mb
➠ Alla ricerca del Sacro Grail con i cavalieri della Tavola Rotonda nei panni di Re Artù
59.000

Double Double Bill
Amiga, 1mb
➠ Una fantastica raccolta di giochi CinemaWare: Wings, TV Sports Football e Basketball, Lords of the Rising Sun
79.000

Femme Fatale DD
PC, Amiga
➠ Nuovi data disks per il puzzle vietatissimo ai minori: utilizzabili anche con i programmi di grafica
☎

Catalogo SoftMail
Puoi ricevere il solo catalogo inviandoci Lit. 2.000 in francobolli, il tuo indirizzo completo e indicando il tipo di computer che possiedi
GRATIS CON OGNI ORDINE!

☎ 031-300-174
FAX 031-300-214

SPECIALE CD-ROM

Lettore CD 650 Mb (meccanica SONY) per PC & compatibili, tempo di accesso 350 msec. completo di interfaccia, cavi e software driver per MS/DOS
+ un gioco a scelta tra quelli contrassegnati dal simbolo ✌

CHESSMASTER 3000 .....185.000
RICHIEDE WINDOWS
MIDWINTER + GUNSHIP ✌.....160.000
MIG 29 + MIG 29 SUPER ✌.....160.000
M1 TANK PLATOON ✌.....160.000
PC PIX ADULT (VM 18).....250.000
RAILROAD TYCOON ✌.....160.000
RED STORM RIS./CARRIER C. ✌...160.000
ULTIMA SERIES (DAL 1° AL 6°)...199.000
ULTIMA 6 + WING COMM. ✌.....170.000
VISUAL FANTASIES VM18 ✌.....170.000
WING COMM.+MISS 1 & 2 ✌.....170.000

A SOLE LIRE
1.090.000 interno
1.190.000 esterno
(disponibile anche in versione PS/2)

ACCESSORI GAMEBOY

AMPLIFIERS (CASSE STEREO)	35.000
ATTACHE' CASE (VALIGETTA 24H)	45.000
CARRY CASE (VALIGETTA)	35.000
CLEANING KIT (PULIZIA CONTATTI)	20.000
GAME PAK (VALIGETTA E GAMES)	25.000
HIP BAG (MARSUPIO)	29.000
HOLSTER (FONDINA)	19.000
MAGNIFIER (LENTE)	25.000
PLAY&CARRY CASE (PROTEZ.)	29.000
VIEWBOYS (LENTE)	25.000

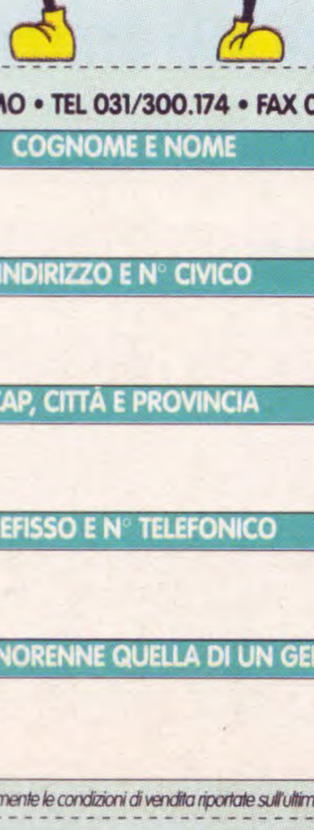
GIOCHI

AEROSTAR	55.000
ALTERED SPACE	55.000
BEETLEJUICE	59.000
BLASTER MASTER BOY	59.000
BUBBLE BOBBLE	55.000
CHESSMASTER	64.000
CHOPLIFER II	59.000
DAYS OF THUNDER	64.000



FASTTRACK NASCAR	64.000
FINAL FANTASY ADVENTURE	95.000
FINAL FANTASY LEGEND	69.000
FLASH GORDON	75.000
HOOK	65.000
KUNG FU HEROES	39.000
MONOPOLY	60.000
MOTOCROSS MANIACS	49.000
PIPEDREAM	39.000
POWER RACER	49.000
RESCUE OF PR. BLOBETTE	49.000
SNEAKY SNAKES	55.000
SNOOPY	39.000
SNOW BROTHERS	64.000
SOCCERMANIA	64.000
SUPER HUNCHBACK	59.000
THE SIMPSONS	65.000
TINY TOONS	64.000
TURTLES II	75.000
WWF SUPERSTARS	64.000

Ehi amico approfitta delle fantastiche offerte SoftMail!



BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO • TEL 031/300.174 • FAX 031/300.214

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

CVG • 15/11/92 — Spese di spedizione Lit. 7.000
ORDINE MINIMO LIT.40.000 — TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
☐ Ricevuta (originale) del versamento nel C/C Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ VISA ☐
N° della Carta di Credito — Scadenza

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÀ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

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

SOMMARIO

N.20
OTTOBRE '92

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

BC KID	AMIGA	44
BEAST 3	AMIGA	53
BOPPIN	AMIGA	50
CAMEL TRY	SUPER NES	70
CATCH'EM	AMIGA	48
CRAZY CARS III	AMIGA	56
ESPANA 92	AMIGA	43
GUNBUSTER	PC ENGINE	64
HOI	AMIGA	45
HOOK	SUPER NES	67
KEN 5	SUPER NES	66
KING OF THE MONSTERS 2	NEO GEO	72
KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE	SUPER NES	73
LIVERPOOL	AMIGA	46
LOTUS 3	AMIGA	49
MAGIC SWORD	SUPER NES	68
PARODIUS	SUPER NES	69
PREMIERE	AMIGA	52
RED ZONE	AMIGA	55
SPLATTERHOUSE 2	MEGADRIVE	71
THE NEW ZEALAND STORY	MASTER SYSTEM	65
THUNDERFORCE IV	MEGADRIVE	62
ZOOL	AMIGA	54

PREVIEW 8
Nella sfera di cristallo CVG vede...

POSTA 20
Participio passato femminile del verbo porre: voi ponete le domande e noi poniamo le risposte.

NEWS 26
Tutte le novità dell'ECTS! Come sarebbe a dire "che cos'è"?

DAVID BRABEN E' DIO? 37
Elite 2 sarà il più grande gioco di tutti i tempi? Leggete, leggete...

NIPPOMANIA 40
E' confermato: i giapponesi esistono!

SPECIALE COPERTINE 76
Il meglio del peggio delle copertine che avete disegnato per CVG!

PLAYMASTER 81
Non c'è enigma senza soluzione, non c'è soluzione senza trucco, non c'è trucco senza password, non c'è password senza codici...

DIVERTIMENTO PORTATILE 90
Li volevate retrattili? Li volevate umbratili? E invece sono portatili!

ARCADE ACTION 96
Ah! Se tutte le monetine che lanciano negli stadi finissero nelle sale-giochi!

PINBALL WIZARD 102
La rubrica degli... ehm... sparapalline.

BOARD GAMES 106
Intavoliamo un discorso...

UN GRAZIE A ENRICO RALLO PER IL MEGAPOSTER DI QUESTO MESE





FABIO "WHIRLWIND" ROSSI

Scoop sensazionale: come prova questa foto il titolo corretto dell'ultimo gioco di Archer McLean non era *Jimmy White* ma *Fabio Rossi Snooker!* Il megadirettore di CVG è infatti un campione di fama interplanetaria anche se - nonostante i continui allenamenti sul biliardo che tiene nel soggiorno di casa - non si è ancora impadronito delle misteriose raffinatezze della famigerata Ottavina Reale™ di Stefano.



STEFANO "OTTAVINA REALE" GIORGI

Stock! Tum, tum, tum, tum tum, tum tum, tum, tum, frrrr.... Il nostro redattore non ha ancora voluto dimostrare la sua maestria nel Colpo Maestro, quella fantomatica ottavina reale che nessuno conosce e nessuno ha mai visto. Stefano si nasconde un enigmatico silenzio e intanto continua a consumare gessetti in quantità industriali, pur non sapendo neanche cosa sia un colpo à effetto, semplicemente perché fa figo.



PAOLO "CINQUE SPONDE" CARDILLO

Ma che cosa avete capito? Le cinque sponde sono riferite ai continui viaggi effettuati negli ultimi tempi: dopo aver lasciato le nostre amate sponde infatti il famelico redattore di CVG è approdato in quelle inglesi, e dopo una chiacchierata con Archer MàcLean tutto gli è parso più chiaro; ne sa qualcosa il tavolo verde di Fabio, strappato in più punti e con le buche irrimediabilmente terremotate. Più volte infatti Paolo ha "steccato", ah, ah, ah...



GIOVANNI "FAI DA TE" PAPANDREA

Giocare a biliardo in coppia con Giovanni è semplicemente impossibile. Il nostro incorruttibile redattore non degna della seppur minima attenzione i consigli del suo partner facendo il tiro che più gli aggrada.
Questo non sarebbe un grandissimo problema, se non fosse che, per fare il figo, quando gioca indossa sempre degli occhialini acidi che gli impediscono di vedere cosa cavolo sta combinando.

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

REDAZIONE
Paolo Cardillo, Giovanni Papandrea, Stefano Giorgi, Andrea Fattori

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Raso, Federico Croci, Julian Rignall, Paul Rand, Frank O'Connor, David Upchurch, Gary Whitta, Rik Haynes, Chris jenkins, Tim Boone

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Paolo Reina

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Antonio Parmendola

PUBBLICITA'
Donato Mazzarelli Tel. (02)66034246

SEDE LEGALE
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

DIREZIONE, REDAZIONE
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034295 - Fax (02) 66034238

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034465 - 66034467

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. (02) 66034401 (ricerca automatica)
Hot line per informazioni, sottoscrizione o rinnovo dell'abbonamento.
Non saranno evase richieste di numeri arretrati antecedenti un anno dal numero in corso.
Fax (02) 66034482

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

Per sottoscrizione abbonamenti utilizzare il c/c postale 18893206 intestato a Gruppo Editoriale Jackson casella postale 10675 - 20110 Milano.

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spedizione in abb. postale: Gruppo III/70

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

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre anche le seguenti riviste: Amiga Magazine, Automazione Oggi, Bit, Elettronica Oggi, EO News, Fare Elettronica, Informatica Oggi e Unix, Informatica Oggi Settimanale, Lan e Telecomunicazioni, Meccanica Oggi, Pc Floppy, Pc Magazine, Strumenti Musicali, Watt.

Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

EDITORIALE

Ehm... Siete ancora lì?

OK, d'accordo: questo numero è uscito un pochettinino in ritarduccio, ma dovete tenere conto delle inondazioni, i terremoti, le cavallette...

Scherzi a parte (anche perché questa volta non ce li possiamo proprio permettere), il ritardo è dovuto a una marea di cause che si sono accavallate con un orrendo effetto a catena e che forse non vale nemmeno la pena di spiegare. La rivista, comunque, è interessante e divertente come sempre e, anche se ormai qualche notizia o recensione potrà sembrare un filino datata - del resto questo è il terzo editoriale che scrivo, ed è ormai il 20 ottobre! - sono sicuro che non vi pentirete di avere aspettato tanto.

Per il prossimo numero, invece, non temete: mentre scrivo è già pronto per 3/4 e dovrebbe uscire decisamente più in orario. Fidatevi di me: nei prossimi mesi le cose cambieranno!

FABIO ROSSI

LE ICONE DI C+VG

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



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



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



È L'ORA DELLA PUNIZIONE!
Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

DIAGRAMMA

Il Diagramma di Valutazione di CVG funziona così:

* Ognuno dei quattro assi del grafico a croce si riferisce a un diverso parametro, valutato da 1 (pochissimo) a 5 (un sacco).
* Unendo i quattro valori con una linea si ottiene un poligono. Più è grande l'area coperta, migliore è il gioco.
* I parametri sono:

AZIONE - Più è alto questo valore, più sono importanti i riflessi e la velocità con il joystick.

STRATEGIA - Un voto alto significa che il gioco richiede ragionamenti complessi.

BILANCIAMENTO - Il livello di difficoltà del gioco. Se questo valore è elevato, avete la sicurezza che il gioco sarà impegnativo dall'inizio alla fine, senza fasi troppo semplici né impossibili da superare.

ORIGINALITA' - Un fattore fondamentale. Non vorrete mica comprare un programma quasi identico a qualcosa che avete già, vero?

VAI DI PERCENTUALE!

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

GRAFICA

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

SONORO

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

GIOCABILITA'

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



PC

GRAFICA	90
SONORO	86
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	90

LONGEVITA'

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

GLOBALE

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

I PUNTEGGI

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



Db Line srl

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

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

BAZOOKA + 6 GIOCHI
per SNES / SFAMICOM.
LIT. 150.000

GAME BOY AMPLIFER
GAME BOY MAGNIFER
GB ILLUMINATOR
GB LIGHT BOY
GB VIEW BOY
GB/GG BATTERY BACK RICAR.
G GEAR CAVO 2 PLAYERS
GG MASTER GEAR CONVERT.
GG ALIMENTATORE
GG ALIMENTATORE PER AUTO
MD ACTION REPLAY
MD ARCADE POWER STICK
MD GAME ADAPTOR
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD POWER SG-3600
MD JOYSTICK SG-FIGHTER
MD JOYSTICK A INFRAROSSI
MD JOYSTICK XE-2SG
MD PRO 2 JOYPAD
SF ADATTATORE PER S-NES
SF JBKING SF ASCII PAD
SN ADATTATORE PER SF
SN/SF ADATTATORE PER NES EUROPEO.

SUPER MAGICOM

GAME BOY

SUPER BIKKURIMAN
ANTASM - NOO BOO
GAMBARUGHER
GB GENJIN - HOOK
PRINCE OF PERSIA
FINAL FANTASY LEGEND II
BIONIC COMMANDO
KONAMICS SPORTS
DOWN TOWN-GHOSTBUSTERS
PRO-BASEBALL STADIUM 92
FINAL FANTASY LEGEND II
SPIDERMAN- TECNO BOWN
SUPER MARIO LAND
BATMAN - CASTELVANIA
DOUBLE DRAGON - F1 RACE
MAGICAL TARU-RUTO KUN II
BOMBER KING2-BILLE & TED
ALTERED SPACE
CASTELVANIA 2- PAPERBOY

CD MEGADRIVE

NOSTALGIA -FINAL FIGHT
BLACK HOLE ASSAULT
PRINCE OF PERSIA-WONDER
DOG-AFTER BURNER III
THUNDER STORM FX
A WITCH OF SILKY-RIP

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES(StreetFighter+...)
STREET FIGHTER II
SUPER MARIO KART
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENT.
AXERAY - BATTLE BLASE
SONIC BLASTMAN
PRINCE OF PERSIA - RAMNA
DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - HOOK
SUPER MOMOTARO II
AIR MANAGEMENTS
SUPER DANK SHOT-SMASH TV
ASTRAL BOWT-BATTLE BLAZE
ULTIMATE FOOTBALL
FINAL FIGHT GUY -SYVALION
SUZUKI AGURI'S F1
DRAGON BALL - SUPER VALIS
SIM EARTH - SUPER ALESTE
ULTIMA IV-PRINCE OF PERSIA
SUPER ADVENTURE ISLANDS
CONTRA SPIRITS - PARODIUS
CASTELVANIA IV- POPULUS

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
PUSHOVER - ROBOCOP III
ZELDA III - WWF WRESTL.
TURTLES IV-TOM & JERRY
WHEEL OF FORTUNE
AMERICAN GLADIATORS
BULL VS.LAKERS-TEST DRIVE
XARDION SIMPSONS II
SMASH TV- CARMEN S.DIEGO
CLEMENS BASEBALL-CONTRA
MAGIC SWORD - TOP GEAR
SPACE FOOTBALL - R.FLYER
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC
DESERT STRIKE - EQUINOX
FINAL FANTASY II - GOEMON
EDF - S.GHOUL'S N GHOST
LAGOON - LEGEND OF ZELDA

NEO GEO

KING OF THE MONSTER II
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO / 2020
BLUE'S JOURNEY-CIBER LIP
CROSSEDE SWORD
EIGHT MAN - -FATAL FURY
FOOTBALL FRENZY
GHOST PILOTS
KING OF THE MONSTER
LAST RESORCE
LEAGUE BOWLING
LEGEND OF SUCCESS OF JOE
MAGICIAN LORD
NAM 1975 - NINJA COMBACT
PUZZLED - READING HERO
ROBO ARMY
SOCCER BROWL
SENGOKU DENSHO
SUPER SPY -ANDRO DUNOS
RASH RALLY
TOP PLAYER GOLF
NINJA COMMANDO

MEGA DRIVE

SONIC II - GODS
I LOVE MICKEY & DONALD
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE
METAL FANG
SPLATTER HOUSE II
TERMINATOR-THUNDER F. IV
ALIEN III - AQUABATIC GAME
TAZMANIA - CHUCK ROCK
EUROPEAN CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE -SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKET
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON-SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRAND SLAM "THE TENNIS TOUR"
SUPER MONACO GP II
SUPER FANTASY ZONE
ALISIA DRAGON -OKI - THUNDER
PROWRESTLING TURBO OUT RUN
MASTER GOLF - ZOMBIE HIGH
CORPORATION -STORM LORD
CHUCK ROCK - WARI WARI WORD
TERMINATOR STARFLIGHT
ROBOCOD (JP II) - UNDEAD LINE
F1 CIRCUS - DAHNA-HEAVY NOVA
JOE MONTANA FOOTBALL II
MARIO LEMIEUX HOCKEY
F1 GRAND PRIX - JOHN MADDEN 93
FANTASTIC NAVIGATION
DONALD DUCK QUACK SHOT
F22 INTERCEPTOR-ROAD RASH II
STAR ODYSSEY - TOEJAM&EARL
SHADOW OF THE BEAST
BLOCK OUT - DAVIL CRASHE
MERCS II -SAINT SWORD
SONIC -GALAXY FORCE II
DRAGON'S EYE
FIGHTING MASTERS
688 ATTACK BATTLE-ALEX KIDD
COBRA - JEWEL MASTER

DIVENTA CLIENTE DB-PRIVILEGED

SCONTI FINO 40%

I CLIENTI DB-PRIV POSSONO ASCOLTARE E PRENOTARE DIRETTAMENTE TRAMITE DB-VOX TUTTE LE NOVITA' PER CONSOLE.

CHIAMA DB-LINE PER LE MODALTA' DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di conoscere lo stato dei tuoi ordini.
RICHIEDICI IL TUO CODICE PERSONALE
Il servizio e' GRATUITO!!!

Db_VOX: 0332.767303



Db_VOX

GAME GEAR

BARE KNUCKLE-CHUCK ROCK
WNBLEDON TENNIS
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
SUPER MONACO GP II
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
GEA STUDIUM
HOUSE OF TAROT
FANTASY STAR ADVENTURE
ALIEN SYNDROME -OUT RUN
BUSTER BALL NINJA GAIDEN
HALLEY WARS
HONO TOKYUJI DODGE BALL
MAGICAL TARU-RUTO KUN
INDIANA JONES
MONSTER WORLD II
NINJA GAIDEN
OLIMPIC GOLD DONALD DUCK
MICKEY MOUSE GOLDEN AXE
SPACEHARRIER
S.MONACO GP -DONALD DUCK

Db_VOX:
Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER.
Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI.
Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica)
Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_Vox ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db_VOX.
Db_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo.
Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.
Attenzione. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa generare toni.
Se chiami Db_Vox con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade.
A presto quindi...
....il magico mondo di Db_VOX ti attende.
ciao Db_VOX

disponibili riviste giapponesi

Console NEO GEO: Lit. 650.000

ASSISTENZA TECNICA
Garanzia di 1 anno sui prodotti
Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito

BUONO SCONTO

Lit. 7.000

valido per acquisto di un gioco per console. Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
(prefisso) TELEFONO: _____/_____ ETA': ___
Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO
Console Possedute: _____
Riviste di giochi abitualmente lette: _____
Hai provato Db-Vox (0332.767303) ? SI NO -Voto per Db-Vox (0-10):___
Il buono, sara' valido se compilato in ogni sua parte. Validita' fino 5/12/92

CVG PREVIEW





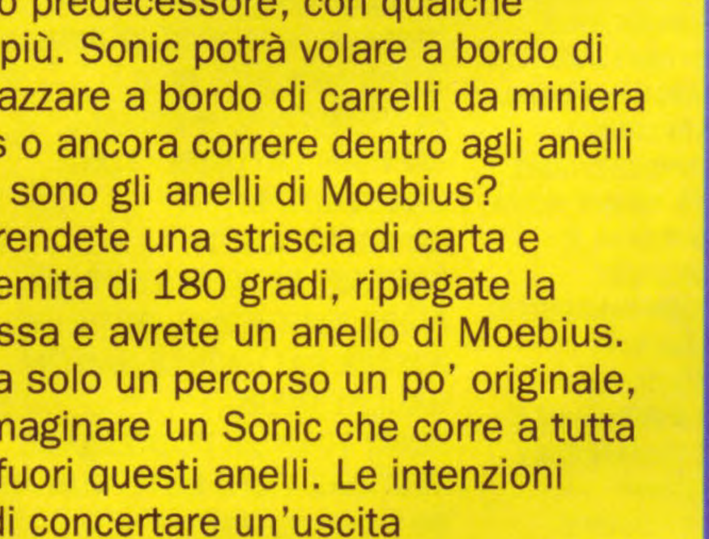


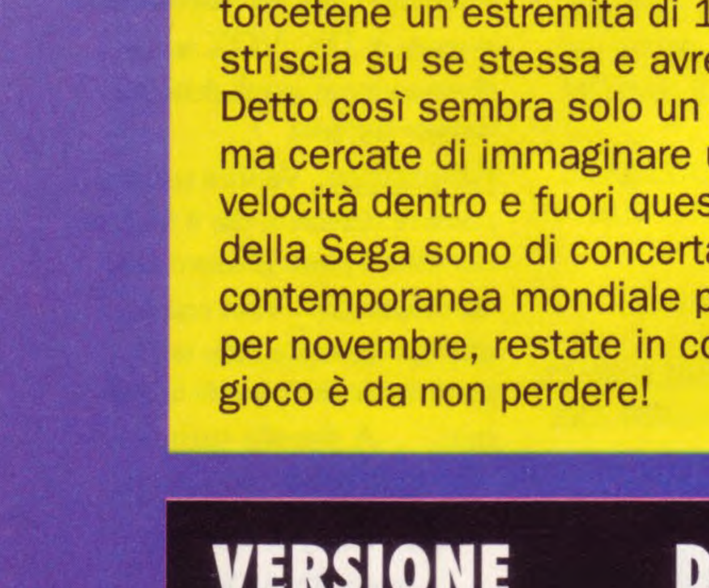


SONIC 2

E' piccolo, è veloce e... ha due code!?!
Proprio così, stiamo parlando di *Sonic 2*, e in particolare di *Tails*, la piccola volpe che affiancherà il porcospino più pubblicizzato del mondo nelle sue prossime avventure. La presenza della piccola volpe è tutt'altro che simbolica, potete infatti giocare su uno stesso schermo o con i due personaggi separatamente tramite uno split orizzontale dello schermo.
Ma questo è solo l'inizio: il gioco promette di essere veloce come il suo predecessore, con qualche piccolo gadget in più. Sonic potrà volare a bordo di deltaplani o scorrazzare a bordo di carrelli da miniera alla Indiana Jones o ancora correre dentro agli anelli di Moebius. Cosa sono gli anelli di Moebius? Semplicissimo! Prendete una striscia di carta e torcetene un'estremita di 180 gradi, ripiegate la striscia su se stessa e avrete un anello di Moebius. Detto così sembra solo un percorso un po' originale, ma cercate di immaginare un Sonic che corre a tutta velocità dentro e fuori questi anelli. Le intenzioni della Sega sono di concertare un'uscita contemporanea mondiale per tutte le sue macchine per novembre, restate in contatto fino ad allora, il gioco è da non perdere!

VERSIONE	DATA
SEGA	NOVEMBRE

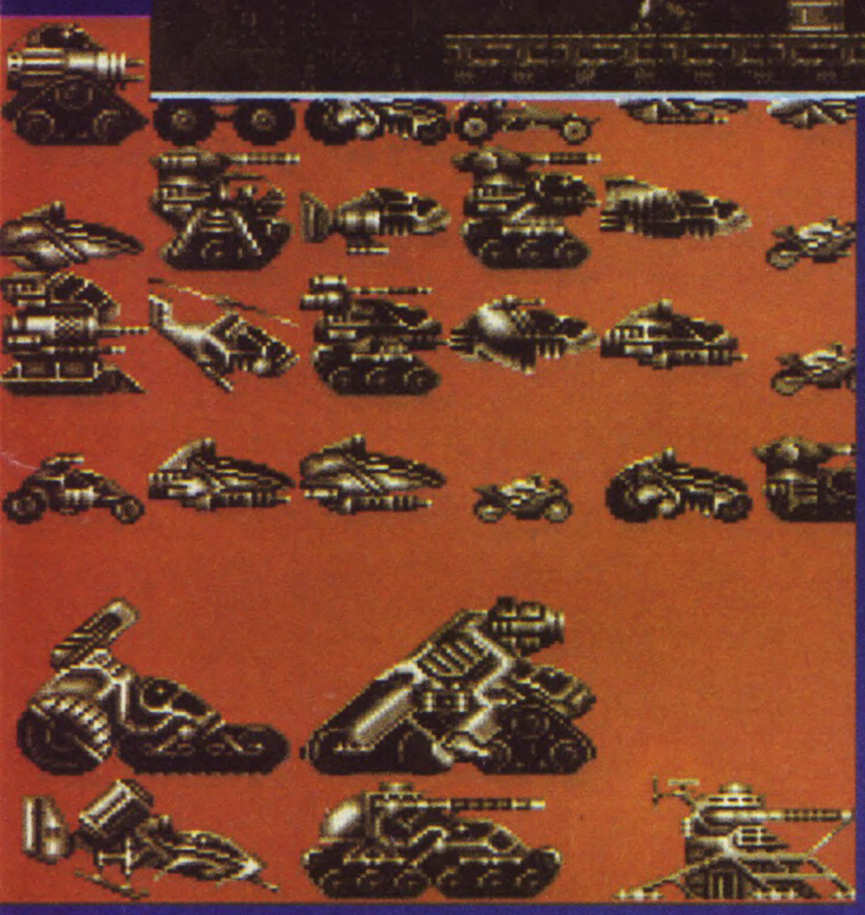












CVG PREVIEW

WALKER
DMA DESIGN

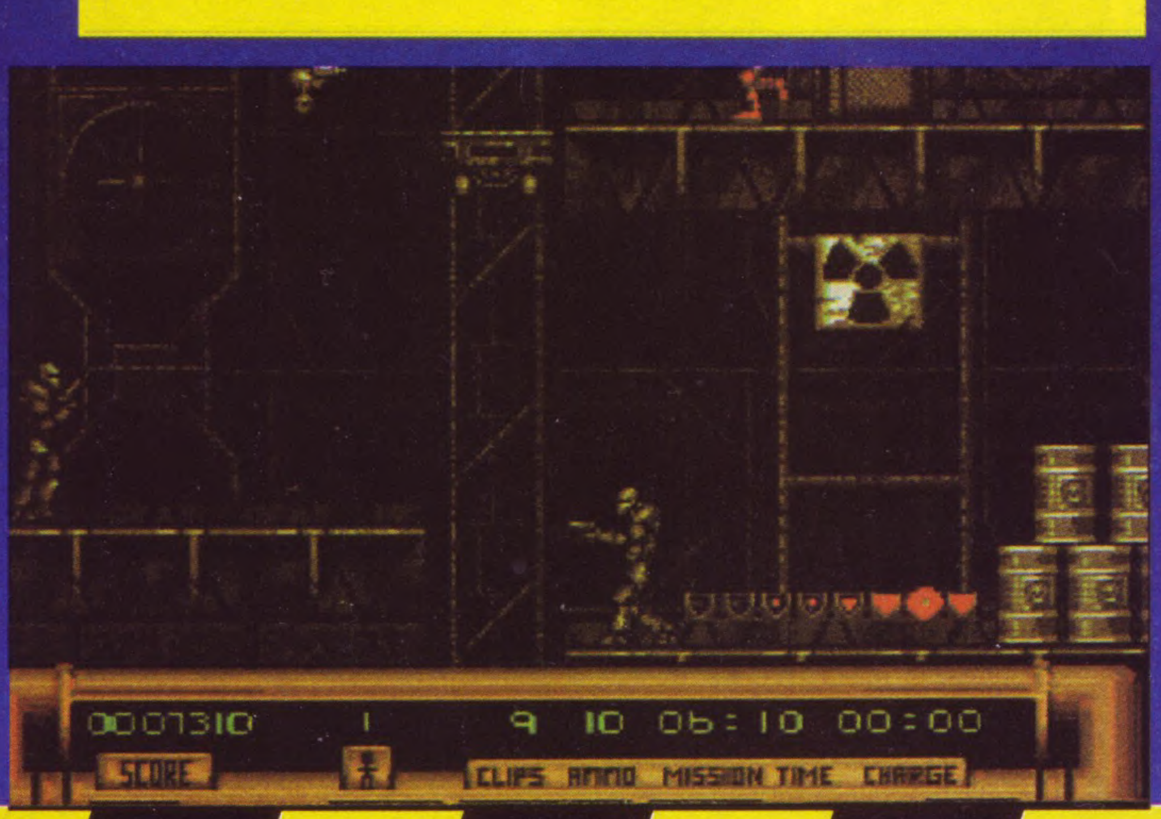
Dave Jones e gli altri ragazzi della DMA Design sono diventati famosi con *Lemmings*, ma il loro prossimo gioco sembra avere decisamente poco a che fare con le tranquille, pavide, piccole creature pelose. In effetti, in *Walker* le uniche creature piccole sono i soldati di una serie di eserciti di stanza in varie nicchie dello Spaziotempo.

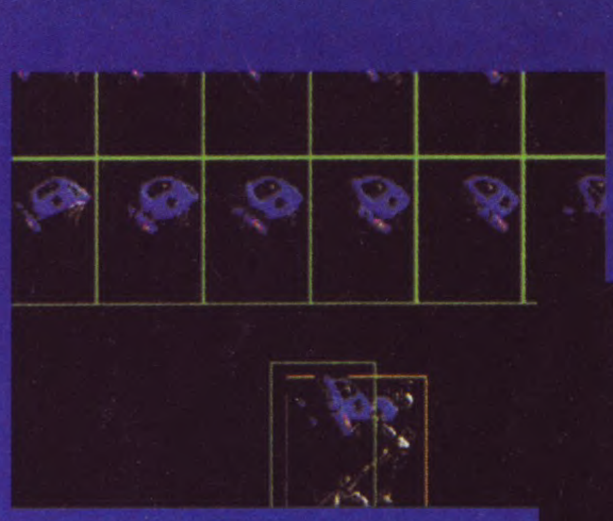
La missione del giocatore si svolge alla guida di un "camminottero" che deve affrontare gli eserciti di cui sopra e attraversare le loro linee di difesa per sfidare l'immancabile mostrone di fine livello. Una volta eliminatolo, il gioco prosegue con una sequenza in stile platform game, che conduce il protagonista in una nuova era, dove tutto ricomincia con un nuovo Walker.

Fra le caratteristiche salienti del gioco c'é il suo metodo di comando, che richiede l'utilizzo contemporaneo di joystick e mouse; col primo si muove il Walker, mentre il secondo dirige le mitragliatrici montate nella "testa". Le altre cose da tenere d'occhio sono la sequenza introduttiva particolarmente elaborata, l'infinita di effetti sonori, i veicoli nemici (alcuni tratti da *Terminator*), le animazioni ultrasplatter delle morti dei soldati nemici - che precipitano, esplodono, scappano, si spiaccicano, ecc. - e naturalmente il Walker, che è stato disegnato su una workstation grafica dal costo di parecchie centinaia di milioni.

Al momento gli autori stanno dando gli ultimi ritocchi alle sequenze platform, che "non reggevano il confronto con gli stupendi livelli con il Walker". La recensione su uno dei prossimi **CVG**!

VERSIONE	DATA
AMIGA	NATALE '92



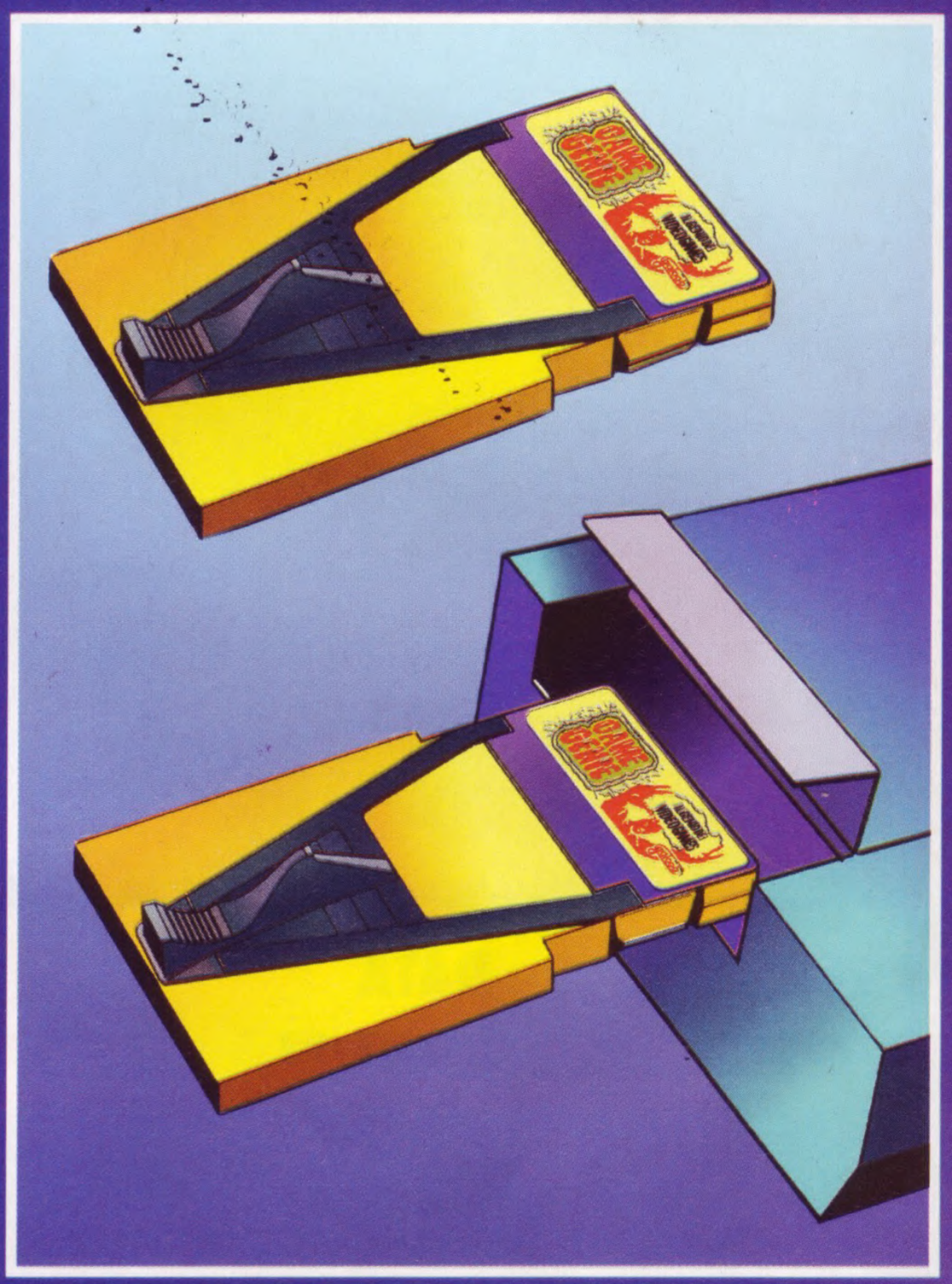




GAME GENIE™ E' IL FANTASTICO STRUMENTO ELETTRONICO PER:

- AMPLIARE LE POSSIBILITA' DI GIOCO CON LA MASSIMA FACILITA'
- MOLTIPLICARE LA TUA POTENZA SUI PIU' FAMOSI VIDEOGAMES NINTENDO*®





GAME GENIE™ si applica direttamente sulla cartuccia che va inserita nella consolle.
I codici dei videogiochi riportati nel libro dei codici appaiono sullo schermo...
da questo momento sei tu il padrone del gioco!

GAME GENIE™ E' ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO PERSONALE IN AMBITO PRIVATO.

KIDS ELECTRONIC

METTI IL TURBO!

GAME GENIE™

IL GENIO DEI VIDEOGAMES

- ENERGIA ILLIMITATA
- VITE INFINITE
- ARMI A VOLONTÀ
- LIBERA SCELTA DEL LIVELLO DI GIOCO

- PIÙ VELOCITÀ
- COLPI PIÙ FORTI
- SALTI PIÙ ALTI
- INCLUDE IL MANUALE DEI CODICI



*GAME GENIE™ è un prodotto Lewis Galoob Toys Inc. e NON è fabbricato, distribuito o approvato dalla Nintendo® o dai suoi distributori.

CVG PREVIEW



THE SECOND SAMURAI

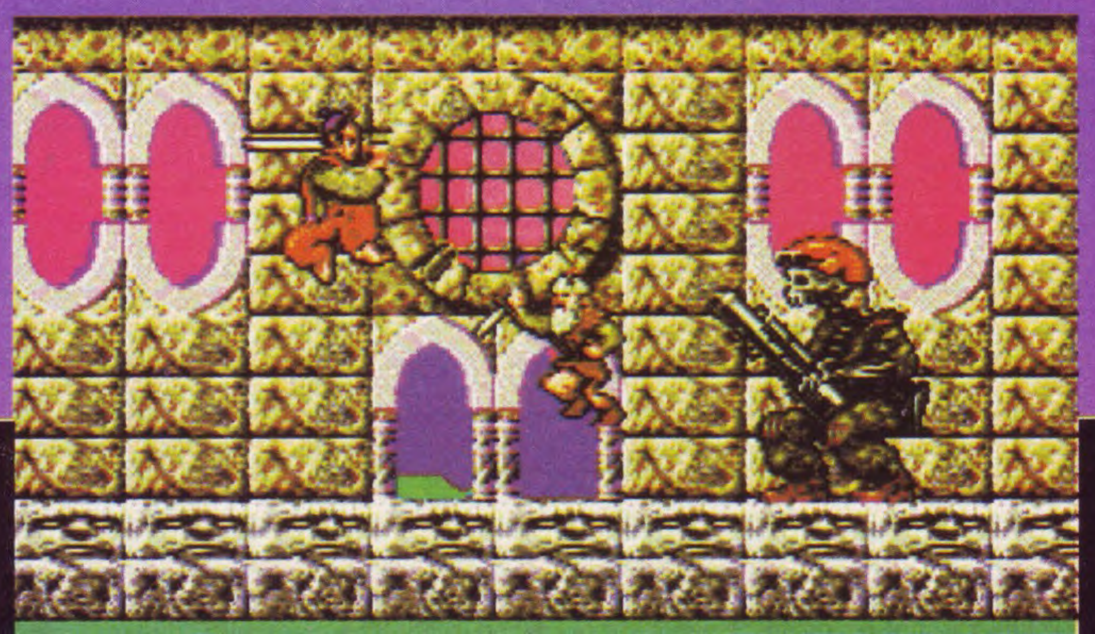
First Samurai è stato uno dei giochi che ha vissuto una delle storie più travagliate degli ultimi anni: dopo il fallimento della Mirrorsoft - in seguito alla vicenda Maxwell - questo platform, che si può considerare uno dei migliori sfornati per Amiga, non riusciva a essere pubblicato, finchè finalmente la Ubi Soft non ha trovato il modo di infilarlo in una "compilation" in coppia con Mega-lo-Mania. Lo sconforto della Vivid Image Design è stato grande per come è andata a finire la vicenda del suo gioco, tanto che ha deciso che era ora di vendicare l'"offesa" fatta al suo capolavoro. E ha trovato il modo migliore per farlo: farne il seguito. Il nuovo platform si chiamerà, molto fantasiosamente, The Second Samurai e incorporerà quanto segue: 1) un omino con mosse identiche al primo ma di dimensioni maggiori; 2) uno stile prettamente consolistico: se il primo gioco aveva livelli lunghi, ponendo l'accento sull'esplorazione, il secondo avrà percorsi brevi, enigmi che non necessitano lunghe peregrinazioni prima di reperire oggetti necessari per la risoluzione, nemici che possono essere "sfruttati" (montandoci sopra), stanze e bonus segreti; 3) grafica con ambientazioni assurde: nel primo livello avrete a che fare con statue rimbalzanti, pesci volanti e matite giganti; 4) forse un'opzione per giocare in due contemporaneamente ostacolandosi reciprocamente. Un'altra cosa che si sa è che alla VID non hanno deciso ancora a chi farlo pubblicare! Visto il clamoroso precedente, incrociamo tutte le dita a disposizione!





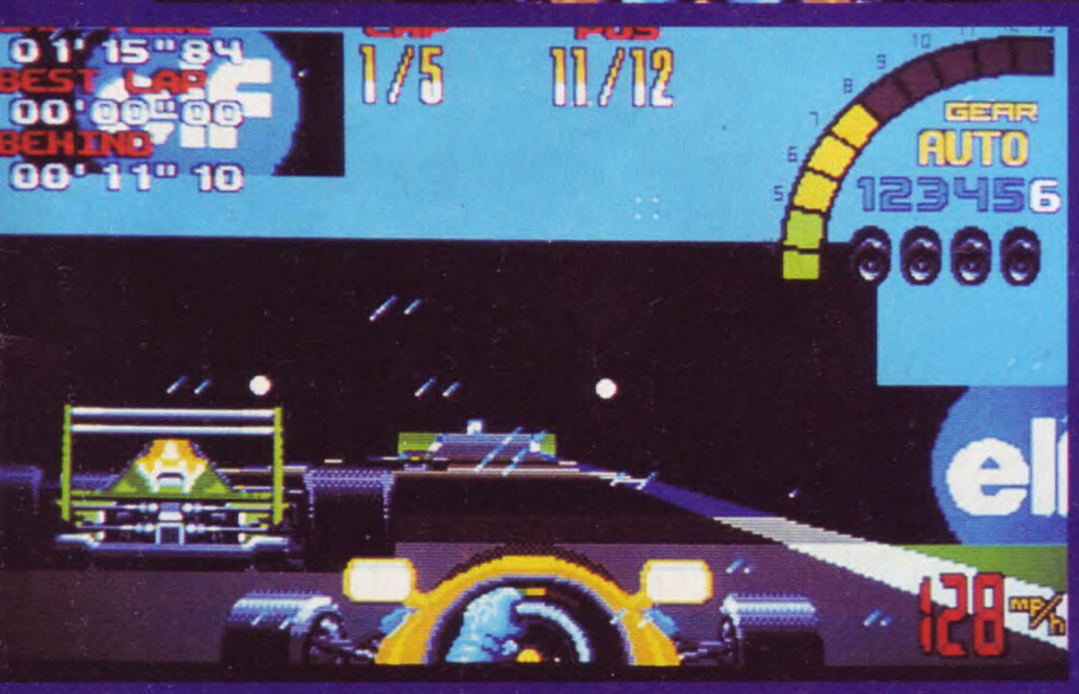


VERSIONE	DATA
AMIGA	DICEMBRE









NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

Già famosa per aver pubblicato giochi del calibro di *Lotus Esprit Turbo Challenge, Team Suzuki, Toyota Celica GT4 Rally* e*Lotus Turbo Challenge II* (già che ci siamo aggiungiamo anche *Lotus III*), la casa inglese Gremlin con *Nigel Mansell's Word Championschip* sembra aver colpito perfettamente nel segno: Nigel Mansell (che, per chi non lo sapesse, è inglese) è diventato campione mondiale piloti, mentre la Williams (anch'essa, guardacaso, inglese) è arrivata prima nella classifica costruttori con il risultato di un'enorme mole di pubblicità (non esattamente gratuita) per il suo gioco.
Ma bando alle ciance: per chi non lo avesse ancora capito, NMWC è un gioco di guida, in cui - nel casco del mitico Nigel "se non ti sposti ti investo" Mansell - bisogna pilotare la fenomenale Williams a motore Renault attraverso tutti i circuiti del mondiale di F1. Lo scopo è tentare di eguagliare i numeri di alta guida che solo il pilota britannico riesce a fare (e quel mago di Alesi dove lo vogliamo mettere? - Nuke) e (chi lo avrebbe mai detto?) arrivare primi.
Nel gioco è stata inclusa la possibiltà di personalizzare la vettura, modificando una o più caratteristiche, come le gomme, gli alettoni, etc. Particolarmente interessante è la 'Nigel Mansell Coach Option' un'opzione veramente unica tutta da scoprire. Alcune delle caratteristiche che cercheranno di fare di questo gioco un valido concorrente di F1GP sono la grafica ultradettagliata e la grande fluidità dei movimenti. Concludiano questa preview con alcuni dati che probabilmente non interessano a nessuno, ma che hanno almeno un'aria professionale. Nella sua carriera di pilota (questi dati risalgono a due mesi fa), Mansell ha partecipato a 176 Gran Premi vincendone 29, si é aggiudicato 26 pole position per un totale di 453 punti mondiali. Si è classificato secondo nella classifica piloti nel 1985, 1986 e 1991. CAMPIONE DEL MONDO NEL 1992.



VERSIONE
AMIGA

DATA
NOVEMBRE

CVG PREVIEW









THE AQUABATIC GAMES

Certo, è lui, il pesce più famoso di tutti i videogiochi, Pond... James Pond, ed è pronto ad affrontare un'altra pericolosissima missione per il bene dell'umanità. Bé, forse una missione non proprio pericolosissima e neanche tanto per il bene dell'umanità. Questa volta il nostro baldanzoso agente ittico, appenderà la giacca e la pistola al chiodo per dedicarsi a qualcosa di meno pericoloso che sconfiggere criminali. L'unica cosa che James dovrà battere in Aquabatics saranno gli avversari, perchè contrariamente a quanto si possa pensare questo è un gioco sportivo.
Pond dovrà sfidare in competizioni al limite della realtà una serie di acerrimi nemici del calibro di molluschi, granchi e altre creaturille acquatiche. Il numero delle gare si aggirerà sulle otto e tra queste troveremo: salto sul trampolino, costruzione di castelli di sabbia e quella dove bisogna far rimbalzare una palla in aria facendo attenzione a non farla cadere per non svegliare delle foche sottostanti. Lo sapete com'è il detto: non svegliate la foca che dorme! Potrebbe farvi rotolare sul naso!
In *TAG*, potrete decidere se competere nel modo pratica, competizione e multigiocatore. Nel modo pratica si potrà gareggiare in ogni competizione e livello, ma non verrete mai omaggiati di una medaglia d'oro: per poterle vincere dovrete gareggiare nel modo competizione. Lo stile grafico è molto pulito colorato e ricco di particolari.
Da quanto abbiamo avuto occasione di vedere, Aquabatics sembra veramente un gioco destinato a divenire un classico. Nel frattempo noi ci congediamo promettendovi una succulenta recensione su uno dei prossimi numeri.

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	N.C.
AMIGA	N.C.



CVG PREVIEW

BEASTMASTER
THALAMUS

Beastmaster si presenta come un clone di Shadow of the Beast I & II - del resto lo si può intuire anche dal nome. Naturalmente sarà un arcade adventure a scorrimento orizzontale, ambientato in una terra ostile e magica, in modo da dare quell'atmosfera arcana che piace tanto a noi giocatori. Il progettista di questo programma è Wayne Smithson (scusate se è poco - Nuke), diventato famoso per avere portato alla luce alcuni dei migliori giochi firmati Psygnosis. In attesa della sua uscita ufficiale non vi resta che consolarvi con le fotografie.

VERSIONE	DATA
AMIGA	OTTOBRE



CAMPAIGN
EMPIRE

A dimostrazione che di giochi con i carriarmati non ne erano usciti abbastanza, ecco che ora si prepara all'attacco il nuovo simulatore di mezzi pesanti.
Alcune delle caratteristiche che dovrebbero fare di questo gioco un bel gioco sono: grafica vettoriale fluida e veloce e azione di gioco molto varia. Una cosa simpatica è quella che la Empire vuole un gioco d'azione alla Hunter, e non una simulazione ultrasofisticata di carri.

VERSIONE	DATA
AMIGA	ORA!

BATTLETOADS
MINDSCAPE

I più sagaci di voi avranno già capito di che cosa stiamo parlando. Battletoads è stato recensito qualche mese orsono per il NES, aggiudicandosi una votazione di tutto rispetto. Ora grazie alla Mindscape anche gli amighisti più incalliti potranno deliziarsi con questo simpatico giochillo senza andare a frantumare i malleoli al vicino di casa possessore di NES. Da quanto abbiamo potuto vedere, la conversione sta venendo mediamente bene, ma naturalmente la grafica originale del gioco verrà riadattata a quelle che sono le potenzialità di Amiga; dicasi esattamente la stessa cosa per il sonoro. Non perdetevi assolutamente i prossimi numeri di CVG per una recensione esauriente e corroborante.

VERSIONE	DATA
AMIGA	OTTOBRE





M
US GOLD/SSI

Indovinello: che cosa può mai produrre la US GOLD in collaborazione col la SSI? La risposta è tanto facile quanto scontata: ormai lo sanno anche i procioni che non si può trattare che di un role-playing game.
Quest'ultima produzione si discosta mediamente dai suoi predecessori come Eye of Beholder I & II. l'ambientazione è futuristica, la visuale e posta in alto (qualcuno direbbe a volo di rondine - Nuke) e l'area di gioco occupa l'intero schermo - un po' come ultima tanto per intenderci. La storia e un pelino standard, infatti impersonando un Marine Spaziale (o qualcosa di molto simile) si deve andare su un pianeta inospitale e li liberare dei diplomatici rapiti per l'occasione dal cattivone di turno. Non perdetevi uno dei prossimi CVG per una recensione più dettagliata.

VERSIONE	DATA
AMIGA	N.C.

CVG PREVIEW

STREET FIGHTER 2
US GOLD

E chi se lo sarebbe mai aspettato? La US Gold ha acchiappato come un falco i diritti del coin-op del secolo (beh, facciamo della decade) per farne il gioco del secolo per i 16-bit. "Possibile?" direte voi. Beh, che il gioco esca è sicuro- come riesca a riprodurre le mosse che al bar impegnavano ben sei tasti è molto meno sicuro. Dalle foto che vedete in questa pagina, si può iniziare a sbavare per quel che riguarda la grafica anche se la software-house non si chiama Team 17. E a proposito di Team 17, sarà una bella lotta con Body Blows!

VERSIONE	DATA
AMIGA	DICEMBRE







DARK SUN: SHATTERED LANDS
US GOLD/SSI

Questo è l'ennesimo RPG che la SSI si sta apprestando a far uscire in questo periodo. Sono passati ormai quattro anni dall'uscita del primo gioco basato sulle regole di AD&D, *Pool of Radiance*, e le cose sembrano e la SSI, con la nuova serie *Dark Sun* ha deciso finalmente di cambiare molte cose. Il sistema di controllo è radicalmente cambiato con un sistema punta e clicca come tutta l'interfaccia utente e l'ambiente grafico con grafica a tutto schermo e animazioni, mentre, per quanto riguarda le interazioni promette ricchezza di dettagli, NPC con cui colloquiare, etc.

La storia vi vede iniziare proprio dal basso, come schiavi destinati all'arena in un regno dispotico che dovrete tentare di far crollare con un esercito di schiavi fuggiaschi. Per quanto riguarda l'ambientazioe Andrea ci riferisce che *Dark Sun* non è esattamente uno degli scenari più belli di AD&D ma un giudizio definitivo lo potremo dare solo quando uscirà in versione PC, Amiga o Macintosh.

VERSIONE	DATA
AMIGA	N.C.
PC	N.C.

MACROSS
BANPRESTO

Certamente tutti conoscete la serie di cartoni animati *Robotech*, Bene! Questa serie non è che il risultato di un Mix selvaggio di tre storie differenti (tutta colpa degli americani che non si fanno mai i fatti loro - Nuke). La serie Italianizzata vede come storia il susseguirsi di tre guerre, che per i mezzi meccanici antropomorfi utizzati in combattimento sono state definite "Robotech". La prima guerra Robotech è stata presa da una serie di cartoni giapponesi chiamata *Macross*. Il gioco è uno shot'em-up dove pilotando un famosissimo caccia valkirye bisogna sparpagliare più danno possibile. Lo scopo finale naturalmente sarà di spazzar via dalla faccia dell'universo l'armata Zentradi. Naturalmente alla fine di ogni livello ci sarà il solito mostrone, ci saranno i soliti pod da raccogliere e tutte quelle (solite) cose che si trovano in uno spara e fuggi. Per chi ne fosse interessato, in Italia è disponibile anche la videocassetta contenente tutta la storia sotto forma di film riassuntivo. E' edita dalla Yamato Video e può essere acquistata nelle migliori videoteche.









CVG PREVIEW

ANDRO DUNOS
SNK

Se c'è una cosa che proprio scarseggia per Neo Geo, sono gli spara e fuggi. Tutti quelli che ci sono si possono contare sulle dita di una mano, e non sono neanche tanto belli. Per fortuna ora ne sta per uscire un altro, che a quanto pare è destinato a divenire lo shoot'em-up numero uno per questa console. Come al solito, anche in *Andro Dunos*, ci si ritrova tutti soletti a fronteggiare l'ennesima offensiva di una forma di vita aliena. Lo scorrimento dello schermo è da destra verso sinistra, saranno presenti i canonici pod per il potenziamento delle armi e tutte quelle cose che ormai siamo abituati a vedere in uno shoot'em-up. Da quanto abbiamo avuto occasione di vedere, il gioco sembra veramente ben fatto, con kilopixel di grafica stupendamente disegnata e una colonna sonora molto aggressiva e cattiva. Vi forniremo un'esauriente recensione non appena avremo sottomano la cartuccia.

VERSIONE	DATA
NEO GEO	OTTOBRE

FOOTBALL KID
KRISALIS

Lo ricordate?, ve ne avevamo parlato il mese scorso nel box delle news intitolato "Ultrà Simulator". Ora il gioco dovrebbe essere terminato ed in via di pubblicazione, perciò tenete sotto controllo il vostro rivenditore di fiducia e le nostre pagine dedicate alle Review. A quanto pare dovrebbe essere un gioco in grado di entrare in competizione diretta con *Zool* della Gremlin: stiamo a vedere.

VERSIONE	DATA
AMIGA	OTTOBRE



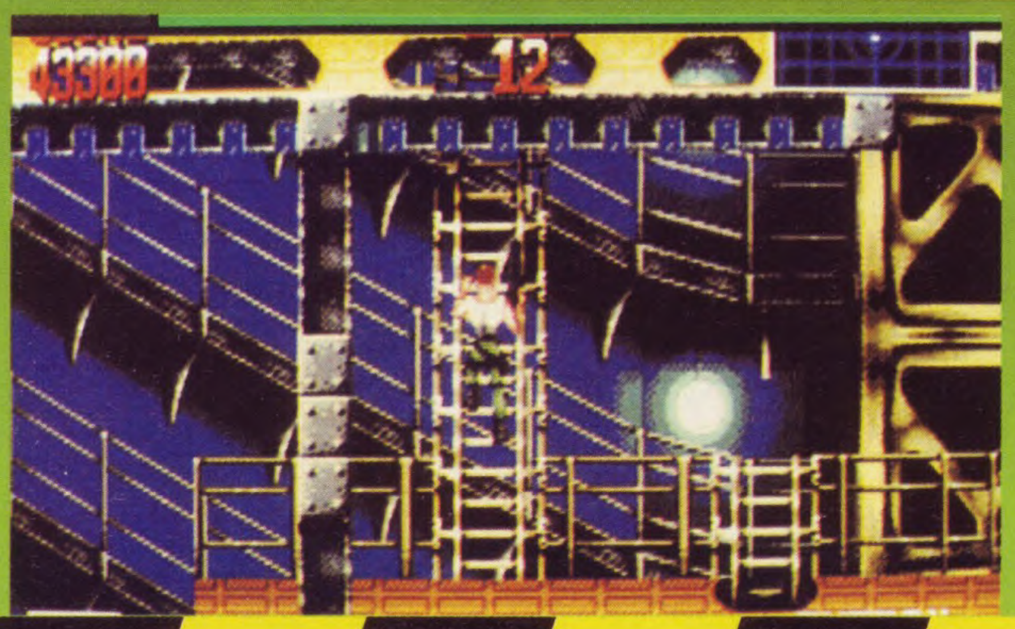




ALIEN 3
ACCLAIM

Ci risiamo: gli alieni più famosi del mondo rifanno la loro comparsa, dopo essersi sbranati l'intero equipaggio della nave da trasporto Nostromo (Alien) e tutti i membri di una colonia (Aliens); rieccoli tornare a sgranocchiarsi qualche altro essere umano. Del gioco, solo due cose dovete sapere: la prima cosa è che il gioco non segue per niente la trama del film; infatti nel programma, i proiettili vengono allegramente distribuiti a raffiche sulle inermi bestioline quasi indifese, mentre nel film non si vede nemmeno l'ombra di un'arma . Seconda cosa: *Alien 3* assomiglia paurosamente al gioco di Terminator, e la nostra impressione è che sia nettamente migliore.

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	ORA!



CVG PREVIEW



TWISTED FLIPPER
ELECTRONIC ARTS

Dopo i Motorhead ecco un gioco il cui nome ricorda una band heavy metal, anche se non ci ha niente a che fare. Come facilmente si può intuire dal nome *Twisted Flipper* è un flipper, e certo non ci vuole un gran ragionamento per giungere a questa conclusione. Le caratteristiche di questo gioco lo portano in una sorta di ridicola competizione con l'eccellente *Devil Crash*. La grafica sembra particolarmente curata, inoltre ci sono una miriade megabonus, bonus e livelli segreti. Però alle volte abbiamo riscontrato un movimento della palla poco convincente. Riuscirà *Twisted Flipper* a superare l'eccelso *Devil Crash*? La risposta a questo interessante quesito l'avrete su uno dei prossimi numeri di CVG!

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	N.C.

MOTORHEAD
VIRGIN

State pensando la stessa cosa che pensiamo noi? Cioè, che quel nome "Motorhead" è dannatamente simile al nome di un gruppo Heavy Metal? Avete più che ragione! Con quest'ultima licenza la Virgin si è portata a casa i diritti per realizzare il gioco dei Motorhead (Yeah! Voglio anche quello dei Mototronco, Vomitonegro, Sepoltura, Testament, Napalm Death e Dropy & the Animals - Nuke). Nel gioco impersonerete il ruolo di Lemmy (the boss) nel tentativo di riunire tutti i membri della band in modo da suonare un simpatico Jingle alla fine del gioco (trattandosi dei Motorhead sarà sicuramente qualcosa di acido e cattivissimo, si! - Nuke).
Il gioco sostanzialmente è un beat 'em up, e ciò significa che ci scapperà spesso e volentieri la solita scazzottata. Ogni livello è basato su un diverso genere musicale, come il Nashville, il Rave e il Karaoke (!?!). Disseminati per i livelli non mancheranno i bonus da raccogliere come le bottiglie di whisky. E' anche disponibile una ricchissima smart bomb dagli effetti più impensati.
Il gioco sembra veramente ben fatto e molto giocabile, ma adesso e ancora troppo presto per sbilanciarsi con inutili commenti e vi rimandiamo alla recensione che sicuramente verrà pubblicata in un futuro non poi tanto remoto.

VERSIONE	DATA
AMIGA	NOVEMBRE

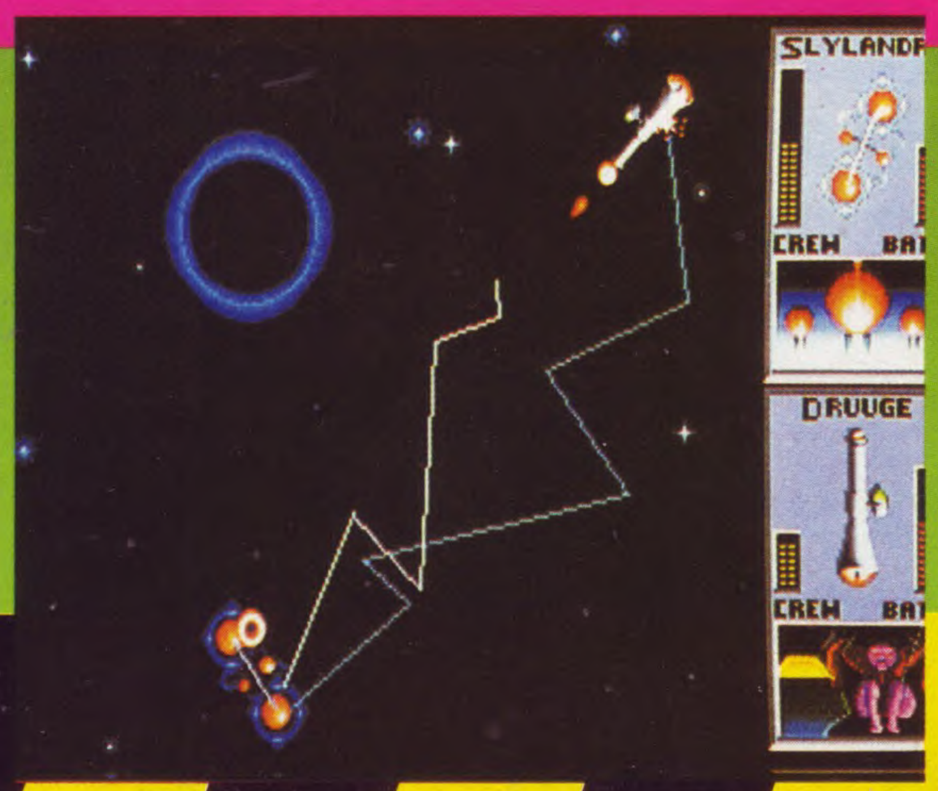
STAR CONTROL 2
ACCOLADE

Se avete un Megadrive, un Amiga o un PC, sicuramente conoscerete *Star Control*, Quel gioco in cui due astronavi si affrontavano fino alla distruzione nel bel mezzo dello spazio. Ora sta per uscire il seguito, cioè *Star Control 2,* e a quanto pare potrà vantare una serie di opzioni tendente ad infinito, una maggiore sfida, una grafica nettamente migliorata e per finire un sistema di controllo più efficace. Per scoprire se tutto ciò corrisponde a verità dobbiamo aspettare ancora un pochillo prima che venga commercializzato. Non vi preoccupate, perché noi di CVG vi avvertiremo scrivendo una esauriente recensione in merito.

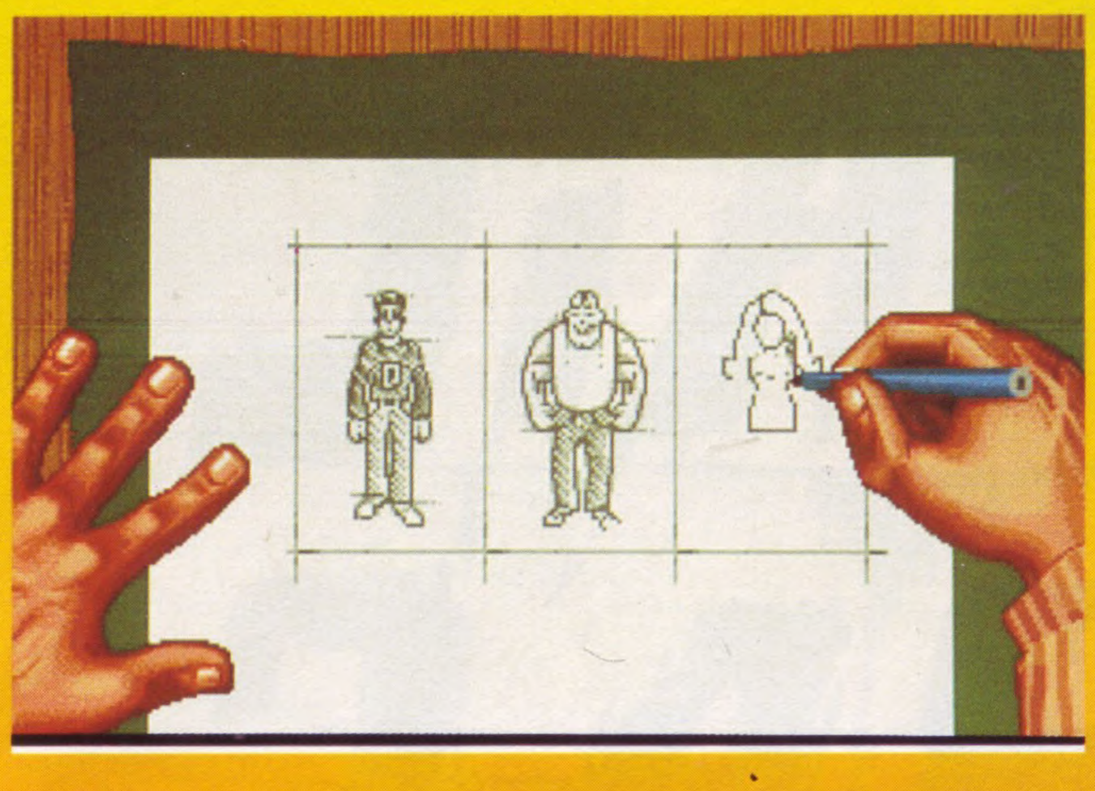
VERSIONE	DATA
PC	N.C.



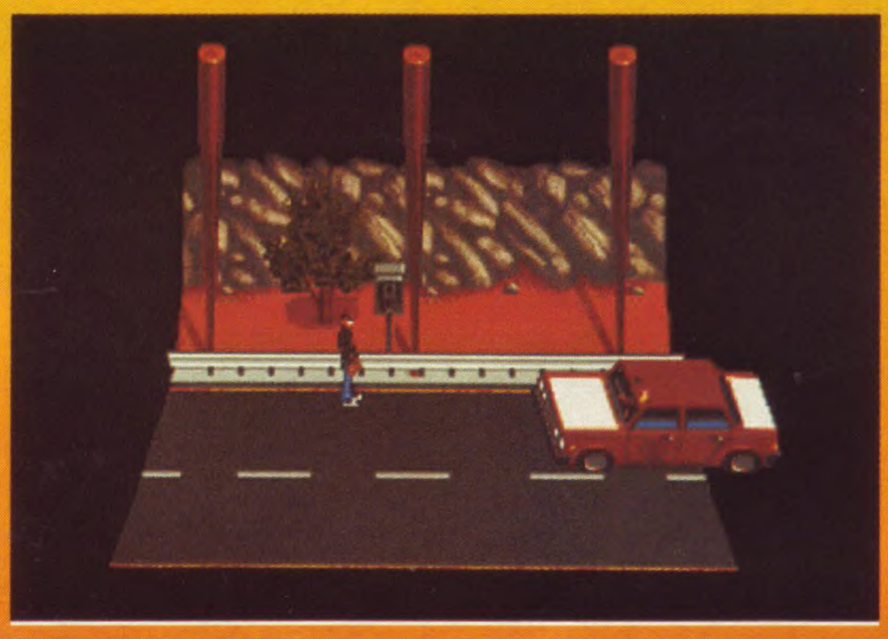




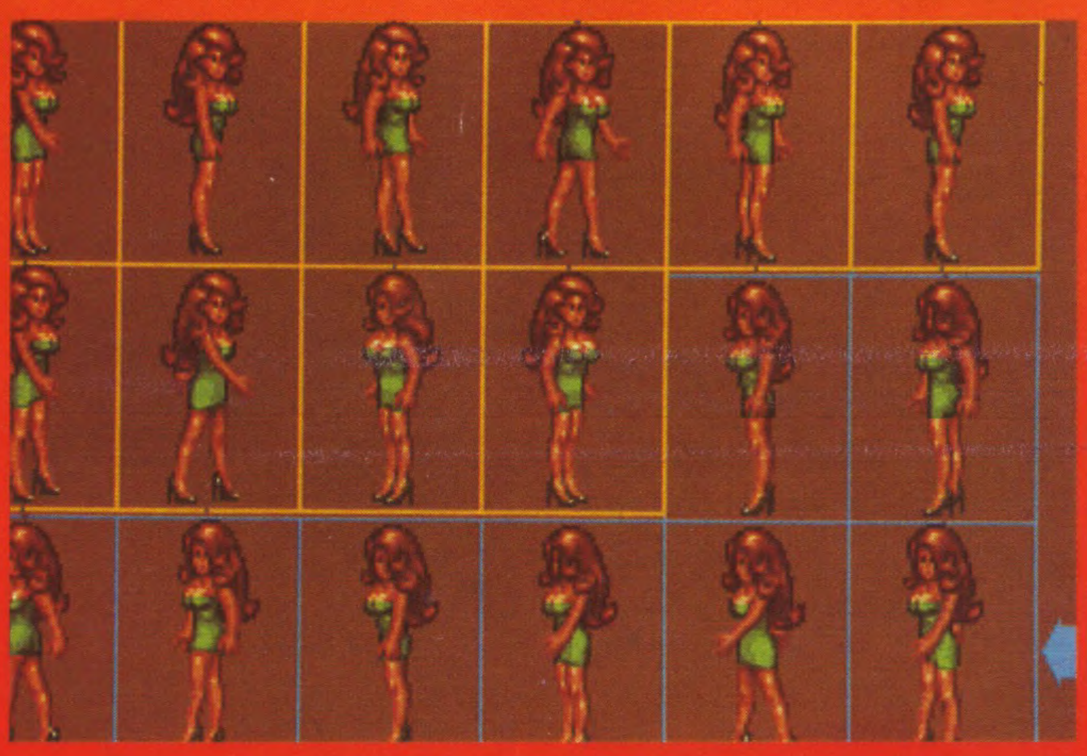
CVG PREVIEW









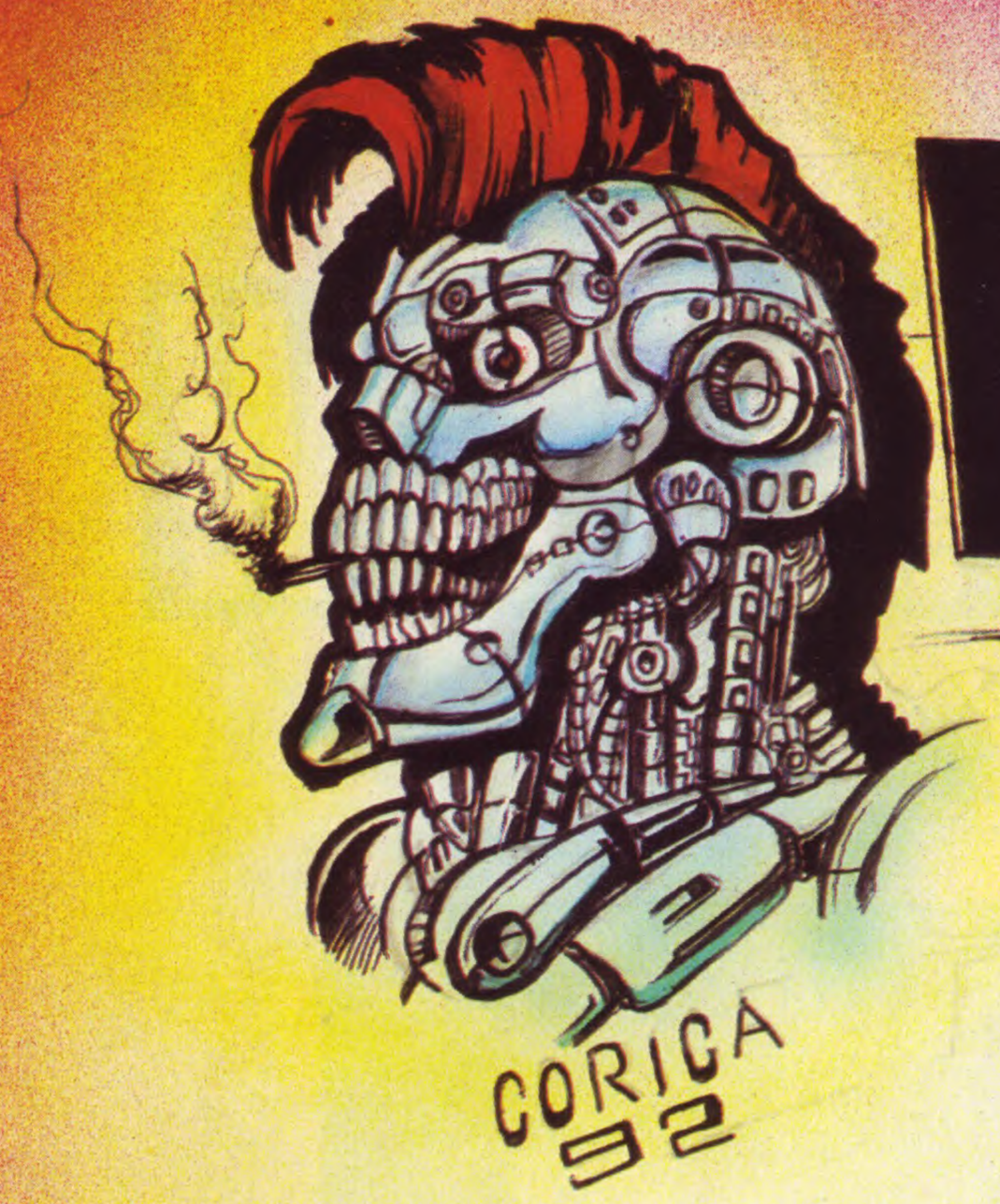


NIPPON SAFES INC.

DYNABYTE

Non lasciatevi ingannare dal nome, la Dynabyte è una software house tutta Italiana, nata in seno alla società di video-grafica e computer animation Euclidea, con sede a Genova. Le loro intenzioni sono di realizzare videogiochi per macchine a 16 bit privilegiando la cura nei dettagli tecnici, l'interazione e l'originalità. *Nippon Safes Inc.* sembra rispettare appieno queste loro intenzioni. Il gioco è un'avventura dinamica, realizzata con un sistema di sviluppo tutto loro: il PARALLACTION. Questo sistema permette la coesistenza di diverse trame all'interno della stessa storia, e i personaggi interagiscono e cooperano tra loro per giungere alla soluzione finale. Il sistema di comandi e il comodissimo punta e clicca, affiancato da una serie di icone che permettono di compiere azioni anche molto complesse e interagire con i 50 personaggi che popolano il mondo di quest'avventura.
Vediamo ora di dare un rapido sguardo alla storia: la Nippon Safes Inc. è la più grande fabbrica di casseforti del mondo, e quest'ultime sono usate in tutto il globo per custodire i più inestimabili tesori. Prima di morire, l'anziano proprietario ha nascosto un libro contenente tutte le combinazioni delle casseforti sparse per il mondo. Dough Nuts, Donna Fatale e Dino Fagioli sono i protagonisti di quest'avventura, e il loro compito sarà di ritrovare il diario perduto e diventare più ricchi di una cosa ricca.

VERSIONE	DATA
AMIGA	NOVEMBRE
PC	NOVEMBRE



MAIL BAG

Questo mese la posta di CVG è un po' anomala: le vacanze estive e il trasloco della redazione hanno bloccato per un mese le vostre lettere, che mi sono state recapitate con "efficienza & tempestivita" troppo in ritardo per essere smistate, lette, scelte e pubblicate. Di conseguenza, quella che segue è una raccolta di tutto il materiale che per una ragione o per l'altra si era "perso per strada" nei mesi scorsi, per esempio quando le esigenze di impaginazione richiedevano di tagliare una o più lettere fra quelle gia scelte per la pubblicazione. Godetevi le risposte in ritardo, e in attesa che la situazione postale torni alla norma spedite tutto quel che volete a:

CVG MAILBAG c/o Gruppo Editoriale Jackson, V. Gorki 69 - 20092 Cinisello B. (MI)

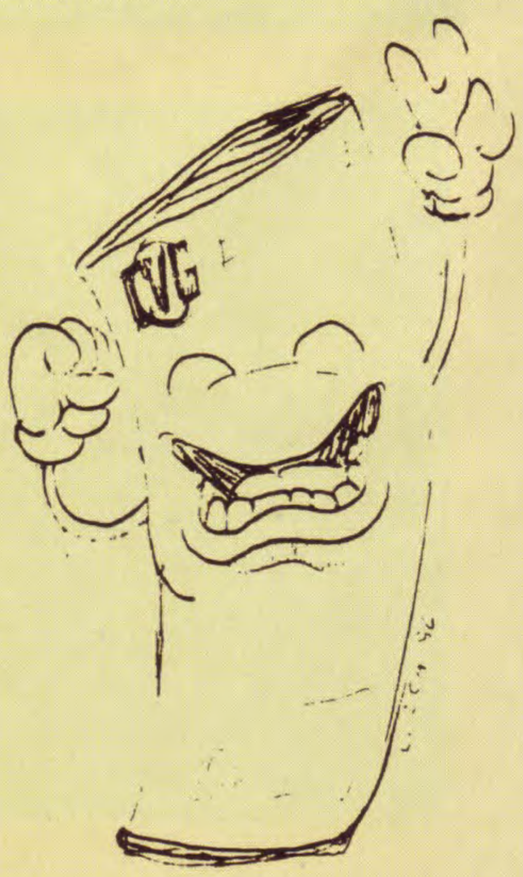
IL RITORNO DELLO SPAZIO DEI CLUB

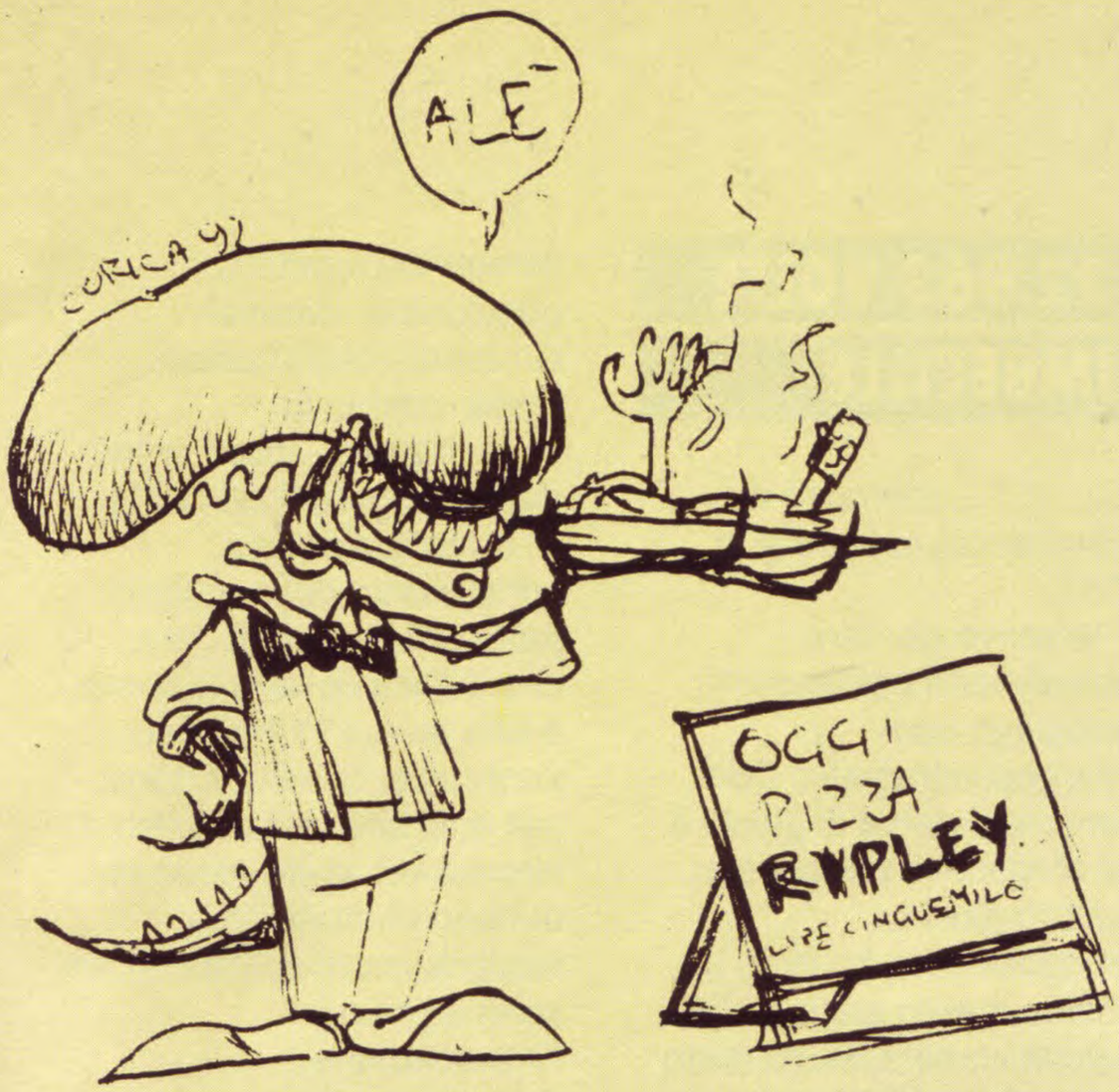
AMOS e dintorni:
Francesco Coni, V. Tito Livio 4 - 48015 Cervia (RA)



CVG BLOB - LA POSTA DEI MESI PRIMA...

"Non so chi di voi curi adesso la posta, ma vorrei che questa lettera fosse passata a Fabio Rossi" (Alex Vicari)
"Se hai letto (e magari pubblicato) la mia prima lettera dovresti sapere che posseggo un Megadrive, un Super Famicom, un Amiga, un PC e un Gameboy" (Gianluca Betti)
"Io posseggo una sola console, il Gameboy, guadagnata con molta fatica (c'é chi ne ha cinque, ma questo è un altro discorso)" (Davide Vercelli)
"Posseggo un Amiga 2000, un NES e un Gameboy. Cosa mi consigliate di comprare di altro?" (Gallo Nicola Il Leonida)
"... E l'ultimo dei Moicani gridò: Aspettatemi!!!" (Valerio Calvi)
"Quando uscira *Sonic* per Amiga?" (Francesco Banasca)
"Aaaaaarrrrghhhh!" (Fabio Rossi)
"Quando uscira il gioco per Super Famicom di Ken il Guerriero?" (Attila Martini)
"Aaaaaarrrrghhhh!" (Fabio Rossi)
"*Super Tetris* uscira in tutti i maggiori formati?" (Davey Boy Smith)
"Aaaaaarrrrghhhh!" (Fabio Rossi)
"Uscira *The First Samurai* per Megadrive? E *Super Mario*?" (Matteo DeSimone)
"Bocciato e senza esami a settembre!" (Fabio Rossi)
"Posseggo da più di sei anni un C-64 e giorno dopo giorno scopro che fare il programmatore può essere simpatico" (Roberto Cisco)
"Tutte balle!" (Fabio Rossi)
"Vi scrivo perchè sono un wrestler alto 2.08 metri che ha perso il suo incontro quotidiano e perchè ho alcune domande" (Davey Boy Smith)
"Blasta l'isoletta a forma di uccello" (Marco Auletta)
"Vi ho scritto perchè credo di essere una delle poche ragazze con l'hobby dei video game" (Rosalba Romanelli)
"Blasta l'isoletta a forma di uccello" (Marco Auletta)
"1) Avete dato un'occhiata a Kenshiro per il Super Famicom?" (Rosalba Romanelli)





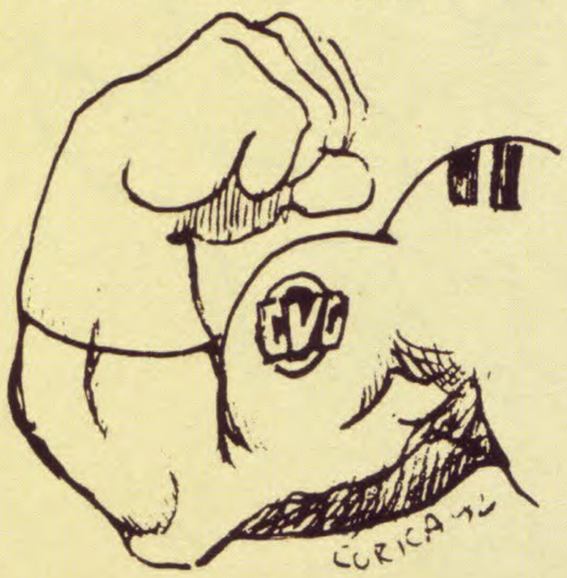
"1) Non ancora, ma se tutto va per il verso giusto dovremmo poterlo recensire sul prossimo numero" (Fabio Rossi)
"I video giochi fanno davvero male?" (Elia Sancino)
"Tutte balle!" (Fabio Rossi)
"Vi scrivo perchè leggendo CVG mi sembrate dei grossi esperti di cyberpunk" (Alex Caputo)
"Tutte balle!" (Fabio Rossi)

Spezzoni tratti da CVG n. 15, 16, 17, e tutto quello che avete riconosciuto...
Riccardo Ceccato

RICOMINCIAMO DALL'INIZIO...

Luminescente redazione di CVG,
Chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni.
Sono un abbonato alla vostra rivista, posseggo un MSX della Philips, un Laser 500 e un Sega Megadrive.
Vi scrivo per farvi alcune domande:
1) E' vero che la pirateria è approdata anche sulle console? Se sè, c'é la possibilita che comprando giochi nei negozi Giocheria mi ritrovi in mano copie piratate?
2) Esiste *Street Fighter II* su Megadrive?
3) Esistono manuali per la programmazione di giochi sull'MSX e sul Laser 500?
Michele Branda

Caro Michele, sarai anche un intenditore, ma mi sa proprio che non ci siamo capiti troppo bene. Quando scrivo di pirateria su console generalmente mi riferisco a gente che trasferisce i programmi dalle cartucce a dischetti da usare su unita speciali che devono essere utilizzate insieme alla console originale. In effetti ci sono anche alcuni proprietari di negozi di informatica che cercano di vendere sottobanco delle EPROM (che sono un tipo particolare di chip) su cui hanno copiato i dati contenuti nei circuiti delle cartucce originali, ma escludo che questo genere di cose possano capitare in negozi di giocattoli come quelli Giocheria - e soprattutto che tu non ti accorga della differenza che passa fra una cartuccia originale con confezione, manuale & ammenicoli vari e un paio di circuitini saldati alla meno peggio su un connettore.
A proposito: *Street Fighter II* è uscito da poco sul Super NES e difficilmente verra convertito per Megadrive,



mentre non saprei proprio dove indirizzarti per trovare i manuali di cui hai bisogno. Sorry!



nascondersi dal Terminator finge di essere un innocuo redattore del CVG inglese.
5) Generalmente no, ma ci sono dei pezzi qua e la che mi esaltano parecchio.

CINQUE DOMANDE

Caro Fabio,
Eccoti le mie domande:
1)Chi sono quei tre esseri nella foto della recensione di *Star Trek* del numero di maggio?
2)*Jackie Chan's Action Kung Fu* assomiglia molto a *Double Dragon II*?
3)Una volta ho visto per C64 la versione di *Conan* con grafica peggiore e con un nome diverso: si chiamava *Tarzan*. Può essere vero o ho avuto un'allucinazione?
4)Si può sapere chi è questo Frank O'Connor?
5) Ti piacciono gli Iron Maiden?
Rosario Costanzo

Caro Rosario, eccoti le mie risposte:
1) Dipende. Quelli in alto a sinistra sono i redattori dell'edizione inglese di CVG. Gli altri sono i protagonisti dei telefilm.
2) No. Personalmente, trovo *Jackie Chan* infinitamente migliore di *DD II*. Se non altro non è così monotono!
3) Hai avuto una mezza allucinazione. Il gioco che hai visto probabilmente era una versione piratata di *Jungle Hunt*, che era a sua volta la conversione di un coin-op con protagonista Tarzan che però, per motivi di diritti, non poteva sfruttare il nome del famoso personaggio nel titolo.
4) Essenzialmente è un parente di Sarah Connor. Per

IL FINALE ROVINATO

Carissima, gentilissima, grandissima e fighissima redazione di CVG,
Non mi è mai venuto in mente di scrivere a un giornale, mi piaceva soltanto leggere le lettere che vi mandavano, ma due giorni fa a casa di un amico ho scoperto una cosa che non immaginavo mai di scoprire. Ho scoperto che quelli della Lucasfilm hanno rovinato due giochi da me molto stimati di cui volevo addirittura farne un libro da leggere nel tempo libero. Quello che ho visto mi ha sconvolto. I due giochi in questione sono: *The Secret of Monkey Island 1* e *2*. Finendo quest'ultimo ho aperto la bocca e non la volevo più chiudere e sicuramente voi sapete perchè. Ho visto la fine tanti





giorni fa da quell'amico (che fra l'altro stavo per ucciderlo tanto dal nervosismo) ed egli tentava di darmi tutte le soluzioni possibili su quella fine (che io fra l'altro non ho capito e vi prego di spiegarmela). Hanno rovinato un gioco bellissimo quale il primo capitolo solo per un minuto di fine (che poi per altro se Le Chuk era Chiuki, e la barba era una maschera, come hanno fatto a farlo resuscitare?). Comunque, io avevo deciso di comprarlo originale, come faccio sempre, ma prima di aver visto la fine naturalmente. Adesso ho deciso di punire la Lucasfilm ritirandolo piratato. E' giusto secondo voi quello che faccio e almeno se non è giusto mi dite se almeno a voi è piaciuta la fine?
lo sono davvero amareggiato!!!
Andrea De Marco

Che cosa sarebbe questa storia di "punire" le software house comprando i giochi piratati? Se un programma non ti piace non lo compri e basta - io non ho nessuna voglia di vedere alzare ulteriormente i prezzi dei giochi per colpa tua, e sono sicuro che anche gli altri lettori la pensino come me. Comunque, visto che la tua non è la prima lettera che tratta del finale di *Monkey 2*, ho pensato che valesse la pena di fare il punto della situazione. Nonostante parecchi lettori ne siano rimasti delusi, penso che la sequenza finale dell'avventura (in cui si scopre che tutte le peripezie di Guybrush e LeChuck erano semplicemente le fantasie di un gioco fra due ragazzini in visita a un luna park) sia una soluzione narrativa originale che, oltre a essere divertente e imprevedibile, giustifica le innumerevoli assurdità presenti nello svolgimento del gioco. D'altra parte, solo in un sogno è possibile farsi sparare come una palla di cannone, sopravvivere all'esplosione di una polveriera o piegare una scimmia sino a trasformarla in una chiave inglese! Insomma, qui in redazione abbiamo apprezzato moltissimo il finale di *The Secret of Monkey Island 2*, e personalmente l'ho trovato molto più gratificante di un banale messaggio di congratulazioni - senza contare quel bagliore negli occhi di Chucky...
Ah, un'ultima cosa, Andrea: lascia perdere le tue velleita da scrittore e torna a studiare l'italiano!



32.963 VOLTE IMBECILLE

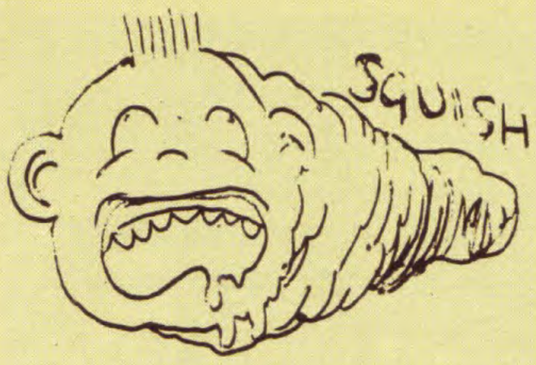
.....(riempire a piacimento) redazione di CVG,
Vi scrivo per farvi i complimenti per la rivista: posseggo uno stramegaultramitico C64 con una caterva di giochi e un Megadrive per ora con quattro giochi.
Probabilmente ho vinto un abbonamento gratis a CVG, perchè come avevate detto sul numero 15 di aprile ho contato le lettere "a" presenti su tutti quanti i CVG: sono esattamente 32.963, fino al numero di maggio compreso. Sono bravo, eh? Ho vinto allora? Se mi dite di no mi suicido...
Adesso vorrei porvi alcune domande:
1) Alcuni miei amici dicono che per potere aprire un negozio di computer e console basta anche avere "solo" un diploma di elettrotecnica. E' vero?
2) In quale sala giochi va Maurizio a provare i coin-op?
3) Usciranno mai *Turrican 2* e *Creatures* per la mia console?
Massimo Martignago

Non ci credo. Ti sei davvero messo a contare le "a"? Come avevano intuito decine di migliaia di altri lettori quella frase era solo uno scherzo, e mai avremmo creduto che qualcuno si sarebbe cimentato nell'impresa. Come premio di consolazione... ecco le tue risposte (cosa ti credevi?).
1) A giudicare dalla competenza della maggior parte dei negozianti, direi che l'unica cosa necessaria è una laurea in Agraria & Zootecnia. Scherzi a parte, per quel che ne so io non è necessario avere alcun tipo di titolo di studio, ma bisogna avere sostenuto un esame presso l'Associazione Commercianti - o qualcosa del genere.
2) IUR è completamente pazzo. Uno dei sintomi è girare continuamente tutte le sale giochi del nord Italia alla ricerca di giochi nuovi.
3) *Turrican 2* è in fase avanzata di conversione, e dovrebbe uscire nei prossimi mesi. Non ti so dire nulla di *Creatures*, che però non penso verra convertito.

SUPERDOMANDE

Megaredazione di CVG,
Sono un ragazzo di 16 anni possessore della miglior console esistente sul mercato... il Super NES!
Nel numero di marzo è apparsa la lettera di Pippo d'Innocenzo; le sue parole sono giuste, molto giuste. Peccato che ci sia un piccolo particolare, ovvero che le parole sono quelle dell'introduzione di Console Mania N.4...
Vorrei farvi alcune domande:
1) Siete normali?
2) Vedremo mai *Mega Man* su Super NES?
3) Ma è vero che il CD del Super NES costa così poco, oppure sono tutte balle?

Ooops! Scusate l'errore "letterario": il fatto è che qui in redazione ci arrivano solo le riviste di settore più importanti, e anche quelle abbiamo appena il tempo di sfogliarle... Ad ogni modo:
1) Noi? Nononono... Chi è



che mette in giro certe voci?
2) Giovanni risponderebbe con il suo tipico "E chi può dirlo?". Io invece me l'aspetterei da un momento all'altro.
3) In Giappone costa davvero così poco (circa 200.000 lire). In Italia dipende tutto dalla buona volontà della Mattel - che è l'importatore ufficiale - e dalla celerità e l'onestà degli importatori paralleli.

VOGLIO UN JOYSTICK!

Spettabile, stimata e mai contestata redazione di C+VG,
Non molto tempo fa ho "felicemente" acquistato un CDTV Commodore con tanto di drive esterno per poter usufruire "anche" del software dell'Amiga (quelle virgolette significano che fino a ora il 100% dei miei acquisti non sono che programmi per Amy, visto che di software per il CDTV ce n'è ben poco e la maggior parte sono titoli dell'Amiga magari vecchi come il cucù e rifatti solo nel sonoro).



Il mio problema è che col tempo mi sono accorto di come il joypad in dotazione sia poco pratico per giocare a parecchi giochi; allorché, ho girato per molti negozi specializzati con la speranza di trovare un attacco o una tastiera per potervi attaccare dei joystick (possibilmente due), ma tutto si è rivelato vano.
A questo punto mi appello a voi con una domanda: esiste un modo per collegare i joystick, oppure sarò costretto a giocare vita natural durante con quell'obbrobrio nomato joypad?
Anonimo (ma questo è davvero l'ultimo!)

Certo che esiste: non so se riuscirai a trovarla nei negozi, ma sul catalogo del CDTV esiste una trackball che forse non sarà il massimo della vita, ma se non altro può costituire una variante (acida) all'assurdo joypad del CDTV. Buona fortuna!

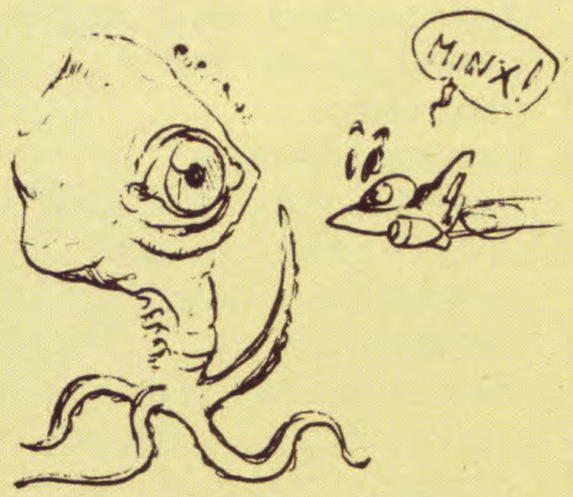
I MISTERI DEL SUPER NES

Carissimo FR,
A dicembre comprerò un Super NES e ti scrivo per porti alcune domande:
1) Da dove avete preso le foto del Super NES in versione europea?
2) La Mattel importerà 3-4 titoli al mese come fa per il NES e il Gameboy o farà un'importazione abbastanza decente?
3) Sarà possibile fare un adattatore per utilizzare le cartucce giapponesi?
4) Credi che dopo un anno verrà importato anche il CD del Super NES?
Saluti e mille complimenti per la rivista.
Diego Pettiseni

1) Le foto a cui ti riferisci vengono dall'edizione inglese di CVG. La versione italiana potrebbe essere però leggermente diversa nell'aspetto esteriore.
2) Insieme al Super NES arriveranno nei negozi italiani parecchie cartucce più o meno recenti scelte fra le migliori, e nei mesi successivi la lista dovrebbe essere aggiornata con un nuovo gioco ogni 7 giorni circa.
3) L'adattatore c'è già. In Italia però non è ancora arrivato, anche perché per il momento ha un funzionamento un po' macchinoso che prevede l'utilizzo di una cartuccia "regolare" insieme a quella d'importazione.

IL PARERE DEL DOTTORE

Caro Fabio, tutto bene?
Sono Luigi, lo psicologo videogamer (per chi si fosse perso la prima lettera di Luigi, pubblicata un jacksoniliardo di numeri fa: è tutto vero, fidatevi! - Fabio). Non ti ho ancora ringraziato per l'abbonamento donatomi - che naturalmente rinnoverò - e intendo farlo ora. Troppo buono, davvero.
Vorrei esporti alcune considerazioni volanti sul mondo videogiochistico, considerazioni che mi derivano da recenti esperienze sul campo:
- Dal gennaio scorso i giochi escono col contagocce, sono più cari (10.000 lire nette d'aumento) e si sta verificando il fenomeno del "ora o mai più!". Questo fenomeno fa sì che se non acquisti subito un titolo appena uscito, probabilmente non lo vedrai più (vendita per



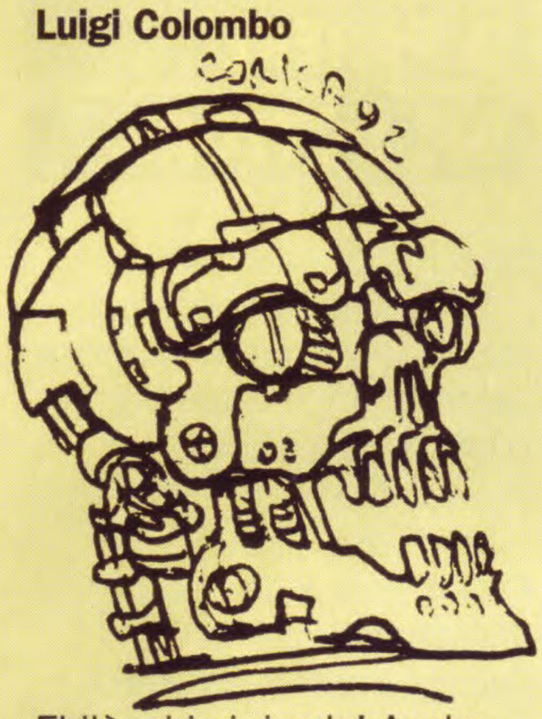


corrispondenza a parte). Mi è capitato di chiedere al mio negoziante di fiducia un titolo esaurito da due giorni, e la risposta è stata: "Acc... Oramai è vecchio. Non credo di riuscire a ritrovarlo," cosa che infatti è avvenuta. E' proprio questo "invecchiamento precoce" di cui soffre la distribuzione dei videogiochi a rendere problematica la scelta dei titoli da comprare. Se infatti i titoli in uscita diminuiscono e costano di più, e se questi non si conoscono in quanto non ancora recensiti (di regola le riviste recensiscono i giochi con tre mesi di anticipo o tre mesi di ritardo), la scelta del videogiocatore si riduce a: mi butto o aspetto la recensione col rischio di non trovare più il gioco? Suppongo inoltre che dato l'aumento del costo del singolo pezzo si vendano anche meno copie. Che fare?
- Cosa fanno i distributori italiani? Qualche tempo fa nel negozio dove mi servo sono arrivate 30 copie del nuovo Roger Rabbit per Amiga con ben stampigliato



sulla fascetta: “Hard Disk Required”. Non so nemmeno se in tutta la Lombardia ci siano 30 possessori di hard disk, figuriamoci a Lecco... Risultato: sconforto del negoziante, sorrisini rabbiosi dei clienti. A tutt’oggi la copia del gioco che gira su drive non è ancora arrivata in negozio...
- Originale è bello, ma quanta pazienza... Perché penalizzare chi compra giochi originali? Qualche esempio. *Videokid*: la protezione impediva al gioco di girare, inchiodandolo immediatamente dopo il boot. Stesso problema su tutte le copie in negozio. Mai potuto giocarci. *Awesome*: giunto sull’ottavo (e ultimo!) mondo il monitor mi annuncia un bel Guru Meditation. Avevo impiegato settimane, e nella fattispecie due ore di gioco non-stop per arrivare a quel punto. Risultato: i tre dischetti vengono lanciati con forza contro il muro. *Robocop 3*: la chiave elettronica è una buona idea, peccato che occupi la porta joystick costringendo il giocatore a scambiare mouse e joystick in continuazione, a seconda delle situazioni in cui è richiesto uno o l’altro. L’azione viene irrimediabilmente compromessa mentre il nervosismo raggiunge livelli titanici.
- Ultima considerazione: per dimostrare che la disputa computer-console è priva di senso basta vedere cosa è successo in questi anni ai programmi televisivi dopo l’avvento delle reti private. Ogni emittente si è sforzata di migliorare i propri prodotti nello spirito di competizione con i rivali. Lo stesso accade per i videogiochi: avrai sicuramente notato come gli ultimi programmi per Amiga siano pesantemente influenzati da grafica, giocabilità e spirito giapponesi. Le console, dal canto loro, si appropriano spesso di titoli per home computer cercando di guadagnarsi quella fetta di utenti meno giovani o comunque più portati per i giochi strategici. E questo credo che possa solo far bene a tutti.

Luigi Colombo



Ehilà, chi si rivede! Anche questa volta le tue osservazioni meritano la pubblicazione, anche se per motivi di spazio ho dovuto tagliare parecchio testo qui e là. Per quanto riguarda i problemi di distribuzione devo ammettere che la politica di certe società mi è oscura, ma posso almeno rincuorarti assicurandoti che con *Roger Rabbit* non ti sei perso molto (è di una lentezza micidiale!) e che sto facendo tutto il possibile per far uscire in edicola le recensioni dei giochi in concomitanza con il loro mese di pubblicazione.
Alcune volte ci riesco meglio di altre, ma gli sforzi continuano.
La questione delle protezioni troppo efficaci in effetti è grave: anche se i problemi da te descritti si verificano con una percentuale esigua dei giochi pubblicati e solo su particolari modelli di computer (sicuramente saprai che non tutti gli Amiga sono uguali, anche se hanno lo stesso Kickstart) trovarsi nella stessa situazione di chi compra programmi piratati è davvero fastidioso.
Per quel che ne so io, quasi tutte le software house stanno cercando di limitare questo tipo di difetti software o hardware, ma anche la loro posizione, in eterna competizione con i pirati, non è certo delle più invidiabili... Sono pienamente d’accordo infine con la tua ultima idea riguardante la Diatriba: la qualità media dei giochi grazie a Dio si sta alzando, e la tendenza sembra fortunatamente stabile.

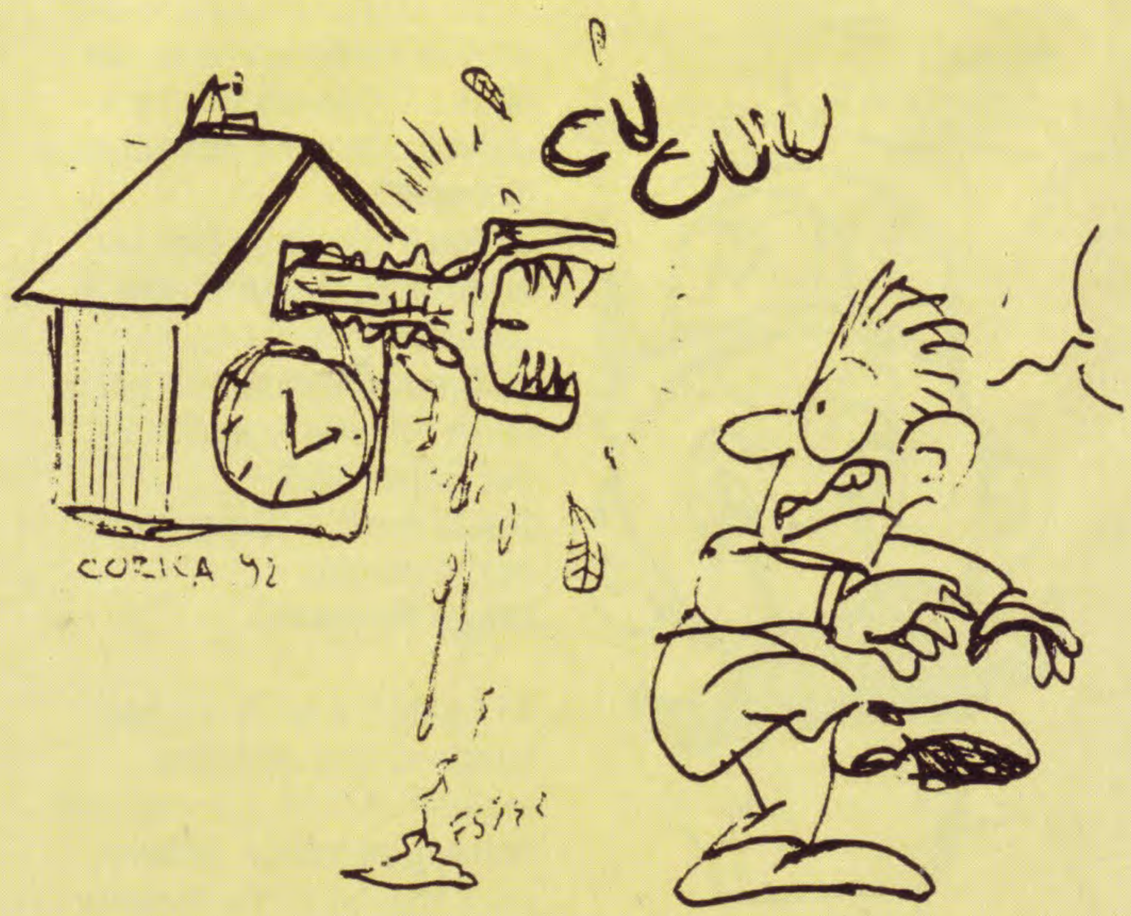
E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

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

- Richieste d’aiuto
E’ in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/66034295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.

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

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



B.C.S.

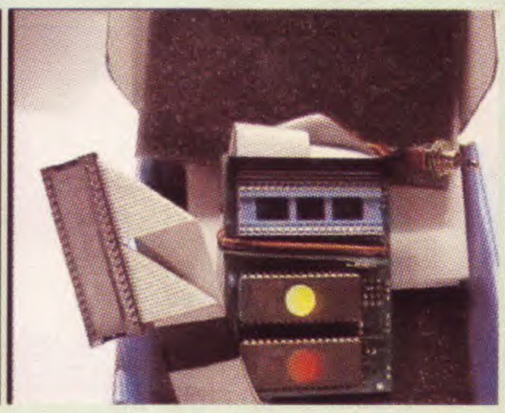
BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL.(02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102

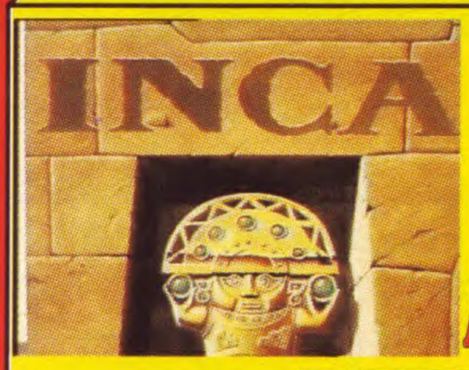


AMIGA 600 NEW
£445.000



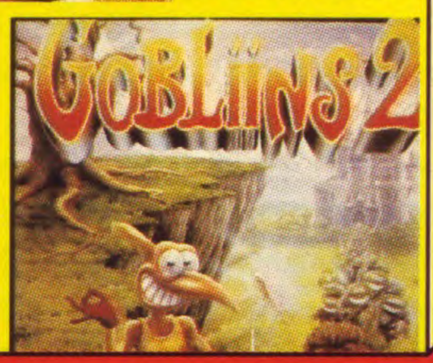
KICKSTART PER AMIGA600 £.54000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA



NOVITA' SEMPRE IN ANTEPRIMA

NOVITA' SEMPRE IN ANTEPRIMA



NOVITA' GIORNALIERE PER

SEGA MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
ATARI LINKS
CDTV COMMODORE
GAME BOY





TAVOLETTA GRAFICA PER AMIGA
£.450.000



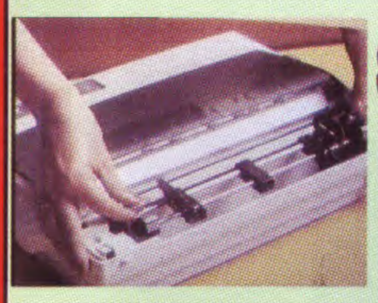


ESPANSIONI DA 1 A 8 MB PER AMIGA

PIU' DI 10.000 ARTICOLI A MAGAZZINO IN PRONTA CONSEGNA



AMIGA 4000
DA £.3.360.000



STAMPANTI A PARTIRE DA £.300.000

DISCHETTI BULK DA £.670



COMPUTER 386-25 MHZ



MONITOR MONO £.1.350.000
MONITOR COLORE £.1.550.000

ORDINA DIRETTAMENTE NELLA NOSTRA UNICA SEDE A MILANO
O RICHIEDI IL CATALOGO ILLUSTRATO CON I PREZZI GRATIS !!!

I PREZZI SONO AL NETTO DELL' IVA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
RIPARAZIONI PER PC,COMMODORE E FAX

TASSATIVO DA COMPILARE E SPEDIRE PER IL CATALOGO GRATIS

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

jackson NOV jackson NOV-DIC

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

NEWS

SPECIALE CES • SPECIA

In quel di Chicago, in quel piccolo mondo affollato di ogni genere di computer e console che è il Computer Entertainment Show, il nostro Jazza si è sollazzato per ben tre giorni a caccia del miglior software in uscita per i prossimi mesi, e questo è tutto quello che, tra una birra e l'altra, è riuscito a tirare fuori dal CES di quest'anno.





ANCORA MARIO!

Il baffo più famoso dopo Maurizio Costanzo è tornato sul Super NES. Non temete: non si tratta di *Super Mario Land Bros XXV*, anzi, non potremmo essere più lontani dal genere platform: si tratta di un gioco di guida! Proprio così, *Super Mario Kart* è un gioco che ricorda *Formula Zero* anche per la divisione orizzontale dello schermo, in cui - a bordo di un go-kart - potete sfrecciare in compagnia del vostro personaggio preferito. Ci sono i classici funghetti, Luigi, la principessa e, naturalmente, Mario. Trattandosi del personaggio simbolo della Nintendo, non dubitiamo che il gioco sarà estremamente curato: cercheremo di metterci sopra le mani al più presto.



VENDETTA, TREMENDA VENDETTA

Mai sentito parlare degli *Avengers*, o Vendicatori? Si tratta di una raccolta dei supereroi tra i più squallidi e datati che i comics americani possano vantare, messi insieme in una sorta di "quattro per uno" come nelle offerte del supermercato. Per qualche strano motivo quelli della Data East hanno li hanno trasportati anche in un coin-op che sta per essere convertito ora anche sugli otto Megabit di una cartuccia Megadrive. Il gioco potrebbe comunque interessare qualche nonnosauro come noi che abbia conservato un po' d'affetto per personaggi come Captain America, il primo vero eroe tutto stelle e strisce, Ironman, l'uomo-lattina, e i due meno famosi Archer e Vision.

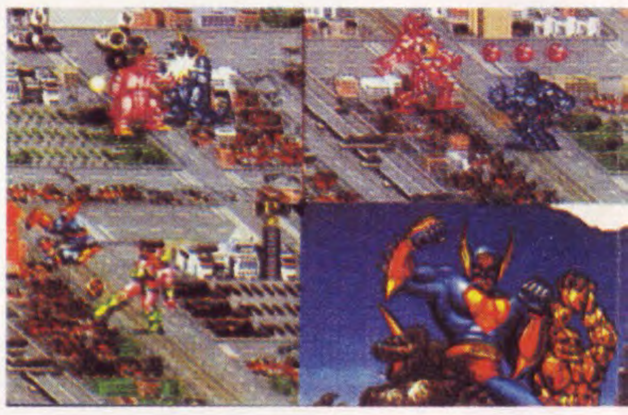


NO, NON L'HANNO ANCORA UCCISO

L'Uomo Ragno è vivo e vegeto, come conferma la Acclaim in procinto di uscire con *The Amazing Spiderman and Uncanny X-Men: The Arcade Revenge* per SNES, un'uscita su cui si conta molto anche in prospettiva alla futura produzione di un film sull'Uomo Ragno diretto nientemeno che da James "Terminator, T2, Abyss (con Arnie che fa il Dottor Octopus! Booh! - Fabio)" Cameron. Ma le uscite della casa americana non sono certo tutte qui: *Terminator 2* per SNES è stato annunciato come un gioco dagli effetti pari al film (sbruffoni), mentre i Simpson con *Bart's Nightmare* tentano di insidiare la posizione di Mario come personaggi più ricorrenti sulle console Nintendo; il gioco dovrebbe contare su sonoro digitalizzato e una profondità un poco superiore ai predecessori. Ah, quasi dimenticavamo il piccolo NES, che vedrà invece i guantoni di *George Foreman's KO Boxing*.

GODZILLA FOR PRESIDENT

Uno dei migliori giochi per SNES e Megadrive alla fiera era *King of Monsters*, che del resto vantava gloriosi trascorsi come uno dei migliori giochi per Neo Geo. Lo scopo del gioco è dannatamente semplice: distruggere tutto quello che vi capiti a tiro come solo un mostro da cento tonnellate sa fare (Ricordate *Crush, Crumble and Chomp*, eh? - Steve & Fabio). Il gusto di interpretare ogni tanto il cattivo è davvero impagabile e queste conversioni promettono grosse soddisfazioni: sono infatti molto vicine all'originale - è stata perfino conservata la possibilità di giocare in due contemporaneamente.
Un'altra conversione da Neo Geo verso altre console non meglio definite (possiamo comunque immaginare quali) è prevista anche per *Fatal Fury*,



un gioco alla *Final Fight*.

Se non vi accontentate di squallide copie ma esigete sempre l'originale potete mettervi nella verdastra pelle dell'unico vero Godzilla su NES. Il gioco è naturalmente stupidissimo: Godzilla che avanza a colpi di alito al Napalm (raggio radioattivo per i puristi del genere), pugni e codate attraverso scenari di varia natura ma tutti ugualmente mediocremente disegnati. Ah, ci sono naturalmente abbondanti mostroni, altrettanto squallidi, con cui ingaggiare combattimeni all'ultimo tentacolo...



NEWS

MEGLIO TARDI...

Sembra che finalmente i possessori di Mega CD, uno dei maggiori bidoni-hardware degli ultimi tempi, potranno sollazzarsi con giochi che non siano esclusivamente incomprensibili RPG giapponesi. Diversi giochi occidentali sono in fase di sviluppo con, lo si sapeva già, in testa la Sierra con tutta la sua gamma di mastodontiche avventure come *Leisure Suit Larry*, *Police Quest* e *King's Quest*. Ma sono in progetto diversi altri titoli come *Terminator* della Virgin, *Terminator 2: The Arcade Game* e *WWF Mega Wrestlemania* entrambi della Acclaim, *Wonder Dog* (un gioco simil-Sonic dalla JVC), *Pitfighter II* e *Batman Returns* che si dice utilizzerà sequenze originali del film.

E ANCORA...

I giochi per console da segnalare sarebbero tanti altri, molto in breve:



MEGADRIVE

Poco c'è da dire su *Batman Returns* e *Alien 3*, le conversioni dei due film più spettacolari della stagione. Da quel che abbiamo visto il primo sembra comunque essere il solito platform (anche se orribilmente realizzato), mentre *Alien 3* ci ha lasciato perplessi per la presenza di armi colossali inesistenti nel film. Entrambi di prossima uscita anche per Game Gear.

World of Illusions è invece un nuovo prodotto Disney che vedrà protagonisti Topolino e Paperino. Non sarà Street Fighter, ma anche Streets *of Rage ci piaceva parecchio e molti saranno felici di sapere che ne* uscirà presto un seguito. Giubilo & tripudio anche per i fan del coin-op *Steel Talons*, di cui uscirà presto una (bella) conversione per Megadrive.

SUPER NES

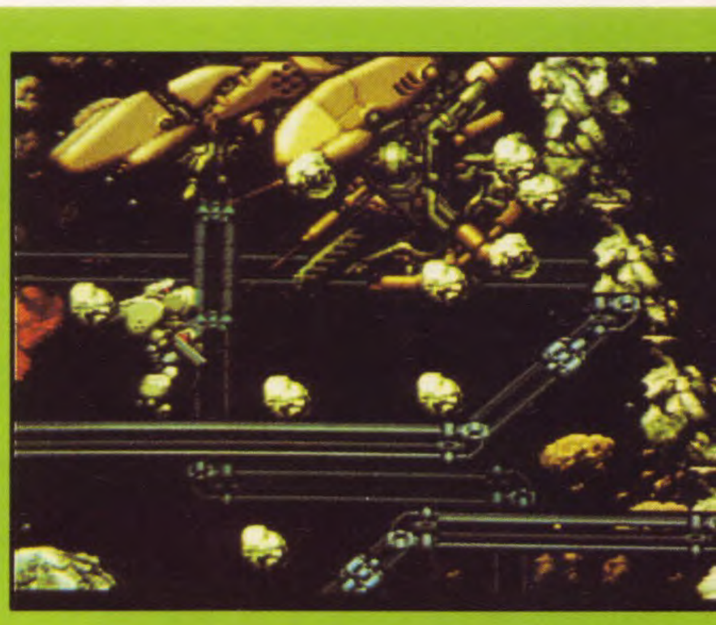
La Disney approda anche su Super Nintendo con *The Mystical Quest*, con la partecipazione straordinaria di Topolino, Pluto e Gambadilegno. Presto su Super NES (dopo trascorsi su Megadrive) anche *Shadow of the Beast*, il tanto acclamato simulatore arcade di elicotteri *Desert Strike* e *John Madden 93*, insieme a un altro paio di giochi sportivi targati Electronic Arts. Un notizione dalla Data East per Andrea, Paolo e tutti gli altri RPGisti cyberpunk: presto uscirà un gioco basato sull'RPG *Shadowrun*.
Ah, quasi dimenticavamo: usciranno naturalmente anche su Super NES tutte quelle licenze a livello mondiale come *Alien 3, Batman 2, Arma Letale*, ecc.



PICCOLI GEAR CRESCONO

Il software per il portatile Sega sta per conoscere un'altro periodo fortunato con le conversioni di diverse licenze famose che vanno da *Alien 3*, *Terminator* e *Robin Hood: Prince of Thieves* nel campo cinematografico ad *Andre Agassi* e *George Foreman* nel campo sportivo (provate a indovinare di quale sport si tratta) fino alle conversioni di coin-op classici come *Marble Madness*, l'onnipresente *Paperboy*, *Double Dragon* e *Rampart*.

SPARATE SUL SUPER NES





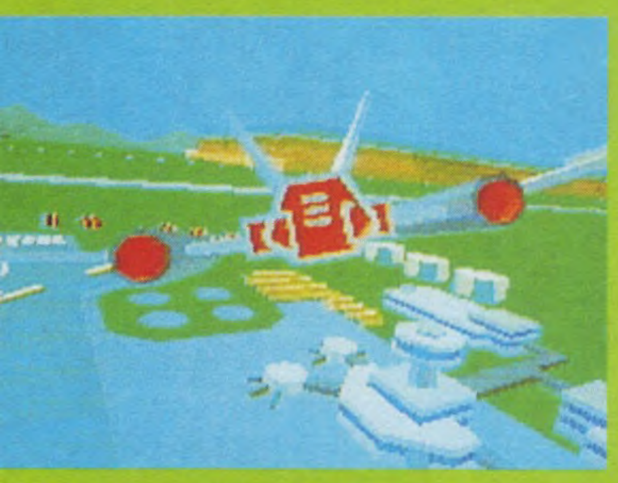
Se il MD continua a sfornare un *Thunderforce* dopo l'altro il Super Famicom replica con l'uscita di un paio di shoot 'em up graficamente davvero notevoli.
Il primo è della Konami, *Vulken*, uno spara e fuggi con , come protagonista, un robottone tipicamente giapponese, sintesi dei vari Gundam, Patlabor, etc. che si può muovere liberamente per lo schermo blastando nemici con un arsenale di armamenti selezionabili davvero non indifferente. Tutto lo stile grafico è molto giapponese e d'atmosfera con alcuni degli scenari spaziali più belli visti su questa console: se siete appassionati del genere non dovreste lasciarvelo sfuggire, sempre che riesca ad arrivare fino a noi in tempi ragionevoli.
Blazeon è invece un vecchio arcade dall'ambientazione molto simile a Vulken. Anche qui protagonista è un robot trasformabile, con il solito sistema ad armamenti progressivi. Un ottimo shoot 'em up con la solita quantità di nemici e scenari, anch'esso per ora disponibile solo in Giappone.

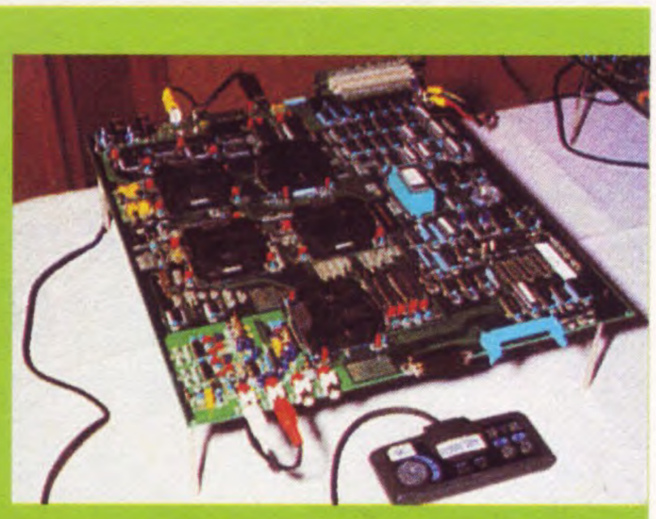
MICRONEWS

-Triste notizia per tutti gli Amighisti: la Anco ha annunciato che il tanto atteso *Kick-Off 3*, grande attesa per tutti i videocalciatori, sarà il suo ultimo titolo per l'A500. Contrariamente a quanto si possa pensare questo è un abbandono non in favore di PC o altri computer, ma di console come Sega e Nintendo, affari evidentemente più remunerativi... pensiamo possiate capire perché...

- Incredibile! Alla Mindscape, non soddisfatti di essere riusciti a convertire *Wing Commander* sull'Amiga hanno annunciato che si preparano a convertire anche il mastodontico seguito *Wing Commander 2*! Cominciate a risparmiare i soldini per un hard disk più grande!

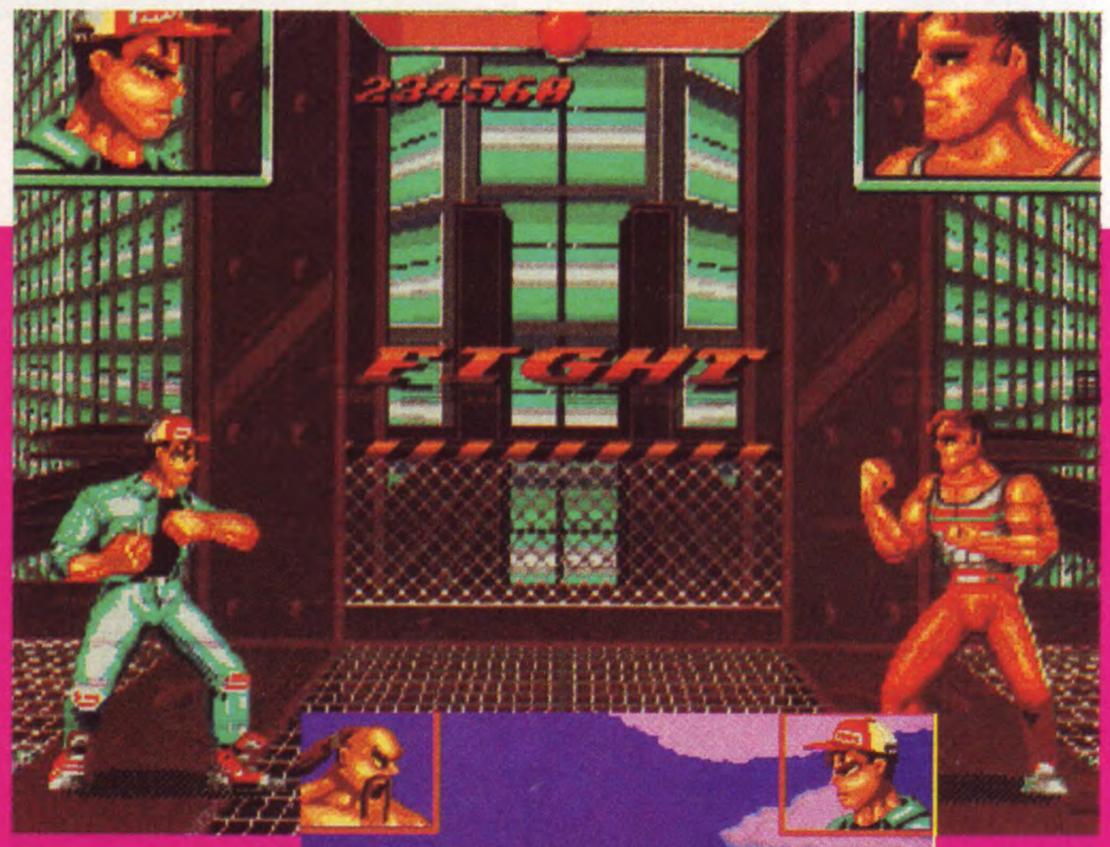
NEWS





HUDSON: DA 8 A 32 BIT

Chi conosce bene la Hudson, celebre casa di software giapponese, si ricorderà che ha avuto anche un peso non indifferente nello sviluppo della console a 8 bit PC Engine della NEC (e infatti è anche il maggior produttore di software per questa console). Beh, a quanto pare hanno deciso di saltare direttamente la generazione dei 16 bit con la presentazione, sotto forma per ora solo di prototipo, di una console dalle caratteristiche impressionanti. Non solo per il processore principale a 32 bit, ma anche per i quattro coprocessori sviluppati dalla Hudson che lo coadiuveranno nelle funzioni riguardanti suono, video, gestione dell'input-output (tra cui il CD), gestione sprites e effetti speciali. Uno speciale chip di compressione di immagini permette inoltre una gestione di sequenze animate, e altro hardware dedicato si occupa della manipolazioni di poligoni 3D pieni, perfetti per i simulatori di volo. Provate voi a immaginare il prezzo di una cosa del genere, noi non tentiamo neanche...





CDTV: IL RITORNO

La Commodore ha finalmente deciso di strappare dalla sua solitudine la periferica meno supportata dell'universo. A tenergli compagnia ci sarà una nuova gamma di periferiche in grado di trasformare il nostro eremita laser in una stazione di gioco dall'aria molto invitante.

La tre periferiche sono rispettivamente una tastiera a 96 tasti, un mouse e un floppy disk drive che, una volta collegati al CDTV, lo trasformeranno in un normalissimo Amiga con CD. In effetti è del tutto equivalente a un Amiga con il CD A570, ma almeno esteticamente è molto migliore.

La Commodore ne ha appena iniziato la distribuzione in Inghilterra a un prezzo che si aggira intorno alle 1.200.000 lire tutto compreso, più economico quindi che Amiga e A570 separati. Se avete già un CDTV, sono naturalmente in vendita tutti e tre i componenti separatamente.

Per quanto riguarda il software, non sembra volersi arrestare il flusso di quei programmi educativo-informativi che non interessano a nessuno ma che, a quanto pare, i cervelloni della multimedialità ritengono essere la massima espressione di queste macchine.

Tra i titoli di prossima uscita si possono però trovare diverse cosucce interessanti come il vecchio classico della Cinemaware CDTV Sports *Football*.

La struttura del gioco è rimasta naturalmente invariata, ma sono state sfruttate le capacità CD per produrre sequenze animate e una presentazione veramente televisiva. A proposito di classici Amiga ricordiamo anche *Battle Chess*, cui è stato aggiunto un tutorial animato per tutti i principianti che finivano al pronto soccorso con pedine di varia foggia incastrate nell'esofago.

Di relativamente nuovo troviamo invece *Sherlock Holmes - Consulting Detective*, un'avventura comprendente diversi casi da risolvere dall'ottima atmosfera vittoriana, grazie alle sequenze digitalizzate in FMV (ovviamente non a tutto schermo).

TI SPIEZZO IN 17

Quando un gruppo di programmatori come il Team 17 dice di voler creare un picchiaduro su Amiga veloce, bene animato e con un'ottima giocabilità, non possiamo fare a meno di pensare a *Streetfighter II*. Il progetto che seguirà a ruota l'uscita di *Assassin* e *Superfrog* (e che precederà probabilmente *Overdrive*, il gioco di corse con vista dall'alto) è infatti *Body Blows*, un picchiaduro "un poco" violento con una moltitudine di personaggi. Ognuno di questo avrà mosse e abilità tutte particolari e si dice che si potranno avere fino a tre giocatori contemporaneamente su schermo. Considerando le premesse e il fatto che questo non è neanche il primo approccio del Team 17 con il genere picchiaduro (ricordate *Full Contact*? Io no. - Steve) immaginate cosa ne può venir fuori...

GAME GIOCANDO® GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5538134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

WORLD HEROES
94 mega

ART OF FIGHTING
102 mega

.CLUB. NEO GEO

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE
di vendita per corrispondenza

Nam 75	£ 107.000
Magician Lord	£ 166.000
Riding Hero	£ 166.000
Ninja Combat	£ 166.000
Super spy	£ 166.000
Cyber Lip	£ 107.000
Puzzled	£ 107.000
League Bowling	£ 107.000
Top Player Golf	£ 166.000
Basebal Star Professional	£ 166.000
Sengoku	£ 214.000
Ghost Pilot	£ 214.000
King of the Monster	£ 214.000
Blue's Journey	£ 166.000
Alpha Mission II	£ 214.000
Crossed Sword	£ 250.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 214.000
Eight Man	£ 250.000
Robo Army	£ 214.000
Thrash Rally	£ 250.000
Fatal Fury	£ 250.000
Soccer Brawl	£ 250.000
Football Frenzy	£ 250.000
Mutation Nation	£ 250.000
Last Resort	£ 250.000
Baseball Star Professional II	£ 250.000
Ninja Commando	£ 250.000
King of the Monster II	£ 286.000
Andro Dunos	£ 270.000
Sengoku II	

Da noi la FANTASTICA console più joystik, presa scart, adattatore 220V. a £. 599.000 (IVA inclusa)

É NATO IL NEO - GEO CLUB

Perché conviene? Cosa fare per entrare a far parte del club NEO GEO?

Ti conviene per gli straordinari sconti di cui potrai usufruire.

Ti conviene perché potrai avere direttamente a casa tua in noleggio tutte le cassette della vasta gamma NEO GEO (soluzione per giocatori incalliti)

Quanto costa iscriversi al NEO GEO club? É davvero conveniente! Potrai farlo con 3 comode rate da:
£. 250.000
£. 150.000
£. 150.000
(compreso spese postali)

NEO GEO®
Emozioni Senza FINE

PROPOSTE PROPOSTE PROPOSTE
di vendita per soci

Nam 75	£ 91.000
Magician Lord	£ 142.000
Riding Hero	£ 142.000
Ninja Combat	£ 142.000
Super spy	£ 142.000
Cyber Lip	£ 91.000
Puzzled	£ 91.000
League Bowling	£ 91.000
Top Player Golf	£ 142.000
Basebal Star Professional	£ 142.000
Sengoku	£ 182.000
Ghost Pilot	£ 182.000
King of the Monster	£ 182.000
Blue's Journey	£ 142.000
Alpha Mission II	£ 182.000
Crossed Sword	£ 212.000
Super Baseball in the Year 2020	£ 182.000
Eight Man	£ 212.000
Robo Army	£ 182.000
Thrash Rally	£ 212.000
Fatal Fury	£ 212.000
Soccer Brawl	£ 212.000
Football Frenzy	£ 212.000
Mutation Nation	£ 212.000
Last Resort	£ 212.000
Baseball Star Professional II	£ 212.000
Ninja Commando	£ 212.000
King of the Monster II	£ 243.000
Andro Dunos	£ 230.000
Sengoku II	

Per voi la FANTASTICA console più joystik, presa scart, adattatore 220V. a ~~£. 599.000~~ £. 499.000 (IVA inclusa)

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

NEWS

• SPECIALE FIERA • SPECIALE FIERA •



EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW 92

Non ci sono più dubbi: gli inglesi sono fatti per i computer. La loro precisione e perfezione non può che essergli indotta infatti da ore e ore spese a trafficare con chip e tastiere, con joystick e linguaggi di programmazione, con ROM e lettori di CD. Infatti, quale altra spiegazione si potrebbe dare, quale opinione potrebbe suggerire, quale idea degli inglesi potrebbe sorgere in un cervello umanoide dopo aver trovato in una via trafficata di Londra un cartello che indicava in che direzione andare PER TROVARE UN GABINETTO!?! La foto con Paolo che vedete ne è l'inconfutabile prova.

di Paolo Cardillo e Stefano Giorgi



VIRGIN

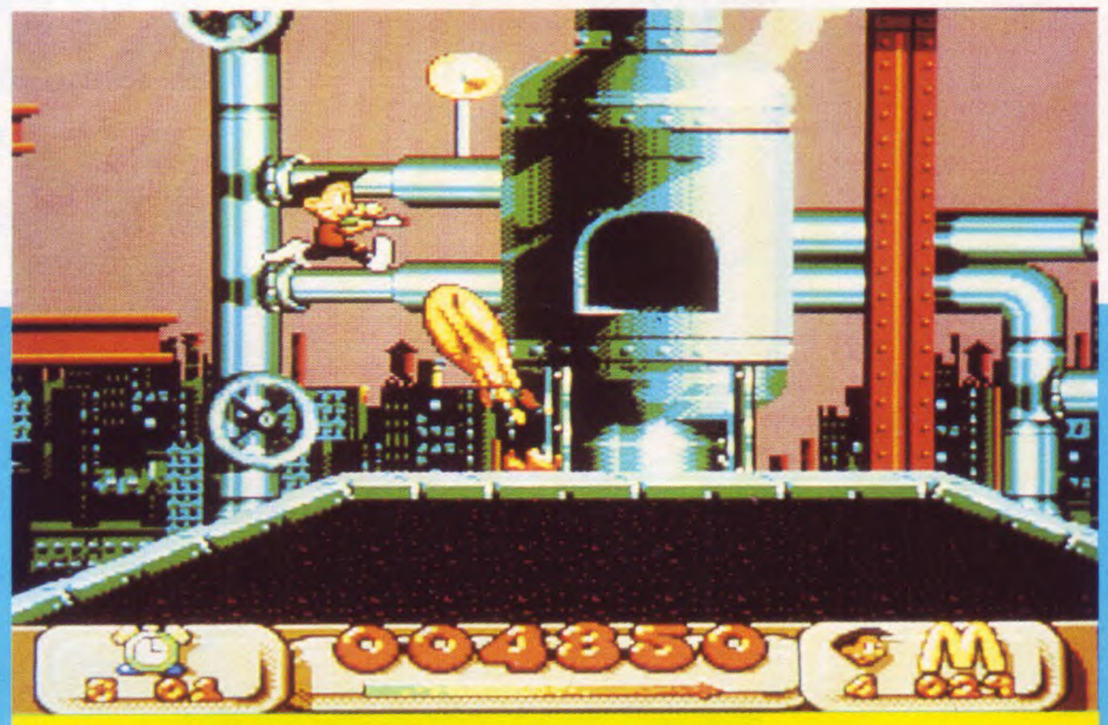
Tra console, computer e CD, alla Virgin c'era davvero di che stropicciarsi gli occhi. La cosa più fantasmagorica presentata era *The 7th Guest*, già noto col nome di Guest, vale a dire quello che si può considerare il primo vero "film" videoludico per l'incredibile veridicità del paesaggio. Ogni frame di ogni possibile angolazione da cui state visualizzando l'ambiente di gioco è stato incluso in *The 7th Guest*: l'effetto è veramente quello di trovarsi sul set di un film. Non per nulla lo troverete solo in formato CD.

Ma torniamo a cose più "normali": *Dune II - The Battle for Arrakis* uscirà in novembre per Amiga e PC e conserverà gli stessi "principi" dell'originale. Lo scopo infatti sarà ancora quello di impadronirsi della maggiore quantità di spezia possibile. I meccanismi di gioco però sembrano più complessi: la gestione degli impianti di raffinazione lo fa somigliare molto a *Sim City*, mentre la sezione bellica lo accosta alla maggior parte dei wargame. Grafica e sonoro sono di nuovo su ottimi livelli. Grandissima impressione ha suscitato *MC Kids*, sia in formato console (Megadrive, Master System e Game Gear) che in formato computer (Amiga): sponsorizzato da MacDonald, *MC Kids* è un dinamicissimo e simpaticissimo platform ricolmo di puzzle e di grafica fumettistica. A nostro avviso, uno dei migliori giochi d'azione visti all'ECTS.

*Pool*ve l'avevamo già annunciato ma sappiate che da una chiacchierata con Archer McLean siamo venuti a sapere che: 1) il gioco incorporerà tre tipi di "discipline": pool inglese, pool americano e pool con nove palle numerate, 2) ci saranno tornei a eliminazione diretta e ogni partità potrà essere giocata al meglio di 3/5/7/9 giochi, 3) l'intelligenza artificiale di certi giocatori computerizzati sarà talmente sviluppata che potrebbero vincere una partita con due tiri, calcolando tutte le traiettorie in precedenza. Vi basta?

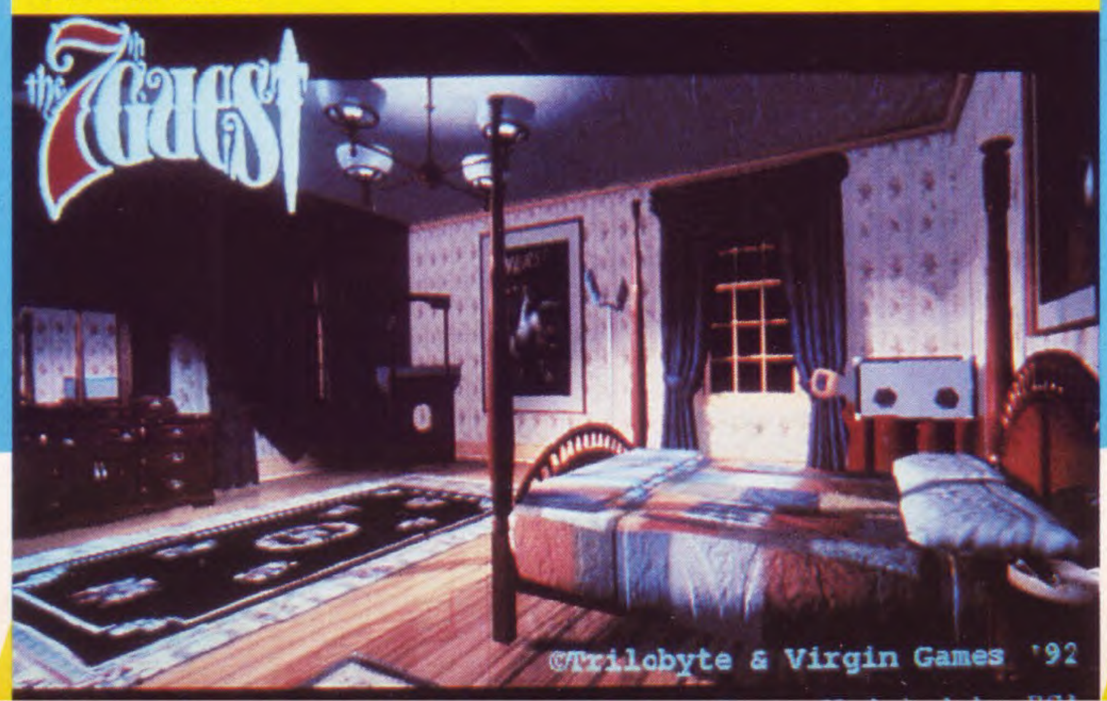
Per il resto, finalmente prevista l'uscita del vietnam-game *Apocalypse*, di una summa di giochi d'azzardo chiamata *Caesar's Palace*, di un gioco ispirato al gruppo heavy dei Motorhead e di *Reach for the Skies*, simulatore di volo della Seconda Guerra Mondiale.

Sul fronte console, a parte *MC Kids* (che su console si chiama però Mick & Mack), troviamo *Another World*, il famosissimo cinegioco, su Megadrive e un gioco dedicato a Superman su MS e Game Gear. Il primo è praticamente identico all'originale, il secondo ha molte animazioni, una bella grafica ma ci è sembrato un po' banaluccio nella sua ovvia veste di platform/picchiaduro.



Mick & Mack

The 7th Guest



NEWS

OCEAN

Quando si tratta di console, sembra che alla Ocean torni l'ispirazione: dopo aver visto ottimi prodotti sul NES (*Robocop 2* e *New Zealand Story*, per esempio) all'ECTS abbiamo visto grandi cose anche sul Super NES. In effetti la serie di platform sfornati per il 16-bit Nintendo fanno davvero parecchia impressione: *Cool World*, tratto da un prossimo film con Kim Basinger, aveva una grafica fumettistica superba, il secondo gioco della famiglia Addams sfoggiava un look e delle animazioni ancora più carine del precedente, mentre *Robocop 3* (nulla a che vedere con i poligoni) proponeva ottima grafica più una sequenza di volo dall'alto con ingrandimento e rotazione della città sorvolata dal robottone: miticissimo. *Lethal Weapon* sembrava un classico gioco d'azione con piattaforme, ma le animazioni dei personaggi costituivano una simpaticissima attrattiva; sappiate inoltre che il gioco ingloba tutte le trame dei tre film: ci sarà da divertirsi. Annunciato per Super NES anche *Radio Flyer*, sorta di simulatore dall'alto in cui si viaggia a bordo di scassatissimi biplani.

Continuando con le console, da segnalare l'uscita di *Parasol Stars* per NES e Gameboy, di *Robocop 3* per NES, e di *Lethal Weapon* e *Cool World* per Gameboy. In questi ultim casi la struttura di gioco dovrebbe essere simile a quella delle versioni per Super NES.

La grande sorpresa dei giochi per computer è stato *Epic II*: la brutta notizia per gli amighisti è però che la versione PC che abbiamo visto incorporava un 3D tale che abbiamo forti dubbi su una eventuale conversione Amiga. *Epic II* vi fa volare attraverso campi di migliaia di asteroidi e paesaggi ghiacciati con una splendida definizione e manterrà la caratteristica di essere molto arcade. Di notevole interesse anche *WWF 2*, che consentirà di giocare a coppie con smanacciata del "cambio" inclusa. Anche per Amiga è prevista l'uscita di *Lethal Weapon*, *Cool World* e *Addams Family 2*, più *Sim Earth* e *A-Train*. La Maxis però si è sforzata di produrre qualcosa di diverso con *Robosport*, in cui dovrete comandare un gruppo di robot con l'intento di distruggere nemici e paesaggio: tra strategia e distruzione globale, dovrebbe essere un sicuto spasso.



Robocop 3

Addams Family 2



PSYGNOSIS

Mitico *Walker*! Scusate l'esaltazione, ma il gioco che vi avevamo annunciato qualche tempo fa si è rivelato una vera figata, ma per le spiegazioni vi rimando alla preview di questo numero. Superattesissimo è comunque *Lemmings 2*: la presentazione è uno spasso, le specializzazioni di ogni topolino sono tante e nuove. Tra queste, una capacità di saltare alla Sergei Bubka e l'uso della bicicletta! Di scuola lemmingsiana anche *Creepers* (PC), in cui dovrete modificare gli elementi di un ambiente piattaformico perché questi rimbalzosi esserini arrivino al traguardo. Simili anche *Armour Geddon II* e *Air Support*: il secondo però ci ha lasciato un po' perplessi, visto che propone una grafica a fil di ferro ma con una scattosità non indifferente. Sempre sul fronte "poligonale", annunciato anche *Combat Air Patrol* che vi porrà a bordo di un F14 o di un F18 nella Guerra del Golfo. Di prossima uscita *Cytron*, in cui guiderete un robot capace di dividersi in due all'interno di un complesso pieno di amenità, e *Super-Hero*, beat'em-up in cui dovrete trovare varie sostanze chimiche per migliorare i vostri poteri di supereroe.

GREMLIN

La visita alla Gremlin è stata l'occasione per dare uno sguardo d'insieme a Lotus III, a Mansell GP e a Hero Quest II. Il primo, manco a dirlo, ci ha parecchio impressionato: è bastato uno sguardo al livello futuristico per farci venire l'acquolina in bocca, anche se naturalmente nulla è cambiato nel classico schema di gioco automobilistico. Non proprio eccezionale invece il *Mansell World Championship*, che potrebbe finire per essere uno dei tanti giochi di F1 sul mercato. *Hero Quest II* invece non si svolgerà solo nelle segrete, conterrà un bel po' di personaggi con cui interagire e avrà caratteristiche più RPGistiche del predecessore. Annunciati anche dei data-disk di *Space Crusade* (praticamente delle trasposizioni su video dei moduli di espansione del gioco da tavolo) e *Pandemonium*, stranissimo gioco in cui dovete far avanzare il vostro Re dando ordini a destra e a manca alle guardie del corpo che lo circondano.

Hero Quest II



NEWS

RENEGADE

L'incontro con Andrew Braybrook si è svolto ovviamente all'insegna di *Uridium 2*: la grafica che si è vista, tanto somigliante a quella dell'originale, sarà però completamente cambiata. Stessa sorte fortunatamente capiterà alla struttura di gioco: ci saranno tante armi potenziabili più la possibilità di atterrare e scorrazzare all'interno delle corazzate (e scorrazzare in una corazzata è proprio il massimo - Paolo); il tutto non prima di essersi trasformati in un gigantesco robot che può distruggere tutto, anche in coppia con un gemello! Il bello è che la stessa caratteristica è propria del gioco ad ambientazione steampunk *The Chaos Engine*, di cui vi avevamo già parlato in vari numeri di CVG: l'impressione è buona, soprattutto come concentrazione di azione distruttoide e, naturalmente, come stile grafico.

MINDSCAPE



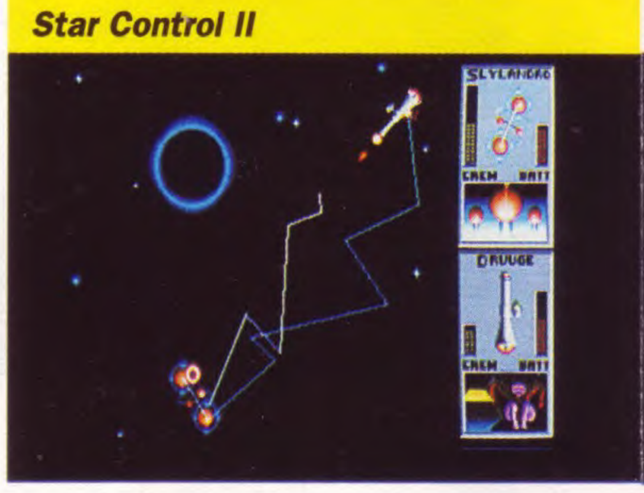
Battletoads

Lo stand della Mindscape (che, saprete, distribuisce anche i prodotti Origin e Maxis) era pieno di demo di quei giochi tanto attesi quanto ritardatari; stiamo parlando in particolare di *Wing Commander* e *Battletoads* per Amiga e *Serpent Isle* per PC.
Sono state annunciate anche un paio di novità, come *Simfarm*, ennesimo episodio della serie Sim della Maxis questa volta ambientato in una fattoria, la versione PC di *Captive*, RPG tanto acclamato quanto vecchio, *Outlander*, un gioco di guida adeguatamente violento con uno scenario "vagamente" ispirato alla serie di Mad Max e *Moonstone*, altro RPG con delle interessanti sequenze animate di combattimento.
Privateer sarà invece il prossimo gioco della serie dei *Wing Commander*, ma con ambientazione decisamente differente. Niente più Kilrathi: in *Privateer* siete infatti un capitano di astronave nelle retrovie della Confederazione, alle prese con pirati e assassini di tutti i generi.
-Il gioco maggiormente atteso per PC resta comunque l'ultima fatica di Chris Roberts: *Strike Commander*. Si tratta di un simulatore di volo decisamente fuori dalla norma non soltanto per la qualità grafica - una miscela di bitmap, poligoni e frattali che promette di essere qualcosa di superiore - o per i diversi velivoli che potete pilotare, ma anche per la vicenda che, per quaranta missioni, vi vede a capo di uno squadrone di mercenari in un mondo in preda al caos. L'unica pecca è che per giocarci avrete bisogno almeno di un 386 con un paio di Mega di RAM.

ACCOLADE

Ricordate il primo *Star Control*? Era un gioco molto simpatico ma tutto sommato limitato; vi farà molto piacere sapere che in *Star Control II* (PC) l'elemento strategico è decisamente più curato: anzitutto l'universo in cui è ambientato è molto più complesso, ci sono 500 sistemi stellari da esplorare con tanto di pianeti e questa volta per vincere non dovrete semplicemente blastare tutto quello che avete davanti, ma cercare di parlare e interagire con civiltà aliene. Siete infatti nei panni del comandante di una gigantesca astronave di un sistema periferico, incaricato di scoprire cosa ne sia stato della flotta dell'Alleanza.
Procedendo incontrerete ostacoli e nemici di difficoltà crescente, ma non preoccupatevi, la vostra gigantesca portaerei con i suoi 14 tipi diversi di caccia ha la potenzialità di distruggere l'intera flotta Ur-Quan (ci sono naturalmente sezioni di combattimento tra le originali astronavine aliene che hanno reso famoso il primo), tutto il resto dipende da voi.
-Nel campo delle avventure ci sono invece da segnalare *Dark Half* (PC), dallo stile non esattamente innovativo ma che vanta il non indifferente pregio di essere tratta dall'omonimo libro di Stephen King, *Waxworks* (PC e Amiga), un'altro RPG-horror dagli stessi creatori dei due precedenti *Elvira* ambientato in un inquietante museo delle cere, e infine il simpatico *Spellcasting 301: Spring Break* (PC), con le nuove avventure di Ernie Engelback, un mago co gli stessi hobby di Larry Laffer. L'avventura sembra non essere praticamente cambiata dal precedente episodio (a parte lo stile grafico) ma, dopo tutto, *Spellcasting* è uno degli ultimi giochi a conservare l'inserimento testuale di quelle vecchie avventure per cui Steve Meretzky resterà sempre un mito.
Da segnalare anche *Summer Challenge* (PC), versione estiva di quel *Winter Challenge* (annunciato per dicembre anche per Amiga) che tanto favorevolmente aveva impressionato numerosi PC-isti, e *Zyconix*, un puzzle game che ricorda vagamente *Klax*.
Parlando di Accolade non poteva mancare *The Duel: Test Drive II*, questa volta su SNES. Il gioco non è malaccio, ma di fronte ai vari *Lotus* usciti ultimamente, ci perde non poco. Sempre per SNES uscirà anche *Warpspeed*, rifacimento di un vecchio giochino per computer, in cui si esploravano i vari settori di una galassia a caccia di astronavi nemiche da abbattere con grafica in soggettiva. Anche per Gameboy abbiamo una piccola fiera del revival, con *Asteroids*, *Centipede*, *Missile Command* e *Universal Soldier*: praticamente *Turrican 2* ribattezzato con il nome di un film con Lundgren e Van Damme.

Star Control II



Summer Challenge



NEWS



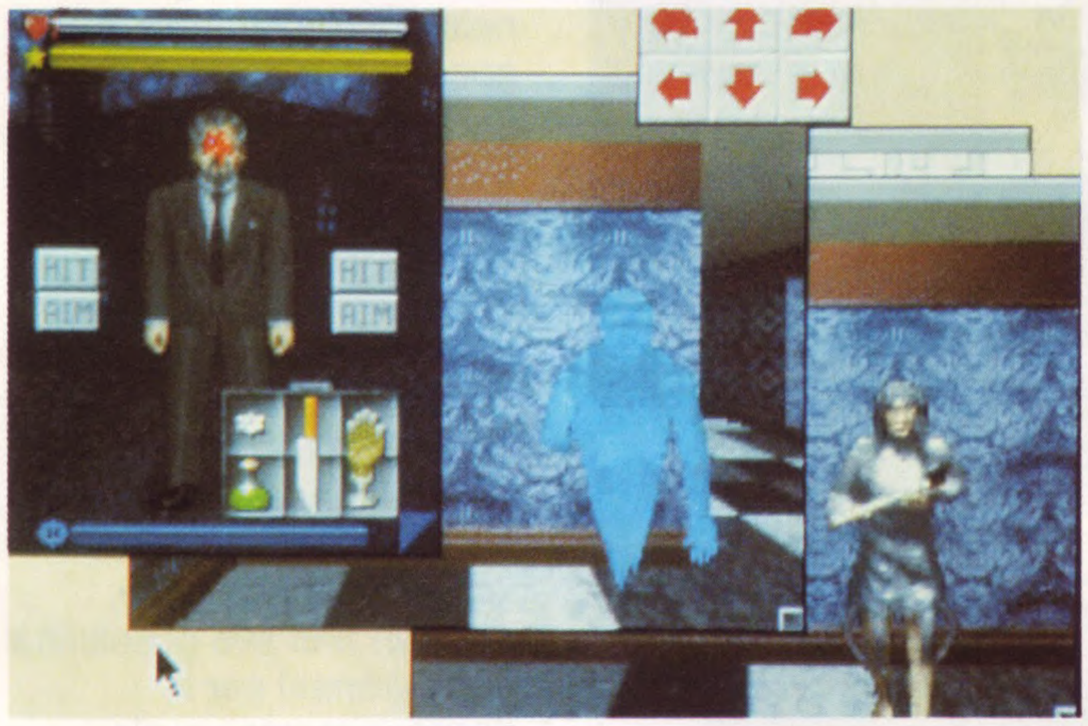


Rex Nebular

The Legacy

The Betrayal at Krondor

MICROPROSE



Aargh, ci stanno invadendo, sono dappertutto, escono dalle maledette pareti! Sto parlando di *F-15 Strike Eagle* che vedrà presto la luce su svariati formati, rispettivamente NES, SNES e Gameboy e avrà, per l'occasione, un'impostazione molto più arcade rispetto al simulatore originale per PC che già prediligeva la parte d'azione rispetto alla simulazione. -Per computer la Microprose ha in serbo tutta una serie di simulatori entro i prossimi mesi. Si tratta di *F-15 III* (annunciato solo per PC), con uno stile grafico del rinnovato ma con la stessa impostazione "sparosa", *Harrier Jump Jet*, simulatore dell'omonimo velivolo che vanta un nuovo tipo di disegno dei fondali terrestri, *B17 Flying Fortress*, il simulatore di bombardiere della Vector Grafix in cui potete prendere il controllo di uno qualsiasi dei dieci membri d'equipaggio del B-17 o lasciarne il comando al computer, non si tratta quindi di un simulatore di volo nel classico senso del termine, assomiglia maggiormente come strategia a un simulatore alla *Silent Service*. Abbiamo *Task Force 1942*, in cui prendete il controllo di un intero gruppo navale composto da corazzate e incrociatori, *Gunship 2000* su Amiga e finalmente (si parla di novembre) la conversione per PC di quella che potrebbe essere la migliore simulazione automobilistica su PC, *F1 Grand Prix* di Geoff Crammond. Simulatori a parte, abbiamo l'ennesimo golf sponsorizzato dal solito giocatore -*David Leadbetter* in questo caso -, *Mantis XF5700: Experimental Fighter* (un simulatore molto particolare) è stato annunciato quasi come un RPG, visto che nemici e giocatore evolveranno in numero e capacità con l'avanzare del gioco, mentre*The Legacy* è un vero e proprio RPG che utilizza quella visione 3D in soggettiva che va tanto di moda oggi e che vanta, oltre alla collaborazione della Magnetic Scrolls, un'interfaccia utente particolarmente semplice, con un sistema punta e clicca a finestra, automapping, etc.
Il gioco più interessante nel campo delle avventure sembra comunque essere *Rex Nebular and the Cosmic Gender*. A parte la trama adeguatamente demenziale, in fiera abbiamo visto una grafica assolutamente di primo piano, degna se non superiore agli standard Sierra a cui il gioco evidentemente si ispira; la realizzazione tecnica , per esempio, include un parlato digitalizzato sincronizzato con le immagini.

SIERRA

Delle prossime avventure Sierra abbiamo già parlato il numero scorso, ma allo stand, oltre ai vari Quest non ancora completati c'era anche qualcosa di nuovo: *The Betrayal at Krondor*. Basato sul romanzo fantasy *Riftwar*, è praticamente il primo approccio della Sierra (anzi, della Dynamix per essere precisi) con il genere dei giochi di ruolo. Il gioco si sviluppa in un ambiente alla *Ultima Underworld*, cioè con uno scenario in cui muoversi più o meno liberamente, con diverse schermate statiche e un interessante sistema di combattimenti. Qui la visuale diventa isometrica, nello stile dei giochi SSI, ma con una qualità grafica infinitamente migliore (decisamente superiore anche a *Darkland*), a partire dalle animazioni dei personaggi e delle varie magie che si possono lanciare. Sempre dalla Dynamix stanno uscendo tutta una serie di mission disk per *Aces of the Pacific*, si tratta di *Aces Over Europe, RAF in the Pacific*, con piloti e aerei inglesi contro il pericolo giallo e *WWII:1946* che tenterà di farci vedere cosa sarebbe accaduto se il presidente Truman avesse deciso di non usare la Bomba.

UBI SOFT

BC Kid lo trovate recensito su questo stesso numero: scoprirete che è identico alla versione Engine e che è un vero divertimento. *B. A. T. II* è annunciato da secoli e ha comunque ridestato in noi notevole interesse: grande grafica, animazioni, 3D e speriamo una struttura di gioco un migliore del precedente titolo.

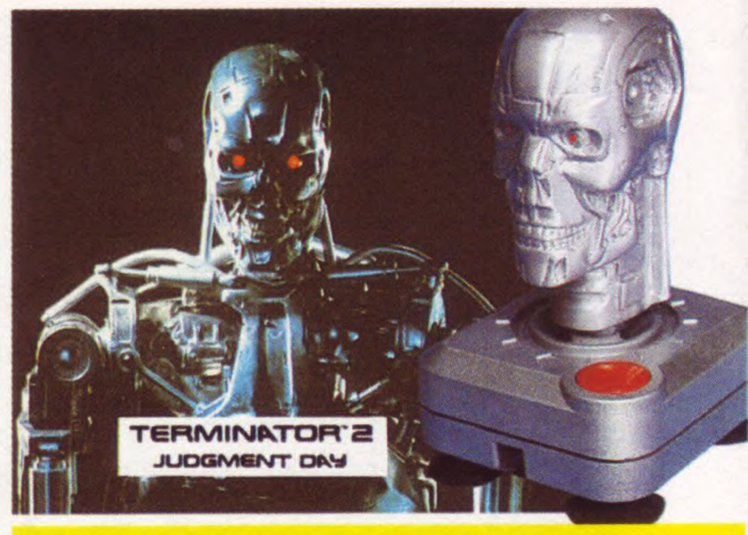
NEWS



Il famigerato Falcon

ATARI

Lo scopo dell'Atari in fiera era solo uno: presentare il suo nuovo computer, il *Falcon 030*. Visti i problemi crescenti incontrati dal suo ST sul mercato, l'Atari ha deciso di provarci con una macchina nuova, più forte, più veloce e con qualche piccola novità.
L'aspetto esteriore della macchina è assolutamente identico al vecchio ST, ma è dentro che le cose cominciano a cambiare. Anzitutto c'è il microprocessore, un Motorola 68030 a 32 bit che scandisce i 16 Mhz di frequenza. Ci sono poi tutta una serie di co-processori che, oltre a incrementare le potenzialità del Falcon, tolgono parecchio lavoro al processore centrale velocizzando di molto la macchina. C'è naturalmente il co-processore grafico che permette di visualizzare 65000 colori da una palette di 250000 per una risoluzione massima di 768x480, la possibilità di inserire il co-processore matematico per le operazioni matematiche e quella di inserire un Intel 386SX che garantisce la compatibilità con l'enorme libreria di programmi disponibile per i PC compatibili (esiste anche la possibilità di collegarlo a un monitor VGA, naturalmente).
A proposito di librerie di programmi è significativa anche la compatibilità della macchina verso le precedenti serie ST e TT che consentirà di utilizzare i programmi delle vecchie macchine. Anche l'interfaccia utente di tipo GEM è rimasta invariata nelle linee fondamentali e dovrebbe consentire un facile utilizzo ai vecchi utenti Atari.Ma una delle caratteristiche hardware più interessanti riguarda, nella tradizione Atari, il sonoro: la macchina incorpora un processore Motorola a 32Mhz dedicato all'elaborazione dei segnali digitali, in grado di effettuare elaborazioni in tempo reale a 56Khz. Questo gli garantisce la possibilità di tutta una serie di manipolazioni su suono digitale ed effetti come equalizzazioni e riverberi fino alla possibilità di programmi per il riconoscimento vocale. Tutto questo, più caratteristiche come i canali per l'accesso diretto alla memoria (DMA) - utilizzati sia per diverse periferiche che per il suono (8 canali stereo a 16 bit) - e altre cose ancora, fanno del *Falcon* una macchina veramente impressionante come specifiche tecniche. Parlare però del futuro di questa macchina è davvero troppo presto. L'Atari ce la metterà tutta e tra le prime case di software ad annunciare il loro supporto c'erano, già in fiera, Millennium e Mirage. Comunque, potremo cominciare a esprimere giudizi solo tra qualche mese.
Il Falcon sarà commercializzato a partire da ottobre (in Inghilterra) in due versioni: quella base con 1 Mega di RAM e un drive da 1.44M (poco più di un milione) a quella completa di Hard Disk da 64 Mega e 4 Mega di RAM per un totale di poco meno di due milioni.



Il joystick - Terminator

CHEETAH

Un mito! La sconosciuta Cheetah ha fatto nientemeno che dei joystick a forma di Alien, Batman, Bart Simpson e della testa di Terminator. Sono scomodissimi, vi verranno i calli alle mani ma volete mettere avete avere della roba così assurda? Yeah e riyeah!

VARIE ED

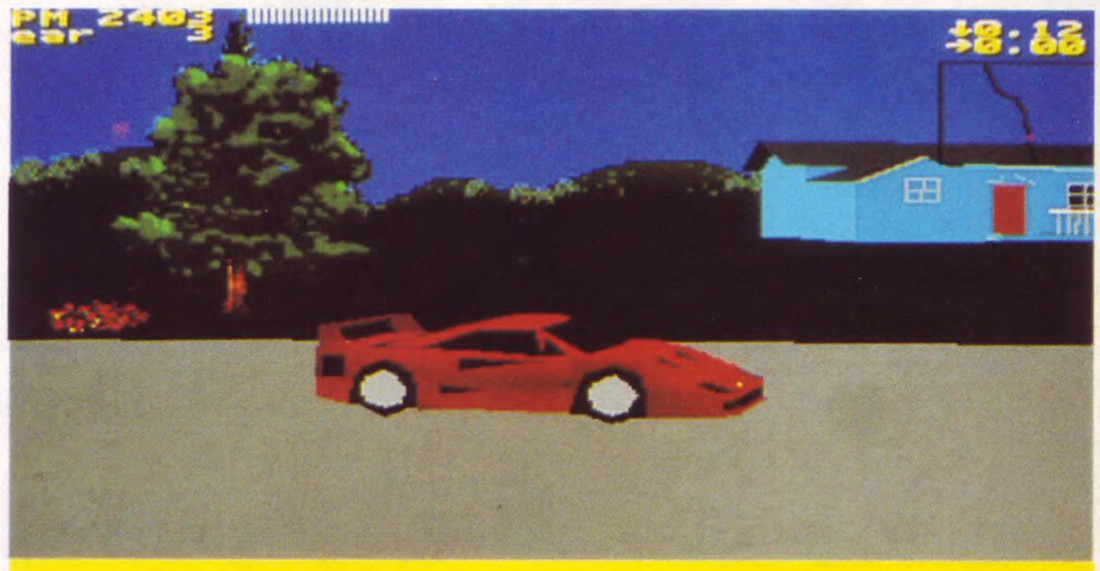
- Impegnatissima la Elite sul fronte console: *Joe & Mac* approderà sul Super NES, unitamente a *Dragon's Lair* (in versione piattaformica), *Might & Magic 2* e il bel gioco calcistico *Striker*.
L'unica notizia riservata agli amighisti è che nuovamente *Joe & Mac* arriverà anche sul 16-bit Commodore.

- Arriva dalla Domark il *3D Construction Kit 2*: avrà un numero raddoppiato di comandi e tanti effetti sonori in più.
Previsto per tutte le macchine Sega invece *James Bond 007: The Duel*: da quello che abbiamo visto il gioco sembra molto carino, con una buona grafica e delle simpatiche animazioni.
Stesse "destinazioni" avranno *International Rugby* e un non meglio

NEWS

ELECTRONIC ARTS

Car and Driver (PC) rischia seriamente di diventare il miglior simulatore di guida fino ad oggi esistente: quello che abbiamo visto in fiera era davvero impressionante. La EA ha abbondantemente sfruttato la sua esperienza nei simulatori di volo per produrre un ambiente grafico pieno di poligoni renderizzati, combinati con grafica bitmap e chi più ne ha più ne metta: il tutto in 256 colori, con una risoluzione di 400 linee, doppia rispetto alla normale grafica VGA con il risultato di immagini decisamente meno blocchettose.
Ma a parte l'indubbia qualità grafica del gioco,*Car and Driver* sembra essere anche una vera e propria simulazione di guida. Variando il livello di difficolta (una delle numerosissime opzioni a disposizione) si può passare da un comportamento semplicissimo della macchina un comportamento con sbandate, sgommate con un'impressione generale di grande realismo, come si può anche vedere tramite le numerose visuali esterne che si possono selezionare proprio come in un simulatore, e vi posso garantire che vedrete ben più di qualche alberello: c'è tutto un mondo fatto di autostrade, circuiti e una quantità di strade di ogni tipo.
Altro titolo molto interessante è *Space Hulk* (PC e Amiga), conversione dal bellissimo gioco da tavolo *Warhammer 40.000* (per referenze chiedere ad Andrea). Per chi non lo conoscesse si tratta di un gioco alla *Space Crusade*, con un sacco di Marine spaziali e alieni. Il gioco si presenta davvero benissimo, la fase di "vestizione" dei marine fa sembrare patetica quella di *Space Crusade*, il gioco invece è in soggettiva e utilizza un metodo di controllo leggermente diverso... vedremo!
Ultrabots è invece una simulazione di combattimento tra robottoni alla *Mechwarrior* (ricordate il vecchio gioco della Activision?). Voi controllate una pattuglia di questi enormi macchine da guerra (con l'aiuto del computer naturalmente) dotate di ogni tipo di armamenti. La grafica non è vettoriale ma bitmap con ray-tracing e purtroppo non sembra rendere al meglio; idem il gioco, che non ci ha impressionato molto favorevolmente. Si trattava comunque di una versione non definitiva, vedremo di metterci sopra le mani al più presto.
Desert Strike e *Road Rash* fanno parte del gruppo di conversioni da console a Amiga dei giochi EA. Allo stand era presente solo l'ultimo dei due, *Road Rash*, ma c'è veramente poco da dire visto che è virtualmente identico al corri-e-picchia per Megadrive. *Desert Strike* non si è visto ma ci è stato garantito che sarà anche questo assolutamente fedele all'originale.
Per quel che riguarda le console, i titoli più attesi erano per megadrive, con *Road Rash II* e *LHX Attack Chopper*. Quest'ultimo è stato una piccola delusione: pur essendo leggermente migliore della precedente simulazione EA *F22* (*LHX* è molto più simile a un simulatore per computer) sono rimaste le stesse difficoltà di controllo (nonostante la possibilità di utilizzare due joypad contemporaneamente) oltre a una certa lentezza del 3D. *Road rash II* dovrebbe invece soddisfare pienamente chiunque abbia apprezzato il primo: lo spirito del gioco è rimasto lo stesso, qui sono state aggiunte la possibilità di giocare (e picchiarsi) in due contemporaneamente tramite una divisione orizzontale dello schermo, nuove armi, piste e ostacoli.
Tra gli altri giochi annunciati ci sono *Lotus Turbo Challenge*, *John Madden '93*, *NHPLA Hockey '93* per Megadrive e la versione SNES di *Desert Strike*, già pronta e davvero notevole da quanto si è visto.



Car and Driver

EVENTUALI

identificato *Formula 1 Grand Prix*.

- Non male *Arabian Nights*, targato Krisalis: si tratta di un platform molto simpatico ad ambientazione "persiana".
Visto allo stand Krisalis anche *Shadowworlds*: il Photoscape sembra applicarsi perfettamente alle atmosfere alla Aliens ma la grafica poteva essere un po' migliore.
Un buon blastaggio "di ruolo" sembra comunque assicurato. Provato anche *Soccer Kid*, che si è dimostrato simpatico e davvero convincente.

- La Loriciel ha annunciato l'uscita di *Jim Power in Mutant Planet* per il Super NES: più di 200 colori su schermo dovrebbero costituire un'attrattiva non indifferente.

Space Hulk



RocLite

Aiming for the best is always an ideology of Mankind.

Bearing this belief in mind, Roctec Electronics has combined state-of-the-art engineering and exquisite workmanship to produce the ultra slim and light external floppy disk drive available for your Amiga computers and Commodore CDTV.

Floppy Drive esterno 3"1/2 880Kb SLIMM per CDTV (il più sottile e leggero al mondo)

This is RocLite.

RF382C



ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

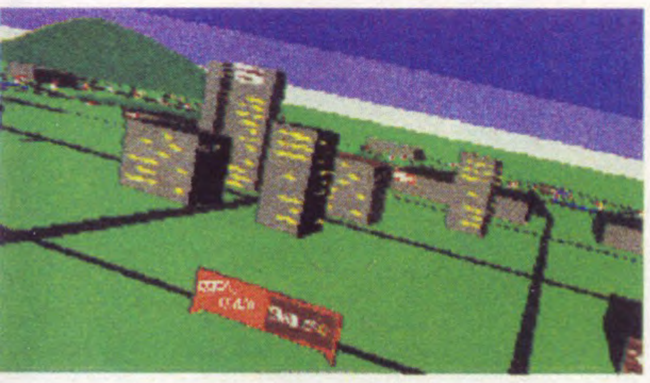
ROCTEC

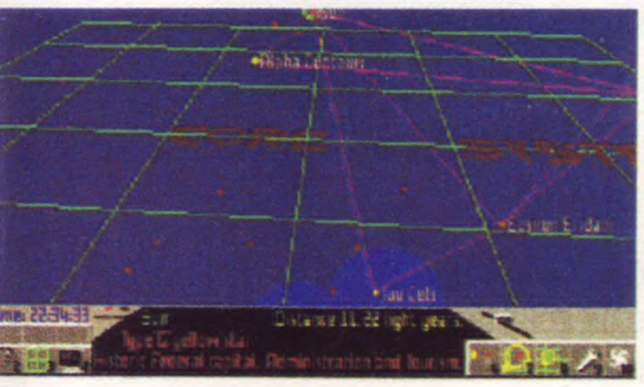
ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

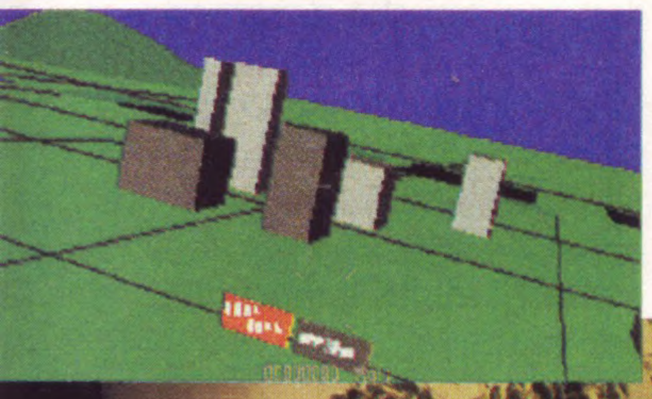
UN GIOCO SENZA FRONTIERE

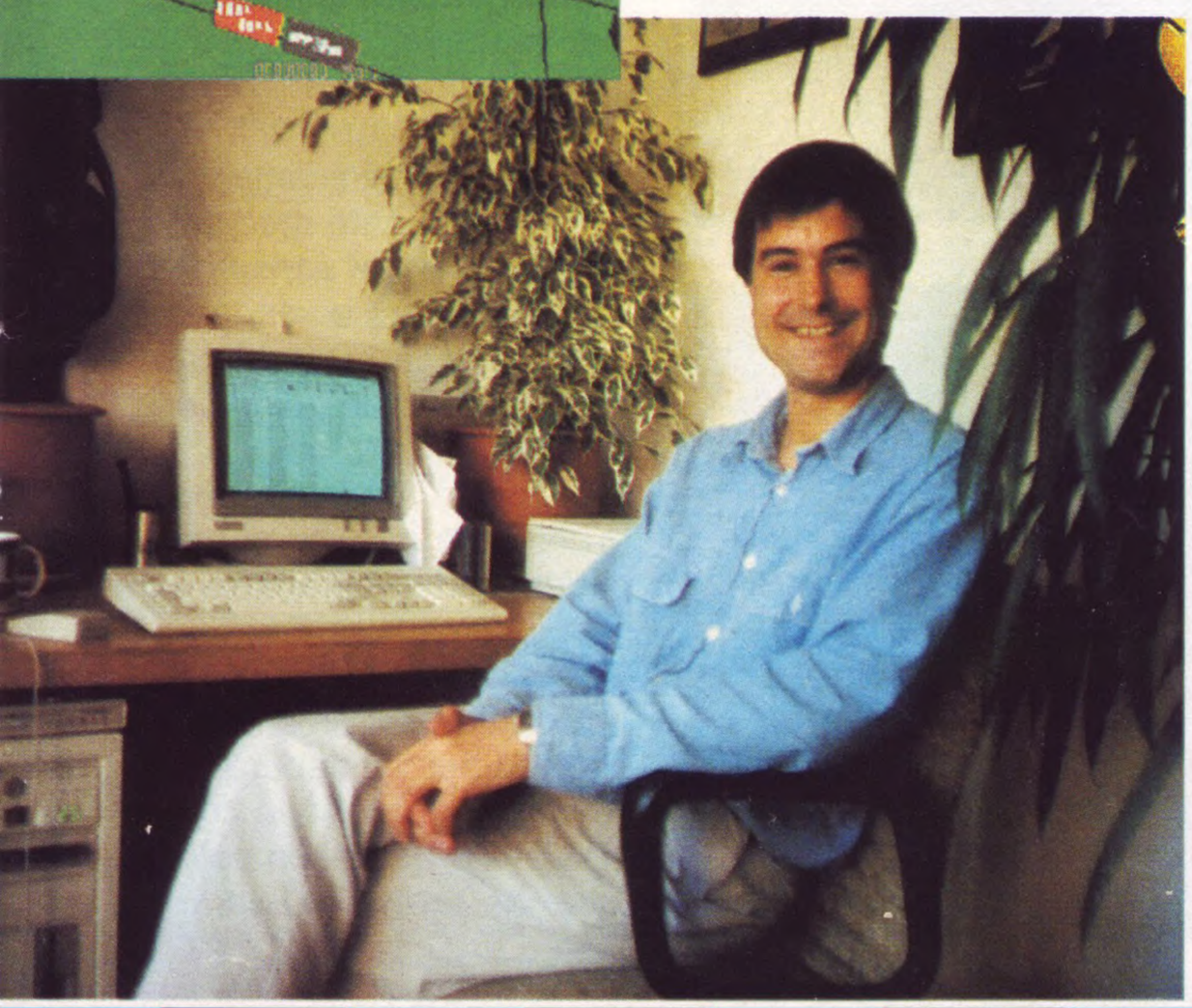


Sono passati quasi nove anni dall'uscita di Elite e David Braben, il suo autore, è finalmente pronto ad annunciare che High Frontier, il seguito di Elite, sta per essere completato. Il primo gioco segnò una nuova era nel mondo dei videogiochi da casa: mai si era visto nulla di simile su un computer e l'impressione è che anche dopo l'avvento di High Frontier nulla sarà più come prima. Perché? Ce lo dice proprio david Braben...

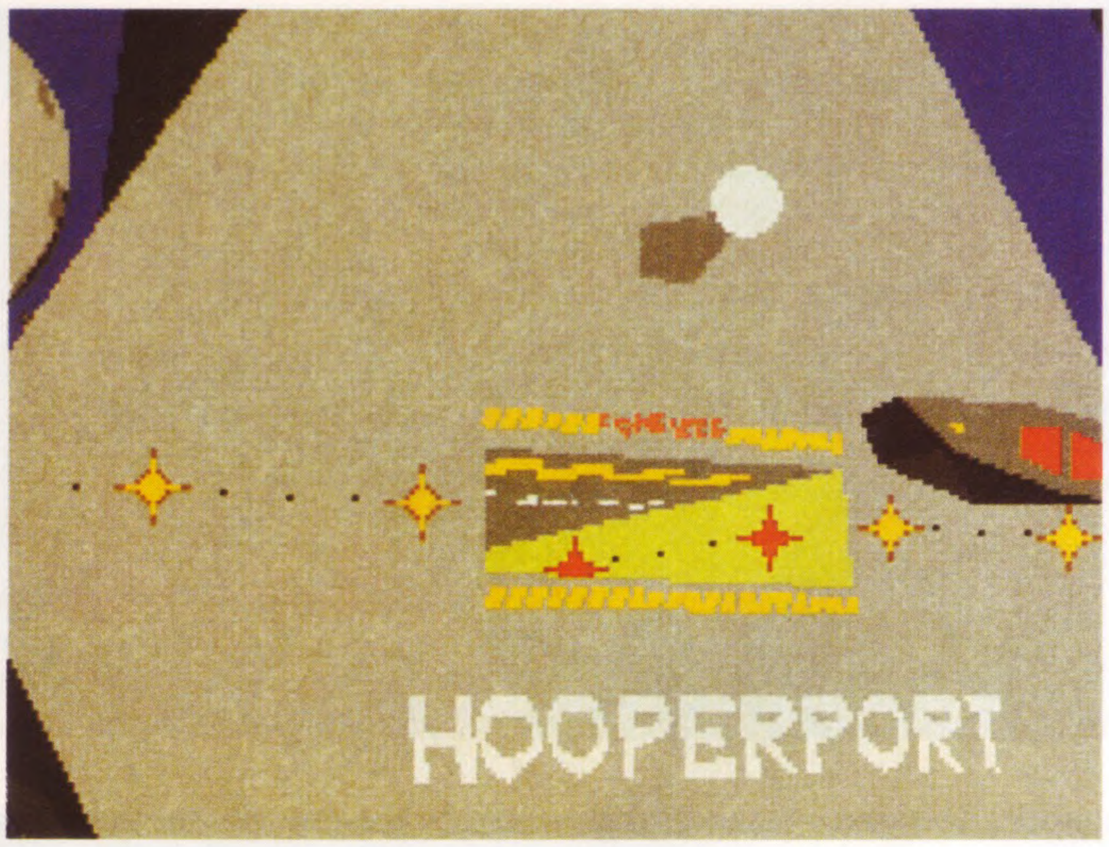






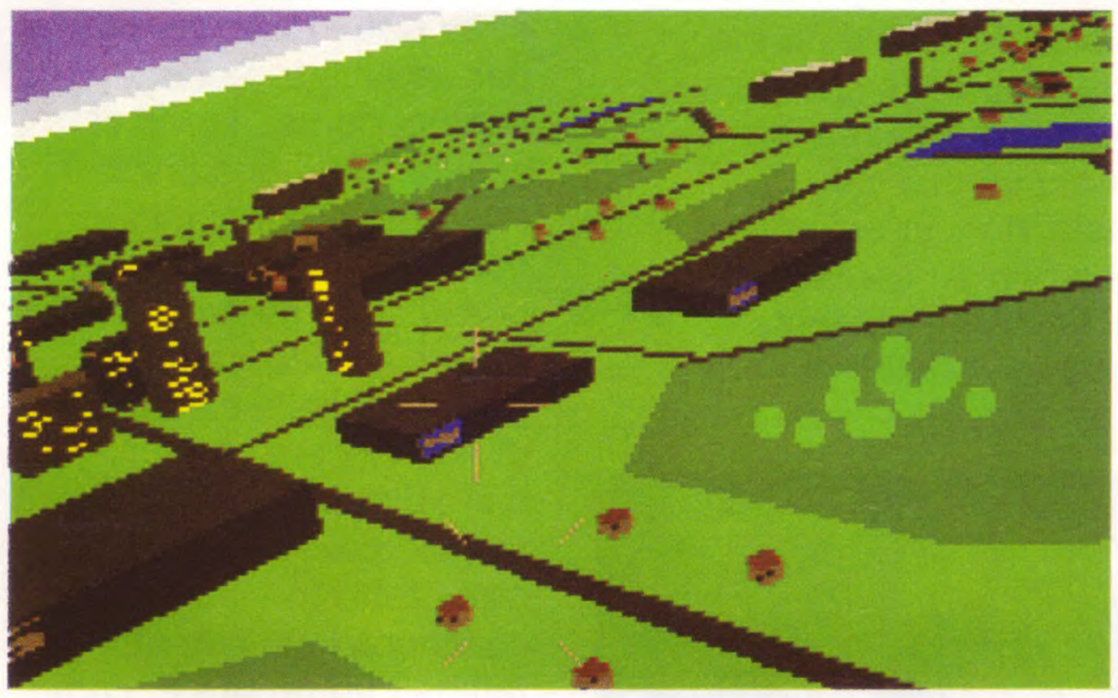


David è seduto sulla sua seggiola, curvo sul computer. All'improvviso, sul monitor davanti a lui una galassia si dispiega: si vedono pianeti pieni di crateri, circondati da anelli oppure distinti da enormi macchie. Ad un tratto, ecco una stazione spaziale volteggiare nell'universo: ne esce un mitico Cobra MKIII che rotea, svolta e si lancia nello spazio. Silenzio. David preme Escape e ciò che prima era una galassia ora è solo un mucchio di istruzioni in assembly. La prima impressione di *Elite 2* è veramente indescrivibile: sembra di osservare un programma per un grosso mainframe della Nasa piuttosto che per un Amiga. Dopo esserci ripresi, David ci spiega che il suo primo intento è stato quello di ricreare il più fedelmente possibile la nostra galassia, mettendo il giocatore nelle condizioni di riconoscere immediatamente ogni singolo pianeta. Il tutto è stato fatto in collaborazione con una famosa università e, come potete vedere dalle foto, la dettagliatezza dell'universo di Braben è davvero impressionante: 10000 anni luce di galassia ricreati alla perfezione! Solo per questo *Elite 2* meriterebbe quanto meno di essere "guardato" per ore e ore. Ma Braben introduce subito i nuovi cambiamenti che sono stati apportati alla meccanica di gioco: "Il mio scopo è stato semplicemente quello di portare *Elite* alla sua logica conclusione." E che conclusione: in *High Frontier*, così si chiamerà il seguito, non ci si limiterà a commerciare ma si potrà atterrare sui pianeti, instaurare rapporti nelle immense città, arruolarsi nell'esercito, cercare malviventi e così via. Tanto per mettere a confronto i due giochi, sappiate che se nel primo, entrando in una stazione spaziale (il metodo di attracco è ora facilitato) vi limitavate a mercanteggiare, ora potrete visitare vari dipartimenti, potenziare e riparare la vostra nave, acquistarne un modello più potente, osservare il bollettino computerizzato pieno di offerte di "lavoro" e altro ancora. Braben ci spiega che ora non sarà più necessario portare le merci da una stazione all'altra per guadagnare:



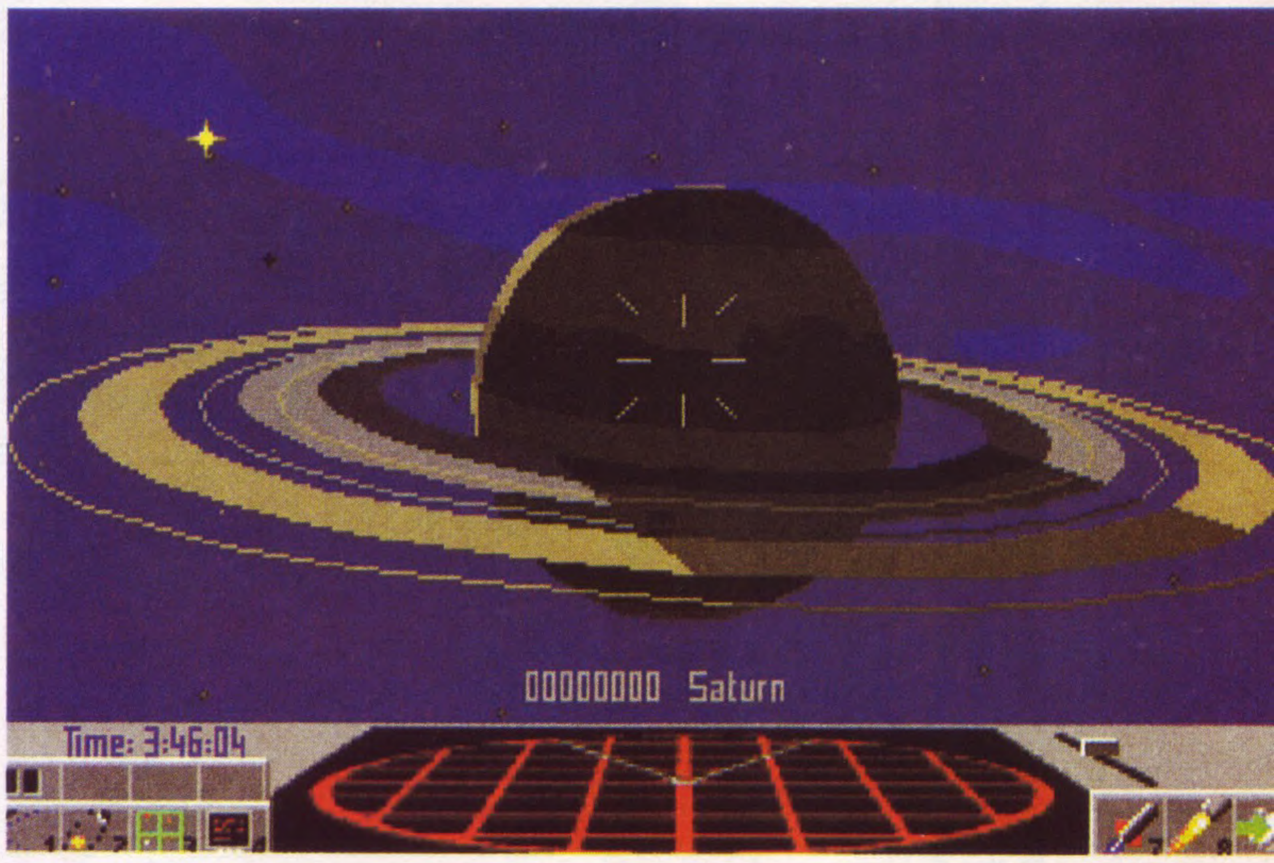
sarà sufficiente osservare le fluttuazioni della borsa in una stazione e decidere il da farsi.
Ma l'elemento veramente nuovo a cui David tiene di più sono le città e i personaggi che il giocatore incontrerà: i centri urbani sono qualcosa di incredibile, riprodotti con un 3D mozzafiato che ritrae grattacieli del centrocittà, parchi, laghi e montagne alla periferia. All'interno naturalmente i vari personaggi con i quali interagire. L'obiettivo di Braben è creare un migliaio di personaggi ognuno con un propria intelligenza artificiale, cosa che non sarà facile. L'instaurazione di un rapporto sarà "spinta" dal bollettino di informazioni: in una tipica situazione, potrebbe essere annunciata una ricompensa per chi fornisce informazioni su una persona scomparsa, che magari avete già incontrato in un altro sistema. Dopo aver passato l'informazione, scoprite però che il personaggio era coinvolto in questioni di Mafia: vi siete appena creati il primo nemico di Elite 2. In un'altra situazione, un tizio potrebbe chiedervi un passaggio per un altro pianeta ma "senza fare domande". La frase basta da sola a suggerirvi che potreste finire per essere inseguiti dalla Polizia Spaziale. Spiega Braben: "Quando avrete finito con un personaggio (rimasto magari ucciso), il computer si occuperà di generarne altri. Nel gioco farà così la sua apparizione sempre gente nuova." E le navi? David sostiene che ha creato un 3D kit per combinare tanti pezzi predisegnati, costruendo tanti modelli di nave. Stessa cosa dicasi per i personaggi. Il bello è che ogni pezzo installato su una nave è adesso immediatamente individuabile: basterà così dare un'occhiata a una navicella per rendersi conto della sua potenza, e regolarsi di conseguenza per un eventuale tentativo di attacco. E naturalmente potrete veder crescere il vostro piccolo Cobra MKIII: il vostro misero poligono spaziale sarà tempestato di nuovi sistemi propulsivi, nuovi cannoni etc, e ora potrete guardare con arià di superiorità navicelle poco equipaggiate. Il gioco uscirà a Natale, e con il poco tempo rimasto a disposizione David non potrà includere nel gioco alcuni elementi che aveva previsto: le "città delle nuvole" (come quelle de *L'Impero Colpisce Ancora*) per esempio, che consentivano di entrare in contatto con civiltà di pianeti gassosi. Comunque, quello che già c'è può bastare e Braben si sta concentrando principalmente sui meccanismi che governano l'interazione e sulle intelligenze artificiali. "Sto cercando di fare in modo che tutto abbia una consistenza e che funzioni bene. E' molto importante, per esempio, che l'interazione con i personaggi funzioni." sostiene, "Tecnicamente, *Elite 2* in questo momento è giocabile, nel senso che puoi comprare e vendere, e potenziare la nave. Ma da questo punto in poi deve diventare molto più giocabile." Abbiamo provato a chiedere a David quanta fatica costi programmare un gioco come High Frontier: "E' un incubo", ci ha risposto "Devi programmare il gioco per vie generali. Un sacco di giochi sono come linee ferroviarie con solo qualche scambio: hanno

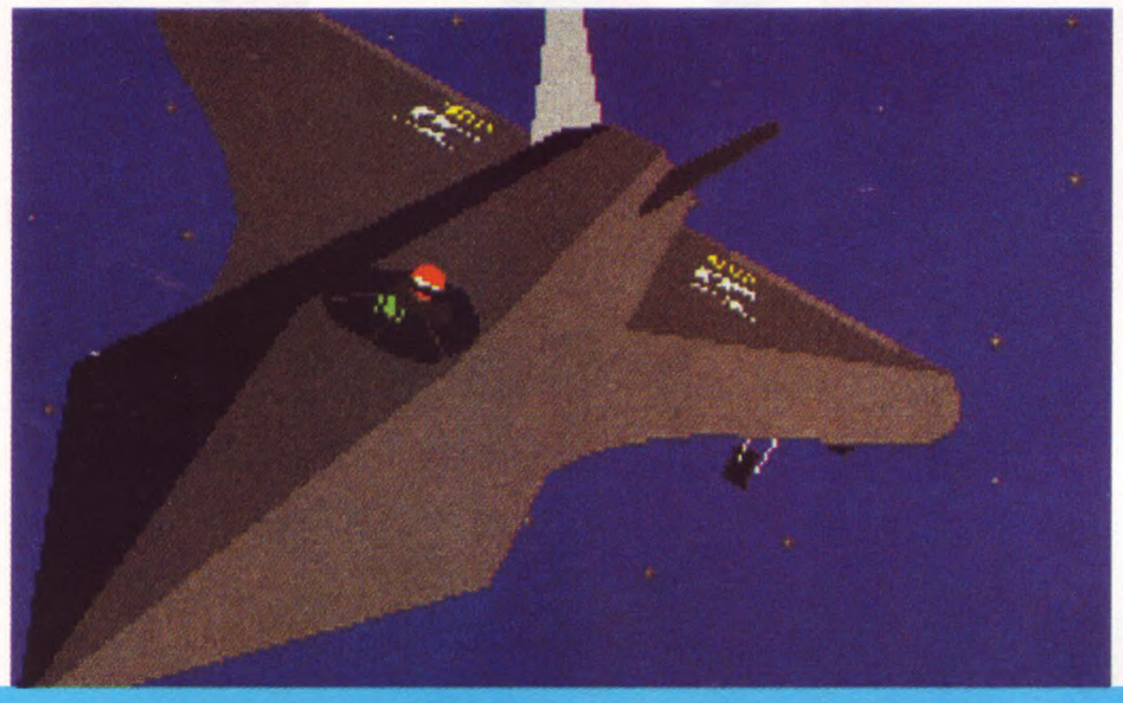


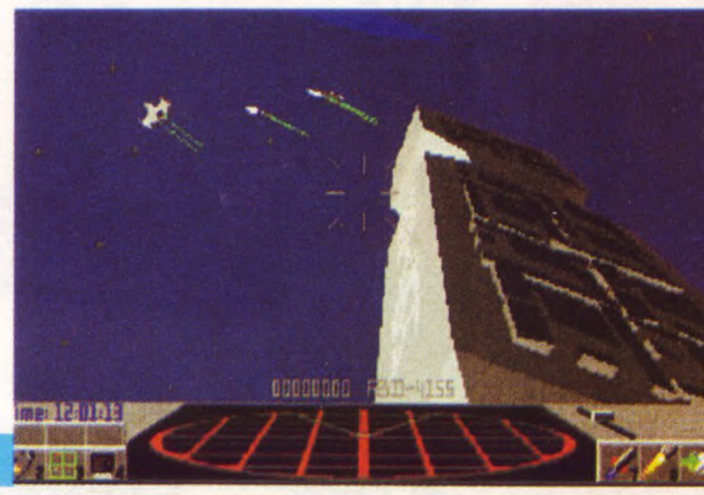




una struttura rigida e il giocatore sa già dove non deve andare. La fatica non è dipesa solo dal dover ricreare un'ambientazione così mastodontica ma dal dover concepire intrecci di situazioni interessanti: la gente vuole avere cose da fare, come cacciare qualcuno per la galassia. Sennò il programma è solo un bel demo."
Beh, devo dire che ci accontenteremmo anche di avere solo il demo di High Frontier, tanto è spettacoloso. Ma cosa sto dicendo? Solo tra qualche mese sarà sugli scaffali dei negozi quello che potrebbe costituire il termine di paragone per tutti i giochi a venire, una vera esperienza, un'odissea spaziale che deve essere davvero vista per crederci. Per cui, preparate spirito e portafogli a questo evento totale: il successo sembra garantito.







IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
Hard Disk 40 MB 2MB RAM 1.44 FDD SVGA
Lit.1.099.000
PC Desk Top Commodore 80486 33MHz
Hard Disk 120 MB 4 MB RAM 1.44 SVGA
Lit.2.299.000

MONITOR SVGA COMMODORE 14" Lit.550.000
MONITOR SVGA SAMSUNG 14" Lit.450.000
MONITOR SAMSUNG 17" Lit.1.890.000

Stampante Laser Texas Instrument Microlaser Plus
Postscript 9 pagine al minuto Lit.2.4500.000

AMIGA 500 PLUS APPETIZER Lit. 650.000
AMIGA 600 ..... Lit. 580.000
AMIGA 600 HD ..... Lit. 1.050.000
AMIGA 2000 ..... Lit. 1.150.000
AMIGA CDTV ..... Lit. 990.000
AMIGA 3000 25/50 ..... Lit. 2.800.000
AMIGA 3000 25/100 ..... Lit. 3.300.000
AMIGA 3000 TOWER 25/100 ... Lit. 3.990.000
AMIGA 3000 TOWER 25/200 ... Lit. 4.990.000
AMIGA 4000 25/40 ..... Lit. 3.800.000

Ritiriamo in permuta Amiga 500 1.3 1Mb Ram a Lit.250.000
Tutti i prezzi sono IVA compresa.

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 3544283 - Chiuso il lunedi mattina

最新ゲーム研究

MPROMANIA

di Fabio Rossi

ここからスタート!

Il Giappone è un paese strano. Oltre a essere pieno di giapponesi, è anche il posto in cui sono stati inventati un sacco di videogiochi, i robot, Godzilla e tante altre cose imbecilli e divertentissime. CVG, dal canto suo, parla di videogiochi, robot, mostroni di gomma e tante altre cose imbecilli e divertentissime.

Con queste premesse la cosa più logica da fare era aprire una rubrica dedicata a notizie, anteprime & novità provenienti dalla nippolandia, ma come capita sempre nella nostra redazione, tra il dire e il fare c'è di mezzo tutto il resto. Nella fattispecie, il problema da superare era la lingua giapponese, che essendo stata pensata da gente che ha come massima aspirazione l'harakiri è un tantino aggrovigliata. Per complicarla al massimo, infatti, i tokiesi hanno pensato bene di metterci tre alfabeti differenti, qualche migliaio di ideogrammi, aggettivi declinabili (io bellavo, tu bellavi, ecc.), numerali differenziati a seconda di quello cui si riferiscono (conigli, cose tonde, cose piccole, cose vive, cose lunghe...) e suoni che non assomigliano mai neanche di striscio alle cose che rappresentano.





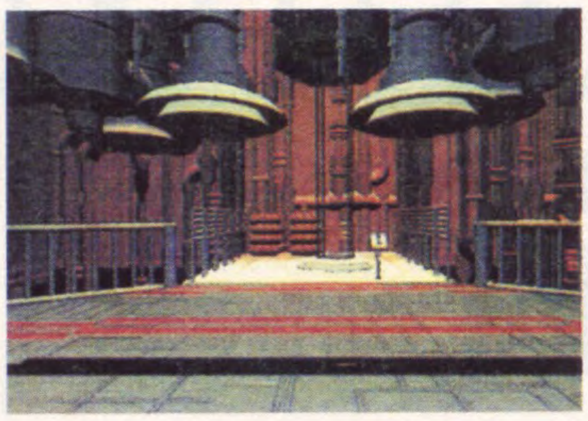


Ma poteva forse la redazione della rivista più fantastica dell'Universo lasciarsi spaventare da una simile inezia? Beh... sì. O meglio, tutti gli altri redattori hanno subito dato forfait e hanno continuato a fare le loro belle traduzioncine dall'inglese, mentre il sottoscritto si è messo a studiare, ha incastrato (e alla grande) un'insegnante di giapponese e - dopo mesi di improbo lavoro - è pronto per presentarvi la prima, unica, meravigliosa, fantastica, eccezionale, coloratissima, complicatissima rubrica di novità dal paese del Sol Levante!!!

A partire da questo mese, in queste pagine troverete tutto quello che bisogna sapere prima di affrontare un viaggio in Giappone, di fare shopping a Ginza o di entrare in una sala giochi di Tokio. Come al solito, fatemi sapere che cosa ne pensate..

驚異の

その事件は、

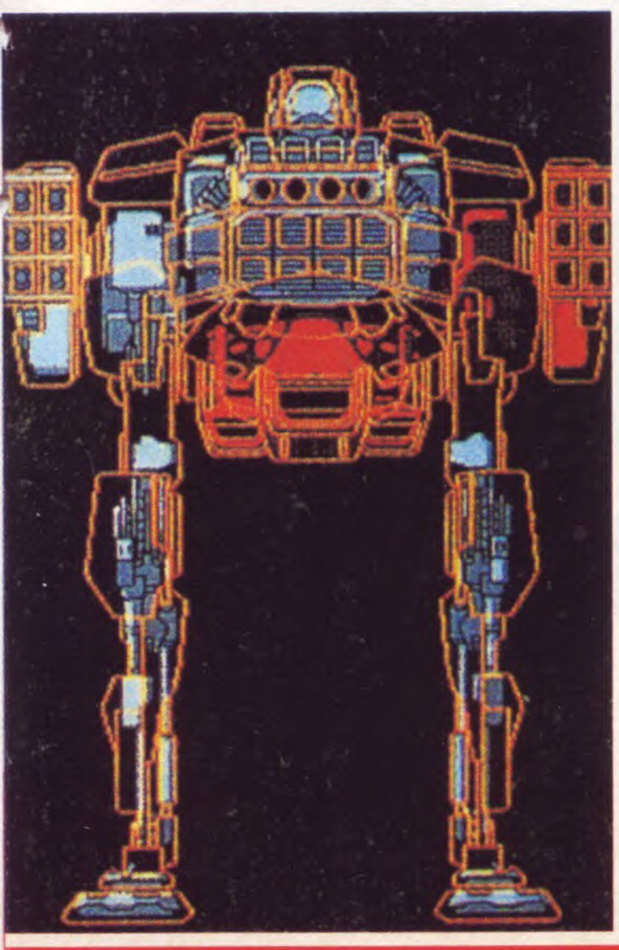


必勝!!

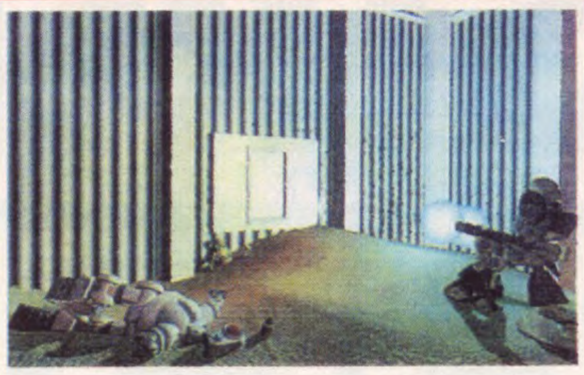


L-Zone è troppo tecnologico - o semplicemente non potete permettervi un Mac II? Nessun problema! Il divertimento a basso costo è garantito con questo rutilante giocattolo, in cui come è facilmente intuibile ci si cimenta nella nobile e cicciosissima arte del sumo.

Vi ricordate di *Mechwarrior*, il secondo gioco della serie *Battletech*? Qui in Italia è uscito ormai da un paio d'anni, lasciando discretamente delusi tutti quelli che si aspettavano un simulatore di robottoni alla Gundam. I principali problemi erano due: la lentezza del gioco e lo stile grafico, con astronavi che sembravano pentole a pressione e robot più goffi di Astroganga. La versione giapponese del programma, che ora si intitola semplicemente *Battletech*, ha risolto brillantemente entrambi i difetti: sugli onnipresenti PC 9800 sembra che i combattimenti si svolgano finalmente a una velocità sensata, mentre la grafica è stata completamente ridisegnata secondo lo stile più recente, e sono state persino inserite alcune schermate parecchio convincenti...

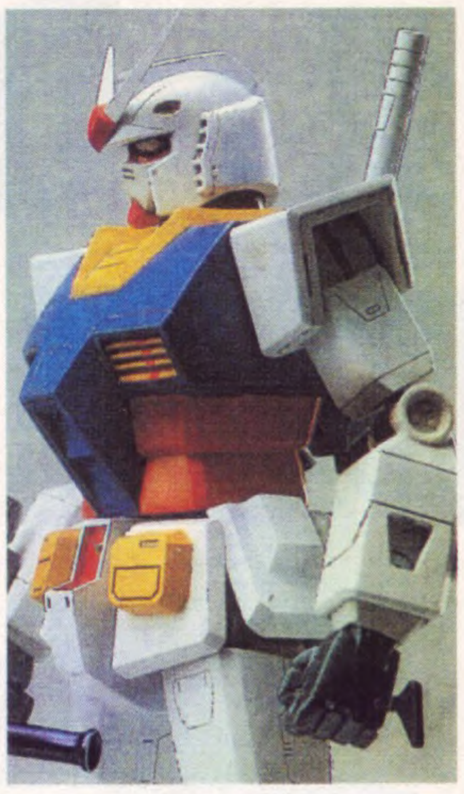


Cominciamo con un viaggio in acido vero e proprio (ma senza droghe, naturalmente) con *L-Zone*, che un team di ricercatori universitari ha sviluppato per tutti i fortunati possessori di Macintosh II o PC-98GS. Dare un giudizio sul programma basandosi semplicemente su queste schermate in ray tracing è difficile, ma chi l'ha provato garantisce che nel cybermondo di *L-Zone* si vivono esperienze mentali assolutamente devastanti, passando per infiniti universi senza muovere un dito.



IL ROBOT DEL MESE





旅(たび)はこれから!

Ultima notizia per questa prima edizione (ristretta) di *Nippomania*. I signori che vedete nella foto qui vicino sono - come era facilmente intuibile - degli appassionati di armi & vicende militari. Quel che però li contraddistingue dalle innumerevoli combriccole di fanatici che "giocano alla guerra" in tutto il mondo con proiettili di vernice o pistole ottiche è il fatto di essere giapponesi, e quindi convintissimi. Tanto convinti, pare, da usare carri armati, autoblinde e soprattutto granate vere "per aumentare il realismo" delle loro simulazioni di battaglie della Seconda Guerra Mondiale. Se la prossima volta che passate per Osaka vi invitano a giocare con un wargame, vi conviene informarvi bene sul tipo di pedine usate prima di accettare. Sayonàra!



前菜にすぎなかった…

STREPITOSO
PER IL TUO AMIGA
DA OGGI
DUE VERSIONI!



SCEGLI
IL TUO AMIGA
IN EDICOLA

GVP È UN MARCHIO DISTRIBUITO DA **RS** s.r.l.

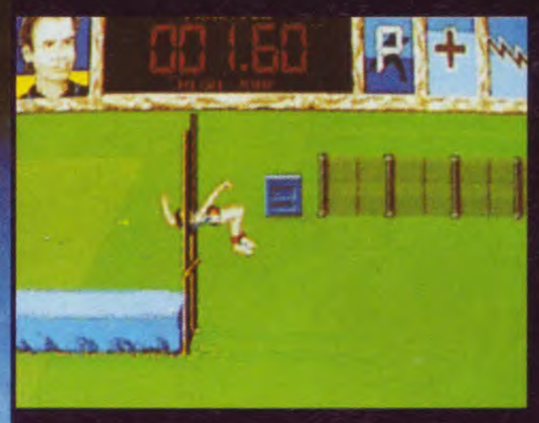
THE GAMES '92



PC

OCEAN

Ad un pezzettillo dalla fine delle Olimpiadi, ecco che si fa la sua comparsa sulla scena mondiale un altro gioco sportivo. Questo ha qualcosina in più rispetto agli altri: potrete imparare la storia (ma chi cavolo se ne frega, non glielo vorremo forse aggiungere in qualche modo! - Nuke), scegliere con che squadra giocare, scegliere le discipline, diventare allenatore, e sopratutto partecipare anche ai Giochi.
Il gioco vanta più di 30 discipline tutte da giocare, e questo - secondo quelli della Ocean - ricrea la simulazione per computer dei 'Giochi' mai realizzata.
In the Games'92 vi arrabatterete tra sezioni manageriali, giudizi, strategia e azione. Sfidare gli altri atleti per il possesso dell'ambita medaglia d'oro dovrebbe essere un impulso più che automatico.





ATLETI, GIOGHIAMO A FARE LA GARA?

Come in ogni gioco sportivo che si rispetti, prima di iniziare a giocare bisogna selezionare una Nazione, dopo di che si verrà messi di fronte ad una schermata in cui sarà possibile decidere in che discipline gareggiare. agli angoli dello schermo sono situate tre icone che rappresentano le maggiori discipline: in alto a sinistra il salto in alto che sta a significare atletica leggera; alto a destra i tuffi, che hanno il profondo significato di sport acquatici; per finire in basso a sinistra l'icona del sollevamento pesi, che ci fa intuire che si tratta di sport come Boxe, Lotta, Judo e Scherma.
Una volta selezionata l'icona desiderata, si verrà trasportati in un'altra schermata, piena di sottomenù. Tanto per farvi un esempio, se si pigia l'icona con l'omino che fa salto in alto, nella schermata successiva si potrà scegliere qualcosa del genere: Atletica con i 100, 200, 400, 800 e 1500 metri piani, poi Staffette, Gare ad Ostacoli, 3000 Siepi, Lancio del Disco, Lancio del Martello, Lancio del Giavellotto, Salto in lungo, ecc...



Se devo dire la verità, Games '92 mi ha un tantinello deluso. dopo aver letto il manuale e guardanto la confezione, mi aspettavo un gioco dalla trascendentalità immacolata, invece con mio grande stupore mi sono trovato davanti il solito gioco d'atletica.
Certo la grafica è buona, il gioco sfoggia un sapiente utilizzo dei colori e delle sfumature, lo stesso dicasi per il sonoro che è mediamente orecchiabile. Sebbene la giocabilità sia sufficiente, come ho accennato in precedenza, non si notano grandi cambiamenti fra questo e qualsiasi altro gioco sportivo, tranne forse per delle opzioni incluse, che purtroppo diventano troppo confuse quanto inutili da usare. Riassumendo, Games '92 non è un cattivo prodotto: ha solo il difetto di essere troppo nella norma, anche se il discipliliardo di gare disponibili farà venire l'acquolina in bocca non a pochi.

GIOVANNI PAPANDREA



PC

GRAFICA	85
SONORO	72
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	71
GLOBALE	75

REVIEW

AMIGA

HUDSON SOFT

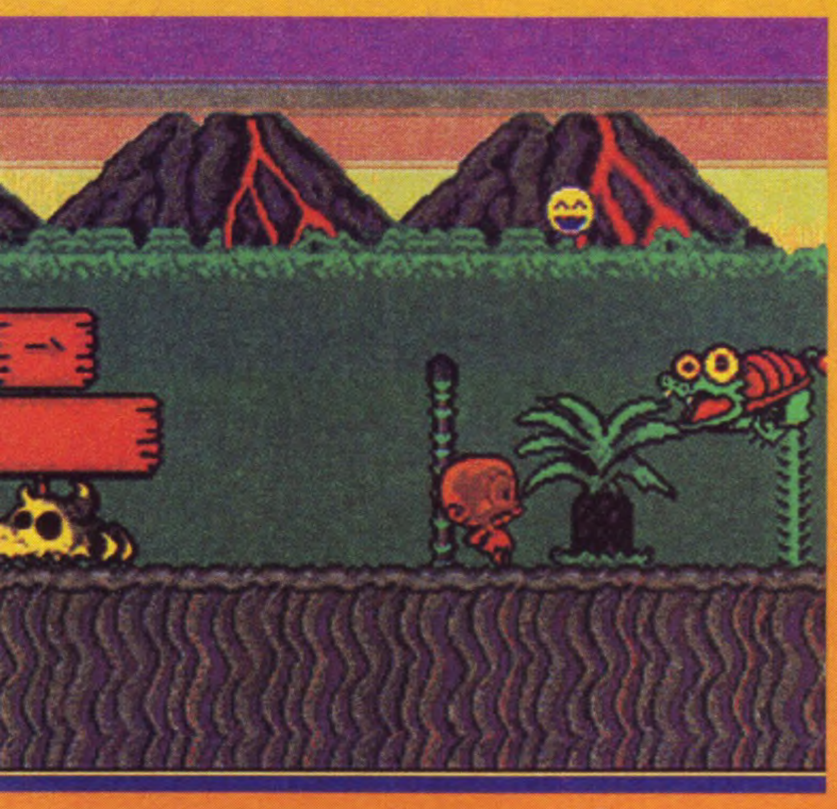
Un bambino preistorico potrebbe non sembrare il personaggio più adatto per salvare una ragazza rapita, fatto sta che la Hudson Soft è riuscita a trarre da un simile presupposto uno dei più mitici platform per PC Engine, da far impallidire Mario e Sonic. E chi si aspettava che da un momento all'altro l'avrebbero fatto uscire anche su computer? Pochi. Ebbene, ecco a voi il debutto di una delle grandi star del mondo videoludico su uno dei grandi computer dell'eurouniverso a 16-bit: molto probabile che diventi anche uno dei grossi successi di questo Natale, per non dire che è praticamente garantito.

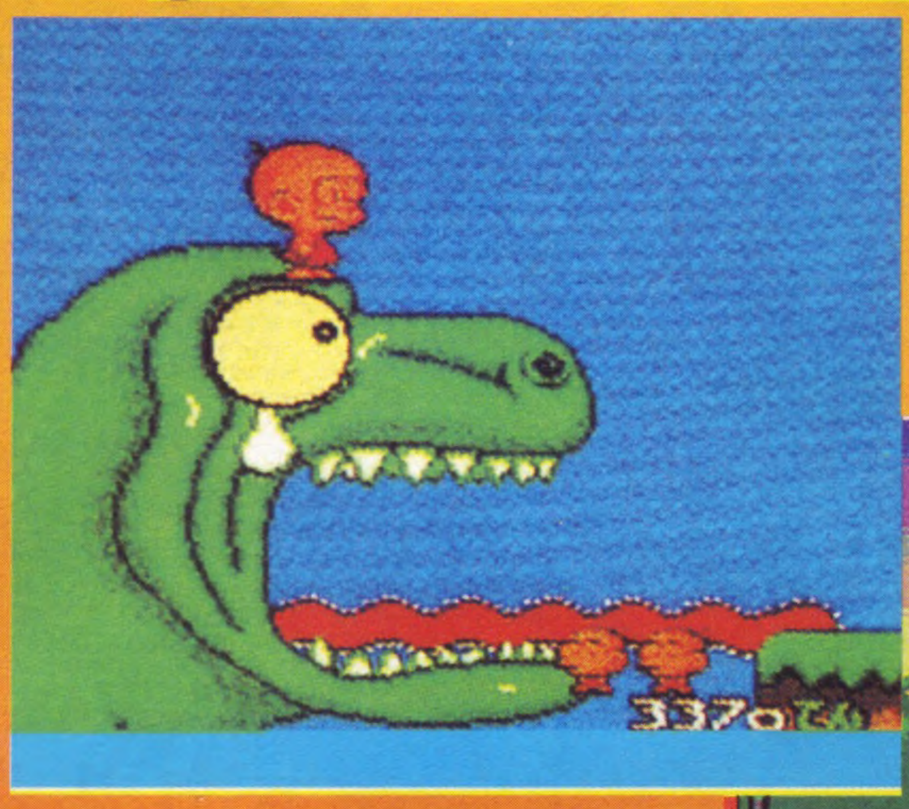


CVG HIT

JURASSIC PARK

Non c'è niente che vada più a genio a BC Kid di un bel kebab caldo. Quando lo ingoia, succedono cose inenarrabili: il piccoletto dà fuori di matto e tutti i cattivi preistorici rimangono congelati per un certo periodo di tempo. Quando divora un mega-kebab, la sua incavolatura raggiunge i massimi preistorici e BC Kid diventa assolutamente invulnerabile per un po' di tempo!







IL NANO DI CHROMAGNON

In *BC Kid* siete nei panni di un bambinello di Neanderthal la cui ragazza è stata rapita da un dinosauro cattivo. Naturalmente il nostro nano erectus deve andare a salvarla, e lo farà a forza di testate in cinque livelli piattaformici per terra e per mare - ma anche dentro lo stomaco di di un gigantesco diplodoco! Ah, quali terribili prove dovevano superare 'sti tizi del giurassico!



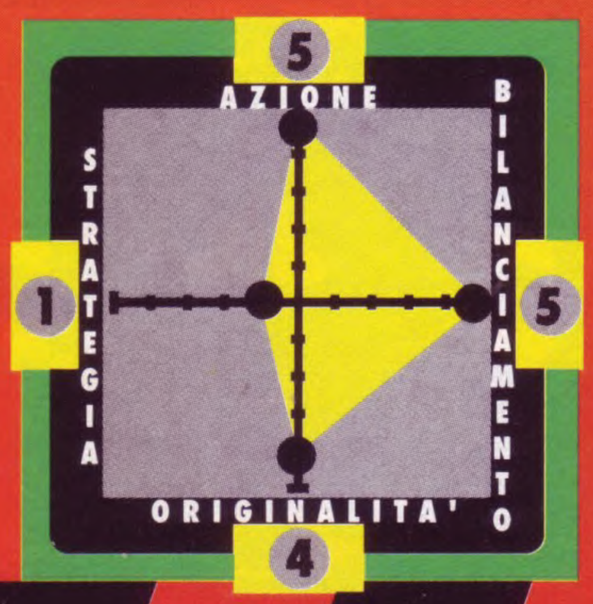


Chiamatelo PC Kid, Bonk o BC Kid, la sostanza non cambia: con una grafica meravigliosamente cartoonistica, con un sonoro che propone gorgoglii preistorici campionati direttamente da quelli dell'epoca (ehm, mi sono lasciato un po' prendere... - Paolo), con una serie di situazioni spassosissime innescate da quell'assurdo bambinello erectus, questo gioco non può che definirsi un mito. Il concetto stesso di dover guidare il piccolo bipede vertebrato e prendere a testate tutto è una delle cose che più mi abbia acchiappato dei vari "scenari" piattaformistici degli ultimi anni. Insomma, immedesimarsi in BC Kid è veramente automatico e la Hudson Soft è riuscita a conservare esattamente tutte le caratteristiche del gioco della sua mascotte ufficiale, dal punto di vista grafico, sonoro e anche sul fronte della giocabilità. Il minimo che potete fare ora è impadronirvene con qualsiasi mezzo (acquisto da un pirata escluso, ok?), altrimenti perderete davvero uno dei migliori platform visti sinora su Amiga.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	93
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	93



HOI



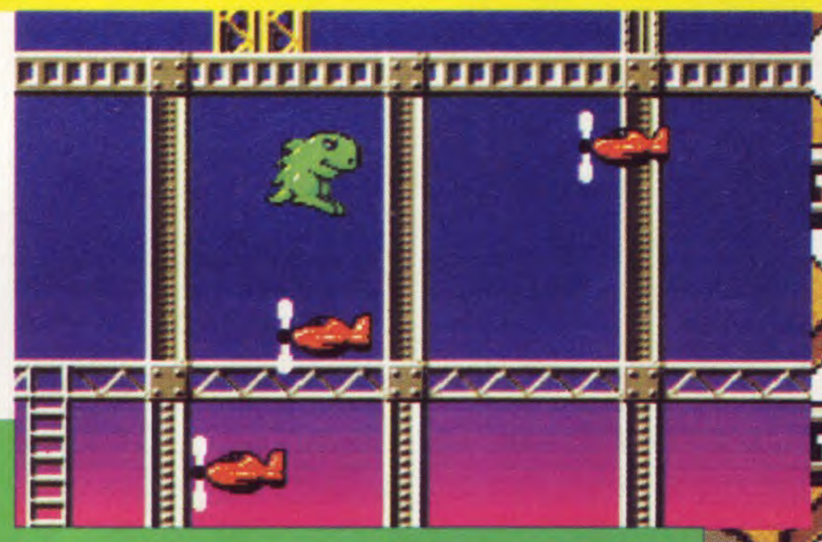
AMIGA

HOLLYWARE

Non c'é dubbio: i programmatori devono avere una specie di predisposizione genetica a innamorarsi dei dinosauri. A parte l'eclatantissimo caso di *Bubble Bobble*, non passa giorno senza che venga annunciato un nuovo gioco con un qualcososauro come protagonista, nemico o elemento secondario del gioco.

Considerazioni di moda a parte, lo "hoi" del titolo non è un saluto da skinhead, ma il nome del dinosauro grassottello che ci troviamo a guidare in questo semplice ma divertente gioco d'azione. Con una botta di originalita del tutto inaspettata, lo scopo di Hoi è raggiungere la sua compagna di vita, relegata per oscuri motivi di leggi tribali all'altro capo delle Terre Folli.

La storia è sempre la solita: si corre, si salta, si spara e - caso più unico che raro nella storia dei dinosauri - si svolazza con l'aiuto di un jetpack affrontando mandrie di nemici, giacimenti di ostacoli & allevamenti di trappole attraversando quattro livelli tutti diversi uno dall'altro. Una volta arrivati in fondo, non vi resta che litigare con la vostra dinosaurina...



TELEFONI RIMBALZANTI & ALTRE MERAVIGLIE

Hoi è diviso in quattro livelli, ciascuno dei quali presenta problemi e caratterisitiche completamente differenti dagli altri. Tanto per cominciare, il protagonista si evolve col tempo: all'inizio può solo camminare e saltare, ma nei quadri successivi potra sparare sfere dalla bocca e persino volare sospeso a uno zaino a razzo. In secondo luogo, ogni quadro richiede abilita differenti, dal muoversi con precisione fra i telefoni rimbalzanti del livello con il jetpack al trovare l'uscita di un labirinto buio basandosi sulla luce emessa dal megaserpentone che lo abita. In generale, l'impressione che si ha giocando con *Hoi* è di trovarsi di fronte a uno di quei vecchi classici per home computer in cui l'importante non era il numero di livelli o la quantita di colori usata, ma gli schemi di gioco studiati con la massima attenzione.



Vi immagino là, a chiedervi per quale oscura ragione* Hoi *abbia preso dei voti così alti. Il fatto è che* Hoi *è un gioco semplice, puro ed elegante come non se ne vedevano da parecchi anni a questa parte. Tutto quel che rende speciale questo programma è il tipo di coinvolgimento e abilita richiesta al giocatore, che all' improvviso scopre quanto possa essere efficace uno schema di gioco basato su un numero tanto limitato di possibilita d'azione. I problemi proposti sono costruiti semplicemente, ma sono impegnativi e riescono persino a risultare innovativi, come nel caso delle piattaforme nascoste negli strati di parallasse del fondale - l'unico modo di trovarle è saltare nel vuoto, e incrociare le dita. Probabilmente anche l'aspetto audiovisivo non suscitera particolari esaltazioni e non andrete a sfilare in corteo per le strade inneggiando agli autori, ma nonostante si tratti di un tipo di struttura gia vista e stravista in cose come* Robocod *e* Harlequin, Hoi *resta un gioco d'azione completo e con quel pizzico di strategia che distingue i titoli banali dai grandi classici.

JIM DOUGLAS



AMIGA

GRAFICA	89
SONORO	84
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	90

AMIGA

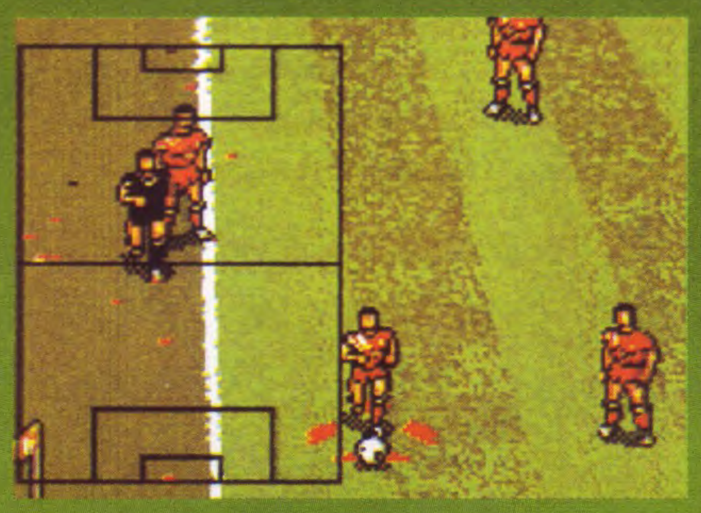
GRANDSLAM

Poteva mancare una delle più blasonate squadre di calcio dell'intero pianeta nel mondo dei videogiochi? Nooo!. Non che i Reds non li avessimo già incontrati in varie occasioni (a partire da *Football Manager*), ma una squadra così meritava che gli si dedicasse un'intero gioco; seguendo l'imperante moda inglese di "dedicare" videogiochi a squadre della Big League, la Grandslam si è accordata proprio col Liverpool per il suo nuovo titolo pedatorio. *Liverpool - The Computer Game* ricorda un po' *Striker* per l'inquadratura: dal lato corto e con la stessa angolazione della "telecamera". Detto questo, c'è poco altro da dire: aftertouch, falli, tackle, campionato, tattiche, coppa, rosa di giocatori sono tutti termini che ormai ben conoscete. Non vi resta che affondare i tacchetti all'Anfield Road e magari finire spesso su Mai Dire Gol, com'è buona tradizione del calcio britannico.



LIVERPOOL
THE COMPUTER GAME







'ERE WE GO, 'ERE WE GO...

Essendo il gioco dedicato alla più mitica delle squadre inglesi, non potevano mancare i dettagli su vita, morte e miracoli dei Reds. Prima di giocare, potete gustarvi le facce digitalizzate dei componenti dello squadrone inglese: volti come quelli di Barnes e Rush dovrebbero essere noti a tutti gli appassionati di calcio. Cliccando su ogni faccia potrete venire a conoscenza delle condizioni fisiche di ogni giocatore. Ricliccando, si aprirà una finestra di testo che riporta il curriculum vitae del calciatore selezionato. Lo sapevate che Rush aveva giocato nella Juve? (Io purtroppo sì! - Paolo)

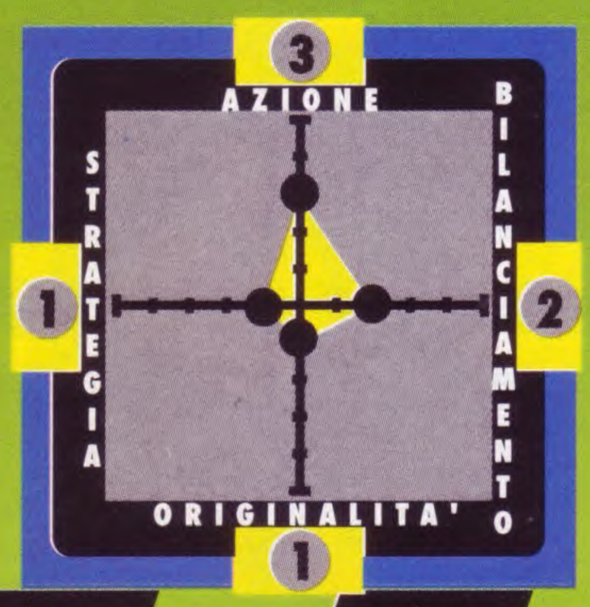


Sulla carta,* Liverpool *ha tutto quello che un appassionato potrebbe desiderare: azione veloce, afterouch e vari tornei. Purtroppo ha pure parecchi difetti che fanno apparire il tutto poco più che amatoriale. Data la visuale, i paragoni con* Striker *sono inevitabili: l'azione fortunatamente è più lenta, passando dall'ideale sui campi asciutti alla sin-troppo-lenta su quelli bagnati. Liverpool ha anche un sistema di passaggio troppo complicato: per metà della partita tirerete invece di passare e la cosa è davvero frustrante. La tentazione è quella di tirare e pedalare ma tutto si rivela un vero caos calcistico. E' come giocare a un flipper calcistico e non è esattamente divertente; le animazioni poi sono povere e gli sprite saranno anche grandi ma si muovono come dei robot a molla. E i giocatori non hanno il colore della pelle giusta! E invece di esserci un controllo instintivo ci sono delle frecce animate! Insomma,* Liverpool *non è da buttare via ma rimane un programma con PARECCHI problemi.

GARY WHITTA

AMIGA

GRAFICA	64
SONORO	70
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	68
GLOBALE	74



Il Gruppo Editoriale Jackson

informa i suoi 2.183.000 lettori che

la nuova sede è già operativa.



CATCH 'EM



AMIGA

DMI

Fare il guardiano allo zoo è sicuramente meglio che trovarsi in gabbia. Questo è il motivo per cui avete accettato il posto di sorvegliante. Peccato che fare bisboccia in città sia un'altra delle molte cose più divertenti che restare in gabbia, e questo sia il motivo per cui tutte le scimmie sono fuggite mentre dormivate.

Naturalmente, il vostro compito è recuperare tutti i quadrumani prima che i vostri superiori si accorgano della vostra incompetenza e vi licenzino in tronco. La cosa non è delle più facili, soprattutto perchè gli antropoidi - che, detto per inciso, si dividono in scimpanzè, oranghi e gorilla - si sono nascosti in citta, nella vicina foresta e in una miniera abbandonata.

Per recuperarli dovete rintracciarli e dar loro una bella botta in testa con l'apposita mazza, in modo da infilarli in un sacco e cacciarli con più facilita nel retro del vostro furgoncino. Nei casi più disperati, le scimmie più riluttanti possono essere convinte gonfiando sul momento una "scimmiessa" di gomma, che li fara innamorare istantaneamente e abbassare la guardia.

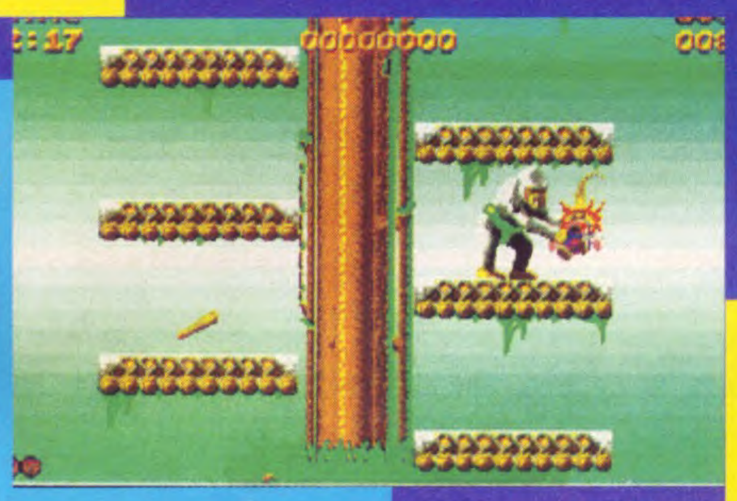
CORSO DI SCIMMIOLOGIA COMPARATA - PARTE 1

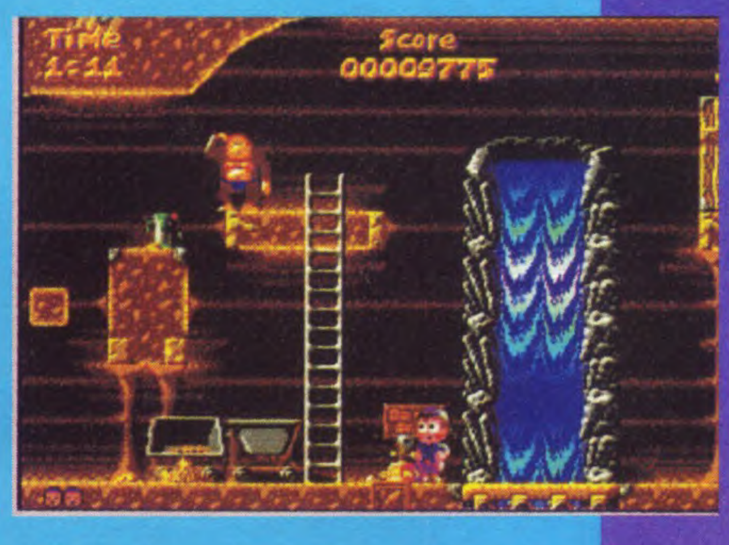
I quadrumani da catturare in *Catch 'em* appartengono a tre specie differenti.

Gli scimpanzè se ne vanno in giro per lo schermo mangiando banane di cui poi buttano le bucce per terra. Scivolandoci sopra perdete secondi preziosi del limitatissimo tempo a disposizione.

Gli oranghi usano la loro forza sovrumana per spostare le scale che si trovano in ogni quadro da un punto all'altro. Questa loro caratteristica è utilissima nel caso si debbano raggiungere piattaforme piazzate in posti particolarmente scomodi.

I gorilla sono i più cattivi di tutti: se gli capitate a portata di mano vi prendono a botte lasciandovi stesi a terra per parecchio tempo.







Ho provato in tutti i modi a trovare qualcosa di buono in* Catch 'em*. Davvero. Purtroppo, questo gioco fa di tutto per nascondere anche la minima traccia di qualita. Gia sul piano estetico questo programma è deludente: la grafica è tutta uguale e ha dei colori che la rendono confusa nascondendo elementi importanti - come le bucce di banana per terra. La musica è sopportabile, ma del resto gli effetti sonori non ci sono per nulla. La giocabilita invece devono essersela dimenticata da qualche parte: l'idea è di creare un'azione frenetica sul tipo di* Night Shift *della LucasArts, ma in realta il gioco è monotono e si finisce in un attimo grazie anche al sistema di password. La cosa peggiore però è la frequenza con cui si rimane intrappolati in "morti continue". Capita spesso, per esempio, di scivolare su una banana, rimanerci stesi sopra per un paio di secondi, rialzarsi e scivolare di nuovo senza potersi salvare in alcun modo. Insomma, l'abbiamo recensito solo per farvi sapere che cosa* non *dovete comprare.* Catch 'em: *se lo conosci non ti uccide.

DAVID UPCHURCH

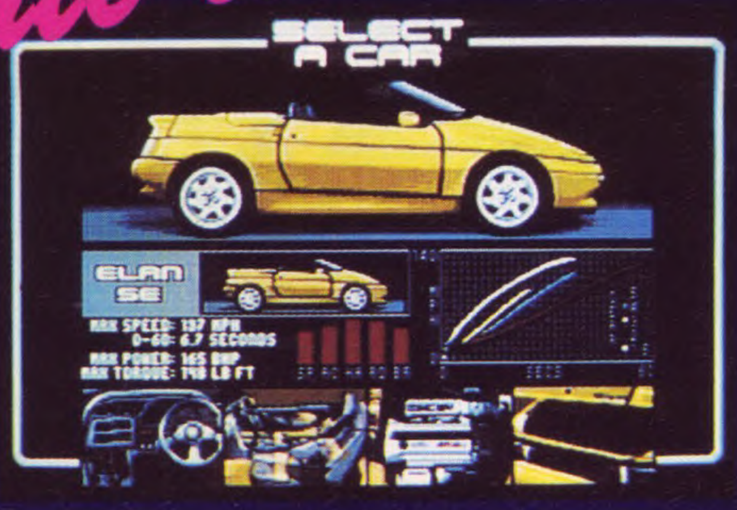
AMIGA

GRAFICA	48
SONORO	50
GIOCABILITÀ	20
LONGEVITÀ	40
GLOBALE	41

LOTUS III

The ultimate challenge

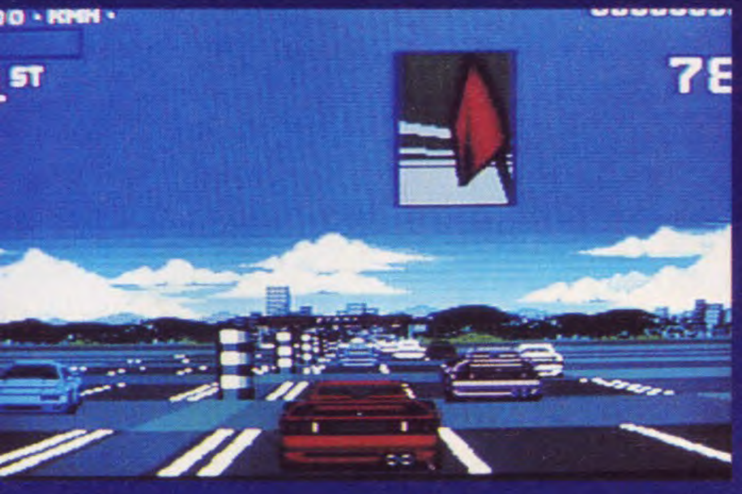
CVG HIT











AMIGA

GREMLIN

Se eravate rimasti stupefatti davanti a *Lotus Esprit Turbo Challenge* e meravigliati davanti a *Lotus II*, con *Lotus III* non potrete fare altro che rimanere allibiti per la sua mole.
Solo per farvi un esempio, vi diciamo che in *Lotus III* ci sono qualcosa come 26 elevato alla 9 per 99 percorsi, sta solamente a voi decidere su quale correre. Sceglierli non è complicato, alcuni sono predefiniti e già esistenti in memoria, mentre gli altri si creano a proprio piacimento utilizzando un semplicissimo quanto potente editor di tracciati. Con esso potrete decidere la morfologia della pista su cui volete correre; per far ciò è sufficiente modificare alcuni parametri come: la percentuale di curve, di colline, la lunghezza della pista, la difficoltà, il numero di ostacoli, ecc...
Lotus III è il risultato di un mix molto azzeccato fra i due precedenti Lotus. Esiste la possibilità di correre su un circuito chiuso (come L1) o aperto (L2), contro il tempo o a posizioni (in questo caso dovete arrivare al traguardo massimo decimo), oltre la solita immancabile serie di opzioni presente in ogni gioco di guida.

LE VIE DI LOTUS SONO INFINITE! (PIU' O MENO)

In *Lotus III* si può correre in 13 scenari differenti: sono presenti tutti quelli del 2 più qualcun'altro inserito per l'occasione. Vediamo ora di capire quali sono le loro caratteristiche.

RALLY: Arghh! Ma qui si corre nel fango, non ci sono nemmeno i cartelli che segnalano le curve...

FUTURISTICO: poche curve, strada larghissima e velocissima; quando si entra nelle Turbo Zone si raggiungono delle velocità impensabili. Gli ostacoli più dannosi sono i laser che sparano ad altezza d'uomo e delle calamite che attraggono la macchina nei posti più scomodi.

MONTAGNA: Sulla destra una parete rocciosa e sulla sinistra un precipizio senza uguali. Sarebbe molto facile se non ci fossero una quantità di curve tendente ad infinito.

LAVORI IN CORSO: La strada è piena rasa di interruzioni per lavori in corso, (avete presente l'Autostrada del Sole! - Nuke)

VENTOSO: delle raffiche di vento rendono impegnativa la guida, specialmente quando portano in mezzo alla strada dei cespugli che prontamente verranno investiti.

Come precedente accennato gli altri livelli sono quelli di L2, cioe: autostrada, collina, deserto, nebbia, pioggia, palude, notte e neve.



Grandioso! Non ho altre parole per descrivere questo gioco. Sono sempre rimasto dell'idea che il gioco di corse definitivo avrebbe dovuto avere le caratteristiche di* Lotus I *e* II, *ebbene:* Lotus III *le ha! La serie impressionante di percorsi e i nuovi livelli fanno di Lotus un nuovo metro di paragone per i programmi a venire. Molto simpatico il fatto di poter scegliere se correre con gli effetti sonori o con la musica (c'è anche quella di Zool).
La grafica, pur essendo bella, è praticamente uguale a quella del 2. Non si può dire lo stesso delle musiche che sono state sapientemente riscritte. Descrivendo Lotus III non si può fare a meno di paragonarlo ad un coin-op casalingo, con una giocabilità e un senso di sfida che hanno dell'incredibile. Un acquisto essenziale e decisamente consigliato a tutti, di qualsiasi razza, sesso e pianeta voi siate!?!

GIOVANNI PAPANDREA



AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	95
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	96
GLOBALE	91

AMIGA

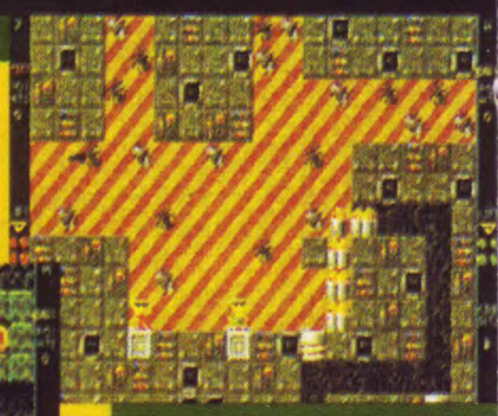
ACCOURSED TOYS / KARMASOFT

Come noi tutti ben sappiamo l'Universo è formato da una serie pressoché tendente a infinito di mondi. Bene, uno di questi è Arcapaedia, il mondo dei videogiochi. Questo strano pianeta è popolato da due altrettanto strani esseri, Boik e Yett, che sono nientepopodimeno che due squallidissimi personaggi di un qualsiasi gioco arcade.
In quell'esauritissimo angolino di universo è appena accaduto

qualcosa di dannatamente raccapricciante e paurosamente angosciante: Yeet si è accorto che tutti i mostroni dei videogiochi sono misteriosamente scomparsi; cosa fare? Mangiarsi le unghie dalla disperazione? Impossibile, i videopersonaggi non hanno unghie!!!

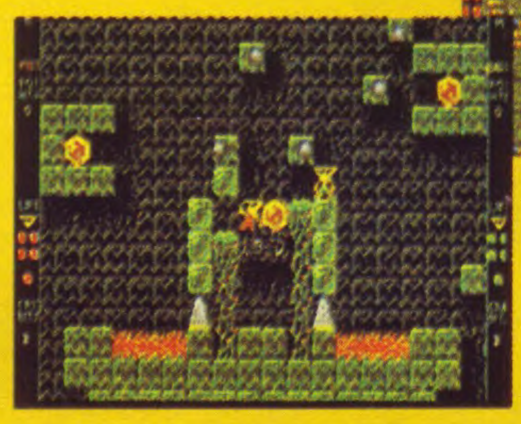
L'unica speranza per salvare Arcapaedia (senza mostroni il pianeta non avrebbe senso di esistere, poiché nessuno vorrebbe mai più giocare con un gioco arcade) è di convocare al più presto tutti i colleghi e vedere il da farsi. Purtroppo tutti gli eroi dei giochi come Victor Vector, Peter Pixelhead e tanti altri più o meno conosciuti, si rifiutano categoricamente di aiutare i nostri due baldanzosi eroi tirando fuori le scuse più idiote del mondo. Ora a Boink e Yeet non resta che partire alla volta del castello di Hunnybunz (il rapitore dei mostroni) e lì liberare tutti gli odiati/amati nonché indispensalibili cattivoni da videogioco.

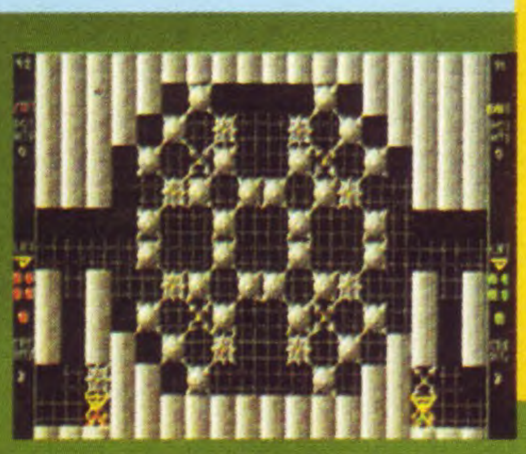


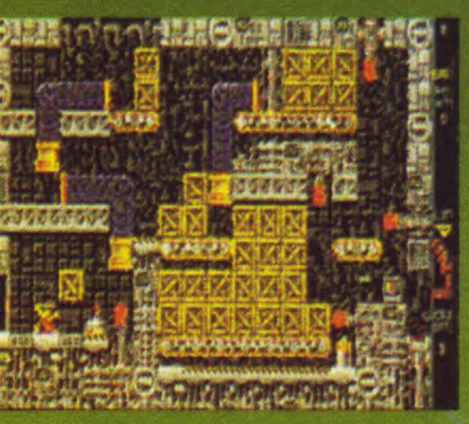


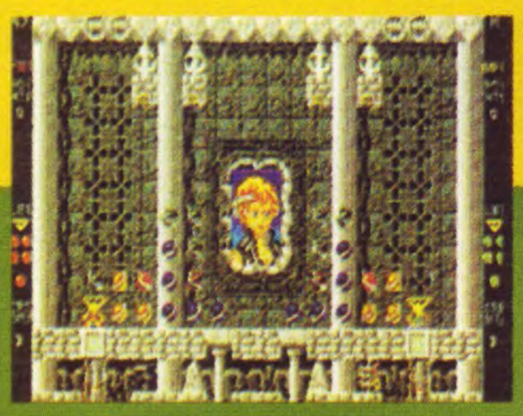
UN MATTONE TIRA L'ALTRO

Sostanzialmente *Boppin'* è un puzzle-game, che sotto molti aspetti richiama alla mente giochi come *Puzznic* & Co. Giocarci non è eccessivamente complicato: sullo schermo sono presenti una serie di blocchi di forma differente, che scompaiono quando vengono a contatto con un blocco simile. Il compito del giocatore è di scagliare delle tessere che appaiono in un punto ben preciso dello schermo (diverso per ogni livello) addosso a quelle già presenti-tenendo conto di eventuali rimbalzi sulle pareti. Se si riesce a fare scomparire una serie di blocchi in una determinata maniera-che verrà esposta all'inizio del gioco-dopo un accecante bagliore verrà liberato un biechissimo mostrone. Finito un livello se ne comincia un altro, e così via fino all'infinito, visto che è presente nel gioco un editor di livelli che permetterà di modificare e creare tutti i livelli che desideriate.

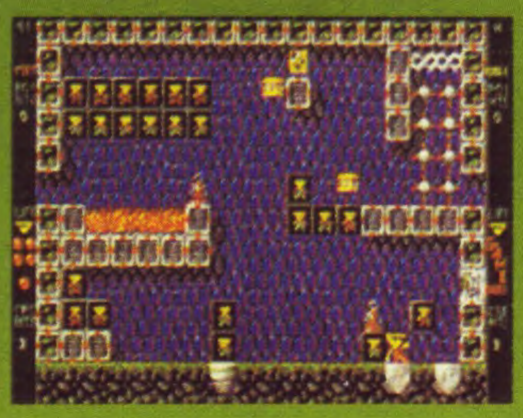








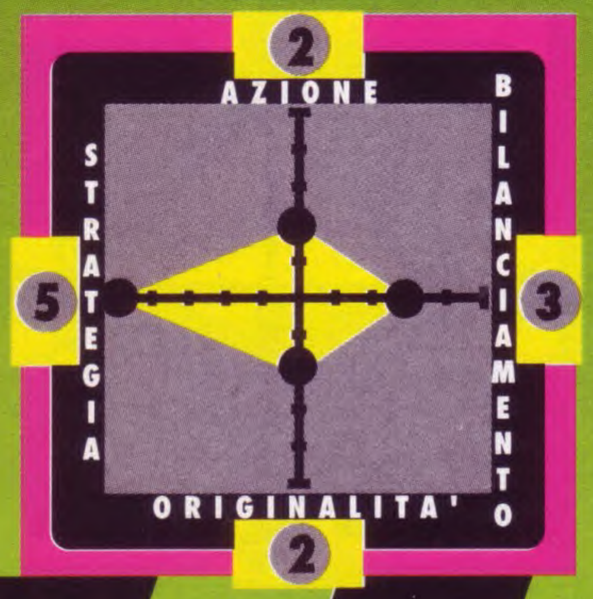






AMIGA

GRAFICA	74
SONORO	56
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	78





Comiciamo col dire che* Boppin' *a livello di programmazione è una vera zozzeria. Pensate: la scritte che si muovono per lo schermo all'inizio del gioco sfarfallano poderosamente anche se si ha a disposizione un Amiga potenziato con tanto di 68030 a 25 Mhz e cooprocessore matematico. Tralasciando questo piccolo e a mio parere non trascurabile dettaglio, posso dirvi che* Boppin' *come gioco non è niente male.
Cominciata una partita è pressoché impossibile riuscire a smettere. Lo schema di gioco dannatamente idiota e tutta l'atmosfera senza senso che impregna il gioco invoglia dannatamente il giocatore a proseguire la partita.
La grafica è pulita, funzionale e tutto sommato carina. Un piccolo appunto va fatto alla musichetta di presentazione che è veramente micidiale (qualcuno direbbe ammazzacristiani).

GIOVANNI PAPANDREA

"Prima gli unici ..... Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !

Micromania

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

Computer Land

Via Trieste , 6 - Cassano Magnago - 21012 - Varese
Tel / Fax : 0331 - 204074 **Tel** : 0331 - 281343

Novità Super Famicom
Mese di Ottobre 1992

Sonic Blastman	ACT	Lire: 132.000
Acrobat Mission	SHT	Lire: 139.000
Gun Force	SHT	Lire: 130.000
Super F1 Circus Limit.	RAC	Lire: 145.000
Axelay	SHT	Lire: 145.000
Volleyball Twin	SPT	Lire: 140.000
Waiarae (Golf)	SPT	Lire: 152.000
Sky Misson (Wings 2)	SIM	Lire: 130.000
Double Dragon	ACT	Lire: 139.000
Robocop 3	ACT	Lire: 129.000
Cosmo Gang	ACT	Lire: 130.000
Super Reniaball		Lire: 129.000

Altri Titoli Super-Nes
Per i prezzi telefonare

Race Driving	RAC
Star Wars	ACT
Soul Blader	RPG
Rampart	RPG
Out of this World	ACT
Spiderman X-men	ACT

Stock Market Ottobre

Telefonare

Novità per
Amiga -MS Dos
C-64
Telefonare al n. 0331-204074

Novità Game Gear
Mese di Ottobre 1992

Batman Returns	ACT	Lire: 57.000
In the Wake of Vampire	ACT	Lire: 67.000
Phantasy Star	RPG	Lire: 65.000
Chuck Rock	ACT	Lire: 57.000
Marble Madness	TBG	Telefonare
Smash TV	ACT	Telefonare

Stock Market Settembre

Telefonare

Novità

Magic Converter	Super Famicom / S.Nes / SuperNintendo	Lire: 59.000
Joystick Apollo		Lire: 140.000
CPS Fighter (Capcom)		Lire: 160.000
Solar Boy * GameBoy		Lire: 99.000
Battery Pack * Game Gear		Lire: 80.000
ASCI Stick Super 5 * SFC		Lire: 53.000

Novità Megadrive
Mese di Ottobre 1992

Burai	MCD	RPG	Lire: 120.000
King Salmon		SIM	Lire: 99.000
Land Stolker 16Mb		RPG	Lire: 129.000
Metal Fangs		RAC	Lire: 99.000
Dark Wizard	MCD	RPG	Lire: 99.000
Denin Aleste	MCD	SHT	Lire: 115.000
Wonder Dog	MCD	ACT	Lire: 115.000
After Burner III		SHT	Lire: 120.000
After Burner III	MCD	SHT	Lire: 120.000
Rise of Dragon	MCD	ADV	Lire: 99.000
Chelnobu		ACT	Lire: 115.000
Thunder Storm	MCD	SHT	Lire: 115.000
Chiki Chiki Boys		ACT	Lire: 99.000
Super HQ		RAC	Lire: 99.000
Crying		SHT	Lire: 99.000
Ninja Gaiden		ACT	Lire: 89.000
Patlabor		ADV	Lire: 119.000
Black Hole	MCD	ACT	Lire: 115.000
Pro-Baseball	MCD	SPT	Lire: 99.000
Junker's High		RAC	Telefonare

Titoli in Stock Market * MD
Mese di Ottobre

Telefonare

Novità GameBoy

Super Mario 2	ACT	Lire: 59.000
Battle Dodgeball	SPT	Lire: 65.000
Spiderman 2	ACT	Lire: 69.000
Double Dragon 3	ACT	Lire: 69.000
WWF Wrestlemania 2	SPT	Lire: 69.000
Tom & Jerry	ACT	Lire: 69.000
Simpson 2	ACT	Lire: 69.000
Dig Dug	ACT	Lire: 69.000

Si accettano pagamenti con carta di Credito anche per corrispondenza

MasterCard
VISA

Carta Si
Visa
Master Card
Euro Card

La più vasta scelta di Giochi per il PC - Engine Nec

IL PC ENGINE CON I SUOI 256 COLORI SU SCHERMO

SOLO TITOLI ORIGINALI DA GIAPPONE & AMERICA

Assistenza Tecnica Modifiche Console in standard **R.G.B**

Megadrive
PC-Engine
Neo - Geo
Game Gear
Game Boy
PC-Engine DUO
Super CD-Rom II
PC-Engine LT
Mega CD
Wonder Mega

Novità PC-Engine NEC
Mese di Ottobre 1992

Yamara	CD	ADV	Lire: 105.000
Ran ma 1/2 (DATO)	SCD	ACT	Lire: 110.000
The Pro-Baseball	SCD	SPT	Lire: 105.000
God Panic	SCD	SHT	Lire: 110.000
Power Sports		SPT	Lire: 100.000
Snatcher	SCD	ADV	Lire: 120.000
Kaidan 00	SCD	SHT	Lire: 110.000
Star Mobile	CD	TBG	Lire: 105.000
ShapeShifter	SCD	ACT	Lire: 115.000
Loom	SCD	VTR	Lire: 120.000
Record of Lodoss War	SCD	RPG	Lire: 110.000
Galaxy Fraulein	SCD	ADV	Lire: 105.000
Camera Boy		ACT	Lire: 110.000
Dragon Knight II	SCD	RPG	Lire: 115.000
Dungeon Master	SCD	RPG	Lire: 120.000

Titoli in Stock Market * PC-Engine

Telefonare per lo stock market di Ottobre

Finalmente il sogno si avverra !!!

Con la nuovissima **Console** della **Computer Land** anche **Tu** avrai la possibilità di giocare con i videogames più affascinanti della **Sala Giochi** direttamente a **Casa Tua** !!!!

© Computer Land *HI TECH GAMES CONSOLE*

BLACK RAGE

Molti l'hanno copiata, altrettanti ci proveranno..... ..... Ma la nostra configurazione é imbattibile :

Dimensioni cm. 30 X 25 X 6
Fusibile Facilmente estraibile senza aprire la console.
Joystick a sei pulsanti. Dimensioni cm. 25 X 20 X 6
Cavo Connessione Schede m. 1,30
Compatibilità con tutte le schede da Sala Giochi.
Console e schede a prezzi incredibili !!!!

Prodotto da Computer Land
Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - Varese

Novità Neo - Geo
Mese di Ottobre 1992

View Point	Telefonare
Sengoku Densho II	Telefonare
World Hero	Telefonare
Art of Fighting	Telefonare

Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB. Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor **RGB** che non usano il sistema **SCART**,ma altri connettori.

Japanese & American Import

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica
Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto
Black Rage !!!

© S.F. & Computer Land 1992

Distribuito da Computer Land & Micromania

Visto l'andamento del Mercato Valutare i nostri prezzi possono variare

REVIEW

PREMIERE

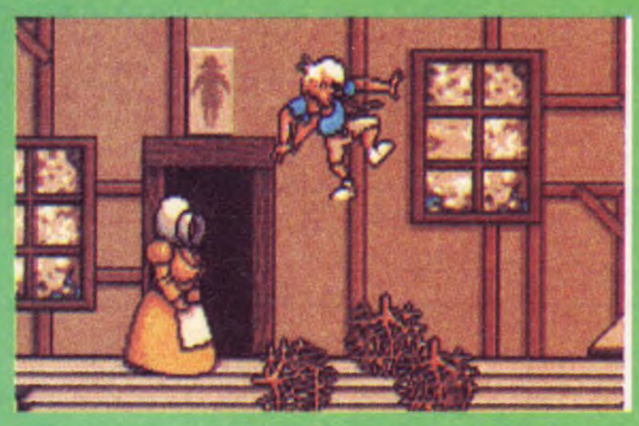
AMIGA

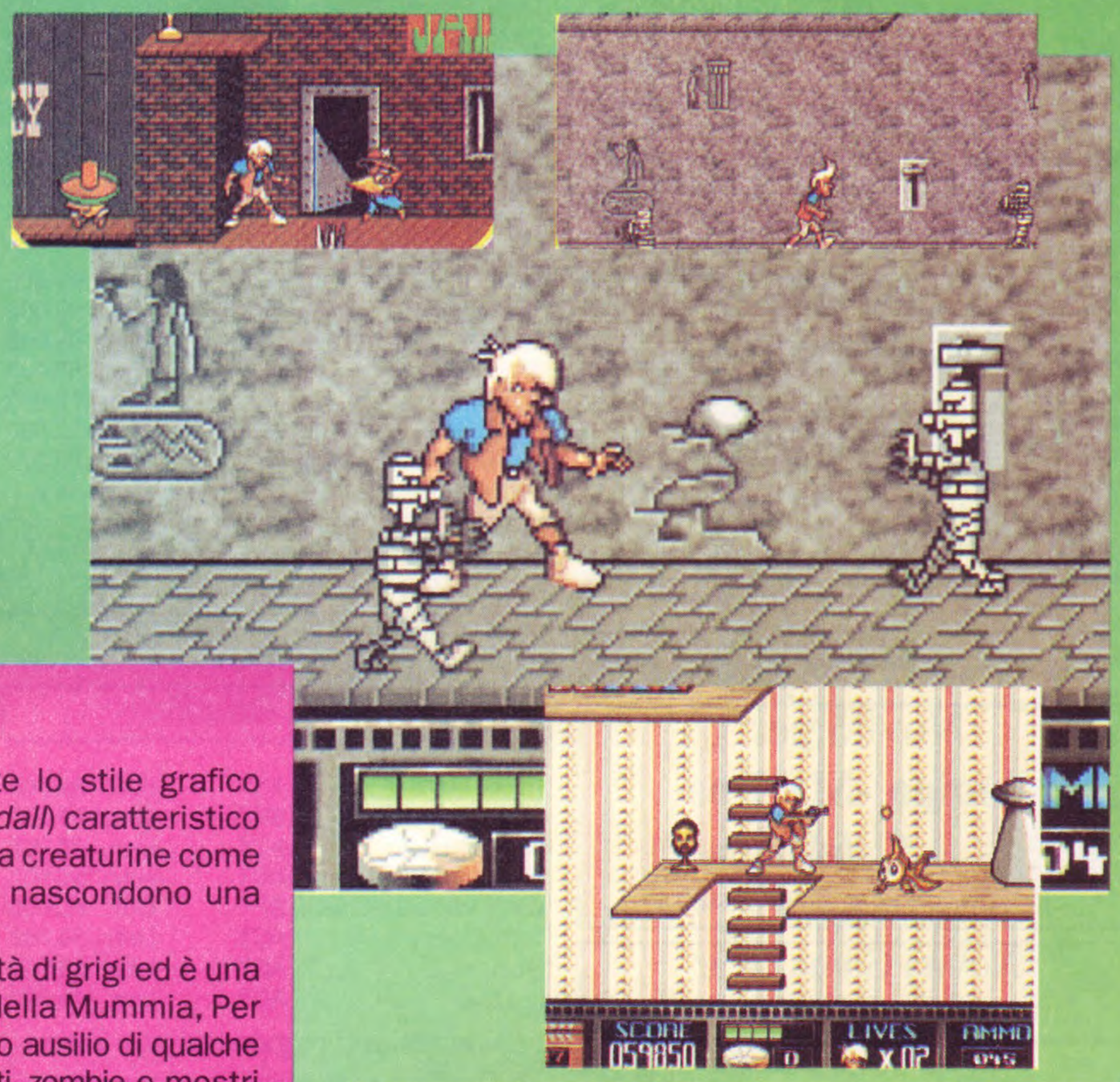
CORE

Hanno rubato la vostra pizza! Niente di particolarmente grave, visto che non siete tartarughe troppo cresciute, il problema è che la pizza in questione è in effetti una bobina, unica copia del film in grado di battere Alien 3, Batman Returns e I Sonnanbuli tutti assieme, film che è stato sottratto al nostro eroe durante, ehm, una piccola siesta. Il nostro Clutch Gable (che è stato ufficialmente riconosciuto come il sosia perfetto di Paolo Cardillo, e non solo per la tendenza ad addormentarsi in ufficio) dovrà adesso attraversare i sei set degli studi cinematografici rivali per recuperare il maltolto prima dell'incombente "prima" cinematografica.

Il gioco è un classico platform: si tratta di girovagare per i vari set alla ricerca di oggetti, armi e interruttori che aprano il passaggio allo studio successivo, evitando trappole e popolazione locale estremamente variegata ed originale, ma sempre in tema con il set che state esplorando. Il gioco è inoltre dotato di una profondità fuori dal comune, visto che, al contrario dei classici platform "monodimensionali" qui Clutch si può muovere su due piani di profondità, spostandosi anche di lato per evitare i colpi dei nemici. Ciliegina sulla torta sono, oltre alle simpaticissime musiche, i mostri di fine livello, anche questi molto poco convenzionali come il resto della fauna del gioco. Si va dal mastino pistolero che bisogna sconfiggere in duello nel livello Western al diavolo in persona nel livello Horror.







LUCI DELLA RIBALTA

Una delle cose più simpatiche del gioco è sicuramente lo stile grafico (ricordiamo che l'autore, Jerr O'Carrol è lo stesso di *Heimdall*) caratteristico per ogni "mondo" esplorato. Il livello Western è popolato da creaturine come sceriffi a forma di stelle, cactus, indiani e sombreri che nascondono una buona sei colpi.

Il livello Bianco e Nero è invece dotato anche di una quantità di grigi ed è una parodia di quei film anni venti tipo La mummia, Il Ritorno della Mummia, Per una garza in più. Nel livello Horror c'è da esplorare, con il solo ausilio di qualche boccetta d'acqua santa, la solita casa infestata da demoni alati, zombie e mostri di vario genere tra cui la "mano" che sembra tratta, più che dalla famiglia Addams, dalla Casa 2. Il livello Cartoon è pieno di creaturine dolci e tenere in stile Hanna e Barbera o Warner che potrete finalmente... fare a pezzi. Attenzione perché gli angioletti non sono del tutto disarmati e come nel livello Western cadevano cactus qui cadono i classici pesi da 1 Ton. E come potevano mancare i film di serie B, con un'accozzaglia di assurdi personaggi dalle più svariate ispirazioni, dalla fantascienza all'horror, pieno di uomini in improbabili tute spaziali da blastare finalmente con un cannone decente. C'è infine il livello medioevale, tra castelli progettati da architetti perlomeno originali e popolati di cavalieri non esattamente amichevoli.



Ehi, che cosa ci fa un punto di domanda nel commento a* Premiere*? Non avevamo appena scritto che è un gioco enorme, con un sacco di idee carine, bella grafica e sonoro ottimo? Beh... sì, ma non è tutt'oro quello che luccica. Il problema più grosso di* Premiere *in effetti è proprio che la mappa di ogni livello è troppo grossa, soprattutto se si prende in considerazione il fatto che i punti di restart sono molto distanti uno dall'altro, e in caso di decesso prematuro capita spesso di dovere ricominciare un livello dall'inizio. Questo aspetto, unito alla discreta lentezza dell'azione (tranne che nelle sequenze di fine livello) rende* Premiere *decisamente meno bello di quello che avrebbe potuto essere. Attenzione, però: un gioco lento non è necessariamente un gioco brutto, e potrebbe anzi interessare maggiormente chi non si trova particolarmente a suo agio con i comuni giochi d'azione.

FABIO ROSSI

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	89
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	80

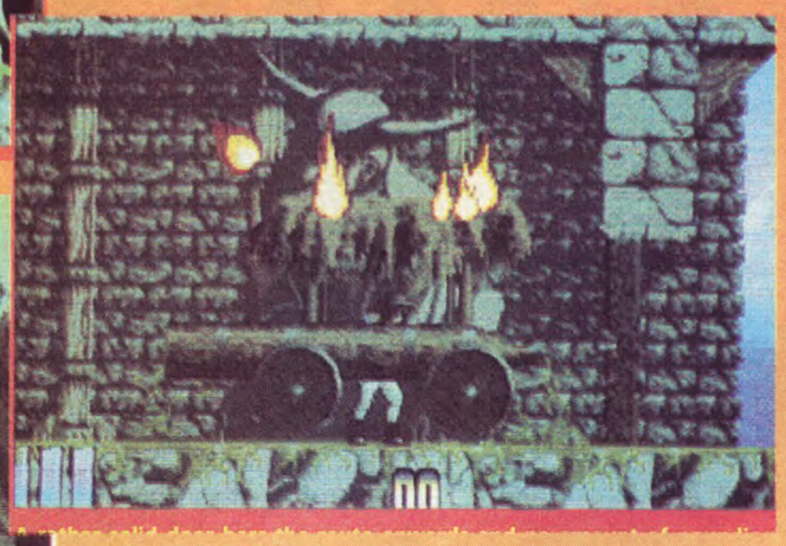


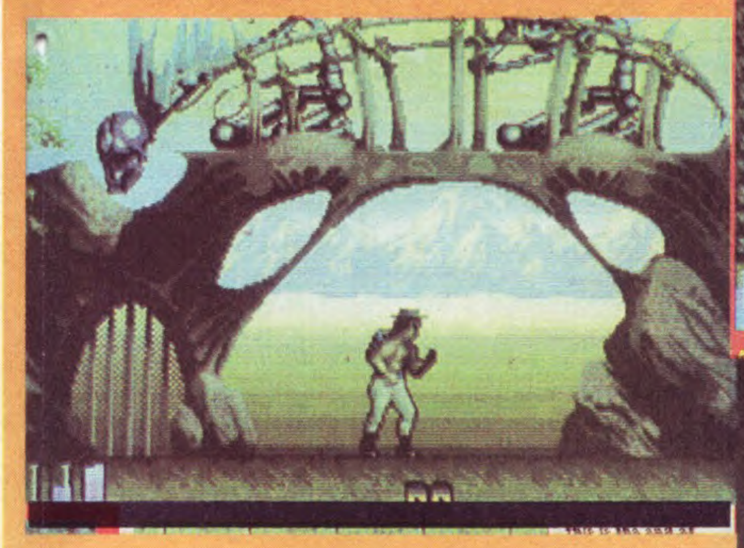
BEAST 3

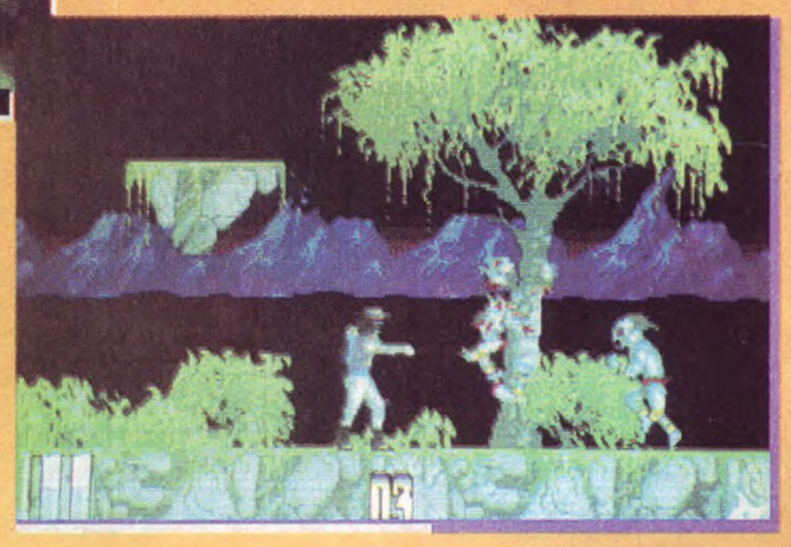
Out Of The Shadows











AMIGA

PSYGNOSIS

Nonostante il titolo, stavolta nella saga più lunga e famosa della Psygnosis della bestia non c'è rimasta neanche l'ombra: il protagonista non è più un mostro, visto che il premio per la sconfitta dell'arcimago Zelek di *Beast 2* è stato un bel corpo nuovo di zecca, e dobbiamo ammettere che l'affare è stato conveniente visto che adesso si ritrova con un look da Indiana Jones. Evidentemente non gli basta neanche quello, ambisce forse a un fisico alla Schwarzenegger, visto che per la terza volta si mette in marcia, questa volta contro il Signore delle Bestie Maletoth, per completare (in maniera speriamo definitiva) l'opera iniziata qualche annetto fa. Il gioco è il solito picchiaduro a scrolling orizzontale pieno di bestiacce perlomeno originali e rompicapo. I programmatori della Reflections sembrano questa volta aver fatto tesoro delle critiche rivolte ai precedenti due episodi: *Beast 1* era decisamente un pochino troppo piatto e monotono mentre i puzzle di *Beast 2* erano fin troppo difficili, visto che il gioco era in pratica tutto un enorme livello e i rompicapo dovevano essere affrontati assolutamente in un certo ordine. Adesso il gioco è diviso in quattro livelli (ognuno con il suo bello scenario: caverne, foreste, il castello e il tempio) separati tra loro e in determinate locazioni uno spettro vi segnala di cosa avete bisogno per poter avanzare: che questa volta siano davvero riusciti a trovare il giusto equilibrio?





E' difficile mescolare due generi e mantenere il giusto equilibrio per poter prendere il meglio dai due, e dopo due tentativi alla Psygnosis possono essere fieri di esserci riusciti pienamente. Nel gioco c'è sufficiente azione da tenere bene impegnato anche lo smanettone più incallito, alcuni mostroni richiederanno tutta la vostra abilità, ma c'è anche da pensare. I puzzle sono ben equilibrati: una volta trovata la soluzione vi maledirete per non averci pensato prima, e oltre a dare una maggiore soddisfazione assicurano al gioco una longevità ben al di sopra della media.

La grafica è nei soliti, altissimi, standard Psygnosis con alcuni sprite veramente da incubo animati benissimo. A completare l'atmosfera ci pensano poi le musiche, molto adatte e che si adattano allo svolgimento della partita con un crescendo nei punti maggiormente critici come con i mostri di fine livello. Il tutto si combina con risultati di grossa giocabilità; da non perdere, di gran lunga la Bestia migliore delle tre.

GARY WHITTA

VAI DI BESTIA

Tutto il gioco ha uno stile da incubo pieno di mostri molto "gore" da splattare a piacimento per la gioia di tutti i giocatori molto tranquilli. Ma i mostroni, messi di guardia a oggetti particolarmente importanti o alla fine dei livelli, sono qualcosa di particolare. Ci sono delle creature (non so come altro definirle) che si staccano la testa e ve la lanciano addosso, nella foresta delle masse pulsanti che al vostro avvicinarsi si gonfiano e scoppiano spargendo slime tutto intorno o ancora, nel castello, un demone armato di mazza (da sconfiggere con le shuriken). Ma per progredire non dovrete solo picchiare. Ogni oggetto nello scenario, non importa quanto insignificante, può tornare utile. Una tavola di legno può servirvi per galleggiare in un pozzo - visto che non sapete nuotare -, un qualsiasi oggetto pesante può essere usato per controbilanciare il peso di una piattaforma, mentre per salire potete sfruttare l'elasticità dei rami di un albero e darvi la spinta; come avrete capito, serve anche molta intuizione e colpo d'occhio.



AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	81
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	90

REVIEW

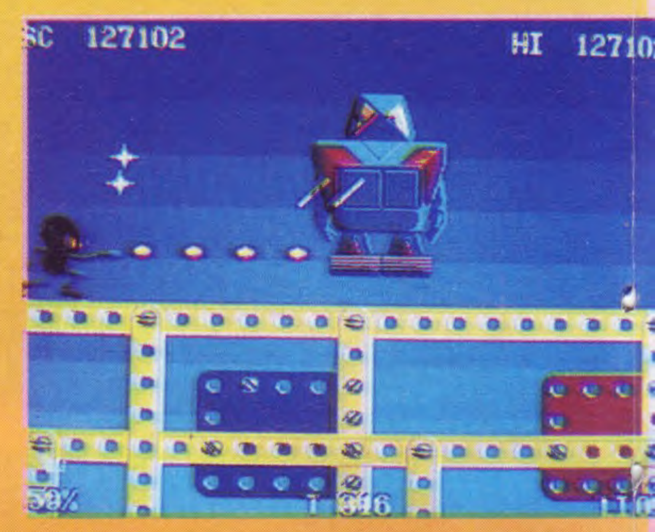
AMIGA

ZOOL

CVG HIT

GREMLIN

Stanca del predominio delle console nel campo dei giochi d'azione, la Gremlin ha pensato bene di sfornare un gioco con tante piattaforme, un ninja che viene nientemeno che dalla ennesima dimensione e una grafica ripiena di assurdità come solo i giapponesi sapevano fare fino a ora. Il risultato? Probabilmente il miglior platform in stile cartoonizzante che si sia visto sino a oggi sul 16-bit Commodore: lo scrolling è perfetto (però non pensate subito a *Sonic*), gli elementi di gioco sono fatti apposta per essere utilizzati da Zool, le ambientazioni sono sette e tutte fuori di testa e meglio di così non si poteva fare; tra caramelle, pianoforti, amebe e altro vedo già i musi gialli tremare!



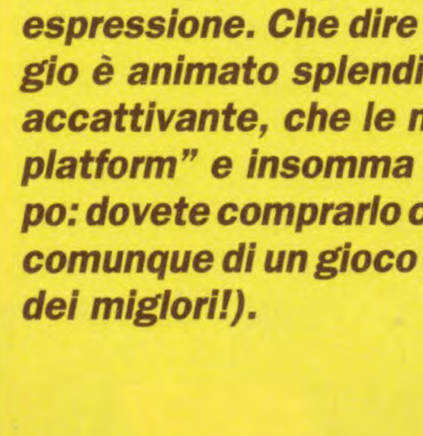
ZOOLOOK

Gli scenari di *Zool* sono precisamente sette.
Eccovi una descrizione dei primi incredibili quattro e un accenno agli ultimi tre (per non togliervi troppo il gusto della sorpresa):
MONDO DELLE CARAMELLE: non tutti i dolci sono dolci. In questo mondo trovate a contrastarvi caramelle di gelatina, pezzi di cioccolato e anche delle affamatissime api.
I bonus li trovate nascosti nelle barrette di cioccolato, nelle caramelle e nelle enormi polo. La magia vi fornisce smart bomb, la possibilità di fare balzi stratosferici e un doppione di Zool per una doppia potenza offensiva.
MONDO DELLA MUSICA: tra pianoforti, note, dischi, chitarre, casse e CD ci sarà di che sbizzarrirsi. Occhio però alle bacchette (della batteria) volanti e ai tamburi che vi sparano addosso!
MONDO DEGLI ATTREZZI: temibili trivelle spuntano sotto i vostri piedi, bolle di cromo rotolano cercando di stirarvi e vermi spuntano dal legno! Da raccogliere invece cacciaviti e chiodi.
MONDO DELLA FRUTTA: radicchi esplosivi e capsule sparapiselli vi possono bastare? Fortuna che ci sono foglie di fico da utilizzare come tappeti volanti mentre saltando sui limoni spruzzate acido letale per i cattivi.
Gli ultimi mondi sono quelli di: Shoot'em-up, Luna park e Giocattoli. A voi!







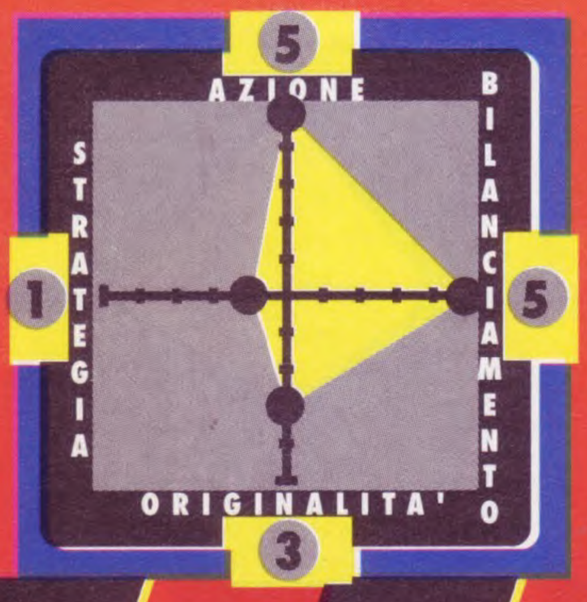


Annunciato come un capolavoro, Zool si è dimostrato un capolavoro. In nessun altro platform per Amiga trovate una così alta concentrazione di elementi "che ci sarebbe piaciuto vedere su computer ma che vedevamo solo su console". I mondi sono rigogliosi di elementi teneroidi, di scenari assurdi e dei tanto amati bonus nascosti; giocare a Zool è una vera goduria: lo schermo scorre alla sua bella velocità e lo sport preferito del platformista, saltare sui nemici e trovare locazioni nascoste, trova in questo gioco davvero la sua massima espressione. Che dire ancora? Che il personaggio è animato splendidamente ed è parecchio accattivante, che le musiche sono varie e "da platform" e insomma non avete proprio scampo: dovete comprarlo costi quel che costi (meno comunque di un gioco per console, ed è a livello dei migliori!).

PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	92
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	**95**



REVIEW

RED ZONE



AMIGA

PSYGNOSIS

Pensate che bello, sfrecciare in giro sulle strade californiane con una bella moto tipo chopper. Indossando un giubotto di pelle nera pieno di borchie, una cintura borchiata, bracciali borchiati, fascia borchiata sulla testa e sospensorio borchiato (si! Verso l'interno - Nuke). Sentite già il suono della vostra poderosa moto, vroooom, vrooOOOoomm.... skreeek...Kablastkrunch! Auuuuu, auuuuu... Amen! Ecco che finalmente - dopo i carattilioni di anteprime, news e preview - *Red Zone* è definitivamente uscito. *Red Zone* è l'ultimo nato in casa Psygnosis, software house rinomata in tutto il globo, per la serie di ottimi programmi da essa prodotti. Anche se ultimamente - a nostro parere - la qualità dei giochi made in Psygnosis va ogni giorno scemando, e ciò causa un orientamento dei videogiocatori verso nuove case, come la Team-17 o la Gremlin (che quando faceva solo giochi per 64 e Spectrum tirava fuori delle zozzerie indicibili, mentre ora... - Nuke). Sperando che questo momentaneo calo di qualità finisca, non ci rimane che tenere le dita incrociate in attesa di qualcosa che ci riporti ai vecchi tempi quando la Psygnosis era la regina incontrastata delle software house.

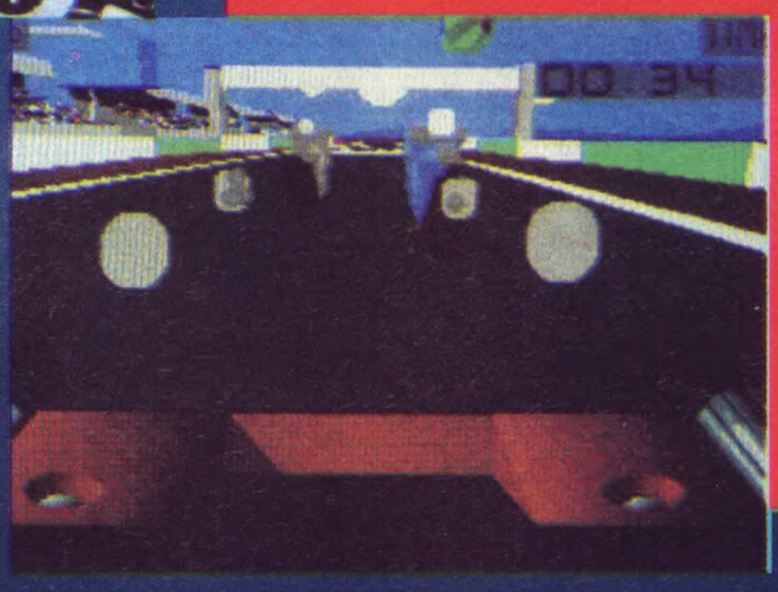


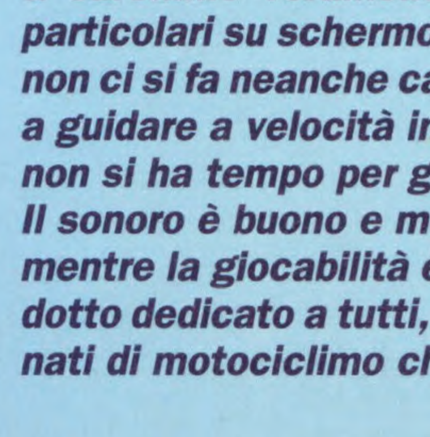




MOTOCICLO, MOTOCARROZZETTA, IMPENNA INCHIODA E VA A MANETTA!

Red Zone a prima vista sembrerebbe molto simile a *Team Suzuki* della Gremlin, anche se sarebbe più lecito paragonarlo ad una specie di *Formula One Grand Prix* su due ruote. I due giochi sono molto rassomiglianti, solo che in *Red Zone* ci sono molto meno particolari sullo schermo, che però vanno a vantaggio della velocità e della manovrabilità del mezzo. Non per niente la velocità con cui scorre la pista è notevole e la risposta ai comandi strabiliante. Una simpatica opzione vi permette di scegliere che tipo di controlli usare tra tastiera, mouse e Joystick. Noi vi consigliamo sinceramente di usare il mouse perche è quello che riesce ad offrire un controllo più preciso e veloce rispetto agli altri metodi. Prima di iniziare a correre, bisognerà scegliere alcune cosette, ormai diventate di routine nei giochi di guida, come il cambio manuale o automatico, ecc...





***Red Zone** è veramente grande. Una delle cose che ho apprezzato di più e la velocità della pista, che è una delle cose fondamentali per un gioco del genere. La risposta della moto ha dell'incredibile, e l'atmosfera di competizione che si respira durante una partita rendono* **Red Zone** *un programma ben congegnato. Graficamente è ben fatto, d'altronde porta il nome Psygnosis, e se anche questa cominciasse a fare giochi mal disegnati saremmo veramente rovinati. Anche se i particolari su schermo non sono poi così tanti non ci si fa neanche caso, perche si è immersi a guidare a velocità inimmaginabili la moto e non si ha tempo per guardare certe cose.*
Il sonoro è buono e mediamente convincente mentre la giocabilità è molto elevata. Un prodotto dedicato a tutti, sia che siano appassionati di motociclimo che di ippica.

GIOVANNI PAPANDREA



AMIGA

GRAFICA	82
SONORO	85
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	87

CRAZY CARS III

AMIGA

TITUS

Le cose vietate in America sono moltissime, una di queste è la *Cannonball* - una corsa rompicollo in macchina da una parte all'altra degli States Dimenticate pure le corse nostrane tipo la riedizione della Mille Miglia e così via: i concorrenti della Cannonball pur di arrivare per primi sulla costa opposta non si fanno il minimo scrupolo di rispettare limiti di velocità, segnalistica stradale o pedoni; immaginate che ora possiate intuire come mai la gara sia un tantinello vietata dalla legge. Ogni anno, infatti, nel periodo in cui si disputa questa gara, aumenta in maniera impressionante la sorveglianza delle strade da parte delle forze dell'ordine. Naturalmene la partenza e l'arrivo sono tenuti gelosamente segreti, onde evitare retate della polizia, com'è successo qualche anno fa per una soffiata. Ora che sapete tutto sulla Cannonball mi sembra superfluo specificare quale sia il tipo di gara in cui vi cimentate in C*razy Car III,* una corsa di giorno e di notte su strade statali tanto tortuose quanto popolate da macchine lente, camion e volanti della stradale che se vi beccano vi fanno un paiolo cosi!



CARBURATORI, TENIAMO LI CARBURATORI

A differenza di giochi come *Lotus III* e *Jaguar XJ220* in *Crazy Cars III* è possibile fermarsi nelle autofficine a comprare una serie di bizzarri oggetti che faciliteranno la vostra corsa (in *Jaguar*, ricorderete, si sostituivano solo i pezzi danneggiati con quelli nuovi). Alcuni di essi sono: treni di gomme con una maggior tenuta di strada (come direbbe un noto telecronista sportivo "gomme con un buon grip"), motori più potenti e veloci, scatole del cambio a sei velocità e per finire l'immancabile turbo boost. Purtroppo, i prezzi non sono dei più bassi e di conseguenza prima di comprare qualcosa bisognerà farsi bene i conti in tasca.
Un aggeggio molto utile è il radar, che permette di accorgersi con un nutrito anticipo di volanti della polizia e di posti di blocco, naturalmente costa l'ira di Odino.







Dopo aver finito di recensire e giocare a* Lotus III, *mettere le mani su* Crazy Car III *è stato un trauma. Non perché sia brutto, ma perché due giochi simili riescono in fondo ad essere così differenti. Come primo impatto direi che è molto più bello* Lotus III, *anche se giocando un po' di più a* Crazy Car *(e soprattutto dimenticando di aver giocato prima a* Lotus*) si riesce ad entrare in quello che è il vero spirito del gioco, si comincia a prendere mano con i controlli e a fare dei numeri da circo. La cosa che più mi ha lasciato perplesso sono proprio i comandi, la macchina dà la netta sensazione di rispondere un pelino in ridardo agli spostamenti e questo nelle prime partite dà un'incredibile senso di disagio. Tutto sommato la grafica è sufficiente, certo non brilla per originalità, ma svolge in maniera adeguata il compito assegnatogli. Anche il sonoro ogni tanto lascia un tantillo a desiderare, ma nel complesso è di buona fattura. Ma è la giocabilità il pezzo forte di questo programma, una volta superata la fase di "adattamento" iniziale vi divertirete quasi a non finire.

GIOVANNI PAPANDREA

AMIGA

GRAFICA	81
SONORO	79
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	87



È in edicola il programma più potente e facile per vincere!



SISTHEMA JUNIOR
È UNA PUBBLICAZIONE DEL

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

COMPUTER +

CVG

VIDEOGIOCHI


E. RALLO

GRUPPO EDITO

Jackson regala 3 mesi di informazione puntuale, aggiornata e professionale.

SCONTO GLOBALE 45%
OFFERTA VALIDA FINO AL 31/03/93

Approfittando di questa offerta irripetibile chi si abbona riceverà la propria rivista preferita per un anno con il 30% di sconto sul prezzo di copertina e, in più, altri 3 mesi di abbonamento in regalo con un risparmio complessivo pari al 45%. Le riviste Jackson garantiscono un contatto costante con una realtà tecnologica in continua evoluzione.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

elettronica, informatica, nuove tecnologie.

CAMPAGNA ABBONA

R I A L E J A C K S O N

































M E N T I 1 9 9 2 • 1 9 9 3

THUNDER FORCE

MEGADRIVE

TECHNOSOFT

Sì, sono alieno. Non capirò mai il razzismo che vi attanaglia quando alla vista dei nostri putrescenti tentacoli, della nostra bava colante e della nostra pelle viscida vi inalberate e cominciate a spararci addosso ogni sorta di ordigno: laser, missili, torpedini e tutto il resto. Ma che cosa vi abbiamo fatto? E' colpa nostra se un comprensibile istinto combattivo ci porta a riversare addosso a entità estranee un qualche armamentario bellico? Dovete a tutti i costi rispondere con la forza? Una cosa però ve la riconosco: andate sempre in missione da soli contro le nostre navi. Per il resto però, siete dei grandissimi... ZZOOOTTTT!!!







THUNDERSOAP

Arrivati alla quarta puntata della saga, non poteva mancare un riassunto delle puntate precedenti:
THUNDER FORCE: chi se lo ricorda? E' datato 1983, ed è apparso solo in sala giochi. Era a scorrimento verticale e procurava abbastanza divertimento.
THUNDER FORCE II: uscito su MSX nel 1988, su Megadrive nel 1989. Bruttino: pluriscorrimento e varie basi da distruggere, decisamente noioso.
THUNDERFORCE III: uno dei migliori spratutto di tutti i tempi. Grafica, azione e campionamenti a livelli davvero stratosferici. Uscito nel 1990 per Megadrive e di recente su Super Nes col nome di *Thunder Spirits*. Quest'ultima versione è più lenta e non completamente fedele rispetto all'originale.
THUNDERFORCE AC: la versione da sala giochi di Thunderforce III: preciso identico all'originale.
THUNDERFORCE IV: dunque, fatemi un po' ricordare...

ARMAMENTO LENTO

Grande è il potere della vostra navicelle quando inizia a incamerare power-up. Ecco di seguito una lista completa del vostro arsenale del Giudizio:
BACK SHOT: Utile per far eliminare i fetentoni che fanno la fila dietro ai vostri motori.
BLADE: Falcia gli alieni aprendovi la strada.
CLAW: Due capsule in superlega che vi proteggono dai terribili colpi nemici.
FREE WAY: Proiettili a raggiera giusto dietro al vostro sederino.
HUNTER: Sono molto sensibili: infatti cercano sempre del calore...alieno. Eh, eh...
RAILGUN: Un laser ad alta concentrazione che spazza tutto quello che trova sul suo percorso.
SHIELD: Invulnerabile è bello, ma non dura a lungo.
SNAKE: Fasci di bombe a tempo che si scagliano contro i nemici. Grandi!
TWIN SHOT: Non proprio devastante, ma se non c'è niente di meglio...





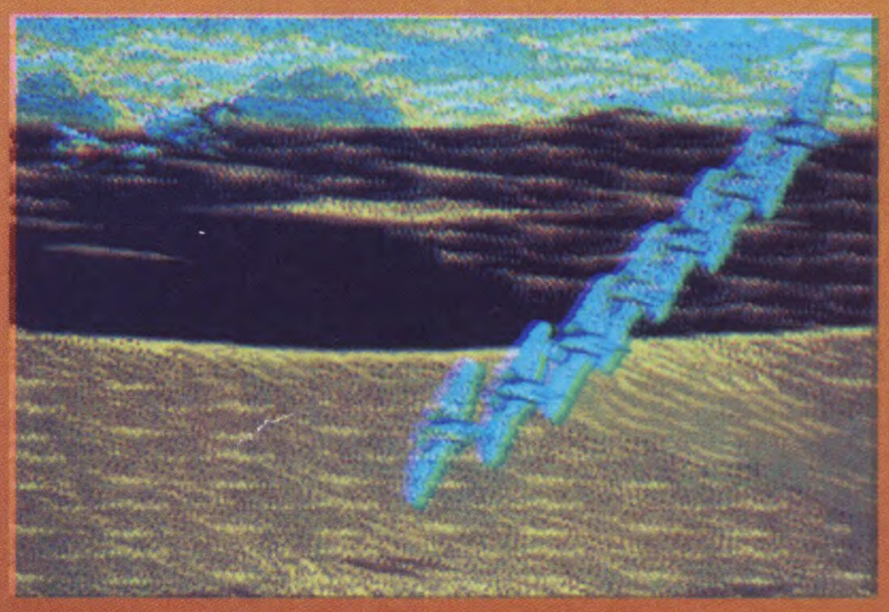
REVIEW

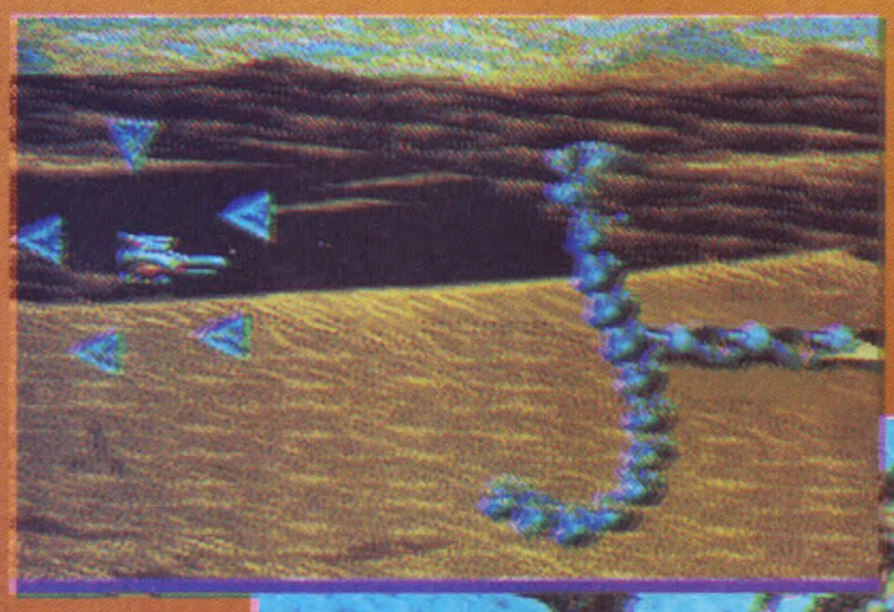




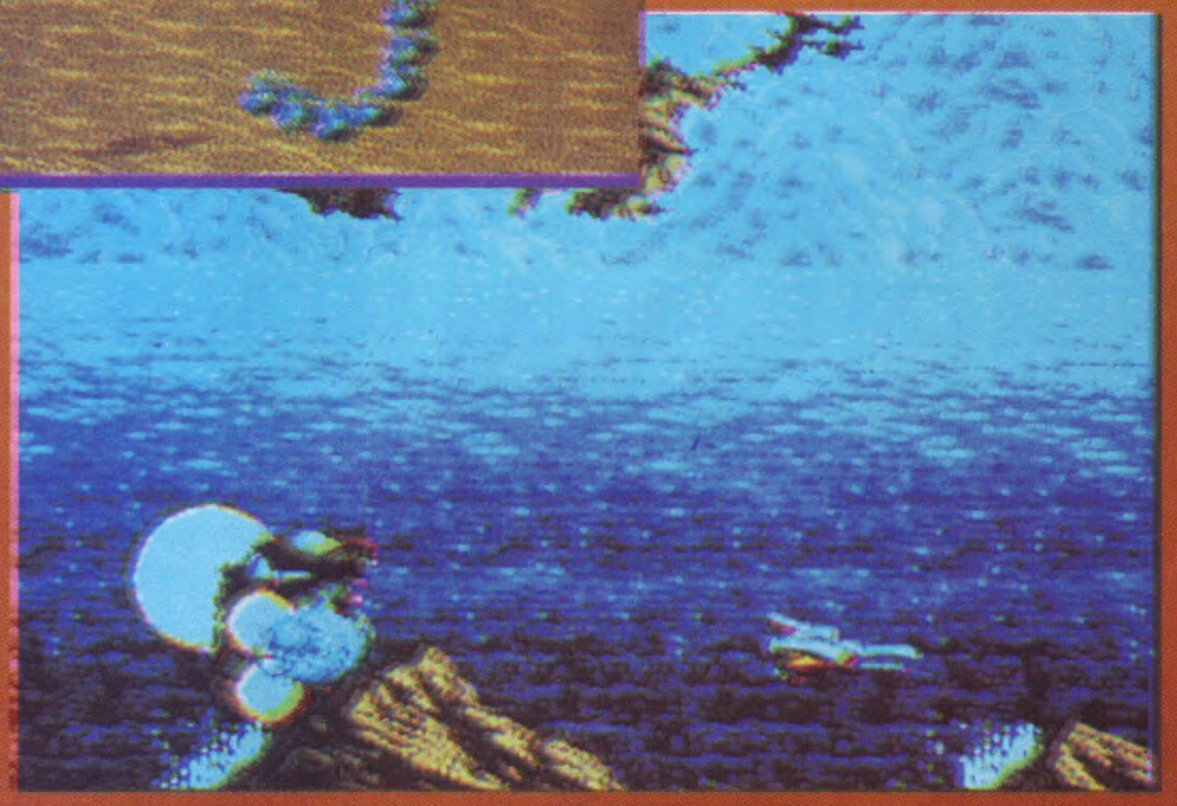
BLASTATURI TE SALUTANT

Nel quarto capitolo di *Thunderorce* pilotate ancora il vostro mitico Styx, che però ha subito qualche modifica: la più evidente e la possibilità di regolazione della velocità più, ovviamente, le nuove armi. Ciò che è cambiato nel paesaggio è invece uno scorrimento verticale grattacielico: pur rimanendo un sparatutto orizzontale, c'è molto da esplorare in alto e in basso, tanto che potrà succedervi di "perdere" qualche bersaglio lungo il percorso. Gli scenari comunque sono veramente da stropicciarsi gli occhi, con livelli di parallasse infiniti che danno una profondità mai vista al paesaggio. I pianeti che affronterete sono sette, e hanno tutti inventiva a profusione: tra lo scenario della megaflotta aliena, marino e terrestre se ne vedono veramente di tutti i colori!





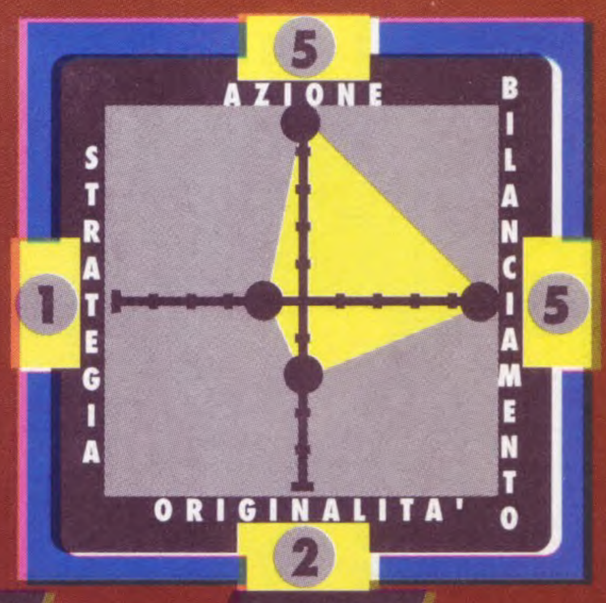




Ed eccolo finalmente qui il quarto capitolo della serie diventata mitica per merito del terzo: dopo le meraviglie del precedente titolo, ci si doveva aspettare veramente qualcosa di fantasmagorico e così è stato. La grafica del Megadrive è spinta veramente al massimo, debordante di livelli di parallasse che danno un tale senso di profondità che vi sembrerà di giocare a un gioco in soggettiva invece che a uno sparatutto orizzontale. Che dire poi di navi, scenari e mostri? Ci sono certe presenze mastodontiche che vi faranno saltare sulla sedia e la musica ultrarock vi farà credere di essere nel mezzo di un concerto. E la giocabilità? Beh,* TF IV *sprizza alta tensione da tutti i reattori, la grafica vi acchiappa talmente che entrerete in simbiosi con il vostro 16-bit e insomma, 'sto gioco doveva essere un grande classico ed è stato un grande classico! Comprare a occhi, orecchie, naso, bocca chiusi: morirete, ma per uno spratutto così questo e altro!

PAOLO CARDILLO

GRAZIE!
A Console Generation per la cartuccia!



MEGADRIVE

GRAFICA	94
SONORO	93
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94

PC ENGINE SUPER-CD

RIVERHILL SOFT

Gunbuster è uno di quei giochi ispirati a film d'animazione e fumetti giapponesi. La storia è stata tratta dalla prima parte del primo volume della mini-serie televisiva "Top o Nerae Gunbuster" (formata da tre parti suddivise a loro volta in due episodi della durata di mezz'ora).
Il gioco lo si può descrivere come un film interattivo, paragonabile soltanto a un bizzarro incrocio fra *Dragon's Lair* e un gioco d'avventura. Nella parte superiore dello schermo viene proiettato/visualizzato uno spezzone di film, che si interrompe dopo un tot di tempo. Ora tocca al giocatore imbroccare l'azione giusta da compiere fra un tot disponibili. Se si azzecca l'azione giusta il film continuerà il suo corso, mentre in caso di risposta sbagliata si incrementerà un indicatore posto sulla destra della schermo. E quando l'indicatore sarà totalmente pieno la partita avrà drasticamente termine. La trama è predefinita e non dà spazio a improvvisazioni o deviazioni della storia.





CHI E' NORIKO TAKAYA?

Noriko Takaya è una studentessa del liceo spaziale femminile di Okinawa, suo malgrado protagonista di questa storia.
Nel XXI secolo, l'umanità sta vivendo un utopico periodo di pace, destinato a durare poco perché una razza di alieni skifidi, poliformi e mangiauomini pone seri interrogativi sulla sopravvivenza del genere umano.
Nel liceo, le ragazze vengono addestrate a pilotare robot in previsione di missioni nello spazio e il nuovo allenatore della scuola è un superstite dell'astronave comandata dal padre di Noriko. Il suo compito è di selezionare alcune ragazze per il progetto Gunbuster. Naturalmente dopo le difficoltà iniziali nel pilotare il robot - e i successivi pesantissimi e stressantissimi allenamenti - Noriko riesce ad aggiudicarsi un posto nel progetto Gunbuster assieme ad un'altra sua compagna. Dopo di che vanno nello spazio e lì... finite il gioco e lo scoprirete (Eh! Eh! Come siamo cattivi!)



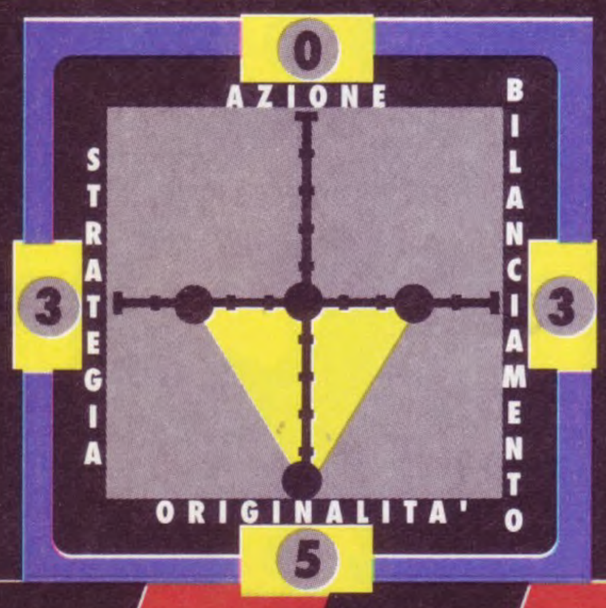


Indubbiamente** Gunbuster **è un gioco di indubbio spessore. Purtroppo però ci sono alcune cosille che tenderanno ad annoiare il giocatore italiano medio. Il gioco è interamente in giapponese stretto, e questo non sarebbe neanche un grande problema se non fosse per il fatto che è mediamente indispensabile leggere ciò che c'è scritto sul video per poter imbroccare la frase giusta. Fortunatamente questo non è poi un grandissimo problema, perchè le frasi da azzeccare sono sempre le stesse e una volta memorizzate si può continuare senza troppi problemi. Un piccolo appunto va al sonoro e alle voci campionate che alle volte tendono a non essere molto pulite. Grafica pulita, ben disegnata e molto carina, e con un animalione di animazioni accompagnerà il giocatore per tutta la partita. Molto belle le canzoni sul CD, anche se sono solamente due. Un gioco decisamente consigliato a tutti i nippofanatici, agli amanti della serie televisiva, a chi conosce il giapponese ecc...

GIOVANNI PAPANDREA

PC ENGINE SUPER-CD

GRAFICA	97
SONORO	75
GIOCABILITÀ	60
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	86



NEW ZEALAND STORY



MASTER SYSTEM

TECMAGIK

D'accordo: è la centosettantaseiesima conversione di questo gioco che recensiamo, quindi vi risparmieremo sofferenze inutili con trame trite e ritrite, battute squallide sui kiwi & amenità simili.

Poiché però in qualche modo dobbiamo pur dire che questa versione per Master System di *New Zealand Story* è davvero bella, sappiate che:

1) La cartuccia contiene tutti i livelli e i personaggi del coin-op, e la differenza principale con la macchina a gettone sta nei teletrasportatori nascosti, che sono stati spostati a bella posta.

2) Il bilanciamento della difficoltà è ideale perché la realizzazione del programma è stata supervisionata dall'onnipresente Julian Rignall, ex campione di videogames, ex direttore di CVG (edizione inglese) e noto hooligan.

3) Il manuale del gioco una volta tanto è scritto davvero in italiano, visto che è stato tradotto dall'onnipresente Fabio Rossi, ex campione di videogames, ex programmatore e noto direttore di CVG (edizione italiana).



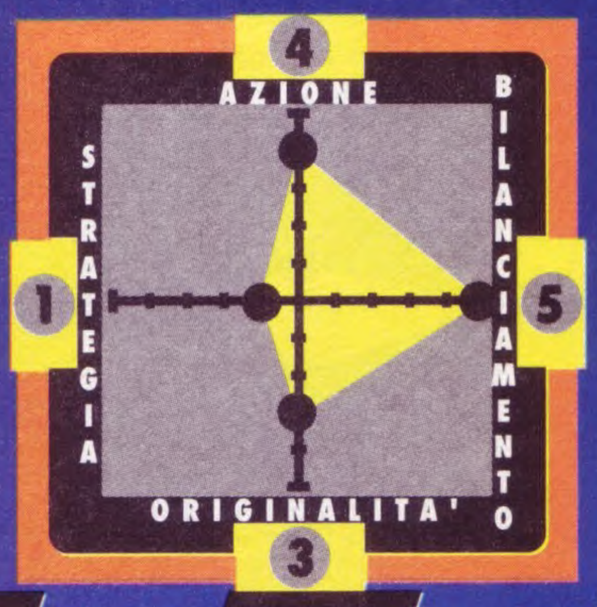


Non gioco con il Master System da un sacco di tempo, e devo ammettere di avere inizialmente provato* New Zealand Story *solamente perché mi era stata mandata una versione in anteprima assoluta insieme al manuale da tradurre. Tanto per cambiare, la mia solita poca fede era quanto mai fuori luogo: questa ennesima conversione del coin-op della Taito è in realtà una delle migliori sotto l'aspetto audiovisivo, e probabilmente la migliore di tutte in termini di giocabilità. La struttura di gioco estremamente semplice e suo malgrado ormai stravista non permette purtroppo di dilungarsi in complimenti particolarmente originali - si tratta del tipico gioco chiaro & divertente che fa della giocabilità il suo unico (ma grande) punto di forza - ma se siete alla ricerca di uno di quei bei programmi ben realizzati, ultralongevi & sempre più rari per il vostro Master System potete rivolgervi a New Zealand Story a colpo piuttosto sicuro.

FABIO ROSSI

IL BOX A PERPENDICOLO SOTTO LA LUNA

Se avete sempre vissuto sulla Luna probabilmente non avrete mai sentito parlare di *New Zealand Story*. Del resto, se state leggendo questo box vuol dire che siete appena arrivati sul nostro pianeta, e potreste volerne sapere qualcosa di più. Sintetizzando al massimo, si può dire che *NZS* è un platform game teneroso con abbondanza di sequenze "aerotrasportate" a bordo di mongolfiere e mezzi simili, tutti piuttosto complicati da guidare. Lo scopo di ogni livello è liberare degli uccellini prigionieri affrontando perigliosi labirinti, mostroni di fine livello e nemici assortiti in quantità. Banale, ma estremamente coinvolgente ed efficace...



MASTER SYSTEM

GRAFICA	91
SONORO	90
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	90

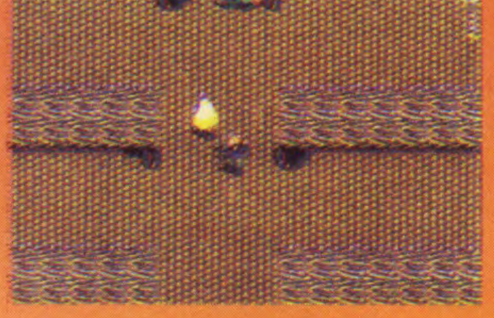
Hokuto No Ken 5

SUPER NES

TOEI ANIMATION

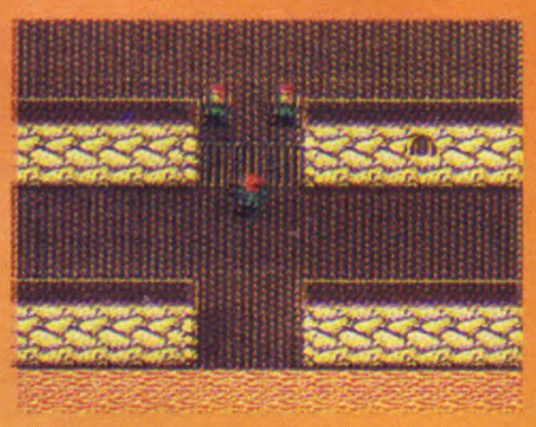
In mezzo al deserto radioattivo lasciato da un'esplosione nuclare sorgono i resti di una citta. Al suo centro, fra gli scheletri contorti dei grattacieli distrutti, vivono in una baraccopoli poche decine di donne, vecchi e bambini. I pochi maschi adulti rimasti lavorano dalla mattina alla sera per procacciare cibo e acqua, ma nonostante tutti i loro sforzi i più deboli continuano a morire d'inedia. All'improvviso, dall'orizzonte arriva un polverone: è la sabbia sollevata dalle moto cromate e dalle auto piene di speroni di una banda di predoni grossi come case e cattivi come il demonio. Gli omoni rubano tutto il rubabile, picchiano gli indifesi e rapiscono la ragazza più carina dell'accampamento. Suo padre, il vecchio capo della comunità, si oppone al sopruso, ma ottiene solo un aumento della crudeltà dei cattivi. Per fortuna dal nulla si materializza un guerriero solitario, che con le incredibili tecniche dell'arte marziale di cui lui solo è in possesso fa a pezzi tutti i predoni - tranne il loro capo, che è alto dieci metri, beve sangue e conosce uno stile di combattimento subdolo e mortale. Il guerriero buono lo affronta e rischia di morire, ma viene salvato all'ultimo momento dal vecchio, che lo aiuta a uccidere il gigante. La ragazza e il villaggio sono salvi, ma purtroppo il capo della comunita ormai decimata è morto per salvare il nostro eroe. La avete riconosciuta? E' la trama di una qualsiasi puntata di *Ken il Guerriero*. Questo gioco vi permetterebbe di rivivere le gesta del protagonista - se non fosse per un problemino spiegato qui sotto...









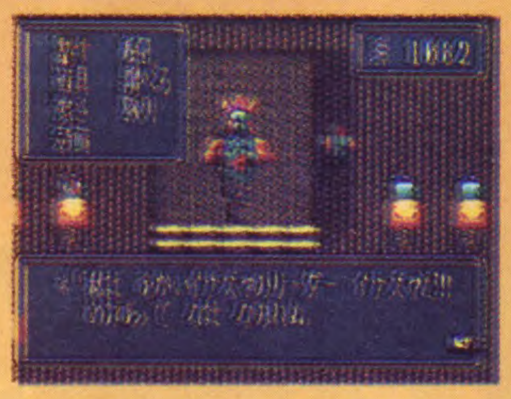


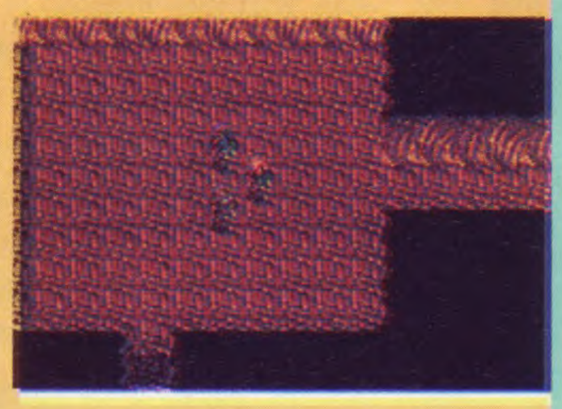




SACRO COLPO DEL GIOCO INCOMPRENSIBILE!!!

Hokuto no Ken 5 è un gioco di ruolo discretamente simile nella sua struttura a quel *Final Fantasy* di cui avevamo intessuto le lodi qualche numero fa. L'azione è ridotta al minimo, ma la trama è particolarmente curata e abbondano gli intermezzi in cui vengono approfonditi gli aspetti psicologici dei numerosi protagonisti. A differenza di *Final Fantasy*, però questa cartuccia è interamente in giapponese, e di conseguenza di comprensione impossibile per chiunque non sia come minimo bilingue. Purtroppo, è anche vero che tolto tutto il testo, quel che rimane è un giochino piuttosto brutto da vedere, in cui anche la successione dei menu su schermo diventa cosa complicata. Peccato...







Ma che rogna! Kenshiro potrà anche non essere il mio personaggio preferito, ma dare sempre voti negativi ai giochi che lo vedono protagonista mi dispiace proprio! Del resto, se dicessi che questo* Hokuto no Ken *5 è un bel gioco vi prenderei proprio in giro: il giapponese è giapponese, e quando il testo su schermo costituisce l'aspetto di maggiore interesse di un gioco non si può sorvolare sul problema della comprensibilita. Da bravo ignorante, tutto quello che ho potuto vedere del programma è stata la grafica minimalista tipica di questo genere di RPG nipponici, condita di musiche non particolarmente esaltanti (anche se indubbiamente composte da qualcuno piuttosto convinto) e un'animazione decisamente deludente. Purtroppo lo stesso discorso vale per i combattimenti, che sono gestiti da un sistema di menu e prevedono tre - badate bene, tre - quadri d'animazione per ogni personaggio. A conti fatti, il giudizio definitivo per "il gioco di Ken sul Super NES" è completamente negativo: speriamo che prima o poi ne esca una versione in inglese in cui trama e nomi dei personaggi rimangano immutati - ma temo sia qualcosa di tragicamente improbabile.

FABIO ROSSI

SUPER NES

GRAFICA	60
SONORO	73
GIOCABILITÀ	35
LONGEVITÀ	24
GLOBALE	**49**



REVIEW

Hook

SUPER NES

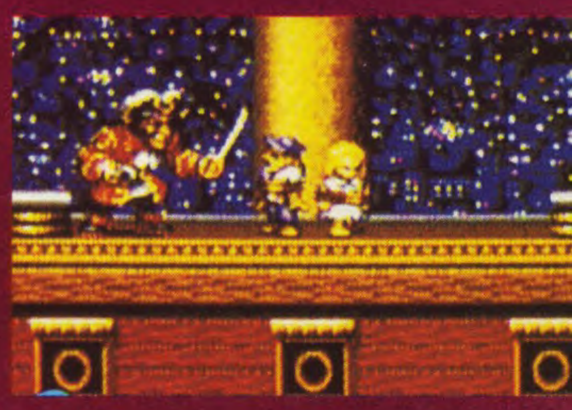
EPIC/SONY

Affetto dal complesso dell'eterna giovinezza, Steven Spielberg non poteva esimersi dal portare sullo schermo uno dei miti favolistici dei pargoli, ovvero Peter Pan. L'idea geniale è stata però quella di intitolarla al suo arcinemico Capitan Uncino: Hook vuol dire appunto uncino, solo che il film è orrendamente melenso. Il gioco invece è migliore: è un platform in cui dovete guidare il mitico personaggio volante in un classico platform con ammazzamenti, in cui il nostro eroe non può volare finchè non viene bagnato da una pioggia magica. Tra tigri, nugoli di vespe, arcieri e... tirolesi in skateboard, Peter Pan dovrà farsi strada tra mille paesaggi diversi (dal forestale al glaciale) e riuscire a salvare i suoi pargoletti (sembra infatti che l'uomo volante sia diventato padre di famiglia).













E TI TELEFONO A CASA

Visto che Hook l'avrete già visto, cogliamo l'occasione per parlarvi del nuovo film di Steven Spielberg, di cui sono state di recente ultimate le riprese: si tratta di *Jurassic Park*, ed è tratto da un romanzo di successo di Michael Crichton (e quale romanzo di Crichton non è stato un successo?). Narra la storia di un parco di divertimenti con dinosauri vivi ricreati in laboratorio, praticamente un pezzo di preistoria ricostruito ai giorni nostri. Indovinate un po' cosa succede a un certo punto? I dinosauri scappano dalle gabbie e sono cavoli cenozoici per tutti! I critici l'hanno già definitivo "Lo Squalo con i dinosauri"; beh, il romanzo era grande e non vediamo l'ora che arrivi sugli schermi italiani!



La prima cosa che colpisce di Hook è sicuramente l'aspetto "superficiale": grafica e musica sono davvero su livelli notevoli. I fondali sono colorati, vari e festosi; le animazioni sono molto belle e il personaggio è molto simpatico, con vari effetti ventosi su vestiario e chioma. Non ho visto il film e non so come fossero le musiche, ma quelle che hanno messo nel gioco hanno un vero stile John Williams: roboanti e perfettamente in sintonia con l'atmosfera favolistica del gioco. Il gioco in se non propone nulla di piattaformisticamente sconvolgente, anzi l'azione è un pochino ripetitiva e i duelli con i guardiani di fine livello sono un po' scialbi. Ma con la realizzazione che ci hanno fatto, Hook risulta molto attraente e non mancherà di tenervi incollati al joypad per vedere il prossimo scenario. Non soppianterà Mario, ma è un gioco appetibile.

PAOLO CARDILLO



SUPER NES

GRAFICA	91
SONORO	88
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	80

REVIEW

SUPER NES

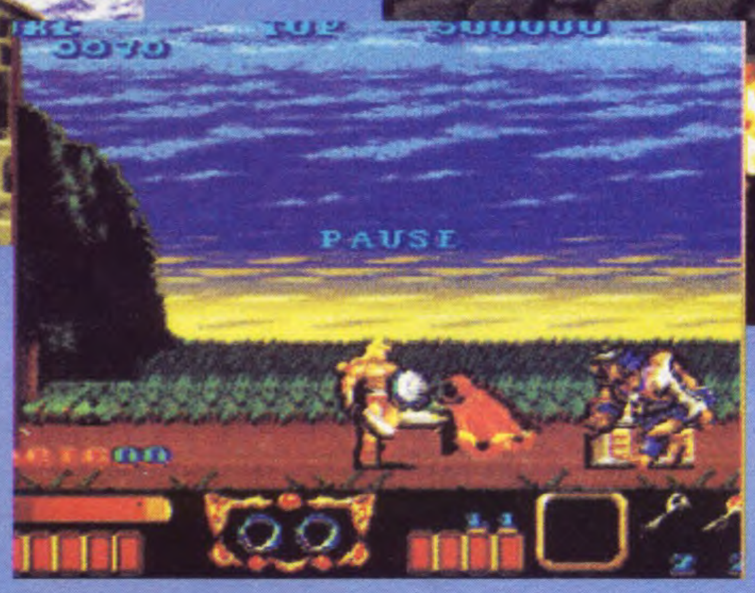
CAPCOM

Il mondo è stato conquistato dal cattivo Drago Imperatore o qualcosa del genere, e starà a voi e a una banda di fidi combattenti salvarci tutti dal malefico. Usando abilità che vanno da quelle di spadaccino a quelle di stregone, dovrete tappare la bocca al cattivo una volta per tutte: per fortuna voi e la vostra gang siete armati sino ai denti per questo, ma anche l'oscura torre in cui è rifugiato l'arcinemico non scherza mica come presenze armate. Ma di cosa vi lamentate? Lo sapevate che non era una gita in campagna questa, no?

MAGIC SWORD











GRAZIE! A CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA!

UN NINJA, UNA LUCERTOLA, UN PRETE ETC. ETC. PER AMICO

In *Magic Sword* iniziate il gioco da soli, ma lungo la via avete ben otto diversi compagni da cui farvi accompagnare (singolarmente). Costoro sono stati segregati in varie celle sparse per la torre, e una volta liberati vi aiuteranno con i loro poteri. Ci si può far accompagnare soltanto da uno alla volta ma ciò significa comunque potenza di fuoco raddoppiata! Ci sono un mago, una maga, un guerriero arabo, un ninja, un gorilla, una lucertola e un prete. Hanno tutti armi differenti e sparano quando sparate voi; le armi hanno tutte la stessa potenza ma alcune sono più veloci o hanno una gittata maggiore. Sarete voi a dover decidere quale compagno scegliere, e state certi che la cosa farà la sua differenza!



A prima vista Magic Sword sembra il solito platform con ammazzamenti alla Black Tiger, destinato a perdersi tra mille altri titoli simili. Dopo averci giocato cinque minuti però non ci si riesce più a distaccare: il senso di sfida e distruzione procurato da questo gioco è quello classico che vi fa dire " ancora una e poi smetto". Sarà l'atmosfera, saranno gli otto compagni, i forzieri, le armi, le magie che fanno di Magic Sword una sorta di RPG d'azione, ma questo gioco è veramente intrippante. Intendiamoci: non sarà mai un classico e non è neanche difficile da completare, ma nelle ore in cui ci giocherete proverete solo una sensazione: quella di un convintissimo divertimento. Qualche notiziola sulla grafica? Carina e dettagliata, ma i livelli sono un po' troppo uguali. E il sonoro? Grande musica d'atmosfera e molti effetti campionati carini. In definitiva, ripeto: non un classico, ma procura ore di sicuro divertimento.

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

GRAFICA	85
SONORO	88
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	83



PARODIUS

REVIEW

SUPER NES

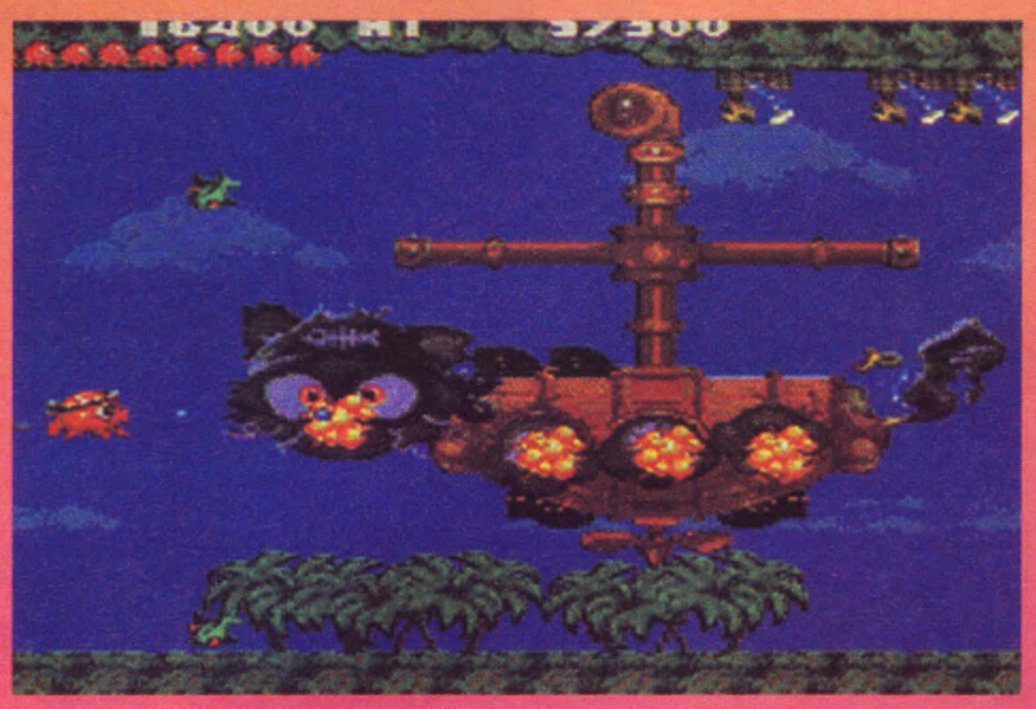
SUPER NES KONAMI

Cosa fa uno quando undici dei suoi settori preferiti della galassia sono stati sottomessi da strani esseri di un altro mondo? Chiama il 113? Piange come un bambino di sei mesi? Si getta dal K2? Non se ne parla neanche: si infila nel suo onnidistruttivo caccia stellare monoposto, schiaccia sull'acceleratore e matura la ferma intenzione di NON fare prigionieri. E non importa se gli alieni sono tanto carini: non ce la devono fare!









GRAZIE!
A CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA!



COMICA ATOMICA

Come molti sapranno, *Parodius* è la terza puntata di una serie di sparatutto iniziata con *Nemesis* e proseguita con *Gradius*. Se però *Parodius* ha conservato la sua natura distruttiva, lo stesso non si può dire per lo scenario: nel gioco i bersagli da distruggere saranno pinguini, navi a forma di gatto, teste dell'isola di Pasqua con occhiali scuri, e varia altra fauna assurda; i mostri di fine livello poi vanno da un pappagallo con ombelico vulnerabile, a una danzatrice che cercerà di schiacciarvi sotto i suoi tacchi, per finire con un enorme polipo dagli sputi letali! Urca!

Yeah! Adoravo la versione per PC Engine e pensavo che fosse una conversione praticamente perfetta, ma mi ero dimenticato dell'eventualità che Parodius potesse fare una capatina anche su Super NES: beh, ora che l'ho visto posso solo dire che se il festival di follie comiconipponiche era uno sballo sull'engine, sul Super NES ha favorevolmente risentito delle qualità superiori della macchina, diventando ancora più aderente al coin-op; la grafica è una replica perfetta di quella del gioco da bar e le musiche sono migliorate a tal punto da essere il vero pezzo forte del gioco, più che la grafica stessa. In definitiva, questo luna park dei videogiochi merita soltanto di essere preda delle vostre grinfie, a meno che vi vogliate perdere un'esperienza veramente alternativa nel qualche volta monotono universo sparatutto.

PAOLO CARDILLO



SUPER NES

GRAFICA	90
SONORO	92
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92

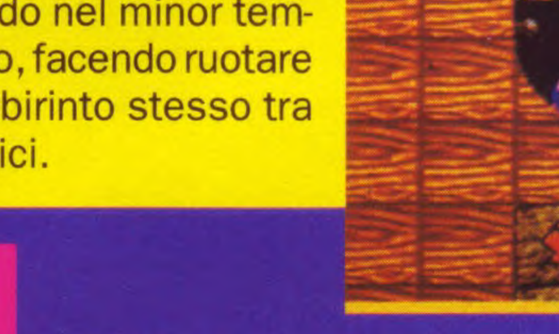
SUPER NES

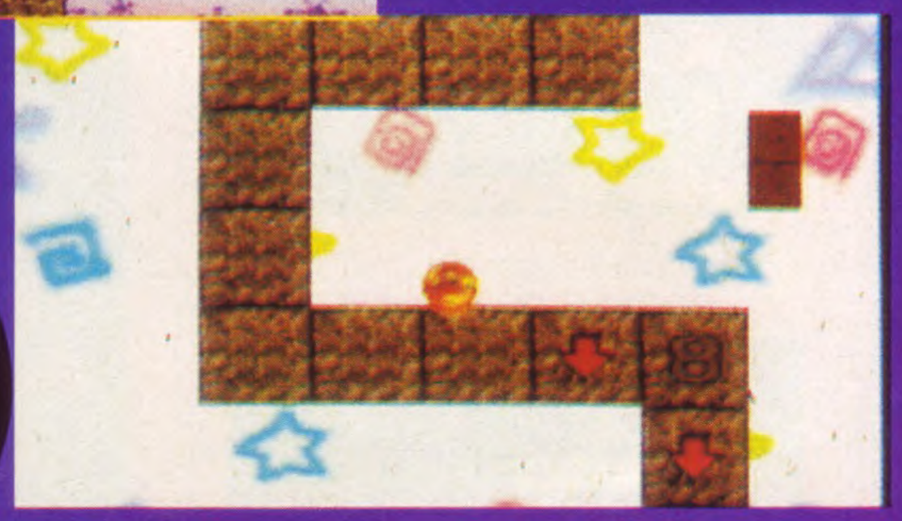
TAITO

Le palle, si sa, sono fatte per girare, ma una console come il Super NES può fare molto di più: non solo far rotolare una pallina ma anche far ruotare tutto quello che le sta intorno. In virtù di queste sue esagerate capacità la Taito ha pensato bene di produrre *Camel Try*, versione rotazionale di *Marble Madness* con licenza di ulteriori follie psichedeliche. Il fatto è: se è la pallina che ruota, il sistema fisico che la circonda dovrebbe restare fermo o viceversa. Bah, in fondo in fisica non avevo una sufficienza e non ho neanche molto chiaro quello che ho scritto (N.B: E' Paolo che scrive - Fabio). Arrivando al sodo: in una serie di tortuosi labirinti pieni di respingenti, zone che toccate tolgono e danno secondi, campi di forza,mattoni disintegrabili con una rincorsa e ostacoli di tutti i tipi, dovrete riuscire a raggiungere il traguardo nel minor tempo possibile. Il tutto, come dicevo, facendo ruotare in senso orario o antiorario il labirinto stesso tra musichette e fondali psichedelici.









CHI HA INVENTATO LA RUOTA?

I labirinti di *Camel Try* si dividono sostanzialmente in tre categorie: quelli con forza di gravità verso il basso, quelli con forza di gravità verso l'alto e quelli con rotazionalità limitata. Il primo caso è un classico: la pallina cade verso il basso ed è quindi verso il basso che dovrete aprirgli la strada; idem per quelli verso l'alto; quelli con rotazionalità limitata sono quelli che offrono la maggiore sfida: non potendo essere fatti girare più di un certo numero di gradi, sarà necessario sfruttare i respingenti o per lo meno cercare traiettorie che vi consentano di avanzare al tratto di labirinto successivo. A volte è un vero casino, ma è anche una delle trovate migliori di *Camel Try*!



CVG HIT



Camel Try era uno dei miei giochi preferiti in sala giochi e quando l'ho potuto provare sul mio Super NES mi sono barricato in casa per giorni. Camel Try è bizzarro, simpatico, psichedelico ed è il vero erede di giochi "cum palline" come Marble Madness. Inutile dire che su una console come il Super NES capita proprio a fagiolo: insieme alla rotazione, tutto quello che avete visto al bar lo ritrovate intatto - come software house l'ha fatto - sulla console Nintendo. Vogliamo trovare proprio qualche difetto? Le simpaticissime musichette sono un po' pochine. Per il resto, vi ricordo che un gioco rotazionale così non s'era ancora visto, che ci si ritrova immersi in una mitica atmosfera psichedelica e che insomma non rimane molto da fare: comprare!

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

GRAFICA	90
SONORO	87
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	90



SPLATTERHOUSE II

MEGADRIVE

NAMCOT

Mangiate bistecca al sangue? Siete tipi sanguigni? Quando vedete macchie di sugo sul vestiario non vi dispiace? Forme indistinte diventano per voi terribili mostri? Allora è meglio che vi facciate ricoverare.
Siete dei videogiocatori incalliti con una sana passione per lo splatter? Possedete un Megadrive? Allora è proprio il caso che vi raccontiamo cosa succede in *Splatterhouse 2*.
Il seguito del famosissimo gioco ispirato al genere horror/splatter (uscito solamente in versione PC Engine) vede nuovamente il nostro simil-Jason in combutta con le solite assurde entità del male. Come fare per porre fine all'orrenda invasione? Semplice: prendere tutti a calci e pugni e di quando in quando abbrancare spranghe, motoseghe, forbici e fuciloni e ridurre in omogeneizzati tutti gli striscianti, sanguinolenti e sdrucciolevoli esseri che non meritano di vivere. Come dite? Non c'è molta differenza col primo gioco? Beh, avete proprio ragione!









FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Come molti sapranno, i film horror più squallidi come Bad Taste - tanto brutti da essere belli - sono catalogati come film di serie B. Ma quanti sanno perché si chiamano così? Il riferimento alla seconda divisione di calcio italiana non c'entra nulla, in realtà in America i cosiddetti B-Movies degli anni cinquanta venivano trasmessi in coda a un filmone principale: si pagava il biglietto per vedersi prima Via col Vento e poi cose come Pericolo dal Pianeta X: gli Zombi Assaltano Venere, Parte Quarta.



Diciamoci la verità: ci si aspettava qualcosa di diverso.
Splatterhouse 2 ***è talmente simile al primo che avrebbero potuto tranquillamente battezzarlo Splatterhouse MD invece di affibbiargli il "2" tipico dei sequel. La struttura di gioco è rimasta praticamente inalterata: il protagonista procede nella sua avanzata orizzontale e sbudella tutto quello che gli si para davanti, raccoglie e utilizza ordigni e insomma fa esattamente quello che faceva nel primo capitolo - nulla di nuovo.***
Ma a parte questo, il gioco sprigiona ancora quell'atmosfera horrorifica che non potrà che esaltare ogni buon appassionato dello splatter: devo dire più per merito delle musiche, sempre belle e azzeccate, che della grafica che alterna begli effetti da incubo ad accostamenti di colore da far rabbrividire un turista tedesco.
E proprio in virtù di questa diabolica atmosfera, l'acquisto di **Splatterhouse 2** ***è consigliabilissimo a ogni megadrivista; in attesa naturalmente di un terzo capitolo con un pizzico di fantasia in più.***

PAOLO CARDILLO



MEGADRIVE

GRAFICA	80
SONORO	85
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	81

REVIEW

NEO GEO

SNK

Il mondo è in pericolo (te pareva) ed è stato invaso da mostri alieni! Il bello di tutto ciò è però che i mostri della Terra si sono parecchio offesi per l'intrusione e hanno deciso di sfidare gli invasati demoni alieni. I mostri terrestri sono un trio di fuori di coccia: Atomic Guy, Super Geon e Cyber Woo. Usando le loro incredibili quanto sceme mosse durante i combattimenti, i tre dovranno sconfiggere una serie di "cosi" molto pericolosi, spezzandogli le ossa mentre città intere vanno in fumo sotto le loro botte. Il "tour" dei combattimenti coprirà ogni regione del globo portando morte e devastazione su scala planetaria. La domanda è: chi provocherà più distruzione al nostro amato pianeta, voi o le forze del male? Mah!





KING OF THE MONSTERS 2

CVG HIT





ATOMIC GUY

Il leader del trio è Atomic Guy. Alto più di venti metri, il tizio è una cosa portentosa a vedersi. Il suo costume giallo fosforescente fa pietà, ma i suoi poteri atomici sono strabilianti. E' il più veloce dei tre: i suoi pugni e calci sono da vero esperto di kung fu, mentre il suo spettacolare raggio concentrato alla *R-Type* è una fantasmagorica arma che abbatte qualsiasi nemico. Più capsule acchiapperà, più il colosso vedrà i suoi poteri migliorare. La grande velocità di Atomic Guy è un notevole vantaggio contro i cattivi, ma contro un compagno può soffrire parecchio.

SUPER GEON

Super Geon somiglia molto più di un pochino a Godzilla: è un massiccio dinosauro blu con un grosso corno e un'indole cattiva. Può usare il corno per impalare i cattivi o la coda per dannose vergate. Con i deboli pugni non procura molto danno, ma le sue specialità sono altre: può lanciare i nemici per aria e poi fargli assaggiare gli aculei della schiena, e con un po' di power-up può addirittura causare un terremoto che sbatte a terra i nemici con una certa dose di dolore!



CYBER WOO

A parte il nome imbecille, Cyber Woo è da considerarsi una vera forza della natura. Armato sino ai denti di tutto il più recente hardware cibernetico, conosce più di una maniera per mandare al creatore gli schifosi alieni. Dopo aver afferrato un avversario, gli si apre un portello nella schiena e di qui escono un fracco di missili a ricerca che si fiondano subito sul malcapitato intrappolato. Lo scotto da pagare per tutta questa potenza è un'incredibile lentezza.



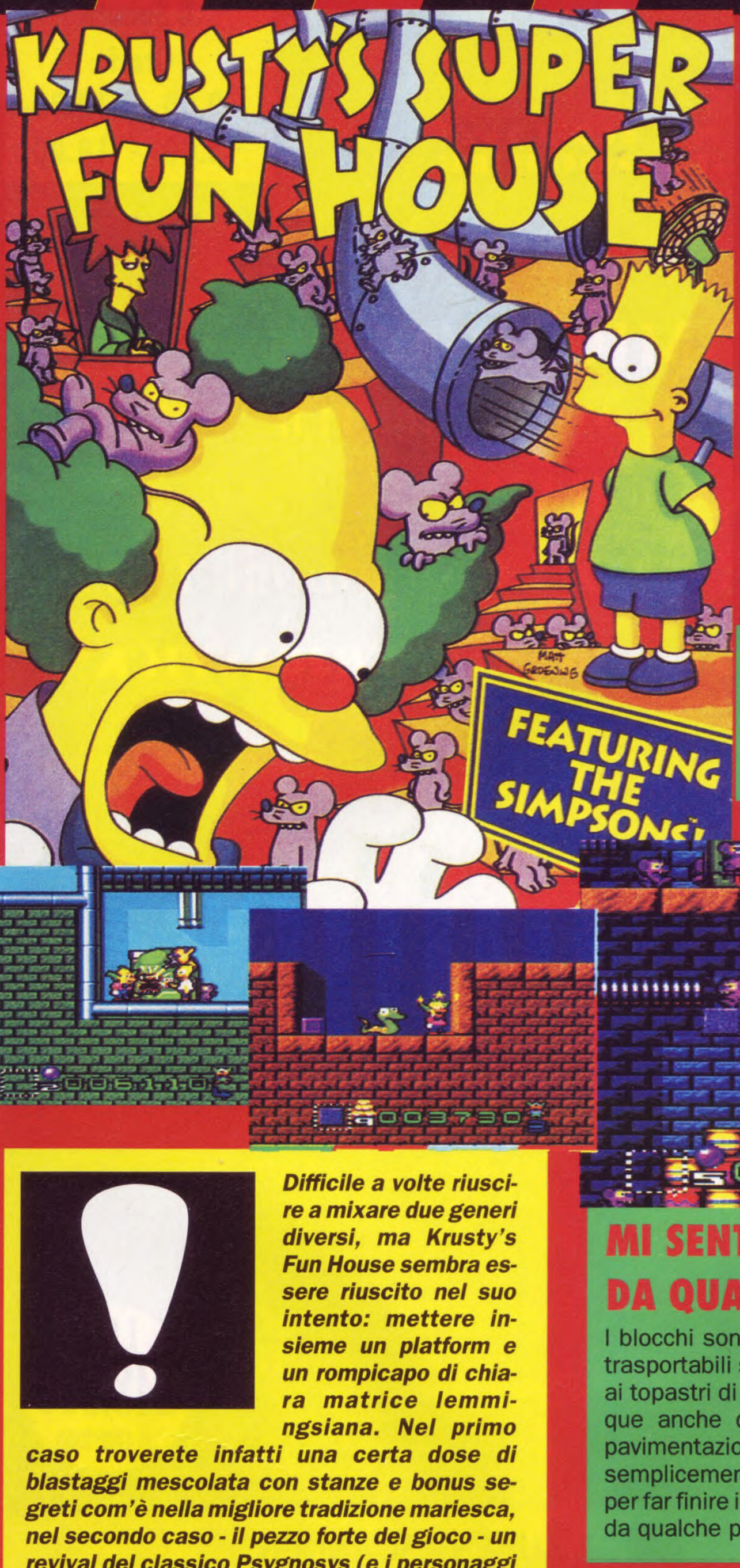
King of the Monsters 1 ***è ancora una passione della redazione, ed eravamo molto ansiosi di vedere questo seguito. E fortunatamente è stato un successo. La grafica è migliorata un pochino rispetto al primo e la musica è ancora più bella. Giocabilisticamente, poco è cambiato. L'elemento avventuroso stavolta è meglio strutturato e l'intero gioco procede a un passo molto più spedito. L'aggiunta di livelli a scorrimento gli dà un bel feel: in*** **KOTM2** ***c'è sempre molto da fare e da vedere. Giocando da solo uno potrebbe anche annoiarsi (ma ci vuole tempo prima di arrivare in fondo) ma in due non c'è possibilità di tedio. Graficamente spettacolare,*** **KOTM2** ***è un concentrato in dosi massicce di megagiocabilità arcade. Se avete un Neo Geo, ne avete bisogno come di cibo e acqua.***

FRANK O'CONNOR

NEO GEO

GRAFICA	92
SONORO	92
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	90





SUPER NES

ACCLAIM

Salve! Sono il clown Krusty e sono un idolo di Bart Simpson: la mia specialità è far scappare i bambini con urla a squarciagola ma adesso mi tocca avere a che fare con orribili topi! E' ovviamente sono più incavolato del solito. Il mio scopo ora è uno solo: Krustyzzarli vivi. Per questo dovrò costruire ponti, passaggi, scalinate per far giungere i topacci nel famoso Krusterizzatore di Krusty! Bart, Homer e gli altri mi aiuteranno e saranno felici di porre fine alle inutili vite dei sorcetti, ma prima bisogna farli arrivare al Krusterizzatore! E di mezzo ci sono pure alieni, serpenti, maiali e tutta una indesideratissima fauna: aiuto!

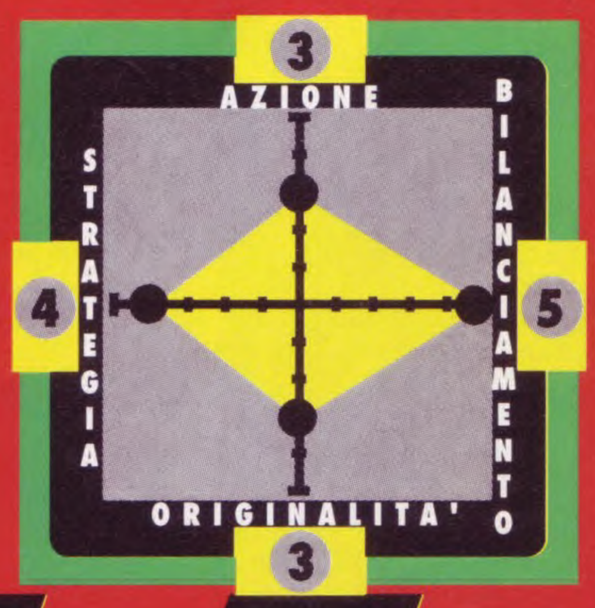
GRAZIE! A CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA!

Difficile a volte riuscire a mixare due generi diversi, ma Krusty's Fun House sembra essere riuscito nel suo intento: mettere insieme un platform e un rompicapo di chiara matrice lemmingsiana. Nel primo caso troverete infatti una certa dose di blastaggi mescolata con stanze e bonus segreti com'è nella migliore tradizione mariesca, nel secondo caso - il pezzo forte del gioco - un revival del classico Psygnosys (e i personaggi sono ancora topi) con puzzle sempre più intriganti. Magari la grafica poteva essere un po' migliorata: così com'è, è tra le più convenzionali che si siano viste in un gioco di piattaforme e anche il sonoro è piuttosto banale. Ma il personaggio è simpatico, e il ritmo del gioco - che all'inizio sembra un po' blando - diventa sempre più frenetico e intrippante di puzzle in puzzle. In definitiva, rare volte si è visto su console un mix così azzeccato, che riesca ad accontentare piattaformisti e amanti di rompicapo contemporaneamente. Comprare per credere.

PAOLO CARDILLO

MI SENTO COME UN BLOCCO DA QUALCHE PARTE...

I blocchi sono tra le cose più utili che potete trovare in KSFH: quelli trasportabili sono fondamentali per creare dei gradini che permettano ai topastri di superare punti altrimenti insormontabili. Ci sono comunque anche quelli che si possono calciare, facendoli sfilare sulla pavimentazione sino a un punto utile, e infine quelli che nascondono semplicemente dei bonus. Non è finita qui: le sezioni di tubo si usano per far finire i topi dentro le tubazioni interrotte, le molle per catapultarli da qualche parte e i "soffiatori" a sospingerli in zone utili.



SUPER NES

GRAFICA	84
SONORO	79
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	**85**

NEWEL® srl

Computers ed accessori

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

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

COMMODORE AMIGA 600



- Il nuovo computer
- 1 Mb RAM
- Garanzia Commodore Italia

Omaggio "Superjoystick"

LIRE 530.000 IVA COMPRESA

SUPEROFFERTA

Stessa configurazione con espansione a 2 Mb di memoria

LIRE 630.000 IVA COMPRESA

Disponibile anche versioni:
con Hard Disk interno da 40 Mb, 1 Mb RAM

LIRE 890.000 IVA COMPRESA

NOVITÀ

con Hard Disk interno da 40 Mb, 2 Mb RAM

LIRE 990.000 IVA COMPRESA

ACCESSORI AMIGA 600

ESPANSIONE DI MEMORIA

Porta a 2Mb la memoria dell'Amiga 600.

NOVITÀ

LIRE 149.000 IVA COMPRESA

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

Scheda interna per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il vecchio 1.3 rendendo compatibile così quasi tutto il software del vecchio A500. ISTRUZIONI IN ITALIANO.UTILISSIMO!

LIRE 89.000 IVA COMPRESA

DISCHETTI TOP - QUALITY "BULK"

DELLE MIGLIORI MARCHE COME:
SONY - PANASONIC - KAO - POLAROID

50 PEZZI	L. 900 cad.
100 PEZZI	L. 800 CAD.
200 pezzi	L. 700 cad.

Fantastica Novità!!!
De Luxe Paint 4.1

Nuovo programma grafico pittorico tutto in italiano *con Mouse Omaggio !*

LIRE 169.000 IVA COMPRESA

OFFERTA DEL MESE

STAMPANTE COMMODORE M - 1270

SILENZIOSISSIMA STAMPANTE A GETTO D'INCHIOSTRO ATTACCO PARALLELO PER AMIGA E PER QUALSIASI PC

LIRE 248.000 IVA COMPRESA

AMIGA SUPER - SCANNER

Nuovo scanner TOP QUALITY 400 DPI completo di interfaccia e software di gestione. Semplicissimo da usare. IN POCHI SECONDI TRASFERISCE DA CARTA A VIDEO. IL SOFTWARE TI PERMETTE DI MANIPOLARE LE IMMAGINI.

LIRE 269.000 IVA COMPRESA

MOUSE PAD

Nuovo tappetino antistatico per il mouse, utilissimo!

LIRE 10.000 IVA COMPRESA

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

NEWEL® srl

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

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% di SCONTO
Per chi acquista 3 giochi di qualunque sistema!

Richiedi il nostro nuovo listino console.
ATTENZIONE !
Tutti i prezzi possono variare a secondo l'andamento delle valute estere

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	109.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	59.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L	99.000
ARROW FLASH	L.	39.000
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	L.	49.000
ATOMIC ROBOKID	L.	29.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L.	99.000
BACK TO THE FUTURE III	L.	89.000
BAD O MEN	L.	59.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE MANIA	L.	39.000
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WARRIOR	L.	59.000
BEAST WRESTLER	L.	79.000
BIMINI RUN	L.	79.000
BLOCK OUT	L.	39.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	L.	39.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	79.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CALIBER 50	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	89.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	79.000
CENTURION	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
COLUMS	L.	69.000
COMMANDO II	L.	69.000
CRACK DOWN	L.	39.000
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DECAPATTACK	L.	79.000
DESERT STRIKE	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L.	99.000
DICK TRACY	L.	49.000
DONALD DUCK	L.	59.000
DOUBLE DRAGON II	L.	89.000
DYNAMITE DUKE	L.	79.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	89.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	L.	39.000
F1 CIRCUS	L.	69.000
F1 GRAND PRIX	L.	89.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	69.000
FANTASY SOLDIER	L.	99.000
FASTEST 1	L.	39.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	79.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	L.	39.000
GALAXI FORCE II	L.	69.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE I	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GRANADA	L.	39.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	89.000
GYNOUG	L.	49.000
HARD DRIVIN	L.	89.000
HEAVY NOVA	L.	79.000
HELL FIRE	L.	39.000
HERZOG ZWEI	L.	49.000
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	99.000
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR '92	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000



JOE MONTANA	L.	69.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	79.000
JUNCTION	L.	49.000
K.O. BOX	L.	59.000
KID CHAMELON	L.	89.000
KINGS BOUNTY	L.	59.000
KLAX	L.	58.000
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	69.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

ADVANCED BUSTER HAWK	L.	89.000
ALIENS III	L.	99.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
AQUABATICS	L.	99.000
BLACK CRIPT	L.	99.000
BULLS VS LAKERS	L.	89.000
CHERNOBYL	L.	99.000
DEATH DUEL	L.	99.000
DINO BROTHERS	L.	99.000
EUROPEAN SOCCER	L.	99.000
ERNEST EVANS	L.	89.000
F1 HERO (NAKAJIMA)	L.	89.000
GATE OF SHURA	L.	99.000
GLEYLANCER	L.	89.000
GRANDSLAM TENNIS '92	L.	89.000
HIDING BALL	L.	79.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	99.000
HOLYFIELD BOXING	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	99.000
KING SALOMON	L.	99.000
MAHJONG LADY	L.	79.000
MIGHT & MAGIC	L.	69.000
NEW ZELAND STORY	L.	99.000
NOBUNAGA'S NINJA	L.	99.000
PREDATOR 2	L.	99.000
RAM PART	L.	99.000
SIDE POCKET	L.	99.000
SIMPSON	L	99.000
SLIME WORLD	L.	99.000
SMASH TV	L.	89.000
SOLDEASE	L.	99.000
SPATTER HOUSE 2	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TWINKLE TALE	L.	89.000
TWISTED FLIPPER	L.	99.000
OLYMPIC GOLD "BARCELLONA '92"	L.	89.000
ANDREA AGASSI TENNIS	TELEFONARE	
AQUATIC GAMES	TELEFONARE	
BATMAN II RETURNS	TELEFONARE	
CAPITAN AMERICA	TELEFONARE	
CHAMP BOWLING	TELEFONARE	
CHASE H.Q. (AUTO)	TELEFONARE	
CYBER COP (Corporation)	TELEFONARE	
CHELNON	TELEFONARE	
DARK WIZARD	TELEFONARE	
DINAMIC BROTHERS	TELEFONARE	
DODGE BALL SOCCER	TELEFONARE	
GALLAHAD	TELEFONARE	
LAMMINGS	TELEFONARE	
LHX ATTACK CHOPPER	TELEFONARE	
NHL HOCKEY '93	TELEFONARE	
PRINCE OF PERSIA	TELEFONARE	
RAMPART	TELEFONARE	
SONIC 2	TELEFONARE	
STAR ODISSEY	TELEFONARE	
STRIDER II	TELEFONARE	
TEAM USA BASKETBALL	TELEFONARE	
WARRIOR OF ROME	TELEFONARE	
WHEEL OF FORTUNE	TELEFONARE	
WLD TROPHY SOCCER	TELEFONARE	

JOYSTICK BOARD
joystick tipo bar con base fissa da tavolo
L. 49.000

SUPER JOYSTICK
joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK
Pad professionale + joystick tutto in uno; novità indispensabile !!!
L. 39.000

LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEMMINGS	L.	119.000
LEYNOS	L.	29.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	L.	39.000
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	99.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	L.	39.000
MEGATRAX	L.	59.000
MERCS II	L.	69.000
MICKEY MOUSE	L.	59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	79.000
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	39.000
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	39.000
OUT RUN	L.	49.000
PACMANIA	L.	89.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL
Cartuccia multifunzione per avere vite infinite con molti giochi. Divertente!!!
L. 98.000

PAPER BOY	L.	79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	L.	39.000
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	79.000
POWER BALL	L.	99.000
PSO - BLADE	L.	29.000
QUACK SHOT	L.	59.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L.	59.000
RAIMBOW ISLAND	L.	79.000
RAMBO	L.	69.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	L.	49.000
ROAD RASH	L.	89.000
ROLLING THUN 2	L.	99.000
RUNARK	L.	49.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	99.000

ADATTATORE EURO -JAPAN
permette di usare tutte le cartucce giappone sulla versione europea
L. 25.000

SAIN SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	89.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SLIM WORLD	L.	99.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	L.	59.000
SPACE ARRIER II	L.	79.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	L.	49.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	L.	99.000
STORMLORD	L.	49.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER - REAL BASKETBALL	L.	49.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	49.000
SWORD OF VERMILLION	L.	89.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	L.	59.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	L.	89.000
TECHNO COP	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR II	L.	99.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	L.	49.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	L.	49.000
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
TOE JAM & ERALD	L.	79.000
TOKI	L.	79.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	L.	69.000
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	69.000
VALIS	L.	99.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED	L.	39.000
WANDER DOG	L.	99.000
WANI WANT WORLD	L.	49.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	L.	39.000
WHIPE RUSH	L.	29.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY 5	L.	119.000
WONDER BOY IN M. LAND	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	89.000
WRESTLE WAR	L.	59.000
X.D.R.	L.	39.000
YOSHI (CARTOON)	L.	39.000
Y'S III	L.	99.000

In rosso i giochi in offerta (fino ad esaurimento)

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE...
PASSA IN NEGOZIO!

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

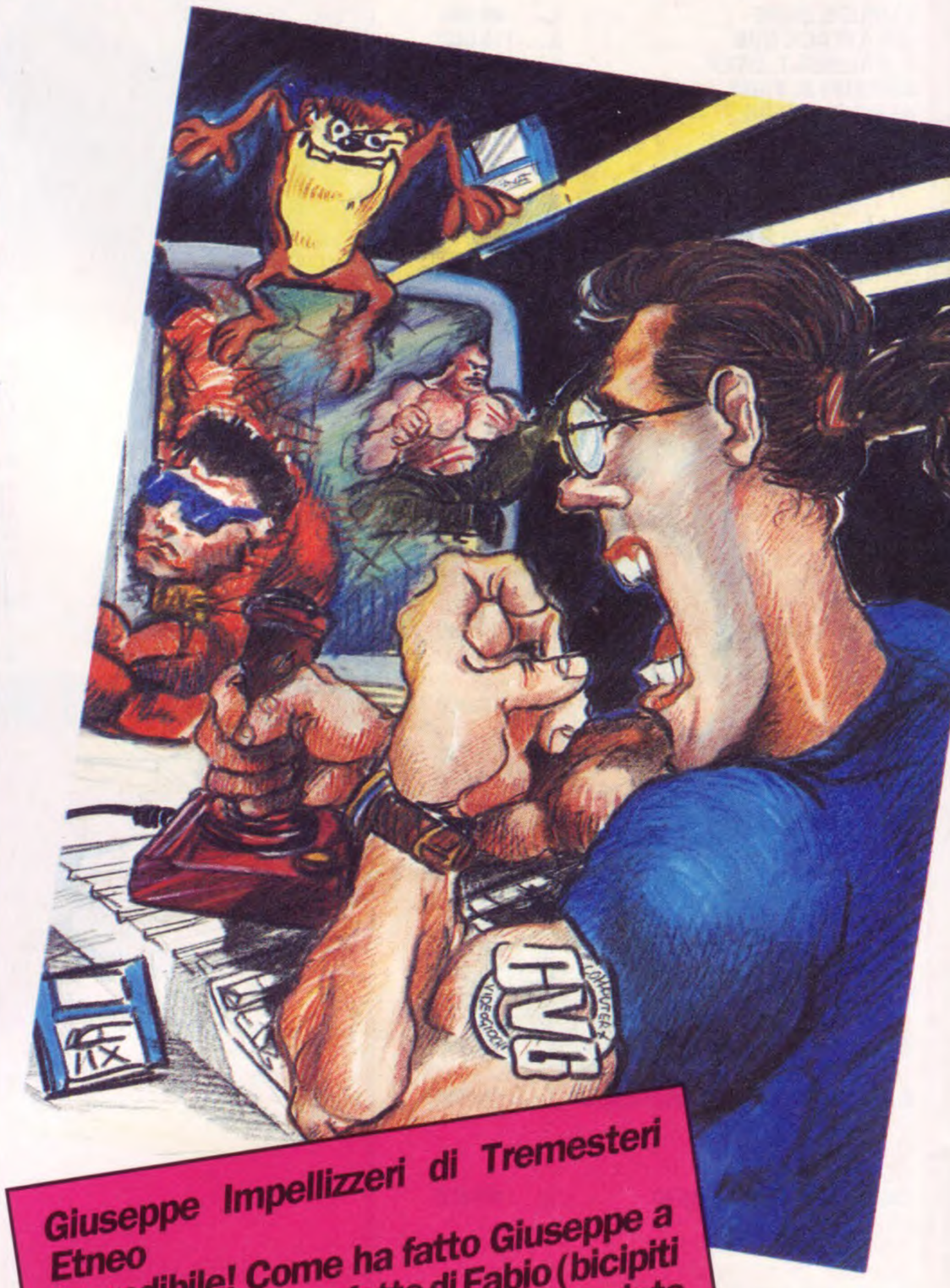
CONCORSO
LA COPERTINA

Ayeah! I risultati del concorso meno segreto della storia di CVG ormai li conoscete tutti da un mesetto: il vincitore che si è beccato la copertina del mese di settembre, ma soprattutto una bella condanna a vita a CVG, è Carlo Bascelli di Chieti, che ha vinto sul filo di lana una concorrenza tanto agguerrita quanto numerosa. Ci sono arrivati diversi altri lavori veramente interessanti e alla fine la scelta è dipesa anche da un pizzico di fortuna; non ci pareva però giusto che le fatiche di tanti fedelissimi andassero perdute così, senza neanche una piccola citazione al merito. Eccovi allora ben quattro pagine di speciale copertine con tutti i disegni che per un pelo non sono arrivati alla prima pagina, quelli buonini e... ehm, un paio di partecipazioni molto sportive.



Una particolare citazione va fatta a Enrico Rallo di Marsala, per la sua copertina veramente bellissima giunta purtroppo in ritardo per la chiusura del numero, ma arrivata in tempo per farne il poster di questo numero di CVG. Mi dispiace per Enrico, che in questo modo si becca "solo" un abbonamento di un anno a CVG (lo sappiamo che non era tra i premi ma siamo tutti più buoni, Natale è vicino, Sandra Milo non si vede più in TV...), può sempre provare a citare le poste italiane per gli altri X anni di CVG perduti...

Buona Visione.



Giuseppe Impellizzeri di Tremesteri Etneo
Incredibile! Come ha fatto Giuseppe a fare un ritratto perfetto di Fabio (bicipiti a parte) se il codino se lo è lasciato crescere solo da un paio di mesi? Beh, Giuseppe sappia che il suo lavoro è arrivato tra la ristretta cerchia dei finalisti grazie al narcisismo del nostro capo-redattore.



Daniela Mauro di Roma.
Eccellente il disegno, peccato solo che il fumetto non ci piaccia per niente (ma è del tutto soggettivo) e che il gioco non sia ancora uscito. Chissà, forse la potremo riesumare quando uscirà il gioco della Softel.

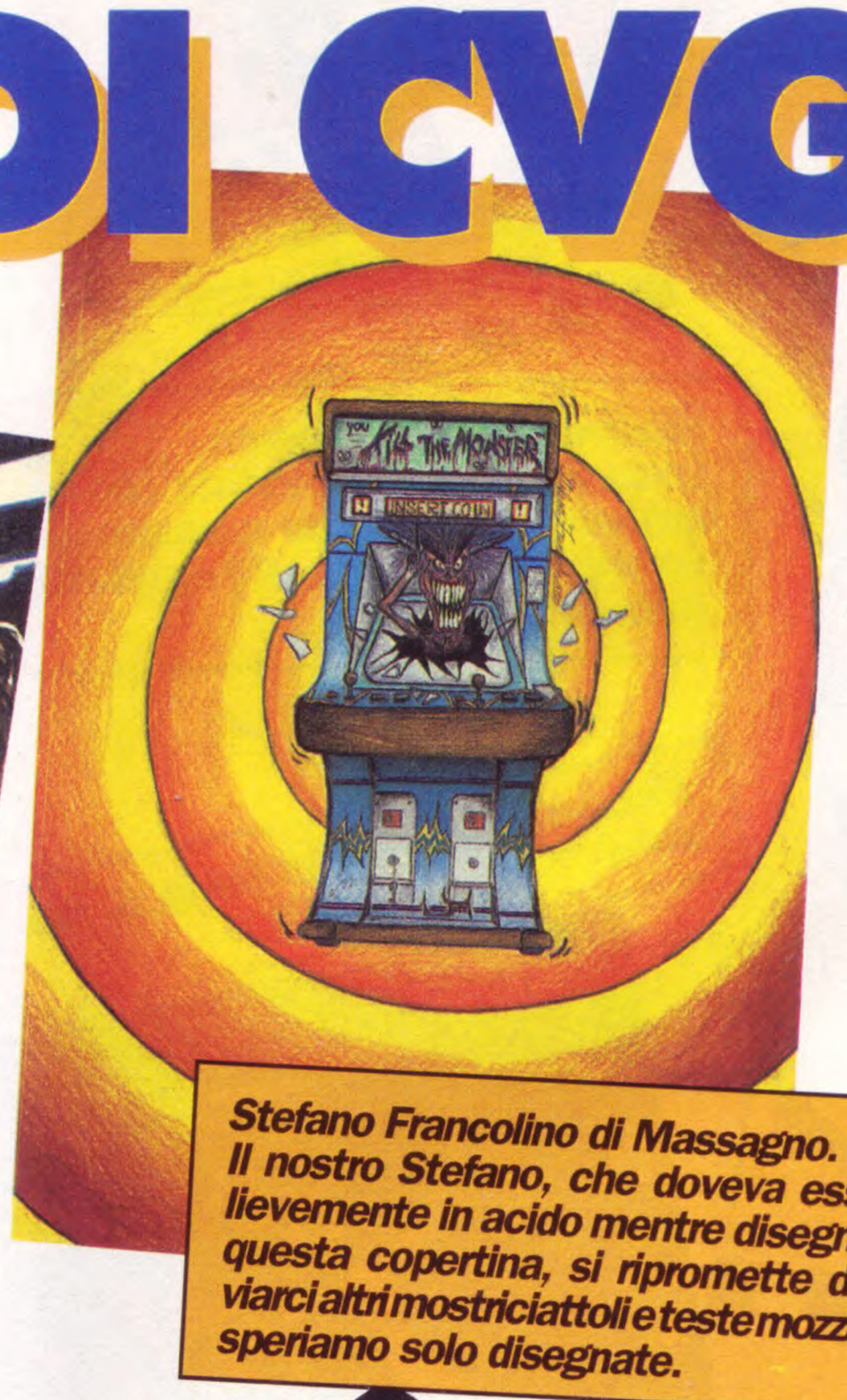


Broncelli Federico di Verona.

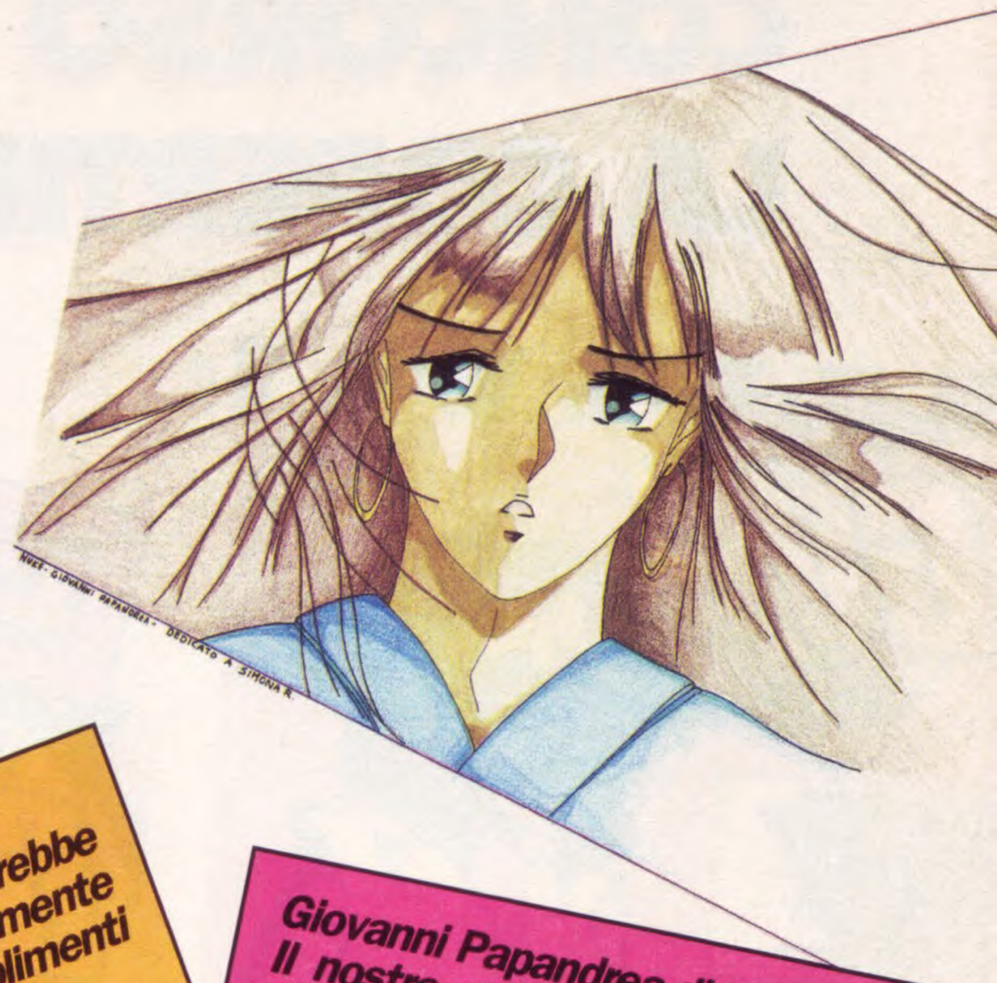
Luca Amerio di Canelli.



DI CVG







Francesco Cinque di Taranto.
Un poco di fondale in più non avrebbe guastato, comunque era decisamente in ritardo come tema, complimenti comunque.

Giovanni Papandrea di Saronno.
Il nostro redattore (molto bravo nei disegni nippon-style) approfitta indebitamente di questo spazio per dedicare il suo disegno a una certa Simona; oltretutto la sua copertina è anche fuori concorso: lui la sua condanna a vita a CVG se la è già guadagnata.

Stefano Francolino di Massagno.
Il nostro Stefano, che doveva essere lievemente in acido mentre disegnava questa copertina, si ripromette di inviarci altri mostriciattoli e teste mozzate, speriamo solo disegnate.



Alberto Ponticelli di Milano.
Un'altra copertina in lizza fino all'ultimo (a me è piaciuta particolarmente con il suo stile da incubo cyber-videogiochistico-Steve). Continua così, Alberto.





Lorenzo Signorin di Arzignano.
Pregevolissimo il suo tentativo ma Gundam o è perfetto o non c'è niente da fare...





Francesco Picchi e Valerio Lenci di Lucca.

Fabio Costantin di Treponti di Teolo.
In preda al nostro galoppante narcisismo non potevamo fare a meno di pubblicare questa copertina con i personaggi di Street Fighter II riveduti e corretti (Fabio non vince nessun abbonamento, in compenso se per caso ne aveva già uno faremo di tutto per cancellarlo - Blanka).

CONCORSO
LA COPERTINA DI CVG



Simone Marotta di Pioltello.
A proposito di grafica nipponica, Nuke ha qui un discreto concorrente.

Stefano Rocchetti di Milano.
Il tema non è molto chiaro, ma è comunque un lavoro interessante.





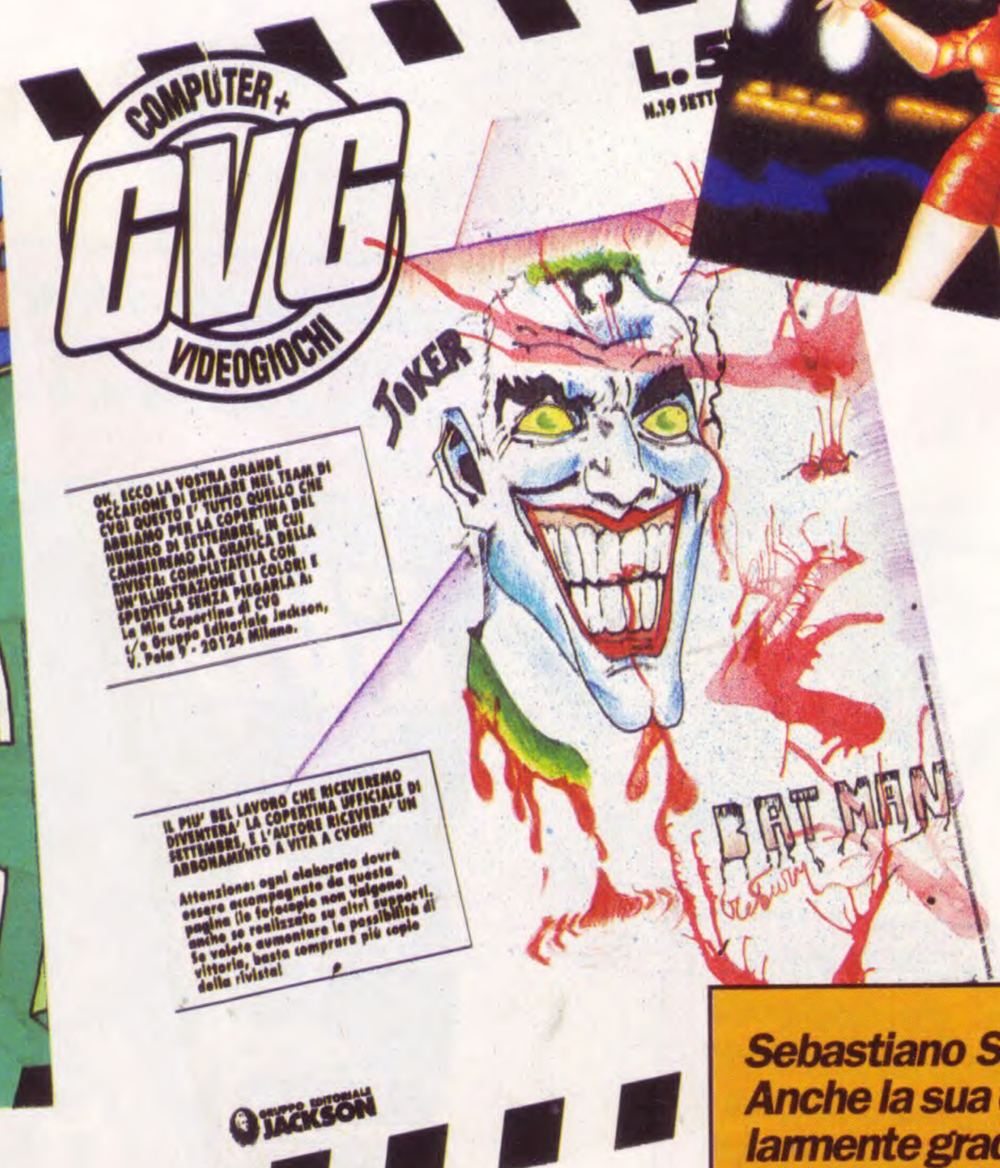
Giacomo Pollio di Sorrento.
Lodevole lo spirito pacifista che ha animato Giacomo, ma qualcuno dovrebbe proprio spiegargli il significato della svastica.

Riccardo Minervino di Sesto S. Giovanni.





Marco Piemonte di Colleverde di Guidonia.



Sebastiano Salvatore di Pozzuoli.
Anche la sua copertina è stata particolarmente gradita, specie come soggetto. Peccato che fosse un po' troppo bianca e "forte".



Luca Ranzoni di Varese.
Chissà, se il concorso fosse stato questo mese, con la recensione di Ken 5... quando si dice la sfortuna.

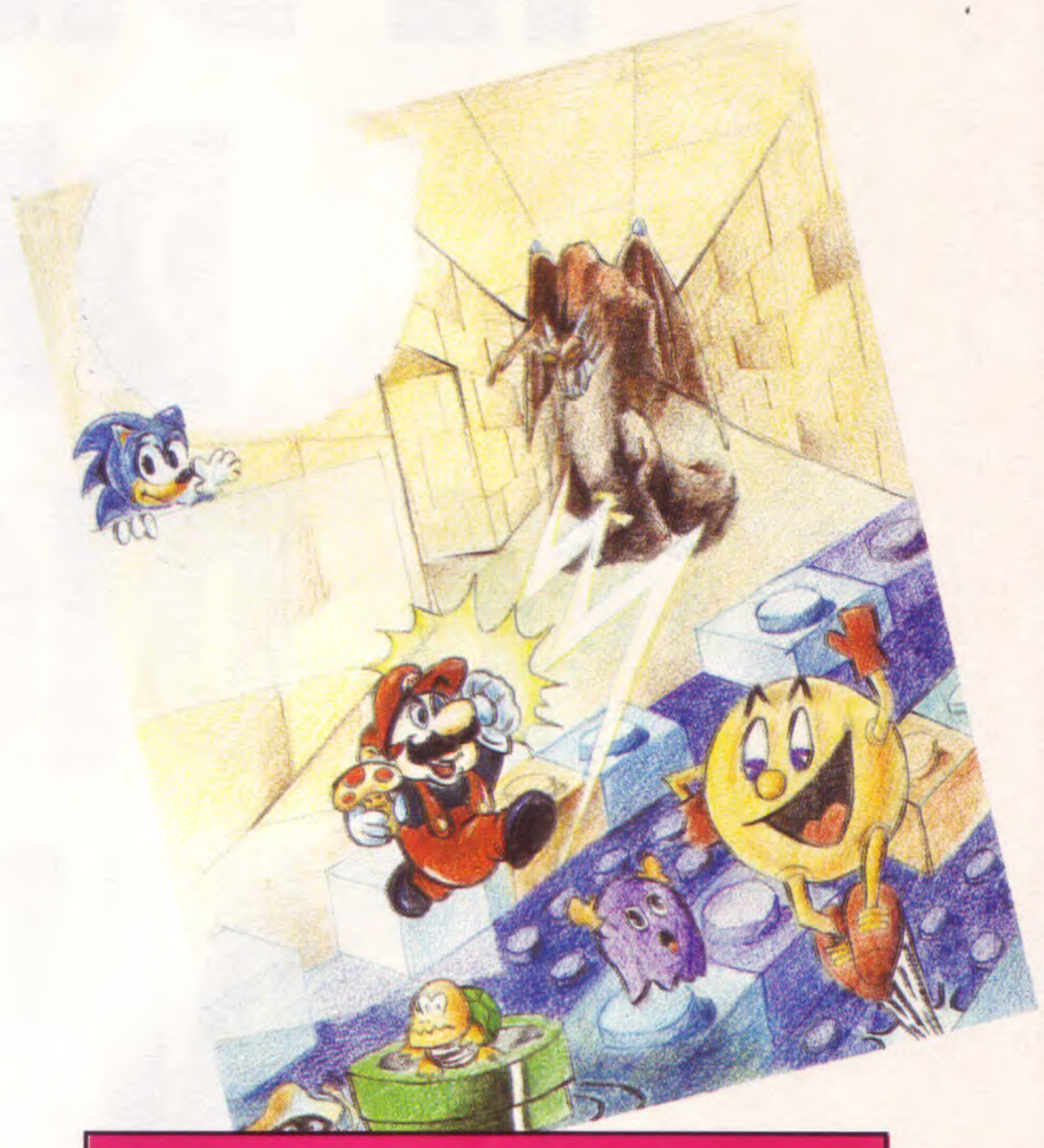


Daniele Cardinali di Castelferretti
Il soggetto non sarà un granché ma il fondale è uno dei più allucinati (e colorati) ricevuti.



Flavio Naspetti di Agugliano.





Daniele Gatti di Bellinzago.

Fabrizio Nicoli di Montignoso



CONCORSO SPECIALE
LA COPERTINA-GABONE DI CVG

Luca Chiasserini di Roma.
Vincitore a giudizio unanime della redazione del premio copertina-linciaggio (nel senso che se avessimo usato questa come copertina i lettori ci avrebbero linciato con il benestare del signor Jackson) è questa opera dell'esimio maestro Chiasserini.
Per l'abbonamento vale lo stesso discorso di Fabio Costantin: non vince nulla ma se per caso era già abbonato supplicheremo il signor Jackson di sopprimerglielo.
Coraggio, probabilmente con il joystick sei molto meglio.



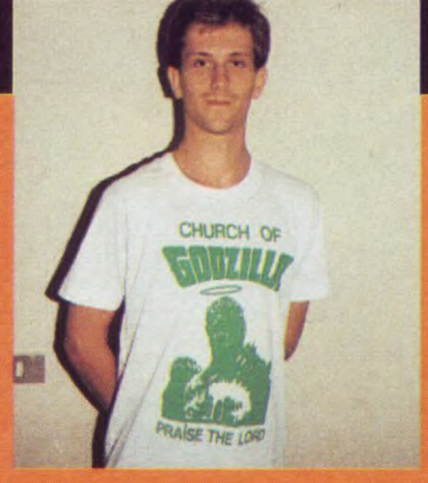
VI È PIACIUTO IL DISCHETTO DEMO? A DICEMBRE ANCORA!

CI VEDIAMO IN EDICOLA



PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI



A CURA DI STEFANO GIORGI

Avete mai pensato che per decodificare un codice convoluzionale di Rate=2/3 è sufficiente utilizzare un algoritmo di Viterbi con il grafico a tralicci semplicemente calcolando la correlazione con il segnale ricevuto? Pensateci la prossima volta che decidete di effettuare una trasmissione dati numerica codificata!
Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica in grado di erudirvi nel campo della Teoria dei Sistemi di Comunicazione.
L'indirizzo a cui comunicare i vostri dati (le soluzioni preferibilmente su supporto magnetico, o disco) é, per la seconda volta nella storia:
PLAYMASTER - C+VG
c/o Gruppo Editoriale Jackson
Via Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI).

AMIGA

XENON 2
Mettete in pausa il gioco e digitate **RUSSIAN AIR** (spazi compresi). Adesso potrete semplicemente premere **N** per passare di livello.

PROJECT-X
Vite infinite o password per questo bel shoot 'em up ancora non ce ne sono in giro, ma questo paio di trucchetti potrebbe tornarvi utile:
- Quando morite la vostra astronavina lampeggerà invulnerabile per un breve periodo. Buttatevi sul fondo dello schermo e vi dovreste ritrovare in un comodo corridoio assolutamente libero da alieni.
- Arrivati al primo mostrone di fine livello attendete che spari e, evitando i suoi colpi, gettatevi tra le sue fauci e scendete giù per la gola. Se per miracolo non vi siete schiantati nel millimetrico passaggio vi ritroverete in un simpatico sottogiochino alla *Galaxians* e il premio per la distruzione di tutti gli alieni sono tre succosissime vite!

APIDYA
Per godzilliardi di vite e trucchetti diversi provate a digitare, nella schermata dei titoli una delle seguenti frasi (ricordatevi di battere **RETURN** alla fine):
SHOWCREDITS
MISSHONEYBEE
HASTALAVISTA
DEPUTYOFLOVE
SNEAKPREVIEW



MEGADRIVE



FINAL BLOW
Se non riuscite a farvi strada con i pugni attraverso gli incontri di questo giochino provate, nella schermata di Game Over, a premere **ALTO** e **START** per procacciarvi un credito extra e farvi gonfiare il faccione un'altra volta.

DESERT STRIKE
Una vita non basta? Neanche due? No problemo! Selezionate *Campaign* dal menu principale e inserite come password **TQQQLOM** per moltiplicare magicamente i vostri elicotteri fino a cinque. Se lo avesse saputo Schwarzkopf!

TIGER HELI
All'inizio del gioco premete **B** per selezionare il livello Hard e premete **START** due volte. Vi sarà chiesto di premere START ma non seguite le indicazioni false e tendenziose della vostra console e premete **A** fino a quando i crediti segnalati in basso a destra non raggiungeranno i 99.
E se non vi bastano questi sarà meglio che vi dedichiate alla raccolta di tuberi.





QUACKSHOT

Per l'ennesimo giochino della Walt Disney Co. ecco il classico ma sempre funzionale trucchetto "ad libitum". Nel livello vichingo c'è una sezione in cui vi arrampicate fino al nido di un corvo dove potete raccogliere sacchi di monete che si tradurranno in un discreto numero di punti. Vi troverete poi a correre lungo una corda alla cui fine troverete una vita extra ma anche una caduta mortale.
Prendete la vita e lasciatevi tranquillamente cadere. Di vite non ne avrete guadagnate ma vi troverete a ripetere la sezione con la corda, il nido e soprattutto i sacchi di monete.
Se considerate che ogni "passaggio" vi frutta 22.000 punti e che per guadagnare una vita dovete trovarne 100.000 il conto è presto fatto, con sufficiente pazienza potete procurarvi tutte le vite che volete.

JOE MONTANA II

Sweet Home Chicago! Se volete accompagnare la squadra preferita di Joe Montana fino al Superbowl ma non volete consumare il vostro prezioso pollicione sul joypad per tutte le settimane del campionato qualche password è l'ideale:
CHICAGO VS DALLAS 16 GIORNATA - CQSQS999KC
CHICAGO VS SAN FRANCISCO QUARTI DI FINALE - CQSRSZZZKC
CHICAGO VS NEW YORK SEMIFINALE - CQSSTZZ1KC
CHICAGO VS PITTSBURGH SUPERBOWL SEGA - CQSTTZZ5KC

DYNAMITE DUKE

Non tutti gli eroi riescono col buco - il nostro Dynamite Duke invece sì, peccato solo che sia una delle poche cose riuscite in questo clone di *OpWolf*. Comunque per accedere alla schermata delle Super Options è sufficiente passare alla schermata delle opzioni premendo **START**, qui premere **C** per dieci volte e di nuovo **START**.

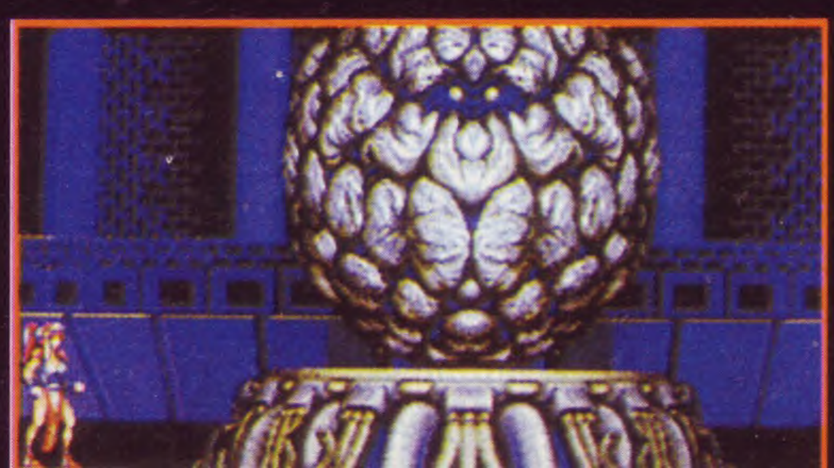
TWO CRUDE DUDES

Il vostro fratellino è assolutamente incapace ma insiste a voler giocare con voi in doppio rovinandovi sistematicamente ogni partita? Ecco il ruolo ideale per lui! Selezionate l'opzione per due giocatori e utilizzate il secondo giocatore (il fratellino è opzionale) come oggetto contundente lanciandolo addosso ai nemici. Questo vi dovrebbe consentire di rimanere abbastanza illesi completando il gioco con facilità. Se il secondo giocatore dovesse morire, selezionate semplicemente il continue.

ALYSIA DRAGOON

Ecco quello che intendo per cheat mode definitivo! Appena sparito il logo Sega, tenete premuto il pulsante **A** fino a quando il logo della Game Arts non sparisce, premete ora **B** fino a quando non scompare la scritta "Gainax" e infine premete **C** fino a quando il messaggio "Music Composed By..." non subisce la stessa sorte. Quando le stelle cominceranno a uscire dal cristallo, premete **START**. A questo punto dovreste udire un suono che indica il corretto inserimento del Cheat. Ora, mentre giocate, premendo il tasto **C** del secondo joypad lo schermo dovrebbe oscurarsi e dovrebbero essere disponibili le seguenti opzioni:
C - per saltare al primo stage
B - per saltare al secondo stage
B e **C** - per saltare al terzo stage
A - per saltare al quarto stage
A e C -per saltare al quinto stage
A e B - per saltare al sesto stage
A, B e C - per saltare al settimo stage
START - per saltare all'ottavo stage
Mentre giocate, invece, premente il pulsante A del secondo joypad per fermare il gioco e di seguito:
Pulsante B del secondo joypad - per continuare
ALTO sul primo joypad - per portare al massimo gli hit points
SINISTRA sul pad 1 e B sul pad 2 - per incrementare il livello del fulmine
DESTRA sul pad 1 e B sul pad 2 - per incrementare il livello dei mostri
Pulsante del fulmine sul pad 1 e B sul pad 2 - per potenziare il fulmine
Pulsante di selezione del mostro sul pad 1 e B sul pad 2 - immortalità





SUPER NES

CONTRA SPIRITS

Ovvero Rambo alla dodicesima potenza o l'arte della devastazione totale. Se volete devastare l'alieno di turno senza preoccuparvi troppo di venire aperti provate a premere **BASSO, BASSO** a **DESTRA, DESTRA** e **START** per un totale di trenta vite.

F1 EXHAUST HEAT

Quando la vostra velocità ha raggiunto il limite massimo premete **L** e **R** per 400 succulenti Km/h di velocità aggiuntiva e sperate che non ci sia una curva troppo stretta subito dopo. Il suo nome è Ken, Ken Falco, non lo fermeranno mai...

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Nella schermata dei titoli premete **L, R, SELECT** e **START** sul secondo joypad e di seguito **START** sul primo joypad per entrare in una schermata in cui potrete selezionare liberamente il livello (nonché le musiche).

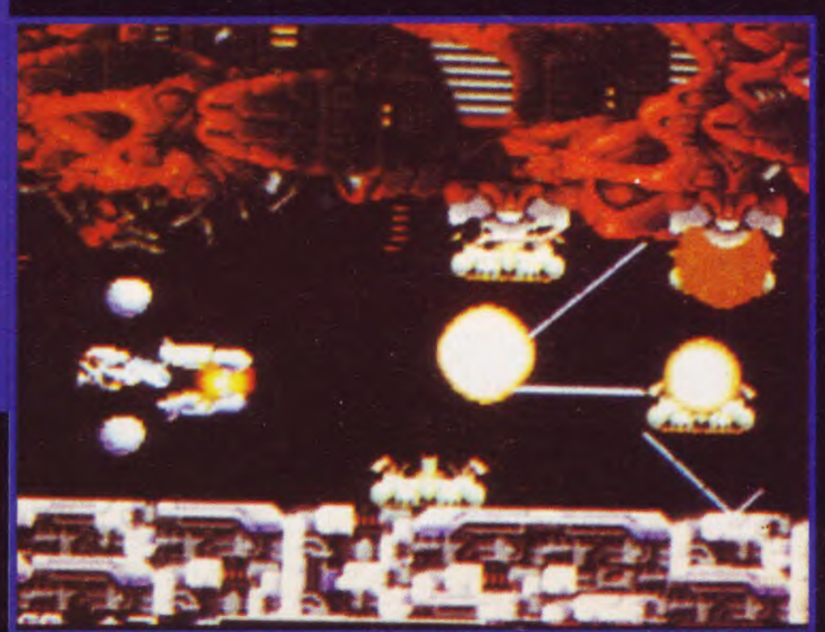
SUPER EDF

ABXYLRALTOBASSOSD a tutti voi, o neo immortali astronavi!
Istruzioni per l'uso: la sequenza è da inserire una volta messo in pausa il gioco per divenire immortali senza essere uomini degli altopiani scozzesi.



SUPER R-TYPE

Dopo la piccola guida del numero scorso eccovi qualcosa di più concreto per questo "potevano farlo meglio" shoot 'em up.
Inserite nella schermata dei titoli **BASSO, R, DESTRA, BASSO, DESTRA, DESTRA, BASSO, DESTRA, BASSO, BASSO**. Mentre giocate premete invece **START, DESTRA, BASSO, Y, BASSO, DESTRA, BASSO, SINISTRA, DESTRA, BASSO, DESTRA, DESTRA** per disporre di un completo power up. Per quanto riguarda gli armamenti invece:
A - laser antiaereo
B - laser per gli obbiettivi di terra
X - laser riflettente
Y - cannone balkan
R - cannone semplice
A - per i missili a ricerca
X - per i missili di bombardamento



NES

GI JOE

Ecco un paio di password per il "real American Hero":
PRIMA MISSIONE - PSON5XGZ4
SECONDA MISSIONE - NSPN5DPZD
TERZA MISSIONE - N36HN5XGB
QUARTA MISSIONE - 5369N5XGG
QUINTA MISSIONE - DRBJOVD8H
SESTA MISSIONE - ZND39N5XF
E in omaggio il cheat più demente del mondo per rigenerare la vostra vita: premente semplicemente **SELECT** e poi **START**.

SILVER SURFER

KJTTJK per l'invincibilità.
CKWJT4 per l'armamento completo
SJM333 per "partita libera"
Sono sempre più convinto che i programmatori delle cartucce NES abbiano tutti avuto un passato da oculista!

COIN-OP

RAD MOBILE

No, non preoccupatevi, non vi siete misteriosamente perduti l'unico gioco per Mega CD che probabilmente varrà la pena di comprare: la versione per CD ROM del Megadrive annunciata diverso tempo addietro continua infatti a farsi attendere e questo trucchetto si riferisce, come forse avrete intuito dalla sigla Coin-Op, alla versione da bar del famoso gioco di guida della Sega.
In due punti del gioco vi troverete a guidare per una decina di secondi tra due diversi stage. Il timer in questi casi si ferma e nulla accade fino a quando non partite con il livello successivo. A questo punto noterete che il muro alla vostra sinistra diventa marrone; tutto quello che avete da fare adesso è entrarci saltando in questo modo ben sette stage in un colpo solo. Tutto questo lo potete fare dopo il terzo stage e in un'altro punto più avanti nel gioco.

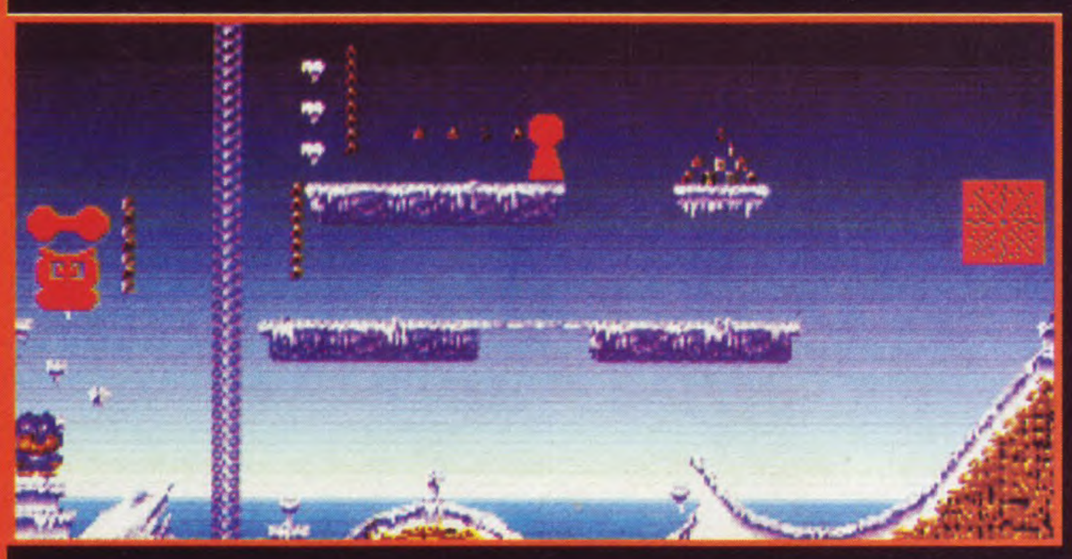
STREETFIGHTER 2 E '92

Per trucchetti riguardo a questo celeberrimo picchiaduro circolano voci e indiscrezioni allucinanti che comprendono sequenze di mosse e/o di combattimenti praticamente impossibili che portano a risultati perlomeno fantasiosi. Tutti quelli che sono accertati, confermati e testati li trovate però qui di seguito:
1. Se completate il gioco senza perdere neanche un credito e senza perdere o pareggiare neanche un incontro alla fine del gioco potrete gustarvi le immagini dei programmatori invece di quelle dei personaggi di *Streetfighter 2*, non so quanto vi convenga...
2. Se completate il gioco con un solo credito e riuscite a totalizzare due "Perfect" con Bison, Balrog, Sagat e Vega con il credito successivo vi verrà offerta la possibilità di selezionare uno di questi quattro personaggi per giocare.
3. Guile ha una mossa segreta che lo protegge completamente da avversari controllati dal computer come Zangief e Vega. Per attivare questa mossa dovete anzitutto saltare verso l'avversario utilizzando un calcio di potenza media. Appena Guile tocca terra muovete a sinistra e usate il calcio a potenza massima in modo da colpirlo dall'alto verso il basso.
Appena il calcio colpisce l'avversario (poco importa se è stato parato) premete destra e il pugno potente. Se avete eseguito tutto correttamente Guile dovrebbe starsene tranquillo su una gamba mentre il giocatore del computer impazzisce senza riuscire a mettere a segno neanche un colpo.
Per uscire dalla mossa basta effettuare un calcio con salto mortale. Questo trucchetto sembra funzionare solo quando Guile è rivolto verso destra.

AMIGA

FIRE & ICE

Perchè affidarsi a un qualsiasi giocatore e non chiedere allo stesso Andrew Braybrook qualche piccolo consiglio per i primi due mondi del suo ultimo platform? Detto, fatto!



COOL COYOTE'S ARTIC HOMELAND

Scoprirete ben presto che la patria del nostro coyote non è esattamente molto ospitale per chiunque non abbia scarponi chiodati al posto dei piedi. In questa scivolosissima landa l'unico modo di fermarsi esattamente in un punto è quello di saltare e di lasciarsi cadere verticalmente in modo da non avere movimento laterale quando si tocca nuovamente terra (pardon, ghiaccio). Questo è anche il modo migliore per superare salite ghiacciate. La parola d'ordine qui è (tanto per cambiare) prudenza! Non avventuratevi in territori inesplorati prima di aver mandato, come biglietto da visita, qualche pallina di ghiaccio davanti a voi - avrete abbastanza problemi scivolando qua e là sul ghiaccio senza inciampare su qualche cattivo. Può comunque consolarvi il fatto che qui anche le altre creature su zampe hanno i vostri stessi problemi di deambulazione. Può essere una buona idea trovare i cuccioli e tenerli vicini a voi: potrà rallentarvi, ma aumenta le vostre possibilità di sopravvivenza.



I LIVELLI

PACK THEM BAGS

Potete lasciare questo posto con cinque vite nel sacco, se vi comportate bene. Cercate i due cuccioli, portateli entrambi verso l'uscita e raccogliete la vita bonus (e qui scatta l'esilarante gioco di parole anglosassone tra bonus e *bone* (osso), degno di un cane più che di un coyote - Steve). Il ritrovamento dell'osso richiede l'attraversamento della Zona delle Mine Saltellanti: non provateci neanche se non avete abbastanza pratica con i comandi.

GREEN RUN

Qui potete trovare un cucciolo e un osso subito vicino alla partenza arrampicandovi sulla sporgenza ghiacciata. Essendo questa una pista potete ragionevolmente aspettarvela piena di sciatori. Utilizzate il blocco di ghiaccio nascosto per raggiungere il warp segreto che può portarvi direttamente fino al livello *Black Run*. In questo modo non dovrete raccogliere la chiave ma sarete costretti ad abbandonare un povero cucciolotto al suo destino. I giocatori più smaliziati potrebbero però rischiare e prendere chiave e cucciolo e utilizzare poi il warp.

I MOSTRI DELL'ARTIC HOMELAND



PESKIMO
Colpi per uccidere: 1
Punti: 100

BADGER
Colpi per uccidere: 2
Punti: 150

PINGUINO
Colpi per uccidere: 2
Punti: 150

BALENA
Colpi per uccidere: 2
Punti: 150

GABBIANO
Colpi per uccidere: 1
Punti: 400

SCIATORE
Colpi per uccidere: 1
Punti:500

ABOMINEVOLE UOMO DELLE NEVI
Colpi per uccidere: 25
Punti: 2000

GLACIER CAVERN

Qui dovrete fondamentalmente arrampicarvi per trovare l'uscita, ma se fate una piccola deviazione potrete recuperare facilmente un cucciolo. Vi conviene utilizzare le bombe di neve, in quanto stormi di gabbiani non aspettano che ingenui coyote su cui far piovere palle di neve esplosive.

BLACK RUN

Qui abbondano sciatori e gabbiani, quindi fate attenzione. Riempitevi di bombe di neve dalla nuvola e salvate il cucciolo dalla caverna dei pinguini. L'uscita è controllata da un abominevole uomo delle nevi, e avrete bisogno di parecchia abilità per farlo fuori. Fate attenzione alle valanghe causate dal suo gentil saltellare. Potete raggiungere il prossimo warp segreto saltando sopra un blocco di ghiaccio nascosto lì vicino, che vi porterà direttamente a un livello segreto.

BONNIE SCOTLAND

Vi farà piacere sapere che la superficie di questo secondo mondo è decisamente meno scivolosa ma il tempo (inteso come condizioni meteo) è sempre un problema, con un minaccioso temporale che incombe su tutto il luogo scagliando qua e là saette non esattamente salubri. Queste lande sono popolate da diverse buffe creature che richiamano tradizioni di ambienti scozzesi: voi non fatevi problemi - sparate a tutto quello che si muove!

I MOSTRI DI BONNIE SCOTLAND



SPORRAN
Colpi per uccidere: 1
Punti: 25



PESCE
Colpi per uccidere: 1
Punti: 50



ORSO
Colpi per uccidere: 1
Punti: 100



LEPRE
Colpi per uccidere: 2
Punti: 100



RAGNO CORNAMUSA
Colpi per uccidere: 2
Punti: 150



TOPO
Colpi per uccidere: 2
Punti: 150



KILT
Colpi per uccidere: 1
Punti: 150



AQUILA
Colpi per uccidere: 1
Punti: 200



ARCIERE
Colpi per uccidere: 3
Punti: 400

I LIVELLI

WHIT A BRAWD DAY

Ci sono due percorsi attraverso questo livello. Uno vi tiene in superficie alla ricerca della chiave e l'altro vi porta nelle viscere della terra dove potete trovare diversi tesori. Attenzione agli *sporran* che vivono dentro i tronchi di vecchi alberi. Il pozzo nella caverna vi teletrasporta al livello *The Moat*, quindi attenzione. Toccate quella strana stella per aprire una via di fuga dal mondo sotterraneo e correte a sinistra appena tornati in superficie: appariranno magicamente dei gradini che vi porteranno a vari tesori e a un cucciolo.

THE MOAT

La caverna sotterranea vi dà finalmente la possibilità di rifornirvi di armi speciali, compreso il *Sonic Bark*, l'abbaiatore automatico, particolarmente utile contro gli orsi. L'attraversamento della palude richiede un po' d'abilità: si tratta di saltare sopra dei coccodrilli quando questi hanno la bocca chiusa. Quando un coccodrillo chiude la bocca potete star certi che non la riaprirà per diversi secondi: saltateci velocemente sopra.



CASTLE MACLEAN

Finalmente all'asciutto, davanti a un caldo focolare scoppiettante - peccato che scoppi sul serio! Qui avrete occasione di utilizzare finalmente il Sonic Bark contro degli *haggins*. Una volta sistemati raccogliete l'icona vicino al fuoco per entrare in possesso delle *Airbomb*. Assicuratevi di aver ripulito la zona dai cattivoni prima di uscire verso destra, se non volete perdere il pezzo di chiave che si trova qui. Adesso si arriva al *Wall of Death*: una palude di porridge bollente che non attende che di inghiottire il nostro povero coyote. Il modo di attraversarlo c'è, ma bisogna contare su piattaforme che appaiono magicamente e blocchi mobili per l'attraversamento, che non sarà molto agevole. Se riuscite a passare dovreste anche riuscire a trovare un osso, se osservate attentamente - anche qui come prima conviene utilizzare i blocchi nascosti come gradini. Quello che vi attende adesso è di nuovo un haggin, un'altra palude di porridge e dei candelabbri . Potete anche trovare un'altro Sonic Bark con cui liberarvi la strada, e se siete riusciti a recuperare tutti i pezzi della chiave non vi resta che tornare indietro.

RAMPART ROMP

Questo livello lo potete affrontare in due modi, con calma e pazienza oppure velocemente. Quest'ultima via richiede molta più destrezza - si tratta di nuovo di utilizzare i blocchi di ghiaccio nascosti vicino al punto di partenza per crearsi una scala verso la cima del castello. La via più lenta richiede in compenso uno scatto alla Carl Lewis per superare quantità industriali di porridge e poter così recuperare un'altro cucciolo. State attenti a non perdervi il warp che vi trasporta in una stanza piena di tesori di proporzioni epiche. E adesso è il turno di Nessie. E' un tipo molto calmo: vi lascerà saltellare tranquillamente tra le sue spire ma vi consigliamo di tenervi alla larga dai suoi aculei velenosi. Appena raggiunta di nuovo la terraferma ci sarà un gruppetto di sporran a darvi il benvenuto, insieme a un altro osso per la vostra riserva di vite che a questo punto sarà probabilmente calata. Nel lago di Loch Ness ci sono milioni di pesci. Non provate neanche a farli fuori tutti: cercate solo di prendere la parte di chiave che è in loro possesso. Tutto quello che vi resta da fare adesso è sistemare due topolini e poi inabissarvi verso l'uscita.

OGGETTI



Vita bonus sotto forma di osso.

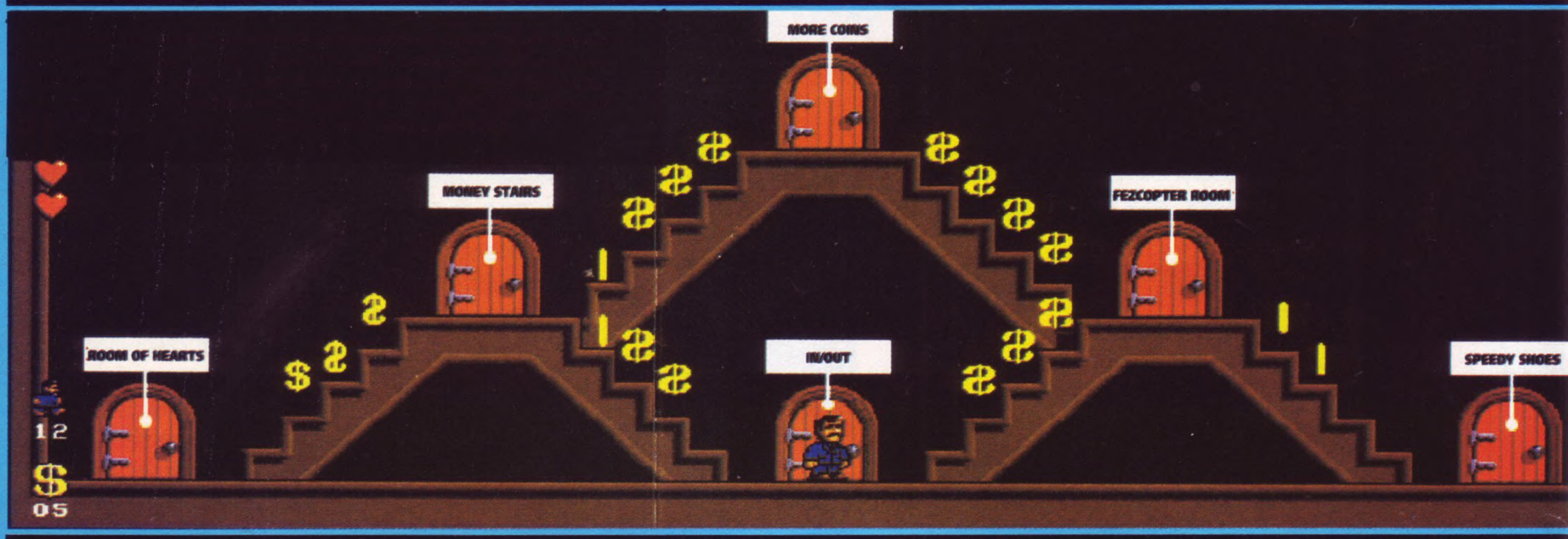
Cucciolo. (la posizione precisa non è definita visto che continuano a spostarsi)

Warp. Peccato solo che siano invisibili.

Serratura. Beh, per questa dovrete avere prima tutti i pezzi della chiave.

THE ADDAMS FAMILY

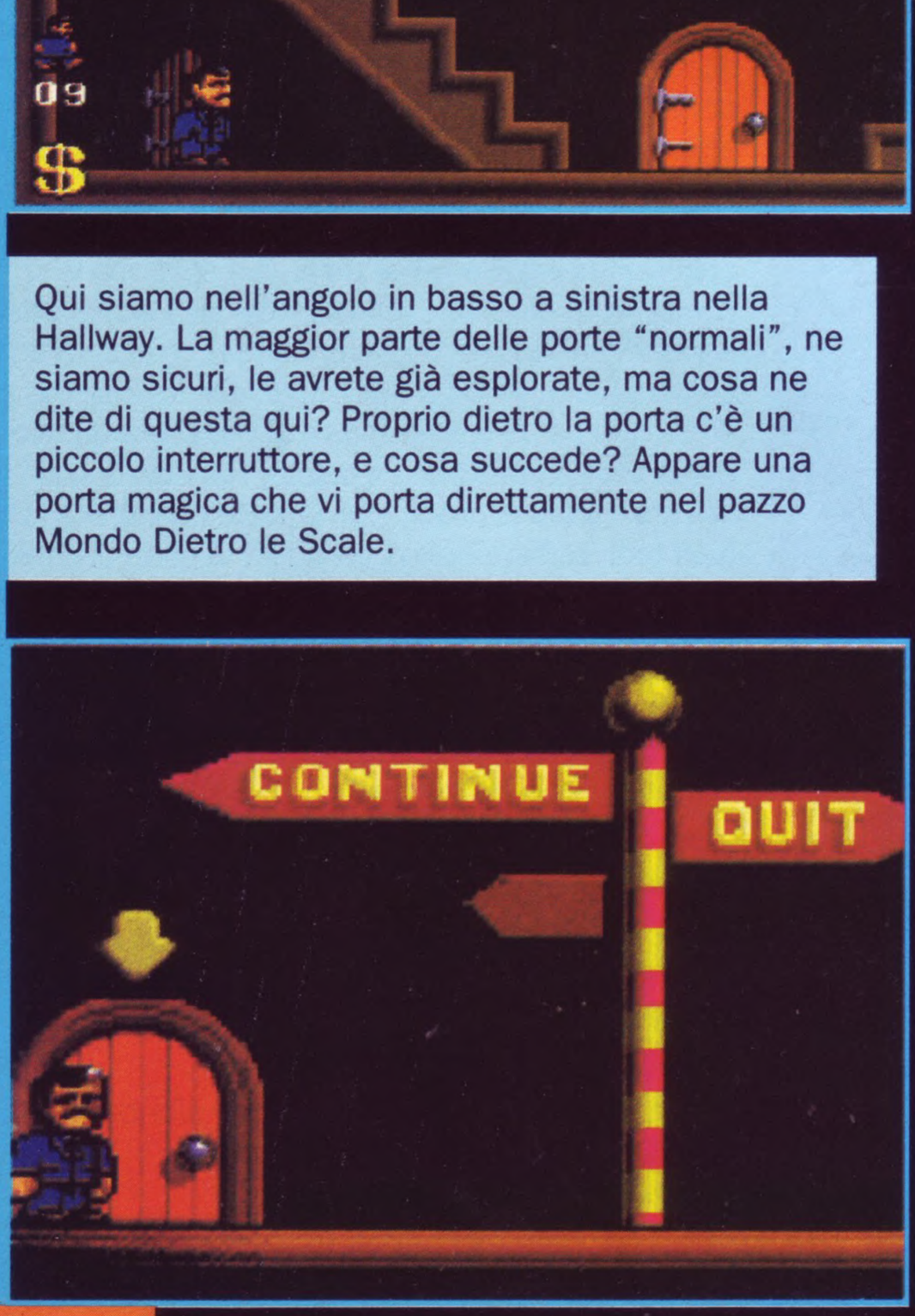
Come per ogni buon gioco in stile console anche in Addams Family c'è tutto un intero mondo segreto che probabilmente vi siete persi, che contiene la via più semplice per trasformare il vostro piccolo Gomez in un Rambo. E tutto questo è solo l'inizio: il resto alla prossima puntata...



E' proprio qui, dietro le scale, che un unto e grassoccio Gomez può trasformarsi in un superman multimilionario. Ricordate infatti che per ogni venticinque dollari raccolti Gomez riceve un cuoricino supplementare, e per ogni cento guadagna una nuova vita. Vi consigliamo di non trattare le monetine solo come semplici punti in più - qui ne va veramente della vostra vita...



Qui siamo nell'angolo in basso a sinistra nella Hallway. La maggior parte delle porte "normali", ne siamo sicuri, le avrete già esplorate, ma cosa ne dite di questa qui? Proprio dietro la porta c'è un piccolo interruttore, e cosa succede? Appare una porta magica che vi porta direttamente nel pazzo Mondo Dietro le Scale.



Appena iniziate una partita mettete in pausa e premete **Escape**, arriverete nella stanza in cui scegliete tra *Quit* e *Continue*. Non andate verso l'opzione Continue ma camminate verso sinistra: vi troverete in una stanza piena di vite. Raccoglietele e tornate indietro verso l'opzione di Continue.



SOLDI!

Qui (vedi la mappa principale) vi trovate a maledire la vostra bassa statura e anche saltare non servirà a molto, Per raggiungere quel bel gruzzolo così in alto dovete procurarvi il Fezcopter.

INGRESSO/USCITA

Questa, come avrete intuito, è la porta che fa da ingresso/uscita al Mondo Dietro le Scale e porta... beh, qui!

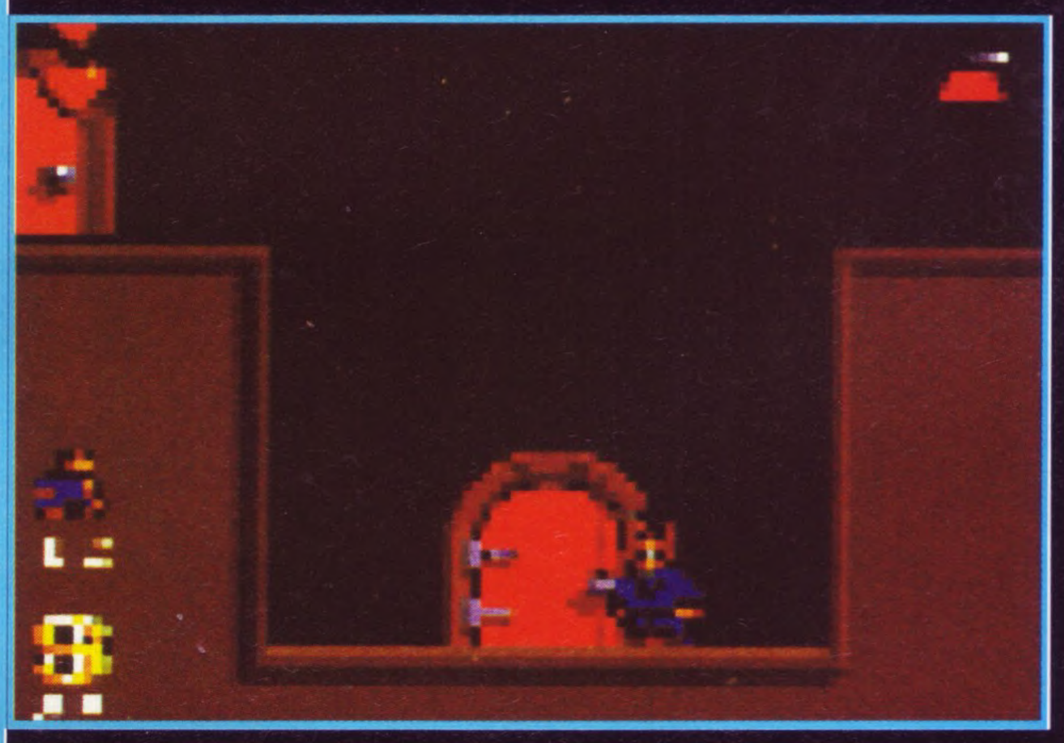
LE SCALE

Qui vi potete rifornire a piacimento e ricordate: 25 dollaroni per un cuore!



IL FEZCOPTER

Eccolo, il Fezcopter! Prendete la rincorsa, spiccate un bel salto e prendetelo. Uscite dalla stanza, su dalle scale verso la stanza *Soldi!*. Se vi siete mossi abbastanza velocemente dovreste essere in grado di raggiungere anche le monete



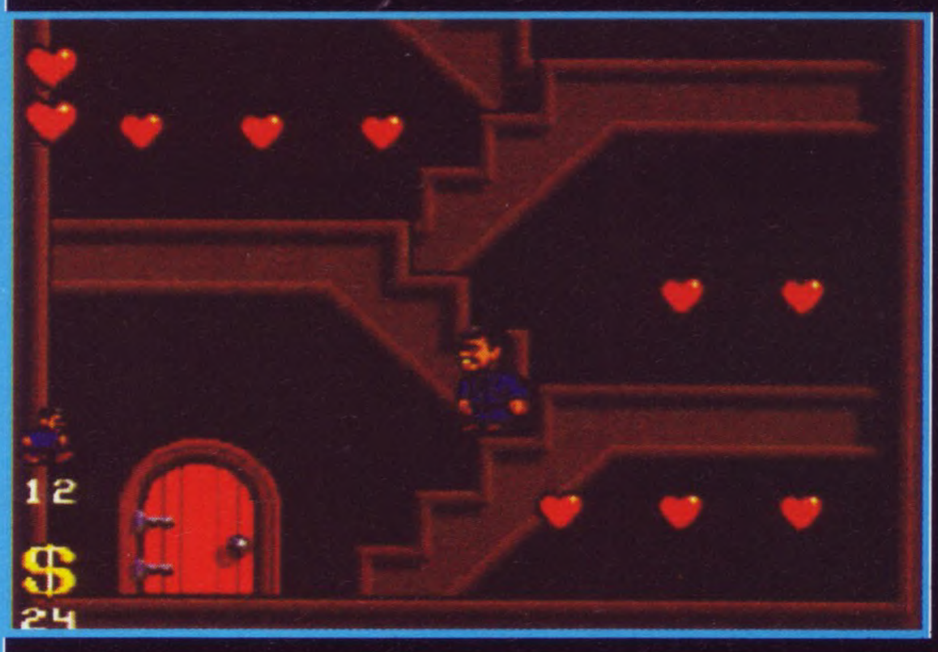
LE SCARPETTE

Qui potete trovare le classiche scarpette di Carl Lewis (*Bubble Bobble* insegna). Raccogliendole il vostro Gomez correrà molto più velocemente, anche se non sarà certo questo a fare la differenza. In effetti il grosso vantaggio delle scarpette è che se venite colpiti perderete solo le scarpe invece dell'energia, salvandovi la pellaccia.



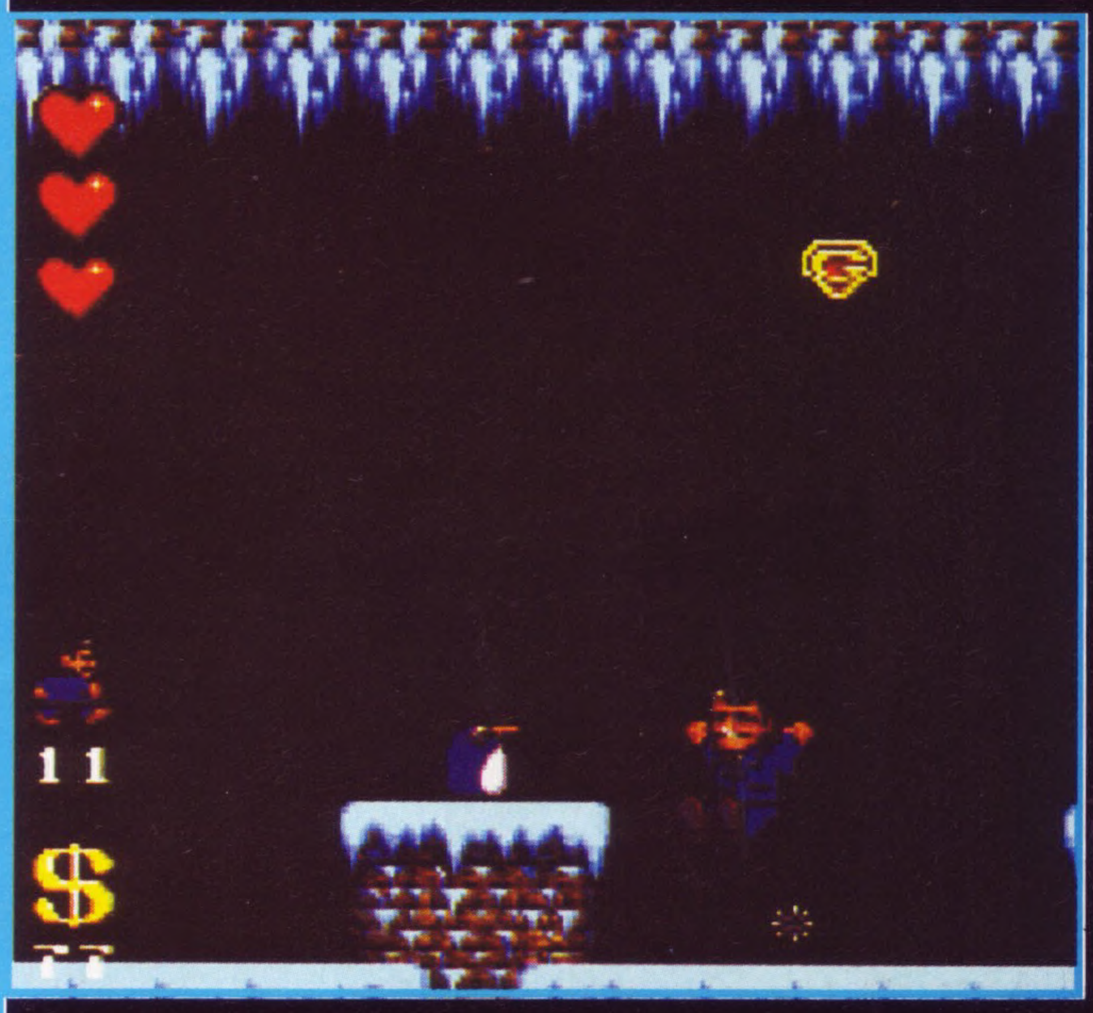
E ANCORA...

Dopo aver ripulito tutto il mondo segreto può essere utile ricordare che ci sono un'altro paio di utili cosette in grado di rendere molto più facile la vita a Gomez, e cioè:



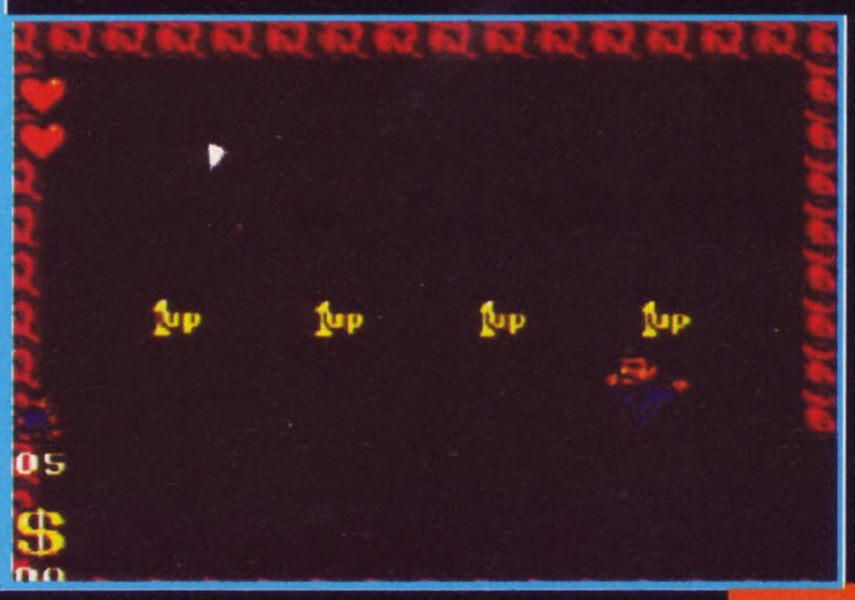
STANZA DI CUORI

Come gli anglofoni avranno capito si tratta di una bella stanza piena di cuori.



SUPER GOMEZ

Lo scudo "G" che vi trasforma in Super Gomez lo potete trovare dentro al freezer nelle cucine. Per raccoglierlo dovrete saltare in testa al pinguino mentre cammina su una delle piattaforme un po' meglio di quanto abbiamo fatto noi qui.



SPACE CRUSADE

Avete perso tutte le vostre truppe - oltre all'orientamento - negli oscuri corridoi di un'astronave piena di polimorfo materiale biomeccanico, con un paio di Dreadnought alle spalle e una squallida pistola ad acqua con cui difendervi? In questo caso avete due possibilità: pestare i piedi chiamando la mamma oppure provare a leggere qui sotto. Vi succhieranno il cervello per colazione lo stesso, ma un vero marine spaziale non si arrende mai! I love workin' for Uncle Sam ...



SCANNATELI!

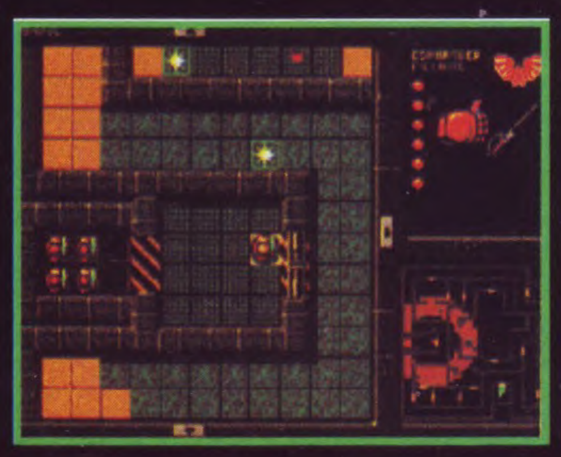
Un piccolo avviso riguardo agli scanner: NON USATELI! Anche se può fare piacere sapere se oltre quella porta c'e qualche bestiaccia in agguato, questo equivale a sventolare un fazzoletto rosso in un allevamento di tori da corrida.



IN MARCIA

E' una sana abitudine tenere compatte le fila dei vostri marines: un obbiettivo isolato è molto più facile da colpire. Tenete comunque un piccolo margine di distanza: con un pizzico di sfortuna potreste perdere tutta la squadra in una botta sola attivando una trappola nascosta. Il marine che porta il *bolter* oltre a essere il più veloce è anche il meno potente e quindi sacrificabile: utilizzatelo come scout per esplorazioni e per aprire le porte.





SERGENTE DI FERRO

Il vostro comandante è di gran lunga il più massiccio della compagnia: da come lo utilizzate, a cominciare dall'equipaggiamento, dipende gran parte della probabilità di successo della missione. La cosa più conveniente è dotarlo di *Powerfist* e *Powersword*, in questo modo non potrà ingaggiare combattimenti a lungo raggio (per questo ci sono gli altri uomini) ma in compenso diventerà estremamente potente nei combattimenti corpo a corpo, e la cosa può tornare molto utile quando le stanze cominciano a affollarsi di alieni. Il vostro comandante con i suoi sei punti ferita può permettersi di perderne un paio in incontri sfortunati, ma gli altri marine no: quando siete in combattimento con diversi orchi e gretchins portatelo avanti a protezione dei vostri uomini mentre questi sparano.
Nelle missioni di recupero utilizzate sempre il comandante per raccogliere l'oggetto che state cercando, un marine della truppa rischierebbe di restare ucciso nel rientro. A parte i vostri fucili le armi più efficaci sono le Melta Bomb, utilizzatele per friggere i cattivoni più grossi, i Dreadnought per esempio.

ESCONO DALLE MALEDETTE PARETI!

Se nella vostra esplorazione incappate in una stanza infestata da alieni assicuratevi di sterminarli tutti: ricordate che un solo gretchin con parecchia fortuna ai dadi potrebbe decimare la vostra squadra.
Utilizzate la *Blind Grenade* nelle stanze particolarmente affollate, magari in combinazione con una di quelle carte-ordini per raddoppiare i turni di fuoco che avrete opportunamente scelto per il vostro comandante all'inizio del gioco: questo vi dovrebbe permettere di fare piazza pulita senza troppi problemi.
Anche il lanciamissili è particolarmente efficace quando incontrate gruppi compatti di alieni: sparate il missile al centro del gruppo e guardateli saltare in aria. E non dimenticare di utilizzare i *targeter* con le armi più potenti.



IL CAVALIERE SOLITARIO

Anche se giocate da soli (ma vi assicuriamo che è moolto più divertente giocato con uno o più amici) utilizzate lo stesso le altre squadre di marines, al limite tenendole ferme se non avete voglia di muovere troppi uomini: serviranno lo stesso a distrarre l'attenzione degli alieni o degli eventi-sfiga che in *Space Crusade* sembrano essere quasi più numerosi che nel *Gioco di CVG*.

PLAY GAME SHOP

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

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

Giochi per
AMIGA - MS DOS - CDTV - CBM 64

LYNX LT. 169.000

CASINO	LT. 69.000	PIT FIGHTER	LT. 79.000
RAMPART	LT. 69.000	BLUE LIGHTN ING.	LT. 59.000
KLAX	LT. 59.000	CRYSTAL NINE	LT. 69.000
BASKET	LT. 79.000	ROBOZONE	LT. 59.000
BATMAN	LT. 69.000	HOCKEY	LT. 79.000
HYDRA	LT. 69.000		

• FLIPPER • FOOTBALL • CALCIO • PITFIGHTER
• SHADOW BEAST **£ 79.000 TUTTI**

MEGA DRIVE Lit. 265.000

Tazmania Story	Monaco GP II	Cadash
Splatter House II	Greylancer	Simpson
Thunder Force 4	Chelnov	Fantastic Navigation
Wonder dog CD	Rampart	Ninja Gaiden
Prince Persia CD	Tale Spin	Power Athete
Green Dog	Batman Return	G Loc
Tazmania	Lhx Attack Chopper	Golden Axe 2
Aquatic Game	Micro Machines	Bare Knuckle 2
Side Pocket	Amazing Tennis	Biliardo
Metal Fangs	Smash TV	Steel Talons
Alien 3	Home Halone	Predator 2
Sonic 2 (niv.)	Nhl Hockey	USA Basketball
Indiana Jones	Crying	Thunder Storm CD
Road Rush 2	Black Hole CD	Capitan America
Wrestling 2	Gods	Love Mickey Mouse (nov.)

GAME BOY LT. 149.000

Simpson 2	Ultima	Super Mario 2
Final Fantasy	Looney Tuner	Jeep
Mickey Mouse 4	Bionic Commando	Trip World
Prince Persia	Miracle ADV	WW2
Kick Off	Final Fantasy II	**Hook**
Batman 2	**Hunchback**	**Prince Of Persia**
Bionic Commando	**Penta Dragon**	**Booby Boys**
Ranma 2 e Mezzo	**Hudson Hawk**	**Spy Vs Spy**
Track Meet	**Parodius**	**Turn 'N' Burn**

OFFERTA **CALCIO LT. 39.000**

GAME GEAR

Batman Return	Super Monaco GP II	Vampire
Sonic	Chuck Rock	Donald Duck
Winbledon	Poplis	Kick Off
Outrun Europa	Sonic 2 (nov.)	Bare Knuckle (nov.)
Shinobi 2 (nov.)		

SUPER FAMICOM-S NES Lit. 389.000

Final Fantasy II	**Soul Blader**	**Super Offroad**
Lagoon	**Adventure Island**	**Chess Master**
John Madden	**Home Alone**	**Capitan America**
Rocketeer	**Wrestlemania**	**Addams Family**
Super Contra	**Birdie Rush**	**GPX Cyber Formula**
Xardion	**Super Valis**	**F1 Granprix**
Hook	**Boxing World Champion**	
Strike Gunner	**Final Fight Guy**	**Super Cup Soccer**
Hat Trick Hero	**Top Racer**	**Last Fighter Twin**
Golden Fighter	**Bulls vs Lakers**	**Smart Ball**
Pit Fighter	**Zelda III europ. vers.**	**Super Basket**
Parodius	**Rushing Beat**	**Ran Ma**
Bowling	**Prince Of Persia**	**Super Off Road**
Kenshiro 5	**Ninjia Turtles 4**	**Robo Police**
Battle Tank	**Race Driving**	**Volleyball**
Super Mario Kart	**Super F1 Circus**	**Rampart**
Street Fighter II	**Robocop 3**	**Star Wars**
Foreman Box	**Dragon Lair**	**Simpson Nightmare**
Mickey Mouse	**Wing 2**	**Alien 3**
Amazing Tennis	**Terminator 2**	**Faceball 2000**
Super Battle UP	**Desert Strike**	**Blues Brothers**
Bull Lakers	**James Bond Jr**	**Tiny Toons**
NBA Basket	**Home Alone 2**	**Spiderman**
Axelay	**After Burner**	**Soul Blader**
Batman Return	**Mario Paint con mouse**	
Capcom Joystick		

A partire da lire 90.000

OFFERTA	**BAZOOKA PER S NES**	**LT. 129.000**
OFFERTA	**KENSHIRO 5**	**LT. 89.000**
OFFERTA	**BATTLE TANK**	**LT. 99.000**
OFFERTA	**ADATTATORE**	**LT. 39.000**

MS-DOS

A. Train	Quest Of Glory III	Legend Kyrandia
Atac	Falcon 3 Mission Disk	Indiana Jones (ita.)
Lure Of Tempress	Ultima Underworld	Epic
A 320	Carrier At War	Wing Commader CD
Monkey Island CD	Siege	Rex Nebula
Mantis	B17 Fortress	Dark Land

A partire da lire 150.000

NEO GEO £ 489.000

Baseball Star	Riding Hero	Ghost Pilot
Bowling League	Joy Joy Kid	King Of The Monster
Ciberlip	Super Spy	Sengoku
Magician Lord	Top Player Golf	Legend Of Tom Joe
Mahjong Fever	Alpha Mission 2	Ragui
Nam 1975	Blues Journey	Ninja Master
Ninja Combat	Burning Force	**Fatal Fury**
Football Frenzy	**Trash Rally**	**Soccer Brawl**
Robo Army	**Eight Men**	**Mutation Nation**
Last Resort	**King Monster 2**	**Androdunos**

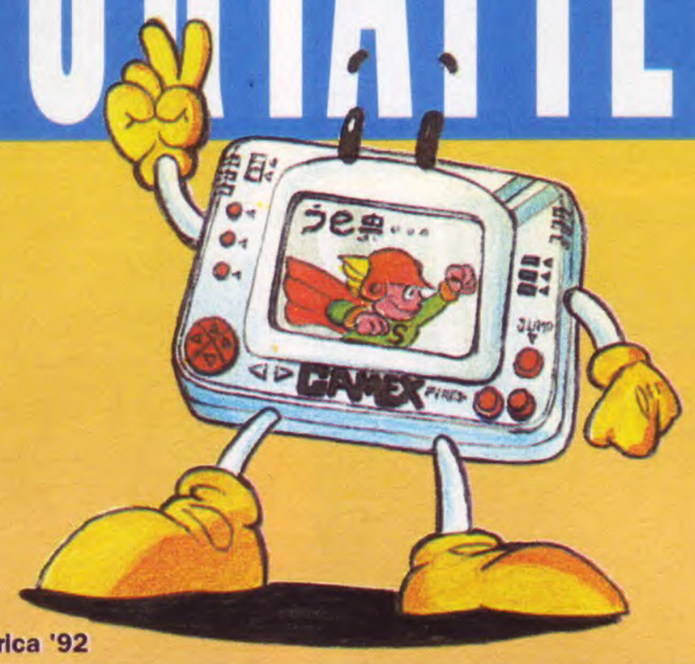
A partire da lire 98.000

OFFERTA	**CYBERLIP**	**LT. 98.000**
OFFERTA	**NAM 75**	**LT. 98.000**

SUPER NES LT. 389.000 + SUPER MARIO WORLD

ATTENZIONE A TUTTI COLORO CHE ACQUISTERANNO ALMENO 2 GIOCHI NEL NOSTRO NEGOZIO MODIFICA MEGA DRIVE TUTTO SCHERMO GRATIS

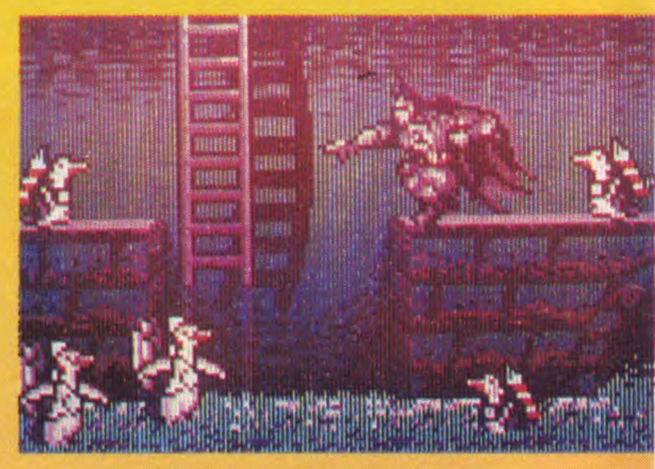
DIVERTIMENTO PORTATILE

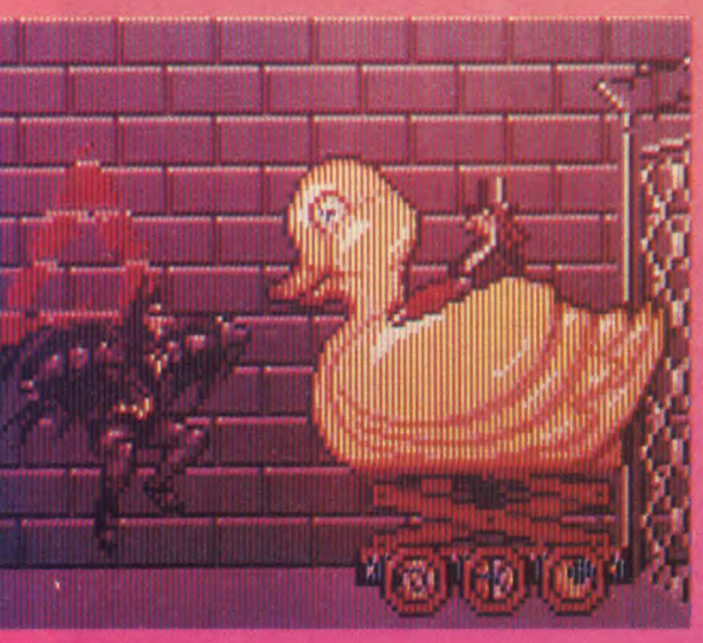


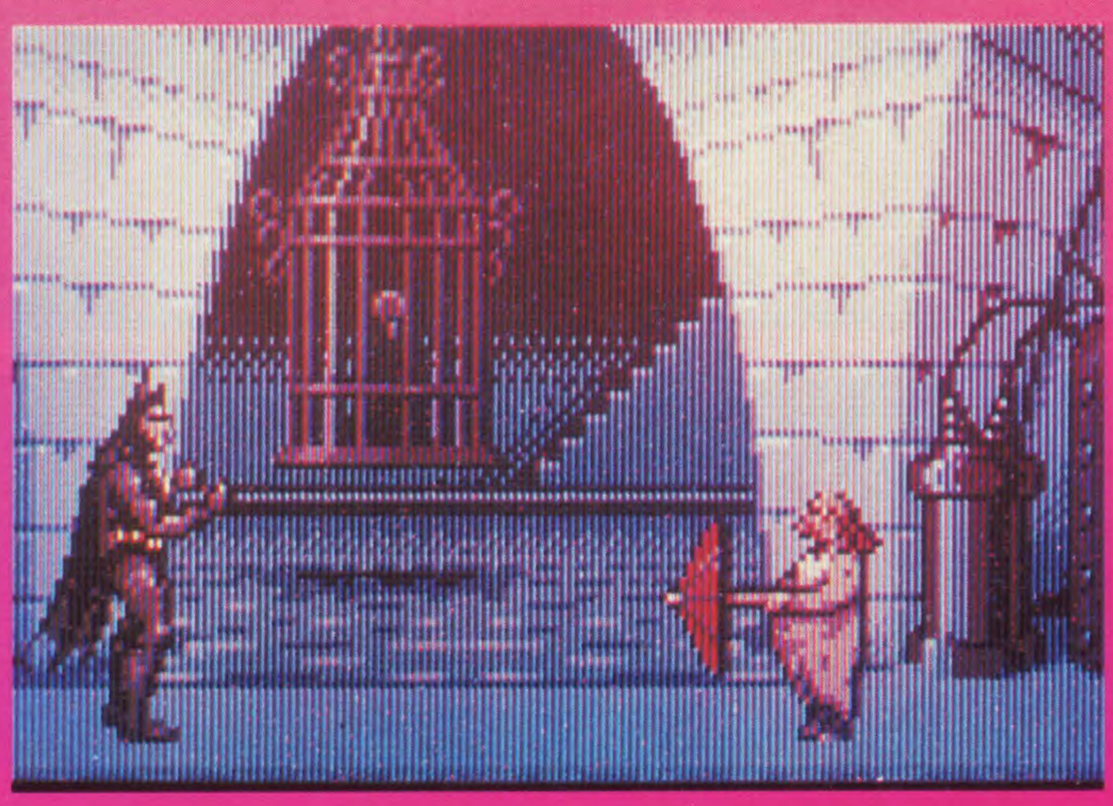
Fabio Corica '92

BATMAN RETURNS
LYNX

Gente disperata ormai si strappava i capelli di testa perché non vedeva pubblicate più le recensioni per il Lynx, altra invece ci mandava in redazioni pacchi bomba pieni di minacce ecc...
Scusateci veramente, ma a causa delle ultime scarsissime (e bruttissime) produzioni di videogiochi - per quella che ritengo la migliore console portatile in circolazione - abbiamo dovuto trascurare un tantillo questa prode console. Non preoccupatevi perche da oggi le cose cambieranno e posso assicurarvi che puntualmente ogni mese potrete trovare una o più recensioni di questa suddetta console in questa rubrica.
La storia del gioco ormai la sapete tutti, come leggerete queste righe il film dovrebbe già essere uscito anche in Italia e voi dovreste essere gia diventati dei luminari su Batman. Invece per quei due o tre sfigati che non sono riusciti ad andare a vedere tale pellicola, farò un racconto lampo.
C'era una volta un bambino deficiente, cosi deficiente che si vestiva sempre da pipistrello. Poi c'era un suo compagno di scuola - ancora più deficiente - che amava sempre travestirsi da pinguino. Poi c'era la maestra - sempre più deficiente - che andava a scuola vestita da gattina. Passarono gli anni, e le strade dei due (facciamo anche tre - Nuke) idioti si divisero, per poi riunirsi a Gotham City e lì fare un casino come pochi...
Bando alle ciance: Batman Returns sostanzialmente è un gioco Arcade a scorrimento prevalentemente orizzontale. Lo scopo del gioco è naturalmente quello di raggiungere il pinguino - che si nasconde dopo una serie di quattro livelli - e li fargli passare la voglia di dominare il mondo a suon di cazzotti e batarang.
Il nostro eroe può compiere una serie di azioni ormai diventate standard per un gioco del genere. Seminato qua e là per i vari e di insolita ambientazione livelli, si possono trovare dei ricchissimi bonus, che







Ed eccoci arrivati al mese di ottobre, ormai la vita scorre tranquilla e il trauma del rientro a scuola e al lavoro ora è solo un infelice ricordo. Ad un mese dalla fine delle vacanze l'unica cosa che riuscirà a sollazzarci, facendoci dimenticare il tran-tran quotidiano, sarà una bella ed economica partita con la nostra fidata console portatile.



Prima di finire vorrei aggiungere soltanto un'altra cosina: Ma perché cavolo vi rifiutate di mandarmi i vostri punteggi? Avete seri problemi a fotografare lo schermo? No problemo, mandatemi solo il punteggio volgarmente scritto su un pezzo di carta. Naturalmente chi avrà realizzato un punteggio degno di nota, oltre che la fama e il successo, potrà portarsi a casa un vigoroso bel niente! Ed è per questo che vi esorto di scrivere numerosi a questo indirizzo:

DIVERTIMENTO PORTATILE
C+VG - GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA GORKI 69
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

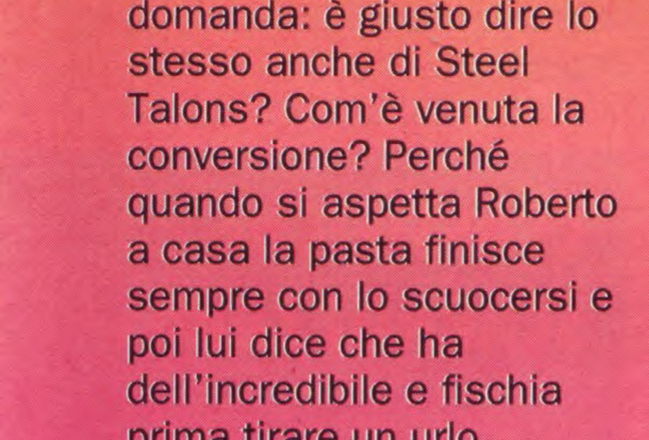
GIOVANNI "DIAMINE MI SI E' SCOTTA LA PASTA" PAPANDREA

agiranno nei modi più disparati sul nostro mitico eroe nero.
Concludendo, direi: grafica ben disegnata ricca di particolari e sufficientemente d'atmostera. Sonoro nei limiti della norma e una buona carica di giocabilità, fanno di Batman Returns uno dei giochi più carini usciti ultimantente per il Lynx.

GRAFICA	90
LONGEVITA'	83
GIOCABILITA'	81
GLOBALE	92

STEEL TALONS
LYNX

No, non è possibile! Steel Talons assieme a G-Loc fa parte della categoria dei giochi che io ritenevo impossibili da convertire. La dimostrazione lampante di questo mio principio è che la conversione di G-Loc si è rivelata un fallimento totale su ogni macchina. Ora ci si pone la fatidica domanda: è giusto dire lo stesso anche di Steel Talons? Com'è venuta la conversione? Perché quando si aspetta Roberto a casa la pasta finisce sempre con lo scuocersi e poi lui dice che ha dell'incredibile e fischia prima tirare un urlo agghiacciante quando gli puntano contro una pistola? Vediamo di scoprirlo assieme!
Steel Talons (versione coin-op) può vantare una favolosa ed ultrafluida



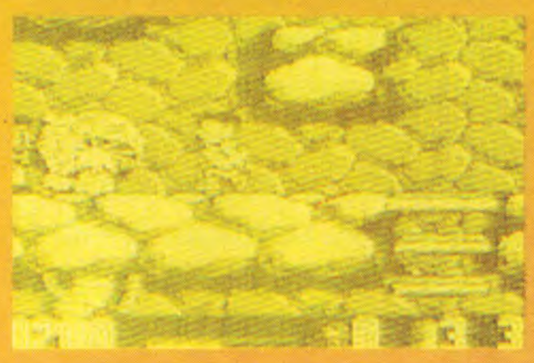


grafica vettoriale. Il gioco si compone di varie missioni, che si possono riassumere nel blastare postazioni a terra, convogli di autocarri, aerei ed elicotteri.
Nella conversione per il Lynx, tutte le caratteristiche che contraddistinguono il coin-op sono state sapientemente trasportate, facendo di Steel Talons versione portatile un gioco veramente accattivante.
La grafica vettoriale è adeguatamente dettagliata e fluida negli spostamenti, mentre il sonoro è carino e tutto sommato funzionale.
La giocabilità è il punto forte di questo gioco, fate una partita e state certi che non lo mollerete per tanto tempo. Una buona conversione che sicuramente appassionerà anche i giocatori più pignoli.

GRAFICA	84
LONGEVITA'	87
GIOCABILITA'	90
GLOBALE	90

HOOK
GAME BOY

Capitan Uncino è tornato più crudele e più spietato. Questa volta il malefico uomo con la mano che attanaglia, ha rapito i figli di Peter Banner (alias Peter Pan). Non resta altro che partire verso "l'isola che non c'è", sfidare il perfido capitano barbuto e riportarsi a casa i propri pargoletti. Purtroppo a dirlo sembra facile, ma a farsi risulta un tantinello più difficile.
Peter Banner, nel tentativo si salvare i figlioli e di recuperare la memoria (il poveraccio non si ricorda più di essere l'omino con la calzamaglia verde e con



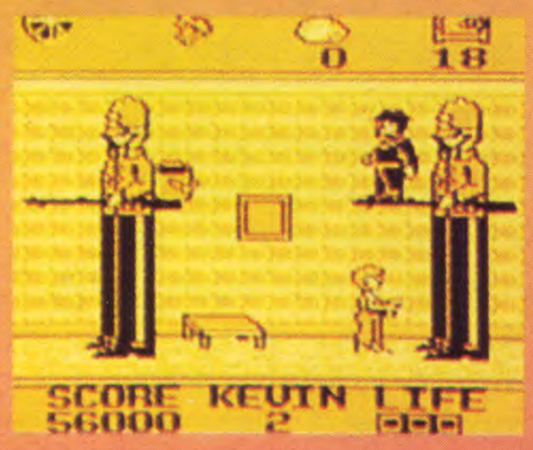
il cappellino più ridicolo del mondo) deve affrontare una serie di ostacoli e tremendissimi trabocchetti.
Hook, oltre che essere un tie-in (voi tutti sapete cosa vuol dire, vero! - Nuke) e allo stesso tempo un simpatico gioco di piattaforme und esplorazionen.
Cos'altro aggiungere! Scrolling prettamente orizzontale, quantità industriali di nemici, infidi trabocchetti e una ricca serie di oggetti da raccogliere - alle volte indispensabili per completare il livello.
Naturalmente bisogna evitare il contatto con i cattivoni, poichè essi vi porteranno ad una morte prematura.
La grafica è di buona fattura e molto dettagliata, anche se alle volte il fenomeno dell'impastovisione può dare un po' di fastidio.
Buono il sonoro anche se non è nulla di ecclatante, e per colcludere giocabilità nella norma.

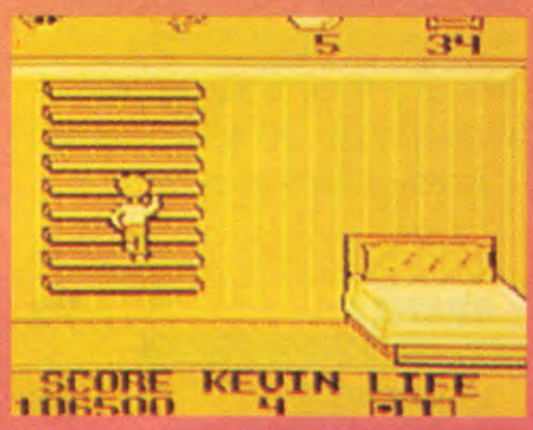
GRAFICA	81
LONGEVITA'	86
GIOCABILITA'	79
GLOBALE	82



HOME ALONE
GAME BOY

Più profondo di Via col vento, più intrigante di Vietnam store 1 & 2, più coinvolgente di Giovannona Coscialunga. Si! E' lui, Home Alone!
Bando alle ciance, perché penso che tutti ormai conosciate questo film, e anche se non siete andati a vederlo al cinema, sicuramente qualche amico





ve lo avrà raccontato.
Riassumendo la storia in poche righe: una tizia va all'aeroporto, prende l'aereo e guardacaso dimentica il figlio a casa. Qui entrano in scena dei ladri che vogliono svaligiare l'abitazione, ma prima devono fare i conti con quella piccola peste di bambino che si trova all'interno.
Nel gioco, dovrete impersonare il marmocchietto, e girando per la casa il vostro compito è di mettere al sicuro tutta l'argenteria e le cose di valore. Purtroppo in giro per l'abitazione si celano un'incredibile quantita di pericoli, come i ladri e alcuni oggetti non ben identificati che però fanno tanto male. Per fortuna il nostro piccolo eroe può disporre di una



fionda con sassolini illimitati e di una pistola ad acqua che si trova in giro. Come precedentemente accennato, girovagando per la casa, bisogna trovare gli oggetti di valore che sono nascosti nei posti più impensabili. Una volta raccolti vanno gettati nello scarico della spazzatura, che sfocia in cantina, l'unico posto sicuro della casa.
Concludendo: grafica carina, non molto dettagliata ma funzionale, sonoro simpatico ma annoiante e una grande giocabilità. Un gioco onesto senza troppe pretese.

GRAFICA	72
LONGEVITA'	69
GIOCABILITA'	81
GLOBALE	71

guidano dei veicoli differenti per ogni nazione. Ad esempio si parte guidando una potentissima moto da strada, per poi usare una moto d'acqua, una Porsche, una Ferrari e addirittura una Lamborghini.
Sfrecciando qua e là per gli stradoni Europei, potrete avere occasione di raccogliere gli oggetti più disparati, come: proiettili, extra-time, benzina, turbo e extracomunitari che tentano di lavarvi il vetro.
Detto questo non rimane nient'altro da aggiungere, tranne che è presente anche una sezione di corsa di notte.
La grafica è fluida, abbastanza dettagliata e mediamente ricca di particolari. Per la monotonia intrinseca del gioco, dopo alcune partite, la noia non mancherà di assalirvi, a meno che non siate degli sfegatati appassionati di giochi di guida. Tutto sommato un buon prodotto.

GRAFICA	78
LONGEVITA'	72
GIOCABILITA'	83
GLOBALE	79

ANTEPRIME PORTATILI

UN LAMPO DI NEWS

Vediamo di fare una veloce panoramica sulle ultime novità portatili. Comincerei col dire che il mitico Lemmings sta per essere convertito anche per Game Gear, seguito a ruota anche dal vecchissimo - ma sempre attuale - Paperboy. Per quanto riguarda X (ne avevamo parlato il mese scorso), dovrebbe già essere terminato e disponibile come leggerete queste righe.

STAR WARS

Dopo aver spopolato sul Nes ecco che ora Star Wars si prepara per invadere anche il piccolo Game Boy. I suoi punti di forza? Bella grafica, schema di gioco innovativo, ampia area di gioco e per finire una sequenza di volo a bordo dell'X-Wing. La recensione completa la potrete trovare su uno dei prossimi numeri di CVG, intanto godetevi le fotografie.

SUPER OFF-ROAD

Si guida un fuoristrada, si va fuoristrada e ci si fa tanto male. Prossimamente sul vostro Lynx.

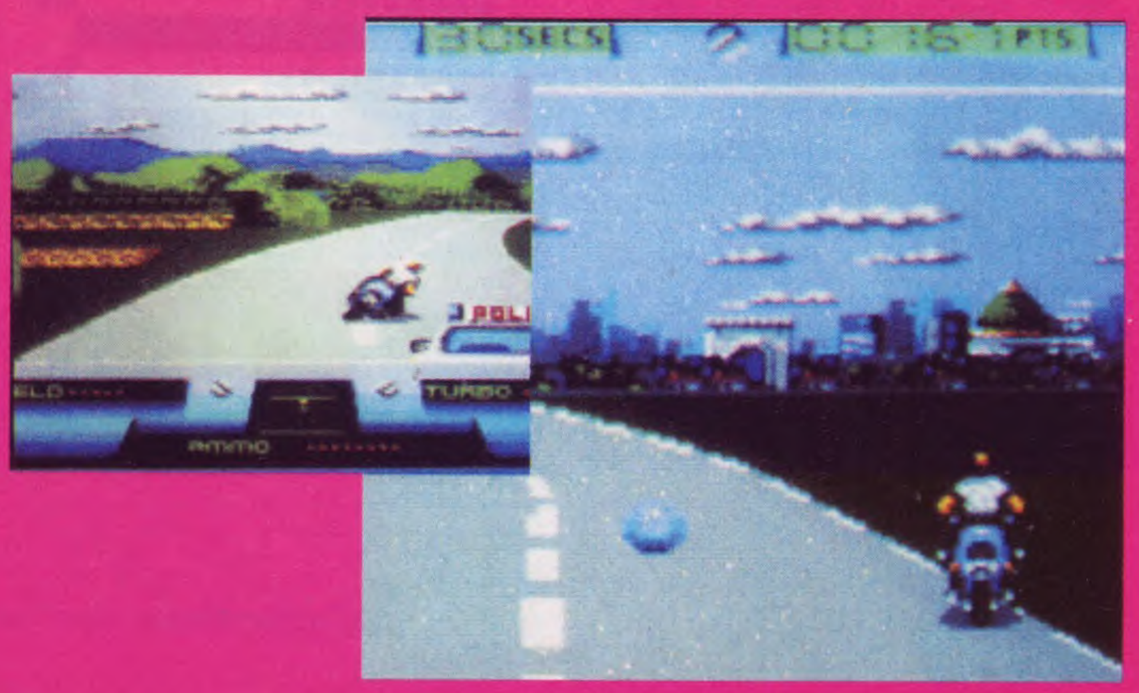
TURN AND BURN

Avete mai desiderato pilotare un'F-14 Tomcat della Marina Militare Americana? Ora lo potrete fare, sempre se possedete un Game Boy. Il gioco -che dovrebbe assomigliare molto al vecchio Top Gun - potrà vantare una grafica poligonale ultraveloce ed una grandissima dose d'azione. Per vedere se quanto annunciato corrisponde a verità, dobbiamo aspettare fino al mese prossimo, dove con molta probabilità verra recensito.

OUT RUN EUROPA
GAME GEAR

In ritardo di quasi un annetto ecco che ecco che finalmente Out Run Europa fa la sua baldanzosa comparsa anche sul Game Gear. Lo scopo? Se in Out Run era attraversare gli States, in OUE sarà attraversare l'europa (in che direzione non mi è ancora molto chiaro - Nuke). L'eroe della situazione è una notissima spia che per qualche oscurissimo motivo si ritrova inseguita da tutto il mondo.A differenza degli altri O.R. in questo si





CLASSIFICHE SCARROZZABILI

Questo mese la palma della vittoria va a:

ANDREA MAURO con 397640 punti, realizzati con Sonic per il Game Gear.

CLAUDIO PICCININI con 325800 punti, realizzati con Toky per il Lynx.

Aspetto impaziente anche i vostri punteggi, mandatemeli o sopprimero questa rubrica!!!!

MOSTRUOSITA' GIROVAGABILI

METTI UN TRANSFORMER SOPRA IL TUO GAME BOY

Si chiama Handy Boy ed è un bizzarro incrocio fra Gundam e un Game boy. Il suo compito è di:
1) ingrandire il nanuscolo schermo del Game boy mediante l'ausilio di una lente.
2) mettere a disposizione dell'utente un comodissimo joypad ridisegnato per l'occasione.
3) fornire un discreto quantitativo di luce per le partite in notturna.
4) diffondere musica mediante due casse sonore poste lateralmente (stereo).
5) cinturone per portarselo a tracolla.
Il tutto dopo l'utizzo può essere piegato in più parti per occupare il minor spazio possibile.
Se non credete a cio che vi ho detto, beccatevi le fotografie, che quelle non mentono.



L'ALIMENTAZIONE L'E' NA HOSA IMPORTANTE

Per chi possiede una console portatile, il problema principale non è di spendere i soldi per comprare nuovi giochi, ma di investire milioni e milioni di dollari nell'acquisto di batterie.
Ora il problema non si pone, solo per gli utenti Game-boy però, perché una simpatica azienda ha deciso di fare uscire in commercio uno strano aggeggio dal nome di Solar Boy. Questa simpatica periferica e dotata di celle solari e di un accumulatore interno. Le celle solari esposte al sole caricano l'accumulatore che in seguito elargirà ricche porzioni di energia elettrica alla faccia del pilavendolo. Nelle giornate di poco sole è possibile allacciare il Solar Boy alla corrente elettrica casalinga e lì farlo ricaricare a sufficienza. Tutto il marchingegno è di ridotte dimensioni e perciò di facile trasporto.

GRAZIE!
A Micromania per averci fornito le cartucce.

L'ARCOBALENO

VIDEOGAME - VIDEOGAME - - - VIDEOGAME - VIDEOGAME

.super nes
.neo geo
.mega drive
.linx
.amiga
.famicom
.game boy
.pc engine
.commodore
.game gear
.nintendo
.ms dos
.master system

NOVITA' NOVITA' NOVITA' NOVITA' NOVITA'

Via Cassia 6c ROMA tel. 33.33.486

NEX È APPLE POINT BY EPSYLON

NEX È APPLE POINT BY EPSYLON

NEX È APPLE POINT BY EPSYLON

INTERNATIONAL NEX®

HARDWARE E SOFTWARE

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI)

02/93505280

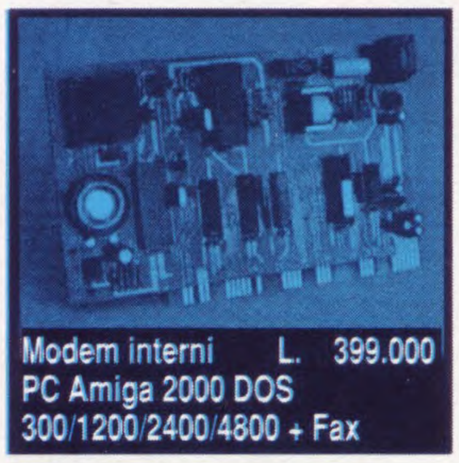
PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO

02/93505942

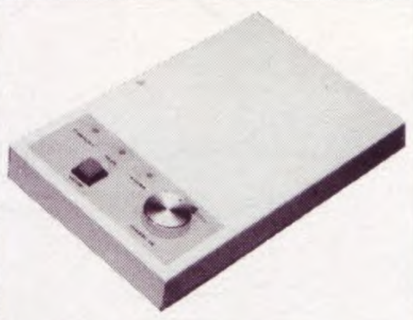
OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO

02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE



Modem interni L. 399.000
PC Amiga 2000 DOS
300/1200/2400/4800 + Fax



ROCGEN PLUS VIDEO L. 249.000
Genlock professionale per S-VHS. Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni. Questa versione presenta notevoli miglioramenti rispetto alla precedente. Indicato per titolazioni su video cassette.



SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO AMIGA!!!
Completo di Hardware e di Software.

ADRAM 2080 £. 240.000
SCHEDA DI ESPANSIONE CON 2 MB DI RAM
ESPANDIBILE AD 8 MB DI RAM PER IL TUO AMIGA 2000.



AMIGA 600 - NOVITÀ ASSOLUTA
Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata, Modulatore PAL incorporato.
Con HD 20 Mb da 2,5" L. 900.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE.

"GVP" SPECIAL £. 2.500.000
Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la GVP 68030 a 33MHz con acceleratore (32 bit), opzione per il coprocessore matematico 68882, floating point processor 4 o 8Mb a 32 bit 80ns di Ram opzionali. Autoboot hard disk controller di serie, tre volte più veloce dell'Amiga 2500, il più veloce controller hard disk a 32 bit (700 HK in un secondo). DMA disponibile automaticamente autoconfigurante. Nibble mode Drams. (Burst mode o wait state) 16/25 MHz (possibilità di avere su un solo slot, hard disk fino a 80Mb).

COPIATORE PER AMIGA L. 50.000
- Back-Up del disco alla velocità della luce.
- Copie dal drive interno al drive esterno.
- Back-up di un Amiga disk in soli 40 secondi.
- Back-up di dischi Atari PC
- Copia su tre drive esterni alla volta.
- Stop a tutti i drive esterni cliccando.
- Contine anti-virus switch, previene i virus caricandosi automaticamente al reeboot.
- Lavora su A500 o A2000.

VIDEOGENLOCK PER AMIGA



£ 279.000

Video input 1V.pp su 75 ohm
Video out 1V.pp su 75 ohm
Banda passante 6 MHz +/- 1db
Connessioni: in/out connettori CINCH,
Monitor vaschetta 23 poli
Controlli: posteriore inserito/disinserito,
anteriore sezlezionabile tra solo video, solo computer, video con sovrapposto computer
Fader per la regolazione della sovrapposizione
Alimentazione 12 V. 100 mA prelevata dal computer.

ATONCE
£ 440.000

SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000
Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key...

ESPANSIONE DI MEMORIA CORTEX DA 8MB DI RAM PER A500 L. 850.000
ESPANSIONE A 2MB PER A600 L. 199.000

Commodore CDTV
Avrete tutta la potenza di un vero Amiga 500 unita alla mega memoria di un CD al prezzo incredibile di **£. 850.000**.
Tastiera a richiesta per sole **£. 100.000**.
Adattatore per tastiera PC a **£. 50.000**.

NOVITÀ ASSOLUTA

APOCALYPSE
SOLO
£. 69.000

Nuovo copiatore Hardware e Software in grado di copiare in 50 secondi circa qualsiasi programma di gioco protetto od originale. Molto semplice da usare non necessita di conoscenze particolari. Perfetto trasferimento, duplicazione ad alta velocità.Tecnologia Hardware d'alta qualità.
Copie per uso personale.

HARD DISK NEX DA 52MB PER A500 A L.799.000

GOLDEN GATE 386 SX 25 MHz PER AMIGA 2000 £ 900.000



NEW AMIGA ACTION REPLAY MK III

Per A500 £ 159.000
Per A2000 £ 169.000

LA CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO.
Salva l'intero programma in memoria sul disco. Super potente modo di allenamento. Sprite Editor migliorato. Individuazione di virus. Burst Nibbler. Show motion mode per rallentare le azioni di gioco. PAL o NTSC compatibile. Restart del programma. Altri comandi CLI. Full status reporting. Uso del joistik. Potente picture editor. Controlli di debugging. Music Sound Tracker. Espansione di memoria RAM. Autofire Manager. Set map. Diskcoder. Supporto di stampa. Disk monitor. File requestor... e tanto altro ancora!

RAM MASTER II



Se vi serve ancora più potenza, la RAM-MASTER II fa per voi.
- Aggiungete 1,5 Mb al vostro A500 ottenendo 2 Mb di RAM
- Utilizza le ultimeDRam da 1 Mbyte con consumo ridottissimo
- RAM-Master II richiede Kickstart 1.3
- Orologio e calendario sulla scheda
- Connessione di alta qualità
- 12 mesi di garanzia
- Si inserisce facilmente nello slot del vostro A500
- Non richiede saldature

SOLO £ 215.000 CON 1,5 MB DI RAM, SOLO £ 86.000 PER LA SCHEDA SENZA RAM

UPGRADE DI 2 MB PER IL VOSTRO A500

NEX È APPLE POINT ● NEX È APPLE POINT ● NEX È APPLE POINT ● NEX È APPLE POINT ● BY EPSYLON

ARCADE ACTION

INSERT COIN

AINCREDIBILE! Fabio Rossi è andato in Inghilterra ed è riuscito a "dare una mossa" anche a Jazza Rignall, che si è rimesso a lavorare! Non crederete ai vostri occhi, ma preparate un gruzzolo di gettoni per gustarvi tutto questo ben di Dio, munitevi di un paio di mutandoni antistatici e di un comodo sgabellone, e via! Ma... in confidenza... non vi sembra che ultimamente Julian sia diventato un po' troppo "acido"?







SPACE PIRATES



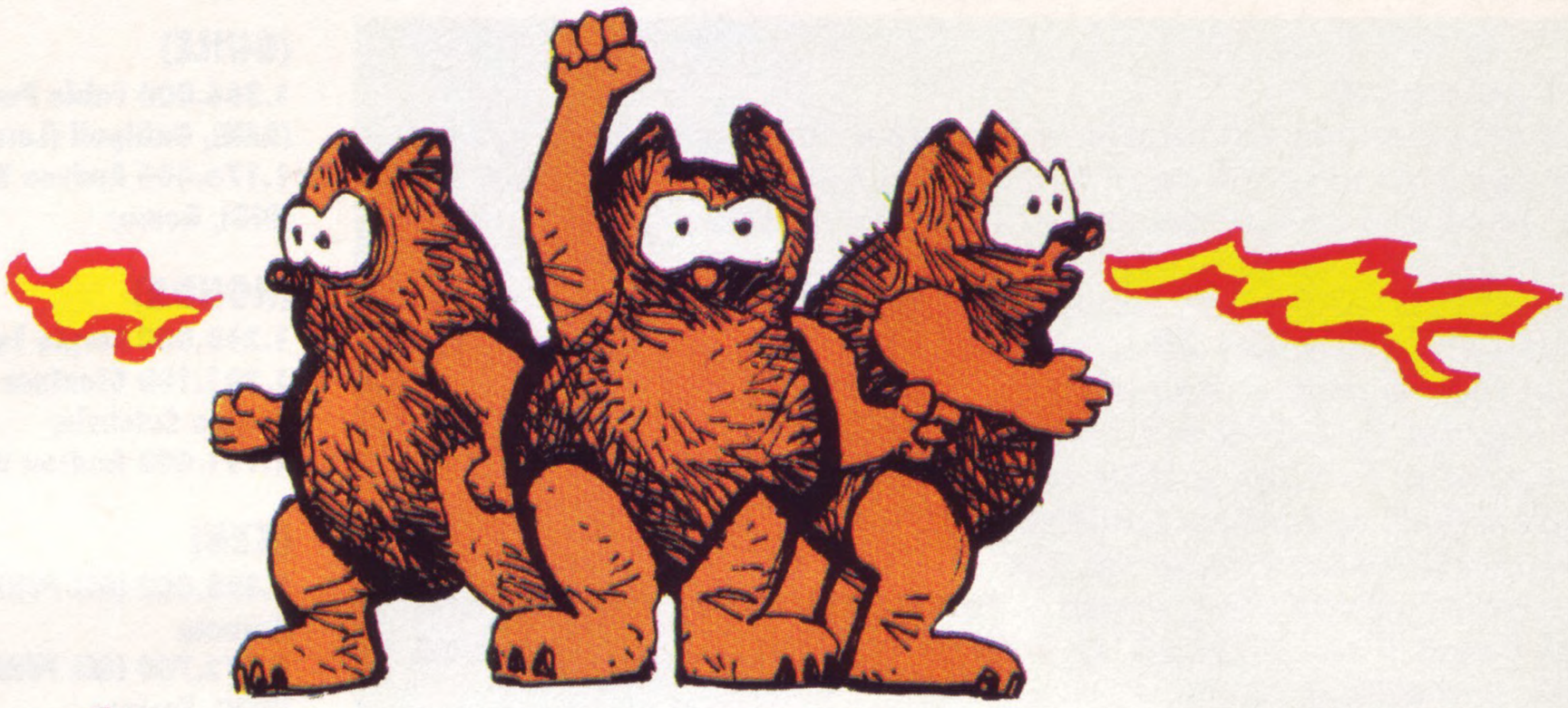


GUARDA CHI SI RIVEDE!

Chiunque abbia giocato a *Mad Dog McCree* si sentirà già perfettamente ambientato in *Space Pirates*. Infatti la maggor parte dei protagonisti altri non sono che gli attori di *MDMC*, che hanno smesso le zozze brache da vaccari (perché questo erano in sostanza i mitici cowboy) per vestire scintillanti tute da eroi spaziali del futuro, armati di potenti fucili-laser.

Fondamentalmente il gioco ha la medesima struttura dei suoi predecessori, *MDMC* e *Who Shot Johnny Rock*: l'unica cosa che cambia è l'ambientazione. Ci troviamo infatti in una non ben precisata era futura in cui il "Flagello della Galassia", tale Capitano Blackhole, e la sua banda di pirati Trons hanno attaccato la nave-colonia di Ursula Skye. Tutto l'equipaggio è stato preso in ostaggio e il nostro compito è liberarlo trovando le Gemstones che caricano lo Starsplitter, arma indispensabile per lo "scontro finale". Il gioco è ancora più difficile dei due precedenti (auguri!), con situazioni convulse e pirati che si mascherano da ostaggi, sparandoci a tradimento, ma alla fine il divertimento si riduce ad impallinare il solito noioso vecchietto con la caratteristica voce yankee. A Jazza non piace proprio tutto ciò.

NESSUNO POTRÀ FERMARLI!



CREATURES

CLYDE RADCLIFF EXTERMINATES ALL THE UNFRIENDLY, REPULSIVE EARTH-RIDDEN SLIME

INCREDIBILE MA VERO!

Il gioco più spettacolare, divertente, incredibile, pazzesco, irresistibile, coinvolgente, delirante, selvaggio, intramontabile e inimitabile mai pubblicato per Commodore 64 è finalmente disponibile anche per il tuo AMIGA!

Un intero villaggio di Fuzzy Wuzzy, i personaggi più carini e divertenti che hai mai incontrato, ha bisogno del tuo aiuto! Prendi il controllo di Clyde Radcliff, l'unico Fuzzy ancora libero, impegnato nella missione che lo porterà attraverso la Foresta Nera di Gateau, fino ad una terra popolata da creature pazzesche, nuotando tra piranha affamati e cercando di sfuggire alle tremende stanze di tortura!

CREATURES: il mito è ora su AMIGA!

THALAMUS EUROPE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

VIA A. SALINAS, 51/B - 00178 - ROMA

ARCADE HIGHSCORES

E vai di polemica!
Mentre attendo con trepidazione le vostre "considerazioni" sulla lettera apparsa sul numero di settembre, con i record di Ottorino Papini, ecco che sadicamente mi accingo a mettere altra carne al fuoco!

Al mio ritorno dalle vacanze ho trovato tra l'altro una lettera di Federico Masoni, del 20 agosto, che conteneva solo un foglio con due record proprio da nulla:
Street Fighter 2: 1.500.900 (KEN)
SF2 Champion Edition: 2.005.400 (VEGA)
Vedo già orde di spedizioni punitive partire per la provincia di Torino dove vive "FED": caro Federico, non puoi pretendere di spedire tali record sic et simpliciter, senza alcuna notarella aggiuntiva che spieghi come li hai ottenuti. quindi, se vuoi sottrarti al pubblico ludibrio, illuminaci!
E che dire poi di Out Run? Sono arrivate diverse segnalazioni di record a dir poco "strani": per tutti citerò un 72.358.520 di Fabio Candido da San Severo (FG) e un 71.578.790, con 2' 12" 20, di Cristian Caraccio (CCS), abitante anch'esso in Puglia (Manduria in provincia di Taranto).Però nessuno ha spiegato nelle lettere trucchi particolari, o tempi di partenza e di passaggio: sono forse macchina andate in tilt?

Questo mese comunque sono stato particolarmente buono: approfittando del megatrasloco in casa Jackson ho svuotato l'archivio di tutti i record, inserendo quelli plausibili, anche se battevano record sicuri (perché documentati da foto o comunque ottenuti da campioni "onesti"). Trovate quindi una classifica di nuovi record particolarmente nutrita, oltre a quella ormai tradizionale dedicata a Street Fighter 2.
Comunque aspetto i vostri punteggi, anche se non sono record assoluti: ricordate che queste pagine vogliono essere più una "guida" al confronto per migliorarsi, piuttosto che un premio solo per i più bravi.
Vi prego solo di utilizzare la scheda apposita (o una fotocopia o un facsimile), che trovate nella pagina accanto, e di inviare il tutto al solito indirizzo. SCRIVETE, SCRIVETE, SCRIVETE!!!!

STREET FIGHTER II

(BLANKA)
1.405.100 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.321.100 Denis Bortuzzo (DIO), Spilimbergo (Pordenone);
1.292.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.287.800 Alessandro Vitali (DIO), Roma;
1.261.300 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.230.300 Antonio Teresano (ZAC) Boario Terme (Brescia);
1.227.500 Paolo Pellegrinelli (PAB), Boario Terme (Brescia);
1.215.500 Mauro Manera (MAD), Lignano Sabbiadoro (Udine);
1.207.900 Eddy Ferraro (EDY), Carmignano di Brenta (Padova);
1.205.200 Luca Panteghini (), Boario Terme (Brescia);
1.196.200 Barbara Piras (EUR), Pavia;
954.700 Federico Rosa (LAN), Zelarino (Venezia);

(CHUN LI)
1.383.200 Daniele Cavazza (RAX), Bologna;
1.289.500 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.237.200 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.205.700 Matteo Borgoni (MAT), Venezia;
1.114.000 Alessandro Bruno (), Carrù (Cuneo);

(DHALSIM)
1.330.800 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.142.200 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.012.800 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(GUILE)
1.366.000 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.176.400 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(HONDA)
1.260.000 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
1.201.100 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.191.000 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(KEN)
1.495.000 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.372.700 (ALL PERFECT) Denis Belfiori (DEN), Torino;
1.248.600 Andrea Vitali (DIO), Roma;
1.243.400 Milo Ragaglini (MIX), Marina di Massa (Massa);
1.237.700 Fabio Perrone (RAN), Galiipoli (Lecce);
1.201.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.188.600 Gabriele Sapori (), Bologna;
896.500 Albino Ianni (ONE), S.M. di Castellabate (Salerno);

(RYU)
1.480.000 Danilo Posanzini (), Ancona;
1.237.700 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.194.000 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.058.500 Alberto Redolfi (R.A), Poggio Rusco (Mantova);
1.054.200 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(ZANGIEF)
1093.700 Antonio Landa (RIP), Udine
897.000 Andrea Vitali (DIO), Roma;

(Indefinito)
1.506.400 Federico Floresta (KEN), Adrano (Catania)
1.270.100 Antonello Picone (), Avellino.

Non sono giunti nuovi record a *SF2 Champion Edition*, per cui passiamo direttamente all'aggiornamento del nostro tabellone dei record.



ARCADE

HIGHSCORES



1942
13.536.300 Alberto Redolfi (R.A), Mantova
ASSAULT
743.700 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BLACK TIGER
820.850 Silvio Pellicane (), Messina
BLUE'S JOURNEY
170.350 Gianluca Milza (GIM), Piacenza
CAVE MAN NINJA
1.425.000 Federico Floresta (KEN), Catania
DOUBLE DRAGON 2
629.000 Simone Sartori (), Milano
DRAGON'S LAIR
411.079 Andrea Fresco (), Roma
ESH'S AURUNMILLA
938.000 Gabrio Secco (KBL), Milano
ESWAT
2.515.600 Matteo Renzi (), Forlì
FATAL FURY
421.900 Cristiano Lenti (AXE), Alessandria
FINAL FIGHT (Cody)
2.460.350 Massimo Capitani (BOX), Vercelli
FLICKY
9.999.990 Leandro Domenicale (Leo), Padova
GHOULS'N'GHOSTS
4.039.550 Raffaele Pedrini (XYA), Sondrio
GRYZOR
2.194.200 Leandro Domenicale (Leo), Padova
HAMMERING HARRY
2.426.800 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
HOT CHASE
289.080 Matteo Renzi (), Forlì
HOT ROD
6.211.723 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
KURI KINTON
989.590 Leandro Domenicale (Leo), Padova
MERCS
999.990 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
999.990 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
MIDNIGHT WANDERERS
1.177.300 Mauro Duca (DUC), Ancona
MISTERIOUS STONES
934.540.130 Gabrio Secco (KBL), Milano
ORDYNE
1.204.630 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
POWERSPIKES
137.980 Claudio Del Parco (XRX), Caserta
PREHISTORIC ISLE
1.615.600 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
RAINBOW ISLANDS
23.760.010 Matteo Cassetta (MAC), Milano
SCI
10.625.000 Simone Sartori (), Milano
SPLATTER HOUSE
457.600 Leandro Domenicale (Leo), Padova
STREET SMART
2.097.000 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
SUPER DON QUIX-OTE
800.500 Gabrio Secco (KBL), Milano
SUPER MARIO BROS
3.109.700 Elvin Bellagamba (ELV), Ancona
SUPER PANG
8.169.830 Claudio Di Francesco (), Teramo
TERRA FORCE
540.000 Luca Boffa (BOF), Torino
THE KING OF DRAGONS (Elfo)
2.001.500 Matteo Borgoni (MAT), Venezia
THE MAIN EVENT
5.192.800 Leandro Domenicale (Leo), Padova
THUNDER &LIGHTNING
79.850.000 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
TOP LANDING
503 (7 att.) Andrea Patella (BIG), Milano
TROJAN
937.750 Maurizio Bogliani (), Pavia
VENDETTA
63 Wadim Radtchenko (WAD), Roma
VIGILANTE
250.120. Matteo Renzi (), Forlì
VIOLENCE FIGHTER
13.945.560 Leandro Domenicale (Leo), Padova
WARDNER
9.999.990 Leandro Domenicale (Leo), Padova

C.A.R.O.
INFORMATICA
COMPUTER & SOFTWARE
IBM PS/1 POINT CENTER
TUTTE LE NOVITA'
PER IL TUO PC
VIDEOGIOCHI ACCESSORI
PERIFERICHE
TI ASPETTIAMO
CHIUSO IL LUNEDI'
Milano - V.le Faenza, 2 (ang. P.zza Miani)
Autobus 47-71-74-76-95 - MM2 Romolo

ARCADE
HIGHSCORES

HIT PARADE & SCHEDA.

E' tempo di bilanci: difatti questa è l'ultima volta che pubblichiamo i risultati del nostro mini-referendum, che purtroppo è rimasto veramente "mini"! Questo mese, grazie alle mie "sollecitazioni" sono arrivate più schede - qualcuno addirittura ha spedito più fotocopie con la medesima classifica, come nei concorsi "seri"! - ma la partecipazione, soprattutto da parte dei gestori di sale giochi, non è stata certo tale da giustificare un impegno nell'organizzazione di un campionato a livello italiano.E' l'ennesima conferma della crisi del settore, ragion per cui finché non migliora la situazione dovrete accontentarvi della solita paginetta con i record.

Altra conferma di ciò è la reazione all'annuncio che feci sul numero di marzo, nel quale parlavo della fondazione di un nuovo club che avrebbe dovuto raccogliere tutta le persone interessate ai coin-op, anche se non erano dei campioni. Le risposte sono state poche e soprattutto si è dimostrata scarsa la disponibilità a collaborare: scusate, ma se volete qualcosa di più dovete anche partecipare!

Infine vi ricordo che se fate un record dovete usare la scheda apposita, o una fotocopia, che potete incollare su una cartolina o inserire in una busta (se avete più di un record); nelle note potete inserire, se volete, notizie sul gioco (vite, livello di difficoltà, ecc.) e sulla sala giochi. Se siete proprio pigri ricopiate la scheda tale e quale, con tutti i dati indicati. Infine se riuscite a fare qualche bella foto del record e di voi stessi, potreste vedervi pubblicati!
Non dimenticate di spedire il tutto al solito indirizzo:

ARCADE HIGHSCORES
C+VG - GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA GORKI 69- 20092 CINISELLO BALSAMO (MILANO)

RISULTATI

I miei preferiti tra i COIN-OP di tutti i tempi sono:

1 BUBBLE BOBBLE
2 STREET FIGHTER II
3 FINAL FIGHT
4 DOUBLE DRAGON
5 OUT RUN
6 WONDER BOY
7 SPACE ACE
8 TOKI
9 STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION
10 GHOULS'N'GHOST
11SUPER MARIO BROS
12 FLYING SHARK

I miei preferiti tra i COIN-OP attuali sono:

1 STREET FIGHTER II
2 FINAL FIGHT
3 FINAL LAP 2
4 FATAL FURY
5 SF2 CHAMPION EDITION
6 SPIDERMAN
7 EIGHTMAN
8 SPLASH

Ti piacerebbe fare una gara sui COIN-OP:

- A PUNTEGGIO 94%
- A TEMPO PREDETERMINATO 6%

Indica 5 COIN-OP molto diffusi su cui ti piacerebbe gareggiare:

1 STREET FIGHTER II
2 BUBBLE BOBBLE
3 FINAL FIGHT
4 FINAL LAP 2
5 FOOTBALL CHAMP

Preferiresti un CAMPIONATO:

- CON MOLTE SELEZIONI LOCALI 97%
- CON POCHE GARE NELLE CITTA' PIU' GRANDI 3%

Scrivi l'indirizzo di una SALA GIOCHI nella tua zona che sarebbe interessata a organizzare una gara: 2 (La Spezia, Vicenza)

Hai qualche suggerimento riguardo l'ORGANIZZAZIONE?

- Far giocare più giocatori contemporaneamente sullo stesso gioco; fare diverse categorie d'età; premi per tutti; due o tre regolazioni di difficoltà; iscrizioni a pagamento; premi solo per i primi 2; trovare qualche televisione come sponsor; sfide in doppio per rubarsi i bonus; non far fare la pubblicità ai bambini; interviste a tutti.

ARCADE HIGHSCORES

HO REALIZZATO UN RECORD SUL GIOCO:

_____

_____

MARCA_____**ANNO** _____

PUNTEGGIO _____

NOTE _____

I MIEI DATI PERSONALI SONO:

COGNOME _____

NOME _____

SIGLA (TRE LETTERE)_____**ETA'** _____

INDIRIZZO _____

CITTA'_____**PROV** _____

CAP_____**TEL**_____/ _____

NOTE _____

_____

_____

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - MILANO
TEL. 29520184/29520180

ECCEZIONALE!!!
CONSOLE SUPER NINTENDO
CON SUPER MARIO BROSS,
CAVO SCART, ALIMENTATORE
L. 390.000

GAME BOY+TETRIS
L. 145.000

GAME GEAR+SONIC
L. 265.000

ATARI LINX CON BATMAN II
L. 220.000

SEGA MEGA DRIVE
EUROPEO+SONIC L. 299.000

ATARI LINX+4 GIOCHI
L. 220.000

GIOCHI PER CONSOLE

QUATTRO GIOCHI
PER GAME BOY
L. 89.000

STREET FIGHTER II
SUPER NINTENDO
L. 149.000

GIOCHI PER SEGA MEGA DRIVE
DA L. 59.000
4 GIOCHI PER GAME BOY
L. 89.000
GIOCHI PER GAME GEAR
DA L. 49.000
GIOCHI PER SUPER NINTENDO
DA L. 109.000
GIOCHI PER ATARI LINX
DA L. 59.000
GIOCHI PER GAME BOY
DA L. 39.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA ENTRO LE 48 ORE

PINBALL WIZARD

INSERT COIN

Bentornati! Vi siete divertiti con Super Mario Bros? Sarete quindi contenti di sapere che la Premier ha in produzione un mini-flipper (è grande circa la metà di un flipper normale) che si chiama Super Mario Bros - Mushroom World (cioé mondo dei funghi). Questo per occupare il tempo libero in attesa del loro prossimo "vero" flipper: Cue Ball Wizard. La Data East intanto ci trascina nell'horror con l'imminente Tales from the Crypt (racconti della cripta). E nel presente? Leggete, leggete...

Federico "Wiz" Croci

LETHAL WEAPON 3

DATA EAST, 1992

Lo scorso agosto, dopo una malriuscita gita a Riva del Garda - in cui i flipper sembravano essere pressoché sconosciuti - ho riparato sulla Riviera Adriatica, ma non trovavo nessuna novità nelle sale giochi; per fortuna ho conosciuto Isabella, assidua frequentatrice delle discoteche più note ma anche delle sale giochi più in vista. Lei mi ha indicato una sala di Bellaria in cui, insieme con un *Hook* e un *Surf'n Safari*, erano ancora giocabili due flipper meccanici...
Ma perché Fabio mi guarda minaccioso? Occhei, vengo al dunque: grazie a lei, dicevo, ho passato l'intera estate a giocare a flipper, in particolare *Lethal Weapon 3* (e *Addams Family*, battendo record su record, come ben sanno a Riccione...), l'ultima uscita della Data East. Innanzitutto le novità tecniche: pur continuando a dire sulla testata di essere la prima a usare i display a matrice di punti, anche la Data east monta ora i display più grandi, quelli utilizzati dalla Williams/Bally per intenderci. E devo dire che al momento ne fanno l'utilizzo migliore che ho visto, con intere scene del film "a puntini". Poi, gli elastici nel piano: avete notato che sono tutti neri? E non perché sono sporchi! Si tratta di un nuovo tipo di gomma, non più bianca, che non dovrebbe sporcarsi (e ci credo, con quel colore...) ma soprattutto non dovrebbe più sbriciolarsi con l'usura, sporcando inoltre meno il piano. A questo punto manca solo un valido sostituto delle lampadine, che hanno il difetto di bruciarsi dopo un po', e finalmente anche il flipper avrà bisogno della stessa (poca) manutenzione dei videogiochi. Il gioco: dopo aver scelto la musica di sottofondo che vorrete sentire durante il gioco (la Data East è tutt'ora l'unica a equipaggiare i flipper con sonoro stereo), la pallina si lancia tramite l'impugnatura di una pistola, allo stesso modo di *Terminator 2*; c'è pure lo stesso Skill-Shot: con il tiro iniziale (e a ogni nuova pallina) bisogna colpire il bersaglio acceso in quel momento. Inoltre, quando si abilitano i vari video-mode - in particolare il Crime Simulator - l'arma serve per sparare a ciò che compare sul display. Attenti a non colpire i civili! Un altro video-mode viene attivato quando dovete fare a pugni con qualcuno: in questo caso dovete pigiare i tasti laterali del flipper - come in *Hyper Sports* - il più velocemente possibile! Questo sotto lo sguardo attonito del gestore, che pensa vogliate distruggergli il flipper! Il gioco è abbastanza semplice: completare i diversi passi necessari per arrivare alla terza realizzazione del terzo film della serie, partendo dall'originale Arma Letale. Ogni volta che completerete uno dei "capitoli" della saga, assisterete alla proiezione sul display di alcune scene salienti dello stesso. Alcune rampe metalliche sono molto spettacolari, con la pallina costretta a compiere autentiche giravolte; peccato che molte volte caschi miseramente sul piano alla prima curva stretta! Pertanto aspettatevi imprevedibili cadute della biglia sul piano - ma il vero giocatore sa







come far fronte anche agli imprevisti più assurdi! Una curiosità "solo per i gestori": all'interno dovrebbe esserci in omaggio un poster del film; potreste metterlo in palio per chi, alla fine del mese, avrà raggiunto il punteggio più alto! Inoltre, sotto alla cartella delle istruzioni di sinistra, dovreste trovare un livellatore bidirezionale, sul tipo di quello visibile a occhio nudo negli ultimi flipper Williams/Bally. Vi sarà utile per livellare il flipper nei due sensi, evitando così quelle pendenze innaturali tanto odiate da noi giocatori... Bene, ora tocca a voi lettori: il gioco non è diffcile, e non dovreste faticare per ottenere buoni punteggi!

BLACK ROSE

BALLY, 1992

ALL'ARREMBAGGIO!!! Quanti sono i flipper "pirata"? E non intendo quelli copiati (ce ne sono, ce ne sono...)! Intendo quelli che hanno per argomento le imprese temerarie dei bucanieri: questo infatti è il tema del nuovo flipper della Bally. Beh, non sono poi così tanti: me ne vengono in mente non più di dieci, tra meccanici ed elettronici. Accogliamo quindi con gioia questo *Black Rose*, che per lo meno presenta un tema originale. *The Addams Family*, il flipper precedente che la Bally ha prodotto fino alla metà di agosto in più di 21000 pezzi, ha battuto il record storico di *Eight Ball*, Bally 1977, di oltre 1000 unità. E' quindi storicamente vero che, dopo un tale successo, il flipper successivo difficilmente sarà un altro successo. Questo *Black Rose* però sembra interessante: innanzitutto si nota subito un pulsante posizionato nel mezzo della parte bassa del mobile. Questo serve per cannoneggiare , tramite un mirino girevole sul piano, le lettere S-I-N-K S-H-I-P (affonda il vascello). Non mancano le solite salite, una rampa parte dal bel mezzo della parte alta del piano, lo percorre in tutta la sua lunghezza fino ad arrivare esattamente in mezzo ai due flipper: a questo punto una discesa metallica impedisce (così si spera) che la pallina finisca direttamente in buca, deviandola sul flipper di destra. Non manca ovviemante il Jackpot, lo Skill-Shot ecc. ecc. Ricorda vagamente, come disposizione delle rampe, dei bersagli e dei flipper, il già menzionato *Addams Family*. Fatemi sapere i vostri record!

BONUS

Ultimamente molti nuovi termini e vocaboli, spesso inglesi, hanno aggredito il giocatore di flipper che ignaro si avvicina al suo gioco preferito. E' il momento buono per un mini-dizionario!

SKILL-SHOT: se con il tiro iniziale riuscite a fare qualcosa di prefissato, non sempre troppo difficile, vi guadagnate un sacco di punti. E' il caso di *Addams Family*: se tirate la pallina direttamente tra le grinfie di Mano, ottenete un punteggio che da 1 milione aumenta di volta in volta. Molto spesso però, se sbagliate e tirate troppo piano o forte, la pallina finirà in zone pericolose per la sua sopravvivenza...

INSTANT INFO: tenete premuto uno dei due pulsanti dei flipper per avere visualizzate su schermo un sacco di informazioni utili. E' possibile "scrollare" velocemente tra esse con l'altro pulsante.

JACKPOT: di solito è attivo quando si ha più di una pallina in gioco contemporaneamente (**MULTIBALL**). Se nello stesso tempo riuscite a fare una certa cosa, tipo salire su una rampa o completare certi bersagli, otterrete un punteggio che si è andato accumulando di partita in partita, ma che comunque non è mai inferiore a un certo minimo.

INSTANT REPLAY (o **FREEZE**): se una certa funzione di gioco, tipo una salita (o la rampa che ho descritto prima in *Black Rose*) è malamente regolata e vi manda direttamente la pallina in buca, questa vi viene restituita con mille scuse. Ricordate inoltre che, se per un motivo o per l'altro, una pallina non segna alcun punto, questa vi verrà comunque restituita.
In certi flipper, se il tempo totale di gioco delle prime due palline è inferiore a quanto prestabilito, il flipper si predispone automaticamente per facilitarvi le cose, magari accendendovi uno special "d'ufficio".

KICKER: in realtà indicato in mille modi diversi, è quel meccanismo che, quando attivato, vi rilancia immediatamente in gioco la pallina che tenta di andarsene dal corridoio esterno laterale sinistro. Difficilmente troverete questa caratteristica anche nei canali destri, per un semplice problema di spazio interno , che a destra è più limitato che a sinistra e non permette, almeno per ora, di installare altri meccanismi.

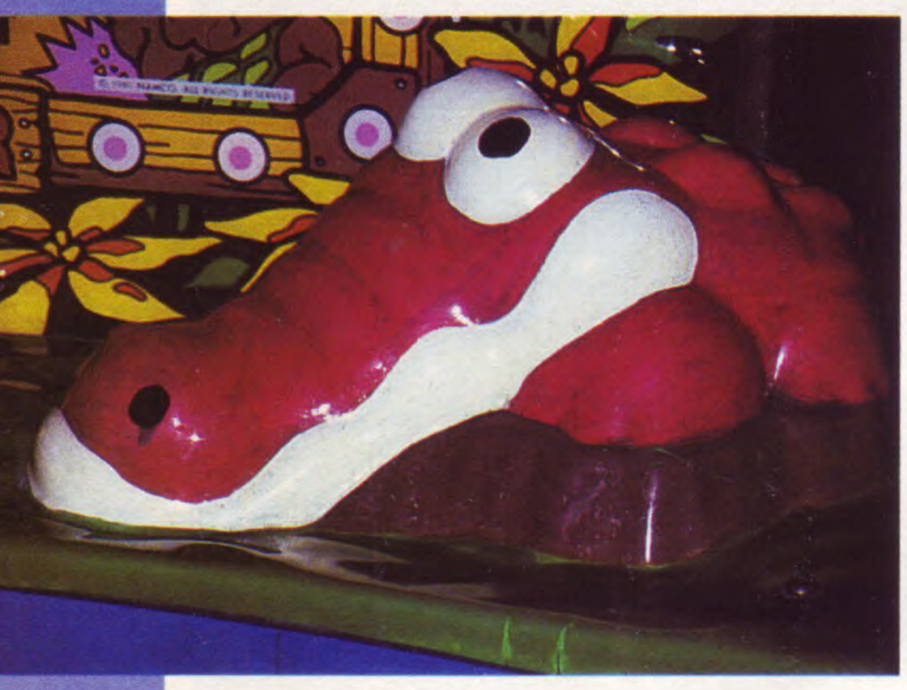
VIDEO MODE: nei nuovi flipper con "display a matrice di punti", a un certo punto si giocheranno semplici ma divertenti videogiochi. In *Getaway* (Williams), per sempio, guiderete una macchina sterzando con i due pulsantidel flipper, in *Terminator 2* e *Lethal Weapon* si spara agli avversari.





FAR OUT

MODE APOCALITTICHE





KER-SPLAT!!!

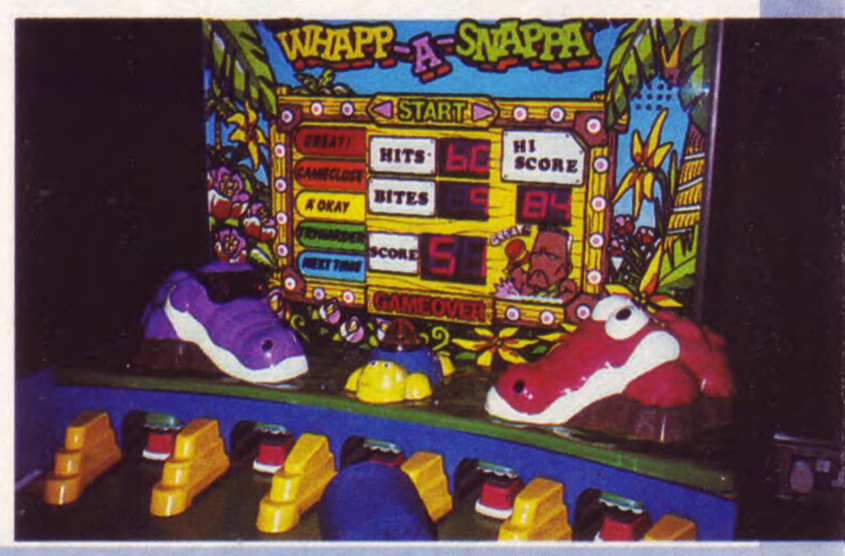
In quest'epoca decadente, in cui la recessione economica riesce a influire persino sul luccicante mondo dei videogiochi, giocare con un coin-op completo del suo mobile originale e un evento sempre più raro. Per fare arrabbiare un po' i lettori e spingerli a litigare col gestore della sala giochi sotto casa, il perfido Fabio Rossi ha pensato bene di andare a fare un giretto in Inghilterra, dove si possono trovare coin-op semplicemente incredibili...

Come probabilmente gia saprete, l'Inghilterra ha un sacco di difetti parecchio antipatici. C'é il cibo, che va dalle pseudopizze alte tre dita intrise d'olio e farcite con l'ananas ai tortini di interiora di maiale, ci sono gli inglesi che se se la tirano da morire e si rifiutano di parlarti se non hai un accento britannico perfetto, ci sono i cinema e i trasporti che costano un miliardo a biglietto e c'é la desolazione globale non appena ci si allontana dal centro di Londra. Del resto, è anche vero che i dischi, i fumetti e le videocassette costano meno, che ci sono molte più occasioni di divertimento che in Italia e che a Piccadilly Circus c'é la sala giochi *Fun Land*, all'ultimo piano del centro commerciale Trocadero.

Il bello della Fun Land non è tanto il fatto che è tanto grande da ospitare una pista da autoscontri, un bowling e varie postazioni multigiocatore per battaglie in Realta Virtuale. Non è neanche la presenza di coin-op assurdi come i quattro *Super Monaco GP* collegati insieme, la collezione completa dei giochi laser della Atari e quelli olografici della Sega, i simulatoroni della MicroProse, i *Tetris* e *Space Invaders* a premio, due *R-360*, una manciata di *Galaxy Force II* e un tot di cabinati che si muovono, agitano, frullano, tritano, impastano, eccetera. Crediateci o no, il bello non è neppure il simulatore di montagne russe su cui prendono posto 20 persone contemporaneamente, e tantomeno il fatto che quasi ogni gioco dia in premio degli scontrini che possono essere scambiati con pelouche e giocattoli vari alla cassa. Nossignori. Se per caso doveste passare dalle parti di quella sala giochi rimandate tutto quel che è stato appena elencato e cercate i martelloni.

Gia, perchè martelli, clave, bastoni e mazze +2 abbondano, e di solito sono attaccati ai giochi splatter. Non i comuni videogiochi in cui bisogna blastare, macellare, tumefarre & lacerocontundere gli avversari, ma meravigliosi giochi meccanici il cui scopo comune è letteralmente







spiaccicare i nemici. Il capostipite della razza si chiama *Whac-A-Croc*, e consiste di una serie di tane in cui si annidano coccodrilli famelici.

Lo scopo è martellare sul naso i rettili di plastica prima che si avvicinino a sufficienza per mordere, rispedendoli nelle loro cucce. Come tutti i giochi di questo tipo, *Whac-A-Croc* è a tempo, e la vera difficolta arriva nella fase finale, quando tutti i coccodrilli attaccano contemporaneamente facendo impazzire il giocatore. Simili a questo prodigio della tecnologia sono anche gli innumerevoli giochi con le talpe, che si differenziano solitamente per particolari insignificanti. L'idea è di trovarsi davanti a un piano con 9 o 16 buchi, dai quali appaiono improvvisamente talpe di vario tipo. Naturalmente bisogna splattarle con la massima velocita e violenza prima che rientrino, possibilmente eliminando per prime quelle che



danno più punti. Come dicevamo, le differenze da un modello all'altro sono minime: si va dal gioco "liscio" a quello in cui ogni colpo andato a segno fa salire più in alto un pupazzo che si arrampica su una palma, inseguito da un dinosauro - sorvoliamo sulla conclusione della partita per non impressionare i più piccini. Per dovere di cronaca, va notato che proprio mentre stavamo realizzando questo servizio è stato installato un gioco chiamato *Monkey Mole Panic*, prodotto dalla Namco. Questo coin-op sembra costituire il compromesso ideale fra la necessaria semplicita dei giochi meccanici e il desiderio di continui stimoli nuovi tipico di chi è abituato a giocare con i videogiochi: il mobile è infatti composto da una megapulsantiera da prendere a cazzottoni, mentre i bersagli vengono visualizzati su un monitor che la sovrasta.

In questo modo l'azione riesce a essere molto movimentata - ci sono livelli "semplici" in cui bisogna mazzuolare talpe e scimmiette, strane sequenze in cui i pulsanti vengono usati per fare arrampicare orsetti, saltare animali e altro, nonchè bonus, tabelle statistiche delle prestazioni e altri elementi possibili solo con l'utilizzo di un video.

Se le martellate non sono il vostro forte potete sempre rivolgervi ad altri coin-op meccanici meno splatter. C'é *Big Bertha*, un pupazzone cicciosissimo che va ingozzato con centinaia di palline di plastica, c'é la versione tridimensionale di *Space Invaders*, con mostriciattoli alieni super deformi che vanno respinti a suon di laserate, ci sono veri e propri videogiochi da prendere a sganassoni con gli appositi guanti da pugile e un'infinita di tiri al bersaglio con fucili luminosi, mitragliatrici ad acqua, cannoncini sparapalline o catapulte.

Anche i fanatici dello sport hanno di che divertirsi: probabilmente avrete







gia visto in qualche luna-park quelle macchine a gettone in cui bisogna tirare dei palloni da basket in un canestro, ma sapevate che esistono cose simili anche per il football americano e il golf?

Insomma, visitando questa supersala giochi si ha proprio l'impressione che i coin-op meccanici vadano fortissimo, forse anche meglio dei più banali videogiochi.

A questo punto c'é solo da chiedersi come mai in Italia non si siano mai viste meraviglie simili: naturalmente ci sono problemi di costo delle macchine, di ingombro e di manutenzione, ma vedendo le file che si formano davanti a ogni *Whac-A-Croc* viene proprio da pensare che anche da noi queste macchine potrebbero riscuotere un enorme successo.

A questo punto non vi resta altro che far vedere le foto di questa pagina al proprietario della sala giochi o del bar che preferite: chissa che con un po' di impegno non riesca a procurarsi un vero, violentissimo, divertentissimo gioco splatter!

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ



Scommetto che il mese scorso, quando siete arrivati a sfogliare le pagine di questa rubrica, non avete creduto ai vostri occhi; dopo quasi un anno di squallide pagine bianche e apatiche abbiamo finalmente una nuova e fantastica veste grafica!!! Personalmente ne sono entusiasta, ma mi piacerebbe sentire anche il vostro parere, per cui non dimenticatevi di darmi la vostra opinione quando mi scrivete. E adesso, passiamo a vedere cosa ci offre il mercato per questo autunno!

ANDREA FATTORI

AXIS & ALLIES

"Corre l'anno 1943; la Seconda Guerra Mondiale sembra essere finalmente arrivata a una svolta positiva. L'Inghilterra, con l'appoggio dell'Unione Sovietica, è riuscita a superare le difese tedesche e proprio in questo momento una divisione corazzata sta entrando a Berlino. Tragica invece la situazione in America: i bombardieri nipponici hanno raso al suolo l'intera costa occidentale. Sembra comunque che l'Asse abbia ormai i giorni contati..."

Lo so, lo so, questo brano non c'entra assolutamente niente con la vera storia della Seconda Guerra Mondiale; si tratta solo di una delle possibili conclusioni di *Axis & Allies*, il nuovo gioco della M. B. Come avrete già capito, si tratta di una simulazione bellica concettualmente simile a *Risiko* ma totalmente diversa dal punto di vista delle regole, molto più complesse e realistiche.

Il piano di gioco, inutile dirlo, è costituito da una plancia sulla quale è raffigurato il mondo intero, diviso in zone di influenza. Le nazioni che svolgono un ruolo attivo sono cinque, Germania e Giappone per l'Asse, USA, Inghilterra e URSS per gli alleati; ognuna di queste possiede, all'inizio della partita, una certa quantità di armate, fabbriche e Certificati di Produzione Industriale (C. P. I.), che potranno comunque essere incrementate nel corso del gioco.

Ciascun turno di gioco viene diviso in sei azioni specifiche, durante le quali i giocatori dovranno ovviamente cercare di rafforzare le proprie posizioni e portare devastanti attacchi ai danni del nemico. La prima azione riguarda l'acquisto di nuove unità e lo sviluppo di particolari armi tecnologiche. A differenza del *Risiko*, i tipi di armate che possono essere utilizzate sono molto varie, dai semplici soldati ai terribili sommergibili, incubo di tutte le navi durante la Seconda Guerra Mondiale, dagli immancabili carri armati ai caccia bombardieri, dai caccia da combattimento alle navi da guerra e alle portaerei; ovviamente ciascuna di queste ha particolari vantaggi e svantaggi, nonché un diverso costo di produzione. Quando un'unità viene prodotta deve essere posta, alla fine del proprio turno, in corrispondenza delle fabbriche. Non è invece altrettanto automatico lo sviluppo di nuove armi: i grossi investimenti che vengono effettuati rappresentano soltanto fondi per le ricerche e sarà solo l'immancabile e crudele dado a stabilire un vostro eventuale successo.

Una volta completata questa prima fase, si passa agli spostamenti di combattimento; ogni unità ha una particolare capacità di movimento, che va da uno per i fanti a sei per i caccia bombardieri, e diverse limitazioni. Lo scopo è quello di creare i presupposti per gli scontri bellici, ovvero di portare le proprie truppe, terrestri, marine o aeree all'interno dei territori avversari.

A questo punto si arriva all'immancabile fase di combattimento, decisamente molto complessa e articolata. Ogni unità possiede dei particolari valori che ne determinano le capacità di offesa e di difesa; se, tirando per quell'armata, il giocatore ottiene un punteggio inferiore o uguale a quello indicato, significa che ha colpito e distrutto una delle forze nemiche. Non è comunque detto che un'unità particolarmente potente nelle azioni di attacco sia altrettanto capace di respingere eventuali incursioni, come si vede chiaramente nel caso dei caccia bombardieri, imbattibili quando si tratta di recare distruzione ma praticamente inutili nelle azioni difensive. Per risolvere i combattimenti, tutte le armate coinvolte vengono poste al di sopra di uno speciale cartoncino - la Tavola di





Battaglia -; nel caso di uno scontro terrestre e aereo, le prime a fare fuoco sono le Anti-Aeree, dopodiché entrano in azione tutte le unità dell'attaccante. Per ogni colpo messo a segno da queste, il difensore decide quali delle sue armate sono state colpite e le posiziona nello spazio delle perdite. Queste unità sono distrutte, ma poiché il combattimento avviene in simultanea hanno ancora il tempo di effettuare il loro attacco prima di venire eliminate dal piano di gioco.

Il difensore, a questo punto, fa fuoco con tutte le sue armate, cercando di infliggere più danni possibile. Il combattimento continua finché l'attaccante non si ritira o uno dei due viene sconfitto totalmente. Nel caso di uno scontro navale, sono i sommergibili attaccanti ad aprire il fuoco, seguiti poi da tutte le altre unità secondo il solito ordine. I sommergibili sono anche gli unici ad avere la possibilità di ritirarsi mentre stanno difendendo, azione che risulta impossibile per qualunque altra armata.

E' anche possibile effettuare degli attacchi anfibi e dei raid di bombardamento; per quanto concerne i primi, possono essere portati a compimento soltanto se la zona di mare relativa al territorio in questione è assolutamente libera. In caso contrario dovrà essere prima svolto il combattimento navale secondo la solita procedura e solo nel turno successivo potrà avvenire lo sbarco. Nel caso in cui le navi da trasporto - totalmente incapacitate a combattere - fossero affiancate, durante l'operazione, da navi da battaglia, queste ultime potranno eseguire un fuoco di copertura per eliminare una parte delle difese nemiche e facilitare l'invasione. Il raid di bombardamento è invece diretto a colpire gli impianti industriali nemici; i caccia che compiono l'attacco dovranno subire unicamente il fuoco delle eventuali anti-aeree, dopo di che saranno liberi di sganciare le loro bombe sull'obbiettivo. Per ogni bombardiere che partecipa al raid, il giocatore dovrà tirare un dado a sei facce; il totale indicherà il numero di C. P. I. che la nazione colpita dovrà pagare alla banca per poter ripristinare le proprie fabbriche.

Al termine dei combattimenti hanno luogo i movimenti liberi, ovvero quelli che non hanno come scopo il combattimento. Durante questa fase il giocatore potrà spostare tutte le truppe che desidera da un territorio all'altro, purché, ovviamente, non si tratti di nazioni nemiche o comunque sotto l'influenza avversaria. In questa parte del gioco è anche necessario far atterrare tutti gli aerei che hanno partecipato ad azioni di battaglia; i caccia da combattimento possono fermarsi, oltre che sui propri territori e su quelli degli alleati, anche al di sopra delle portaerei, manovra che non è però concessa ai pesantissimi bombardieri. Nel caso in cui un'unità non dovesse essere in grado di effettuare l'atterraggio, verrà eliminata definitivamente dal gioco.

Soltanto a questo punto sarà possibile posizionare eventuali armate acquistate durante la prima fase di gioco. Queste, come ho già detto, dovranno essere poste in prossimità delle proprie fabbriche e verranno subito considerate operative. Termina il turno la raccolta dei redditi: a seconda dei territori posseduti viene determinato il Livello di Produzione Nazionale, che viene poi convertito in C. P. I. Una volta terminata anche quest'ultima fase del turno, il gioco passa nelle mani della nazione sucessiva. L'esatto ordine di marcia è Russia, Germania, Regno Unito, Giappone e Stati Uniti.

A differenza di quanto si può essere erroneamente spinti a pensare, il gioco non termina con la totale distruzione dei nemici, bensì quando si verifica una delle seguenti situazioni: conquista delle due capitali nemiche, per quanto concerne gli Alleati e incremento produttivo (84 C. P. I. di Livello di Produzione Nazionale totale) o la conquista di due delle tre capitali avversarie per l'Asse. Nel caso in cui ci dovessero essere più di due giocatori, è anche possibile stabilire, tramite apposite tabelle che tengono conto del Livello di Produzione Nazionale raggiunto, un vincitore individuale.

Inutile dire che questa è solo una spiegazione estremamente semplificata del meccanismo di gioco; le istruzioni occupano infatti ben trentadue pagine e sono completate da numerose regole minori e opzionali. Il tutto è poi completato da un piccolo fascicolo nel quale sono contenute le risposte alle domande che i giocatori hanno rivolto alla ditta fin dall'uscita del gioco nel 1986, estremamente utili per riuscire a comprendere meglio quelle regole che possono dar luogo a situazioni ambigue e poco chiare. In particolare, molta attenzione viene rivolta a una ipotetica disparità di forze tra i due schieramenti; secondo alcuni giocatori, infatti, gli Alleati sarebbero troppo avvantaggiati nei confronti dell'Asse. In realtà questo squilibrio non esiste, e si tratta solamente di saper utilizzare al meglio le proprie potenzialità; gli Alleati diventano molto potenti a lungo andare, mentre l'Asse dispone di un buon vantaggio iniziale, per cui una politica aggressiva fin dai primi turni può portare a degli ottimi risultati (mai sentito parlare di Blitzkrieg?). Se comunque doveste trovare assolutamente incolmabile questa disparità, potete sempre far ricorso alle regole opzionali di potenziamento dell'Asse, grazie alle quali Germania e Giappone iniziano il gioco con un'arma speciale a testa, in particolare Jet e Super Sommergibili, e la Russia non può sferrare attacchi nel corso del primo turno di gioco.

Personalmente, pur non apprezzando i giochi di simulazione bellica, trovo che *Axis & Allies* sia un prodotto veramente ottimo, abbastanza realistico ma estremamente più semplice dei classici giochi di guerra. Se cercate qualcosa di più impegnativo del *Risiko* (molto più impegnativo!) *Axis & Allies* è la scelta giusta.

DRAGONLANDS



Il Drago: essere magnifico e terribilile insieme, presente nelle leggende dell'uomo fin dai tempi più antichi, simbolo di forza e di coraggio, mostro per eccellenza e, inutile dirlo, vero eroe del gioco di ruolo. A questa maestosa creatura sono stati dedicati ben due moduli da parte della Stratelibri: *Dragonlands I, I Draghi* e *Dragonlands II, I Signori dei Draghi*, originalmente editi in un unico volume dalla Mayfair Games Inc. La loro particolarità principale è di non essere stati realizzati appositamente per uno specifico gioco di ruolo e di essere facilmente adattabili a qualunque sistema di regole, Fantasy e non.

I DRAGHI

Il primo volume di questa brevissima collana dedicata al magico mondo dei draghi, si apre con una descrizione delle diverse forme con cui tali esseri possono manifestarsi; nelle Terre dei Draghi esistono infatti ben dodici clan, i cui appartenenti si riconoscono da una differente struttura fisica e dai diversi colori dei loro corpi. Tra questi meravigliosi esseri ne troviamo alcuni particolarmente simili ai classici draghi giapponesi, dal corpo serpentiforme e privi di ali; ciò non significa comunque che non sappiano volare poiché, come viene specificato più avanti, questa loro particolare abilità deriva direttamente dagli Dei ed è di natura puramente magica. In effetti, i draghi dovrebbero possedere ali immensamente grandi se dovessero fare affidamento unicamente su di esse per potersi liberare nell'aria!

Una volta chiarite le differenze tra i membri dei diversi clan, si arriva ai punteggi che i draghi possiedono nelle abilità fisiche e intellettive. Il sistema utilizzato dal modulo è quello classico di *Dungeons & Dragons*, ma grazie ad apposite tabelle può essere facilmente convertito per qualunque altro gioco. Inutile dire che i loro punteggi sono enormi a confronto di quelli di un uomo, e non solo per quanto riguarda la forza fisica.

Continuando a sfogliare le pagine, il giocatore scopre - con grande gioia - il vero scopo di queste tabelle: il primo volume di *Dragonlands* contiene infatti tutte le informazioni necessarie per poter utilizzare un drago come proprio personaggio. Ovviamente il Master dovrà creare avventure particolari per chi utilizza questi potentissimi mostri, ma con un minimo di abilità si possono creare scenari veramente belli. Non è comunque obbligatorio utilizzare il modulo per dar vita a "draghi giocanti"; tutte queste dettagliatissime informazioni, compreso un disegno che mostra l'anatomia di questi esseri fin nei minimi dettagli, saranno utilissime ai Master per poter creare avversari (o, perché no, alleati) realistici da porre di fronte al proprio gruppo. Una grande attenzione viene rivolta al particolare problema delle mutazioni: queste infatti hanno luogo molto frequentemente, in quanto il sottile guscio delle uova dei draghi non è affatto sufficiente a bloccare le radiazioni solari, e sono la principale causa delle differenze che esistono tra i membri dei diversi clan.

Oltre alle informazioni di carattere puramente biologico, su questo primo modulo sono contenute anche molte indicazioni riguardo al modo di comportarsi dei draghi e alla loro storia, con particolari riferimenti alla struttura delle loro caverne, alle erbe che utilizzano e alle malattie che possono contrarre.

I SIGNORI DEI DRAGHI

In virtù della loro netta superiorità, i draghi non tengono in nessuna considerazione gli uomini; nelle *Dragonlands*, queste enormi bestie alate detengono il potere assoluto e nessuno si sognerebbe mai di contraddirne il volere. Gli unici umani che godono di un certo rispetto da parte dei draghi sono i loro cavalieri, grandi guerrieri, nobili per nascita e per valore. Questi fanno parte di una ristretta casta, governano gli altri abitanti delle Dragonlands e amano farsi chiamare Signori dei Draghi, anche se il particolare rapporto uomo-mostro mette chiaramente in evidenza che è quest'ultimo a comandare.



Questo secondo modulo contiene, ovviamente, tutte le informazioni necessarie per poter utilizzare un Signore dei Draghi come personaggio giocante; in realtà Cavalieri di Draghi non si nasce ma si diventa, e per questo è necessario dimostrare valore e guadagnarsi la stima della propria cavalcatura alata. Anche questo particolare tipo di personaggio è molto più potente della media e necessita pertanto di avventure appositamente create. C'è comunque da dire che i Cavalieri di Draghi, non potendo usufruire dei Punti Esperienza derivanti dal ritrovamento di tesori e oggetti magici, impiegano molto più tempo del normale per poter passare di livello.

Oltre a questo, *Dragonlands II* contiene una breve descrizione delle terre in cui è ambientato, con relativa quantificazione delle forze imperiali (i cattivi) e di quelle ribelli (i buoni). Se lo preferite, potrete comunque utilizzare il modulo all'interno della vostra campagna, collocando i draghi in una regione a vostra scelta. Come al solito, oltre alla descrizione dei più importanti personaggi non giocanti, troverete anche una serie di avventure, tutte collegate tra loro e ottime per sviluppare una piccola (si fa per dire) campagna.



GIOKANDO È TORNATO...

E VUOLE TE

GIOKANDO '92

2° Happening del Gioco per Adulti

5•8 Novembre 1992

SPAZIO MILANONORD - MILANO

Due Sale cinema per proiezioni non stop di film legati al gioco • Una mostra unica nel suo genere sulle macchine da gioco degli anni '30-'50 • Videogames a gettoni e macchine libere per i più intriganti programmi-gioco sul mercato • Tornei di giochi noti e nuovi, con premi inimmaginabili • Cacce al tesoro radiocondotte • Squizz • Dungeons & Dragons Living • Giochi gialli fra il pubblico • La bottega dell'inventore e dell'usato • Panini e birra del mitico "Ore Felici"

E altre decine di fantastiche sorprese...

Con la collaborazione di: la Repubblica • Virgin MEGASTORE • 3M Italia

ORARIO

Giovedì 5 Novembre 14.00-20.00
Venerdì 6 Novembre 14.00-24.00
Sabato e Domenica 7-8 Novembre 10.00-24.00

SPAZIO MILANONORD

Via Pompeo Mariani, 2 - 20128 Milano
• M1 Precotto (Linea Rossa)
• M2 Cimiano (Linea Verde) • Autobus 44

ASSOEXPO

Segreteria Generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - Telex 313627



Un'immagine della presentazione delle T- Game avvenuta da Ore Felici

L'immancabile torta - maglietta



T-GAME: GIOCHIAMOCI ADDOSSO!

Quante volte, sulla spiaggia o durante un pic-nic con gli amici, vi siete ritrovati a un certo punto senza sapere cosa fare? In quei momenti sarebbe davvero bello avere con sè un divertente gioco di società, ma spesso portarsi dietro una scatola è scomodo. A questo problema ha pensato la Ludus di Milano, creando dei simpaticissimi giochi da tavolo su ... maglietta!

L'idea è semplice quanto geniale: sulle T-shirt è raffigurato il piano di gioco, mentre all'interno di un piccolo sacchettino di stoffa - che si può benissimo appendere al collo - si trovano pedine, dadi e tutto ciò che può servire, ovviamente in dimensioni ridotte per dare meno fastidio.

Le magliette, tutte realizzate con cotone di ottima qualità e colori ecologici, sono contenute in una simpatica busta-regalo, ovviamente fatta di carta riciclata La parte migliore, comunque, è che non esiste solo un tipo di *T-Game*: i giochi disponibili al momento sono ben nove, e chissà che presto non ne arrivino altri. Intanto, iniziamo a vedere questi!

GIOCO DEL CUORE:

Tra tutte le magliette, questa è probabilmente la più divertente: lo scopo è quello di attraversare il "piano" di gioco, cercando di arrivare per primi all'ultima casella, il Cuore. Fin qui potrebbe sembrare banale, ma non lo è. A differenza dei soliti prodotti ispirati al Gioco dell'Oca, qui il dado viene utilizzato unicamente durante il primo turno, dopodiché non serve più; con questo tiro il giocatore arriva sopra una delle prime sei caselle del tabellone, dopodiché deve seguire le istruzioni ivi riportate. Se, ad esempio, capita sulla numero tre, dove si trova scritto "Come ti fai dare il suo numero di telefono?", il giocatore (la giocatrice) deve simulare l'approccio con una ragazza/o, magari rivolgendosi a una/o delle partecipanti, convincendola/o a dargli il suo numero di telefono. A questo punto gli altri giocatori valuteranno la sua prova e, di conseguenza, gli daranno un voto da -3 a +3, che corrisponde al numero di caselle di cui dovrà avanzare o indietreggiare. A questo punto il gioco passa al concorrente successivo e così via fino a che qualcuno non raggiunge il Cuore.

Come se non bastasse, il vincitore dovrà infine compiere una delle sei azioni riportate sull'apposita tabella, che vanno dall'offrire da bere a tutti allo scrivere e recitare versi d'amore a ogni partecipante: tutto sommato direi che conviene proprio perdere!

GLI ALTRI GIOCHI:

Prima tra tutti troviamo la Dama, uno dei più classici giochi esistenti. Sempre molto famoso, ma forse meno noto ai più giovani, è il Backgamon, uno stupendo gioco tattico in cui si uniscono abilità e fortuna. Per restare ancora sui classici e intramontabili, le *T-game* vi offrono anche il Gioco dell'Oca, ovviamente rivisitato in chiave umoristica.

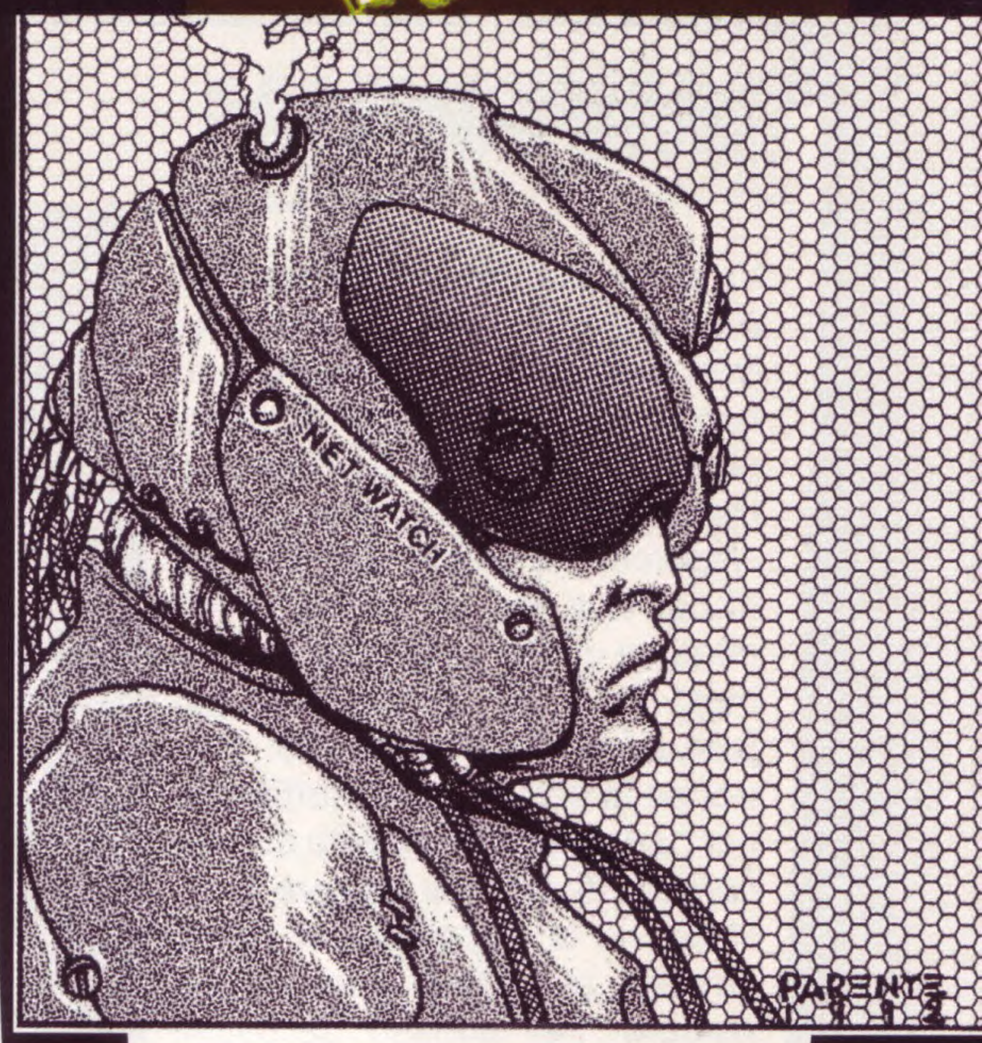
Per coloro che invece vogliono cambiare e scoprire nuovi divertimenti, troviamo il Gioco del Drink, ancora una volta con un percorso da completare a colpi di dado ... sempre che non vi sbronziate prima! Ancora per la categoria "fuori di testa" troviamo il Gioco di Natale, perfetto per ricevere e distribuire i vostri regali in allegria. A metà tra classico e nuovo si colloca invece Parchis, un gioco famosissimo in Spagna ma probabilmente sconosciuto ai più qui da noi.

Chiudono infine quest'allegra rassegna due magliette dedicate all'Oroscopo: Astrologia Tradizionale e Astrologia Cinese, ottime per conoscere qualche ragazza e attaccare discorso...

Tutte le magliette sono disponibili in bianco o grigio mèlange. Le taglie vanno da Junior a XL per i giochi tradizionali, e da L a XL per quelli riservati ai più grandicelli.



CYBERPUNK - HARDWARE



Night City: anno 2020.
Diciottesimo piano di uno squallido edificio nello Sprawl della città. Un piccolo e spoglio monolocale. Dentro, un uomo osserva tristemente le auto che sfrecciano sull'asfalto bagnato. Fuori piove. E' buio. Non è notte; gli scarichi delle industrie e le radiazioni nucleari hanno totalmente offuscato il cielo, c'è gente che non ha mai visto l'abbagliante luce del sole.
L'uomo è solo; sta aspettando la sua morte. Ha visto alcuni documenti segreti di una grossa corporazione - documenti illegali. La sua vita ormai non vale più niente. Rivolgersi alla polizia sarebbe inutile: tutte le agenzie governative sono sotto il controllo delle multinazionali. Non gli resta che attendere, e sperare in una morte veloce. Fuori migliaia di voci e di lingue diverse si confondono, numeri insignificanti in una società spietata.

Come avrete sicuramente capito, questo brano si riferisce a *Cyberpunk*, il gioco di ruolo futuristico recentemente prodotto dalla Stratelibri e di cui abbiamo ampiamente parlato nel numero di giugno. Ambientato nel 2020, questo nuovo prodotto porta i giocatori all'interno di un mondo inquietante, violento, corrotto, privo di qualunque regola morale; si tratta di una visione pessimistica del nostro futuro, un esempio di una società senza freni alla corruzione e alla sete di potere degli uomini. Ma qual è l'esatta struttura di questo mondo? Quali sono state le fasi che hanno portato, nel volgere di trent'anni, ad un simile degrado morale? A queste domande risponde in maniera esaustiva *Hardware*, il nuovo modulo dedicato a *Cyberpunk*.

Il volume si apre con una soddisfacente descrizione degli eventi principali che hanno colpito la Terra tra il 1990 e il 2020. La storia di questi trent'anni è sicuramente ben studiata e realistica, anche se talvolta i vari episodi si trovano cronologicamente troppo vicini; tra il 1992 e il 1993 si ha, ad esempio, la totale distruzione delle coltivazioni di droga in Sud America da parte degli Stati Uniti, avvenuta grazie alla diffusione di particolari virus artificiali, la caduta dei relativi governi e un attentato nucleare a New York rivendicato dai narcotrafficanti. In ogni caso, questa prima parte riesce a mantenere un alto grado di realismo e non cade nei facili luoghi comuni di molti libri di fantascienza.

Ma se conoscere la storia che ha portato alla generazione di un certo tipo di società può essere utile, lo è senz'altro molto di più conoscere i vari aspetti della società stessa. A questo proposito troviamo riferimenti alla legge e al codice penale, all'utilizzo delle armi, ai vari mezzi di locomozione e a tutte quelle attrezzature che, nel gioco, faranno inevitabilmente parte della nostra vita quotidiana, come i fax - oggetti di uso comune - o i data-terminali, utilissimi computer da marciapiede.

Inutile dire che molto spazio viene riservato alle corporazioni, vero e proprio fulcro del gioco. Queste enormi industrie sono solitamente le vere detentrici del potere e anche i governi più solidi devono sempre tenerne conto. *Hardware* fornisce chiare indicazioni sul loro modo di agire, sui loro rapporti con le forze costituzionali e sulle tre Guerre Corporative che hanno colpito il mondo. Il modulo offre inoltre la descrizione dettagliata di ben quattordici corporazioni tra le più potenti del globo.

Una volta chiarita la situazione a livello mondiale e i rapporti tra le varie nazioni, si passa alla descrizione di Night City, una grossa e violenta città posta tra San Francisco e Los Angeles in cui i giocatori potranno cominciare le loro avventure. Oltre all'immancabile piantina, utilissima per avere un'idea del luogo in cui ci si muove, si trovano riferimenti alla vita politica e sociale, con la descrizione dei personaggi più importanti e famosi, delle varie bande che infestano le strade e dei più acclamati gruppi musicali. Chiudono il modulo una serie di avventure, dieci per la precisione - ciascuna delle quali viene introdotta attraverso alcune pagine di *Quotifax*, l'efficentissimo sistema di informazione del ventunesimo secolo. In conclusione, *Hardware* riesce a mantenere intatto lo spirito di *Cyberpunk* e fornisce un mucchio di informazioni utili; se avete già il primo volume di questa serie vi consiglio di acquistarlo, a meno che non abbiate intenzione di creare ex-novo il vostro mondo di gioco.



IMPERIUM



Va bene, va bene, lo ammetto: la memoria non è mai stata uno dei miei punti di forza e quando posso non perdo l'occasione di dimostrarlo. In questo particolare momento mi riferisco a *Imperium* e *Napoleone a Lipsia*, due prodotti di cui vi avevo annunciato l'imminente uscita un fantastilione di mesi fa e di cui mi sono poi puntualmente dimenticato. Purtroppo lo spazio non è sufficente per parlare di entrambi su questo numero, quindi per leggere la recensione di *Napoleone a Lipsia* dovrete aspettare il prossimo numero. Per adesso beccatevi *Imperium*, una simulazione bellico-fantascientifica tratta direttamente dal celebre gioco di ruolo *Megatraveller* della GDW, al quale sono peraltro stati dedicati ben due titoli per computer.

LA STORIA

Immaginate che nel 2113, dopo interminabili anni di studi e esperimenti, i terrestri siano riusciti a costruire un motore iperspaziale e a raggiungere nuovi sistemi solari. Immaginate le sensazioni di un popolo che ha praticamente nelle proprie mani la chiave per il dominio dell'intera Galassia. Immaginate l'enorme frustrazione di scoprire che un incredibile numero di razze aliene possiede già questa tecnologia e che quasi tutti i sistemi solari sono nelle mani dei Vilani, un potentissimo Impero extraterrestre...

Inutile dire che una simile situazione non può assolutamente venire accettata dagli uomini del nostro pianeta, da sempre abituati a considerarsi come il punto più alto dell'evoluzione e naturali padroni dell'Universo. Questo porta, nel volgere di pochi anni, a una vera e propria guerra di dimensioni titaniche, dalla quale usciranno vincitori i terrestri, nuovi e incontrastati dominatori. Il periodo in cui si svolge il gioco è quello in cui avvengono le sanguinose battaglie destinate, nel volgere di pochi secoli, a determinare la supremazia del nostro pianeta sull'Impero. La storia riportata all'interno di *Imperium* copre, in realtà, un arco di tempo molto più vasto e va dalle prime esplorazioni spaziali dei Vilani (5500 a.c.), fino al declino del regime terrestre, dando così un quadro molto preciso e chiaro della situazione economico-politica nel periodo di gioco.

LA MECCANICA DI GIOCO

Come già detto, *Imperium* rappresenta una simulazione bellica ambientata in un mondo futuristico; ciascuna partita rappresenta una delle innumerevoli guerre che hanno portato la Terra al comando dell'intera Via Lattea, ma i giocatori più accaniti potranno sviluppare delle vere e proprie campagne, registrando le diverse situazioni alla fine di ogni scontro e consultando l'apposita tabella relativa agli anni di pace.

La simulazione delle singole battaglie avviene su una plancia di gioco raffigurante la parte di Galassia più vicina al nostro sistema solare, con stelle, pianeti e rotte per i balzi interstellari. Le partite sono divise in turni di gioco, a loro volta composti dal turno del giocatore terrestre e da quello del giocatore imperiale. Durante ciascun turno, entrambe le fazioni avranno l'opportunità di utilizzare le proprie Unità di Risorse (RU) per costruire nuove navi spaziali e riparare quelle già esistenti, eseguire spostamenti e sferrare attacchi al nemico. Le fasi che costituiscono un turno sono per l'esattezza sette, e molte di queste sono ulteriormente divise in sottofasi. Innanzitutto il giocatore deve preoccuparsi di investire al meglio i propri RU; questi possono essere spesi per produrre nuove flotte e truppe, o per la manutenzione dei mezzi già esistenti. Le navi costruite non saranno comunque immediatamente disponibili e potranno entrare in gioco solo a distanza di uno o due turni, a seconda della loro potenza. Una volta conclusa questa prima sessione di carattere amministrativo, si passa al movimento: tutte le navi dotate di motori iperspaziali possono compiere quanti balzi vogliono lungo le rotte stellari, ma sono costrette a fermarsi quando entrano in un sistema contenente navi nemiche. Alcune navi, come i Caccia Spaziali o le Navi Monitor, non hanno la possibilità di compiere balzi e possono muoversi soltanto grazie all'ausilio di un Trasporto. Non c'è limite alle navi che possono essere spostate in questa fase, né tanto meno al numero di balzi che possono compiere.

Come sempre accade, alla fase di movimento seguono gli scontri; una battaglia può avere luogo solo se il giocatore di turno ha portato una parte della propria flotta all'interno di uno o più sistemi controllati dal nemico. I combattimenti possono essere di tre tipi: Spaziale (tra astronavi in orbita all'interno di uno stesso sistema), di Interazione Spazio/Superficie Planetaria (quando avvengono dei bombardamenti ai danni di un pianeta) e di Superficie (tra truppe di terra), e vanno eseguiti quando è possibile seguendo quest'ordine. Per risolvere gli scontri vengono tirati uno o due dadi a sei facce e si controlla il risultato su apposite tabelle; ovviamente più è potente la nave che sferra l'attacco, maggiori saranno le probabilità di successo.

Una volta che tutti i combattimenti sono stati risolti, con la distruzione o la fuga di una delle due flotte, il giocatore non di turno ha la possibilità di reagire, sia pure in maniera limitata; può infatti scegliere una delle sue flotte, eseguire fino a tre balzi iperspaziali e sferrare uno o più attacchi ai danni del nemico. Questa fase si rivela particolarmente utile per portare rinforzi nelle zone maggiormente colpite dall'avversario o per compiere improvvisi attacchi a sorpresa nelle zone meno sorvegliate. Alla fase di reazione seguono quindi

un nuovo movimento e una nuova fase di combattimento per il giocatore di turno, dopodiché si ricomincia tutto da capo.

STRATEGIA DI GIOCO

Innanzitutto, le forze che vengono contrapposte ai terrestri non sono che una minima parte della potenza economico-militare dell'Impero; lo scontro avviene, in realtà, tra la Terra e una delle province minori, quella di Gashidda. Questa situazione comporta vantaggi e svantaggi per il giocatore imperiale che, ad esempio, riceve ogni turno nuove flotte in sostituzione di quelle che gli vengono distrutte ma non può costruire navi ammiraglie senza il permesso dell'Imperatore. All'inizio della partita il giocatore terrestre è decisamente in svantaggio per quanto riguarda gli armamenti, ma, nel giro di pochi turni, può comodamente volgere la situazione a proprio favore grazie alla maggiore quantità di RU. La strategia migliore per i terrestri è quindi quella di attendere, cercando di bloccare i confini del proprio territorio che, con un minimo di capacità, possono essere ridotti a due soli sistemi stellari, mentre vengono costruite le navi ammiraglie più potenti. Ovviamente l'attesa non conviene al giocatore imperiale, che deve invece fare di tutto per abbattere le difese terrestri fin dall'inizio.

VITTORIA

A determinare il vincitore è la quantità di Gloria che il giocatore imperiale riesce a ottenere. Questa viene calcolata su di una scala che va da zero a dieci e all'inizio della partita vale cinque. Ogni qualvolta un pianeta viene conquistato o perso, la Gloria aumenta o diminuisce proporzionalmente all'entità della perdita. Oltre a questo, anche le richieste che vengono rivolte all'Imperatore contribuiscono ad abbassare il valore di questo fondamentale parametro; ogni volta che il giocatore imperiale rivolge un appello per ricevere più soldi o per poter costruire nuove navi, perde automaticamente due punti di Gloria. Se il punteggio arriva a dieci, il giocatore imperiale ha vinto, se scende fino a zero ha perso.

AVVENTURE A BOSCO ATRO

MODULO DI AVVENTURA PER GIRSA



Continua inesorabile la produzione di moduli per il *Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli* da parte della Stratelibri; questo mese ci troviamo a *Bosco Atro*, l'enorme regione in cui si combattono senza tregua le forze del bene e del male. Come sapranno sicuramente i lettori di Tolkien, proprio da questa enorme foresta - un tempo chiamata Boscoverde il Grande - torna a esercitare il suo terribile potere l'Oscuro Nemico, erroneamente ritenuto sconfitto da uomini e elfi. Con il suo ritorno gli alberi iniziano ad assumere forme sempre più cupe e terribili esseri giungono da luoghi dimenticati nel tempo, costringendo perfino i Primogeniti a ritirarsi e isolarsi in luoghi sempre più angusti... Conoscete forse un posto migliore in cui cercare mortali duelli e inimmaginabili tesori?

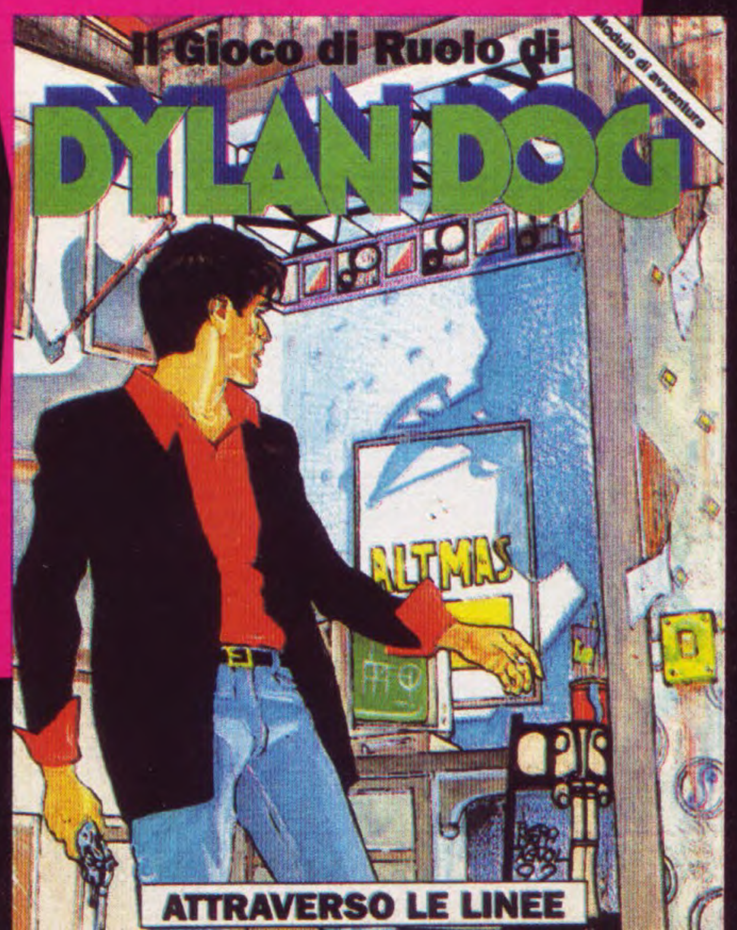
Avventure a Bosco Atro, composto da tre scenari già pronti per essere giocati, porterà i vostri personaggi ad affrontare i più famosi e pericolosi mostri della mitologia tolkieniana, in una lotta senza quartiere. La qualità del modulo rispecchia gli altissimi standard della collana dedicata a *Girsa*, con un sacco di personaggi non giocanti perfettamente delineati, storie particolarmente curate e grosse ricompense per i più valorosi.

ATTRAVERSO LE LINEE

MODULO DI AVVENTURA PER IL GIOCO DI RUOLO DI DYLAN DOG

Una nuova, incredibile ondata di violenza si è abbattuta su Londra; molte persone sono scomparse, alcune sono morte, mentre in ogni via appaiono inquietanti simboli satanici. Gli investigatori sono chiamati in gioco dalla madre di uno dei ragazzi recentemente spariti, ma il loro compito non sarà facile. Dietro a questi episodi apparentemente scollegati e privi di senso si cela una terribile verità, ma l'unica persona che può svelare il mistero è scomparsa, braccata da qualcuno che la vuole morta! L'avventura continua poi oltre Oceano, in un luogo misterioso e fantastico nel quale sono contenute tutte le risposte ai misteriosi delitti che stanno lentamente dilagando in tutta l'Europa; solo voi potrete fermarli prima che sia troppo tardi, ma non si tratta di un impresa facile e il vostro terribile nemico non esiterà a colpire quando meno ve la aspettate...

Con questo nuovo modulo, semplice, preciso e pieno di particolari interessanti, la Das Production di Firenze dimostra ancora una volta le proprie capacità e mantiene il titolo di miglior creatrice di giochi di ruolo in Italia; se continua così meriterà presto un posto tra i più grandi produttori di Gdr di tutto il mondo!



SUL PROSSIMO NUMERO:

SUPER MARIO KART:
CHI E' QUEL GIOVANOTTO INDISPONENTE CON LA MOTO SCOPPIETTANTE CHE DISTURBA LA MIA PUBBLICA QUIETE?

ALIEN 3:
GLI ALIENI HANNO INVASO ANCHE IL MEGADRIVE...

THE AQUATIC GAMES:
JAMES POND E' RITORNATO, UN PO' MENO CRUDELE E UN TANTINELLO SPIETATO.

THE EMPIRE STRIKES BACK:
LA FORZA CONTINUA A SCORRERE POTENTE SUL NES.

BOARD GAMES:
BATTLETECH REGNA ANCORA INCOSTRASTATO.

POOL:
15 PALLE AL TAVOLO VERDE, GRAZIE!

SILLY PUTTY:
TENERO E VIOLENTO DALLA SYSTEM 3

TRA TRENTA GIORNI IN EDICOLA

LIVERPOOL

YOU'LL NEVER WALK ALONE

LIVERPOOL: un arcade per 1 o 2 giocatori con tutte le caratteristiche di una vera partita di calcio: strategia, tattica, punizioni, barriere, rigori, rimesse laterali, pubblico, spettacolare utilizzo della grafica ed effetti sonori di alta qualità.
Sponsorizzato ufficialmente dalla squadra del Liverpool, è l'ultima parola in fatto di simulazione arcade dello sport più spettacolare del mondo.







DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

GRANDSLAM

Disponibile per:

AMIGA
IBM PC COMPATIBILI
C64 CASSETTA
C64 DISCO
AMSTRAD CPC CASS.
AMSTRAD CPC DISCO

© Martin Buchan

MATTEL

Nintendo®

NUOVO POTERE NELLE TUE MANI.



STREET GANGS–Libera gli ostaggi della spietata gang. Per 1 o 2 giocatori in contemporanea.



SOLOMON'S KEY - Trova la chiave di Salomone e sgomina le forze malefiche.



DOUBLE DRAGON 3 - Ritornano arti marziali e mosse segrete! Per 1 o 2 giocatori in contemporanea.



PUBLICIS · FCB/MAC