L. 5.000 (Frs.7.5)
N. 22 GENNAIO 1993

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSERIO

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

144 PAGINE

ALIEN 3
L'ACIDO SCORRE ANCHE SULL'AMIGA

WORLD OF ILLUSION
TOPOLINO E PAPERINO PROTAGONISTI SUL MEGADRIVE

X-WING
E LA SAGA CONTINUA...

NOVITÁ
DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

STREET FIGHTER 2
BLANKA E RYU FINALMENTE SU AMIGA!

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
IL MIGLIOR SIMULATORE DI VOLO PER PC

IN REGALO
STURMTRUPPEN MAGAZINEN

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

EBBINGHAUS - ROMA

NATHAN NEVER

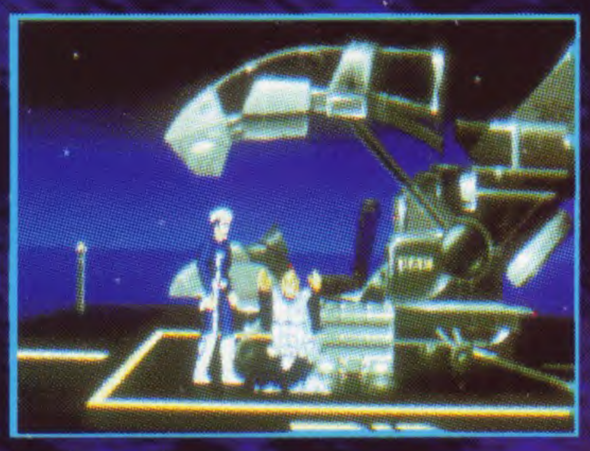
THE ARCADE GAME







NATHAN NEVER, Agente Speciale Alfa, è impegnato nella sua battaglia più difficile: sabotare la base fortificata sul mare da cui la Yakuza, potente mafia orientale, vuole condurre un micidiale attacco all'entroterra. La missione è più complicata del previsto per Nathan: Sigmund, il suo caro amico e collega, è tenuto prigioniero nella fortezza insieme ad altri scienziati rapiti e costretti a collaborare alla realizzazione del progetto criminale. Tempo limite: 48 ore... da adesso.





SOFTEL

IN OMAGGIO
L'ALBO INEDITO
"GUERRA ALLA YAKUZA!"

GENIAS

© 1992 - SERGIO BONELLI EDITORE

8 Mb
in 5 DISCHETTI

NIPPON SAFES INC.



IL MADE IN ITALY
DELL'AVVENTURA
SU AMIGA E PC

TREND

Distributore esclusivo per l'Italia
TREND ITALIA s.r.l.
Tel. (010) 314110
Fax (010) 3629303

Lo troverete anche nei migliori negozi di elettrodomestici / Hi-Fi / TV

DYNABYTE

SOMMARIO

N.22
GENNAIO '93

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT 2.0	54
ALIEN 3	50
ALIEN BREED '92	59
AMOS PROFESSIONAL	55
BILL'S TOMATO GAME	49
CHAOS ENGINE	28-29
COOL WORLD	51
DESERT STRIKE	26
JOE & MAC	36
LEGEND OF VALOUR	34
LETHAL WEAPON	42
MC DONALD LAND	32
MOTORHEAD	59
NICKY BOOM	59
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP	35
STREET FIGHTER 2	40-41
SABRE TEAM	58
WORD AID GAMES	59
WWF 2 - EUROPEAN RAMPAGE	27

PC

COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL	44-45
COOL WORLD	51
CRUISE FOR A CORPSE	58
DUNE 2	52-53
FORMULA 1 GRAND PRIX	37
INCA	56
JOE & MAC	36
MEGA-LO-MANIA	58

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	58
X-WING	30-31

C64

COOL WORLD	51

GAME GEAR

LEMMINGS	72
SONIC 2	71
STREETS OF RAGE	70
WIMBLEDON	73

LYNX

SHADOW OF THE BEAST	75
WORLD CLASS SOCCER	74

GAMEBOY

BART VS THE JUGGERNAUTS	76
BOMB JACK	81
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	79
OFF ROAD RACER	78
PARASOL STARS	77
WWF 2	80

MEGADRIVE

ANOTHER WORLD	94
BATMAN RETURNS	100-101
CRUEBALL	113
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	84-85
TALESPIN	83
USA BASKETBALL	113
WORLD OF ILLUSION	96-97
WWF 2	90-91

SUPER NES

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS	102
DESERT STRIKE	103
HOKUTO NO KEN 6	108-109
THE MAGICAL QUEST	110
Q*BERT	104
WINGS 2	113

MASTER SYSTEM

LEMMINGS	93
TAZ-MANIA	99

NES

HOOK	112
LEMMINGS	93

NEO GEO

ART OF FIGHTING	106-107

PC ENGINE

TATSUJIN	113
THE KICK BOXING	88

POSTA 8
Potrebbe esistere una rivista di videogiochi senza quest'essenziale rubrica? Certo che no! E allora chi siamo noi di CVG per cambiare le regole del gioco?

NEWS 14
Quando si dice "Notizie fresche di giornata"...

PREVIEW 18
In anteprima i titoli più attesi del 1993 e un megaspeciale sulla Virgin Games.

INTERVISTA 61
Quattro chiacchere con Jon Hare e Chris Yates, capoccioni della Sensible Software e autori del miglior gioco di calcio di tutti i tempi.

ON! 67
Inserite uno stock di pile AA nuove di pacca nel vostro portatile preferito e preparatevi per ON!, l'inserto di CVG interamente dedicato a Gameboy, Game Gear e Lynx!

PLAYMASTER 115
Mad Max impazzisce totalmente e prepara uno speciale trucchi con tutti i cheat mode e le soluzioni spediteci dai nostri lettori (che poi sareste voi!).

FAR OUT 126
Credevate che CVG fosse scienza e non fantascienza? Sbagliato! Beccatevi 'sto speciale su Guerre Stellari e scoprite quello che nessun mortale ha mai osato chiedere?

ARCADE ACTION 132
I giochi da sala più incredibili del momento e i videogiocatori da sala più incredibili di sempre!

BOARD GAMES
Il massimo dei giochi da tavolo e RPG presentati da.. Ehm... Massimo.





MASSIMILANO "DHALSIM" ANTICOLI

Se credevate che l'indiano si Street Fighter 2 fosse magro, dovreste proprio vedere Mad Max: più leggero di un singulibini a dieta, Max è tenuto in vita a pane ed acqua, il minimo necessario per permettergli di lavorare a CVG 24 ore su 24 e di guidare la sua... Ehm... auto, ormai famosa in tutto l'hinterland milanese per il proprio colore (marroncino diarrea sporco e polveroso).

PAOLO "HONDA" CARDILLO

Dopo le delusioni calcistiche patite ormai ogni domenica, il mitico Paolo ha deciso di darsi ad un altro sport, il Sumo. S'è così comprato una parabola solo per guardare le gare di questo sport che si svolgono nel paese del Sol Levante. Il giapponese però non l'ha ancora imparato: sarà per questo che continua a mettere le cartucce del Super Nes nel videoregistratore e a pretendere che funzionino...





SIMON "BLANKA" CROSIGNANI

Se volete un consiglio, lasciatelo dormire. Infatti, quando viene svegliato presto (prima di mezzogiorno), il nostro Simon si trasforma nell'orribile mostro brasiliano di Street Fighter 2 che tutti conosciamo e, invece di parlare, inizia ad emettere suoni bestiali dal significato sconosciuto. Solo dopo una dozzina di caffè ritorna una persona normale, o quasi (ma non i suoi capelli, che sfuggono ormai a qualsiasi legge fisica).

VINCENZO "CHUN LI" RENZI

Leggiadro come una gazzella, aggraziato come Chun Li, il nostro Renzo Renzi (non è un nome d'arte) fa di tutto per non sembrare un membro della redazione di CVG: si veste bene, mangia cose decenti, ha un'auto normale... Ma c'e un elemento che lo tradisce: le cravatte. Il Vince ha infatti una collezione di cravatte talmente orripilanti da far impressione. Prima o poi ve le mostreremo, ma nel frattempo chiedete il permesso ai vostri genitori!

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

IN REDAZIONE
Massimiliano Anticoli, Paolo Cardillo, Simone Crosignani, Vincenzo Renzi

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Riparnonti

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra e Marika Moreschi

COPERTINA
Silvana Corbelli

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

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

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PRESIDENTE AMMINISTRATORE DELEGATO
Peter P. Tordoir

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)

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

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

CH-CH-CH-CH- CHANGES

Mi sembra già di sentirvi: "ma che fine ha fatto Fabio?"... "cosa è successo ?" ..." ma che succederà?".

Calma, calma, tranquilli, niente paura: come spesso accade tutto cambia e tutto si rinnova.

Fabio e altri componenti della redazione hanno deciso di prendere un'altra strada e non possiamo che augurare "good luck" a tutti loro ringraziandoli per il valido contributo dato a CVG sino al numero scorso.

Ora, ma ve ne sarete già sicuramente accorti con la classica, rituale, prima rapida sfogliata della rivista, voglio annunciare un grande ritorno e una grossa sorpresa per tutti: si, è tornato, è qui ... SIMON "BLANKA" CROSIGNANI.

Simon come certo saprete era con noi già dai primissimi numeri di CVG, le sue ottime recensioni erano seguite dai lettori con entusiasmo, come del resto quelle di PAOLO "HONDA"CARDILLO altra colonna di CVG ancora con noi.

Oltre a Simon e Paolo, sentirete parlare di MASSIMILIANO "MADMAX" ANTICOLI "guru" di AMIGA MAGAZINE e oggi parte anche della "A-TEAM" di CVG, l'enigmatico VINCENZO "CHUN LI" RENZI, che tutti i giorni, in contatto con le maggiori Software House mondiali, recupera informazioni di prima mano.

MASSIMO TORRIANI, una garanzia, sa tutto, ma proprio tutto sui Board Games, MAURIZIO "IUR" MICCOLI con noi fin dalla vecchia "VIDEOGIOCHI", si la prima e indimenticabile "VIDEOGIOCHI", massimo esperto italiano nel settore dei COIN-OP e ... stop.

Non voglio dire altro per ora, ma le sorprese non finiranno qui.

Per quanto riguarda questo numero di CVG "speciale" sotto diversi punti di vista: godetevi le 144 pagine, la nuova sezione di 16 pagine interamente dedicate agli "Hand Held" "ON!" e... aspettatevi grandi cose.

FIL "THE PUBLISHER" CANAVESE

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!

SE PENSAVI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!



Air Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: *Boeing 737, 747, 767, Airbus A320* ed il turboelica *Shorts 360.*
Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!), disponibili a parte e compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con i quali esplorare ambienti di volo sempre diversi!
L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda SoundBlaster).
In più, ATP é corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il manuale completamente in italiano (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!





ORA CON MANUALE IN ITALIANO!

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo direttamente a:

SOFT MAIL

LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174 Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto:

the Computer Flight people
subLOGIC®

OFFERTE VALIDE FINO AL 15 FEBBRAIO 93

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

INIZIA BENE IL 93 CON LE OFFERTE SOFTMAIL!



SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia subito il buono d'ordine o, meglio ancora, telefona al numero 031-300-174 per approfittare delle favolose offerte!

031-300-174
FAX 031-300-214

Strike Commander
PC: chiedere la configurazione
➡ *E' il passo successivo nell'evoluzione della serie cominciata dalla Origin con Wing Commander. Assolutamente da non perdere!*

☎

Falconer 3.01
➡ *Dagli U.S.A. il potente editor ora anche per Falcon 3.01*

20.000

Red Baron: Mission Builder + Great War Planes
PC 640Kb, 80286, hard disk, VGA
➡ *Mission Builder oltre alla possibilità di creare nuove missioni, aggiunge nuovi velivoli ed assi, consente di volare in qualsiasi situazione meteo da soli o in formazione; G.W.P. è la guida ufficiale a Red Baron, Aces of Pacific ed A10 Tank Killer; insieme ad un PREZZO ESCLUSIVO SoftMail!*

79.900

Lemmings Companion
➡ *Il primo libro deidcato a Lemmings, contiene un disco con 20 livelli esclusivi per la versione PC!*

35.000

MOUSE WHEEL
Dedicato ai simulatori di guida! Volante di automobile in grandezza naturale funziona con tutti i programmi che vengono controllati da mouse! Non richiede porte aggiuntive: è compatibile con tutti i computers!



Con i primi 50 ordini programma di guida per PC in omaggio!

7th Guest
CD ROM PC: chiedere la config.
➡ *Fantastica avventura!*

☎

Sono inoltre disponibili tutte le ultime novità per CD ROM!

Catalogo a colori
Puoi richiederlo inviandoci Lit. 2.000 in francobolli, il tuo indirizzo completo e indicando il tipo di computer che possiedi

GRATIS CON OGNI ORDINE!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
SI, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME

PREFISSO E N° TELEFONICO

INDIRIZZO E N° CIVICO

FIRMA
(SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
	Spese di spedizione Lit.	8.000
	TOTALE LIT.	

CVG • 15/2/93

ORDINE MINIMO LIT. 40.000

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC

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

N° della Carta di Credito

Scadenza



MAIL BAG

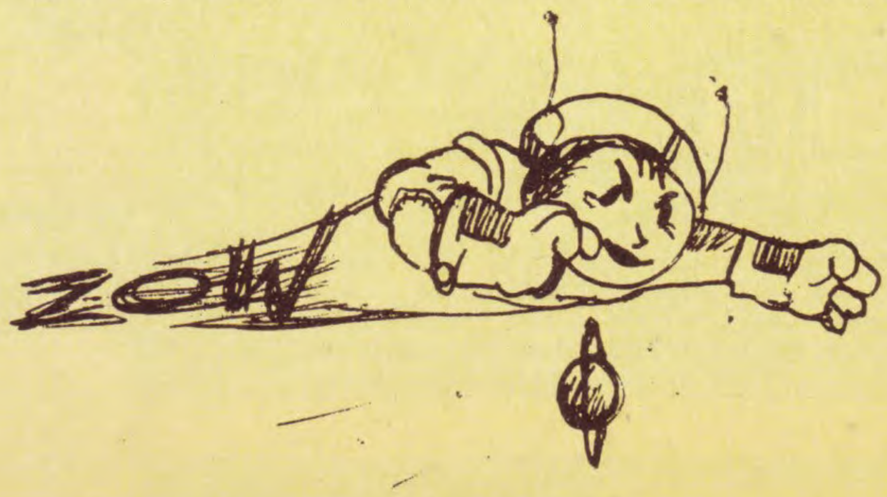
Negli scorsi numeri di CVG vi eravate beccati una Posta leggermente anomala, a causa di trasferimenti di redazione, ritardi, vacanze estive e problemi vari. Beh, sarete contenti di sapere che la situazione si è ora normalizzata, in compenso è cambiato il "postino": infatti Fabio non si occupa più della rubrica Mailbag (cose che capitano) e a rispondere alle vostre lettere trovate nientepopodimenoche l'intera redazione di CVG! Se volete quindi interagire, epistolicamente parlando, con Mad Max, Paolo, Simon e compagnia bella, indirizzate le vostre lettere a:

CVG MAILBAG c/o Gruppo Editoriale Jackson
Via Gorky 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

TRAINANDO SI SBAGLIA

Caro CVG,
sono un ragazzo di 13 anni e mi interesso di computer da quando avevo 6 anni. Mi sono appassionato subito alla vostra rivista da quando ho comprato il numero di Luglio-Agosto 1991; è impressionante vedere come siate riusciti a migliorare la rivista da un anno a questa parte ed ora CVG è la mia rivista preferita in assoluto; nonostante questo, però, devo fare qualche critica (scusa se abbiamo riassunto la tua lettera, ma CVG ha "solo" 144 pagine - Simon): non mi sembra giusto che voi diciate a noi ragazzi di non farci trasportare dalla pirateria quando voi potete avere GRATIS tutti i giochi che escono. In secondo luogo voi combattete i trainer dei pirati, ma non mi dite che voi e i vostri colleghi inglesi non usate trainer e cartucce!!! Non ci credete? Allora date un'occhiata alle recensioni di *Magic Pockets*, *Indy Heat* e *Parasol Stars*: nel primo caso i recensori inglesi all'ultimo livello hanno solo 400 punti, quindi sinceramente non hanno finito i livelli 1, 2 e 3, ma sono passati subito al quarto con il trainer (seguono altre dimostrazioni "alla Sherlock Holmes", tagliate per dovere di brevità - ancora Simon).
Adesso, qualche tonnellata di domande:

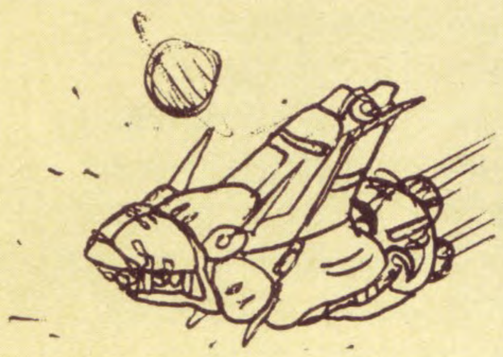
1) Uscirà mai *TV Sport Soccer* o *TV Sport Volleyball* della Cinemaware?
2) Esiste un gioco di pallavolo della per Amiga con più di due giocatori per parte?
3) Esiste per Amiga il gioco di Wile E. Coyote? E di Supercar?
4) E' in progetto *Another World 2*?
5) Esiste per Amiga il gioco *Gundam F-91*? E *Area 88*?
6) Adesso vorrei esporvi una mia opinione, anche se so che la riterrete imbecille: non pensate che la Sega o la Nintendo che producono unicamente cartucce possano fare soldi con il Megabackup? Infatti un gioco prodotto su cartuccia arriva dopo molto tempo su dischetto e solitamente è peggiore: invece con il Magabackup, secondo quello che ho capito io, si potrebbero trasferire sul disco i giochi su cartuccia per poi venderli e guadagnare; io penso che funzionerebbe.
Saluti a tutta la redazione.
Riccardo Landi





Allora, con questa risposta a Riccardo precisiamo una volta per tutte un argomento che ci sta molto a cuore: NOI I GIOCHI LI COMPRIAMO! Certo, arrivano i campioni da software e distributori vari, ma se un gioco non ci piace non ci resta altro da fare (giustamente) che andare in negozio e comprarlo, ok? Detto questo, aggiungiamo che siamo totalmente contro la pirateria, trainer compresi e le foto di cui giustamente parli sono solo frutto di un'invenzione vecchia come il videogioco: i cheat mode. Nel 90% dei casi, infatti, quando una software house ci spedisce un gioco ci invia anche un cheat mode o un codice o un qualsiasi trucco per poter vedere i livelli più avanzati del gioco o avere vite infinite, e lo stesso accade per i recensori inglesi. Hai comunque un buon spirito d'osservazione quindi beccati le risposte alle tue domande:

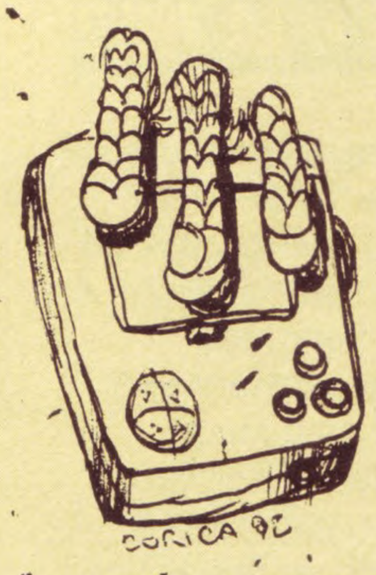
1) Beh, mettiamola così: ci sono più probabilità che il Pescara o l'Ancona vincano lo scudetto che quelle di vedere i giochi da te menzionati su un Amiga, un PC o qualsiasi altro computer.
2) Se con la frase "per più di due giocatori per parte" intendi dire un simulatore di pallavolo a sei tradizionale, dobbiamo purtroppo deluderti: l'unico gioco del genere su Amiga risale a un bel po' di anni fa e faceva già pena allora... Se invece con la frase vuoi indicare la possibilità di giocare in più di due persone, allora non possiamo che consigliarti *Over the Net* dell'italianissima Genias, simulatore di beach volley con l'opzione per giocare in quattro contemporaneamente (tramite l'apposita interfaccia).
3) Il primo no. Per il secondo ti riferisci forse al telefilm *Supercar*? Ma non scherziamo: esisteva una conversione per C64 e Spectrum ed era più che sufficiente...
4) Sì, si chiama *Flashback* e dovrebbe uscire forse a fine gennaio (se tutto va bene).
5) *Gundam F-91* non esiste, mentre *Area 88* su Amiga si chiama *UN Squadron*, ma per tua (e nostra) sfortuna vale un centesimo della versione Super Nes.
6) Cosa? Il bello delle cartucce è che sono assai più difficili da piratare di dischi e cassette varie e tu vorresti che Sega, Nintendo e Nec si mettessero a produrre software su 3 e 1/2? Dai, siamo realisti...

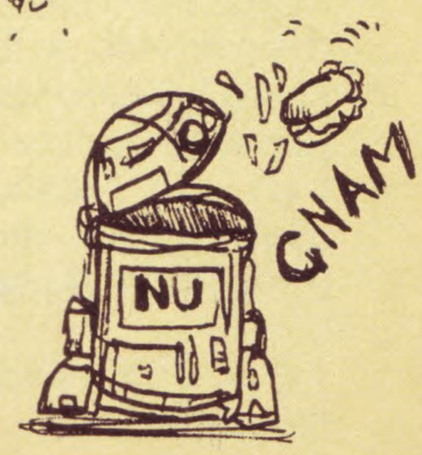


A PROPOSITO DI CVG...

Caro CVG,
purtroppo non vi scrivo per fare i soliti complimenti alla rivista, ma per farvi notare i suoi difetti. Sono un affezionatissimo lettore di CVG (vi seguo dal N.7) e siete sempre usciti vincitori dagli inevitabili confronti con le riviste dei miei amici. Tuttavia da un po' di tempo ho l'orrendo sospetto che CVG si stia lentamente, ma inesorabilmente, trasformando in una rivista per console, non tanto per la quantità di recensioni (il 50% è comunque troppo!), quanto per i commenti anticomputer che sto leggendo un po' troppo spesso nelle vostre recensioni, nella Posta e nelle News. Ad ogni modo non posso farvene una colpa, perché ormai sono rimasto il solo nemico accanito delle console. Vorrei, inoltre, proporvi un argomento di discussione: l'assurdo "razzismo" che gli appassionati di computer sono costretti a subire: non sto parlando neppure di divario generazionale, ma dei fastidiosi commenti che molti miei coetanei indirizzano a me e ai miei amici computerofili: se parlo di un videogame con qualcuno immediatamente mi arrivano frasi del tipo "E basta con 'sto computer!", "Pensate a cose serie!" oppure "Pensa alle ragazze, non ai giochi per gli imbecilli!", come se sbavare per *Wings* impedisca di sbavare per Cindy Crawford... Purtroppo c'è chi pensa che chi ha una qualunque passione (specie se riguarda i viedogiochi), legge fantascienza e va bene a scuola, sia un irrimediabile "babbasone" (termine più o meno traducibile come "imbranato sfigato immaturo" o più semplicemente "pirla") o peggio.
Marco Orciuoli

Caro Marco, innanzitutto ti chiediamo scusa per aver tagliato la tua lettera, ma era veramente troppo lunga per essere pubblicata integralmente. Per quanto riguarda il primo punto, ci dispiace, ma non siamo assolutamente d'accordo con te (strano, vero?). L'abbiamo detto e lo ripetiamo per l'ennesima volta: a CVG non siamo per i computer, non siamo per le console, non siamo per i tostapane, non siamo per NIENTE. Le console hanno lo spazio che si meritano: il 50% è forse fin troppo limitato considerato che ci dobbiamo occupare di giochi per Nes, Master System, Gameboy, Game Gear, Lynx, Megadrive, Super Famicom, PC Engine e Neo Geo, mentre nella rimanente metà prendono posto "solo" le recensioni per Amiga, PC e (quando capita) C64. Sul razzismo videoludico il discorso è un attimino più complesso: l'argomento è stato trattato ultramegastro-ampliamente nella Posta di tutte le riviste del settore (le lettere che arrivano incentrate su questa tematica sono numerosissime) e francamente ci siamo leggermente rotti le cosiddette di parlarne. Il





problema sta alla base: come si suol dire, non dovete menarvela troppo se qualcuno vi stressa perché parlate di videogames. Basta che non gli date retta e il gioco è fatto: il razzismo di cui ci dobbiamo preoccupare in questo periodo è un altro e ben più pericoloso... In ogni caso fra Wings e Cindy Crawford c'e un bell'abisso e perferiamo ancora nettamente Cindy, così come preferiamo francamente le ragazze ai computer. D'accordo, giocare a *Sensible Soccer*, a *Super Mario* o a *Sonic* sarà divertente, ma solo fino a un certo punto...



VUOLE LA DOMANDA UNO, LA DUE O LA TRE?

Caraultramegaplurifantastica redazione di CVG,

vi faccio i miei più sinceri complimenti per la rivista: è fantastica! Sono uno sfegatato appassionato di videogiochi da quando, molti anni fa, ho comprato un vecchio e caro MSX 1. Ora possiedo un fantastico Amiga 500 da due anni, un Gameboy da circa un anno e un Super Famicom da quasi un anno. Ho alcune domande da rivolgervi:

1) l'Amiga è maschile o femminile?
2) Sono fondate le voci dell'uscita di un Gameboy a colori?
3) E' vero che uscirà un emulatore Megadrive per Amiga? Quando? Come sarà? Quanto costerà?
4) Uscirà veramente *Super Mario V* per Super Famicom?
5) Sono un po' stufo del Gameboy anche se ho 8 giochi, vorrei qualcosa a colori senza aspettare la fantomatica versione a colori: mi consigliate di venderlo e di comprarmi un Game Gear oppure di tenermelo? Credete che la qualità di giochi per Game Gear sia migliore di quelli per Gameboy?
6) A quando *Sonic 2*?
7) un negoziante mi ha detto che usando la TV come video quest'ultima si rovina. E' vero?

Luca Caserta



Caro Luca, grazie per i complimenti ed eccoti le risposte:
1) In teoria Amiga dovrebbe essere maschile, infatti si dice IL 500, IL 600, IL 1200 e IL 3000, però conosciamo ragazzi talmente innamorati del proprio Amiga che inizia a sorgerci qualche dubbio...
2) Il Gameboy a colori uscirà prima o poi, ma non si sa quando e non si sa come. Secondo le ultime indiscrezioni il progetto è stato ritardato perché il monitor a colori studiato alla Nintendo consumava le pile troppo velocmente, quindi non ci resta che aspettare.
3) Sì, è vero. Questa periferica dovrebbe essere disponibile porprio in questo periodo e non stiamo scherzando. Secondo i dati dei costruttori sarà in grado di emulare un Magadrive al 60-70%, anche di più se si è in possesso di un Amiga 1200, 3000, 4000 o di una qualsiasi scheda acceleratrice. Appena sapremo qualcosa di più preciso ve lo comunicheremo (e con questo abbiamo risposto anche a Mazzeo Gioacchino che ci poneva lo stesso quesito).
4) E chi lo sa?
5) Il nostro consiglio è quello di tenerti il Gameboy e di comprarti nel frattempo il Game Gear. La console Sega è tecnicamente più avanzata, ma quella della Nintendo fruisce di una maggior quantità di giochi e a prezzi più bassi. Sta a te scegliere.
6) Al mese scorso...
7) Assolutamente no.

DI TUTTO, DI PIU'

Supermegadirindori danasebrendola redazione di CVG,

sono un ragazzo di 14 anni di nome Luca. Conosco tante persone "computerizzate" come me che ho giocato quasi con tutti i computer e console (l'Italiano è una brutta bestia, vero Luca? Tranquillizzati, sto scherzando... - Simon). I pochi computer che non ho visto sono l'Amiga 600 e quelli della NASA. Le poche console che ho visto sono il Sega Master System (vorrei poi sapere maestro in che), Neo Geo (o Neo Gheo? Spero proprio di vederlo, specialmente *Fatal Fury*) e il Super Famicom (che comprerò a Natale). Ho da farvi le solite pallose, shifide, ceppole domande:
1) Come si programmano i giochi per console?
2) *Street Fighter 2* su Amiga è più bello di *Body Blows*? (Io credo di no!)
3) Non trovate che *World Heroes* sia troppo faciliardo?
4) Quando vi fanno domande per posta vi rompono le scatole o siete felici dei ragazzi che si interessano? (dopo tutto questo è segno che la gente compra la rivista! Vi conviene scrivere la verità, altrimenti me ne accorgo, vengo lì e vi picchio!).
Ora vi saluto perché mi state antipatici quanto Sonic (grave offesa)! Scherzo! Devo lasciarvi perché devo andare a giocare a *Sonic* e *Last Battle* (Kenshiro is Magic!). Il Megadrive non è mio, me lo ha prestato un mio amico per il Commodore 64 con una 50ina di giochi. In conclusione il mio amico è un po' tanto... Scemo!

Luca Nonhascrittoilcognome

Caro Luca, innanzitutto toglici una curiosità: non hai ancora visto il Super





Famicom e già vuoi comprarlo? Scherzi a parte, beccati ste risposte:
1) I giochi per console vengono realizzati tramite appositi sistemi di sviluppo che sono, in parole più povere, dei PC o degli Amiga con hardware e software appositamente studiato. I prezzi vanno dai sette milioni in su, quindi, prima di realizzare il tuo gioco, ti conviene pensarci su due volte...
2) Mettiamola così: S*treet Fighter 2* per Amiga sta a *Body Blows* come una Fiat 127 sta a una Ferrari F40...
3) A dire il vero, come la maggior parte dei giochi del Neo Geo, soffre leggermente del difetto da te indicato; meglio puntare su *Art of Fighting*.
4) Beh, a dire il vero a leggere solo missive che contengono domande del tipo "Quando uscirà *Sonic 3*?" o "Ma sarà bello *Mario 5*"" dopo un po' ci si stufa e quando si apre una lettera e si trovano foto, disegni, aggeggilli vari e discorsi dementi fa solo piacere.
Quindi o fate pure domande, ma con parismonia e cercate di essere un po' fantasiosi! Non vogliamo mica fare una posta come quella di altre riviste del settore.

A TUTTA CD!

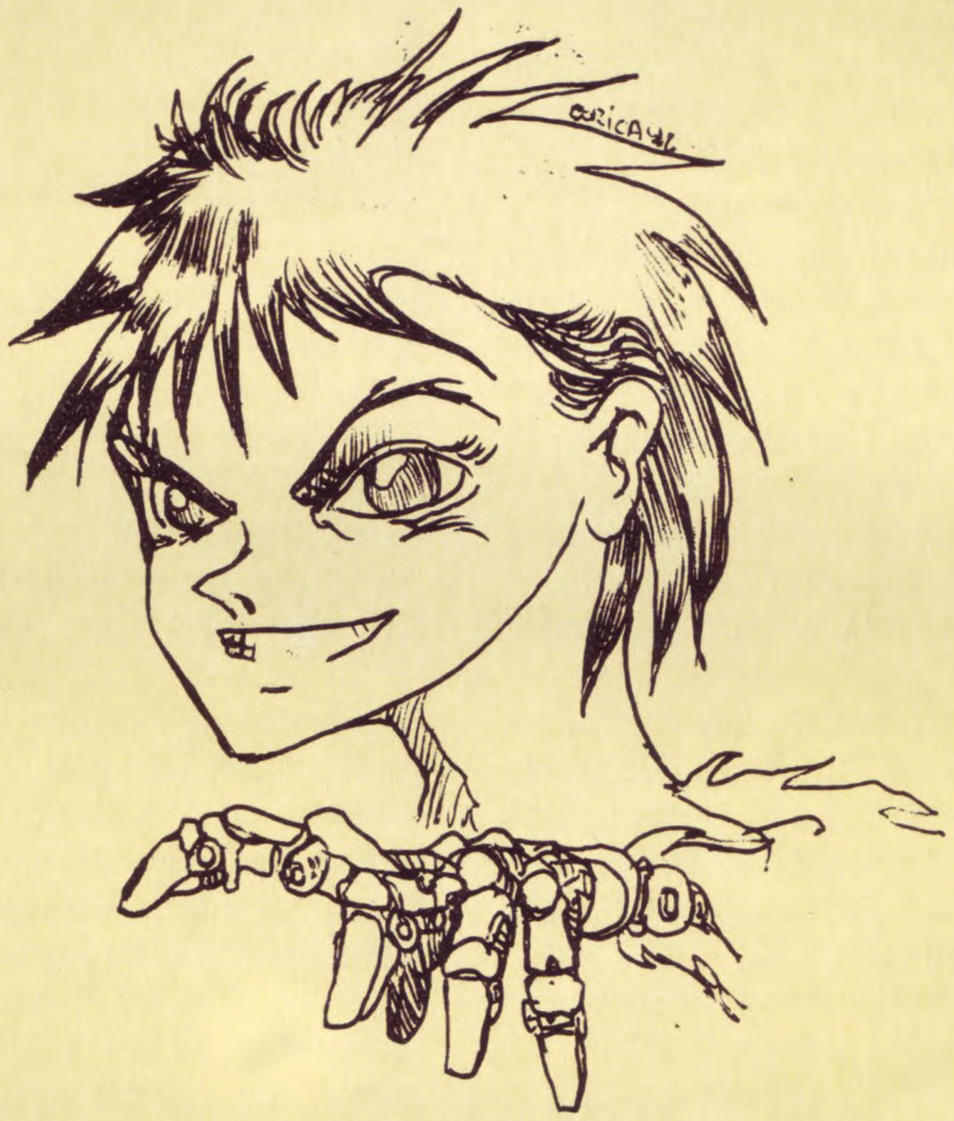
Caro CVG,
intanto voglio farvi i complimenti per la rivista che piace anche ai miei amici, poi volevo domandarti alcune cose dovendo acquistare un sistema CD:
1) Ho letto su una rivista di un mio amico che il CDTV Commodore può essere trasformato in un Amiga 500 1.3 semplicemente unendovi un'apposita tastiera e il drive esterno dell'Amiga. Ma questo sistema è compatibile totalmente con il software dell'A500?
2) E' vero che il CDTV legge anche i CD-ROM per PC? E i CD-ROM delle console?
3) Quando uscirà il CD-I della Philips?
4) Avete notizie del Nintendo Super CD per Super Famicom?
5) La SNK produrrà un CD per il Neo Geo?
6) E ora una domanda che non riguarda i CD: quando usciranno *Sonic II* per Game Gear e *Super Mario 5* per Super Famicom?
Un saluto dal vostro ammiratore.
Renzo De Renzi

Caro Renzo, sei sicuro di non essere parente di Lupo De Lupis? Mentre ci pensi su, acchiappati 'ste risposte fresche di giornata:
1) Praticamente sì.
2) Pochissimi. Per i CD-ROM delle console niente da fare.
3) E' già uscito. Adesso aspettiamo il software.
4) Dovrebbe vedere la luce nei primi mesi dell'anno prossimo, ma coi tecnici Nintendo non si sa mai...
5) Sì e dovrebbe essere disponibile fra non molto.
6) *Sonic II* per Game Gear è recensito in questo numero, mentre per *Mario 5* ti rimandiamo alla lettera di Luca Caserta.

UN TOCCO FEMMINILE

Mitica redazione di C+VG,
sono una vostra affezionata lettrice e vi assicuro che la vostra rivista è la migliore, sia per le recensioni che per i commenti.
Leggendo la vostra Posta però mi sono accorta che sono davvero poche le ragazze che vi scrivono, così vorrei lanciare un appello a tutte coloro che come me amano i videogames invitandole a farsi sentire e a dire la loro.
Posseggo un Commodore 64 e un fantastico Megadrive, così volevo porvi qualche domanda alla quale spero rispondiate:
1) E' vero che uscirà presto la versione per Megadrive di *Splatterhouse*?
2) Cosa vuol dire cliccare?
3) Qual è il miglior gioco per Megadrive che avete provato?
Detto questo vi saluto ricordandovi che siete i migliori. Game Over.
Pina Chiarandà

E allooora!!! Ragazze di tutta Italia, fatevi sentire! Noi di CVG siamo qui apposta... per rispondere alle vostre domande (cosa credevate?).
1) E poi dicono che le ragazze videogiocatrici sono poche e che si divertono solo con i giochi "carini"! *Splatterhouse* è già uscito sul Megadrive, ma purtroppo non è assolutamente all'altezza della versione PC Engine, quindi è meglio se gli dai un'occhiata prima di comprarlo.
2) Semplicemente "fare clic": quindi quando leggi frasi del tipo "cliccate sull'icona verde", devi muovere il pointer sull'icona verde e premere un tasto del mouse o del joystick.
3) Domanda da 100 miliardi di rubli. C'è chi dice che sia *Thunderforce IV*, chi *Sonic*, chi *NHLPA Hockey '93*, chi *Alien 3*... De gustibus...



QUAL E' IL NOME E QUALE IL COGNOME?

Caro CVG,
premetto che la vostra rivista è la migliore del settore per quella piccola, minuscola differenza rispetto alla concorrenza recensite in ugual numero giochi per computer e console. Passo ora alle domande:

1) Sento dire che le software house cominciano ad interessarsi al Macintosh: vuol dire che i principali successi per Amiga e PC arriveranno su Mac,

compresi i giochi sportivi tipo *Sensible Soccer*, *F1 Grand Prix* e *Pro Tennis Tour 2*?
2) Con i vari Megabackup e Magicom la pirateria si diffonderà anche fra le console o questo mercato rimarrà sostanzialmente "pulito"?
3) Qualcuno riuscirà a superare *Sensible Soccer*?
4) Quando usciranno *Wonderboy 8* e *Super Mario 12* li recensirete?
5) Nell'estate '91 faceste un concorso che regalava un Super Famicom: perché non fate altri concorsi a premi?

Ora voglio aggiungere due orribili barzellette:

Qual è il carabiniere più sfortunato?
Quello che muore al posto di blocco.
E il più fortunato?
Blocco!

Perché con la macchina vai sempre a sbattere contro la cancellata?
Perché essendo cancellata... non la vedo!
Saro Fera

Bleaaargh! Ma si può sapere dove le pescate 'ste barzellette?
1) Sul fatto che *Sensible Soccer* e *Pro Tennis Tour 2* arrivino su Mac abbiamo i nostri bravi dubbi: il computer della Apple non è molto meglio di un PC quando si tratta di realizzare un arcade, quindi aspettatevi unicamente (o quasi) giochi prodotti da software house americane come *Sim City, Sim Earth, 4D Sport Boxing*...
2) Ad essere proprio sinceri non crediamo rimarrà totalmente "pulito", ma di sicuro non sarà nemmeno come l'auto di Mad Max: sporca da far paura! Questo perché in generale i costi sono maggiori e la distribuzione del software piratato, fortunatamente, non è così capillare come nel caso di Amiga e PC. Speriamo in bene...
3) Secondo noi no, nemmeno *Kick Off 3*.
4) E perché non dovremmo recensirli?
5) Il futuro riserva molte sorprese: state sintonizzati!



SHORTS

Cominciamo la parte "surrogata" della Posta con un saluto a **Massimo Mazzeo** che ci ha raccontato le sue disavventure con una copia di *Sensible Soccer* e il drive del proprio Amiga: sono cose che capitano, hai mai provato ad andare a Lourdes? Consolati pensando che le Leggi di Murphy sono state inventate da persone con la tua stessa sfiga...
Luca Napoletano puoi pure tranquillizzarti: la Lucasarts non smetterà, almeno per il momento, di produrre giochi per Amiga. Anzi, con il nuovo 1200, i titoli della software house americana godranno di una realizzazione tecnica di molto superiore al passato, sia sotto il profilo grafico che sotto quello sonoro. Contento ora?
Rosada Matteo vorrebbe conoscere i significati dei termini "platform game, shoot 'em up e beat 'em up". Niente di più semplice, caro Matteo: il primo termine indica nient'altro che i giochi a piattaforme, titoli in prevalenza nipponica (*Mario*, *Sonic*, *Bubble Bobble*...) dove il protagonista deve vedersela con livelli e piattaforme varie che possono aiutarlo, ostacolarlo o fare semplicemente da fondale, a seconda del gioco. Gli shoot 'em up sono gli sparatutto, ossia quei giochi in cui bisogna blastare tutto quello che si muove per lo schermo e, di solito, recuperare bonus per aumentare il proprio arsenale (*Project X, Axelay, Gunhed*...). I beat 'em up, infine, sono i picchiaduro, i giochi cioè, dove bisogna menar le mani (*Street Fighter 2, Final Fight, Body Blows*...).
Caro **Salvatore Martino**, i giochi di Pubblico Dominio sono titoli copiabili a costo zero senza pericoli di infrangere leggi e copyright vari. Trovarli (in Italia) non è molto facile, quindi prova a contattare un po' di utenti PC e a provare con loro.

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) scrivendo e disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.
- Richieste d'aiuto
E' in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/66034290 dalle 15 alle 17 di ogni mercoledì, 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", "Uova sode", ecc.) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici.(possibilmente!).

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

VAI DI CLUB!

PC & compatibili e C64:
Francesco Sinacori
Via Garibaldi 28
91029 Santa Ninfa (TP)

Tutte le Console:
Christian De Miranda
C.P. 50
83031 Ariano Irpino (AV

PC & compatibili:
Vincenzo Di Luccia
Via Pagliarola 54
84072 S. Maria di Castellabate (Salerno)

Street Fighter 2
Riccardo 06/86208467
Massimo 06/86212843

Battletech (Board Game)
Enrico Luzzani
V. Foppa 25
20144 Milano

PC e Amiga
Maurizio Spagnuolo
Via Accoli 12/A
83031 Ariano Irpino (AV)

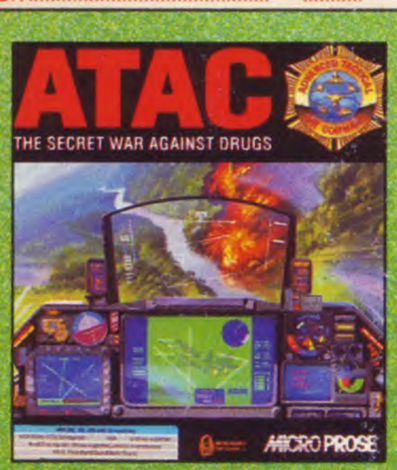
QUEEN COMPUTER *Software & games*

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUEEN PREMIA I TUOI ACQUISTI!
COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2 *	99.900	99.900
3D WORLD BOXING *	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER *	.....	69.900
3D WORLD TENNIS *	79.900	69.900
A - TRAIN *	99.900	.....
A320 AIRBUS (ITA) *	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC *	99.900	.....
AIR COMMENDER *	89.900	.....
AIR SUPPORT *	.....	69.900
AIR WARRIOR *	79.900	79.900
ALONE IN THE DARK *	109.900	.....
AMAZON *	119.900	.....
AMOS 3D *	.....	79.000
AMOS COMPILER *	.....	69.000
AMOS THE CREATOR V.1.3 *	.....	99.000
EASY AMOS *	.....	59.900
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES *	TEL.	.....
ANIMATION STUDIO *	289.900	.....
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA	.....	49.900
ARMA LETALE *	49.900	49.900
ARHOUR GEDDON *	79.900	.....
ARSENAL FC *	.....	TEL.
ASHES OF EMPIRE *	TEL.	99.900
ASSASSIN *	.....	49.900
ATAC *	99.900	.....
B. A. T. II *	.....	TEL.
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL.
BATMAN - IL RITORNO *	TEL.	.....
BETTLETOADS *	49.900	49.900
BC KID *	.....	TEL.
BIRDS OF THE PREY	109.900	69.900
BLACK CRYPT	.....	79.900
BUSHBUCK *	89.900	89.900
CALIFORNIA GAMES II *	.....	39.900
CAMPAIGN *	89.900	79.900
CAPTIVE *	79.900	.....
CARRIER STRIKE *	79.900	.....
CARRIERS AT WAR *	99.900	.....
CASTLES OF DR. BRAIN	.....	89.900
CASTLES	69.900	69.900
CATTIVIK *	.....	49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMBAT CLASSICS *	89.900	79.900
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD *	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CRAZY CARS III	.....	49.900
CREATURES *	.....	TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	.....
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA *	TEL.	TEL.
CYBERBLAST *	49.900	.....
CYTRON *	.....	59.900





TITOLO	IBM	AMIGA
D / GENERATION	.....	49.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED *	99.900	.....
DARKLAND *	129.900	.....
DE LUXE PAINT IV *	.....	189.000
DOMINIUM *	109.900	99.900
DOODLEBUG *	.....	49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER *	TEL.	.....
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO *	TEL.	TEL.
ELF *	49.900	.....
ELVIRA II THE JAWS OF C *	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS) *	199.000	.....
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	.....
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EXTASY *	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 III *	109.900	.....
F 117A NIGHTAWK	89.900	.....
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	.....
FIRE & ICE	.....	49.900
FIRE FORCE *	.....	49.900
FIRST SAMURAI *	79.900	.....
FREE D. C *	79.900	.....
GATEWAY	79.900	.....
GLOBAL CONQUEST *	TEL.	.....
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GLOBLIINS II *	79.900	69.900
GODS	49.900	.....
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAHAM TAYLORS SOCCER	.....	49.900
GRAN PRIX UNLIMITED *	79.900	.....



GRAND PRIX F1 *	109.900	79.900
GRAND SLAM BRIDGE II *	99.900	.....
GRANDMASTER CHESS	79.900	.....
GREAT NAVAL BATTLES *	99.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	.....
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	.....
GUY SPY	79.900	69.900
HARDBALL III *	79.900	.....
HARPOON 1. 2. 1	89.900	79.900
HARPOON - THE MED CONFLICT BS3	49.900	49.900
HARPOON - PERSIAN GULF BS4	49.900	49.900
HARPOON DESIGNER DATA DISK	79.900	.....
HARPOON SCENARIO EDITOR	49.900	49.900
HARRIER JUMP LET *	TEL.	TEL.
HEIMDALL	69.900	69.900
HEROES OF THE 357TH	79.900	.....
HOI *	.....	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
HOOK	69.900	59.900
INCA *	109.900	.....
INDIANA JONES - ACTION GAMES	79.900	.....
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	.....
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS *	59.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ 220	.....	49.900
JETFIGHTER II	89.900	.....
JETFIGHTER II MISSION DISK *	69.900	.....
JOHN BARNES' EUROP. FOOTBALL	.....	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	.....



LA FAMIGLIA ADDAMS	.....	39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LASER SQUAD *	69.900	.....
LAURA BOW II	99.900	.....
LEANDER + ORK + AGONY	.....	69.900
LEGEND	69.900	69;900
LEGENDS OF VALOUR *	TEL.	TEL.
LEMMINGS II *	TEL.	TEL.
LEMMINGS PACK *	79.900	69.900
LIONEHART *	.....	TEL.
LIVERPOOL *	TEL.	TEL.
LORD OF THE RING II	99.900	.....
LOTUS III *	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAGIC POCKETS	69.900	.....
MAMMA, HO PERSO L'AEREO *	TEL.	TEL.
MANTIS	129.900	.....
Mc DONALD LANDS *	49.900	49.900
MEGAFORTRESS *	.....	69.900
MEGATRAVELLER 2 *	.....	69.900
MICHEAL JORDAN FLIGHT SIMU *	TEL.	.....
MICROPROSE GOLF *	119.900	.....
MIGHT & MAGIC III	.....	89.900
MIGHT & MAGIC IV *	119.900	.....
MILLENIUM *	79.900	.....
MITH	.....	49.900
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE *	69.900	.....
MOTORHEAD *	.....	49.900
NATHAN NEVER - ARCADE GAME *	TEL.	TEL.
NCAA BASKET	79.900	.....
NFL *	69.900	.....
NICKY BOOM *	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP *	TEL.	59.900
NIPPON SAFES INC *	TEL.	TEL.
NO GREATER GLORY *	.....	79.900
NOVA 9	.....	89.900
OMAR SHARIF BRIDGE *	99.900	89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PIMBALL FANTASIES *	.....	49.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE *	79.900	69.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL *	59.900	.....
POOL OF DARKNESS *	89.900	TEL.
POPOLOUS II	TEL.	79.900
PREMIERE	.....	59.900
PROPHECY OF SHADOW *	89.900	89.900
PUSHOVER	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY 3 *	99.900	.....
RACE DRIVING *	59.900	.....
RAGNAROK *	TEL.	.....
RAMPART *	69.900	49.900
REACH FOR THE SKIES *	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK *	79.900	.....
RED ZONE *	.....	69.900
REX NEBULAR *	119.900	.....
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH *	.....	59.900

TITOLO	IBM	AMIGA
ROBOCOP 3	79.900	69.900
ROBOSPORT *	.....	59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H. -	79.900	69.900
ROLLING RONNIE	39.900	.....
ROME A. D. 92 *	TEL.	TEL.
SABRE TEAM *	.....	49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	.....	69.900
SFIDE INVERNALI *	79.900	79.900
SHADOW OF THE BEAST III *	.....	69.900
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE - *	109.900	.....
SIEGE *	89.900	.....
SILLY PUTTY *	.....	49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SNOOKER WHIRLWIND *	79.900	.....
SPACE QUEST IV (ITA) *	99.900	.....
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	.....
SPELLJAMMER *	89.900	.....
SPRING BREAK 301 *	79.900	.....
STAR CONTROL II *	79.900	.....
STAR TREK	99.900	.....
STARUSH *	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STRATEGO	69.900	59.900
STREET FIGHTER II *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	TEL.	.....
STRIKEFLEET *	.....	59.900
STRIKER *	.....	59.900
SUMMER CHALLENGE *	79.900	.....
SUPERFROG *	.....	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR *	.....	49.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
TEX - PIOMBO CALDO *	TEL.	.....
THE CARL LEWIS CHAL	79.900	69.900
THE HUMANS *	59.900	59.900
THE LEGEND OF KYRANDIA *	89.900	89.900
THE MANAGER *	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATIC GAMES *	.....	59.900
THE SECOND SAMURAI *	.....	TEL.
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE SUMMONING *	89.900	.....
THE WALKER *	.....	TEL.
THEATRE OF WAR *	79.900	.....
TINY SKWEEKS *	59.900	49.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING	.....	49.900
TORNADO *	TEL.	.....
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	.....
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER *	.....	89.900
TRODDLERS *	.....	49.900
TURTLES II	.....	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	.....
ULTIMA VII	89.900	.....
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.) *	49.900	.....
UTOPIA	69.900	.....



VENGEANCE OF EXCALIBUR *	.....	69.900
VIKINGS *	.....	49.900
WEEN *	89.900	79.900
WILLY BEAMISH	99.900	.....
WING COMMANDER *	.....	79.900
WING COMMANDER II	79.900	.....
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK *	49.900	.....
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID *	49.900	39.900
WORDTRIS *	99.900	.....
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	.....
WRESTLING WWF II *	49.900	49.900
WROOM *	.....	49.900
X - WING *	TEL.	.....
ZOOL *	.....	49.900

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE!

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP. CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO
			FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L.....7.000	
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L.....13.000	☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4	TOTALE	L.....	☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
CV PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI			☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
			☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA DEMARGHERITA 4 - 10137 TORINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

NEWS

ARMIAMOCI E BLASTATE

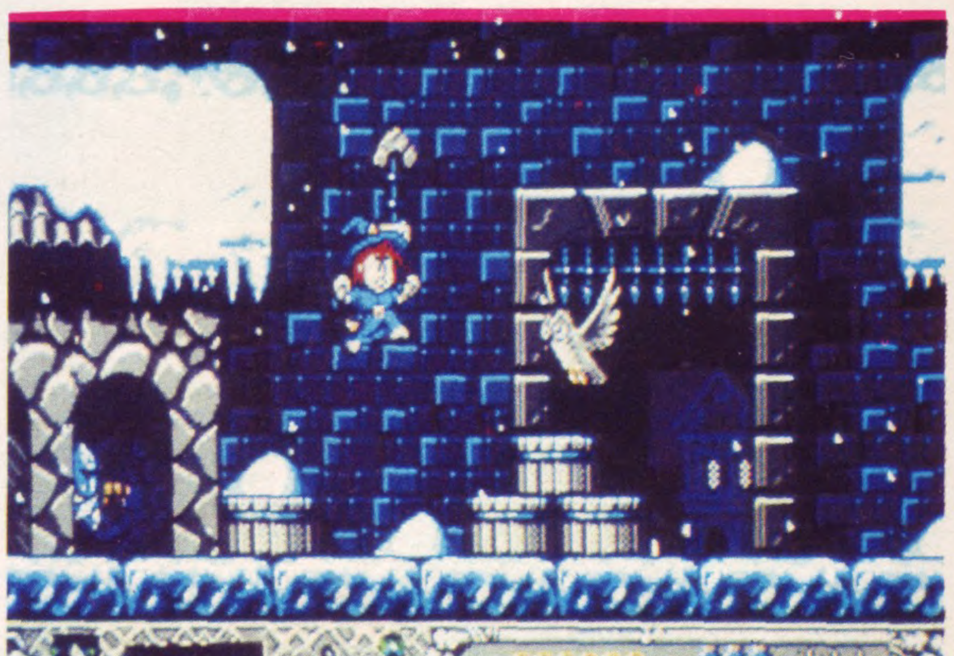
L'Italia torna in guerra contro gli alieni! No, non è la cronaca tratta da qualche fantaromanzo (messi come siamo mi sa che neanche per il 3050 riusciremmo ad allestire un esercito decente...mazzata! - Paolo) ma semplicemente il riferimento al nuovo titolo sparatuttistico di una software house nostrana: stiamo parlando di *Hi-Blaster*, realizzato dalla Proxxima Entertainment. Nel gioco, almeno da quanto suggerisce l'introduzione, siete nei panni nientemeno che di Michael Jackson! In realtà non ci sono problemi di diritti, il nero più bianco dell'universo non viene mai citato, ma solo caricaturato. E poi nel gioco non si vede: quel che si vede è la vostra astronavicella che si offre a uno scorrimento verticale e "spreme" tutto il suo potenziale bellico. Già dall'inizio infatti la navicella è dottata di un sacco di armi che partoriscono ordigni lateralmente, davanti, dietro, insomma un vero putiferio volante! Una delle grandi caratteristiche del gioco è soprattutto la musica: piena di vocalizzazioni, effetti sintetizzati e persino il pezzo dei Bomb the Bass "fregato" a *Xenon 2*! Urca!



CI PORTI SULL'AMIGA, SCOTT!

Quando la cosa sembrava ormai insperata, ecco che la Interplay, ormai resasi indipendente dalla Electronic Arts, sforna la versione Amiga del gioco ispirato alla grande saga fantascientifica di Star Trek. Come molti ricorderanno, *Star Trek: the 25th Anniversary* è un mix tra avventura grafica e simulatore spaziale; nel gioco l'equipaggio dell'Enterprise deve risolvere otto miniavventure incontrando civiltà aliene, scambiando manufatti e sparacchiando laserate quando è necessario. A fare il tutto sono naturalmente le tre "stelle" della serie, vale a dire il capitano Kirk, Spock e McCoy, più un ufficiale che praticamente è quello che viene sacrificato se proprio qualcuno del gruppo deve morire (il tutto per salvaguardare i primi tre, naturalmente). Il simulatore spaziale è in stile Wing Commander e coinvolge un po' tutto lo staff dell'Enterprise, ma non è molto chiaro come verra realizzato. Si sa invece che verranno utilizzati i 64 colori dell'halfbrite mode per le avventure e che il simulatore potrà essere escluso. Il gioco dovrebbe finire su quattro succulenti dischetti.





IL RITORNO DEL CALDERONE

Ve li ricordate *Cauldron 1 e 2*? All'epoca furono considerati i due capolavori della ora defunta Palace e la grande notizia è che la Titus sta per rispolverare questo mito in un nuovo seguito. Se a qualcuno è rimasto impresso il metodo di controllo del secondo, stia tranquillo: *Super Cauldron* vi vedrà nei panni della strega Zmira in un mix tra sparatutto e arcade adventure che includerà qualcosa come venti livelli di gioco. Nel primo stile di gioco la strega volerà in sella alla immancabile scopa sparando come una forsennata mentre nel secondo abbandonerà il "mezzo" e effettuerà un'esplorazione a piedi. Il gioco ha una grafica molto fumettosa e comprende tutto il meglio del genere: armi extra power-up e incantesimi, che la megera deve procurarsi raccogliendo una serie di rospi.

NEWS



ANCORA TARTARUGHE

Pensavate che non avrebbero più calcato i nostri schermi? E invece eccole qua in una nuova avventura a suon di pestoni contro il solito arcinemico Shredder. *TMNT - The Hyperstone Heist* uscirà in versione Megadrive e vi porrà di fronte al solito aberrante quesito: cosa scelgo? Donatello, Michelangelo, Raffaello o Leonardo? A parte questo, la cosa importante è che il gioco segna l'esordio della Konami, probabilmente la migliore produttrice di cartucce per il Super NES, nel mondo Megadrive. Tornando al gioco, vi ricordo che dovrebbe avere la stessa giocabilità del famoso coin-op e tra le ambientazioni troverete le immancabili fognature, tra i nemici delle specie di Alien caricaturati e in più la solita marmaglia di accoliti di Shredder da scaraventare da tutte le parti.



UNNI PER TUTTI

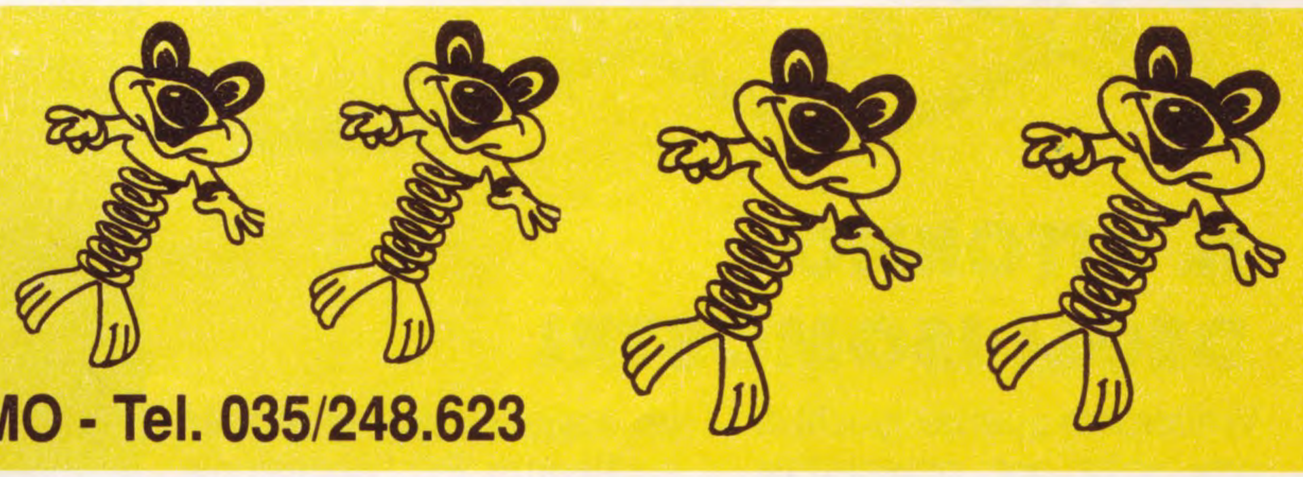
I barbari tornano a imperversare nei lidi italiani: Luca Podestà sta per ultimare infatti il suo uomo-steroide sull'Amiga. Il suo nome? *Kwanzah*! No, non ho lanciato un urlo giapponese, ho appena citato il nome di questo muscolosissimo essere creato da Luca. Il gioco è un classico picchiaduro con tanto di scorrimento: nel gioco non dovrete fare altro che scatenare i vostri tessuti muscolari contro ogni avversità che vi si para innanzi. Trattandosi di un gioco in stile Conan, i nemici sono presi direttamente dai vari miti barbari ragione per cui non ci troverete venusiani sbavanti ma terribili belve e rapaci a contrastarvi. Da quello che abbiamo potuto vedere, Kwanzah ha un particolare che spicca tra i tanti: si tratta di uno scorrimento parallattico di buona fattura che dà un bel tocco di atmosfera all'intero gioco. Lo sprite dal personaggio tra l'altro è piuttosto grosso e ha vari frame di animazione, idem per quanto riguarda i nemici.
Insomma è un gran bel vedere: altre informazioni sui prossimi numeri di CVG.

GAUNTLET, IL RITORNO

Fra poco tutti i Megadrivisti saranno colti da acute sensazioni di deja-vù: sta per approdare infatti sulla loro console uno dei giochi più convertiti in ambito computer, e che si pensava ormai dimenticato. Stiamo parlando di *Gauntlet*, un gioco che all'epoca fece parecchio successo: ricordiamo a chi avesse riposto il ricordo in qualche anfratto rimosso della memoria che *Gauntlet* è praticamente una sorta di RPG d'azione; si svolge in un labirinto pieno di tesori, fantasmi, draghi, elfi che vi attaccheranno in orde gigantesche. Voi, sfruttando le caratteristiche di un barbaro, un mago, una valchiria e un elfo dovrete sbarazzarvi delle centinaia di creature che vi circondano raccogliendo nel contempo pozioni salutifere e tesori scintillanti.



Tintori



SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 - BERGAMO - Tel. 035/248.623

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SOFT Center
ATARI
IBM
SEGA
NEO·GEO®
MEGA DRIVE
GAMEBOY
LYNX
GAME GEAR
AMIGA
Commodore

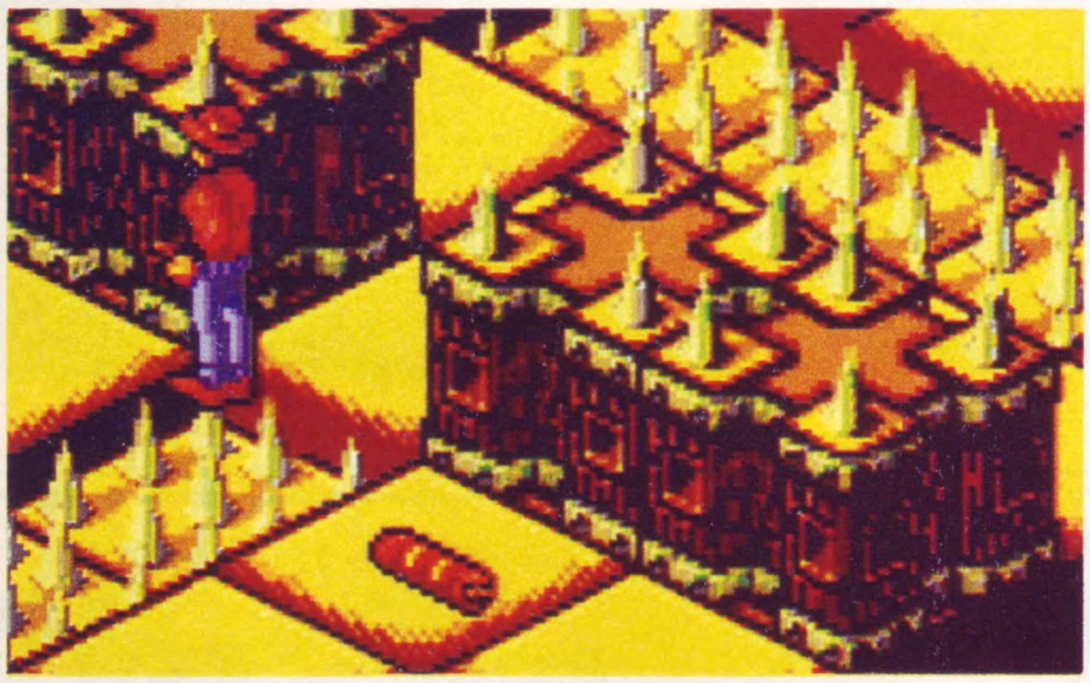
VENDITA PER CORRISPONDENZA

NEWS



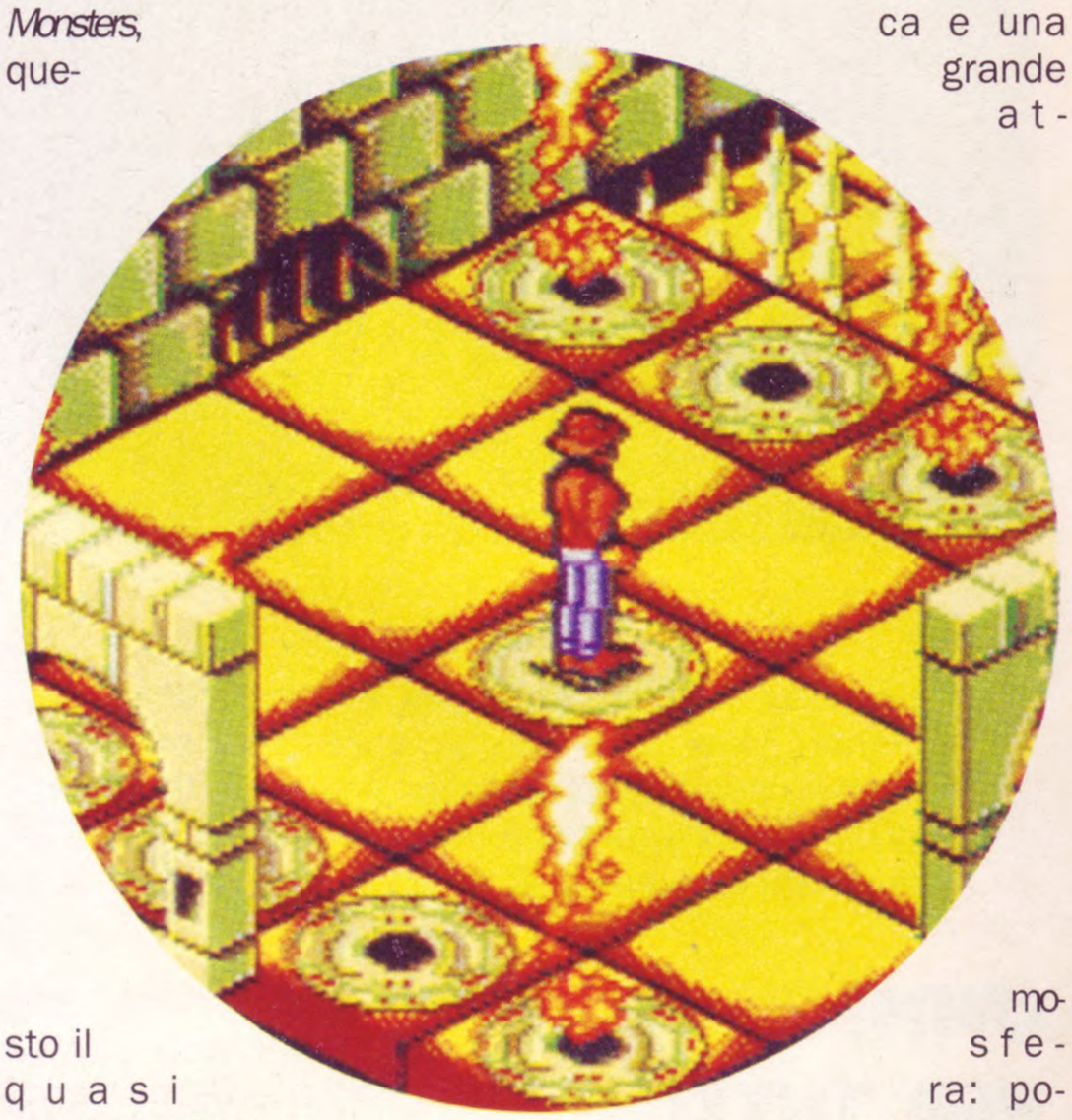
SFIORATO!

Nato dall'esperienza fatta su miriadi di giochi per computer e console, ecco l'ultima meraviglia del mondo delle levette di controllo: ha la forma di un joypad Megadrive, non ha la levetta e... non ha nemmeno i tasti! Il *Turbo Touch 360* dovrebbe essere una sorta di rivoluzione nell'ambito dei joystick: i suoi tasti e il suo pad non andranno pigiati fino a essere fracassati, ma bastera un semplice sfioramento o il solo contatto per "fare fuoco". La Hornby Hobbies, casa produttrice di questa novità, sostiene che l'83% dei giocatori che ha testato il suo *Turbo Touch* si è dichiarata molto più soddisfatta rispetto alle prestazioni offerte dai normali joystick o joypad. Il *Turbo Touch* sarà compatibile con Megadrive e Amiga.



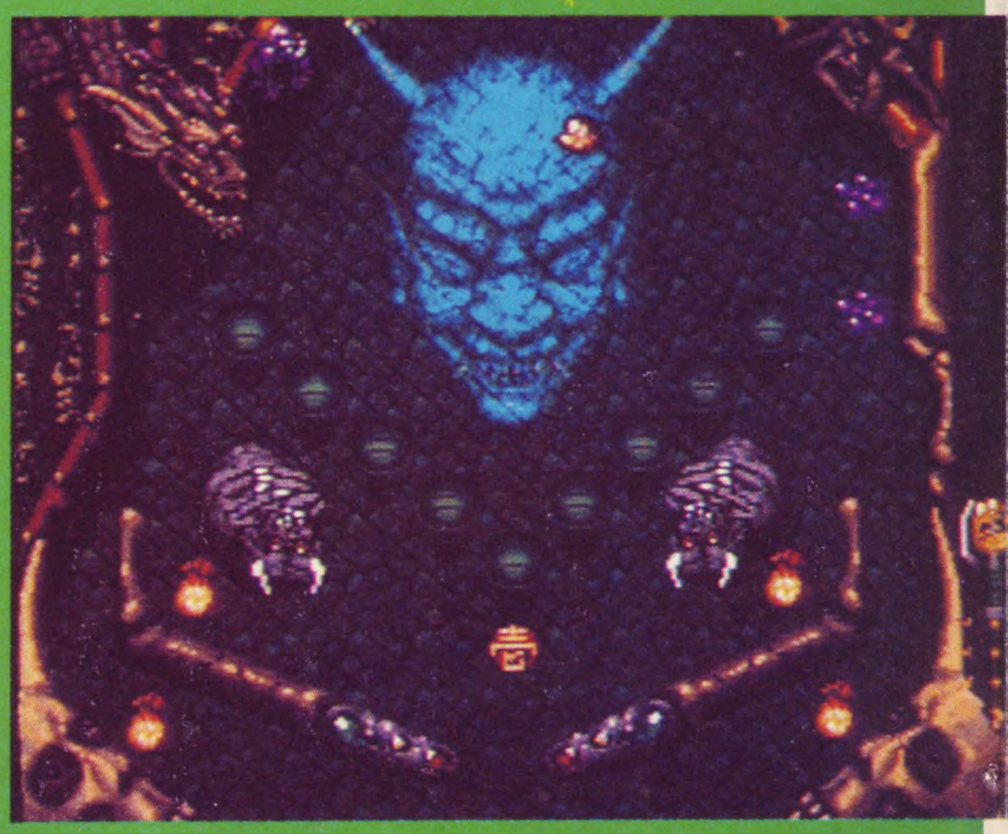
IL RITORNO DEGLI ISOMOSTRI

Vi ricordate quei bei giochi di una volta con prospettiva isometrica, cioè a 45 gradi esatti, con tanti puzzle da risolvere e tante piattaforme da attraversare? Bene, sembra che la Ocean voglia rinverdire i fasti di giochi mitici come *Head Over Heels* con un soggetto del tutto diverso: l'horror. Per l'occasione, la Ocean ha acchiappato i diritti di tutti i più incredibili personaggi sfornati dalla Universal nei più squallidi film anni cinquanta: ve lo ricordate Il Mostro della Laguna Nera, La Moglie di Frankenstein, La Creatura, L'Uomo Lupo? Bene, sono tutti presenti all'appello in *Universal Monsters*, questo il quasi scontato titolo del gioco, e naturalmente sono pronti ad assalire voi, una specie di Indy Jones che deve trovare sei pezzi di una medaglia magica. Il gioco ha una bella grafica e una grande atmosfera: potrebbe essere la sorpresa del mercato videoludico?



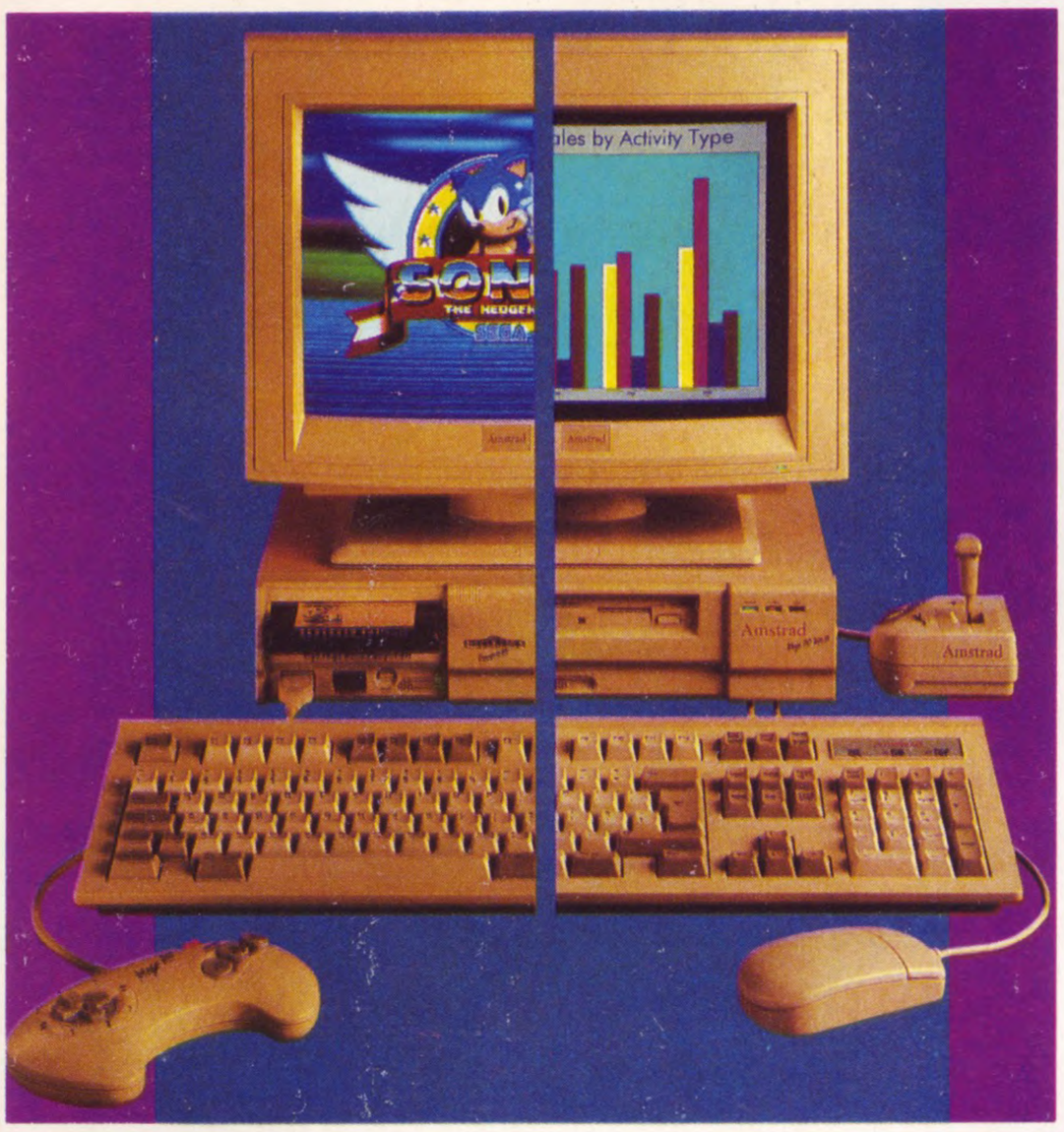
UN FLIPPER PER IL SUPER NES

Si chiama *Jaki Crush* e ha più di una somiglianza con l'idolatrato Devil Crush per Megadrive. Di cosa si tratta? Ma di un flipper con uno stile e delle componenti di gioco che potevanno essere incluse solo in una console o un computer. Stavolta a beneficiarne è il 16 bit di casa Nintendo: nel gioco troverete demoni, orchi, mostri e tutta una serie di bizzarrie che girovagano per il piano di gioco. Quest'ultimo poi è affrescato di visioni da incubo, praticamente una Cappella Sistina come l'avrebbe concepita un Anticristo. Ma non esageriamo con l'orrore e il raccapriccio: *Jaki Crush* promette di essere anche parecchio divertente e pieno di effetti speciali, tanto da proporsi come rivale assoluto di *Devil Crush* sul Megadrive. Rusare per credere.



AMSTRAD MEGA PC

E' previsto per marzo. Cos'è? Un PC, una console? E' di più due macchine in una, metà PC 386 SX, metà Sega Mega Drive.
AMSTRAD MEGA PC 386 SX ha tutte le caratteristiche di un PC MS-DOS compatibile e le ben note qualità del Megadrive e in più è già dotato di un ingresso per Mega CD. Sul prossimo numero vi diremo di più con un'ampia "prova su strada"!!!



TUTTI TRUCCHI

Siete dei fanatici di Playmaster? Non sapete arrivare al 4 milionesimo livello di "Zuppillo contro le comete Mutanti" ? Volete finire prima un'avventura senza far le notti?
Ecco la risposta: Enciclopedia dei Videogiochi - Trucchi & segreti.
Oltre 500 pagine di consigli, trucchi e soluzioni per Amiga, Atari ST, PC, C64, PC Engine, Super Famicom/Super NES, Megadrive, Gameboy, Lynx, Master System, NES.
Oltre 400 giochi risolti, oltre 200 avventure.
Insomma dopo questi numeri... non basta? Qualche nome di gioco? Vabbé eccovi accontentati: Cruise for a Corpse, King's Quest 1,2,3 e 4, Larry 5, Elvira, Lotus Esprit 1 e 2, WWF Wrestling.
Allora ragazzi, proprio un bel volumozzo a sole Lire 39.000 in tutte le librerie!



FLASH GAMES

Novità Assoluta
Al Nuovissimo Video Game Center
il tuo usato... per noi è contante

Maggiori informazioni le troverete presso il nostro punto vendita

Assortimento ultimissime novità per Megadrive - Game Gear Gameboy - Neo-Geo - Super Nintendo

Commodore Amiga e PC compatibili a prezzi sbalorditivi

Da noi troverete gli ultimissimi videogames, programmi gestionali ed educativi integralmente in italiano, i più importanti libri nazionali ed esteri di guida ai giochi di simulazione.



Flash Games sas Via Valdieri, 12 - 10139 Torino
Tel. 011/4340289 Fax 011/4340289

CVG PREVIEW



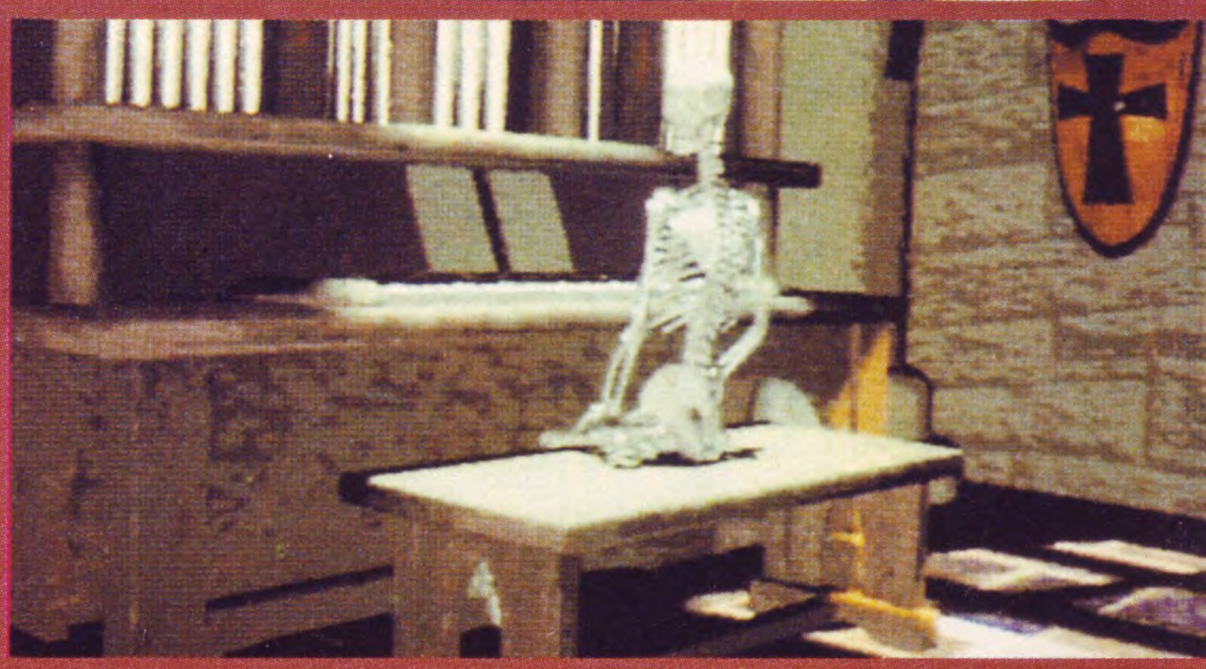


THE 7TH GUEST
VIRGIN

VERSIONE	USCITA
PC CD-ROM	GENNAIO
MACINTOSH	TARDO 93
SUPER NES CD-ROM	N.C.

Siete rimasti impressionati da Alone in the Dark? Vi sembrava di vedere un film, eh? Allora aspettate di vedere questo! The 7th Guest dovrebbe costituire il più sconvolgente evento videludico degli ultimi vent'anni! Se nel succitato Alone in the Dark potevate gustarvi una serie di inquadrature inquietanti e delle animazioni di personaggi in 3D da far paura, beh qui hanno fatto di peggio: hanno fatto un ambiente completamente reale. Vi sembra un banale slogan di un pubblicitario fallito? Forse lo sembrerà un po' meno quando vedrete il gioco (nel frattempo date un'occhiata alle foto); il miracolo (oltre che dei programmatori) è merito della famigerata tecnica di ray-tracing, cioè quel processo di simulazione del comportamento della luce che può ritrarre al meglio ogni tipo di superficie, con qualsiasi sfumatura e qualsiasi riflesso. Il risultato è praticamente quello di trovarsi sul set di un film: non per niente la Virgin si è subito affrettata a denominarlo "dramma interattivo". E in effetti l'impatto generato dagli ambienti e dalle fantastiche animazioni di alcuni spaventosi personaggi fanno davvero rimanere senza fiato. Il piccolo particolare non trascurabile è che un gioco così mastodontico non poteva finire nemmeno su una ventina di dischi ad alta densità. Ci voleva di più: ci voleva il CD! E infatti il programma uscirà tra breve solo su dischetto d'argento per i PC e ne sono previste future versioni per Macintosh e per il lettore di CD del Super NES. E' il primo passo verso l'esplosione del CD in campo videoludico? Ai posteri...









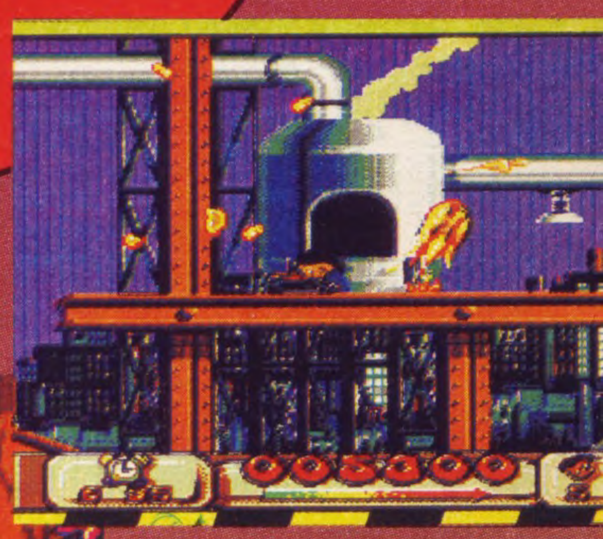
CVG PREVIEW

MICK AND MACK: GLOBAL GLADIATORS
VIRGIN

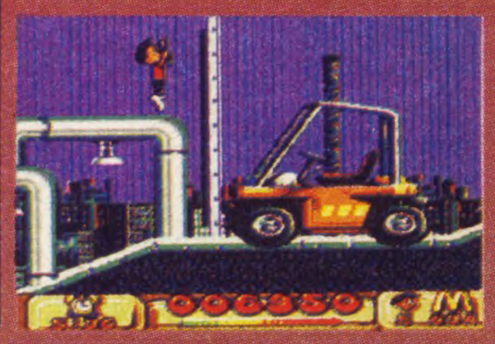
Mick e Mack sono due tizi che masticano chewing-gum dalla mattina alla sera e che, non si è capito bene perché, dovrebbero salvare il mondo da una serie di entità avverse scaturite dall'inquinamento globale del pianeta. I due tipi sono per questo motivo dotati di particolari ordigni con cui fare piazza pulita di nemici in 12 livelli con tanto di parallasse e quattro ambientazioni: mondo della melma, foresta, artico e rifiuti tossici. A parte le loro sputafuoco, i due possono sfruttare le loro doti di saltimbanchi per rimbalzare da una piattaforma all'altra dando ancora più varietà e ritmo all'azione di gioco. Anche la grafica fa la sua parte: i personaggi sono dotati di 250 frame di animazione e non manca un ottimo effetto di parallasse. Global Gladiators ci ha fatto una grossa impressione all'ultimo ECTS, in cui probabilmente era uno dei migliori platform presentati e non dovrebbe mancare l'appuntamento ai primi posti della classifica dei giochi per console.

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	FEBBRAIO
MASTER SYSTEM	FEBBRAIO
GAME GEAR	FEBBRAIO









IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 40MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse Monitor Colori
Lit.1.450.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse Monitor Colori
Lit.2.690.000

Monitor Samsung 15"
bassa e missione di radiazioni multisync schermo Piatto
0.28 Pitch 1024x768 non interlacciato
Lit.890.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0, montano microprocessori **INTEL** (DX) e scheda audio add lib compatibile in **omaggio**

Attenzione sei hai un Pc assemblato eseguiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo
Compra oggi prima rata tra 90 giorni

AMIGA 1200
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit. 159.000 **in regalo KickStart 1.3**

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.60.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.70.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.250.000
Amiga 500 Plus Lit.280.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.280.000
Amiga 3000 25/50 Lit.1.000.000
Megadrive Lit.100.000

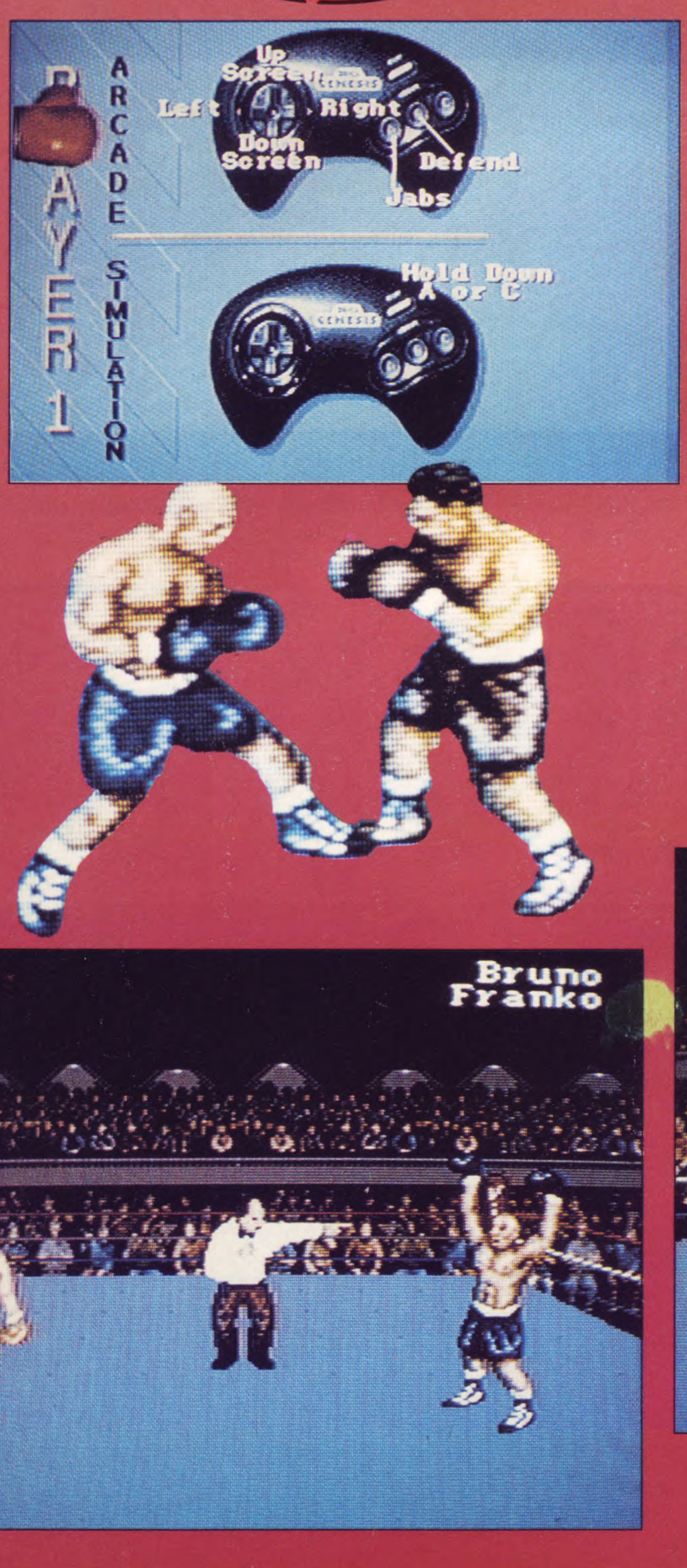
Tutti i prezzi sono IVA Compresa

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

CVG PREVIEW



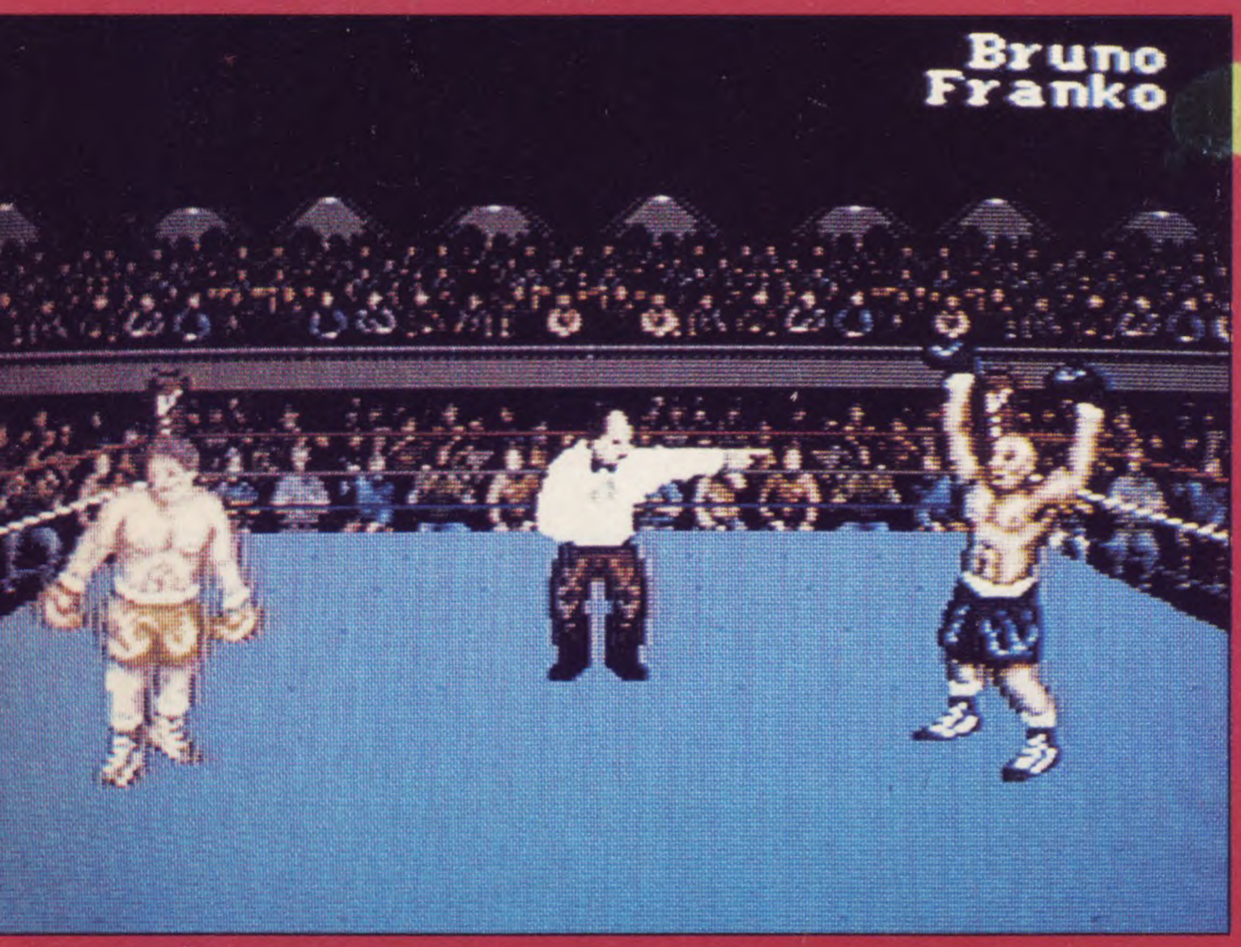
VERSIONE	USCITA
MEGADRIVE	APRILE 93



MUHAMMAD ALI' HEAVYWEIGHT BOXING

VIRGIN

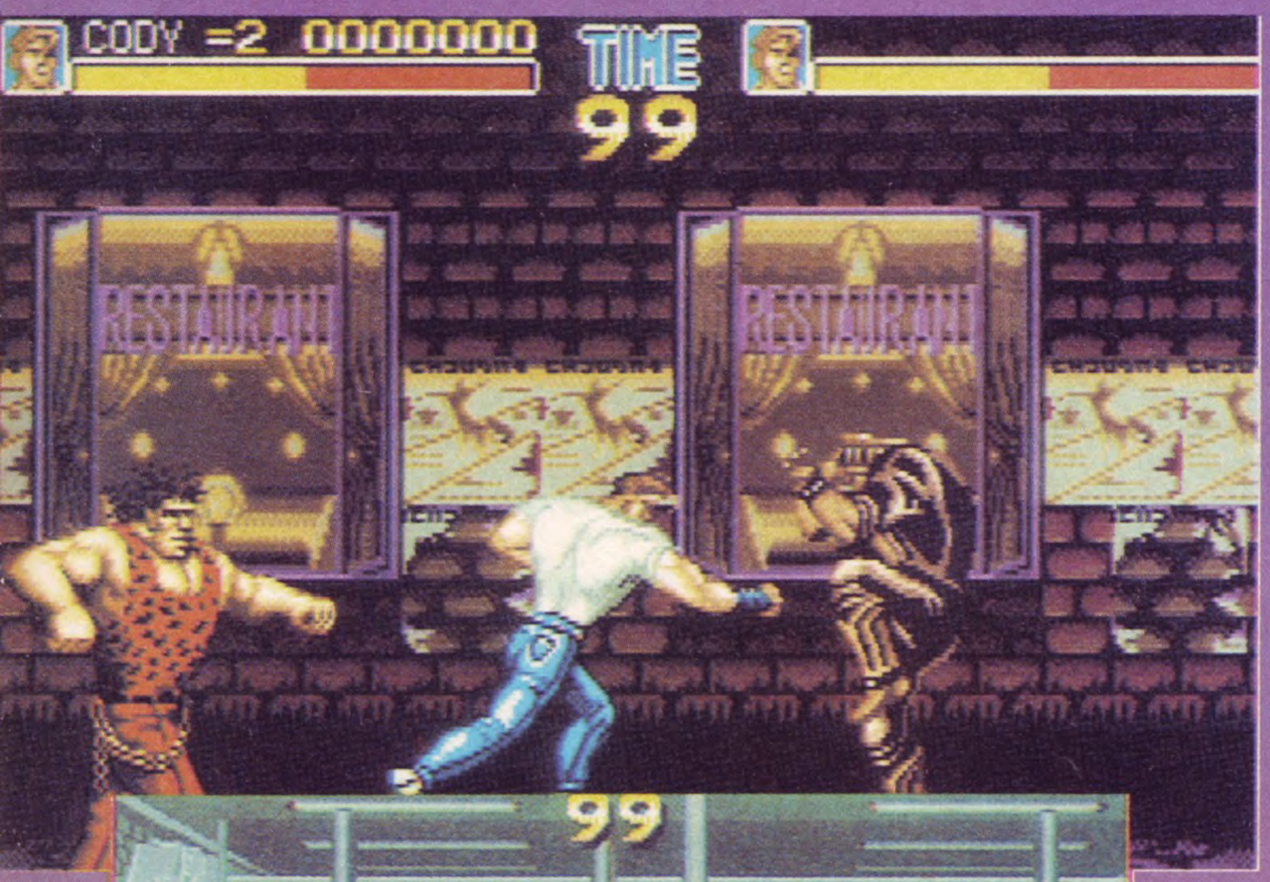
L'hanno definito "il più grande" e in effetti come serie di vittorie non c'è stato davvero male. Oggi il mitico Alì non se la passa proprio benissimo ma i suoi k.o. rifulgono ancora oggi tra i nostri ricordi sportivi, ed è proprio di quei momenti di gloria che la Virgin s'è voluta ricordare riportandolo sui nostri video. Heavyweight Boxing avrà la sua bella varieta di colpi come ogni buon gioco di boxe, ma in più incorporerà un sistema di rotazione del ring a 360 gradi: la cosa, nelle intenzioni della Virgin, dovrebbe essere sfuttata per chiudere il proprio avversario nell'angolo per poi naturalmente riversare sull'inferiore un po' di pestoni. Il gioco includérà tornei contro nove pretendenti al titolo, un'esibizione, un modo arcade e un modo realistico, e dell'ottimo sonoro digitalizzato che amplifica l'esaltazione della folla quando viene assestato un bel colpo. E naturalmente il mitico Alì è ritratto in piena forma!



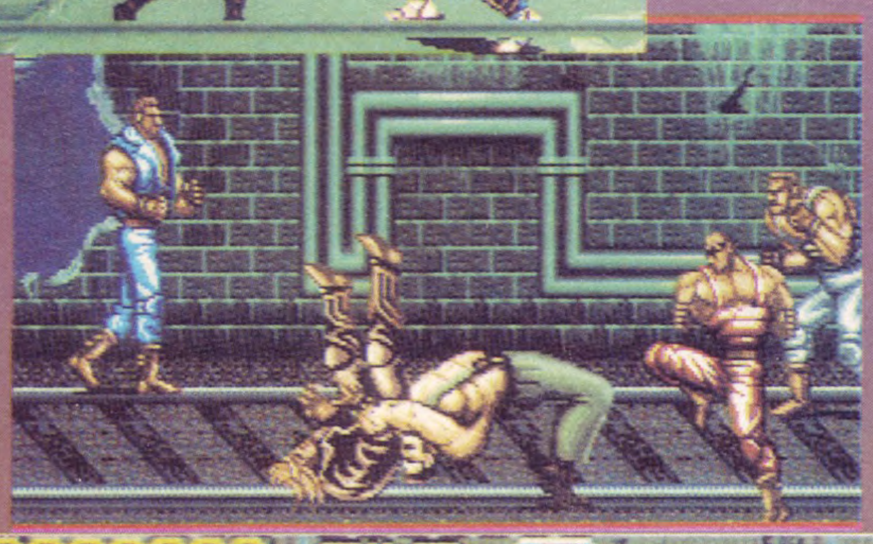


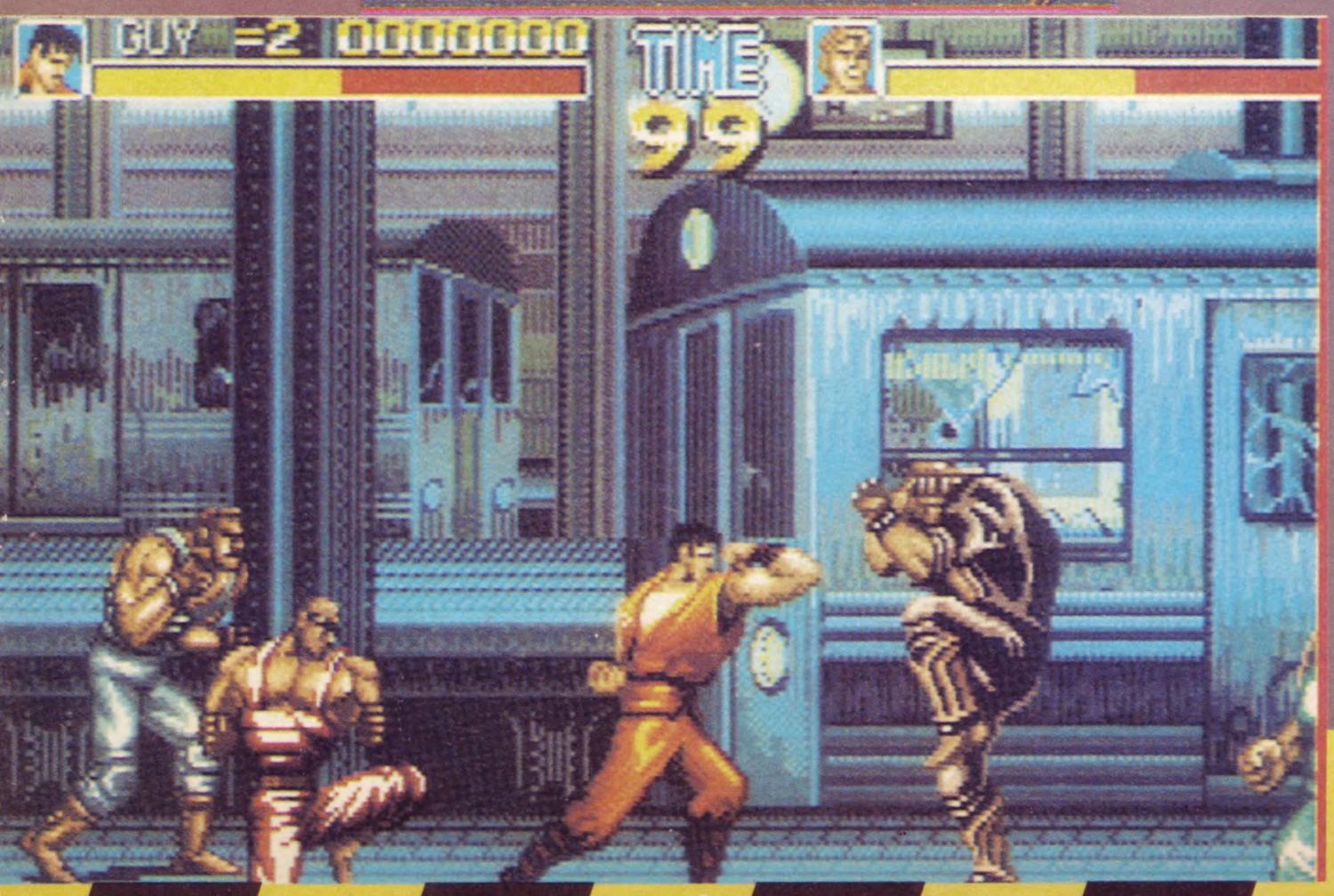


CVG PREVIEW









FINAL FIGHT
SEGA

Finalmente! Tutti i possessori di Megadrive potranno bearsi delle mazzate di uno dei più famosi picchiaduro degli ultimi tempi: Final Fight. Il piccolo particolare è però che il gioco sarà convertito su dischetto d'argento, che è una piccola metafora per dire che avrete bisogno del famigerato Mega CD per poter giocare a questo grande beat'em up. Se qualcuno ricorda le strane lacune della versione per Super NES, stia tranquillo: in questa versione per Mega CD è stato incluso tutto quello che c'era nel coin-op originale e sembra proprio un'operazione riuscita benissimo. All'inizio si potrà scegliere tra Guy, Cody e Haggar e sarà possibile giocare in due contemporaneamente. Il gioco replica alla perfezione la grafica del gioco da bar e propone ovviamente una colonna sonora di qualità superiore. Non c'è che dire: forse il Mega CD inizia davvero a ingranare...

VERSIONE	USCITA
MEGA CD	IMMINENTE







PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240-66016401 (24 ore) - FAX 02/66012023 (24 ore)



SCONTI PER RIVENDITORE
CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO!

Servizio "NOVITA' SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

FlashFire

GAME GEAR

Alisia Dragon
Art Alive
Bad o Men
Bahama Senky
Bare Kunckle
Block Out
Crack Down
Dahna
Darwin 4081.1
Dick Tracy
Donald Duck
F22 Interceptor
Fantasia
Fatal Rewing
Fire Mustang
Gain Ground
Heavy Nova
Hell Fire
Hunter Yoko
I love Mickey Mouse
Jewel Master
Joe Montana II
Ju Ju Legend
Kageky
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos
Merc II
Magical hat
Master of Monster
Ninja Burai
Phelios
Runark
Sangokushi
Sd Varis

SEGA MEGADRIVE

Shining Darkness
Taikei - Ki
Two Crude Duo
Varis
Mega Panel
Ishido
Granada + 1
Insector
Darius II
Elemental Master
Jor Montana Footb.
Junction
Zoom
Cyberball
Final Blow
The Faery Tale
Curse
Saint Sword
Assault Suit L.
Dinoland
Zerowing
Vermilion
Midnight Resisten.
Road Rash
Batman
Super Thunder B.
Heavy Unit
F1 Circus
Whip rush
Aero Blaster
Golden Axe II
Verytex
E- Swat
Spiderman

SUPER FAMICOM

GAMEBOY Nintendo

Consolle Mega Drive

Berlin Wall
Buster Ball
Donald Duck
Eternal Legend
Gear Stadium
Gear
Golby
Kinnectic Connection
Kunichan
Monster World II
Outrun
Pengo
Putt & Putter
Shanghai II
Sonic The Hedgehog
Hyper Pro Baseball
Arliel
Sonic
G-LOC Air Battle
Super Monaco GP
Wonder Boy
Magical Adventure
Batman Return
Chase HQ
Mickey Mouse II
Shinobi
Super Monaco G.P. II
Donald Duck
Sonic II

Consolle Nintendo Nes

Kickle Cubicle
Dottor Mario
Total Recal
Big Foot
North & South
Low - G - Man
Sky or Die
Mission Impossible
Solomon's Key
Road Fighter
Adventure of Lolo 2
Top Gun "The second M."
Solstice
Megaman 2
World Cup Arch. Rivals
Pin Bot
The Guardian Legend
Alpha Mission
Solar Jetman
The Hunt for Red Oct.
Xevious
Stealt
Star Wars

Consolle Super Famicom

Street Fighter II

Consolle GameBoy

Roger Rabbit
Super Stars
Shangai
Fist of the North Star
Battle Toads
Tennis
World Cup
Solar Striker
Motocross Maniacs
Golf
Robocop
Wizards & Warriors X
Solomon's Club
Power Racer
Gargoyle's Quest
Spiderman
The Hunt for Red October
Dottor Mario
Revenge of the Gator
Robocop 2
Terminator 2
Boulderdash
Soccer
Formula 1
Snoopy
Super Mario Land
Mickey Mouse
Duck Tales
Tasmania Story
Paperboy
Addams Family
Barbie
Ghost Busters II
Lupin III
Ninja Turtles II
Popeje II

FINO AL 31-12-92
riceverete in REGALO 1 orologio a cristalli liquidi per l'acquisto di ogni cartuccia

IBM PC PHILIPS

SINCLAIR GAMATE

CORE GRAFX

PC Engine

CITIZEN

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240-66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

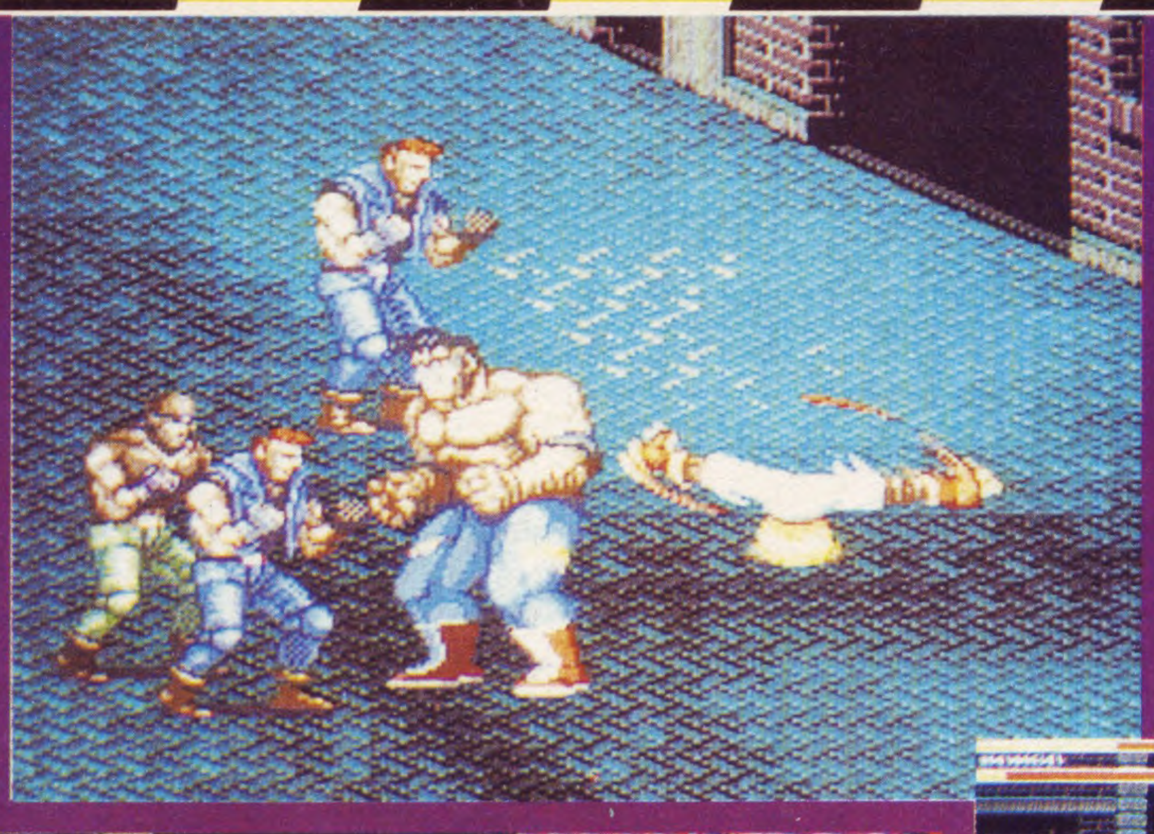
RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ore su 24 allo 02/6128240

star ATARI Quickjoy SNK Neo-Geo Commodore

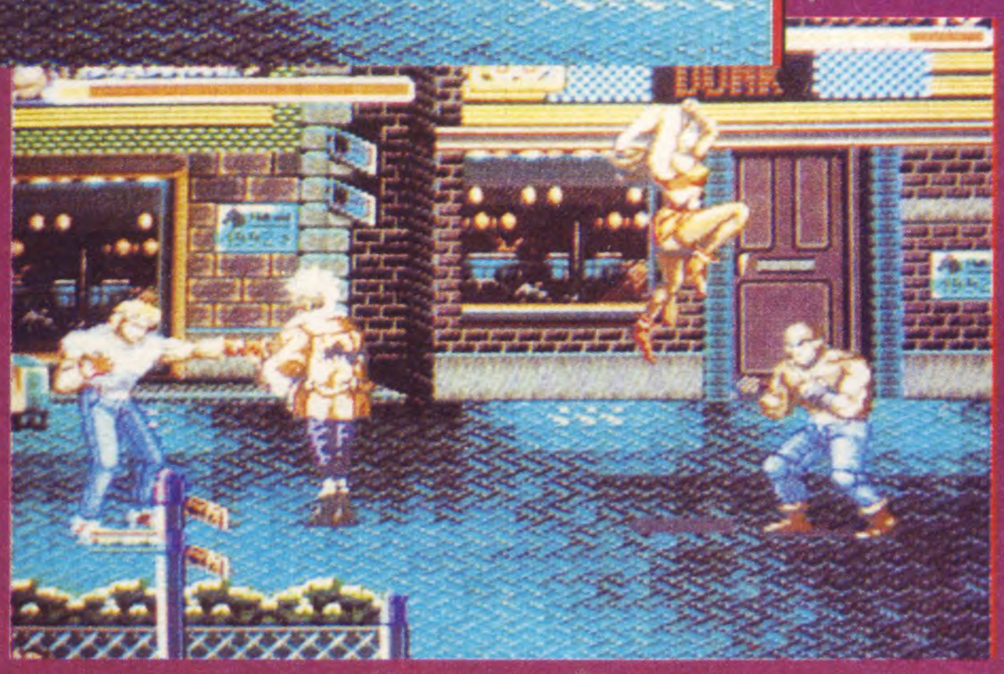
CVG PREVIEW











STREETS OF RAGE 2

SEGA

Come fare per contrastare lo strapotere di giochi come *Street Fighter 2* sul Super NES? Beh, si potrebbe cominciare con l'assicurarsi una conversione dello stesso (vedi preview di SF2 per Megadrive) e poi magari proporre un altro numero 2 di un grande gioco dello stesso genere. Se avete seguito il ragionamento, la sua naturale conclusione dovrebbe essere composta da quattro paroline: *Streets of Rage 2*! Sì, sta finalmente per uscire il seguito di uno dei migliori picchiaduro mai prodotti per Megadrive e noi possiamo proporvi delle belle foto per farvi venire quantità industriali di acquolina in bocca. In verità del gioco non abbiamo grossissime notizie: l'unica cosa che sappiamo è che potrete guidare due femmine (Blaze, una bruna tuttopepe, e Max, una grassona da far spavento) e due maschi (Axel, il tipico biondone e Eddie, un rapper in erba). Il resto è rimandato al prossimo numero: intanto gustatevi le foto!

VERSIONE	DATA
MEGADRIVE	IMMINENTE





CVG PREVIEW

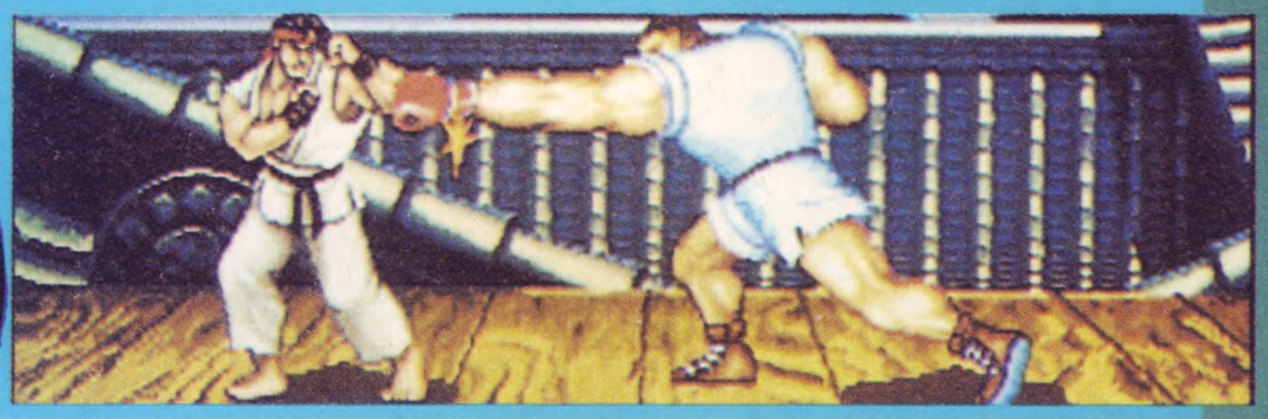
STREET FIGHTER 2
SEGA

Arrivaaa! Ormai ne parleranno anche i giornali: è il fenomeno del mondo videoludico e sta per arrivare anche sul Megadrive! Proprio così: la Sega sbatterà in un cartuccione da 16 Meg il più idolatrato videogioco degli ultimi anni. Il gioco riproporrà tutti gli scenari e i personaggi del coin-op e si avvarrà delle regole della "Champion Edition", il che significa che potrete combattere anche contro voi stessi, nel senso che un personaggio potrà competere contro la sua replica perfetta. Il gioco includerà inoltre tutte le mosse normali e speciali del coin-op (e purtroppo con il joypad Megadrive sarà ancora dura effettuare queste ultime), e la giocabilità che ha già contraddistinto la conversione per Super NES dovrebbe essere intatta. L'unico problema è che bisognerà soffrire fino a febbraio prima di avere questa cartuccia tra le mani, ma alla fine probabilmente ne sarà valsa la pena!

VERSIONE MEGADRIVE
USCITA FEBBRAIO





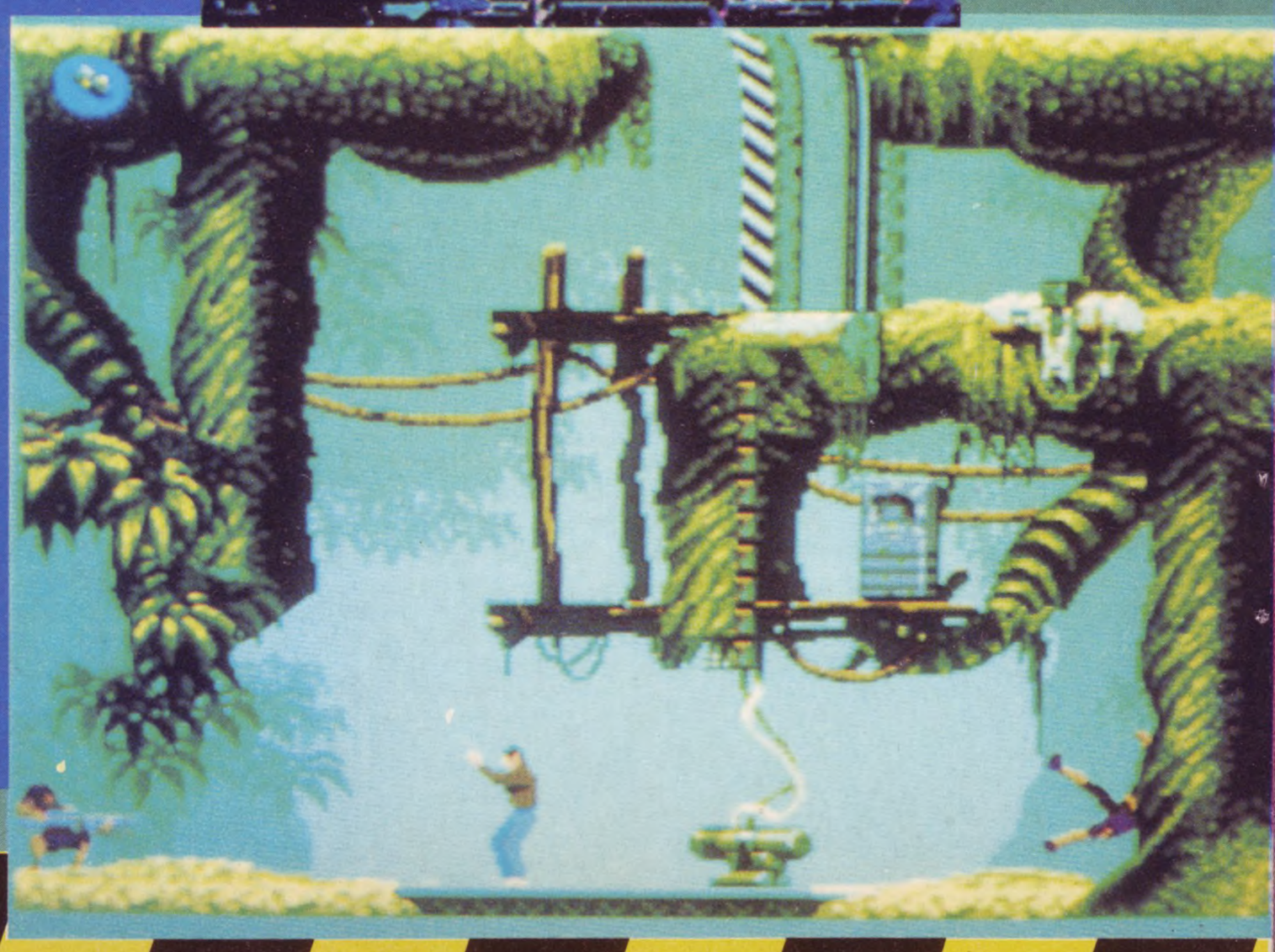


FLASHBACK
US GOLD

Il seguito di Another World è ormai in dirittura d'arrivo e quello che abbiamo potuto vedere sinora ci ha lasciato davvero a bocca aperta: l'omino si sarà anche rimpicciolito ma le animazioni sono ancora più varie e fluide. Tanto per fare un esempio, quando il personaggio va a finire contro un ostacolo dopo una rincorsa si capotta su se stesso, quando estrae la pistola fa mosse alla James Bond e insomma deve essere davvero visto per crederci. Se l'omino continua comunque a sembrarvi troppo piccolo, allora sarete contenti di sapere che esiste la possibilità di zoomare l'azione di gioco: la cosa è addirittura automatica durante i combattimenti ravvicinati, dei quali potrete avere così una visione di dimensioni molto più... picchiaduro. Il gioco avrà molti più puzzle del predecessore e non mancheranno ovviamente un'introduzione cinematografica e varie sequenze animate durante il gioco (immancabili quando si raccolgono oggetti). Flashback promette di replicare alla grande il successo del predecessore: dovrete solo aspettare il prossimo numero per la recensione definitiva di CVG.







MEGADRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR

DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Compel

AREA VIDEOGAMES

Via Cisa Ligure, 28/A 42016 Guastalla (R.E.)

TEL. 0522-826841

FAX. 0522-838329

SUPER NINTENDO • SUPER FAMICOM • GAME BOY

DESERT STRIKE

CVG HIT

AMIGA

ELECTRONIC ARTS

Ecco arrivare sull'Amiga uno dei giochi bellici che ha saputo fondere al meglio aspetto simulativo e arcade del genere per offrire una delle migliori distruzioni di massa che le console ricordino: in un solo colpo trovate un paesaggio bellico completo (postazioni, industrie chimiche, missili, camion, jeep e tutto il resto), una guida realistica di un Apache e...dell'oggettistica nascosta (vite extra, energia extra, munizioni extra, scalette per i recuperi più veloci) nelle installazioni del gioco e pure dei bonus (i Missing in Action da salvare capi e scienziati nemici da catturare). Ma come si fa a rimanere insensibili a tutto ciò? Semplice, se si è dei pacifisti convinti si potrebbe sostenere che la Electronic Arts ha voluto sfruttare le tragedie della Guerra del Golfo per farci un prodotto di puro sollazzo, ma alla EA giurano assolutamente di no...

E IO TI FACCIO L'EMBARGO!

Desert Strike è stracolmo di situazioni e scenari da guerra che fino ad ora avevamo visto solo al TG grazie alla CNN. Il modo migliore per scoprirle è probabilmente descrivere una missione che il gioco propone. Vediamo cosa succede nella prima:

PRIMA MISSIONE - SUPERIORITÀ AEREA: la prima cosa da fare è distruggere le postazioni radar, altrimenti vi ritroverete con molta più gente addosso nel proseguio della missione. Dopo sarà la volta della centrale elettrica, la cui distruzione obbligherà le postazioni che vi sparano a usare un puntamento manuale, cioè meno veloce e preciso. In seguito dovrete dirigervi ai due aeroporti e tirare giù bunker e aerei. Dopo questo arriva la cosa più difficile: fare del centro di comando un bella bistecca ai ferri fumante. Ogni centro di comando è strettamente sorvegliato e pattugliato da elicotteri, carri e postazioni: assicuratevi di arrivarci ben armati, in buona salute e potrete così vendicare qualche cocciolonata commessa dai nostri nella Guerra del Golfo.











E chi l'ha detto che guerra e piattaforme non vanno d'accordo? Ehm, non fraintendetemi, lo so benissimo che Desert Strike è in prospettiva isometrica, quello che voglio dire è: perché non fare un gioco di guerra con un po' di oggettistica nascosta e bonus, naturalmente adattandoli al soggetto (i mattoncini da prendere a calci diventano dei bersagli da missilizzare)? Questa la domanda che si è posta la Electronic Arts, dopodiché ha fatto il suo capolavoro bellico. Desert Strike è quanto di più guerrescamente arcade potreste trovare per il vostro Amiga: la distruzione di massa è ad alti livelli (se però colpite i palazzi civili vi vengono detratti dei punti) nel senso che ogni struttura può nascondere oggettistica utile e non potrete fare a meno di ridurla in pezzi, proprio come nei giochi di Mario. Lo scenario è semplicemente mitico: in nessun altro gioco trovate tanta roba strappata direttamente dalle videocassette della CNN: c'è persino il camioncino della EANN, tanto per rimanere in tema! Tutte le situazioni che sono capitate nella guerra del Golfo sono qui riproposte a tonnellate e in definitiva tra struttura di gioco e scenario c'è di che gridare al capolavoro bombarolo. Un solo neo: quattro missioni lunghe e toste ma si finiscono in una giornata di gioco intenso. Il resto è un mito.

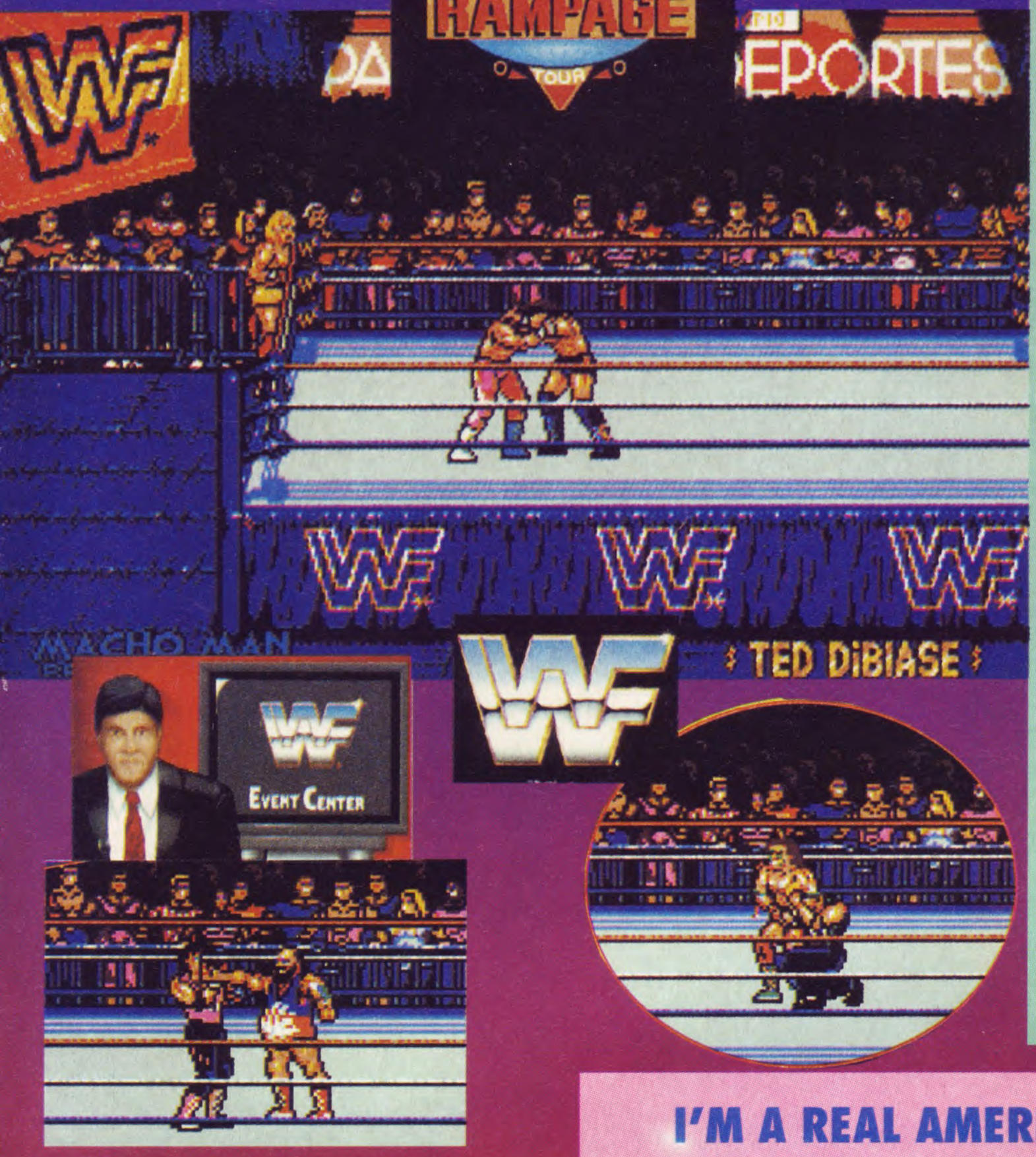
PAOLO CARDILLO

AMIGA

GRAFICA	92
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	**92**



REVIEW



AMIGA

OCEAN

Ragazzi, pensateci bene: ma che diavolo di fine ha fatto il wrestling? Non vorrei sbagliare, ma è da un sacco di tempo che non ci capita di assistere alla TV a un combattimento fra Hulk Hogan e Ultimate Warrior o a qualcosa di egualmente epico (mi sa che mi sto leggermente lasciando trasportare...). Persino Tele +2, l'ultimo network ad aver trasmesso gli incontri della WWF, non annovera più nel proprio palinsesto i combattimenti di Macho King e soci. Forse la disciplina completamente a stelle e strisce non riscuote più successo nel nostro bel paese? Strano, perché alle ultime esibizioni in Italia i palazzetti dello sport erano gremiti e conosco una decina di persone che avevano fatto persino la fila per avere i biglietti (che amici beoti mi ritrovo...). Di sicuro c'è il fatto che il wrestling sta letteralmente spopolando in Inghilterra e all'ultima manifestazione svoltasi a Londra, avevano assistito migliaia e migliai di persone, tanto che la Ocean ha deciso di dedicare il seguito di uno dei suoi giochi più famosi interamente alle esibizioni in terra d'Europa dei lottatori tutto muscoli e niente cervello (cervello di fare solo un mucchietto di soldi - Mad Max).
I cambiamenti rispetto al primo WWF sono pochissimi: ci sono le solite mosse, la possibilità di giocare da soli o due contro due e altri optional più o meno interessanti (vedi box in questa pagina). Sarà, ma non ne sentivamo la mancanza...

I'M A REAL AMERICAN...

Come sempre accade nelle simulazioni di wrestling, una delle cose più divertenti del g è quella di poter interpretare il proprio personaggio preferito della World Wres Federation. A dire il vero, i lottatori disponibili in *WWF 2* non sono poi molti, a Ciononostante, il bello è che una volta scelto il proprio eroe fra Hulk Hogan, Ultimate Wa Randy Savage & C., potrete sciropparvi la musichetta (opportunamente campionata) c da "inno" ai sopracitati lottari. Così, ad esempio, se sceglierete di vestire i panni (alqu esigui) dell'Hulkster, verrete accolti da "I'm a real american, papparappà...", cioè la can pseudo-rock e pseudo-patriottica realizzata dal nostro baffone preferito (non esageriam Mad Max) qualche anno fa (quando il wrestling veniva trasmesso su Italia 1 in sec serata ed era seguitissimo). Se invece di appassionarvi per Hulk e Ultimate Warrior, fra quelli che fanno il tifo per i cattivi, non preoccupatevi: in WWF 2 avrete l'occasio vedere anche i vostri eroi, solo che invece di controllarli, ve li ritroverete contro in ves sfidanti. Questo discorso vale per i Nasty Boys, la prima coppia (scarsissima) incontrerete nei match due contro due, come per i ferocissimi Legion of Doom, quei tiz l'armatura pieni di spuntoni (sembrano degli Zak primo modello di Gundamiana memor e l'aria demente (come il 99% dei membri della WWF, d'altronde).



Maccosèstarobba? Ma sono totalmente impazziti alla Ocean? Qui c'è qualcosa che non quadra... Mi spiego meglio: per i pochi che non lo sapessero, il primo WWF della Ocean (recensito qualche mese or sono) era stato abbastanza bistrattato dalla critica e dal pubblico perché, pur vantando una buona realizzazione tecnica, denotava uno schema di gioco limitatissimo (come il numero di mosse a disposizione) e una longevità da far venire i brividi. Allora cosa hanno fatto alla Ocean con WWF 2? "Hanno lasciato intatti grafica, sonoro e programmazione, e hanno migliorato la giocabilità e il numero di mosse!" direte voi. Sbagliato! Hanno cambiato totalmente la grafica, riducendo gli sprite a un ammasso colorato di pixel di qualche centimetro, e hanno lasciato praticamente intatta la giocabilità, farcendo però il tutto con qualche bug. Qui in redazione aspettavamo questo gioco con trepidazione, ma l'unica qualità innegabile di WWF2 è l'introduzione con il presentatore "alla Cinemaware" (dove è finito il mitico Dan, ridatecelo!!! -Mad Max) e le musichette campionate dei partecipanti. Per il resto è notte fonda...

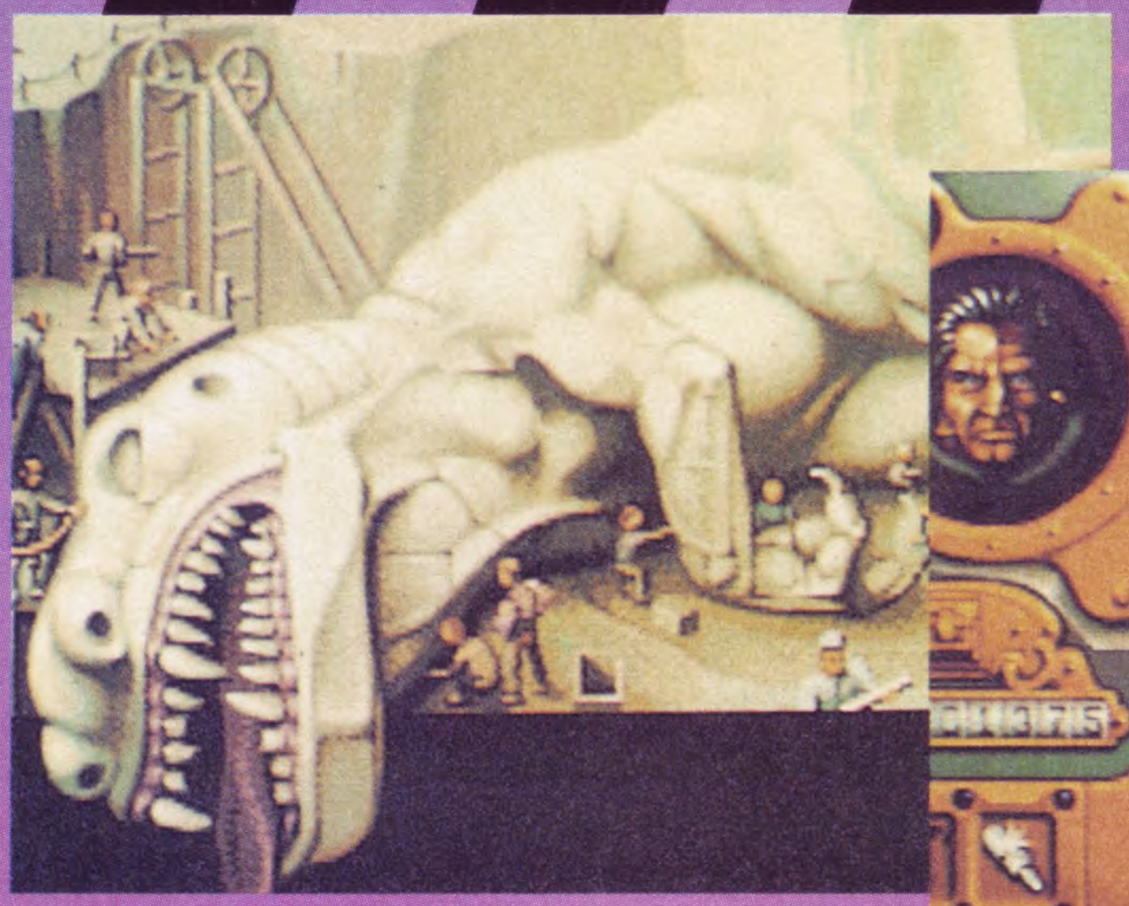
SIMON CROSIGNANI



AMIGA

GRAFICA	42
SONORO	63
GIOCABILITÀ	51
LONGEVITÀ	56
GLOBALE	55

AMIGA





THE CHAO

RENEGADE

Gli scenari poco fantasiosi la fanno da padrone in questo periodo di generale piattume videogiochistico (cos'avete capito? Ho detto piattume, non pattume!) e il nuovissimo titolo dei Bitmap Brothers si merita senza dubbio un dieci e lode per il background che cela e che traspare evidentissimo sin dalle prime schermate grafiche. L'ambientazione è del tutto particolare: *The Chaos Engine* "vive" infatti in un'era parallela a quella Vittoriana, in cui Charles Babbage è riuscito a dar vita e a far funzionare la propria creatura, una sorta di macchina calcolatrice antenata del computer, estremamente avanzate rispetto al periodo in cui Babbage viveva (un po' come se uno inventasse addirittura il teletrasporto, quando a Milano per costruire una misera linea della metropolitana ci vogliono più di dieci anni...). La macchina del nostro amico Charles è pero diventata talmente potente e talmente avanzata da impazzire. Il risultato? Esseri armati di spade e armi assai più letali se ne vanno in giro per la non più pacifica Inghilterra, seminando morte e terrore fra i suoi impauritissimi abitanti. Inutile dire che sta a voi riportare pace e ordine in questa caotica landa, comandando uno o due giocatori contemporanemante nel più classico degli spratutto con inquadratura dall'alto (ma con effetti simil-tridimensionali, come la possibilità di salire su piattaforme e altipiani e non essere raggiunti dai colpi dei nemici a livello terra), bonus a zilioni e armi extra. A pensarci bene questo gioco, invece di *The Chaos Engine*, poteva benissimo chiamarsi "1,2,3... Casino"!

BONUSLAND

Come in ogni sparatutto che si rispetti, anche in *The Chaos Engine* c'è una quantità mostruosa di bonus e amenità simili da raccogliere. Molte di queste hanno però un'importanza fondamentale: le chiavi d'argento, ad esempio, permettono di oltrepassare la grande maggioranza degli ostacoli che si parano sul nostro cammino, mentre quelle dorate permettono di accedere ai livelli bonus e alle stanze segrete. Queste ultime, di probabile ispirazione nippo-consolica (termine orridepilante, usato unicamente per dire che i Bitmap avranno probabilmente preso l'idea dalla quasi totalità dei giochi per console, che sono categoricamente fariciti di stanze nascoste, sottogiochi, sottolivelli e compagnia bella) sono numerosissime e permettono al giocatore di incrementare il proprio punteggio e il proprio armamento. Molto importante è anche il fatto che al termine di ogni livello, il giocatore (o i giocatori) viene ricompensato con premi in denaro in base al "lavoro svolto": tanti nemici uccisi, tante chiavi raccolte e tanti bonus recuperati significano sempre tanti soldi da spendere a propria disposizione. Vi starete senz'altro chiedendo "Ma a cosa servono tutti questi soldi?". E' ovvio: a comprare altre armi per finire altri livelli, così da raccogliere altri bonus e guadagnare un pacco di soldi per poter ricomprare le armi per terminare nuovamente altri livelli...



Lo sapevo... Non so perché, ma avevo uno strano presentimento per quanto riguarda Chaos Engine e questo, alla luce dei fatti, si è rivelato azzeccatissimo. Premetto che il titolo della Renegade, come accade quasi sempre per i giochi firmati dai mitici Bitmap Brothers, è ottimo: la grafica è eccezionale e, pur non essendo fanatico dello steampunk e robe simili (l'esperto del settore è senza dubbio Paolo, quindi taccio nel timore di dire delle cavolate), mi ha intrippato parecchio. Lo stesso discorso vale per il sonoro (troppobbbella la musica nel classico negozio "alla Bitmap") e, senza ombra di dubbio, per la giocabilità, specie nel modo a due sfidanti. Però... Però... A parte il fatto che non ci sono innovazione tali da indurre a gridare al miracolo, la programmazione non è eccelsa: ultimamente è innegabile che il livello delle produzioni targate BB sia sceso sensibilmente sotto questo punto di vista e dai tempi di Speedball2 non vediamo qualcosa con la programmazione sugli stessi livelli di grafica e sonoro. Non vorrei sembrare monotono, fissato o qualcosa del gnere, ma Alien Breed è un'altra cosa: lo ripeto, Chaos Engine è ottimo, ma non è il miglior gioco del suo genere. Tutto qui (se volete mandarmi delle lettere minatorie l'indirizzo è il solito).

SIMON CROSIGNANI





THE CHAOS ENGINE

A CIASCUNO IL SUO PERSONAGGIO

Una delle caratteristiche che distinguono *The Chaos Engine* dalla stragrande quantità di sparatutto simili esistenti sul mercato, è senza dubbio la possibilità di scegliere il proprio personaggio e il compagno da utilizzare nel corso della partita. Ognuno di quelli esistenti ha infatti delle qualità (e, ovviamente, dei difetti) che lo differenziano dagli altri. Il thug, il predicatore, il mercenario, il gentiluomo, il marinaio e il brigante (questi i sei "esemplari di umanità" che animano l'ultima fatica dei Bitmap Brothers), hanno insomma una propria personalità, determinata, a sua volta, da quattro valori: Velocità, Intelligenza, Salute e Abilità. Se, tanto per fare un esempio, il personaggio, gestito dal computer, che vi affianca ha Intelligenza e Abilità altissime, state pur certi che non si limiterà a sparare all'impazzata contro tutto quello che si muove, ma cercherà la maniera migliore per far fuori i nemici e raccattare il maggior numero possibile di bonus. Quindi, per cercare di bilanciare, vi converrà acchiappare un personaggio con Velocità e Salute potentissime, per aprire la strada e dare del filo da torcere ai nemici meno scaltri. Tutto chiaro?





Beh, penso proprio che un giocatore d'azione abituale non potrebbe chiedere di meglio: i Bitmap hanno fatto di Chaos Engine un vero concentrato di devastazione condendolo di varietà con tutta una gamma di armi, bonus e meccanismi assortiti. Il bello di Chaos Engine è sicuramente l'incredibile immediatezza con cui ci si entra: lo spirito arcade è a livelli altissimi e il mix con gli enigmi è perfetto, riuscendo a non rallentare mai l'azione. Sembra poi che ultimamente vada di moda il partner computerizzato, vedi Sonic 2: beh, penso che in Chaos Engine il senso di collaborazione sia molto più pronunciato, non fosse altro perché il vostro compagno non si perde mai come Tails nel gioco del porcospino! La grafica è davvero di notevole fattura anche se lo scorrimento non è vellutato come nei giochi dei Team 17, cosa che per altro si riscontra in altri giochi dei Bitmap; il difetto passa comunque in secondo piano una volta che "entrate" nel gioco. Il sonoro poi si adatta perfettamente all'azione di gioco, accompagnando sempre con il suo ritmo la furia dell'azione su schermo. Insomma, c'è poco da dire: un'altra bella realizzazione dei Bitmap, che nel frattempo mi stanno giàfacendo impazzire con il concept di Cannon Fodder. Lo voglio!

PAOLO CARDILLO



AMIGA

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

REVIEW

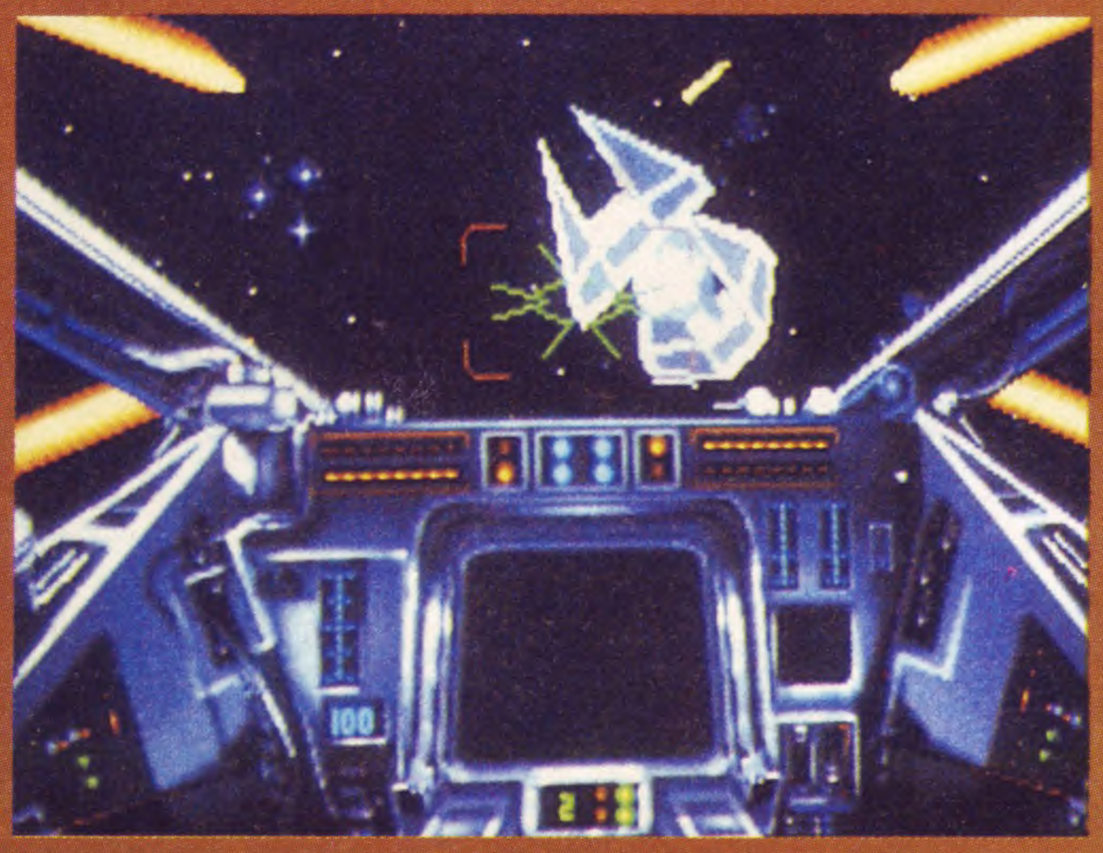
Non ho parole: X-Wing è semplicemente tutto quello che avrei sognato di giocare su un computer da quando vidi per la prima volta Guerre Stellari. Quando sostengono che tra qualche tempo le riprese cinematografiche saranno sostituite da simulazioni computerizzate non si sbagliano: giocando a X-Wing si fa davvero fatica a distinguere tra uno spezzone con battaglie spaziali visto sul grande schermo e ciò che si vede sul monitor. Tutti i caccia hanno un livello di dettaglio impressionante, provate a osservarne uno da molto vicino e noterete una quantità incredibile di dettagli, comprese alcune scritte! Che dire poi dell'utilizzo dell'iMUSE? Che con una colonna sonora così bella quasi quasi non ce ne sarebbe bisogno, ma c'è e vi farà impazzire. E i dialoghi tesi cavati pari pari dal film? E l'intro? E le sequenze animate tra un livello e l'altro? Non vorrei che vi sembrasse una dichiarazione d'amore, ma la qualità tecnica e artistica del gioco è di tale livello... Comunque il gioco in sé è un furioso sparatutto pieno di bersagli diversi da colpire, con parecchie tattiche da sperimentare prima di riuscire a centrarli tutti al momento giusto. Alcuni sono elusivi, altri mastodontici e ripieni di torrette, altri sono i pazzeschi canyon della Morte Nera. In definitiva, la massima esperienza che un provetto pilota spaziale potrebbe richiedere dai chip del suo PC, e uno dei più grossi spettacoli cinematografici mai apparsi su un monitor.

PAOLO CARDILLO



FANTASTICO RAGAZZO, COLPO DA MAESTRO!

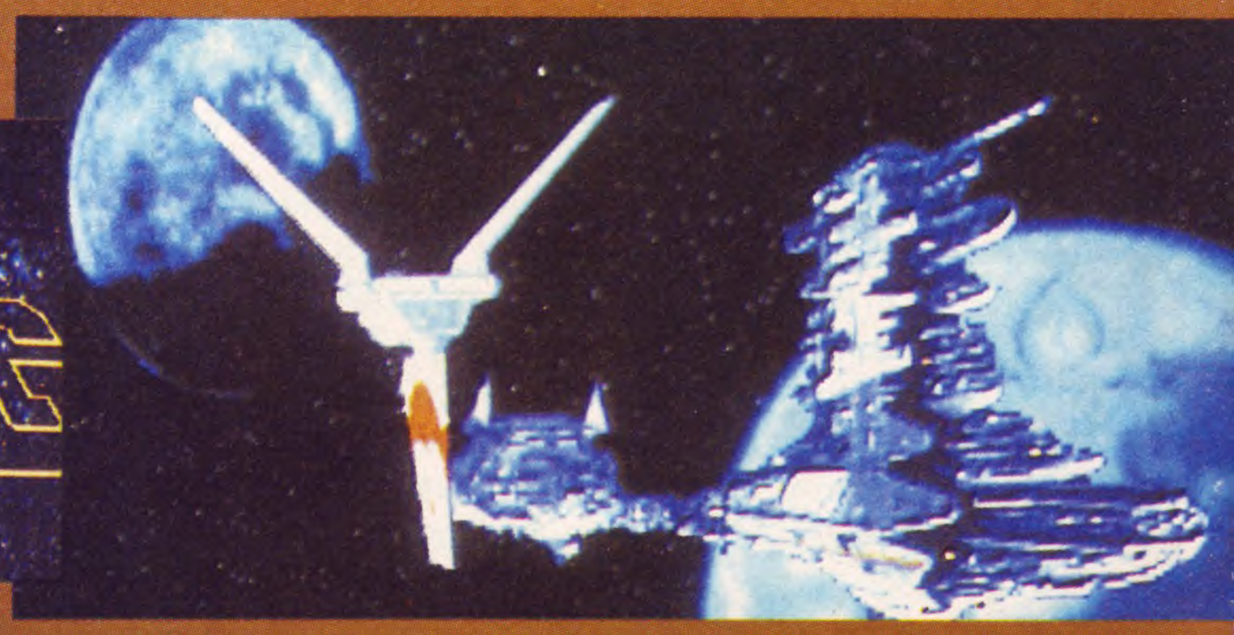
Potevamo non citare le mitiche musiche di John Williams, subitaneamente infilate in *X-Wing* dai programmatori? Ebbene, non solo le composizioni della mitica colonna sonora sono state incluse, ma beneficiano pure del sistema iMUSE, che sceglie quelle di maggiore intensità quando l'adrenalina inizia a scorrervi a pieni giri nelle vene (e magari anche un po' di Forza). La musica accompagnerà sempre le sequenze di gioco e non mancheranno valanghe di effetti sonori campionati: dal ruggito dei caccia-TIE, alle voci dei piloti ribelli che si scambiano tesissimi messaggi al respiro asmatico di Darth Vader. Dico, ma vi rendete conto di cosa significa tutto ciò?



TANTO TEMPO FA...

Prima di caricare *X-Wing*, vi consigliamo di procurarvi un pace-maker perché l'introduzione potrebbe farvi venire un colpo. E' semplicemente incredibile: mentre il tipico testo in prospettiva scorre sullo sfondo appare all'improvviso un incrociatore imperiale tra una miriade di raffiche laser e caccia TIE. Grossi globi di fuoco balenano nel bel mezzo dello spazio mentre la carcassa di un TIE rotola via, vittima di una raffica nemica. E continua così finché non vi cadranno le mascelle e la dentatura e altro sul pavimento. E vi attendono ancora le sequenze inter-livello!



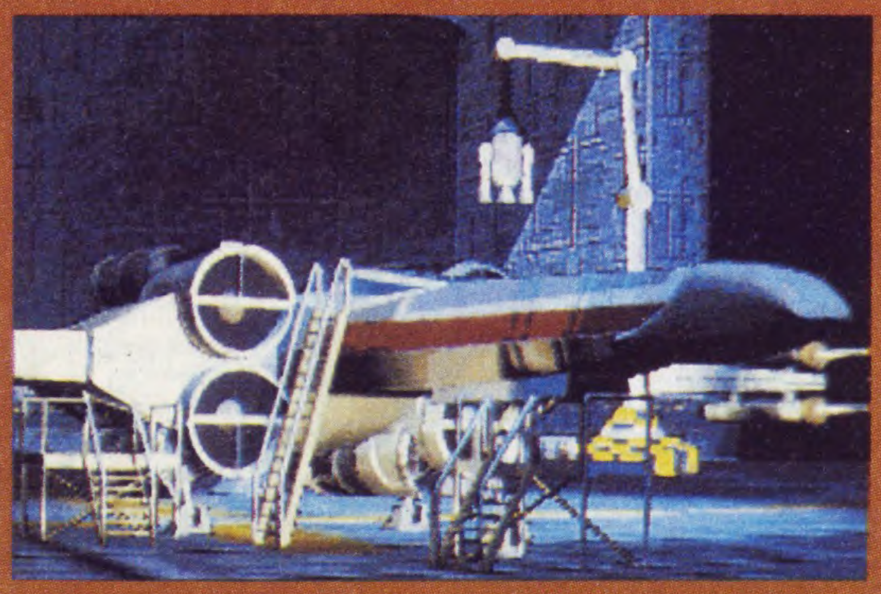


GUARDA QUANT'E' GROSSO QUELL'AFFARE!

In *X-Wing* potete praticamente rivivere tutte le sequenze più memorabili del film. All'inizio vi sarà semplicemente richiesto di partecipare a delle missioni di addestramento a bordo di uno dei quattro caccia disponibili (Ala-X, A, S o Y) in cui dovrete lanciarvi in mezzo a contorte strutture poligonali per saggiare le vostre abilità di pilota. Dopodiché comincerà il bello: vi aggregherete alla flotta ribelle e parteciperete ad azioni di squadra insieme con altri caccia alleati in tre turni di servizio che vi hanno assegnato; poi sarà la volta di attaccare da soli dei cargo imperiali o ingaggiare battaglia con i caccia TIE; per finire, l'impagabile spettacolo dell'attacco alla Morte Nera, una cosa che deve solo essere vista per poter essere creduta. Fra missioni nello spazio e tra i canyon della Morte Nera le missioni sono oltre cinquanta ed esiste un'opzione di replay per rivedersi tutte le sequenze più spettacolari da 17 punti di vista diversi!







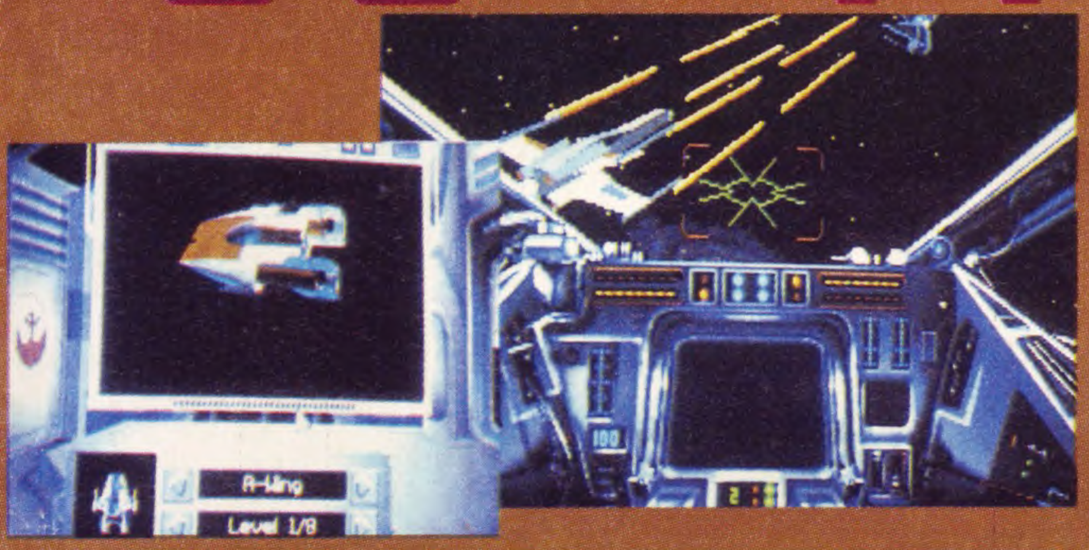
PC

LUCASARTS

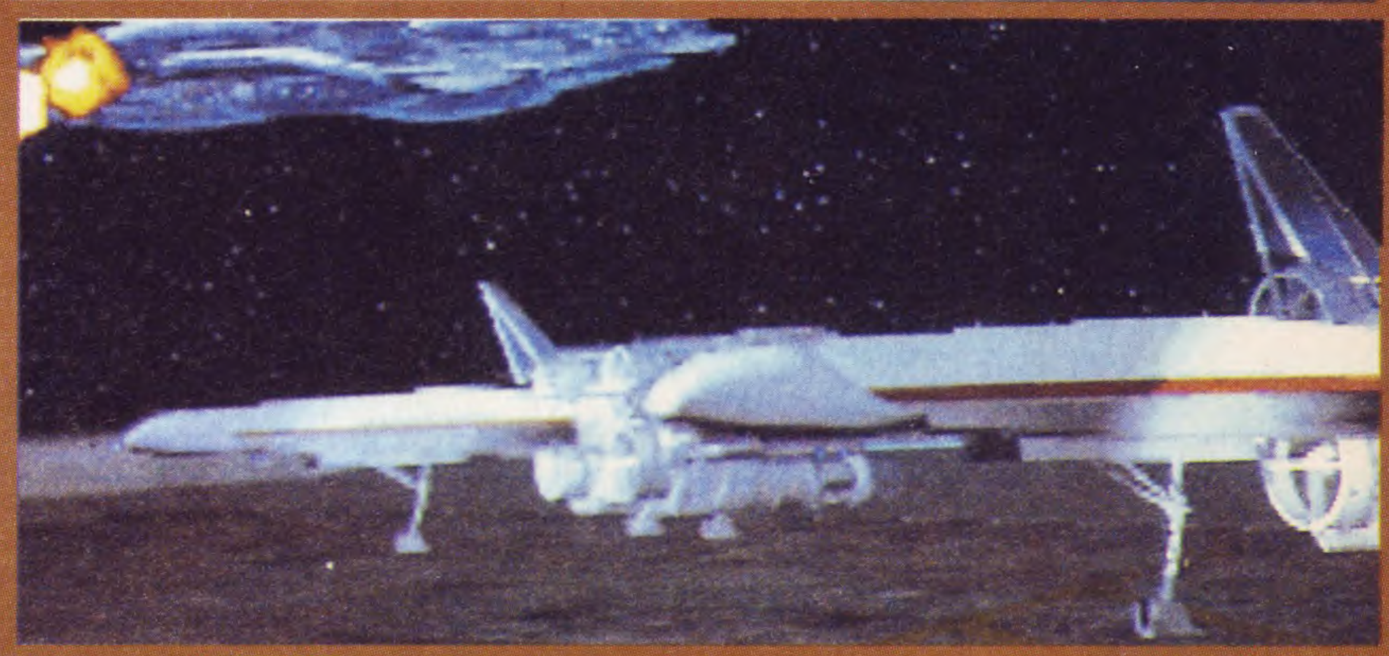
Sono passati ormai quindici anni da quando una delle pietre miliari della cinematografia fantascientifica mondiale venne proiettata per la prima volta in un cinema e da allora mille cose sono successe: ci sono stati altri due film a proseguire la saga e videogiochi a profusione, a partire dal gioco da bar ufficiale dell'Atari. Ebbene, dopo tutti questi anni vi possiamo annunciare che dopo che miliardi di persone hanno visto tutti gli effetti speciali del film e hanno giocato a versioni videoludiche a poligoni vuoti, oggi la Lucasarts ha prodotto la cosa che più si avvicina a ciò che si è visto al cinema, grazie a una grafica a poligoni con tramatura delle superfici che solo i recenti potenti PC potevano consentire. Oggi, dopo qundici anni, potrete veramente dire di avere partecipato a un episodio della saga di Guerre Stellari. Una sola raccomandazione: che la Forza sia con voi!

X-WING

CVG HIT







Evvvaiii! Innanzitutto una premessa: non sono mai stato un grandissimo fan di Guerre Stellari (al contrario di Paolo) e non attendevo questo gioco come se fosse la manna del cielo, a differenza del 99% della popolazione videogiochistica in possesso di un PC. Quando però l'abbiamo caricato sul 486 della redazione... Aaaargh! Galattico! E' persino meglio di Wing Commander come grafica e sonoro! Gli entusiasmi si sono un po' smorzati quando abbiamo fatto la prova anche su un 386, ma nel complesso la velocità è accettabile e direi che non è proprio il caso di fare gli schizzinosi considerando le porcherie che ci sono in giro. Se siete in possesso di un budget limitato (come il mio), ma di un PC ultrapompato, pensate a quanto vi piace Guerre Stellari: se la risposta è "molto" acchiapattevi X-Wing, altrimenti ripiegate su Comanche.

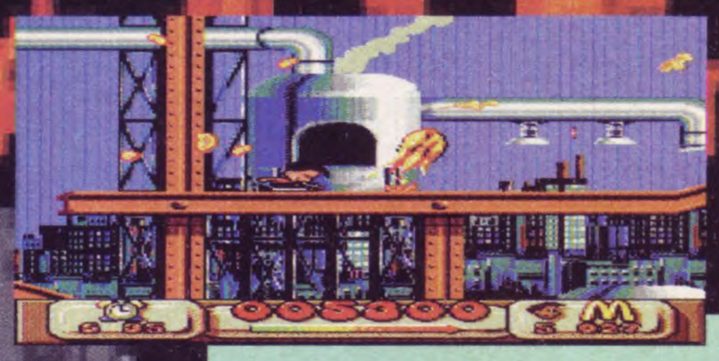
SIMON CROSIGNANI



PC

GRAFICA	94
SONORO	95
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	95

MC DONALDS LAND



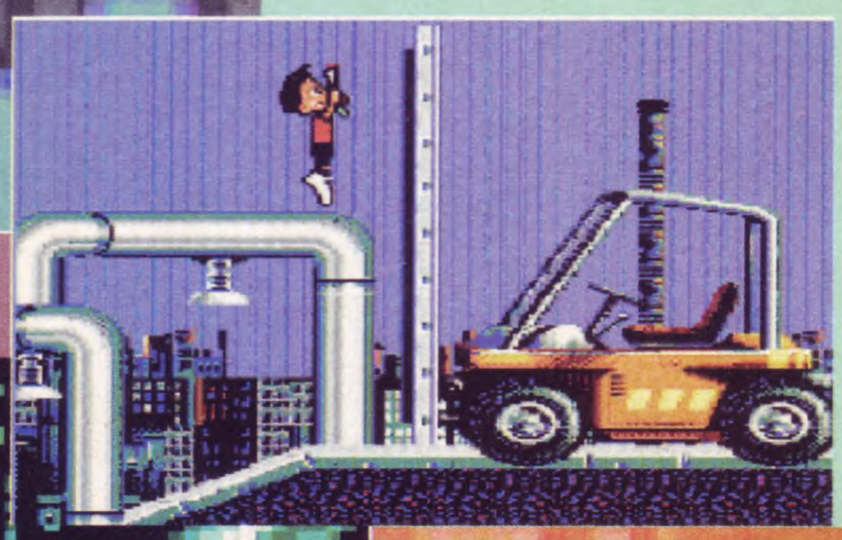
UN BIG MAC, UN CHEESEBURGER, PATATINE GRANDI E UNA COCA MEDIA!

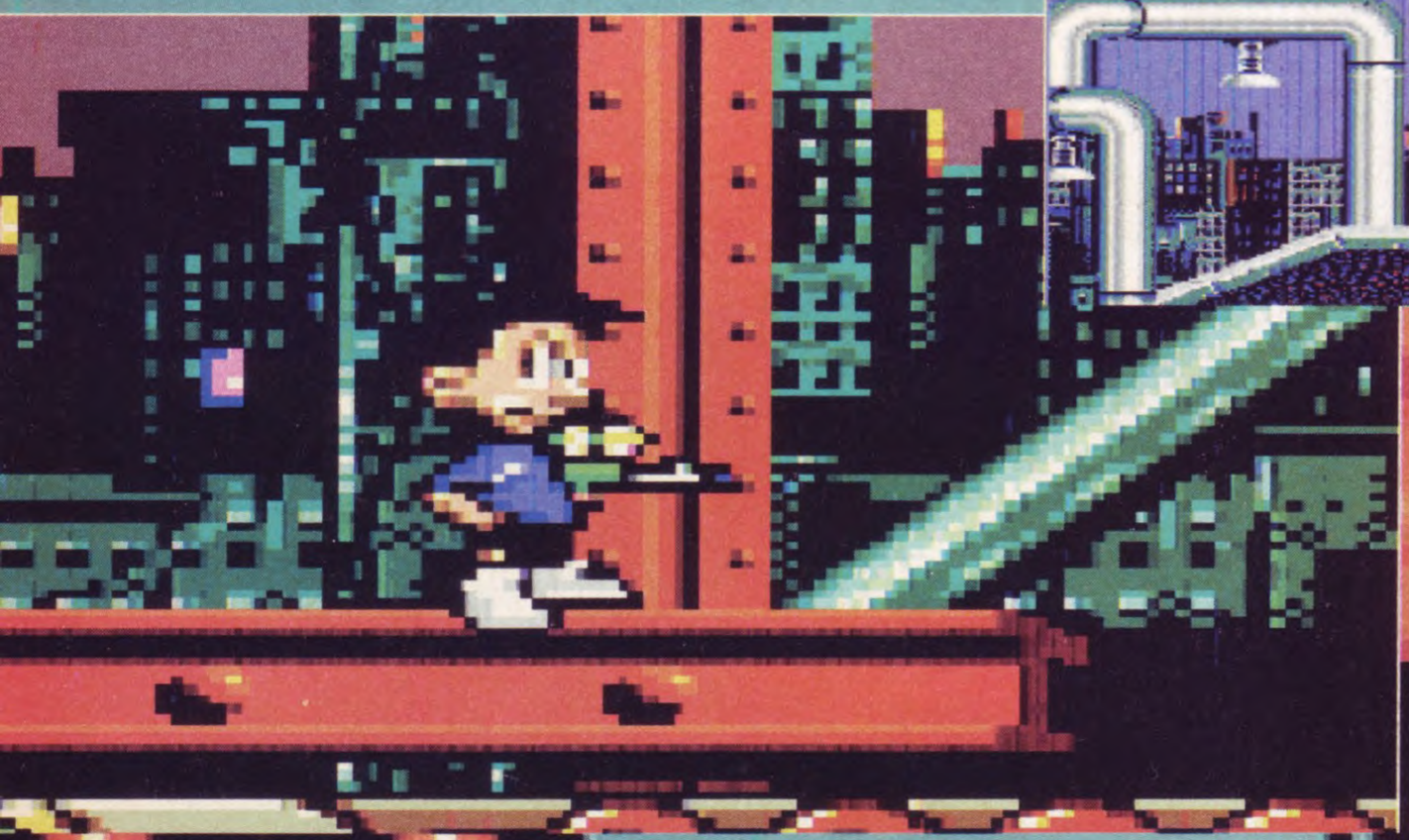
AMIGA

VIRGIN

Trattenete commenti e insulti vari e state a sentire: *McDonalds Land* è stato realizzato in collaborazione con Frank Manis, un celebre psicologo. Cosa significa questo? Assolutamente niente, anzi, a pensarci bene, ci sta proprio a pennello un "Ecchissenfrega?". Il gioco è la conversione di un titolo uscito non molto tempo fa su Nes e, "grazie" alla Arc Developments, la sensazione che si ha giocandoci su Amiga è proprio la medesima (e chi ha orecchie per intendere...).
La trama è addirittura insulsa: Mick e Mac, due ragazzini all-american che dovrebbero rappresentare gli stereotipi dei teenager a stelle e strisce, decidono di aiutare Ronald McDonald (il clown che ha contribuito in maniera spaventosa al successo della catena di fast food) e recuperare per lui la Borsa Magica che gli è stata rubata dal cattivissimo Hamburglar. E' inutile che aggiunga che il gioco è il classico platform con bonus, un sacco di nemici e amenità varie: per passare di livello dovrete recuperare un certo numero di pass, ovviamente facendo fuori la maggior quantità possibile di avversari.
Il tutto attraverso 34 livelli, divisi in sei mondi, otto livelli bonus, un sottogioco nascosto e una serie di "M" (simbolo di Mc Donald) da far semplicemente paura...

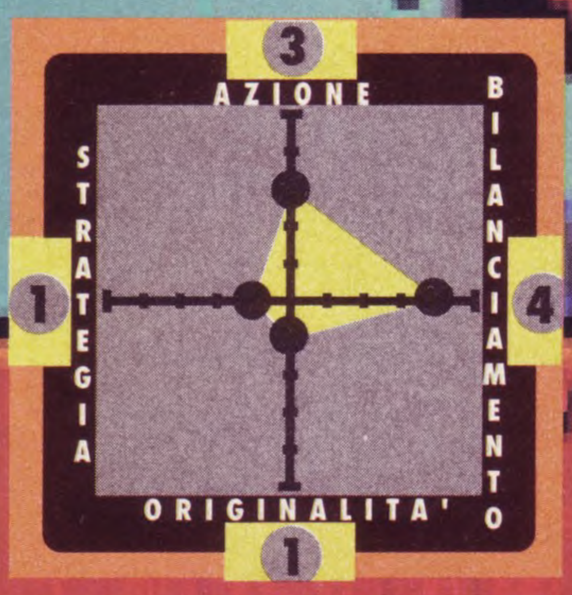
Ogni mondo di *Mc Donalds Land*, come in ogni platform che si rispetti, ha un'ambientazione differente. Il primo, Ronald's Clubhouse, è davvero piatto e semplice e serve solo a farvi prendere confidenza con i comandi (fatta eccezione per certi bonus che vi fanno camminare a testa in giù). Il secondo, Birdie's Treehouse, vi porta in mezzo a distese ghiacciate e alle nuvole: carino il fatto che quando attraverserete una nuvola piuttosto estesa vedrete solo gli occhi del protagonista. Nel terzo mondo, Grimace's Highlands, l'acqua la fa da padrona e, per sopravvivere, dovrete vedervela con piranha e altri nemici dal look assolutamente fumettoso. Il quarto mondo, Professor's Workshop, è pieno di ostacoli apparentemente invalicabili, come il Muro di Sabbia, che possono essere comodamente superati semplicemente premendo più volte il tasto di fuoco. Il quinto mondo, Cosmic's Retreat, è uno dei più difficili perché, essendo ambientato sulla Luna, la gravità è nettamente inferiore a quella normale e vi ci vorrà un bel po' di tempo per riuscire a destreggiarvi. Sul sesto mondo non abbiamo molto da dirvi perché... Ehm... non ci siamo arrivati... Anche i recensori sono esseri umani, abbiate pietà!





AMIGA

GRAFICA	70
SONORO	70
GIOCABILITA'	74
LONGEVITA'	66
GLOBALE	68



Che tristezza... Vi risparmio la solita morale sul fatto che il mondo dei videogiochi sta diventando sempre più un fenomeno di massa, con tutti i lati positivi e (soprattutto) negativi che il consumismo porta, ma un gioco sponsorizzato da Mc Donald mi sembra davvero troppo. Certo, anch'io mangio nei fast food di tanto in tanto, ma cosa cavolo c'entrano Hamburger e Patatine con un gioco del genere? L'impressione è quella che la Virgin abbia realizzato un platform, accantonato per eccessiva mediocrità e rispolverato in seguito grazie alla sponsorizzazione della famosissima catena di ristoranti. Forse sono solo troppo sopsettoso, ma cos'altro si può dire di un gioco con una grafica e un sonoro così piatti e dal concept così banale? I più piccoli potranno anche divertirsi giocando a **Mc Donalds Land**, ***ma agli altri non lo consiglio proprio, anzi... Non c'e più religione...***

SIMON CROSIGNANI

POLVERIZZA I TUOI RECORD!

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nel tentativo di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire i tuoi amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere ogni tipo di videogioco. Due chiarissimi volumi con le soluzioni e i trucchi per risolvere tutti, ma proprio tutti, i videogiochi in commercio. ELVIRA, SECRET OF MONKEY ISLAND, CRUISE FOR A CORPSE, WONDERLAND non avranno più segreti e potrai scegliere di volta in volta le soluzioni che preferisci. I due volumi di ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI TRUCCHI & SEGRETI, da oggi in edicola, racchiudono infatti i segreti di oltre 1.000 giochi dagli sparatutto ai platform. Nel primo libro troverai tutte le soluzioni "lecite" per risolvere ogni quadro, nel secondo tutti i trucchi e le cheat mode per scoprire password e codici lasciati dai programmatori. **CORRI IN EDICOLA E LANCIA LA SFIDA...**

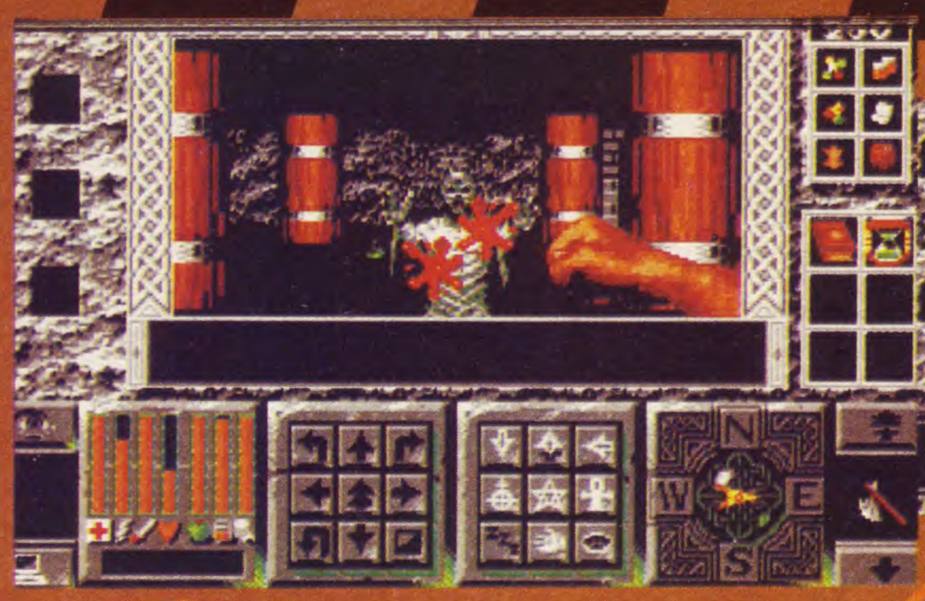
LE GRANDI NOVITÁ IN EDICOLA



• AMIGA • C64 •
• ATARI ST • PC • PC ENGINE •
• MEGADRIVE/GENESIS • NES • GAMEBOY •
• SUPER FAMICOM/SUPER NES • MASTER SYSTEM • LYNX •

SOLUZIONI, TRUCCHI, E SEGRETI DI OLTRE 1.000 GIOCHI

REVIEW



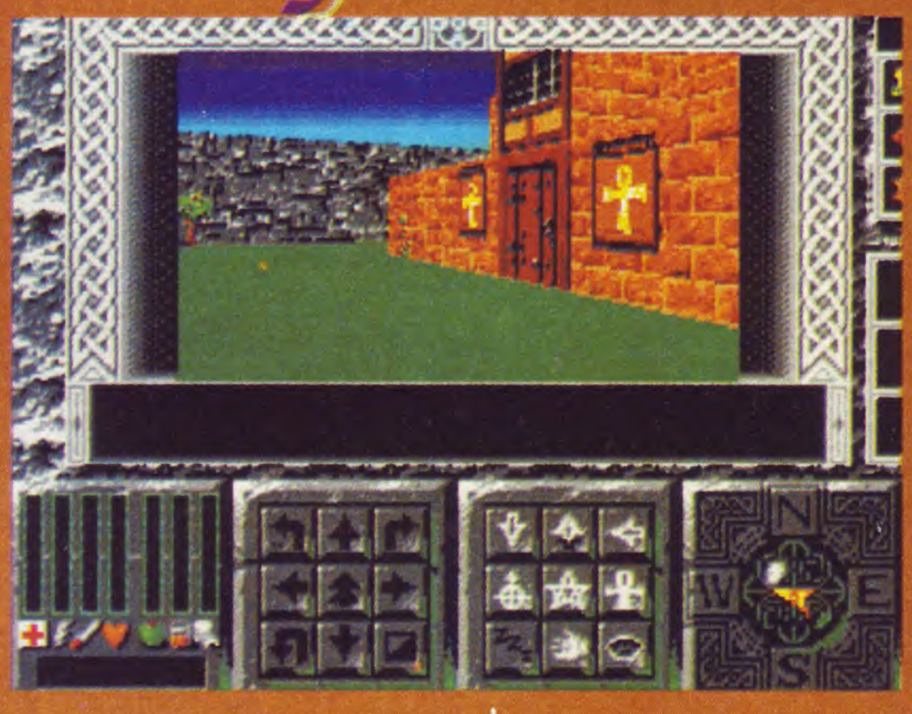
Legend of Valour

AMIGA

US GOLD

E' inutile che lo neghiate. *Eye of the Beholder* e *Dungeon Master* potranno anche essere stati dei bei giochi ma non ci si sentiva mai veramente immersi nell'oscurità dei sotterranei. Tutto quel ruotare improvviso di 90°! Sembrava di essere su un vagone delle montagne russe piuttosto che sui propri piedi a esplorare labirinti. Ma ora con *Legends of Valour* cambia tutto. Usando una rivoluzionaria (per l'Amiga) visualizzazione 3D in prima persona, consente di girovagare per un ambiente di gioco in completa libertà, proprio come se steste camminando nella realtà. E il bello è che Valour non ha semplicemente un nuovo grande look, c'è dietro anche un RPG bello massiccio. Il gioco si svolge nella cittadina di Mitteldorf e voi siete un avventuriero di belle speranze in cerca di fortuna e divertimenti. E la città ne offre a montagne, anche e soprattutto dal punto di vista guerresco: oltre a giocare d'azzardo i bizzarri abitanti non mancheranno di menar le mani quando possono!

CVG HIT



C'E' UN UOMO NUOVO IN CITTÀ

E siete voi, naturalmente. La prima cosa che dovrete fare appena vi ritrovate a Mitteldorf è aggregarvi a qualche gilda e orientare così il vostro destino: ci sono le gilde dei maghi, dei guerrieri, dei ladri e dei chierici. Per darvi l'occasione di diventare più rispettato e potente, ogni gilda vi assegnerà un compito che dipenderà naturalmente dal suo credo: quella dei Guerrieri vi darà incarichi più "violenti" rispetto a quelli della gilda dei maghi, che saranno molto più intellettivi. Più accrescerete il vostro prestigio e più zone della città vi saranno accessibili, dandovi nuove opportunità di guadagno. Ma vediamo come si svolgono i combattimenti: nell'interfaccia sono presenti tre icone che vi consentono di mollare (con l'arma che impugnate o con le mani nude) al vostro avversario un fendente, un colpo diretto o un pestone dall'alto in basso. Conversando più pacificamente con un personaggio potrete chiedergli informazioni su luoghi, cose e persone della cittadina e anche...rubargli il portafogli! Altre notizie si possono comunque acquisire dai "bollettini" che si trovano in alcune taverne, nelle quali sarà anche saggio prenotare una stanza per dormire, mettendovi più al sicuro dal rischio di furti.





AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	81
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	92





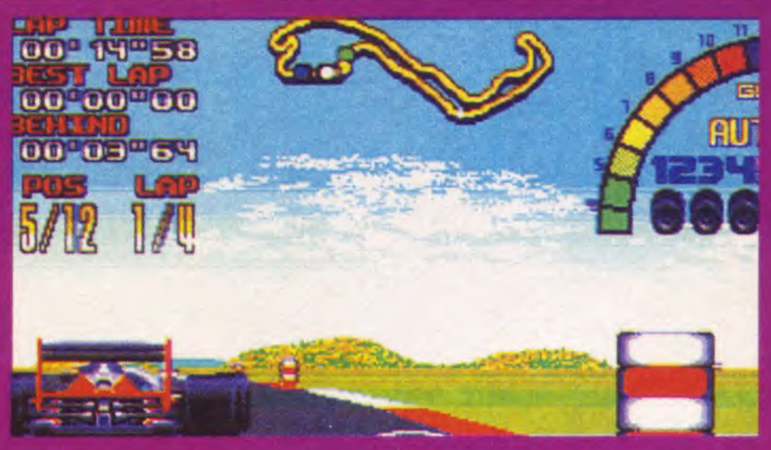
Grazie al cielo! Ecco finalmente un RPG che offre qualcosa di nuovo invece della solità lista di X locazioni, Y personaggi non-giocanti e Z incantesimi (cheppalle!). Visivamente Valour è poco meno che mozzafiato: il giocatore ha finalmente la libertà di andare dove gli pare! Finché non lo provate, è davvero difficile spiegare a parole quanto ciò sia esilarante. Anche con la finestra di gioco al massimo il tutto è sorprendentemente veloce e fluido, anche se c'è qualche piccolo "disturbo" quando lo schermo si aggiorna. Ma questo è un piccolo prezzo da pagare se si pensa a quel che il gioco offre. Dell'eccellente sistema 3D beneficia pure il combattimento: finalmente gli amighisti potranno vedere le loro spade e asce colpire il bersaglio, e l'animazione dei nemici è superba. Ma una buona grafica non fa un buon gioco, dirà qualcuno: beh, Valour è molto più orientato all'azione degli altri RPG, anche se ci sono un sacco di puzzle che impegneranno anche i giocatori più "cerebrali". Valour ha una struttura di gioco stupenda: più il giocatore "cresce" e più enigmi gli si rivelano, cosicché si trova sempre di fronte a qualche nuova sfida. E non si ha mai la sensazione di rimanere bloccati o persi da qualche parte perché si possono ottenere i consigli dagli abitanti di Mitteldorf. Insomma, Valour è una specie di piccola rivoluzione nel campo degli RPG e sarà la pietra di paragone per tutti i giochi di ruolo a venire: parola di avventuriero.

DAVID UPCHURCH

BUCA LA GOMMA, DAI NIGEL BUCA LA GOMMA...

Mai come quest'anno il campionato di F1 è stato così monotono. Nella maggior parte dei Gran Premi, infatti, dopo una decina di giri le Williams erano solitarie al comando e, mentre Nigel pensava a come migliorare il proprio handicap a golf, ad anni luce di distanza si assisteva alla lotta per il gradino più basso del podio che, oltretutto, raramente ha visto partecipi le Ferrari. Mansell ha così potuto coronare il proprio sogno e diventare campione del mondo dopo le appendici sfortunate degli anni passati. Sarebbe più giusto dire, però, che non ha vinto tanto Nigel, quanto la Williams e che altri piloti, alla guida della monoposto inglese, avrebbero ottenuto gli stessi risultati del duo italo-inglese. Ho fatto tutto questo discorso solo per dirvi che in *NMWC* vincere non è poi così semplice: i livelli di difficoltà sono tre e anche se il primo è facilissimo (ho vinto alla mia prima gara) gli altri due dovrebbero tenervi impegnati per un bel po' di tempo.







Sono ormai un po' di mesi che, quotidianamente, gioco a F1 Grand Prix della Microprose così, vedendo per la prima volta Nigel Mansell ne sono rimasto abbastanza deluso, non tanto per il "contorno" quanto per il Gran Premio vero e proprio: il menù iniziale, infatti, è ricco di opzioni e quella che prevede la guida sotto gli occhi di Nigel è originale. Purtroppo, i percorsi non sono stati disegnati dettagliatamente e la guida della macchina è poco realistica. Va detto però che la Gremlin non ha sicuramente cercato il confronto con il capolavoro della Microprose: Nigel Mansell non è tanto una simulazione quanto un arcade e sotto questo punto di vista non ha (quasi) niente da invidiare a giochi suoi simili. In definitiva, se preferite schiacciare il pulsante del vostro joystick e non preoccuparvi più di tanto di frenare, scalare e impostare la giusta traiettoria ad ogni curva (come in F1GP), Nigel Mansell può fare al caso vostro, altrimenti vi converrebbe prima dargli un'occhiata.

ALEX ASSI

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP





AMIGA

GREMLIN

Circa un mese fa Nigel Mansell concludeva per la prima volta la stagione automobilistica da campione del mondo e, purtroppo per gli appassionati delle quattro ruote, quella per lui è stata anche l'ultima. Eh già, pare proprio che il vecchio baffone abbia rinunciato a correre in Formula 1 per provare le emozioni (e i guadagni) del campionato americano. La Gremlin ha così pensato di consolare tutti quei tifosi che rimpiangeranno di non poterlo più vedere al volante della sua Williams numero 5, con il lancio di *Nigel Mansell World Championship*. Dopo un breve (si fa per dire) caricamento, si accede alla schermata iniziale che vi permette di scegliere se gareggiare su uno solo dei 16 circuiti del circus o se partecipare a tutto il campionato mondiale. Come? Qualcuno di voi non si sente ancora pronto per un Gran Premio e avrebbe bisogno di qualche giro di pratica? Niente paura, anzi potete addirittura scegliere se avere o no come istruttore... Indovinate chi... Esatto! Ayrton Senna, anzi no, ho sbagliato, Nigel Mansell. Il giro di pratica sotto gli occhi vigili del pilota inglese è abbastanza divertente: il neo-campione del mondo vi suggerisce quando curvare, frenare, cambiare marce e vi consiglia molto saggiamente di... Non andare a sbattere contro i cartelloni pubblicitari posti ai lati del tracciato. Terminata la pratica è ora di passare al Gran Premio vero e proprio. Prima di effettuare la sessione di prove (a dire il vero avere a disposizione solo 2 giri è un po' poco), potete scegliere se modificare o no l'assetto della vostra vettura. Nell'ordine potete cambiare le gomme (a mescola morbida, dura, o da bagnato), gli alettoni (completamente scarichi, carichi o una via di mezzo), la trasmissione e il cambio (automatico o manuale). Al termine dei giri di qualifica si passa infine alla gara. Durante quest'ultima la vostra guida poco pulita e il variare delle condizioni metereologiche potranno costringervi a forzati i pit-stop. Ah, a proprosito, se cercate di fare i furbi non fermandovi ai box verrete immediatamente squalificati. Infine, se riuscirete a piazzarvi nelle prime tre posizioni potrete assistere alla vostra premiazione. Ammazzaò, che originalità...



AMIGA

GRAFICA	80
SONORO	65
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	**72**

JOE&MAC





AMIGA/PC

ELITE

La vita scorreva tranquilla nel Pleistocene e Joe & Mac non erano proprio tipi dalle pretese esagerate: a loro bastava avere cibo in abbondanza, una rigogliosa zona in cui cacciare e, ovviamente, donne a volontà (praticamente il sogno abituale del recensore medio di videogiochi). Un bel giorno però, mentre i due erano impegnati nel procacciare il nutrimento per l'intera tribù, tutte le donzelle vengono rapite e portate via dal villaggio. Potevano Joe & Mac lasciare impunito questo misfatto oppure convertirsi in monaci vita natural durante? Certo che no, ed è questo che li ha spinti ad affrontare 15 livelli pieni di vulcani, paludi, nemici assatanati, cascate, tirannosauri vari. Il tutto per un po' di calore umano...

Joe & Mac è la conversione di un coin-op di discreto successo, convertito di recente su Nes e Super Nes (il nome americano è in realtà *Caveman Ninja*). Il background è piuttosto piatto: in fondo si tratta del solito platform con i soliti nemici di fine livello, le solite armi extra e i soliti bonus. Di buono ci sono i bivi, che permettono di scegliere la strada all'interno del gioco e di vedere quindi qualcosa di nuovo anche dopo aver finito il gioco, e il modo a due giocatori, divertente & demente, con la possibilità di tirare il proprio compagno verso i nemici. Questo sì è un gioco educativo...



OLOCENE, PLEISTOCENE, NEOGENE E GNOCCHIGENE

Dovete sapere che nella Preistoria non c'erano fucili laser, cannoni, Uzi e armi simili, così i cavernicoli dovevano accontentarsi di quello che trovavano in giro per difendersi e, ovviamente, attaccare i nemici. Lo stesso discorso vale quindi per Joe e Mac, che possono però recuperare diversi oggetti utilissimi quali Selci, Boomerang, Palle di fuoco e, come per ogni uomo delle caverne che si rispetti, una Ruota di Pietra. Ma non è finita! Nel caso scegliate il modo a due giocatori, i nostri due simpaticoni potranno sempre salire uno sopra l'altro e tirarsi a vicenda contro i nemici. Se questa vi sembra una buffonata, aspettate di sapere cosa s'è messa in testa di fare la Data East: dopo aver realizzato le conversioni per Nes e Super Nes e aver ceduto i diritti per le versioni Amiga e PC, questi genialoidi hanno deciso di terminare la trilogia Nintendo e, proprio mentre leggete queste righe, dovrebbe essere disponibile la versione Gameboy di *Joe & Mac - Caveman Ninja.* I livelli sono stati ridotti a cinque (la cartuccia è di 1 solo megabit), ma se la giocabilità è rimasta la medesima (e non ne dubitiamo affatto) potremmo trovarci di fronte a una delle cartucce più mitiche della storia del portatile nipponico. Se volete saperne di più tenete d'occhio **ON!** nei prossimi mesi.



Bastaaa! Se questo mese vedo ancora un platform o un gioco vagamente simile a Mario o Sonic, potrei impazzire! Ma si può sapere perché le software house credono che tutti al mondo siano fanatici di questo genere? In realtà, anche i fautori più sfegatati dei giochi di piattaforme iniziano a stufarsi, specie se vedono sui propri monitor dei titoli come Joe & Mac. Attenzione, non fraintendetemi: alla Elite hanno fatto un lavoro perfetto e la conversione è oressoché perfetta sotto tutti i punti di vista (grafica, sonoro, programmazione...), ma il coin-op della Data East non era proprio il massimo della vita, tant'è vero che eravamo rimasti piuttosto delusi anche dalle conversioni per Nes e Super Nes. In definitiva, un gioco divretente, soprattutto nel modo a due giocatori, e ben realizzato, ma nettamente inferiore alla media dei platform usciti in questo periodo. Alla prossima, Elite.

SIMON CROSIGNANI

AMIGA/PC

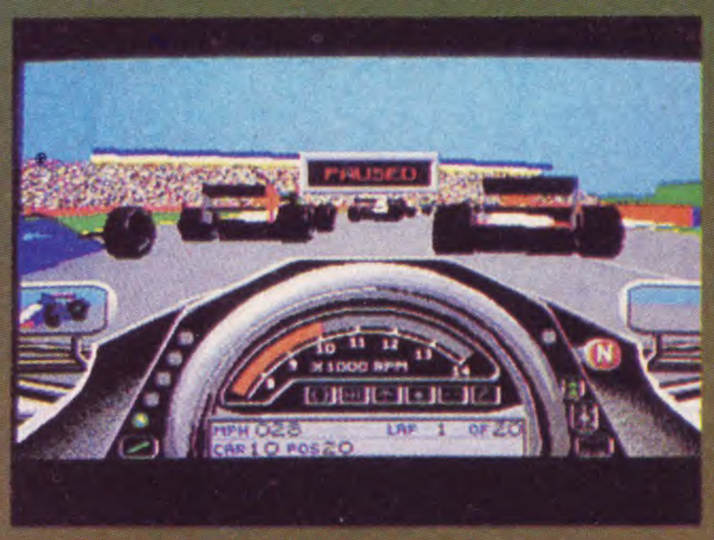
GRAFICA	80
SONORO	77
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	**77**





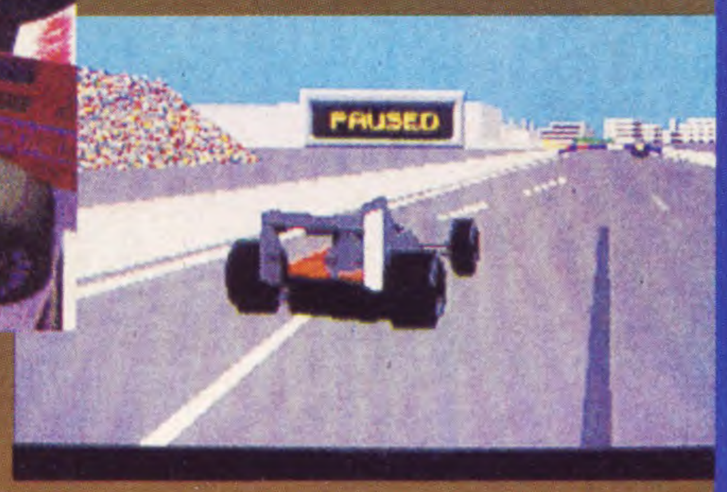
REVIEW

FORMULA 1 GRAND PRIX











PC

MICROPROSE

Quali sono gli ingredienti necessari per realizzare una simulazione automobilistica con i controfiocchi? Beh, è semplice: innanzitutto bisogna garantire una buona dose di realismo. Devono esserci quindi tutti i percorsi del mondiale di Formula 1, identici alla realtà in tutto e per tutto (a proposito, avete sentito che nel 1993 non si correrà in Francia? Che buffonata...), paesaggio e dettagli compresi, ci vogliono poi tutte le auto e tutte le scuderie del vero campionato, possibilmente con i colori giusti, ci volgiono sbandate, derapate e tutto quello che ci tiene incollato al video a sentire Poltronieri o De Adamich ogni volta che si corre un Gran Premio. Bisogna poi metterci dentro un bel po' di giocabilità: allora occorre ridurre il numero dei comandi e poter così giocare anche con il joystick, inserire la possibilità di avere marce automatiche o manuali, di essere invulnerabili o meno e un sacco di altri aiuti che permettano di divertirsi sin dal primo minuto di gioco, ma che consentano anche di non stufarsi dopo un paio di giorni. A questo punto viene la realizzazione tecnica: grafica poligonale, ma dettagliata (soprattutto per quanto riguarda la strada), possibilità di diminuire il numero di dettagli così da poter giocare anche con un computer lento e programmazione curata. Per chiudere il tutto in bellezza bisogna curare i dettagli: quindi tante inquadrature, possibilità di replay, un sacco di opzioni e manuale esteso.

In pratica, se volete un buon esempio di quanto detto in precedenza, procuratevi Formula 1 Grand Prix della Microprose: questo gioco è tutto questo e molto, molto, molto, molto, molto di più.

CVG HIT

F1GP CONTRO RESTO DO MUNDO

Già sento la domanda che molti di voi (i più disinformati, se mi permettete l'ardire si staranno ponendo: "Ma perché dovrei comprarmi *Formula 1 Grand Prix*, quand ci sono in giro così tante buone simulazioni automobilistiche su PC?". Beh, in part avete ragione: quello dei giochi di guida è un genere particolarmente florido pe quanto riguarda PC e compatibili, ma, credeteci, non esiste *Test Drive 3*, *4D Spor Driving*, *Grand Prix Unlimited* che possa tenere testa al gioco della Microprose. Fors il titolo della Electronic Arts, *Indy 500*, è quello che, grazie a un realismo pressoch esasperato e alla fase di settaggio (unica nel suo genere), può ambire senz problemi al secondo gradino del podio, ma per il primo posto, come nel Campionat di Serie A di calcio, non c'è lotta. Geoff Crammond ha creato un gioco quasi perfett su Amiga e nella versione su PC ha persino migliorato quei piccolissimi difettucci c cui pochi s'erano lamentati: infatti, le routine sono state migliorate, la grafica pur ed è ora possibile conoscere il distacco dall'auto che ci precede. Ma cosa volete d più? Formula 1 Grand Prix 2? Calma, ragazzi: c'è sempre tempo...

Galattico! In vita mia non ho mai visto una simulazione del genere (se si esclude, ovviamente, la versione Amiga del medesimo gioco): la grafica (a 256 colori) è eccezionale e, con grande disperazione di tutti gli Amighisti, è stata parecchio milgiorata rispetto alla versione per il 16bit Commodore, il sonoro è OK e la programmazione non è niente male (anche se con un PC lento dovrete togliere un bel po' di dettagli per godere appieno della sensazione di velocità). Quello che però fa di Formula 1 Grand Prix uno dei migliori giochi mai visti nella storia sono senza dubbio la giocabilità e il realismo: si ha sempre la sensazione di trovarsi ai comandi di una monoposto da Formula 1 e il bello è che, nonostante questo realismo, potrete divertirvi sin dalla prima partita, senza dover premere contemporaneamente 149 tasti e leggervi 27 volte il manuale (comunque chiarssimo ed esauriente). Se non avete fatto in tempo a farvelo regalare per Natale correte in negozio a comprarlo ORA!

SIMON CROSIGNANI



PC

GRAFICA	94
SONORO	8
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	97
GLOBALE	95

PERGIOCO ®

specialisti in giochi

PERGIOCO VENDITA TELEFONICA - DA MILANO CONSEGNE IN TUTTA ITALIA - TELEFONATE 02 /874580 - 874593

PERGIOCO negozio MILANO: via San Prospero 1, Cordusio MM1

PERGIOCO negozio ROMA: via Degli Scipioni 109, Metro Ottaviano

DISPONIBILE LISTINO COMPLETO GRATUITO 12 PAGINE

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES AMIGA PC
ami=AMIGA PC=MSDOS $=DISC 3 1/2 *=DISC 5 1/4
+=3&5 SCHEDE: E=EGA H=HERCULES C=CGA V=VGA
S=SUPER VGA TRA: SI=MANUALE O CARICAMENTO IN ITALIANO ITA= ANCHE SOFTWARE IN ITALIANO
PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE

ami	PC	SCHEDE	TITOLO	TRA
....	99,90$	V	1st CHESS TUTOR	ITA
59,9	....		2 HOT 2 HANDLE	
99,9	99,90$	EV U	3D COSTRUCTION KIT 2.0	
69,9	79,90$	V	3D WORLD BOXING	ITA
69,9	....		3D WORLD SOCCER	ITA
69,9	79,90$	V*	3D WORLD TENNIS	ITA
69,9	59,90$	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES	SI
89,9	....		A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	
....	99,90$	HEV	A-TRAIN	SI
59,9	59,90$*	V	A.G.E.	SI
99,9	99,90$	V	A320 AIRBUS	SI
79,9	89,90$	EV	ABANDONED PLACES	ITA
....	99,90$	V	ACES OF THE PACIFIC	
59,9	....		ACTION MASTERS	
59	....		ACTION PACK	
....	159+	CE U	AD LIB VISUAL COMPOSER	
69,9	79,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
49,9	....		AGONY	SI
....	69,90$	EV	AIR BUCKS	SI
....	69,90$	COMP	AIR COMBAT ACES	SI
....	79,90$*	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
....	89,90$	COMP	AIR COMMANDER	SI
25,9	....		AIR SUPPLY	
69,9	....		AIR SUPPORT	SI
....	69,90*	COMP	AIR/SEA SUPREMACY	SI
....	79,90$	CEV	ALCATRAZ	SI
39,9	....		ALIEN WORLD	ITA
....	109,90$	V	ALONE IN THE DARK	ITA
....	119,90$	VS	AMAZON Guardians of Eden	
79	....		AMOS 3D	
69	....		AMOS COMPILER	
149,9	....		AMOS PROFESSIONAL	
....	89,90$	EV	AN AMERICAN TAIL	
....	129,90$	V	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES	
69,9	79,90$	EV	ANOTHER WORLD	SI
49,9	....		APIDYA	
59,9	....		AQUATIC GAMES	SI
49,9	....		AQUAVENTURA	SI
49,9	....		ARACHNOPHOBIA	
....	69,90$*	CEV	ARMOR ALLEY	
99,9	....		ASHES OF THE EMPIRE	ITA
49,9	....		ASSASSIN	SI
25,9	....		ASSOCIA	ITA
....	99,90$	V	ATAC Secret War Against Drugs	
....	149,90$	UTI	AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	ITA
....	59,90$	EV	AWARD WINNERS	SI
....	99,90$	V	B17 FLYING FORTRESS	
....	69,90$	CEV	BASKET PLAY OFF	ITA
....	79,90$	EV	BATTLE ISLE	SI
69,9	....		BATTLE OF BRITAIN	
....	69,90$	CEV	BATTLECHESS II	SI
59,9	....		BIG BOX 2	
45,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
69,9	109,90$	CEV	BIRDS OF PREY	SI
39,9	....		BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA
79,9	....		BLACK CRYPT	SI
29,9	....		BLADE WARRIOR	
....	69,90$	CEV	BLOODWICH	SI
49,9	....		BLUEBOY	SI
39,9	....		BONANZA BROS.	SI
49,9	....		BOROBODUR Planet of Doom	SI
32,9	....		BOSTON BOMB CLUB	SI
24,9	....		BOXING MANAGER	SI
49,9	....		BRIDES OF DRACULA	ITA
59	....		BRIGADE COMMANDER	
89,9	89,90$	HCEV	BUSHBUCK	ITA
39,9	....		CALIFORNIA GAMES 2	SI
79,9	89,90$	EV	CAMPAIGN .	ITA
29	....		CAMPO DI FUOCO	ITA
30,9	....		CANTON	ITA
12,9	....		CAP'N CARNAGE	
29,9	....		CAPTAIN PLANET	SI
....	79,90$	EV	CAPTIVE	
25,9	....		CARCHARODON WHITE SHARKS	SI
49,9	79,90$	V	CARL LEWIS CHALLENGE	SI
24,9	24,90$		CARRIER COMMAND	SI
....	79,90$	EV	CARRIER STRIKE	
....	99,90$	EV	CARRIERS AT WAR	
89,9	....		CASTLE OF DR. BRAIN	
69,9	69,90$	CEV	CASTLES	SI
....	49,90$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
....	89,90$	CEV	CASTLES II	
59,9	69,90$	EV	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI
69,9	69,90$	CE	CHAMPIONS OF KRYNN	
49,9	59,90$	EV	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI
....	39,90*	CEV	CISCO HEAT	SI
89,9	99,90$*	EV	CIVILIZATION	SI
....	69,90+	COMP	COLOSSUS	SI
79,9	89,90$	COMP	COMBAT CLASSICS	SI
79,9	79,90$	CEV	CONFLICT: KOREA	
42,9	....		CONFLICT: MIDDLE EAST	
49,9	49,90$	CEV	COOL CROC TWINS	SI
49,9	49,90$	V	COOL WORLD	SI
....	69,90$	V	COVER GIRL POKER	ITA
89,9	....		COVERT ACTION	SI
24,9	24,90$	CE	CRAZY CARS 2	SI
49,9	....		CRAZY CARS 3	SI
....	99,90$	EV	CRISIS IN THE KREMLIN	
32,9	....		CROWN	
59,9	79,90$	V	CRUISE FOR A CORPSE	ITA
79,9	79,90$	CE	CURSE OF THE AZURE BONDS	
59,9	....		CYTRON	SI
49,9	....		D/GENERATION	SI
....	99,90$	V	DARK SEED	
....	129,90$	V	DARKLANDS	
79,9	79,90$	CE	DEATH KNIGHTS OF KRYNN	
....	39,90$	CEV	DEATHBRINGER	
169	....		DELUXE VIDEO III	
30,9	....		DEVIOUS DESIGNS	
69,9	89,90$*	EV	DICK TRACY	SI
30,9	....		DINOWARS	
....	59*	CEV	DISC	
49,9	....		DISCOVERY	SI
....	289,90$	UTI	DISNEY ANIMATION STUDIO	ITA
99,9	109,90$	V	DOMINIUM	SI
....	24,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
....	49,90$	EV	DOUBLE DRAGON III	SI
24,9	24,90+	EV	DRAGONS OF FLAME	SI
....	105$	UTI	DRAW	ITA
69,9	79,90$	V	DUNE	ITA
59,9	....		DYLAN DOG	ITA
69,9	....		DYLAN DOG Attraverso specchio	ITA
59,9	....		EASY AMOS	
30,9	....		ECO PHANTOMS	
....	49,90$	EV	ELF	
79,9	89,90$	EV	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA
39,9	....		ENGLAND CHAMPIONSHIP SPEC.	SI
69,9	79,90$	V	EPIC	SI
49,9	....		ESCAPE FROM COLDITZ	SI
59,9	69,90$	V	ESPANA THE GAMES '92	SI
....	99,90$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	89,90$*	V	ETERNAM	ITA
....	79,90$	EV	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI
49,9	....		EUROPEAN FOOTBALL CHAMPS	SI
30,9	....		EXILE	
59,9	69,90$	V	EXTASY	ITA
69,9	79,90$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	
69,9	69,90$	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
....	69,90$	CEV	F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	....		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
49	....		FACE OFF ICE HOCKEY	SI
....	109,90$	V	FALCON 3.0	
....	69,90$	V	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER	
59,9	59,90*	CE	FASCINATION	ITA
....	59,90$	EV	FIGHTER COMMAND	SI
49,9	....		FIRE & ICE	SI
49,9	....		FIREFORCE	
....	79,90$	V	FIRST SAMURAI	
69,9	....		FLOOR 13	
59,9	....		FOOTBALL CHAMP	ITA
49,9	....		FORMULA 1 3D	ITA
....	29$	H	FRANK BRUNO'S BOXING	
....	79,90$	V	FREE D.C.	
....	39,90$	CEV	FUTURE WARS Time Travellers	SI
25,9	....		FUZZBALL	
39,9	....		G-LOC R360	SI
....	79,90$	CEVS	GATEWAY	
79,9	79,90$	CEV	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	
....	39,90$	CEV	GAZZA II	SI
....	149,90$	UTI	GEOWORKS ENSEMBLE 1.2	ITA
....	49,90+		GETTYSBURG	SI
24,9	....		GHOULS'N GHOSTS	SI
69,9	89,90$	V	GLOBAL EFFECT	SI
24,9	24,90$	CEV	GO FOR GOLD	SI
....	89,90+	HCEV	GO SIMULATOR	
69,9	79,90$	V	GOBLIINS 2	ITA
....	49,90$	EV	GODS	
24,9	24,90$	CEV	GOLDEN AXE	
....	119,90$	V	GOLF DAVID LEADBETTER'S	
49,9	....		GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALLENGE	SI
79,9	109,90$		GRAND PRIX	
....	99,90$	HCE	GRAND SLAM BRIDGE II	
....	79,90$	EV	GRANDMASTER CHESS	
49,9	59,90$	EV	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA
....	99,90$	V	GREAT NAVAL BATTLES	
....	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
....	69,90$	V	GUNSHIP 2000 SCENARIO	

69,9	79,90$	CEV	GUY SPY & Crystals Armageddon	SI
25,9	....		HAMMERFIST	SI
49,9	....		HARD NOVA	SI
....	79,90$	EV	HARDBALL III	
49,9	....		HARLEQUIN	SI
....	69,90$	EV	HARPOON Designers' Series	
79,9	89,90$*	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89,9	99,90$	V	HEART OF CHINA	
69	69,90$	EV	HEIMDALL	ITA
89,9	....		HERO'S QUEST	
....	79,90$	EV	HEROES OF THE 357th	SI
49,9	....		HOI	
39,9	....		HOLO SQUASH	ITA
....	109,90$	V	HONG KONG MAHJONG PRO	
59,9	69,90$	V	HOOK	ITA
49	....		HOT RUBBER	SI
39,9	....		HYPNOTIC LAND	ITA
38,9	....		I TRE PICCOLI PORCELLINI	ITA
30,9	....		ILYAD	
....	69,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
....	109,90$	V	INCA	ITA
109,9	109,90$	V	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA
59,9	79,90$*	V	INDY ACTION Fate of Atlantis	SI
....	24,90$	CE	INDY Action game	SI
49,9	....		INDY HEAT	SI
25,9	....		INTERCHANGE	SI
29,9	....		INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI
....	69,90$	V	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.	ITA
49,9	59,90$	CEV	ISHAR	SI
....	24,90+	CE	ITALIA '90	
59,9	....		ITALIAN NIGHT	ITA
20,9	....		JACK NICKLAUS CLIP ART	
....	89,90$	V	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.	
49,9	....		JAMES BOND COLLECTION	SI
....	20*	HCE	JET + JAPAN Scenary Disk	
....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
....	69,90+	CEV	JETFIGHTER II MISSION DISK	
....	79,90$	EV	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
49,9	....		JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	SI
69,9	....		JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	SI
69,9	89,90$	EV	JPP'S GOAL BUSTERS	
24,9	....		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
59,9	....		KID GLOVES II	SI
99,9	99,90$*	V	KING'S QUEST V	ITA
....	119,90$	EV	KING'S QUEST VI	
....	79,90+	CE	L'EMPEREUR NAPOLEON 1	
....	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty	
89,9	89,90$	V	LARRY V	
....	69,90+	CEV	LEGEND	
89,9	89,90$	V	LEGEND OF KYRANDIA	ITA
69,9	79,90$	COMP	LEMMINGS PACK	
49,9	49,90$		LETHAL WEAPON (ARMA LETALE)	SI
....	29,90$	CE	LOMBARD RALLY	
69,9	69,90$	CEV	LOOM	
59,9	....		LORD OF THE RINGS	SI
....	109,90$	V	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	SI
59,9	....		LOTUS III	SI
69,9	79,90$	EV	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA
....	69,90$	CEV	MAGIC POCKETS	SI
....	69,90$	EV	MAMMA, HO PERSO L'AEREO	ITA
29,9	29,90$	EV	MANCHESTER UNITED	
....	79,90$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA
....	129,90$	V	MANTIS XF5700 Experim. Fighter	
....	79,90*$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI
....	79,90$	EV	MATRIX CUBED	
69,9	....		MEGA LO MANIA	
59,9	....		MEGA SPORTS	SI
39,9	....		MEGA TWINS	SI
69,9	....		MEGAFORTRESS	
69,9	....		MEGATRAVELLER 2	SI
....	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
....	24,90+	CE	MICROPROSE SOCCER	SI
69,9	119,90$	V	MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
....	99,90$	EV	MIGHT AND MAGIC III	
....	119,90$	V	MIGHT AND MAGIC IV	
39,9	....		MILLEMIGLIA	ITA
....	79,90$	EV	MILLENNIUM Return to Earth	
....	69,90$	V	MIXED UP FAIRY TALES	
99,9	109,90$*	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA
30,9	....		MOONFALL	SI
....	69,90$	V	MOONSTONE	SI
49,9	....		MOTORHEAD	
279	....		MUSIC X 1.1	
49,9	....		MYTH History in the Making	
59	....		NAPOLEON I Campaigns 1805-14	
59,9	....		NATHAN NEVER	ITA
24,9	....		NAVY MOVES	
25,9	....		NAVY SEALS	
....	69,90+	EV	NFL	
69,9	....		NICKY BOOM	SI
59,9	....		NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	SI
79,9	....		NO GREATER GLORY	
89,9	....		NOVA 9	
89,9	99,90$	CEV	OMAR SHARIF'S BRIDGE	
49,9	....		ORK	SI
....	24,90$	CEV	OUT RUN	
39,9	....		OUT RUN EUROPA	SI
....	29,90$	CE	OVER THE NET	ITA
69,9	79,90$	EV	PACIFIC ISLANDS	ITA
24,9	24,90$	CEV	PANZA KICK BOXING	SI
79,9	79,90*	HCEV	PANZER BATTLES	
49,9	....		PAPERBOY 2	SI
49	59$	EV	PARAGLINDING SIMULATION	
39,9	....		PARASOL STARS Rainb.Islands 2	
....	149,90$	UTI	PC AUTO	ITA
....	149,90$	UTI	PC COSMOS	ITA
....	149,90$	UTI	PC UOMO	ITA
....	79,90*$	CEV	PERSONAL PRO	
....	59,90+	V	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA
....	89,90+	V	PGA TOUR GOLF Windows	ITA
49,9	....		PINBALL FANTASIES	SI
69,9	79,90$	EV	PLAN 9 FROM OUTER SPACE	
....	99,90$	EV	PLANET'S EDGE	
89,9	99,90$	V	POLICE QUEST III	
69,9	....		POOL ARCHER MACLEAN'S	SI
79,9	79,90$	CE	POOL OF RADIANCE	
79,9	79,90$	EV	POOLS OF DARKNESS	
79,9	....		POPULOUS 2	ITA
45	....		POPULOUS 2 CHALLENGE	SI
79,9	....		POPULOUS 2 PLUS	ITA
49,9	....		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
....	69,90$	COMP	POWER HITS	
69,9	89,90$	EV	POWERMONGER	SI
33	....		POWERMONGER DATA DISK	SI
59,9	....		PREMIERE	
39,9	....		PRINCE OF PERSIA	
24,9	29,90$	HCE	PRO TENNIS TOUR	
....	59,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
499	....		PROFESSIONAL PAGE 1.3	ITA
....	89,90$	V	PROPHECY OF THE SHADOW	
49,9	....		PUTTY	SI
....	89,90$	CEV	QUEST AND GLORY	
....	99,90$	EV	QUEST FOR GLORY I	
....	99,90$	EV	QUEST FOR GLORY III	
....	59,90$	EV	RACE DRIVIN'	SI
24,9	....		RAINBOW ISLANDS	
49,9	69,90$	EV	RAMPART	SI
79,9	....		RAVING MAD	SI
....	99,90$	V	RED BARON	
....	79,90$	V	RED BARON MISSION BUILDER	
69,9	....		RED ZONE	SI
39,9	....		RETEE!	ITA
....	119,90$	V	REX NEBULAR	
....	24,90+	CE	RICK DANGEROUS	SI
69,9	79,90$	V	RISKY WOODS	SI
....	79,90$	V	ROAD & TRACK Grand Prix Unltd.	ITA
59,9	....		ROAD RASH	SI
....	79,90$	EV	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA	
59,9	79,90$	V	ROBOCOP 3	SI
59,9	....		ROBOSPORT	
....	79,90$	CEV	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
....	39,90$		ROLLING RONNIE	SI
....	89,90$	V	ROME AD92	ITA
24,9	....		ROTOX	
49,9	59,90$	EV	SAMURAI The Way of the Warrior	SI
....	69,90$	EV	SARGON V	ITA
....	24,90$	E	SAVAGE	
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
....	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA
79,9	79,90$	CE	SECRET OF THE SILVER BLADES	
....	99,90$	EV	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA
59,9	....		SENSIBLE SOCCER	SI
69,9	....		SENSIBLE SOCCER 1992/3	SI
59,9	....		SEXY	ITA
....	79,90$	EV	SFIDE INVERNALI	ITA
69,9	....		SHADOW OF THE BEAST III	SI
59,9	59,90$		SHADOWLANDS	SI
....	79,90$	EV	SHANGAI II Dragon's Eye	ITA
29	....		SHINING WAY OF KUNG-FU	ITA
99,9	99,90$	CEV	SHUTTLE	
....	89,90$	V	SIEGE	
89,9	89,90+	EV	SIM ANT	ITA
33	....		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	....		SIM CITY FUTURE CITIES	
69,9	89,90$	COM	SIM CITY/POPULOUS	
....	89,90$	HEV	SIM EARTH	SI
59,9	69,90$	COMP	SIMULSPORTS 1	ITA
....	49,90$	COMP	SOCCER STARS	SI
....	69,90$	CEV	SPACE 1889	SI
....	89,90$	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
49,9	....		SPACE CRUSADE	SI
24,9	....		SPACE HARRIER II	ITA
89,9	99,90$	V	SPACE QUEST IV	ITA
39,9	....		SPACE SHUTTLE 1.2	ITA
....	59,90$*	EV	SPACE WRECKED	
....	99,90$	V	SPECIAL FORCES	
....	79,90$	EV	SPRING BREAK	
24,9	....		SQUASH JAHANGIR KHAN	SI
....	99,90$	CEV	STAR LEGIONS	
....	99,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
49,9	....		STARUSH	SI
69,9	89,90$	V	STEEL EMPIRE	ITA
49	....		STEVE McQUEEN Westphaser	SI
59,9	69,90$		STREET FIGHTER II	SI
24,9	....		STRIDER II	SI
59,9	....		STRIKE FLEET	SI
59,9	....		STRIKER	
....	79,90$	V	SUMMER CHALLENGE	SI
37,9	....		SUPAPLEX	SI
24,9	....		SUPER MONACO G.P.	SI
....	24,90$	CE	SUPER OFF ROAD	SI
37,9	....		SUPER SIM PACK	SI
79,9	89,90$	HCEV	SUPER TETRIS	
49,9	....		SWORD OF HONOUR	SI
29,9	....		TEAM SUZUKI	SI
....	59,90$	EV	TENNIS CUP 2	SI
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
85	99$	UTI	TEXT-GRAPHICS ADV. MAKER	ITA
....	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
....	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
....	99,90$	EV	THE DAGGER OF AMON RA	
....	89,90$	V	THE DARK HALF	
89,9	89,90$	EV	THE DARK QUEEN OF KRYNN	
....	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino)	SI
....	59,90$	V	THE HUMANS	ITA
....	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
79,9	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON	
....	79,90$	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI
79,9	79,90$	V	THE MANAGER	ITA
21	....		THE PROMISED LANDS(POPUL)	
....	79,90$*	EV	THE ROCKETEER	SI
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
....	89,90$	V	THE SUMMONING	
39,9	....		THE SWORD Castello della Paura	ITA
....	89,90$	EV	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI
....	79,90$	EV	THEATRE OF WAR	
32,9	....		THUNDER BURNER	
25,9	....		THUNDER JAWS	SI
39,9	....		TIME HORN	ITA
....	79,90$	EV	TIMEQUEST	
....	49,90$	HCEV	TITUS THE FOX	SI
31,9	....		TOM AND THE GHOST	
24,9	....		TOP SHOTS	
49	....		TOP WRESTLING	ITA
29	....		TOTO MAGO	ITA
....	39,90$		TOTOPICCHETTO	ITA
29,9	69,90$	EV	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI
89,9	89,90$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	
....	79,90$	EV	TRIVIAL PURSUIT DELUXE	
49,9	....		TRODDLERS	SI
24,9	....		TURRICAN II The Final Fight	SI
....	49,90$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op	SI
....	69,90$	EV	TV SPORTS BOXING	
....	89,90$	COMP	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI	
....	89,90$	V	ULTIMA UNDERWORLD	
....	89,90$	V	ULTIMA VII	SI
....	49,90$	V	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE	
26,9	....		UNDER PRESSURE	SI
39,9	....		UNREAL	
....	69,90$	EV	UTOPIA Creation of a Nation	SI
....	109,90$	VS	V FOR VICTORY	
....	79,90$	EV	VENGEANCE OF EXCALIBUR	
49,9	....		VIKINGS Fields of Conquest	SI
49,9	....		WARRIORS OF RELEYNE	SI
79,9	89,90$	V	WEEN	ITA
....	59,90+		WHITE DEATH	
....	24,90$	EV	WILD STREETS	SI
59,9	....		WILD WEST WORLD	SI
25,9	....		WILD WHEELS	
....	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
....	149,90$	UTI	WINDOWS MICROSOFT 3.1	ITA
....	49,90$	EV	WING COMM.II Spec.Operations 2	
....	99,90$	EV	WING COMMANDER DELUXE ED	
....	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
....	49,90$	EV	WINTER SUPERSPORTS 92	SI
39,9	49,90$	V	WIZKID	
49	....		WOLFCHILD	
79	....		WORLD AID GAMES	ITA
....	79,90$	EV	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
69,9	....		WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR	SI
25,9	....		ZARATHRUSTA	SI
49,9	....		ZONE WARRIOR	SI
49,9	....		ZOOL	SI
....	59,90$	V	ZYCONIX	

PERGIOCO

REVIEW









STREET FIGHTER II









PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI SCHERMI

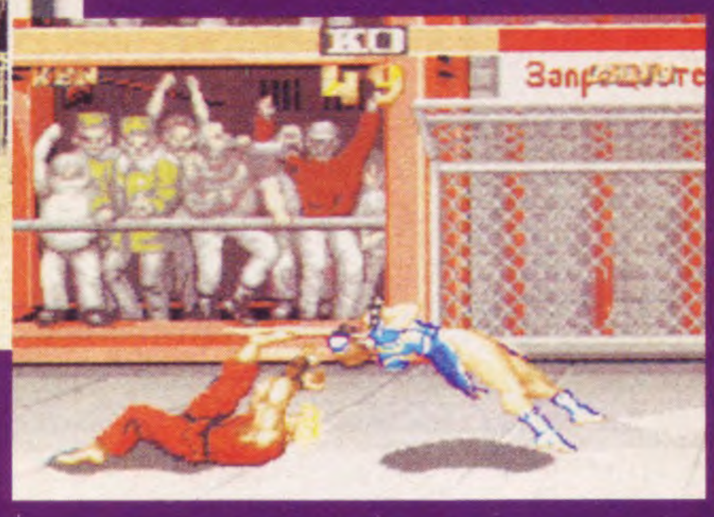
Come avevamo precedentemente annunciato, una versione di *Street Fighter 2* comparirà per tutti i computer esistenti, e quando dicamo tutti intendiamo dire TUTTI. A far compagnia all'Amiga saranno infatti PC, C64 e Spectrum. La versione PC dovrebbe essere quella graficamente più impressionante, con 256 colori e addirittura dei frame che non sono apparsi neppure nella versione per SNES. Su C64 e Spectrum nulla verrà a mancare a parte nella versione su cassetta per quest'ultimo, in cui si potrà scegliere solo tra due personaggi. Ma non è finita: probabilmente avrete già letto nelle nostre news della prossima uscita del gioco anche su Megadrive in una cartuccia da 16 meg!



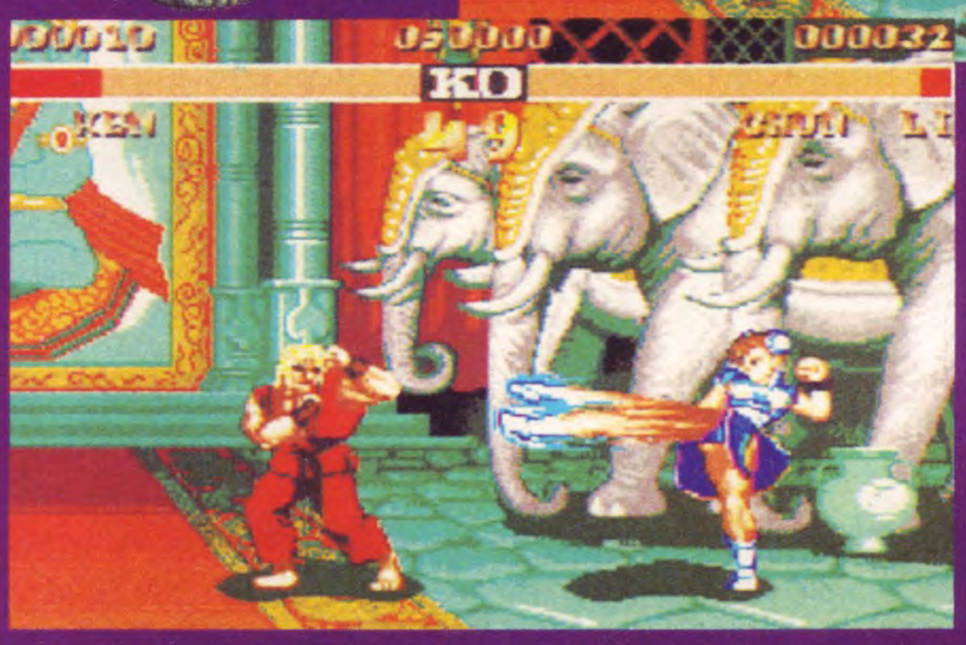
Beh, i Creative Materials non sono i Team 17, ma devo ammettere che bisogna lodarli in blocco per aver fatto di tutto per riprodurre al meglio un coin-op così difficile da convertire: le mosse ce le hanno sbattute dentro tutte, il metodo di controllo hanno cercato di adattarlo nel miglior modo possibile (ma si può sapere quando faranno dei joystick a due pulsanti per l'Amiga? Direi che è proprio ora! - Paolo), le animazioni sono tutte (o quasi) presenti all'appello, gli urli idem e insomma credo che nessuno possa dire nulla sull'impegno del gruppo. E quel che ne è venuto fuori è un gran bel picchiaduro: anche giocandolo col solo joystick riesce a essere un istintivo e divertente pestaggio, ma naturalmente se ci attaccate il joypad del vostro Megadrive raggiunge il top. Certo non aspettatevi un impatto grafico pari a quello del coin-op: con tutto quello che ci avevano messo, probabilmente solo la Psygnosis sarebbe stata capace di infilarci dentro anche un parallasse. Comunque i paesaggi ci sono tutti, e per quel che riguarda le animazioni qualche scattosità si intravede, ma si vede anche che per ogni personaggio c'è un bel malloppo di frame così come nel coin-op. In definitiva, direi che ogni appassionato di picchiaduro non potrà rimanere indifferente a questa conversione mentre i più accaniti fan del coin-op, pur storcendo il naso, dovranno ammettere che i Creative hanno fatto quanto possibile per riprodurre il gioco da bar: e se non è proprio Street Fighter 2, è comunque un gran picchiaduro da casa.

PAOLO CARDILLO









AMIGA

US GOLD

"Siediti figliolo, ti racconto una cosa. C'era una volta un gioco che nei bar e nelle sale giochi impazzava e faceva andare in visibilio tutti quelli che ci giocavano: lunghe code si formavano di fronte al suo schermo, e mille dita frenetiche si succedevano nel premere sei pulsanti che potevano dar sfogo alla naturale aggressività della gente. Sullo schermo tanti guerrieri reagivano in modi differenti al lavoro di queste mani e davano vita a terribili scontri a mani nude. E non solo: dalle loro mani potevano scaturire addirittura globi di fuoco come per magia! E molti si domandavano: scene così se ne sono viste tante, perché tanto clamore? Ma quando lo provavano si accorgevano che gli stupendi guerrieri avevano una grande intelligenza e la semplice lotta si trasformava in un piccolo confronto strategico. Un giorno poi il gioco approdò nelle case grazie ai suoi stessi inventori e molti se ne appropriarono. C'era però una categoria di infelici a cui il gioco non era destinato, finché un giorno..."

FIGHT THE FIGHTER

Dicevano che non sarebbe stato possibile, ma alla fine l'hanno fatto. *Street Fighter 2* è finalmente approdato sull'Amiga! State già morendo di curiosità? Volete sapere tutto quello che ci hanno messo e non ci hanno messo nel gioco? Provate a dare un'occhiata qui sotto...

GRAFICA: ovviamente un Amiga non poteva usare i 256 colori di un Super NES (però la versione PC ce li avrà!) e infatti ci ritroviamo con i canonici 32. Il parallasse e le animazioni dei fondali sono assenti.

ANIMAZIONI: ci hanno sbattuto dentro praticamente tutto. Ogni personaggio ha 225 frame di animazione, cioè praticamente tutte le mosse, i salti e gli atteggiamenti che aveva nel coin-op.

LIVELLI: ci sono tutti gli otto paesaggi del gioco da bar.

CONCORRENTI: sono tutti presenti quelli del coin-op.

LIVELLI BONUS: al contrario della versione Super NES, qui sono stati mantenuti i livelli originali del coin-op, con la macchina da frantumare e i barili da disintegrare.

MOSSE SPECIALI: ci sono tutte! Dal Dragon Punch di Ryu al Lightning Kick di Chun Li! Incluse pure le mosse "di vicinanza", quando i due contendenti sono a pochi centimetri l'uno dall'altro.

CONTROLLI: una delle grande incognite della versione Amiga di *Street Fighter 2*. Ce n'è per tutti i gusti: col solo joystick si hanno otto mosse disponibili, con un joypad Megadrive sedici, con joystick+tastiera sedici, con la sola tastiera ancora sedici.

SONORO: stesso urlo per tutti i concorrenti, con quello di Chun Li più acuto e quello dei personaggi massicci più grave. Tre effetti per calcio, pugno e smanacciata.



Bel picchiaduro! Tutti gli appassionati di questo genere non possono perdersi questo gioco: omoni giganti (Ben Johnson a confronto aveva un fisichino pischello - Mad Max) fludi e con ben 16 mosse a disposizione!! Non c'è che dire, la versione Amiga è ben fatta: la grafica è buona, il sonoro altrettanto.

Naturalmente, se fosse un gioco nuovo così, prenderebbe molto di più, ma putroppo è Street Fighter 2, IL picchiaduro (con IL maiuscolo mi raccomando) per eccellenza e ovviamente i confronti con la versione da bar, ma soprattutto con il Super NES, vengono subito in mente. Lasciamo stare la versione da bar che è galattica, come ovvio, ma forse uno sforzo in più si poteva fare per avvicinarlo alla versione SNES.

In definitiva per tutti, compresi i videgiochisti da bar, è un gioco molto buono da includere nella propria collezione, ma che lascia con un pizzico di amaro in bocca!

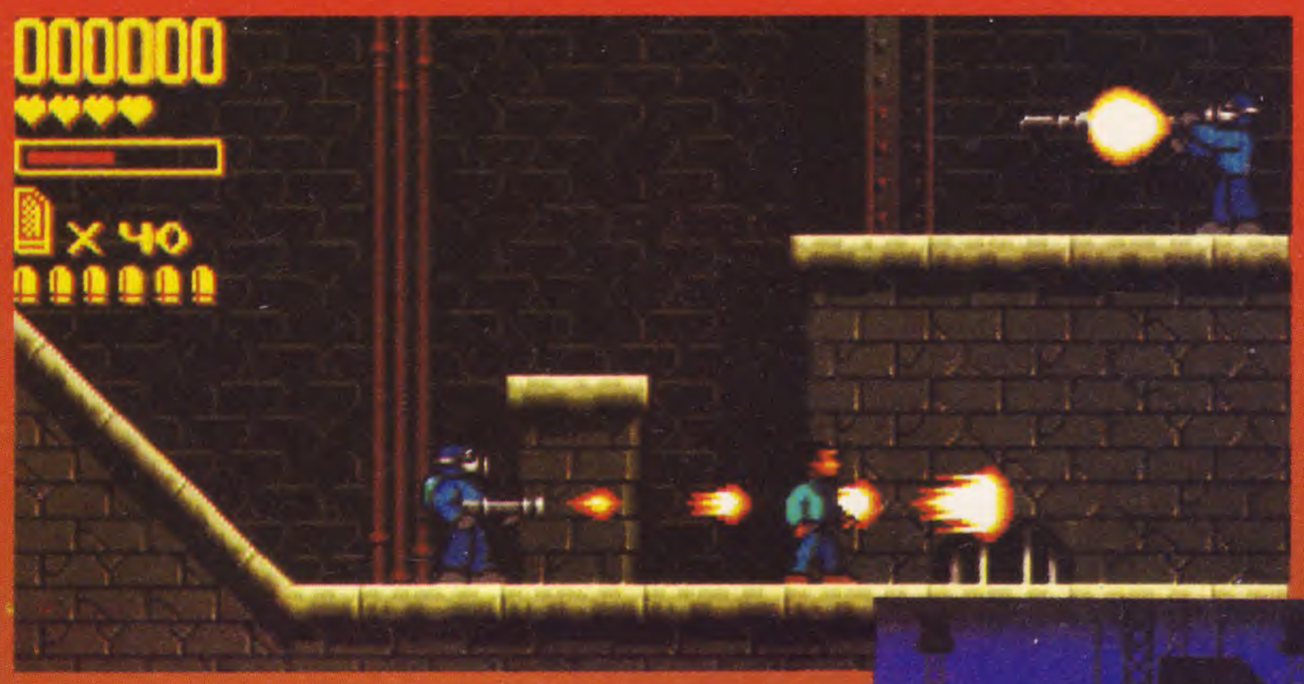
MAD MAX



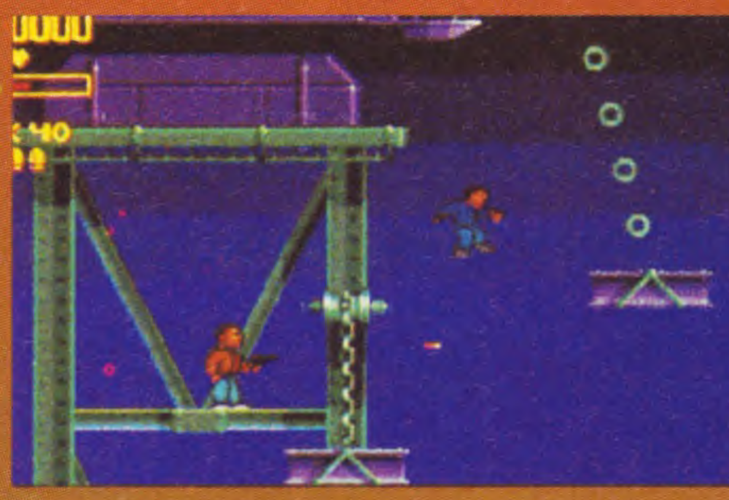
AMIGA

GRAFICA	82
SONORO	86
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	85

LETHAL WEAPON











AMIGA

OCEAN

Negli ultimi nnni la tendenza cinematografica è stata quella di realizzare serie di film o seguiti di precedenti successi al botteghino, in modo tale da coprisi le spalle e non rischiare miliardi con pellicole che averebbero potuto non riscontrare un notevole consenso di pubblico (cosa non accaduta, ad esempio, com *Il Padrino 3*, uno dei pochi seguiti a non aver guadaganto nemmeno una lira, anzi...). In questo ambito rientra perfettamenbte la saga di *Arma Letale*: i due poliziotti protagonisti, Mel Gibson (il tipico detecetive bianco, piuttosto, giovane, trasandato e sempre a caccia di donne) e Danny Glover (il padre di famiglia, di colore, vestito bene e smpre incredbilmente prudente) hanno saputo convincere il pubblico con il primo episodio e i numeri 2 e 3 della serie (quest'ultimo, onestamente inferiore ai precedenti, è uscito nelle sale italiane qualche mesetto fa) sono stati realizzati sulla scia di questo successo.

L'unica caratteristica anormale di questa serie, fino ad oggi, era il fatto che non fosse stata in alcun modo trasformata in videogioco: la Ocean (ancora lei!) ha quindi deciso di sopperire a questa lacuna realizzando un platform che, almeno sulla carta, dovrebbe ripercorrere le orme dei filma cui è ispirato.

Sul gioco c'è ben poco da dire: ci sono cinque missioni, di difficoltà crescente, è possibile scegliere se impersonare Mel o Danny (la differenza è comunque puramente estetica), per il resto bisogna nadare in giro, raccogliere i soliti bonus nascosti e far fuori tutti i nemici, prima sparando (ogni caricatore ha sei colpi e i caricatori si trovano sparsi in gran quantità), poi usando le arti marziali. Ma si puì sapere cosa cavolo c'entra Arma Letale in tutto ciò?

EVERY BREATH YOU TAKE...

Lethal Weapon comincia nella stazione della polizia dove Martaugh e Riggs possono decidere cosa fare: andando nella stanza dei computer potrete inserire la Password per accedere alle missioni più avanzate del gioco (la quarta e la quinta sono nascoste dietro una porta chiusa a chiave), negli spogliatoi è possibile cambiare il proprio personaggio e, infine, entrando in una delle tre porte aperte si sceglie una delle prime missioni. Nella primissima biosgna sconfiggere una banda di spacciatori di droga, recandosi al porto e cercando di arrestare il malefico Mr Big, capo dell'organizzazione. Nella seconda un gruppo di terroristi fanatici ha piazzato una bomba ultrapotente nelle fogne con lo scopo di fra saltare in aria l'intera città di Los Angeles: sta a voi trovare l'ordigno evitando i nemici armati di lanciafiamme e lanciarazzi. Nella terza i cattivi della situazione hanno rapito il grande amico di Riggs e Martaugh, Leo Getz, e l'hanno imprigionato in una vecchia fabbrica abbandonata. Recuperatelo e potrete passare alle ultime due missioni!



Alla Ocean devono essere completamente impazziti: per un sacco di anni ci hanno offerto una valanga di tie-in, più o meno belli (a seconda dei gusti) che rispecchiavano quasi sempre fedelmente il film a cui erano ispirati, e ora che finalmente si decidono a realizzare il gioco di una serie grandissima e divertentissima come quella di Arma Letale, cosa viene fuori? Un platform "alla Hudson Hawk" senza troppe pretese e che dei film aventi come protagonisti l'affascinante Mel Gibson (così, almeno, dicono le donne) e il grande Danny Glover, ha solo il nome. Non fraintendetemi, Letahl Weapon non è un brutto gioco in sé stesso: la grafica e il sonoro sono discreti e la giocabilità è OK, ma nulla a che vedere con Arma Letale 1, 2 o 3, che, oltre tutto, si prestavano benissimo ad essere "trasformati" in vieogioco. In definitiva, un buon platform e una delle licenze cinematografiche più sprecate della storia.

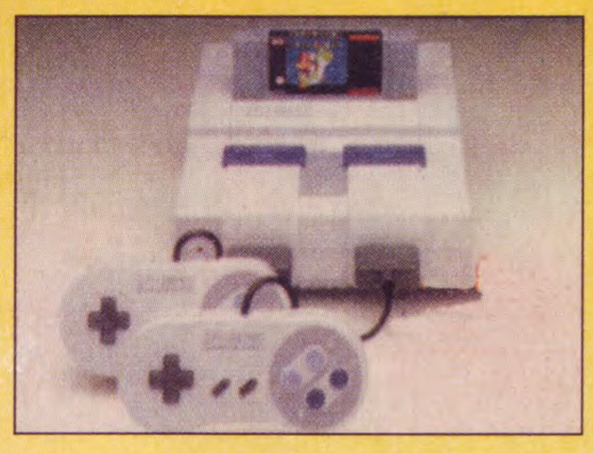
ALEX ASSI

AMIGA

GRAFICA	80
SONORO	75
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	79



SUPER FAMICOM



SUPER NES JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.289.000

SUPER NES
SUPERMARIO 4
2 JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO SCART L.399.000

SUPER FAMICOM
2 JOYPAD
ALIMENTATORE
CAVO SCART L.349.000

SUPER NINTENDO (ITA)
SUPERMARIO 4
JOYPAD ALIMENTATORE
CAVO TV ANTENNA
L.399.000





BOXING W.CHAMP	109000
CYBER FORMULA	119000
ESO 3	129000
F1 GRAN PRIX	139000
FINAL F. GUY	159000
GOLDEN FIGHTER	159000
HOOK	149000
JOE & MAC	139000
KUNIO KUN	149000
LITTLE DEVIL	129000
MAGIC SWORD	129000
MAGICAL TARROUT	109000
PARODIOUS	149000
PROFOOTBALL	159000
PRINCE OF PERSIA	149000
RAMNA 1/2	139000
SOUL BLADER	99000
STG GUNNER	99000
STREET FIGHT. 2	219000
SUPER ALESTE	139000
SUPER CUP SOC.	109000
SUPER DRACULA	139000
SUPER SHANGAI	129000
SUPER VALIS	99000
TURTLES 4	139000
WONDERBOY	119000
Y'S III	109000

S-NES

ADV. ISLAND	109000
BATTLE TANK	109000
AXELAY	109000
CONTRA III	109000
DOUBLE DRAGON II	119000
HOME ALONE	99000
HOME ALONE 2	109000
HOOK	109000
JOE & MAC	99000
KRUSTY FUN H.	109000
MAGIC SWORD	109000
MISTICAL NINJA	109000
PITFIGHTER	109000
ROBOCOP 3	109000
ROCKETEER	109000
SIMPSON	109000
SMART BALL	109000
SOCCER CHAMP	99000
SPANKY' S QUEST	99000
SPIDERMAN	109000
STREET FIGHTER 2	149000
SUPER SOCCER	99000
SUPER TENNIS	99000
TOP GEAR	99000
TURTLESS 4	119000
WWF	109000
ZELDA III	99000



NUOVI NUMERI :

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

Fax.011/4031001

ALEX Mail Service

Vendita per Corrispondenza

MEGADRIVE



MEGADRIVE L.255.000

NHL HOCKEY	99000
PHANTASY STAR 3	139000
PITFIGHTER	99000
PREDATOR 2	89000
RBI BASEBALL 4	99000
SMASH TV	89000
SUMEWORLD	89000
SONIC 2	NOV
SPIDERMAN	99000
SPLATTERHOUSE 2	109000
SUPER M.GP II	99000
TAZMANIA	99000
TECHMO SOCCER	99000
TERMINATOR	99000
TOKI	89000
TWO CRUDE DUDES	99000
VALIS	99000
WARSONG	99000
WINTER CHALLENGE	79000
WONDERBOY V	99000
W.C SOCCER	89000



ALIEN 3	99000
ALISIA DRAGON	99000
ATOMIC RUNNER	89000
BARTS VS MUTANT	99000
BATMAN RETURN	NOV
CADASH	99000
CHUCK ROCK	99000
CYBER COP	99000
FERRARI GP	99000
FIGHTING MASTER	89000
GALAXY FORCE 2	99000
GEMFIRE	119000
GOLDEN AXE II	990000
HEAVY NOVA	109000
JORDAN VS BIRD	99000
KID CHAMALEON	99000
KRUST'S HOUSE	89000
LEMMINGS	89000



NEO GEO

NAM 75	119000
MAGICIAN LORD	185000
RIDING HERO	185000
NINJA COMBAT	185000
SUPER SPY	185000
CYBER LIP	119000
PUZZLED	119000
L.BOWLING	119000
GOLF TOP PLAYER	185000
BASEBALL STAR PROF	185000
SENGOKU	235000
GOST PILOTS	235000
KING O.T. MONSTER	235000
BLUES JOURNEY	185000
ALPHA MISSION 2	235000
BURNING FIGHT	TEL.
LEG.O.SUCC.JOE	TEL.
CROSSED SWORD	275000
S.BASEBALL 2020	235000
BIGHT MAN	275000
ROBO ARMY	235000
TRASH RALLY	275000
FATEL FURY	275000
SOCCER BRAWL	275000
FOOTBALL FRENZY	275000
MUTATION NATION	275000
LAST RESORT	275000
FATAL FURY 2	279000





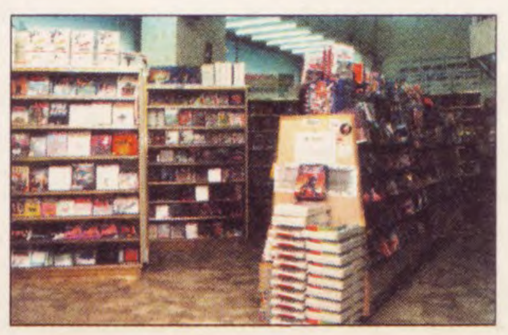
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON
CORRIERE ESPRESSO TNT IN 24/36 ORE

ALEX

ALEX Computer
Cso.Francia 333/4 Torino
ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino







Per motivi di spazio non possiamo elencare tutto il materiale da noi commercializzato.
Tuti i prezzi si intendon compresi di iva.
I prezzi possono variare senza preavviso.

SI EFFETTUA LA VENDITA AI RIVENDITORI TUTTI MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPIETARII

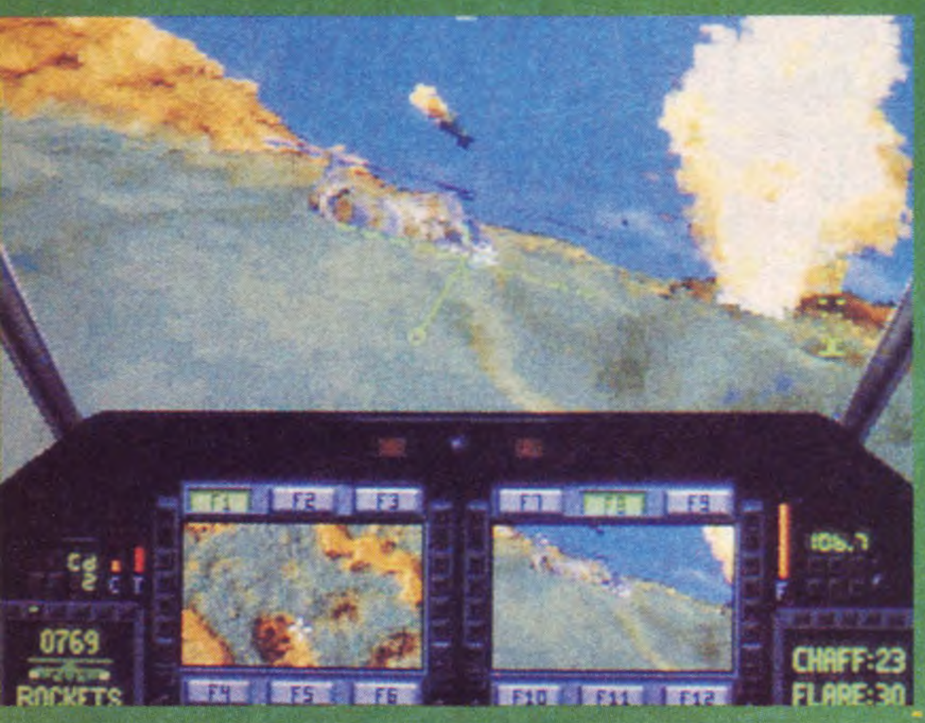
REVIEW

COMANCHE

CVG HIT













Aaaaargh! Eccheè? Ma siamo sicuri che questo sia un PC? Non ho mai visto niente del genere in vita mia! Sì, lo so che è una frase che ripeto più o meno ogni dieci minuti, ma stavolta dovete credermi: Comanche è un gioco tecnicamente I-M-P-R-E-S-S-I-O-N-A-N-T-E! La grafica è pazzesca e, devo ammetterlo, piuttosto veloce, il sonoro (se avete una Soundblaster o, almeno, una AdLib) è ottimo e la giocabilità è incredibile (e ve lo dice uno che gioca con i simulatori di volo una volta ogni cinque anni). Purtroppo, a fronte di siffatta beltà videoludica, bisogna segnalare che il gioco è stato realizzato per un pubblico ovviamente americano: la configurazione richiesta non è certo la più esigua e non tutti si ritrovano in casa un PC 486 con più di 4Mb di RAM. Date un'occhiata al vostro portafoglio e tenete presnete che secondo noi Comanche è galattico: sta a voi decidere...

SIMON CROSIGNANI

FATTI UN VOXEL!

Come avrete già capito dando un'occhiata alle foto, il punto forte di *Comanche - Maximum Overkill* è la grafica: ma cos'ha di diverso il titolo della Novalogic dalla miriade di simulatori di volo esistenti sul PC e perché diavolo sarebbe più veloce? Semplicemente perché i programmatori della Novalogic hanno messo a punto una nuova tecnica chiamata *Voxelaspace*: questi genialoidi hanno realizzato che le normali immagini in 3D composte da poligoni (come accade in tutti gli altri simulatori) rubavano troppo tempo al processore e non garantivano un'adeguata velocità di gioco, nemmeno su un 486 se i poligoni presenti su schermo erano tantissimi. Con il Voxel, una nuova entità matematica messa a punto da Kyle Freeman, invece il processore può elaborare fono a 1 milione di calcoli 3D in un secondo (così almeno ha dichiarato la Novalogic...)! In questo modo, oltre ad avere una velocità nettamente superiore, è possibile realizzare una grafica 300 volte più settagliata di quella di un comune simulatore e le immagini in queste pagine dovrebbeero dimostrarlo abbastanza bene. E pensare che a noi sembravano comuni frattali invece di Voxel...

MAMMA, MAMMA, MI REGALI UN PC?

Se avete letto i commenti saprete già che *Comanche* è un gioco discretamente "esigente" e per funzionare ha bisogno di un PC parecchio pompato. Quale? Beh, tanto per cominciare, se dovete comprarne uno, puntate su un 486 a 50 Mhz: la Novalogic ha dichiarato che, per funzionare, *Comanche* deve girare "almeno" sun 386SX, ma noi l'abbiamo provato e, sebbene la velocità fosse discreta, consigliamo caldamente il 486. Poi viene la RAM: lo conoscete il proverbio "Non c'è il due senza il tre"? Sì? Beh, evidentemente alla Novalogic non l'hanno mai sentito, perché *Comanche* vuole almeno 4Mb di RAM! Sulla grafica non c'è nemmeno da discutere: non pretenderete di giocare con una misera CGA o, peggio ancora, con una Hercules? *Comanche* ha bisogno della VGA e, altrettanto ovviamente, di un Hard Disk (il programma richiede circa 12Mb di spazio): non vorrete aspettare i caricamenti da disco proprio nel bel mezzo di una missione? Poi viene il sonoro che è piuttosto realistico, ma per poterne godere appieno, dovete acchiapparvi una Roland, una Soundblaster o una AdLib. Per finire se avete un joystick "da simulatore" sarebbe meglio, altrimenti pazienza. Adesso tirate fuori la vostra calcolatrice del Dash, fate un paio di conti, ipotecate la casa, vendete la macchina e forse riuscirete a comprarvi il PC necessario per giocare a *Comanche*, solo che a quel punto non avrete più soldi per comprarvi il gioco! Vabbè, non arrabbiatevi, lo sapete anche voi: Life is a bitch...

REVIEW

MISSING IN ACTION

Come in tutti i simulatori di volo che si rispettino, anche in *Comanche - Maximum Overkill* avete un bel po' di missioni fra cui scegliere. Per essere più precisi, in *Comanche* vi dovrete destreggiare fra una ventina di missioni di crescente difficoltà, divise in due gruppi (Divertimento e Maximum Overkill), che vi faranno diventare i capelli verdi tanto vi impegneranno. Il Boeing-Sikorsky Rah-66 Comanche (simulato per la prima volta in un videogioco) è infatti una delle punte di diamante dell'esercito statunitense e la sua versatilità è tale che non esiste compito che questo elicottero non possa portare a termine. Quindi, se dopo aver affronato le prime semplici missioncine, pensate di essere dei piloti provetti aspettate di avanzare nel corso del gioco quando dovrete viaggiare di notte (grazie alla vista ad infrarossi) e affrontare interi eserciiti nemici! Credevate che la vita di un pilota fosse così semplice?







PC

NOVALOGIC

Mi ricordo taaanti anni fa, quando i "cosiddetti" simulatori di volo erano programmi di poche righe in cui le uniche forme distinguibili erano quelle del cielo e della terra, dove il realismo era solo un'illusione e dove una torre di controllo, se andava bene, era rappresentata da una parallelepipedo. Dopo aver giocato a *Comanche - Maximum Overkill* ci si rende davvero conto che le cose sono "leggermente" cambiate. Scordatevi *Flight Simulator 4*, *Falcon 3.0*, *Gunship 2000*, *Chuck Yeager*, *Jetfighter 2*... *Comanche* è il simulatore più innovativo del pianeta: basato su un Boeing-Sikorsky Rah-66 Comanche (una delle armi da fantascienza in possesso dell'esercito a stelle e strisce), questo titolo fa della realizzazione tecnica e della giocabilità le proprie armi forti, a discapito dell'estremo realismo paventato dalla concorrenza.
Sulla prima qualità c'è ben poco da dire, le foto parlano da sole: la grafica, grazie ai famosi Voxel (vedi Box in queste pagine), è dettagliatissima e veloce e, ripensando ai "vecchi" simulatori a poligoni, sembra di essere rimasti per svariati anni nel Medio Evo videoludico. Lo stesso vale per il sonoro che, sempre se possedere una scheda, vi permette di godere di voci digitalizzate e musiche epiche "alla *Apocalypse now*". Sulla giocabilità vi basti sapere una cosa: è riusicito a giocarci benissimo anche Simon, quindi... Scherzi a parte, non avrete bisogno della laurea in Ingegeneria Aeronautica per divertirvi, tant'è vero che potrete giocare amche con il solo joystick e un paio di tasti a completare il tutto. Insomma, a questo punto non ci resta che aspettare *Comanche 2* o, magari, un simulatore automobilistico che sfrutti il metodo Voxelspace: ma ve lo immaginate? Ehi, Paolo, qual è il numero della Novalogic che devo fargli una telefonata...



Da quando avevamo visto il demo di questo gioco qualche mesetto fa, la frase preferita in redazione era diventata "Per caso è arrivata la versione finale di Comanche?". Cosi, quando ci siamo visti recapitare il pacco della Novalogic, è stata davvero una gioia senza precedenti (se si escludono le botte che sono seguite per provare il gioco per primi). Questa penosa introduzione serve solo a farvi capire che valeva la pena aspettare così tanto tempo per un gioco del genere, eccome. Comanche è uno dei migliori titoli mai usciti su qualsiasi computer o console ed è pure uno dei più innovativi. Come fa ad essere innovativo un simulatore di volo, visto che ne sono usciti a milioni? Beh, innanzitutto è facilissimo da guidare e non dovrete premere, ad esempio, 218 tasti contemporaneamente solo per decollare e poi la grafica è semplicemente mostruosa. Rimane il fatto che ci vuole un PC bello veloce per giocarci, quindi se avete un 286 o un 386SX fareste meglio a voltare pagina...

ALEX ASSI



PC

GRAFICA	98
SONORO	91
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	**94**

REVIEW

CVG HIT

STAR CONTROL II

ACCOLADE

Star Control II va tranquillamente ad affiancarsi a Starflight nella schiera dei grandi giochi di esplorazione spaziale: in verità ci sarebbe da dire che come struttura gli somiglia un bel pochino tanto che si potrebbe quasi definire uno Starflight con grafica e sonoro migliorati. Però c'è da dire che come miglioramento salta all'occhio e all'orecchio in maniera clamorosa: l'effetto di rotazione dei pianeti è veramente stupendo, bellissima la concezione dell'iperspazio, il sonoro è stracolmo di musiche ed effetti e le missioni sono veramente intrippanti. Forse solo l'esplorazione dei pianeti delude un pochino, con delle minuscole mappine che danno poco spazio all'aspetto esplorativo, a mio avviso fondamentale in giochi sf come questo. In definitiva, per quanto abbia somiglianze sospette, Star Control II non può mancare nella softeca di ogni avventuriero dello spazio.

PAOLO CARDILLO



TERRAAA!!!

Il gioco inizia proprio nel momento in cui riuscite a ritornare, dopo un esilio di vent'anni, nell'amato sistema solare, di cui potete vedere le orbite e i pianeti. Il tutto è zoomabile e controzoomabile e per viaggiare potete stabilire delle rotte sulla vasta mappa stellare e inserire l'autopilota. La prima tappa obbligata sarà la stazione spaziale terrestre in cui vi verranno riferiti i tragici episodi della vittoria degli Ur-Quan sui Terrestri e vi saranno dati i primi indizi sulla missione che dovrete svolgere. Nel complesso, il gioco somiglia molto a *Starflight*: si stabiliscono rotte sulla mappa, si fa atterrare un modulo sui pianeti per raccogliere minerali, si fanno incontri e scambi, si combatte come nel primo *Star Control*. Il tutto naturalmente là dove nessun uomo è mai

ULIGANO DELLO SPAZIO

Oltre al gioco "normale" di esplorazione, combattimento etc. in *Star Control II* è possibile rinverdire i fasti del primo titolo nel cosiddetto Supermelee: si tratta praticamente di un tutti-contro-tutti in cui dovrete scegliere una flotta di 14 navi e farle combattere una per una contro la flotta nemica. Quest'ultima può essere computerizzata oppure umana, nel qual caso preparatevi a un confronto di dimensioni epiche con i vostri amici.

REVIEW

PC

ACCOLADE

La Terra si è dimenticata di voi? Spediti a investigare su un pianeta in cui sono state scoperte misteriose strutture aliene, nessuno si è preso la briga di venirvi a riprendere. Che è successo? Semplice: la fetentissima razza Ur-Quan si è nel frattempo impadronita della Terra e nessuno può fare più niente per voi. Passati ormai vent'anni, avete fondato nel frattempo delle colonie nel nuovo pianeta e soprattutto avete scoperto che le grandi strutture aliene a null'altro servono che a costruire astronavi; e un bel giorno riuscite finalmente a produrne una: si torna a casa! Somiglia più allo scheletro di una nave ma viaggia tranquillamente, e a questo punto rimane solo un problema: che Terra troverete al vostro ritorno?



MENO ALIENI, MENO PROBLEMI

Se nel primo titolo vi tenevate la vostra nave così come l'avevate scelta, in *Star Control II* potete migliorarne nettamente le prestazioni acquistando nuovi moduli nella stazione spaziale terrestre. Eccovi di seguito una serie di importanti marchingegni che potete installare:

MODULO DI ATTERRAGGIO: vi serve per raccogliere minerali. E' consigliabile averne sempre uno di scorta, nel caso se ne perda uno tra le scosse telluriche e i fulmini che si scatenano su certi planetoidi.

REATTORI: migliorano velocità e accelerazione della vostra nave. Non nell'Iperspazio però.

REATTORI LATERALI: consentono alla vostra nave di girare su sé stessa più rapidamente.

CAPSULE PER EQUIPAGGIO: consentono di ospitare altri 50 membri di equipaggio.

CARICO SUPPLEMENTARE: capsule che consentono di ospitare una quantità maggiore di minerali.

SERBATOI SUPPLEMENTARI: aumentano la capienza di carburante della nave.

DINAMO: forniscono energia alle armi. Senza un'opportuna carica, sprarerete con un'intensità di fuoco penosa.

BLASTER: unità di combattimento che scortano la nave. I diversi tipi esistenti sparano diritto, a ventaglio, lateralmente e in coda.

AUTO-TRACKING: grazie a questo, i Blaster riescono a individuare e gettarsi sul bersaglio repentinamente.



PC

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

DAL FILM CON KIM BASINGER



FunClub®

ORDINALO SUBITO!
ASSIEME AL GIOCO RICEVERAI UNA FANTASTICA SORPRESA

TAGLIANDO D'ORDINE

Cognome e Nome _____ Cap. _____

Via e N° _____ Località _____

Prov. _____ Tel. _____ Età _____

- ☐ COOL WORLD C64 cass. L. 29.900
- ☐ COOL WORLD C64 disco L. 29.900
- ☐ COOL WORLD AMIGA L. 49.900
- ☐ COOL WORLD PC3.50 L. 49.900

Contrassegna con una crocetta il formato desiderato, pagherai in contrassegno al postino + Lit. 5.000 come contributo spese di spedizione.

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

COME ORDINARE

Telefona: allo 0332/281745 dalle ore 16 alle 18.30

Compila il tagliando d'ordine e invialo via fax allo 0332/284271

Oppure ancora spediscilo a: **FUN CLUB** s.r.l. Via Sanvito Silvestro, 60 - 21100 Varese

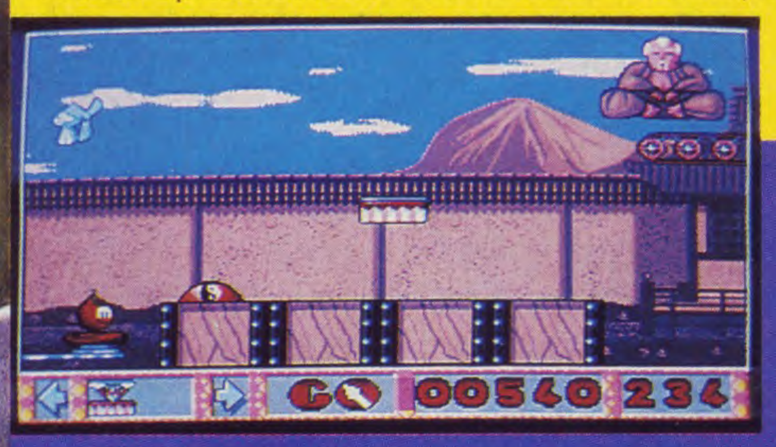
ocean®

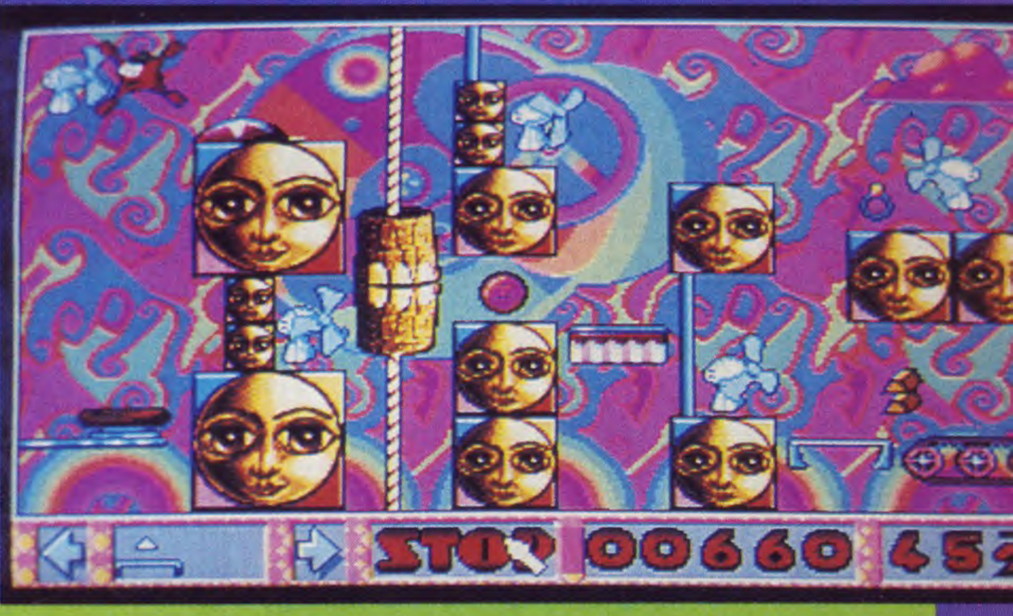


AMIGA

PSYGNOSIS

Avete presente i film dei pomodori assassini? Bene, *Bill's Tomato Game* è l'esatto contrario: laddove, nei film succitati, i pomodori erano un'orrenda minaccia per l'umanità, nel gioco della Psygnosis sono degli indifesi ortaggi rubicondi che devono essere tratti in salvo. Già, ma in salvo da che cosa? Beh, per i miei gusti fate troppe domande quindi passo a descrivervi il gioco: *Tomato Game* è un classico rompicapo in cui tramite l'utilizzo di ventilatori, tappetini e altre cianfrusaglie dovete condurre i poveri pomodori alla classica uscita, in questo caso un nastro trasportatore che non fa presagire nulla di buono. In effetti come via d'uscita verso la salvezza non c'è male. Beh, comunque è meglio ritrovarseli in forma di ketchup che vederli spiaccicarsi orrendamente al suolo, o no?









O COSI' O...

Ormai i rompicapo in cui qualche esserino umano, animale o vegetale debba essere guidato verso una via d'uscita dilagano. Il capostipite, e forse ancora re incontrastato del genere, è stato *Lemmings*, seguito ultimamente dal nuovo gioco della Sierra veramente assurdo: in *The Incredible Machine* bisogna assemblare nelle maniere più pazzesche una serie di ingranaggi con meccanismi rotatorii per far arrivare una pallina all'agognata uscita. *Troddlers* (della 21st Century) l'abbiamo recensito lo scorso numero e se vi ricordate era anch'esso somigliante a *Lemmings*, con i suoi folletti che vagavano per tutto lo schermo arrivando a camminare anche a testa in giù. Ma come scordare *Lemmings 2*, che dovreste trovare recensito nel prossimo numero? La battaglia è aperta!



Boh! Così com'è sembra un gioco per bambini: uno schermo piccolo in cui vanno inseriti pochi elementi di gioco in modo che al pargolo non si affanni troppo il cervello. Mi domando solo una cosa: la Psygnosis voleva ripetere il successo di* Lemmings *con un prodotto come* Bill's Tomato Game*? Possibile che non si siano accorti che come prodotto è troppo semplicistico per poter attrarre chi ha già avuto esperienze con i topini da laboratorio? Mah, veramente non capisco. Probabilmente la Psygnosis sperava nuovamente di far leva sulla simpatia dei personaggi: indubbia quella di un pomodoro che quando si schianta fa un perfetto rumore di spiaccicamento. Questo però non può giustificare un meccanismo di gioco così povero e banale come* Tomato Game*. Qualcuno forse lo troverà carino, ma a mio avviso è tra i più insulsi rompicapo in stile* Lemmings *degli ultimi tempi.

PAOLO CARDILLO



AMIGA

GRAFICA	70
SONORO	74
GIOCABILITÀ	53
LONGEVITÀ	61
GLOBALE	54

REVIEW

CVG HIT

AMIGA



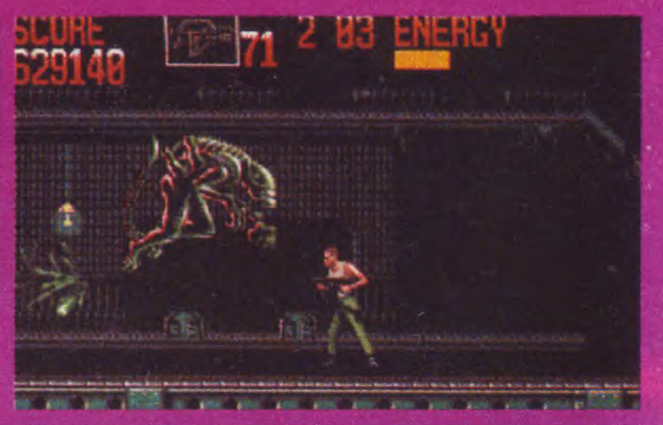
ACCLAIM

Sicuramente tutti avrete visto le tre "puntate" della saga fantascientifica di *Alien*, una delle migliori che la cinematografia conosca (fatta eccezione per l'ultimo episodio, che è largamente inferiore ai suoi predecessori). *Alien* e *Aliens - Scontro Finale* (visti gli anni in cui erano usciti) erano stati convertiti unicamente sul C64 e l'unico gioco per Amiga ispirato alla serie Gigeriana era *Alien Syndrome*, uno sparatutto di discreta fattura. Molto ci si aspettava quindi dal tie-in di *Alien 3* e, una volta tanto, non possiamo proprio essere delusi, anzi...

Per rendere l'atmosfera al meglio, alla Acclaim hanno optato per trasformare il film in un platform-sparatutto, in cui dovrete impersonare il tenente Rypley (alias Sigourney Weaver) e, armati di tutto punto, fare a pezzi i malefici alieni e liberare gli esseri umani prigionieri. Se si esclude l'ambientazione, davvero terrorizzante, il tutto sa di già visto: le armi sono di durata limitata e possono essere ricaricate solo con i power up sparsi un po' oviunque, ci sono i kit di pronto soccorso per recuperare l'energia persa in precedenza, c'è il radar per individuare ostaggi e alieni... Insomma, tutto sa un po' di premasticato, anche perché il gioco è già uscito qualche mesetto fa su Megadrive. Ciò nonostante *Alien 3* rimane un titolo altamente giocabile e davvero avvincente e se non volete fare la fine di Hicks (e chi ha visto il film sa cosa intendo), fareste meglio a procurarvelo subito.









GRANATE & GRANITE

Cosa dirà mai un box con il titolo che concorre al premio "Stupidera 1993"? E' semplice, le armi a nostra disposizione in *Alien 3*. E allora comincimao presentando il primo lotto: una mitragliatrice. Siori e siore, quest'arma è un veroi gioiellino: butta fuori delle serie di colpi in rapida sequenza, permette di sparare in corsa e, sebbene il suo potenziale distruttivo non sia altissimo, è incredibilmente maneggevole. Non vi convince? E allora lasciate che vi mostri il pezzo forte della collezione Primavera/Estate 1993: il lanciafiamme. Un vero must se vi volete liberare dagli alieni che vi insidiano da vicino: certo, ha un raggio d'azione piuttosto limitato, ma non si può avere tutto dalla vita... Nemmeno questo vi va bene? Sicuri? Beh, a questo punto spolvero la Monna Lisa delle armi: il lanciagranate M-80. Questo discendente dell'obsoleto M-16 è un vero prodigio della tecnica ed è in grado di spappolare uno schifosissimo alieno con un solo colpo. Devo ammettere che il tempo di ricarica non è dei migliori, ma nel caso sceglieste questo accludo anche un paio di orecchini e una collana di perle, tutto allo stesso prezzo. Ancora non ci siamo? Ma voi mi volete portare sul lastrico, signori miei! Per finire vi presento un pezzo che non potrete rifiutare: le granate. Provate a lanciarle in un condotto per l'aria e state a sentire i benefici effetti della deflagrazione in faccia ad un alieno. Aaah, le cose belle della vita! Nemmeno le granate vi accontentano? Guardate che questo gioco è *Alien 3*, non *War Games* e missili nucleari a ricerca calorica non ce ne sono, quindi cercate di accontentarvi...



Alien 3 è senza dubbio uno dei migliri tie-in usciti negli ultimi mesi su Amiga e rivaluta parecchio il mediocre film da cui è ispirato. La grafica è otiima, il sonoro è ultrarealistico (troppobbbelli soprattutto i rumori delle armi) e la giocabilità è davvero eccezionale. Per una volta alla Acclaim sono riusciti a convertire alla perfezione un titolo uscito in precedenza sul Megadrive (cosa che dovrebbe accadere sempre) e questo fa ben sperare per il futuro, soprattutto con l'avvento dell'Amiga 1200. Forse dopo un bel po' di partite vi stuferete di giocarci (il concept non è proprio il massimo dell'originalità, su questo non ci piove), ma per qualche settimana avete trovato come divertirvi, soprattutto se siete dei fan sfegatati di Giger (vero Paolo?). Visto che tutti si ribellano al "Dategli un'occhiata e poi decidete cosa fare", vi dico solo una cosa: compratelo!

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	86
SONORO	91
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

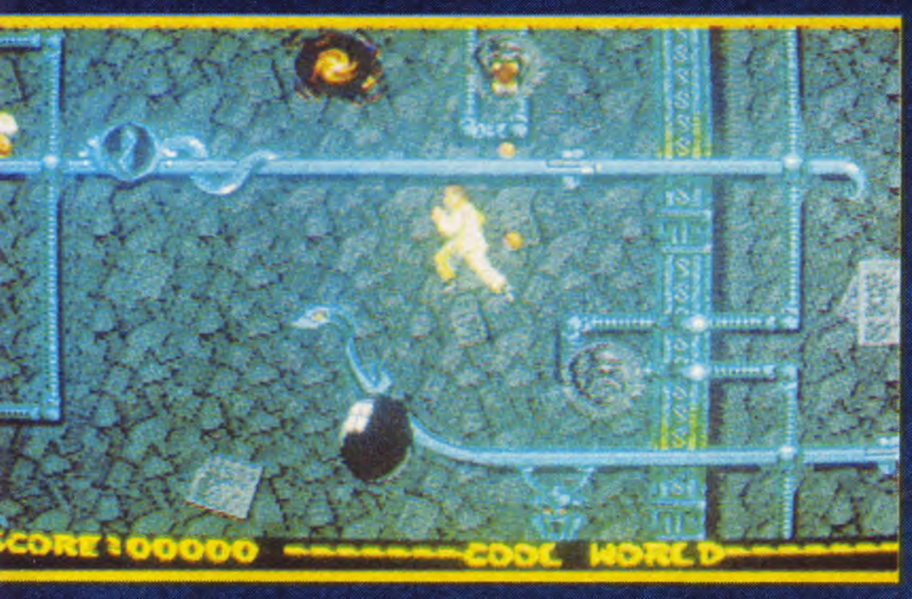




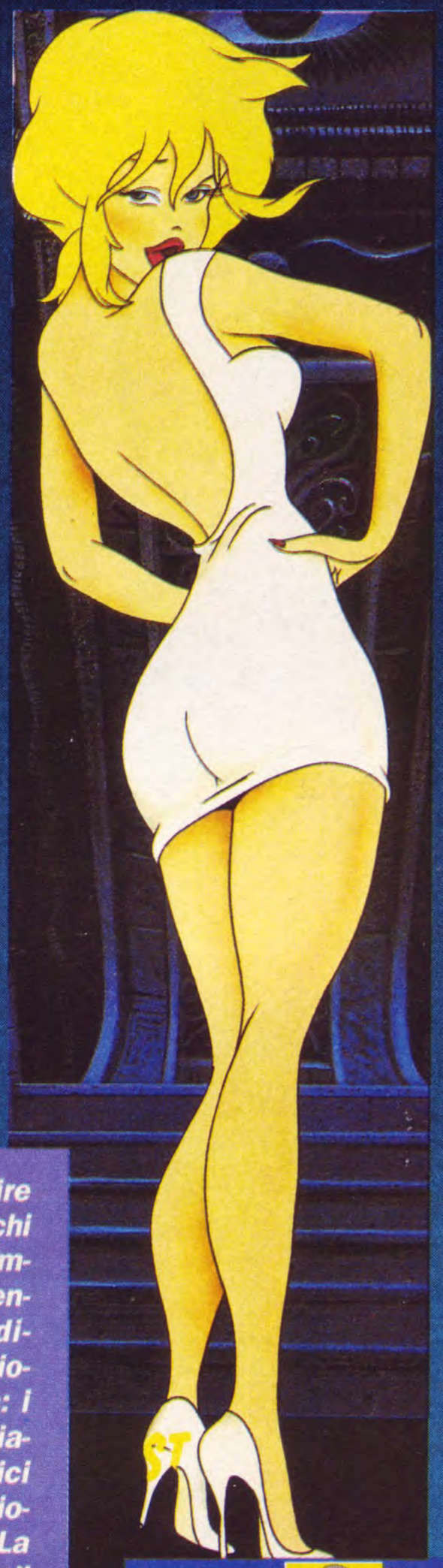
AMIGA/PC/C64

OCEAN

Che cosa fareste voi se un giorno scopriste che il mondo dei cartoni animati esiste davvero ed è un universo parallelo a quello che normalmente conosciamo? Beh, forse ci organizzereste una gita turistica, senza sapere però che gli abitanti di questa nuova dimensione sono soliti combinare immani disastri; il bello è che adesso hanno pure trovato il modo per sconfinare nel mondo reale e causeranno dei casini incredibili se non verranno rispediti imediatamente indietro! Nei panni di una specie di poliziotto proprio voi dovrete fare avanti e indietro fra il mondo reale e quello fittizio dei cartoons per sgominare i terribili Doodles, la razza cartoonistica più selvaggia che ci sia, in una terribile missione da cui dipendono i destini del mondo.







IN PRINCIPIO FU ROGER RABBIT...



Lo scopo principale di *Cool World* è impedire che i malvagi Doodles possano irrompere a piacimento nel mondo reale: per questo il vostro personaggio dovrà prima consultare la mappa del mondo reale e poi scoprire un portale d'accesso al mondo dei cartoni (il Cool World, appunto). Per poterci entrare dovrà però sottostare ad alcune richieste che lo stesso portale gli farà: per esempio raccogliere un po' di gettoni che compariranno dopo aver eliminato varie assurdità animali già presenti nel mondo reale. A quel punto potrà entrare a Cool World, e qui distruggere i cattivi Doodles, raccogliendo intanto vari oggetti che gli stessi avevano sottratto al mondo reale.





Beh, non si può dire che Cool World manchi di quel pizzico di simpatia che sicuramente deve contraddistinguere la produzione cinematografica: i personaggi sono chiaramente cartoonistici e le varie ambientazioni sono molto fantasiose e simpatiche. La grafica in generale non raggiunge livelli di eccellenza (molto più sfumata comunque sul PC), ma riesce comunque a dare la sensazione di trovarsi in un mondo bizzarro grazie a vari tocchi carini sparsi per gli schermi. L'animazione dei vari personaggi inoltre è buona e il sonoro è un adeguato accompagnamento al tutto. Lo schema di gioco non è eccezionalmente complesso o originale, ma la varietà dei mondi proposti riesce tranquillamente a "reggere" il tutto. Un gioco tutto sommato molto carino, che ripròpone assai bene l'atmosfera del film.

PAOLO CARDILLO



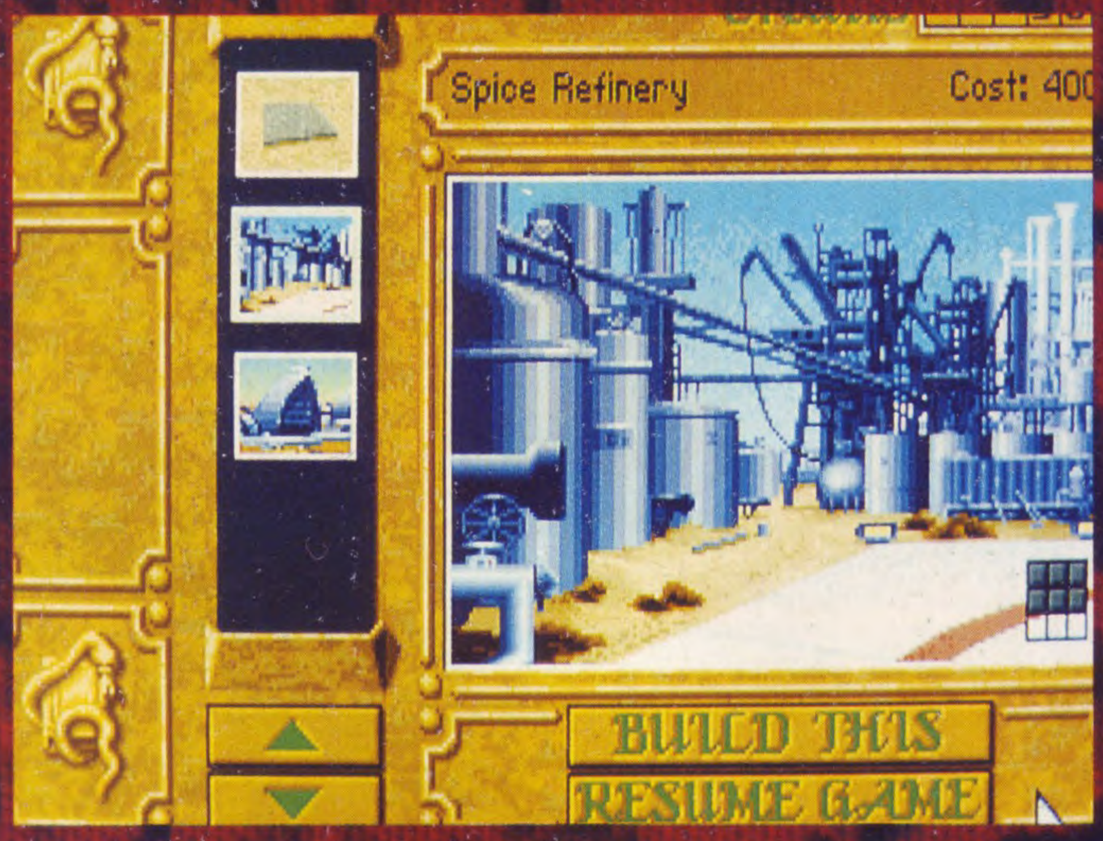
AMIGA/PC/C64

GRAFICA	82
SONORO	81
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	81

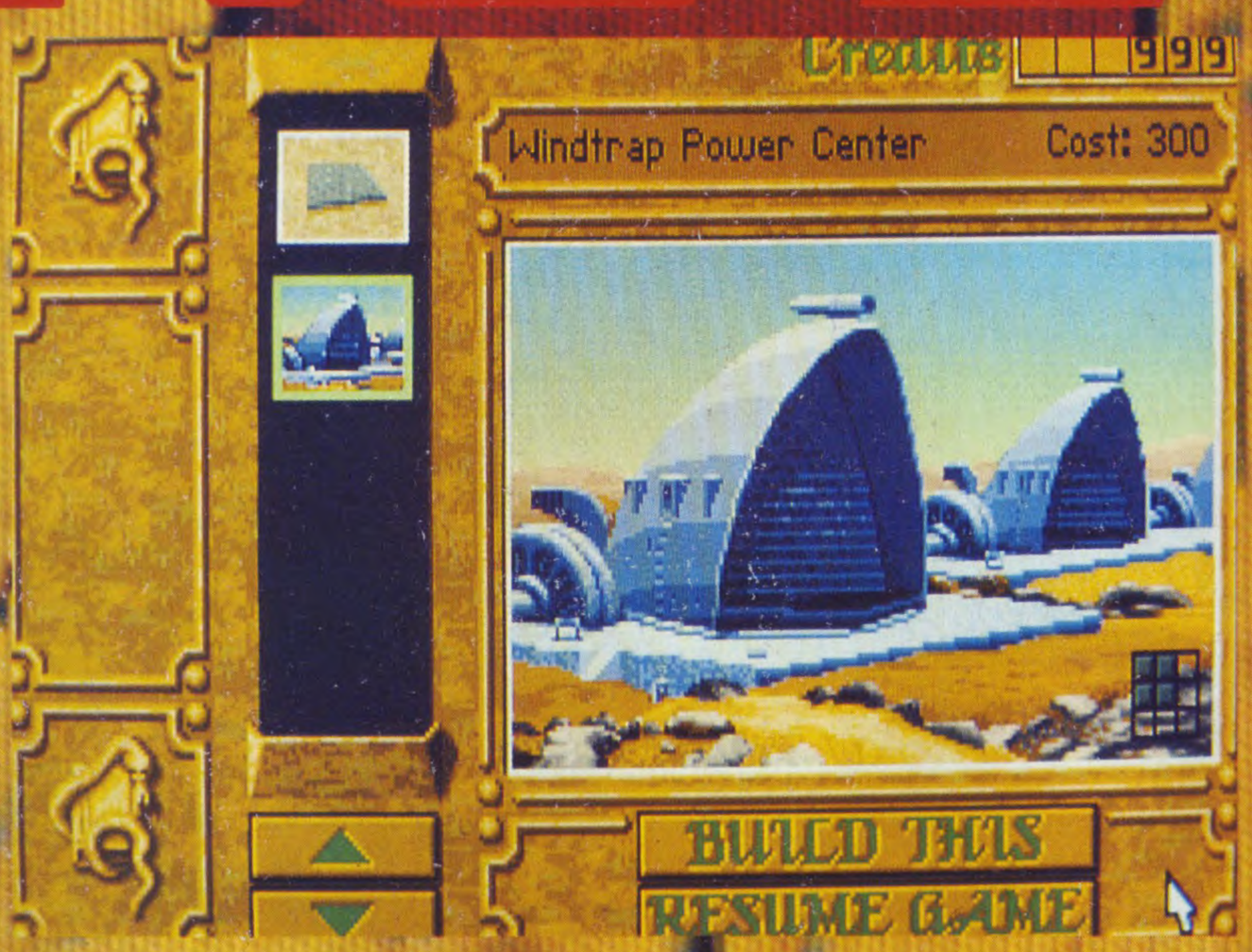
REVIEW

DUE DUNE SONO MEGLIO DI UNA

La prima cosa da fare in *Dune 2* è darsi all'edilizia, costruendo impianti a ripetizione. Le varie installazioni possono però essere create solo sulle zone rocciose e dopo aver costruito una base di lastre di cemento. Uno dei centri fondamentali è l'impianto di raffinazione della Spezia: da qui viene inviato un "mietitore" che si può satollare di Spezia. Quando questo scaricherà la preziosa sostanza al rientro, la Spezia verrà convertita in crediti sonanti che faranno la vostra felicità imprenditoriale. Tutti i centri devono però essere difesi: è importante quindi che costruiate quanto prima una fabbrica militare o un centro di addestramento per produrre fanteria, aviazione e mezzi motorizzati che respingano gli eventuali attacchi nemici.



DUNE 2





Accidenti! Non mi era mai capitato di vedere un gioco militare/manageriale così immediato! In effetti la Virgin ha puntato tutto sulla "amichevolezza del programma": ha diviso il gioco in missioni con piccole aree limitate cosicché tutto fosse vicino e controllabile agevolmente e ha fatto in modo che il tutto si svolgesse in tempo reale, consentendo di controllare una situazione mentre se ne sviluppa un'altra. Insomma posso dire solo una cosa: funziona! Ci potrebbe quasi giocare un bambino dell'asilo tanto è immediato. La grafica ricorda da vicino Sim City e, per quanto adatta, forse poteva essere un po' più dettagliata. Il sonoro però fa la parte del leone: con un sistema in stile iMuse è sempre pronto a sottolineare l'incombenza di un evento con una motivetto molto più teso; inoltre durante il gioco risuonano branetti di accompagnamento di una varietà notevole. Certo, qualche stratega purista potrebbe storcere il naso di fronte alla poca profondità di Dune 2, ma torno a ripetere: il suo vero cavallo di battaglia è l'immediatezza, che porta a una furiosa opera ci costruzione/distruzione in cui ci si immerge e non si riesce più ad uscirne. Uno dei pochi titoli strategici davvero adatto a tutti i tipi di videogiocatori.

PAOLO CARDILLO



PC

VIRGIN

La lotta per la famigerata Spezia non è ancora finita sul pianeta Dune: le casate degli Harkonnen, Atreides e Ordos sembrano anzi intenzionate a riproporre un conflitto su scala planetaria, pur di monopolizzarne l'estrazione. Che fare? La guerra ormai non si può evitare, e allora tanto vale accasarsi con una delle fazioni in lotta e prendere qualche decisione militare e economica che significhi vittoria.

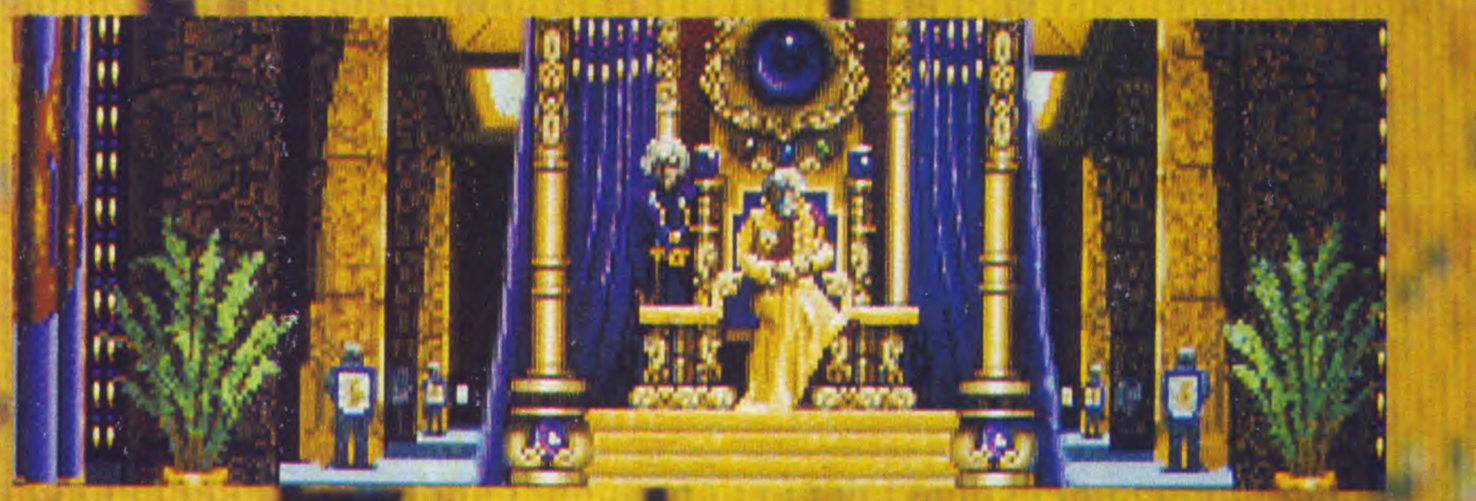
Dune 2 è un gioco completamente diverso dal predecessore: laddove il primo poteva a volte ricordare un'avventura grafica, *Dune 2* ha le nette sembianze di un gioco da tavolo. Ci sono pezzi da spostare e impianti di ogni genere da costrure: fanteria motorizzata e non, fabbriche militari, cehtri di raffinazione della Spezia, centri di ricerca e varie cose sempre più evolute che si propongono in una progressione "alla *Deuteros*". *Dune 2* non si gioca come una campagna globale, ma come una serie di piccole missioni che richiedono il raggiungimento di uno scopo preciso: all'inizio, per esempio, bisogna raccimolare una certa somma di denaro o distruggere delle installazioni nemiche. Avanzando nel gioco si viene sobillati da scopi di ogni genere per portare a termine le missioni. Lunga vita e prosperità!

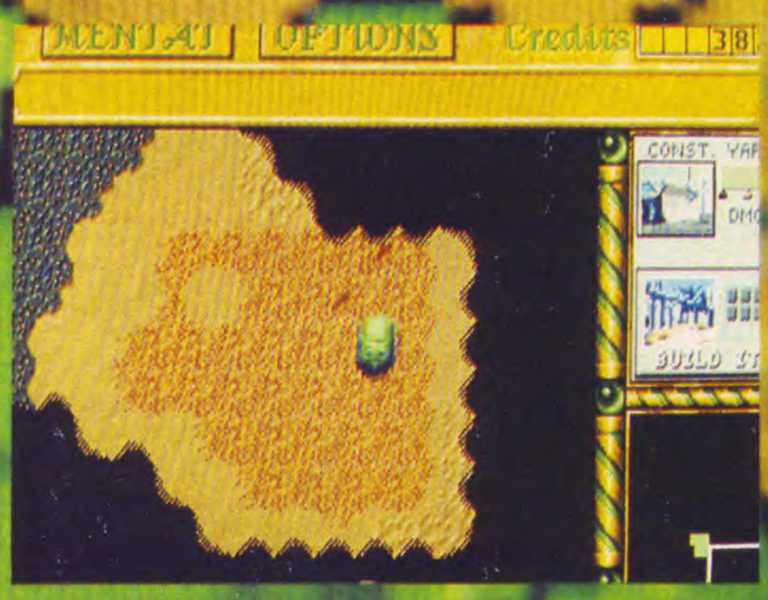
CVG HIT

UN MATTONE TIRA L'ALTRO

L'edilizia è una delle attività fondamentali di *Dune 2*, un po' perché offre riparo, un po' perché produce le unità militari da spedire contro le armate nemiche. Di seguito, ecco tutte le installazioni costruibili nel bel mezzo del deserto e la loro funzione:

Lastra di cemento: senza lastre come fondamenta, alcuni impianti si "guastano" facilmente. Utilizzate come strade, fanno procedere molto più velocemente i mezzi motorizzati.
Mura: una barriera di protezione per le installazioni.
Generatori: producono energia per gli impianti.
Raffinerie: da qui partono i mietitori che raccolgono la Spezia. Al ritorno, la scaricano e la fanno convertire in crediti. Fondamentali.
Silos: uno spazio in più per raccogliere la Spezia.
Postazione Radar: consente di visualizzare una porzione più ampia della mappa del territorio.
Torretta: sparano a qualsiasi cosa si muova a breve distanza.
Torretta lanciamissili: ha una gittata superiore e spara missili molto potenti.
Impianto di costruzione: costruisce tutti gli impianti.
Caserma: crea unità di fanteria leggera.
WOR: produce i massicci Troopers.
Fabbrica leggera: produce veicoli leggeri da combattimento.
Fabbrica pesante: produce veicoli pesanti da combattimento e mietitori:
Fabbrica High Tech: produce veicoli aerei.
Officina: ripara i veicoli danneggiati.
Centro di ricerca: produce upgrade tecnologici per strutture e veicoli.
Astroporto: consente di commerciare con la Gilda dei Mercanti, che può fornire veicoli aerei e terrestri.
Palazzo: viene assegnato se si dimostra di aver guidato bene la propria fazione.









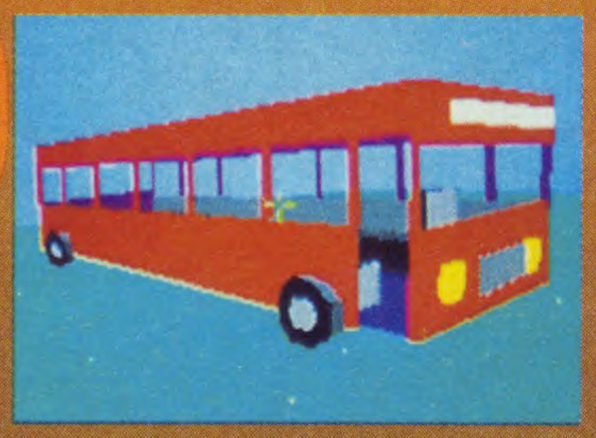
PC

GRAFICA	85
SONORO	91
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

REVIEW

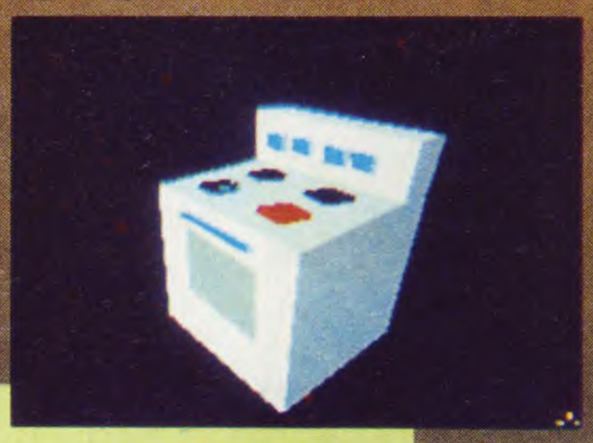
AMIGA/PC

3D CONSTRUCTION KIT 2.0



DOMARK

La febbre dei mondi in tre dimensioni ha mietuto parecchie vittime. E il discorso è più che mai di attualità grazie alla realtà virtuale e alle nuove tecniche di modellazione di oggetti tridimensionali (una per tutte: il texture-mapping, detto anche "tramatura delle superfici"). Certo, son tutte cose da sistemi ultra-veloci, ma la Incentive ha già pensato anche a simili tecniche d'avanguardia: l'imminente Superscape dovrebbe fra non molto soppiantare il meno moderno Freescape. Ma intanto, giusto per non farci pesare troppo l'attesa, ecco la nuova versione del *3D Construction Kit*, con una discreta scelta di nuove opzioni, tra cui la possibilità di miscelare grafica solida, vettoriale e bitmap.





VECCHIO VS. NUOVO





Che la nuova versione sia meglio della precedente è un dato di fatto. L'unico difetto che le si può imputare è l'inusitata lentezza dell'interfaccia a menu (nella prima release era tutto molto più spedito); per il resto è una lunga serie di miglioramenti, a cominciare dal maggior numero di comandi del linguaggio integrato FCL. Senza dimenticare che il debugger appena integrato dovrebbe facilitarvi non poco nei casi di incomprensione col computer. C'è poi una notevole dose di forme primitive in più con cui modellare i vostri oggetti e, nel caso non vi bastassero, il secondo disco contiene una marea di ambienti virtuali e oggetti predefiniti da caricare e ammirare. In più avete la già citata possibilità di integrare brush IFF per combinare bitmap con 3D solido (più una non indifferente opzione per creare brush animati, un po' laboriosetta da utilizzare). Per il resto ci sono alcune migliorie qua e là, quali la stratificazione delle "condizioni di programma" e la possibilità di registrare delle mini-sequenze animate, magari ad uso introduttivo. In ultimo non dobbiamo dimenticare un paio di programmini richiamabili da CLI. 3DSOUND permette di editare gli effetti sonori in modo divertente, ad esempio pompandone i bassi o metallizzando il suono. 3DMAKE, invece, serve per rendere i vostri mondi virtuali del tutto indipendenti dal 3DCK2: in altre parole, per compilare il tutto e renderli eseguibili da CLI. A questo punto mancherebbe un solo dettaglio. La Incentive ha pensato a migliorare la velocità del 3D che non era proprio eccelsa nella prima versione? Sembra proprio di no, ma sinceramente ce lo aspettavamo...



AMIGA/PC

A causa della natura particolare del programma, non valgono gli usuali parametri utilizzati per i videogiochi. Vi basti il voto globale qui di seguito:

GLOBALE 70





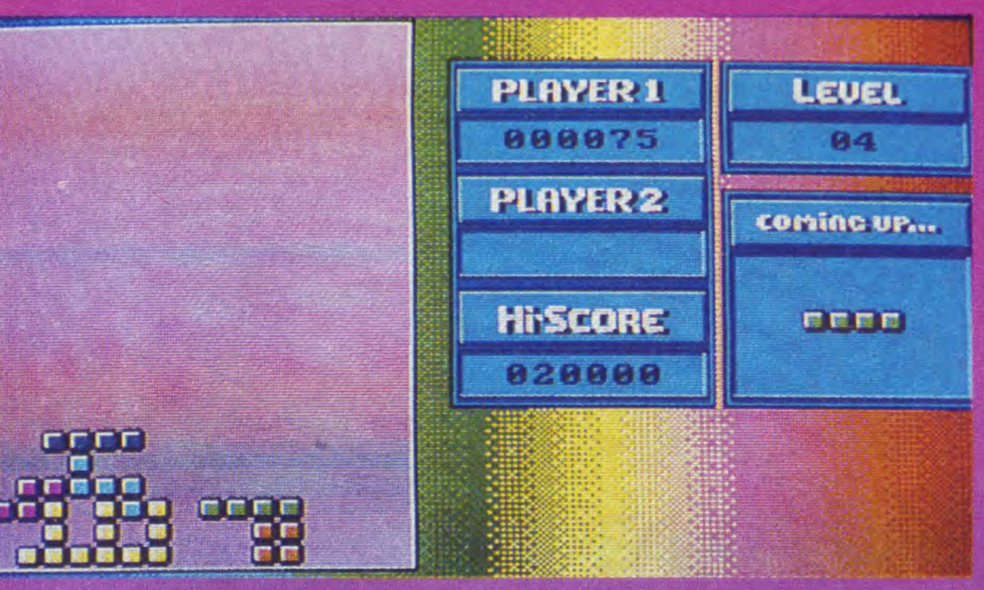
Gran bella gatta da pelare questo programma! Da un lato non si può negare che è decisamente migliore della versione precedente sotto quasi tutti i punti di vista. Dall'altro non si può tacere sul fatto che si tratta sempre e comunque di un programma di limitate capacità, soprattutto se comparato all'*Amos 3D *(che nel mese nel febbraio '93 dovrebbe uscire anche per il nuovissimo* Amos Professional*): serve per creare mondi in 3D col sistema Freescape e poco altro. Certo; l'essere disegnato apposta per un simile scopo lo pone direttamente davanti al suo antagonista in fatto di facilità d'uso. In fin dei conti* Amos 3D *è un linguaggio e come tale va interpretato: ci vuole una maggiore conoscenza del computer, una notevole dose di tempo in più e, soprattutto, di pazienza. Ma le ricompense sono ben più gratificanti: una maggior velocità di esecuzione e il fatto di non essere ancorati all'antiquato sistema Freescape. A questo punto non vi resta che dare una seria occhiata alle vostre abilità di programmazione: se sono un po' scarsine, il 3DCK 2.0 è quello che fa per voi. Se invece ci sapete già fare e, soprattutto, possedete già l'Amos 3D, dubito che questo programma possa interessarvi più di tanto.

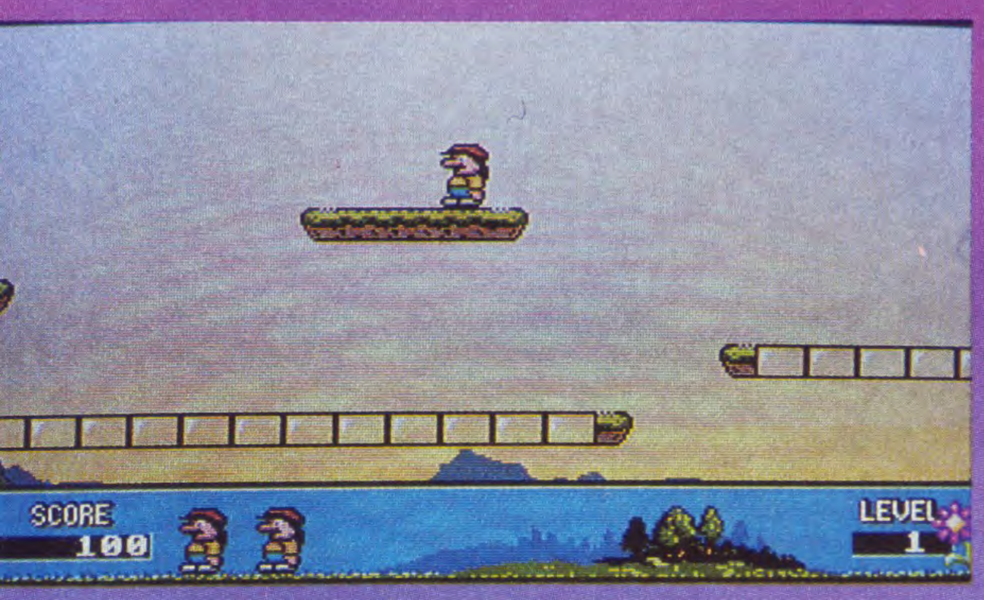
PAOLO CARDILLO

REVIEW

AMOS

PROFESSIONAL





AMOS SHOW

Lo spettacolo ha inizio! Ecco a voi le grandi caratteristiche di *AMOS Pro* che vi consentiranno di produrre i vostri videogiochi ma anche qualche applicazione diversa che non guasta mai:

INTERFACCIA UTENTE: nettamente migliorata rispetto all'originale *AMOS*. Adesso i comandi sono attivabili tramite menu a discesa, si possono editare più file contemporaneamente e basta premere il tasto Help per avere chiarimenti su alcune istruzioni che si intende usare.

DEBUGGER: consente di "controllare" il flusso di un programma tramite simboli grafici. Dispone in più di una piccola finestra che visualizza ciò che dovrebbe apparire in un dato momento sullo schermo.

LINGUAGGIO: come già detto, dispone di 200 nuovi comandi, 100 di questi costituiscono una sorta di sottolinguaggio chiamato Interface, che consente di creare cose utilissime come i text-requester, i dialog-box o gli alert-box consentendo di realizzare così una propria interfaccia utente con tutti i crismi. Grandiosi i risultati che se ne possono ottenere.

SPRITE: il nuovo editor consente di creare sprite e bob a 64 colori, che possono poi essere ruotati, simmetrizzati e altro ancora. Se comunque l'interfaccia dell'editor vi sembra un po' limitata, potete sempre caricarci qualcosa fatta con *DPaint*. Per l'animazione, l'editor contiene una parte in cui potete provare in successione i vari frame: l'interfaccia somiglia molto a quella di un videoregistratore.

SONORO: molto trascurato nel primo *AMOS*, trova molta più attenzione in *AMOS Pro*. Con Sample Bank Maker potete mettere insieme vari suoni campionati e grazie ai comandi di Track Load e Track Play potete caricare moduli Noise/Sound/ProTracker. Ciò significa che potete tranquillamente collegare un sintetizzatore al vostro Amiga e crearvi con esso le colonne sonore dei vostri videogiochi.

MANUALE: galattico. Ogni istruzione viene spiegata col massimo della semplicità e vengono per ognuna di queste riportati dei piccoli ma esplicativi esempi pratici. Potrebbe impararle anche un bambino dell'asilo.



AMIGA

EUROPRESS

Quella di *AMOS* può essere ormai considerata una vera e propria saga: dopo che questo linguaggio di programmazione, espressamente dedicato ai videogiochi ma non solo a questi, uscì nel 1990 chi avrebbe potuto prevedre gli incredibili sviluppi che ha avuto? Da allora sono usciti: *AMOS Compiler* - compilatore -, *AMOS 3D* - per gestire i poligoni all'interno di un programma *AMOS* -, *Easy AMOS* -una versione ridotta dell'*AMOS* - e ora questo *AMOS Professional*. Il nome potrà fare un po' paura a chi di programmazione non si intende, ma vi possiamo assicurare che con lo stupendo manuale che il programma si ritrova, le miriadi di consigli che si possono far affiorare su schermo e le comode interfacce utente sarà molto difficile perdersi in *AMOS Pro*. Questa nuova versione del linguaggio ideato dalla Mandarin Software contiene nientemeno che 200 istruzioni in più del predecessore e il bello è che tutti i nuovi comandi implementati danno vita a possibilità talmente fondamentali e utili che sarete sempre più avidi nel cercare di impadronirvene al più presto. Grazie a questi infatti, i vostri sprite, le animazioni, i suoni, le raffigurazioni potranno essere gestitl come poche volte (per non dire mai) si era visto.

Fantastico. Non ho altri aggettivi per definire un linguaggio di programmazione così completo, che tiene conto di tutte le minime esigenze di un provetto programmatore, che praticamente lo conduce per mano grazie al superbo manuale (anche se in inglese) e alla quantità incredibile di spiegazioni su disco, che gestisce file, immagini e suoni in un'amalgama che non si era mai vista prima. Davvero sono tantissime le caratteristiche positive di* AMOS Pro: *l'interfaccia ha un look che si rispetti, certi comandi da soli sanno creare degli elementi che con altri linguaggi partorireste in dieci righe, il programma è veloce ed è pronto a offrirvi tutti i mezzi possibili per produrre dei buoni videogiochi. Ci sono solo alcune piccole pecche: per esempio l'incompatibilità con il compilatore dell'*AMOS, *cosa che non vi consentirà di velocizzare ancor di più i giochi, e la mancanza di un supporto verso i nuovi chip AA dell'Amiga 1200, cosa che avrebbe significato la possibile creazione di cose ancora più fantasmagoriche. Sappiate comunque che è già annunciato un compilatore e un upgrade per i nuovi Amiga. Quello che c'è comunque è già strepitoso.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

A causa della particolare natura del programma, non useremo i consueti parametri di giudizio. Vi basti il seguente globale:

GLOBALE 95

CVG HIT

INCA

PC

COKTEL VISION

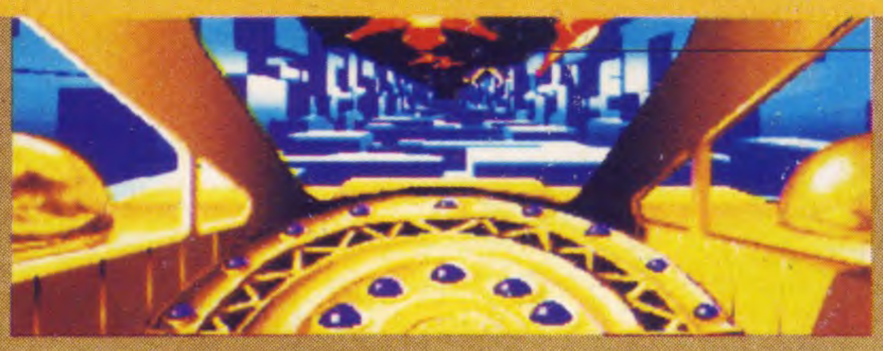
Dicono che fossero in contato con civiità extraterrestri (altrimenti i disegni di Nazca come facevano a farli?) e che avessero sviluppato una cultura superiore, ma la Coktel Vision è convinta soprattutto di una cosa: torneranno. E a chi potevano aver affidato il compito di far rinascere una civiltà richiamando tre poteri da un universo parallelo, in cui mille entità ancora si contrastano? Nientemeno che a voi. In questo gioco dovrete infatti darvi da fare in un mondo fuori dal tempo a bordo di astronavi dal design precolombiano oppure sui vostri due piedi astrali in labirinti di altre dimensioni. Questi simpatici ambientini sono stati ritratti come meglio non si poteva, cioè con animazioni incredibili, effetti spaventosi e colori ultravivaci; se qualcuno si sta però chiedendo se non sia per caso il solito grosso demo con giocabilità zero... beh, ha centrato perfettamente il problema.

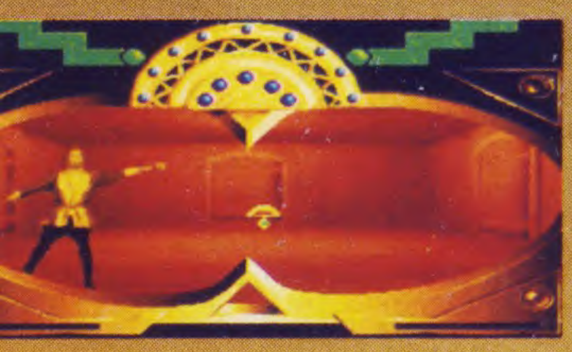


INCANALARE, INCAMERARE, INCAVOLARSI, INCASSARE...

Lo scopo principale di *Inca* è ritrovare i tre poteri che ridaranno vita al defunto impero Inca. Ovviamente i tre poteri non potevano trovarsi sulla Terra, ma dovevano per forza essere dislocati in qualche dimensione parallela, e proprio per questo nel gioco vi ritroverete a vagare a bordo di una navetta in uno spazio parallelo, in cui sarete contrastati da altre navi di entità nemiche. La seconda ambientazione ricorda incredibilmente *Guerre Stellari*: un canyon di strutture geometriche incastrate in cui combatterete ancora con navi nemiche. L'ultimo ambiente è molto simile a quello di un RPG: un classico labirinto dalle cui pareti sbucheranno figure umane animate come meglio non si poteva. La cosa più incredibile è che il paesaggio non ha routine di texture mapping, ma ogni inquadratura è prememorizzata: provate a dare un'occhiata al led dell'hard disk mentre giocate!









PC

GRAFICA	94
SONORO	92
GIOCABILITÀ	60
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	70





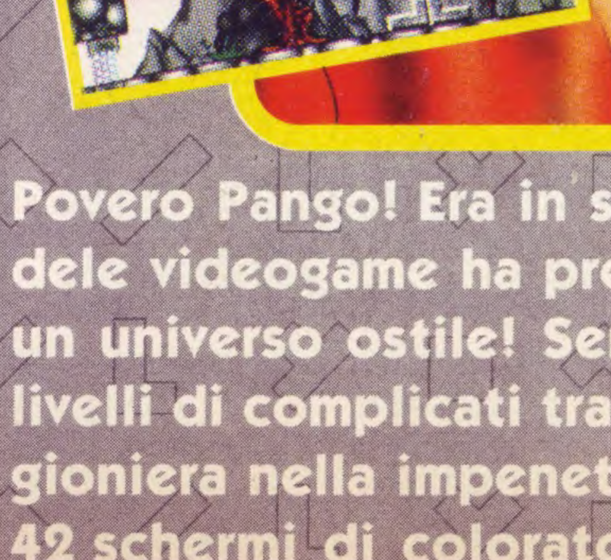
Beh, che* Inca *sia un grande spettacolo non ci piove: quelli della Coktel hanno fatto davvero un lavoraccio per disegnare tutte le inquadrature possibili del labirinto e anche il canyon fa davvero un'impressione enorme. Che dire poi dei personaggi animati del labirinto? Di un realismo incredibile. "Ma dietro tutto questo sfarzo che cosa si nasconde?" Si starà chiedendo qualcuno. "Purtroppo proprio quello che temevamo", rispondo io: dietro alle sfavillanti sequenze cinematografiche si cela una profondità minuscola, generata da uno schema di gioco molto semplicistico.* Inca *in fondo si riduce a uno sparacchiare insulso nelle battaglie spaziali (nel canyon in particolare) e a un vagabondare con qualche colpo da infliggere qua e là. Spettacolare com'è, non mancherà di attrarre qualcuno, ma i videogiocatori più esperti dovrebbero scoprire subito l'inganno...

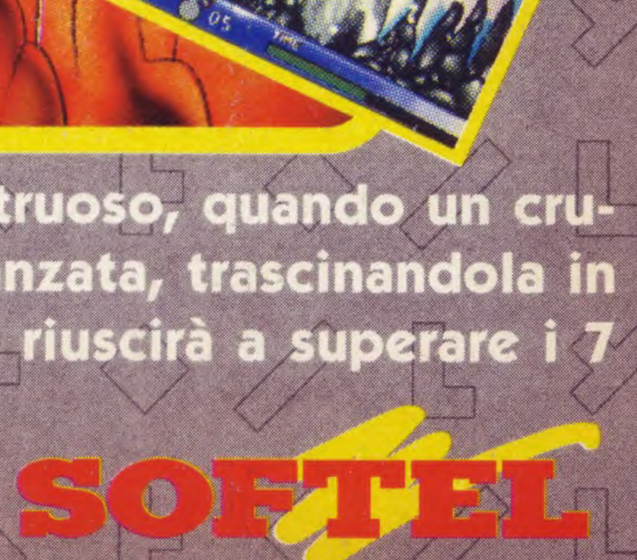
PAOLO CARDILLO

GIORNATACCIA, EH?

PANGO











PROEIN

Povero Pango! Era in sala giochi, impegnato a battere un record mostruoso, quando un crudele videogame ha preso vita per rapire PangoLinda, la sua bella fidanzata, trascinandola in un universo ostile! Senza il tuo aiuto l'eroico Pango certamente non riuscirà a superare i 7 livelli di complicati trabocchetti che lo separano da PangoLinda, prigioniera nella impenetrabile fortezza del perfido rapitore... PANGO: 42 schermi di colorato e frenetico divertimento per il tuo AMIGA!

SOFTEL

EBBINGHAUS - ROMA

REVIEW

MEGA-LO-MANIA - UBI SOFT

Yeah! Ora anche i Piccisti potranno beneficiare di uno dei più divertenti giochi creati dai mitici Sensible prima dell'evento calcistico che tutti sappiamo. Mega-lo-Mania ha acchiappato tutto ciò che c'è di più divertente dai "colossal" divini o dinastici o come cavolo li volete chiamare (Populous e Civilization, per esempio) e ne ha fatto uno dei giochi sull'evoluzione umana davvero tra i più acchiappanti. In Mega-lo-Mania due o più civiltà si affrontano per la conquista di varie terre e più il gioco avanza più le armi del giocatore diventano sofisticate: il trucco sta nell'evolversi più rapidamente del proprio avversario sfruttando risorse minerarie e le nuove intuizioni della scienza. Se siete abbastanza bravi, alla fine potreste ritrovarvi a fronteggiare una banda di zulù con una flotta di biplani! Il tutto tramite una manciata di icone fondamentali e con una grafica rinnovata con tanto di 256 colori! Perdetelo a vostro rischio e pericolo!



PC	
GRAFICA	89
SONORO	88
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	89

CRUISE FOR A CORPSE - US GOLD



Una nave piena di misteri, delitti, intrighi: Cruise for a Corpse è praticamente un romanzo di Agatha Christie infilato nei chip dei vostri PC. Tutti gli ingredienti classici del genere sono presenti: avrete bisogno di interrogare parecchie persone prima di giungere alla soluzione del mistero, dovrete aguzzare vista e ingegno per cogliere l'importanza e il ruolo di certi oggetti, e insomma vi sarà richiesto di fare quanto rientra nella routine di un investigatore alla Poirot. Quasi dimenticavo: di fondamentale importanza sono gli orari in cui farete incontri o compierete particolari azioni. Il gioco è adattissimo a chi ama il genere poliziesco e inoltre ha un'interfaccia molto facile da usare; la grafica è stata rinnovata per l'occasione e può sfoggiare 256 colori che decisamente fanno tutto un altro effetto. Ripeto: un bel giallo molto adatto agli appassionati del genere.

PC	
GRAFICA	85
SONORO	75
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	85

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES - MICROPROSE

Ormai di simulazioni di volo ambientate nella prima guerra mondiale ce ne sono veramente a bizzeffe e gli appassionati del genere si saranno ormai cimentati su ogni tipo di biplano possibile. La Microprose tenta ora un approccio inconsueto al genere, facendo degli scontri aerei i protagonisti di un gioco di pura strategia mescolato però con scampoli di azione. Per quel che riguarda l'aspetto strategico, si tratta naturalmente di creare squadroni che seminino morte e distruzione in territorio nemico: per arrivare alla vittoria bisogna infatti impadronirsi di tutti gli aeroporti nemici, distruggere o impadronirsi di tutti gli aerei nemici, o distruggere o impadronirsi delle capitali nemiche.Come si diceva prima, esiste però anche la componente d'azione: è possibile infatti guidare direttamente un biplano in un "dogfight", e il tutto si svolgerà con rappresentazioni stilizzate dei due avversari. TAAOWITS è un gioco strategico con un soggetto mai sfruttato in questo genere, e questo è già da sottolineare; in più è molto divertente e avvincente, con la parte d'azione che potrà andare a genio a chi non sopporta di non poter premere per nulla il grilletto.



PC	
GRAFICA	80
SONORO	74
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	86
GLOBALE	85

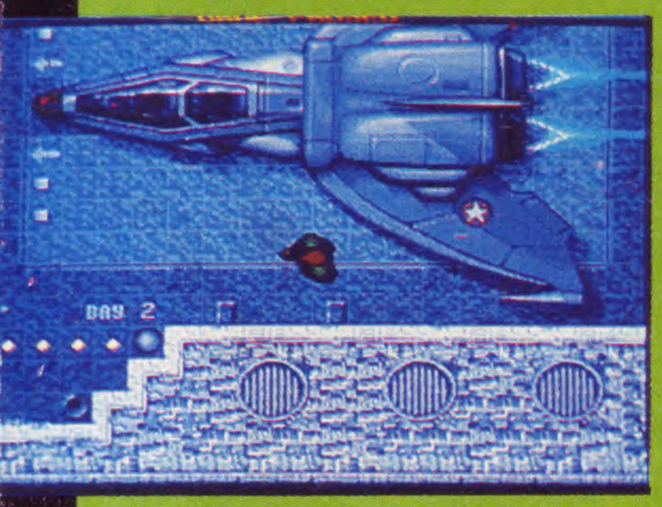
SABRE TEAM - KRYSALIS



Per descrivervi Sabre Team potremmo dirvi che si tratta dell'ultimo titolo della Krysalis, potremmo suggerirvi che è un incrocio fra un gioco di ruolo, un war game e un arcade sparatutto, potremmo aggiungere che ha una visuale isometrica e un bel po' di menu fra cui spaziare... Ma se veramente volete sapere com'è Sabre Team, provate a immaginare Hostages o il buon vecchio Green Beret con un po' di elementi alla Pool of Radiance, ambientatelo in uno scenario da guerriglia e mettete come protagonisti dei soldati pronti a compiere le missioni più disperate. Il risultato, nonostante quello che potete pensare, non è niente male: la grafica e il sonoro (rispetto ai giochi di questo genere o simili) sono superiori alla media, la giocabilità c'è e le cinque missioni garanatiscono una buona longevità. E' un vero peccato che si debbano aspettare una cifra di tempo le decisioni prese dal computer (l'azione viene spezzata brutalmente e si rischia di cadere nella noia più totale), perché se alla Krysalis avessero curato maggiormente questo fattore ci saremmo ritrovati fra le mani un CVG Hit! Così invece, Sabre Team è un titolo discreto con alcuni tocchi di classe, consigliato ai fan di Rambo e dei Guerrieri dell'Oca Selvaggia e niente più. Peccato.

AMIGA	
GRAFICA	80
SONORO	78
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	81

ALIEN BREED:SPECIAL EDITION 92 - TEAM 17



Il terrore è tornato! E i Team 17 ve lo offrono a prezzo ridotto! Ebbene sì: *Alien Breed*, il gioco d'azione più alienistico della storia, ha subito un trattamento nel look e nei contenuti e soprattutto nel prezzo, che da pieno è diventato budget.. Vi dicono niente dodici nuovi livelli con la stessa qualità grafica del gioco originale (vale a dire con uno scorrimento da favola e tanti piccoli particolari da film fs)? E in più le seguenti novità: computer Intex con nuove armi e funzioni, attivazione dello stesso tramite barra spaziatrice (basta quindi coi casini mentre si spara), porte neutralizzabili con i proiettili (basta rimanere bloccati!), sistema di password per passare da un livello all'altro e parecchio altro ancora. Non ho parole: probabilmente è il miglior budget che sia mai stato prodotto per Amiga; con una qualità così allo stesso prezzo non s'era proprio mai visto nulla.

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	90

MOTORHEAD - VIRGIN



Potevano degli esponenti dell'Hard Rock esimersi dal partecipare a qualcosa di duro come un picchiaduro? Proprio no, e infatti ecco qua il leader dei Motorhead scatenare la sua chitarra contro tutto ciò che non rientra nei suoi gusti musicali: botte contro i rappers, mazzate agli amanti del country, lividi ai giapponesi, pestoni agli hippy e cartoni a chi ama il rave.
Forse qualcuno rimarrà scandalizzato, io intanto preferisco parlarvi del gioco: la grafica è un po' grezza e il gioco in sé non fa gridare al miracolo; il personaggio tutto sommato risulta comunque simpatico soprattutto per gli effetti che scatena dopo aver bevuto un po' di lattine di birra, ma il programma non somiglia molto a qualcosa di appetibile. Sufficiente nel complesso.

AMIGA

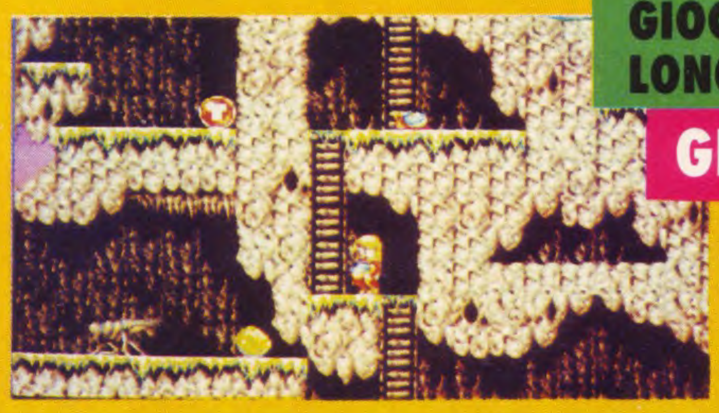
GRAFICA	75
SONORO	74
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	62
GLOBALE	62

NICKY BOOM - MICROIDS

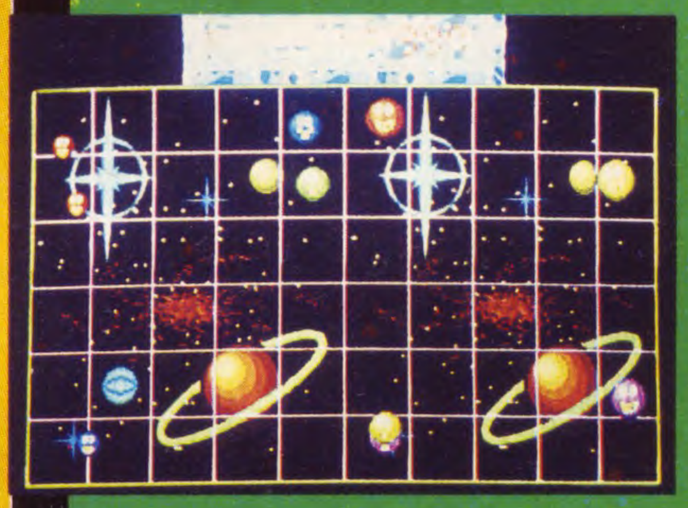
In *Nicky Boom* dovete guidare un minuscolo ragazzino da una piattaforma all'altra alla ricerca di bonus, oggetti nascosti, chiavi, armi e... forse vi sembra di aver già sentito da qualche parte tutta questa roba. Avete ragione, ma *Nicky Boom* merita un po' di attenzione: ha sì una grafica davvero minuscola, un po' convenzionale e grezza ma ha anche dei livelli davvero mastodontici, ripieni di armi, locazioni nascoste, oggetti segreti, puzzle e così via. Il tutto davvero in quantità mastodontica, il che fa pensare che se fosse stato supportato da una qualità tecnica generale migliore, sarebbe stato un tranquillo hit in vetta alla classifiche per mesi. Il primo passo la Microids l'ha fatto: aspettiamo la qualità tecnica.

AMIGA

GRAFICA	78
SONORO	72
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	80



WORLD AID GAMES - LINDASOFT



Una doverosa premessa: il ricavato delle vendite di questa compilation verrà devoluto ai bambini di Somalia e Mozambico che come è noto versano in condizioni gravemente disagiate. Detto questo, passiamo ai tre giochi della raccolta: *Pro-X* è una sorta di Lemmings in cui tre robot, utilizzando vari marchingegni (anche esplosivi) devono farsi strada verso delle capsule di energia; *Holo-Race* è una specie di incrocio tra *Break-Out* e *Space Invaders* in cui con la vostra racchetta dovrete inglobare gli alieni quando sono più picoli di voi. *Wind Challengers* è un gioco un po' più sofisticato: si tratta di una simulazione della Coppa America con scelta delle barche, varie animazioni e molti vocaboli incomprensibili (scherziamo ovviamente). Una causa più giusta per l'acquisto di un videogioco non l'avevamo ancora vista, auguriamo quindi alla Lindasoft di poter ricavare quanto più possibile.

AMIGA

GRAFICA	75
SONORO	75
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	78

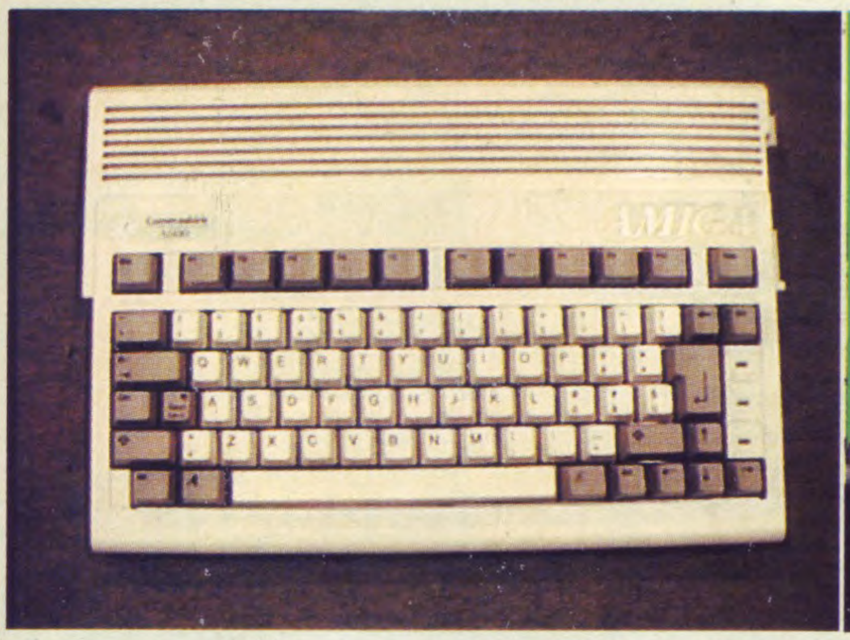
B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM

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

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA





AMIGA 600 NEW
£.499.000

AMIGA 1200
£.780.000

ORDINA LE NOVITA' ! !



INCA PER PC £.99.900



GOBLINS II AMIGA E PC £.59.000



STREET FIGHTER II £.59.900



THE MANEGER PER AMIGA £.79.900



KICKSTART PER AMIGA600 £.60.000



AMIGA 4000 HD120 DA £.3.900.000





CON MONITOR A COLORI
£.1.550.000

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
FIRMA SE MINORENNE .....

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE INSERENDO LA RICHIESTA SOPRA RIPORTATA O TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX (02)89502102 NELLA NOSTRA UNICA SEDE !!

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
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

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

Hanno dei capelli lunghissimi, il loro primo gioco si chiamava Escape from Sainsburys e con il loro ultimo prodotto hanno venduto così tanto da far impallidire persino Michael Jackson e Brian Adams. Stiamo parlando della...

SENSIBLE SOFTWARE



Il team della Sensible Software al gran completo al Wembley Stadium, il 30 Marzo 1992. Da sinistra: Mr X, Stoo Cambridge, Captain Sensible, Richard Joseph, Dave Korn, Jon Hare, Chris Chapman, Chris Yates e Jools Jameson.

Se possedete un Amiga o un C64 senza dubbio il nome della Sensible Software vi suonerà alquanto familiare. Questo gruppo di programmatori ha realizzato negli ultimi anni alcuni fra i migliori e più originali titoli che ci sia mai capitato di vedere: *Wizball*, lo *Shoot 'em Up Construction Kit*, *Mega-lomania*, *Sensible Soccer* e *Wizkid*.

La Sensible Software è stata creata da due ex-compagni di classe, Jon Hare e Chris Yates nella primavera del 1986: in precedenza i due, dai capelli lunghissimi da veri metallari (Chris se li è tagliati solo di recente) avevano tentato la sorte nel mondo della musica con risultati... ehm... abbastanza insoddisfacenti. Comunque è stato durante questi anni di tirocinio musicale che Chris ha iniziato ad interessarsi ai computer, facendo esperienza con delle macchine ordinate in prova grazie alla vendita per corrispondenza e rispedite indietro dopo dieci giorni! Il primo gioco di Chris e Jon è stato *Escape from Sainsburys,* un'avventura testuale in cui un ladruncolo doveva fuggire da un supermarket senza essere beccato dai sorveglianti. Sfortunatamente (e ovviamente) il gioco non vide mai la luce del sole e fu solo dopo un certo numero di lavori (fra cui *Sodov the Sorceror*, una conversione di *Skyfox* della Electronic Arts e alcune versioni di *International Karate* e *Twister* della System 3) che venne fondata la Sensible Software. Era il 10 Marzo 1986: il resto è storia...

Da quel giorno la Sensible è cresciuta ed ora è formata da sei persone e mezza (la "mezza" è il musicista freelance Richard Joseph): grazie agli ultimi due prodotti (*Sensible Soccer* e *Wizkid*) il team sta vivendo un momento di popolarità persino superiore a quello del C64. E con un bel po' di titoli in preparazione quale momento migliore per intervistarli e farli rispondere a domande come questa...



Jon Hare e Chris Yates fuori dagli uffici della Sensible: due programmatori davvero con le palle...

Pensate che qualcuno dei vostri titoli abbia esercitato qualche influenza sul pubblico videogiochistico?

JON: Credo di sì: lo *Shoot 'em Up Construcition Kit* ha operato una sorta di distinzione fra i giochi di m***a e quelli accettabili. Ha dimostrato alla gente che realizzare un shoot 'em verticale non è affatto difficile, anzi...

C'è una grossa differenza fra la qualita di uno shoot 'em up commerciale e uno realizzato con il *SEUCK*, o no?

INTERVIEW



Jon e Chris mostrano le proprie abilità pedatorie...

Sappiamo già prima di cominciare un gioco che almeno metà delle cose che inseriremo saranno modificate. Sappiamo che accadrà, ma questo non ci distoglie dal realizzarlo lo stesso.

Jon Hare
Sensible Software

CHRIS: Non sul C64, ma con la versione Amiga, che non abbiamo programmato noi, direi proprio di sì. Abbiamo pensato molto spesso a quanto sarebbe bello rifare decentemente il *SEUCK* sul 16 bit della Commodore. La versione Amiga non aveva nemmeno uno scrolling fluido.
JON: Ho scritto i giochi dimostrativi per entrambe le versioni del *SEUCK* e ho trovato molto più difficile lavorare su Amiga. Non dovrei dirlo, ma in fondo "chissefrega": era talmente scomodo e mal realizzato che non valeva la pena comprarlo, anche perché non pigliavamo nessuna roialty...

Un sacco di vostri giochi non sono stati convertiti molto bene su Amiga, vero?

CHRIS: Già, basta dare un'occhiata a *Wizball*: il concept stesso del gioco era leggermente diverso da quello della versione C64. Le persone di solito convertono quello che vedono e non quello che giocano.
JON: Bisogna però ricordare che tutti i nostri giochi sono regolati alla perfezione. Il sistema di controllo di *Sensible Soccer*, ad esempio, è regolato così bene che basterebbe cambiarlo di pochissimo per modificare totalmente la struttura di gioco. Un sacco di gente crede di sapere come realizzare un buon sistema di controllo, ma in realtà non è vero. Capita molto spesso di vedere un gioco e pensare "Mamma mia, che roba: se solo l'avessero velocizzato un attimino sarebbe stato una figata".

Ci sono migliaia di giochi di questo tipo e tutto perché la gente non presta attenzione al sistema di controllo. *3D Tennis* è stato il primo gioco che abbiamo convertito da soli su Amiga e infatti le recensioni avevano tutte voti attorno all'85% - 90%. Le conversioni non realizzate da noi, come *Microprose Soccer* ad esempio, al contrario sono state bastonate.

Come vi siete trovati a lavorare per la Renegade, rispetto ad altre case per cui avevate collaborato in passato?
JON: Sono molto più aperti di vedute e non ti fregano per niente (se lo fanno devo dire che sono molto bravi perché non ce ne siamo accorti). Possiamo vedere tutto quello che succede e sapere veramente quanto vendono i nostri giochi. Alla Renegade sono davvero molto avanti per ciò che riguarda le relazioni fra programmatori e publisher.

In passato siete stati un po' sfortunati con le altre case...
JON: Non più di tutti gli altri: non credo proprio che siamo stati particolarmente sfortunati, anzi abbiamo avuto una buona indicazione di cosa sia la mediocrità. Recentemente abbiamo parlato con un po' di software house e il loro atteggiamento è cambiato parecchio. La Virgin, ad esempio, ora ha un comportamento molto più "liberale" di altre case in passato.

Adesso collaborate con più case contemporaneamente...
CHRIS: Il motivo per cui non facciamo uscire tutti i giochi sotto un'unica etichetta è che non vogliamo perdere l'80% dei nostri affari in caso di fallimento di una software house. Ecco cosa abbiamo imparato dalla "fregatura" della Mirrorsoft.

Com'è cambiato il vostro atteggiamento in questi anni?
CHRIS: Quando abbiamo cominciato ci interessava soltanto vedere uscire i nostri giochi. Adesso invece siamo maggiormente per il "vogliamo la nostra percentuale".
JON: Si arriva a un punto in cui il successo da solo non basta più. Ti rendi conto che c'è un bel po' di gente che fa un sacco di soldi, tranne te. Il bello è che questa gente non è nemmeno... la più dotata, per così dire. Non vorrei sembrare arrogante, ma se date un'occhiata ai giochi più belli usciti ultimamente vi renderete conto che sono davvero in pochi a produrli. Questo perché ora i giochi sono il risultato di un lavoro di squadra e per mettere insieme un team con le palle dovete prendere esclusivamente gente capace. L'unica eccezione a questa regola è Archer (MacLean) che è bravissimo in QUALSIASI cosa faccia.

Cosa ne pensate della

Gli uffici della Sensible a Cambridgeshire. "Abbiamo un sacco di PC con zilioni di colori su cui scrivere, ma quando si tratta di giocare niente batte l'Amiga".



qualità generale dei giochi per Amiga in questi giorni paragonata, ad esempio, a quella dei vecchi giochi per 8 bit degli anni '80? Le cose sono migliorate o peggiorate?
CHRIS: Penso che i giochi ora siano molto meglio. C'è stato un periodo in cui un buon gioco per C64 era meglio di un buon gioco per Amiga, ma la situazione adesso è cambiata.
JON: E' bello vedere che stanno uscendo perfino dei tie-in decenti. *Robocop 3*, ad esempio, è talmente ben fatto che il fatto che sia una licenza cinematografica passa in secondo piano. Per fortuna alcune persone si impegnano anche con quel tipo di gioco perché non c'è niente di peggio di vedere un gioco di m***a con un titolo altisonante in testa alle classifiche di vendita.

Con l'ingrandimento del vostro team com'è cambiato il modo di lavorare? E' molto diverso dal passato?
CHRIS: Sì, è cambiato. Ora ci concentriamo su un gioco per un paio d'ore di lavoro intensivo, lo lasciamo perdere per il resto della giornata e facciamo una riunione o qualcos'altro.
JON: Penso che far parte di un team più grande sia davvero stimolante. Se lavorate con un'altra persona sola, dopo quattro o cinque anni vi stuferete di vederla tutti i giorni. E' bello avere altre persone anche perché siamo abbastanza indipendenti l'uno dall'altro e ognuno cerca di aiutare gli altri. Io e Chris stiamo diventando una sorta di direttori - non direttori di una compagnia, ma di un film, una sorta di registi. Realizzare un gioco è come essere un autore-regista e il programmatore (o il grafico) è una specie di attore. Sì, lo so, è un po' un paragone del cavolo...

Come fate i giochi? Pianificate tutto prima di partire o seguite man mano lo scorrere degli eventi?
CHRIS: Pianifichiamo tutto prima di cominciare - poi buttiamo via tutto e cambiamo il gioco man mano che lo sviluppiamo.

Ad esempio, quanto è simile la versione finale di *Wizkid* al vostro progetto iniziale?
CHRIS: E' totalmente differente. Sono due giochi diversi.
JON: Probabilmente nella versione finale c'è il 10 o il 15% del progetto originale. Il fatto è che il nostro scopo è quello di realizzare un buon gioco e non qualcosa di identico a ciò che avevamo progettato all'inizio. La maggior parte dei giochi che abbiamo fatto, compresi *Wizball* e *Mega-lo-Mania*, sono molto cambiati mentre li programmavamo.

In *Sensible Soccer* il sistema di controllo, che è la cosa più importante in un gioco di calcio, è cambiato un sacco. L'unica cosa rimasta immutata è stata l'inquadratura: il modo di calciare la palla e fattori simili sono cambiati totalmente.
Certe volte bisogna ispirarsi ad altri giochi, come nel caso dell'aftertouch in *Kick Off 2*. Abbiamo provato diversi sistemi per farlo funzionare, ma quello di *Kick Off* sembra davvero il migliore. Anche il passaggio in *Sensible Soccer* è il medesimo di *Speedball 2*.

Dopo un po' di tempo, e penso che questa sia una qualità che abbiamo sicuramente acquisito, avete una visione di come sarà un'idea prima ancora di averla inserita nel gioco. Questa è una cosa che si può acquisire solo con l'esperienza. Tornando alla domanda comunque, sappiamo già prima di cominciare un gioco che almeno metà delle cose che inseriremo saranno modificate. Sappiamo che accadrà, ma questo non ci distoglie dal realizzarlo lo stesso.

Di solito quando guardo un gioco, tutto quello che vedo è una serie di cose sbagliate. Ma anche adesso guardando Sensisoccer, pur essendoci qualche difettuccio, ritengo sia così dannatamente giocabile...

Chris Yates
Sensible Software

Siete rimasti sorpresi del successo ottenuto da *Sensible Soccer?*
JON: Se batteremo il record di vendite di Bryan Adams sì, altrimenti no.
CHRIS: Jon è un maledetto b******o. Vuole vendere 4.000 milioni di copie!
JON: No, no, non voglio dire questo.
Personalmente ritengo che sarebbe fantastico, perché non pensavo che questo gioco non avesse una cavolo di possibilità di farcela, ma con il passare delle settimane il gioco è sempre lì al Numero 1 della classifica e questo mi piace. La prima volta che ha raggiunto il Numero 1 ho pensato che saremmo stati fortunati a vederlo in quella posizione per tre settimane e invece...

Quale pensate sia stato il segreto di questo successo?
JON: Beh, in questo momento non c'è concorrenza. Anzi un po' ce n'è. E' veramente strano quello che è successo, ma credo che il mercato sia rimasto fermo per molto tempo. I Campionati Europei, periodo in cui il gioco è uscito, sembrano essere passati da una vita. Adesso stiamo giocando le qualificazioni per la Coppa del Mondo e perderemo anche lì (allora l'Inghilterra farà compagnia all'Italia Ndt)...

Come mai avete realizzato la versione 1.1 di *Sensible*



Il team di Sensible Soccer: Dave, Jon, Chris, Chris, RJ e Captain Sensible.



Volete sapere chi è il migliore amico dei programmatori? Date un'occhiata a questa foto...

Soccer?

CHRIS: L'avremmo fatto comunque per aggiornare tutte le squadre. Ma un sacco di gente ci ha scritto dicendoci: "Oooh, sarebbe molto bello se ci metteste questo e quello...". C'erano un sacco di buone idee e così ne abbiamo adottate alcune.

JON: Volevamo mettere molte più cose nella versione originale, ma il gioco doveva essere pronto in tempo per i Campionati Europei.

CHRIS: Non abbiamo avuto molto tempo per giocarci con i portieri finiti, giusto una o due settimane.

JON: Sono stati continuamente modificati nelle prove finali, ecco il problema. Con la versione 1.1 abbiamo potuto aggiungere un sacco di opzioni in più come i cartellini gialli e rossi, la regola del retropassaggio al portiere e anche le nuove squadre europee.

Non siete in parte scontenti di non essere riusciti a inserire tutte queste opzioni nella versione originale, ma solo adesso?

JON: Non del tutto. Guardate quanto ha venduto il gioco: come sarebbe stato possibile fare meglio?

CHRIS: Di solito quando guardo un gioco, tutto quello che vedo è una serie di cose sbagliate. Ma anche adesso guardando *Sensisoccer*, pur essendoci qualche difettuccio, ritengo che sia dannatamente giocabile...

JON: Per un certo verso dovete anche vedere quello che facciamo. Un sacco di riviste ci chiedono Preview, anticipazioni o cose simili, ma è come chiedere a Terry Gilliam cosa ci sarà nel suo prossimo film. Di sicuro alla fine ne avrà lasciato fuori almeno la metà. Questo è il risultato di un lavoro da creativo: ti vengono in mente troppe cose da inserire nel gioco.

Ad esempio, in *Sensisoccer* c'è stato il problema del massaggiatore: siamo arrivati ad un certo punto chiedendoci se saremmo riusciti a sistemarlo in tempo. La risposta è stata no, non sarà sistemato, non sarà finito e non funzionerà. Anche adesso, con la nuova versione, non siamo riusciti a far funzionare il massaggiatore bene come vorremmo.

Il nostro atteggiamento è sempre stato quello di pensare che se una cosa non funziona nel migliore dei modi o se è una vera cagata, è meglio non inserirla. I colpi di testa, ad esempio, sono stati inseriti solo al penultimo giorno di lavorazione. Per quanto riguarda i portieri, d'accordo, hanno i loro difetti, ma sono ancora dannatamente in gamba rispetto al 90% dei portieri dei giochi di calcio.

Sicuramente vorrete vedere *Kick Off 3*...

JON: Beh, a dire il vero, vorremmo vederlo fallire (risate). Non saprei, penso che la competizione, in un certo senso, sia positiva. Il fatto è che se *Kick Off 3* andrà veramente bene, moltissima gente vorrà vedere *Sensible Soccer 2*, o no?

Quante pressioni avete avuto per realizzare il seguito di *Sensisoccer*?

JON: Non credo di aver avuto nessuna pressione.

CHRIS: No, non ce n'è stata. Non abbiamo ancora deciso al 100% se fare un seguito o meno, vero?

JON: Beh, in un certo senso l'abbiamo deciso.

CHRIS: Ah sì?

JON: Ci sono un sacco di cose in più che possiamo mettere nel gioco.

CHRIS: E non saremo limitati dal tempo questa volta. Lo faremo così perfetto e meraviglioso che vi cadranno le mascelle.

Come vedete il mercato dei giochi per i prossimi anni?

CHRIS: Penso che le console se ne andranno come sono arrivate. Inizieranno a diminuire nel 1995, mentre l'Amiga sarà ancora nella stessa posizione di oggi.

JON: Davvero pensi così? L'Amiga?

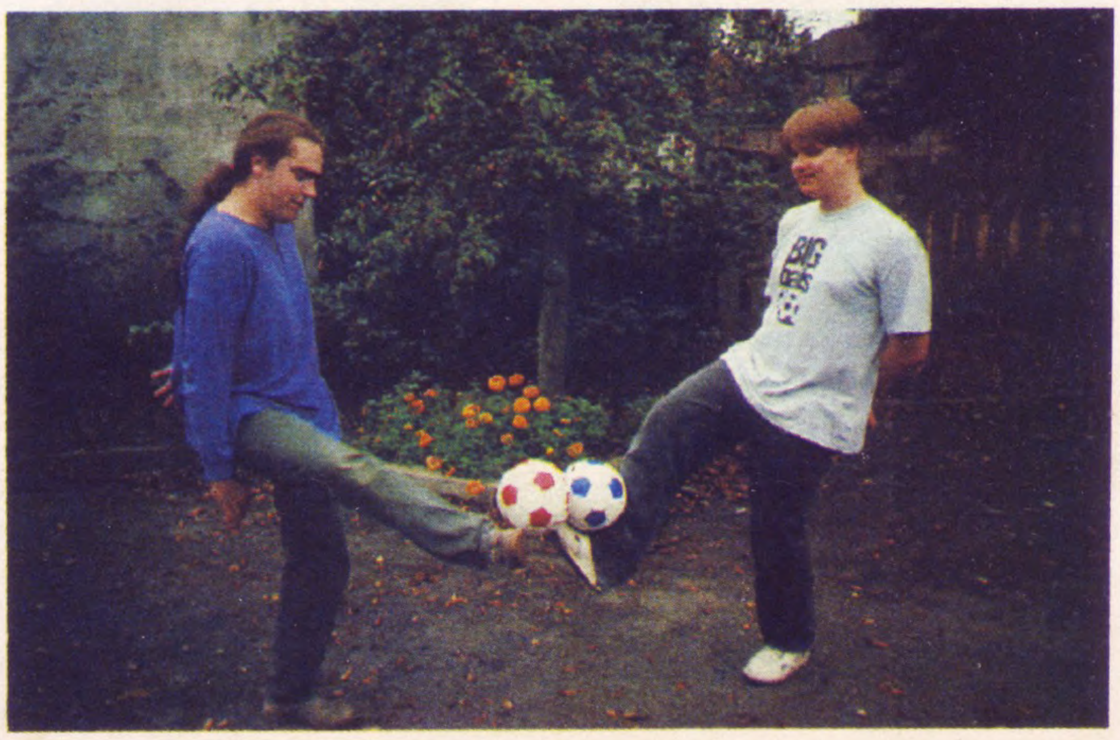
Per finire, cosa dite dei PC e dei CD?

CHRIS: Dopo i PC ci sarà la seconda ondata costituita da macchine basate su lettori CD.

JON: I sistemi CD devono ancora crescere, adesso non c'è mercato e il sistema di sviluppo è molto difficile da usare in questo momento. Ma una volta che questi problemi saranno risolti, se la gente comprerà ancora videogiochi, l'industria dei giochi cambierà radicalmente. Le console sono macchine differenti e non diversi tipi di software, al contrario dei CD.

Penso che in futuro le console se ne andranno come sono arrivate. Inizieranno a diminuire nel 1995, mentre l'Amiga sarà ancora nella stessa posizione di oggi.

Chris Yates
Sensible Software



RocGen Plus

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

Roctec Electronics presents the ***RocGen Plus*** *for your personal production of various video presentations. Create your own text and titles with spectacular Amiga graphics and, using the* ***RocGen Plus****, combine your favourite video with the studio enhancements of overlay, dissolve and invert (keyhole) effects.*





Genlock PLUS con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea, video ed RGB passante, doppia dissolvenza, inversione, porta esterna Key

ROCTEC

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

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 £ 599.000

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

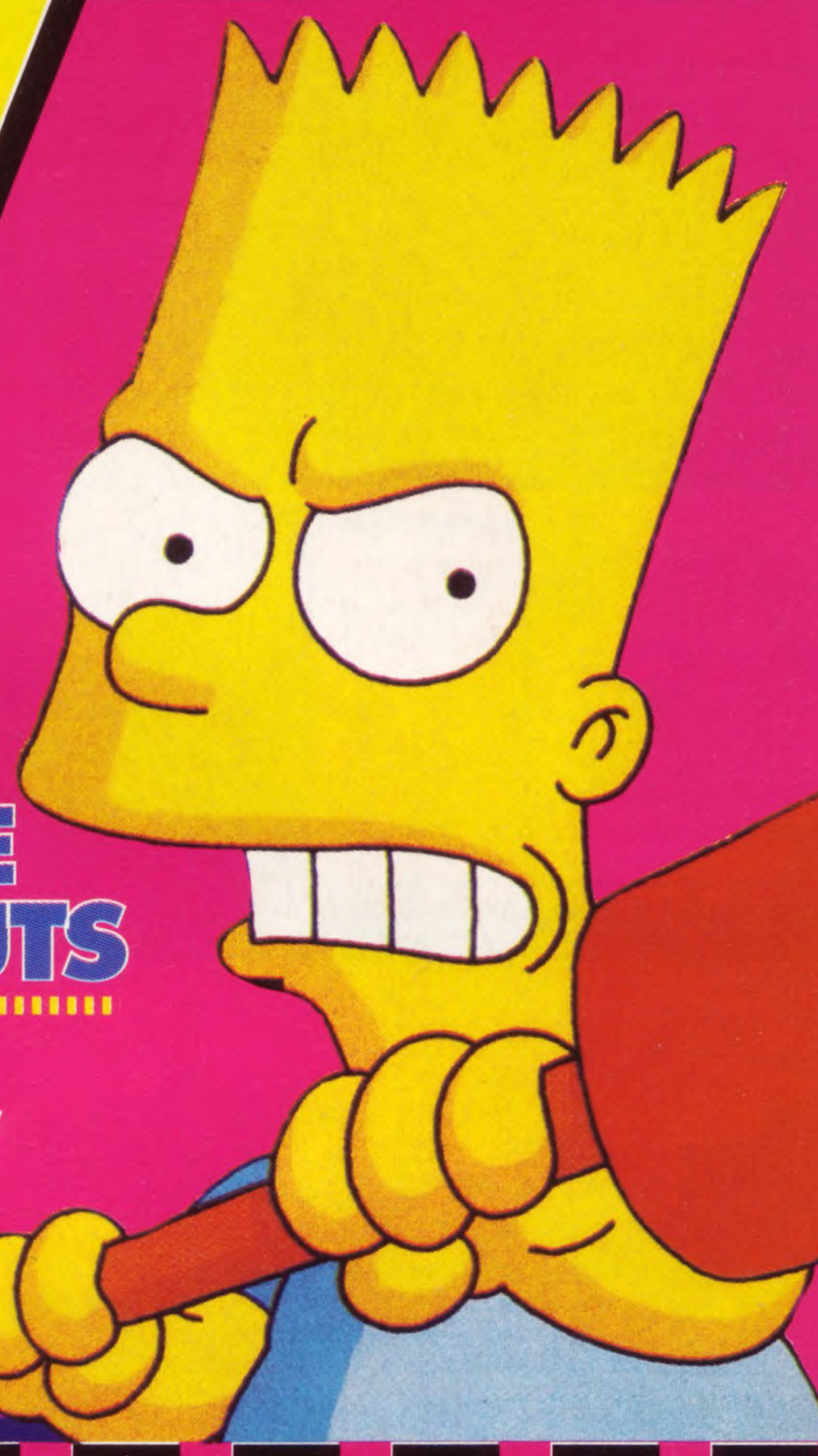
LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGIOCHI PORTATILI

DIVERTIMENTO PORTATILE

GM

NUMERO 001
GENNAIO 1993
L. ~~4.000~~

NUOVO!



SONIC 2 E STREETS OF RAGE

DUE MEGACONVERSIONI PER GAME GEAR

BART VS THE JAGGERNAUTS

I SIMPSON ANCORA SUL VOSTRO GAMEBOY

SHADOW OF THE BEAST

LA PSYGNOSIS ALL'ASSALTO DEL LYNX



SOMMARIO

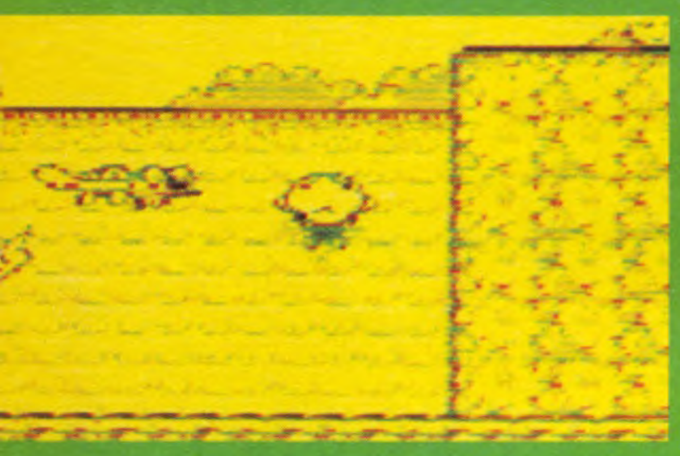
NEWS • NEWS • NEWS • NEWS		68
STREETS OF RAGE	GAME GEAR	70
SONIC THE HEDGEHOG 2	GAME GEAR	71
LEMMINGS	GAME GEAR	72
WINBLEDON	GAME GEAR	73
WORLD CLASS SOCCER	LYNX	74
SHADOW OF THE BEAST	LYNX	75
BART VS THE JAGGERNAUTS	GAMEBOY	76
PARASOL STARS	GAMEBOY	77
SUPER OFF ROAD RACER	GAMEBOY	78
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	GAMEBOY	79
WWF 2 - STEEL CAGE CHALLENGE	GAMEBOY	80
BOMB JACK	GAMEBOY	81

GAME BOY GAME GEAR LYNX

NEWS

PC KID

Evvaaaai! Dopo lo strepitoso successo ottenuto sul PC Engine e l'ottima conversione su Amiga, il bambino preistorico con il capoccione goloso di kebab sta per raggiungere il portatile di casa Nintendo! Come potete vedere dalla foto i programmatori sembrano essere riusciti a riprodurre alla perfezione il feeling della versione originale e, sebbene non ci siano tutti i livelli sul Gameboy, non vediamo l'ora di mettere le mani su questo platform davvero mitico. La preview che abbiamo potuto testare aveva solo un piccolo difetto: era troppo facile. Riusciranno i programmatori a mettere a posto questo difettuccio? La risposta alla recensione sul prossimo numero di ON!









SUPER OFF-ROAD

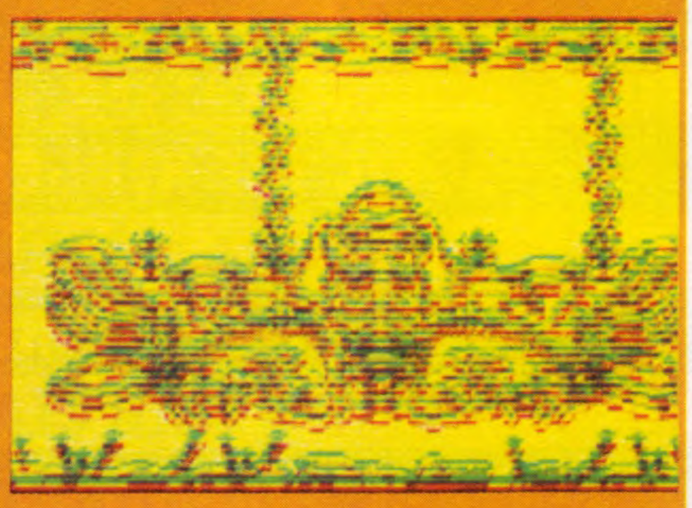
Vi siete sciroppati la recensione della versione per Gameboy qualche pagina più indietro e non sarete quindi sorpresi nel sapere che *Super Off Road* verrà presto convertito per Game Gear. Per i pochi che non conoscessero il gioco, *Off Road* è il tipico gioco "alla *Super Sprint*" con una serie di 4X4 impegnati su un certo numero di tracciati furoistradali. Il gioco è stato convertito per un numero incredibile di formati e quella per Game Gear sembra essere una delle migliori versioni: la pista "scrolla" come sul Gameboy, ma la visuale è molto più ampia e le auto sono più dettagliate. Insomma, un potenziale CVG Hit! Per il gioco della Virgin e una sicura recensione per i prossimi numeri di ON!



ULTIMA

Pazzesco! E con questo abbiamo visto proprio tutto! Come sarebbe a dire "Perché?"? Non conscete la serie di Ultima della Sierra? Non consocete la saga di RPG più famosa del mondo? Male, molto male, quindi fareste bene ad acchiapparvi questa cartuccia per Gameboy, anche perché sembra che l'intero gioco originale sia stato compressoe trasportato pari pari sul portatile Nintendo. Permane un grosso dubbio sulla giocabilità, ma potremo scioglierlo senza problemi con la recensione che troverete su uno dei prossimi numeri di ON! (dipende da quando la FCI farà uscire il gioco).

R-TYPE 2



Se qualche mese fa vi siete sollazzati con *R-Type* sul Gameboy, preparatevi a collassare perché è in arrivo *R-Type 2*! All'Impero di Bydo girano ancora e tanto per cambiare è affidato a voi il compito di guidare il caccia spaziale R-9 per far fuori gli odiati nemici! A giudicare da quello che abbiamo visto il seguito sarà persino meglio dell'originale: la grafica è sensazionale e se la giocabilità saprà mantenersi su livelli passabili, state pur certi che avrete trovato LO sparatutto per Gameboy. Se volete sapere tutta la verità su *R-Type 2* aspettate la recensione sul prossimo numero di ON!

NON PERDETE IL PROSSIMO NUMERO DI ON!

NEWS

ROGER CLEMEN'S BASEBALL



Simulazioni di baseball su gameboy ne esistono a centinaia, ma questa sembra essere davvero speciale. I motivi? Beh, innanzitutto c'è da segnalare la presenza di Roger Clemen, che a voi potrà sembrare un illustro sconosciuto, ma che in realtà è uno dei più grandi giocatori di baseball del mondo. In secondo luogo la grafica è massicica e i continui cambi d'inquadratura dovrebbero garantire (più o meno) un "effetto TV". Se anche questo non vi basta, sappiate che ci sono tutte le statistiche di ogni giocatore di entrambe le squadre e se ancora non siete soddisfatti, cercate di non perdere la recensione sui prossimi numeri di ON!





ON! DI TUTTO, DI PIU'...

Dall'Acclaim è in arrivo *Double Dragon 3* per Gameboy, seguito del picchiaduro che ha fatto impazzire milioni di videogiocatori, con la possibilità di giocare in due contemporaneamente grazie al solito link fra due console. Altrettanto attesi sono *Star Wars*, un platform di 2 megabit basato sulla saga di Han Solo & Company, edito dalla Capcom, *Miner 2049er*, il remake del grande classico del passato, sempre per Gameboy, *Pinball Jam*, simulatore di flipper, con tanto di licenze famose come quelle di Elvira, per il Lynx, *Smash TV*, titolo ormai noto a tutti, per il Game Gear e *Alien 3*, di cui ritrovate la recensione della versione Amiga in questo numero di CVG, sempre per il portatile di casa Sega. Se volete saperne di più non perdete i prossimi appunti con **ON!**, la rivista di Divertimento Portatile in regalo con CVG! Nel frattempo, gustatevi le foto...

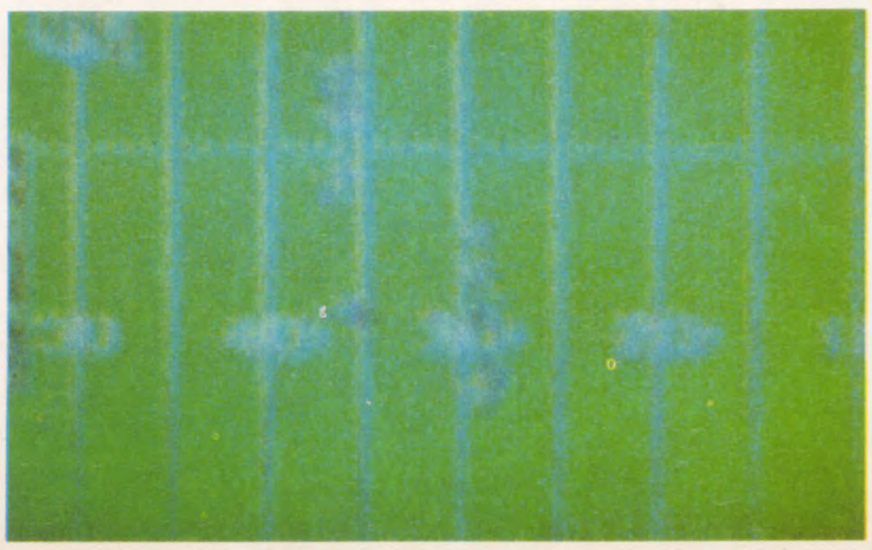






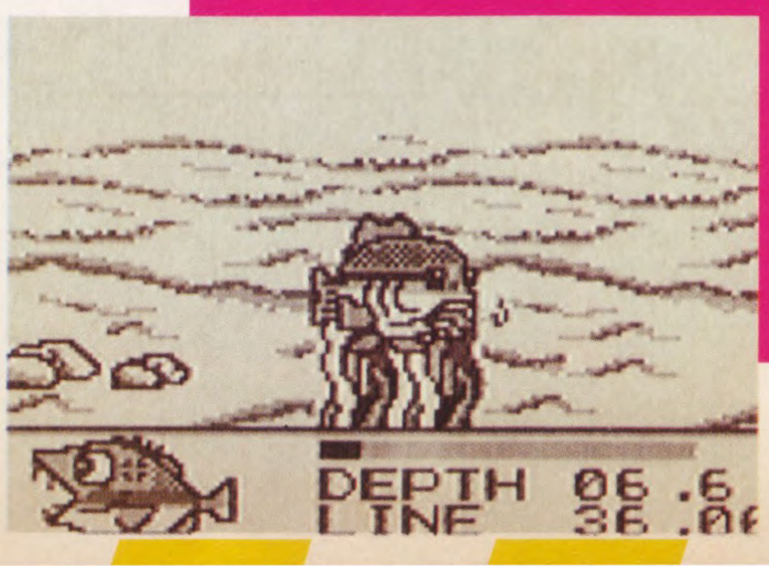
NFL FOOTBALL

Sta finalmente per arrivare sul Lynx, dopo mesi e mesi di attesa, *NFL Football*, la prima simulazione di football americano per il portatile di casa Atari. Le caratteristiche che fanno del football lo sport prediletto dagli statunitensi ci sono tutte e in più potrete usufruire delle zoomate e controzoomate che hanno reso famoso il Lynx. L'unico dubbio riguarda la giocabilità: infatti *NFL Football,* come *Klax*, va giocato con la console verticale e, si sa, questa non è proprio la posizione più comoda in cui tenere un Lynx. Non ci credete? E allora provatelo e sappiateci dire...



BLACK BASS LURE FISHING

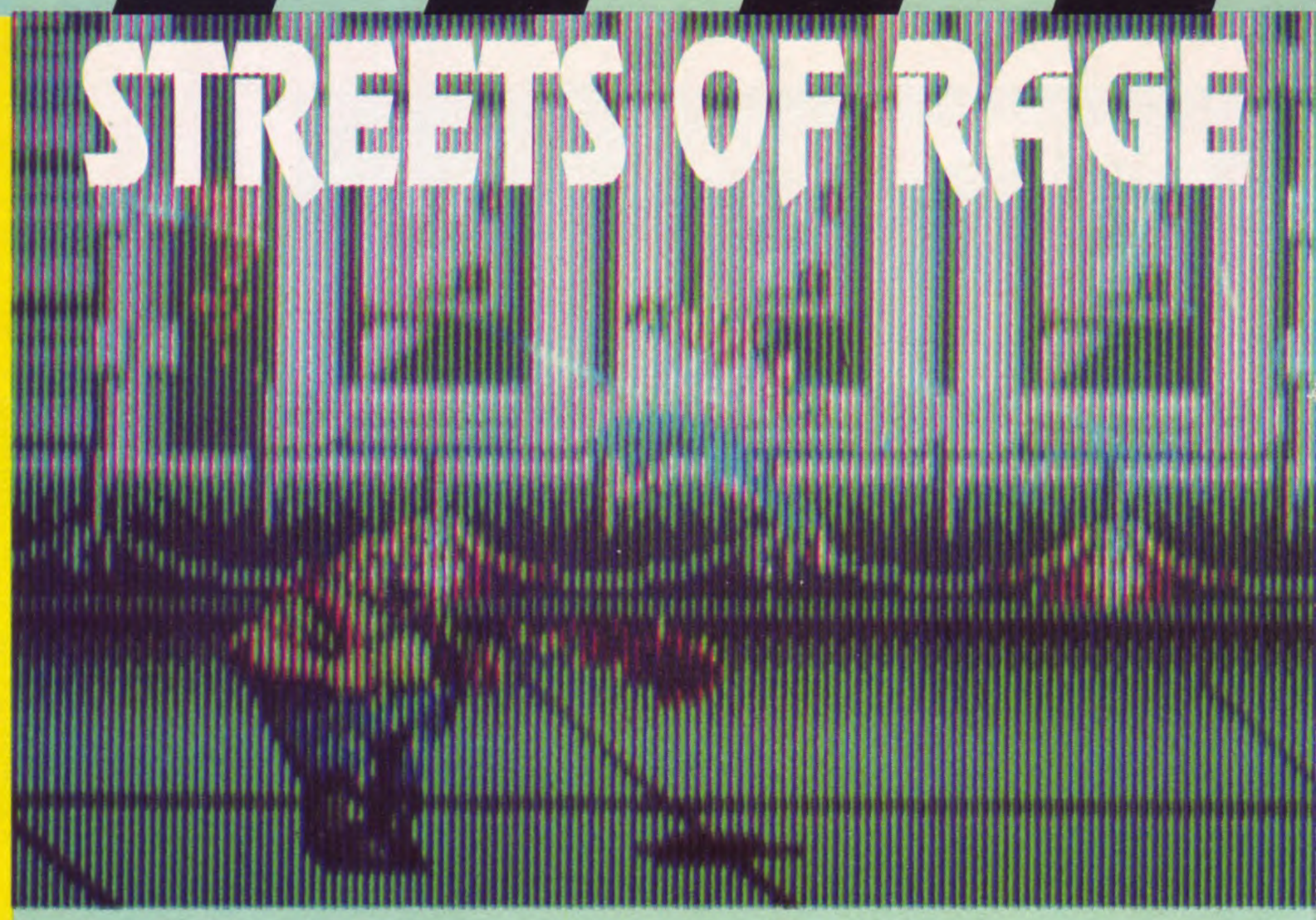
Per la serie "I Giochi più assurdi che la mente umana possa concepire, ecco a voi *Black Bass Lure Fishing*, il primo simulatore di pesca sportiva per il Gameboy! A giudicare dalle prime immagini il gioco ricorda molto *Big game Fishing* della Simulmondo, un buon gioco uscito sui computer a sedici bit qualche mesetto or sono. Il titolo della Hot-B sembra avere un look più fumettoso e meno realistico, ma state pur certi che appena ne avremo una copia la faremo esaminare ai nostri esperti del settore e sapremo darvi maggiori informazioni. Papaaà, vieni a vedere questo gioco...



REVIEW

GAME GEAR

STREETS OF RAGE



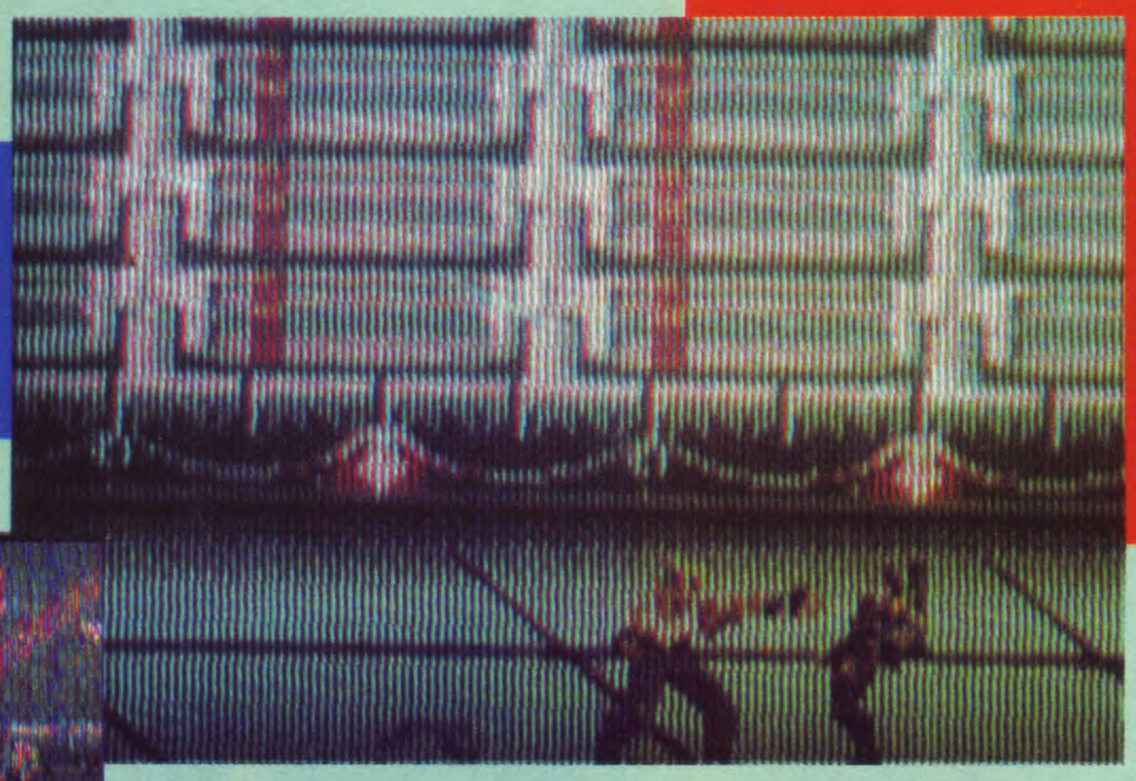
SEGA

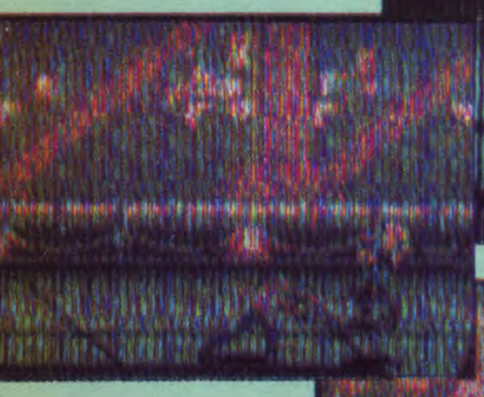
Chissà perché i cattivi dei videogiochi hanno sempre dei nomi assolutamente allucinanti. Pigliate questo *Streets of Rage*, ad esempio: il cattivone di turno si chiama, in modo davvero originalissimo, Mr Big e, tanto per cambiare, ha fatto le solite porcherie tipo spaccio di droga, corruzione della polizia e bambanate simili. I cittadini, allora, stufi di subire queste angherie, si sono coalizzati e hanno assoldato un paio di individui per dare la paghetta a Mr Big e ai suoi scagnozzi. I due, Axl e Blaze, sono un uomo e una donna esperti di arti marziali, pronti a tutto pur di far trionfare la giustizia.

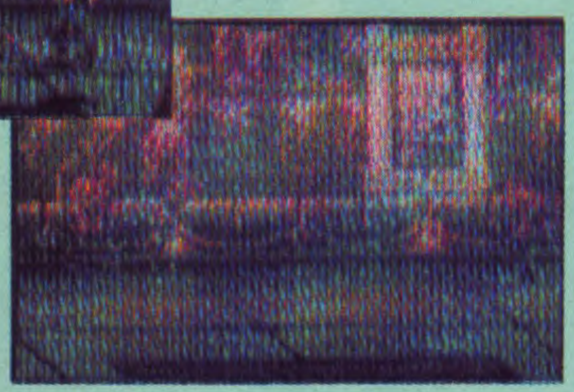
Gli elementi di *Streets of Rage* sono quelli tipici di tutti i picchiaduro: armi extra, nemici di fine livello e un sacco di violenza. Forse è meglio parlare delle differenze fra questa versione e quella per Megadrive, arcinota al mondo intiero. Tanto per cominciare manca uno dei tre personaggo che facevano da protagonisti nella versione sedici bit e sono rimasti "solo" Axl e Blaze. In secondo luogo le armi speciali sono scomparse e rimangono solo cosette come mazze da baseball, boomerang e amenità simili. Poi... Poi... Beh, per il resto è assolutamente identico, grafica e sonoro compresi. Provare per credere!

MO' TE MENO!

Per riuscire nel difficile compito di sbaragliare Mr Big e i suoi fedeli, alla Sega hanno pensato bene di schiaffare, sparsi qua e là per il gioco, una serie di oggetti che possono tornare utilissimi come tubi d'acciaio, mazze da baseball, spranghe... Insomma tutto l'occorrente per andare allo stadio la domenica (stiamo scherzando, ovviamente). In più però potete trovare vite extra ed energia e, se questo ancora non vi basta, sappiate che dovrete tener conto di questi fattori nella scelta del personaggio. Blaze infatti è abbastanza brava a manovrare gli oggetti (ma cos'avete capito, pervertiti!), mentre Axl è un maestro dei calci volanti che fanno parecchio male. Queste mosse sono particolarmente utili, specie quando dovrete fronteggiare un tizio alto due metri e venti armato di boomerang, le favolose sorelle di Blaze e, proprio alla fine del gioco, Mr Big in persona. A noi, signor Grosso!









GRAZIE A
Console Generation per questa cartuccia!



Sembra proprio che questo mese ci sia stato un innalzamento del livello medio dei giochi per Game Gear; Streets of Rage non si merita un CVG Hit! come Sonic 2 o Lemmings, ma è comunque un prodotto di pregevolissima fattura e non fa per nulla rimpiangere la versione Megadrive da cui è ispirato. La grafica è massiccia, il sonoro è OK (si può sapere cosa cavolo volete come sonoro da un picchiaduro), la giocabilità è ottima e, come se questo non bastasse, la difficoltà è stata bilanciata in maniera pressoché perfetta e ci metterete sicuramente più tempo a finire Streets of Rage sul Game Gear di quanto ce ne avete messo sul 16 bit Sega. probabilmente il miglior picchiaduro mai visto su una console portatile.

SIMON CROSIGNANI

GAME GEAR

GRAFICA	88
SONORO	81
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	87
GLOBALE	**85**



SONIC 2





GAME GEAR

SEGA

D'accordo, d'accordo, lo ammettiamo: il porcospino della Sega non sta molto simpatico nemmeno a noi con quell'aria pseudomaligna da discolo, ma bisogna ammettere che i giochi in cui il blu animaletto la faceva da protagonista erano assolutamente sensazionali. Ancora più sensazionale era il fatto che i programmatori della Sega fossero riusciti a convertire il primo *Sonic* sul Game Gear e l'avessero fatto pure bene. Le sorprese non sono comunque finite qui: non solo i tecnici della casa nipponica sono riusciti a convertire anche Sonic the Hedgehog sul portatile sopracitato, ma hanno tirato fuori dagli stabilimenti del Sol Levante un cartuccione da 4 Megabit (!!!) per la gioia di grandi e piccini.

Lo scopo del gioco probabilmente vi è noto e stranoto: nel più tipico dei platform nipponici bisogna guidare un porcospino e superare un certo numero di livelli, al termine dei quali si trova sempre il Dr Robotnik, il cattivo della situazione. Questo disgraziato ha trasformato tutti gli animaletti del pianeta in robot ad alto potenziale distruttivo istruiti ad uccidere e, inoltre, ha rapito Miles, un volpino dalle due code molto amico di Sonic. Per riuscire nel proprio compito il nostro eroe ha a disposizione due cose: i bonus e gli anelli. Entrambi si trovano lungo il cammino: i primi possono essere di vario tipo, delle scarpe da ginnastica per aumentare la velocità (già altissima) di Sonic, vite extra, invulnerabilità e compagnia bella; i secondi invece permettono al porcospinuto personaggio Sega di sopravvivere ai contatti con i nemici, anche se in questo modo so perdono tutti gli anelli. Le differenze dalla versione Megadrive? Leggetevi il Box in questa pagina che l'abbiamo scritto apposta...

MEGADRIVE VS GAME GEAR

Anche se a occhio non si notano differenze macroscopiche fra la versione originale di *Sonic 2* e questa "surrogata" sul Game Gear, in realtà dopo un po' si scoprono diverse incongruenze. Tanto per cominciare non c'è più Miles: il volpino dalle due code che fungeva da "pod" sul 16 bit Sega o permetteva epiche (si fa per dire) sfide grazie a uno split screen d'antologia, pare sia stato rapito dal malvagio Dr Robotnik e l'unico modo che avete per rivederlo è quello di arrivare alla fine del gioco. Un'altra grave, anzi gravissima, anzi essenziale, anzi... Vabbè, ci siamo capiti... Un'altra grande mancanza, dicevamo, è quella delle banderuole con una stella circolare sopra (quelle speci di aggeggi simili ai segnali acustici dei passaggi a livello...): queste "cose", se toccate, permettevano di ripartire da quel punto in caso di morte. Nella versione Game Gear sono completamente assenti e, se doveste perdere una vita, vi toccherà ricominciare dall'inizio del livello con vostra grande gioia e soddisfazione (si fa per dire, ovviamente).
Per il resto si tratta di una conversione perfetta: bonus, passaggi segreti, anelli, 360, rifle loop... Insomma, c'è tutto quello che serve per avere un platform di successo, divertente e giocabile. A quando Sonic 3?

CVG HIT

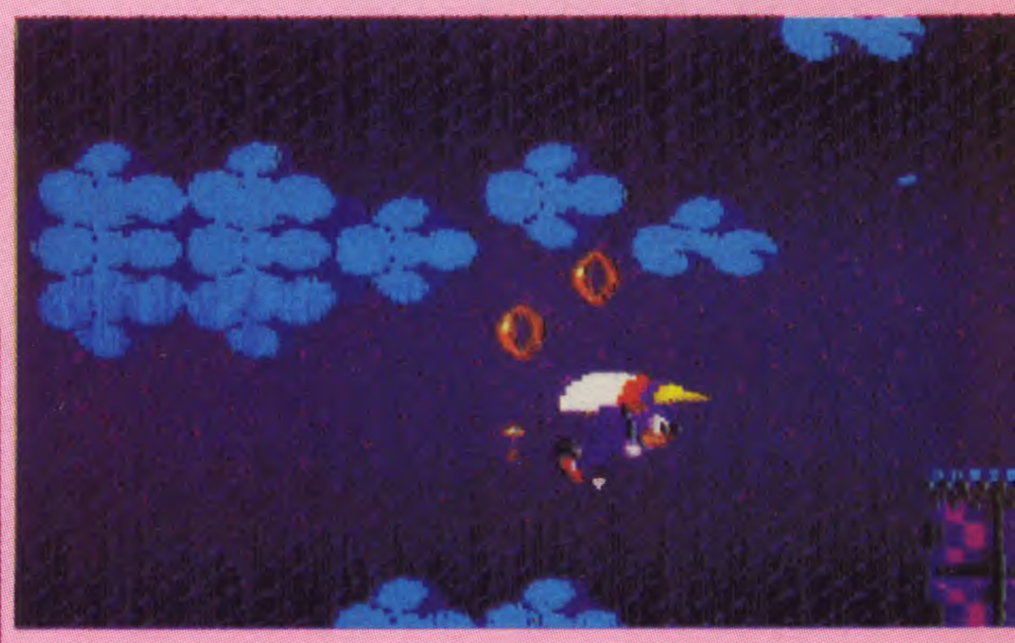


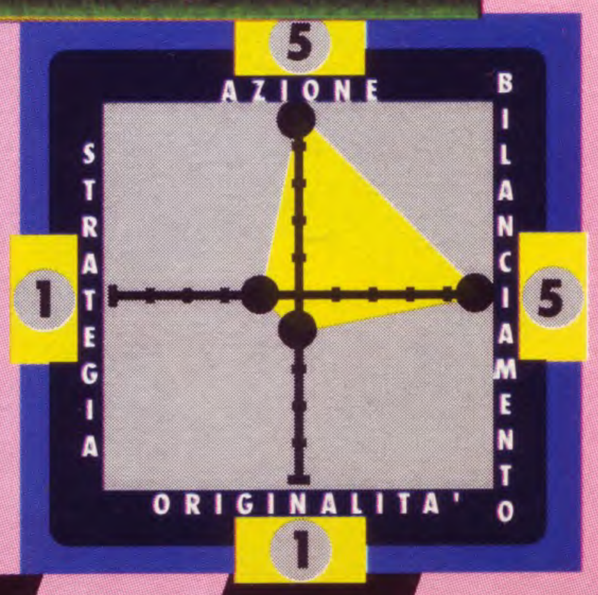
Vai di bella! Sonic 2 sul Game Gear è una delle conversioni da Megadrive più incredibili che mi sia mai capitato di vedere! La grafica è eccezionale e non ha assolutamente nulla (o quasi) da invidiare all'originale per il 16 bit Sega, il sonoro è ottimo e la giocabilità, come nel primo Sonic The Hedgehog, è sensazionale. I possessori di Gameboy andranno probabilmente fierissimi di SuperMarioLand, ma questo gioco è ugualmente eccezionale. Peccato si debba ricominciare dall'inizio del livello ogni qualvolta si perde una vita, perché altrimenti sarebbe stato perfetto. Compratelo oppure vendete il Game Gear: se non prendete questi giochi cosa diavolo lo tenete a fare?

MAD MAX

GRAZIE A
Console Generation
per questa cartuccia!







GAME GEAR

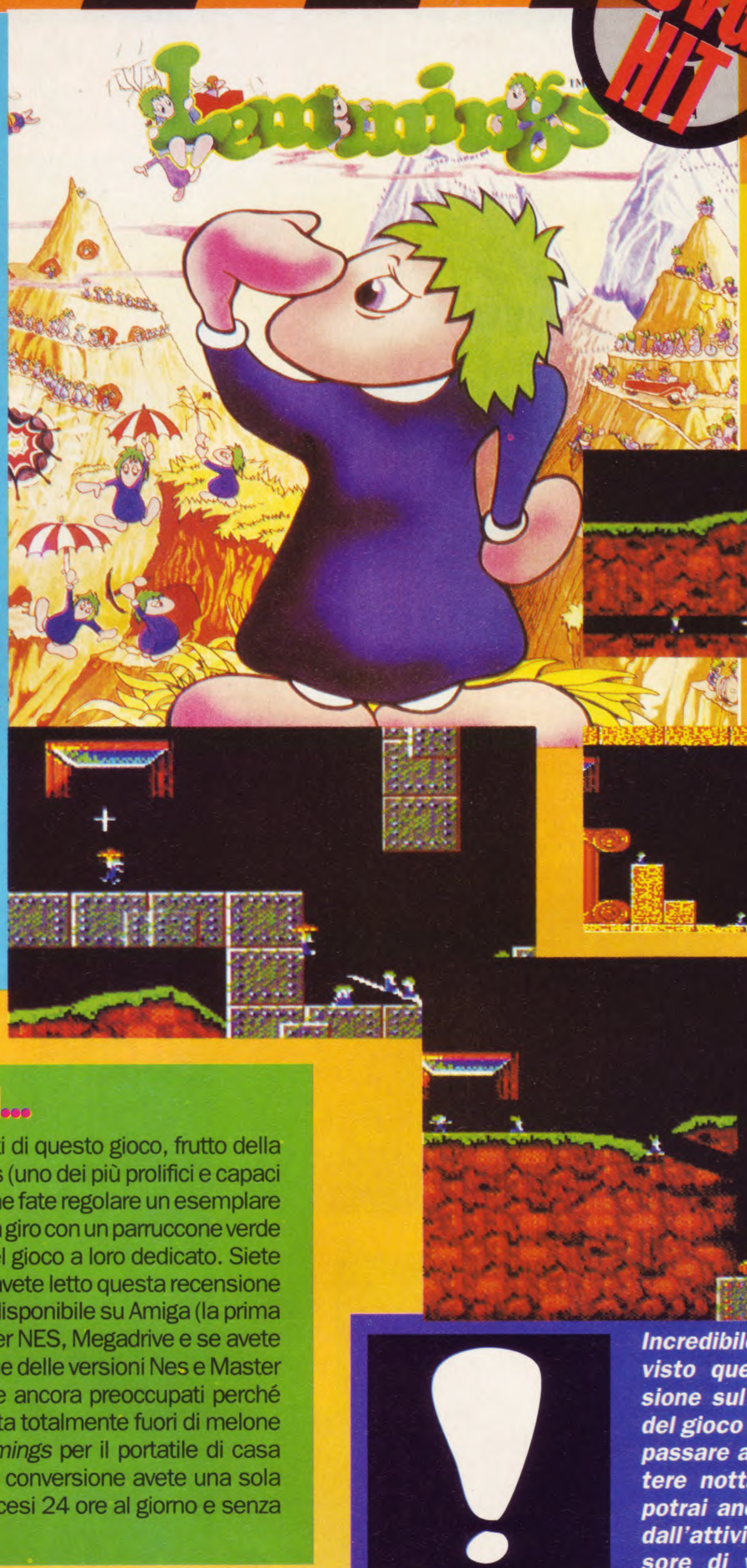
GRAFICA	93
SONORO	91
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**92**

REVIEW

GAME GEAR

SEGA

No, mi rifiuto categoricamente: non ho assolutamente voglia di descrivere per la 1278sima volta il funzionamento di un gioco come *Lemmings* che ormai conoscono anche in Guatemala e Indonesia, tanto grande è la sua fama. Perché dover dire ancora una volta che i lemmings sono dei roditori dall'istinto suicida che si muovono in branco e non si fermano di fronte a nessun ostacolo, sia esso un burrone, uno sbarramento di fuoco o una trappola meccanica? Perché ripetere che il vostro compito è proprio quello di portarli in salvo verso l'uscita di ogni livello facendogli superare gli ostcaoli sopracitati? Perché precisare che per riuscire dovete usare dei lemmings predisposti per compiti specifici, come i lemming scalatori, quelli minatori, i dinamitardi e compagnia bella? Perché tediarvi con il fatto che ogni livello ha una percentuale di lemmings da portare in salvo e starà a voi scegliere quali sacrificare e in quale momento, e quali invece portare in salvo, anche in virtù del fatto che potete aumentare o diminuire la frequenza d'uscita dei lemmings? Perché annoiarvi con la solita storia dell'Armageddon, l'icona raffigurante un fungo atomico che, se premuta, fa esplodere tutti i simpatici roditori con una sequenza davvero esilarante? Perché tirar fuori di nuovo la storia dei quattro differenti livelli di difficoltà (da Fun a Crazy) che permettono di divertirsi in egual misura ai noefiti e agli esperti dei rompicapo più intricati? Perché dovrei farlo? Forse perché questo è il più grande gioco della storia del videogame, o quasi...



CVG HIT

GRAZIE A *CONSOLE GENERATION* PER QUESTA CARTUCCIA!

LEMMINGS HEAR YOU SAY YEAH...

Se vi stanno simpatici i buffissimi roditori protagonisti di questo gioco, frutto della fantasia malata del team DMA Design della Psygnosis (uno dei più prolifici e capaci fra quelli tuttora esistenti), avete due possibilità: o ve ne fate regolare un esemplare (attenzione però, perché nella realtà non se ne vanno in giro con un parruccone verde e una tunica blu) oppure vi fate regolare una copia del gioco a loro dedicato. Siete preoccupati perché non possiedete un Game Gear e avete letto questa recensione solo per curiosità? No problemo amigo, *Lemmings* è disponibile su Amiga (la prima versione in assoluto), su Atari ST, PC, Spectrum, Super NES, Megadrive e se avete una console a otto bit non potete perdervi la recensione delle versioni Nes e Master System, che trovate qualche pagina più avanti. Siete ancora preoccupati perché possiedete un Gameboy? Tranquilli: la Ocean è andata totalmente fuori di melone e, udite udite, sta realizzando una versione di *Lemmings* per il portatile di casa Nintendo. Pazzesco! Se volete sapere come verrà la conversione avete una sola possibilità: leggere **ON!**, l'unica rivista che vi tiene accesi 24 ore al giorno e senza comprare le batterie!

Incredibile! Dopo aver visto questa conversione sul Game Gear del gioco che ha fatto passare a tutti noi intere nottate insonni, potrai anche ritirarmi dall'attività di recensore di videogiochi: credo proprio di aver visto tutto quello che si può vedere! La grafica è eccezionale, il sonoro è divertentissimo, la giocabilità è da Guinness dei primati e la longevità è fantastica: insomma, se ancora non l'avete capito, questa è la conversione perfetta di un gioco perfetto! Sarebbe stato davvero un peccato se i possessori del portatile di casa Sega non avessero potuto bearsi con il gioco più originale di questi ultimi anni. Compratelo: cos'altro potrei consigliarvi? Beh, di indossare una tunica blu e di tingervi i capelli di verde per assomigliare ai simpatici roditori, ma ritengo che acquistare la cartuccia di cui sono protagonisti sia più che sufficiente.

PAOLO CARDILLO

GAME GEAR

GRAFICA	93
SONORO	93
GIOCABILITÀ	98
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	94



REVIEW

GAME GEAR

SEGA

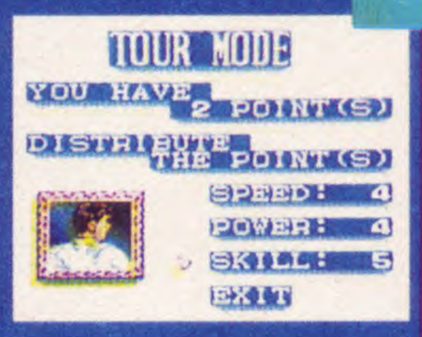
Dopo i vini DOC, i formaggi DOC, le tangenti DOC e il piumino DOC, la CVG Production è lieta di presentarvi... i videogiochi DOC! *Wimbledon* è un chiarissimo esempio di videogioco a Denominazione d'Origine Controllata: sotto il titolo, infatti, fa bella mostra di sé la scrittona "Licensed by the All England Lawn Tennis and Croquet, Wimbledon". Non ci avetre capito un'acca, vero (anche perché di acca non ce n'è nemmeno una)? In parole povere questo gioco è "approvato" dal famosissimo club dove, ogni anno, si cimentano i più grandi fumatori d'erb... ehm, i più grandi tennisti su erba del mondo. Sicuramente starete pensando "Ma perché 'sto beota non ci dice com'è il gioco invece di perdersi in inutili dissertazione con titoli e sottotitoli?". Bella domanda, mi piacciono i lettori che pensano. In realtà sul gioco non c'è molto da dire: ci sono i soliti colpi (dritto, rovescio, pallonetto, schiaccata...), si può scgeliere il campo e il giocatore e si può disputare un torneo o una partita singola. In più segnaliamo che il campo non rimane fisso, ma segue la pallina "scrollando" con effetti non sempre piacevoli (alcune volte uno dei due giocatori scompare dallo schermo) e le piacevoli animazioni, come quella del giocatore che sfascia la racchetta quando perde un set. Tutte cose che vi faranno estremamente piacere, soprattutto se non possedete un Game Gear, ma solamente uno spazzolino elettrico a tripla velocità.

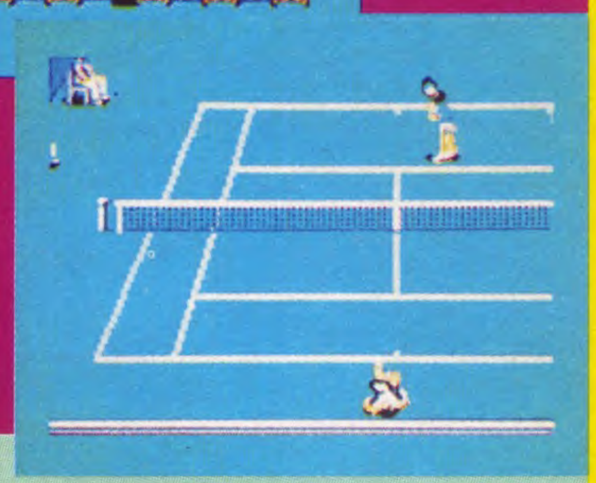


Vous avez à votre disposition une dizaine de joueurs préprogrammés.



Vous pouvez aussi créer votre joueur idéal en réglant vous-même ses paramètres.





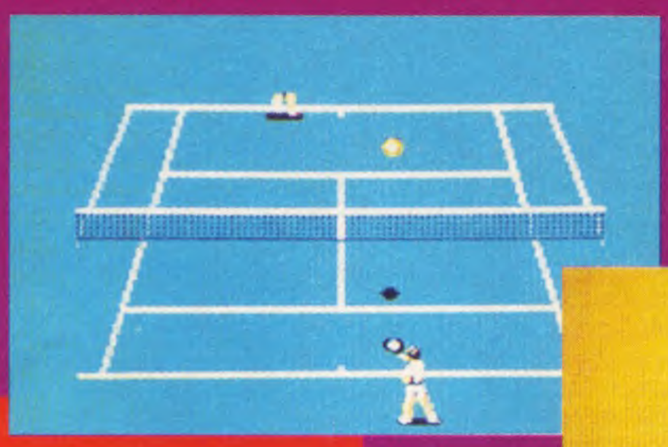
SEI SCEMO O MANGI I SASSI?

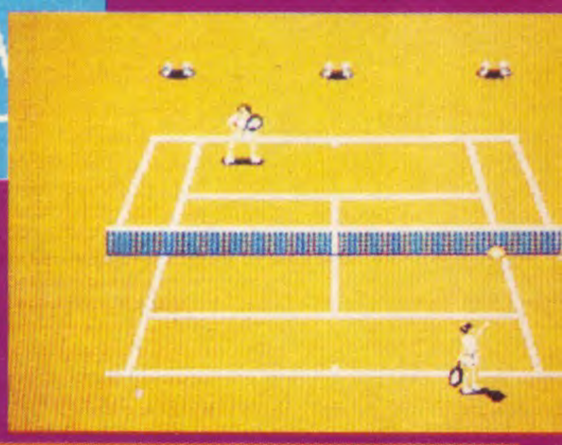
Wimbledon è il massimo dell'innovazione sotto tutti i punti di vista. Pensate che è solo il 146simo gioco della storia ad offrire la possibilità di scegliere il tipo di terreno su cui giocare, fra la terra battuta e il sintetico (cambia soprattutto il rimbalzo della pallina e non la sua velocità), e il 98simo a regalare la chance di scegliere il proprio giocatore fra i 20 già inseriti nella cartuccia o di crearselo ex novo. In questo caso dovrete ditribuire un tot di punti-forza in tre caratteristiche principali: velocità, potenza ed energia. Così facendo potrete vincere il prestigioso torneo su erba di... Ehi, ma... Aspettate un minuto: Wimbledon è il più famoso torneo del mondo su erba e qui si può scegliere solo fra terra battuta e sintetico! Aaargh! Arrestateli, picchiateli, legateli a un palo, cosparegeteli di melassa e dateli in pasto a degli ornitorinchi! Dove andremo a finire di questo passo (lo so, la domanda è beota, ma dovevo pur finire il box in qualche modo)?

CVG HIT

WIMBLEDON







Il Tennis della Nintendo sul Gameboy è senza dubbio una delle cartucce più giocabili che esistano su qualsiasi console portatile (eccezion fatta per il "fuoriclasse" Final Match Tennis sul PC Engine GT) e difficilmente credevo di vedere una simulazione di questo sport del medesimo livello, specialmente sul Game Gear, macchina bistrattata per quanto riguarda i giochi sportivi. E invece ecco che un titolo assolutamente inaspettato (Wimbledon è uscito qualche mese fa su Master System e basta) si rivela come un grande gioco, assolutamente meritevole del bollino CVG Hit! La grafica è mitica, la velocità incredibile e la giocabilità è semplicemente mostruosa. L'unico difetto di Wimbledon è il sonoro che, diciamolo senza mezzi termini, fa proprio schifo. Ma se considerate che a controbilanciare questa pecca c'è la possibilità di scegliere il tipo di terreno e il proprio giocatore, non dovreste trovare difficoltà a includere Wimbledon nella lista di cartucce da comprare per il vostro Game Gear.

SIMON CROSIGNANI

GRAZIE

A *Console Generation* per la cartuccia!



GAME GEAR

GRAFICA	92
SONORO	10
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**90**

REVIEW

LYNX

ATARI

WORLD CLASS SOCCER



Cosa si puo scrivere di un videogioco di calcio che non sia stato detto, ridetto e ripetuto centinaia di volte in altrettante recensioni? Di sicuro, nonostante il gran numero di simulazioni di questo sport uscite, non ci siamo stancati di tirare calci a un pallone (videogiochisticamente parlando) e questo *World Class Soccer* è senz'altro ben accetto, anche in virtù del fatto che è il primo titolo di questo genere su Lynx.

Le caratteristiche sono più o meno le stesse dei suoi predecessori: è possibile scegliere se giocare da soli o in coppia (con il Comlink), il livello di difficoltà, la durata della partita, passare da controllo automatico dei giocatori a manuale (nel qual caso, tramite un tasto Option, si sceglie quale giocatore impersonare), il tipo di campo su cui cimentarsi (asciutto o fangoso) e, per finire, la propria squadra fra le 100 disponibili e visualizzabili su un mappamondo. Anche la partita vera e propria non presenta particolari innovazioni rispetto agli altri giochi del genere: l'unica novità, se così si può chiamare, è che passando il controllo dal terzino al portiere il campo e i giocatori si rimpiccioliscono con una tipica zoomata "alla Lynx" e si ha una visuale molto più ampia di quello che sta accadendo sul terreno nei dintorni della porta. Terreno che, almeno in questa simulazione, non presenta buchi e affossamenti come spesso accade nella realtà (S.Siro docet), ma è risaputo: guardando il mondo attraverso un display LCD tutto appare più bello (beccatevi 'sta conclusione filosofica che così potete risparmiarvi di leggere la posta di altre riviste...).

SON CONTENTO SOLO SE...

Gli americani, lo sanno tutti, sono degli autentici maestri quando si parla di simulazioni di football, baseball, basket e hockey. Però sul calcio, proprio come i giapponesi purtroppo, hanno ancora molto da imparare; lo testimonia la frase da *Mai dire Gol* che l'allenatore degli States ha pronunciato al termine del derby Milan - Inter di qualche mese fa: "Ho filmato alcune azioni della partita, ma non ci ho capito niente". Per fortuna gli anglosassoni si sono accorti di questa grave lacuna degli yankee e hanno deciso di realizzare un arcade calcistico per Lynx. La software house che si è presa questa responsabilità è la Krysalis e il gioco in questione è la conversione di un titolo su licenza uscito qualche mese or sono su quasi tutti i computer, *Manchester United Europe*. Le caratteristiche non dovrebbero essere molto diverse da quelle di *World Class Soccer*, ma se gli inglesi riusciranno a migliorare la giocabilità state pur certi che ci ritroveremo fra le mani IL gioco per Lynx.









***Hmmm... Devo ammettere che i giochi di calcio per console, portatili e non, meritevoli di essere presi in considerazione si contano sulle dita di una mano monca e quindi non m'aspettavo grandi cose da questo* World Class Soccer, *anzi pensavo proprio di trovrami di fronte a una ciofeca. In realtà il risultato è ben diverso:* WCS *è una simulazione calcistica realizzata discretamente che fruisce di alcuni tocchi davvero superbi. L'introduzione, ad esempio, è ben realizzata, la possibilità di scegliere fra cento squadre è interessante e le zoomate, quando si passa il controllo da un terzino al portiere o viceversa, sono una buona idea. Certo, non ci troviamo di fronte a* Sensible Soccer *per Lynx, ma se volevate comprare un gioco di calcio e non riuscite ad aspettare l'uscita di* Manchester United *(che promette davvero bene) fate tranquillamente un pensierino per questo* World Class Soccer.**

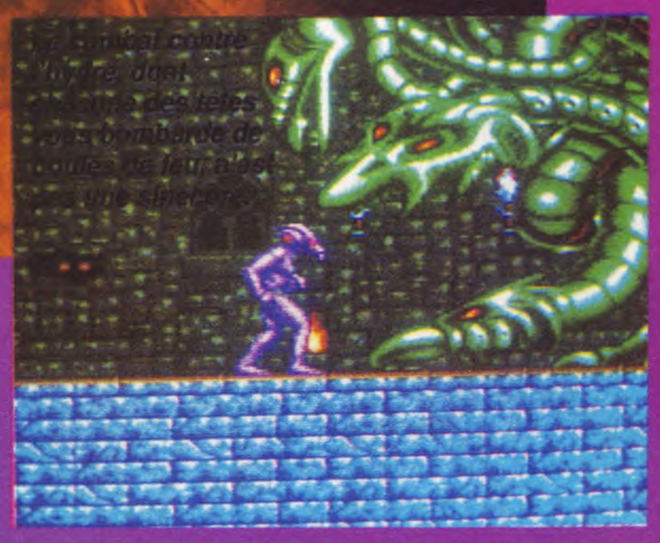
SIMON CROSIGNANI

LYNX

GRAFICA	75
SONORO	70
GIOCABILITÀ	73
LONGEVITÀ	71
GLOBALE	**72**







LYNX

PSYGNOSIS

La bestia è tornata! Dopo l'Amiga, l'Atari ST, il C64, lo Spectrum, il PC Engine, il Master System, il Megadrive e un sacco di altre macchine, il capolavoro della Psygnosis è approdato sulla console che, più di ogni altra, è tecnicamente simile al 16 bit della Commodore che, qualche anno or sono, ha visto la prima versione di *Shadow of the Beast*. La storia certamente la conoscerete tutti sin nei minimi particolari: c'è un tizio che, sfortunatamente per lui, è stato trasformato in capra dal cattivone della situazione e ora vuole vendicarsi e riacquisire sembianze umane, anche perché cuccare così conciati è davvero un gran casino... Il gioco è il tipico arcade con un briciolo di beat'em up e una dose, seppure minima, di adventure: lungo il vostro cammino infatti dovete mazzolare tutti i nemici che incontrerete, stando attenti a non beccarle per non perdere energia (indicata da una barra nella parte bassa dello schermo) e raccogliendo tutti gli oggetti che troverete per poter superare certe fasi del gioco. Gli enigmi sono semplicissimi e non dovrete certo spremervi per capire a cosa serve una pistola o una chiave, ma molte volte è importantissimo il momento in cui raccogliere questi oggetti. Riuscirete a tornare esseri umani o rimarrete cornuti per l'eternità? La prospettiva non è certo delle più felici...

BESTIALE!

La versione Lynx di *Shadow of the Beast* non è esattamente identica all'originale: alcune parti sono state tagliate, altre ampliate, ma in generale il gioco rimane il medesimo. E' rimasto invece immutato il sistema di controllo: con il joypad ci si muove, con un tasto di fuoco si salta e con l'altro si tira un pugno. Premendo contemporaneamente i tasti A e B (impresa invero piuttosto ardua) si tira un calcio volante, più spettacolare ma assai meno pratico del pugno. A differenza della versione Amiga si possono raccogliere diversi oggetti contemporaneamente e, tramite i tasti option, usarli a proprio gradimento. A questo punto, visto che la saga "made in Psygnosis" è arrivata al terzo (e pare ultimo) episodio sul sedici bit di casa Commodore, è lecito chiedersi quando vedremo *Beast 2* o *3* sul Lynx. Se la qualità delle conversioni sarà su questi livelli sarebbe davvero un bel colpo per i possessori di Lynx sempre a corto di software.

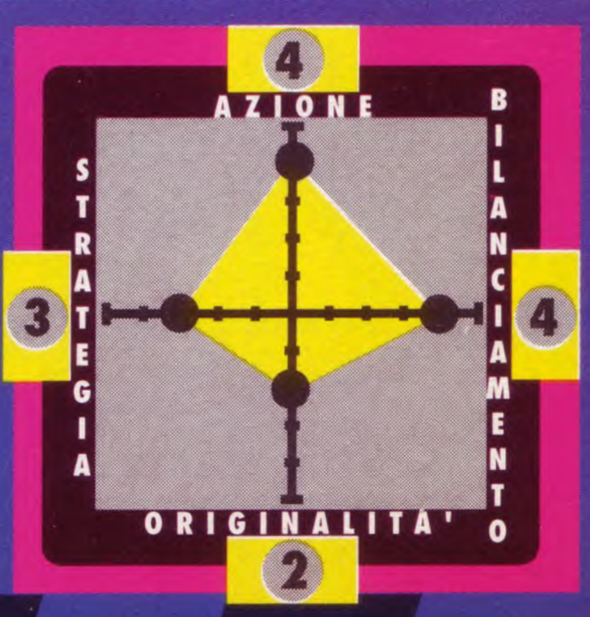






Ehi, ma siamo sicuri che questo sia proprio il Lynx? D'accordo, l'Amiga e la console portatile della Atari, come certamente saprete, hanno molto in comune, ma mai mi sarei aspettato una conversione così massiccia: la grafica è dettagliata e coloratissima, il sonoro è ok (in pratica sono gli stessi temi musicali della versione originale riadattati su Lynx), la giocabilità è buona e sulla longevità non c'è da discutere. Quello che però faceva di Shadow of the Beast un gran gioco era la programmazione e questa conversione non è certo da meno: i duecentomila livelli di parallasse ci sono ancora, le zoomate sono ultramassicce (siamo a livelli Super Nes, provare per credere) e lo scrolling è ultrafluido. In definitiva uno dei migliori giochi mai usciti per Lynx e una delle più accurate conversioni per console portatile realizzate finora su qualsiasi sistema. Compratelo.

SIMON CROSIGNANI



LYNX

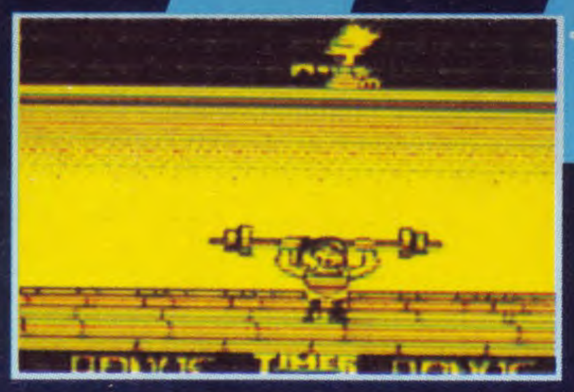
GRAFICA	93
SONORO	87
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**90**

GAMEBOY

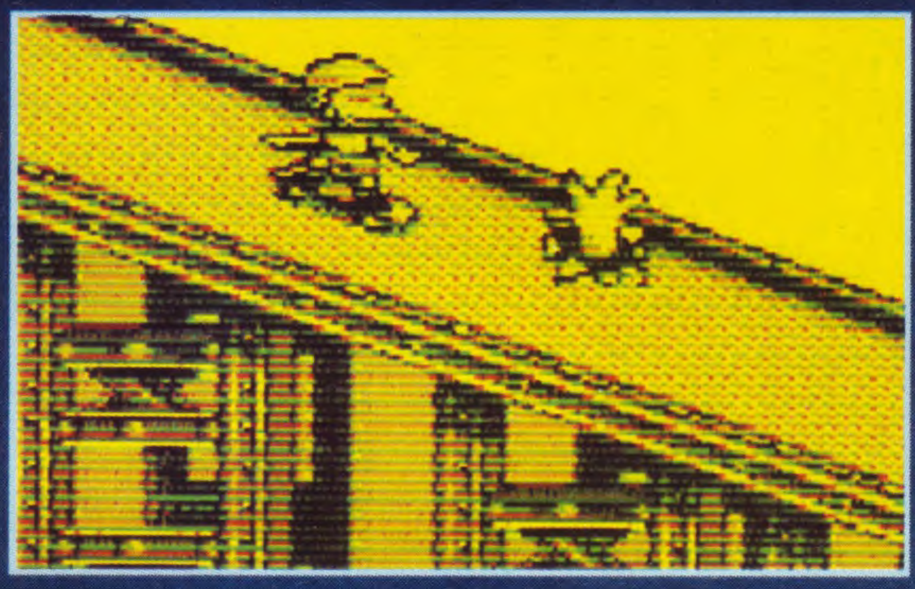
ACCLAIM

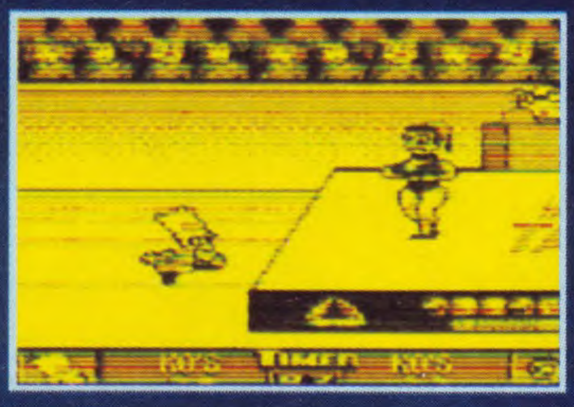
Simpson sono stati senza dubbio protagonisti del cartone animato più di successo di questi ultimi anni e, nonostante non abbiano riscosso molti consensi nel nostro paese, negli States hanno innescato una vera e propria mania che, oltre a far contenti i produttori di merchandising e cavolate varie, ha contribuito non poco a rimpinguare il portafoglio di Matt Groening, inventore della famiglia più strampalata d'America. Questa mania, come quella delle Turtles e di Batman, è poi scomparsa come è arrivata: ciò nonostante Bart gode ancora di numerose simpatie fra il pubblico dei giovanissimi e non c'è da stupirsi nel veder uscire l'ennesima cartuccia per Gameboy avente come protagonista il casinista per eccellenza. *Bart vs the Juggernauts* non è l'ennesima versione di *Space Invaders* o *Defender*, come potreste pensare dal titolo: si tratta invece di una versione riveduta e corretta di un'altra trasmissione estremamente famosa in USA e di recente trasmessa anche in Italia, *American Gladiators*. Bart deve infatti concorrere in un sacco di eventi ambientati a Springfield, sua città natale, chiaramente ispirati alla sopracitata trasmissione-spazzatura. Così, affrontando dei tizi dai "pittoreschi" nomi di Chunky, Extra Chunky e Muscleeena, dovrete disputare sei tornei, ognuno avente luogo in un posto di Springfield ben noto a tutti, dalla Centrale Nucleare al bar dove Homer è solito rifugiarsi la sera. Ogni tanto potete usufruire dei consigli del Dr Monroe e di Kent Brockman e di altri trucchetti, più o meno leciti, che vi aiutano ad avere la meglio sugli avversari più tosti. Sta a voi scoprirli e usarli nel miglior modo possibile!

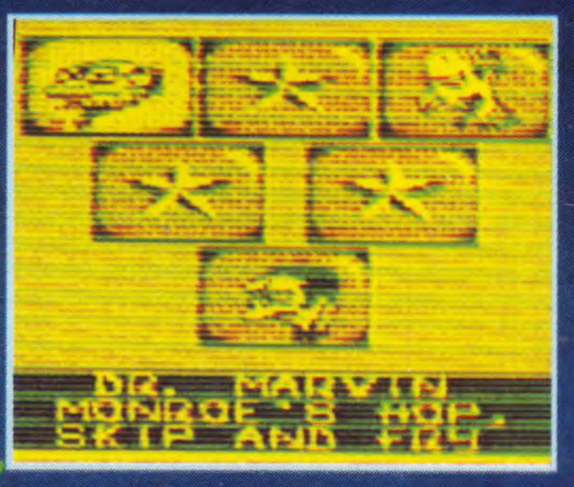












BART VS THE JUGGERNAUTS

DO THE BARTMAN!

Gli eventi di *Bart vs the Juggernauts* sono molto differenti fra loro: si va dalla gara di wrestling contro Snarla, un'autentica esperta di questa competizione, alla prova di skateboard, in cui Bart deve salire e scendere una serie di rampe evitando nel frattempo le mani dei Juggernauts che tentano di tirarlo giù dalla tavola, da un puzzle game simile agli scacchi a un livello in cui Bart e un altro tizio si mazzolano con dei bastoni imbottiti in cima a due reattori nucleari. In pratica manca solo Dan Peterson e poi siamo a posto...

GAMEBOY

GRAFICA	74
SONORO	67
GIOCABILITÀ	77
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	**74**

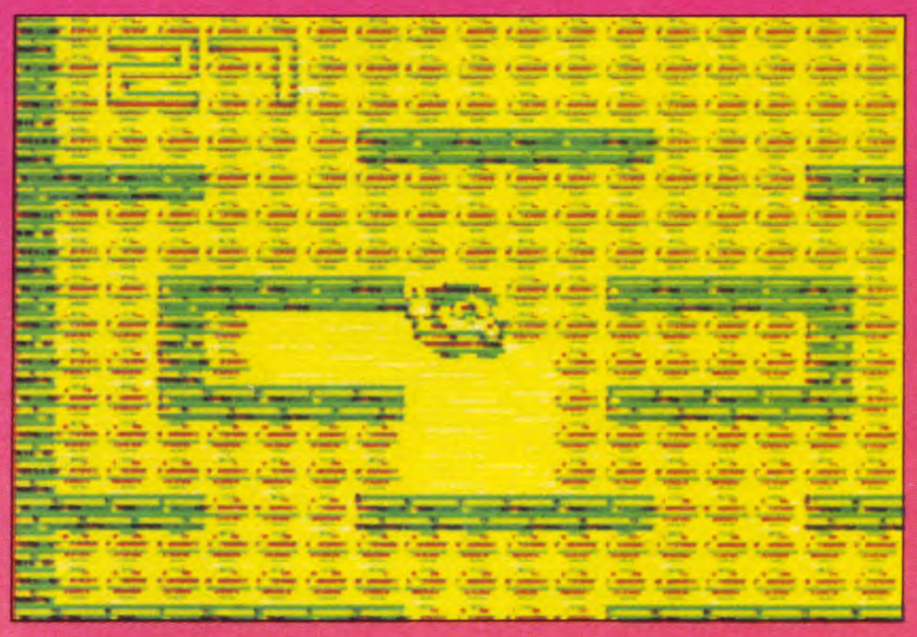


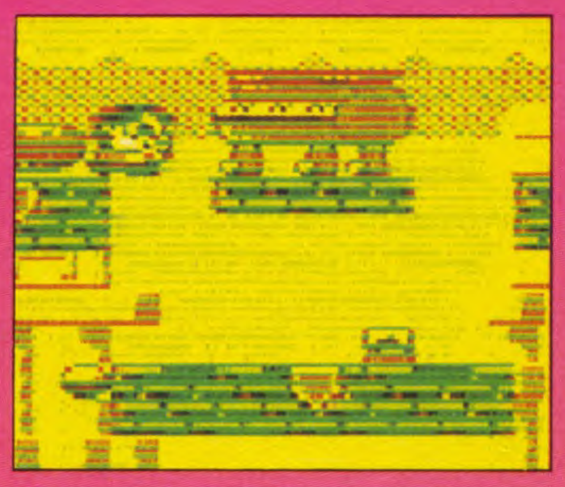
***Bart vs The Juggernauts** non è certo la migliore cartuccia mai uscita per il portatile di casa Nintendo, ma se volete sollazzarvi per un po' di giorni facendovi contemporaneamente qualche risata con Bart e soci, questo può essere il gioco che fa per voi. La grafica è ben disegnata, la musica è ottima (al contrario degli effetti sonori, un po' striminziti) e, come avrete forse già capito, la giocabilità è massiccia. Gli eventi sono forse un po' troppo ripetitivi, ma in generale sono divertenti ed estremammente giocabile. I fanatici della serie TV saranno senza dubbio soddisfattissimi: gli altri farebbero meglio a dargli un'occhiata prima di comprarlo.*

PAUL RAND

PARASOL STARS

REVIEW





MILLE BOLLE

Come certamente potrete immaginare, avversari, bonus e nemici di fine livello vari rispecchiano fedelmente l'ambientazione in cui si trovano. Così, tanto per fare un esempio, il nemico di fine livello del Mondo Musicale è un gruppo di strumenti assetati di sangue, mentre nel Mondo del Legno dovrete vedervela con una gigantesca pianta molto simile a quella della *Piccola Bottega degli Orrori,* che vi lancia delle spore paralizzanti. Allo stesso modo i bonus possono variare da immense sacche d'oro che cadono dalla parte alta dello schermo a distese chilometriche di torte e dolci che sbucano dalle piattaforme all'improvviso. L'importante, comunque, è che liberiate ogni schermo del mondo di *Parasol Stars,* mondo formato da otto livelli pieni zeppi di nemici dementi e altre giapponesate. A quando *Bubble Bobble 4*?

GAMEBOY

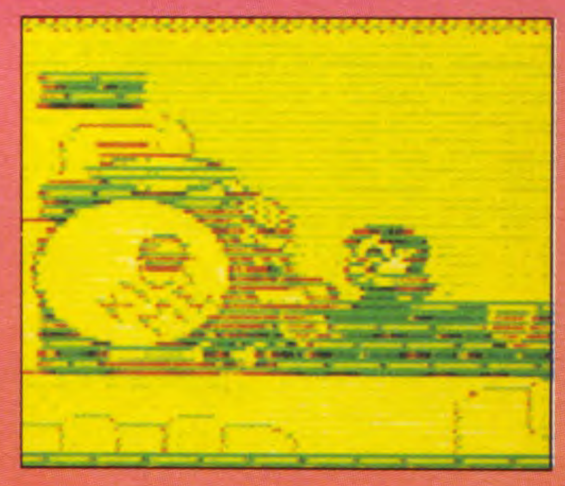
TAITO

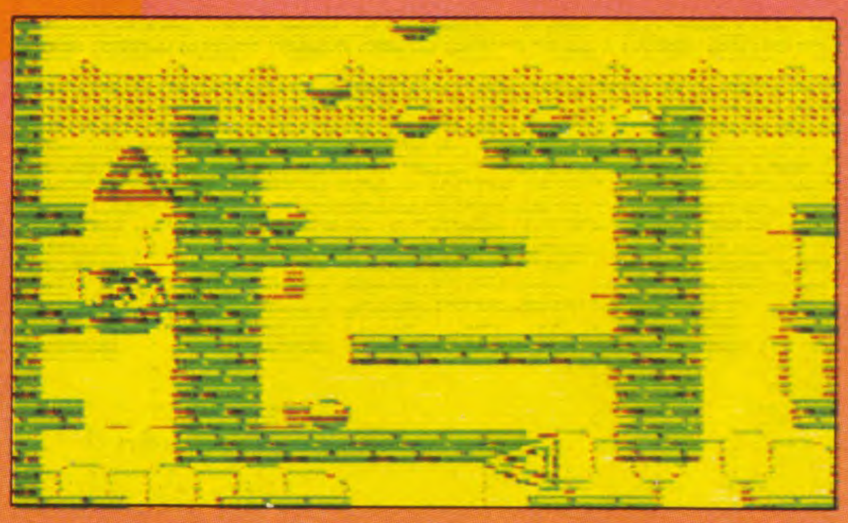
Probabilmente tutti conoscerete sin nei minimi particolari la saga della Taito che tanto successo ha riscosso nella sale giochi nipponiche e non. Nel primo (e più famoso) episodio, *Bubble Bobble*, si dovevano impersonare due dinosauri e, armati unicamente di bolle, sconfiggere tutte le malvagie creature del Barone Von Blubba. Nel secondo, *Rainbow Island,* i protagonisti erano due ragazzi che si dovevano fare strada a colpi di... arcobaleno. In questa terza puntata Bub e Bob, i nostri eroi, devono sempre vedersela con gli scagnozzi di Von Blubba, ma per farcela devono utilizzare solamente degli ombrelli.

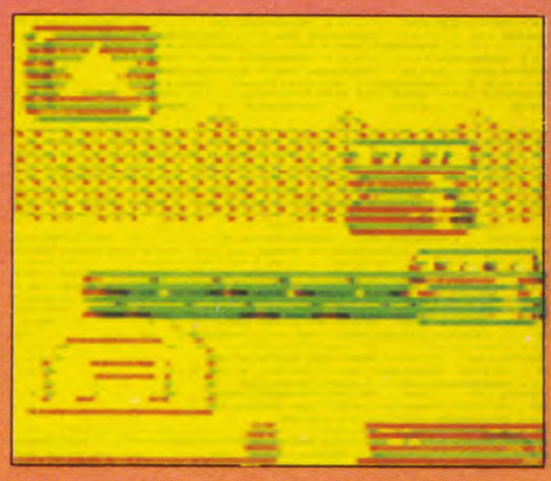
Le caratteristiche di *Parasol Stars* sono le medesime di tutti i giochi della serie: piattaforme a non finire, look ultrameganipponico con mostri dalla faccia beota e amenità simili, nemico di fine livello più cattivo che mai e, soprattutto, una tale quantità di bonus, stanze segrete e oggetti vari che la metà basta e avanza. A dire il vero, capita molto spesso che la quantità di sprite presenti sullo schermo sia così alta che risulti veramente difficile capire quello che succede, ma l'elemento caos, se vogliamo, è tipico di questo genere di giochi "made in Japan" (o in Japone, come direbbe qualcuno). Il resto? Beh, dovete vederlo per crederci...

GRAZIE

Si ringrazia *Micromania* per la cartuccia!









Non pensavo che* Parasol Stars *potesse essere convertito così egregiamente sul Gameboy, ma evidentemente mi sbagliavo alla stragrande: proprio come è accaduto per* Bubble Bobble *e* Rainbow Island, *i programmatori hanno fatto un lavoro davvero perfetto. La grafica e il sonoro sono infatti strepitosi e, quel che più conta, la giocabilità è rimasta la medesima della versione da sala: inoltre, tente presente che nel gioco ci sono così tante sorprese che, anche dopo averlo finito, state pur certi che ne avrete visto solo il 50%. Se tutti i giochi fossero su questi livelli probabilmente andremmo in giro come tanti zombie con il nostro bel Gameboy in mano e non usciremmo mai di casa la sera perché al buio non si vede bene lo schermo della console portatile Nintendo...

MAD MAX ANTICOLI



GAMEBOY

GRAFICA	83
SONORO	77
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	87

GAMEBOY

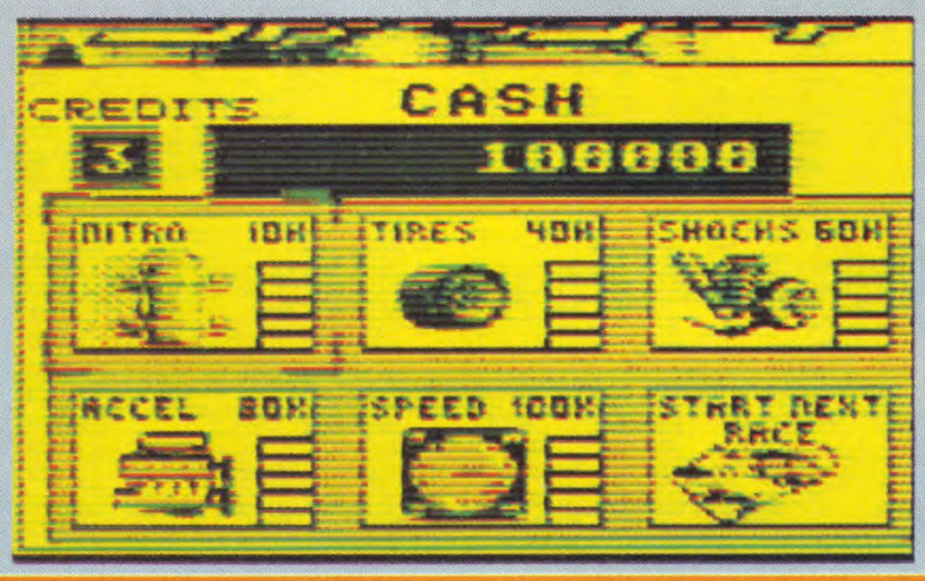
SUPER OFF ROAD RACER

TRADEWEST

In questi ultimi mesi i programmatori di cartucce per Gameboy devono essere completamente impazziti: colpiti da megalomania acuta, hanno deciso che tutti i giochi di questo mondo possono essere convertiti sul portatile di casa Nintendo e così, dopo aver saputo degli imminenti arrivi di *Populous* e *Speedball 2*, possiamo ora sollazzarci con la versione "handheld" di uno dei coin-op più divertenti (e meno originali) di questi ultimi anni, *Super Off Road Racer*. In pratica si tratta del solito gioco "alla *Super Sprint*" in cui quattro veicoli devono percorrere una pista piena di curve, incroci, salti e ostacoli, in un determinato numero di giri cercando di non finire ultimi, pena l'eliminazione dalla gara.

L'unica caratteristica che differenzia *Off Road* dai suoi predecessori, come forse avrete già capito dal titolo, è rappresentata dai veicoli (dei fuoristrada 4x4 come quelli che la maggioranza dei cosidetti "rampanti" si compra per percorrere il tragitto casa-ufficio-casa-discoteca). Per il resto è la solita storia: ci sono i turbo per avere un paio di secondi di accelerazione extra, le pozzanghere che rallentano, i salti, il negozio alla fine di ogni livello (in tutto sono quattro: Giappone, America, Inghilterra e Italia, da percorrere in entrambe le direzioni) per comprare i ricambi per il proprio bolide, i soldi da gestire e da vincere...

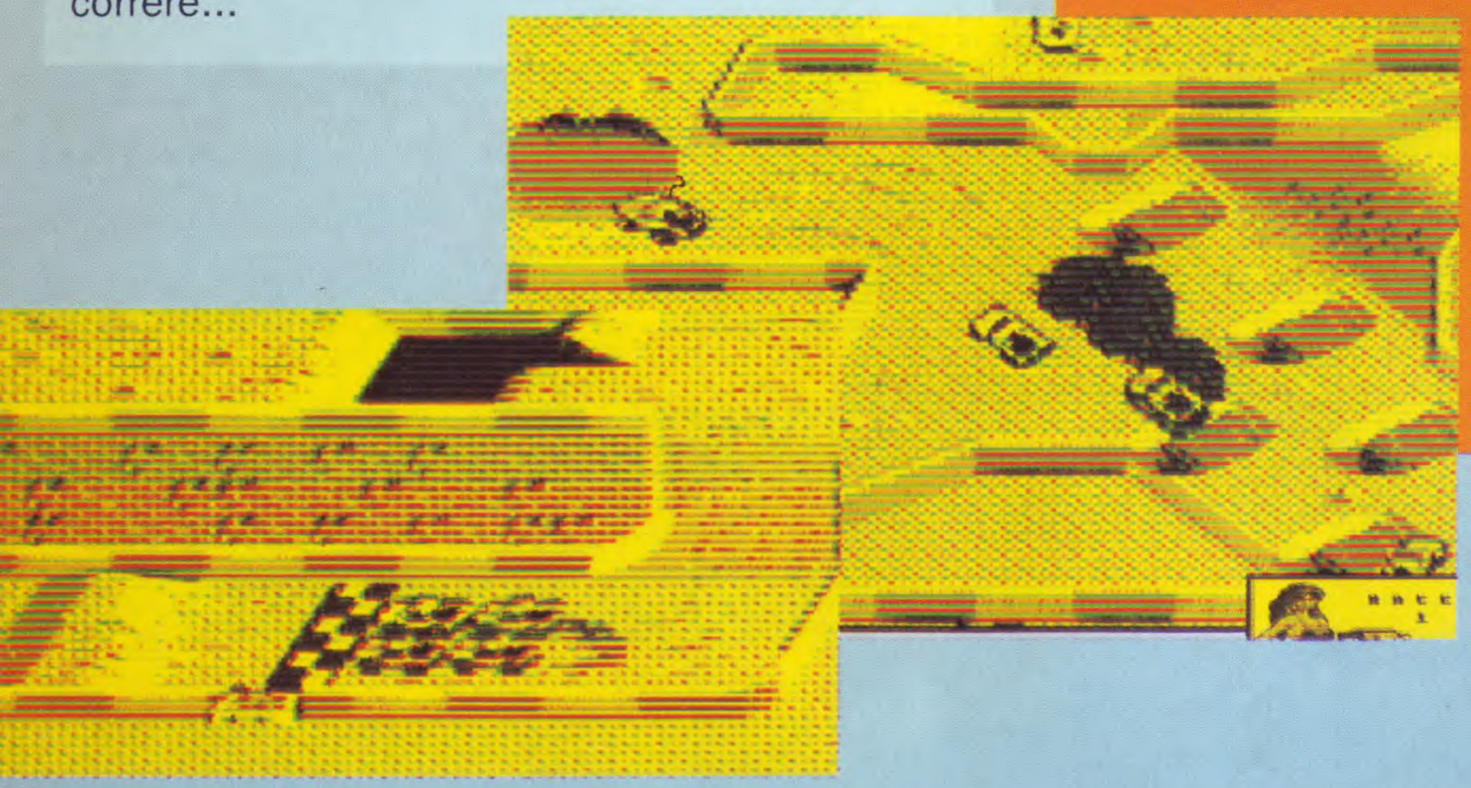
Insomma, se ancora non l'avete capito, zero originalità, ma divertimento assicurato, anche grazie agli incidenti, ai tagli di strada, ai sorpassi proibiti e ai trucchetti sporchi che vorremmo compiere ogni qualvolta saliamo in auto nella realtà. Altro che Formula 1, questo sì che è correre...





MI DIA TRE GOMME, DUE MARMITTE E UN ETTO DI COTTO

I game designer, si sa, sono degli originaloni: un giorno un tizio ha deciso di inserire nel proprio gioco un negozio in cui comprare armi extra e altre amenità, e da allora il 62% (questa cifra non è del tutto attendibili perché c'è un margine d'errore dello 0,001) dei giochi hanno questo optional, sia che si tratti di sparatutto ultramegaspaziali che simulazioni di pesca. Ovviamente anche *Super Off Road Racer* ha il suo bel negozietto alla fine di ogni livello, negozietto in cui possiamo spendere tutti i soldi vinti nel percorso appena portato a termine. Qui si possono comprare vari pezzi di ricambio come le Nitro, che danno un'accelerazione potentissima per qualche secondo, gomme nuove, per sterzare meglio, sospensioni potenziate per attutire i rimbalzi ed evitare che il vostro veicolo ballonzoli da una parte all'altra dopo ogni salto, motori elaborati e infine velocità extra.





Mah... Devo ammettere che ero un grande fanatico del coin-op originale di* Super Off Road Racer *e avevo molto apprezzato le conversioni per sedici bit (compresa quella uscita qualche mese fa per Super Nes), ma quando ho saputo di questa versione Gameboy ho avuto alcuni dubbi che, a conti fatti, si sono rivelati pienamente giustificati. Il problema di schiaffare tutta l'area di gioco nel micoroscopico schermo del Gameboy è stato in parte risolto con uno scrolling discretamente fluido, ma gli sprite restano comunque di dimensioni ridicole. I circuiti sono solo quattro e potrebbero bastare per un certo tempo, ma se cercate qualcosa che duri a lungo vi conviene puntare su un altro gioco, credetemi.

PAUL RAND

GAMEBOY

GRAFICA	70
SONORO	52
GIOCABILITÀ	79
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	**76**



FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

GAMEBOY

ACCLAIM

La stagione automobilistica non è ancora cominciata, ma, detto fra noi, le possibilità della Ferrari di conquistare il titolo del Mondiale di Formula 1 sembrano davvero scarse. Se volete quindi guidare la rossa di Maranello alla vittoria non vi resta che spolverare il vostro Gameboy e lanciarvi sull'ultima cartuccia della Acclaim, software house famosa proprio per i suoi giochi su licenza. *Ferrari Grand Prix Challenge* è una specie di *Super Monaco GP* in bianco e nero: l'inquadratura è posteriore, è possibile scegliere se adottare il cambio automatico (che è più comodo, ma diminuisce sensibilmente la velocità di punta) o quello manuale e, infine, il circuito da percorrere. Come in ogni simulazione automobilistica che si rispetti, ci sono i box, ma le riparazioni sono completamente automatiche: è sufficiente che entriate nella corsia di decelerazione e... Voilà! Il gioco è fatto! Praticamente la stessa frase detta da Mansell al termine di ogni gara... (in inglese, però - Mad Max)





FAMMI STRADA, NIGEL!

Come in ogni simulazione automobilistica che si rispetti, anche in *Ferrari Grand Prix Challenge* avete la possibilità di scegliere il percorso su cui correre fra tutti i circuiti disponibili del Campionato Mondiale. Il bello è che non solo il tracciato è identico alla realtà, con le stesse curve, le chicane e i rettilinei vari, ma lo stesso fondale cambia per ogni corsa: così se vi cimenterete sulla pista degli States potrete distinguere in lontananza la Statua delle Libertà e i grattacieli. Forse sarebbe stato meglio se i programmatori avessero pensato meno a queste cavolate e più allo scrolling della strada...



Nonono, mi dispiace, ma non ci siamo proprio:* Ferrari Grand Prix Challenge *per Gameboy non riesce nemmeno minimamente a risollevare le quotazioni della martoriata scuderia di Maranello. D'accordo, la grafica delle immagini statiche è eccellente e il sonoro è passabile, ma in quanto alla giocabilità è meglio stendere un velo pietoso... La strada scrolla a una velocità ridicola e dopo un po' di giri la noia prende il sopravvento alla stragrande. Il problema, secondo me, è nei giochi di guida realizzati con quest'inquadratura: se ci pensate un attimino sono davvero pochi i titoli di questo genere che meritano di essere presi in considerazione e molto spesso è meglio affidarsi all'inquadratura dall'alto (più semplice, ma anche assai più efficace) per non compromettere la giocabilità. Se siete dei fanatici della Ferrari fateci comunque un pensierino: potrebbe darvi più soddisfazioni di Alesi e Berger l'anno prossimo...

PAUL RAND



GAMEBOY

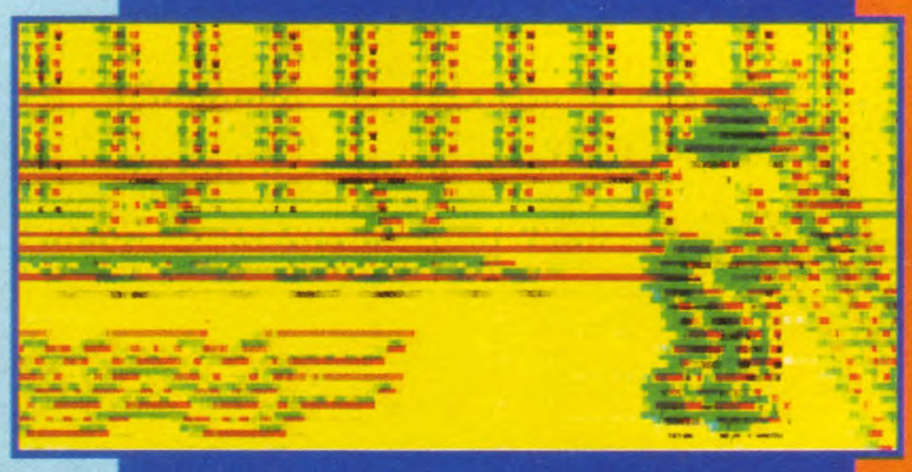
GRAFICA	77
SONORO	68
GIOCABILITÀ	61
LONGEVITÀ	73
GLOBALE	68

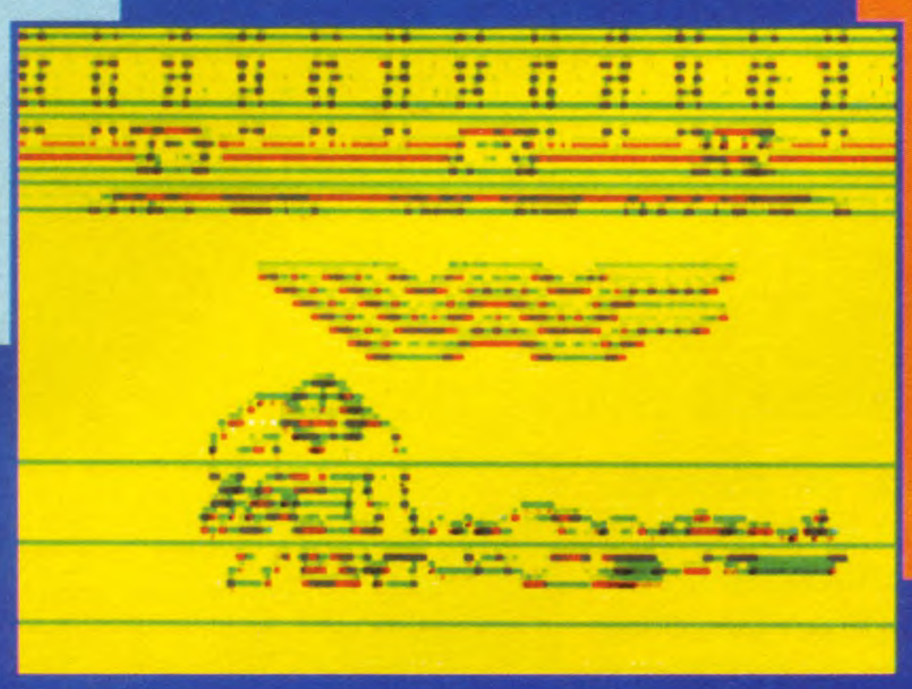
GAMEBOY

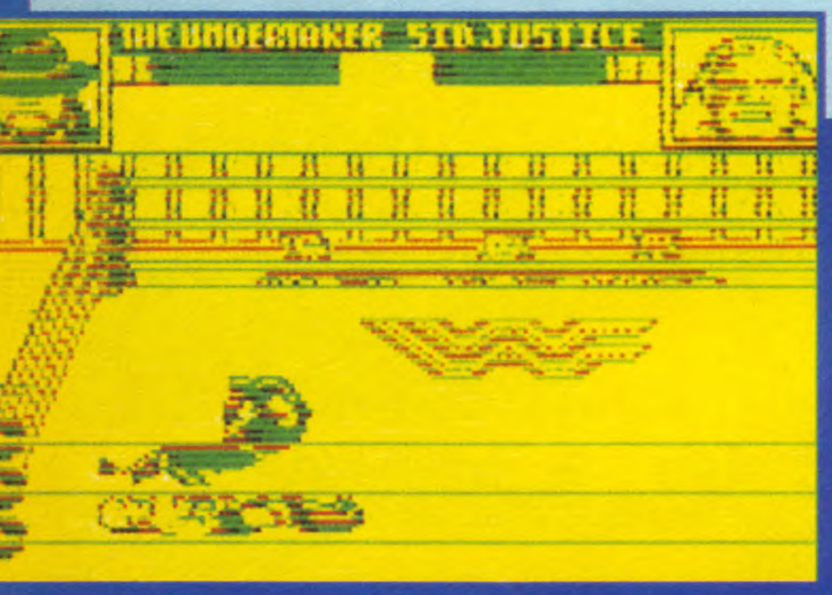
WWF 2 STEEL CAGE CHALLENGE

ACCLAIM

Qualche mesetto or sono aveva fatto la propria comparsa sul Gameboy una simulazione di wrestling, sport che sembra sempre destinato a crescere sia negli States che in Europa: il gioco era divertente, ma un po' limitato, così alla Acclaim hanno pensato bene di realizzarne un seguito, tanto per vendere qualche miliardo di copie in più... Il risultato è *WWF 2 - Steel Cage Challenge* un seguito che, nonostante tutto e a differenza della gran parte dei casi, è risultato essere migliore persino del suo predecessore. Le aggiunte sono parecchie: tanto per cominciare il modo Steel Cage, che fa da sottotitolo alla simulazione. Vi ricordate un mitico incontro fra Hulk Hogan e quel panzone di Andrè the Giant di qualche annetto fa, in cui i due per vincere dovevano scavalcare una gabbia che recintava il ring? Ecco, lo stesso avviene in *WWF 2,* solo che ora potete scegliere non solo l'Hulkster, ma anche Macho Man Randy Savage, l'Undertaker, Jake The Snake Roberts, The Mountie e Sid Justice. Se poi il combattimento in gabbia vi sembra troppo... animalesco, potete sempre optare per un uno-contro-uno con tutti i crismi e il solito atterramento dopo tre secondi. Anche questo non vi va bene? Allora provate con il tag-team, ossia due contro due e violenza raddoppiata per scontri davvero epici. Ancora non siete contenti? Provate a sciropparvi la possibilità di giocare in due contemporaneamente via cavo e se non siete soddisfatti nemmeno così provate a darvi tante martellate in testa con il Gameboy e contate le stelline che vedete. Se fate più di cento, avete vinto.









DABOL IU, DABOL IU, EFF...

Una delle caratteristiche peculiari di WWF 2 è quella di essere, oltre che incredibilmente giocabile, estremamente vario: le mosse a disposizione (grazie alle combinazioni joypad-tasti di fuoco) sono innumerevoli, i wrestler sono un sacco, ci sono varie possibilità di competizione e le animazioni sono alquanto fantasiose. Tra le mosse più assurde segnaliamo il tipico braccio teso dopo aver rimbalzato sulle corde elastiche e la possibilità di arrampicarsi sulle balaustre del ring e saltare sull'avversario steso a terra, infliggendogli un danno mica da ridere. Hmhmmm... fenomenale!

GRAZIE

A *Console Generation* per questa cartuccia!

GAMEBOY

GRAFICA	82
SONORO	77
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	**86**



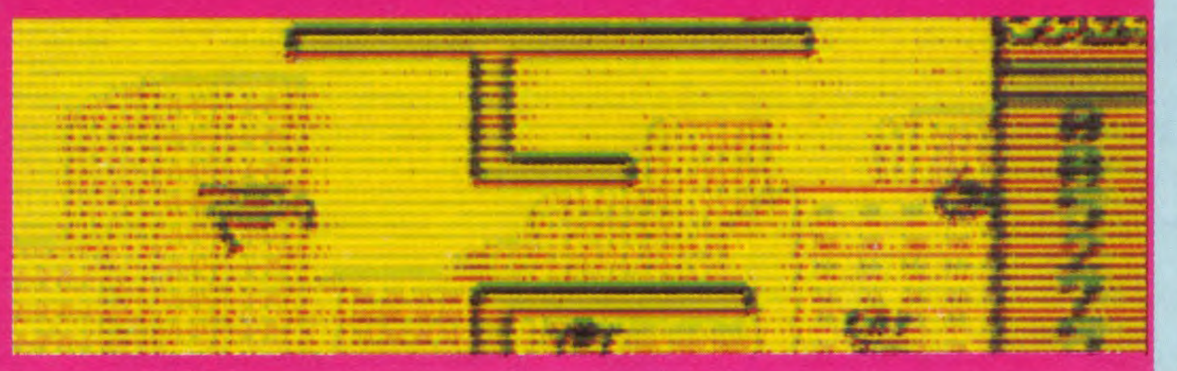
Mitico! Il primo* WWF *era uno dei miei giochi preferiti e questo seguito non è certo da meno, anzi... La grafica è stata nettamente migliorata, il sonoro è OK e la giocabilità, grazie anche alla possibilità di giocare nel "modo Steel Cage", cioè con la gabbia, è aumentata di brutto. Come se questo non bastasse è stato migliorato il bilanciamento (*WWF 1 *era veramente troppo facile da finire) e l'aggiunta di nuovi personaggi, del modo tag team e la possibilità di giocare in due contemporaneamente linkando i Gameboy ne fanno un must per tutti i fanatici del pazzo mondo della World Wrestling Federation e un titolo comunque consigliatissimo a tutti gli altri, soprattutto se avete voglia di menare le mani senza correre il rischio di prenderle e basta...

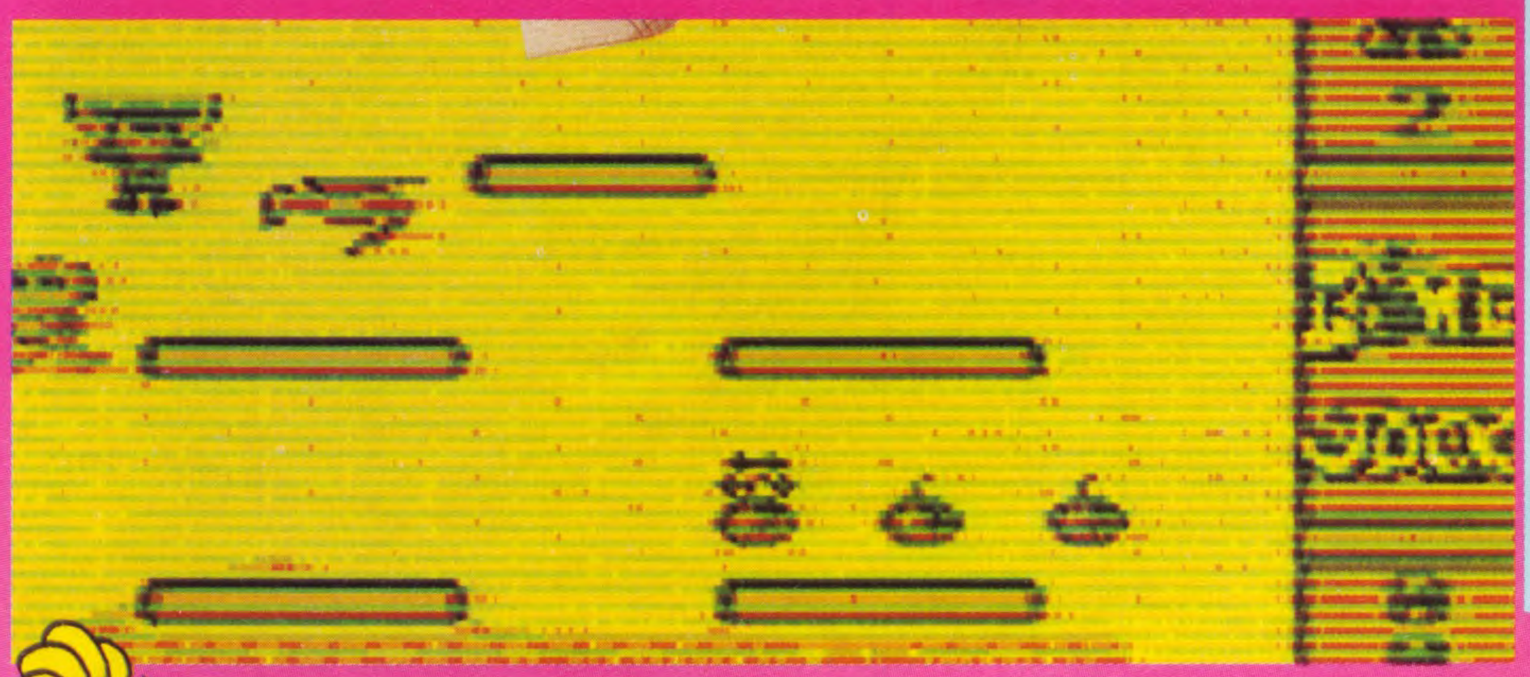
SIMON CROSIGNANI

REVIEW

BOMB JACK



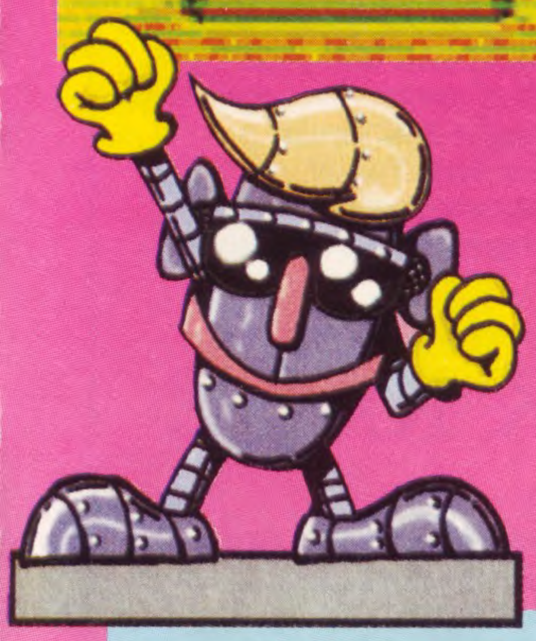




GAMEBOY

INFOGRAMES

Uscirà mai un gioco nuovo per il Gamboy? Questa la domanda che molto spesso i trilioni di possessori della console più portatile del mondo si pongono ogni volta che si trovano di fronte all'ennesima conversione da coin-op, da 16 bit o da 8 bit. E sarà anche la medesima domanda che alcuni di voi si faranno dopo aver visto questa cartuccia: non tutti infatti possono ricordare questo coin-op risalente alla metà degli anni '80 circa. Lo scopo del gioco, come per tutti i cabinati usciti in quel periodo, è semplicissimo: nei panni di Jack, il superoe del momento, bisogna raccogliere tutte le bombe sparse qua e là per lo schermo senza il briciolo di un'arma a disposizione, evitando i nemici, raccogliendo bonus e aiuti vari (alcuni bloccano gli avversari, altri li rendono vulnerabili...) e cercando di raccattare gli ordigni esplosivi in una data sequenza per accumulare un bel po' di punti. "Tutto qui?" direte voi. Esatto, ma ricordatevi che anche *Pac-Man* non era altro che un essere giallo che mangiava dei trattini in un labirinto inseguito da quattro fantasmi...

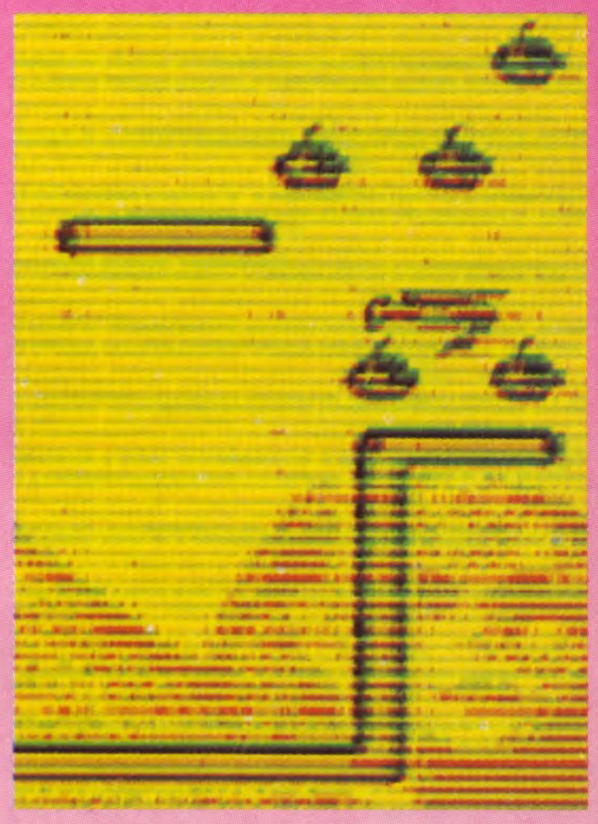


GRAZIE
A *Micromania* per questa cartuccia!

KABOOM!

Come avrete sicuramente letto nella recensione il nostro povero Jack non ha armi a disposizione, anzi tutto quello che può fare è spostarsi a destra e sinistra e saltare in alto. Però premendo velocemente il tasto di fuoco può rimanere sospeso a mezz'aria per qualche secondo e raccogliere con estrema facilità una fila di bombe o un bonus come la lettera P che imprigiona tutti i nemici che ci sono sullo schermo in piccole scatole, permettendovi di passarci sopra e annientarli in men che non si dica. Così facendo, riuscirete senz'altro a passare ai livelli successivi e a scoprire i vari fondali che costituivano la caratteristica principale di *Bomb Jack* qualche annetto or sono.







Dopo aver visto un bel po' di giochi per Gameboy sono arrivato alla conclusione che le migliori cartucce per il portatile Nintendo sono senza dubbio i remake di vecchi classici della storia del videogioco. Da Q*Bert a Burgertime, difficilmente ho visto un titolo realizzato male o poco giocabile e Bomb Jack non fa certo eccezione: la grafica e il sonoro sono mitici e riproducono alla perfezione quella del coin-op che furoreggiava un bel po di anni fa (d'accordo, sarà anche vecchio, ma a quei tempi la grafica era qualcosa di incredibile), la giocabilità è mostruosa (positivamente parlando, s'intende) e la longevità non è certo da meno. Insomma, tanto per capirci, se siete dei videogiocatori della mia generazione (quelli che si sollazzavano con Pong e compagnia bella), compratelo al volo, altrimenti fateci comunque un bel pensierino e provate a farvelo regalare per la Befana...

SIMON CROSIGNANI



GAMEBOY

GRAFICA	81
SONORO	77
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	**83**

"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 Dicembre 1992

Valken	ACT	Lire: 149.000
Super Black Bass	SIM	Lire: 160.000
Birdy Try	SPT	Lire: 159.000
Mystery Circle	PUZ	Lire: 139.000
Major Title	SPT	Lire: 145.000
Final Fantasy V	RPG	Lire: 160.000
Osumo Spirit	SPT	Lire: 149.000
The King of Rally	RAC	Lire: 139.000
Psycho Dream	ACT	Lire: 149.000
Stels	SIM	Lire: 159.000
Gamba League 3	SPT	Lire: 159.000
Hiryu no Ken's Power	Up	Lire: 159.000
Amazing Tennis	SPT	Lire: 145.000
Daion	SHT	Lire: 140.000
Super Osumo	SPT	Lire: 145.000
Super F1 Hero	RAC	Lire: 149.000
Super Star Wars	ACT	Lire: 145.000
Super Tetris 2	PUZ	Lire: 140.000
Tiny Toon	ACT	Lire: 130.000
Flying Hero	SHT	Lire: 145.000
Story of 46 Billion	ACT	Lire: 159.000
KiKi Kaikai	ACT	Lire: 140.000
Boy Acibe	ACT	Lire: 129.000
Rushing Beat Ran	ACT	Lire: 159.000
Road Runner vs C.	ACT	Lire: 140.000
The Combatribes	ACT	Lire: 155.000
Super Kick Off	SPT	Lire: 129.000
Super NBA Basket	SPT	Lire: 149.000
Super Pinball Jaky C.	TBG	Lire: 140.000
Super Volley 2	SPT	Lire: 149.000
Ran ma 1/2 II	ACT	Lire: 159.000
Human Grand Prix	RAC	Lire: 160.000
Joe & Mac 2	ACT	Lire: 130.000

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

Novità Game Gear
Mese di Dicembre 1992

Bare Knucle	ACT	Lire: 60.000
Sonic the Hedgehog 2	ACT	Lire: 60.000
Smash TV	ACT	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: 79.000
Battery Pack * Game Gear		Lire: 80.000
ASCI Stick Super 5 * SFC		Lire: 53.000
Adattatore 4 Joypad * SFC		Lire: 53.000

Novità Megadrive
Mese di Dicembre 1992

Lampert		Lire: 105.000
F1 Super License	RAC	Lire: 139.000
Side Pocket	SPT	Lire: 120.000
Xenon 2	SHT	Lire: 130.000
Dark Wizard MCD	RPG	Lire: 105.000
Road Blaster FX MCD	RAC	Lire: 120.000
R.B.1.4 Baseball	SPT	Lire: 120.000
Puyo Puyo	ACT	Lire: 79.000
Mickey & Donald	ACT	Lire: 105.000
Dream Team USA	SPT	Lire: 120.000
Pinball	TBG	Lire: 105.000
T.N.M.T return of S.	ACT	Lire: 105.000
Junker's High	RAC	Lire: 139.000
Gods	ACT	Lire: 139.000

Karaoke * Mega-CD

Novità GameBoy

Doraemon 2	ACT	Lire: 60.000
R-Type 2	SHT	Lire: 59.000
Esperx		Lire: 59.000
Nuu Boo		Lire: 59.000
Rockman World 3	ACT	Lire: 57.000
Dungeon Land		Lire: 73.000
The Earth		Lire: 57.000
Sailor Moon		Lire: 57.000
Tokon Three Chivalrus		Lire: 59.000
Doctor Franken	ACT	Lire: 62.000
Barbie	ACT	Lire: 69.000
Hitoride Dekirumon		Lire: 60.000
Mickey's Chase		Lire: 60.000
4 in 1 Fun Pak		Lire: 59.000
Roney Toon		Lire: 56.000
J-League Fighting Soccer		Lire: 74.000

Si accettano pagamenti anche con Carte da Credito

Carta Si
Master Card
Euro Card
Visa

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
Black Rage

Novità PC-Engine NEC
Mese di Dicembre 1992

Super Schwarzschild 2	SCD	SIM	Lire: 127.000
Tecmo World Cup 92	SCD	SPT	Lire: 127.000
Momotaro Desentsu Gaiden		RPG	Lire: 105.000
Nekketsu Undokai	SCD	SPT	Lire: 119.000
Bomber Man 93		ACT	Lire: 105.000
Nexzr	SCD	SHT	Lire: 119.000
Gradius II	SCD	SHT	Lire: 127.000
Xak 1.2	SCD	RPG	Lire: 127.000
Burai II	SCD	RPG	Lire: 127.000
Dragon Eyes Shangai 3	SCD	TBG	Lire: 120.000
F1 Circus 92		RAC	Lire: 119.000
Super Darius II	SCD	SHT	Lire: 119.000
The Legend of Hero 2	SCD	RPG	Lire: 119.000
Inoue Mami	SCD	NOV	Lire: 99.000
Gain Ground SX	SCD	ACT	Lire: 117.000
Jim Power	SCD	ACT	Lire: 110.000
Pastel Lime	SCD	ADV	Lire: 117.000

Finalmente il sogno si avvera !!!

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

© Computer Land *HI TECH GAMES CONSOLE*

BLACK RAGE

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 Dicembre 1992

View Point		Lire: 399.000
Sengoku Densho II		Telefonare
World Hero	(82 Mb)	Lire: 359.000
Art of Fighting	(102 Mb)	Lire: 449.000

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 !!!

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

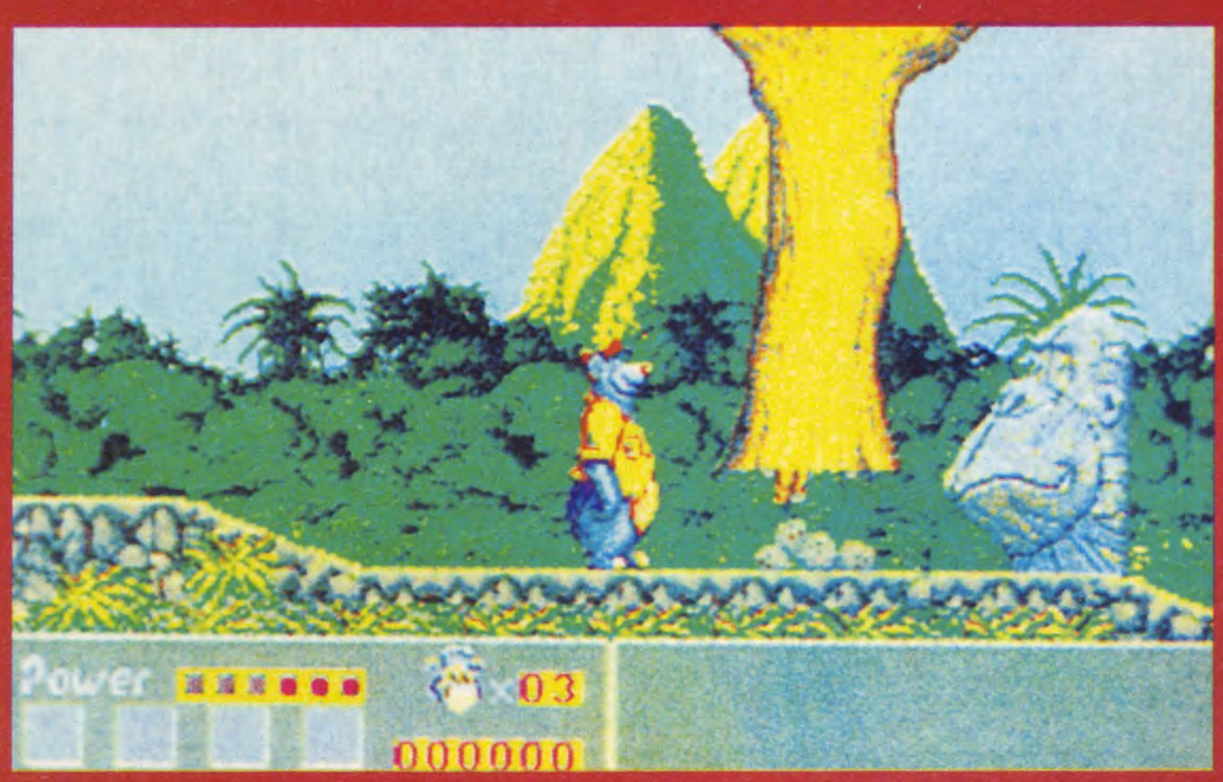
© S.F. & Computer Land 1992

Distribuito da Computer Land & Micromania

REVIEW







MEGADRIVE

SEGA

A tutti piace gareggiare nella vita e l'Orso Baloo non è certo l'eccezione che conferma la regola: dopo l'apparizione e il grande successo ottenuto ne "Il Libro della Giungla", Baloo e il suo grande amico, Kit, hanno deciso di entrare in affari e di buttarsi nel trasporto di merci. Una grossa compagnia ha, infatti, offerto una grossa somma a chiunque sia in grado di trasportare più pacchi nel giro di sette giorni. Sfortunatamente per Baloo, anche il suo eterno rivale, Shere Khan, è al corrente dell'offerta e farà di tutto per vincere, usando ovviamente i mezzi più illeciti e i trucchi più sporchi.
Sta a voi guidare il simpatico plantigrado attraverso nove parti del mondo, raccogliendo pacchi nei posti più assurdi (in cima a palazzi, sotto il fuoco incrociato degli scagnozzi di Shere Khan...), recapitandoli alla Dogana e viaggiando via aereo verso la destinazione successiva. Ovviamente, oltre ai nemici sopra elencati, dovrete vedervela con gli ostacoli naturali, come i burroni, le piattaforme altissime e le distese d'acqua: come tutti gli orsi, infatti, anche Baloo odia bagnarsi, ma se vorrà recuperare il maggior numero di pacchi possibili, sarà costretto a immergersi totalmente. Il problema è che gli orsi non hanno le branchie, quindi ogni tanto dovrete riemergere per prendere una boccata d'ossigeno. Chiaro, no?

TALESPIN

Non ho mai avuto l'occasione di vedere questa serie di cartoni animati alla TV, anche se ho sentito dire da tutti che è abbastanza bella. Ho comunque provato il gioco omonimo e devo dire che non mi sembra affatto bello. Tanto per cominciare, sembra di giocare con un Master System invece che con un Megadrive: gli sprite e i fondali sono spartani e non particolarmente dettagliati. I livelli sono abbastanza vasti, ma non risultano assolutamente difficili da completare: d'altro canto i nemici di fine livello sono assai ostici e sembra che siano stati inseriti nel gioco unicamente per bilanciare il tutto. Di buono c'è da segnalare il modo a due giocatori, ma in questo modo Talespin risulta doppiamente facile. Per concludere, non ci troviamo di fronte a una pessima cartuccia (è sufficientemente giocabile e per qualche giorno vi divertirete persino), ma i programmatori dovevano lavorarci ancora sopra, e si vede.

PAUL RAND

SEI UN BALUBA!

In ognuna delle nove zone del globo, Baloo e Kit dovranno raccogliere dieci pacchi prima di poter lasciare la zona. Per riuscirci e nel contempo debellare tutti i nemici, i nostri due eroi hanno a disposizione delle armi, armi che torneranno utilissimi anche nell'Ufficio della Dogana. Infatti, come probabilmente avrete già capito, qui troverete uno scagnozzo di Shere Khan armato di tutto punto pronto a farvi la pelle. In ogni ufficio ne troverete uno diverso: sconfiggetelo e potrete saltare a bordo del vostro fido aeroplano, il Sea Duck, e volare al livello successivo. Nell'aereo però verrete in contatto con Don Karnage, il pirata del cielo, e dei suoi amici, che faranno di tutto per farvi atterrare (ad esempio, scagliandovi addosso una quintalata di bombe). Fortunatamente in questo frangente Kit balzerà alla mitragliatrice e starà a voi tentare di rendere la pariglia a Don e soci.



MEGADRIVE

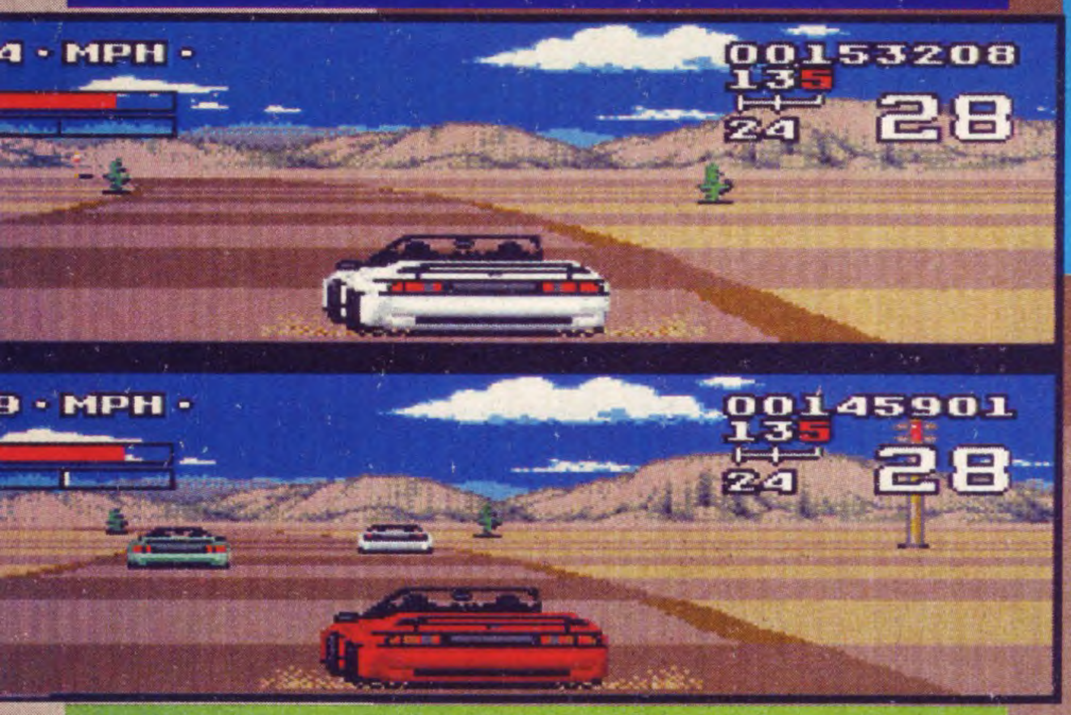
GRAFICA	70
SONORO	71
GIOCABILITÀ	68
LONGEVITÀ	62
GLOBALE	64

LOTUS ESPRIT TURBO CH

MEGADRIVE

GREMLIN

La stagione di Formula 1 è terminata da un pezzo, ma questo non vuol dire che siano finite tutte le emozioni dell'alta velocità per i possessori di un Megadrive. Grazie alla Electronic Arts, infatti, è arrivata la versione per il 16 bit di casa Sega del famosissimo gioco di corse della Gremlin, *Lotus Esprit Turbo Challenge*. Scopo del gioco è, ovviamente, quello di controllare uno di questi bolidi attraverso un sacco di piste differenti, cercando di tagliare il traguardo prima che finisca il tempo, così da poter passare al livello successivo. Ma il compito non è certamente dei migliori: ci sono un sacco di auto in mezzo alla strada che faranno di tutto per complicarvi le cose. L'idea vi attira? E allora saltate sulla vostra Lotus, uscita pochi secondi fa dalla fabbrica britannica, e spingete quel cavolo di pedale dell'acceleratore!





Tutti speravamo in bene per questa conversione di* Lotus, *ma le mie illusioni sono state letteralmente spazzate via quando ho acceso il Megadrive. Giocare con delle auto pixellose e mal disegnate su una strada lentissima non è proprio il massimo della vita. Gli effetti sonori escono dal Megadrive così distorti che non si ha nemmeno l'illusione di guidare una Cinquecento, figuriamoci una Lotus Esprit Turbo. La giocabilità, poi, è qualcosa di agghiacciante: le auto si muovono così lentamente che dovrete faticare per non addormentarvi, altro che guidare una Lotus! Oltre tutto il gioco non è particolarmente difficile e non ci metterete poi molto per stufarvi, com'è accaduto per il sottoscritto. Il modo a due giocatori contribuisce ben poco ad aumentare il globale, anzi è persino più lento del modo a un giocatore. Non comprate in nessun modo questa cartuccia.

PAUL ANGLIN

IN DUE SI GIOCA MEGLIO

Se avete due joypad a briosche potrete sbizzarrirvi e giocare in due contemporaneamente, sollazzandovi con uno split screen d'antologia, ossia lo schemo diviso in due parti: in quella superiore viene inquadrata la vettura del primo giocatore e in quella inferiore quella del secondo. In questo modo il gioco risulta molto più avvincente perché vedrete continuamente l'auto del vostro amico/nemico andare davanti e dietro a voi. In ogni caso, se state perdendo, potete sempre staccagargli il joypad all'ultimo momento...



CON UNA MARCIA IN PIU'

"Ma quest'auto non va per niente!". Tranquilli, tranquilli: se non siete soddisfatti della velocità massima della vostra vettura provate a modificare il cambio da automatico a manuale. In questo modo potrete cambiare le marce al momento giusto e non in anticipo, come fa il computer. Se riuscirete a beccare il momento giusto, potrete toccare la velocità massima ancora prima della curva iniziale! Il trucco sta nel tenere sotto controllo il tachimetro e, quando la lancetta inizia a rallentare, cambiate marcia. Semplice, no?





REVIEW

PRIT
IALLENGE







Di cosa cavolo sta parlando il Vittorio Sgarbi della redazione di CVG? Sì, sto dicendo a te, Paul Anglin! Mi ricordo Lotus Esprit su Amiga e, sebbene fosse pressoché perfetto, questa conversione è molto simile. Graficamente trovo che sia carino (Anglin doveva avere in testa una boule dell'acqua calda quando ha visto Lotus sul Megadrive perché le auto sono disegnate abbastanza bene). Lo stesso discorso vale per il sonoro: ci sono un paio di musiche davvero buone e degli effetti sonori niente male. E per quanto riguarda la velocità di gioco... Beh, la strada schizza letteralmente via sotto le vostre ruote. Penso che il fatto di dover correre contro il tempo per avanzare di livello sia abbastanza vecchio e limitativo, ma nel modo a due giocatori tutto diventa più entusiasmante! Non date retta ad Anglin: **Lotus Esprit Turbo Challenge** ***è una buona cartuccia.***

PAUL RAND

LOTUSGRAFIA

La saga di Lotus ha preso vita sull'Amiga un bel po' di tempo con il gioco chiamato *Lotus Esprit Turbo Challenge*: questo titolo riscosse un successo fenomenale e divenne in poco tempo uno dei titoli più venduti della Gremlin. Il seguito, *Lotus Turbo Challenge 2*, risultò essere perfino milgiore del suo predecessore, sia come realizzazione che come vendite. Poco tempo fa è arrivato anche *Lotus 3*, leggermente inferiore alle aspettative, ma comunque buono. Quella su Megadrive, comunque, non è la prima conversione da computer di questo gioco: un po' di mesi fa è apparsa la versione per il Super Nes, chiamata *Top Gear*, e, manco a dirlo, ha venduto un sacco. A questo punto è lecito chiedersi quando diavolo vedremo *Lotus 4*...

VAI A PALETTA!

Le piste in *Lotus Esprit Turbo Challenge* funzionano come quelle nel buon vecchio *Out Run*: c'è una strada lunghissima con un gran numero di checkpoint che, se oltrepassati, regalano un tot di secondi che si vanno aggiungere al tempo totale a disposizione del pilota. Le piste sono chilometriche e molte volte verrete colti da raptus e scatti d'ira dovuti a crampi e bisogni fisiologici impellenti, ma, lo sapete benissimo, questa è la dura vita del pilota!



IL TEMPO E' TIRANNO

Una delle caratteristiche più insulse di Lotus Turbo Esprit è il datato modo di giocare "a tempo". In pratica, voi lottate contro il cronometro e non importa in che posizione terminiate la gara, con la conseguente mancanza di divertimento che si prova nel tentare di conquistare la testa della corsa. Comunque, è sempre divertente, soprattutto quando un giocatore finisce il tempo proprio a 3 metri dalla linea del traguardo...



MEGADRIVE

GRAFICA	81
SONORO	75
GIOCABILITA'	83
LONGEVITA'	80
GLOBALE	**81**

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE



SEGA MEGADRIVE
SCART (con alimentatore)
L. 248.000

OFFERTA CON GIOCO
SONIC O QUACKSHOT
L. 278.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE

SEGA MEGA CD
+ GIOCO
L. 598.000



DISPONIBILI !!!
STREET OF RAGE
SUPERMAN
TURTLES

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART
E ALIMENTATORE

SUPERFAMICOM SCART
(con alimentatore) L. 375.000



SUPERFAMICOM
SCART +
STREETFIGHTER II
L. 498.000

GAME GEAR
L. 238.000



GAME GEAR + GIOCO L. 268.000
GAME GEAR + SONIC L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) L. 158.000
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000



SONIC 2
DISPONIBILE

SUPERNES SCART
(con alimentatore e joypad) L. 288.000

SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II +
ADATTATORE S-NES CONVERTER DA S-FAMICOM A S-NES
L. 438.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE UN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE ERA COSA ASSAI DIFFICILE, PERCHE O CI SI BASAVA SULLA COPERTINA O SU UNA RECENSIONE DI UNA RIVISTA. MA DA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CHE SI TRATTA? ECCO PRESTO SPIEGATO, VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO) È UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.A. 80 GIOCHI IN AZIONE COSI VI SARÀ PIU FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIU VI PIACE. VIDEO TAPE SHOW È GIÀ DISPONIBILE IL N.1,2,3, BEN 240 GIO CHI SELEZIONATI PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERISCI, NON PIU A SCATOLA CHIUSA !!

VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 CAD.

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

ALIEN STORM	L. 49.000	MRS. PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 59.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHELIOS	L. 39.000
BARE KNULE S. R.	L. 59.000	PSO-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.0	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 69.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49;000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE F1	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOUG	L. 39.000	TURBO OUTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNDEDLINE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

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.

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

AFTERBURNER III	L. 129.000
AMERICAN GADIATORS	L. 119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 99.000
ARCUS ODYSSEY	L. 129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L. 99.000
BATTLE TANK	L. 99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L. 99.000
BLACK CRIPTE	L. 99.000
BLUE BALL	L. 89.000
BULLS LAKER "BASKET"	L. 119.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMP BOWLING	L. 99.000
CHASE HQ - AUTO-	L. 99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L. 99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L. 99.000
CHESTER CHEETAH	L. 119.000
CRUE BALL	L. 89.000
CYBERCOP-CORPORATION	L. 119.000
DEADLY MOVES	L. 129.000
DEATH DUEL	L. 119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L. 99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L. 119.000
F-15 STRIKE EAGLE	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 139.000
GALLAHAD	L. 99.000
GODS	L. 99.000
GREAT WALDO SEARCH	L. 119.000
GREEN DOG	L. 89.000
GREY LANCER	L. 89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L. 99.000
HOME ALONE	L. 89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 119.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L. 119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 99.000
JEOPARDY	L. 119.000
JOHN MADDEN '93	L. 119.000
JUNKER' S HIGH	L. 129.000
KING SALOMON	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LIGHTENING FORCE	L. 99.000
M.LI BOXING	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 89.000
NEW ZELAND STORY	L. 99.000
NINJA GAIDEN	L. 119.000
OUT LANDER	L. 99.000
POVER ATHLETE	L. 129.000
RAMPART	L. 99.000
RBI - 4 BASEBALL	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 119.000
SIDE POKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SLAUGTER SPORT	L. 119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L. 99.000
STAR ODYSSEY	L. 139.000
STEEL TALONS	L. 99.000
STRIDER II	L. 99.000
SUPERMAN	L. 99.000
T-2 ARCADE GAME	L. 99.000
TALESPIN	L. 99.000
TEAM USA BASKET	L. 99.000
THUNDER FORCE IV	L. 119.000
TIME GAL	L. 129.000
TOXIE CRUSADER	L. 89.000
WORLD CLASS GOLF '93	L. 99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 99.000
WWF WRESTLINGMANIA	L. 99.000
X-MAN	L. 99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L. 99.000
688 ATTACK SUB	L. 119.000
A. PALMER T. GOLF	L. 99.000
ABITATION OF CESAR 2	L. 59.000
ABRAMS B. TANK	L. 109.000
AERO BLASTER	L. 89.000
AFTER BUNNER	L. 99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L. 69.000
ALIENS 3	L. 99.000
ALISIA DRAGON	L. 79.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L 99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L. 99.000
BACK TO THE FUTURE III	L. 89.000
BARCELLONA GOLD 1992	L. 69.000
BATMAN	L. 59.000
BEAST WRESTLER	L. 79.000
BIMINI RUN	L. 79.000
BUK RODGER'S	L. 89.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L. 79.000
CADASH PLUS	L. 89.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CARMEN SAN DIEGO	L. 119.000
CATCH 92	L. 79.000
CENTURION	L. 89.000
CHUCK ROCK	L. 119.000
COLUMS	L. 69.000
COMMANDO II	L. 59.000
CROSSFIRE	L. 58.000
CYBER BALL	L. 79.000
DAHNA	L. 99.000
DARK CASTLE	L. 79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L. 99.000
DECAPATTACK	L. 79.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DETONATOR ORANGE	L. 99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L. 79.000
DINOLAND FLIPPER	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
ERNEST EVENS	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 109.000
F1 CIRCUS	L. 69.000
F1 GRAND PRIX	L. 89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L. 89.000
FANTASTIC NAVIGATION '92	L. 59.000
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FAERY TALE	L. 79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L. 69.000
FATAL LABYRINTH	L. 89.000
FATAL REWIND	L. 69.000
FERRARI GP RACING '92	L. 99.000
FIGHTING MASTER	L. 89.000
FINAL BLOW	L. 89.000
FIRE SHARK	L. 69.000
FLICKY	L. 89.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 69.000
GALAXI FORCE II	L. 69.000
GATE OF SURA	L. 99.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GHOULS AND GHOST	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L. 89.000
HARD DRIVIN	L. 89.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
HI-SCOOL SOCCER	L. 99.000
HOLYFIELD BOXING	L. 99.000
HUNTER YOKO	L. 59.000
ICE HOCKEY	L. 99.000
INTERCEPTOR '92	L. 99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L. 89.000
JAMES POND II	L. 99.000
JOE MONTANA	L. 69.000
JOHN MADDEN II	L. 99.000
JOHN MADDEN	L. 89.000
JORDAN VS BRID	L. 89.000
K.O. BOX	L. 59.000
KID CHAMELON	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L. 79.000
LAKERS VS CELTIC	L. 89.000
LAST BATTLE	L. 69.000
LEGEND OF RAIDEN	L. 79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L. 99.000
LEMMINGS	L. 99.000
LEYNOS	L. 29.000
M.L. HOCKEY	L. 89.000
MAHJONG LADY	L. 79.000
MARBLE MADNESS	L. 99.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MASTER OF MONSTERS	L. 59.000
MASTER OF WEAPON	L. 59.000
MEGATRAX	L. 59.000
MERCS II	L. 69.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L. 79.000
MIGHT & MAGIC	L. 69.000
MIKE DICTA FOOTBALL	L. 69.000
MOONWALKER	L. 89.000
MYSTIC DEFENDER	L. 89.000
PACMANIA	L. 89.000
PAPER BOY	L. 79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L. 99.000
PGA GOLF	L. 99.000
PHANTASY STAR II	L. 99.000
PHANTASY STAR III	L. 139.000
PITFIGHTER	L. 79.000
POPULOUS	L. 79.000
POWER BALL	L. 99.000
PREDATOR 2	L. 99.000
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 RASH	L. 89.000
ROLLING THUN 2	L. 99.000
S. VOLLEYBALL	L. 69.000
S. SHINOBI	L. 79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L. 79.000
SD VARIS	L. 89.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 99.000
SHANGAI III	L. 79.000
SHINING IN THE DARKNESS	L. 99.000
SLIM WORLD	L. 99.000
SMASH TV	L. 89.000
SOLDEACE	L. 119.000
SPACE HARRIER II	L. 59.000
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. 99.000
STARFIGHT	L. 99.000
STEEL EMPIRE	L. 69.000
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. 59.000
SUPER MASTER GOLF	L. 89.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER T. BLADE	L. 69.000
SWORD OF VERMILLION	L. 89.000
SYD OF VALIS	L. 99.000
TARGHAN	L. 69.000
TASK FORCE MARRIER II	L. 89.000
TAZMANIA	L. 89.000
TECHNO COP	L. 89.000
TECMO WORLD CUP '92	L. 89.000
TERMINATOR II	L. 99.000
TEST DRIVE II	L. 99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L. 99.000
THE IMMORTAL	L. 99.000
THE SIMPSON	L. 99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L. 89.000
THUNDER FORCE II	L. 69.000
THUNDER FORCE III	L. 89.000
TOE JAM & ERALD	L. 79.000
TOP PRO GOLF	L. 99.000
TRASIA	L. 119.000
TROUBLE SHOOTER PLUS	L. 69.000
TRUXTON	L. 69.000
TURRICAN	L. 69.000
TWIN HAWKS	L. 99.000
TWIN TALE	L. 89.000
ULTIMATE QIX	L. 89.000
VALIS	L. 89.000
WANDER DOG	L. 99.000
WANI WANT WORLD	L. 49.000
WAR SONG	L. 119.000
WARRIOR OF ROME	L. 119.000
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
WORLD CUP '92	L. 89.000
WRESTLER WRESTLER '92	L. 69.000
Y'S III	L. 89.000

OFFERTA DEL MESE

BLOCK OUT	L. 29.000
J. MADDEN FOOTBALL	L. 49.000
TOKI	L. 49.000

ALLA NEWEL I MIGLIORI PREZZI !!!

ADATTATORE EURO-JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL
CARTUCCIA MULTIFUNZIONE PER AVERE VITE INFINITE CON MOLTI GIOCHI. DIVERTENTE!!!
L. 98.000

GIOCHI MEGA CD

FUNKY HORROR BAND	L. 59.000
DENOTAR ORANGE	L. 79.000
EARNEST EVAN	L. 79.000
HEAVY NOVA	L. 79.000
SOL FACE	L. 79.000
AFTERBURNER III	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
BLACK HOLE	L. 119.000
DENIN ALESTE	L. 119.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 119.000
THUNDER FORCE PLUS	L. 119.000
WONDER DOG	L. 119.000

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

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.

THE KICK BOXING

PC ENGINE/CD ROM

MICRO WORLD

Sicuramente tutti avreste visto, almeno una volta nella vostra vita, un film avente come protagonista il mitico Van Damme. No? Allora non saprete mai cosa vi siete persi... Scherzi a parte, in queste pesudo-produzioni cinmeatografiche (al cui confronto persino *La Poliziotta va in Vacanza* è da Oscar) ci sono sempre i cattivi della situazione (a scelta, spacciatori di droga, russi, giapponesi o cubani) che a metà film sembrano avere la meglio, poi arriva Van Damme e, da solo contro 114 soldati armati fino ai denti, fa fuori tutti e riporta la pace sul pianeta. Nonostante tutto però, queste pellicole hanno un pregio: un po' come accadeva nei vecchi film di Bruce Lee (ve li ricordate? Nel loro genere, erano a dir poco superlativi), è possibile vedere dei grandissimi gesti atletici e delle prodezze di arti marziali assolutamente da fantascienza.

Ora, sempre se possedete un Pc Engine con CD Rom annesso, avete la possibilità di ripetere queste prodezze e di confrontarvi persino con l'attuale Campione del Mondo di kick Bosing, il francese André Panza (d'accordo, d'accordo, ha un cognome che fa morire dal ridere, ma è meglio se non andate a dirglielo in faccia...). Questa conversione di un gioco uscito per Amiga qualche annetto fa, ha tutte le caratteristiche della tipica silmulazione di boxe: è possibile allenarsi e, grazie a tre esercizi diversi, migliorare le proprie caratteristiche, scegliere l'avversario da sfidare (sempre in base alle sopracitate caratteristiche), destreggiarsi fra un certo numero di opzioni (numero di round, durata del'incontro, salvataggio della situazione...), giocare in due contemporaneamente e, soprattutto, scegliere quali mosse utilizzare nell'incontro vero e proprio, da un "catalogo" che prevede davvero colpi di tutti i tipi.







ANDRE' PANZA, A NOI!

Molti di voi si staranno senza dubbio chiedendo chi diavolo sia questo André Panza e perché continuiamo a nominarlo in questa recensione. Il motivo è semplice: al caro André, campione del mondo di Kick Boxing, era dedicata la versione originale di questo gioco, realizzato su Amiga dalla software house francese Loriciel un bel po' di tempo fa. Recentemente, oltre alla versione PC Engine qui recensita, ha visto la luce anche una conversione per Super NES, tecnicamente validissima e assai giocabile, quindi se non possedete la console della Nec, ma quella della Nintendo e amate alla follia i film di Van Damme, fateci su un pensierino...

GRAZIE

A *Micromania* per averci fornito il CD!







Sono sempre stato un grande fan dei picchiaduro e delle simulazioni sportive e non posso quindi che essere entusiasta di questo The Kick Boxing, giusto connubio dei due generi videogiochistichi sopra elencati. Siccoma la maggior parte di voi mi avranno già indirizzato un "Ma Parla come mangi!" vi dirò che... Questo gioco è una figata! Ci sono un'esagerazione di mosse, le animazioni sono eccezionalmente curate, la grafica è ottima e nel modo a due giocatori il divertimento è davvero ai massimi livelli. Posso solo muovere un paio di appunti alla Micro World, responsabile della conversione da Amiga: tanto per cominciare gli avversari sono troppo pochi e, nel modo a un giocatore, non ci metterete poi moltissimo prima di sconfiggere il mitico André Panza (peccato si ritrovi con quel nome!), detentore del titolo mondiale. In secondo luogo, visto il supporto (CD-ROM), era lecito aspettarsi qualche tonnellata di animazioni fra un livello e l'altro, cosa che invece non accade, lasciando del tutto impietrito il sottoscritto. In definitiva, comunque, un buon gioco che, con un maggiore sforzo, avrebbe potuto essere anche migliore.

SIMON CROSIGNANI

PC ENGINE

GRAFICA	89
SONORO	80
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	74
GLOBALE	80





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

Nuovi orari: Lunedì-Venerdì 9.30-21.00
Sabato: 9.30-19.30 Domenica: 14.30-19.30

Db-VOX: 0332/767303

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 E S. FAMICOM: 150.000
- SUPER MAGICOM
- ADATTATORE PER SNES EUROPEO
GG-MASTER GEAR CONVERT.
GG-ALIMENTATORE 220
GG-ALIMENTATORE AUTO
MD ARCADE POWER STICK
MD MEGA JOYSTICK
MD JOYPAD (5 MODELLI)
SF-JBKING-SF-ASCII PAD
NUOVI ACCESSORI PER GB
NUOVI ACCESSORI PER GG
TELEFONATECI!!!

SUPER FAMICOM

MULTIGAMES 3:1 (Street Fighter...)
STREET FIGHTER II
HOKUTO NO KEN 6
SUPER STAR WARS
ASSAULT SUITS VALKEN
SUPER DUNK SHOT
VS BRASS NUMBERS
SUPER MARIO KART
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENTURE
AXERAY - BATTLE BLASE
SONIC BLASTMAN - HOOK
PRINCE OF PERSIA - RAMNA 1/2
DODGE DANPEI - DYNA WARS

NEO GEO

WORLD HEROS
KING OF THE MONSTER II
MUTATION NATION
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO II
CROSSEDE SWORD
FATAL FURY LAST RESORCE
MAGICAN LORD - NAM 1975
RASH RALLY - SUPER SPY
ANDRO DUNOS - ROBO ARMY

SUPER NES USA

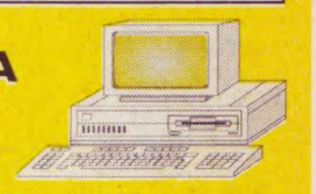
STREET FIGHTER II
JOHN MADDEN 93
PLAY ACTIONFOOTBALL
PUSHOVER ROBOCOP III
SPACE FOOTBALL TOM&JERRY
RADIO FLYER TURTLES IV
TEST DRIVE - SMASH TV
AMERICAN GLADIATOR
WHEEL OF FORTUNE
BULL VS. LAKERS - XARDION
SIMPSONS II - CONTRA III
CARMEN S. DIEGO
CLEMENS BASEBALL E.D.F.
MAGIC SWORD - TOP GEAR
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC

GAME GEAR

SONIC II - GG SHINOBI II
BARE KNUCKLE - CHUCK ROCK
WINBLEDON TENNIS-SONIC II
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
SUPER MONACO GP II
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
INDIANA JONES - MULTIGAMES
IN THE WAKE OF VAMPIRE
OLIMPIC GOLD-DONALD DUCK

MEGA DRIVE

SONIC II - BARE KNUCKLE II
T.M.N.T. TURTLES (8Mb)
I LOVE MICKEY & DONALD
JUNKERS HIGH-MAGICAL GUY
LHX ATTACK BATTLE-GODS
SPLATTER HOUSE II
JENNIFER CAPRIATTI TENNIS
METAL FANG-NINJA GAIDEN
SUPER MONACO GP II
THUNDER FORCE IV
POWER STREET/ATHLETE
TERMINATOR - ALIEN III
PREDATOR II - TAZMANIA
ACQUABATIC GAME
CHUCK ROCK-E. CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE. SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKETBALL
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON - SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRANDSLAM TENNIS TOUR 92
ALISIA DRAGON - T.OUT RUN
MASTER GOLF - GAIARES
LAKERS VS CELTICS
MICKEY MOUSE - COBRA
DONALD DUCK - F1 CIRCUS
F1 GRAND PRIX ZOMBIE HIGH



DIVENTA UN 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 MODALITA' DI ISCRIZIONE

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

Console NEO GEO: L. 630.000
SUPER MAGICOM

L'ARCOBALENO

Sega Megadrive	Game Boy	Game Gear	NINTENDO
italiano con Sonic e 2 pad	italiano con Tetris	americano con Sonic	italiano con gioco e 2 pad
359.000	**159.000**	**299.000**	**169.000**
giapponese con scart e Sonic	giochi a partire da:	sintonizzatore TV Pal	adattatore per giochi USA
299.000	**39.000**	**220.000**	**55.000**

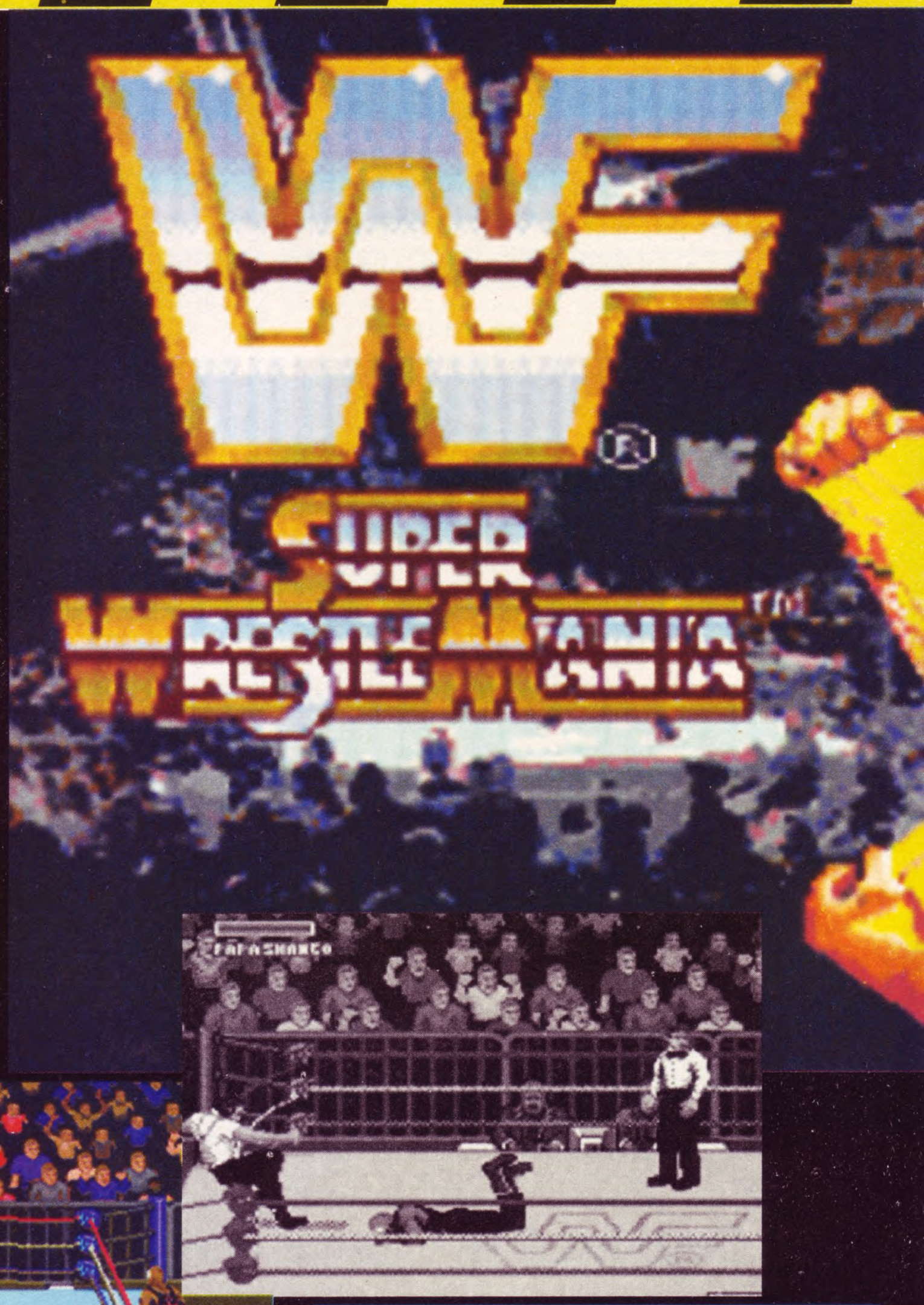
Famicom	Super Nes	Super NINTENDO	NEO GEO
japan con scart e 2 pad	americano con scart	italiano PAL	ufficiale con un joistick
450.000	2 pad e Super Mario 4	con pad e Super Mario 4	**599.000**
compravendita	**420.000**	**399.000**	**compravendita**
giochi usati	adattatore usa japan	adattatore euro usa japan	**giochi usati**
	40.000	**50.000**	

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 33.33.486

MEGADRIVE

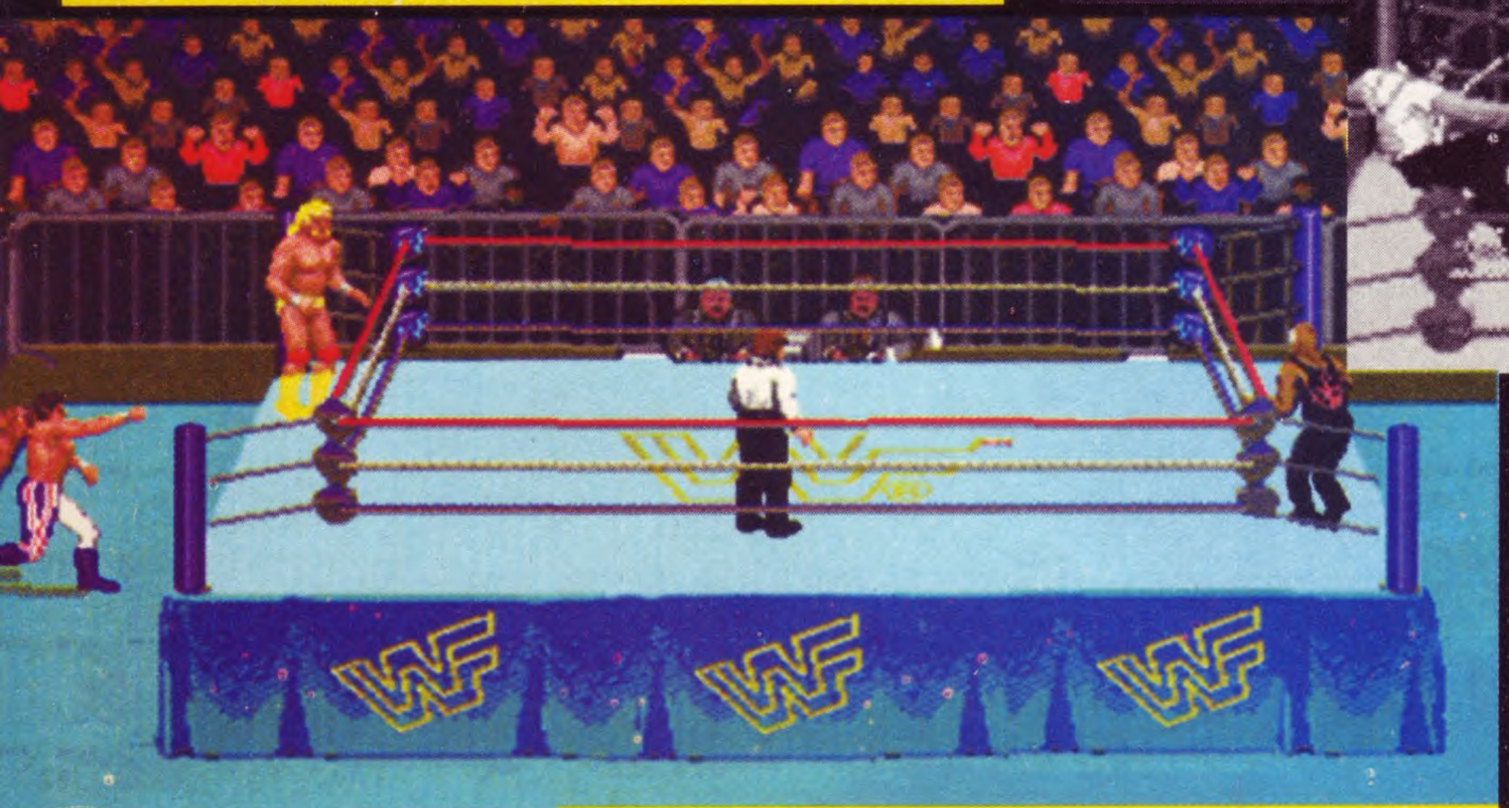
ACCLAIM

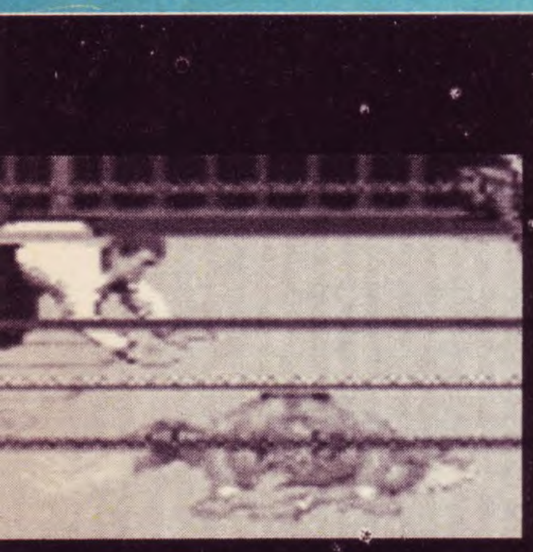
Per i soldi certa gente farebbe di tutto. Quelli della WWF per esempio si mettono delle paia di mutandoni, si travestono da becchini e iniziano a tirare cartoni a qualche loro sudatissimo simile. Però è meglio non andargli a dire quanto sopra perché si rischia di finire liofilizzati. Anzi, immedesimatevi subito in uno di loro perché è appena sbarcato per Megadrive il gioco della WWF con tutti i più famosi - e infami - energumeni che si vedono anche nella nostra TV. L'obiettivo è chiaramente spaccarsi le costole e ci sono una serie di schiacciasassi tra cui scegliere per fare tutto ciò; è possibile inoltre partecipare alla Survivor Series, a un match uno-contro-uno, a un tag team e al megacampionato per la conquista del titolo totale. Che gli steroidi siano con voi!



E IL PANDA DOV'E'?

Come è lecito aspettarsi da un gioco della WWF, anche in Super Wrestlemania c'è un'ampia gamma dei più noti maciullatori. Si inizia con la tristezza di Irwin R Schyster per arrivare alla ferocia di British Bulldog e Ultimate Warrior. In realtà non c'è grande differenza tra i vari personaggi se non per delle mosse personali, però poter scegliere il proprio wrestler gasa non poco.





RIIINNNNGGG!!!

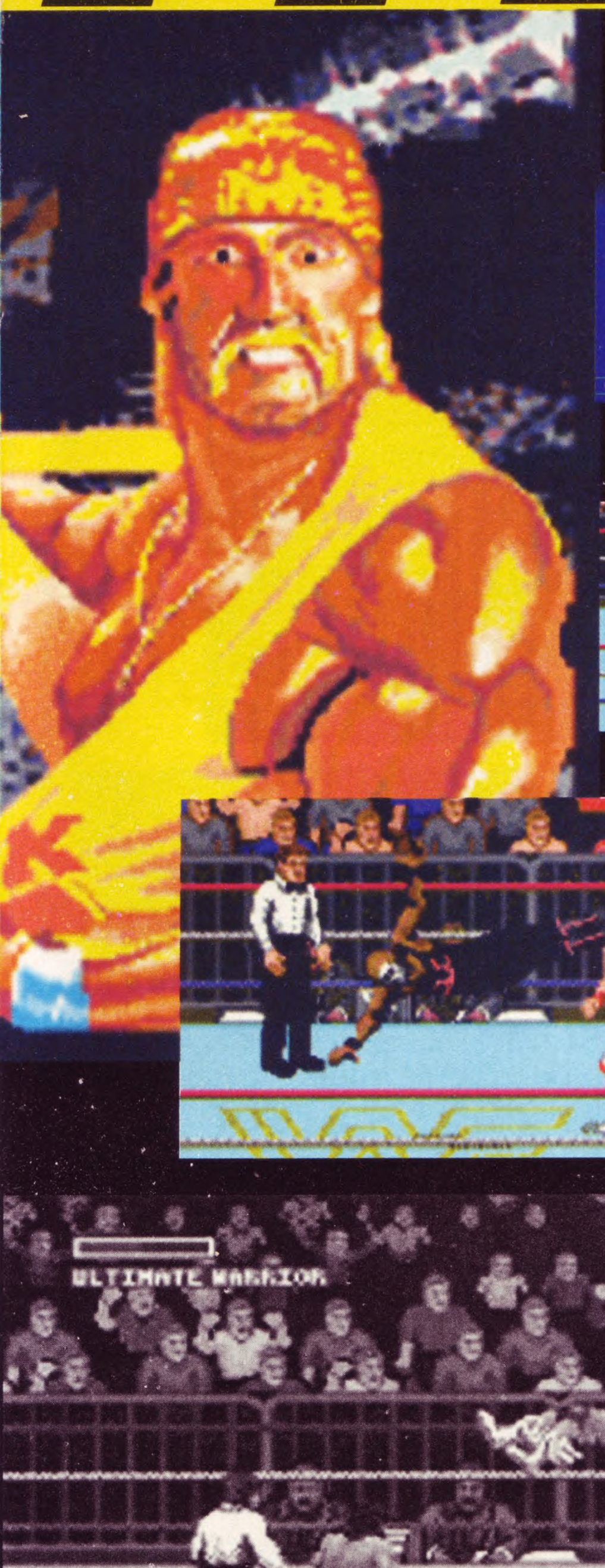
Se siete stufi della solita opzione uno-contro-uno, sappiate che nel gioco è compresa una serie di match di diverso tipo. Per esempio, si può prendere parte a un incontro "tag team", che è praticamente un due-contro-due. Se il vostro idolo è Maciste potete però partecipare alla Survivor Series in cui ci sono addirittura due squadre di quattro wrestler ciascuna che danno vita a un putiferio di botte di dimensioni bibliche in cui solo uno dovrà essere il vincitore. Gran bel divertimento, eh?



Ecco un altro gioco SNES che subisce il trattamento-Megadrive; WWF Super Wrestlemania è praticamente identico al cugino per SNES, se si esclude qualche particolare. Le immagini digitalizzate dei machos non sono della stessa qualità, ma non significa che non siano buone, anzi con gli sprite dettagliati e fluidi non si può proprio dire che la grafica non sia notevole. Il vero grosso cambiamento sta nella giocabilità: in questa versione sono stati inclusi dei nuovi wrestler per non parlare delle tonnellate di nuove mosse speciali; in più il metodo di controllo si adatta benissimo a tutte le zuffe del ring ed è facilissimo abituarcisi. Se poi il gioco è ottimo nel modo a un giocatore, nel "doppio" contro un amico raggiunge davvero il massimo della giocabilità violenta. In conclusione, un gran bel titolo, che riesce a migliorare la già eccellente versione per SNES.

PAUL ANGLIN

REVIEW







L'ULIGANO TI DÀ UNA MANO

Un gioco della WWF non sarebbe tale se non incorporasse la sua bella varietà di mosse tritatutto, spezzaossa, scardinacostole etc. etc. In Super Wrestlemania ogni energumeno ha il suo colpo del giudizio: per esempio, c'è la Frantumaspalle di Papa Shango o la Powerslam di British Bulldog. Buona parte di queste è molto facile da effettuare, basta infatti premere A e C contemporaneamente: quasi tutte possono essere utilizzate quando si vuole, tranne la gomitata di Randy Savage, che si può effettuare solo quando l'avversario è a terra.

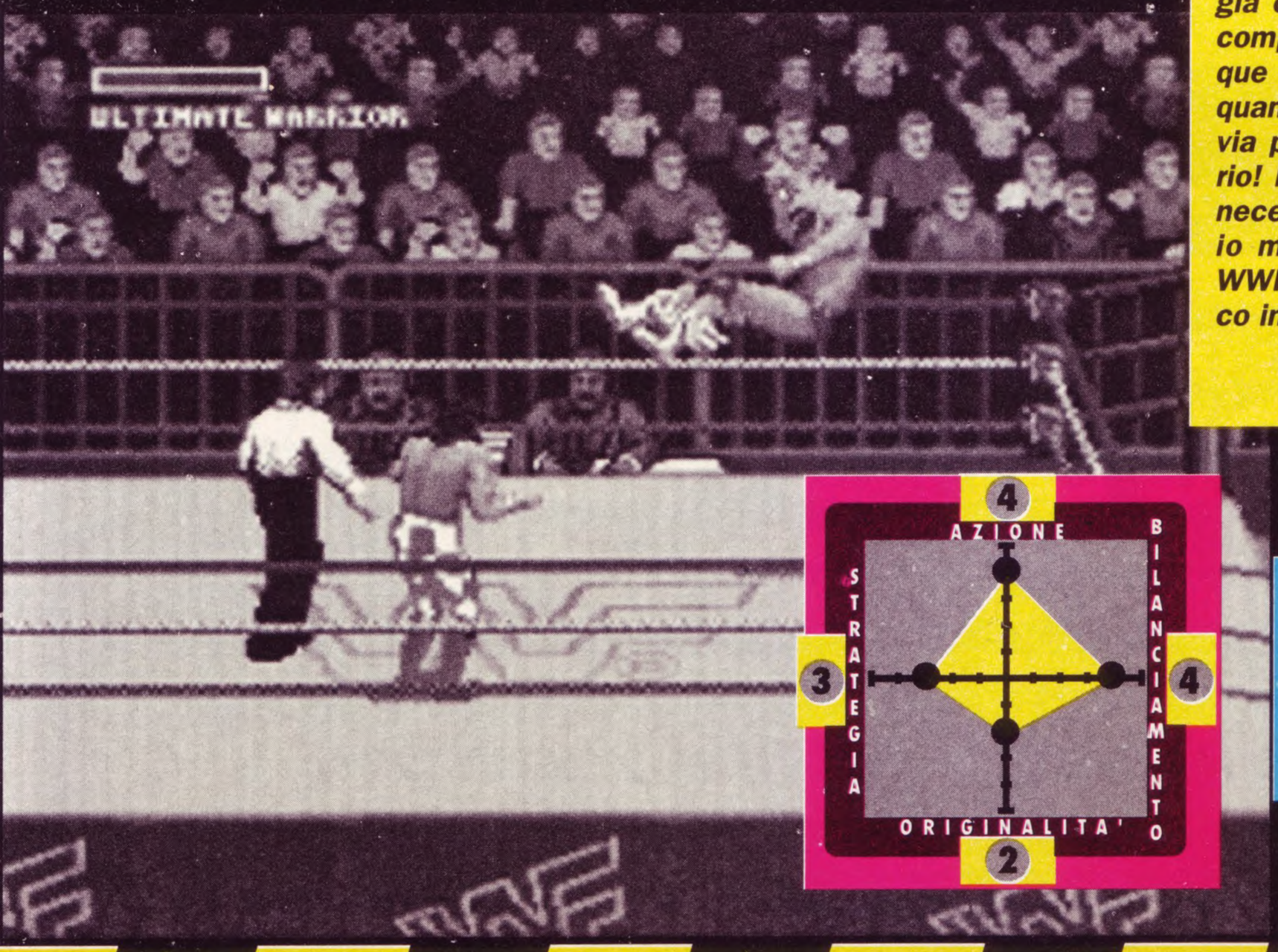






Il problema di tutti i giochi di wrestling visti sinora è che ci sono troppo poche mosse. Fortunatamente, Wrestlemania riesce a superare il problema fornendo a ogni wrestler una quantità enorme di calci, pugni e "lanci" tra cui scegliere. Purtroppo però sarà difficile che vengano utilizzate tutte, specialmente contro un amico, poiché non c'è molto tempo per "selezionarle"; più che altro infatti finirete per prenderlo a pugni in faccia per sottrargli energia che con l'effettuare mosse spettacolari e complesse. L'animazione dei wrestler comunque è notevolmente convincente, soprattutto quando vengono atterrati e cercano di rotolare via per evitare il "volo d'angelo" dell'avversario! Mitico! Il tag-team aggiunge un pizzico di necessaria strategia, ma al contrario di Paul io mi domando per quanto potrete giocare WWF. Gli concedo un paio di settimane di gioco intenso, ma dopo non lo caricherete più.

STEVE KEEN



MEGADRIVE

GRAFICA	91
SONORO	88
GIOCABILITA'	83
LONGEVITA'	84
GLOBALE	**84**

JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

SUPEROFFERTE PC

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256c.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	990.000	1.350.000	1.950.000	2.260.000	3.050.000	4.725.000

STAMPANTI : Nec, Star, Commodore, Epson a partite da £ 300.000
SCHEDE AUDIO : Soundblaster 2.0 Pro + Midikit, Audioblaster, Sound Master 2.0, Ad Lib, Roland, interfacce Midi MPU-401 compatibili.
DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO, SCANNER b/n - colore, SCHEDE GRAFICHE s-Vga
Vasta gamma di Joystick per Pc da £ 35.000 a £ 69.000

SUPEROFFERTE AMIGA

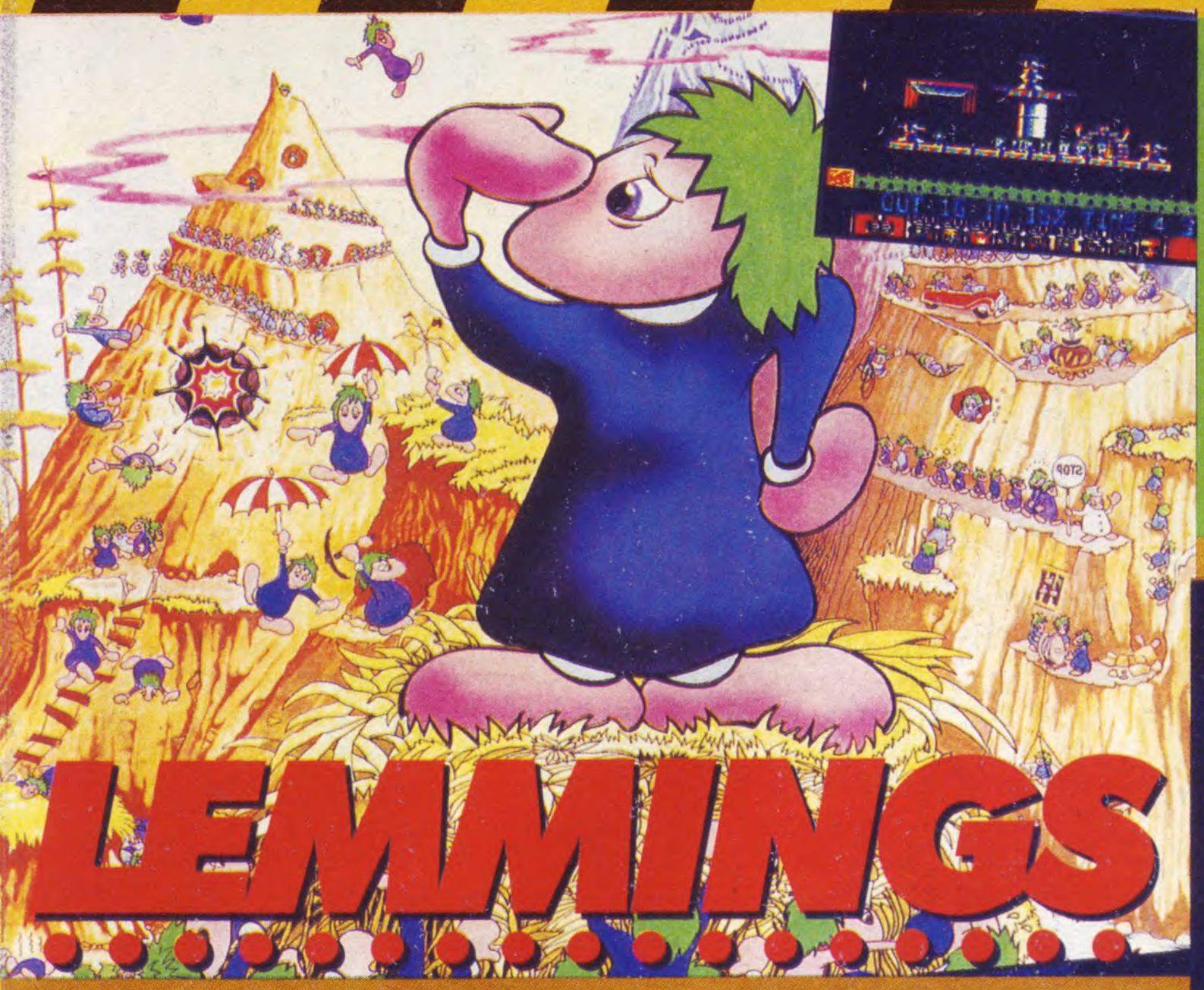
Amiga 500 £ 570.000 - Amiga 1200 £ 798.000
Amiga 600 £ 550.000 - Amiga 600 HD 40 MB £ 749.000
In omaggio 50 giochi + joystick per tutte le configurazioni

ACCESSORI: Drive esterno £ 129.000. - Espansione 1/2 Mega per A500 £ 59.000
Espansione 1 Mega per A600 £ 99.000 - Kickstart 1.3/2.0 £ 85.000
Espansione 2 Mega per A500 £ 240.000 - Espansione 1,5 Mega per A500 £ 190.000 - Digitalizzatori Audio-Video - Hard Disk
Vastissima scelta di joystick da £ 10.000 a £ 60.000

VASTISSIMO ASSORTIMENTO SOFTWARE: GIOCHI E UTILITY PER AMIGA ED MS DOS. SPECIALIZZATI IN CONSOLES DI OGNI TIPO.

vendita per corrispondenza in tutta Italia

REVIEW

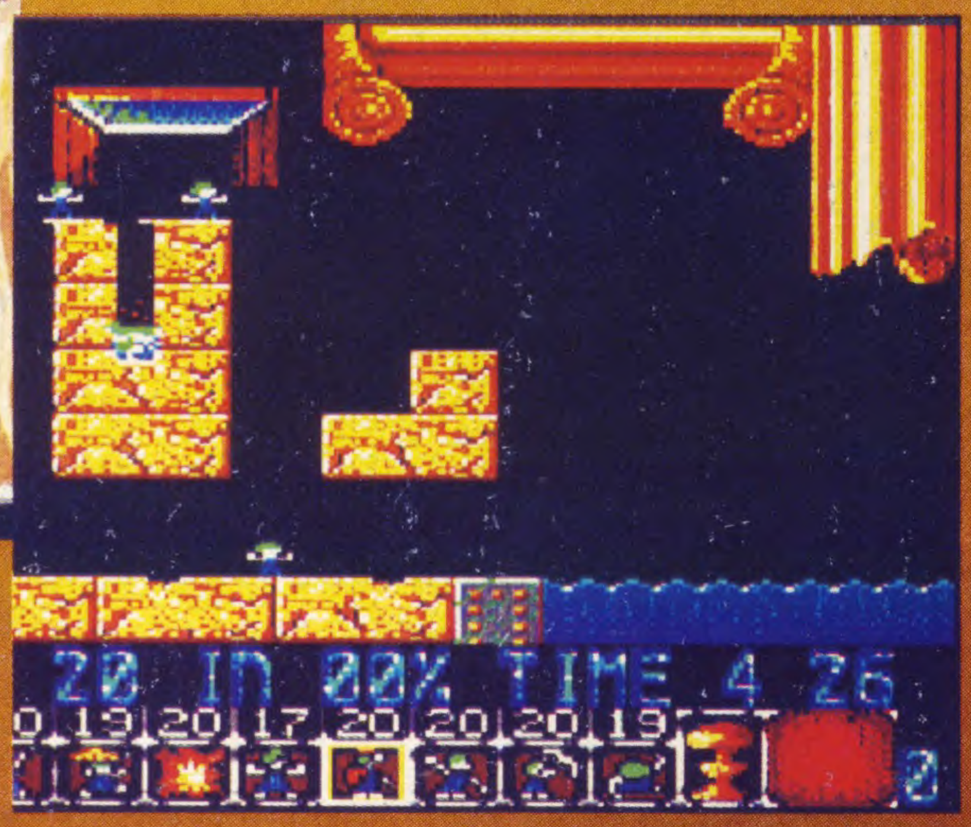


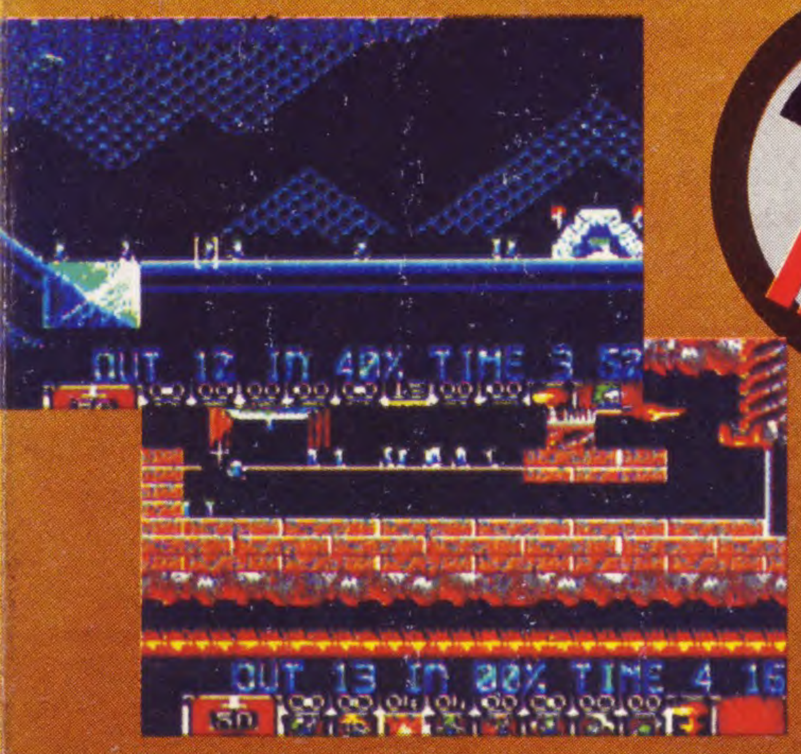
LEMMINGS

MASTERSYSTEM/NES

SEGA/OCEAN

I lemmings sono creature piccole, tenere, simili ai topi e con una predisposizione innata a buttarsi da grandi altezze o suicidarsi in modi ugualmente cruenti. La vostra missione, doveste decidere di accettarla, è di usare la particolare abilità di ogni lemming per salvare l'intera ciurma e trarla in salvo attraverso i 100 livelli ripieni di amenità e splendide occasioni di suicidio di massa che il gioco offre. E non è facile come sembra!





CVG HIT

TOPINO CARINO

In *Lemmings* i topini avranno un sacco di occasioni per farsi male definitivamente: cadere da grandi altezze sarà la loro fine più comune, ma i sadici programmatori hanno cosparso il gioco anche di ghigliottine e di pedane a pressione esplosive! Fortunatamente in vari livelli non bisogna salvare il 100% dei topini e alcuni risultano così sacrificabili, facilitandovi il compito e facendovi venire nel contempo qualche senso di colpa freudiano che vi stroncherà la psiche. A parte gli scherzi, la cosa che vi dovrà davvero importare è sfruttare le otto "specializzazioni" a cui potete deputare ogni singolo lemming: scavare, costruire ponti, paracadutarsi, esplodere, arrampicarsi e picconare. Tutte da utilizzare per aprire ai topini la via verso il traguardo.

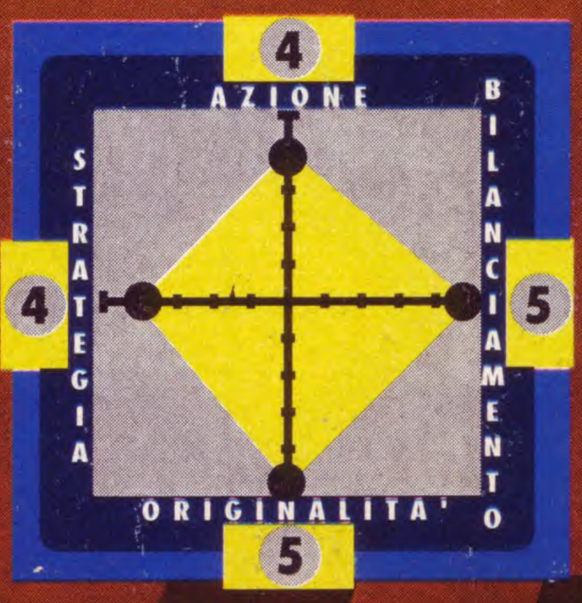


Che belle conversioni di un grande classico! La chiave del successo è l'utilizzo limitato che si deve fare delle "abilità" all'inizio di ogni schermo: ve ne vengono concesse solo alcune e con le poche disponibili dovete decidere quali vi saranno necessarie nello schermo da affrontare. La cosa potrebbe sembrare un po' scoraggiante ma in realtà vi responsabilizza un po' di più nella pianificazione a lungo termine: questa è fondamentale, altrimenti vi ritroverete senza gli "specialisti" che vi servivano. Lemmings è rimasto anche su Master System e NES quel'intrippante gioco visto su mille altre macchine e quando lo provate non smettete facilmente. E' incredibile: Lemmings ha un concept talmente bello che su qualsiasi macchina risulta un grande classico: comprare per credere.

PAOLO CARDILLO

MASTER SYSTEM

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92



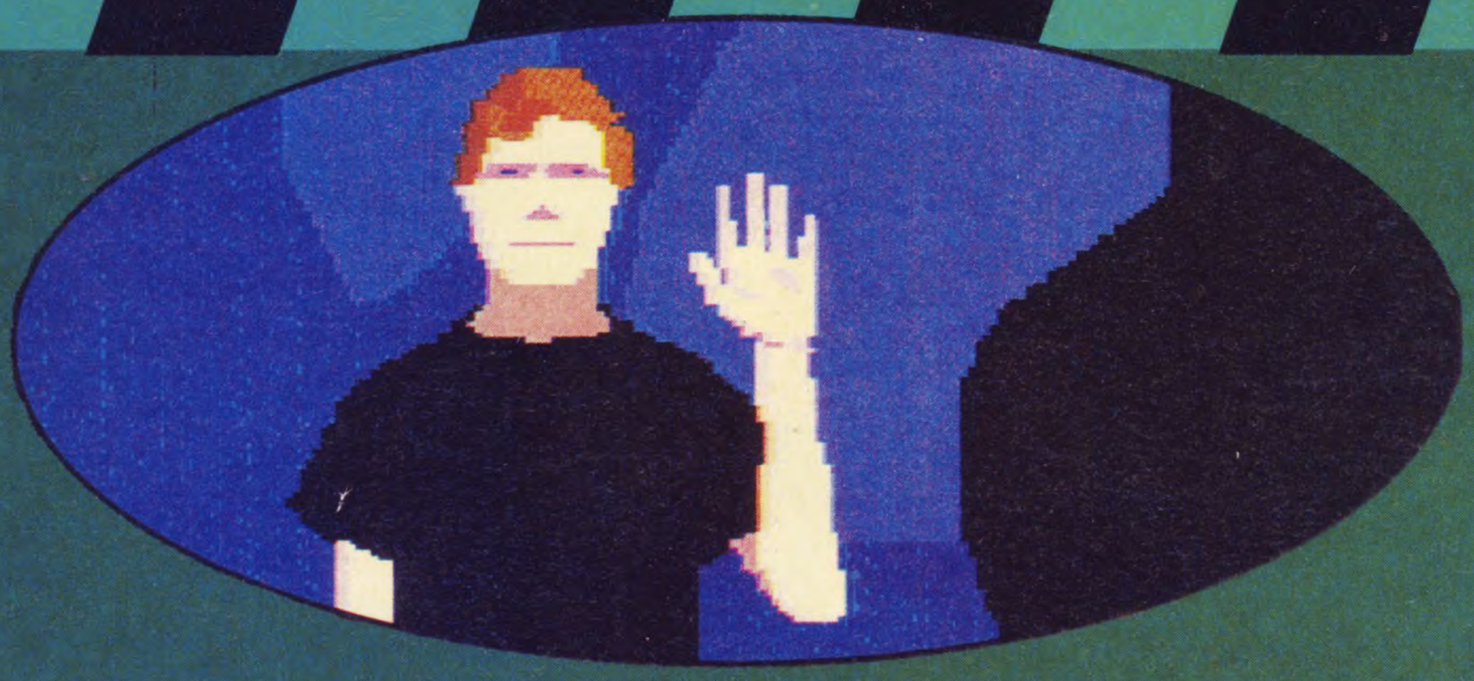
NES

GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	92

MEGADRIVE

VIRGIN

Lester Chaykin è un simpatico giovanotto. Guida una Ferrari, le ragazze gli girano intorno come le vespe attorno al miele, e sta giusto dando gli ultimi ritocchi al suo progetto di acceleratore di particelle. Con questo dispositivo, Lester potrebbe cambiare il volto al mondo della locomozione: niente più autobus, treni o aerei, basterà entrare in un piccolo cubicolo e i vostri atomi verranno scomposti, passeranno attraverso un cavo e si ricomporranno in qualunque destinazione voi vogliate raggiungere. E tutto in un batter d'occhio. Questa almeno l'idea su carta: Lester non ha però previsto che un giorno un fulmine avrebbe potuto centrare il suo laboratorio, viaggiare attraverso i circuiti della sua macchina e causare qualcosa di strano nei suoi esperimenti, come per esempio catapultare lo scienziato in un mondo alternativo!

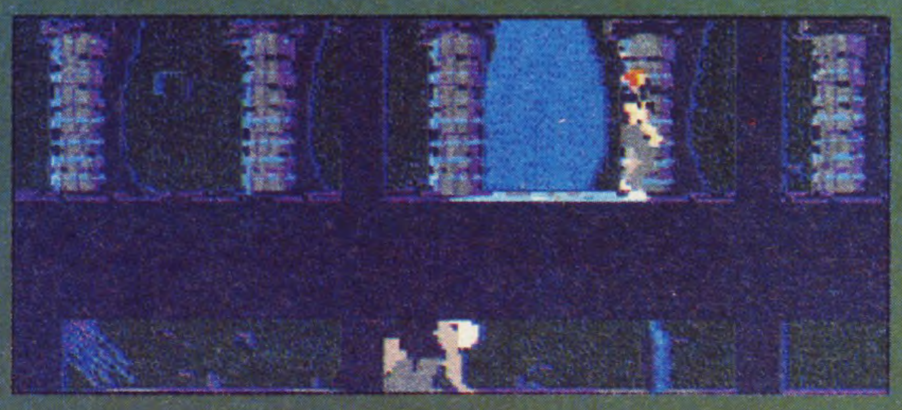


IL 3D SONO IO

Non è che la grafica 3D a poligoni si usi molto sul Megadrive: probabilmente l'avete vista su simulatori della Electronic Arts come *F-22* o *LHX Attach Chopper*, ma in *Another World* i poligoni sono stati impiegati per ben altro! Tutti i personaggi sono state generati usando forme solide e compiono una varietà di azioni così fluide da sembrare vere. Non solo, i programmatori della Delphine hanno anche incluso un numero di sequenze cinematografiche, di nuovo usando quadrati e rettangoli in una maniera tale che non sembrano proprio quadrati e rettangoli! Nelle foto di questa pagina possono sembrare impressionanti, ma dovreste vederli muoversi!

ANOTHER WORLD













Another World è stato un hit su Amiga, è un hit sul Super NES e mi sa che sul Megadrive è ancora meglio! Grazie al veloce processore della macchina, questa versione è più veloce delle altre, e questo migliora di netto la qualità del gioco. Non tutti i cambiamenti però hanno prodotto migliorie: la musica non è poi così bella, ma per essere onesti il Megadrive non possiede certo un chip sonoro come quello delle macchine Nintendo e Commodore. Anche se il gioco è un po' ridotto confronto a varie avventure per Megadrive, l'incredibile grafica e l'intrippposa giocabilità ve lo faranno rigiocare di volta in volta: non fatelo vedere a un amico altrimenti la volta dopo ci sarà un capannello di persone che chiedono di entrare a casa vostra per vederlo! Un gioco unico, divertente e impattante da farsi regalare obbligatoriamente a Natale.

STEVE KEEN

MEGADRIVE

GRAFICA	96
SONORO	87
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	**95**



Dreadnoughts

Le più potenti Navi da Guerra mai esistite...

"Una nave da guerra classe DREADNOUGHT era il nemico che nessun ammiraglio, per quanto coraggioso fosse, aveva voglia di incontrare..."

Dreadnoughts *ricrea sul tuo computer il fascino delle Grandi Battaglie Navali del periodo della storia marittima in cui questi titani d'acciaio dominavano gli oceani. Potrai scegliere fra 7 scenari ricostruiti con una straordinaria aderenza storica, tra cui le battaglie di Coronel, delle Falklands, di Dogger Bank e dello Jutland. Una spettacolare grafica tridimensionale consente di osservare i più piccoli dettagli delle navi, mentre i suoni digitalizzati evocano con drammatico realismo i momenti più duri della battaglia. Una sfida alle capacità strategiche e al sangue freddo che hanno fatto di te il nuovo Ammiraglio della Flotta alleata.*

Disponibile per PC e Compatibili.
Richiede scheda grafica EGA/VGA e scheda sonora SoundBlaster.







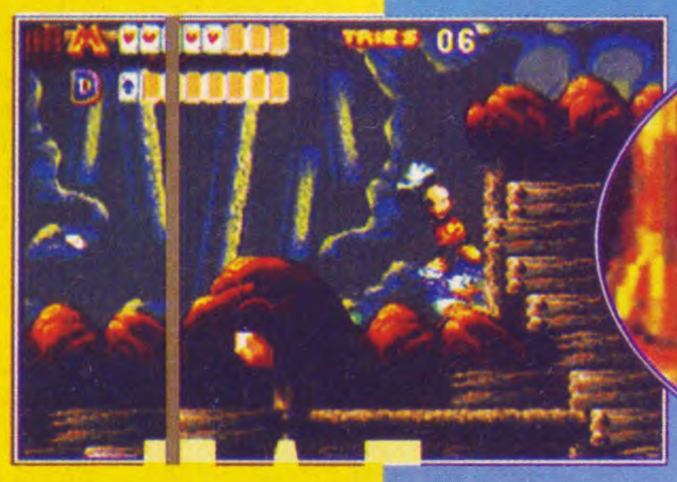
SOFTEL

MEGADRIVE

World

SEGA

La vita di un mago non può essere facile: devi sempre convincere la gente che stai facendo sparire per davvero gli oggetti e che non stai prendendola semplicemente in giro. Ma Topolino e Paperino hanno un problema ancora peggiore: tutto è iniziato quando il nostro papero preferito ha scoperto una strana scatola magica durante uno show di magia. Durante lo spettacolo Paperino si è girato verso il topo e gli ha detto: "Guarda che cos'ho. Vediamo come funziona." E prima che Topolino gli raccomandasse ogni attenzione, il sipario si era chiuso e il papero era sparito. E anche Topolino venne subito dopo risucchiato dalla scatola e catapultato nell'incredibile Mondo dell'Illusione, mentre le risate del pubblico gli risuonavano ancora nelle (grosse) orecchie...





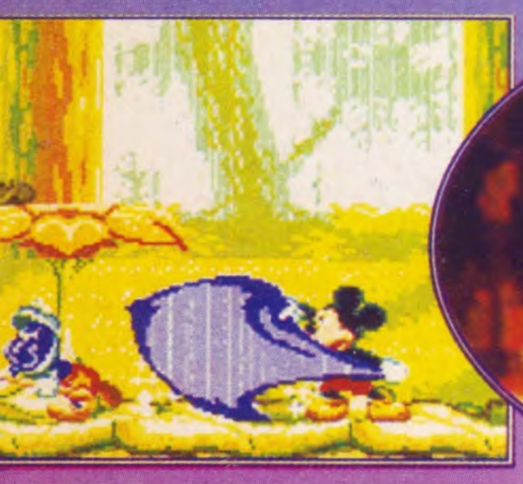


SQUITTII E STARNAZZATE

Dopo un bel po' di videogiochi i due eroi Disney ce l'hanno fatta finalmente a riunirsi e la Sega gli ha preparato un'accoglienza speciale: a seconda del personaggio con cui giocherete i livelli saranno diversi! E non solo: Topolino e Paperino prenderanno proprio strade completamente differenti. Il massimo delle ghignate si raggiunge comunque nel modo a due giocatori: vedrete Topolino che dovrà "issare" Paperino con una corda perché il papero per la sua grassezza non ci riesce da solo oppure i due che saltano alternativamente per far scorrere sui binari un vagone.Mitico!











L'APPRENDISTA STREGONE

Come si capisce dall'intro, gli incantesimi hanno un ruolo fondamentale in *World of Illusion*. Quando uccidete un cattivo di fine livello, vi verrà regalato un nuovo incantesimo che vi servirà nello stage successivo. Questi includono un tappeto volante, una bolla che permette di respirare sott'acqua e persino un turacciolo gigante! Ma la cosa migliore degli incantesimi è sentire Topolino pronunciare "Alakazam" con le solite tonalità acute. Se state giocando nel modo a due, il compito spetterà invece a Paperino e più o meno sarà l'equivalente di sentire un disco con una puntina scassata.





La Sega aveva bisogno di qualcosa di drastico per rifarsi una reputazione nell'ambito disneyano dopo il fallimento di Fantasia. E accidenti se l'ha fatto! World of Illusion conserva il look di* Fantasia *ma per la giocabilità siamo su un altro pianeta. La presenza contemporanea dei due personaggi Disney non è un semplice optional: aggiunge quel qualcosa in più al gioco, con i livelli che cambiano a seconda del modo in cui state giocando. Si può dire che ci siano tre giochi differenti: con Topolino e Paperino, con Topolinoe infine con Paperino. Nel modo a due si nota subito quanto sia indispensabile il gioco di squadra, e le situazioni proposte infondono un sacco di longevità al gioco. Ci sono un sacco di buoni platform sul Megadrive, non ultimo il primo titolo con Topolino: beh, World of Illusion non gli ruba la pole position ma si piazza davvero a pochissima distanza. Altamente raccomandato.

PAUL ANGLIN

REVIEW

World of Illusion

STARRING



CVG HIT

TOPOMELODIE

Una delle cose più interessanti del livello 2 è il grosso pianoforte nel cielo. Se vengono premuti i tasti giusti escono dei bonus, ma attenti alle bombe se premete quelli sbagliati! Non che la cosa sia sconvolgente, ma starsene per aria a comporre strane melodie è quanto mai divertente.





DAMMI CORDA!

Nel modo a due giocatori, la corda è uno degli oggetti fondamentali da usare. Grazie a questa, Topolino e Paperino possono tirarsi su l'un l'altro nei punti più difficili. Per farlo, basta che uno dei due stia in un ripiano superiore e tenga premuto il tasto A: l'"arrampicata" sarà automatica. Ci sono davvero un sacco di posti in cui va usata questa tecnica e se non ve ne impadronite rapidamente potreste rimanere bloccati spesso e volentieri.



GRAZIE

A *Console Generation* per la cartuccia!



Ricordate* Fantasia? *Probabilmente alcuni preferirebbero dimenticarselo. Fortunatamente la Sega ha trovato il modo di riscattarsi con il magnifico World of Illusion! Gli sprite e i fondali superlativi delle precedenti licenze Disney sono tornati in abbondanza: sono migliori e propongono un sacco di animazioni mitiche come quella di Topolino che issa Paperino perché è troppo grasso per farcela da solo! Il sonoro è un pochino debole, ma il prodotto sprizza comunque qualità da tutti i pori: è un gran gioco, che incorpora praticamente due programmi in uno. Non è la cartuccia più difficile vista sul Megadrive, ma senza dubbio una di quelle con maggior classe: un urrà per Topolino e Paperino!

PAUL RAND



MEGADRIVE

GRAFICA	92
SONORO	84
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	92

Personal Computer:

2 ser, 1 par, 1 porta game; tastiera 102 tasti ITA; mouse; cabinet desktop con display; drive 3.5"x1.44Mb; Monitor 14" colori multisync, dot pitch 0.28mm

Processore	Clock - Mhz	Cache (Kb)	RAM (Mb)	Max RAM	Hard Disk	Scheda VGA	Monitor	Prezzo
386SX	33	-	2	16	42Mb	256Kb	1024x768	L. 1.490.000
386DX	40	64	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L. 1.795.000
486SX	25	opzionale	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L. 1.895.000
486DX	33	64	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L. 2.290.000
486DX	33	256	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L. 2.350.000
486DX	50	256	4	32	42Mb	256Kb	1024x768	L. 2.790.000

su ogni PC per il mese di dicembre in omaggio scheda audio 11 voci FM compatibile SoundBlaster e ADLib

Configurazioni Diverse

RAM 2Mb (SIMM 1Mb)	+130000
RAM 4Mb (SIMM 1Mb)	+260000
RAM 16Mb (SIMM 4Mb)	+1080000
RAM 32Mb (SIMM 4Mb)	+1900000
Sk VGA 1Mb ET4000	+110000
Sk VGA S3 con acceleratore grafico	+380000
Drive 5.25"	+100000
Hard Disk 85Mb Western Digital	+125000
Hard Disk 130Mb Maxtor/Conner	+225000
Hard Disk 170Mb Western Digital	+310000
Hard Disk 210Mb Western Digital	+495000
Hard Disk 340Mb Western Digital	+935000
Mnt 15" colori	+300000
Mnt 17" Philips Brilliance	+1270000
Mnt 20" Philips Brilliance	+1890000
Case Minitower	+20000
Case Tower	+70000

Modem Discovery

Modem esterno per Amiga, Atari, PC; standard V21.22.23 (gestisce Videotel)

L. 150.000

GVP A3001 RAM

scheda d'espansione da 4Mb (exp a 8Mb) a 32bit per schede acceleratrici GVP A3001 per A2000

L. 650.000

Notebook S20

386SX/20Mhz/0 wait state; peso 2.9Kg; RAM 2Mb exp a 6Mb; drive 1.44Mb; HD 60Mb; Display LCD retroilluminato 640x480x32grigi; mouse integrato a tavoletta sensibile; CPU dedicata x controllo carica con display di stato

L. 2.190.000

spese postali:
fino a Kg3 L.9000
fino a Kg5 L.11000
fino a Kg10 L.14000
fino a Kg15 L.15000
fino a Kg20 L.17000

Mix Computer
Via A. Moro 2
25020 Flero BS
tel/fax
030 2681454

Lunedì	Orario	Sabato
15:30 - 19:30	09:30 ←→ 19:30	09:30 - 12:30

vendita solo per corrispondenza, prezzi iva compresa; consegna immediata per materiale in magazzino, 10 gg lavorativi per PC assemblati, chiedere comunque conferma telefonica; garanzia 1 anno su ogni articolo, 2 anni su HD Western Digital, 3 anni su Monitor Philips; spedizioni in contrassegno a 1/2 posta assicurata (corriere espresso per materiale ingombrante)

Software Originale per Computer Amiga in offerta fino ad esaurimento

Audiomaster III (musicale)	70.000
Can Do PAL (presentazioni, multimedia)	147.000
Deluxe Video III ITA (presentazioni video)	113.000
Dr T's Midi Recording Studio (musicale)	89.000
Magellan 1.1 (intelligenza artificiale)	100.000
Paperino Impara l'Alfabeto ITA (didattico)	34.000
Pixel 3D (converte immagini IFFXTS Sculpt ..)	88.000
Professional Draw 2.0 (grafica strutturata)	196.000
Professional Page 1.3i ITA (DTP)	331.000
X-CAD Prof PAL (CAD bidimensionale profess)	482.000
500CC Moto Manager ITA mondiale moto	39.500
Aces (Blue Max) MAN ITA simulazione aerei	35.000
Arkanoid II abbatti muro	14.000
Badlands MAN ITA autine su pista	21.000
Battle Command carriarmati	35.000
Big Game Fishing ITA pesca sportiva	39.500
Blazing Thunder MAN ITA carriarmati guerra	21.000
Blue Angels simulazione aerei	9.000
Brat arcade platform	21.000
Buck Rogers role play game	56.000
Car Up autina platform	21.000
Chase HQ 2 auto poliziesco	21.000
Chuck Yagers Adv Fighter Tact 2.0 MAN ITA	39.500
Crime Wave MAN ITA arcade poliziesco	21.000
Cybercon III MAN ITA arcade spaziale	21.000
Damocles Mission Disk	9.000
Das Boot MAN ITA simulatore sottomarini	35.000
Day of the Viper arcade labirinto 3D	9.000
Dino Wars MAN ITA arcade logico didattico	35.000
Dragon Breed MAN ITA drago e guerriero	21.000
Dr. Fruit arcade platform	8.000
Falcon F16	42.000
Fighter Bomber Advanced Mission Disk	21.000
Final Whistle ITA x Kick Off 2	21.000
Flimbo's Quest MAN ITA arcade platform	21.000
Football Manager World Cup Edition ITA	9.000
Frostbyte arcade	8.000
Fusion arcade spaziale	9.000
Galdregons Domain MAN ITA guerrieri	14.000
Gold of the Americas avventura	9.000
Hard Ball II simulazione baseball	9.000
Hard Drivin' II MAN ITA auto 3D	21.000
Hot Shot MAN ITA abbatti muro	8.000
Hypnotic Land ITA arcade platform	21.000
Hyad MAN ITA arcade spaziale	35.000
Insector Hecti in the Inter Change MAN ITA	21.000
Insects in Space MAN ITA arcade spaziale	21.000
James Pond MAN ITA arcade platform	21.000
Judge Dredd arcade combattimento	21.000
Jupiter's Master Drive MAN ITA auto su Giove	35.000
Keef the Thief avventura	9.000
Krypton Egg MAN ITA abbatti muro	9.000
Last Ninja 2 combattimento ninja	14.000
License to Kill MAN ITA combattimento spie	14.000
Limes & Napoleon arcade logico	9.000
Lost Patrol arcade strategia	35.000
Mean Streets MAN ITA auto poliziesco	21.000
Miami Chase auto ferrari	14.000
Mig 29 Fulcrum MAN ITA simulazione aerei	42.000
Mouse Trap arcade platform2	8.000
M.U.D.S. MAN ITA gare combattimento	35.000
Nare arcade combattimento	21.000
Narco Police MAN ITA auto combattimento	21.000
Nebulus 2 MAN ITA arcade platform	21.000
Night Breed arcade horror	21.000
Obitus + T-Shirt MAN ITA arcade adventure	49.000
Operation Harrier MAN ITA combattimenti aerei	21.000
PGA Tour Golf MAN ITA mondiale golf	39.500
Phalanx arcade spaziale	8.000
Prince of Persia arcade orientale	21.000
Pro Sports Challenge (moto motoscafi golf)	39.500
Protector arcade spaziale	8.000
Puffy's Saga arcade platform	21.000
Puzznic gioco logico	21.000
Seconds Out pugilato	9.000
Skiddo MAN ITA gare con motoslitte	9.000
Ski or Die MAN ITA sport invernali	33.000
Skrull MAN ITA guerriero combattimento	9.000
Sly Spy Secret Agent arcade spie	21.000
Snoopy	9.000
Space Battle arcade spaziale	9.000
Starflight MAN ITA strategia spaziale	9.000
Starflight 2 MAN ITA strategia spaziale	41.000
Super Cars II MAN ITA	35.000
Super Grid Runner arcade spaziale	14.000
Super Off Road MAN ITA autine su pista	21.000
Switchblade II MAN ITA guerrieri giapponesi	35.000
Swords & Galleons ITA isola del pirata	35.000
Team Suzuki MAN ITA simulazione moto	35.000
Team Yankee ITA carriarmati guerra	35.000
Teenage Mutant Hero Turtles tartarughe ninja	21.000
The Bard's Tale III MAN ITA avventura fatata	46.000
The Curse of Ra MAN ITA gioco logico	21.000
The Hunt for Red October arcade sottomarini	35.000
The Spy Who Loved Me MAN ITA arcade spie	21.000
The Toyottes MAN ITA arcade platform	9.000
Thunder Blade MAN ITA elicotteri	14.000
Tie Break tennis	21.000
Tom & The Ghost fantasmini	35.000
Total Recall arcade combattimento	21.000
Turrican arcade combattimento	21.000
Turrican 2 MAN ITA arcade combattimento	21.000
Typhoon of Steel strategia militare	49.000
U.N. Squadron MAN ITA arcade aerei	21.000
Viz indescrivibile VM14	21.000
Warlock the Avenger MAN ITA arcade magico	21.000
Yogi Bear in the Greed Monster MAN ITA	21.000
Zarathrusta MAN ITA arcade spaziale	21.000
Z-Out MAN ITA arcade spaziale	21.000

Computer e Accessori Amiga, Componentistica PC

Computer Amiga

Amiga 600 + 2 joy	520.000
Amiga 600HD 40Mb + 2 joy	845.000
Amiga 1200 + 2 joy	740.000
Amiga 2000 WB 2.04	990.000
Amiga 3000 25/50	2.640.000
Amiga 3000T 25/100	3.640.000
Amiga 4000 25/40	3.800.000

Monitor

CBM 1084-S	415.000
CBM 1960	710.000
14" colori multisync	499.000
1024x768 int. dp 0.28mm	---
15" colori multisync	800.000
1280x1024 NI dp 0.28mm	---
Philips VGA Monocromatico	230.000
Philips Brilliance 14"	530.000
Philips Brilliance 15" NI	990.000
bassa emissione	---
Philips Brilliance 17" NI	1.840.000
bassa emissione	---
1280x1024 non int. dp 0.26mm	---
fr.or.30-66KHz	---
fr.vert.50-100Hz	---
Input 5 BNC + 15pin VGA	---
Philips Brilliance 17" NI	2.090.000
come precedente + controllo	---
digitale e display informazioni	---
Philips Brilliance 20" NI	2.490.000
bassa emissione	---
1280x1024 non int. dp 0.31mm	---
fr.or.30-64KHz	---
fr.vert.50-120Hz	---
Input 5 BNC	---

Schede Madri PC

386SX/33MHz	225.000
386DX/40MHz/cache 64Kb	415.000
486SX/25MHz	525.000
486DX/33MHz/cache 64Kb	990.000
486DX/33MHz/cache 256Kb	1.050.000
486DX/50MHz/cache 256Kb	1.490.000

Schede Video PC

Sk VGA 256Kb 800x600 16colori	55.000
Sk VGA 1Mb - chip OAK 077	125.000
1024x768 16colori	---
Sk VGA Tseng - chip ET4000	165.000
1024x768 256colori	---
Sk VGA S3 1Mb VRAM	440.000
acceleratore grafico e RamDAC	---
1280x1024 16colori	---
1024x768 256colori	---
800x600 256colori	---
640x480 32768 colori	---

Accessori Audio PC

Sound Galaxy EX con altoparlanti	140.000
11 voci FM;amplificatore 4 Watt;	---
porta Joy;controllo vol. HW-SW	---
compatibile ADLib; SW:Utilities,	---
Monologue, Band-in-a-Box	---
Sound Galaxy NX Pro Card	280.000
con altoparlanti e SW;	---
Sintetizzatore 20 voci FM;	---
porta joy; amplificatore interno	---
4 Watt stereo; interfaccia MIDI	---
full duplex; filtro dinamico	---
compatibile ADLib, Disney	---
Soundblaster 2.0 Pro, Covox;	---
mixer incorporato fra le varie	---
sorgenti sonore; interfaccia	---
CD-ROM SCSI opz.; controllo	---
automatico di guadagno su IN del	---
microfono; controllo volume,	---
bilanciamento, basi, acuti SW e	---
volume HW; registrazione audio	---
digitale (ADC); playback audio	---
digitale (DAC); compatibile con	---
stnd Microsoft Multimedia Lvl 1	---
Sound Galaxy NX con interf.SCSI	320.000
Sound Galaxy Microfono	23.000
Sound Galaxy CD-ROM	485.000

Hard Disk - Drive

42Mb AT Conner	315.000
85Mb AT Western Digital	445.000
130Mb AT Maxtor/Conner	550.000
170Mb AT Western Digital	640.000
210Mb AT Western Digital	855.000
340Mb AT Western Digital	1.300.000
ELS 43Mb AT/SCSI Quantum	415.000
ELS 85Mb AT/SCSI Quantum	585.000
ELS 127Mb AT/SCSI Quantum	725.000
ELS 170Mb AT/SCSI Quantum	855.000
LPS 240Mb AT/SCSI Quantum	1.140.000
LPS 425Mb AT/SCSI Quantum	1.890.000
drive int.5.25"x1.2Mb Fujitsu	110.000
drive int.3.5"x1.44Mb Fujitsu	85.000
frame 5.25" per drive da 3.5"	6.000
Iomega Bernoulli 3.5" interno	590.000
tape streamer 250Mb	---
pilotato dal controller drive	---
Disco Ottico Riscrivibile int.	2.390.000
127Mb con cartuccia	---
+ controller SCSI Adaptec	---
Cartridge 127Mb per Disco Ottico	130.000
Syquest removibile 44Mb int.SCSI	810.000
Syquest removibile 44Mb int.SCSI	1.120.000
+ controller SCSI Adaptec	---
Syquest removibile 44Mb ext SCSI	1.040.000
Syquest removibile 44Mb ext SCSI	1.320.000
+ controller SCSI Adaptec	---
Syquest Cartridge 44Mb	145.000
Box ext per Hard Disk SCSI	240.000

Cabinet PC

Case desktop con display	115.000
Case minitower con display	135.000
Case tower con display	185.000

Accessori e RAM PC

Controller 2HDD-2FDD AT Bus	30.000
+ 2 seriali + 1 parallela + 1 game	---
Controller SCSI Adaptec	340.000
Controller 2HDD-2FDD AT-Bus	580.000
con cache 4Mb (exp a 16)	---
0.3ms; transfer rate 5Mb/sec	---
Controller MiniSCSI	290.000
ext, si collega a porta parallela	---
Tastiera 102 tasti ITA soft-click	46.000
Mouse 3 tasti + adattatore 9/25 pin	30.000
Pta Disk 100posti 5.25"	11.000
Pta Disk 50posti 5.25"	8.000
Pta Disk Posso 70posti 5.25"	30.000
Pta Disk Space 40posti 5.25"	16.000
RAM SIMM 1Mb 70ns	70.000
RAM SIMM 4Mb 70ns	265.000

Controller HD Amiga

CBM A2091 SCSI 0/2Mb x A2000	290.000
Nexus SCSI ext x A500	529.000
Nexus SCSI int x A2000	339.000
RocHard AT ext 0/8Mb x A500	399.000
Opzione SCSI per RocHard	85.000

Drive Amiga

Superdrive ext 880Kb/1.76Mb	150.000
Drive ext Roctec	155.000
Drive ext + valigetta pta disk	140.000
Drive int A500	135.000
Drive int A600	95.000
Drive int A2000	135.000

Espansioni RAM Amiga

A601 CBM 1Mb A600	140.000
Esp 1/2Mb A500	50.000
Esp 1Mb A500plus	95.000
Esp 3Mb A500plus	395.000
GVP Sk RAM 0/8Mb A2000	220.000
GVP Sk RAM 2/8Mb A2000	340.000
GVP Sk RAM 4/8Mb A2000	460.000
GVP Sk RAM 6/8Mb A2000	580.000
GVP Sk RAM 8/8Mb A2000	700.000
SIMM 1Mb 70ns	70.000
SIMM GVP 4Mb 32bit 60ns	530.000
SIMM GVP 1Mb 32bit 40ns	435.000

Schede Video Amiga

A2320 CBM antiflicker	390.000
GVP Impact Vision 24 A3000	tel
GVP IV24 adattatore A2000	118.000
GVP EGS 110/24	tel
PPS Rembrandt	tel
DCTV PAL man ITA	890.000
DCTV PAL-RGB converter	tel
Opal Vision	1.950.000

Audio/Video Amiga

ECR MK2 genlock ext	399.000
RocGen genlock ext	399.000
RocGen Plus genlock ext	569.000
Microgen genclock ext	369.000
Maxigen genlock ext	1.199.000
Flash 24 framegrabber	739.000
Videon 4 digitalizzatore ext	379.000
Syntetic Sound digitalizz. audio	179.000
GVP Digitalizzatore audio	147.000

Emulatori per Amiga

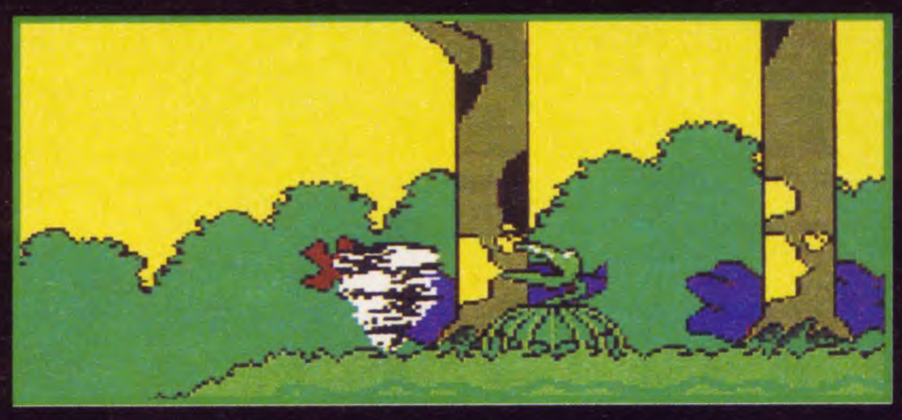
AT Once (286/8MHz)	390.000
AT Once Plus (286/16MHz)	530.000
Golden Gate 386SX(int x Amiga)	990.000
Golden Gate 486SLC(int x Amiga)	tel
Monitor Master x Golden Gate	tel
Janus XT (A2000/3000/4000)	300.000
Janus AT (A2000/3000/4000)	465.000
A2386 CBM (386SX)	tel
A-Max II Plus (A2000/3000/4000)	650.000

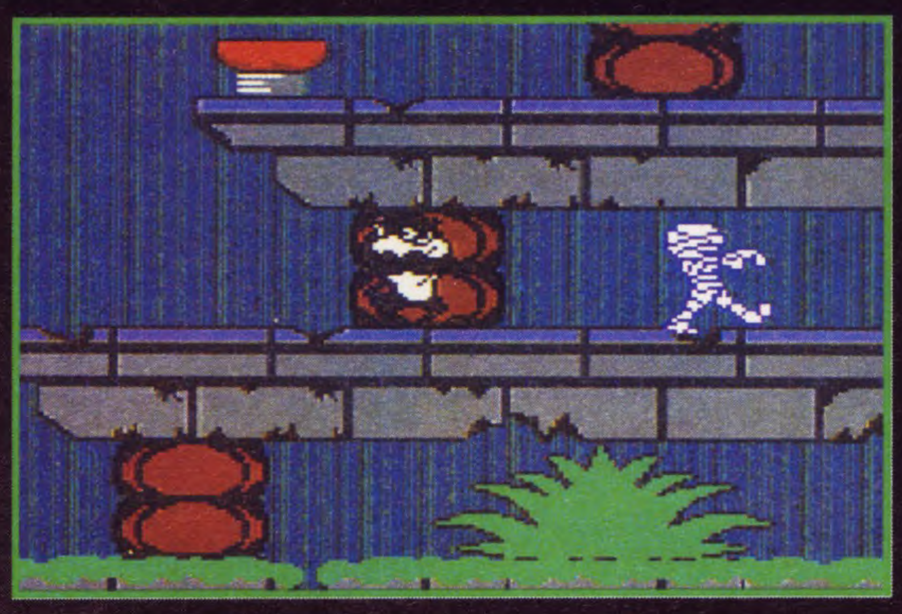
Accessori Amiga

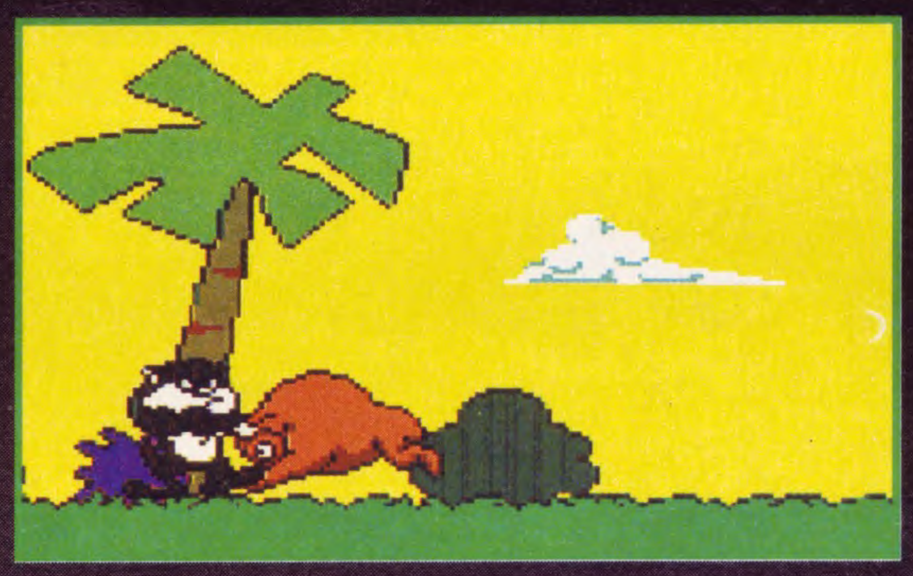
GVP Phone Pack	tel
Kit Pulizia drive 3.5"	4.000
Mousestick Gravis Atari/Amiga	95.000
Mouse senza fili	92.000
Mouse Ottico	59.000
Mouse Optomeccanico blister	26.000
Mouse Optomeccanico deluxe	34.000
Mouse Optomeccanico economico	22.000
Scheda antidrive	5.000
Kickswitch 1.2 x A500/2000	50.000
Kickmouse 2.04 x A500/A2000	87.000
Kickmouse 1.3 x A500plus/A2000	69.000
Kickswitch 1.3 x A600	87.000

TAZMANIA

REVIEW









MASTER SYSTEM

SEGA

Ci sono tanti buffi animali nel sud del mondo: l'Australia ha i canguri, la Nuova Zelanda i kiwi e la Tasmania i diavoli tasmaniani. Questo folle essere è già stato immortalato nei cartoni animati ed ora lo vediamo finalmente apparire sull'8-bit Sega dopo una "parentesi" sul fratellone Megadrive. Una delle caratteristiche del bipede è quella di roteare velocissimamente su sè stesso tanto da provocare veri e propri tornado, l'altra è di ingurgitare tutto quello che trova sul suo cammino. Durante uno dei suoi rari momenti di tranquillità, Taz è venuto a sapere che in una valle sconosciuta ci sono centinaia di animali mai visti e tra questi un volatile che depone uova grosse come case. Probabilmente stanco di trangugiare sempre le stesse cose, l'incavolatissimo parte alla ricerca della valle sperando di ingurgitare ciò che non ha mai ingurgitato...

TUTTOTAZ

Se nei cartoni animati Taz è un personaggio abbastanza innocuo, nei giochi della Sega il "diavolo" tiene fede al suo nome: infatti ruotando su se stesso diventa non solo invulnerabile, ma letale per gli altri. L'effetto tornado dura però solo pochi secondi alla volta e alla fine Taz deve riprendere fiato per recuperare un po' di energia. Se la velocità acquistata ruotando su sé stesso lo fa somigliare a Sonic, beh, sappiate che ci sono altre cose in comune con il mitico porcospino: anche le piattaforme di *Tazmania* sono piene di molle che catapultano il protagonista in zone altrimenti irraggiungibili, piene magari di vite extra o di graditissime cibarie. Attenzione però a non venire lanciati verso zone sconosciute: potreste finire infilzati da spuntoni affilatissimi!



Certo non si possono fare paragoni con la versione Megadrive, che aveva una grande grafica e quintalate di sprite, posti da esplorare e cose da fare. Il Master System ha la qualità grafica, ma manca della profondità necessaria a farne un gran gioco, piuttosto che un semplice buon prodotto. Non fraintendetemi:* Tazmania *è molto divertente e le caverne, le giungle e gli altri livelli sono spassosissimi, ma alla fine tutto sembra un po' vuoto. Datemi sprite più piccoli, un sacco di mostri assurdi da blastare e un mucchio di giocabilità e io sarò più che contento. Non esistono surrogati per la "sostanza" e* Tazmania *ne è la dimostrazione più evidente.

PAUL ANGLIN





MASTER SYSTEM

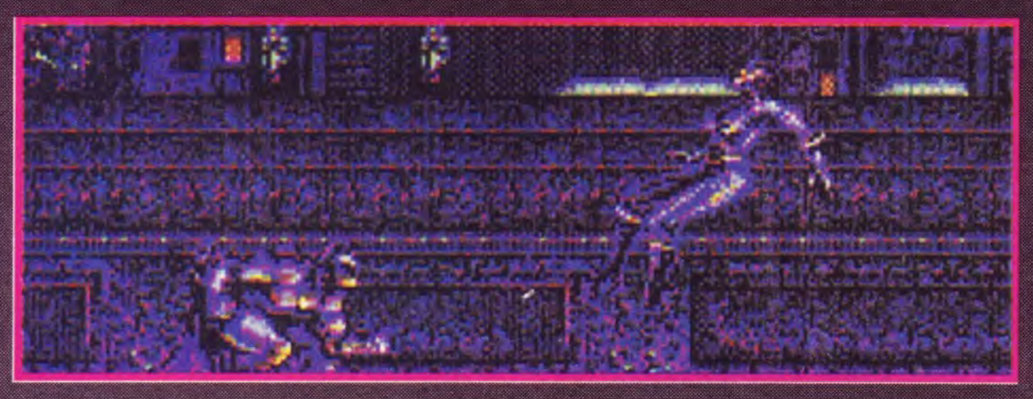
GRAFICA	89
SONORO	79
GIOCABILITÀ	78
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	81

BATMAN

MEGADRIVE

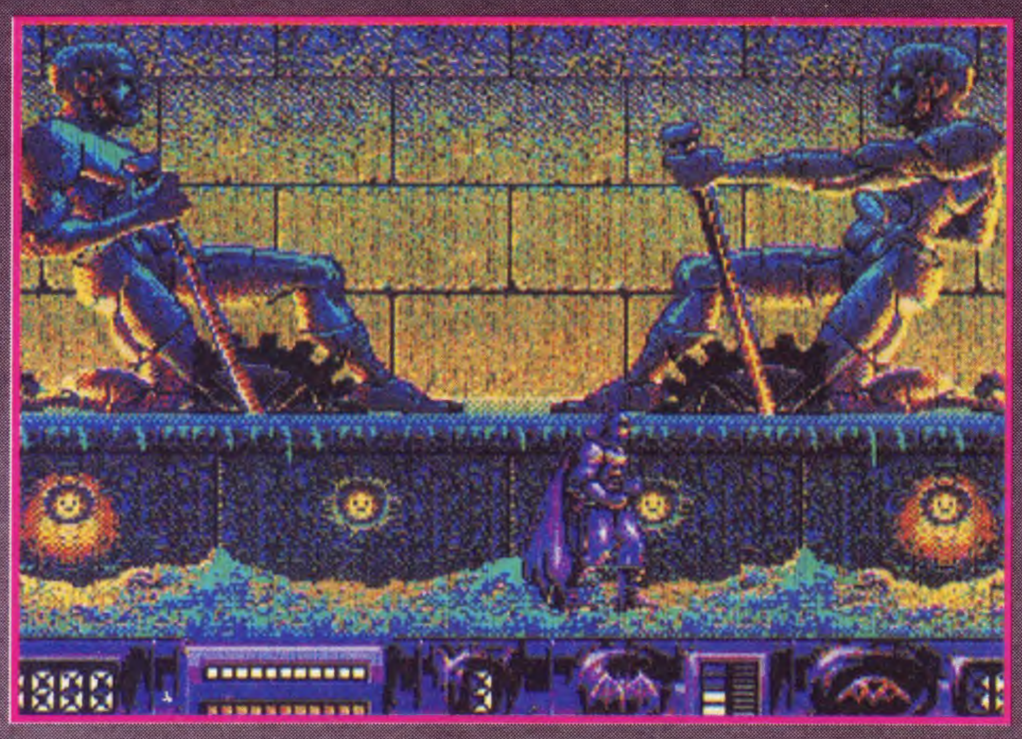
SEGA

E' tornato, e il suo secondo film ha suscitato un tale casino da far diventare blu dall'invidia persino le Turtles! Ma siamo onesti, se non fosse stato per la prorompente Donna Gatto nel suo attillato sacco della spazzatura, il film avrebbe avuto qualche problema: la trama, infatti, era esile come un capello e la recitazione era in stile Massimo Ciavarro. Comunque il film ha guadagnato un sacco di verdoni e la Sega spera bene che la sua cartuccia sul secondo capitolo dell'Uomo Pistrello ne sia buona imitatrice. Tanto più che come in ogni buon tie-in, anche in *Batman Returns* ritroverete tutti i personaggi protagonisti del film, il che già dovrebbe attirare tutti batmaniaci!



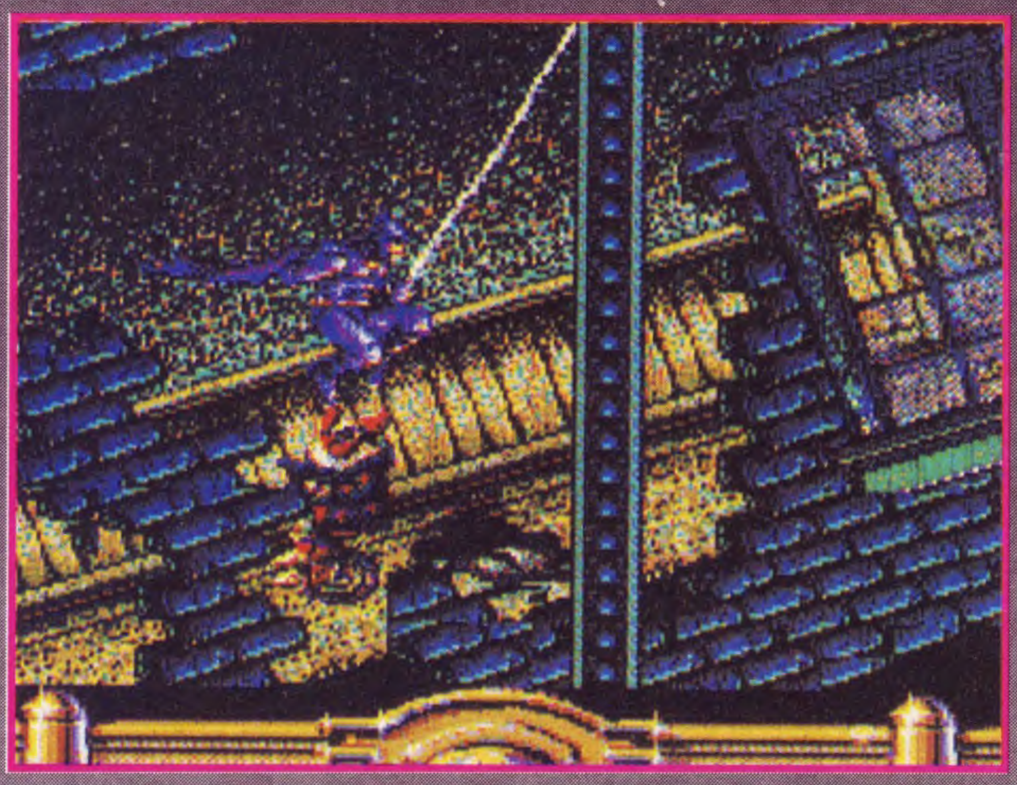
SMASH!

Il gioco di Batman è incredibilmente duro e se non raccogliete parecchi oggetti per riempire la vostra cintura non avrete molte speranze. Lo schermo delle opzioni vi rende le cose un po' più facili concedendovi sino a sette vite; è compresa inoltre la scelta dei metodi di controllo e la possibilità di avere crediti infiniti. Questo non significa però che non sbatterete spesso via il joypad per la frustrazione dovuta a una mancanza cronica di armi.



WHAM!!

In *Batman 2* troviamo facce cattive note e meno note. Gargolle, giullari, clown con mitragliatrice su monocicli, lanciatrici di coltelli infuocati e altri tizi con cappellini da baseball scorrazzano di livello in livello, mentre il finale è riservato a cattivi più noti come il Pinguino e la Donna Gatto. La Donna Gatto rimbalza dappertutto grazie alle sue doti acrobatiche, mentre l'informe Pinguino si deve "accontentare" di lanciare i suoi eli-ombrelli dall'alto.



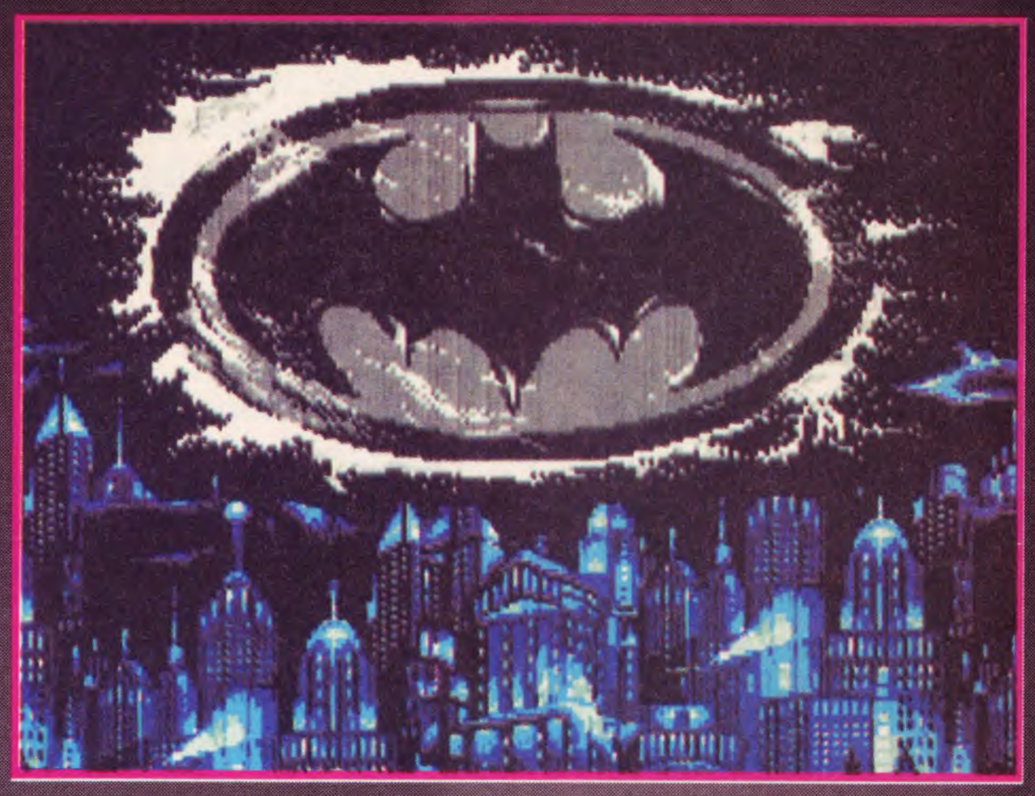


Odio i giochi che bluffano, massì quelli della serie in cui il giocatore fa una cosa e il computer ne fa un'altra. Batman 2 è quel tipo di gioco. Non è che il metodo di controllo sia complicato, solo che è ingannevole. Le piattaforme sono posizionate in un modo che solo commettendo il minimo errore si perde una vita. Per superare i baratri più ampi dovete saltare e poi "aprire" il mantello di Batman per fluttuare premendo due pulsanti diversi in rapida successione. Naturalmente dopo aver effettuato il salto non potete più tornare indietro e se non azzeccate bene le due pressioni consecutive si ricomincia da capo! C'è da dire che alcuni effetti sono grandi: l'animazione delle Donna Gatto e i fondali con le strade appena illuminate sono ottimi. Inoltre, quando Batman muore prima si "imbozzola" e poi sparisce in una nuvola di fumo: grande! Peccato che la programmazione non sia degna del look: in definitiva non male, ma poteva essere molto meglio.

TIM BOONE

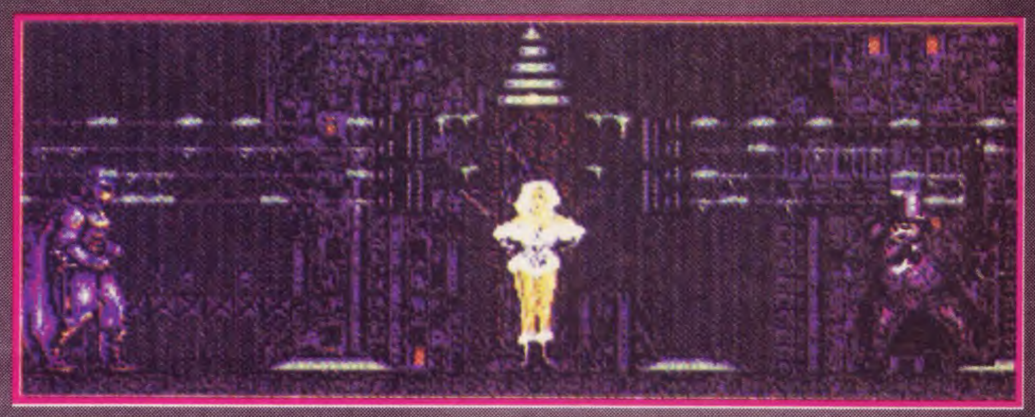


BATMAN RETURNS



ZOCK!

I fan della vecchia serie TV saranno felicissimi di sapere che il Cavaliere Oscuro ha un sacco di gadget nel suo cinturone: premendo Start, potrete accedere a una serie infinita di oggetti che comprende bombe paralizzanti, Batarang a ricerca, Batarang normali, ganci per scalare le pareti per finire con l'incredibile Bat Release, che libera uno sciame di adorabili succhiasangue che puntano dritti sul nemico e gli tolgono ogni umore!



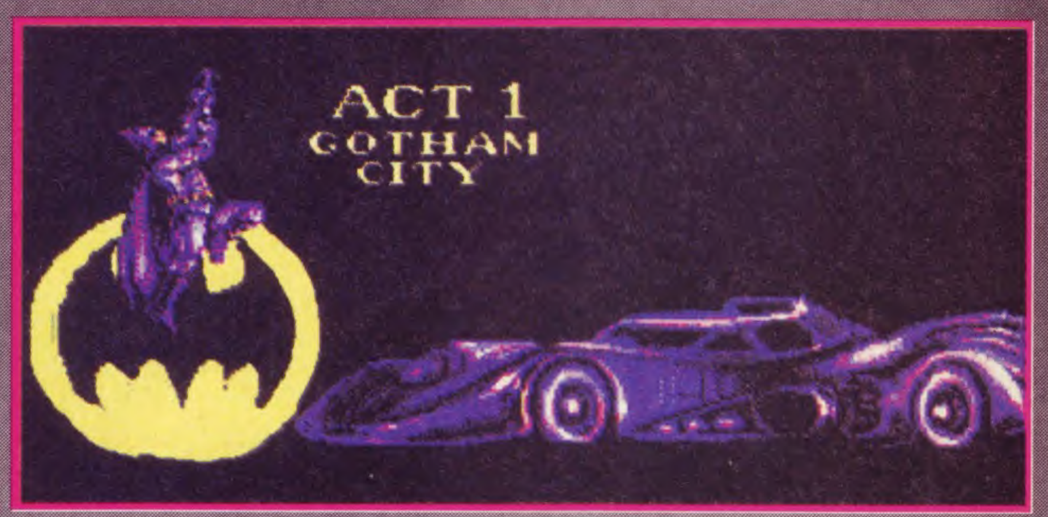
THWACK!

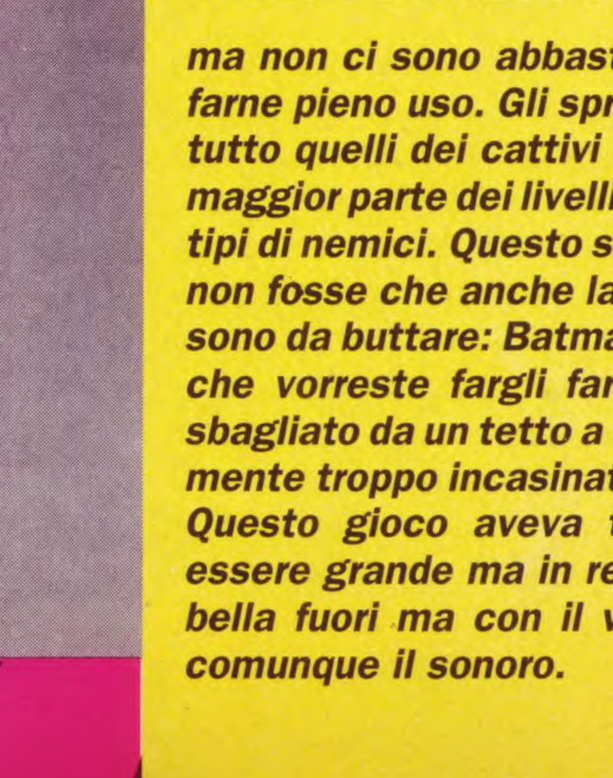
Non tutto è perfetto in *Batman 2*: un paio di critiche vanno per esempio alla grafica granulosa e ben poco dettagliata. Alcune piattaforme sono così mal disegnate che non ci si accorge nemmeno quando finiscono. Il primo livello si svolge di notte tra le verande e i cornicioni dei palazzi di Gotham City ed è di una difficolta davvero esagerata!



KAPOW!

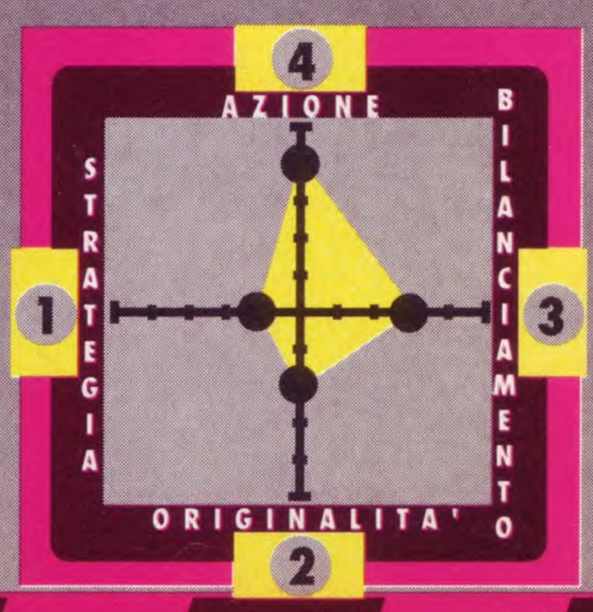
Bruce Wayne nella vita reale è un po' mummificato, ma quando si infila nella sua tutona di gomma è flessibile come una carta di credito! Rimbalza per tutto lo schermo, passando di piattaforma in piattaforma a tirare calci e pugni a tutto ciò che gli si para davanti. Se i bersagli sono un po' lontani, un bel colpo di joypad servirà a far volare/dondolare in aria la meraviglia alata proprio come il suo collega supereroe Spiderman!





Ehi! Ma dov'è finito il Batman che conoscevo? Adam West non andava mica in giro in limousine e non sembrava così snob. Boh, comunque il gioco mi sembra davvero scialbo. Batman ha un sacco di armi fantastiche, ma non ci sono abbastanza cattivi in giro per farne pieno uso. Gli sprite sono grossi - soprattutto quelli dei cattivi di fine livello - ma nella maggior parte dei livelli ci sono al massimo due tipi di nemici. Questo si potrebbe perdonare se non fosse che anche la giocabilità e i controlli sono da buttare: Batman fa tutto tranne quello che vorreste fargli fare. Riparare a un salto sbagliato da un tetto a una finestra è semplicemente troppo incasinato per riuscire a farcela. Questo gioco aveva tutto il potenziale per essere grande ma in realtà è la classica mela bella fuori ma con il verme all'interno. Bello comunque il sonoro.

STEVE KEEN



MEGADRIVE

GRAFICA	80
SONORO	87
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	76

REVIEW

SUPER NES

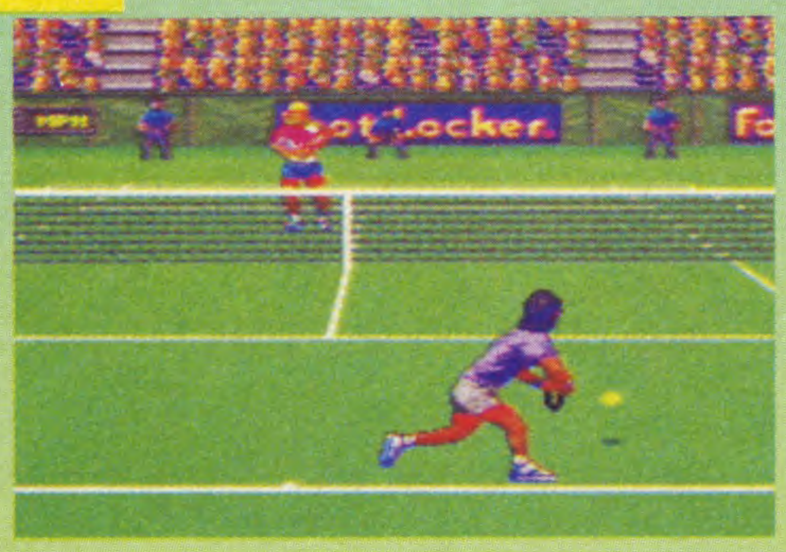
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS



ABSOLUTE ENTERTAINMENT

E' tornato! David Crane, il programmatore più famoso dell'Universo, ha rimesso le sue mani sulla tastiera di un computer e ha sfornato un nuovo gioco per console! Tutti naturalmente vi aspetterete un concept totalmente innovativo, la genialità che prorompe per distruggere tutto quello che è stato fatto prima, la classe che sbaraglia la concorrenza e... Beh, il buon vecchio Crane ha fatto un gioco di tennis. Delusi? In verità qualcosa di diverso in questo tennis c'è: quando giocate nella parte bassa del campo siete rappresentati da uno sprite gigantesco con un'animazione fra le più veritiere che si siano viste in una simulazione dedicata a questo sport. Un'altra caratteristica è la "telecamera" sempre puntata sulla pallina e grossi come siete finirete molto spesso fuori schermo per riapparire all'improvviso dopo una bella rincorsa. Crane è tornato!

GRAZIE
A *Console Generation* per questa cartuccia!









MA CI VUOLE IL DECODIFICATORE?

Amazing Tennis ha un metodo di controllo abbastanza classico: i quattro tasti del joypad sono deputati all'effettuazione di quattro tipi di colpi diversi come nel precedente *Super Tennis*. L'unica differenza è che la "palla corta" è veramente corta! Non sperate cioè di poter fare un colpo smorzato da fondo campo perché finirebbe irrimediabilmente in rete! Per il resto c'è da sottolineare l'ottima segnalazione vocale del punteggio (c'è persino il "Quiet, please!" che zittisce il pubblico) in un inglese pressoché accademico.



C'era una cosa che speravo di non rivedere più in un gioco di tennis: un campo prospetticamente appiattito, con il solito omino che si rimpicciolisce all'orizzonte e la pallina che si fa sempre più microscopica. Purtroppo tutto questo succede in* Amazing Tennis *, ma devo dire che il mitico Crane ha saputo infondere alla simulazione un realismo tale da far scordare anche questo noioso difettuccio: il tennista nella parte bassa del campo è di dimensioni mastodontiche e sfoggia dei colpi animati splendidamente e, anche se l'inquadratura puntata sulla pallina vi fa scomparire qui e là, gli scambi fluiscono tranquillamente. L'ottimo parlato è un altro elemento che vi immerge ancora di più nel gioco. Forse si sente un po' la mancanza di un'opzione che permetta di disputare un solo set (si sa che il tennis non è lo sport più vario del mondo) ma in fondo il gioco voleva essere soprattutto realistico e il magico David ha fatto un buon lavoro davvero. A proposito, a quando l'uscita di* Pitfall 3?

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	89



REVIEW

DESERT STRIKE

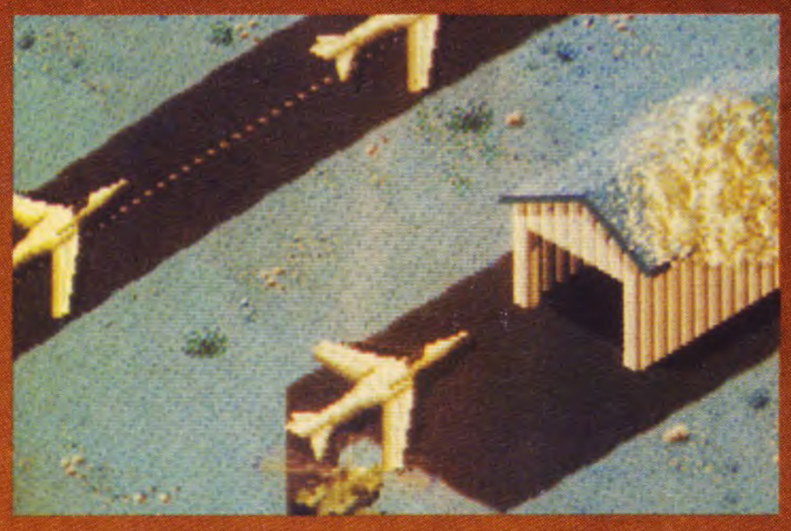
SUPER NES

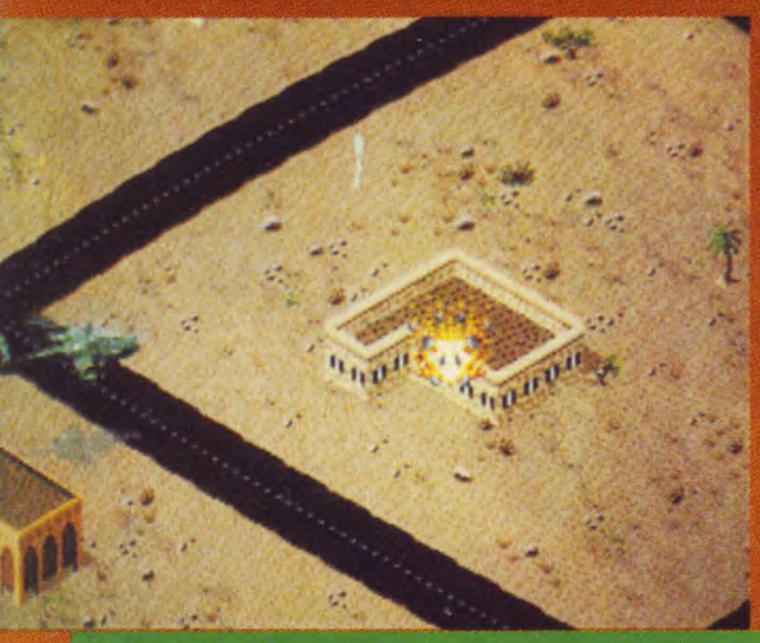
ELECTRONIC ARTS

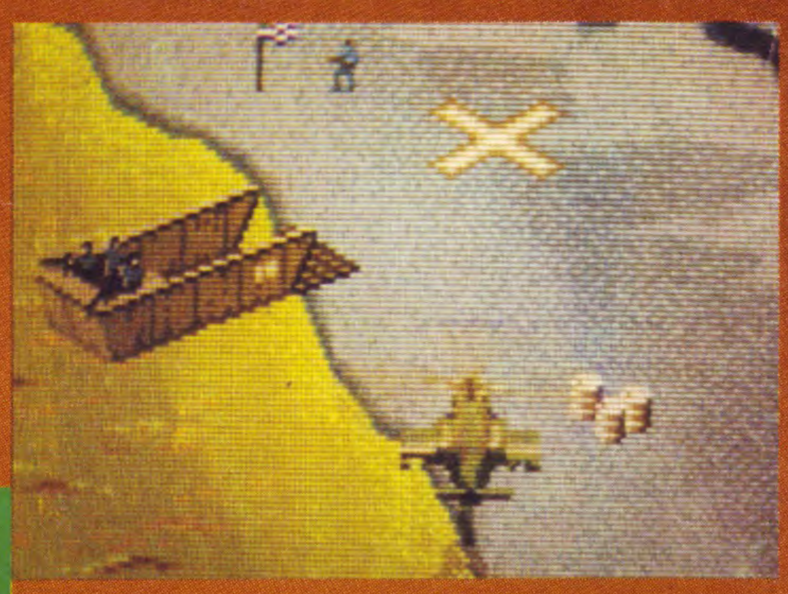
Avete sentito il rombo ritmato delle loro pale, avete osservato bersagli trasformarsi in globi di fuoco dopo il loro passaggio e avrete sicuramente visto anche *Apocalypse Now*! Ebbene, ora i cosi volanti che seminano morte e distruzione li potete pilotare: se state già pensando ai soliti simulatori di volo siete però completamente fuori strada, perché la Electronic Arts è riuscita a riprodurre uno scenario bellico con tutti gli elementi tipici di una simulazione, ma gli ha applicato tutte le caratteristiche di un gioco d'azione. Il risultato? Un gioco con visuale isometrica, pieno di sprite che riproducono bunker, stabilimenti chimici, soldati, elicotteri, aeroporti e pure i famigerati missili Scud. E tutti a portata di grilletto!

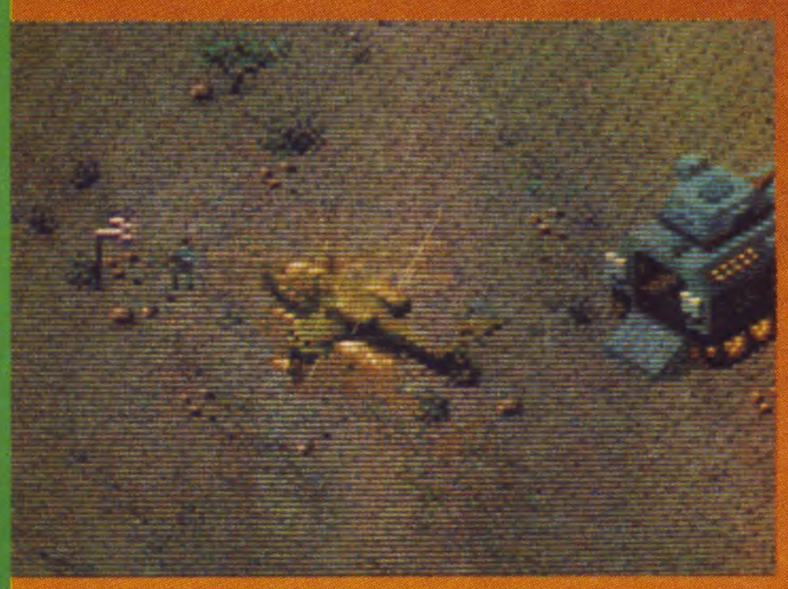
CVG HIT















Gioite, fratelli SNessisti, perché è finalmente arrivato sulla vostra consolona forse il miglior gioco a sfondo bellico degli ultimi anni: in* Desert Strike *la mitica EA è riuscita mirabilmente a includere strategia, azione, oggettistica nascosta e uno scenario guerresco splendido. Nel gioco dovrete preoccuparvi di scegliere bene le vostre destinazioni per non sprecare troppo carburante, potrete scatenare il vostro istinto distruttivo sulle costruzioni che nascondono oggettistica varia e godervi nel contempo l'incredibile quantità di situazioni da film di guerra: recupero di piloti dispersi e scienziati nemici in fuga, troupe televisive tenute in ostaggio, missili Scud pronti a partire, città intere e tante altre cose ancora. Probabilmente* Desert Strike *è uno dei giochi più completi che mi sia capitato di vedere, ma ha anche un piccolo difettuccio: le sue quattro missioni sono lunghe e impegnative, ma si possono finire in una giornata di gioco intenso. Se riuscite a non incavolarvi troppo dopo aver terminato la quarta missione,* Desert Strike *è davvero un'esperienza da non perdere.

PAOLO CARDILLO

BUDDABUDDA BUDDABUDDA!

Avete presente gli oggetti-bonus nascosti nei giochi di Mario? Beh, ci sono anche in *Desert Strike*, solo che qui non bisogna saltare innocuamente sui mattoncini, ma prendere a missilate intere installazioni nemiche! Ecco ciò che nascondono nei loro rifugi e palazzi i fetentoni mediorientali:

Taniche di carburante: se non vi rifornite, precipiterete al suolo molto presto!
Scorte di munizioni: per rifornirvi di proiettili per la mitragliatrice, di razzi Hydra e di missiloni, che sarebbero i vostri tre ordigni annienta-bersagli.
Kit riparazioni: ripristina al massimo il valore della vostra armatura.
Scaletta rapida: se la prendete, il recupero dei piloti dispersi e dell'armamentario di cui sopra sarà molto velocizzato.
Vite extra: lo dice la parola stessa, sosteneva qualcuno.

GRAZIE
A *Console Generation* per la cartuccia!

SUPER NES

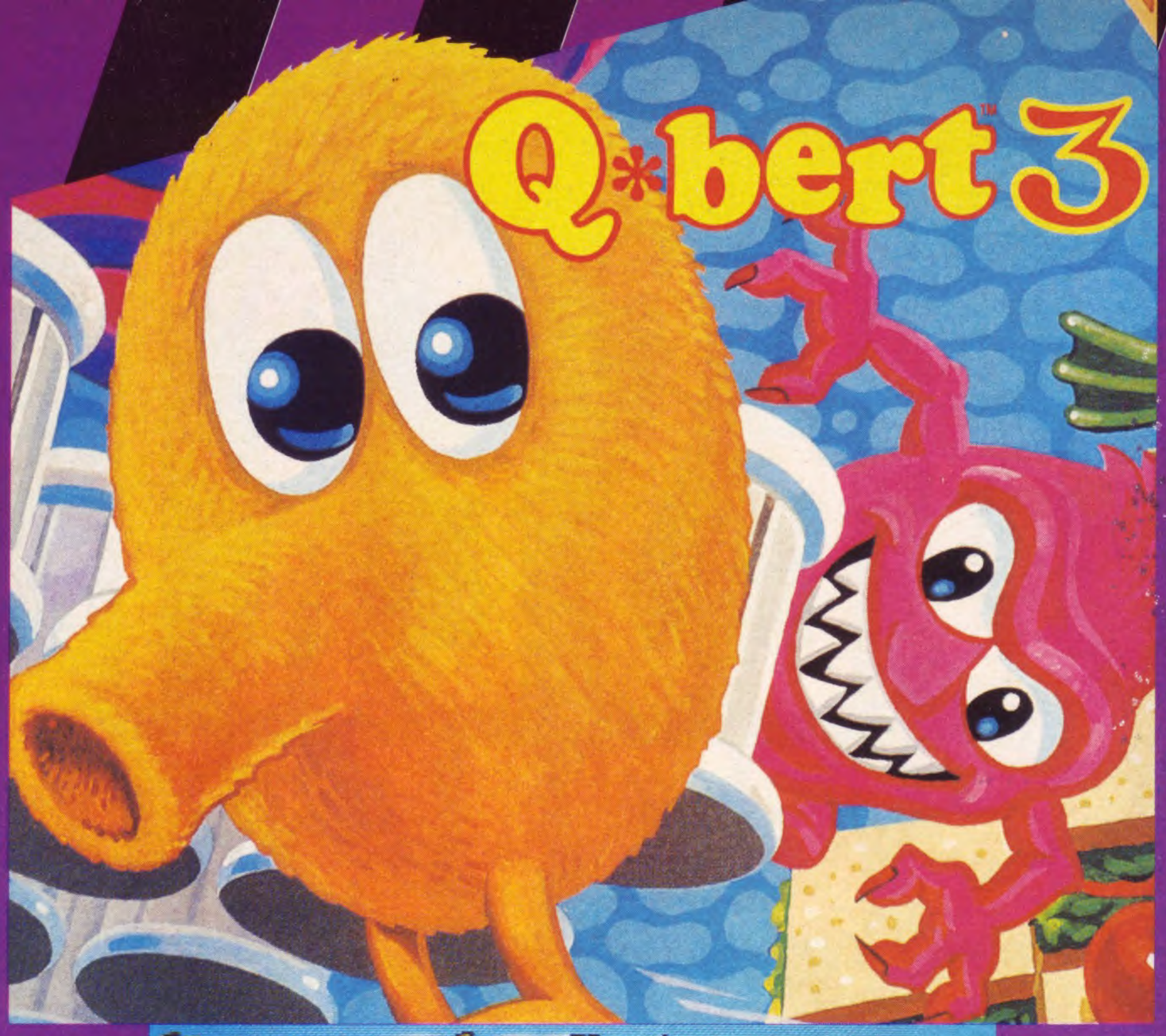
GRAFICA	92
SONORO	93
GIOCABILITÀ	93
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**90**

REVIEW

SUPER NES

NTVIC

E' tornato! Improvvisamente, dopo un'assenza di anni e anni (non vorrei esagerare, ma forse qualcuno di voi lettori era ancora in fasce) ricompare sulle scene uno dei miti videoludici di tutti i tempi: il rimbalzoso Q*Bert! Cercherò di rinfrescare la memoria a chi non camminava ancora su due zampe a quei tempi: nel gioco il mitico "coso" proboscidato saltellava qua e là su piramidi di cubetti e appena capitava su uno cambiava immediatamente il colore della faccia superiore del cubo. Per completare uno schermo bisognava modificare il colore di tutte le facce superiori; la cosa sarebbe stata anche facile, senonché le piramidi erano popolate da serpenti, palline letali e follie varie pronte a zompare addosso al povero Q*Bert. E in più negli schermi avanzati il colore doveva essere cambiato due volte e spesso senza rimanere "fisso" dopo il secondo passaggio di Q*Bert, causando casini veramente spaventevoli! E la volete sapere una cosa? La versione per SNES è ancora più incasinata!





E' BRAVO AI RIMBALZI...

Cosa avranno mai fatto per rinverdire il mito di *Q*Bert* quelli della NTVIC? In verità non tantissimo, tanto che il gioco si può ritenere concettualmente identico al vecchio classico da bar. Quantitativamente parlando però, qualche differenza c'è: nel gioco sono compresi infatti più di 100 schermi e tutti con look differenziati, con i cubetti che si trasformano via via in valigette, denti (da cariare!) e molta altra oggettistica. Ma il pezzo forte sono comunque i fondali: gli effetti psichedelici che sono riusciti a ottenere i programmatori di *Q*Bert 3* sembrano scaturire direttamente da qualche visione allucinogena o da una seduta con le Mind Machines!



Come non emozionarsi di fronte al grande ritorno di un mito della nostra infanzia videoludica, a uno di quei giochi che hanno fatto la storia dell'intrattenimento elettronico insieme a Pac Man, Defender & C.? Impossibile impedire lo scatenarsi dei ricordi, ma cercherò comunque di essere obiettivo: comincio col dire che Q*Bert è di nuovo fra noi, con la sua classe, la sua giocabilità, ma ha dimenticato il trattamento di modernizzazione. La NTVIC ha fatto un Q*Bert 3 praticamente identico a quello che avevamo lasciato in sala giochi: ciò significa che lo schema di gioco appare un po' semplicistico e che per essere un seguito è sin troppo simile all'originale. Certo, c'è il look che propone molta varietà e a volte è davvero folgorante (incredibili certi fondali psichedelici!) ma la sostanza non cambia. Nonostante questo, non posso pensare che i videogiocatori "vecchi" non si faranno prendere dalla nostalgia e che quelli "giovani" non rimarranno affascinati da un esempio di videogioco dei bei tempi in cui le idee originali nascevano a fiumi. Dico... è di Q*Bert che si sta parlando!

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

GRAFICA	89
SONORO	88
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	88





MICRO GENIUS, IL COMPATIBILE

Non c'è niente di più originale che giocare con la Console Marpes 7600 Micro Genius

COMPATIBILE NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NINTENDO FAMILY SYSTEM



Design "Big Box"
Vincitore del Premio TWC Design 1991

- **Uscita stereofonica con cuffia in dotazione**
- **Tasto espulsione cartuccia**
- **Tasto reset**
- **Uscite audio video per monitors**
- **Alimentatore, Cavo RF e Deviatore TV**

Inoltre nella confezione troverete una splendida cartuccia gioco e DUE JOYSTICK TURBO per giocare subito con i vostri amici!

Presenti al 31° SIG
(Salone Internazionale del Giocattolo)
Milano 23 - 27 Gennaio '93

La più vasta disponibilità di giochi al mondo!

...e la versione ACTION KIT...



...contiene la fantastica pistola INFRARED LIGHT PHASER!



MARPES

Elettronica MARPES
Via Montedoro
80059 Torre del Gre
Nap
Tel. 081/88210
Fax 081/88291

NINTENDO & NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM are a Trademarks of Nintendo. MARPES & MICRO GENIUS are a Trademarks of Elettronica Marpes

NEO GEO

SNK

Quando uscì *Street Fighter 2* sul Super Nes tutti rimasero stupefatti sia per la giocabilità e la realizzazione tecnica della conversione, sia perché si trattava del primo gioco per la megaconsole della Nintendo di 16 megabit. Ora alla SNK hanno deciso di fare di meglio e, sfruttando il medesimo concept del titolo Capcom, hanno partorito un cartuccione da 102 MEGABIT!!! E' inutile che vi descriva il gioco sin nei minimi particolari: ricordo solo che si tratta di un picchiaduro uno contro uno con un megatone di mosse e la possibilità di giocare da soli o in due contemporaneamente (uno contro l'altro). Il resto? Beh, ci sono le scene d'intermezzo, le prove bonus, lo zoom (FANTASTICO!) che ingrandisce la scena quando i due si trovano a distanza ravvicinata e alcune animazioni ed effetti sonori da far veramente cadere le mascelle. Compratelo, o almeno fateci un pensierino...









F-A-V-O-L-O-S-O! Questo gioco è incredibile e proprio non riesco a capire come i miei colleghi d'oltremanica abbiano potuto giudicarlo appena al di sopra della media. La grafica (soprattutto per quanto riguarda i fondali) è sensazionale, il sonoro è ottimo e ricco di campionamenti, la giocabilità è strepitosa e i livelli di difficoltà sono bilanciati in modo perfetto. Come se tutto questo non bastasse c'è una varietà tale di background e personaggi da garantire un bel po' di settimane di divertimento, l'effetto zoom è uno dei migliori che mi sia mai capitato di vedere sulla console della SNK e il modo a due giocatori, sempre che abbiate il secondo joypad, trasforma la cartuccia in un acquisto pressoché obbligato per tutti i possessori di Neo Geo. Secondo me, grazie anche ai due livelli di energia,* Art of Fighting *è persino meglio di* Street Fighter 2*: cercatelo nella vostra sala giochi e giudicate da soli...

SIMON CROSIGNANI

GRAZIE
A *Console Generation* per averci fornito questa cartuccia!

CVG HIT



© 1992 SNK CORP.







BONUS MANIA

Ogni due livelli Ryo e Robert hanno la possibilità di cimentarsi in uno stage bonus per aumentare la propria forza. Le tre prove, fra cui i nostri eroi possono scegliere, sono lo Spaccabottiglie (in cui bisogna premere il tasto di fuoco nell'istante giusto per spaccare cinque bottiglie di birra con il taglio della mano e alzare così il livello dello Spirito), il Frantumaghiaccio (disciplina in cui bisogna premere furiosamente sul tasto del joypad e frantumare cinque lastroni di ghiaccio con un pugno per aumentare la potenza dei propri colpi) e lo Schermo dell'Ultra-Super Attacco (prova incasinatissima in cui bisogna lanciare un Super Attacco, eseguendo una certa sequenza di movimenti con joypad e tasti di fuoco, un certo numero di volte per aumentare la potenza dei Super Attacchi negli schermi successivi).







CIPPIRIMERLO!

L'innovazione principale (e forse l'unica) di *Art of Fighting*, rispetto al titolo della Capcom a cui si ispira, è senza dubbio il livello di Spirito. Oltre all'energia, nella parte alta dello schermo, avete infatti un'altra barra che indica quanta potenza hanno i vostri Super Attacchi: ovviamente più è lunga la barra, più danno infliggerete con un Super Attacco. Ogni volta che usate un Super Attacco la barra scenderà, ma esiste un altro modo assai più originale per far diminuire lo Spirito del vostro avversario: la Provocazione. Premendo il tasto D infatti, ogni personaggio eseguirà una mossa con lo scopo di prendere il giro il proprio nemico e diminuirne il livello di Spirito: Mickey fa la linguaccia urlando "C'mon Baby", Jack fa un pallone con la gomma da masticare, Todo dice un paio di parolacce in giapponese, King esegue il Sacro Colpo del Braccio ad Ombrello (quello che si usa spessissimo quando si va in auto) e così via. L'unico modo per recuperare lo Spirito perduto è quello di concentrarsi (tasto A o B) anche se così facendo si diventa estremamente vulnerabili.







PAGHI UNO, PRENDI OTTO

I personaggi principali di *Art of Fighting* sono otto (come in *Street Fighter 2*, che combinazione!): i due selezionabili nel modo a un giocatore sono Ryo, figlio di un grandissimo maestro di arti marziali che annovera fra i propri colpi speciali i pugni "alla Ken Shiro", la palla di fuoco e il calcio volante infuocato, e Robert, grandissimo amico di Ryo e dotato degli stessi Super Attacchi. Ci sono poi Ryuhaku Todo, un nipponico alquanto sfigato, Jack Turner, un teppista grande e grosso piuttosto duro da far fuori, Lee Pai Long, la Chun Li della situazione, King, un effemminato cameriere di night club, Mickey Rogers, un ex-pugile mezzo Bob Marley e mezzo Charles Barkley (anche se di pelle chiara) e John Crawley, il solito marine rambesco ipervitaminizzato. Conclude la carrellata il più cattivo di tutti, Mr Big un fetente armato di bastoni pressoché impossibile da uccidere e, proprio per questo, non selezionabile nemmeno nel modo a due giocatori.



Ragazzi, cosa posso dire? Come giocabilità* Art of Fighting *è già al livello di* Street Fighter 2 *e ha pure qualcosa di tutto suo che riesce a porlo forse un gradino al di sopra del picchiaduro per lo SNES: per esempio, uno potrebbe pensare che le zoomate siano soltanto accessorie, e invece giovano in modo incredibile alla "cinematograficità" del gioco caricando ancora di più il senso di frenesia e azione! E gli insulti? Una trovata simpatica e originale che rende ancora più divertente questo fantastico gioco. Con la serie di scenari incredibilmente vari e la qualità grafica degli stessi e degli avversari non saprei proprio come non inserire* Art of Fighting *nell'Olimpo dei picchiaduro più grandi di tutti i tempi. A questo punto o iniziate a frodare il fisco o più semplicemente ve ne andate in sala giochi: perderlo sarebbe un vero delitto.

PAOLO CARDILLO



NEO GEO

GRAFICA	97
SONORO	94
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	**94**

KEN, L'ATTACCATUTTI

Potevano mancare sacri, magici, buoni e giusti colpi con palle di fuoco, lame di fuoco, pugni di fuoco in un gioco ispirato a Ken? Neanche a parlarne. Gli otto personaggi di *Ken 6* sono in effetti dotati di effetti speciali incorporati che gli consentono di scatenare varie mosse particolari: colpi a ripetizione in successioni supersoniche, anelli ammantati di fuoco, dono dell'invisibilità, incendi portatili e chi più ne ha più ne metta. Il tutto, vi assicuro, è utilissimo dopo una giornata stressante di lavoro, dopo una sconfitta con rigore sbagliato al novantesimo (chi ha orecchie per intendere...) e dopo...beh, peggio di così!





E' il secondo gioco di Ken che vedo e non ho mai visto il cartone animato ma comincio a domandarmi se quest'ultimo non sia in bianco e nero: infatti, come in Ken 5, anche in questo c'è una prevalenza di grigi e marroni che tendono quasi verso il b/n. Beh, posso capire che il cartone animato prediliga il tono tragico ma in certi momenti è sin troppo marcato! I fondali poi sono di una desolazione unica: banali, poco dettagliati e in genere senza ispirazione. Il resto più o meno va bene: sprite grossi, animazione accettabile e "pose" svariate. Il gioco in sé non è che colpisca molto: le mosse sono piuttosto varie e con l'inclusione di quelle speciali siamo su un numero discreto. Nel combattimento non si raggiunge la complessità strategica di Street Fighter 2 e a volte ho l'impressione che si debba insistere un po' troppo sulla stessa mossa senza avere grosse alternative o reazioni particolari da parte dell'avversario. Insomma è un picchiaduro discreto, senza particolari acuti (soprattutto da parte della grafica), che può soddisfare il giocatore medio: una piccola ripresa dopo il fallimento del precedente gioco. Attendiamo con ansia il capolavoro.

PAOLO CARDILLO

E LA BARBIE?

I personaggi di questo sesto gioco di Ken (il quinto l'abbiamo recensito, gli altri saranno apparsi su qualche PC giapponese non identificato) sono esattamente otto, praticamente un numero sacro per i picchiaduro. Sono quasi tutti mastodontici tranne uno, il cui nome mi sfugge (anche perché mi sfugge il giapponese), e hanno la loro bella quantità di mosse. Ognuno naturalmente si distingue per una sua particolare attitudine: c'è un grassone, per esempio, che attaccherà spesso a colpi di panza mutante, il nanetto di cui sopra che usa dei temibilissimi artigli e uno praticamente imbattibile che ha la capacità di rendersi invisibile proprio mentre lo state colpendo. Con quest'ultimo dovrete davvero sudare sette camicie!

DIETRO LE BARRE

Una delle cose che si notano subito di *Ken 6* è la presenza di tre barre in cima allo schermo. La prima è la solita barra dell'energia: più botte si prendono, più questa decresce. La seconda invece conta i colpi che vengono assestati all'avversario e può incidere sull'efficacia dei colpi successivi. La terza la dovrete attivare voi tenendo premuto il tasto R del joypad e, quando raggiungerà il massimo, vedrete una sacra fiamma cingere il capo del vostro personaggio: a quel punto potrete assestare un bel colpo speciale. Attenzione però: se vi farete colpire dal vostro avversario mentre tenete premuto R, la barra tornerà a zero e dovrete ricominciare da capo.

REVIEW





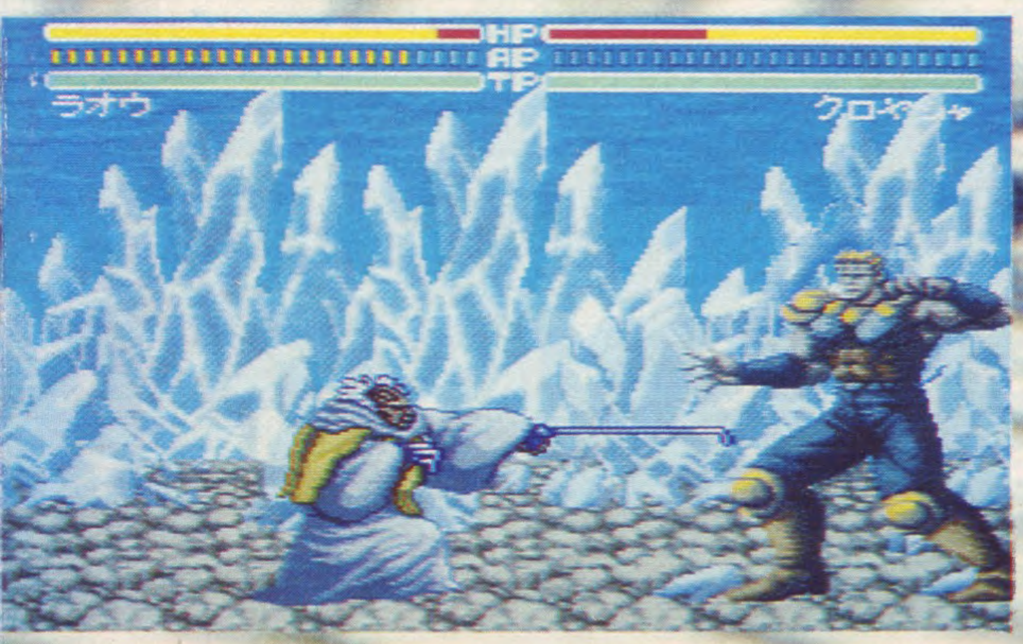


SUPER NES

TOEI

Per chi non lo sapesse, Ken Shiro è uno dei più idolatrati cartoon giapponesi degli ultimi tempi. I suoi ingredienti sono una violenza su larga scala (spesso tagliata nelle versioni che giungono sui nostri teleschermi) e una non indifferente tristezza che permea scenari, dialoghi, musiche e tutto il resto. Ken Shiro è praticamente un tizio alto dai due ai tre metri (così pocooo! -Mad Max) che combatte per l'umanità a suon di colpi sacri, cioè dei colpi speciali che gli partono non si sa come quando inzia a instillarglisi il germe della violenza; i suoi nemici sfoggiano muscolature peggio della sua, fanno volteggi in aria e gli rifilano in genere tante di quelle mazzuolate che alla fine vince sempre Ken. E che cosa mai poteva ispirare un soggetto del genere? Un clone di *Tetris*? Un gioco di freccette? No, un semplice, classico, cristallino picchiaduro, con tanto di salti, calci, pugni e mosse speciali come solo i cartoon giapponesi saprebbero fare.

HOKUTONOKEN 6





SUPER NES

GRAFICA	76
SONORO	81
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	77
GLOBALE	**75**

SUPER NES

THE MAGICAL QUEST

CAPCOM

La famigerata banda Disney sta riproponendosi con una presenza massiccia sulle varie console, e sul Super Nes tocca a Topolino (stavolta da solo) deliziare la platea con le sue magiche avventure. In questo *Magical Quest* il sorcio più famoso del mondo viene catapultato in vari ambienti (strano vero?) ripieni di insidie, ma pian piano l'arsenale del Mitico si arricchisce di contromisure...indossabili. Se all'inizio del gioco il topo veste i classici pantaloncini rossi, col progredire del gioco viene incluso nel suo inventario un vestito da mago, uno da pompiere e uno da alpinista. Ogni vestito nuovo incorpora un'"arma" nuova: un colpo magico, un getto d'acqua e una corda con tanto di arpione. Combinando l'utilizzo dei quattro abbigliamenti Topolino dovrà saltare da una piattaforma all'altra, scoprire stanze segrete e fare tutto ciò che un rispettabile piattaformista dovrebbe fare.









TOPOLOOK!

I quattro look diversi che Topolino può sfoggiare gli consentono di compiere azioni che vestendo altri panni non gli sarebbero consentite. Vestito coi soli pantaloncini può essenzialmente raccogliere oggetti (mattoncini, dei pomodori volanti, i nemici dopo averli tramortiti saltandogli addosso); vestito da mago ha già un'"arma da fuoco" che però ha colpi limitati: per recuperare "munizioni" dovrà raccogliere delle lampade magiche. Nei panni di pompiere potrà usare un getto d'acqua sia per spegnere alcune piattaforme infuocate, sia per spingere alcuni elementi del paesaggio. Come alpinista invece Topolino amplificherà le sue possibilità di scalatore, potendo issarsi con la sua corda su piattaforme altrimenti irraggiungibili con il semplice salto.







Gli ultimi giochi per console targati Disney raramente hanno deluso e anche* Magical Quest *all'inizio non sembra costituire un'eccezione: bella l'ambientazione, festose le musiche e elementi piattaformici in regola. Poi però l'entusiasmo inizia a scemare: i paesaggi si rivelano abbastanza convenzionali e le idee non sembrano essere poi tantissime. Rispetto alle precedenti licenze questo platform con Topolino mostra poche trovate, e i quattro vestiti diversi sembrano più da utilizzare ognuno singolarmente in un dato schermo che in combinazione, e la cosa naturalmente toglie un po' di profondità a* Magical Quest. *Non che il gioco alla fine sia da buttare: un pizzico di spirito disneyano è ancora salvo grazie a qualche animazione (Topolino che si scuote dopo aver accusato un colpo è da non perdere) e in fondo alcuni tipici elementi piattaformici (mattoncini con vari usi e stanze segrete) sono sempre lì. Rimane però la sensazione che il gioco, con un po' di cervello, dovesse essere arricchito di molti più particolari per poter risultare un classico.

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

GRAFICA	84
SONORO	84
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	81
GLOBALE	80



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

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NOVITÀ AMIGA 1200 PREZZO INCREDIBILE



CPU: MICROPROCESSORE MOTOROLA 68EC020
COPROCESSORI: 3 CHIP DEDICATI PER GRAFICA SUONO E DMA
MEMORIA DI SISTEMA: ROM 1MB - RAM 2MB ESPAND. FINO A 10MB
CARATTERIST. VIDEO: RISOLUZ. MAX 1280X512 A 256 COLORI O 256.000 COLORI DA UNA TAVOLOZZA DI 16.000.000 DI COLORI IN VARIE RISOLUZIONI
MEMORIA DI MASSA: UNITÀ A DISCHETTI DA 3 1/2,880 KB
UNITA DISCO FISSO: OPZIONALE CLOCK: 14 MHZ
PORTE: 2 PORTE PER MOUSE, JOYSTICK, PADDLE ECC. - PARALLELA CENTRONICS - SERIALE RS232C PROGRAMMABILE FINO A 31250 BAUD - PCMCIA - SLOT PER PROCESSORE ALTERNATIVO
SOFTWARE: AMIGA DOS 3.0 ITALIANO CON CAPACITÀ LETTURA/SCRITTURA DISCHI FORMATO DOS



AMIGA 600

- IL NUOVO COMPUTER - 1 MB RAM
- GARANZIA COMMODORE ITALIA

LIRE 530.000 IVA COMPRESA

OMAGGIO "SUPERJOYSTICK"

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 1 MB RAM — LIRE 890.000 IVA COMPRESA

CON HARD DISK INT. DA 40 MB 2 MB RAM — LIRE 990.000 IVA COMPRESA

SUPEROFFERTA
STESSA CONFIGURAZIONE CON ESPANSIONE A 2 MB DI MEMORIA — LIRE 630.000 IVA COMPRESA

ACCESSORI AMIGA 600

ESPANSIONE DI MEMORIA
Porta a 2Mb la memoria dell'Amiga 600.
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

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

STAMPANTE COMMODORE M - 1270
SILENZIOSISSIMA STAMPANTE A GETTO D'INCHIOSTRO ATTACCO PARALLELO PER AMIGA E PER QUALSIASI PC
LIRE 248.000 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

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

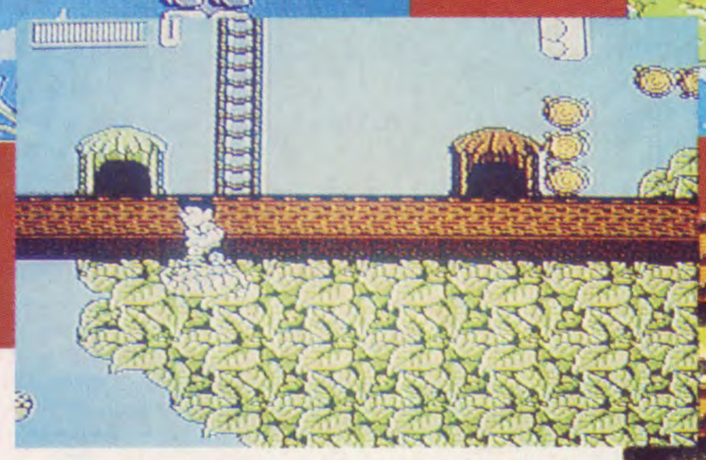
Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari

NES

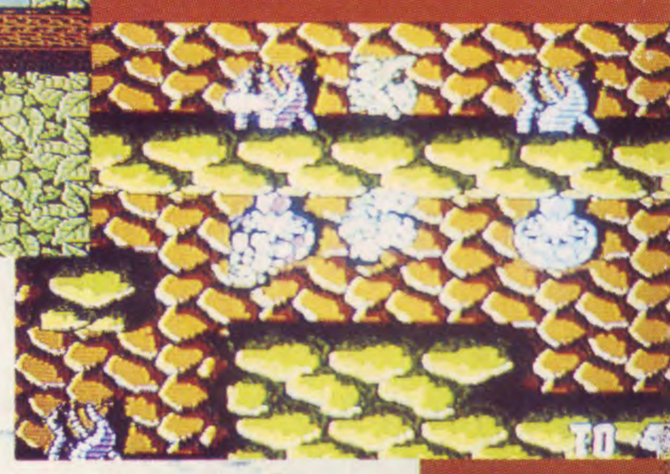
OCEAN

Avete letto la recensione di *Hook* per Amiga e PC? Avete letto quella per il Super Nes? Bene, dimenticatevele! Questa versione ha in comune con le altre solo i nomi dei personaggi. Mi sembra inutile raccontarvi per l'ennesima volta la trama del gioco: sinteticamente dobbiamo vestire i panni di uno smemorato Peter Pan e guidarlo attraverso un hookiliardo di labirinti platformosi fino alla tenzone finale con il perfido Capitan Uncino.

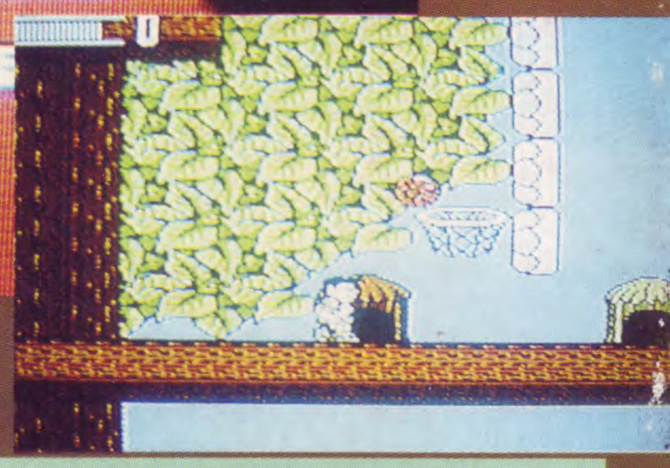












CUCCATA!!!

Era una vita (anzi, data la tua età caro Maurizio ,quasi due vite - Mad Max) che non recensivo giochi per il NES e il mio primo impulso nel vedere questo gioco è stato quello di spegnere la console e con un plastico movimento del braccio buttare la cartuccia fuori dalla finestra... Sarà che stavo giocando a Rad Gravity, altro bel cerbero, per cui ero impaziente di vederne la fine e non volevo perdere tempo inutilmente, sarà che non sopporto i giochi che necessitano di un manuale d'istruzione per essere compresi, ma inizialmente *Hook* mi ha fatto spazientire perché non è proprio immediato come sistema di gioco, a cominciare dalla povera fata Campanellino che vaga solitaria e non c'è verso di portarsela dietro... Ma una volta scoperto l'arcano e capito che bisogna raccogliere un tot numero di oggetti finché non compare la scritta "exit", non rimane molto altro di difficoltoso. Basta avere un po' di pazienza (qualcuno mi suggerisce tanta) per segnarsi la successione dei quadri e la mappa degli stessi...



Sono interdetto: di prim'acchito Hook non mi ha colpito favorevolmente e non riesco a togliermi quest'impressione. SIcuramente c'è in giro di meglio per il NES, ma non mi sento nemmeno di bocciare in pieno questa conversione della Ocean. La grafica tutto sommato è la cosa migliore del gioco anche se c'è qualche sfarfallio di tanto in tanto, il sonoro è insipido ma può andare e la giocabilità può attirare i patiti dei platform game, ma può risultare irritante per gli altri. L'unica cosa che può salvare questo Hook è il fatto che possiede ben venticinque posti da esplorare e che permette un numero limitato di "continue": tutto ciò gli assicura una discreta longevità, a meno che non abbandoniate prima, stufandovi della mancanza di un sistema di password.

MAURIZIO MICCOLI

NES

GRAFICA	86
SONORO	72
GIOCABILITÀ	76
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	79



WINGS 2 - NAMCO



Ve lo ricordate Wings? Era uno di quei bei giochi che l'Amiga aveva il piacere di ospitare grazie alle fatiche della mitica Cinemaware. Oddio, non che il gioco fosse proprio un capolaroro (i caricamenti erano davvero assillanti) ma con le musiche e le immagini che ci avevano messo suscitava un indubbio fascino in chi ci giocava. In questo seguito più o meno legittimo del titolo Cinemaware la storia si ripete: musiche dell'epoca, ritratti dei piloti però meno immagini da vedere in generale. In compenso lo scarno 3D di Wings si è trasformato in un bello sprittone ruotante a ritrarre il paesaggio di sotto e gli aerei tedeschi sono tutti sprite dall'animazione non proprio fluidissima ma gestiti abbastanza bene. Le missioni sono sia biplano-contro-biplano che di bombardamento (manca la sezione di mitragliamento a bassa quota). Il gioco ripropone bene i duelli dell'epoca ma c'è da dire che è anche parecchio ripetitivo sia in questi che nel bombardamento. Inoltre, il paesaggio poi colpisce all'inizio ma poi inizia a stancare, visto che si tratta quasi sempre della stessa cosa. In definitiva, piacerà agli amanti del genere ma gli altri hanno ben altro con cui sollazzarsi sul Super NES.

SUPER NES

GRAFICA	77
SONORO	80
GIOCABILITÀ	73
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	70

HUMAN GRAND PRIX - HUMAN

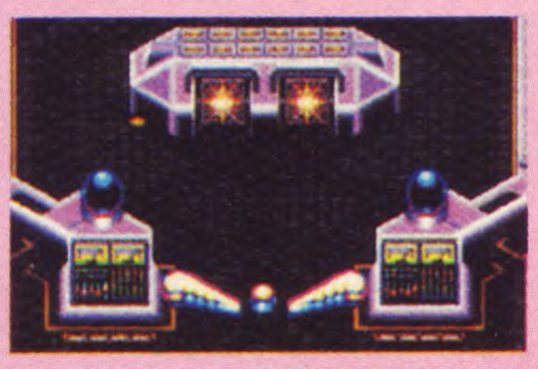
Gran bella sorpresa questo Human Grand Prix, che riesce a proporre un metodo di guida più simulativo ma che è al contempo molto arcade. Il volante è a sterzata regolabile: direttamente sotto alla vostra macchina vedrete un indicatore che si sposta a destra e sinistra per quantificare la vostra sterzata. La cosa può sembrare un po' casinosa ma vi assicuro che ci si sente padroni della guida come mai era stato prima, anzi direi proprio che fa apparire il solito metodo di guida un po' primitivo. Il gioco è una bellezza: visto in soggettiva con possibilità di split-screen, vi consente una piacevolissima guida arcade che mi ricorda un poco Final Lap. I sorpassi sono la cosa più divertente e realistica: con la sterzata regolabile vi troverete a fare finte a destra e a manca nel tentativo di "passare": all'esterno, all'interno oppure vi andrete semplicemente a schiantare contro lo scarico dell'avversario. Nel gioco sono inclusi un campionato e una gara uno-contro-uno, l'assetto della macchina e i box, con la prospettiva che da soggettiva diventa laterale (vedi Exhaust Heat).
Forse in alcuni frangenti il gioco manca di un pizzico di velocità (ci avrebbero potuto mettere delle strisce bianche o un po' di grafica laterale!) ma già così è un grande spasso. Consigliatissimo.

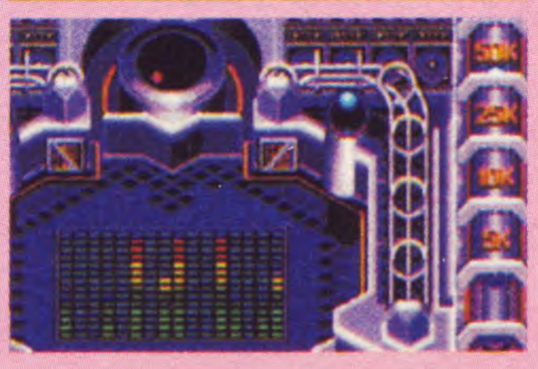
SUPER NES

GRAFICA	85
SONORO	88
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	87

CRUEBALL - ELECTRONIC ARTS

Avete presente Devil Crash? Il fantasmagorico flipper che ci aveva fatto impazzire mesi e mesi fa ha ora un nuovo concorrente: Crueball. La Electronic Arts ha pensato bene di ispirarsi alle melodie dei Motley Crue per dare un po' di adrenalina a questo flipperino con tante levette, tanti bersagli, schermi bonus che si raggiungono dopo aver "composto" alcune parole coi bersagli e nove tipi di flipper in tutto. Non che il gioco entusiasmi più di tanto: come design si ritrova con pochi colori e pochi dettagli e quindi non ha certo lo stesso fascino di Devil Crash. Il gioco in sé è abbastanza semplice e non propone particolari novità: forse l'unico merito è quello di avere un pizzico di varietà (mica male nove flipper) e un po' di musica assortita. Nel complesso, lascia un po' a desiderare.





MEGADRIVE

GRAFICA	72
SONORO	84
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	74
GLOBALE	70

USA BASKETBALL - ELECTRONIC ARTS

Ricordate Lakers Vs. Celtics? Bene, questo gioco è esattamente la stessa cosa solo che è anche la celebrazione della vittoria olimpica del Dream Team, cioè la meravigliosa squadra di basket a stelle e strisce che ha trionfato a Barcellona 92. Ora infatti ci sono le nazionali schierate in campo e proprio dal punto diu vista "nazionale" il gioco inizia alla grande: provate a scegliere una rappresentativa e vi sarà proposto l'intero inno nazionale mentre scorrono delle informazioni riguardanti la nazione e la sua storia nel basket. Sembra proprio di stare alle olimpiadi! Chi conosceva il precedente gioco cestistico sappia però che poco è cambiato: l'animazione dei giocatori è molto scattosa, ma per il resto non c'è molto da lamentarsi, in fondo sono stati inclusi colpi molto spettacolari (associati proprio a quei giocatori che li eseguono nella realtà!). Com'è nella buona tradizione EA non mancano valanghe di opzioni e statistiche. Gli appassionati ci si... appassioneranno anche se dovranno pensarci un po' su, se già possiedono Lakers Vs. Celtics.



MEGADRIVE

GRAFICA	78
SONORO	76
GIOCABILITÀ	81
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	81

Key = Comp

...Un sogno da gioco
...Una favola di realtà

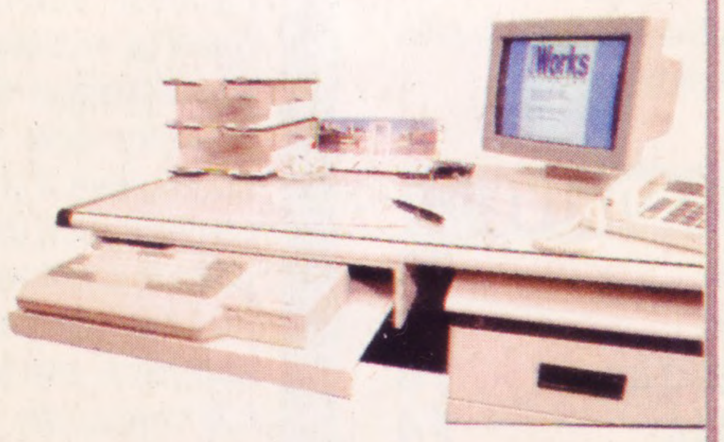
286

486



386

PESO TOTALE CON HDD SOLO 3KG

Personal Computer	GIOCO	FAX ⇔ MODEM
		
STAZIONE P.O.S.	STAZIONE LAN	DATI TECNICI:
		286 -386sx25 - 486sx25 HDD da 40 a 200Mb FDD 1.44Mb 3.5" 2 PORTE SERIALI 1 PORTA PARALLELA MEMORIA da 4 a 16Mb SCHEDA 4x1: VGA▫PAL▫ADLIB▫JOISTIK

○ Distributore esclusivista ITALIA ○

Ma. S. E.
Via San Romano 75
Tel. 0532/767800
Fax 0532/767375
44100 Ferrara

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI



Salveeee Da questo mese ho la disavventura di occuparmi della rubrica di tutti voi smanettoni.
In questo numero, visto le già tante novità, abbiamo preferito proporvi una versione Playmaster fatto perlopiù da trucchi spediti da voi lettori: aspetto calorosamente altri trucchi, l'indirizzo è sempre quello:

CVG PLAYMASTER
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA GORKI, 69
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

A CURA DI MAD MAX

AMIGA

SILLY PUTTY

Un trucchetto per il gioco più gommoso dell'anno. Per superare un quadro, senza fare punti, premere il tasto DEL in qualsiasi momento della partita.

OH NO! MORE LEMMINGS

Sono tornati i sorcetti verdi anche ai nostri lettori, ecco i codici per passare gli schermi:

1) GAHRVFLBFF
2) IIRVNLFCFG
3) MPTNHGADFM
4) RVNLGIMEFN
5) VNLGEITFFI
6) NLGMITVGFR
7) LGAMVVNHFM
8) GMMTVNLIFH
9) GAIRWNLJFH
10) IIRWNLGKFQ
11) MRWNLFALFM
12) RWNLFIMMFF
13) WNLFAIVNFO
14) NLFIIVWOFH
15) LFAMVWNPFE
16) GIMVUNLQFM
17) GAIRVLMBGO
18) IIRVLMFCGG
19) LRVDMGADEL
20) RVLMFIMEGM



GODS

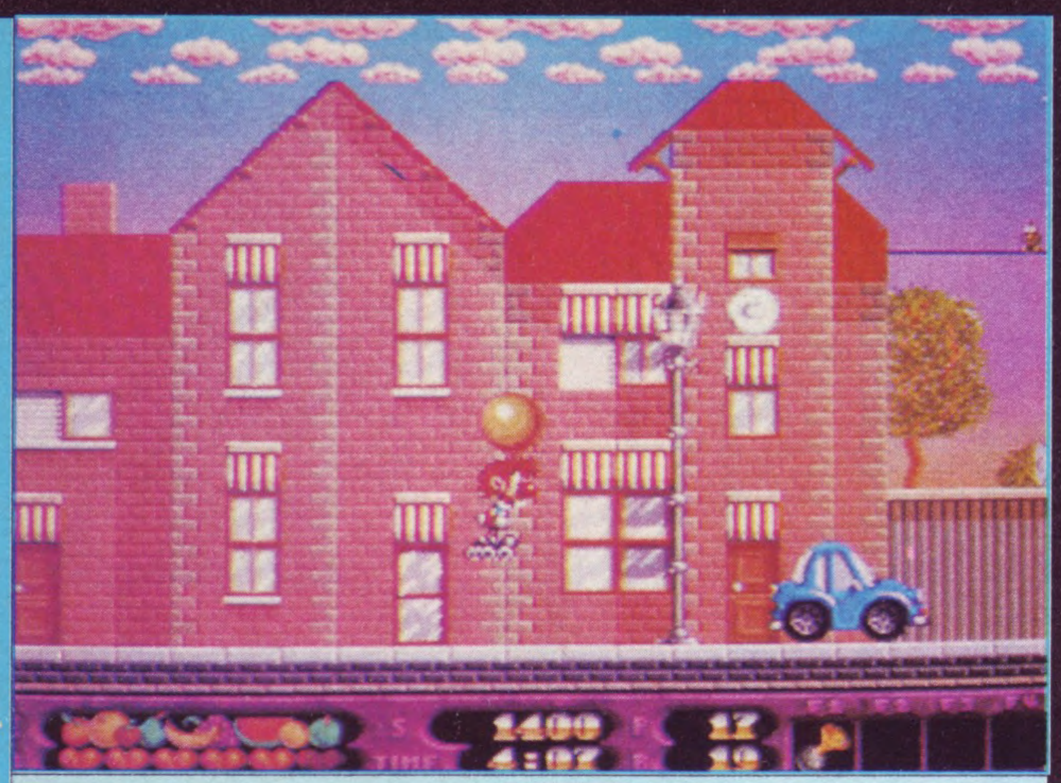
Per energia infinita scrivete: SORCERY

DARKMAN

Mentre state giocando scrivete: MEACULTA

GODFATHER

Mettete in pausa con il tasto HELP e scrivete PIZZA HUT e avrete energia infinita.



ROLLING RONNY

Invece di scrivere il vostro nome nella tabella dei punteggi, scrivete CHEAT.



LEANDER

Scrivete LTUS per vite infinite e scegliete con i tasti funzione le vostre armi.

FANTASY WORLD DIZZY

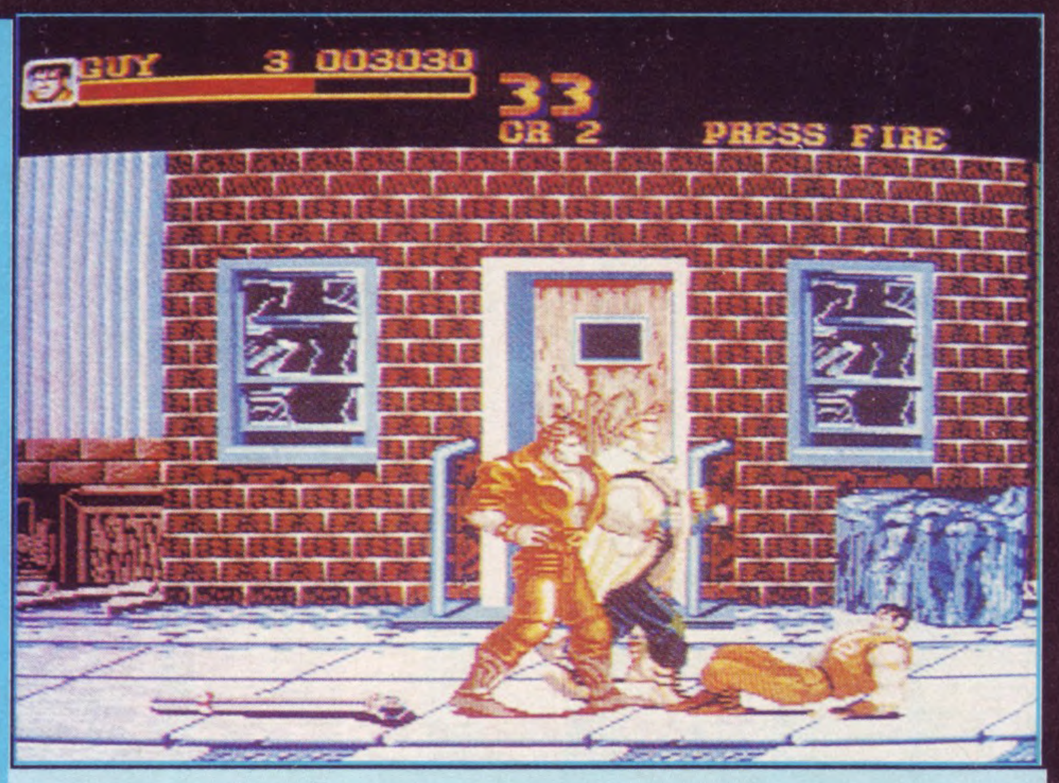
Per vite infinite, scrivete: IMMORTAL nella tabella dei punteggi.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Quarti di finale: 0564100
Semi Finale: 0174151
Finali: 0574151

DRAGON BREED

Per vite infinite, premere P durante il gioco e digitare IREM.



FINAL FIGHT

Premere P in qualsiasi momento e digitare SHERIFF FATMAN: i nemici non vi sfioreranno neppure.



WIZKID

Entrando nel bagno degli uomini nel primo livello (quello con il pozzo) comprate una gomma dal distributore inserendo la monetina (token) di cui vi sarete premoniti.
A questo punto potrete osservare due porte sulla sinistra e uno spazio vuoto sulla destra. entrate nello spazio vuoto come se doveste entrare in una porta. Magia, magia, comparirà nella parte alta dello schermo una scritta (secret room number zero). Ora non vi resta che entrare in sequenza nelle porte suggerite per ottenere tutto ciò di cui avete bisogno per terminare il gioco.

N.B. M= Bagno degli uomini W=bagno delle donne

CONTINUE
M
M
M
M
W
W

SOUNDS
W
W
M
M
W
W

GAME CLUE
M
W
W
M
M
M
W

ROUND 2
W
M
M
M
W

ROUND 3
M
W
W
M
M

ROUND 4
M
M
W
M
W

ROUND 5
W
W
W
W
M
M

ROUND 6
W
W
M
M
M
W

ROUND 7
W
M
M
W
M
M

ROUND 8
M
W
M
W
M
W

ROUND 9
M
M
M
W
M
M

TITUS THE FOX

Ecco tutti i codici per passare i livelli:

1) 2625
2) 8455
3) 2974
4) 4916
5) 1933
6) 0738
7) 2237
8) 5648
9) 6390
10) 8612
11) 4187
12) 1350
13) 9813
14) 5052
15) 3360
16) 2045

CLIK CLAK

Numero pieno di codici, codicilli e codicioni (e il codice della strada?):

L2. 3518
L3. 6382
L4. 8427
L5. 2385
L6. 5924
L7. 1267
L8. 7208
L9. 6532
L10. 5012
L11. 6511
L12. 8562

UGH!

Parole segrete, nomi strani, unto sui fornelli, è tutto vero, digitate e vedrete:

1) FREISCHTIEL
2) SELBSTLAEUFER
3) HENNABREGGL
4) PFANNEHEISS
5) SOICHGOMBASEPP
6) ZPFUNOHACKFLEISCH
7) DOGODDERDEIG
8) SPAMSPAMBEANSNSPAM
9) SEMPRINI
10) PROFRJGUMBY
11) CONFESS
12) MITTERMEIER
13) DIESCHNICKIANGST
14) INTRESTINGPEOPLE
15) INSURRANCESKETCH
16) ITSTHEARTS
17) ARTHURTWOSHEDS
18) HAROLDTHESHEEP
19) PICASSOONBICYCLE
20) SPANISHINQUISITION
21) LUIGIVERCOTTI
22) JIMMYBUSSARD
23) KENCLEANAIRSYSTEM
24) JOHANNGAMBOLPUTTY
25) TRAINSPOTTING

26) BICYCLEREPAIRMAN
27) IRVINGCSALTZBERG
28) THEENDBERG
29) HOWTOFLINGANOTTER
30) THECATSATONTHEMAT
31) CONFUSEACATLTD
32) DISTRACTABEE
33) MITTELSCHMERTZ
34) INSPECTORTIGER
35) LOOKOUTOFTHEYARD
36) FISHYREQUISITTTTE
37) ARTHURFIGGIS
38) CRUNCHYFROG
39) SPRINGSURPRISE
40) WALLYWIGGIN
41) SIXTEENTONWEIGHT
42) RASPBERRYKILLER
43) SCOTTOFTHESAHARA
44) BISHOPOFEASTANGLIA
45) POLLYTHEEXPARROT
46) EWANMCTEAGLE
47) ASCOTSMANONAHORSE
48) KEITHMANIAC
49) NOTGOODENOUGH
50) STILLNOTGOODENOUGH
51) NUDGENUDGE
52) THEWOODPARTY
53) THESENSIBLEPARTY
54) ADOPTADAPTNIMPROUE
55) HELLOSAILOR
56) ARTHURTREE
57) ABLOCKOFWOOD
58) LIONTAMING
59) RONOBVIOUS
60) CHANNELJUMP
61) TUNNELINGTOJAVA
62) MAURICEZATAPATIQUE
63) KENBIGGLES
64) ALIBAYAN
65) KENDOVE
66) TIDDLES
67) THENAKEDANT
68) KENSHABBY
69) ALBATROSS

MEGAMAN

Password:
Elecman: D1, D2, A3, B4, A5
Iceman: A1, C1, D2, C4, D4
Fireman: C1, A2, D2, A3, D3
Cutman: A2, C2, A3, C3, B4



DYNABLASTER

Le password a grandi tratti (come dice il nostro caro lettore) di questo simpaticissimo gioco:

2HB0BLGGKG
10
JDDJ11F1F0

MNH2MN0MNF
15
0H0BMF1F1J

2HL31GL3LH
25
LK1FKL3B0C

0BKGDFJ0BN
35
CLF12MNPJH

0BF1MGLCPC
50 e ultima password
NM2MBB0JD0

NES

SUPER MARIO BROS 1

Ci sono dei Warp.
Al mondo 1-2. invece di entrare nel tubo per il mondo 1-3, salite sull'ultimo ascensore avanti e troverete il Warp.
Mondo 4-2. dopo il primissimo ascensore, trovate un pezzo di muro composto da 4 mattoni.
Sotto ognuno di essi c'è una moneta. Picchiate sul primo, sul terzo e sul quarto.
Poi salite sui blocchi che si sono formati sotto il terzo e il quarto e cercate di colpire il secondo mattone.
Se questa operazione riesce dovrebbe venire fuori una pianta per il Warp.

SUPER MARIO BROS 3

All'inizio dell'8-1 volate in alto verso destra e troverete un tubo: andateci dentro e vedrete un punto di domanda gigante, picchiatelo e ne usciranno 3 funghi 1- up.

BART SIMPSON VS. THE SPACE MUTANTS

- livello 1: con l'aiuto di una chiave inglese svitate la testa dell'idrante per lavare via con lo spruzzo la dicitura "Wet Paint" (vernice fresca).
Lanciate una bottiglia-razzo (racket) sulla lettera E dell'insegna "KWIK-E-MART" e colpite Krusty guadagnando così tre vite e il Sound Test.
Spostatevi a destra fino all'ultima finestra della casa di riposo e usate il fischietto.
Grandpa vi lancerà delle monete extra.
Non mancate di raccogliere la calamita e di usarla sul livello Carnevale della ruota della fortuna.

GAMEBOY

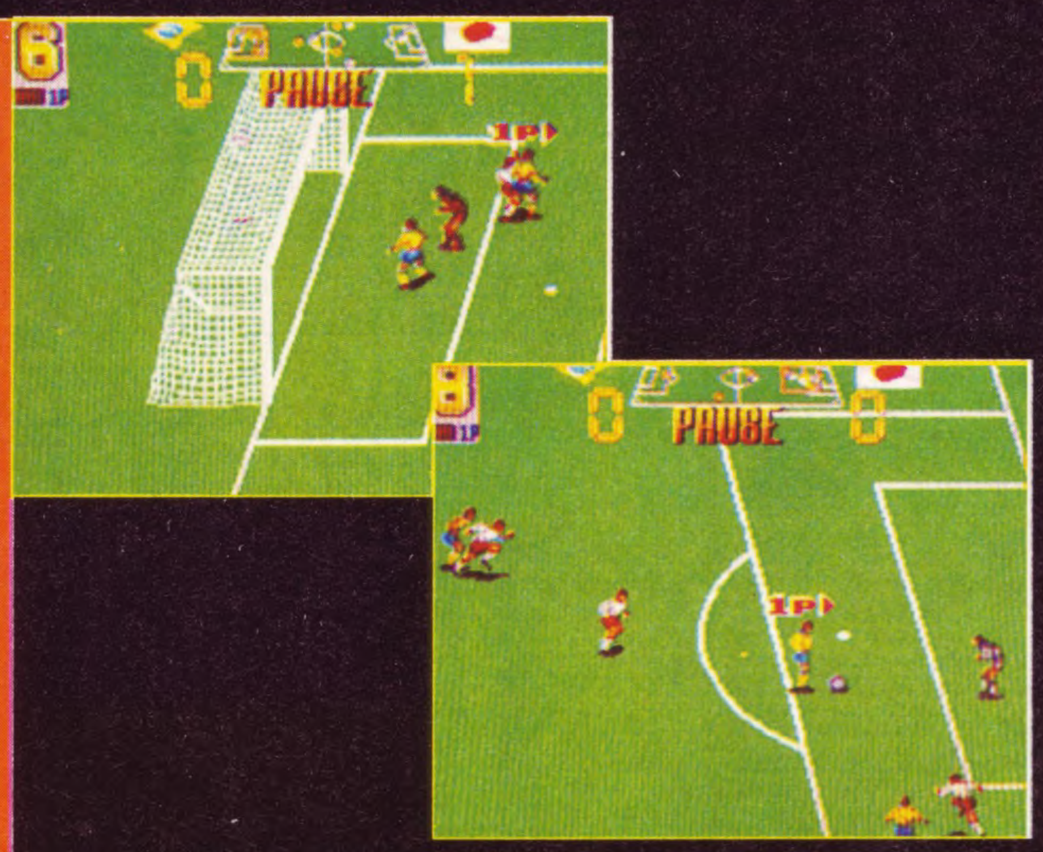
BUBBLE BOBBLE

Nel modo a due giocatori, quando uno dei due non ha più vite, ne può "rubare" una al compagno semplicemente dando la pausa, premere SELECT e levando la pausa.

ZELDA II - THE ADVENTURE OF LINK

Per trovare il sesto palazzo, dovete andare nel deserto delle 3 rocce, posizionarvi in mezzo a queste e suonare il flauto (pulsante B). A sud apparirà il palazzo desiderato.

SNES



HAT TRICK HERO

Un po' di consigli per questo simpatico giochetto.

- scegliete sempre la Germania e come capitano il secondo giocatore.
- per effettuare il "Super shot", bisogna calciare la palla negli ultimi secondi (è quindi tutto automatico, ma difficile da fare)
- posizionatevi all'altezza del secondo palo circa, e riuscirete, calciando con il tasto del tiro da fuori area, a segnare.
- se siete fuori area, potete tenere premuto il tasto Y e alzare la palla per poi colpirla; riuscirete a fare un pallonetto al portiere.

TOP GEAR

Ecco le password: per inserirle andate su "COUNTRY", poi digitate la password e infine scegliete la nazione corrispondente.

Amateur

South America - Moonbath
Japan - Gear Box
Germany - Car Park
Scandinavia - Road Hog
France - Emulator
Italy - Analyser
U.K. - Orizons

Professional

South America - Fourmeg
Japan - Legend
Germany - Theworld
Scandinavia - Letsrace
France - Alchemy
Italy - A Looper
U.K. - Seasonal

Championship

South America - Educate
Japan - Oilcloth
Germany - Wreckage
France - Epyllion
Italy - Clucagon
U.K. - Keelson
Scandinavia - Caracole

THE ADDAMS FAMILY

Quando una partita sta per finire, alla fine appariranno due porte e un cartello Continue/Quit, ora andate nella parte sinistra dello schermo e poi entrate in una delle due porte a caso, troverete una stanza con quattro 1-UP !!!
Se invece volete andare velocemente allo schermo Continue/Quit senza morire, premete, mentre siete in gioco START e allora SELECT.





MEGADRIVE

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL 1992

Quarti di finale:
BRW9GCYF (New York)
C35XZXX4 (Washington)
CBR2HBWR (San Francisco)

Semifinale:
BSMDXXPT (New York)
C4X2KFFH (Washington)
CCG49F3V (San Francisco)

Finale:
BTCNXB81 (New York)
C5NBJWOR (Washington)
CC7HWKV4 (San Francisco)

DESERT STRIKE

Per avere cinque vite extra, andate allo schermo password, quindi scrivete TQQQLOM, dunque andate allo schermo normale, poi tornate allo schermo password e scrivete il vostro codice o AAAAAAA per comincire dall'inizio e... cinque vite... ma non basta
altre tre password:
LEV. 2 KQJRJTY (punteggio 737.000)
LEV. 3 OLOAHV (punteggio 1.412.000)
LEV. 4 PTKEFTG (punteggio 2.419.000)

TAZ MANIA

Al livello artico state nell'ultimo blocco di ghiaccio e andate giù con il pad e premete C, quindi Taz dovrebbe andare in una stanza segreta con vite extra e bonus vari.

THE IMMORTAL

Ecco tutti i codici del gioco.

Livello 2: 757FC10006F70
Livello 3: 6E1EC21000E10
Livello 4: D9BE531001EB0
Livello 5: B57F943000EB0
Livello 6: 563FF53010A41
Livello 7: C250F63010AC1
Livello 8: E011F730178C1

PC

PRINCE OF PERSIA

Ecco i cheat per il fantastico Prince of Persia (dovrebbero funzionare anche su Amiga): lanciate il gioco con PRINCE MEGAHIT, invece di PRINCE, e durante il gioco premete:

SHIFT-L - per saltare uno schermo
SHIFT-W - per salti Chilometrici senza morire
SHIFT-T - per una buona energia in più (massimo 10 volte)
SHIFT-B - per giocare al buio
SHIFT-C - per le coordinate
SHIFT-I - per capovolgere lo schermo
SHIFT-S - per vedere cosa c'è nella schermata successiva

N - per vedere la schermata sotto i piedi
U - per vedere la schermata sopra la testa
H - per far scomparire il proprio nemico
K - uccide immediatamente il nemico
+ - per aumentare il tempo
e... tanti altri che potete scoprire da soli

STELLAR 7

Un trucchetto per saltare i livelli: con i razzi gialli selezionati, si riesce, dopo una decina di colpi, a distruggere gli ostacoli, dove si troveranno iperspazi di colore blu che porteranno l'astronave avanti di due oltre schermi fino all'ultimo.

BUDOKAN

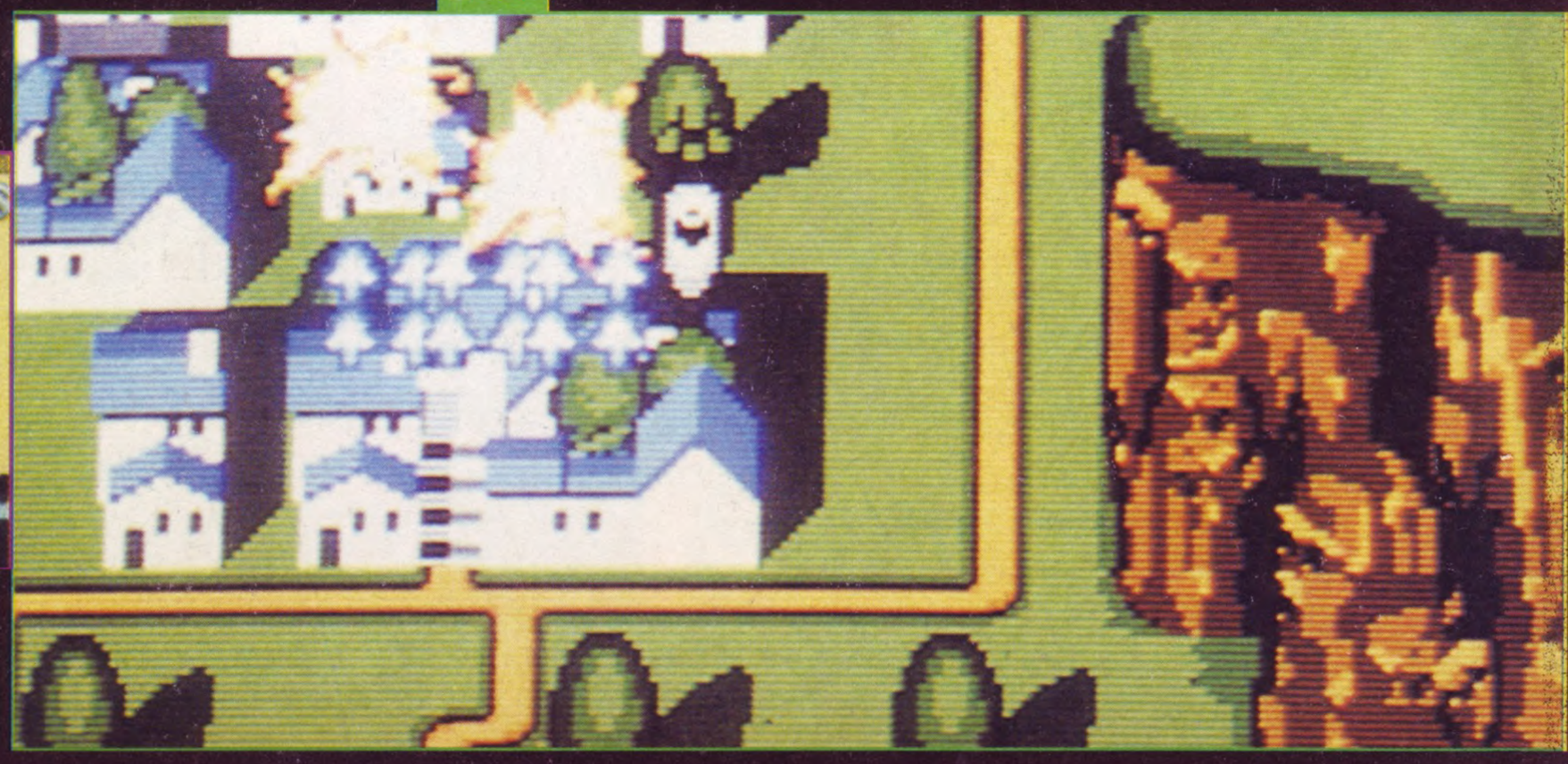
Per giocare a breakout, bisogna portare l'omino in basso a destra nel giardino del Dojo contro l'albero e, aquesto punto, premere B.

PC ENGINE

TWIN BEE

Cosa si farebbe per la vita eh? E per 10?
Allo schermo dei titoli utilizzate il pad due e premete: SU-SU-GIU'-GIU'-DESTRA-SINISTRA-DESTRA-SINISTRA, I e II.





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



SISTHEMA JUNIOR
È UNA PUBBLICAZIONE DEL

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

DEVIL CRASH

Per vedere la sequenza finale digitate DAVIDWHITE come entry code.

GRADIUS

Nella schermata dei titoli tenendo premuto in **ALTO** e premendo tre volte il pulsante **II** dovreste ricevere una trentina di astronavi in premio. Per dotarle del massimo armamento sarà poi sufficiente premere **ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, II, I** mentre giocate.

RAIDEN

Vite extra - Nella schermata del Continue premere **I** e **II** insieme.
Armamento extra - Nella schermata del continue attendete che il timer scenda a zero e premete **START**.
Selezione livelli - Nella schermata dei titoli premere **I, II, SELECT, ALTO, DESTRA, BASSO, SINISTRA, SINISTRA, BASSO, DESTRA, SELECT, I, I, ALTO, RUN.**

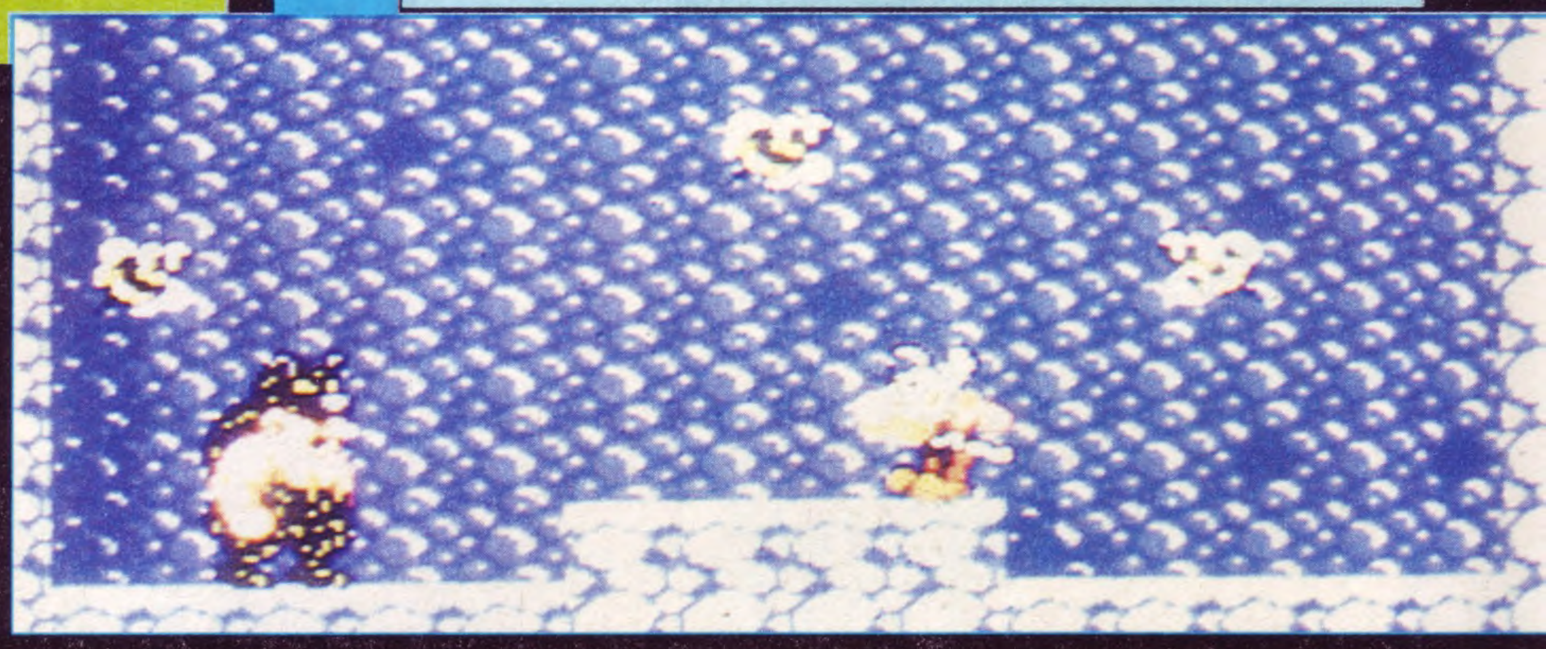
VIGILANTE

Quando appare lo schermo dei titoli premete SU e SINISTRA insieme con B, 1, 2. Adesso potrete scegliere il livello desiderato.



ASTERIX

Nel livello 3-3 mentre siete sulla piattaforma in movimento, vedrete tre monete d'oro. Prendetele. Ora invece di saltare indietro sulla piattaforma, saltate in su in modo che Asterix esca dallo schermo. Andate a destra, prendete i sacchi, attraversate la porta e rompete la pentola per une bel po' di bonus!



La redazione ringrazia per i trucchi: Andrea Stipa, Antonio Campanella, Mauro Riva, Alessandro Caimi, Gian Maria Girotto, Igor Fratta, Sergio Bulfari, Emanuel Sebene, Luigi Ranieri, Andrea Fallacara, Lorenzo Nissen, Dennis Galletti, Lorenzo Sacchetti, Diego Corbetta, Ugo Caroppo, Francesco Crino, Dario Schillaci, Lorenzo Rosa, Fausto Zuppa, Lorenzo Maffucci, Michele Di Stefano, Riccardi Rossetti e tutti coloro che hanno visto pubblicato il proprio trucco o che ci hanno spedito un trucco e non è stato pubblicato... e coloro che ancora devono inviare dei trucchi: a quest'ultimi, cosa aspettate?

ATTENZIONE

Per motivi tecnici, le seconde parti di The Addams Family e Fire Force verranno pubblicate il prossimo mese. Ci scusiamo con i lettori.

DHS

LINEA DIRETTA ORDINI
085-692569

La professionalità di chi fa solo vendita per corrispondenza

LINEA AMIGA

ESPANSIONI:

Espansione 512kb interna per A500	L.	49.000
Espansione 1MB interna per A500 +	L.	79.000
Espansione 2MB interna per A500	L.	190.000
Espansione 4MB interna per A500	L.	380.000
1MB RAM ZIP	L.	100.000
1MB SIMM	L.	80.000

COMPUTERS:

Amiga 600 garanzia Commodore Italia	L. 499.000
Amiga 600	L. 399.000
Amiga 600 - HD 40MB	L. 690.000
Amiga 2000 garanzia Commodore Italia	L. 990.000
Amiga 3000 garanzia Commodore Italia 25 MHZ - HD 52 MB	L. 2.800.000
Amiga 3000 garanzia Commodore Italia 25 MHZ - HD 105 MB	L. 3.200.000
Amiga 1200	L. 740.000

HARD DISKS:

HD Controller SCSI-2 espandibile a 8MB per A2000	L.	240.000
HD QUANTUM 43 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L.	540.000
HD QUANTUM 85 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L.	720.000
HD QUANTUM 120 MB SCSI-2 esterno espandibile a 8MB per A500	L.	990.000
HD 40 MB per AMIGA 1200 &600	L.	390.000

SCHEDE ACCELERATRICI:

68020+68881 a 25MHZ interna per A500, A500+, A2000	L.	340.000
68030+68882 a 25MHZ interna per A500, A500+, A2000 con 1MB RAM	L.	740.000
68030+68882 a 25MHZ interna per A2000 con HD Controller	L.	890.000
68040 a 28MHZ interna per A2000 con HD Controller 25 MIPS	L.	1.490.000
68040 a 28MHZ esterna per A500 con HD Controller 25 MIPS	L.	1.590.000

CONSOLES:

GAME GEAR con SONIC	L.	250.000
GAME GEAR	L.	220.000
CARTUCCE GIOCO	L.	60.000

Disponibili MEGADRIVE - SUPER NES - SUPER F AMICOM - GAMEBOY e tutto il software AMIGA e PC.

LINEA PC

MOTHER BOARD 386/40 MHZ	L.	**450.000**
MOTHER BOARD 486 DX 33 MHZ	L.	**990.000**
MOTHER BOARD 486 DX 50 MHZ	L.	**1.190.000**
SOUND BLASTER PRO	L.	**280.000**
VIDEO BLASTER	L.	**590.000**
MODEM 14400 BAUD	L.	**600.000**
MONITOR PHILIPS BRILLIANT	L.	**560.000**
STAMPANTE STAR LC-20	L.	**350.000**
VGA TSENG ET4032 32.000 COLORI	L.	**190.000**
1000 DISCHI BULK 3,5 DS DD	L.	**750.000**

SUNSET 386 **L.2. 390.000**

CASE DESKTOP, 386 DX 40 MHz con 128 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DIISK 120 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 486 **L. 2.990.000**

CASE DESKTOP, 486 DX 33 MHz con 256 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DIISK 120 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 2486 **L. 3.490.000**

CASE DESKTOP, 486 DX 50 MHz con 256 Kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, DRIVE 1.44 Mb, HARD DISK 210 Mb, VGA 1 Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

E MOLTISSIMI ALTRI ACCESSORI

DISPONIBILI SU RICHIESTA TUTTE LE CONFIGURAZIONI

CENTRAL CITY BBS 085-60328 24 HOURS 085-692569 7PM-9AM

PUBBLICO DOMINIO,TELECOMUNICAZIONE, DEMO, GRAFICA,
ANIMAZIONI, GIF, TGA, MODULI, ASSISTENZA HARDWARE, PREZZI

DHS

PESCARA Via Luisa D'Annunzio 9 - Telefono 085/692569 - 085/692942
EVASIONE ORDINI IN 12 ORE - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

PUTTY

Il figlio di **B**lob! **S**cherzi a parte, siamo lieti di presentarvi tutti i nostri ultimi progressi nel consentire a un ammasso di gelatina di assorbire i suoi nemici nei coloratissimi e folli mondi della **L**una di **P**utty e delle **D**azzledaze **V**illas. **C**he il gel sia con voi.

LUNA DI PUTTY

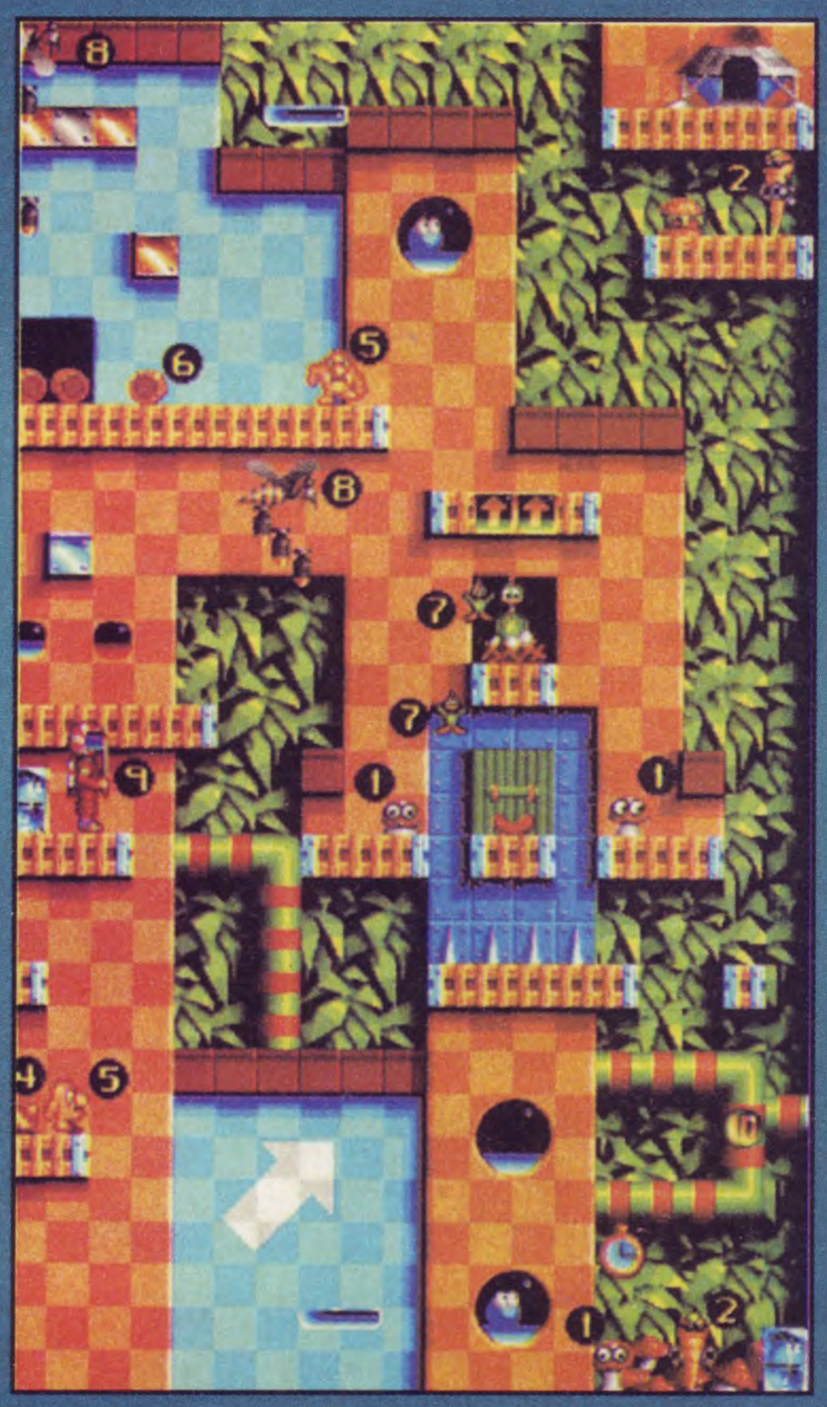
LIVELLO 1



LIVELLO 2



LIVELLO 3



(1) FUNGO SALTELLANTE
Potete eliminare i funghetti in molti modi, anche semplicemente schiacciandoli o assorbendoli. Comunque, la cosa migliore da fare è tirare un bel cazzottone: ciò genererà un bel bambinello regalapunti.

(2) CAROTA TERMINATRICE
Bella tosta! Questo laido vegetale è uno dei più letali nemici che incontrerete sulla Luna di Putty. Evitate i suoi proiettili appiattendovi: tanto il rinculo dei suoi spari la spingerà giù dalle piattaforme.

(3) RAGNO
I ragni sono molto velenosi, quindi evitateli ad ogni costo.

(4) LUMACA VELENOSA
Prendetela a pugni, assorbitela o schiacciatela: fate quello che volete ma sbarazzatevene! Altrimenti vi investirà con la sua orrenda bava!

(5) UOMO-BUDINO
All'inizio ha un aspetto orrendo, ma un bel cazzotto sul grugno rivelerà la sua reale forma: un insignificante mucchio di melma! Questi gracili mostriciattoli dovranno essere splattati prima che riassumano la loro forma originaria.

(6) BARILE
Niente birra qui, ragazzi! Questi barili sono pieni fino all'orlo di esplosivi ad alto potenziale che fanno boom appena li toccate. Volete un consiglio? Statene alla larga.

(7) GALLINELLE KAMIKAZE
Questi pennuti svolazzano senza posa e esplodono quando vi piombano addosso. Possono essere assorbite, ma non è facile.

(8) BIGGLES LA VESPA
Non è un gran pericolo in sé (anzi è proprio simpatica) ma sgancia comunque un po' di bombe al vostro indirizzo. E queste, come ci insegna l'esperienza, vanno evitate!

(9) MOCCIOSO SPAZIALE
Il giovinastro svolazza beato, cercando di atterrare vicino a Putty e farlo a fettine con la sua spada. Un tempestivo cazzotto e il tizio verrà rispedito in orbita.

POTENZA OGGETTIVA



GEMME
Danno grossi ma grossi bonus. Si inizia con 1000 punti, si passa per i 5000 e si arriva ai 10000.

CIBO
Ripristinano la flessibilità di Putty.

SPAZZATURA
Consente a Putty di portare sino a quattro robot alla volta. Molto utile.

DENTIERA
Dà a Putty il potere di distruggere certi nemici.

MINI ELEVATORE
Una seconda uscita, che vi risparmia il trasporto dei robot sino al fondo dello schermo.

POTERE DI DWEEZIL
Rende Putty invulnerabile per un breve periodo di tempo.

GOMMA
Consente a Putty di gonfiarsi ed esplodere per quattro volte senza perdere flessibilità.

ZIO TED
Congela i nemici per un breve periodo di tempo.

SALITA/ DISCESA VELOCE
Catapulta Putty alla cima/base dello schermo in un istante.

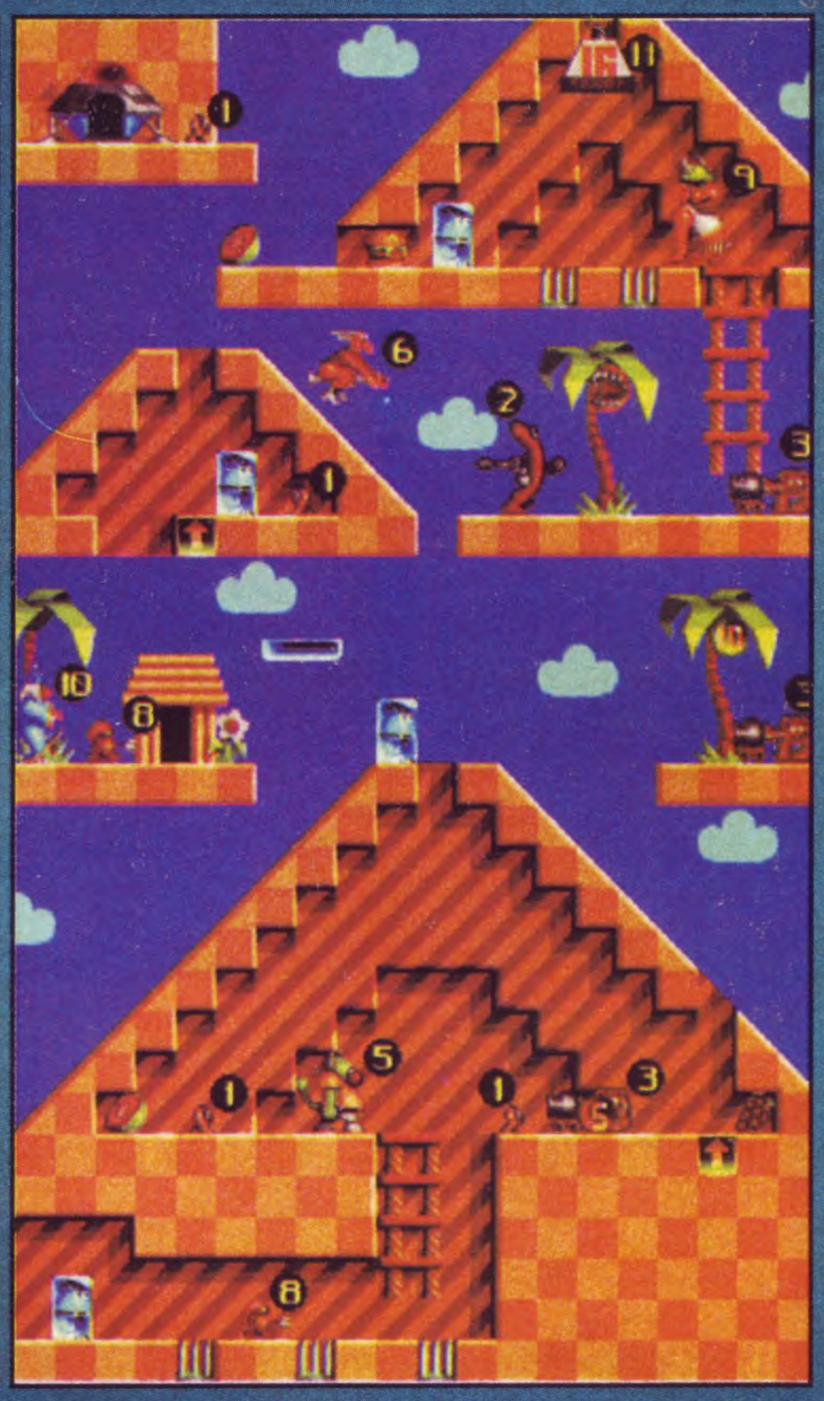
TEMPO EXTRA
Ehm, regala a Putty un po' di tempo extra.

DAZZLEDAZE VILLAS

LIVELLO 1



LIVELLO 2



LIVELLO 3



(1) FAGIOLI AL FORNO
Cattivelli 'sti legumi! Esplodono se li si tocca: splattateli!

(2) SALSICCIA
Questo combattivo wurstel è molto pericoloso e non è facile farlo fuori. Trovate la dentiera e non avrete più problemi.

(3) SCIMMIA DA GUERRA
Evitate le sue palle di cannone e fatela fuori con un bel gancio.

(4) GOBLIN MANGIATABACCO
Gonfiate Putty vicino alla finestra del goblin. Quando Putty esploderà il folletto non si riaffaccerà più.

(5) GROSSO GOBLIN GIALLO
Che subdolo! Questo goblin sembra un duro ma in realtà è solo pieno di aria: un bel pugno lo sgonfierà di tutti i suoi vapori. Poi, quando è completamente sgonfio, saltategli addosso per eliminarlo.

(6) STREGA VOLANTE
Evitate le bordate di questa vecchia megera più che potete!

(7) UOVA AL TEGAMINO ROTANTI
Nel mondo di Putty è l'equivalente di una mina. Vietato calpestare.

(8) PICCOLI GOBLIN ROSSI
Schiacciateli o prendeteli a pugni: l'effetto sarà lo stesso.

(9) GOBLIN ALTEZZOSO
Evitate le sue nasate a ogni costo. Per sconfiggerlo vi servirà esclusivamente la dentiera.

(10) STREGONE
Aaaaaaggggh! Allontanarsi! Allontanarsi!

(11) PESO DA 16 TON
Attenzione quando ci passate sotto: può cadere in qualsiasi momento.

PINBALL WIZARD

INSERT COIN







STAR WARS

(DATA EAST)

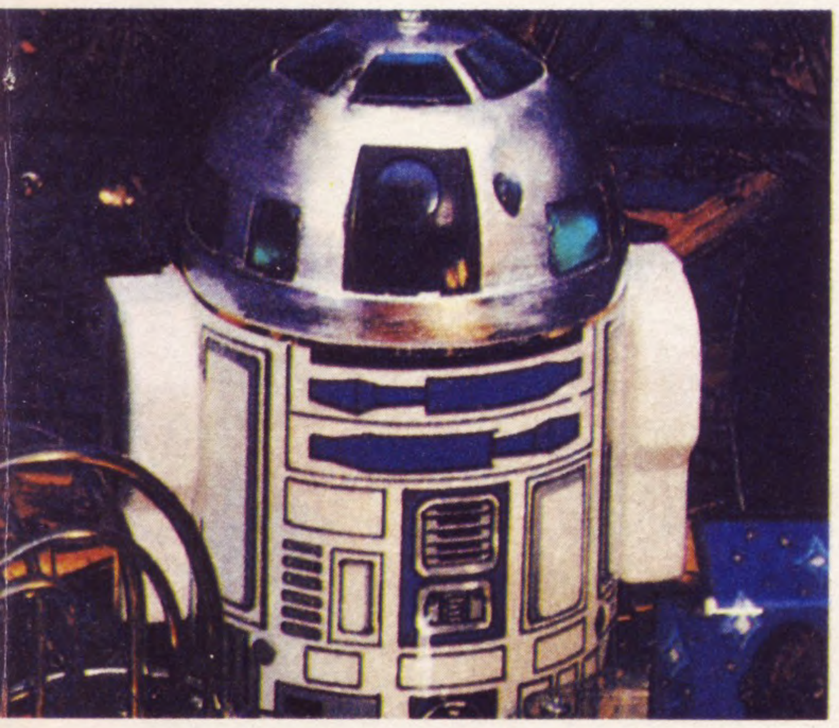
Proprio in questo periodo sta tornando di moda la saga di *Star Wars* e tutto ciò che la riguarda, dai giochi ai gadgets. La Data East ha colto quindi subito l'occasione per lanciare un flipper basato su uno dei più grandi film di tutti i tempi. Sono passati più di 15 anni dal primo episodio della serie e nel frattempo la tecnologia del flipper ha fatto passi da gigante! Quindi finalmente abbiamo un flipper che rende in pieno l'atmosfera del film, come vi narrerà in anteprima il nostro inviato!

LANCIATI NELLA CORSA SPAZIALE!

Questo flipper manderà in visibilio i fans di *Star Wars*: curiosando tra il dettagliato lavoro artistico del campo di gioco e l'incredibilmente colorato pannello posteriore si possono scovare quasi tutti i personaggi del film, sebbene molte immagini in realtà si ispirano ad altri episodi della serie. Sul "cocuzzolo" del flipper troneggia una grande testa di plastica con le sembianze di Darth Vader, che attira i giocatori ammaliandoli con i suoi occhi lampeggianti.

CAMBIA MARCIA!

Sul davanti del flipper al posto del tradizionale mollone per mettere in gioco la pallina troviamo una leva a mo' di cambio automatico a due



Sembra che l'americana Data East abbia colto nel segno questa volta: in Inghilterra sono arrivati solo due campioni per i distributori e la stampa, ma già le ordinazioni fioccano da tutte le parti.
Star Wars brulica di originali effetti speciali, sia come sonoro che come parlato, tanto che ti aspetti che da un momento all'altro il flipper ti si rivolga con frasi classiche del tipo "Che la forza sia con te" e "Guardati alle spalle, ragazzo!" dall'angolo della tua sala giochi preferita. Se siete dei fans di Star Wars, ma anche se non lo siete, non potete perdervi questo flipper: mettetevi in caccia da subito!

STEVE KEEN

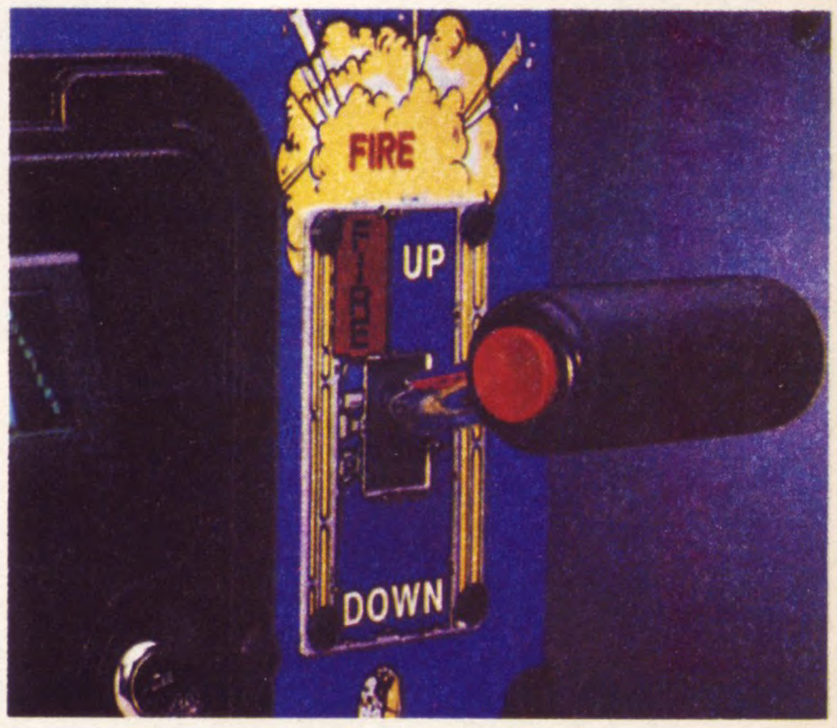
posizioni, con un pulsante laterale. Con questo curioso aggeggio potete anche alzare ed abbassare la Death Star, dentro la quale è celata una buca così piccola da richiedere l'abilità di un giovane Jedi dall'occhio d'aquila per infilarci una pallina. La Morte Nera deve essere sollevata perché il tiro abbia successo e se riuscirete nell'impresa la palla verrà catturata da un raggio trattore e riceverete come ricompensa un'incredibile quantità di belle sferette argentate: un generoso multi-ball!

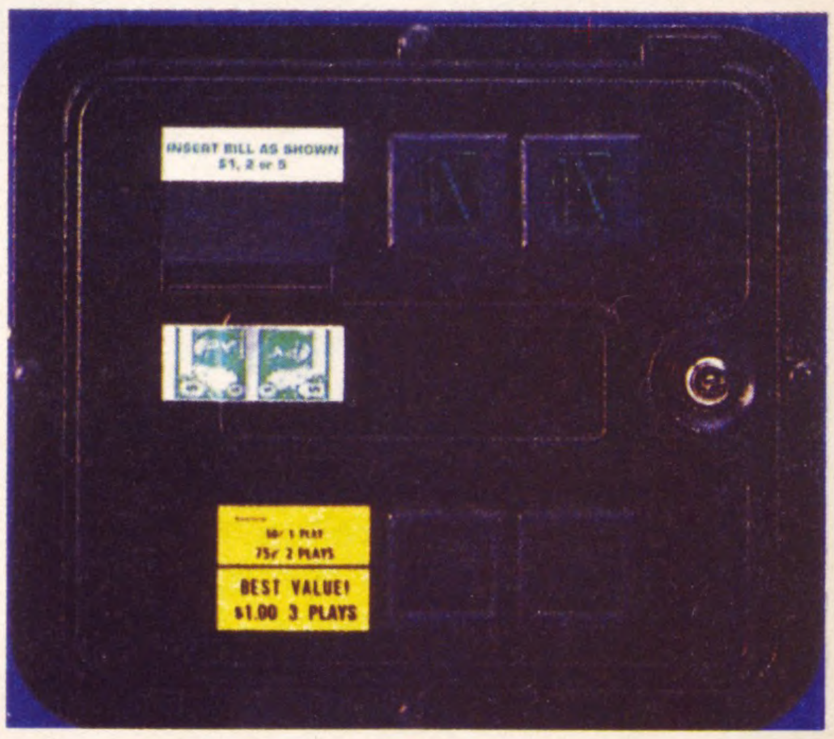
BONUS BONANZA!

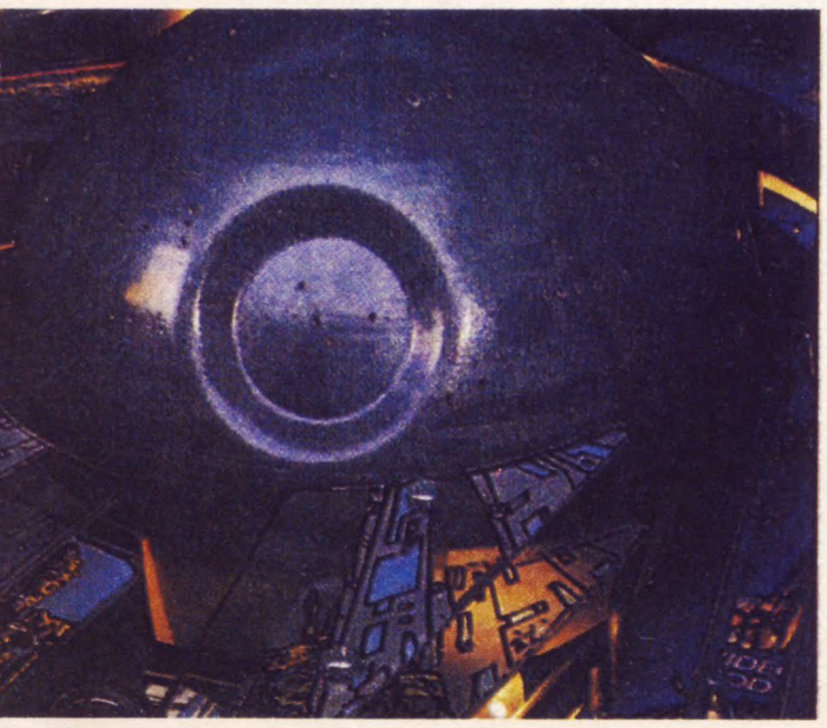
Il piano di gioco è tutto un proliferare di attrazioni e bonus.
Potete collezionare i premi di Jabba schiaffando la palla nella parte destra del pannello oppure spedendola su un binario mediante un tiro al centro di una rampa posizionata sulla sommità del piano di gioco. Tenete d'occhio il modellino di C1-P8 posto nell'angolo in alto a sinistra: più lo farete saltare rapidamente su e giù, o gli farete ruotare velocemente la testa, e più accumulerete punti.

RADDOPPIA IL DIVERTIMENTO!

Gli ultimi flipper in circolazione sono dotati di una striscia con display grafici, ma *Star Wars* va oltre: incorpora infatti un vero e proprio shoot 'em up. Possiamo controllare il sistema di puntamento laser di un Caccia Ala-X con i due pulsanti laterali! Con i respingenti, le rampe e le combinazioni potete incrementare il punteggio come al solito, ma tutto ciò non è niente di fronte alla soddisfazione data dai suddetti effetti speciali.



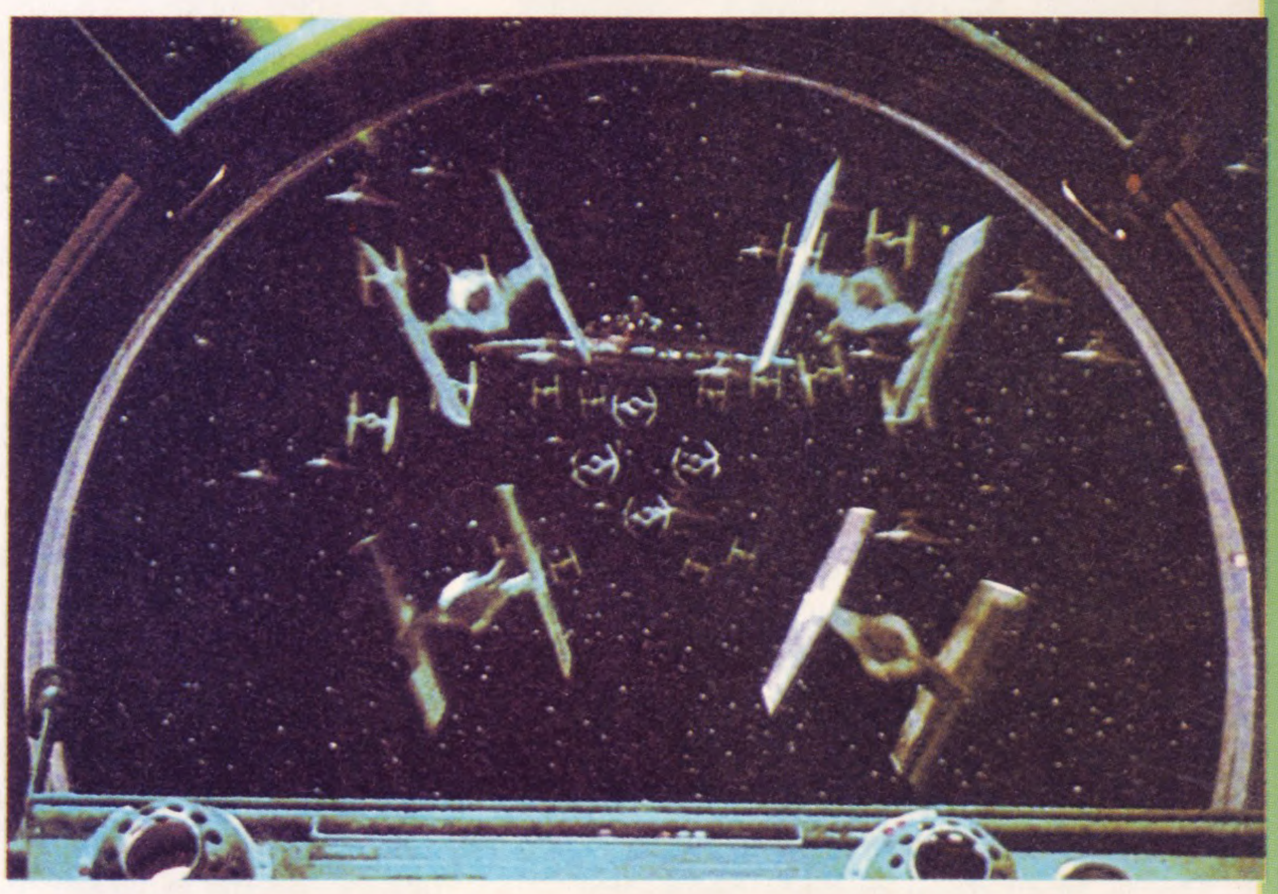




FLIPPER

GRAFICA	89
SONORO	91
GIOCABILITÀ	89
GLOBALE	**89**





SPECIAL GUERRE STELLARI

Avete visto la trilogia, giocherete per mesi a X-Wing ma non potete sapere tutto della più famosa saga fantascientifica di tutti i tempi. Noi di CVG abbiamo fatto lavorare per ore il nostro cervello elettronico globale per farci scegliere le più folli notizie sulle creazioni di George Lucas. Ecco che cosa ne abbiamo tratto:

DI FABIO D'ITALIA

Fra gli attori "provinati" per la parte di Han Solo ci furono i seguenti: William Katt, il protagonista della serie RalphSuperMaxiEroe, l'armadio Nick Nolte, partner di Eddie Murphy in 48 ore, Christopher Walken, due volte "villain" sia in 007 Bersaglio Mobile che nel recente Batman - Il Ritorno e - reggetevi forte - Sylvester Stallone!

Avendo immaginato Obi-Wan Kenobi come un incrocio tra il Mago Gandalf de Il Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien e un guerriero samurai, George Lucas aveva preso in considerazione l'ipotesi di ingaggiare la star giapponese Toshiro Mifune per la parte dell'anziano Jedi!
In Tunisia, la gola rocciosa dove C1-P8 viene catturato dai jawas è oggi ufficialmente nota come lo "Star Wars Canyon". La stessa gola è stata nuovamente utilizzata da Lucas ne I Predatori dell'Arca Perduta, nella scena in cui Indy punta un bazooka contro Belloq e i nazisti.

Per ragioni di doppiaggio, in Italia e in altri paesi, il nome dei personaggi della saga è stato modificato. L'abbrevazione di Chewbacca, che in originale è Chewie (pronuncia "ciui"), è diventata da noi Ciube; in Francia il pelosissimo è stato addirittura ribattezzato Chiktabba. R2-D2 è diventato C1-P8 in Italia e (che perversione!) D2-R2 in Francia. I tedeschi chiamano C-3PO Ce-Dreipee, e in Francia è Z6-PO. Darth Vader è



diventato Darth Fener da noi e - più drasticamente - Dark Vador in Francia.

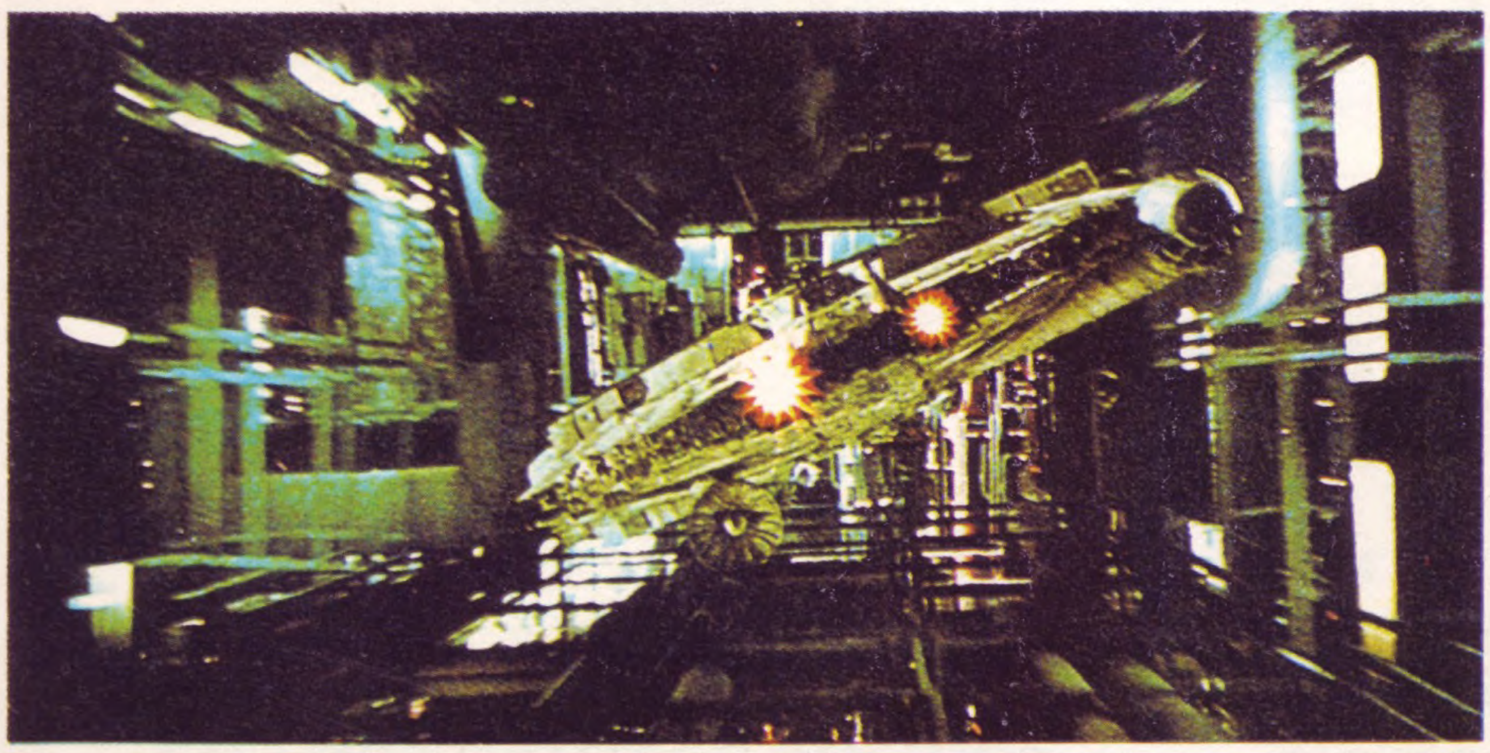
Al termine di un'anteprima de L'Impero Colpisce Ancora a New York nel 1980, un uomo non identificato si alzò in piedi in mezzo al pubblico e, attraverso la sala, gridò: "Start Part Three!" ("Cominciate il terzo episodio!"). La persona che poi rivendicò questa esortazione era nientemeno che Isaac Asimov, il maestro della narrativa fantascientifica.

Il creatore della saga, George Lucas, iniziò a scrivere la saga di Guerre Stellari nel 1973. Nelle prime versioni dello script, il cognome della principessa Leia era Aguilae e non









Organa; Luke Skywalker era un anziano generale e già Cavaliere Jedi; C-3PO e R2-D2 due esseri umani e Han Solo un mostro dalla pelle verde con squame e senza naso!

Le sequenze della luna boscosa di Endor ne Il Ritorno dello Jedi furono realizzate nelle foreste di sequoia a Crescent City, in California. Durante le riprese, fu proibito all'attore Peter Mayhew (Chewbacca) di allontanarsi dal set in costume. I membri della troupe erano preoccupati che i cacciatori locali potessero spararagli, pensando che fosse Bigfoot!



SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

Se pensate di essere abbastanza anomali da potere essere inseriti in questa rubrica scriveteci: potreste diventare i protagonisti di uno dei prossimi FAR OUT!!!

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





























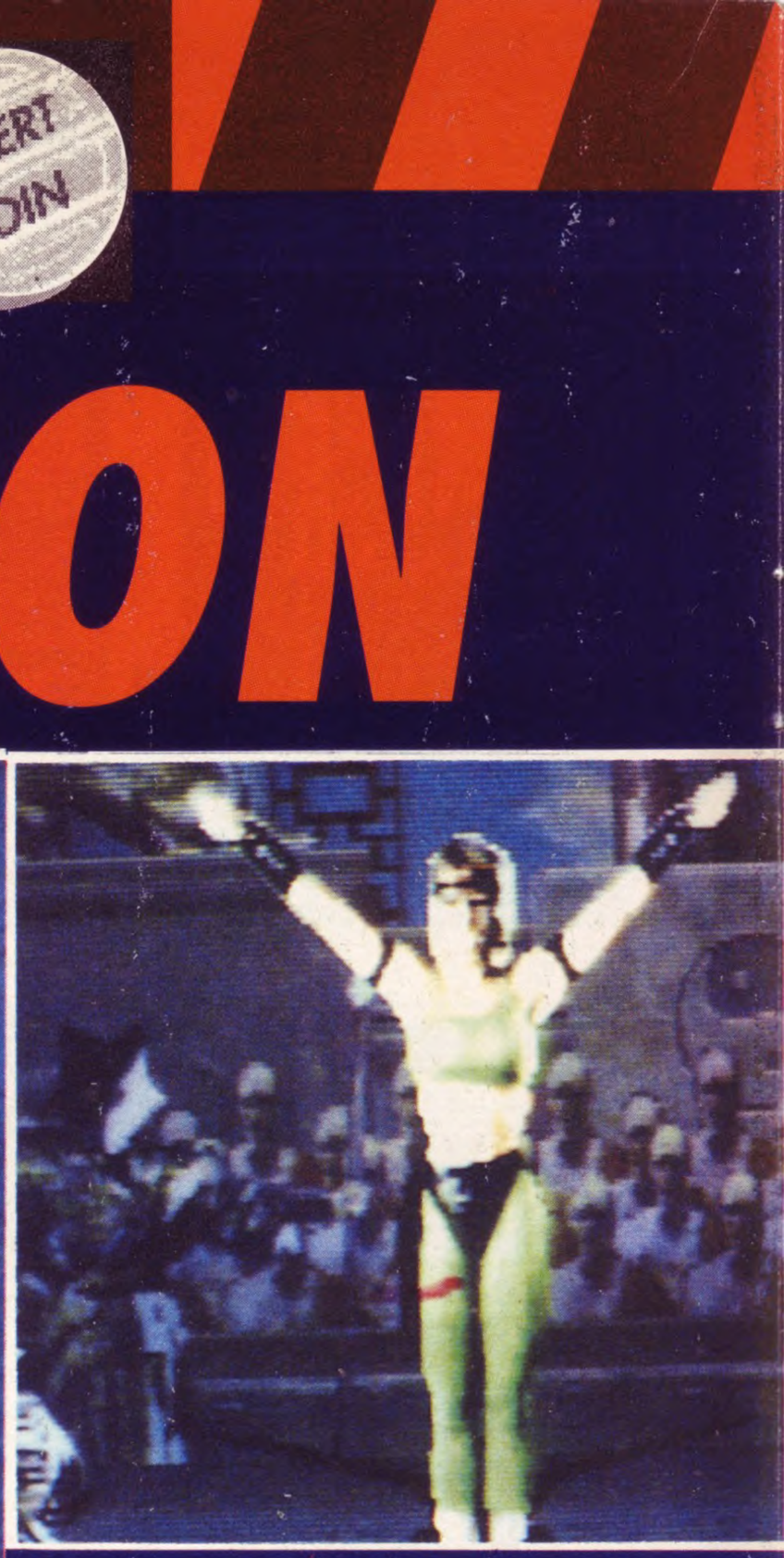




M E N T I 1 9 9 2 • 1 9 9 3

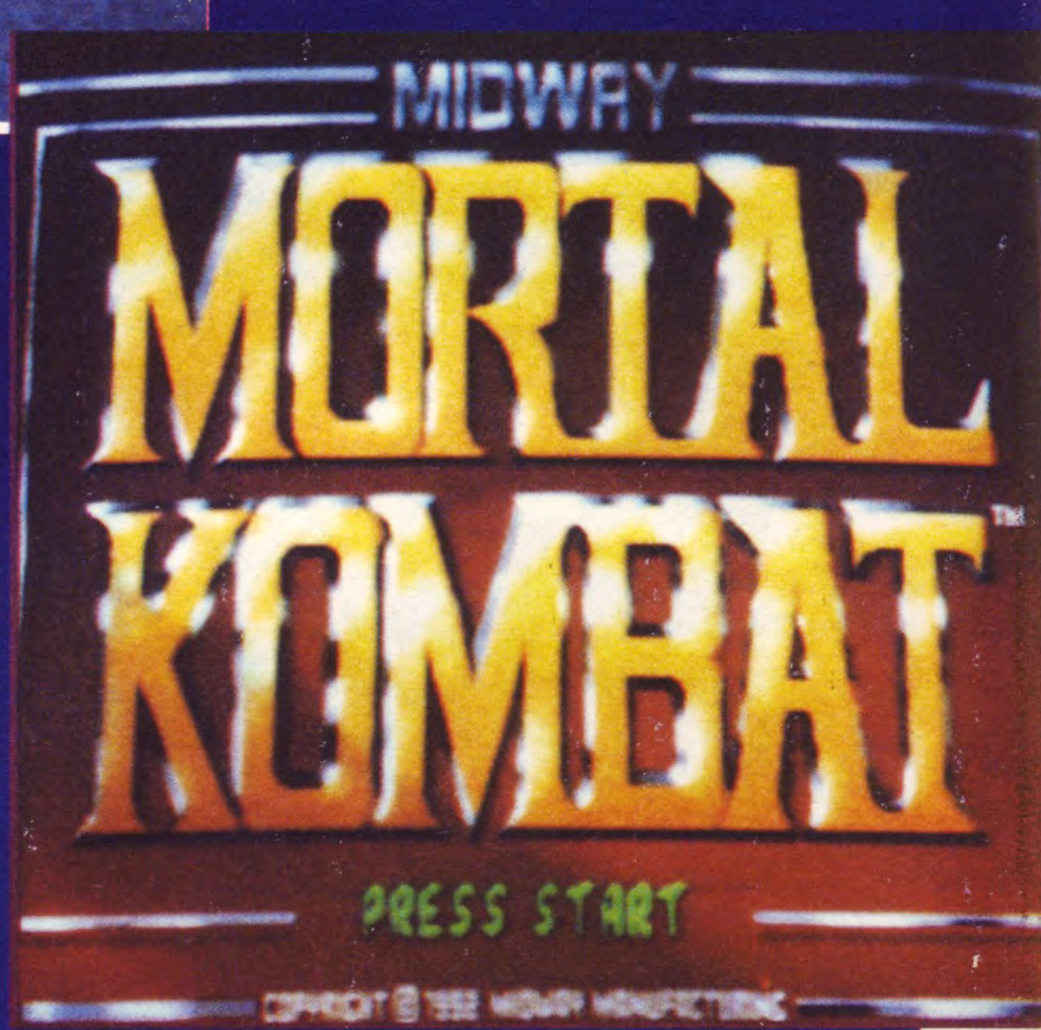
ARCADE ACTION





MORTAL KOMBAT
(MIDWAY 1992)

Il mondo dei giorni nostri sta diventando sempre più un posto dove impera la violenza. E proprio mentre stiamo meditando su ciò, ecco comparire questi otto, tra i più eccentrici spappolagengive di tutto il globo terracqueo. Perché questa riunione di fetidume? Naturalmente perché sarà divertente vedere chi è il più duro, così tutti sapranno che devono evitarlo, anche se tutti allora saranno già morti! Vi sembra una frase stupida? Eppure è ciò che accade nella realtà, e solo allora ci si accorge che in quel caso la violenza è sinonimo di stupidità. Cerchiamo quindi di sfogare tutti i nostri istinti più disdicevoli sedendoci e osservando gli otto gaglioffi che si "spatasciano" la faccia a suon di calcioni!





IDEE ORIGINALI CERCANSI...

Come avrete già capito *Mortal Kombat* è palesemente ispirato a *Street Fighter 2*: anche nel coin-op della Midway possiamo scegliere tra otto personaggi, ognuno con proprie caratteristiche e mosse speciali. La differenza è che MK si ispira graficamente al recente picchiaduro dell'Atari, Pit Fighter, offrendo una serie di effetti grafici digitalizzati: l'animazione è molto simile, anche se leggermente migliorata. Purtroppo i fondali non sono interamente digitalizzati e questo a volte rende una sensazione sgradevole, come se i personaggi non si trovassero in quell'ambiente, ma fossero semplicemente sovrapposti ad essi.



MOSSE A VOLONTA'

Come sapete il motivo principale del successo di *SF2* è l'intensa giocabilità dovuta a una grande quantità di mosse e combinazioni da scoprire; anche in *MK* disponiamo di una discreta varietà di comandi: due pulsanti per i calci, due per i pugni e uno per bloccare gli attacchi avversari, da combinare con il joystick. L'unico problema è che le mosse sono difficili da scoprire, non essendoci istruzioni all'uopo (Paul, sei un po' scarso o sbaglio? - IUR).







E' veramente incredibile come aumenti la lista di videogiochi che si ispirano a Street Fighter 2! Mortal Kombat pareva il più promettente e per un breve momento in molti hanno pensato che potesse essere addirittura meglio! Be', non siate così eccitati: MK non è altro che uno di quei giochi che deludono le nostre aspettative. L'idea non era affatto malvagia: combinare la grafica brillante di Pit Fighter con la superba giocabilità di SF2. Ma sfortunatamente non è stata realizzata in maniera adeguata: gli sprite digitalizzati non si amalgamano con i fondali e creano una gran confusione. Come se ciò non bastasse anche le mosse, che in definitiva sono la parte più importante del gioco, non sono certo il massimo, eccezion fatta per l'uppercut. In conclusione posso dire che Mortal Kombat non è niente più che uno sfacciato tentativo di rubacchiare la corona di Street Fighter 2: sarà per un'altra volta.

PAUL ANGLIN

Non sono d'accordo con Paul: la vita va avanti e non si può continuare a farsi condizionare come se, parafrasando un noto detto, si dovesse affermare "Vedi Street Fighter 2, e poi muori!".
Sarebbe come dire che dopo Pole Position non avremmo dovuto guardare più nessun videogioco di guida: eppure poi sono arrivati Out Run e Winning Run, tanto per fare due esempi!
Mortal Kombat non sarà l'ottava meraviglia del mondo, ma mi pare offra più divertimento di molti altri cloni di SF2. Forse è un po' impreciso nella collisione degli sprite, ma è abbastanza vario e soprattutto molto veloce nell'esecuzione delle mosse. Infine, potrei azzardare che tutto sommato MK è una simulazione più aderente alla realtà di SF2, proprio perché utilizza personaggi reali digitalizzati: ad alcuni ciò potrà sembrare un difetto, essendo abituati a personaggi di fantasia generati dal computer, ma per me si tratta di un pregio non da poco. Quando ho visto MK la prima volta, all'Enada di Roma, non mi ha fatto una grande impressione, ma devo ammettere che dopo qualche partita diventa "stuzzicante"; e pare che questo sia un giudizio piuttosto diffuso, se è vero, ad esempio, che a Firenze infuriano le sfide anche se una giocata costa 1.000 lire!

MAURIZIO MICCOLI



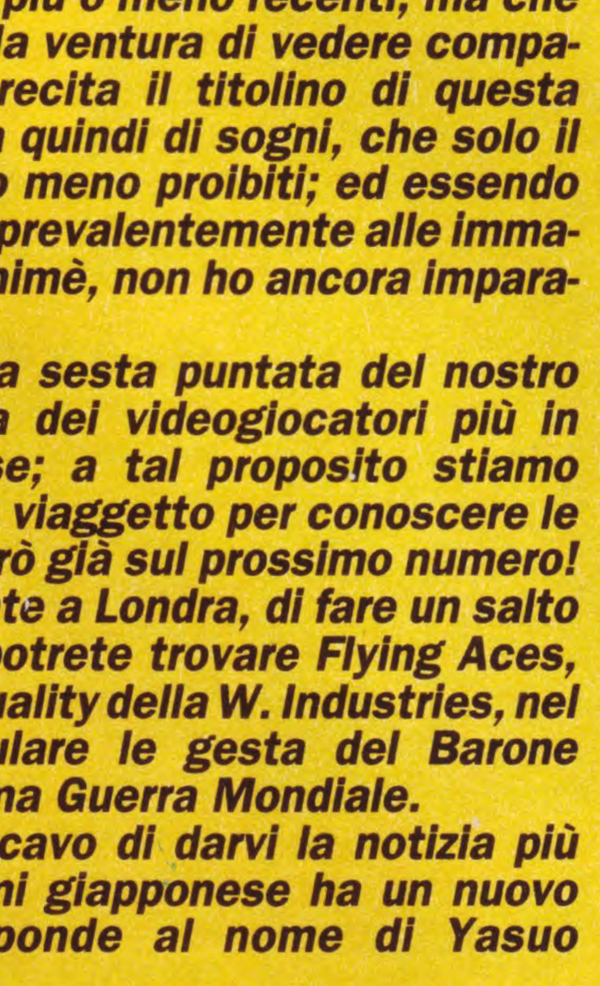
KILLED GAMES

INSERT COIN

SOGNI PROIBITI?!

Anno nuovo, abitudini vecchie.
Questo mese CVG entra nel terzo anno di vita, almeno per quanto riguarda l'edizione italiana, e mi sembrava come minimo doveroso tornare ad asfissiarvi con le mie melensaggini per festeggiare l'anniversario.
Scherzi a parte, vorrei innanzitutto ricordarvi che alla fine di questo mese si svolgeranno due tra le più importanti fiere del settore dei coin-op: l'ATEI di Londra dal 27 al 29 gennaio e l'IMA di Francoforte dal 27 al 30; chi volesse, e potesse (economicamente), visitare entrambe le mostre può contattare Fairs and Guests di Dusseldorf al numero telefonico 049-211-95290-0 (fax 049-211-4910574, che ha organizzato una combinazione di viaggio apposita.
Per il resto dopo la "sbornia" di giochi visti all'Enada in questo periodo non ho visto molte novità degne di nota, tranne un prototipo di un clone di Bomb Jack, in cui bisogna raccogliere delle perle in successione, ragion per cui ho deciso di dedicare queste due paginette ai coin-op di cui ho avuto notizie tramite riviste straniere e depliant vari in tempi più o meno recenti, ma che non ho ancora avuto la ventura di vedere comparire in Italia. Come recita il titolino di questa introduzione, si tratta quindi di sogni, che solo il tempo dirà se siano o meno proibiti; ed essendo dei sogni ci affidiamo prevalentemente alle immagini, anche perché, ahimè, non ho ancora imparato il giapponese!
A seguire troverete la sesta puntata del nostro viaggio alla scoperta dei videogiocatori più in gamba del Bel Paese; a tal proposito stiamo organizzando qualche viaggetto per conoscere le nuove leve: ne riparlerò già sul prossimo numero! E ricordatevi, se andate a Londra, di fare un salto al Lazer Bowl, dove potrete trovare Flying Aces, l'ultimo gioco del Virtuality della W. Industries, nel quale possiamo emulare le gesta del Barone Rosso durante la Prima Guerra Mondiale.
Ah, quasi mi dimenticavo di darvi la notizia più importante: la Konami giapponese ha un nuovo presidente, che risponde al nome di Yasuo Nishimura, il quale prenderà presto possesso del suo modesto ufficio nell'ancor più modesto palazzo che potete vedere nella foto a fianco...

Maurizio
"IUR" Miccoli





HOLOSSEUM
(SEGA)

Holosseum è il secondo coin-op ad ologrammi, o pseudo-tali, prodotto dalla Sega per utilizzare il cabinato di *Time Traveler*, che pare sia stato un mezzo fiasco. Tirando ad indovinare potrei dire che è disponibile un kit per convertire *TT* in *Holosseum*, che il gioco è un picchiaduro con campioni di arti pseudo-marziali e che il nome stesso è un neologismo coniato con la fusione delle parole Hologram e Colosseum.

SOLVALOU
(NAMCO)

Slurp! Non vi ricorda questo nome? Provate ad osservare attentamente le foto e forse ricorderete... Esatto!! Si tratta del caro vecchio mitico *Xevious*! I più giovani che non l'hanno potuto ammirare al bar (ormai una decina d'anni fa) potrebbero però avergli dato un'occhiata nell'ottima conversione su NES: si tratta di uno dei più classici shoot 'em up, ben condito da bonus (leggi piramidi) e vite extra nascoste nel sottosuolo. Purtroppo ormai ho quasi perso ogni speranza di vedere dal vivo questo megacabinato: le foto infatti sono tratte dal primo numero del 1992 della rivista giapponese Game Machine!



GALLAGHER'S GALLERY
(AMERICAN LASER GAMES)

Indovinate un po' cosa bisogna fare in questo stupendo gioco al laser? Sbagliato! Dobbiamo spappolare a suon di martellate alcuni giganteschi poponi, meglio conosciuti come meloni o angurie o cocomeri (spero di aver accontentato tutte le regioni d'Italia!)! Comunque non allarmatevi, stavo scherzando: in realtà

KILLED GAMES



anche in G'SG, come in Mad Dog McCree e compagnia bella, dobbiamo usare la nostra mira, prendendo a pistolettate vari tipi di bersagli, escluse le persone. Ah, ma le cucurbitacee ci sono veramente!





HOOK
(IREM)

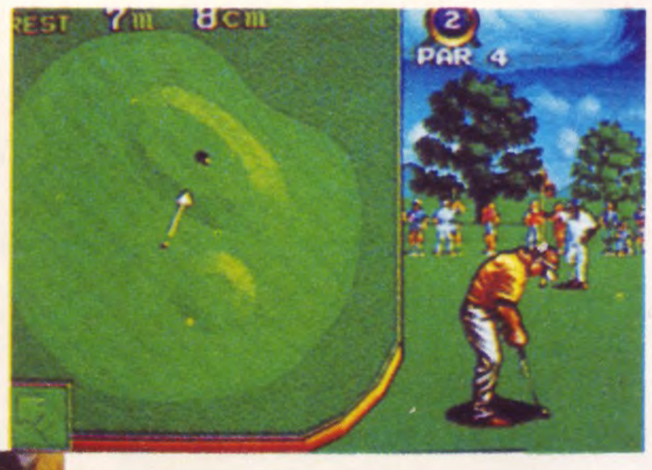
Dopo aver recensito la versione per Amiga, SuperNES e NES era inevitabile che arrivasse anche un coin-op a narrare la disfida tra Peter Pan e Capitan Uncino. La Irem ci dona questo "flashback nei nostri sogni" con un classico gioco d'azione a quattro giocatori: è questa la via per differenziarsi dal mondo "home"? Vedremo se anche la giocabilità sarà all'altezza...





MAJOR TITLE II
(IREM)

Il depliant illustrativo afferma che *Major Title* è stato il più bel gioco di golf di tutti i tempi. Ora è disponibile una nuova versione di quella meraviglia, ragion per cui cosa aspettano a importarla? Qualcuno potrebbe almeno provarci, considerato il successo che ottenne nel 1991 *Golfing Greats* della Konami!









RELIEF PITCHER
(ATARI)

Ci risiamo: un'altra simulazione di uno sport molto in voga nel nostro paese! D'accordo, il baseball non è lo sport preferito dagli italiani (e non hanno tutti i torti, visto il livello del campionato italiano - ve lo può assicurare il sottoscritto che di tanto in tanto si deve sorbire tre ore e più di noiosissimi inning per conto di un quotidiano nazionale!), ma avete visto che grafica possiede questa meraviglia dell'Atari? Basterebbe un po' di buona volontà: un autoadesivo sul cassone del gioco con le istruzioni in italiano e la gente sarebbe sicuramente coinvolta. E poi come si fa a perdere l'occasione di sentire la voce del famoso cronista sportivo Jack Buck, che descrive tutte le azioni?!

EUNOS ROADSTER
(NAMCO)

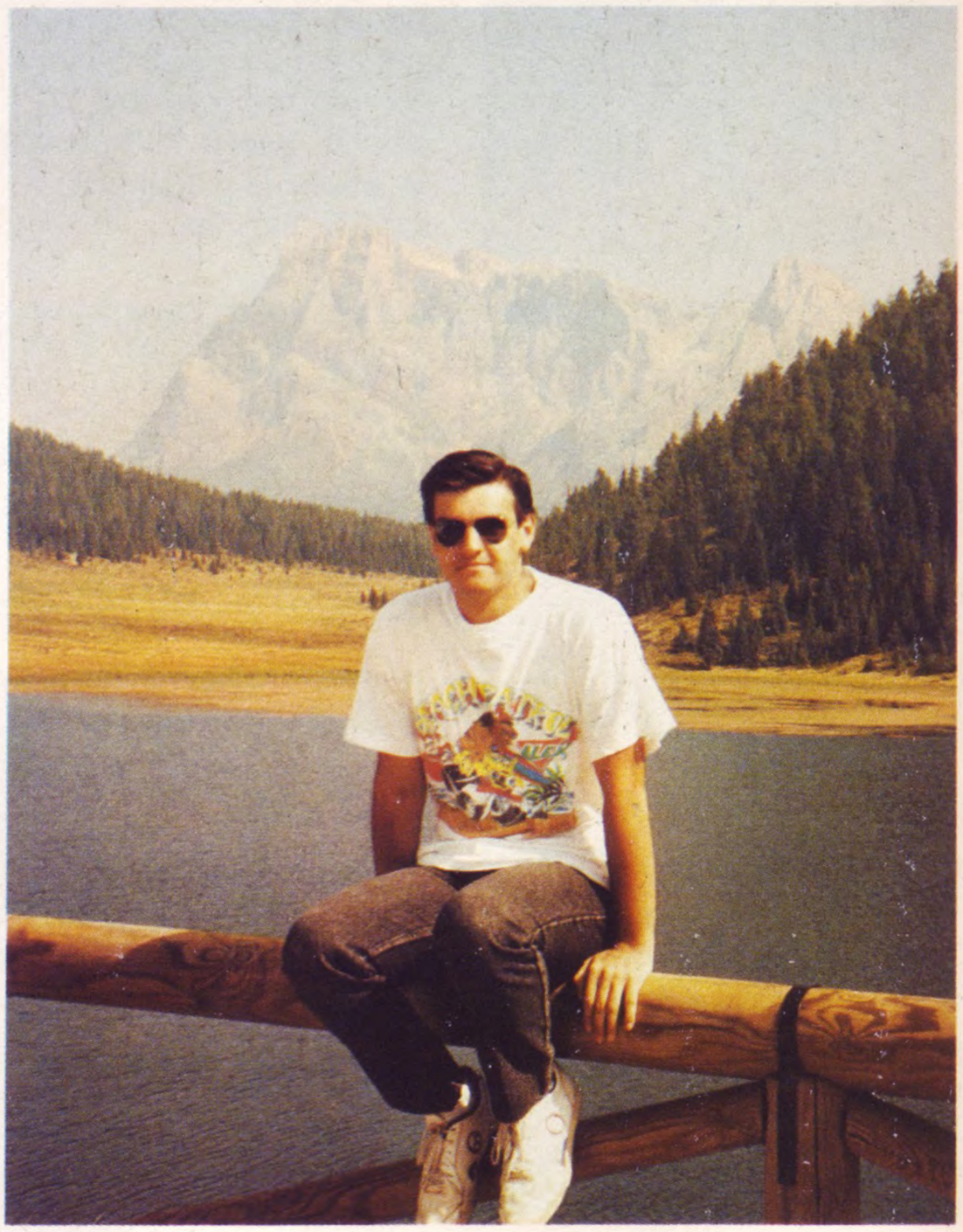
Quest'ultima è soltanto una curiosità: infatti questo vero e proprio simulatore di guida fu presentato dalla casa giapponese alla Jamma, la fiera di Tokio, nel 1989 semplicemente per dimostrare le capacità tecnologiche della Namco. Come dire: noi potremmo fare questo, ma costerebbe troppo e quindi non avrebbe mercato... meditate gente, meditate!



Maurizio Miccoli

DANIELE CAVAZZA DA BOLOGNA, 19 ANNI

Tre è il numero perfetto. Tre sono le divinità nel mondo cristiano. Tre sono gli dei che reggono il mondo nella civiltà indù. E tre sono gli appartenenti al gruppo di Bologna dell'ex-IASP. Ma se nella trimurti induista abbiamo un dio creatore (Brahma), uno conservatore (Visnu) e uno distruttore (Siva), JEK, RAX e XUR fanno a gara per creare schemi, conservare trucchi e distruggere coin-op in maniera difficilmente differenziabile!
Dopo la prima "perlustrazione" sulla trimurti coin-oppista apparsa su CVG 18 (Stefano Gilio), questo mese è di turno Daniele Cavazza: un "bravo ragazzo", ma non quando si parla di videogiochi!



CVG: Se appartenete alla schiera degli attenti ed interessati, per non dire fanatici, lettori delle pagine dedicate ai record, sicuramente non vi sarà sfuggito il fatto che uno dei più prolifici "uccisori di giochi" risponde al nome di Daniele Cavazza. RAX è uno degli ultimi "adepti" dell'ormai disciolto IASP (da lui stesso descritto come "più che un club mi sembra una loggia massonica...") e in effetti fa un po' da "trait d'union" tra i vecchi campioni e le nuove leve che stanno spuntando un po' in tutt'Italia, il tutto insieme a XUR (Alessandro Gallani), a cui contende il titolo di videogiocatore italiano più completo.

Ma vediamo se questa volta il mio "stakanovismo" avrà successo...

Allora Daniele, mentre io vado a giocare a *Hyper Olympic* (e non borbottate che sono monotono!) tu prendi il mio blocco, ci scrivi sopra tutto quello che vuoi dichiarare al nostro pubblico, come ti piacerebbe fare tutta l'intervista, e poi io inventerò le domande ad hoc...

RAX: No, vedi di cambiare, questa è già vecchia: l'hai già proposta a Stefano!



- Ma è pazzesco, incredibile: non c'è più rispetto neppure per i miti! L'ho sempre detto che ero troppo democratico quando ero capo dello IASP! Caro Daniele, forse non hai capito che oggi sono venuto a Bologna per fare una passeggiata, non certo per lavorare, visto che è domenica! Suvvia, raccontaci come è iniziata la tua avventura nel meraviglioso mondo dei videogiochi...

- In verità il mio fu un inizio piuttosto tribolato: il primo coin-op a cui mi dedicai con una certa continuità fu *Pitfall II*, ma non riuscii a finirlo perché non continuava nell'ultima fase. Il problema principale era che ogni tanto riuscivo ad intrufolarmi in qualche bar, ma avevo paura ad entrare nelle sale giochi perché non dimostravo certo più di quattordici anni e non volevo essere buttato fuori.

- Quindi sostanzialmente ti mancava la continuità, l'allenamento: eri quasi un carbonaro e a momenti ti sognavi di notte di poter entrare in sala giochi e divertirti tranquillamente!

- Be', in effetti il 25 luglio 1987, al compimento dei quattordici anni, mi fiondai immediatamente al

KILLED GAMES

Galaxy, la sala più grossa di Bologna.
- E a quel punto ti sarai scatenato...
- Sì, cominciai a giocare a una valanga di videogiochi, in ordine sparso.
- E quale fu il primo coin-op su cui ti sei accanito in maniera particolare ottenendo buoni risultati?
- Il primo è stato quel bel cerbero di *Rastan Saga*, con il quale sono arrivato a circa 1.600.000 punti. Poi ho cominciato a distruggere sempre più completamente i giochi e le prime vittime sono state *Gryzor*, *Wardner* e *Solomon's Key*.
- A quel tempo conoscevi già Stefano e Alessandro?
- No, Stefano l'ho conosciuto circa quattro anni fa perché avevamo un amico in comune, Marco detto "Cibe", mentre Sandro l'ho incontrato sul "campo di gioco", e precisamente a *Dragon Spirit*, che era un gioco che piaceva a entrambi.
- Sono stati due incontri importanti: ti hanno influenzato nel tuo modo di giocare?
- Penso sia molto importante conoscere altri ragazzi bravi perché in questa maniera ci si può confrontare con loro e quindi ci si può migliorare. Poi Stefano mi raccontò che ti aveva conosciuto, che era entrato nello IASP e mi stimolò a impegnarmi di più per riuscire a finire veramente i giochi, senza continuare.
- Quindi sei contro il famigerato "continue"?
- Sicuramente c'è chi considera finiti i giochi anche quando riesce nell'impresa continuando, ma questa in realtà è una sconfitta! In questo caso ha vinto la macchina: per poter dire di aver ucciso un gioco bisogna imbucare un gettone e arrivare alla fine con quella stessa partita!
- E magari bisogna essere in grado di fare anche qualcosa che non era stato previsto dai programmatori, come in *Solomon's Key* o *Blood Bros*... Ma continuiamo nel discorso: pensi che il "continue" abbia veramente influito sul declino dei coin-op?
- Penso che il "continue" sia la tomba dei giochi brutti. Se un gioco è bruttino ma non proprio indecente si può anche continuare a giocarlo normalmente nella speranza di trovare qualcosa di meglio nei livelli successivi. Ma se uno sa già che non si può aspettare niente di buono perché ha visto la fine grazie alla possibilità di continuare... e la voce si sparge in fretta in sala!
- Quindi proponiamo l'abolizione del "continue"?
- Io proporrei il "continue" intelligente: permetterlo solo fino ad un certo punto (come in *Pitfall II*) o limitarlo al massimo a tre volte, con un controllo

DaS Production

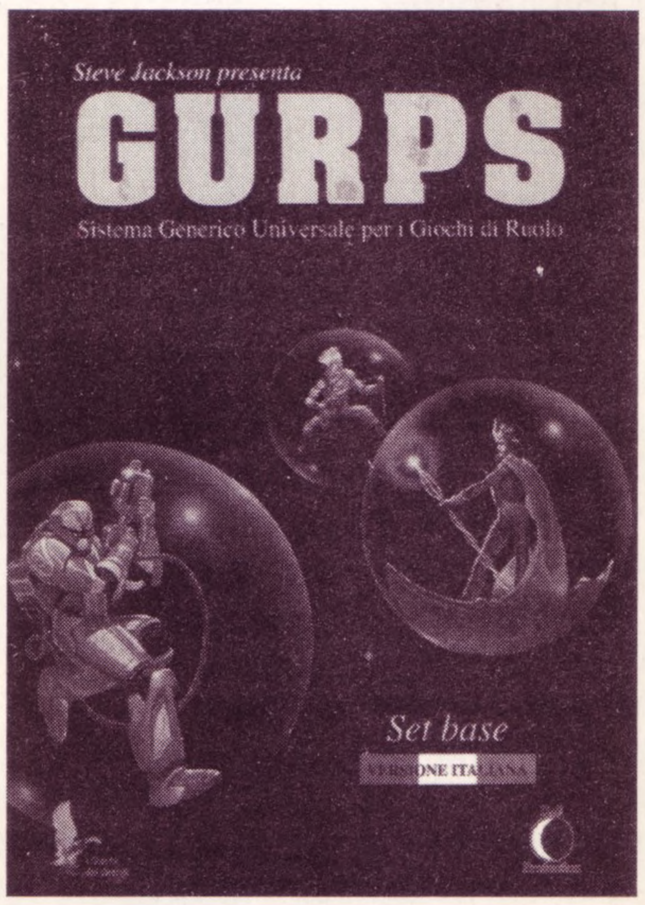
Produttori del Gioco di Ruolo di Dylan Dog e del Mondo di Martin Mystère

Avventure e supplementi per Dylan Dog:
Alta società, Schermo dell'Arbitro, Richiamo dall'Inferno, Attraverso le linee, Labirinti di paura
In preparazione per GURPS:
GURPS Fantasy
GURPS Conan
Nuovi giochi:
VAMPIRI

DaS Production Via della Colonna 27
50121 Firenze

DAS Production

GURPS



100 Giochi...
...in 1!

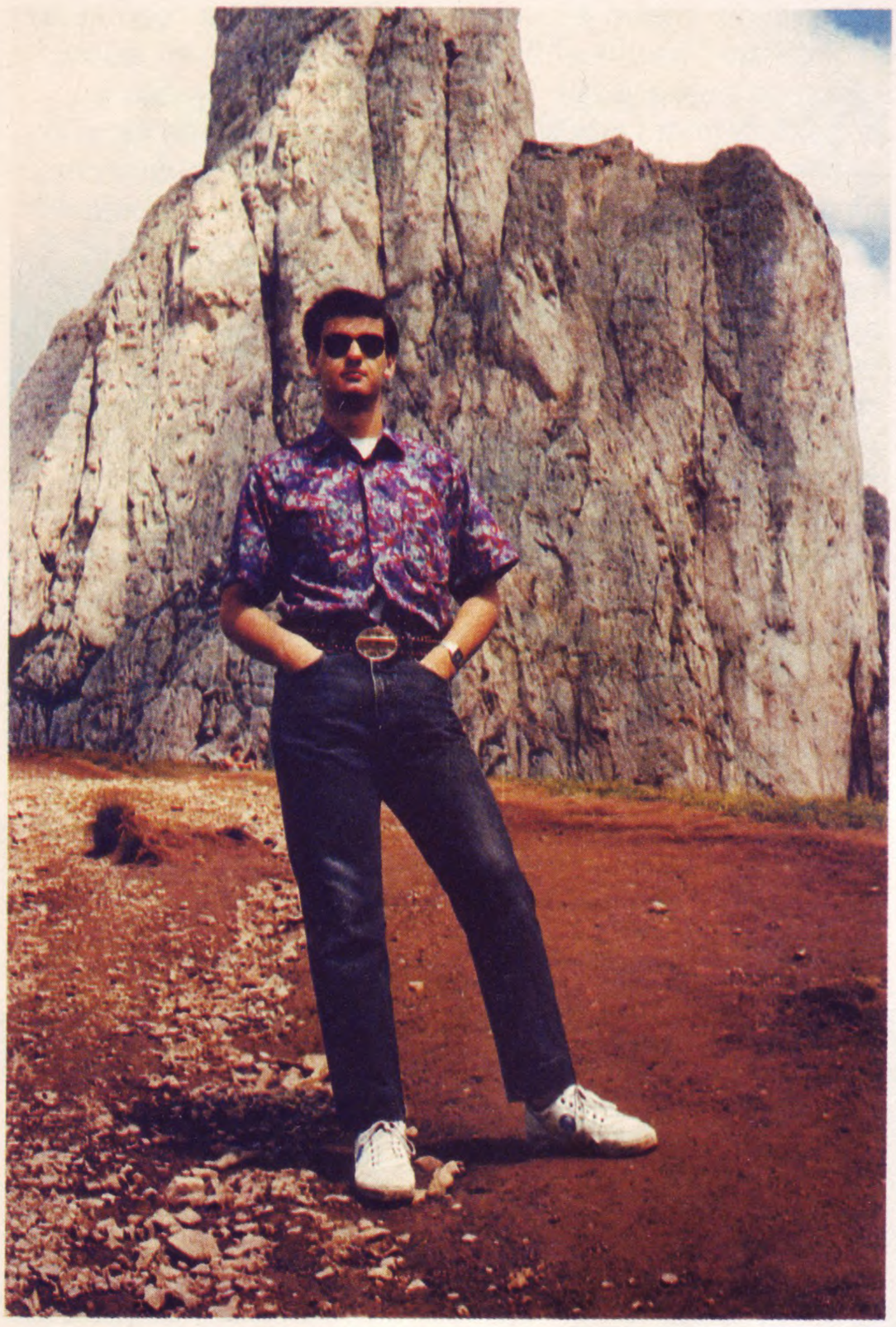
I Giochi dei Grandi

Importazione, distribuzione e vendita per corrispondenza di Roleplaying, Boardgame, Miniature, Accessori, Dadi e Riviste
Richiedete il gigantesco catalogo 91/92
N.B. non vendiamo giochi per computer!

I Giochi dei Grandi
Via A. Cantore 15/b
37121 Verona
Tel. 045/8000319
Fax. 045/8011659

I Giochi dei Grandi

KILLED GAMES



sulle partite in coppia (vedi *Asterix*), per evitare trucchi strani.
- Tutto questo discorso che abbiamo appena fatto riguarda direttamente i videogiochi che stanno uscendo in questo periodo?
- Sì, ultimamente stanno entrando in circolazione troppi picchiaduro che cercano di scimmiottare *Street Fighter II*, ma dei quattro-cinque cloni visti negli ultimi tre mesi nessuno possiede la stessa giocabilità e fluidità d'azione dell'originale. L'unico interesse in questi giochi è vedere la fine, poi si possono buttare nella spazzatura. Se non si potesse continuare durerebbero qualche giorno in più!
- A parte i picchiaduro belli come *SF2* quali sono i generi che più ti attirano?
- In generale prediligo i platform e gli shoot 'em up a scorrimento orizzontale; non mi piacciono molto i videogiochi di guida, tranne qualche eccezione.
- Perché hai fatto questa precisazione sugli shoot 'em up?
- Perché mi trovo meglio con il movimento alto-basso piuttosto che con quello destra-sinistra necessario negli shoot 'em up a scorrimento verticale.
- Non ti piacciono le "olimpiadi"?
- No: non mi piace sudare, non mi piacciono i giochi che richiedono anche uno sforzo fisico.
- Vuoi solo il divertimento puro?
- Certamente: continuerò a giocare solo finché mi divertirò. I videogiochi non potranno mai diventare un lavoro per me.
- Allora diamo un'occhiata al futuro: cosa prevedi per il mondo dei videogiochi?
- Sinceramente io penso al mio futuro: ho l'impressione che ci siano in circolazione sempre meno idee e sempre più picchiaduro, il che per noi si traduce in un divertimento sempre minore. Ormai la sala giochi sta diventando sempre più solo una scusa per socializzare e incontrarsi con gli amici. Ad esempio lo IASP era un'ottima scusa per viaggiare e conoscere città e gente nuova.
- Secondo te qual è il motivo per cui lo IASP è finito in quanto tale, anche se noi non ci siamo frequentati molto?
- Penso sia finito perché era formato da un gruppo troppo eterogeneo, con differenti problemi di studio e di lavoro, e in secondo luogo per la mancanza di competizione, dovuta proprio a questi problemi.
- Purtroppo abbiamo più volte verificato che non è molto semplice organizzare competizioni: è già impegnativo raccogliere tutti i punteggi delle ormai migliaia di coin-op in circolazione!
- E purtroppo anche questi punteggi non sempre rispecchiano il reale valore dei giocatori a causa delle differenti regolazioni possibili: a volte è veramente enorme la differenza tra un gioco regolato "Very easy" e uno "Very hard". Bisognerebbe fare tante classifiche differenziate. Anche per i giochi ciclici bisognerebbe considerare sia il record assoluto che quello di un solo giro, anche se reputo più importante quest'ultimo.

Sarà anche vero che Daniele non pensa di far diventare un lavoro questa sua passione, ma non vi sembra che faccia ragionamenti da professionista? Chissà perché pensa di frequentare la facoltà di Ingegneria Informatica nel prossimo futuro, anche se non gli piace molto studiare. Per il resto a Daniele non piace leggere, ma fa buon uso di un videoregistratore, non gli piace lo sport in generale, però non disdegna qualche passeggiata in bicicletta e in montagna.





ARCADE HIGHSCORES

Questo mese sarò succinto perché i record arrivati sono veramente tanti: voglio solo fare una tiratina d'orecchi a Francesco De Angelis, che ha ricopiato tutta la scheda e si è dimenticato semplicemente di segnalare il punteggio del suo record ad Asterix. Poi vi elargirò un consiglio: se pensate di sapere tutto su SF2 e SF2CE, lasciate perdere le sfide contro il computer e cominciate a giocare uno contro l'altro: scoprirete un nuovo gioco! Infine ricordate di mandare i record sulla scheda apposita al solito indirizzo:
ARCADE HIGHSCORES
CVG - Gruppo Edit. JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

STREET FIGHTER II

(BLANKA)
1.493.100 (ALL PERFECT) Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.327.300 Antonio Teresano (ZAC) Boario Terme (Brescia);
1.321.100 Denis Bortuzzo (DIO), Spilimbergo (Pordenone);
1.293.700 Mauro Piermartini (), Vignanello (Viterbo)
1.292.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.287.800 Alessandro Vitali (DIO), Roma;
1.261.300 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
(CHUN LI)
1.414.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.383.200 Daniele Cavazza (RAX), Bologna;
1.237.200 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
(DHALSIM)
1.359.800 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.330.800 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.201.200 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(GUILE)
1.391.900 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.377.000 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
(HONDA)
1.403.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.260.000 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
(KEN)
1.495.000 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.479.200 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.372.700 (ALL PERFECT) Denis Belfiori (DEN), Torino;
1.363.800 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
(RYU)
1.480.000 Danilo Posanzini (), Ancona;
1.456.900 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.363.800 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.330.400 Mauro Piermartini (), Vignanello (Viterbo)
(ZANGIEF)
1.175.400 Fabio Perrone (RAN), Gallipoli (Lecce);
1.128.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.093.700 Antonio Landa (RIP), Udine;

SF2CE
(BALROG)
905.100 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(BISON)
1.413.700 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.299.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
935.400 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR);
(BLANKA)
1.192.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(CHUN LI)
1.344.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(DHALSIM)
1.183.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(GUILE)
1.251.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(HONDA)
1.378.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(KEN)
1.279.300 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.259.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(RYU)
1.297.000 Michele Montanari (MIC), Guastalla (RE);
1.293.500 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
1.231.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.110.800 Paolo Giorgi (POL), Pavia;
(SAGAT)
1.207.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
(VEGA)
1.361.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
1.150.000 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR);
1.107.200 Sabrina Cavazza (SAB), Pavia;
1.012.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);
920.900 Nicola Cursio (DRU), Vasto (CH);
912.800 Simone Valerio (NSP), Riva presso Chieri (TO);
(ZANGIEF)
1.003.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova);

ALIENS
1.243.400 Mauro Piermartini (), Vignanello (Viterbo)
BUCKY O'HARE
45.700 Paolo Giorgi (POL), Pavia
CAPTAIN COMMAND (Mack)
135.940 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (Padova)
CITY CONNECTION (pointer)
2.744.900 Francesco Romeo (.Z.), Pavia

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_____

_____

_____

PERGIOCO ®

specialisti in giochi

PERGIOCO VENDITA TELEFONICA - DA MILANO CONSEGNE IN TUTTA ITALIA - TELEFONATE 02 /874580 - 874593

PERGIOCO negozio MILANO: via San Prospero 1, Cordusio MM1

PERGIOCO negozio ROMA: via Degli Scipioni 109, Metro Ottaviano

SETTORE GIOCHI di SOCIETA' BOARDGAMES - GIOCHI IN SCATOLA CON MINIATURE

- BATTLES FOR ARMAGEDDON 48900
- CHAOS ATTACK esp. 26900
- BLOOD MASTER 38500



65900





49900

79900



completo gratuito 8 pagine

catalogo

PERGIOCO®

specialisti in giochi

PERGIOCO VENDITA TELEFONICA - DA MILANO CONSEGNE IN TUTTA ITALIA - TELEFONATE 02 /874580 - 874593

PERGIOCO negozio MILANO: via San Prospero 1, Cordusio MM1

PERGIOCO negozio ROMA: via Degli Scipioni 109, Metro Ottaviano

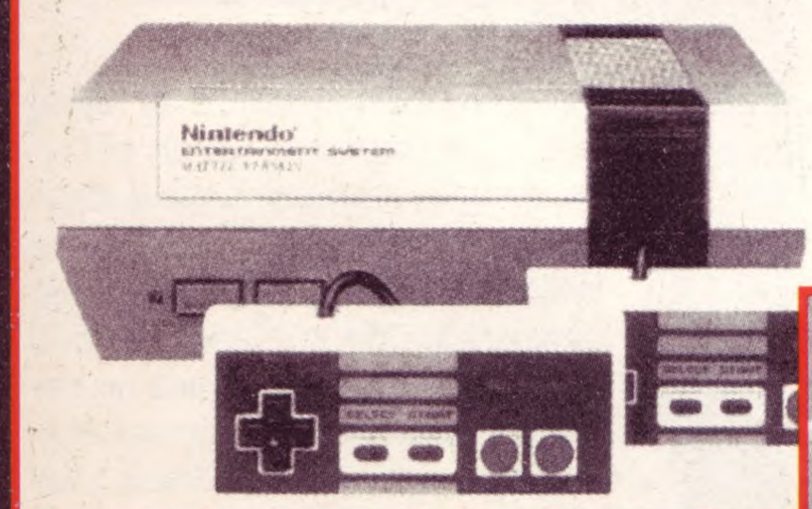
SETTORE GIOCHI di RUOLO



catalogo completo gratuito 8 pagine D&D sec. ed. 26500

SETTORE CONSOLE

bollettino settimanale completo gratuito









nintendo game boy super nes





PERGIOCO®

sega mega drive game gear neo geo lynx

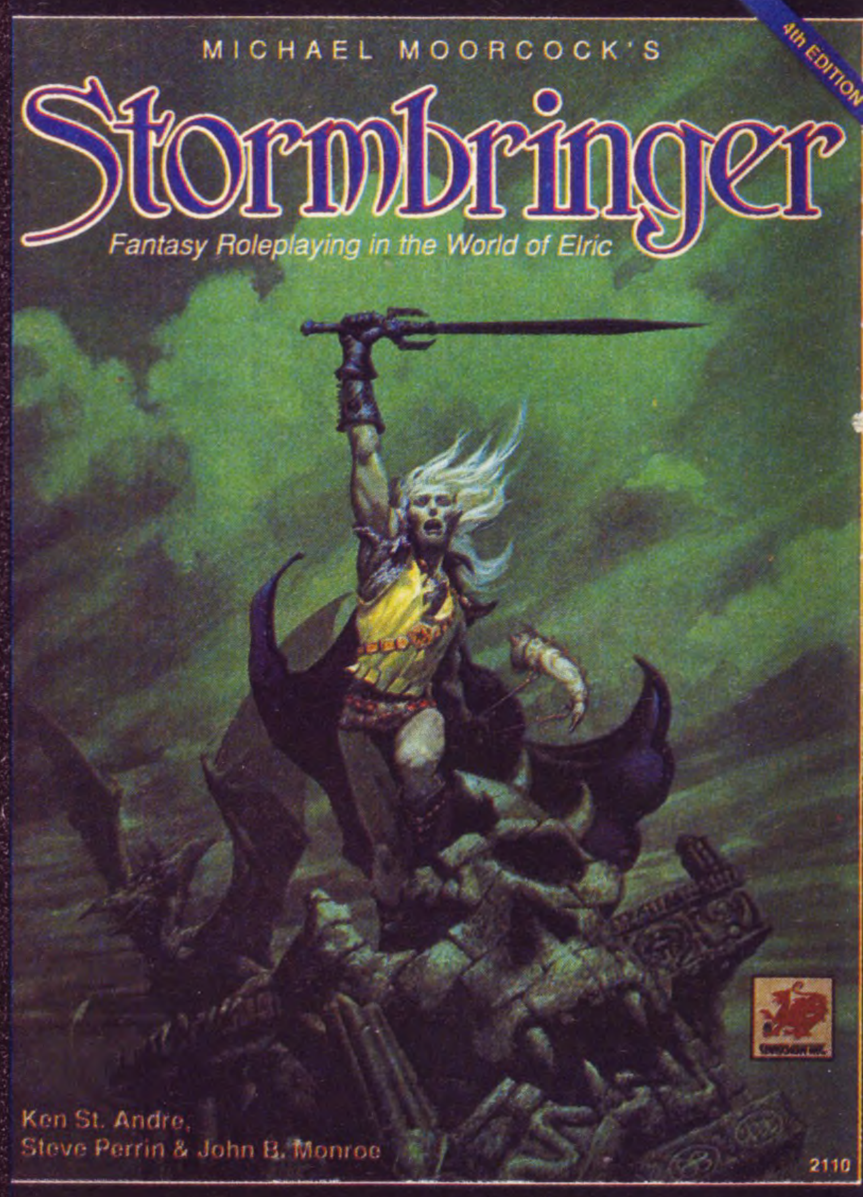


BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

DI MASSIMO TORRIANI

STORMBRINGER, OVVERO L'ALTRA FACCIA DELL'HEROIC FANTASY



"Elric impugnò la spada con entrambe le mani e si piantò a gambe larghe, preparandosi a reggere la carica del mostro.
L'alito fetido gli investì il volto. Un ruggito e il demone gli fu addosso. Stormbringer ululò, irradiando entrambi del suo fulgore nero. Le rune incise sulla lama brillarono di una luce avida mentre l'essere infernale cercava di afferrare Elric con gli artigli, strappandogli di dosso la camicia e scoprendogli il petto. La spada si abbattè. Il demone ruggì quando le scaglie della spalla ricevettero il colpo, senza spezzarsi. Balzò a lato e attaccò di nuovo. Elric arretrò vacillando: una sottile ferita gli segnava il braccio dal gomito al polso. Stormbringer colpì per la seconda volta e colpì il grugno del demone, che si avventò con un urlo. I suoi artigli incontrarono ancora il corpo di Elric, facendo uscire un filo di sangue dal petto. Il mostro muggì e balzò, e questa volta Elric non arretrò: col viso sfigurato da una rabbia terribile, invertì la presa sull'elsa della spada e l'avventò nelle fauci aperte del demone. Piantò la Spada Nera giù per la gola fetida, giù nel tronco. Tirò a sè la lama fendendo mandibola, collo, petto e inguine e la forza vitale dell'essere cominciò a scorrere in tutta la lunghezza della spada stregata. Gli artigli cercarono di colpirlo ma oramai il demone si stava indebolendo. Poi la forza vitale salì pulsando e raggiunse Elric, che ansimò e gridò in un'estasi tenebrosa quando l'energia del demone dilagò in lui...
La pallida bocca si schiuse in una folle risata ruggente e le braccia si levarono tendendo alta la spada stregata lambita da un'orrida fiamma nera. E ululò un canto di esultanza senza parole ai signori del caos. All'improvviso venne il silenzio.
E poi il demone dal volto bianco chinò la testa e pianse."
(tratto da *Elric il Negromante* - Casa Editrice Nord)

Niente più elfi, hobbit o fatine gentili: questo è il regno del Caos dove un eroe albino portatore di lutti, principe dell'impero decadente di Melnibone, è il protagonista, con la sua demoniaca spada, di avventure fantastiche nei Regni Giovani.
Come è facile intuire, questo ennesimo roleplaying Stratelibri quindi non andrà a offuscare il fulgido *Signore degli Anelli* e l'onnipresente *Dungeons and Dragons*, ma aprirà nuovi orizzonti a chi, come me, sceglie sempre l'allineamento morale *neutrale* per garantirsi il diritto di agire come un *caotico*... Eh eh eh!
Per meglio comprendere questo nuovo mondo, risulta indispensabilela lettura (super consigliata) dei romanzi dedicati a *Elric* che l'Editrice Nord ha deciso di ristampare in uno splendido cofanetto che li valorizza ulteriormente.
Le avventure di *Stormbringer* infatti si calano completamente nelle atmosfere di Moorcock e i Master più esperti potranno addirittura avvalersi della presenza di Elric e dei suoi antagonisti grazie alle schede inserite nel volume.

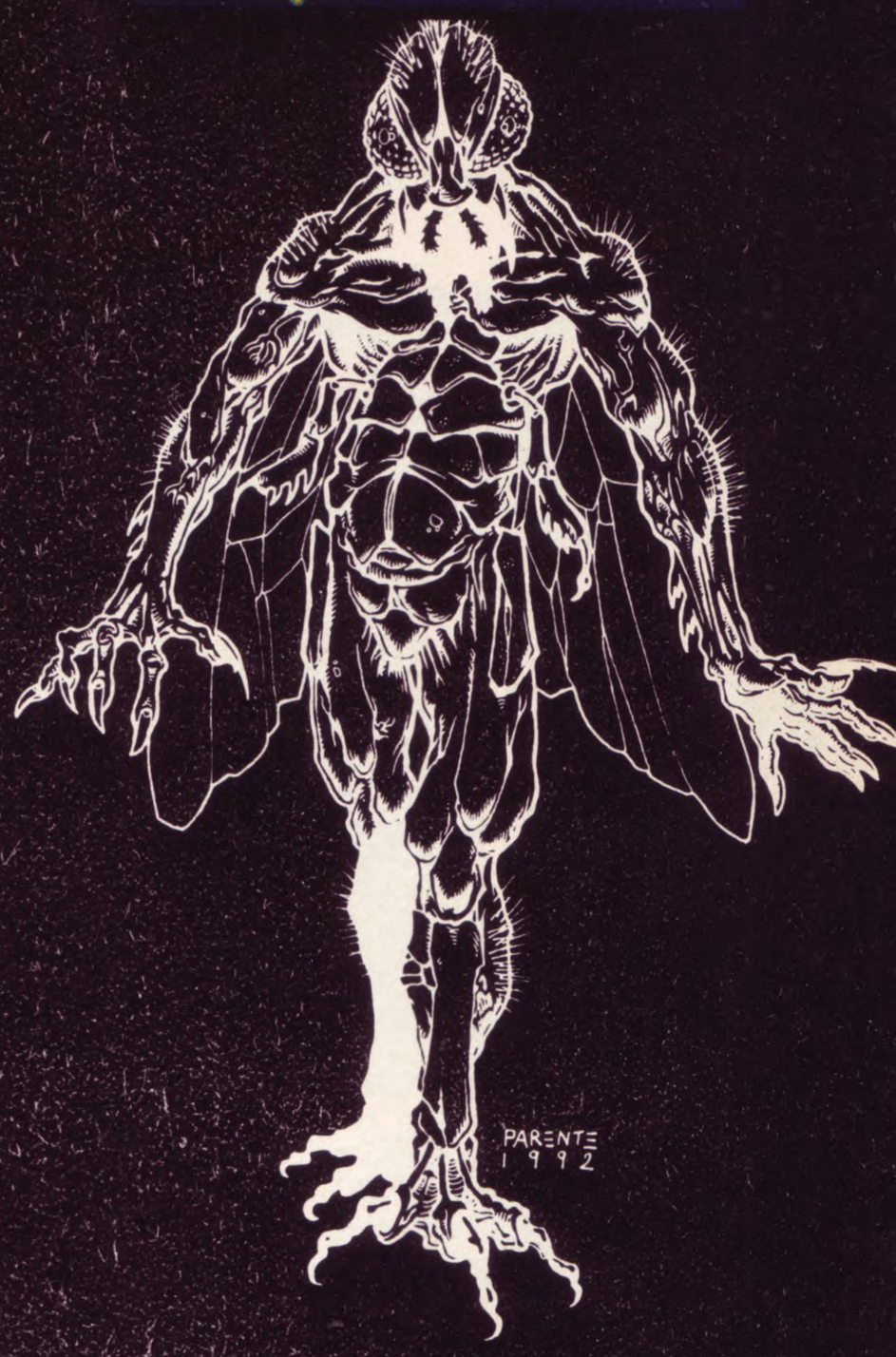
Bando alle ciance quindi ed andiamo a sviscerare (così entriamo in tema...) il prodotto.

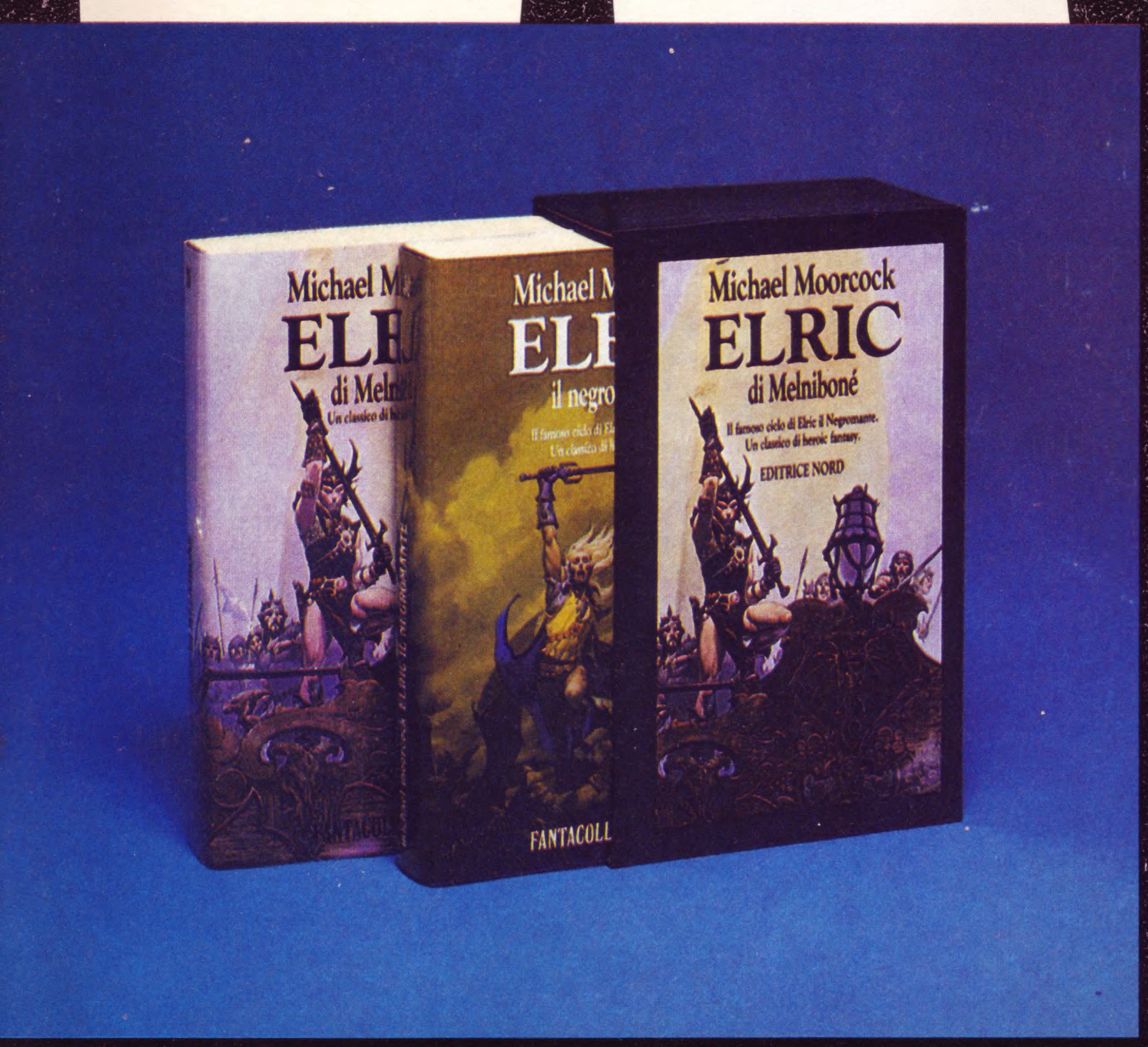
UNO SGUARDO DA VICINO

Come molti di voi sapranno, *Stormbringer* è un altro prodotto Chaosium e, come il precedente *Richiamo di Chtulhu*, sfrutta meccanismi analoghi per risolvere movimenti e situazioni.
L'aspetto del combattimento viene chiaramente ampliato e il sistema relativo alle abilità risulta molto più legato alla classe di appartenenza (ad esempio: Agilità, Comunicazione, etc).
Per chi non conoscesse invece i giochi di ruolo Chaosium, precisiamo che l'intero sistema si basa su calcoli percentuali che garantiscono il successo di un'azione quando si ottiene un risultato inferiore al valore dell'abilità in oggetto. La classe di appartenenza e il luogo di origine influenzano in maniera fondamentale la generazione del personaggio e impongono una scelta iniziale sulle possibili Divinità da adorare.
Questi ulteriori approfondimenti sul background sono chiaramente necessari alla luce dell'immensa importanza che riveste la magia in questo gioco di ruolo. L'eterna lotta tra il Caos e la Legge non avviene infatti in maniera diretta, ma attraverso campioni che vengono eletti dal Pantheon degli Dei. Tanto per essere chiari, evocazioni demoniache e richieste di interventi divini fanno parte delle normali situazioni di gioco. Attenzione però: sbagliate ad evocare un elementare del Fuoco, per esempio, e di voi non resterà che un mucchietto di cenere. Amen...

CONCLUSIONI

Personalmente trovo *Stormbringer* un prodotto estremamente valido, indispensabile anche a chi possiede già un gioco di ruolo di ambientazione fantasy: i temi trattati e l'originalissima serie di scenari proposti (di prossima pubblicazione) ne fanno certamente un prodotto di successo. Come per le precedenti versioni italiane, un plauso particolare va ai disegnatori che arrichiscono questi giochi di ruolo Made in Italy. La versione corrispondente inglese non può certo competere sotto il profilo grafico. Da segnalare, come differenza principale tra le due versioni, la volontà della Stratelibri di suddividere anche questo volume (vedi *Cyberpunk* e *Il Richiamo di Chtulhu*)in due parti.
Sebbene qualcuno l'abbia giudicata una scelta azzardata, personalmente trovo che il non appesantire un volume base con tabelle (e costi) che risultano utili solo in un secondo momento, sia una scelta vincente. Non dimentichiamo che fino a dieci anni fa era impossibile parlare di giochi di ruolo ed è quindi comprensibile che in questa fase iniziale si sia voluto limitare il numero di pagine da studiare, considerato lo strapotere che in Italia ancora detengono giochi come *Risiko*!
Ci impegnamo quindi formalmente a recensire la seconda parte di
Stormbringer non appena sarà disponibile, nel frattempo affrettatevi a comprare anche lo schermo del Master: non resterete delusi!! Parola mia.





ARMAGEDDON



"... Dok Frankjsty sollevò le mani dal cranio, soddisfatto dell'operazione appena compiuta. Sputò sulla calotta cranica in acciaio e prese a lucidarla servendosi di uno Sqig (creatura pelosa che, se schiacciata, emette un liquido molto simile all'olio), poi raccolse la sua cassetta degli attrezzi e si allontanò cantando: Ucci, Ucci sento odor di Umanucci, siano lunghi, siano corti, li vogliamo tutti morti! Yeah! (nota canzone Rock della Banda dei Goff). Alcuni attribuiscono infatti a questa canzone il Messaggio divino di Gork e Mork, ascoltato nel dormiveglia post-operazione. Ciò che è certo comunque è che le prime parole (se si possono chiamare parole i grugniti degli orchi...) di Ghazghkull furono: WAA-ORK!"
(Tratto da "Le cronache dell'Impero secondo l'Inquisitore MAXIMUS")

Waa-Ork, ovvero la santa crociata: un momento infausto per chi viene preso di mira, considerata l'aggressività naturale degli Ork (termine comunemente usato nell'anno 40.000). Un momento terribile per *Armagedaon*.

Così ha inizio uno dei capitoli più nefasti dell'Impero. Milioni di Ork e di umani perirono in questa guerra che imperversò per oltre vent'anni sulla superficie del pianeta, nel tentativo di difendere un'importantissima area di fabbriche che garantisce la produzione di armi in questo settore della galassia. Beh, cosa ne pensate di sacrificare la vostra inutile vita per l'Imperatore in un pianeta praticamente desertico? No? Non intendete farlo? Fate bene... Però almeno compratevi questo board game, vi garantirete ore di divertimento!

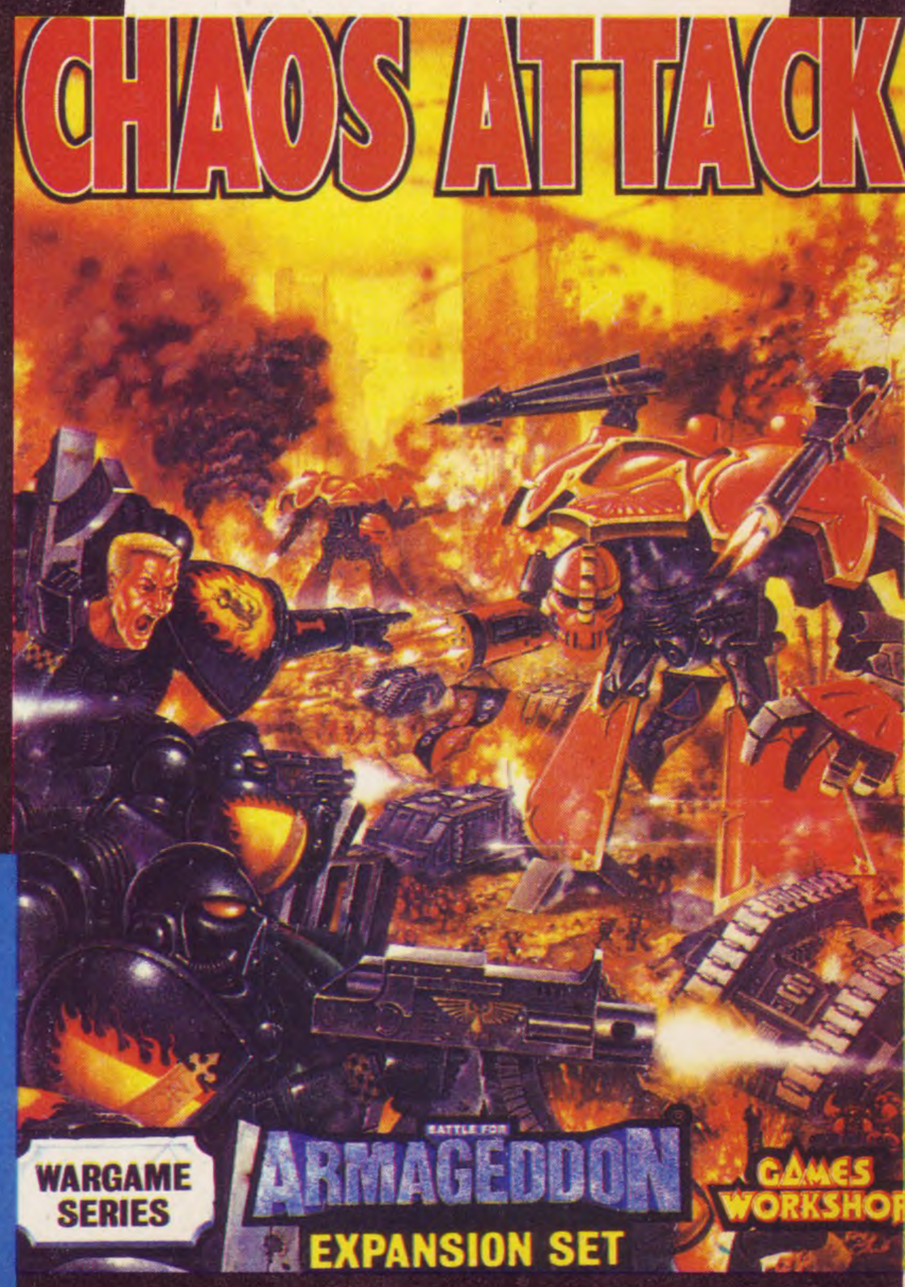
CONCLUSIONI

In sostanza il gioco è una campagna strategica suddivisa in otto turni in cui l'imperiale cerca disperatamente di frenare l'orda orchesca nella speranza che la produzione delle fabbriche possa tamponare le enormi perdite che di turno in turno sostiene.
Cosa dire di più? Il materiale è splendidamente illustrato, le pedine fustellate in cartoncino, riportano le sagome dei mezzi e delle unità più famose, il regolamento semplice ma esauriente, le carte per l'impostazione strategica incredibilmente funzionali. E cosa dire poi delle carte Speciali? Sono fantastiche! Scusate l'entusiasmo, ma pare che gli ultimi prodotti *Games Workshop* siano approdati al perfetto equilibrio tra difficoltà e realismo. Troppo spesso board game dalle idee stupende naufragano nel tentativo di essere troppo perfetti,



rendendo il tutto noioso oppure risultano troppo semplicistici e banali. In questo caso invece *Armageddon* è perfetto!
PS: Caso mai qualcuno avanzasse il dubbio che, come per tutti i giochi a tema, con campagne preconfezionate, si perda interesse col tempo... Beh, si sbaglia! E' già a disposizione infatti un'espansione con nuove razze orchesche e... niente di meno che le forze del Caos, con le quattro divinità principali.

PPS: Naturalmente il gioco è tradotto in italiano!





BLOOD MASTER



"L'ordine della Lama Lucente e l'ordine dell'Ombra Oscura, due clan contrapposti, due diverse filosofie di vita e di morte. Il luogo dello scontro è l'Arena del Tuono, forgiata nella roccia da Demoni Antichi.
Non vi sarà né dialogo né pietà, né tregua né speranza, solo la Morte sceglierà il suo favorito"

Evviva! Se siete scampati ad *Armaggedon* potrete sempre morire in questa arena... "Chissà perché se qualcuno non muore non ci si diverte?" disse Caino uccidendo Abele. Pare proprio che il nostro destino (come giocatori) sia proprio questo. Qualcuno infatti obietta che nell'universo dei giochi "adulti" si prediligano quelli a tema violento, ma a mio parere non c'è da stupirsi.
Quante volte in una giornata si desidererebbe "eliminare" qualcuno?
Beh, visto che i tempi del Far West sono finiti è bene sfogare la cattiveria che c'è in ciascuno di noi con questi giochini allegri... Eh eh eh!Scherzi a parte lo scopo principale del gioco è effettivamente l'eliminazione degli avversari tramite un ingegnoso sistema di mosse e contromosse che vengono scelte contemporaneamente e giocate in funzione della pedina pescata.
Fatica, differenti tipi di attacco, sbilanciamenti, armature e tiri a distanza arricchiscono la tenzone, garantendovi scontri sempre unici.

CONCLUSIONI

Blood Master è l'originalissimo prodotto di una nuovissima casa Italiana che promette molto bene: la Devil's Den.
Sia sotto il profilo del regolamento, che sotto la veste grafica, il tutto è molto curato ed apre nuovi orizzonti sul mondo ludico.
L'ambizioso progetto di ampliare il gioco con avventure a tema, per rendere gli scontri più legati da un filo conduttore, sicuramente lo valorizzerà.
A mio giudizio, infatti, già ora rappresenta una valida alternativa ai normali sistemi di combattimento adottati dalla maggior parte dei giochi di ruolo, quindi l'arricchire il background èun passo quasi obbligatorio.
Saremo ben lieti di pubblicare ulteriori recensioni per tenervi informati sulle espansioni promesse.
Nel frattempo sappiate che, visto il successo riscosso, i nostri amici romani, hanno pubblicato un nuovo gioco intitolato *Ghoul*.
Chissa cosa ne pensa Dario Argento...

ANTICIPAZION

Nuovo nato in casa *Stratelibri*: è ora disponibile la seconda edizione de *Il Signore degli Anelli*.
Ehi ragazzi, calmatevi! Non passa mese che non pubblichiate un nuovo prodotto!

Fonti autorevoli assicurano che questa edizione sarà ancora più compatibile con il sistema Rolemaster (di prossima pubblicazione), indispensabile per chi vuole approfondire ogni aspetto del gioco.

CON QUESTO E TUTTO, IL VS INQUISITORE MAXIMUS VI SALUTA.

RINGRAZIAMO PERGIOCO E STRATELIBRI PER AVERCI MESSO A DISPOSIZIONE IL MATERIALE RECENSITO.

cod 2003
Seconda Edizione
Il gioco di ruolo del
Signore degli anelli
L'unico gioco di ruolo ambientato nel mondo di J.R.R. Tolkien
Basato su LO HOBBIT® e sul SIGNORE DEGLI ANELLI®.
Ottimo sia per i giocatori alle prime armi che per coloro che già conoscono i giochi di ruolo.
STRATELIBRI

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

C+VG

HOTLINE

tutti i mercoledì
dalle 15.00 alle 17.00
tel. 02/66034295

VIRUS KILLER PROFESSIONAL

- Compatibile 2.0, OFS e FFS;
- Manuale in Italiano con informazioni dettagliate sui maggiori Virus;
- VKP riconosce ogni tipologia di Virus: Boot-Block Viruses, File Viruses e Link Viruses;
- Riconosce immediatamente più di 160 virus;
- Analisi intelligente del codice di Boot-Block al fine di riconoscere se si tratta effettivamente di un Virus o altro tipo di codice;
- Archiviazione dei Boot-Block non standard (utility, caricatori veloci o altri) al fine di riprestinarli se danneggiati o modificati da Virus;
- Opzione per l'installazione di varie utilities di PD.



I Computer Virus sono una triste realtà del mondo informatico. Dai primi innocui virus, piccoli programmi che avevano lo scopo di stupire gli utenti con improvvisi effetti goliardici sullo schermo, si è rapidamente passati ai più pericolosi virus "moderni". Anche se in molti paesi creare ed immettere virus nel network dell'utenza costituisce reato penale, il numero di questi deleteri e "invisibili" programmi aumenta considerevolmente ogni anno. Gli effetti derivanti dalla presenza di un virus sui propri floppy/hard-disk variano da virus a virus. Alcuni si limitano a bloccare il computer, altri si placano soltanto dopo aver formattato il floppy/harddisk mentre altri ancora provocano saltuari malfunzionamenti del computer o dei programmi. In ogni caso i virus causano pesanti danni agli utenti che si vedono distruggere il proprio investimento in software o, peggio, mesi e mesi di assiduo lavoro.

I VIRUS: SE LI CONOSCI... LI EVITI SE NON LI CONOSCI... TI FREGANO

GENIAS Pro-Line

Attenzione: Solo la confezione originale sigillata vi garantisce l'assoluta sicurezza e funzionalità del Virus Killer Professional.
Non fidatevi delle eventuali copie pirata che potrebbero venirvi offerte dato che esse rappresentano il maggior veicolo di diffusione dei Virus.

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

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

