AMIGA • PC • C64 • GAME GEAR • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • NEO GEO
SUPER NES • MASTER SYSTEM • NES • PC ENGINE • RPG • COIN-OP

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

N. 23 FEBBRAIO '93 L. 5.000 (Frs.7.5)

COMPUTER + CVG GIOCHI

IN REGALO L'ADESIVO DI CVG

STREETS OF RAGE 2 E SUPER SHINOBI 2
DUE INCREDIBILI SEGUITI SU MEGADRIVE

R-TYPE 2
FINALMENTE SU GAMEBOY!

BODY BLOWS SUPERFROG
IL TEAM 17 SCONVOLGE L'UNIVERSO VIDEOLUDICO!

LEMMINGS 2
IL RITORNO DEI RODITORI

DRACULA
L'ORRORE ARRIVA SU LYNX!

ECCO - THE DOLPHIN
IL GIOCO DELL'ANNO?

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

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

NEWEL® srl

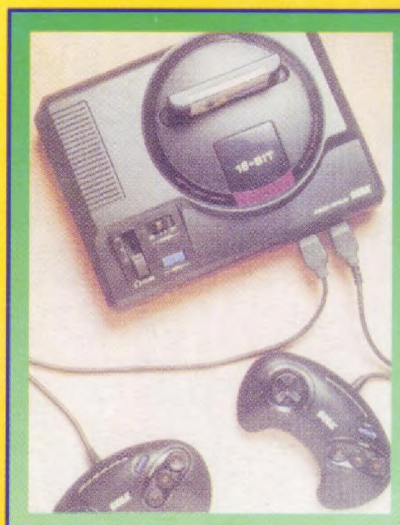
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

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

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

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

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) E 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 E 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.

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.

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!



FLIGHT ASSIGNEMENT:

A.T.P.™

(Airline Transport Pilot)



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®

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI



OFFERTE VALIDE FINO AL 15 MARZO 93

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

NOVITA' ESPLOSIVE 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

PRENOTA SUBITO:

Strike Commander • Patriot • Tornado
X-Wing per PC
7th Guest (CD ONLY)

Sono inoltre disponibili tutte le ultime novità su CD: chiedi subito il listino completo!

Falcon 3:
Official Strategy Guide + Op. Fighting Tigers

➡ *Il disco aggiuntivo contenente anche l'aggiornatore alla versione 3.01 e la guida ufficiale di 360 pagine con dischetto di utilities appositamente creato dalla Spectrun Holobyte: indispensabili ai veri piloti di F16; riproposti insieme a grande richiesta ad un PREZZO ESCLUSIVO SoftMail!*

89.000

Award Winning Bundle

➡ *In esclusiva dagli USA una fantastica raccolta Sierra che contiene: King's Quest V, Rise of Dragon & Red Baron in edizione limitata a sole...*

149.000

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!



Megafortress megapack

PC 286, VGA 256 col, 640K

➡ *MegaFortress 1.1, il primo disco missioni ed il Mission Editor: un valore di oltre 200.000 Lire - fino ad esaurimento - a sole...*

119.000

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

CVG • 15/3/93 — Spese di spedizione Lit. 8.000

ORDINE MINIMO LIT. 40.000 — TOTALE LIT.

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- ☐ Pagherò al postino in contrassegno
- ☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- ☐ Ricevuta (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

SOMMARIO

N.23
FEBBRAIO '93

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

AMIGA

BODY BLOWS 38-39
DRAGON'S LAIR 3 36
KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE 42
LEMMINGS 2 - THE TRIBES 30-31
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF 43
SLEEPWALKER 40
SOCCER KID 26
SUPERFROG 28-29
TROLLS 27
WALKER 41

PC

CAR & DRIVER 32
F15 STRIKE EAGLE III 34
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 35
INCREDIBLE MACHINE 42
LEGACY 37

MASTER SYSTEM

MASTER OF DARKNESS 54
WONDERBOY IN MONSTERWORLD 55

NES

BART VS. THE WORLD 57
FOREMAN'S KO BOXING 57
SPIDERMAN: RETURN OF THE SINISTER SIX 57
SUPER TURRICAN 56
WWF: THE STEEL CAGE CHALLENGE 57

LYNX

DRACULA 63
DYNOLIMPICS 62
GAME GEAR
OUT RUN EUROPA 66
SHINOBI 2 64
THE TERMINATOR 65

GAMEBOY

GB KID 71
HUNCHBACK - THE ADVENTURE 69
KIRBY'S DREAMLAND 68
LEMMINGS 73
R-TYPE 2 70
SPEEDBALL 2 72
SUPERMARIOLAND 2 67

MEGADRIVE

ECCO - THE DOLPHIN 84-85
EX-MUTANTS 78
MICRO MACHINES 76-77
PGA TOUR GOLF 2 75
ROLO TO THE RESCUE 82-83
ROOKIE ADVENTURE 93 88
STREETS OF RAGE 2 80-81
SUPER SHINOBI 2 86-87
TERMINATOR 2 97

SUPER NES

ARIEL - THE LITTLE MERMAID 97
BATTLE OF DESTINY 97
KIKIKATAI 90
ROAD RUNNER 96
ROOKIE'S ADVENTURE 93 88
SUPER KICK OFF 92
SUPER STAR WARS 94-95
SUPER SWIV 97
TERMINATOR 2 97
TINY TOONS ADVENTURE 91
WING COMMANDER 93

PC ENGINE

GRADIUS 2 98
PC DENJIN 99

MAILBAG 8
Dunque, le cose stanno così: voi spedite le lettere e noi, nella nostra magnanimità, le pubblichiamo. Chiaro, no?

NEWS 14
Tutte le ultime novità sull'esilarante mondo dei videogiochi.

PREVIEW 18
Tutti i giochi che ci aspettano nei prossimi mesi e uno speciale sui titoli per Mega CD.

INTERVISTA 46
Eric Matthews, Mev Dinc, Archer Maclean, Jon Hare, Andrew Braybrook e Martin Kenwright ovvero i sei migliori programmatori di giochi per computer del momento. Noi la bbiamo intervistati tutti ed ecco cos'è venuto fuori...

ON! 59
Secondo numero della Rivista nella Rivista: anche questo mese tutti gli ultimi giochi per Lynx, Megadrive e Gameboy. Vai di portatile!

PLAYMASTER 101
Addams Family, Putty, Assassin e miliardi di altri giochi risolti per voi!

FAR OUT 112
Musica & Videogiochi: amici o nemici?

ARCADE ACTION 116
Cambiate diecimila lire in gettoni e preparatevi a un viaggio attraverso i coin-op più caldi del momento.

BOARD GAMES 126
L'unica ed inimitabile rubrica di giochi da tavolo (diffidate dalle imitazioni!) curata, as usual, dal mitico Massimo.





MASSIMILIANO "MAD MAX" ANTICOLI

Ormai contagiato dalla Draculamania seguita all'uscita del film più terrificante del decennio, il team di CVG ha scoperto di possedere paurose analogie con i mostri più famosi della storia. E per cominciare questa carrellata abbiamo scelto il mostro per eccellenza, Mad Max. Pensate che Max a Carnevale non si maschera nemmeno, eppure vince sempre il primo premio per la maschera più mostruosa....

PAOLO "UOMO LUPO" CARDILLO

Ormai non abbiamo più dubbi: a giudicare dalla lunghezza dei capelli che gli nascondono ormai il 79,12% della faccia (al confronto Slash dei Guns'n'Roses sembra uno skinhead) e dagli ululati emessi quando arriva un nuovo gioco, Paolo non può essere altro che un Uomo Lupo. Lui dice di essere un Uomo Zebra, ma dopo gli ultimi risultati della Juve sta rapidamente cambiando idea...





SIMON "FRANKENSTEIN" CROSIGNANI

Per anni ha tentato di mascherarsi, ma ora l'abbiamo scoperto: Simon non è altro che l'incarnazione di Frankestein! L'indizio che l'ha tradito sono state le scarpe: recentemente s'è infatti presentato in redazione con un paio di scarponi con la suola alta 4 cm e, nonostasse le scuse banali (si usano così, sono più comode...), l'abbiamo fatto confessare e l'abbiamo lasciato in ginocchio sui ceci.

VINCENZO "DRACULA" RENZI

Il nostro Vince è sicuramente un vampiro, una specie un po' strana, a dire il vero, ma è pur sempre un vampiro: come si spiegherebbe altrimenti il suo impegno nel succhiare giochi, news e previews dalle software house di mezzo mondo? Certo, i vampiri del 2000 usano fax, modem e segreterie telefoniche, ma per il resto il principio è lo stesso...

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

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.

SUPER NES

IMAGINEER

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.

70

SONORO

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

50

GIOCABILITA'

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

74

LONGEVITA'

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

78

GLOBALE

78

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.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

LA NUOVA PAGELLA

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 gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.

15-39
Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.

0-14
NO COMMENT!

L'EQUALIZZATORE

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?

EDITORIALE

Ok, fratelli!
Dopo i due dischetti demo per Amiga, la rivista Sturmtruppen Magazinen è arrivata l'ora del mega-adesivone: contenti?
Noi speriamo vivamente di sì! Appiccicatelo dove volete ma ben in vista in modo da ricordarvi, all'inizio di ogni mese, di correre in edicola ad acquistare il nuovo numero di CVG!!!
Ma le sorprese non finiscono qui, per saperne di più seguiteci e non ve ne pentirete!

P.S. Non sapete cosa significa la scritta sull'adesivone? Bene, ragazzi io devo mantenere una fama conquistata dopo anni e anni di lavoro e devo fare la parte del mega-cattivone (di che non sai l'inglese Max! - Paolo, Simon & Vincent): dunque mano al vocabolario!

Vostro, Massimiliano "Mad Max" Anticoli

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.

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!

...e la versione ACTION KIT...



...contiene la fantastica pistola INFRARED LIGHT PHASER!

La più vasta disponibilità di giochi al mondo!



MARPES

Elettronica MARPES srl
Via Montedoro, 77
80059 Torre del Greco
Napoli
Tel. 081/8821044
Fax 081/8829113

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



MAIL BAG

Rieccoci nuovamente qui! Sembrano passati un paio di giorni dai festeggiamenti di Capodanno e invece ecco che siamo già a febbraio, senza nemmeno rendercene conto. Febbraio è un mese duretto: a scuola mazzolano di brutto perché finisce il quadrimestre, c'è un sacco di lavoro da fare e fa un freddo che metà basta. Per fortuna potete riposarvi e riscaldarvi leggendo la vostra rivista preferita (CVG, ovviamente) e se avete qualche minuto libero perché non scrivete anche una lettera a:

CVG Mailbag c/o Gruppo Editoriale Jackson
Via Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Ah ragazzi, occhio anche alle nuove rubriche di cui troverete la spiegazione alla fine del Mailbag. Leggete, cari discepoli, leggete... e inviate!!!

A MORTE LE CONSOLE!

Fantasmagorica redazione di CVG
vi scrivo perché sono sull'orlo dell'esaurimento nervoso a causa dei maledetti mass media che non fanno altro che pubblicizzare e strapubblicizzare quelle dannate macchine da gioco quali le consolles (a proposito, si scrive "console" con una "l" sola - Simon). Vedendo la TV mi capita spesso che il mio programma (magari sul punto più interessante) sia interrotto dalla pubblicità e prima ancora che ci si abitui al "brutale" cambiamento chi ti appare? Elementare, Gerry Calà che con quella faccia da ebbete (si scrive "ebete" con una "b" sola - Mad Max) ci presenta il Megadrive (lo hanno scelto perché è anche lui una S**A), oppure si vede Zenga che con la sua voce da zombie sotto shock ci propone il BELLISSIMO Sega Master System Plus. Il mondo sta subendo un'"invasione: da parte di questi terribili esempi della tecnologia moderna il mercato della videoludica è ormai colmo di queste schifezze, il cui unico scopo è quello di rimambire la mente umana con giochi sempre più belli (ma quando mai), sempre più costosi (... sempre più ca**ate). Tralasciando il Megadrive che è forse la console più ragionevole (fra più mali si sceglie il minore) vale la pena analizzare qualche consolle più "seria" (chiamamola IRONICAMENTE così) come il Neo Geo e il Super Nes. Il Neo Geo è un'immensa macchina da gioco di eccelsa qualità che fornisce giochi estremamente validi (su questo non ci piove), ma quanto costa questa originale bellezza? Con soli sei giochi (quelli che a un giocatore incallito non dovrebbero mancare) si spende la bellezza di L.1.273.000, ua fortuna con cui chi ama veramente i videogiochi termina tutti i



coin-op della sala giochi più vicina.
Chiudendo col Neo Geo passiamo ad analizzare il Super Nes. E' senza dubbio una gran bella consolle, ma siccome anche per questa i prezzi dei giochi sono tutt'altro che modici, i possessori si danno alla pirateria.
Come? E' uscito da pochi mesi il Magicom Copier con cui è possibile trasportare i giochi da cartuccia a disco ed è una opzione molto conveniente in quanto chiunque può noleggiare un gioco per poi copiarselo segretamente e risparmiare su quel gioco il 98% circa (il costo di un dsico vergine gira intorno alle 850 lire). Sembrerebbe una cosa conveniente, ma tuttavia il prezzo del copiatore non è in genere più basso delle 700.000 lire. Così anche per questa nuova meraviglia della Nintendo occorrerrebbe spendere oltre il milione e mezzo, ma non ne vale proprio la pena.
Ad ogni modo per chi ama i giochi del SNES trovo che la trovata (l'italiano, questo sconosciuto... - Petrarca) del copiatore sia un ottimo mezzo per risparmiare e gustarsi nello stesso tempo i giochi. Cordiali saluti.
D.A. (Roma)

Era da un po'di tempo che non sentivamo una fila di beotate come queste da parte di qualche lettore fuori di testa e quindi non possiamo che ringraziare il caro D.A. e la sua lettera umoristica per i pochi momenti di buonumore che ci ha regalato... Come? Era una lettera seria? Davvero? Non è possibile! Nesun lettore con un briciolo di intelligenza scriverebbe una lettera autoritaria come questa e si firmerebbe con un vigliacchissimo D.A. per restare nell'anonimato! Per quanto riguarda il Neo Geo poi... Nessuno mette in dubbio che le cartucce



della console SNK siano caro, ma nessuno vi obbliga nemmeno ad acquistarle. In fondo non scrivete delle lettere infuocate a Quattroruote o a riviste simili, perché la F-40 costa un occhio della testa: semplicemente la guardate, vi rifate gli occhi e non pensate nemmeno di acquistarla. Stesso discorso va fatto per il Neo Geo: i giochi sono incredibili, ma costano un sacco. Se potete permetterveli meglio per voi, altrimenti accontentatevi di qualche partita in sala giochi e ripiegate su qualcosa di più economico. Ragazzi, questa è la vita... E cosa dire della ciliegina finale, la buffonata sul copiatore del Super Nes? Stai due ore a menartela perché dici che i giochi del Neo geo costano tanto e poi consiglio l'acquisto di questa periferica fuorilegge: scusa, ma allora perché non inviti i lettori ad andare a rubare? Faresti prima... Inoltre, tanto perché tu (e tutti i lettori di CVG) lo sappia, la Nintendo ha trovato come evitare che le proprie cartucce vengano piratate dal Magicom. Non ci credete? E allora provate a trovare Super Mario Kart crackato... Eheheh: ride bene chi ride ultimo, ve l'avevamo detto. Aspettate che anche le altre software house seguano l'esempio della Nintendo e vi trovate con un aggegio che avete pagato un'occhio della testa che non serve a una bega...

ANCORA NEO GEO

"Le confessioni di uno sfigato" ovvero "Ma è tanto figo il Neo Geo?".
Mi avvicinai ai videogiochi molti anni fa, quando per Natale mi fu donato un Atari 2600. Con quale gioia giocavo al preistorico Soccer, in cui i giocatori sembravano tarantolati e avevano un gioco di gambe che avrebbe fatto inorridire Little tony. Passava il tempo e capivo che la mia console era superata, così un giorno, dopo una tragica seduta a un basketball con pixel grandi una mela, decisi di rinnovarmi e comprai un computer che, a giudicare dal prezzo apocalittico, sembrava molto buono: purtroppo era un mostruoso Olivetti Prodest PC1 con stampante che mi umiliava con i suoi 4,77 MHz e la sua penosa scheda CGA. Resistetti un paio d'anni e poi passai all'innovativo Nes, che però veniva già surclassato da altre console e computer. Decisi quindi di rimettere mano all'ormai quasi vuoto portaverdoni (i miei si erano già stufati) e mi comprai l'Amiga.
Ormai avevo raggiunto il mio Eden quando il mostro, sì lui, il PC ha estirpato dall'Amiga le avventure e tutti i giochi un filino più impegnati.
Ultimamente al grido di "E' giapponese quindi è bello" ho acquistato un Megadrive, ma i giochi acquistati Last battle e Jordan vs Bird mi sono parsi mediocri, nonché scialbi.
Mi spiego meglio: sembra proprio che il Megadrive debba cedere il passo a console più evolute come il Super Famicom o il Neo geo. Viziato?
Forse. Grazie di esistere da...
Mr Fico alias rei di Nanto alias Fabrizio

PS 1) E' vero che... Sbleah (non riesco a controllare la bava) uscirà Street fighter 2 per Mega CD?
2) Mi dici qualche beat 'em up carino per MD?
3) Che roba è il Mega Backup? Si mangia?
4) Si può comprare il CD per Megadrive avendo già la console?

Caro Fabrizio, francamente non comprendiamo la tua disperazione: hai un'Amiga che è più vivo che mai, un Nes che sa regalare ancora qualche gioco carino e un Megadrive che è una delle migliori console disponibili sul mercato. Forse i due titoli da te scelti non sono il massimo della vita, anzi... Prova però a comprare Ecco, recensito



in questo numero, e vedrai la potenza del 16bit Sega. Ed ecco le risposte alle tue domande:

1) Street Fighter per Megadrive uscirà prossimamente su cartuccia (16 Megabit) e in seguito su CD.
2) Streets of Rage 2 su tutti.
3) E' una periferica illegale per trasferire le cartucce del Megadrive su disco. Non si mangia, ma si piglia a calci...
4) Certo, che domande fai?

COLLEGAMENTI ASTROSPAZIALI

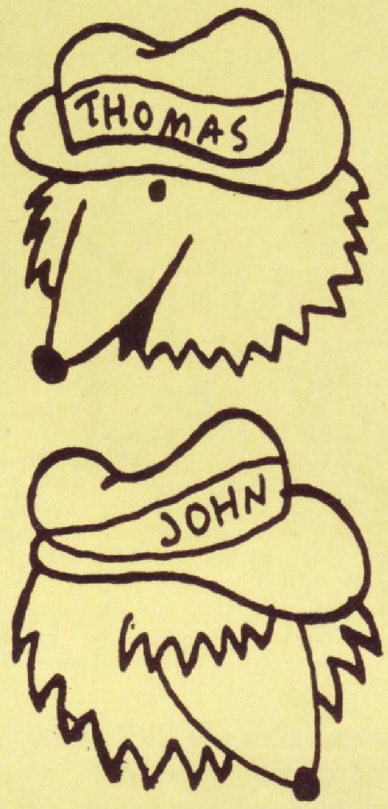
Ultra mega super extra jingle gagliarda redazione di CVG
Sono un superaffezionato della vostra fantastica rivista che compro quasi regolarmente,
ho 12 anni e posseggo da quasi un anno un Gameboy di cui sono soddisfatto anche se il sonoro fa schifo e lo schermo è microscopico.
Vi ho scritto per sapere se posso collegare la mia console alla TV per non liquefarmi gli occhi ad ogni partita.
Giorgio Reebok

Caro Giorgio, a giudicare dal tuo cognome (o presunto tale) pensiamo sia inutile chiederti la tua marca di scarpe da ginnastica preferita... In ogni caso sappi che è possibile attaccare il Gameboy alla TV, ma le periferiche che permettono questo collegamento costano cifre spaventose e non sono per ora reperibili da un comune utente, ma solo da sviluppatori, distributori e simili.
Chissà che prima o poi la Nintendo non decida di immettere una periferica del genere sul mercato, a un prezzo possibilmente ragionevole...

GAMATE & C.

Caro CVG
sono un 15enne e possiedo un C64, un Gamegear e un Gamate. Ho diverse domande da farvi e credo che come le leggerete metterete la lettera nella pappa del cane:

1) Quanti bit ha il Game Gear.
2) In un ipotetico confronto fra GG - Gameboy - Lynx, quale sarebbe il vincitore?
3) Esiste un convertitore Megadrive-Game Gear?
4) Perché non recensite qualche gioco delle nuove console portatili Gamate e Supervision?
Io ho il Gamate con cinque giochi e devo dire che la loro grafica è cinque volte meglio di quella del Gameboy (ho confrontato Pharaon Revenge e Supermarioland).
Un saluto alla schizzatissima redazione di CVG!
Andrea Panebianco



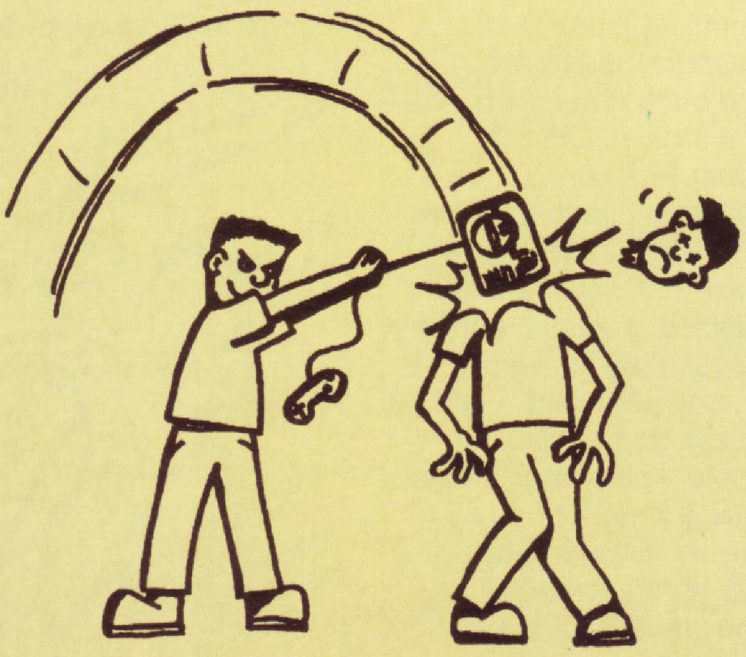
Nella pappa del cane? Ma stai scherzando?
L'abbiamo semplicemente butatta nella spazzatura...
Scherzi a parte, ecco le risposte ai tuoi quesiti:

1) 8. Non uno di più, non uno di meno.
2) BASTA! BASTA!
Non fateci più domande del tipo "E' meglio questa console o quest'altra?"!
Non ne possiamo veramente più!
Secondo voi, è meglio una Lamborghini Diablo o una Ferrari F40?
E' meglio un'opera di Picasso o una di Warhol?
E' meglio Cindy Crawford o Claudia Schiffer?
E basta...
3) Non ancora.
4) Semplicemente perché finora la diffusione di queste console è troppo limitata: se le vendite diventeranno tali da conquistarsi una discreta dose di utenti state pur sicuri che arriveranno anche le recensioni.
Comunque, noi non abbiamo notato questa differenza fra la grafica del Gamate e del Gameboy, anzi il portatile Nintendo ci è sembrato avere addirittura la meglio.
Questione di punti di vista!

APPELLO DISPERATO

Vorrei contattare nella zona Cosenza-Renda e dintorni, possessori di Megadrive, Master System e/o Game Gear allo scopo di impostare una fanzine dedicata esclusivamente alle console Sega. Se pensate di essere in grado di scrivere recensioni, sapete l'inglese e avete una discreta esperienza come videogiocatori, spedite la recensione di un gioco che vi è (o che non vi è) particolarmente piaciuto a:
Antonio Micciulli
Strada Statale 19 bis
Palazzo Lucchetta,
Cosenza
allegando un vostro profilo e il vostro indirizzo (completo di numero telefonico). Non esitate potreste entrare a far parte della nostra redazione!

Beh ragazzi, cosa aspettate a scrivere ad Antonio?
Non vediamo l'ora di vedere il numero zero della vostra fanzine e ricordatevi di spedircene una copia: ne faremo una recensione accurata... Cercate almeno di non farci troppa concorrenza!



APPELLO DISPERATO 2 LA VENDETTA

A tutti i possessori di un Commodore 64 che non lo considerano inutile e antiquato e che non vogliono usarlo solo per i videogiochi ho fondato il club del C64. Per

informazioni scrivere a:
Club 64 c/o Vivo Gaetano
Via 2da traversa Cimitero
N.20 - 80049 - Somma Vesuviana (NA)

Un appello alquanto inusuale, ma che ci fa molto piacere, non fosse altro per le giornate gioiose che abbiamo passatto smanettando con l'otto bit computer.
La genete convinta che il C64 sia ancora più vivo che mai, quindi fatevi sentire e contattate Gaetano!

APPELLO DISPERATO, MA NON TANTO PARTE 3

Utenti Amiga creativi, è nato un club che distribuisce nel Pubblico Dominio le creazioni dei soci (programmi, musica, grafica, ecc...). Ogni mese il socio riceverà un diskmagazine con le opere di tutti i soci. Max serietà e no lucro. Per informazioni contattate:
Michele Berardi
Via F. Marinaccio 64
71100 Foggia

Cosa dobbiamo aggiungere? Per Michele vale la stessa richiesta fatta ad Antonio: aspettiamo le vostre opere con trepidazione. Dateci dentro!

FOLLIE EPISTOLARI

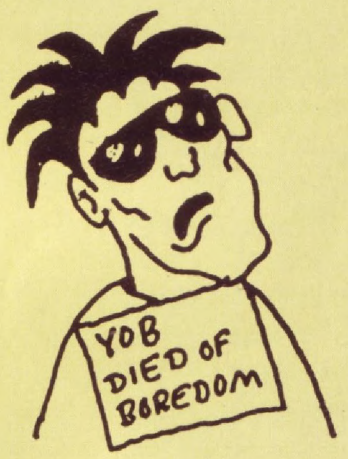
Cari redattori di CVG
leggo la vostra rivista da 2 anni.
Possiedo 1 Amiga 500 + espansione, 1 C64, 1 C16, 1 Sega Master System e 1 Gameboy. Vi scrivo per rimproverarvi di un paio di cosucce:

1) Non è vero che Non è la RAI e; un programma stupido e poi le ragazze sono bellissime.
2) Sono "completamente d'accordo a metà" con voi sul voto dato a Grand Prix Formula One di Geoff Crammond. Secondo me siete stati pagati per raccontare quelle stupidaggini. Le strisciate sembrano fatte da un motorino e non dalle gomme di una F1, ci sono più game che finiscono con 26 auto che quelle che finiscono con 24 (cioè la mia, più quella del tizio a cui sono andato addosso), la pioggia non è per niente realistica, non c'è la temperatura dell'asfalto, c'è un solo tipo di gomme per la qualifica allora che perfino F1 Manager per i C64 ne ha 2!
Volevo vedere quanti giri riuscivo a fare con le gomme di qualifica, ma mi sono stufato dopo averne fatti 25 e non venite a dirmi che quest'anno in F1 si utilizzano le gomme da gara perché i circuiti sono quelli dell'anno scorso.
Nella gara problemi di carburante, pressione dell'olio, surriscaldamento del motore, rottura del cambio ed altri vari componenti della macchina proprio non esistono.
Poi sulle istruzioni ci sono le bandiere per imparare a conoscerle, ma non servono a niente visto che ho provato in tutti i modi a commettere infrazionie di buttare le fuori aspettando la bandiera nera, ma non è arrivata. Poi ho provato a partire in pole position girando la macchina subito dopo la partenza ed andando a sbattere contro le altre auto e provocando l'abbandono di almeno dieci e neanche lì la bandiera rossa non si è vista.
E potrei continuare per ore e ore a trovare dei difetti in questo gioco.
Per la grafica posso dare 70%, poi 40% per la pista, e 30% per l'abitacolo.
Secondo me il vostro Geoff Crammond avrebbe dovuto guardare prima il livello di opzioni (e non grafica) il sempre valido Ferrari Formula One, non dico scopiazzandolo, ma solo prendendone spunto.
Adesso voglio proprio vedere se avete coraggio di pubblicare la mia lettera con le critiche su quelli che vi pagano...
Prince Olivier



IL RECENSORE E' UN BEOTA!

Dai prossimi numeri il Mailbag di CVG ospiterà una rubrichetta mooolto particolare chiamata "Il recensore è un beota!": in quest'angolo verranno pubblicate tutte le missive di lettori scontenti del voto o del giudizio dato a un particolare gioco. Quindi, preparate carta e penna e, possibilmente senza sprecarvi in insulti e moccoli vari e motivando le vostre opinioni, scriveteci immediatamente le vostre contestazioni sulla recensione di questo o quel gioco e ricordatevi di indicare che si tratta di una lettera destinata a quest'angolo. Forza ragazzi, vi stiamo aspettando! Qualcuno comunque ha deciso di anticiparci, a giudicare dalla prossima lettera...



I casi sono due: sei pazzo oppure stai scherzando. In entrambi i casi, comunque, bisogna ammettere che sei alquanto originale: sei infatti la prima persona che sentiamo che ha qualcosa da ridire sul fantastico Formula One Grand Prix.
Non mettiamo in dubbio che Ferrari Formula One fosse un bel gioco quand'è uscito, ma il capolavoro di Geoff Crammond gli dà la birra sotto moltissimi punti di vista e i difetti da te elencati sono solo delle pecche microscopiche a cui si può facilmente passare sopra (due gomme da qualifica?
Ma facci il piacere...).
Comuqnue, se vi trovate d'accordo con Prince Olivier o volete contestare le sue accuse scriveteci e pubblicheremo senza dubbio la vostra lettera.
Anche su Non è la Rai non ci troviamo molto d'accordo: nessuno mette in dubbio la bellezza delle ragazze, ma il livello del

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

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

- Richieste d'aiuto
E' in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/6948295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.

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

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

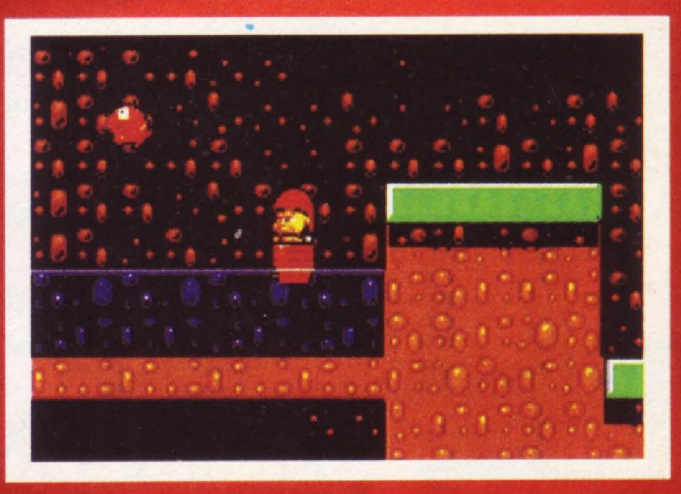
CHI FA DA SE' FA PER TRE

Le novità di CVG comunque non sono finite! Infatti, da ora potrete contribuire maggiormente alla realizzazione di questa rivista: vi sentite in grado di scrivere una recensione di un videogioco? Sì? E allora cosa aspettate a mandarcela? Se sarà su buoni livelli la pubblicheremo, e se il contenuto sarà particolarmente esaltante potreste persino entrare a far parte della redazione di CVG! Forza boys, questa è la vostra occasione! Mandateci i vostri capolavori letterari e ricordatevi di scrivere nome, cognome e indirizzo.

ERRATA CORRIGE

Per un errore tecnico, nel numero di Gennaio sono state pubblicate nella recensione di MacDonald Land delle foto sbagliate. Ce ne scusiamo con tutti i lettori e promettiamo di venire frustati in piazza quanto prima. Perdono, perdono, perdonoooo... ehm, cough, aagh, corde vocali partite, mayday! Roger.





NON M'INTENDO DEL NINTENDO

Un bel po' di lettori ci chiedono delucidazioni sul mistero delle varie versioni del 16 bit della Nintendo cioè quella famigerata macchina che a volte chiamiamo Super Famicom, a volte Super Nes, a volte Super Nintendo e sulla compatibilità tra queste. Innanzitutto sappiate che di queste console esistono tre versioni: la versione giapponese che sulla console stessa riporta la scritta "Nintendo Super Famicom" e quindi è così che va chiamata; sulla versione europea invece c'è scritto "SUPER NINTENDO" grosso come una casa e "Entertainment System" in piccolo sotto. In questo modo tutti (pubblicità compresa) la chiamano Super Nintendo per abbreviare ma è giustissimo anche chiamarla Super NES (N=Nintendo, E=Entertainment, S=System). Console europea e giapponese hanno tra l'altro la stessa forma. La console americana ha una forma completamente diversa: invece di dare sul tondo dà sul geometrico e i tasti sono azzurri invece che grigi, un vero obbrobrio. Comunque, anche in questo caso la scritta "Super Nintendo" è grande e infatti gli americani la chiamano indifferentemente Super Nintendo o Super Nes. Per quel che riguarda la compatibilità, esistono interfacce per tutti gli usi. In particolare, per la compatiblità tra versione europea e giapponese esiste un'interfaccia in cui bisogna infilare una cartuccia europea e una giapponese. L'interfaccia, servendosi del codice della cartuccia europea, farà "credere" alla console di stare leggendo una cartuccia europea ma farà funzionare quella giapponese. Eh, l'ingegno umano dove può arrivare...

programma è infimo, anzi peggio..

QUEEN COMPUTER *Software & games*

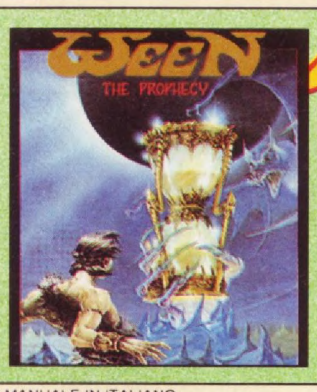
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

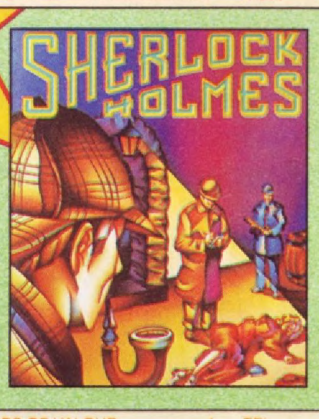
TITOLO		IBM	AMIGA
3D WORLD BOXING	*	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	*	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	*	79.900	69.900
A - TRAIN	*	99.900	.....
A320 AIRBUS (ITA)	*	99.900	99.900
ABANDONED PLACES		89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC	*	99.900	.....
AIR COMMENDER	*	89.900	.....
AIR SUPPORT	*	.....	69.900
ALCATRAZ		79.900	59.900
ALIEN 3	*	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK	*	109.900	.....
AMAZON	*	119.900	.....
AMOS 3D	*	.....	79.000
AMOS COMPILER	*	.....	69.000

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
INT. SPORTS CHALLENGE		69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS	*	59.900	49.900
JAGUAR XJ 220		.....	49.900
JETFIGHTER II		89.900	.....
JETFIGHTER II MISSION DISK	*	69.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	*	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I		109.900	69.900
KGB	*	89.900	79.900
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
LAURA BOW II		99.900	.....
LEANDER + ORK + AGONY		.....	69.900
LEEDS UNITED	*	49.900	49.900

TITOLO		IBM	AMIGA
SHADOW OF THE BEAST III	*	.....	69.900
SHADOWORLDS	*	.....	TEL.
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE -	*	109.900	.....
SIEGE	*	89.900	.....
SILLY PUTTY	*	.....	49.900
SIM EARTH		89.900	89.900
SIM FARM	*	TEL.	.....
SIM LIFE	*	99.900	.....
SPACE QUEST IV (ITA)	*	99.900	.....
SPACE SHUTTLE		99.900	99.900
SPECIAL FORCES	*	99.900	.....
SPELLJAMMER	*	99.900	.....
SPOILS OF WAR	*	69.900	.....
SPRING BREAK 301	*	79.900	.....
STAR CONTROL II	*	79.900	.....
STAR LEGIONS	*	99.900	.....
STARUSH	*	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	*	79.900	69.900
STREET FIGHTER II	*	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	*	TEL.	.....
STRIKER	*	.....	59.900
STUNT ISLAND	*	129.900	.....
SUMMER CHALLENGE	*	79.900	.....
SUPER CAULDRON	*	.....	TEL.
SUPERFROG	*	.....	TEL.
SUPERTETRIS		89.900	79.900
SWORD OF HONOUR	*	.....	49.900
TASK FORCE 1942	*	129.900	.....
TEARAWAY THOMAS	*	.....	49.900
TERMINATOR II		39.900	.....
TEX - PIOMBO CALDO	*	79.900	69.900
THE DARK HALF	*	89.900	.....
THE HUMANS	*	59.900	59.900
THE LEGACY	*	139.900	.....
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 + WWF + TERMINATOR 2	*	.....	59.900
THE SUMMONING	*	89.900	.....
THE WALKER	*	.....	TEL.
THEATRE OF WAR	*	79.900	.....
TINY SKWEEKS	*	59.900	49.900
TOP WRESTLING		.....	49.900
TORNADO	*	TEL.	.....
TOYOTA GT4 RALLY		69.900	29.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	*	.....	89.900
TRODDLERS	*	.....	49.900
TROLLS	*	49.900	49.900
TURTLES II		.....	49.900
TWILIGHT 2000		.....	79.900
UGH!	*	59.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD		89.900	.....
ULTIMA VII		89.900	.....
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.)	*	49.900	.....
ULTIMA VII - PART II	*	TEL.	TEL.
UTOPIA		69.900	.....
V FOR VICTORY	*	109.900	.....
VIKINGS	*	.....	49.900
WAXWORKS	*	79.900	.....
WEEN	*	89.900	79.900



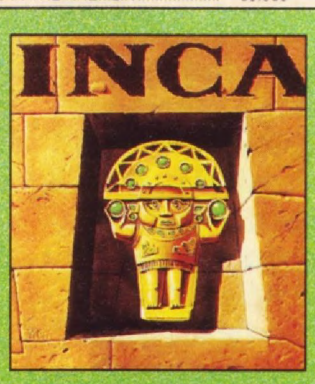


AMOS MANUALE IN ITALIANO		.....	30.000
AMOS PROFESSIONAL	*	.....	149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3		.....	99.000
EASY AMOS	*	.....	59.900
AN AMERICAN TALE	*	89.900	.....
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	*	129.900	.....
ANOTHER WORLD		79.900	69.900
ARMA LETALE	*	49.900	49.900
ARMOUR GEDDON	*	79.900	.....
ASHES OF EMPIRE	*	99.900	99.900
ASSASSIN	*	.....	49.900
ATAC	*	99.900	.....
B. A. T. II	*	TEL.	.....
B17 FLYING FORTRESS		99.900	TEL.
BARBARIAN III	*	.....	TEL.
BART VS. WORLD	*	.....	TEL.
BATMAN - IL RITORNO	*	TEL.	TEL.
BETTLETOADS	*	49.900	49.900
BC KID	*	.....	TEL.
BILL'S TOMATO GAME	*	.....	59.900
BIRDS OF PREY		109.900	69.900
BUG BOMBER	*	49.900	49.900
BUSHBUCK	*	89.900	89.900
CAMPAIGN	*	89.900	79.900
CAPTIVE		79.900	.....
CARRIER STRIKE		79.900	.....
CARRIERS AT WAR		99.900	.....
CASTLES II	*	89.900	.....
CATCH'EM	*	49.900	49.900
CATTIVIK	*	.....	49.900
CHAMP. MANAGER		59.900	49.900
CHAOS ENGINE	*	.....	59.900
CIVILIZATION		99.900	89.900
COMANCHE	*	TEL.	.....
COMBAT CLASSICS	*	89.900	79.900
CONTRAPTIONS	*	49.900	.....
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	.....

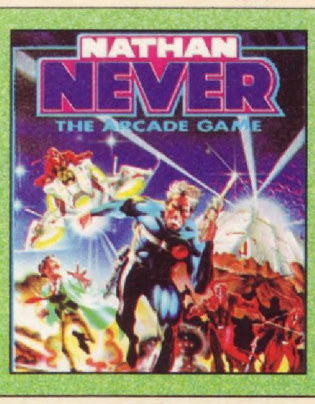
CRUISE FOR A CORPSE		79.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA	*	69.900	59.900
CYBERBLAST	*	.....	49.900
CYTRON	*	.....	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN		89.900	89.900
DARK SEED	*	99.900	.....
DARKLANDS	*	129.900	.....
DAUGHTER OF SERPENTS	*	TEL.	.....
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	*	79.900	.....
DOMINIUM	*	109.900	99.900
DOODLE BUG	*	.....	49.900
DOUBLE DRAGON III		49.900	49.900
DRAGON'S LAIR III	*	99.900	89.900
DREADNOUGHTS	*	69.900	.....
DUNE		79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS	*	TEL	TEL.
DUNGEON MASTER	*	TEL.	.....
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	*	TEL.	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C	*	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	*	189.000	.....
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	.....
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER	*	.....	59.900
FIRE & ICE		.....	49.900
FIRE FORCE	*	.....	49.900
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	.....
GRAN PRIX UNLIMITED	*	79.900	.....
GRAND PRIX F1	*	109.900	79.900
GRANDMASTER CHESS		79.900	.....
GREAT NAVAL BATTLES	*	99.900	.....
GUNSHIP 2000		89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	*	69.900	.....
GUY SPY		79.900	69.900
HAGAR IL TERRIBILE	*	.....	49.900
HARDBALL III	*	79.900	.....
HARPOON 1. 2. 1		89.900	79.900
HEIMDALL		69.900	69.900
HOOK		69.900	59.900
INCA	*	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	*	109.900	109.900



LEGENDS OF VALOUR	*	TEL.	TEL.
LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS		79.900	69.900
LEMMINGS II	*	TEL.	TEL.
LINE IN THE SANDP.	*	79.900	.....
LIONEHART	*	.....	TEL.
LIVERPOOL	*	TEL.	49.900
LORD OF THE RING II		99.900	.....
LOTUS III	*	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	*	79.900	69.900
MAGIC BOY	*	.....	TEL.
MAGIC POCKETS		69.900	.....
MAMMA, HO PERSO L'AEREO	*	69.900	TEL.
MANTIS		129.900	.....
MAX OVERKILL	*	89.900	.....
Mc DONALD LANDS	*	49.900	49.900
MC KIDS	*	.....	TEL.
MEGATRAVELLER 2	*	.....	69.900
METAMORPHOSIS	*	.....	TEL.
MICROPROSE GOLF		119.900	.....
MIGHT & MAGIC IV		119.900	.....
MILLENIUM	*	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2		109.900	109.900
MOONSTONE		69.900	.....
MOTORHEAD		.....	49.900
MYRA THE LEGEND	*	.....	TEL.
NATHAN NEVER - ARCADE GAME	*	.....	59.900
NCAA BASKET		79.900	.....
NFL	*	69.900	.....
NICKY BOOM	*	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	*	TEL.	59.900
NIPPON SAFES INC	*	79.900	69.900
NO GREATER GLORY	*	.....	79.900
NO SECOND PRIZE	*	.....	TEL.
NOVA 9		.....	89.900
PACIFIC ISLAND II		79.900	69.900
PANGO	*	.....	49.900
PIMBALL FANTASIES	*	.....	49.900
POLICE QUEST III		99.900	89.900
POOL	*	.....	69.900
POPOLOUS II		TEL.	79.900
PREISTORIK II	*	.....	TEL.
PREMIERE		.....	59.900
PROPHECY OF SHADOW		89.900	89.900
QUEST FOR GLORY 3	*	99.900	.....
RAGNAROK	*	TEL.	.....
RAMPART	*	.....	49.900
REACH FOR THE SKIES	*	TEL.	TEL.
RED BARON		99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	*	79.900	.....
REX NEBULAR	*	119.900	.....
RISKY WOODS		79.900	59.900
ROAD RUSH		.....	59.900
ROBOCOD + RODLAND + MEGATWINS	*	.....	79.900
ROBOCOP 3		79.900	59.900
ROLLING RONNIE		39.900	.....
ROME A. D. 92	*	89.900	TEL.
SABRE TEAM	*	.....	49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	*	.....	69.900
SFIDE INVERNALI	*	79.900	79.900



WHIRLWIND SNOOKER		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
ZYCONIX	*	59.900	49.900

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

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
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....
- ☐ CV PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

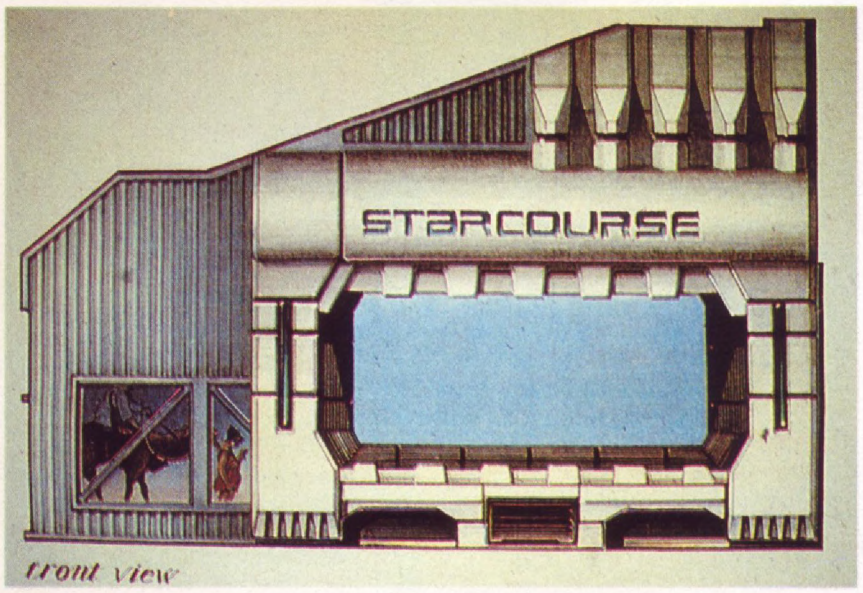
IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA DEMARGHERITA 4 - 10137 TORINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

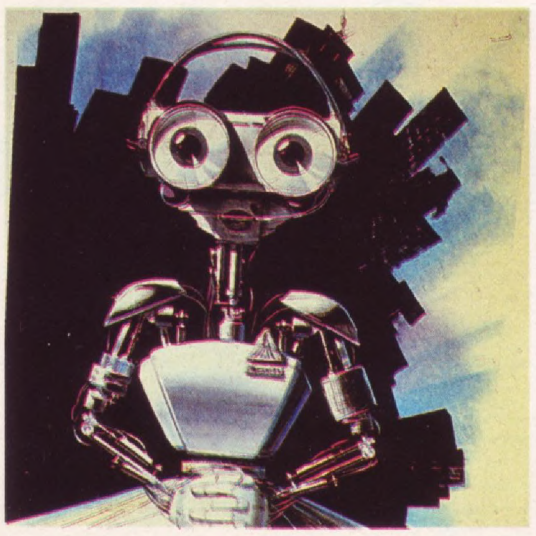
NEWS

IBM-DISNEY: SCENARI FUTURIBILI

Come non rimanere colpiti da un binomio simile? La nuova partnership tra i due colossi si è già concretizzata con il lancio del PS/1 IBM corredato di



titoli della Disney Software; nella confezione del computer sono inclusi il *Disney Animation Studio*, *Roger Rabbit*, *Rocketeer* e *Dick Tracy*. Dell'accordo beneficerà sicuramente Eurodisney: la IBM si occuperà infatti della creazione di un padiglione che ha come soggetto l'hi-tech del prossimo futuro. Ci sarà una sorta di specchio che trasformerà il vostro volto con tecniche di morphing, una serie di robot sofisticati e, cosa che ci interessa di più, un grosso schermo con un videogioco a cui potranno partecipare una dozzina di persone contemporaneamente. Il gioco ha un concetto abbastanza semplice: un tutti-contro-tutti spaziale a colpi di laserate. Il tutto però si presenta in maniera altamente sofisticata: dietro allo schermo si scorgeranno delle incredibili raffigurazioni di pianeti, talmente vere da farvi credere di essere in orbita. Un altro particolare è che ogni giocatore dovrà guidare la sua astronave sopra a una postazione mobile che si sposterà seguendo il movimento dettato dal giocatore alla sua navicella. La cosa è un po' strana visto che non si tratta di un gioco in soggettiva, ma l'impatto del gioco sarà altissimo.



STREETFIGHTER 21

In questi mesi ci sono arrivate tonnellate di lettere e telefonate che ci chiedevano se sarebbe mai arrivato in futuro *Street Fighter 3*. Beh, tenetevi forte: esiste già! Non solo, ma ce ne sono ben SETTE versioni! La maggior parte di questi coin-op si trova a Honk Kong, ma i primi esemplari stanno arrivando in Europa e non dovremmo tardare a trovarli nella sala giochi sotto casa. *Streetfighter: Champion of Champions Edition* (questo il nome del gioco) ha un sacco di optional che manderanno in visibilio i lottatori più esperti: tanto per cominciare, è un sacco più veloce della versione normale, Ryu e Ken possono lanciare palle di fuoco a mezz'aria e farle girare per tutto lo schermo, il Pugno di Drago è stato potenziato ed è ora possibile fare un Pugno di Drago alla fine di un Pugno di Drago quando il personaggio sta volando per colpire i tizi che saltano altissimo come Vega (questa mossa è la più letale del gioco). Ma le novità non sono finite: oltre a questi coin-op, ci sono TREDICI (sì, avete letto bene) nuove versioni del gioco disponibili per Super Famicom!!! Qui trovate di tutto: da una mossa che fa diventare invisibile Blanka a calci volanti ultrapotenziati. In ogni caso, scordateveli perché si tratta di versioni piratate ed elaborate dell'originale e appena la Nintendo ne verrà a conoscenza, state pure tranquilli che partiranno certe mazzate al cui confronto persino il Pugno di Drago sembrerà una carezza!



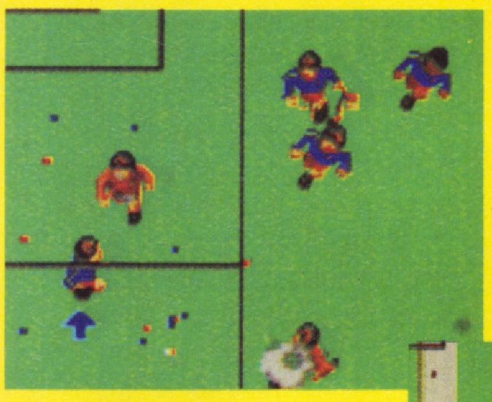
LUCASARTS SEMPRE PIU' IN FORZA

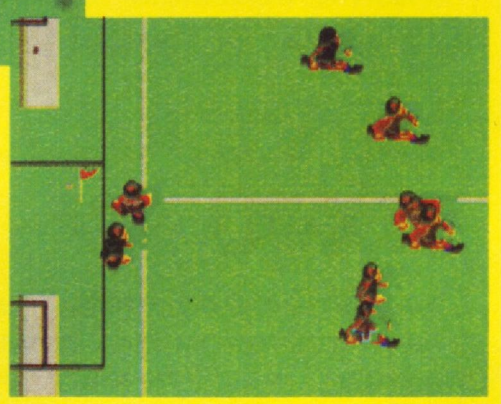
Beh, non ci lamentiamo: chiunque avesse disponibile un soggetto come quello di Guerre Stellari lo "spremerebbe" sino in fondo. La Lucasarts, dopo aver proposto parecchi titoli ispirati alla saga (ultimo dei quali *Super Star Wars* sul super Nes, recensito in questo numero), torna alla carica con *Super Empire Strikes Back* e *Star Wars 3D* (titolo provvisorio)! Nel primo caso, vi troverete nuovamente dei panni di Luke Skywalker in un gioco di azione ad alta concentrazione di raggi laser per il Super Nes. Ci auguriamo che alla Lucas riescano a dare un pizzico di originalità alla struttura di gioco. *Star Wars 3D* sarà nuovamente una sorta di simulatore (dopo *X-Wing*) con scenari non solo di spazio profondo: riprendendo alcuni episodi della saga, ci saranno battaglie contro i camminatori su Hoth, il pianeta dei ghiacci, e scorribande nelle foreste di Endor, il pianeta degli insopportabili ewoks. Per finire, la Lucasarts ha anche annunciato la prossima uscita di una versione su CD per PC e Mega CD di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, con voci (non quella originale di Harrison Ford però) e nuovi intensi primi piani su personaggi e oggetti.

NEWS

KICK OFF SUL MEGADRIVE

Dopo mesi e mesi di attesa, ecco finalmente arrivare su Megadrive un gioco che tutti aspettavano con impazienza: il capolavoro di Dini Dini sta infatti per fare la propria comparsa sul 16bit Sega dopo essere stato convertito per una tonnellata di sistemi, dal Gameboy al Super Nes. I programmatori sono i medesimi della versione Master System che, qualche mese or sono, avevano fatto davvero





un ottimo lavoro, quindi le garanzie per un possibile classico ci sono tutte. Resta da vedere se riusciranno a rendere *Super Kick Off* abbastanza giocabile e solo il tempo potrà dircelo...

C'E' UN ALIENO NEL MIO CD!

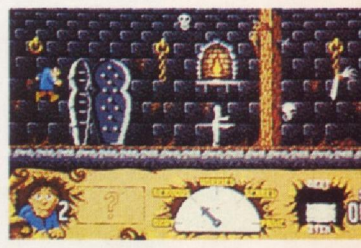
Sembra che i giochi dedicati agli spin-off, cioè le serie ispirate a un soggetto ma con una trama indipendente, inizino a proliferare: dopo *Terminator 2029*, è la volta di un gioco dedicato alla serie di fumetti di Aliens. Il supporto utilizzato sarà il dischetto d'argento per il PC: grazie a questo il gioco dovrebbe avere una serie di finali diversificati e varie sottotrame si dovrebbero intrecciare in tonnellate di maniere diverse. Il gioco sarà un mix tra avventura grafica e gioco d'azione: uno dei primi puzzle del gioco è scoprire l'origine di un segnale di pericolo proveniente da un punto di un pianeta su cui vi ha spedito la famigerata Compagnia... Per lo meno, sarete a capo di una squadra di ben attrezzati marines dello spazio e dovrete curare le vicende del Lt. Brad Wilson (capo dello squadrone in avanscoperta) e del Lt. Nancy Rider (che si occuperà della manutenzione della Sheridan, la vostra nave da traspoto truppe). La Dark Vision assicura la piena spettacolarità del prodotto: speriamo bene.





MICRONEWS

- Corrono voci sulla prossima realizzazione di un *International Karate 2*. Sembra che Archer Mac Lean non sarà affatto coinvolto nel progetto: l'interessato ha detto di non saperne nulla.
- Di prossima uscita un gioco dedicato a Frankenstein: si chiamerà...ehm, *Frankenstein* e verrà realizzato dalla Zeppelin. Lo stile sarà piattaformico e sarà ovviamente pieno di orrori, a fare coppia con *Universal Monsters*.
- Prime notizie le su *Sensible Soccer 2*: sono già in corso i primi lavori da parte dei Sensible; il gioco non uscirà che verso la fine dell'anno; sarà inclusa una parte mangeriale; non si chiamerà *Sensible Soccer 2* ma avrà un nome tutto suo. Roger.



- Uscirà nel periodo estivo *Alien Breed 2* (c'entra niente con la Special edition) con nuovi alieni, nuove armi e una profondità di gioco superiore. Incluse missioni di salvataggio di ostaggi. Possibile una versione speciale per A1200.

ELETTRONICA DI BELLOMO

VIA SCALISE, 5 - 31100 VERCELLI
(prima a destra di c. PRESTINARI)
Telefono (0161) 54793

POINT Commodore

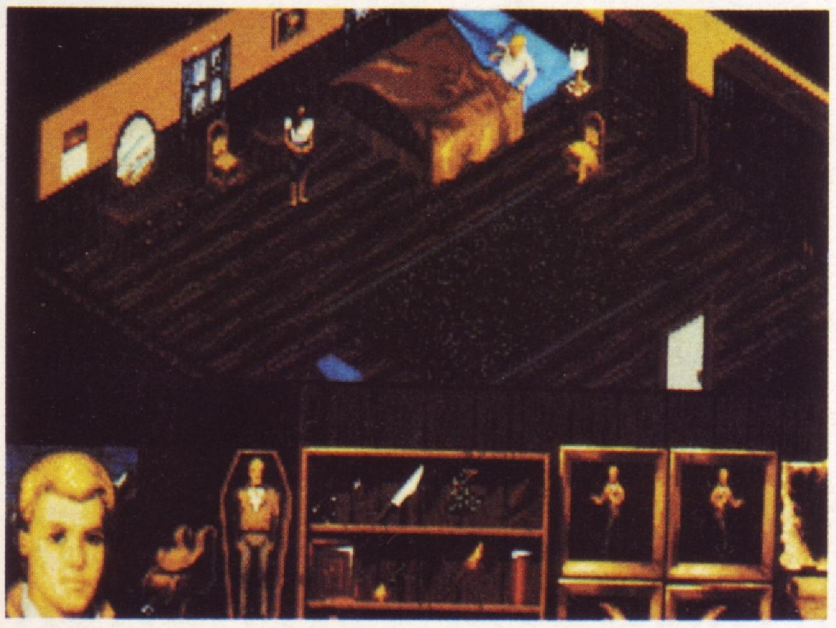
PRODOTTI COMMODORE ITALIA
PC - MS-DOS - VIDEO GIOCHI
SOFT CENTER - LEADER - CTO
SOFTEL - NOVITA' SETTIMANALI
SOFTWARE PER PC AMIGA - CBM 64
FLOPPY DISK - PERIFERICHE
ACCESSORI

NEWS

E BUIO SIA!

Gli scenari orrorifici sembrano essere ormai tra i preferiti dei programmatori di avventure: anche in *Veil of Darkness* vi avventurerete nelle angoscianti stanze di una dimora maledetta, su cui grava la presenza di un terrible demone. Il gioco è isometrico e, udite udite, verrà realizzato dalla SSI, che comincia a esplorare finalmente nuove frontiere dell'universo videoludico. La grafica sembra parecchio d'atmosfera: ricca di particolari e decisamente ben disegnata. Non mancherà una bella interfaccia con cui interagire con l'ambiente circostante e parecchie raffigurazioni che aggiungeranno ancora più atmosfera al tutto. Se siete sopravvissuti agli orrori di Derceto direi che potreste fare un pensierino sulla tenebrosa dimora di *Veil of Darkness*...





IL SEGUITO DI STREETFIGHTER 2!!!

Fantastico! Sensazionale! Incredibile! Gira una voce, sempre più insistente, che stia per uscire UNA NUOVA VERSIONE DI STREETFIGHTER! Questo gioco per il Super Nintendo non è un remake pirata (vedi news Streetfighter 21), ma è prodotto proprio dalla Capcom ed è chiamato *Streetfighter Turbo*. Ma quali sono le differenza dal suo predecessore? Da quello che sappiamo, non solo la grafica è migliorata (e già basterebbe) ma tutti i personaggi hanno mosse nuove e, soprattutto, ARMI!!! Volete saperne di più? E allora non perdete i prossimi numeri di CVG!

LA VIOLENZA SONO IO

Creato dallo stesso autore di Judge Dredd, Lobo è un alieno un filino irrequieto: la sua peggiore idiosincrasia riguarda il bene, la fratellanza e il convivere pacifico; infatti non può fare a meno di prendere a randellate chiunque incontri, frantumare qualsiasi cosa abbia davanti e insomma



distruggere!!! Alla Ocean assicurano che nel loro tie-in il personaggio avrà esattamente le stesse attitudini che ha nel fumetto: la violenza insomma sarà totalmente insensata! Per tranquillizzare le mamme, alla Ocean garantiscono comunque che la rappresentazione della violenza avverrà in termini molto spiritosi, per quanto sia in dosi massicce. "Non puntiamo al realismo" sostiene Gary Bracey dalla nota software house "ma al divertimento". Care mamme, zitte: avete il coraggio di vedere le trasmissioni con Alberto Castagna...

NEWS

COMPILATION SU CD

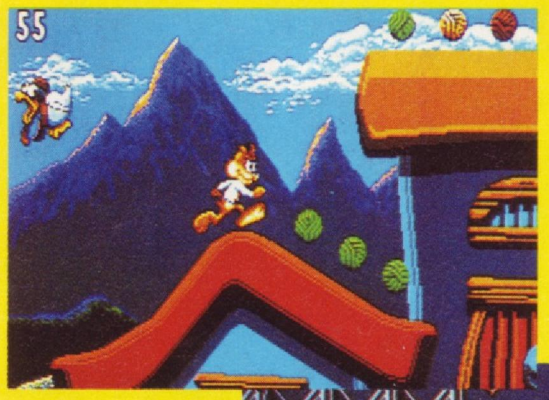
Mentre stiamo ancora aspettando un titolo che "faccia la differenza" su Mega CD, apprendiamo la notizia che in Giappone la Sega ha lanciato la prima compilation di titoli su CD. Su un solo disco trovate *Golden Axe* (bello, anche se un po' vecchiotto), *Streets of Rage* (sempre

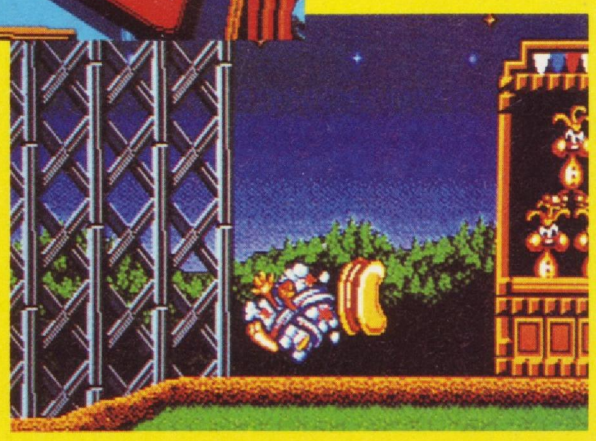


validissimo), *Revenge of Shinobi* (mitico) e *Columns* (sempre valido). Se volete risparmiare qualche lira ceracte il CD, chiamato *Classic Arcade Collection*, dal vostro importatore parallelo di fiducia e... Buona partita!

FOLLIE ANIMALI

Sembra proprio che ci sia una strana tendenza nel mondo dei videogiochi: i protagonisti sono quasi sempre animali e si passa con assoluta scioltezza dai cani ai porcospini, dalle tartarughe alle rane. Seguendo questa bizzarra moda, anche la Ballistic ha deciso di utilizzare un gatto come eroe del suo prossimo gioco per Megadrive, chiamato (tutto d'un fiato): Bubsy the Bobcat in Claws Encounters of the Furred Kind. In pratica si tratta del solito platform con bonus e nemici vari, ma la qualità della grafica ci ha





indotti a tenerlo in considerazione quindi cercate di non perderne la recensione nei prossimi numeri di CVG!

STRIDER STRIKES BACK

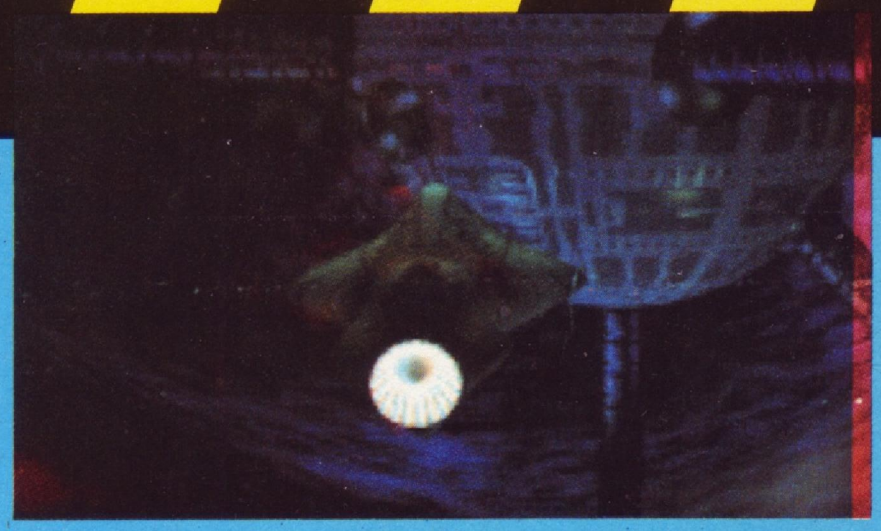
Uno dei giochi che ha contribuito enormemente alle vendite del Megadrive è stato senza dubbio *Strider*: la conversione dal 16bit della Sega: il background è sempre lo stesso, ma a giudicare da quello che abbiamo visto la grafica è stata

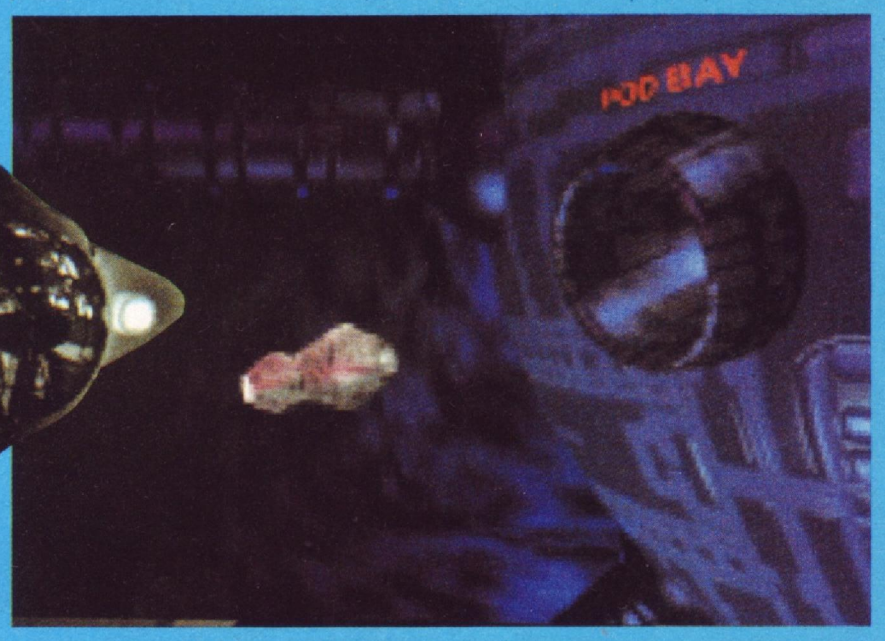


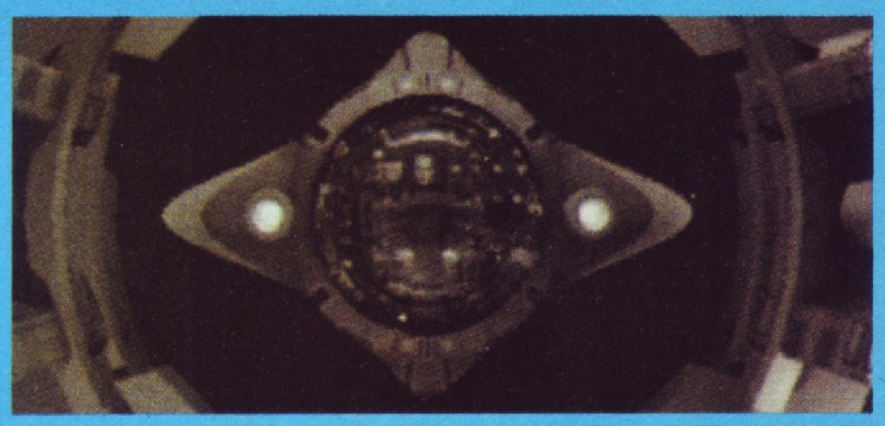
coin-op era perfetta e annientava letteralmente la versione Amiga, che era qualcosa di orridepilante. E' quindi con immenso piacere che apprendiamo la notizia dell'imminente arrivo di *Shinobi 2* per il ulteriormente migliorata e la giocabilità, cosa più importante, è rimasta immutata. A questo putno non ci resta che aspettare la versione finita e incrociare le dita (che fa pure rima).

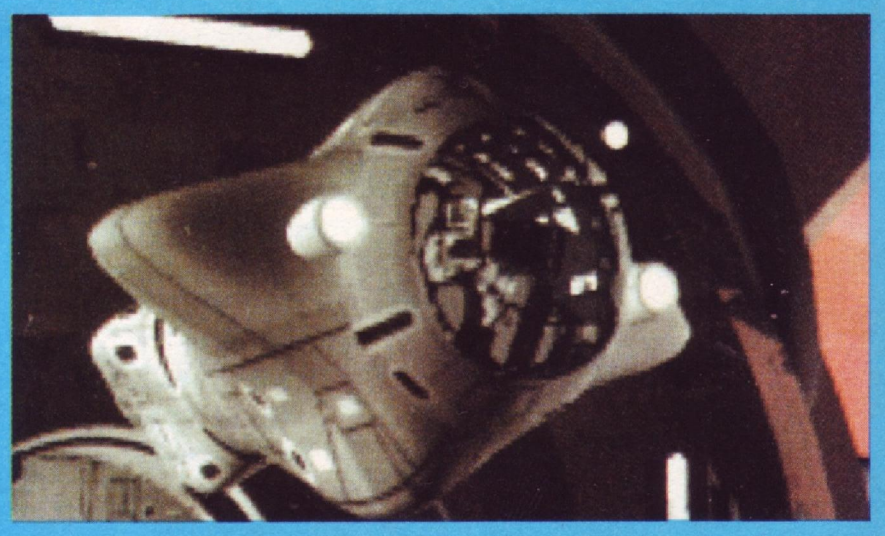


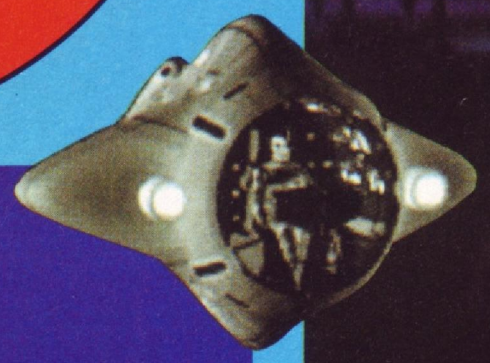
CVG PREVIEW









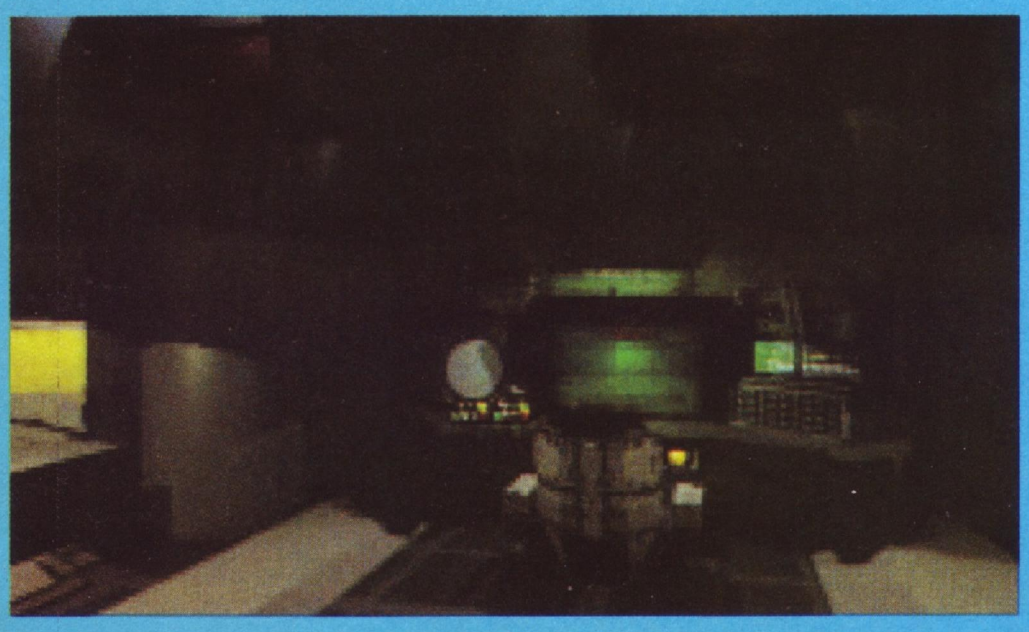


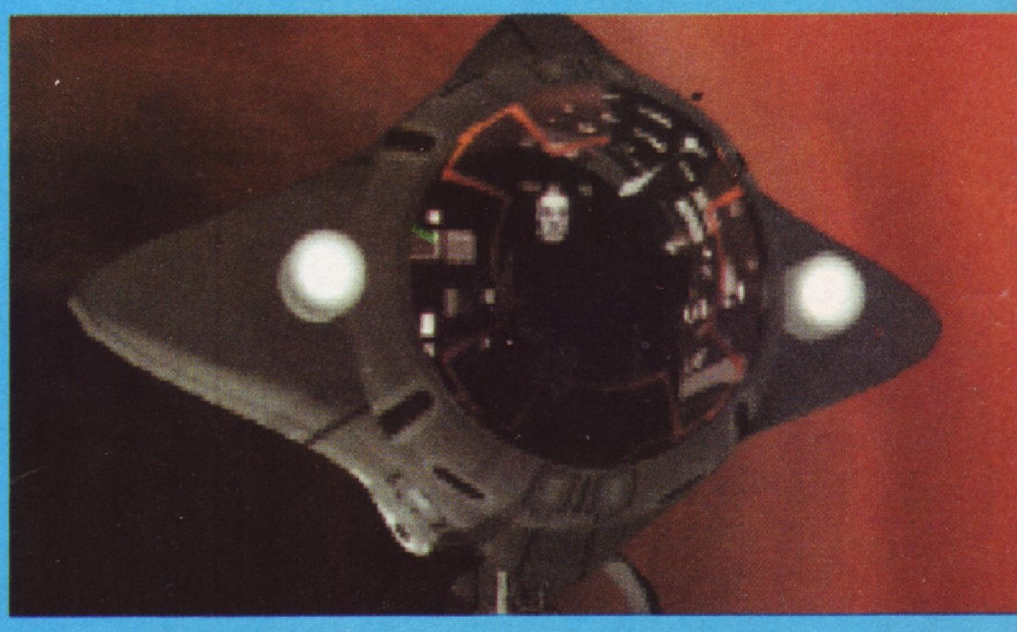
MICROCOSM

PSYGNOSIS

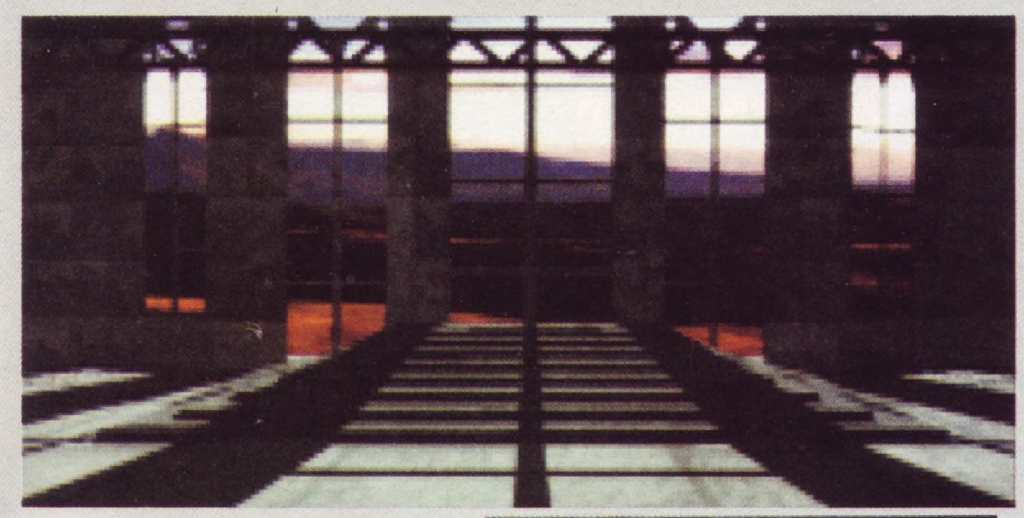
Negli ultimi due anni e mezzo la Psygnosis si è arrabattata attorno a quello che dovrebbe diventare il supporto del futuro per i videogiochi. Di cosa stiamo parlando? Ma del CD, ovviamente. I suoi problemi sono noti: lentezza nell'accedere alle informazioni su disco e conseguenti complicazioni nel fare il cosiddetto "full motion video", cioè sequenze cinematografiche a tutto schermo. Dopo aver perfezionato svariate tecniche di compressione dei dati, la Psygno è forse arrivata a qualcosa di soddisfacente: Microcosm è il primo prodotto che propone incredibili spezzoni da grande schermo senza assillare il giocatore con i caricamenti. La storia somiglia moltissimo a quella del noto "Viaggio Allucinante": all'interno del corpo di un boss di una potente corporazione dovrete guidare vari mezzi, specialistici per ogni parte del corpo, e distruggere gli "intrusi", anch'essi a bordo di veicoli miniaturizzati, che cercano di terminare il megaboss. Il gioco è una sorta di sparatutto hi-tech con le succitate sequenze

VERSIONE	USCITA
CDTV	META' 93
CD ROM AMIGA	META' 93





CVG PREVIEW













DRACULA

PSYGNOSIS

Era inevitabile: i, il film più reclamizzato dell'anno, arriva su computer! Ma la vera notizia è che la Psygnosis, dopo essersene accaparrata i diritti, lo sbatterà sulla superficie argentea di un Compact Disc! Grazie a questo, il gioco riproporrà molte delle ambientazioni presenti nel film e se provate a visionare un pochino le foto qui intorno potrete capire quale effetto scenografico potrà avere sul giocatore questo tie-in! Nel gioco, così come nel film, il protagonista (in questo caso voi) deve impedire che Dracula porti a compimento i suoi malefici piani. Come al solito, ci sono stati problemi nell'utilizzo delle immagini degli attori: il solo Gary Oldman ha accettato di farsi riprodurre, il resto l'ha dovuto fare la Psygnosis facendo recitare degli attori di teatro! Le sequenze sono state poi digitalizzate e infilate in questa incredibile produzione. "Il film non è indirizzato ai bambini" sostiene Gary Oldman, portavoce Psygnosis, "Ma nel nostro gioco porremo l'accento più sull'aspetto fantasy del film in modo da non terrorizzare troppo gli utenti." A presto con la recensione completa di CVG!

VERSIONE	USCITA
CDTV	META' 93
AMIGA CD ROM	META' 93



CVG PREVIEW

SPECIALE MEGA CD

Lo so che in molti vi state chiedendo che fine abbia fatto il software per Mega CD, il fatto è che quando esce un nuovo supporto, a volte ci vuole tempo prima che ingrani. Ebbene, sembra finalmente giunto il momento di "ingranare" anche per il mangiaCD della Sega: nei prossimi mesi, questo baluardo della nuova tecnologia elettronica potrebbe essere inondato di titoli eclatanti da parte delle più famose software house del pianeta. Provate a dare un'occhiata qui sotto...

SEWER SHARK
SONY

Il gioco più filmico tra quelli fin qui descritti: le sequenze in cui attraverserete un labirinto di tunnel sotterranei sono tutti digitalizzati e viaggiano a una velocità pazzesca. Il gioco in effetti metterà a dura prova i vostri riflessi e in più sarà stracolmo di effetti sonori e sequenze digitalizzate. Quello che abbiamo visto ci ha fatto davvero impressione!



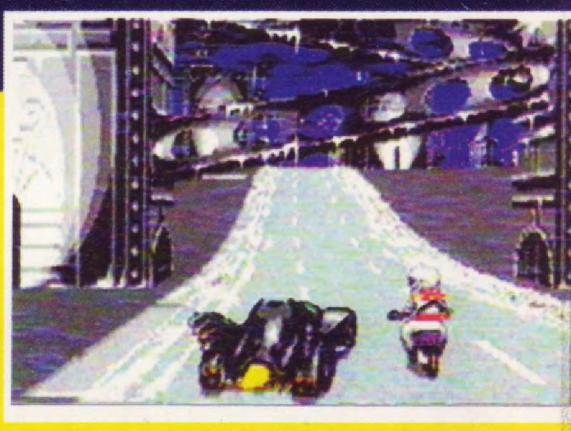


TERMINATOR 2 - THE ARCADE GAME
FLYING EDGE

Lo recensiamo in versione cartuccia in questo stesso numero, ma grazie alle caratteristiche del Mega CD sarà qualcosa di potenziatissimo. La grafica dovrebbe ricalcare alla grande quella del coin-op e la musica, quasi superfluo da dirsi, sarà identica a quella del film. Il gioco è un classico tiro al bersaglio con terminator e altre odiate macchine da riempire di piombo. Se avete anche un Menacer, il fucile a infrarossi per MD, vi sembrerà di essere in sala giochi.

STAR WARS 3D
LUCASARTS

Il titolo è solo provvisorio ma basta l'accenno alla mitica saga per far già sbavare. Certo, forse qualcuno si sarà già un po' rotto di tutti 'sti giochi di Guerre Stellari (io no! - Paolo) ma volete mettere una bella escursione in 3D nelle foreste di Endor, tra i ghiaccioli di Hoth e nei canaloni della Morte Nera? Praticamente avrete tutte le sequenze migliori dei tre film in un gioco solo!



BATMAN RETURNS
SEGA

Grande spettacolo anche per il ritorno di Batman: la sequenza in cui si va in batmobile è straordinaria, con una fluidità della grafica laterale davvero grandiosa e con una ricchezza di particolari da far spavento. In qualche modo ricorda la versione Amiga del primo Batman, ma in veste ultrapotenziata. Il resto è grafica digitalizzata, rotazioni degli sprite e insomma promette davvero bene.



WWF MEGA WRESTLEMANIA
FLYING EDGE

Ma ci pensate? Hulk Hogan, Ultimate Warrior e Randy Savage digitalizzati che si pigliano a mazzuolate mentre la folla urla con la qualità sonora di un CD! E gli effetti-Bud Spencer e i latrati di dolore uguali a quelli reali! Per quel che riguarda gli aspetti giocosi, possiamo solo dirvi che ci saranno parecchie mosse (beh, meno male!): uno spettacolo da non perdere.

NIGHT HUNTER

E' una specie di incrocio tra Nightmare e Cluedo: i protagonisti sono un gruppo di collegiali intrappolate in una casa infestata dai vampiri. Ogni stanza contiene delle telecamere nascoste che consentono di spiare le tipe - slurp!



CVG PREVIEW

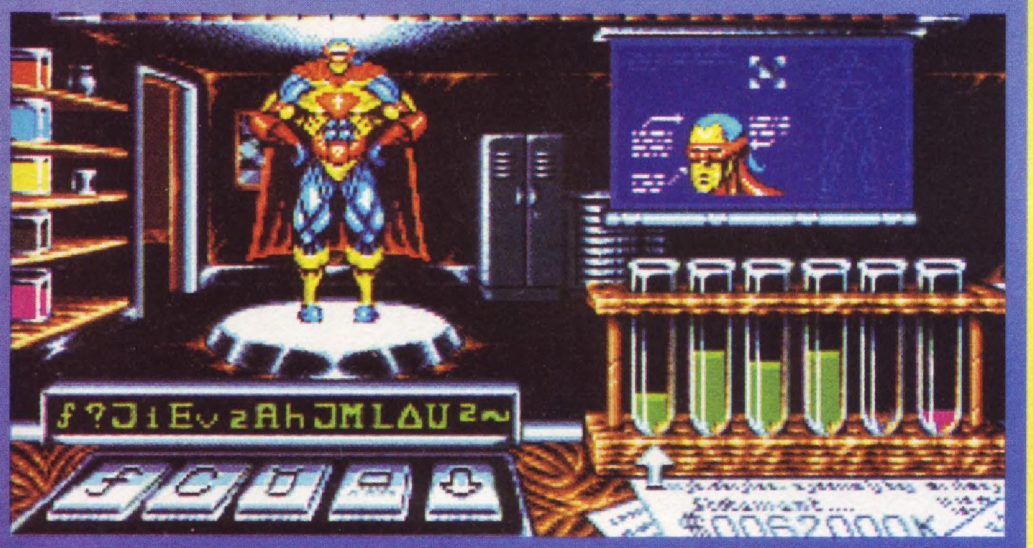


SUPERHERO

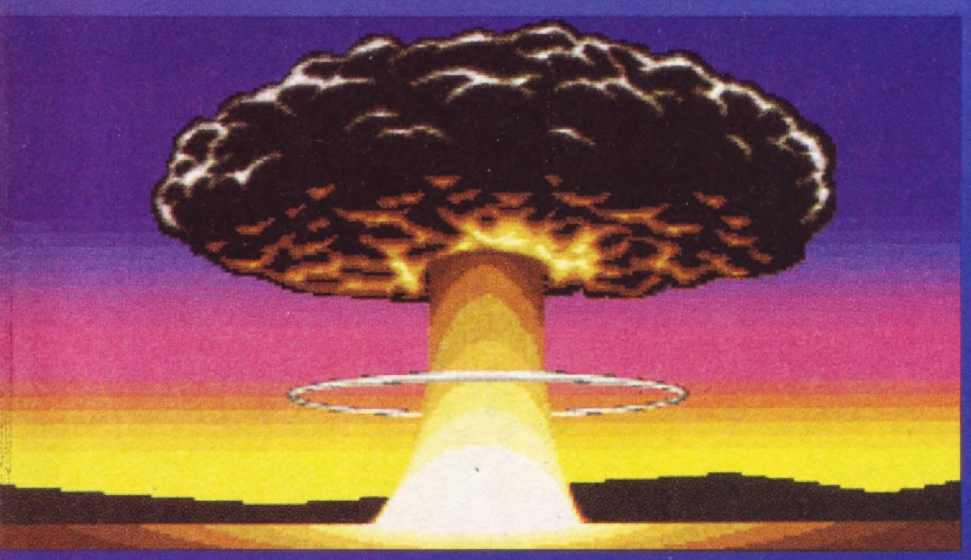
PSYGNOSIS

Diciamoci la verità: il difetto di tutti i protagonisti dei videogiochi è di avere un aspetto piuttosto fragile; si beccano un pugnazzo e perdono energia, si beccano un calcione e stramazzano al suolo, si beccano una laserata e sono fritti insomma ci vuole qualcosa di più eroico, di più epico: ci vuole un supereroe. Con la Psygnosis tutto ciò è possibile: all'inizio di *Superhero*, il suo nuovo titolo, potete addirittura costruirvi il vostro uomo d'acciaio personalizzato! Potete scegliere tra vari poteri e vari costumi: invisibilità, capacità di volare, laserate dagli occhi e molto altro. Il tutto costituirà una formula genetica finale che identificherà il vostro supereroe. Il gioco in se è un misto tra platform e picchiaduro con vari episodi tipici dei fumetti: gente che vola per aria dopo un megapugno, che si spezza in due dopo un calcio concentrato, che viene addirittura decapitata!

"Abbiamo cercato di ispirarci ai fumetti di Dave Gibbons e Katsuhiro Otomo e in particolare a cose come Watchmen e V for Vendetta" sostiene David Bland, co-cretaore di Superhero. Qui in redazione il gioco non ha fatto una grande impressione ma la sua atmosfera fumettistica rimane un grande punto di forza: a risentirci sui prossimi numeri di CVG per la recensione completa!



VERSIONE	USCITA
AMIGA	IMMINENTE







CVG PREVIEW

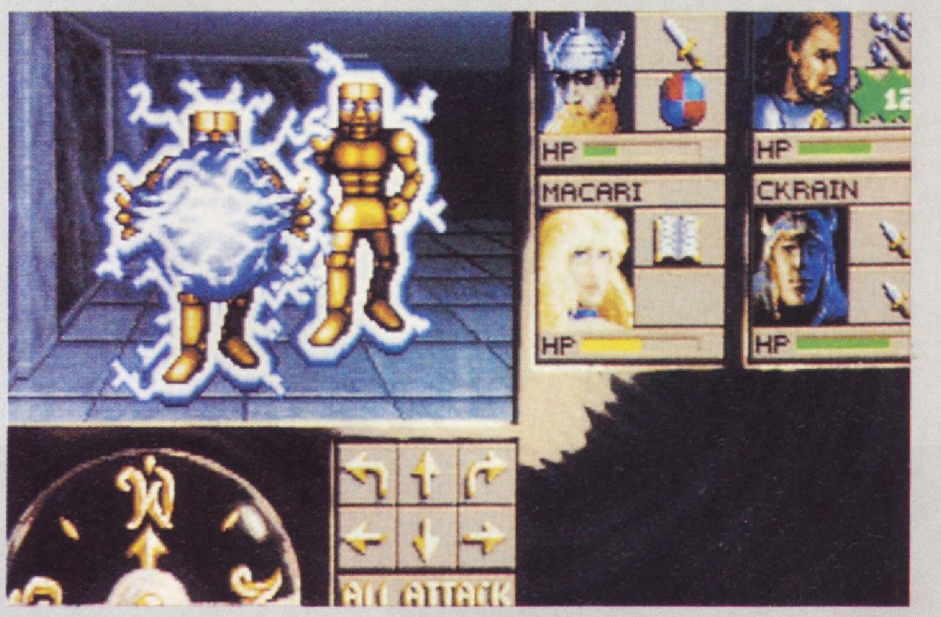
EYE OF THE BEHOLDER III

US GOLD

Finalmente un gioco "normale"! Non che ci dispiaccia vedere tanti begli effetti speciali su un 486 ma certe volte si ha come l'impressione che stiano tutti un po' esagerando, considerando anche che non tutti posseggono macchine con simili prestazioni. Con *Eye of the Beholder III* la US Gold si mantiene sul classico puntando sulla giocabilità del titolo: in *Beholder III* (il sottotiolo non è stato ancora reso noto) vi ritroverete nuovamente immersi nella boscaglia e nelle segrete tipiche del genere con un sistema di gioco che si è mantenuto inalterato rispetto alle versioni precedenti; niente texture-mapping o ray-tracing, solo tanti nuovi mostri da combattere, tante belle raffigurazioni (comprese alcune che non si limitano alla finestra di visualizzazione ma coprono l'intero schermo), un po' di interazione (con dialoghi) in più con i personaggi e insomma un gioco che si potrà convertire su Amiga senza fare i salti mortali e senza dover occupare dozzine di dischetti. Come dite? Non siamo per il progresso? Sì che lo siamo, a patto che chi produce si ricordi di chi utilizza!

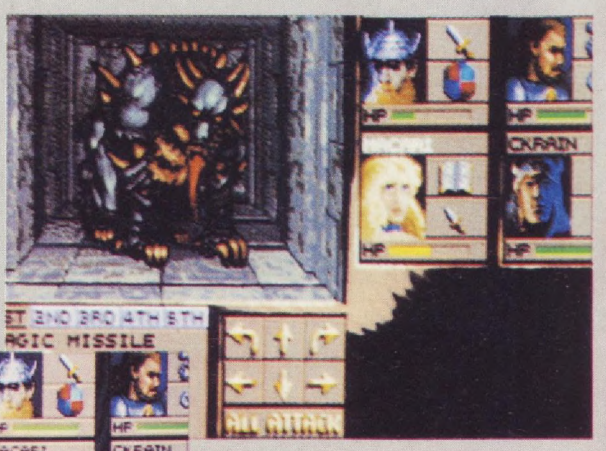
VERSIONE	DATA
PC	APRILE
AMIGA	APRILE













I prodotti elencati sono realmente disponibili 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

GIOCHI SUPERFAMICOM

3DGolf Simulation	L.	98.000
Acrobatic Mission	L.	128.000
Adv. Of Rocky Joe (Ranmaz2)	L.	158.000
Adventure Island	L.	118.000
Amazing Tennis	L.	148.000
Arcataiser	L.	78.000
Big Run	L.	88.000
CacomaKnight	L.	138.000
Combat Ribes	L.	158.000
Cosmo Game	L.	148.000
Darius III	L.	98.000
Darius Twin	L.	98.000
Dimension Force	L.	98.000
F- Zero	L.	128.000
F1Super Circus Limited	L.	138.000
Fatal Fury	L.	178.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	178.000
Flying Hero	L.	168.000
Goemon	L.	138.000
Golden Fighter Coin- Up	L.	178.000
Gradius 3	L.	108.000
Gun Force	L.	148.000
Gundam 91	L.	98.000
Hole In One	L.	98.000
Humana Grand Prix	L.	179.000
Hyper Zone	L.	128.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	148.000
Joe & Mac Adventure	L.	148.000
Joe Boxing	L.	148.000
Lemmings	L.	89.000
Metal Jack	L.	138.000
Mickey Magic Adventure	L.	158.000
Myxery	L.	168.000
Othello World	L.	108.000
Pebble Deach Golf	L.	138.000
Power Althlete	L.	179.000
Prince of Percia	L.	128.000
Pro Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	98.000
Professional Baseball	L.	118.000
Psyco Dream	L.	148.000
R-Type	L.	79.000
Ranma 1/2	L.	148.000
Rocketeer	L.	68.000
Rockyjoe Box	L.	158.000
RPM Rancing	L.	98.000
Serpaint Trio	L.	148.000
Sim Earth	L.	88.000
Song Master	L.	148.000
Soul Blazer	L.	98.000
Star Wars	L.	158.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	98.000
Super Birdie Rush	L.	98.000
Super Bowling	L.	118.000
Super Chinese World	L.	98.000
Super Dimension Force	L.	88.000
Supe F1 Circus	L.	138.000
Super F1 Hero	L.	158.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	98.000
Super Ghouls & Ghost	L.	118.000
Super Kick Off	L.	168.000
Super Mario Kart	L.	148.000
Super Pang	L.	128.000
Super S. W. I. V.	L.	169.000
Super Smash TV	L.	128.000
Super Stadium	L.	89.000
Super Valis	L.	118.000
Super Volley II	L.	168.000
The King Rally 93	L.	158.000
Thunderspirit	L.	98.000
Tiny Toons (Cattoon)	L.	158.000
Top Racer II	L.	168.000
Turtles Ninja Tmnt4	L.	138.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	128.000
WWF Wrestling Mania	L.	128.000
Rampart	L.	148.000
Road Riot	L.	148.000
Robocop 3	L.	158.000
Rocketeer	L.	128.000
Romance 3 Kingdom 2	L.	169.000
RPM Racing	L.	118.000
Smartball	L.	138.000
Soul Blazer	L.	148.000
Super Battle Tank	L.	148.000
Super Bowling	L.	138.000
Super Double Dragon	L.	158.000
Super Mario Kart	L.	138.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	148.000
Super Scope Bazooka	L.	169.000
Super Soccer	L.	138.000
Super Tennis	L.	128.000
Thunderspirits	L.	138.000
Tko Boxing	L.	158.000
Tmnt4 Turtles	L.	138.000
Top Gear	L.	138.000
Ultraman	L.	148.000
Un Squadron	L.	148.000
Wheel of Fortune	L.	158.000
Word League Soccer	L.	138.000
WWF Wrestlingmania	L.	148.000
X-Man Spiderman	L.	158.000
Xardion	L.	158.000
Xmen & Spiderman	L.	148.000
Y's 3	L.	158.000
Zelda 3	L.	128.000

ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L.18.000
Action Replay (vite infinite ecc.)	L.88.000
Alimentatore Adattatore 220 Volt	L.18.000
Game Partner (Amplificatore + caricabatt.)	L.69.000
Gameboy Action Pack Batteria infinita	L. 65.000
Gameboy Bag (borsa)	L. 15.000
Handy Boy (Amplific. stereo + lente + luce + joystick)	L.99.000
Interfaccia per 4 gameboy	L.28.000
Lente	L.18.000
Luce	L.25.000
Lent + Luce	L.38.000
Sound Booster Amplificat. Sonoro	L.25.000
Valigetta porta GB	L.28.000

GIOCHI SUPERNES

Amazing Tennis	L.	138.000
Bart's Nightmare	L.	148.000
Blazeon	L.	148.000
Chessmaster	L.	148.000
Desert Strike	L.	138.000
Drakken	L.	138.000
F-Zero	L.	128.000
Home Alone 2	L.	128.000
Hook	L.	129.000
Legend of Mistical Ninja	L.	158.000
Madden Football '93	L.	138.000
Mickey's Mag. Quest	L.	178.000
NCAA Basketball	L.	118.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
ParperPoy 2	L.	138.000
Pilot Wings	L.	138.000
Push Over	L.	138.000
Q* Bert	L.	128.000

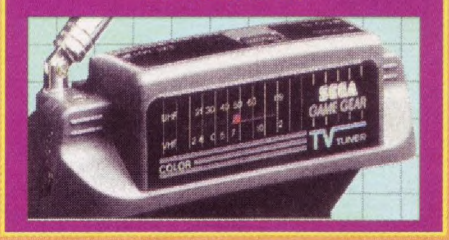
GIOCHI GAME GEAR

Ax Battler	L.	58.000
Baseball '92	L.	58.000
Buster Ball	L.	58.000
Chase Hq (auto)	L.	68.000
Chessmaster	L.	68.000
Clutch Hitter	L.	48.000
Cristal Warriors	L.	68.000
Colums	L.	48.000
Devilish	L.	58.000
Donald Duck	L.	58.000
Dragon Crystal	L.	58.000
Eternal Legend	L.	68.000
Fantasy Zone	L.	58.000
G. Forman Boxing	L.	68.000
G-Lock	L.	58.000
Galaga 91	L.	58.000
Gear Stadium	L.	48.000
Hally Wars	L.	58.000
Joe Montana Football	L.	68.000
Kinetic Connection	L.	38.000
Mappy Land	L.	48.000
Marble Madness	L.	68.000
Mickey Mouse	L.	58.000
Ninja Gaiden	L.	48.000
Out Run	L.	48.000
Pac Man	L.	58.000
Paperboy	L.	68.000
Pengo	L.	48.000
Psyco World	L.	58.000
Put & Putter (Golf)	L.	48.000
Shangay II	L.	68.000
Shinobi	L.	58.000
Sonic	L.	58.000
Space Harrier	L.	48.000
Super Kick Off	L.	78.000
Super Monaco GP	L.	48.000
Spiderman	L.	68.000
Wall of Berlin	L.	48.000
Woddy Pop	L.	48.000
Wonderboy	L.	68.000

ACCESSORI GAME GEAR

GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

GAME GEAR TUNER TV
L. 198.000



MASTER GEAR CONVERTER
L. 48.000
Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

NOVITA' GAMEGEAR

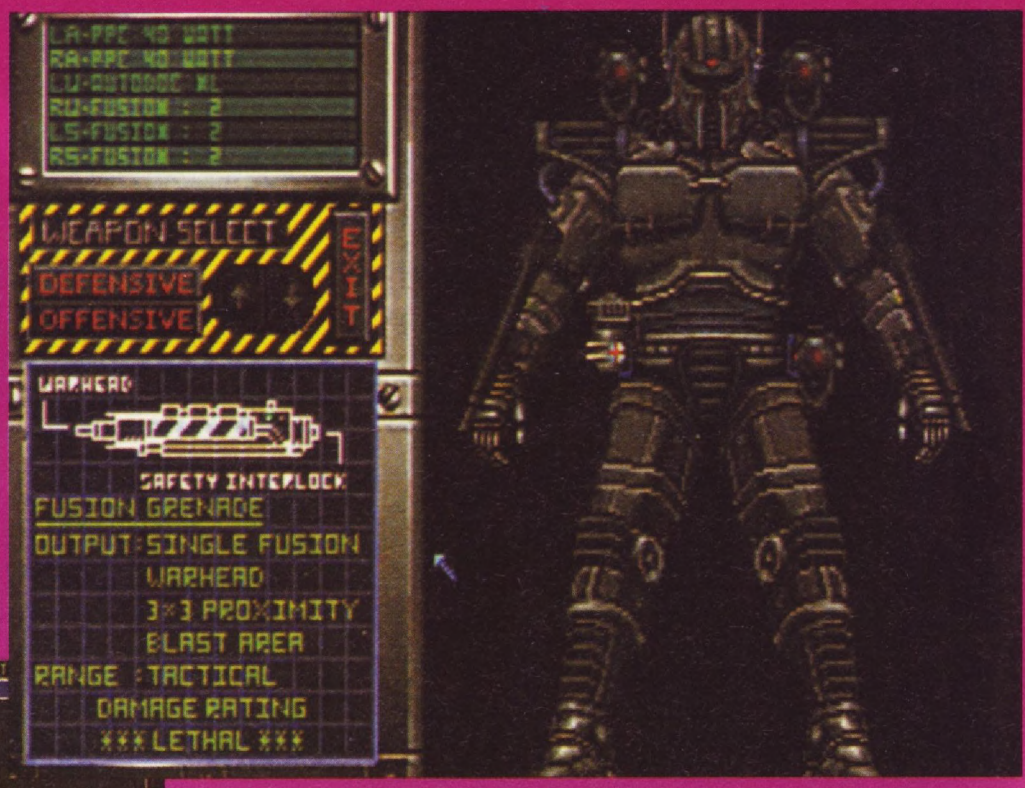
ALIENS 3	L. 79.000
BATMAN RETURNS	L. 69.000
ROLANS CURSE II	L. 59.000
SPEEDBALL II	L. 59.000
GRAND PRIX RACE	L. 79.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L. 79.000
KLAX	L. 69.000
OUT RUN EUROPA	L. 68.000
PREDATOR 2	L. 79.000
PRINCE OF PERSIA	L. 79.000
ROBIN HOOD	L. 78.000
SONIC 2	L. 79.000
SUPER MONACO GP 2	L. 68.000
THE SIMPSON	L. 79.000
WIMLEDON TENNIS	L. 79.000

OFFERTE del Mese

AERIAL ASSAULT	L.39.000
HEAD BUSTER	L.29.000
HOUSE OF TAROT	L.29.000
RYUK '92	L.29.000
OLYMPIC GOLD	L.49.000

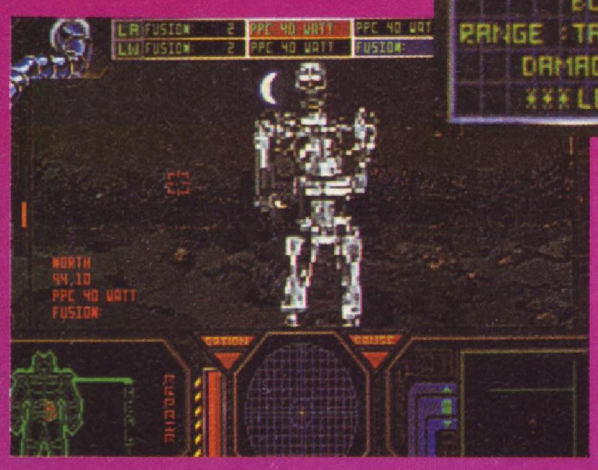
Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

CVG PREVIEW

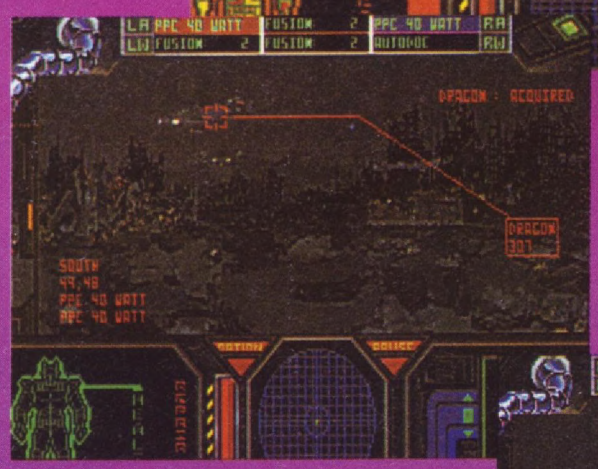




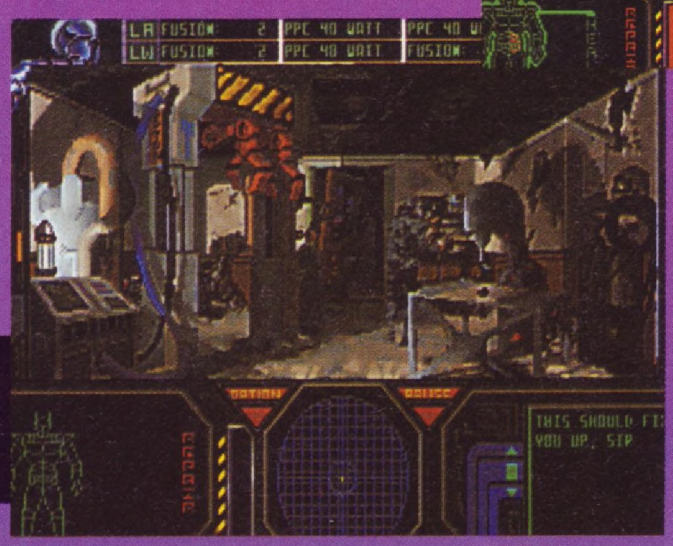
WE NEED TO ESTABLISH A NEW MOBILE COMMAND HQ IN EPSILON SECTOR TO COORDINATE ATTACKS IN THE FIELD AGAINST SKYNET. FOR THIS REASON WE ARE IGNORING ANY OTHER MAJOR OFFENSIVES











TERMINATOR 2029

BETHESDA SOFTWARE

"Sarah Connor?". Torna sui nostri schermi la magica atmosfera di uno dei film più idolatrati degli ultimi tempi, stavolta attraverso una rielaborazione fumettistica della Dark Horse. Nei fumetti di Terminator 2029 si narrava della guerra nel futuro tra gli umani e le macchine, quel futuro da cui appunto veniva il guerriero Kyle Reese; sfruttando questo scenario, la Bethesda ha pensato di fare qualcosa a metà tra uno sparatutto in soggettiva alla *Operation Wolf* e un gioco di esplorazione: nei panni di un guerriero della ribellione dovrete vagare tra i rottami delle città e sparare a tutto ciò che fa strani rumori metallici, i Terminator (o il loro scheletro) per primi. Il tutto grazie alla speciale tuta corazzata che indossate: la A.C.E., cioè Advanced Cybernetic Exoskeleton, cioè Esoscheletro Cibernetico Avanzato. La grafica è in bitmap con zoomate dei vari nemici e raffigurazioni di varie locazioni che incontrerete: queste ultime riguardano l'aspetto esplorativo del gioco, grazie al quale potrete rifornirvi di armi, munizioni ed energia, tutti sprecati durante i terribili scontri a fuoco con le macchine. Il gioco dimostra di avere una grandiosa atmosfera, una ottima grafica e tanto metallo da frantumare in piccoli pezzi; ma ricordate: nessuno torna indietro!

VERSIONE	DATA
PC	IMMINENTE

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.

AMIGA

KRISALIS

GRAFICA

▲ *Grafica fumettosa ed estremamente accattivante*

84

SONORO

▲ *Carino e niente più*

81

GIOCABILITA'

▲ *Buona varietà di mosse*

83

LONGEVITA'

▲ *Buon bilanciamento del livello di difficoltà*

80

GLOBALE

81

Un discreto platform con alcuni tocchi innovativi

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■■■■□

PASSA LA PALLA, VENEZIANO!



Soccer Kid è un grandissimo "veneziano" (non so come si dica a Venezia quando uno non passa mai la palla e fa tutto da solo, a Milano si dice proprio veneziano...) e non molla mai il suo pallone per nessunissima ragione. Proprio per questo è abilissimo nei palleggi e può compiere alcune mosse acrobatiche degne di Van Basten e soci. Con diverse combinazioni del joystick potrete infatti palleggiare di testa, passare indietro, tirare una cannella... Ma la mossa più spettacolare (e anche quella più difficile da imbroccare come tempismo) è senza dubbio la rovesciata volante (tipo quella di Pelè in Fuga per la vittoria). Manca solo il colpo di mano che ha reso celebre Maradona in tutto il pianeta, ma per il resto il repertoria calcistico mondiale c'è tutto...

SOCCER KID

Oh no, un altro gioco di calcio! Basta, non se ne può più! Sembra che tutte le software house del mondo si siano messe in testa di uscire con simulazioni calc... Come? *Soccer Kid* non è un gioco di calcio? Scusa, mi dispiace contraddirti, ma qui si vede benissimo un ragazzetto che palleggia, quindi il ragazzino deve essere il



protagonista (il KID del titolo), manca solo il soccer che, fino a prova contraria, è il calcio. Ah, sarebbe un platform? Adesso le ho sentite proprie tutte! Come cavolo fai a fare un gioco di calcio a piattaforme? Sei sicuro di non avere fumato qualcosa di pesante stamattina? Passi una





simulazione calcistica RPG (come nel caso del tie-in di Holly & Benji), ma platform... Fammi capire: tu comandi questo bambinetto e con il pallone devi colpire tutti i nemici, compresi quelli di fine livello, e recuperare bonus, salire su ascensori e piattaforme semoventi... Non ci posso credere! Ah, non è finita? Devi anche raccogliere undici figurine di altrettanti giocatori per completare la raccolta

dell'album? Ma mi stai prendendo in giro o cosa? Ah, sei serio? Beh, ragazzi, cosa vi devo dire: questo è *Soccer Kid*, il primo... Ehm... Simulatore calcistico platform. Quando faranno un gioco di calcio sparatutto molto probabilmente troncherò la carriera di recensore di videogiochi...

Appena ho visto Soccer Kid, ho pensato "Vabbè, è la solita buffonata: il tipico platform come ne abbiamo visti a centinaia!". Invece, dopo un bel po' di partite mi sono dovuto ricredere. Alla Krisalis sono riusciti a inserire un elemento che garantisce una notevole innovazione rispetto alla concorrenza: il pallone. Già, quello sprite largo un paio di centimetri e alto altrettanto è il vero protagonista del gioco ed è un vero spasso rincorrerlo, colpirlo di testa, fare le rovesciate volanri, tanto che molto spesso si perde di vista il vero scopo del gioco e ci si mette a palleggiare furiosamente. Per il resto si tratta di un gioco carino: scrolling fluido, grafica fumettosa, sonoro accattivante... Concludendo, un gioco carino e superiore alle aspettative, ma di sicuro non degno di essere etichettato come un classico.

SIMON CROSIGNANI

TROLLS

CVG HIT

Non c'è gnomo senza fiaba, non c'è fiaba senza bambini, non ci sono bambini senza giocattoli etc. etc. Insomma, credo di avervi fatto capire il soggetto di questo *Trolls*, no? E' il genere che le mamme propinano ai bambini dopo che questi hanno visto scorrere sangue e violenza in tv e hanno menato le mani in *Street Fighter 2*: "Mamma, in che mondo vivi?" recitano in coro. Ma occupiamoci del caso specifico: nei panni di un orripilante elfo in jeans e maglietta e con una chioma che è messa su col cemento armato, dovrete avventurarvi in otto mondi (divisi in quattro livelli) ricolmi di oggetti amati da ogni uomo al di sotto dei "dici" (undici, dodici, tredici etc. anni). Sto parlando di giocattoli, pacchi-regalo, orsacchiotti e... neanche un videogioco?!? Ma cosa mi combinate? Vi occupate di videogiochi e neanche li sponsorizzate? Meno male che il prodotto è ottimo altrimenti vi beccavate una ramanzina...











Ehi, ma alla Flair sono impazziti? Ci sfornano un platform così mitico senza nessun preavviso? Quatti quatti, hanno fatto un gioco dalla realizzazione tecnica ineccepibile, con uno scenario festosissimo e una giocabilità eccelsa! La prima cosa che colpisce è naturalmente il look: lo scrolling è fluidissimo, l'utilizzo dei colori è una vera festa, l'animazione del folletto è stupenda (precisiamo: mi sta parecchio sui maroni ma è uno spettacolo vederlo correre agitando le manine e con la chioma che svolazza) e certi scenari sono da infarto. Beccatevi l'effetto ondulatorio nello schermo Soda Pop! E il gioco? Beh, l'omino ha il suo bel moderno controllo inerziale alla Mario, il gioco è pieno di bonus e gadget da utilizzare, le stanze segrete vi aspettano nel caso vi steste annoiando a sbaragliare i nemici e insomma, Trolls si piazza honoris causa ai primi posti dei migliori platform per Amiga. Ultraconsigliatissimo.

PAOLO CARDILLO

ALTO LIVELLO

Trolls è diviso in nientepopodidopodomanidimenoche (ehm, mi sono partite le sillabe - Paolo) in otto mondi divisi a loro volta in quattro livelli. Il bello è che all'inizio del gioco si può decidere da quale mondo iniziare, cosa che ho particolarmente apprezzato. Le ambientazioni di *Trolls* sono quasi tutte festose e con colori sgargianti e ce ne sono alcune che vanno sicuramente segnalate: il mondo dei mezzi di comunicazione è particolarmente acchiappante, in esso infatti vi avventurerete tra musicassette, videocassette, stereo e così via. Vi ricorda un poco *Zool*? Beh, sappiate che qui il tutto è ritratto molto meglio, con dei dettagli molto più simpatici. Non mancano inoltre degli schermi bonus, delle stanza segrete, e una quantità di oggetti da raccogliere che donano al Troll invulnerabilità, velocità, armi (come un distruttivo yo-yo) e altro ancora. Una vera favola!

AMIGA

FLAIR SOFTWARE

GRAFICA

▲ *Grande! Lo scorrimento è vellutato, l'uso dei colori splendido, l'animazione dell'omino ottima.*

92

SONORO

▲ *Begli effetti e molti "pezzi" in perfetta sintonia col tema*

85

GIOCABILITA'

▲ *Ottimo il metodo di controllo dell'omino e il gioco è un pienone di oggetti e stanze segrete*

90

LONGEVITA'

▲ *32 livelli pieni di scenari diversissimi e ricolmi di cose occultate. Ci ritornerete spesso.*

90

GLOBALE

90

Uno splendido platform che centra il bersaglio su vari fronti: realizzazione tecnica e giocabilità sono i suoi fiori all'occhiello.

AZIONE	■■■■■□
STRATEGIA	■■□□□□
ORIGINALITA'	■■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■■

CIG HIT

SUPERFROG

In attesa che le Battletoads arrivino finalmente su Amiga, un'altra rana fa la propria comparsa sul 16bit Commodore, anche se questa volta (a differenza di Rash, Zitz e Pimple) si tratta di un animaletto simpatico, dal look estremamente accattivante e fumettoso. Se proprio vogliamo essere precisi, non si tratta proprio di una rana: infatti il protagonista di *Superfrog* è un principe azzurro trasformato dalla solita stregaccia che, tanto per cambiare, ha rapito anche la sua fidanzata. Solo dopo aver bevuto una bottiglia di Newcastle Brown Ale, una birra molto cara ai membri del Team 17, si è avuto il passaggio da rana a... Super Rana! La trama, come potrete facilmente capire, è stata partorita da Martyn Brown, direttore del progetto e accanito bevitore, dopo una sbornia: non c'è bisogno di ulteriori commenti (vai Martyn, che sei tutti noi! - Simon)... Il tutto in quello che sarebbe il più tipico dei platform su qualsiasi console, solo che questa volta la macchina in questione è l'Amiga. Per il resto ci sono tutti gli elementi che hanno fatto la fortuna di questo genere e un sacco di cose in più, come la mitica introduzione disegnata dall'ancor più mitico Eric Schwartz, conosciuto probabilmente da tutti gli utenti Amiga per le sue mega-animazioni. In poche parole, un capolavoro sotto tutti i punti di vista.







Vabbè, cosa volete che vi dica? Cercherò di essere originale: dunque, vediamo un po'... L'introduzione è orribile, disegnata malissima e non fa per niente ridere, la grafica del gioco è disgustosa e assolutamente non-fumettosa, il sonoro è da Spectrum, lo scrolling è lento e scattoso... Ragazzi non pigliamoci in giro: questo non è semplicemente un gioco, è un SUPERGIOCO! Certo, non è una sorpresa: lo stavamo aspettando da mesi e sapevamo già sarebbe stato un classico, ma non pensavamo proprio che il Team 17 riuscisse ad arrivare a questi livelli. Superfrog spazza via qualsiasi platform per computer e console, sia come giocabilità, sia come realizzazione tecnica (chi l'avrebbe mai detto?). Questo ovviamente ci fa immensamente piacere (siamo stati fra i primi a segnalare il Team 17 in tempi non sospetti, con l'uscita di Full Contact e Miami Chase) e a proposito date un'occhiata a Body Blows su questo stesso numero. Superfrog: un gioco, una garanzia. Compratelo!

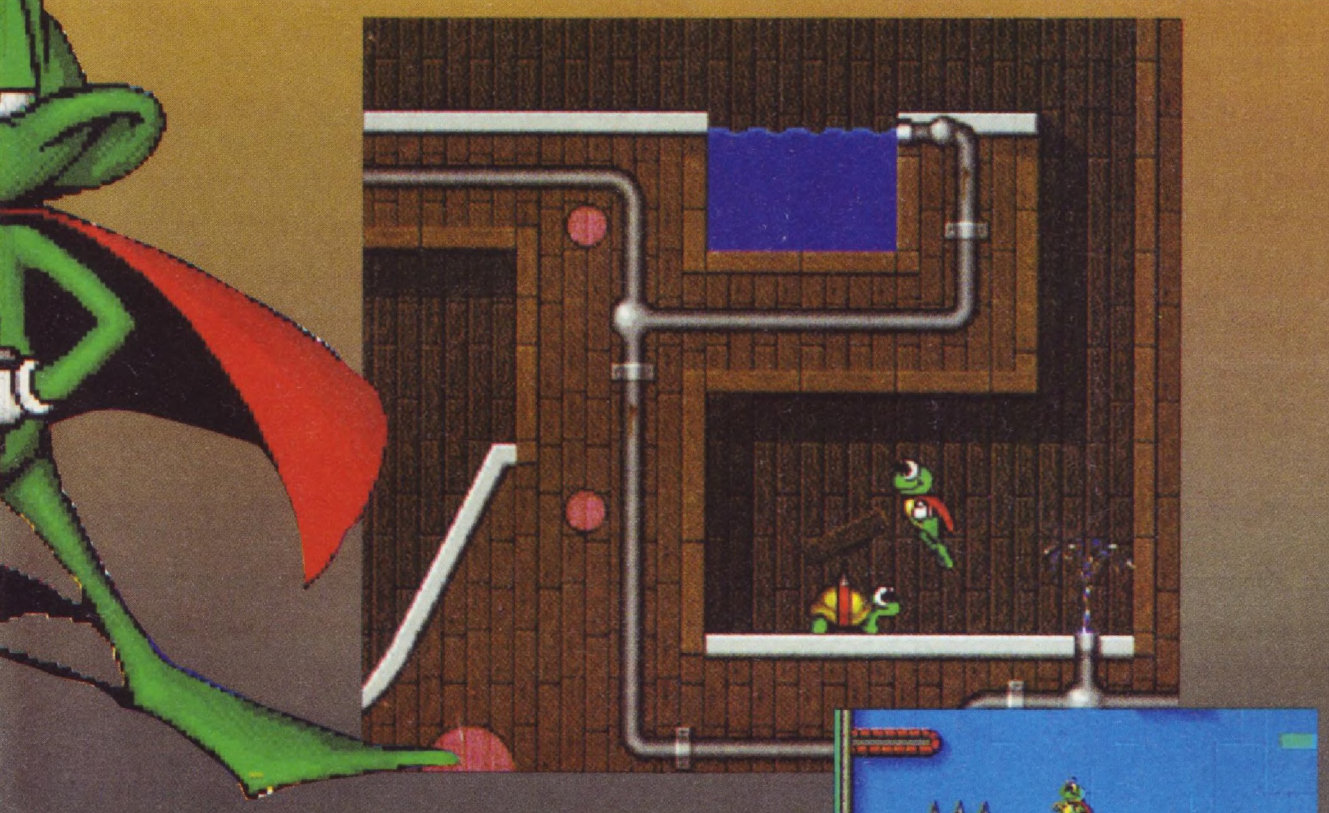
SIMON CROSIGNANI

SPUNTONI, PUNTERUOLI E MEZZEPUNTE

Com'è ovvio, oltre ai soliti nemici (dall'aspetto estremamente amichevole, ma alquanto letali), in *Superfrog* dovrete affrontare una serie di ostacoli naturali davvero chilometrica. Si va dalle canoniche punte affilate, ai precipizi, dai nastri trasportatori agli sbarramenti d'acqua... Il bello è che, nonostante la somiglianza con il quadruplicato Clark Kent, la nostra rana non può volare, ma solo spiccare gigabalzi, e molto spesso dovrete calcolare le vostre mosse al millimetro se non volete fare una brutta fine. Fortunatamente per aiutare il ranocchio più simpatico che abbiamo visto (e pensare che in alcuni ristoranti te li servono fritti... Bleargh!) ci sono delle specie di teletrasportatori e dei trampolini che vi permetteranno di saltare una montagna di pixel se utilizzati. Il tutto, non l'abbiamo ancora detto, vi servirà per recuperare le monete sparse per il livello: infatti, solo dopo avere recuperato una certa somma di denaro potrete saltare allo stage successivo. Dura la vita di una rana, eh?

PARENTAL ADVISORY - EXPLICIT GAME

Il team di *Superfrog* è lo stesso che ci ha regalato i fantastici *Alien Breed* e *Project X*. Andreas Tadic s'è occupato della programmazione, Rico Holmes della grafica (l'introduzione del gioco è stata realizzata dal superbo Eric Schwarz) e il sonoro da Allister Brimble. Per quanto riguarda quest'ultima parte, bisogna segnalare un aneddotto: il Team 17 era quasi riuscito a reclutare una star della televisione britannica per dare la voce a Superfrog (un po' come succedeva con Paolo Villaggio in Senti chi parla), ma alla fine non se n'è fatto niente e l'idea è stata accantonata. Stesso discorso va fatto per un'animazione del protagonista: il nostro eroe doveva, nel progetto iniziale, accendersi una sigaretta e tirare qualche boccata quando rimaneva fermo per troppo tempo (cosa che peraltro accadeva già in PP Hammer), ma poi al Team 17 hanno preferito lasciar perdere per timore di incorrere nelle ire dei genitori dei giocatori più giovani, sicuramente contrari a un eroe che fumi. Eeeh, questi matusa...









E chi l'avrebbe mai detto? Questi tre ragazzetti che finora hanno fatto solo giochi bruttissimi, adesso se ne escono con un platform fantascientifico... Scherzi a parte, questa è la cronaca di un successo annunciato. Ormai non ci sono più aggettivi per descrivere le produzioni del Team 17 e, sebbene non fossi rimasto soddisfatto al 100% di Assassin (quest'uomo è un pazzo - Simon), devo ammettere che si sono ripresi alla stragrande con Superfrog. Qui c'è tutto quello che serve a un platform per diventare il potenziale acquisto di tutti i videogiocatori del mondo: grafica accattivante, sonoro mitico, scrolling fluido, grande velocità, poca confusione, giocabilità a mille e longevità ottimale (come tutti i giochi del Team 17, anche Superfrog non è propriamente facile, anzi...). Non so se sia meglio di titoli come Sonic o Mario 4, ma senza dubbio è sugli stessi livelli, quindi se avete un Amiga e non sapete che gioco comprare questo mese... Beh, ce l'avete proprio sotto gli occhi!

PAOLO CARDILLO

AMIGA

TEAM 17

GRAFICA 97

▲ *Sprite fumettosi, introduzione fantasmagorica, fondali esilaranti...*

SONORO 93

▲ *Attaccate lo stereo all'Amiga e sparate il volume a 10: non ve ne pentirete (anche se verranno giù i vetri)*

GIOCABILITA' 96

▲ *Difficilmente riusicrete a staccarvi dal joystick*

LONGEVITA' 94

▲ *Prima di finirlo ne passerà di tempo!*

GLOBALE 95

Il tipico gioco "da Team 17".

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■■■■□

CIG HIT

CLICCATO!

Una delle nuove caratteristiche di *Lemmings 2* rispetto al predecessore è la possibilità di cliccare anche su alcuni elementi dello scenario attivando particolari meccanismi. C'è per esempio uno schermo con un cannone scorrevole che può essere spostato cliccando su due frecce presenti alle estremità della catena che lo trasporta. In questo modo i lemmings che entreranno nel cannone potranno essere lanciati più in avanti senza cadere in pozzi senza fondo e finire miseramente. L'utilizzo di alcune specializzazioni implica anche l'uso di un'icona predisposta: per esempio, per dare una direzione ai topini appesi ai palloncini bisogna cliccare sull'icona col ventilatore alla base dello schermo a destra, poi portare il cursore vicino al lemming fluttuante e tenere premuto: lo vedrete svolazzare verso la direzione desiderata.











LEMMINGS 2 THE TRIBES

Oh no! Sono tornati! E sono ancora più suicidi di prima! A chi mi riferisco? Ma ovviamente a quei topolini di laboratorio che hanno fatto ormai storia nell'universo videoludico: i lemmings. Stavolta si sono ancora più sbizzarriti nell'inventarsi delle proprie specializzazioni e, fieri di queste mansioni, si sono addirittura divisi in dodici tribù differenziabili sia per il paesaggio in cui vivono, sia appunto per le diverse capacità che hanno sviluppato. Dopo quella suicida, sono stati letteralmente travolti da follia creativa: c'è chi suona un flauto per attirare gli altri, chi lancia frecce conficcandole una nell'altra per creare dei passaggi, chi salta con l'asta, chi va in windsurf... Tutto con uno scopo: raggiungere la salvezza nonostante il suicidio non dispiaccia poi neanche tanto...

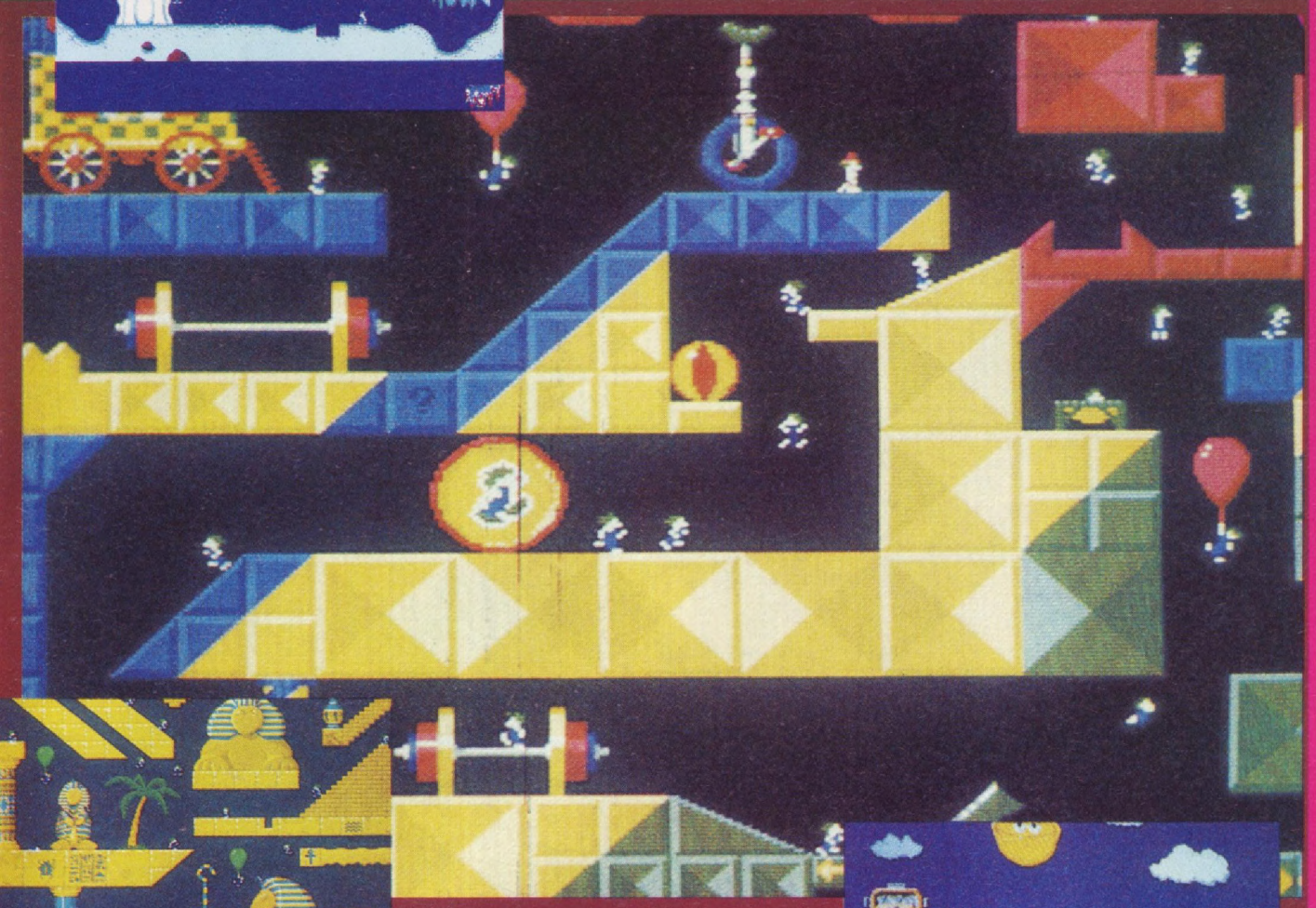
Pazzesco, incredibile, fantastico: non chiamate i vostri amici per fargli vedere Lemmings 2 perché potreste provocare delle crisi di delirium ridens. Se nel primo Lemmings ci si piegava in due per gli incredibili scenari che si profilavano, adesso ci si potrebbe capottare e rotolare via dal balcone di casa senza accorgersene, proprio come un beotissimo topino da laboratorio: vedere i topastri affannarsi nelle nuove attività è veramente uno spettacolo pericoloso per l'incolumità umana! Il gioco ha conservato tutto il suo fascino e la nuova struttura, che lascia ancora più spazio alla cliccata selvaggia in giro per lo schermo, rende il gioco ancora più movimentato del predecessore. Tra esserini vaganti e meccanismi che si attivano è un vero putiferio di divertimento, una roba mai avvertita in giochi precedenti. Lo spazio per la strategia c'è ancora, e questo miscuglio che le alchimie della DMA sono riuscite a generare è semplicemente qualcosa di esplosivo. La grafica, migliorata da prima, può sembrare ancora un po' rozza ma mai come in questo caso è roba secondaria. Il messaggio è: comprate Lemmings 2 ora o è la fine...

PAOLO CARDILLO

MOTORLEMMING VS AUTOTOPO

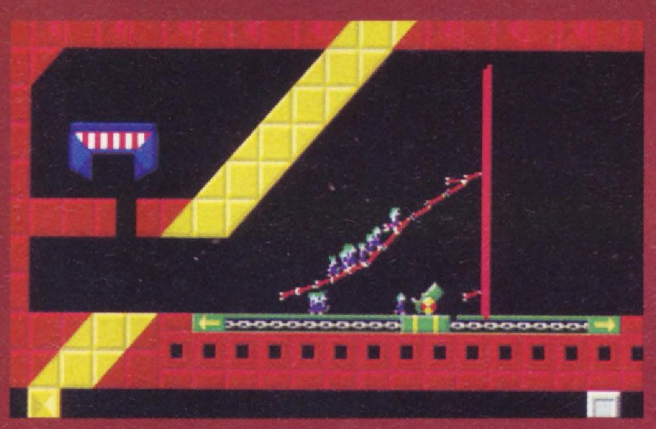
Le specializzazioni dei lemmings in questa seconda puntata della serie sono veramente infinite e ognuna delle dodici tribù ha le sue. Tra queste ci sono quelle che vedono i lemmings servirsi di un mezzo più o meno ortodosso di trasporto: canoa, tappeto volante, ombrellino alla Mary Poppins, sci, razzi, ali (!), parapendii, surf, windsurf, deltaplani. Vi lasciamo solo immaginare l'incredibile scenario che si realizza quando parecchi di questi partono contemporaneamente: qualcosa di veramente mitico!











TOPOSPORT

Che dire poi delle attività sportive esercitate? Vedrete lemmings scattare, saltare con parabole inimmaginabili, pattinare, nuotare, lanciare frecce e lance, arrampicarsi e chi più ne più ne metta! Ai topini non è mancata anche una bella dose di addestramento militare: tra le loro specialità rientrano anche i bombardamenti con mortaio, le bazookate, l'uso di lanciafiamme e, più nobilmente, qualche stoccata di fioretto. Se questo non bastasse a migliorare le possibilità di difesa dei topini, c'è anche il superlemming con tanto di S stampata sulla tuta blu!

Non ho parole. Lemmings 2 è semplicemente il mito dei miti dell'ultima generazione di videogiochi, l'apice di tutto il progetto di villaggio videoludico, l'apoteosi della speranza di un'umanità interfacciata ai computer...ehm, insomma non riesco più a riprendermi! Lemmings 2 è troooppo bello: provate a vedere cosa combinano quegli esserini su schermo e non potrete non diventare tutt'uno con la sedia e con il joystick; questo è il gioco che attirerà trilioni di ragazze davanti agli schermi! Ma sarà veramente un passo avanti rispetto al primo? Mi chiedevo ignaro. Ebbene, con le nuove possibilità di cui gode il vostro cursore il gioco si è trasformato in un vero festival di spassosissimi incasinamenti senza che l'aspetto strategico/enigmistico ne sia stato pregiudicato. La grafica ha acquisito qualche miglioria qua e là mentre il sonoro è rimasto invariato, cioè multiforme e festoso. Ma questi sono gli ultimi aspetti di cui ci si cura giocando a Lemmings 2: è l'incredibile mescolanza tra giocabilità, follia, simpatia che ne fa un prodotto appetibile dalle masse più disparate di videogiocatori. Perdetelo a vostro rischio e pericolo...

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

PSYGNOSIS

GRAFICA 88

▲ *Gli scenari possono sembrare un po' rozzi ma le animazioni dei topini sono semplicemente magnetiche*

SONORO 88

▲ *Vario e perfettamente adatto allo spirito rinco-festoso del gioco*

GIOCABILITA' 96

▲ *Da infarto: tra l'attrazione dei topini, il divertimento e la strategia c'è da urlare al miracolo*

LONGEVITA' 95

▲ *Mollare lì i topini? Ma nenache per sogno...*

GLOBALE 96

Uno dei più amati giochi degli ultimi tempi ha una marcia in più: comprare a occhi chiusi.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■■■
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

PC

MICROPROSE



CIG HIT

GRAFICA

▲ *Ottimo uso del texture mapping e di altre tecniche grafiche*

93

SONORO

▲ *Su discreti valori per essere un PC...*

80

GIOCABILITA'

▲ *Buon bilanciamento della difficoltà*

▼ *Sistema di controllo molto scomodo*

▼ *Lentezza esasperante sui PC normali*

81

LONGEVITA'

▲ *Grande varietà di automobili e scenari a disposizione*

92

GLOBALE

90

Un'ottima simulazione che richiede per' un PC potente per essere sfruttata al cento per cento.

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■■■■□

IL MENU' DEL GIORNO

Ci saremmo francamente stupiti se in *Car and Driver* non ci fosse stata la possibilità di selezionare il proprio veicolo, ma l'abbondanza di mezzi a nostra disposizione ci lascia veramente di sasso, soprattutto tenuto conto del fatto che ogni macchina si comporta in maniera diversa a seconda del circuito prescelto. Si va da veicoli mitici come la Ferrari F40, la Porsche 959 (entrambi presenti in *Test Drive 2*), la Corvette ZR1 (il sogno di 250 milioni di americani), la Lamborghini Countach a mezzi semplicemente assurdi come la Mercedes C11 IMSA, un prototipo alquanto esagerato, la Ferrari 250 Testarossa del '57 e la Toyota MR2 Turbo, l'ennesima auto giapponese ultrapompatissima e ultracarissima. Il bello è ché è anche possibile selezionare il tipo di gara da affrontare: potrete così sollazzarvi sull'ovale di Indianapolis (sai che divertimento percorrere un circuito ovale per 200 volte), su una pista di dragster per una prova di accellerazione, sulle strade di New york in mezzo a orde di veicoli... Manca solo la Tangenziale Est di Milano, quella che dobbiamo percorrere quotidianamente per venire al lavoro e vi assicuriamo che non esiste strada più insidiosa, specie alle 9 del mattino...



CAR AND DRIVER

Da che mondo e mondo i simulatori automobilistici sono uno dei generi preferiti dai videogiocatori di mezzo mondo: si tratta infatti di una di quelle categorie di giochi che può essere apprezzata da un novizio, così come da un espertissimo. La Electronic Arts, casa leader nell'ambito delle simulazioni, è evidentemente consapevole di questo successo e, in collaborazione con la celeberrima rivista statunitense Car and Driver, ha deciso di realizzare un gioco simile per molti versi al controverso *Test Drive 3* della Accolade. Al comando di un'auto scelta fra una vasta gamma potrete selezionare il percorso su cui cimentarvi e lanciarvi in gare spericolate contro il computer o altri avversari umani (via cavo) oppure andare semplicemente in giro per lo scenario, gustandovi l'incredibile cura prestata dai grafici della Electronic Arts per gli anche minimi particolari. *Car and Driver* vanta infatti un immenso studio artistico e texture mapping e ombreggiature sono all'ordine del giorno. Il tutto per l'ennesimo gioco che spezza le mascelle e rende di stucco anche i più accaniti consolemaniaci (sempre che gli mostriate *Car and Driver* su un 486DX, altrimenti sai che risate...).

Sul fatto che la Electronic Arts fosse in grado di realizzare un simulatore di automobili di questi livelli non avevamo alcun dubbio: la software house a stelle strisce è senza dubbio la numero nel campo delle simulazioni e dubitare di un suo prodotto sarebbe stato quantomeno azzardato. Car and Driver è tutto quello che potete volere da un gioco di guida e anche di più: la grafica è ottima, il sonoro è quello che è e la giocabilità (nonostante il sistema di controllo che non è proprio il massimo della vita) è ultramassiccia, grazie soprattutto all'incredibilità di automobili e ambientazioni a propria disposizione. Resta il fatto che su un PC normale (perché non sappiamo come definire altrimenti un 386) la velocità del gioco è mediocre e diminuisce di parecchio la longevità, mentre su un 486 ci troviamo di fronte a un semi-classico. Insomma, tanto per capirci, il gioco è galattico e non può che lasciare soddisfatti, ma francamente iniziano a stufarci di giochi che funzionano decentemente solo sui PC ultrapompati. A questo putno tanto vale comprarsi tutti dei Silicon Graphics e iniziare a sviluppare giochi per queste workstation...

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

SEGA MEGADRIVE

SUPER FAMICOM

Nintendo

GAMEBOY

CORE GRAFX

IBM PC

PHILIPS

SINCLAIR

GAMATE

ATARI

CITIZEN

Consolle Mega Drive

Alisia Dragon	69.000
Art Alive	49.000
Bad o Men	79.000
Bahama Senky	79.000
Bare Kunckle	49.000
Block Out	59.000
Crack Down	29.000
Dahna	59.000
Darwin 4081.1	29.000
Dick Tracy	49.000
Donald Duck	49.000
F22 Interçeptor	79.000
Fantasia	59.000
Fatal Rewing	69.000
Fire Mustang	59.000
Gain Ground	59.000
Heavy Nova	69.000
Hell Fire	59.000
Hunter Yoko	59.000
I love Mickey Mouse	49.000
Jewel Master	69.000
Joe Montana II	89.000
Ju Ju Legend	59.000
Kageky	59.000
Kid Chameleon	69.000
Kunga Vapor Trail	59.000
Leynos	29.000
Merc II	79.000
Magical hat	49.000
Master of Monster	49.000
Ninja Burai	69.000
Phelios	39.000
Runark	59.000
Sangokushi	69.000
Sd Varis	89.000

Consolle Mega Drive

Shining Darkness	69.000
Taikei - Ki	69.000
Two Crude Duo	69.000
Varis	69.000
Mega Panel	49.000
Ishido	49.000
Granada + 1	69.000
Insector	59.000
Darius II	59.000
Elemental Master	59.000
Jor Montana Footb.	69.000
Junction	49.000
Zoom	59.000
Cyberball	59.000
Final Blow	69.000
The Faery Tale	79.000
Curse	59.000
Saint Sword	59.000
Assault Suit L.	69.000
Dinoland	59.000
Zerowing	69.000
Vermilion	79.000
Midnight Resisten.	79.000
Road Rash	79.000
Batman	79.000
Super Thunder B.	69.000
Heavy Unit	69.000
F1 Circus	69.000
Whip rush	69.000
Aero Blaster	69.000
Golden Axe II	69.000
Verytex	69.000
E- Swat	79.000
Spiderman	79.000

Consolle Sega Game Gear

Berlin Wall	59.000
Buster Ball	59.000
Donald Duck	69.000
Eternal Legend	59.000
Gear Stadium	59.000
Gear	49.000
Golby	49.000
Kinnectic Connection	39.000
Kunichan	59.000
Monster World II	59.000
Outrun	69.000
Pengo	59.000
Putt & Putter	59.000
Shanghai II	49.000
Sonic The Hedgehog	59.000
Hyper Pro Baseball	59.000
Arliel	49.000
Sonic	59.000
G-LOC Air Battle	59.000
Super Monaco GP	69.000
Wonder Boy	59.000
Magical Adventure	59.000
Batman Return	59.000
Chase HQ	59.000
Mickey Mouse II	69.000
Shinobi	79.000
Super Monaco G.P. II	79.000
Sonic II	79.000

Consolle Nintendo Nes

Kickle Cubicle	59.000
Dottor Mario	59.000
Total Recal	59.000
Big Foot	59.000
North & South	59.000
Low - G - Man	59.000
Sky or Die	59.000
Mission Impossible	59.000
Solomon's Key	59.000
Road Fighter	59.000
Adventure of Lolo 2	59.000
Top Gun "The second M."	59.000
Solstice	59.000
Megaman 2	59.000
World Cup Arch. Rivals	59.000
Pin Bot	59.000
The Guardian Legend	59.000
Alpha Mission	59.000
Solar Jetman	59.000
The Hunt for Red Oct.	59.000
Xevious	59.000
Stealt	59.000
Star Wars	59.000

Consolle Super Famicom

Street Fighter II	169.000

Consolle GameBoy

Roger Rabbit	59.000
Super Stars	59.000
Shangai	59.000
Fist of the North Star	59.000
Battle Toads	59.000
Tennis	59.000
World Cup	59.000
Solar Striker	59.000
Motocross Maniacs	59.000
Golf	59.000
Robocop	59.000
Wizards & Warriors X	59.000
Solomon's Club	59.000
Power Racer	59.000
Gargoyle's Quest	59.000
Spiderman	59.000
The Hunt for Red October	59.000
Dottor Mario	59.000
Revenge of the Gator	59.000
Robocop 2	69.000
Terminator 2	69.000
Boulderdash	59.000
Soccer	59.000
Formula 1	59.000
Snoopy	59.000
Super Mario Land	59.000
Mickey Mouse	59.000
Duck Tales	59.000
Tasmania Story	59.000
Paperboy	59.000
Addams Family	59.000
Barbie	69.000
Ghost Busters II	69.000
Lupin III	69.000
Ninja Turtles II	69.000
Popeje II	69.000

FINO AL 28-2-93
riceverete in **REGALO** 1 orologio a cristalli liquidi per l'acquisto di ogni cartuccia

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 · PC Engine · Quickjoy · SNK Neo-Geo · Commodore

PC

MICROPROSE

GRAFICA

90

▲ Notevole dettagliatezza, stupendo effetto del cielo
▼ A bassa quota è anarchia di pixel!

SONORO

80

▲ Ben curato

GIOCABILITA'

90

▲ Una grande realizzazione che come poche riesce a farvi sentire "a bordo"

LONGEVITA'

90

▲ Un bel numero di missioni e dei comandi realistici opzionali tutti da sperimentare

GLOBALE

90

Anche la Microprose entra nella "nuova era" con questo splendido simulatore. Però non stiamo già andando un po' troppo verso il 586?

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■





F-15 III

CVG HIT

Dopo aver deliziato platee intere di ottobittisti ai tempi d'oro con il primo *F-15* e aver esaltato i PCisti nell'epoca del grande ritorno videoludico degli IBM-compatibili con il secondo episodio, la Microprose ritorna a far sfrecciare la sua mitica aquila d'attacco forte ormai di nuove tecniche di raffigurazione tridimensionale e della (sin troppo?) imperante tecnologia dei 486. Con una grafica molto più dettagliata e di straordinario effetto vi ritroverete ai bordi di un F-15 molto più attento ai dettami della fisica: più pesante quando è carico di armi, con una velocità che progredisce più dolcemente e con il paesaggio che gli sta attorno che sembra "rispettare le distanze" ma nel senso letterale della parola. Nell'ambito delle nuove tecnologie, la presenza della Microprose prima o poi doveva farsi sentire: *F-15 III* è la risposta che molti avioappassionati attendevano.

E anche la Microprose fa il suo ingresso nell'ambito della nuova tecnologia tutta ispirata a tre numerini (o a cinque se vogliamo essere pignoli): 4-8-6. Sto naturalmente parlando in ambito avionico: F-15 III rappresenta un passo avanti soprattutto dal punto di vista grafico, con uno straordinario livello di dettaglio che non può lasciare indifferenti. In particolare, è da apprezzare la realizzazione di cieli e nuvole che forse sono la cosa più attraente dell'intero gioco. Ma non doveva essere il paesaggio a terra? Chiederà qualcuno. Beh, sotto questo punto di vista bisogna nuovamente lodare in blocco il team Microprose per quanto fatto ma non si può far a meno di notare che spesso il paesaggio "di sotto" è poco convincente: la "turbolenza" di pixel che a volte si forma è proprio strana. Per il resto, niente da dire: è un gran bel simulatore. Solo un'ultima cosa: fa parte di quella schiera di titoli che testimoniano la fame di tecnologia delle case di software (cosa positiva), ma anche di un certa insensibilità nei confronti delle esigenze degli utenti (cosa negativa). Vogliamo trovare finalmente un compromesso?

PAOLO CARDILLO

IL CIELO SOPRA BAGDAD

Le missioni di *F-15 III* si dividono in tre parti, ognuna con una propria ambientazione: abbiamo la guerra vera del Golfo Persico (la campagna "Desert Storm") e quelle fittizie in Corea e America Centrale. Di qualsiasi paesaggio si tratti, è comunque importante sottolineare la nuova dimensione assunta dal paesaggio: il cielo è straordinariamente realistico, con nuvole costituite di poligoni con colorazione variabile; l'effetto è bellissimo e passarci in mezzo dà un grosso impatto. Decisamente più dettagliato di precedenti titoli è il terreno, che per l'occasione è stato riempito di mosaici interi di poligoni che formano campi e città. Per quanto tutto abbia un aspetto decisamente più "maturo" rispetto al passato, c'è da dire che stando a bassa quota si crea una strana confusione di poligoni e pixel che non è proprio piacevole.

24, 36, 24, 36... HUT, HUT, HUT... HIKE!

Come accennato nella recensione, *Front Page Sports Football* ha una serie di opzioni e contropzioni davvero interessanti: tanto per fare un esempio, avete diversi modi per scegliere i fattori limatici. Potete scgeliere semplicemente il mese in cui giocare e lasciare che il computer sclga i valori adeguati, potet andare a caso, oppure potete regolare la temperatura, la velocità del vento, la percentuale di umidità e le condizioni (cielo limpido, nuvoloso, pioggia, neve...). Pensate che la stessa cura è stata messa in tutti gli altri fattori della simulazione: i giocatori infatti hanno caratteristcihe come velocità, accelerazione, agilità, forza, mani, resistenza, intelligenza e disciplina, oltre ad altre come il numero di maglia, lo stato degli infortuni, gli anni di miltanza nella NFL... Ma di chi è 'sto gioco, della Certosin Software?

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL



Che dire? I fan sfegatati degli sport USA, come il sottoscritto, hanno finalmente trovato pane per i loro denti, tanto che non vediamo l'ora di provare i prossimi giochi della serie Front Page Sports: speriamo in una simulazione di basket o di hockey... FPSF infatti è un programma vincente sotto molti punti di vista: tanto per cominciare la realizzazzione tecnica è spaventosa. La grafica è incredibile (in special modo le animazioni) e opzioni come la possibilità di inquadrare il campo da diverse inquadrature e di fare il replay sono davvero il massimo deiia vita. Come se questo non bastasse, Front Page Football è estremamente giocabile e ha un fattore realismo del 200% con le caratteristiche di miliardi di giocatori, la possibilità di disegnarsi i propri schemi, di crearsi una lega... "Ma allora è un gioco da 100%" direte voi. Beh, precisiamo che FPSF ha due difetti, uno piccolo e l'altro gigantesco. Il primo è il solito di tutti i giochi per PC: dovete infatti avere un 386SX con VGA per poterlo almeno vedere e un 486 per poterci giocare. Il secondo è dato dai tremendi tempi d'attesa che il computer utilizza per calcolare automaticamente i risultati di una partita: il programma infatti tiene conto delle caratteristiche di tutti i giocatori ed elabora, elabora, elabora... Se fate un campionato, passerete così delle ore ad aspettare i risultati delle altre partite: se trovate il modo di passare il tempo in queste pause e avete un PC veloce, FPSF è un gioco da 96-97%.

SIMON CROSIGNANI

Il football americano, per molte persone lo sport per eccellenza: nessun'altra disciplina unisce, infatti, in un modo così perfetto strategia, velocità, prestanza fisica e spettacolo (a parte forse, il basket e l'hockey, gli altri due sport targati USA, unitamente al baseball). Quanti di voi hanno fatto l'abbonamento a Tele +2 e sono rimasti alzati tutta la notte il 31 Gennaio, anche se il giorno dopo dovevano tornare a scuola o al lavoro, per assistere all'ultima edizione del Superbowl, la finalissima fra le due squadre più forti (almeno in teoria, visto il divario tecnico che sussite fra le due conference) della National Football Legaue? Beh, la Dynamix ha pensato proprio a voi che vivete con la palla ovale sotto il cuscino (che scomodo!) e vivreste di football: per il primo capitolo della (si spera) lunga saga dei Front Page Sports ha inftti optato per questo spettacolare sport e il risultato, bisogna ammetterlo, è ottimo. *FPSF* ha tutto quello che si può desiderare da una simulazione del genere: è esteticamente perfetto, ha tonnellate di statistiche e caratteristiche dei giocatori, nove inquadrature, il replay, i fattori climatici che influsicono sul gioco, la possibilità di crearsi gli schemi... Cosa volete di più? Flavio Tranquillo che venga a casa vostra a farvi la telecronaca della partita?

PC

DYNAMIX

GRAFICA 94

▲ *Animazioni dei personaggi curatissime*

SONORO 81

▲ *Effetti sonori dicreti*

GIOCABILITA' 75

▲ *Tonnellate di opzioni e numero di fattori variabili altissimo*
▼ *Lunghissimi tempi di calcolo.*

LONGEVITA' 90

▲ *Se sapete come ingannare il tempo durante la pausa, ci giocherete per anni*

GLOBALE 88

Un bellissimo simualtore di football con un grandissimo difetto. Peccato.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■■■
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■■■□□

AMIGA
PC

READYSOFT

GRAFICA

▲ *Sempre un po pixellosa e a soli sedici colori: ma sempre ad alto impatto cartoonistico*

88

SONORO

▲ *Effetti campionati molto belli*

89

GIOCABILITA'

▼ *La solita rigidissima struttura di gioco*

67

LONGEVITA'

▼ *Tutto è terribilmente ripetitivo*

65

GLOBALE

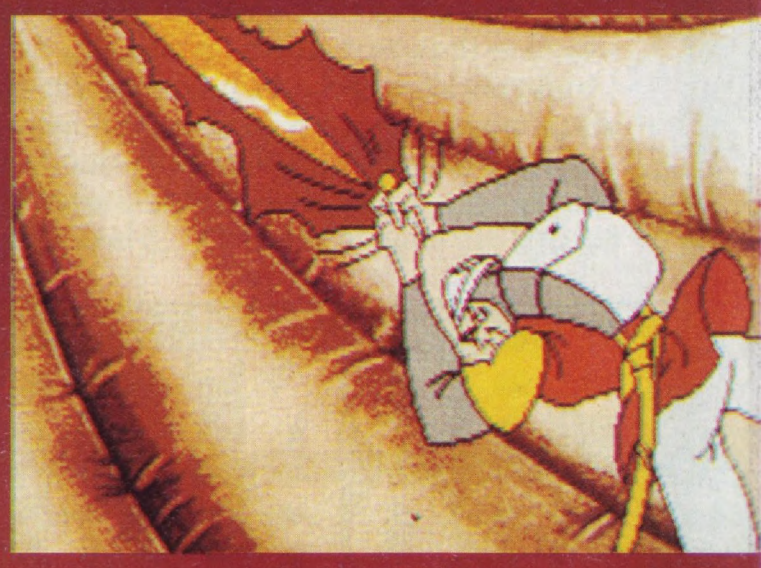
65

Destinato agli affezionatissimi di Dirk; lo è ancora di più se si pensa che esistono cose superiori come Another World e Alone in the Dark

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

DRAGON'S LAIR III





Laser e cavalieri del medioevo: cos'è, William Gibson ha fatto uscire il suo nuovo romanzo? Ma no, questo improbabile connubio fu alla base di un grande successo da sala giochi poi



trasformatosi in successo da casa: *Dragon's Lair*. Come molti sapranno, 'sto coin op grazie alla tecnologia del laser disc proponeva su video, con definizione e colori identici a quelle di un televisore, le avventure a cartoni animati di Dirk the Daring, che combatteva contro terribili entità per salvare la bella Daphne. Gli ingredienti erano: incredibile grafica e limitatissima interazione. Ora che siamo arrivati alla terza (in realtà quarta) puntata su computer... non è cambiato niente: la bionda è stata di nuovo rapita (da una fattucchiera, cioè quella che fa le fettucce) e il gioco ha sempre lo stesso meccanismo: spingere la levetta o premere il pulsante nel momento giusto e l'avventura continuerà. Se vi può bastare...

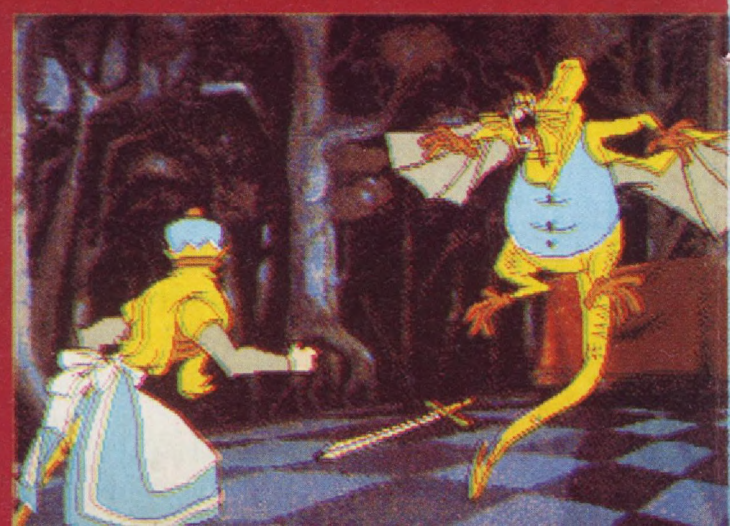
IL CAVALIERE PALLIDO

Spiegazione per chi non conoscesse i laser-game: i giochi di *Dragon's Lair* (escludendo quelli di azione, ovviamente) sono praticamente dei film a cartoni animati in cui il giocatore dovrebbe intuire la mossa giusta per passare al prossimo spezzone. Questa può essere dettata dalla levetta del joystick (e allora Dirk si sposterà o salterà nella data direzione) oppure dalla pressione del pulsante (e allora Dirk userà la spada per infilzare qualche nemico). La cosa vi sembra un po' semplicistica? Beh, avete proprio ragione...



C'è poco da dire: è il solito lasergioco. La struttura è rimasta invariata in tutti questi anni e penso proprio che potrebbe comprare un gioco simile solo chi ama i cartoni animati alla follia, ma proprio ALLA FOLLIA perché bisogna versare la non indifferente cifra di 100 carte per il PC e di 90 per l'Amiga! Senza contare che di titoli "cinematografici" con una struttura di gioco superiore già ne esistono: sto parlando ovviamente di Another World e Alone in the Dark, e tra poco uscirà pure Flashback. Comunque, se proprio le vicende di Dirk vi sono rimaste nel cuore, sappiate che andate incontro a una trama che non si è molto rinnovata anche se è innegabile qualche miglioramento estetico, soprattutto sul fronte sonoro. Se però non vuole perdersi anche i suoi irriducibili aficionados, la Readysoft farebbe almeno bene a metterci un po' di inventiva nella trama: che ne so, con Dirk che acquista nuove potenzialità, nuove armi e roba del genere. Così potrebbe mantenere vivo l'interesse che alberga nel cuore degli appassionati: gli altri continuino pure a scorrazzare a Derceto.

PAOLO CARDILLO



CIG HIT

UN ORRORE DI GIOCO

L'interfaccia di *Legacy* è strettamente imparentata con quella di capostipiti dell'esplorazione in soggettiva come *Dungeon Master*: a destra si trova la finestra di visualizzazione del paesaggio, in basso a destra le classiche frecce per il movimento e a sinistra il riquadro dell'inventario del protagonista. Tutto è però "draggabile", si può cioé spostare a piacimento sullo schermo. Sono presenti anche una finestra con la mappa che si autoaggiorna e un'altra che descrive l'azione di gioco come in una avventura testuale. La grafica ha un particolare impatto: alcune raffigurazioni sono visualizzate con tecniche di ray-tracing, e i mostri animati con tecniche tipo *Ultima Underworld*.

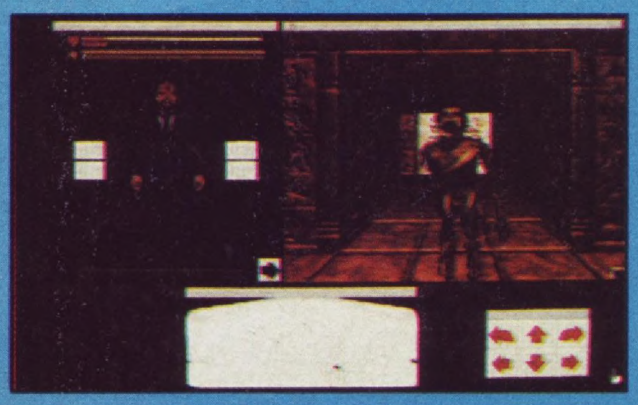
THE LEGACY



Capitano tutte a voi: stavolta vi è piombato addosso un anatema da chissà quale dimensione spazio-temporale, che potrebbe richiamare un demone talmente incavolato con voi da infestarvi persino la casa di fantasmi. Beh, bisogna dire che come aspetto la vostra magione non prometteva nulla di buono: è una copia



spudorata di quella degli Addams! Un pochino ve la siete meritata: adesso dovrete vagare in stanze piene di scheletri, zombi, entità che nulla hanno a che fare con questo mondo, tutte spedite tramite posta interdimensionale dal demonazzo di cui sopra. Come reagire a tutto questo? Con qualche bella centra sul grugno dei fetentoni dell'aldilà e magari anche qualche sciabolata o colpo d'arma da fuoco. Oribbile!





Gli orrori continuano: dopo Alone in the Dark ecco un'altra orrenda dimora da "disinfestare". Il bersaglio dell'atmosfera è stato centrato ancora una volta: d'altronde è di Microprose che si parla e non potevano mancare delle bellissime ed efficacissime rappresentazioni d'interni. L'effetto dei vari mostri è realizzato benissimo e vederseli venire incontro con tanto di arma contundente in mano fa davvero effetto. La cosa che più mi ha affascinato del gioco sono però gli effetti psichedelici da altra dimensione che fanno da sfondo a certi terribili combattimenti con le entità "estranee". Devo dire che dopo qualcosa di innovativo come Alone in the Dark mi aspettavo dalla Microprose un prodotto che "tenesse il passo" e invece l'interfaccia e la struttura di gioco sono ancora quelle di Dungeon Master; a parte questo però, l'atmosfera del gioco e l'alta qualità delle rapresentazioni grafiche vi faranno venire la tremarella, che in un gioco di questo genere è proprio quello che si voleva.

PAOLO CARDILLO

PC

MICROPROSE

GRAFICA 90

▲ *Grandi le rappresentazioni, ottimi gli effetti animati delle "entità"*

SONORO 85

▲ *Urla che ti passa!*

GIOCABILITA' 89

▲ *Un'orrorifica esperienza avvolgente*

LONGEVITA' 90

▲ *Il gioco è di notevole ampiezza*

GLOBALE 90

Un gioco che vi accalappia con la sua atmosfera e con la sua ampiezza: è tutto da esplorare con la tremarella alle ginocchia!

AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

CIG HIT

BODY BLOWS

Fin dall'inizio del genere umano la gente si è presa ogni tanto a sberle: tra fratelli da piccoli volano schiaffi, le ragazze sono solite lasciare solchi di cinque dita quando si allungano le mani, la violenza è addirittura diventata uno o più sport (boxe, football americano, wrestling), insomma una cosa è sicura: in tutti noi c'è una naturale irruenza che non ci spinge solo a tirar fuori pensieri profondi dal cervello ma anche a "manifestarci" con l'uso degli arti di cui mamma natura ci ha dotato. Sai che palle se fosse solo il pensiero a dominare?
Forti di questi stupendi concetti or ora elencati, il Team 17 ha tirato fuori dal cilindro un gioco del genere più idolatrato degli ultimi anni, quello di *Street Fighter II* e soci: il picchiaduro!!! In *Body Blows* rappresentanti di vari paesi (UK, Cina, USA, Russia, Spagna etc.) si affrontano a suon di pestoni e colpi magici consapevoli che alla fine ne rimarrà solo uno e intanto si godono tutta una serie di paesaggi caratteristici delle loro nazionalità. Ma vogliamo mettere?













Questa è la prova definitiva: non solo questi miti di sviluppatori hanno un'esperienza superiore per quel che riguarda la programmazione ma sanno anche concepire quegli scenari, quei personaggi che fanno impazzire le masse di videogiocatori, metterci quel qualcosa che farà attaccare la gente al video, insomma sono ufficialmente i migliori programmatori dell'Amiga!!! La grafica di Body Blows è ultramassiccia, il sonoro fantasticamente pieno di urla campionate per ogni personaggio, l'animazione megalitica, e con un solo pulsante sono riusciti a realizzare delle mosse fantastiche, facilmente eseguibili come mai si era visto in nessu altro picchiaduro!!! Sono dei geni, sono dei miti, comprate immediatamente Body Blows!!! Non so cosa altro dirvi! E' fantasticooo!

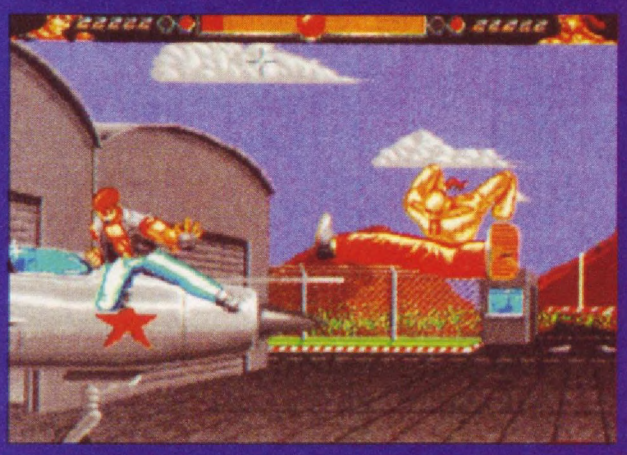
SIMONE CROSIGNANI

PICCHIAMOCI COSI', SENZA RANCORE

Vi chiederete come si possa avere una tale varietà di mosse con solo un pulsante di fuoco (*Street Fighter 2* in versione arcade utilizza ben 6 pulsanti di fuoco più il joystick!), ebbene, non ci crederete finché non ci giocherete, é stato così anche per me: I Team 17 sono riusciti a rendere possibile quello che sembrava irrealizzabile; é incredibile la semplicità con cui si riesce ad avere un totale controllo sulle mosse del vostro personaggio, ma facciamo un esempio con DAN ed alcune delle sue mosse speciali: per lanciare una sfera di energia basterà tenere premuto il pulsante di fuoco e poi rilasciarlo, per un super calcio rotante basta premere il pulsante di fuoco con il joystick in posizione diagonale alto sinistra (chiaramente se siete rivolti a destra, il contrario se guardate a sinistra), per lanciare una sfera di energia mentre siete in volo, saltate (joystick in su) e mentre siete in aria premete fuoco e diagonale basso sinistra (sempre se siete rivolti verso destra)... facile no?

PORGI L'ALTRA COSTOLA

Inizia il massacro! Beh, non mettiamola sul tragico, in fondo è solo di mazzate simulate che si tratta! In *Body Blows* esistono due modi di gioco: uno classico in cui un giocatore affronta una serie di concorrenti uno dietro l'altro dopo averne scelto uno tra quattro e un torneo, a cui possono partecipare sino a otto giocatori umani, in cui ognuno sceglie un proprio combattente tra dieci e si va a eliminazione diretta. Nel primo caso potrete scegliere tra quattro concorrenti e affrontare i rimanenti, nel secondo ognuno sceglie tra i dieci contendenti e si disputano i vari turni di gioco. Naturalmente inclusa la possibilità di giocare uno contro l'altro.





Vi siete divertiti con Street Fighter 2 sul vostro Amiga? Bene, ora mettete un po' di legna nel caminetto, oppure preparate il WC o se no spalancate la finestra: e adesso BUTTATELO senza pietà! Fratelli, dopo aver provato Body Blows nessun altro picchiaduro avrà più senso per voi: i Team 17 hanno fatto qualcosa che aspettavamo da decenni (o meglio dai tempi dell'International Karate+ di Archer MacLean), vale a dire un picchiaduro con giocabilità, grafica, tecnica, sonoro che vi faranno scordare la sala giochi. Giuro: non solo Body Blows ha tutto questo, ma anche quel "quid" che ve lo farà rigiocare più e più volte, quella sensazione che solo Street Fighter 2 finora era riuscito a infondere. Che cosa sarà? Il fatto della rivalità tra le varie nazionalità dei personaggi? Boh, fatto sta che in giochi come Art of Fighting c'era parecchio spettacolo ma qui c'è quel qualcosa che vi ci farà ritornare sopra per mesi e mesi. Body Blows è il capolavoro dell'anno!

PAOLO CARDILLO

CHE C'HAI L'INTER-RAIL?

Come in ogni picchiaduro che si rispetti, anche in *Body Blows* esiste una certa varietà di scenari che rispecchiano le nazionalità dei concorrenti. In *Body Blows* troverete, tra le altre, queste ambientazioni: una ridente spiaggia spagnola, un villaggio cinese, dei "lavori in corso" con impalcature, un tempio, un ring da gare di wrestling, l'antro del ninja e una laboratorio russo.

CARTONI ANIMATI

Eccoli! Qui di seguito ecco tutta la feccia multinazionale che si picchierà a sangue nel picchiaduro più atteso della storia *(dopo Street Fighter II)*:

DAN - Fratello di Nik. Effettua un megacalcione in rotazione che stordisce qualsiasi nemico. Lancia globi di energia concentrata.

NIK - Fratello di Dan. Come tecnica, è praticamente identico al fratello.

JUNIOR - Esperto di boxe thailandese. Ha un pugno talmente veloce che vi ritroverete per aria ancora prima che il colpo sia partito.

COSSACK - Un russo massiccio che trivella il terreno alla Superman per riapparire altrove. Calcioni devastanti.

LO-RAY - Monaco buddista che ha millenni di tradizione bellica alle spalle. La sua agilità gli consente movimenti impossibili a chiunque. Nel frattempo, sarete volati per aria.

MARIA - Unica donna del gruppo. Capace di trasformarsi in un vortice devastante e sparare boomerang letali ai suoi avversari. Velocissima.

DUG - Data la mole, è meglio non finirci sotto. E' capace di provocare scosse telluriche che scuotono l'intero schermo!

MICK - E' un uomo d'affari col pallino delle arti marziali. Non stategli troppo lontano, perché di solito inizia a roteare per tutto lo schermo causandovi lividi non indifferenti.

MAX - Capo di una banda che combatte la Mafia. Un buon combattente medio.

NINJA - Temibilissimo. Ogni tanto tira fuori la sua bella spadona da samurai e sono dolori!

YIT-U - Fa salti inverosimili ed è capace di confondersi con l'ambiente circostante con un effetto tipo Predator.

Attenzione: all'interno del gioco potreste trovare una sorpresissima riguardante i concorrenti, ma non vi vogliamo anticipare nulla per non rovinarvi il gusto di scoprirlo da soli. Buona sorpresa.

AMIGA

TEAM 17

GRAFICA

▲ *Sprite grossi, ultraanimati, paesaggi fantastici*

95

SONORO

▲ *Meraviglie campionate per ogni personaggio*

95

GIOCABILITA'

▲ *E' meraviglioso: non ci si può staccare se non a martellate*

97

LONGEVITA'

▲ *Non potrete non provare tutte le mosse con tutti i personaggi possibili*

95

GLOBALE

96

Semplicemente il picchiaduro più fantastico mai apparso sull'Amiga e probabilmente il videogioco dell'anno

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

AMIGA

OCEAN

SLEEPWALKER

GRAFICA

▲ *Come in un cartone animato*

86

SONORO

▲ *Beota e affannoso come il lavoro del cane*

85

GIOCABILITA'

▲ *Uno spassoso e disperato avanti-indietro che diverte parecchio*

85

LONGEVITA'

▲ *Non è difficile, ma intrippa*

82

GLOBALE

84

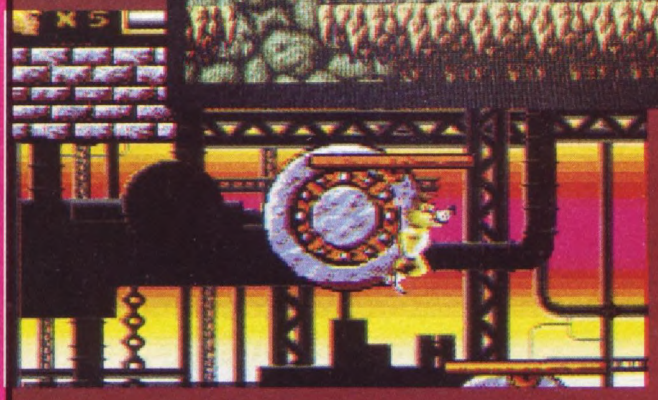
▲ *Tra simpatia ed enigmi c'è da divertirsi*

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

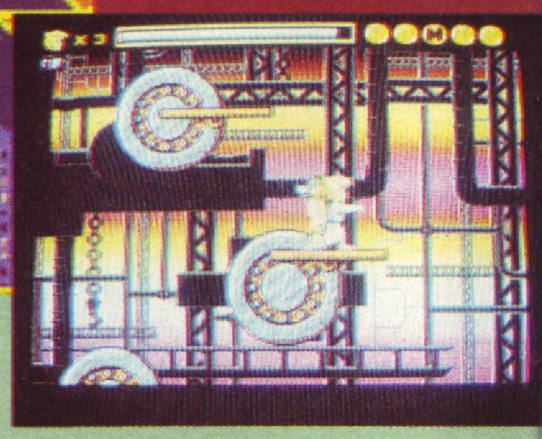
Lo dicono tutti: il cane è il migliore amico dell'uomo. Anche nei casi peggiori: nel nostro, il povero quadrupede ha a che fare con un padrone sonnambulo di quelli che di notte ti camminano improvvisamente sul cornicione del tredicesimo piano o sulle impalcature del grattacielo in costruzione vicino casa. E tutte le notti se ne deve occupare, come se degli stati di trance non si occupasse già abbastanza Giucas Casella. Bando alle ciance: per evitargli una morte poco raccomandabile il povero canide deve spingerlo in varie direzioni, fermarlo e dargli un opportuno calcio nel retrobottega quando si trova di fronte a un baratro, accorrere ad attivare qualche meccanismo per spianargli la strada e fare insomma quella che si dice... una vita da cani.











All'inizio del gioco mi sono detto: che roba sarebbe? Praticamente un Lemmings con un solo lemming! La Ocean ha toppato anche stavolta! Poi però ho iniziato ad accorgermi della grande cura che la software house ha riposto nei particolari: il gioco è pieno di tranelli, di situazioni assurde e ha pure un personaggio simpaticissimo. E' spassosissimo vedere il cane affannarsi a rincorrere il padrone, e tutta la grafica in generale ha un bello stile da cartone animato: tanto più che lo scorrimento è pure ottimo e ci hanno aggiunto un graditissimo livello di parallasse. Con la varietà e la beozia delle situazioni che si verificano il gioco alla fine diventa divertentissimo: la Ocean è riuscita ad acchiappare quel quid cartoonesco e a tramutarlo in un gioco. Il risultato finale è un platform/rompicapo non miracoloso, ma per il tempo che ci giocherete riuscirete soltanto a divertirvi.

PAOLO CARDILLO

QUELLA NOTTATA DI UN GIORNO DA CANI

Quante cose deve fare un cane per salvare un padrone in trance! Tanto per cominciare deve pensare sia alla propria incolumità che a quella del tizio. Infatti, i nemici che si incontrano risultano spesso letali non solo per la pellaccia del padrone ma anche per quella del quadrupede. E questo significa già due preoccupazioni. Ma occupiamoci di quella principale: per dirottare il padrone, bisogna far toccare il padrone al cane e premere fuoco. Se si ripete l'operazione una seconda volta l'animale sferrerà un calcione al sonnanmbulo e questi partirà per aria: fondamentale per superare i "baratri". Per non perdere di vista il tizio, il cane ha varie velocità di corsa e può effettuare alcune azioni premendo il fuoco (per esempio, chiudere uno "sfogo" delle fogne, letale per il sonnambulo). Inoltre, saltando, può sferrare un attacco a qualche presenza ostile con un manganello.

WALKER

AMIGA

PSYGNOSIS

Catastrofe, morte, distruzione e in mezzo ancora guerra: questo lo scenario dipinto dalla Psygnosis per *Walker*, gioco che vi vede prima nei panni di un bipede meccanico da battaglia e poi in quelli del pilota dello stesso. Guidando il robottone, verrete circondati da minuscoli mezzi da guerra e da ancor più minuscoli soldati che vi indirizzerano contro tutto il loro arsenale. Lo scenario ricorda un po' quello di King Kong o quella dei megamostri giapponesi contro l'aviazione e l'esercito coi loro aerei e carri armati, con la differenza che voi ora siete "dall'altra parte". Superate queste ondate di nanetti, sarà la volta di penetrare nelle strutture nemiche colme di contromisure e qui stavolta voi sarete "a misura d'uomo" quindi più vulnerabili. Buona distruzione globale a tutti.

DISTRUZIONE DA PASSEGGIO

Una delle principali caratteristiche di *Walker* è il "doppio" controllo da effettuare sul camminatore meccanico: in poche parole, il bipede deve essere guidato sia col mouse che con joystick o tastiera (preferibile a mio avviso la seconda). Col mouse potrete spostare il mirino e sparare in un numero incredibile di direzioni mentre col joystick/tastiera potrete muovervi avanti/indietro. Puntando però il mirino su un nemico e tenendo premuto il pulsante destro del mouse potrete "agganciare il bersaglio": in questo modo il vostro fuoco andrà direttamente a bersaglio senza che voi lo dobbiate guidare.

AMIGA

ACCLAIM

GRAFICA

▲ *In perfetto stile platform*

84

SONORO

▲ *Poco da dire: simpatico*

75

GIOCABILITA'

▲ *Cervello da spremere e azione divertente*

80

LONGEVITA'

▲ *Un sacco di livelli da disinfestare*

85

GLOBALE

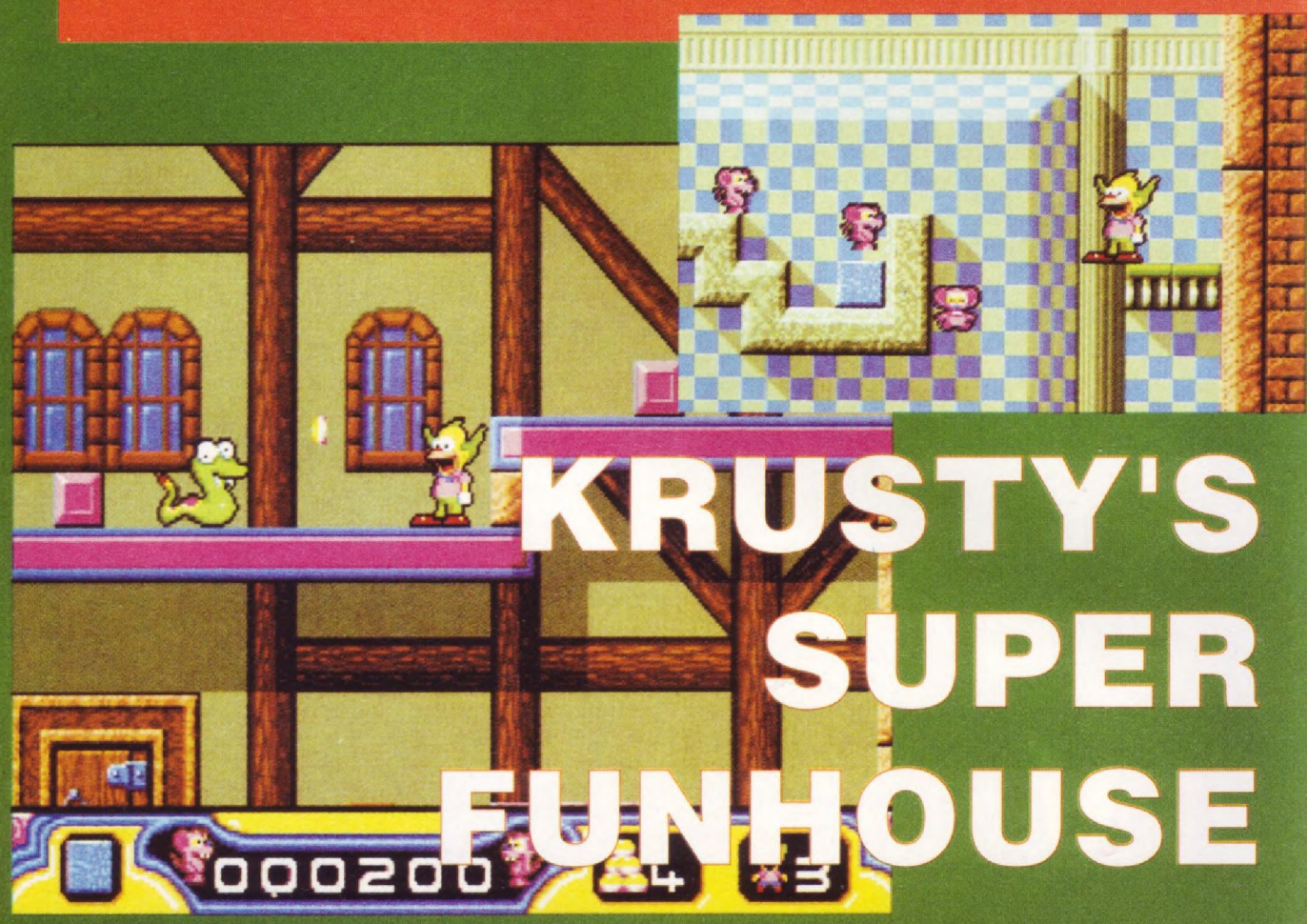
85

Un raro esempio di connubio riuscito tra rompicapo e platform: SKF ha divertimento da vendere

AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

AAAGGGGGH! TOPIIII!

Per far arrivare i topastri alla macchina sterminatrice, Krusty deve ovviamenti "convogliarli" verso la medesima. Per questo dovrà utilizzare tutta una serie di oggetti atti allo scopo, che però possono essere portati da Krusty solo uno per volta. L'elemento basilare è il blocco, che Krusty può piazzare per farlo utilizzare ai topastri come gradino per raggiungere altezze altrimenti inaccessibili. Fondamentali anche i pezzi di tubature: i ratti infatti si vanno a spesso a infilare in tubi interrotti dai quali fuoriescono senza così procedere verso la macchina; fondamentale quindi "riparare" il tutto con i tratti di tubo disponibili.



KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE

Yeah! A mio avviso la Acclaim non poteva scegliere gioco migliore di Super Funhouse per allietare le serate degli amighisti. KSF è infatti un gioco parecchio divertente, che riesce a sfatare la legge secondo la quale gli ibridi di due stili di gioco sono inevitabilmente da buttare. Nella sua parte "cervellotica" non raggiunge certo la complessità di un Lemmings ma quel che fa è sufficiente a tenervi impegnati, mentre nella sua componente piattaformica ha il suo minimo di stanze segrete, scontri con i nemici e insomma una classica azione da platform. La grafica poi è proprio... da platform: colorata, con i suoi bei blocchettoni e in qualche modo simile a quella dei giochi di Mario. Forse l'unico difetto è imputabile al dover spesso ripetere tutto da capo se non fate quella particolare cosa in quel dato momento, ma in fondo era così anche per Lemmings, eppure è diventato il mito che tutti sappiamo.

PAOLO CARDILLO

Ancora topi? Dico, ma non si sono stancati di far scorrazzare sempre loro quando si tratta di fare un rompicapo? Occhio però: Krusty's Super Funhouse sarà pure una nuova diaspora di sorcetti in fermento, ma le altre sue caratteristiche sono tipiche da platform: c'è un pazzo clown da guidare (il Krusty del titolo) che viene direttamente dall'universo dei Simpsons e tanti ripiani pieni di nemici da blastare via. Come si conciliano i due aspetti? Beh, usando vari elementi come blocchi, molle, tubature e congegni vari il pagliaccio deve far arrivare i ratti a una macchina sterminatopi e nel frattempo salvarsi la pellaccia dagli attacchi di antipatiche entità. Semplice no?







NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

SONO MAZZATE!

Come in ogni buon gioco di golf, anche in *Nick Faldo Championship Golf* bisogna effettuare una selezione tra la gamma di mazze (di legno e di ferro) disponibili. Accanto a ognuna di queste si trova una barra che ne indica la difficoltà d'uso: più questa è corta, e più i colpi saranno difficili da "gestire". Infatti, quando in partita si tratterà di colpire la pallina, il margine consentito nel classico "lanciometro" per il doppio click che "lancia" la pallina sarà più ristretto con le mazze più "difficili". La cosa strana di *NFCG* è però la mancanza completa di un'indicazione della posizione della bandierina e della distanza dalla stessa: va bene il realismo, ma qui si esagera!

La prima impressione che si ricava da NFCG è estrememamente positiva tanto che sembra subito destinato a superare cose come PGA Golf o Microprose Golf. Peccato che abbia due clamorose "toppate" che lo pongono tragicamente al di sotto dei due colossi succitati. Per prima cosa, il sistema di controllo: l'area del doppio cliccaggio è a volte veramente troppo piccola e diventa frustrante vedere la pallina andarsene spessissimo dove non volevate. Se si gioca regolarmente, questa si ingrandisce: ma non era meglio che si rimpicciolisse in modo da offrire una sfida in più ogni volta? Tra l'altro ci avrebbero potuto mettere la distanza dalla buca da qualche parte: d'accordo che i giocatori di golf non hanno nessuna indicazione, ma un po' di occhio anche alla giocabilità, per favore! In ogni altro aspetto, il gioco però è grande: la grafica è stupenda ed il sonoro è molto pulito. Sentirsi immersi in NFCG è davvero bellissimo: se non avesse avuto i difettucci elencati, sarebbe stato probabilmente il numero uno.

PAOLO CARDILLO

Dico, ma avete idea di quanto costi giocare a golf? Per comprarvi l'indispensabile numero minimo di mazze dovrete sborsare cifre che si aggirano attorno ai due milioni! Va là che ci sono i videogiochi a farvi provare le stesse emozioni (beh, quasi) di un colpo da 400 yard con buca in uno. Stavolta è il turno della Grandslam: forte di un testimonial famoso come Nick Faldo, ha prodotto un simulatore golfistico con una notevole attenzione al paesaggio, con un bel po' di bitmap a ritrarre non solo vegetazione e cunette, ma casupole varie circostanti il percorso. La cosa dà decisamente un tocco in più al tutto anche se il metodo di controllo è un poco ostico: beh, al limite potrete sempre dire che non ci avete capito una mazza!!! Ah, ah, ah...



AMIGA

GRANDSLAM

GRAFICA 92

▲ *Una meraviglia: il paesaggio è pieno di dettagli mai visti in nessun altro gioco di golf*

SONORO 90

▲ *Perfetto per questo tipo di gioco*

GIOCABILITA' 84

▲ *Uno stupendo scenario vi terrà incollati allo schermo...*
▼ *...nonstante un metodo di controllo non proprio tra i più azzeccati*

LONGEVITA' 85

▲ *Quando il golf ti prende dura, dura, dura...*

GLOBALE 86

Un paesaggio golfistico come poche volte si era visto: vi acchiapperà parecchio ma ci sarà da fare i conti con il sistema di controllo...

AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

SISTHEMA JUNIOR

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



SISTHEMA JUNIOR
È UNA PUBBLICAZIONE DEL

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

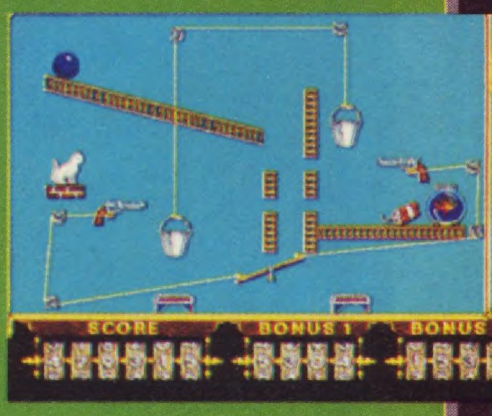
SIMLIFE - MAXIS

La vita: questo mistero che ancora angustia gli studiosi di genetica di ogni continente è finalmente disponibile su computer! Cos'è, una specie di corso accelerato di antropologia intensiva? No, come sostiene la stessa Maxis, autrice di questo programma, è un "giocattolo", qualcosa cioè che dovete divertirvi a manipolare a vostro piacimento per ottenerne svariate soddisfazioni ludiche. In *Sim Life* dovete scegliere una o più razze animali o vegetali da una serie disponibile e ficcarle in un pesaggio con varie caratteristiche. A questo punto parte il divertimento: modificando le condizioni genetiche (tasso di natalità, resistenza alla temperatura, peso e un sacco di altre caratteristiche) inizierete a notare delle reazioni nella razza e soprattutto delle mutazioni che la faranno evolvere. Anche i parametri del paesaggio (clima, temperatura, orografia etc.) sono modificabili, cosicché alla fine vi ritroverete con un intreccio di situazioni antropologiche tutte da seguire: razze di predatori che hanno assunto un dominio incontrastato, razze nemiche che però sopportano il dominio perché resistono meglio alla temperatura e tanto altro tutto da sperimentare! Complessissimo e divertentissimo: meglio di così!



PC	
GRAFICA	83
SONORO	75
GIOCABILITA'	93
LONGEVITA'	93
GLOBALE	93

THE INCREDIBLE MACHINE - SIERRA

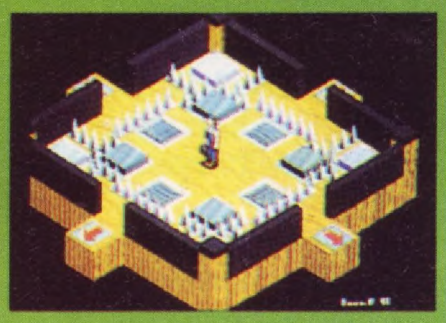


Il genere rompicapo è ormai imperante nel mondo videoludico, e la Sierra ha pensato bene di spingersi oltre i limiti dell'immaginario degli spaccacervello: la sua Macchina Incredibile è un vero vulcano di articoli da assemblare per generare un pazzesco meccanismo finale che dovrebbe portarvi alla soluzione del "puzzle" proposto. Esempio di gioco: vi si chiede di far precipitare tre secchi d'acqua di cui due collegati da un filo, avendo a disposizione due palline, un tappetino e due paia di forbici; quello che dovrete fare è: far cadere la pallina sul tappetino, facendola così rimbalzare andando a toccare il primo paio di forbici che, azionate, taglieranno il filo dei due secchi collegati che cadranno. Per l'altro, piazzerete la seconda pallina sopra l'altro paio di forbici: la prima cadrà sul secondo per forza di gravità azionandolo e facendogli tagliare il filo a cui il secchio era appeso. Altri rompicapo includono nastri trasportatori, palle da basket, ventilatori, interruttori, gruppi motori, pistole e tanto altro. Può sembrare complicato, ma in realtà basta prenderci la mano. Il divertimento che se ne trae è quello tipico da pausa-ufficio: notevole la simpatia del programma (ottime le musiche), non eccessivamente stanchi i neuroni.

PC	
GRAFICA	82
SONORO	88
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	85
GLOBALE	82

CONTRAPTIONS - MINDSCAPE



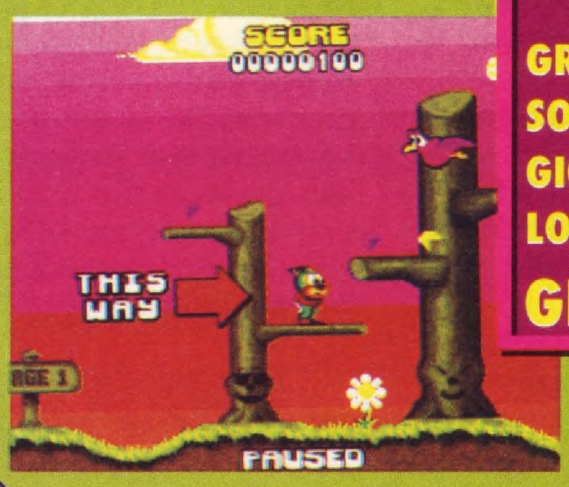


Lavorare come tecnico delle riparazioni non deve essere certo la cosa più facile di questo mondo, soprattutto se si ha a che fare con la Gadgetco.
All'interno di questa azienda si annidano terribili meccanismi che devono essere attivati nella sequenza giusta per sperare di uscirne vivi: pedane che aprono porte, che fanno abbassare terribili spuntoni, che vi scaraventano da una parte all'altra e molte cose ancora.
Nella sua categoria, bisogna dire che *Contraptions* è tra i meglio presentati: il libretto delle istruzioni è praticamente una lettera d'assunzione e la grafica isometrica è molto simpatica, così come il protagonista. La pecca del programma è la struttura un po' antiquata: ogni enigma dovrete risolverlo nel modo giusto o ci sarà da ricominciare dall'inizio, cosa che lascia sconcertati. Sicuramente gli appassionati rimarranno intrippati ma il resto della ciurma farebbe bene a ripiegare su *Lemmings 2*.

PC	
GRAFICA	83
SONORO	76
GIOCABILITA'	72
LONGEVITA'	75
GLOBALE	74

TEARAWAY THOMAS - GLOBAL SOFTWARE

Beh, somiglia a *Sonic*! Putiferio, squilli di trombe, la Terra si frantuma, file di gente davanti ai negozi! Ehi, calma, calma, in fondo ve l'eravate già slurpato il demo di CVG no? L'avete visto: lo scorrimento è veloce e fluido, nuova testimonianaza che i tedeschi, anche nelle case minori, a livello tecnico non temono confronti. Il gioco in se non è nulla di trascendentale: trattasi di raccogliere quantità infinite di diamanti da una piattaforma all'altra, con tanto di bonus e stanze segrete di contorno. La grafica è simpatica: senza essere troppo popolata di dettagli, riesce a rendersi attraente, a parte il fatto che con uno scorrimento così riesce comunque gradita. Cinquanta livelli dovrebbero poi bastare a chiunque volgia cimentarsi in un apprezzabile esempio di platform: consigliato.



AMIGA	
GRAFICA	76
SONORO	65
GIOCABILITA'	78
LONGEVITA'	80
GLOBALE	80



QUELLA SPORCA (MEZZA) DOZZINA

Nove mesi fa vi avevamo proposto un'intervista con i sette migliori programmatori del mondo: da quel giorno ci sono arrivate talmente tante lettere di consensi entusiastici che ci chiedevano un bis, che ci siamo detti "Perche' no?". Innanzitutto perché è un casino far coincidere i giorni liberi di questi genialoidi e in secondo luogo perché il conto della birra bevuta in questi meeting è a carico nostro (se CVG sarà mai costretta a ridurre a 16 il numero di pagine, ora sapete il perche). Ciò nonostante, per far contenti i nostri lettori, abbiamo inscenato una nuova riunione di famiglia con I Magnifici Sette, solo che questa volta... Ehm... sono in sei...

Lo sappiamo, lo sappiamo: vi state lamentando perché questa volta invece di un'intervista con sette fra i migliori programmatori del mondo (come quella apparsa su CVG di qualche mese fa), dovete accontentarvi di una chiaccherata con "solo" sei genialoidi del coding. La colpa però non è nostra: quel malefico di Peter Molyneux della Bullfrog ha disdetto l'appuntamento all'ultimo minuto con una scusa banale, così siamo rimasti in sei.

Ma bando alle ciance e passiamo a presentare i protagonisti di quest'intervista, comprese le tre "new entry" del mese: ci lasciano infatti (momentaneamente) Jez San, Michael Powell e David Braben (impegnatissimo a finire *Elite 2*), oltre al già citato Peter Molyneux. Diamo quindi un caldo benvenuto a Mev Dinc della Vivid Image (il team responsabile di *Hammerfist*, *Time Machine* e del magnifico T*he First Samurai*), a Martin Kenwright della Digital Image Design (quelli di *F-29 Retaliator*, *Robocop 3* ed *Epic*, tanto per intenderci) e ad Andrew Braybrook (*Paradroid*, *Rainbow Island*, *Fire & Ice*, prossimamente *Uridium 2*, solo per citarne alcuni). Dello squadrone fanno anche parte Eric Matthews dei Bitmap Brothers, Jon Hare della Sensible Software e l'inossidabile Archer MacLean. Preparatevi quindi per l'intervista più esclusiva degli ultimi anni e tenete presente che alcune parti sono state inevitabilmente censurate perche' troppo... Ehm... vivaci (l'alcool fa brutti scherzi se trangugiato in grandi quantita'...).

ARCHER: Stavo pensando, venendo qui, che nell'anno appena trascorso ho terminato sette progetti.
ANDREW: Sette?
JON: Sette?
ANDREW: E' esattamente il doppio di quanto avevi fatto negli ultimi dieci anni! (Risate)
ARCHER: Beh, allora ve li elencherò: le nuove versioni Amiga e ST di *Snooker*, perché dovevamo migliorarlo leggermente...

"I ragazzini vanno pazzi per il Super Nintendo, perché è una console molto... di moda."
JON HARE

ERIC: Le update non contano, Archer.
ARCHER: ...la versione PC a 256 colori di *Snooker*, *Pool* su Amiga e ST, *Pool* sul PC a 256 colori e *Dropzone* sul Gameboy e sul NES, senza contare che abbiamo appena iniziato altre conversioni per console di *Dropzone*.
JON: I ragazzini vanno pazzi per il Super Nintendo, perché è una console molto... di moda.
CVG: Il Megadrive non è maggiormente di moda?
ERIC: Non credo proprio, il SNES è più affermato in questo senso. E' un po' quello che è successo qualche tempo fa fra Amiga e ST: l'Amiga era più caro e aveva meno giochi, ma alla lunga ha avuto la meglio perché era una macchina superiore,
MARTIN: Inoltre c'è *Mario* sul Super Nes.
ARCHER: Secondo me la Commodore doveva togliere la tastiera e il drive dal 1200 e venderlo come console.
JON: Perché è una macchina superiore?
ARCHER: Penso di sì. Può dare la birra a tutta la concorrenza e, teoricamente, potrebbe

spazzare via qualsiasi console dalla faccia del pianeta.
JON: A dire il vero, è un gran casino scrivere un gioco prima su Amiga, perché è la versione che vende più facilmente, e convertirlo poi sul Super Nes, sapendo che il tutto dovrà essere assolutamente modificato.
ARCHER: Sono d'accordo con te al cento per cento.
CVG: Avete dovuto "limitare" qualche vostro gioco per Amiga a causa delle conversioni su console?
ERIC: No, è solo che ci vuole molto più tempo. Se scrivi un gioco che usa l'Amiga al massimo delle sue potenzialità, dopo è dannatamente difficile trasportarlo sul Super Nes.
ARCHER: Ma ti poni delle limitazioni a causa delle restrizioni di Megadrive e Super Nes e poi lo migliori solo su Amiga?
JON: Beh, è quello che dovresti fare, in teoria.
ARCHER: No, io voglio sfruttare al massimo le immense potenzialità dell'Amiga e non limitarmi per colpa delle console.
MARTIN: Non capisco perché vi lamentate tanto nel fare giochi con sprite sulle console: dovreste provare a programmare giochi in 3D prima di parlare! Se pensavate di avere problemi con gli sprite...
ARCHER: Beh, quello sarà il mio prossimo problema con *Snooker* e *Pool*.
ANDREW: Ma qualcuno è in grado di dirmi le capacità in termini di sprite del 1200?
ARCHER: Non ne hai bisogno! Tutto e' velocissimo!
(A questo punto la conversazione viene interrotta dall'arrivo del cibo e il caos prende il possesso della tavolata. Scene strazianti, come Andrew che si lamenta perché non e'stato servito per primo, sono all'ordine del giorno...)
ARCHER: Ok, posso slacciare il bottone dei pantaloni adesso.
CVG: Raccontaci il tuo aneddoto, Archer.
ARCHER: Ah, quella storia... Beh, quando ho davanti una cena pazzesca come questa in genere slaccio il bottone dei pantaloni per non morire soffocato. Una volta ero in un ristorante quando al cameriere e' scivolata la bottiglia e ha versato tutto il vino rosso sui miei pantaloni. Così sono balzato in piedi all'istante per urlare "Guarda cos'hai fatto!" e... i pantaloni sono scivolati fin sotto le mie ginocchia! (Risate)
ERIC: No!
ARCHER: Per fortuna la bestia era addormentata, e chi ha orecchie per intendere...
MARTIN: Avevi su i boxer con i cuoricini?
ARCHER: No, quelli di Tom e Jerry.
ANDREW: E di *Dropzone* su Amiga cosa ne penseresti, Archer?
ARCHER: Beh, potrei fare il solito seguito che abbia a che fare con il primo *Dropzone* oppure un gioco totalmente diverso con lo stesso paesaggio lunare.
JON: Hmmm... Mi sembra una scusa un po' banale.
CVG: Che ne dite di mangiare un po' di tacchino, eh?
ARCHER: Ehi, Eric ne ha preso piu' di me!
CVG: Eric, dai ad Archer un po' del tuo tacchino!
(Ad un tratto, durante un passaggio di portate da un piatto all'altro, salta fuori il nome di Robert Maxwell, che di sicuro non è l'idolo di Eric, Andrew, Mev e John)
MARTIN: Siete rimasti davvero inc****i quando la Mirrorsoft è fallita?
JON: Certo! E lo stesso vale per Mev e Eric!
MARTIN: Ho sentito dire che un po' di gente se n'è uscita tutta contenta solo perché sono stati pagati il doppio.
ERIC: Ad esempio chi?
MARTIN: Beh...
MEV: Forse è meglio se spegniamo il registratore...
(Il nastro viene così fermato per qualche istante. La censura è inesorabile...)
MEV: Allora, quale sarà la prossima compagnia a fallire dopo la Activision e la Mirrorsoft?
ANDREW: Sembra sempre che siano le software house per cui abbiamo lavorato noi...
CVG: La Renegade!
ERIC: Ebbene sì, saremo i prossimi. In realtà siamo già falliti la scorsa settimana, ma non l'abbiamo ancora detto a nessuno.
CVG: E con il nastro che andava! Che scoop!
(Risate e commenti censurati)
CVG: Avete già venduto *The Second Samurai* a qualcuno?
MEV: Sì, ma non alla Virgin. Alla Psygnosis.
CVG: La Virgin ha recuperato un sacco di giochi dopo il fallimento della Psygnosis, vero?
JON: Sì, la Virgin si è ingrandita sempre piu'. Il problema è che adesso sono così grandi e hanno così tanti giochi che viene da domandarsi quanti verranno effettivamente supportati.
ARCHER: Già, anch'io me lo chiedo.
JON: Non lo dico solo perché Eric è a questo tavolo, ma mentre lavoravamo con la Renegade per *Sensisoccer* parlavamo un sacco fra noi e sapevamo





Eric Matthew e Mev Dinc discutono animatamente, mentre sullo sfondo Gary paga il conto della cena - che mazzata!

Il meeting in pieno svolgimento - il posto vuoto in basso destra era quello, riservato a Peter Molyneux, che non è potuto venire. Non importa, c'era più roba da mangiare per gli altri...

INTERVIEW



Cosa c'è da ridere? Qualsiasi cosa sia non interessa a Gary, ancora terrorizzato per il conto che ha dovuto pagare al termine della serata. Notate l'ammasso di bottiglie di vino, bicchieri e anfore in primo piano.



Eric fa conoscere il suo punto di vista, mentre Archer e Martin iniziano a dare i numeri: sono pazzi questi programmatori!



Andrew Braybrook e Jon Hare, creatori di due dei più fantastici giochi del 1992, fanno i disinvolti dopo aver trangugiato un tacchino di 57 chili e svariati ettolitri di birra. Questi sono uomini veri!

sempre cosa stava succedendo. Invece programmando *Wizkid* per la Ocean non sapevamo nemmeno la data d'uscita del gioco, tant'è vero che l'abbiamo finito a Maggio ed è uscito a Ottobre.
CVG: Come mai l'hanno tenuto fermo?
JON: Penso che fosse per la versione PC.
ERIC: Anche se lo stavano pubblicizzando già da Aprile.
CVG: Questo avrà intaccato le vendite del gioco.
JON: L'ha distrutto letteralmente!
ARCHER: Ma quest'estate sono usciti pochissimi giochi decenti.
JON: *Sensisoccer* è stato in testa alle classifiche per quattordici settimane.
(A questo punto la discussione viene incentrata sulle classifiche, quando, senza alcuna apparente ragione, viene tirato in ballo l'Atari ST).

CVG: Voi avete fatto *The Chaos Engine* su ST, ma ne valeva la pena?
ERIC: Sì, l'abbiamo fatto su Amiga e ST contemporaneamente perché moltissimi dei nostri editor di giochi funzionano alla perfezione sul 16 bit Atari. In fondo il rapporto di vendite è solo di 5 a 1 fra Amiga e ST...
ARCHER: Hmmm... Non sono d'accordo.
ERIC: Beh, dipende. *Gods* e *Speedball 2* hanno venduto con un rapporto di 2 a 1, ma adesso, dopo circa un anno, si è passati al 5 a 1.
JON: E' un cambio incredibile, vero?
ARCHER: Quando ho programmato *Snooker* ho scritto prima la versione ST, ma adesso con *Pool* ho realizzato prima la versione Amiga e l'ho poi convertita su ST in due settimane, che non è niente male. Se risuciamo a vendere 10-20.000 copie saremo piu' che soddisfatti.
CVG: Come sarà *The Chaos Engine* sul PC?
ERIC: Farà schifo! No, scherzo, sarà molto bello. Non ci sono motivi per non

"Penso che gli sviluppatori di CD Amiga dovrebbero concentrare le proprie forze nel convertire gli immensi giochi per PC."
ERIC MATTHEWS

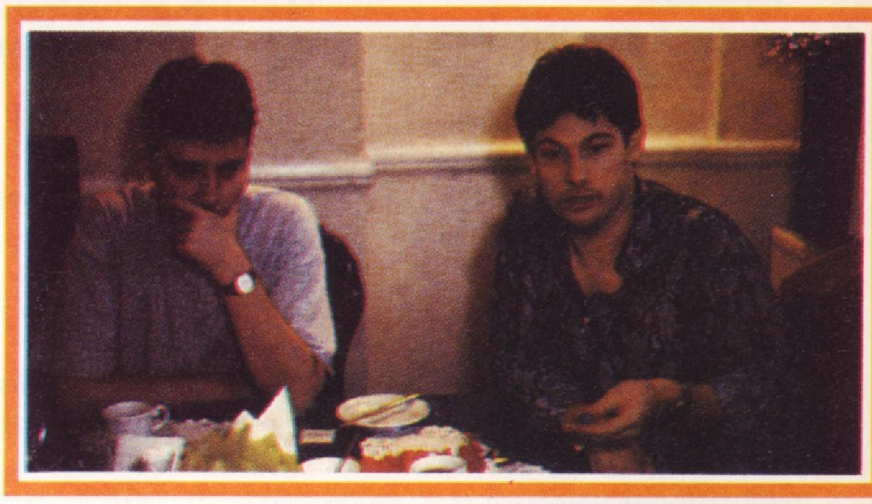
fare un buon arcade sul PC.
MEV: *The First Samurai* è molto bello sul PC.
JON: Già, chissà chi l'ha programmato! (Risate)
CVG: Allora quando uscirà *Chaos* sul PC?
ERIC: A Gennaio.
MEV: Sei sicuro?
ERIC: Sicuro come tu sei sicuro di quando uscirà *The Second Samurai*! (Risate)
(A questo punto il dibattito passa, come al solito, sui soldi)
MEV: Ormai le royalties non mi interessano piu' di tanto. Chi se ne frega se qualcuno ha deciso di guadagnarci sopra?
JON: E' tutta questione di soldi in questi giorni, nessuno parla piu' dei giochi.
ARCHER: Beh, noi siamo un'industria molto piccola. Le stesse persone tendono a vagare da una compagnia all'altra e non arrivano assolutamente programmatori nuovi.
CVG: Ora è piu' difficile per un nuovo programmatore entrare "nel giro" con un gioco?
ERIC: Sì, se sei da solo o fai parte di un team sconosciuto è molto difficile.
JON: Era molto piu' facile quando abbiamo iniziato noi sullo Spectrum.
ERIC: La prima cosa che il direttore di una grossa software house ti chiede adesso è: "Qual è il tuo curriculum? Cosa hai fatto nel passato? Dov'è il resto del tuo team?".
JON: Adesso ci sono quasi solo licenze e grandi software house.
MARTIN: Di sicuro è finita l'era del "Io sono il programmatore e questo è il mio grafico".
ARCHER: Le compagnie stanno diventando sempre piu' grandi ed è finita l'era del pionierismo: ora hanno dei budget spaventosi. Il problema è che sono così grosse che sono piu' preoccupate di aumentare il bilancio alla fine dell'anno di quell'1% che non si preoccupano di quanto sono validi i giochi.
MARTIN: Se qualcuno sta per entrare in questo settore in questo momento, segua il mio

consiglio: si procuri una laurea in Legge prima di cominciare!
JON: Adesso però le cose stanno girando a nostro favore.
MARTIN: Solo ultimamente. Qualcuno ha finalmente deciso di dedicare agli sviluppatori lo stesso rispetto che meriterebbero, ad esempio, nell'industria cinematografica. La gente va a vedere un film perché è diretto da James Cameron e allo stesso modo compra un gioco perché è dei Bitmap o della Sensible.
CVG: Quanto è stato difficile per voi iniziare quando eravate sconosciuti?
ERIC: per noi è stato abbastanza difficile.
CVG: *Xenon* è stato rifiutato da diverse compagnie prima di essere acquistato dalla Virgin, vero?
ERIC: Sì.
MARTIN: Davvero?
ERIC: Sì. Individualmente avevamo un buon curriculum sugli 8 bit, ma nessuno ci conosceva come Bitmap Brothers. Anche dopo *Xenon*, *Speedball* è stato rifiutato dalla Virgin: è stato davvero difficile riuscire a pubblicare quel gioco. Stavamo quasi per finire a fare un gioco di Squash al suo posto!
JON: Anche *Mega-lo-mania* è stato rifiutato dalla Virgin.
(Il vino e la birra a questo punto finiscono e tutti si rifiutano di parlare prima che arrivino nuovi



Martin Kenwright della Digital Image Design in una posa tipica: sorriso da ebete e una pinta di birra gratis in mano.

Che i programmatori fossero dei tipi strani non c'era alcun dubbio, ma Archer Maclean con le sue imitazioni li batte davvero tutti!



L'ARCOBALENO

NOVITA' SETTIMANALI dal Giappone e dall'America	**Game Boy** italiano con Tetris 159.000	**Game Gear** con Sonic 299.000	VENDITA per corrispondenza
	NEO GEO ufficiale con un joistick 599.000	**Nintendo** italiano con 2 pad 99.000	SPEDIZIONI in tutta ITALIA

Compravendita giochi usati

NEO GEO — Super Nes — Megadrive
Game Boy — Game Gear — Nintendo

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

rifornimenti. A bicchieri pieni la discussione riprende...)
JON: Ad essere sincero, credo che la cosa peggiore su cui abbiamo mai lavorato sia la nuova versione di *Sensible Soccer*. Avevamo un gioco estremamente di successo, ma che doveva essere ulteriormente migliorato.
ARCHER: Perché non l'avete chiamato *Even More Sensible Soccer* o *Really Clever Soccer*?
MARTIN: Credo che ne faremo uno chiamayto *Silly Soccer*, giusto per contrastarlo.
ARCHER: E' come per *Pool*. Secondo me, *Pool* è un sacco meglio di *Snooker*, perché c'è molta roba in piu'. Ma a prima vista sembra quasi uguale e così un sacco di gente lo guarda e dice: "Oh, ma è identico a *Snooker*".
MEV: Ma Archer, questa è la verità, no? (Risate)
CVG: Qualcuno ha fatto mai pressioni su di voi per realizzare il seguito di un gioco di successo?
MARTIN: Sì, ma fa parte delle leggi di mercato o no?
ANDREW: Yum yum!
CVG: Ehi, ma ti sei mangiato tutta la torta di cioccolato?
ANDREW: Ehm... Sì.
ERIC: Maledetto bas****o!
ARCHER: Cambiando completamente argomento, chi di voi crede che nei prossimi due o tre anni le console spariranno? Alzate le mani così il nastro non può vedere (La maggioranza delle mani vengono alzate).
JON: Le console sono solo una moda.
MARTIN: Nei prossimi anni ci sarà l'avvento dei CD.
CVG: Perché i CD e non qualcos'altro?
MEV: Perché li puoi collegare a qualsiasi cosa: un PC, un hi-fi... Credo che faremo dei mini-film nei prossimi anni.
ERIC: No, non sono d'accordo.
CVG: Cosa vuoi dire con mini-film?
MEV: Beh, i giochi diventeranno così complessi nel futuro che ci dovrà essere un regista...
CVG: Chi di voi farà giochi per il 1200 in futuro?
ARCHER: A me piacerebbe, sempre che vendano abbastanza, perché è una macchina fantastica.
MARTIN: Noi stiamo lavorando a due nuovi prodotti per il 1200 convertiti dal PC, ma nel futuro programmeremo giochi direttamente sul 1200.
CVG: Uno di questi è *Epic 2*?
MARTIN: In realtà si chiama *Odyssey*.
ERIC: Noi dobbiamo ancora studiare bene il 1200. Mike ne ha uno sulla scrivania e non lo lascia toccare a nessuno. Comunque, la Commodore ha fatto una gran bella cosa perché ora sarà possibile convertire con estrema facilità un gioco PC a 256 colori.
ARCHER: A me piacerebbe fare una versione a 256 colori sul 1200 di *Pool*, piu' veloce e con le palle numerate che schizzano via sul panno verde.
MARTIN: Non sappiamo ancora se continueremo a supportare il 500 e il 600 nel futuro: stanno diventando troppo obsoleti. I giochi verranno sviluppati direttamente sul 1200, non c'è dubbio.
JON: Quando uscirà il vostro primo gioco per il 1200?
MARTIN: Fra quattro o cinque mesi circa.
MEV: Credo che la Commodore abbia ancora molto lavoro da fare questa volta. Sono stati fortunati con l'Amiga 500: non mi interessa quello che puo' pensare la gente, secondo me sono stati fortunatissimi.
MARTIN: Il 1993 sarà un anno decisivo per la Commodore.
MEV: Devono avere un ruolo piu' attivo nello sviluppo di software per il 1200. Non possono



Pensate che Jon Hare s'è presentato all'appuntamento indossando, apposta, la maglietta di una rivista concorrente, così gliene abbiamo dovuta regalare una per coprirsi! 'Sto disgraziato! Ma non avrà così tanto da ridere quando dovremo giudicare il suo prossimo gioco...

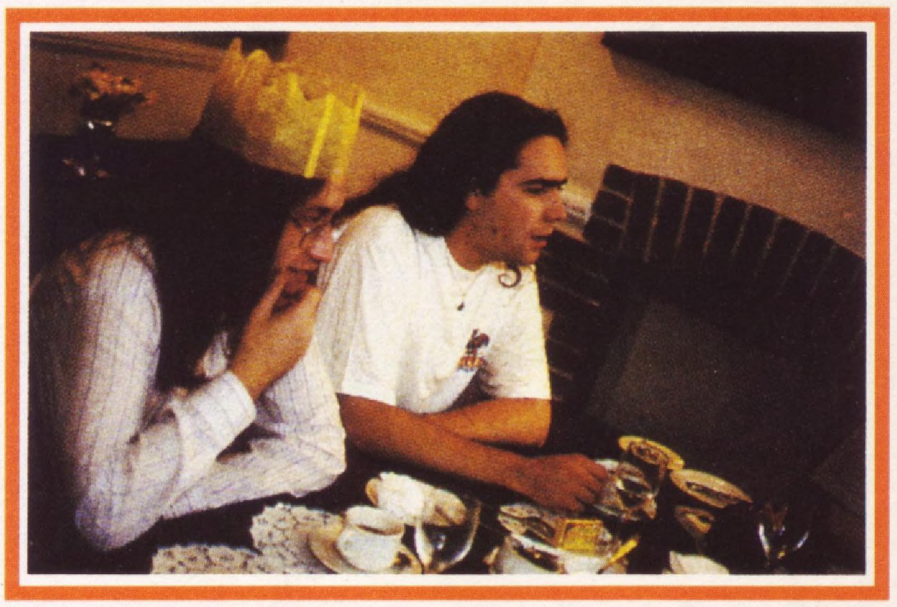




Quando la conversazione stagnava potevamo sempre contare su Archer e la sua imitazione di una scimmia. Ma cosa stavi facendo con quella banana, Archer?

ATTENZIONE! ATTENZIONE! Non invitate questi due individui a una festa o a una riunione a casa vostra o il vostro carrello delle bevande alcooliche subirà delle defezioni impressionanti!

continuare a dire "Ah, la Ocean sta sviluppando questo progetto per il nostro computer".
CVG: Vedremo scomparire i giochi per il 500 e il 660, dopo il decollo del 1200?
ERIC: No, questo non accadrà, ne hanno venduti troppi esemplari.
MARTIN: La Commodore avrà ancora tre anni di vendita del 600. il 1995 segnerà probabilmente la fine.
CVG: Ti piacerebbe fare *Uridium 2* sul 1200?
ANDREW: Certo!
CVG: Qualcuno di voi pensa che siano stati raggiunti i limti della tecnologia del 500 e del 600?
ARCHER: Io no di sicuro.
JON: In realtà non ci sono limiti. Anche dopo che noi abbiamo smesso di sviluppare giochi per il C64, la macchina è stata largamente supportata. Alcuni degli ultimi giochi erano semplicemente stupefacenti!
MARTIN: Alcune persone sono ossessionate dallo spremere sempre più una macchina, tecnicamente parlando.
ERIC: E' vero, ma io penso che alla fine sia alquanto noioso.
ARCHER: Tutti noi guarderemo sempre quello che hanno fatto gli altri e cercheremo di migliorarlo almeno un pochettino. Tecnicamente penso che l'Amiga non sia stato ancora portato ai suoi limiti.
MEV: Penso che quello che ci separa dagli Americani e dai Giapponesi sia il fatto che per noi scrivere giochi è ancora un hobby.
CVG: Ma siete ancora così entusiatsti dei giochi come lo eravate quattro o cinque anni fa?
ARCHER: Credo proprio di no.
JON: Probabilmente no, ma sappiamo ancora riconoscere un buon gioco quando ne vediamo uno.
ANDREW: A quei tempi non c'era così tanta competizione. Quando ho cominciato sul C64 era terribilmente semplice vedere come si potessero costantemente migliorare le cose, ma adesso abbiamo dei team molto piu' grossi, soprattutto all'estero, che lottano contro di noi e tutti stiamo cercando di migliorarci in direzioni differenti (grafica, giocabilità...). E' molto piu' difficile stare davanti ora.
MARTIN: In questa nazione non ci sono nemmeno grossi investimenti. Se vai all'estero, i budget per lo sviluppo di giochi sono cospicui come quelli di un film di Hollywood. Sono anche della convinzione che se tu dicessi "Ecco quattro milioni di dollari: va e sviluppa un gioco", ci sarebbe qualcuno in Inghilterra che farebbe un lavoro migliore di qualsiasi altra persona sul pianeta.
CVG: Che giochi vi hanno impressionato nell'anno appena trascorso?
ARCHER: *Monkey Island 2*.
CVG: Su Amiga?
ARCHER: Sì.
MARTIN: Mi è piaciuto *Pinball Dreams*.
CVG: A tutti è piaicuto *Pinball Dreams*!
ANDREW: Silenzio! Silenzio!
CVG: Che problemi hai con *Pinball Dreams*?
ANDREW: E' LUI (riferendosi a un boss della Hewson che rimarrà, ovviamente, senza nome...).
MARTIN: A me è piaciuto *Snooker*.
ARCHER: Gioca a *Pool*, è piu' bello.
ANDREW: Deve sempre fare pubblicità ai suoi giochi, vero?
CVG: E tu Mev?
MEV: Oh... Uhm... *Contra 3*? Non saprei, non gioco molto. *Monkey Island 2*.
ERIC: Anch'io direi *Monkey Island 2*, ma sull'Amiga fa ca***e. Sul PC è fantastico.
MEV: A proposito, una cosa che tutti dovremmo migliorare nei nostri giochi è l'accesso al disco.
ARCHER: Nei miei giochi non esiste.
MARTIN: Noi diciamo semplicemente alla Ocean quanti dischi ci servono per un gioco e li otteniamo.
ERIC: So che è un gioco di Jon, ma devo ammettere che *Sensible Soccer* è il mio gioco preferito del 1992. E' fantastico e ci gioco ancora adesso.
MARTIN: E tu Jon?
JON: Non mi ricordo di aver giocato a niente, se non di aver provato *Sensisoccer* fino alla morte. Hoi è carino.
ANDREW: A me è piaciuto quel gioco... Si chiama *Fire & qualcosa*...
ARCHER: Già, chissà chi l'ha programmato? (Risate)
MARTIN: E il vostro gioco preferito?
CVG: Mah... Probabilmente *Wizkid*.
MARTIN: Mi sono divertito molto, ma ci ho capito a malapena la metà. Non avevo idea di cosa stessi combinando.
CVG: Allora quando uscirà





Andrew Braybrook indossa, con un pizzico di nostalgia, un cappello natalizio. Che uomo!

Mev mostra cosa vorrebbe fare a Robert Maxwell se fosse ancora vivo. Eric, Jon e Andrew, manco a dirlo, sono concordi al cento per cento.

"La Commodore avrà ancora tre anni di vendita del 600. il 1995 segnerà probabilmente la fine."
MARTIN KENWRIGHT



Quest'uomo si taglierà mai i capelli? Probabilmente no, ma almeno non deve lavarsi il coppino tutti i santi giorni...

Sembra che alla fine della giornata anche il fotografo, Mike, inizi a dare segni di cedimento. L'avevamo avvisato dell'effetto devastante del bere troppe Guinness alla mattina presto...



The Second Samurai?
ERIC: Dopo *The Chaos Engine* (Risate).
CVG: Cosa devono fare ora i possessori di Amiga? Comprarsi un hard disk?
ARCHER: Non penso.
ERIC: No.
ARCHER: Se dovessi spendere tutti quei soldi non mi prenderei un Amiga con Hard Disk, ma un PC.
MARTIN: Già, ora si possono trovare dei 486 a dei prezzi ridicoli.



CVG: Ma il 1200 è predisposto per incorporare un hard disk IDE, che è molto economico. Il fatto è che i CD non cambieranno molto per quanto riguarda i giochi arcade...
ERIC: Già, è vero.
MEV: Ma non è questione di cambiare o meno che fa la differenza. Qui bisogna convincere la gente ad accettare un nuovo medium.
ARCHER: Se guardate qualcosa come *Seventh Guest* sul PC, vedrete che dietro non c'è molto gioco, secondo me, ma c'è l'equivalente di qualcosa come 3.000 dischetti di grafica su un CD.
MEV: Ed ecco perché il CD non sta avendo successo: gli sviluppatori lo stanno utilizzando in maniera errata.
JON: Se guardate i CD, vedrete il futuro. Se guardate le console, vedrete il presente. Noi siamo sempre rimasti nell'ombra e abbiamo aspettato per vedere cosa avesse successo, perché siamo una compagnia piccola.
ANDREW. Siete una compagnia molto... Sensibile!
CVG: Allora cosa ci vuole per far decollare il CD per Amiga? Il CDTV non ha avuto molto successo e quindi anche il drive per CD è senza speranza.
ERIC: Penso che gli sviluppatori dovrebbero concentrare le proprie forze nel convertire gli immensi giochi per PC. Con i 256 colori del 1200 e il fatto che molti giochi per PC sono realizzati per hard disk, si potrebbe

"Sensible Soccer è il mio gioco preferito del 1992. E' fantastico e ci gioco ancora adesso."
ERIC MATTHEWS

facilmentre convertire il tutto su un CD, con una cura davvero eccezionale.
ANDREW: Adesso però stai parlando del 1200.
ERIC: Ok, ma anche senza i 256 colori puoi sempre avere lo stesso spazio a disposizione su CD.
ANDREW: Comunque il CD è molto lento. Quasi come i floppy disk, a volte.
ERIC: Sì, è lento e ha bisogno di un sacco di RAM.
JON: Ci vorrebbero due CD che viaggiano a velocità supersonica.
CVG: Per finire, Martin, cosa ci puoi dire di *Epic*? Ha avuto giudizi estremamente controversi....
MARTIN: Abbiamo vinto il premio di Gioco dell'Anno scelto dai lettori in Francia e questo ci solleva molto il morale.

"Se guardate i CD, vedrete il futuro"
JON HARE

CVG: Ma voi siete stati contenti del gioco?
MARTIN: E' stato una vittima del suo stesso successo... A me comunque è piaciuto.
VG: Hai visto però che fra le persone che hanno comprato *Epic* sono piu' quelle a cui è piaciuto che le altre?
ARTIN: Sì, eè vero! Alla fine abbiamno ricevuto tonnellate di lettere di gente che si congratulava. A questo punto i Magnifici Sei si proiettano fuori dal misterioso ristorante londinese dove si sono riuniti per una visitina al pub piu' vicino. E mentre i nostri eroi si allontanano al tramonto, pronti per regalarci altri formidabili capolavori con cui sollazzarci per tutto il 1993, noi possiamo dormire sonni tranquilli nei nostri lettini, sicuri del fatto che in qualche parte del pianeta un programmatore sta gozzovigliando in un negozio di kebab prima di ideare un altro formidabile videogioco. Buonanotte a tutti! Ci vediamo alla fine del '93 per vedere cosa sarà successo quest'anno!

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		

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.)
Bare Knucle II	**Rolo Rescue**	**Power Monger**
Road Rush II	**Ninja Gaiden**	**Batman**
Sirenetta	**Kick Boxing**	**World Illusion**
Soni 2	**Biliardo**	**Global Gladiator**
Metal Fang	**League Soccer**	**Anette Again CD**
Dark Wizard CD	**After Burner III Cd**	**4 in 1 Cd**
Power Athlette		

GAME GEAR

Batman Return	Super Monaco GP II	Vampire
Sonic	Chuck Rock	Donald Duck
Winbledon	Poplis	Kick Off
Outrun Europa	Shinobi 2	Sonic 3
Alien 3		

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

Telefonare per i giochi Super Novità

SUPER FAMICOM-S NES Lit. 289.000

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**	
Hat Trick Hero	**Top Racer**	
Golden Fighter	**Bulls vs Lakers**	
Pit Fighter	**Zelda III europ. vers.**	
Parodius	**Rushing Beat**	
Bowling	**Prince Of Persia**	
Kenshiro 5	**Ninjia Turtles 4**	
Battle Tank	**Race Driving**	
Super Mario Kart	**Super F1 Circus**	
Street Fighter II	**Robocop 3**	
Foreman Box	**Dragon Lair**	
Mickey Mouse	**Wing 2**	
Amazing Tennis	**Terminator 2**	
Super Battle UP	**Desert Strike**	
Bull Lakers	**James Bond Jr**	
NBA Basket	**Home Alone 2**	
Axelay	**After Burner**	
Batman Return	**Mario Paint**	
Capcom Joystick	**con mouse**	

S. NINTENDO
Fatal Fury
Topolino
Looney Toones
Alien's Predator
Combatrubes
Kenshiro 6
Fatal Fury
Golden Fighter
Metal Jack
King Rally
Road Runner
Steel Talons

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**

NEO GEO £ 499.000

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**

OFFERTE

CDTV COMPACT DISK AMIGA SOLO	**LT. 599.000**
SI ACQUISTANO CASSETTE USATE PER NINTENDO - SUPER NES - SEGA MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM	
SEGA MEGA DRIVE CON 5 GIOCHI	**LT. 450.000**
SUPER NINTENDO CON 4 GIOCHI	**LT. 550.000**
3 IN 1 JOYSTICK DA SALA BAR PER MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO - NEO GEO	**LT. 199.000**
ADATTATORE PER SUPER NINTENDO CON 1 GIOCO ITALIANO O AMERICANO	**LT. 159.000**

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

GIG HIT

MASTER OF DARKNESS

MASTER SYSTEM

CAPCOM

GRAFICA

92

▲ *Perfetto uso dei colori, alto livello di dettagliatezza in sprite e fondali, idem con patate l'animazione.*

SONORO

90

▲ *Da oscar le musiche superatmosferiche ed effetti notevoli.*

GIOCABILITA'

92

▲ *Senza soste, istintiva, e insomma: è divertente!*
▼ *Lo schema di gioco ricorda un triliardo di cose...*

LONGEVITA'

92

▲ *La difficoltà è graduata perfettamente*
▼ *Ma perché non la finiscono con questi continue infiniti?*

GLOBALE

93

Praticamente il miglior titolo di piattaforme/azione che si sia visto negli utlimi tempi (e non parlo solo del Master System).

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

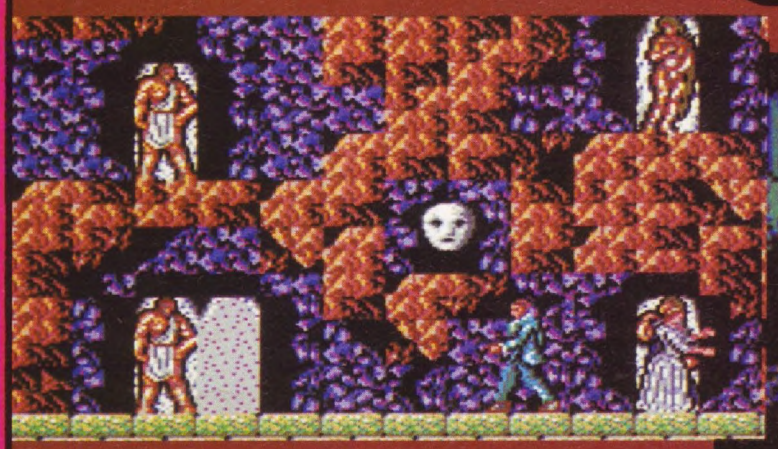
Tempi duri, ragazzi. Potremmo anche dire tempo da lupi, visto che ci troviamo nella rigida Inghilterra dell'800 ma di lupo non se n'è visto neanche uno: in compenso quando la luna brilla si vede (o meglio: non lo vede nessuno) scintillare il coltello di Jack lo Squartatore, i canini di Dracula e la lucida mascherà del Fantasma dell'Opera. Ma che cosa sta succedendo? Sta forse per arrivare la Fine di tutto? Beh, sembra proprio di sì, a meno che voi, Ferdinand



Social, rinomato psichiatra, riusciate a scovare e eliminare questi agenti del Male che ormai bagnano di sangue ogni notte londinese. Come fare? Vagare in una città infestata di fantasmi, anime che ancora rifiutano il sonno eterno e più semplicemente mostri spaventevoli, e armarsi di tutti gli ordigni possibili per porre fine a un terribile fenomeno che porterebbe il pianeta intero sull'orlo dell'abisso. Vade Retro, Satana!

Grande! Cari systemisti, se cominciate a sentirvi un po' "circondati" dalle imperanti pubblicità di Megadrive e Super Nes, questo è ciò che vi farà sentire assolutamente invulnerabili: per presentazione, giocabilità, atmosfera e tutto, Master of Darkness è uno dei migliori giochi di piattaforme/azione che io abbia giocato negli utlimi tempi. Inizio subito col dire che il gioco somiglia parecchio a Castlevania, ma a parte questo Master of Darkness è semplicemente mitico. L'atmosfera che si respira è stupenda, scandita da numerosi siparietti interlivello, da una grafica piena di tocchi notevoli (come i manifesti strappati che se ne svolazzano trasportati dalla brezza); gli sprite sono dettagliati e ben animati e l'uso dei colori è semplicemente splendido. Il gioco è pieno di azione distruttiva e quando non c'è questa ci pensa la ricerca delle numerose stanze segrete a tenervi impegnati e a mantenere quindi sempre alta la tensione del gioco. C'è poco da dire: Master of Darkness è un pezzo da collezione che non deve mancare nella softeca di nessun systemista; roba da far invidia ai platform Nintendo!

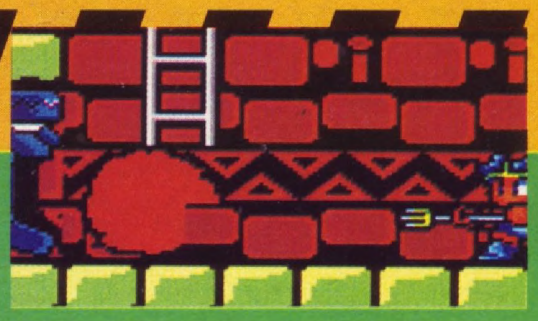
PAOLO CARDILLO



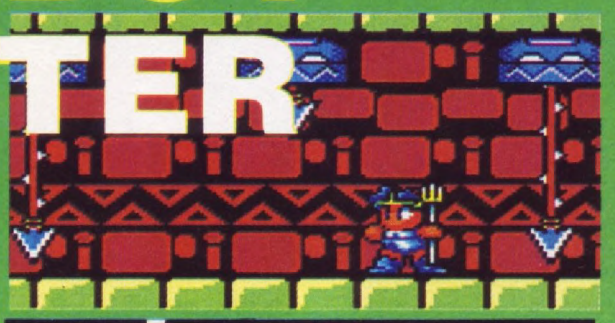


IO SONO L'ULTIMO

Nella sua infinita e generosa Dannazione, il Signore delle Tenebre ha lasciato sparsi per l'ambiente di gioco una quantità disordinata di bonus, rappresentati dal famoso facciale del Fantasma dell'Opera (bruttino il film con Robert Englund, eh? - Paolo). Dietro le maschere si possono celare power-up per armi e munizioni, punti bonus, energia e vite extra che alzeranno la vostra percentuale di possibilità di eliminare il Supremo. Oltre a questo, ci sono tutta una serie di armi sia da lancio che da impugnare: all'inizio Ferdinand maneggia un misero coltellino, che potrà poi essere sostituito da un martello (l'arma migliore per gli scontri ravvicinati), una spada (lunga gittata), un'ascia (bella potente), delle bombe (calcolare traiettoria, please!), dei boomerang (bel volume di fuoco) e una pistola (pochi danni, ma quale volume di fuoco!). Tutto ciò è veramente terribile!



WONDERBOY IN MONSTER WORLD





Rieccolo qui! Uno dei numerosi personaggi di punta della Sega (insieme ad Alex Kidd e Sonic) fa il suo ritorno sull'otto bit che l'ha reso celebre. Il gioco, a grandi linee, è uguale a *Wonderboy III*: in pratica bisogna guidare Shion the Wonderboy attraverso svariati mondi infestati dai soliti cattivoni rompiballe, facendoli fuori tutti grazie alla fedele spada Gradius. Il tutto in un platform coloratissimo con qualche enigma da risolvere e tonnellate di avversari da splatterare. Per portare a termine i puzzle dovrete ovviamente parlare con tutti i personaggi che incontrerete: questi vi dispenseranno i loro consigli e voi potrete vivere felici e contenti. Male che vada avrete sempre la possibilità di ricorrere alle magie oppure precipitarvi nei negozi che si trovano in ogni città del gioco e acquistare altre armi o corazze. Niente male, davvero niente male...



Il tizio di Wonderboy non mi è stato mai troppo simpatico ma, devo ammetterlo, i giochi che l'hanno visto protagonista si sono sempre rivelati dei piccoli capolavori e questo Wonderboy in Monster World (il titolo, comunque, fa schifo) non è certo l'eccezione che conferma la regola. La grafica è carina (anche se gli sprite avrebbero potuto essere maggiormente curati), la programmazione e buona e la giocabilità, come nel 99% dei platform di origine nipponica, è occhei. Certo, qualche piccola pecca c'è: tanto per cominciare, il sonoro è orridepilante e fa diventare ipocondriaci, e poi, se proprio vogliamo dirla tutta, mancano un po' di profondità e varietà. Tutto quello che bisogna fare è squartare mostri, risolvere dei semplicissimi enigmi e passare al nemico successivo. Insomma, tanto per chiaririci, Wonderboy in Monsterworld e; un buon gioco che vi garantirà svariate ore di divertimento, ma Wonderboy III rimane un gradino sopra. Quindi se avete già WB III fate un pensierino su Monsterland, altrimenti compratevi il suo predecessore.

MAD MAX

MA WONDER BOY E' IL FIGLIO DI WONDER WOMAN?

Come avrete letto nella recensione, Shion ha a disposizione sei magie dagli effetti molteplici. Con il firestorm, ad esempio, potrete cuocere letteralmente tutti coloro che oseranno pararsi davanti, lo Shield vi garantirà una protezione per un certo lasso di tempo, il Thunder scatenerà un tuono su quei disgraziati dei nemici, il return vi consentirà di scappare, in pochi millisecondi, da situazioni particolarmente delicate... Se non vi interessano le magie, potete sfruttare i negozi e le locande che si trovano in ogni città del gioco: nei primi Shion può acquistare armi e corazze (sempre che abbia abastanza soldi per farlo), mentre nelle locande il nostro eroe può acquistare o perdere energia e salvare la propria posizione. In ogni caso, armi, magie, corazze e tutto ciò che serve a Shion per portare a termine la propria avventura è facilmente accessibile grazie allo schermo dell'inventario, richiamabile in ogni momento. Più di così cosa volete? Qualcuno che finisca il gioco al posto vostro? Beh, se farete i barvi potremo anche pubblicare la mappa di *Wonderboy in Monsterworld* in uno dei prossimi Playmaster. Staremo a vedere...

MASTER SYSTEM

SEGA

GRAFICA 71

▲ *Fondali variopinti e discretamente colorati*
▼ *Sprite minuscoli*

SONORO 38

▼ *Musiche semplicemente oscene*

GIOCABILITA' 90

▲ *Il tipico platform di provenienza nipponica*

LONGEVITA' 90

▲ *Ce ne vorrà di tempo prima di finirlo*

GLOBALE 87

Un buon gioco nel complesso, ma pur sempre inferiore a Wonderboy III.

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■■■■
BILANCIAMENTO	■□□□□

NES

IMAGINEER

GRAFICA

▲ *I fondali sono ben sfumati*
▼ *Sprite confusi*

74

SONORO

▲ *Un motivetto simpatico ma niente più*

78

GIOCABILITA'

▲ *Un arsenale umano da scatenare alla grande*
▼ *La grafica però non "prende"*

88

LONGEVITA'

▲ *Livelli parecchio vasti*

85

GLOBALE

81

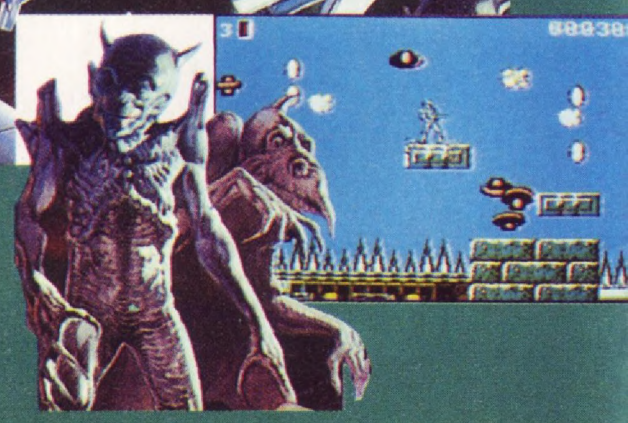
Un gran bel gioco di devastazione totale, che manca però dell'atmosfera necessaria per essere un "grande"

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

SUPER TURRICAN



Uno dei miti dell'Amiga arriva sul NES! Gioia, tripudio, gente per le strade! Il mitico Turrican altro non è che un guerriero con l'hobby del pret-a-porter cyberpunk: un bel cascone che gli copre il 90% della faccia, una tutta metallica di qualche tonnellata piena di strane geometrie e un sacco di armi che gli fuoriescono da tutte le parti a seconda della necessità. I suoi nemici sono ovviamente tutte le peggiori fetecchie che l'alienologia ufficiale abbia mai catalogato, e meritano soltanto una cosa: ritornare nel brodo primordiale da cui sono fuoriuscite. Niente paura: come disinfestatore Turrican ha tutte le carte in regola!



Cari Nessisti, non c'è dubbio che Super Turrican abbia mantenuto le peculiarità della versione per Amiga: le mappe del gioco sono parecchio vaste, la quantità di armi utilizzabili è qualcosa che poche volte si è visto sull'8-bit Nintendo e insomma decisamente Super Turry è qualcosa di nuovo e mitico per questa console. Purtroppo però la grafica lascia interdetti: lo sprite di Turrican è uno sgorbio a due colori che sfido chiunque a distinguere per un omino cibernetico in corsa. I fondali sono sfumati ma i nemici sembrano disegnati un po' rozzamente e insomma come look Super Turrican non sortisce l'effetto sperato. In definitiva è un gran bel gioco, ma dovevano fargli un make-up più accettabile e appetibile per essere un capolavoro.

PAOLO CARDILLO

CHI VUOL ESSER ALIENO SIA

Il mitico Turrican ha una specialità: essere un vero arsenale biomeccanico vivente. Eccovi di seguito tutti gli ordigni (oltre al laser normale) che può scatenare contro la marmaglia nemica:

GIROSCOPIO: E' una delle trasformazioni di Turrican. E' velocissimo e può rilasciare mine o lanciare bombe.

SPARO A RAGGIERA: Rilascia otto colpi devastanti

RAGGIO CONCENTRATO: Tenendo premuto il fuoco Turrican emana un raggio distruttivo direzionabile

SUPERARMA: L'arma definitiva di Turry. Spacca tutto quello che c'è sullo schermo.



FOREMAN'S KO BOXING - ACCLAIM



E' grasso, è cattivo, ha 45 anni suonati ed è ancora nel circuito dei pesi massimi a grandi livelli. Chi è? Quel vecchio di George Foreman, che nonostante le evidenti magagne dell'età riesce ancora a far paura nel mondo del pugilato. Consapevoli di questa potenza carismatica, la Acclaim ha trasferito tutti i tessuti adiposi del mitico sul Nes. I risultati in realtà non sono dei più confortanti: il gioco ha uno schema parecchio semplicistico e non ha un minimo di parte manageriale. Nel gioco vedete Foreman di spalle dalla cintola in su con il suo avversario davanti. I colpi sono i soliti: incrociato e jab destri e sinistri, uno solo di difesa e megapugno col select. Per ottenere quest'ultimo bisogna infilare una serie di "centri" consecutivi. Il gioco ha carenze evidenti: non ci si muove per il ring, non c'è l'allenamento e insomma tutto sembra molto antiquato. Di sicuro la Acclaim non ha compiuto grossi sforzi per realizzarlo e si vede.



NES	
GRAFICA	75
SONORO	60
GIOCABILITA'	55
LONGEVITA'	48
GLOBALE	52

BART VS. THE WORLD - ACCLAIM

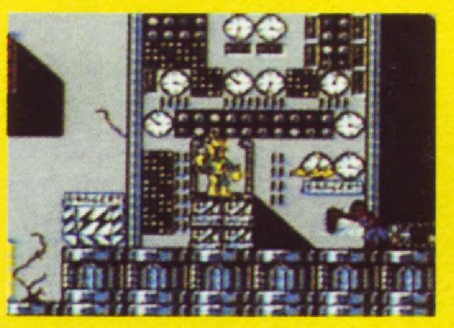
Bart Simpson è sempre più nei guai: non solo ha a che fare con un vita che è il massimo della sfiga, ma adesso gli si è rivoltato contro proprio tutto. E quando dico tutto, intendo dire l'uomo in qualsiasi sua manifestazione e nazionalità: in questo gioco infatti il povero Bart dovrà vedersela con un sacco di amenità di tutti i continenti. In Cina correrà sul suo skate sulla muraglia e gli si opporranno contadini, guerrieri e draghi, al Polo gli cadranno sulla capoccia stalattiti e dovrà vedersela con l'uomo delle nevi in persona, in Egitto contro entità... egizie etc. etc. Il gioco fa della varietà la sua forza: ci sono molti oggetti da raccogliere, e tra un livello e l'altro potrete partecipare a tutta una serie di sottogiochi che vi daranno oggetti-bonus per vite extra. I paesaggi sono tutti molto ben fatti e simpatici e le mitiche musichette della serie TV risuonano sempre. In definitiva, un gioco molto divertente che cattura alla grande l'atmosfera dei cartoni animati.





NES	
GRAFICA	85
SONORO	84
GIOCABILITA'	84
LONGEVITA'	84
GLOBALE	84

SPIDERMAN: RETURN OF THE SINISTER SIX - LJN



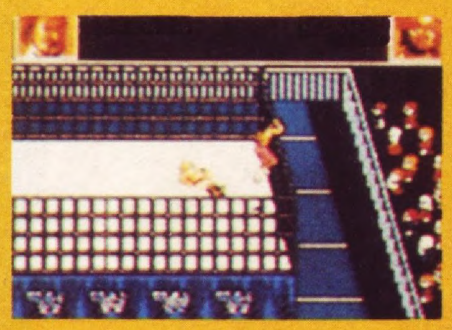


Basato su una storia effettivamente pubblicata, questo gioco vede l'Uomo Ragno impegnato contro una coalizione di sei supereroi "negativi".
La cosa che si nota subito del gioco è il metodo di controllo dell'Uomo Ragno che consente una serie di svariate performance: pugno, calcio volante, salto, salto con capriola, scalata delle pareti, fuoco e, immancabile, la ragnatela a cui appendersi con relativo dondolio da "direzionare" a destra e a sinistra. Il gioco propone molta esplorazione piattaformica con tecniche da inventarsi per saltare in punti apparentemente inaccessibili. Un po' sottotono lo scontro con i nemici (tra l'altro il supereroe risponde in ritardo alle sollecitazioni del joypad), ma nel complesso l'animazione è buona e i livelli vari e abbastanza ampi da tenervi impegnati per un po'.

NES	
GRAFICA	84
SONORO	84
GIOCABILITA'	84
LONGEVITA'	85
GLOBALE	84

WWF: STEEL CAGE CHALLENGE - LJN

Eccoli! Quelle masse di muscoli che rispondono ai nomi di Hulk Hogan, Sid Justice, Million Dollar Man, The Undertaker e altri ancora sono pronti a massacrarsi sul ring per il titolo di Campione della Galassia. In questo gioco sono comprese tutte le specialità di questa disciplina: l'uno-contro-uno, il tag team (uno contro uno con compagno con cui alternarsi a bordo ring) e la mitica sfida con il gabbione che circuisce il ring: per vincere si può classicamente "schienare" l'avversario oppure scalare le parte della gabbia e uscirsene. Il gioco ha un buon repertorio di mosse e, per quanto gli omini siano un po' piccoli, le animazioni sono ben fatte. Il tutto significa un gran bel pestaduro con tutta l'atmosfera dei grandi incontri di wrestling. Da comprare.





NES	
GRAFICA	84
SONORO	75
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	84
GLOBALE	85

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

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGIOCHI PORTATILI

DIVERTIMENTO PORTATILE

ON!

NUMERO 002
FEBBRAIO 1993
L. ~~4.000~~

NUOVO!



DRACULA

VAMPIRI A GO-GO SUL LYNX

SHINOBI 2

DIRETTAMENTE DAL MEGADRIVE IL NINJA PIU' FAMOSO DELL'INTERO PIANETA!

R-TYPE 2

IL RIVALE DI PARODIUS E' ARRIVATO SUL GAMEBOY!

SUPER MARIO LAND 2

L'IDRAULICO COLPISCE ANCORA!

TERMINATOR

IL T-800 FINALMENTE SU GAME GEAR

SOMMARIO

NEWS • NEWS • NEWS • NEWS		60-61
DINOLYMPICS	LYNX	62
DRACULA	LYNX	63
SHINOBI 2	GAME GEAR	64
TERMINATOR	GAME GEAR	65
OUT RUN EUROPA	GAME GEAR	66
SUPER MARIO LAND 2	GAMEBOY	67
KIRBY'S DREAMLAND	GAMEBOY	68
HUNCHBACK	GAMEBOY	69
R-TYPE 2	GAMEBOY	70
GB KID	GAMEBOY	71
SPEEDBALL 2	GAMEBOY	72
LEMMINGS	GAMEBOY	73

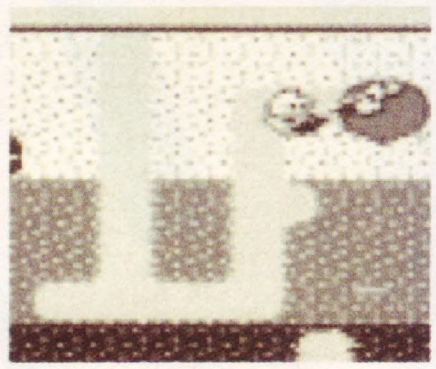
GAME BOY GAME GEAR LYNX

DIVERTIMENTO PORTATILE

ON! NEWS

MEGLIO TARDI CHE MAI...

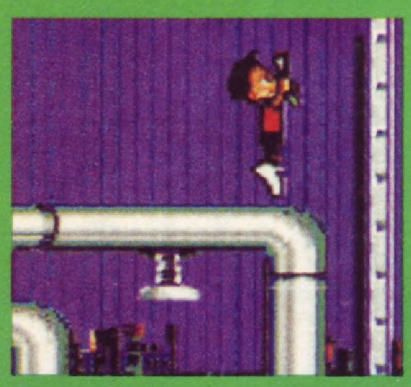
Sono passati diecie anni da quando Dig Dug è apparso in sal giochi e ora sta finalmente per uscire la versione Gameboy! Lo scopo del gioco è semplice: scavate dei tunnel sottoterra e fate fuori le creature che infestano il vostro giardino. Il gioco è molto simile a Buolderdash, ma qui il nostro eroe è armato con una pompetta che usa per gonfiare i nemici fino a farli esplodere. Oltre al classico Dig Dug c'è anche New Dig Dug, un remake del gioco roginale. Fra le novità segnaliamo 41 livelli, più mostri, creature di fino livello, palle da bowling, chiavi che permettono di uscire direttamente dal quadro e zone in cui non è possibile scavare. Nonostante la mancanza di colore, Dig Dug è praticamente identico al coin-op omonimo. Aspettatevi la recensione nei prossimi numeri di ON!



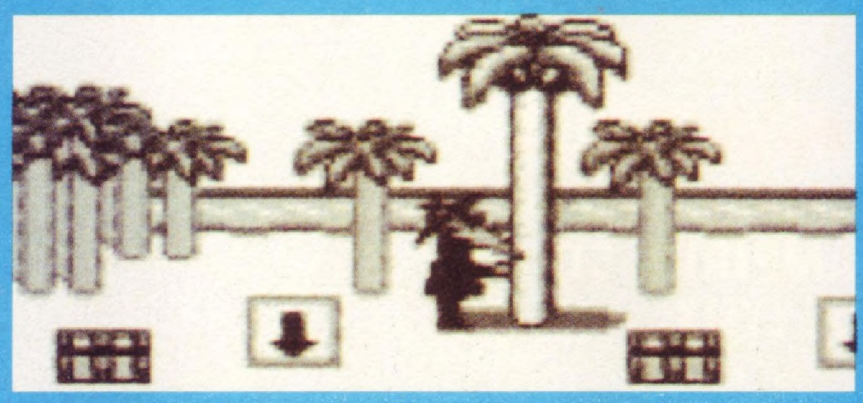
MC DONALD COLPISCE ANCORA



Avete visto la Preview di Mick and Mack - Globiual Gladiators per Megadrive sullo scorso numero di CVG? Non sembrava niente male, vero? Beh, ora la Virgin ha deciso che il gioco è talmente bello che sarebbe davvero un peccato offrire la possibilità di provarlo solo ai possessori di 16 bit e cosaì lo stanno convertendo per Game Gear. La trama è la stessa del fratellone Megagiaiv: il mondo è pieno di spazzatura e i nostri eroi devono ripulirlo da cima a fondo. Dalla beta vesrion che abbiamo potuto vedere (si trattava comunque di una versione mooolto incompleta) sembra proprio che ola Virgin stia facendo un ottimo lavoro, convertendo alla perfezione il gioco dal Megadrive. Aspettate la recensione su uno dei prossimi numeri di ON!



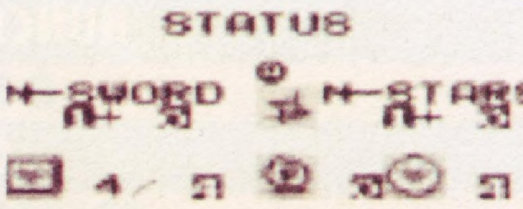
SONO TORNATE LE SPIE!

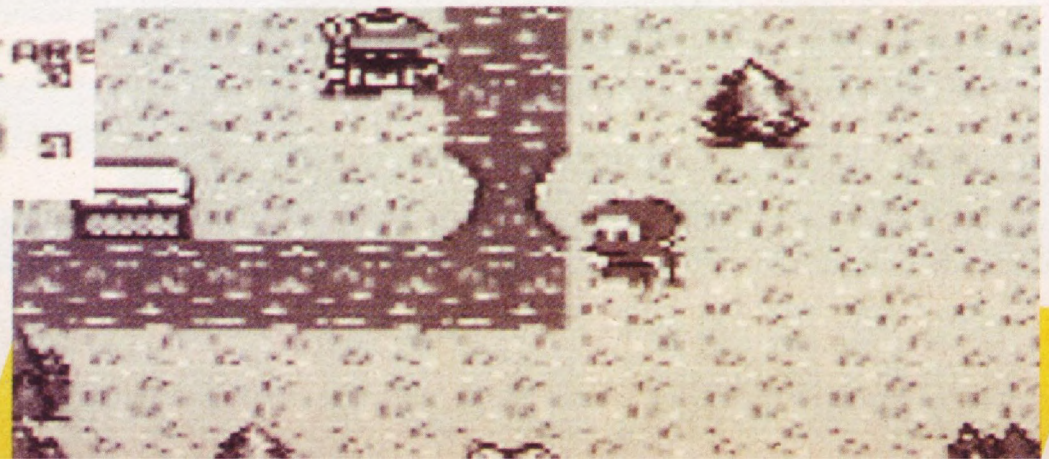


Il mondo dello spionaggio industriale è incredibilmente pericoloso, specie se vi trovate contro un agenete speciale in gamba come voi. Se siete alle prime armi con i videogiochi o non leggete mai la rivista americana MAD (famosa in tutto il mondo da un sacco di tempo), sappiate che i protagonisti sono due spie che passano la maggior parte del loro tempo a farsi dispetti e scherzi invece che portare a termine le proprie missioni.
Entrambe le spie sono state mandate in missione per recuperare dei documenti top-secret in una serie si posti sparsi per tutto il globo terrestre e la prima che riuscirà a portare a termine questa missione consereverà il proprio posto. Per arrivare alla vittoria i due dovranno evitare un sacco di trappole letali come, ace, esplosivi e la solita noce di cocco, immancabile in ogni fumetto comico che si rispetti. Se Spy VS Spy sul gameboy sarà della stessa qualità dei giochi omonimi usciti su C64 e Spectrum qualche annetto or sono, state pur certi che avrete trovato un giococo da comprare al volo per la vostra console. Se volete saperne di più non perdete la recensione su ON!

RPG SU GAMEBOY?

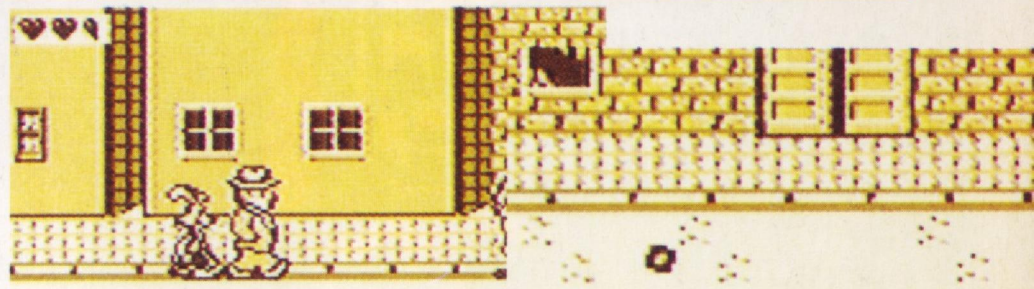
Il Giappone antico invade il Gameboy e vi permette di liberrare il paese uaa volta pacifico da un'orda di malefici Signori della Guerra. Ninja Taro vi dà infatti l'opportunità di impersonare, in questo RPG della Sammy, uno dei misteriosi uomini in nero (no, Martin Mystere non c'entra niente...) che avete potuto in centinaia di film di serie C. Usando i vostri incredibili poteri ninja, l'intelligenza e una spada incredibilmente affilata, dovrete risolvere diversi enigmi ed affettare una serie di nemici che va dai soliti guerrieri samuraia spiriti e fantasmi che popolano impunemente il vostro paese. Si possono raccolgliere informazioni parlando, ed eventualmente combattendo, con altri personaggi, esplorando labirinti e lasciando offerete ai piedie delle statue. Come il resto dei RPG su gameboy, anche in Ninja Taro c'è la possibilità di salvare la situazione grazie a una batteria nella cartuccia anche perché, da quello che abbiamo potuto vedere, questo gioco è incredibilmente vasto e massiccio. Ci sono un sacco di giochi di ruolo validi sul Gameboy: Ninja Taro può essere tranquillamente aggiunto alla lista o no? Lo saprete solo leggendo la recensione sui prossimi numeri di ON!

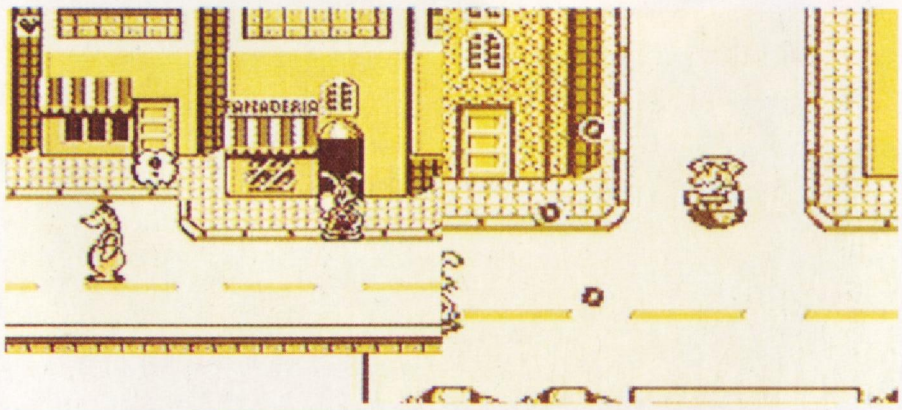


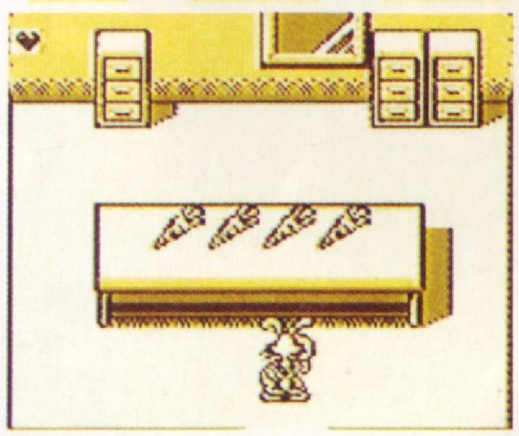


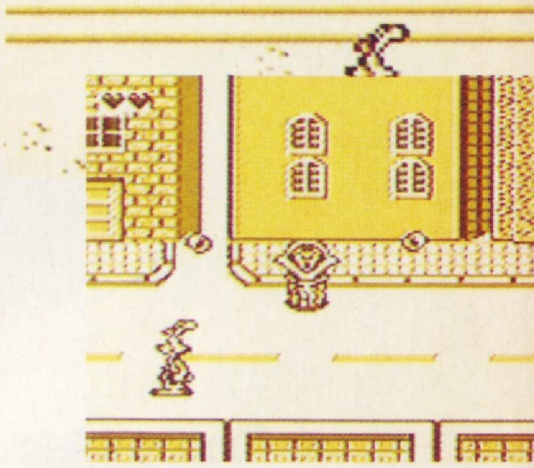
IL RITORNO DEL CONIGLIO

L'hanno incastrato di nuovo. E stavolta nell'angusto video a cristalli liquidi del Gameboy. Ebbene sì: Roger Rabbit ricompare in un videogioco e ripropone le vicende della sua prima avventura (quella cinematografica, per intenderci). Il gioco sarà un mix tra avventura grafica e gioco d'azione: ci saranno dei personaggi con cui dialogare, oggetti da utilizzare in date locazioni e un bel po' di nemici da far fuori nelle strade cartoonistiche del gioco. Una buona grafica e un alto tasso di esplorazione dei vasti livelli del gioco dovrebbe fare di questa cartuccia un gran successo.



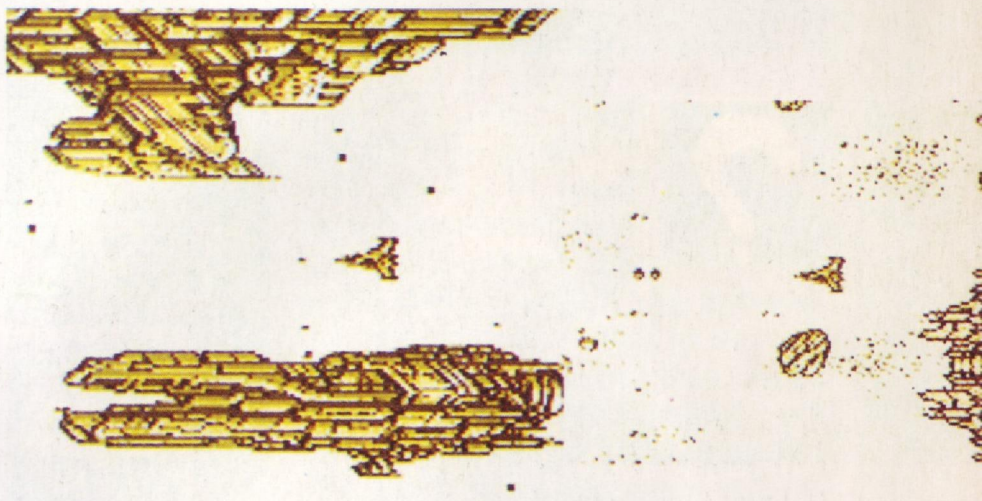




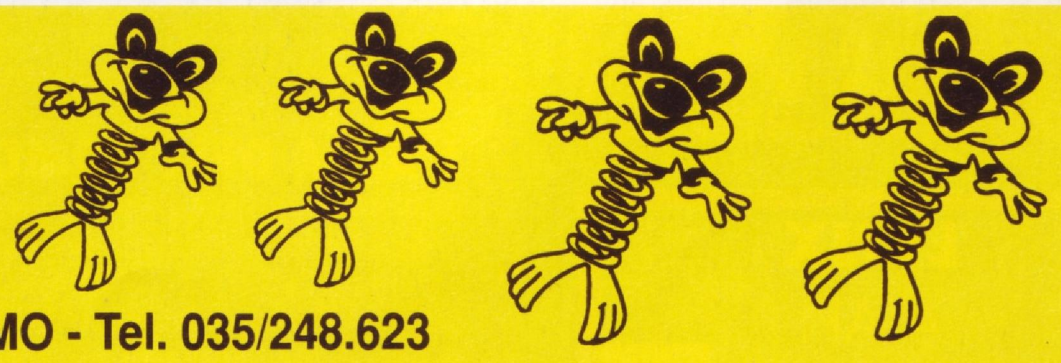


GENESI DI UNA NEMESI

Grande notizia per tutti gli sparatuttisti portatili: grazie alla Konami sta per fare la sua comparsa su Gameboy una rielaborazione di *Nemesis*, che molto originalmente si chiamerà *Nemesis 2*. Nel gioco saranno presenti astronavi grosse come una casa, un sacco di power-up e di armi completamente a vostra disposizione per una sana distruzione familiare a trazione anteriore. Cosa vuol dire? Che sarà una figata!



Tintori

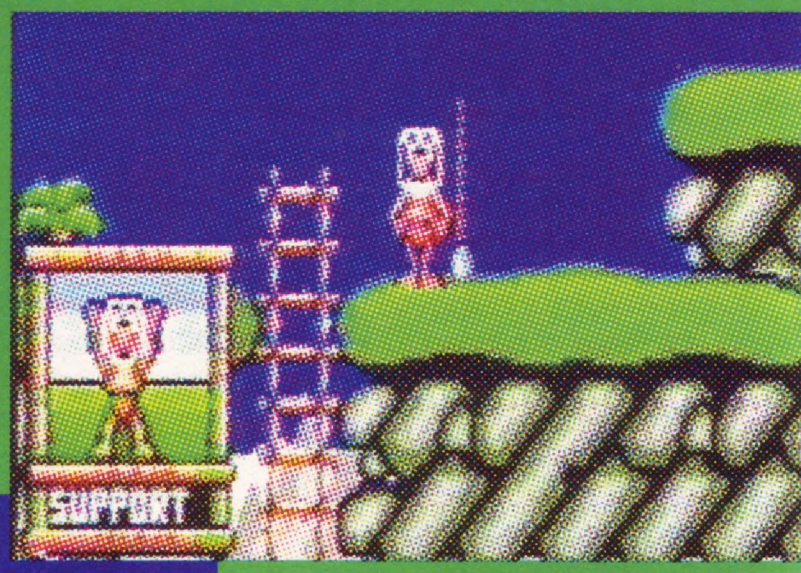


SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 - BERGAMO - Tel. 035/248.623

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

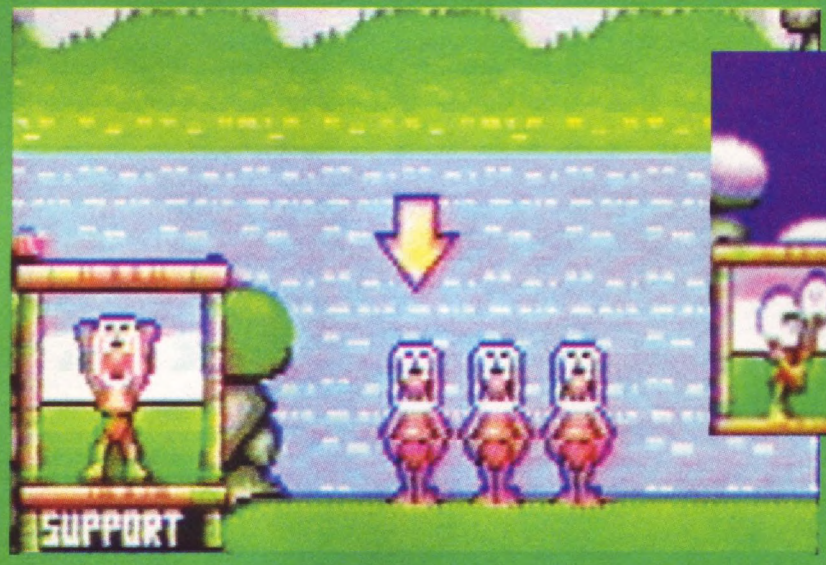
VENDITA PER CORRISPONDENZA







L'Evoluzione, secondo questo gioco, è stata tutt'altro che una passeggiata per gli uomini della preistoria. Oltre ad essere irrimediabilmente stupidi, essi dovevano anche fare i conti con gli ultimi dinosauri, i quali avevano sviluppato una predilezione per la carne di questi cavernicoli discesi dalle scimmie. Grazie alla Atari potete dar loro una mano attraverso questa traumatica era e garantire la sopravvivenza dei vostri antenati. La software house Mirage ha già prodotto questo gioco per l'Amiga - per la macchina Commodore a 16 bit si chiamava Humans e non era niente male. Vediamo se l'Atari può fare lo stesso lavoro sul Lynx!





Non penso che Humans sull'Amiga fosse così male, benché fosse talvolta un po' lento. E questa versione per il Lynx è più o meno lo stesso gioco - buona grafica, seppure un po' abbozzata e sbrigativa, ed un giulivo schema di gioco che non vi farà saltare sulla sedia. Merita comunque un'occhiata fino a quando Lemmings non si deciderà finalmente ad apparire sullo schermo del Lynx.

PAUL RAND

LYNX
ATARI

GRAFICA	**79**
SONORO	**78**
GIOCABILITA'	**70**
LONGEVITA'	**81**
GLOBALE	**77**

L'ALBA DELL'UOMO

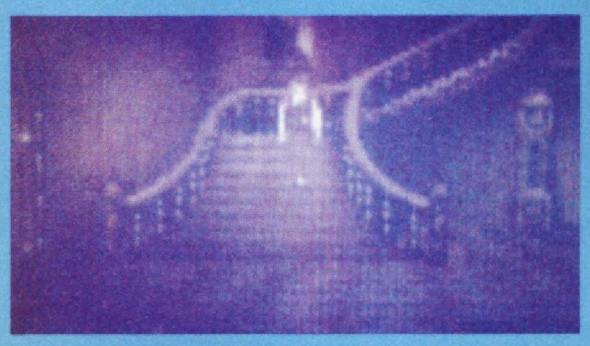
Non essendo molto di più che un branco di stupidi scimpanzé, i vostri umani sono incredibilmente beoti. Sono bravi soltanto a salire l'uno sulle spalle dell'altro ed a raccogliere oggetti. Fortunatamente, in questo aureo periodo di scoperta, cose come lance, funi ed il fuoco giacciono un po' ovunque nell'attesa di essere scoperti dall'intraprendente homo-erectus. Una volta raccolto, un oggetto può essere adoperato in diversi modi; una lancia, per esempio, può essere scagliata contro i dinosauri od altri membri della tribù, brandita come arma o addirittura usata per scavalcare le voragini. Altrimenti può ricorrere a espedienti paraumani: utilizzando il genere di magia che farebbe invidia a Tony Binarelli, lo sciamano della tribù può creare dal nulla oggetti come corde e lance. Costui, però, non dà niente per niente; in cambio di una sua prestazione esige la vita di uno dei vostri uomini! Quando non viene usato per creare oggetti, lo sciamano può essere impiegato proprio come un umano normale, benché non sia in grado di raccogliere un solo oggetto. Un po' disgraziato, eh?

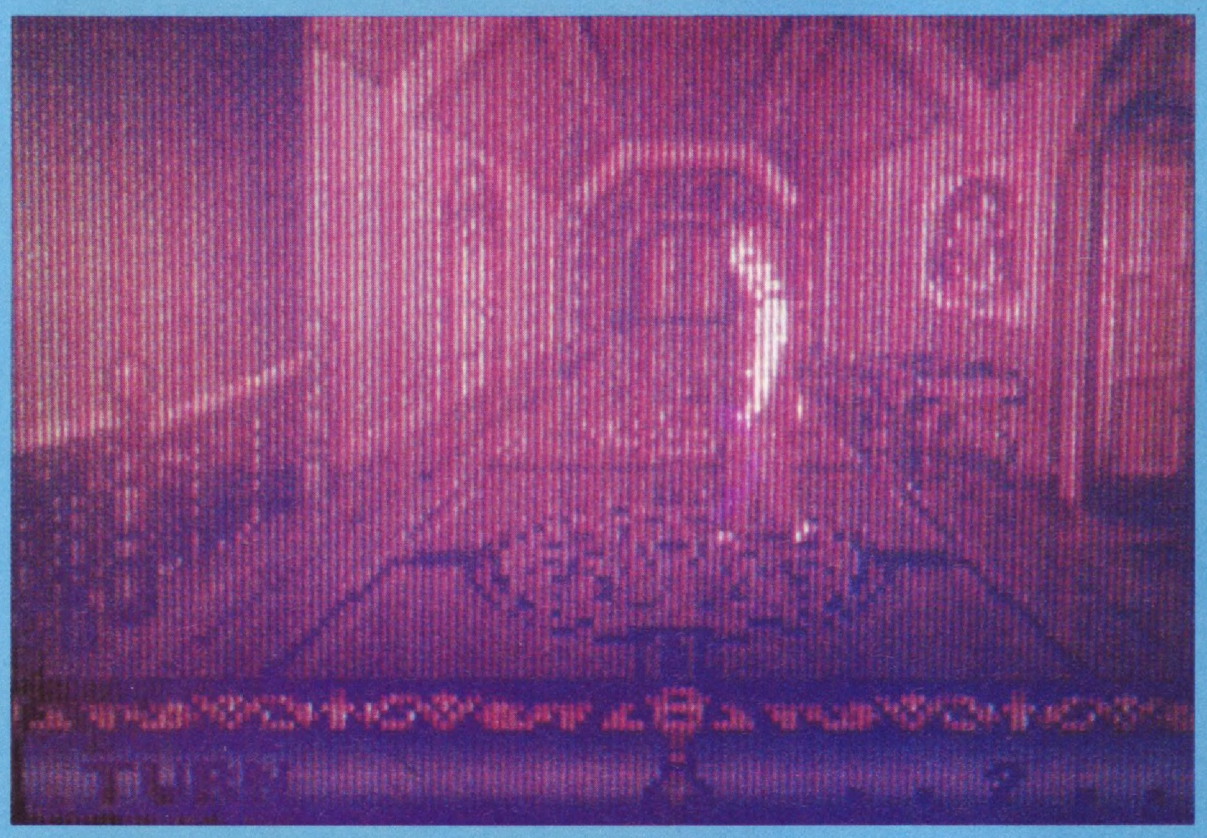
DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

DRACULA-THE UNDEAD

Avrete probabilmente visto in televisione il trailer del nuovo film di Dracula con la regia di Francis Ford Coppola: beh, non poteva esserci momento più appropriato per mettere in circolazione una versione portatile della leggenda di questo vampiro. *Dracula-The Undead* è una sorta di primizia per il Lynx, in quanto si tratta di una avventura grafica che rientra nel filone della saga di *Monkey Island*. Nel gioco assumete la parte dell'eroe dell'opera, John Harker, che si trova ospite del conte succhiasangue nella sua residenza: il Castello di Dracula, per l'appunto. Dovrete sbarazzarvi di lui prima che lui giunga a voi, o soffrirete ben altro che di un semplice torcicollo.

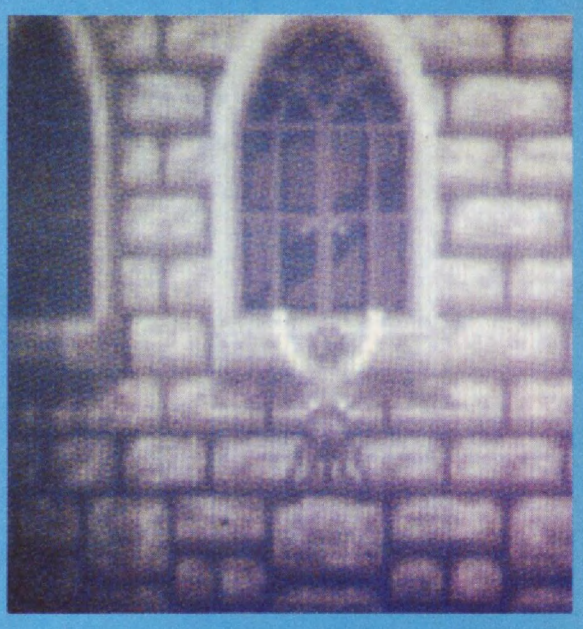






IL SUCCO DEL DISCORSO

Molte delle informazioni che vi occorrono si ottengono parlando ai vari personaggi che incontrerete. Quando entrate in conversazione vi viene fornita una lista di argomenti nella parte bassa dello schermo. Per l'interazione generale con il paesaggio, c'è l'apposita interfaccia, divisa in due sezioni: quella a sinistra contiene una lista di verbi come open (aprire), get (prendere) e climb (scalare), mentre l'altra elenca gli oggetti che state portando nonché qualsiasi articolo si trovi vicino ad Harker. Cliccando sull'apposito comando potete far sì che Harker esamini oggetti, si arrampichi o usi oggetti l'uno con l'altro, allo scopo di risolvere la serie di problemi in cui si imbatterà.



Dracula poteva essere uno dei giochi migliori per il Lynx - è pregno di atmosfera e la grafica in bianco e nero funziona, restituendo tutto il divertimento di un B-movie della Hammer! E' molto vasto, però, e l'assenza di una opzione di salvataggio via password significa che impiegherete un'infinità di tempo per completarlo. Vale comunque la pena di giocarci.

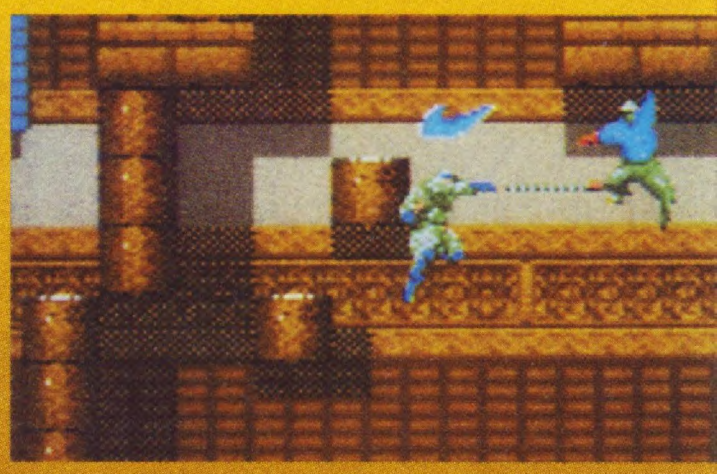
STEVE KEEN



LYNX
ATARI

GRAFICA	85
SONORO	82
GIOCABILITA'	93
LONGEVITA'	90
GLOBALE	82

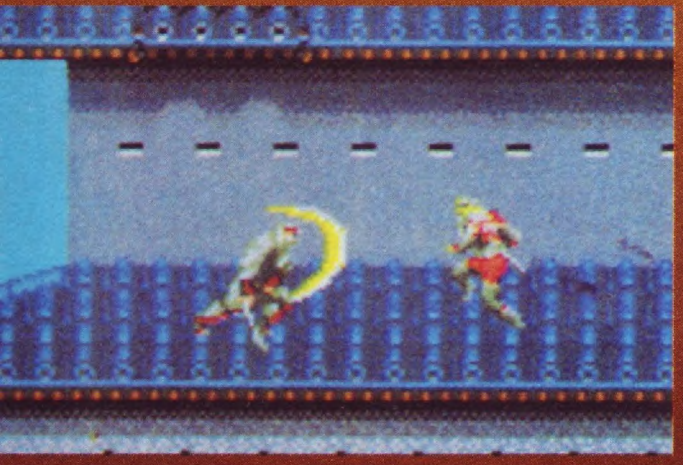
SHINOBI 2

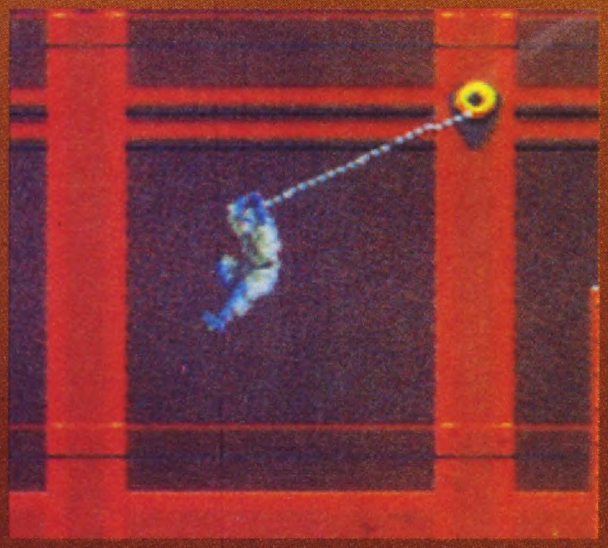


Siete pronti per vivere l'avventura più emozionante della vostra vita? E allora pigliate una spada affilata come la lama di un rasoio, infilatevi in un pigiamone bianco taglia XXXL, schiaffatevi in testa il passamontagna regalatovi dalla nonna che odiate con tutto il cuore (il passamontagna, non la nonna) e preparatevi a sollazzarvi con *Shinobi 2*! Già, i malvagi Ninja sono tornati sul sentiero di guerra con più magie, più poteri e un numero di mosse talmente incredibile da lasciare di stucco il primo *Shinobi*. Vi aspettano cinque livelli in altrettante ambientazioni piene zeppi di nemici assatanati e cinque pietre colorate che dovrete recuperare per completare il gioco. Queste pietre, che permettono al nostro eroe di scoprire nuove tecniche di combattimento, sono pero gelosamente custodite e, prima di recuperarle, dovrete vedervela con cinque guardiani di fine livello, probabilmente i migliori mai visti su una console portatile. Questi tizi, infatti, appaiono sullo schermo, usano una magia e si trasformano in bestiacce letali e gigantesche. Uno, ad esempio, diventa un ragno che sputa una gelatina verdastra e inizia a tirare bombe infuocate; un altro si trasforma in un enorme armadillo dalle spine avvelenate pronto a stritolarvi non appena gli capiterete a tiro. Insomma, lo scenario è discretamente terrificante, ma ricordatevi che un vero ninja non se la fa mai nelle mutande...

NO ALPITOUR? AHIAHIAHI...

IL bello di *Shinobi 2* è che ogni livello ha uno scenario totalmente diverso dal precedente e questo garantisce una discreta varietà di gioco: all'inizio, infatti, potrete scegliere di partire da quattro livelli differenti, ma solo dopo aver passato questi quattro stage potrete affrontare l'ultimo quadro. Lungo il vostro cammino dovrete passare per un Castello, dove dovrete dare prova della vostra tecnica Ninja affrontando trabocchetti nascosti, assassini armati di spade, statue sputafuoco e nemici simili. Gli altri livelli comprendono un Canyon, un Grattacielo in costruzione e una fabbrica. Ovviamente i nemici cambiano a seconda della locazione e vi troverete spesso davanti a tizi usciti chiaramente dalla mente malata di un game designer, come un guerriero mistico che s'è impossessato del potere dell'elettricità e vi aggredisce con scariche da milioni di volts oppure davanti ai soliti scheletri, presenti ormai nel 99% dei videogiochi di questo genere.





GRAZIE
A Console Generation per questa cartuccia!

GAME GEAR
SEGA

GRAFICA	81
SONORO	80
GIOCABILITA'	79
LONGEVITA'	74
GLOBALE	**80**

Questo gioco, secondo il mio modestissimo parere, ha un solo problema: si chiama Shinobi 2. Si fosse chiamato Super Zuppillo nessuno si sarebbe aspettato niente di speciale e di fronte a questa realizzazione tecnica, davvero eccellente, sarebbe fioccato un bel ON Hit! Invece, visto che Shinobi è stato uno di quei titoli entrati nella leggenda dei possessori di una console Sega, era lecito aspettarsi qualcosina di più. Certo, la realizzazione, come ho già detto, è strepitosa: la grafica, innanzitutto, è mostruosa (mitici gli zombi nel livello del Canyon e il teletrasporto del nostro eroe), il sonoro è buono, lo scrolling è ok e la giocabilità non ha grossi problemi. Ma il tutto purtroppo sa abbondantemente di premasticato, di già visto e francamente la Sega ci ha abituato a ben altre cose. Insomma, per farla breve: se amate questo genere (quanto odio questa frase) e impazzite per ninja & picchiaduro, fatevi sotto, questo è il gioco che fa per voi. Altrimenti fatelo comprare al vostro migliore amico e fatevi prestare la cartuccia...

MAD MAX

THE TERMINATOR



Ancora una volta ci troviamo a recensire il tie-in di un film avente come protagonista il buon vecchio Arnold Schwarzenegger e che film! Si tratta infatti della pellicola cinematografica che ha reso celebre quel mingherlino di Arnie in tutto il mondo, Terminator. E' inutile che vi racconti il film, perché certamente lo conoscerete tutti a memoria, quindi vi basti sapere che in questo gioco dovrete impersonare Kyle Reese (il biondino eroe della resistenza), penetrare nella base dei nemici (che, alquanto eccezionalmente, è piena di nemici), disinnescare l'unità per il trasporto temporale e, un attimo prima che questa esploda, utilizzarla per acchiappare il Terminator e salvare così la vita, fra battiti di mani fragorosi e urla di triudio, di Sarah Connor. Il compito, apparentemente improbo, è reso più agevole dalla presenza di armi extra e power up sparsi un po' ovunque per il gioco, armi che vi serveranno anche per superare passaggi invalicabili, come porte bloccate e amenità simili. Oltre a tutto questo, dovrete riuscire a non perdervi per i meandri del quartier generale, pieni zeppi di venotlie, cunicoli e altri elementi tipici dei film fanatscientifici tetri (alla *Alien 3*, tanto per intenderci). Vai Kyle, che sei tutti noi!

GRAZIE A *CONSOLE GENERATION* PER QUESTA CARTUCCIA.

I VESTITI, DATEMELI SUBITO!

Come in ogni sparatutto violentissimo che si rispetti, in *TheTerminator* ci sono un bel po' di armi extra che garantiscono una buosa dose di varietà a un gioco altrimenti piatto. All'inizio di ogni partita avete a disposizione solamente delle granate che, oltre ad essere poco maneggiabili, sono alquanto inadeguate nei combattimenti ravvicinati. Combattimenti che possono essere facilmente vinti se recupererete delle mitragliatrici Uzi, le armi più diffuse nei ghetti di Los Angeles (e tuttora le mitragliette a dispozione dell'esercito statunitense). Ci sono poi le bombe a orologeria che si rivelano utilissime per abbattere le porte chiuse e per spazzare via tutti i nemici che osano pararsi davanti a noi. Mancano solo la fionda e la cerbottana...

Bello. TheTerminator sul Game Gear è l'ennesima dimostrazione che la console portatile della Sega non è altro che un Master System con il monitor incorporato. TheTerminator è infatti praticamente identico all'omonimo gioco uscito sull'otto bit nipponico qualche mesetto or sono, nel complesso si tratta quindi di un ottimo titolo. La grafica è massicia, il sonoro non è male (se tenete conto che si tratta di un Game Gear...) e la giocabilità è validissima, tanto che difficilmente riuscirete a staccarvi dal joypad. Resta qualche dubbio di fondo sulla longevità (il gioco è fin troppo difficile in alcuni punti, tanto da diventare persino frustrante) e sull'originalità: di giochi di questo genere infatti ne abbiamo visti a centinaia e, se dobbiamo essere proprio sinceri, iniziamo a non poterne più (è un parere personale, inteniamoci). Se fate comunque parte dei fanatici di sparatutto e degli arcade più in generale, non fatevi sfuggire quetso gioco, perché commettereste un errore imperdonabile.

SIMON CROSIGNANI

GAME GEAR
VIRGIN

GRAFICA	91
SONORO	80
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	90
GLOBALE	89

OUT RUN EUROPA

Era una notte buia e silenziosa... Anzi no, era una mattina fredda e nebbiosa e il povero Mad Max non aveva assolutamente voglia di andare a lavorare. "Perhcè chiudersi in un ufficio di due metri per due per nove lunghissime ore, quando là fuori c'è un intero mondo che ci aspetta? Le frontiere sono cadute e l'Europa è ormai scarrozzabile in lungo e in largo, senza limitazioni di sorta (beh, non esageriamo...)" pensava il nostro eroe. E così, messa in moto (non senza fatica) il Pandino dal colore non meglio definito (c'è chi dice che la colorazione marrone sia dato dallo sporco e dalla polvere dei secoli, chi dalla ruggine, chi invece da un elefante che ha deciso di fare i bisognini proprio sull'auto del povero Max, ma quest'ultima ipotesi è decisamente inattendibile), il caro Mad Max (il cui nome già un programma quando si parla di viaggi in auto e chi ha visto il film omonimo capirà a cosa mi sto riferendeo) partì e andò, andò, andò... Purtroppo per lui in ufficio, non vedendolo arrivare, venne subito messo in allarme il Reparto Recupero Dipendenti con Poca Voglia di lavorare, che conosceva Max ormai a menadito. Localizzatolo grazie al microsensore piazzato nel suo cranio (inseritogli al momento dell'assunzione), il povero Max venne affiancato da altre auto, moto, elicotteri che volevano riportarlo in ufficio a tutti i costi. A questo punto il nostro eroe aveva due scelte: arrendersi e tornare al solito tran tram quotidiano o armarsi di bazzoka e cannoni e vendere cara la pelle lungo le strade d'Europa. Secondo voiqual è stata la sua scelta? La prima, ovviamente... A proposito, Max, mi dai un passaggio quando torni a casa e vedi ti togliere quel lanciarazzi da lì davanti che ci guardano tutti male al semaforo...





VAI A TAVOLETTA!

Out Run Europa ha moltissime peculiarità, anzi ne ha un po', anzi qualcuna... A dire il vero, *Out Run Europa* ha un'unica caratteristica che lo differenzia dal resto degli arcade automobilistici di combattimento: la varietà di mezzi a propria disposizione. Nel primo livello di *ORE* dovete infatti mettervi al comando di una motocicletta potentissima, nel secondo (ambientato sul mare) sarete in possesso di una moto d'acqua, nel terzo di una Porsche vecchio modello (non ho la più pallida didea di quale sia la sigla, abbiate pietà...), nel quarto di un motoscafo e nel quinto di una buon vecchia Ferrari F40. Il tutto, sempre evitando i proiettili dei nemici e i loro mezzi. Ma con il nuvo codice della Strada non sono vietati i bazooka con una potenza esplosiva di più di 2.000 megatoni?





GAME GEAR US GOLD	
GRAFICA	60
SONORO	59
GIOCABILITA'	50
LONGEVITA'	49
GLOBALE	54

Sul fatto che gli europei non fossero capaci di programmare giochi per console come i giapponesi, ormai non avevamo più dubbi da tempo e Out Run Europa ne è la conferma definitiva. Questo gioco infatti è... è... come dire... piatto, ecco come. A partire dalla realizzazione tecnica (lo scrolling è mediocre e non sprechiamo parole per grafica e sonoro, perché partirebbero solo parolacce dirette ai responsabili di questo gioco) fino ad arrivare al gioco vero e proprio, si incontrano ben pochi pregi, mentre l'elenco dei difetti è lungo come i capelli del nostro Paolo. E poi, diciamoci la verità: qusto gioco era già una discreta porcheria quando era uscito sui computer, perché convertirlo e soprattutto perché farlo così male? Mah, sembra proprio che i giochi di guida su Game Gear siano um genere alquanto scarno di capolavori: speriamo in bene per il futuro...

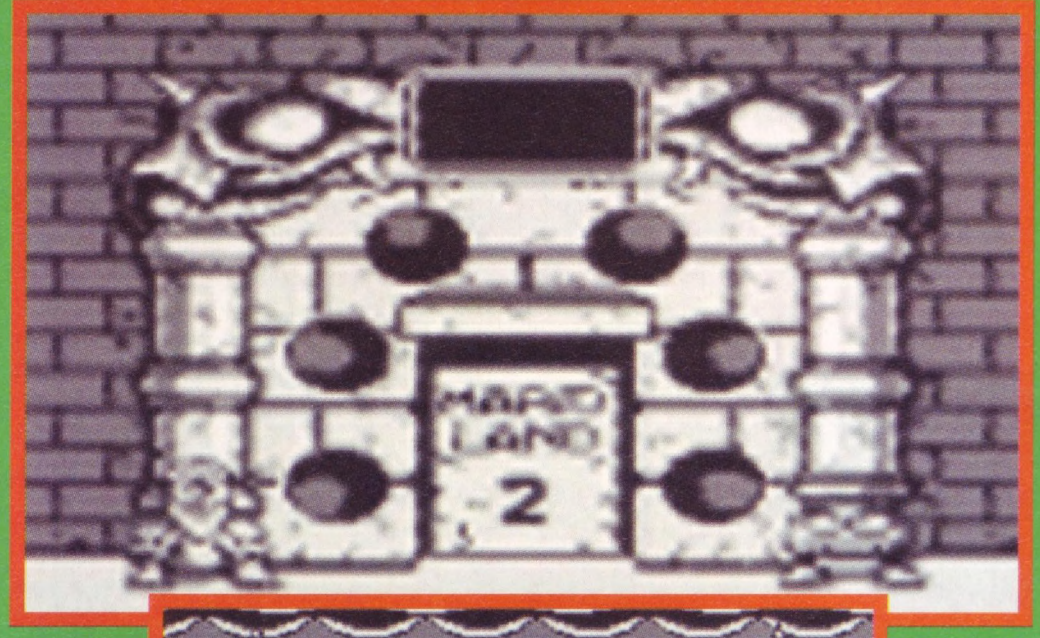
SIMON CROSIGNANI

SUPER MARIOLAND 2

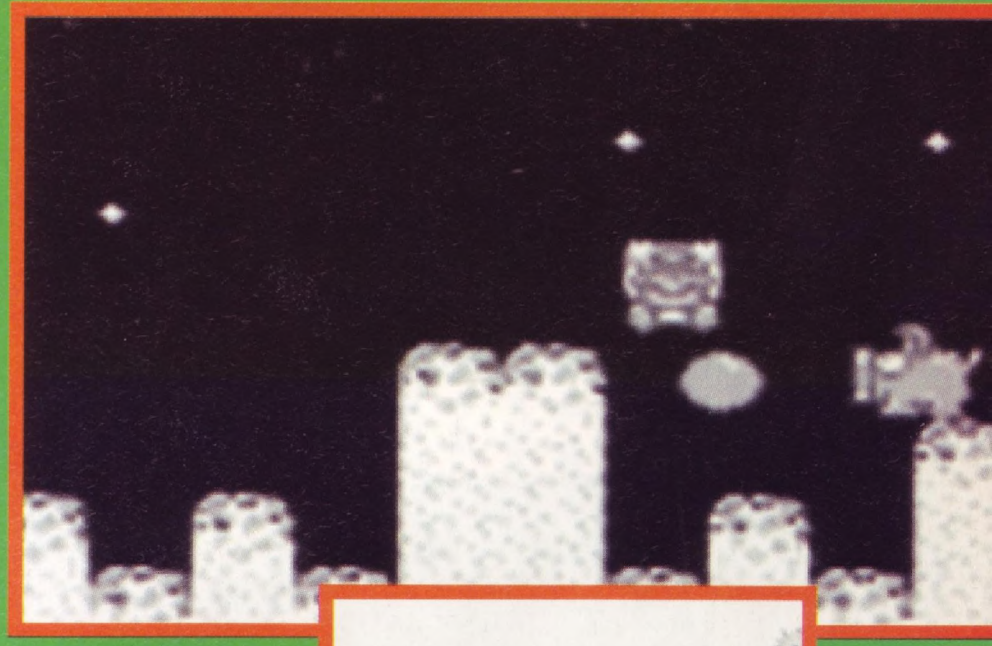
Mario torna al Game Boy! Il baffuto idraulico è apparso in ogni sorta di gioco, dalla serie di cui era protagonista (Super Mario Bros) a ruoli cameo in cartucce come Yoshi. Ora è tornato ad essere nuovamente la star! Ancora una volta il malvagio Bowser ha preso la principessa Daisy in ostaggio e in questa occasione è deciso a impedire a Mario di salvarla. Al portale del suo castello ha fatto mettere una serratura che può essere aperta soltanto da sei speciali monete, date in affidamento ad altrettanti mostruosi guardiani.
Potete aiutare Mario a sconfiggere Bowser una volta per tutte - o almeno fino a Mario Land 3?

Secondo me questo è uno dei migliori giochi per Gameboy in assoluto, e nello stesso tempo è una piccola delusione. La grafica è fantastica ed il sonoro lo è altrettanto, mentre la spaventosa vastità e varietà del gioco lo rendono più simile al Mario World del Super NES che ad una cartuccia per il Gameboy. Ciò che danneggia tutto il buon lavoro dei programmatori è la semplicità del gioco, coadiuvata com'è dall'opzione salva-partita. Tuttavia, che ne approfittiate oppure no, non ha molta importanza: Super Marioland 2 è una grande cartuccia che dovreste avere nella vostra collezione!

PAUL ANGLIN







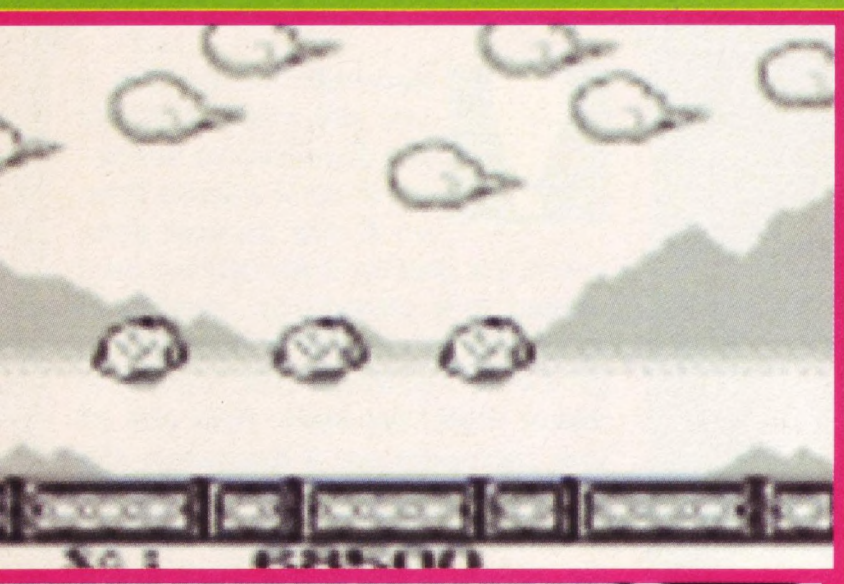


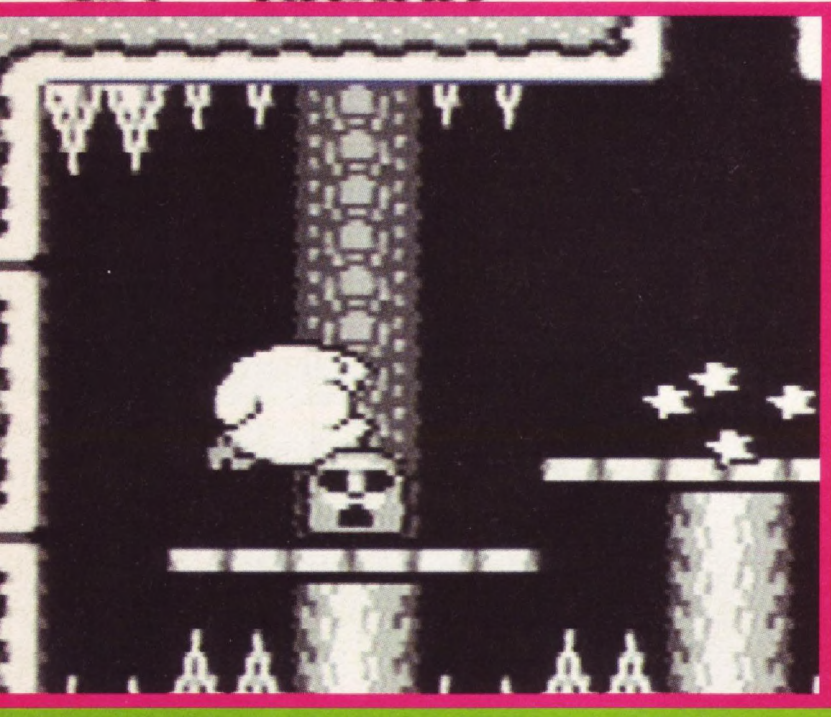
CHI PIU' SPENDE...PIU' GUADAGNA!

A differenza di tutti gli altri giochi di Mario nei quali si ottiene una vita extra raccogliendo 100 monete, in *Super Marioland 2* esse vengono risparmiate per essere spese nella Mario-matic bonus machine. Vi sono fessure per 30, 50, 200 e 999 monete, e più ne mettete maggiori sono le probabilità di vincere oggetti bonus e vite extra. I bonus variano da semplici power-up a forma di fungo ad una icona che vale la bellezza di 20 vite - utile, no? Oltre a questa schermata, ogni livello ha due campane. Facendo suonare la prima Mario, una volta morto, riparte dal medesimo punto, mentre agitare la seconda dà accesso ad una schermata-bonus. Questa può essere di due tipi differenti. La prima presenta una di quelle infernali macchinette da luna-park in cui bisogna manovrare una gru per raccogliere animali di peluche ed altri giocattoli a buon mercato, l'altra invece mostra una sorta di circuito elettrico nel quale vanno praticate due interruzioni per ottenere la corrente che raggiungerà il bonus desiderato.

GAMEBOY
NINTENDO

GRAFICA	95
SONORO	90
GIOCABILITA'	82
LONGEVITA'	80
GLOBALE	85





STRAZIAMI, MA DI BONUS SAZIAMI

CARAMELLA: raccogliete questo lecca-lecca e diverrete invincibili abbattendo i nemici senza rimanere feriti.
BOMBA: inglobate questi ordigni e sputateli ai cattivoni. Poi però allontanatevi perché l'esplosione può ritorcersi su di voi affumicandovi.
MICROFONO: questo piacerà agli appassionati di karaoke. Gli accoliti del re Dedede non ce la fanno a sentire Kirby cantare e quando mollerete il microfono su di loro, esploderanno dallo strazio.
CIBO SPEZIATO: divorate questo piatto rovente e sputerete palle di fuoco. Tenetevi lontano dall'acqua però, altrimenti estinguerete le fiamme.
FOGLIA DI MENTA: masticando questo balsamico bocconcino, produrrete una corrente d'aria fresca talmente forte che vi sbarazzerete di molti nemici in una volta sola.
SACCHETTO DI CIBO MAGICO: è piuttosto raro, ma vale la pena di correrci dietro. Gli effetti possono variare, ma il meno che si può ottenere è la restituzione di tutta l'energia.
INFUSO ENERGETICO: questa fiala vale due barre di energia.
1-UP: raccogliete e riceverete vita extra. Stop.
STELLA DEL TELETRASPORTO: da usare per saltare direttamente al livello successivo. Saltateci sopra e il gioco è fatto.
STELLE SFAVILLANTI: queste sono le più preziose e vengono lasciate dietro dai guardiani di fine livello. Raccoglietele e restitutitele alla gente di Dream Land.

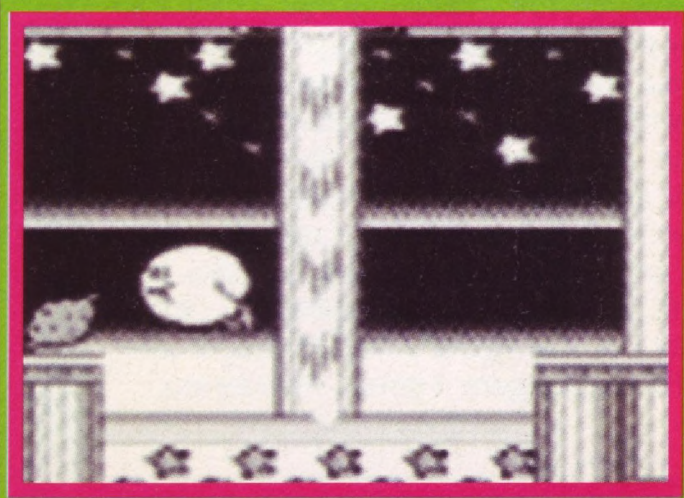


KIRBY'S DREAMLAND

Oh no! Kirby e i suoi compagni di Dream Land sono stati privati di tutta la loro scorta di stelle celesti ! Questi piccoli, adorabili blob sgobbano fra le nuvole, mantenendo puliti i cieli e usando le magiche Stelle Sfavillanti per spargere felicità ed armonia su tutta Dream Land. Tuttavia, una fetente banda di ladri proveniente dal vicino Monte Dedede (I don't want you, you don't want me... - Paolo&Fabio) è piombata giù e ha rubato tutto quanto. Disperati e affamati, gli abitanti di Dream Land hanno bisogno di un eroe che recuperi le stelle e salvi la situazione - e l'eroe che cercano è Kirby!

GAMEBOY
ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	85
SONORO	78
GIOCABILITA'	92
LONGEVITA'	82
GLOBALE	86



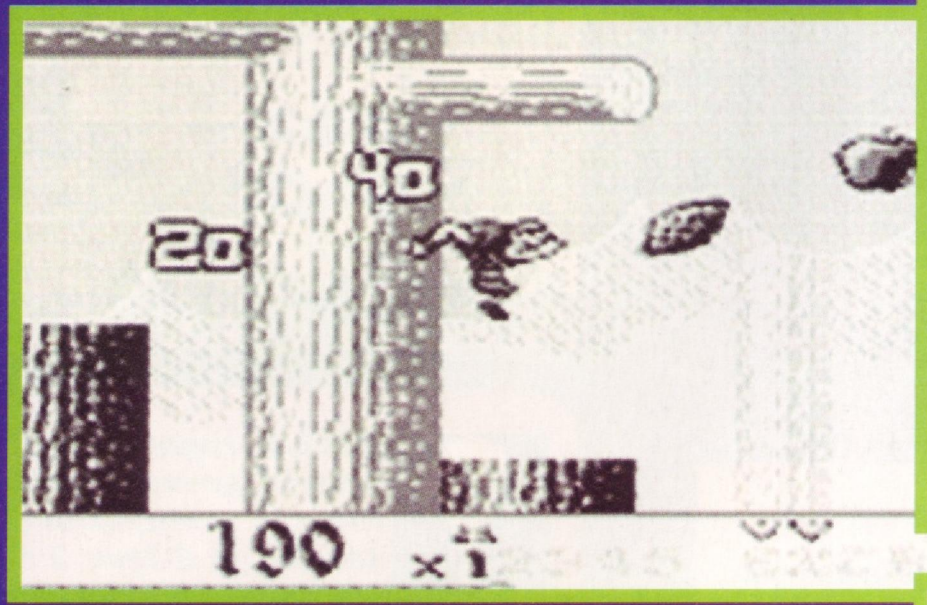
Ma che idea originale: un blob che se ne va in giro a spazzare lo schermo! In più, Kirby è il personaggio più patetico dai tempi di Tiki il kiwi in New Zealand Story : che gioco però! La grafica è al top, con sprite belli grossi che fanno vedere per bene quel che succede sullo schermo, anche se risente dello sfarfallio già visto altre volte. La giocabilità è sbalorditiva, ma alla fine il gioco è incredibilmente facile: con soli cinque livelli l'ho finito alla prima partita disponendo di due continue. Detto questo, si possono rimettere a posto le cose regolando il tempo del gioco. Un acquisto consigliato, che, finché dura, vi regala tonnellate di divertimento.

PAOLO CARDILLO

HUNCHBACK ADVENTURE

La bella Esmeralda viene tenuta prigioniera in un castello ed il giovane Quasimodo (meglio noto come il Gobbo di Notre Dame) si lancia al suo soccorso. Il guaio è che l'Agognata è più inespugnabile di Fort Knox, con tutti i tipacci che le girano intorno. Siete pronti a menar le mani? Come no, vi sembra di sentirvi dire.









Hunchback Adventure ha ancora il sapore di quel vecchio gioco a gettone nonché del gioco per il C64 e, sebbene la grafica sia parecchio migliorata, purtroppo lo schema di gioco non è progredito di un decimo da quei giorni. Certo, la grafica è decisamente migliorata rispetto ai blocchettoni dell' epoca ma andare per piattaforme diventa rapidamente noioso, ragione per cui il gioco non vale proprio la vostra attenzione.

PAUL ANGLIN

SUONAN LE CAMPANE

Come avrete immaginato, le campane giocano un ruolo ragionevolmente fondamentale nel gioco. Per completare uno schermo dovrete farvi strada fino alla campana finale e poi suonarla. Ma le campane appaiono anche come icone che, raccolte, vi regalano punti sonanti. Ci sono però altri e numerosi oggetti da raccogliere nel corso di Hunchback Adventure. Essi variano da pochi punti a vite extra e bonus temporali. Molti possono essere raggiunti con un piccolo salto ma altri sono sistemati più in alto, fuori dal campo visivo, quindi dovrete guardarvi in giro con cura.

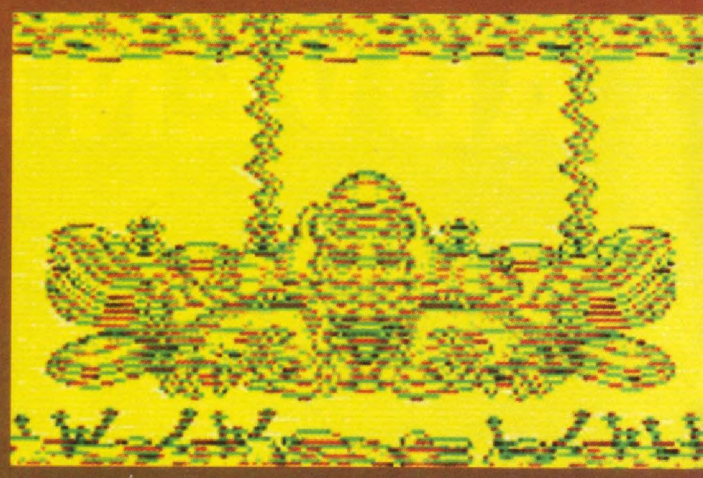
GAME BOY
OCEAN

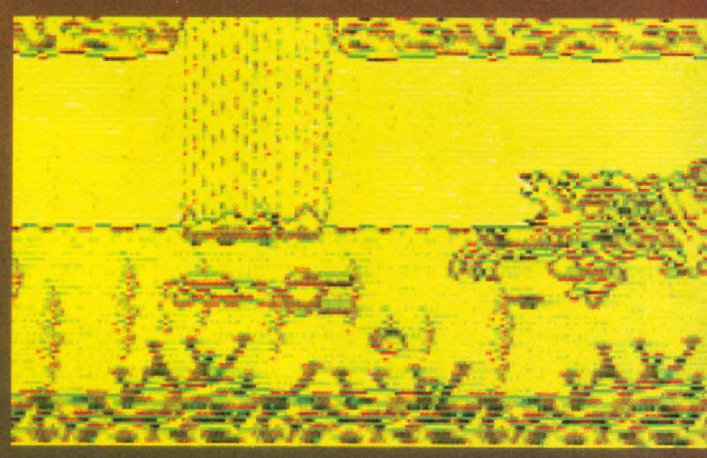
GRAFICA	72
SONORO	71
GIOCABILITA'	60
LONGEVITA'	59
GLOBALE	55

R-TYPE 2

GRAZIE A MICROMANIA PER QUESTA CARTUCCIA!

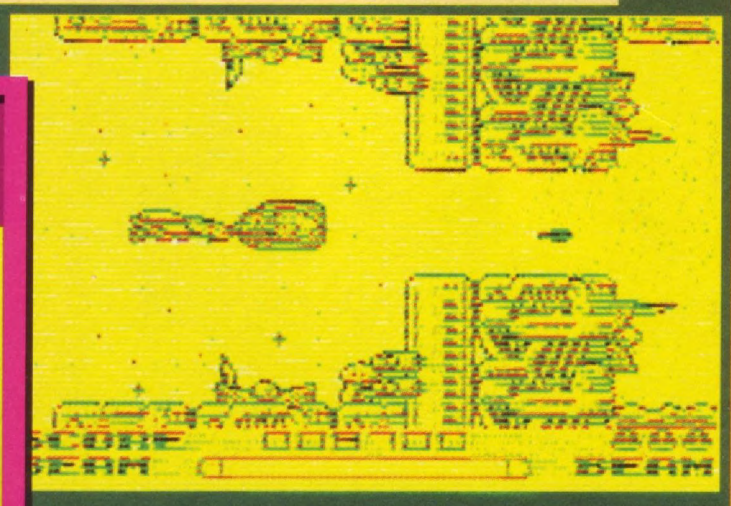
Di solito il genere degli sparatutto è uno dei più sfruttati dalle software house di mezzo mondo, ma quando si dà un'occhiata alla scarsità di shoot 'em up disponibili per il Gameboy, sembra proprio di aver trovato l'eccezione che conferma la regola. R-Type è un classico della storia dei videogiochi, tant'è vero che molti lo ritengono ancora oggi LO sparatutto per eccellenza, e dal giorno della sua uscita in sala giochi abbiamo potuto sollazzarci con centinaia di cloni e imitazioni, che non garantivano però quel divertimento e quella longevità a cui eravamo abituati. Per questo motivo non ci eravmo sorpesi assolutamente quando abbiamo visto uscire il seguito di questo mito dei videogiochi, e ora che il tutto è stato convertito per Gameboy non possiamo trattenere la nostra approvazione e la nostra gioia. Certo, certo, lo sappiamo: il portatile della Nintendo aveva già ospitato le conversioni di qualche celebre coin-op (Nemesis, Parodius, Robocop, Gradius, Missile Command...), ma R-Type è sempre R-Type: inoltre, a diiferenza dei titoli sopracitati, in questo gioco la grafica è chiarissima, anche quando lo schermo è pieno zeppo di astronavi, bonus e amenità simili, e rende pienamente giustizia all'originale da sala. Rende talmente giustizia che si rivela anche essere troppo identico al suo predecessore, con la sola differenza di avere alieni diversi e qualche ritocco grafico. Per il resto niente di nuovo all'orizzonte...

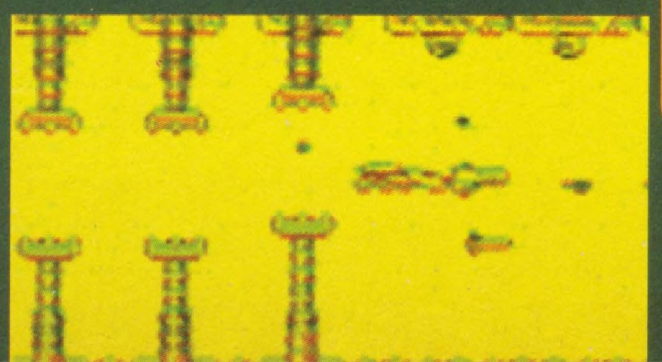




ARMI, MARMI E MARMITTE

Una delle caratteristiche peculiari di *R-Type* è senza dubbio quella che permette di caricare diverse armi semplicemente tenendo premuto un tasto di fuoco. Andate su metà carica e avrete un'incredibile varietà di laser differenti, caricatelo totalmente e i cannoni spareranno delle bombe che flagelleranno letteralmente tutto ciò che troveranno sul proprio cammino. Inoltre, come certamente sapranno anche i sassi, l'astronave di *R-Type* può collegare alla propria prua o a poppa una specie di pod per difendersi dagli attacchi nemici. Questo aggeggio può anche essere sparato avanti e indietro e richiamato in un secondo tempo semplicemente premendo il tasto A. Il bello è che questo pod ha delle armi extra proprie che possono essere "acquistate" semplicemente raccogliendo i bonus sparsi qua e là per il cammino. Le armi extra sono utilissime, soprattutto quando dovrete attraversare dei cunicoli claustrofobici pieni di nemici pronti a farvi la pelle alla minima distrazione. In bocca al lupo, ragazzi!





GAMEBOY
IREM

GRAFICA	81
SONORO	79
GIOCABILITA'	79
LONGEVITA'	81
GLOBALE	81

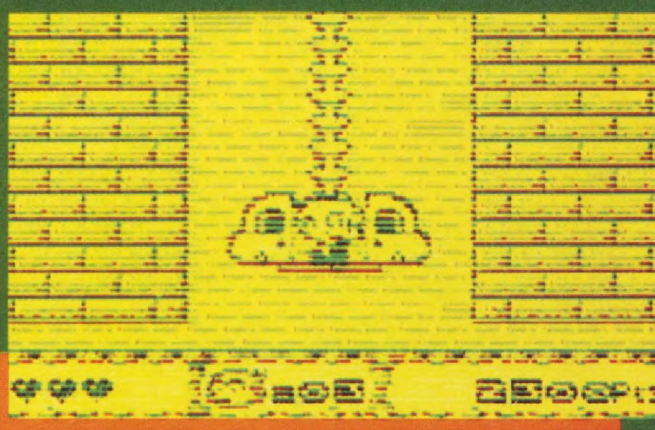
Occhio ragazzi, non fatevi ingannare dalle foto: la realizzazione tecnica di R-Type 2 è mostruosa, ma ricordatevi che i fattori più importanti in uno sparatutto di questo genere sono giocabilità, longevità e varietà. Per quanto riguarda i primi due, onestamente non ho nulla da ridire: l'azione è frenetica, e sebbene ci siano spesso dei momenti di panico totale (soprattutto quando perdete tutte le armi nei livelli più avanzati e vi ritrovate con un minimo sparettino a dover fronteggiare orde di alieni assatanati), lo scrolling è fluidissimo e permette di avere una visuale assai chiara dell'area di gioco, ma per quanto riguarda la varietà... Le innovazioni sono davvero troppo poche rispetto al suo predecessore e si ha spesso quella sensazione assai spiacevole di deja vù, che tutti odiamo. Insomma, tanto per capirci, R-Type 2 è un bello shoot 'em up, ma Parodius (il top della categoria su Gameboy) è un'altra cosa. Detto questo, pensateci su e fate la vostra scelta.

SIMON CROSIGNANI

GB KID

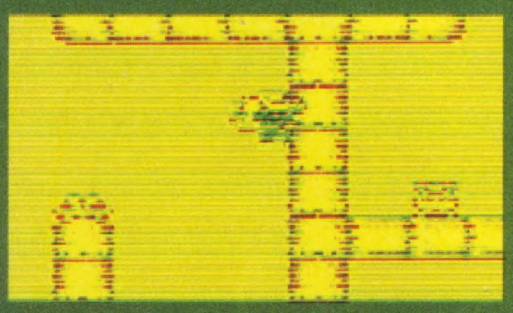
GB Kid è un tizio davvero sfortunato: non solo si ritrova a dover vivere nell'era più scomoda di tutto il Creato, la Preistoria, con tonnellate e tonnellate di tirannosauri e stegosauri sempre pronti per papparti in un sol boccone, non solo si ritrova senza nemmeno un capello con il sole che picchia impietosamente sulla sua povera capoccia, ma adesso deve pure assistere al rapimento della propria ragazza da parte di uno di questi animaloni grandi e grossi, in cerca di qualcosa con cui farcire il proprio sandwich. E di armi a disposizione il nostro eroe ne ha davvero poche, così non gli resta altro da fare che... usare la testa. Già, GB Kid è in grado di tirare delle poderose testate a destra e manca, così potenti da stendere tutti i nemici che gli capitano a tiro. E di nemici in questo platform tipicamente nipponico ce ne sono a centinaia, tutti dall'aspetto assolutamente ridicolo, ma alquanto letali al minimo contatto, soprattutto se si tratta di nemici di fine livello. Ovviamente non mancano bonus (sotto forma di kebab, cibo preferito da GB Kid), stanze segrete (veri e propri sottogiochi in cui accumulare diverse camionate di punti) e una dose di umorismo talmente grande da fare invidia a Mel Brooks. Sono pazzi questi cavernicoli!

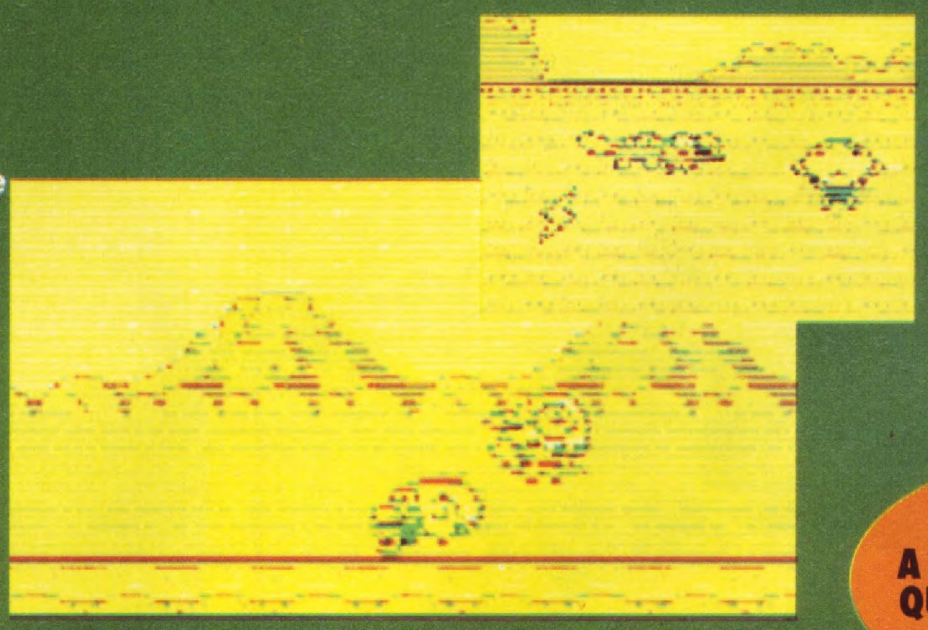


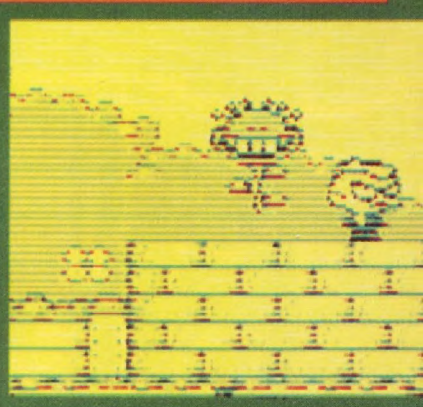


PC, BC O GB?

Tranquilli, non stiamo dando i numeri (o le lettere): stavamo solo ricordando le precedenti apparizioni di *GB Kid* sul PC Engine (dove si chiamava *PC Kid* e dove è uscito anche il seguito, molto originalmente battezzato *PC Kid 2*) e su Amiga (il nome esatto era *BC Kid*). Pur cambiando nome, il nostro eroe ha mantenuto intatte le proprie caratteristiche: ha sempre un crapone con cui tirate craniate qua e là, può aggrapparsi e scalare con i denti le pareti più ripide (l'animazione in questo caso è esilarantissima), può saltare sui fiori e raggiungere altezze davvero notevoli e, infine, può cibarsi del suo cibo preferito, il kebab. Se avete girato un po' le metropoli europee e vi siete avventurati nei quartieri arabi avrete sicuramente visto tonnellate di ristoranti e tavole calde che dispensano il famoso Doner Kebab: in pratica si tratta di carne, servita con verdura e altre amenità, davvero squisita. Beh, GB Kid ne è un fanatico e ogni volta che ne mangia un pezzo aumenta la propria velocità e la potenza delle proprie testate, mentre quando si ritrova con una porzione extra diventa anche invulnerabile! La fantasia malata dei game designer del Sol Levante non conosce limiti...







GRAZIE A MICROMANIA PER QUESTA CARTUCCIA!

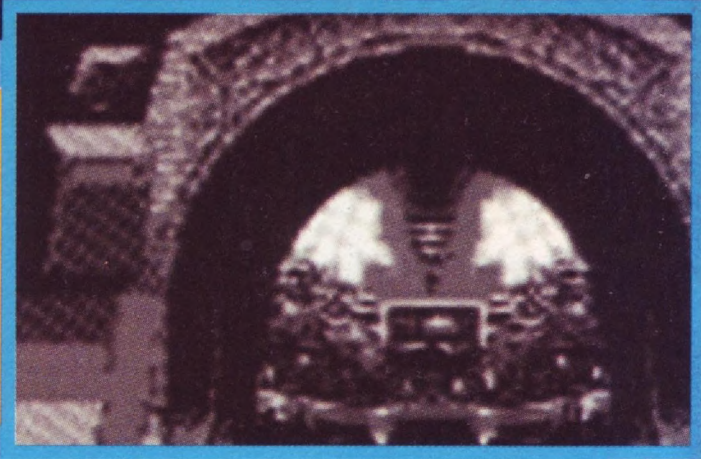
Aaaaaargh! Rabbia, disperazione, frustrazione! Non è pooossiiiiibiiiile! Avevano fatto tutto così bene: lo scrolling era fluido, la grafica era incredibile e rispecchiava alla perfezione la sua controparte per PC Engine, il sonoro era OK, la giocabilità era discreta e tutto filava liscio come l'olio, quando... Si sono dimenticati della longevità! GB Kid infatti non è facile: è ultrameastroipersemplicementefacile! Se avessero prestato maggiore attenzione a questa fattore ci saremmo trovati fra le mani, senza alcun dubbio, un classico per Gameboy, così come PC Kid lo è stato per il PC Engine. E invece tutto quello che abbiamo è una cartuccia divertente all'inizio, ma che finirete dopo meno di due ore di gioco, lasciandovi un gran amaro in bocca e un bel buco nel portafoglio. E' un vero peccato: una delle licenze più attese dell'intero anno sprecata malamente. Se volete un buon platform cercate di resistere alle foto tentatrici di questa pagina e rifugiatevi, manco a dirlo, su Super Mario Land 2: di sicuro non lo finirete alla seconda partita...

SIMON CROSIGNANI

HUDSON SOFT
GAMEBOY

GRAFICA	89
SONORO	83
GIOCABILITA'	71
LONGEVITA'	29
GLOBALE	56

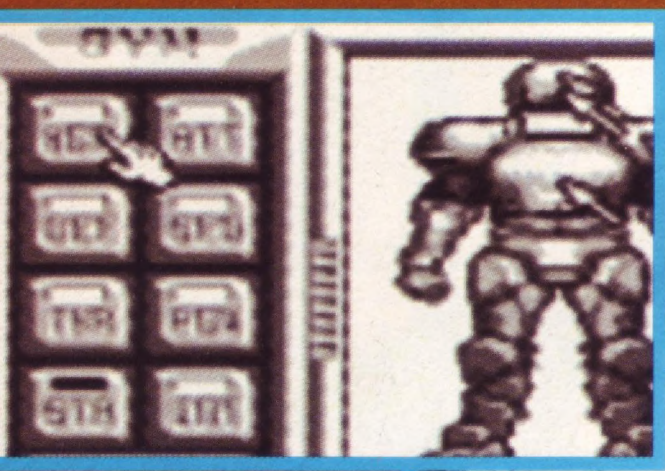
SPEEDBALL 2



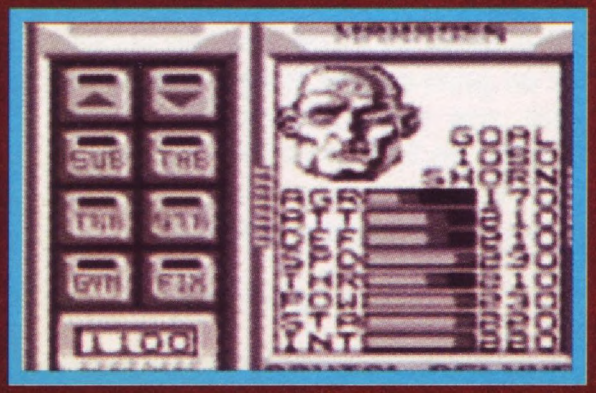
Siamo nell'anno 2010 e la gente dopo anni e anni di dibattiti, Processi, Appelli e menate varie s'è stufata di sentir parlare del problema della violenza negli stadi, tant'è vero che lo sport più in voga del momento è lo Speedball, un cruento incrocio fra il Football Americano, l'Hockey, il Rugby e il Rollerball. In teoria è molto simile al vecchio calcio, che si giocava nel ventesimo secolo: ci sono due porte, una palla e due squadre che tentano di segnare buttando la palla nella rete avversaria, eludendo l'intervento del portiere. In pratica però è parecchio diverso: non ci sono falli e tutto è permesso, la palla è metallica e può essere portata in mano (Maradona lo faceva già prima...) e ci sono un sacco di bonus, punti extra e intermezzi sui generis per tenere viva l'attenzione del pubblico.
Il vostro scopo in questo gioco è ovviamente quello di comandare una squadra di disgraziati pronti a tutto pur di vincere il campionato di Speedball, spaccando più mascelle possibile e segnando valangate di gol, facendo allenare i propri giocatori in palestra per migliorare le proprie caratteristiche e infine comprando e vendendo atleti così da rinforzare la rosa di atleti a disposizione. Siete pronti per il gioco più sanguinolento dell'ultimo secolo? E poi dicono che i videogiochi fanno male...

VIIIIUUUULENZAAAA!

Come accennato nella recensione, il sistema di punteggio in Speedball 2 è leggermente diverso da quello del calcio o di altri sport "normali". I gol valgono infatti 10 punti, ma ci sono un sacco di modi per incrementare il proprio totale. Ci sono due Globi Rimbalzanti sul campo, ad esempio, che regalano due punticini ogni volta che vengono colpiti con la palla: stesso discorso vale per le Stelle, che si trovano però a bordo campo. Ci sono anche due rampe che, se imboccate con la palla, permettono di aumentare il valore di ogni punteggio, arrivando persino a raddoppiarlo: occhio però, perché se vengono utilizzate nel verso sbagliato possono anche ridurre i punteggi! Oltre a questi piacevoli aggeggilli segnaliamo i teletrasportatori, che spostano la palla da una parte all'altra del campo e gli Elettrificatori che elettrizzano la palla, stendendo all'istante tutti i giocatori avversari che la toccano. Per finire, ricordiamo che si possono guadagnare 10 punti anche stendendo un giocatore avversario, anche se per farlo dovrete colpirlo duramente un bel po' di volte nel corso della partita. Ma questo non è un problema per dei picchiatori come voi, vero?







GRAZIE A MICROMANIA PER QUESTA CARTUCCIA!

GAMEBOY
MINDSCAPE

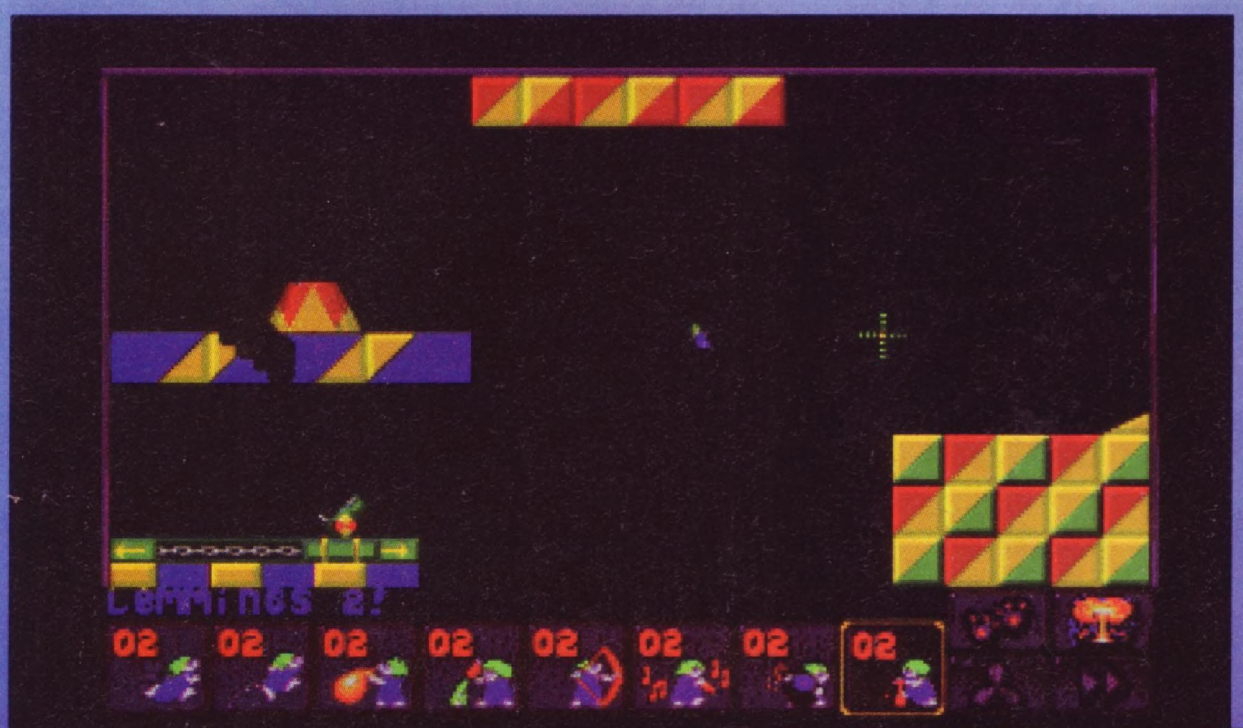
GRAFICA	85
SONORO	79
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	83
GLOBALE	**86**

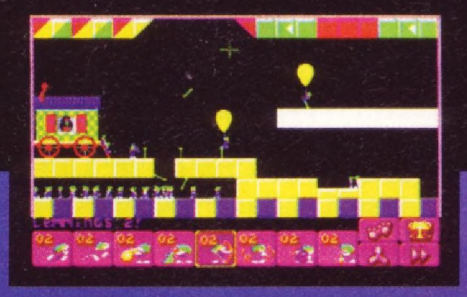
Va bene va bene, lo ammetto, all'inizio avevo qualche dubbio. Voglio dire, abbiamo visto davvero tutto a questo mondo, ma Speedball 2 sul Gameboy mi sembrava davvero un tantinello esagerato. Invece mi sono dovuto ricredere: questa è una delle migliori conversioni per il portatile Nintendo che abbia mai provato nella mia lunga vita. La grafica è ultramassiccia e ipermetallica e gli sprite viaggiano a velocità supersonica per lo schermo, lasciando ai poveri videogiocatori ben pochi momenti in cui tirare il fiato per cercare di capire cosa succede. Il sonoro è discreto (peccato non ci sia il grido "Ice Cream! Ice Cream!" campionato, diventato celeberrimo sulla versione Amiga), ma quello che più conta la giocabilità è la longevità sono ultrafantascientifiche. Certo, ogni tanto la vista si impasta per il gran movimento che c'è sullo schermino monocromatico del Gameboy, ma su questo si può benissimo passar sopra. Insomma, se ancora non lo avete capito, Speedball 2 è una cartuccia caldamente consigliata, soprattutto se amate i giochi violenti e metallici, che hanno fatto la fortuna dei Bitmap Brothers. A quando The Chaos Engine sul Gameboy?

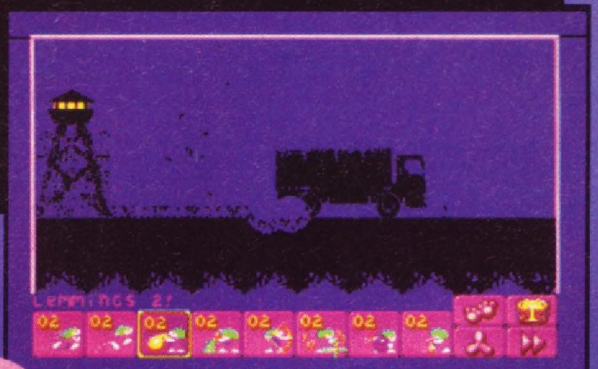
ALEX ASSI

LEMMINGS

Basta! Ci siamo rotti le scatole! D'accordo, d'accordo: sarà un fantastico puzzle game, sarà il gioco più innovativo degli ultimi anni, sarà un'idea estremamente originale, sarà giocabile al mille per mille, sarà... Ma non ne possiamo veramente piu! Questa è la 114esima recensione per *Lemmings* che ci tocca pubblicare e c'è solo da sperare che la versione per Lynx (l'unica che manca finora all'appello) arrivi al più presto, così ci saremo levati di torno questo gioco ultrainflazionato (almeno fino a quando non inizieranno a convertire *Oh No! More Lemmings*).
La descrizione di *Lemmings* è quantomai breve e sintetica (in fondo lo conoscerete tutti benissimo e se non avete ancora avuto occasione di provarlo, probabilmente non ci giocherete mai): in questo cavolo di gioco (scusate il linguaggio ma, come avrete probabilmente già capito, non ne possiamo più) bisogna guidare dei branchi di roditori, particolarmente dementi, attraverso una lunga serie di livelli, costellati in ogni dove di ostacoli cruenti e amenità del genere. Per farlo dovete evitare ai sopracitati roditori alcuni compiti come quello di scalare pareti, di costruire ponti, di scavare delle gallerie... Nei primi livelli capirete immediatamente come cavarvela, ma state pur certi che proseguendo nel corso del gioco avrete di che pensare. Come sarebbe a dire "Queste robe le sapevo già"? E allora cos'avete letto a fare questa recensione?







A RIPETIZIONE DI LEMMINGS

Per i pochissimi che non lo sapessero, in *Lemmings* ci sono tonnellate di livelli divisi in quattro gradi di difficoltà, che possono essere selezionati all'inizio di ogni partita: si va dal Fun (ideale per i principianti) attraverso il Mayhem e il Taxing, fino ad arrivare al Crazy (in cui vi si spappolerà senza dubbio il cervello e in cui ridurrete a zero la vostra vita sociale). In ogni caso, non preoccupatevi: non correte il rischio di impazzire e di andarvene in giro con un'ascia cercando di fare la pelle a chiunque vi ricordi un roditore. Infatti, grazie all'icona Armageddon (che rappresenta un fungo atomico) potrete dar sfogo ai vostri istinti omicidi e far fuori tutti i lemmings con un'esplosione tanto comica quanto tragica. Se anche questo metodo non funziona potete sempre scaraventare il Gameboy dalla finestra e se neanche in questo modo vi sentirete liberi e la follia si sarà completamente impadronita di voi, presentatevi alla redazione di CVG: siete pronti per essere assunti (ma saremo scemi a scrivere simili demenzialità nella recensione di un videogioco? - Simon).

Accidenti! Dei complimenti grossi così ai programmatori di questa ennesima versione di Lemmings: il Game Boy esplode letteralmente di roba in movimento e non solo, tutto quello che è concentrato sullo schermo è assolutamente distinguibile e ben animato. Il metodo di controllo è stato reso assolutamente "amichevole" e questo non può che portarmi a dire una sola cosa: compratelo! Avrete così uno dei migliori e più originali giochi visti sul vostro Gameboy!

PAOLO CARDILLO



GRAZIE A MICROMANIA PER AVERCI FORNITO LA CARTUCCIA!

OCEAN
GAMEBOY

GRAFICA	88
SONORO	77
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	90
GLOBALE	90

"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 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

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**

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 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

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

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

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



PGA TOUR GOLF 2

MEGADRIVE
ELECTRONIC ARTS

GRAFICA 91
▲ *Percorsi disegnati ottimmante e dicreta velocità di gioco.*

SONORO 90
▲ *Ottimi effetti e buone musiche.*

GIOCABILITA' 95
▲ *Un gioco semplicemente fantastico.*

LONGEVITA' 93
▲ *Sette percorsi bastano e avanzano.*

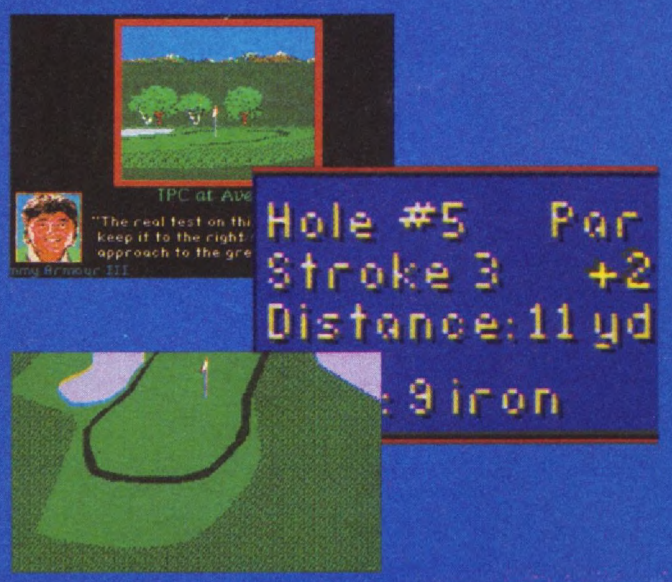
GLOBALE 93
Dovreste essere pazzi per perdervelo!

AZIONE	■■■■■□
STRATEGIA	■■■■■□
ORIGINALITA'	■■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■■

La vita del videogiocatore è una figata: quando meno te l'aspetti e vivi nella più totale apatia, ti piomba fra capo e collo un gioco troppobbbello che ti permette di passare divertendoti tonnellate di pomeriggi insieme ai tuoi amici. PGA Tour Golf 2 è uno di questi giochi. Contrariamente alle ultime pseudo-update della Electronic Arts (John Madden 93 era un po' esagerato, Team USA Basketball era semplicemente un furto e si salvava il solo NHLPA Hockey 93) PGA 2 mostra cosa si può fare prendendo un vecchio gioco, migliorandolo, ampliandolo e rendendolo ancora più giocabile. Grafica, sonoro, programmazione... Tutto ha subito una rinfrescata e già questo sarebbe un valido motivo per acquistare la cartuccia, am le nuove opzioni, i tre percorsi in più e la possibilità di vedere il percorso con la telecamera prima di giocarci trasformano PGA 2 in un classico delle simulazioni. D'accordo, d'accordo: forse il golf potrà non essere il più divertente degli sport, ma provate a farci una partita e vedrete. Se vi annoiate potete sempre sperimenatere l'opzione Skins game che vi permette di vincere dei soldi scommettendo e giocando di buca in buca. Più di così...

SIMON CROSIGNANI

Senz'altro tutti conoscerete il golf, quello sport da ricconi in cui bisogna pascolare su 18 campi erbosi cercando, mentre si prende il sole, di mandare con una mazza una pallina in buca con il minor numero di colpi possibile. Il tutto è ovviamente più facile a dirsi che a farsi, così la Electronic Arts ha creato qualche mese or sono, *PGA Tour Golf*, una simulazione che permette di nascondere le proprie figuracce golfistiche fra le mura di casa propria. Il gioco è ovviamente ispirato al famosissimo torneo americano che vede partecipare ogni anno le più famose stelle del canottagg... Ehm... del golf internazionale. Ora la EA, casa sempre pronta a ripulire i portafolie dei propri utenti, ha deciso di realizzare un update del sopracitato gioco e di chiamarlo, molto originalmente, *PGA 2*. I presupposti per un gran gioco ci sono tutti: tre percorsi in più, nuove opzioni, la telecamera... Ma il resto sarà all'altezza del proprio predecessore? Chi leggerà il commento lo saprà!



DAMMI LA DUE, LA TRE, LA DICIOTTO!

La caratteristica che eleva *PGA Tour Golf 2* nell'Olimpo dei videogiochi è probabilmente l'Hole Browser. Quest'opzione daL nome tanto astruso permette di controllare una telecamera sopraelevata libera di spostarsi su tutto il terreno di gioco e di esaminare così ogni buca per scoprire eventuali ostacoli e tranelli prima di iniziare a tirare. Le visuali sono molteplici e la possibilità di zoomare consente di avere un'idea ancora più precisa di cosa ci aspetti dietro l'angoio. Un'altra piacevole innovazione, rispetto al primo *PGA*, è costituita dalla presenza del Draw e del Fademeter. Questi due inidcatori permettono di regolare l'intensità dell'effetto o del gancio di tiri particolarmente complessi e in presenza di ostacoli particolarmente ravvicinati. I più potranno pensare a un inutile orpello, ma se avete giocato a *PGA Tour Golf* conoscerete senz'altro l'utilità di quest'opzione. E visto che parliamo di novità non possiamo dimenticare lo Skins Game: quest'opzione non permette, come potreste erroneamente credere, di pigliare a mazzate in testa un branco di skinhead, ma di guadagnare in poco tempo un sacco di soldi. Da due a quattro giocatori si devono infatti cimentare in un percorso a 18 buche, cercando di fare buca in un numero di colpi minore di quello degli avversari: ogni buca si assegna un tot di denaro che aumenta nel corso della partita e se due giocatori pareggiano il montepremi viene aggiunto a quello della buca successiva. Chi l'avrebbe mai detto che il nobile golf fosse un bieco gioco d'azzardo?

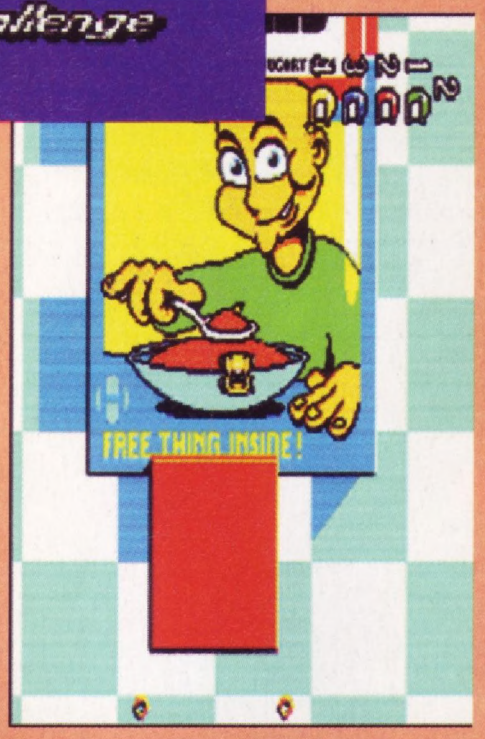
MICRO MACHINES

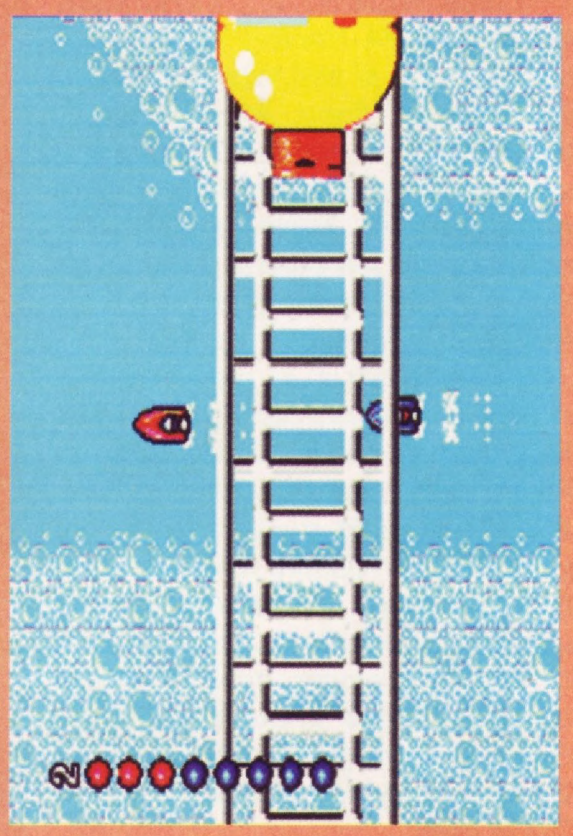
E' stupefacente ciò che i ragazzini tengono nelle loro tasche oggigiorno. Ai miei tempi sareste stati fortunati se aveste trovato 100 lire, una nocciolina ed un chewing-gum impolverato! Ma adesso potreste benissimo trovarci mezza dozzina di giochi elettronici, la carta di credito dei genitori e più automobiline di quante Elton John ne tiene nel suo garage! Le Micro Machines videro per la prima volta la luce del giorno in forma di macchinine minuscole ma ben dettagliate, che i più piccini collezionavano e facevano sfrecciare nel cortile sotto casa. Quelli della Codemasters videro il loro vero potenziale e misero questi microscopici giocattoli in un gioco di corsa sul NES di grande successo e la bella notizia è che ora gli è stato dato il trattamento a 16 bit piombando sul Megadrive. Ai nastri di partenza!

IN DUE E' PIU' DIVERTENTE

Nessun gioco di corse sarebbe completo senza lo spasso derivato dal giocare contro un amico. E voi potete scorrazzare per le piste ingolfate di ostacoli in un "singolo", scegliendo fino a quattro avversari da una banca di concorrenti computerizzati, oppure fare un "doppio" contro un vostro amico. Potete persino scegliere le piste e le auto con cui gareggiare. Il Computer tiene in memoria un'infinità di contendenti di varia abilità, da Asso del Volante a Max Anticoli- e nessuno è COSI' schiappa!







Micro Machines era già divertentissimo sul NES e ora, sul Megadrive, lo è ancora di più. Le macchine sono incredibilmente veloci e sono brillantemente animate con fantastici effetti sonori come il rombo dei motori mentre le auto passano intorno agli ostacoli. Hanno persino le ombre ogni volta che decollano dal tavolo e volano da un trampolino. Alcuni degli altri concorrenti sono un pochino troppo facili da battere e lo schermo poteva essere fatto meglio mostrando più pista, ma il risultato finale è grande. Il gioco è molto semplice, ma diverte un mondo. Vi sono 27 piste differenti ed almeno sei minuscoli mezzi da padroneggiare, e non desidererete altro per molto tempo. Ciascun veicolo si manovra in maniera realistica, benché alcuni siano più delicati al tocco rispetto agli altri. Questo gioco è altamente raccomandato ed è uno dei migliori nel suo genere sul Megadrive.

STEVE KEEN

TESORO, MI SI E' RISTRETTA LA FERRARI!

Le Micro Machines sono gli unici oggetti miniaturizzati nel gioco, tutto il resto è in grandezza naturale. Le corse si svolgono nel nostro mondo su enormi tavoli da colazione, pavimenti, credenze e addirittura nella vasca da bagno! Queste auto saranno piccole, ma corrono che è un piacere. Comunque non si tratta solamente di essere il più veloce a far sventolare la bandierina a scacchi. Il vincitore dovrà pilotare il suo veicolo fra oggetti di uso comune che sembrano stati abbandonati da una comparsa del telefilm La Terra dei Giganti! Vi sono pozzanghere di miele appiccicoso sparse lungo la pista, colla, penne e matite, gomme per cancellare, viti, bulloni, e un sacco di altri giganteschi ostacoli, sparpagliati lungo oltre 27 nodosi percorsi in altrettanti luoghi.

SVOLTA ALLA PRIMA SCATOLA DI CORN FLAKES!

Battere la concorrenza esige l'uso astuto e tattico della spintonata. Schiaffate fuori strada le auto avversarie se prendono troppo spazio e sfruttate gli enormi spicchi di mandarino spingendo subdolamente gli altri contro di essi! Ci sono fiumi, trampolini e persino scatole di cereali che potete usare per diventare l'indiscusso campione!





MEGADRIVE

CODEMASTERS

GRAFICA 79

▲ *Sprite piccoli ma ben formati ed una serie di piste favolose: una festa per gli occhi!*

SONORO 80

▲ *Il rombo dei micro-motori è certamente più piacevole del rumore prodotto da quelli della vita reale.*

GIOCABILITA' 89

▲ *Il gioco è impagabile quando si fa il "doppio".*
▼ *Un pochino meno eccitante è il "singolo".*

LONGEVITA' 87

▲ *Prima che il divertimento scemi, hai voglia...*

GLOBALE 87

Un delizioso gioco di guida pieno fino all'orlo di sensazione di sfida. In due poi è micidiale.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

Considerando che sono famosi per la pallosissima serie di Dizzy, tempo fa sono rimasto sorpreso di vedere che se ne sono usciti con una figata come Micro Machines sul NES. L'aspetto non era il massimo ma si giocava alla grande. Ora ecco che arriva sul Megadrive e la qualità è pari a quella dell'8-bit Nintendo, cioè davvero ottima. Graficamente doveva essere superiore e infatti lo è: gli sprite sono piccoli ma ben disegnati e ci sono un casino di bellissimi percorsi. Alcuni degli avversari in verità sono piuttosto scarsi ma in generale il senso di sfida prevale; inutile dire che il gioco dà il meglio di se se lo provate con un amico. In definitiva, uno dei migliori giochi di corsa per il Megadrive: un grosso successo per una casa come la Codemasters!

PAUL RAND

VEICOLI PER TUTTE LE OCCASIONI

Proprio come se steste collezionando le automobiline vere, Micro Machines vi mostra l'intera serie di modelli, e li potete pilotare tutti: bolidi sportivi, motoscafi (occhio al buco di scarico!), cingolati, fuoristrada e mini-elicotteri che svolazzano sopra giardini e getti d'acqua provenienti dai buchi di una canna. Quando correte nel modo sfida (challenge mode) vi viene data una simpatica custodia in legno che serve per ospitare tutte le vostre auto quando avete completato con esse una gara, prima di passare a quella successiva. Avete però soltanto tre crediti, e se non terminate nelle prime due posizioni perderete la vostra intera collezione e dovrete ricominciare daccapo.

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.

EX-MUTANTS



Dopo la Bomba nulla potrà essere come prima: tutto sarà mutato, e sottolineo MUTATO. Questa era la grande preoccupazione del Professor Kildare (questo devo averlo già sentito... - Paolo) nelle rosse notti insonni post-ecatombe, finché l'esperimento di riportare alla normalità sei mutanti non riuscì. Ora però è capitato il fattaccio: quattro di essi sono stati rapiti dal malvagio Sluggo, del partito dei mutantisti, che si è fatto un esercito di aborti umani e vuole mantenere tutto la popolazione terrestre nella sua anomala condizione genetica. Ackroyd e Shannon, i due ex-mutanti ritornati alla normalità grazie al prof, dovranno ora liberare i loro amici affrontando le abiezioni organiche che gli si presenteranno davanti e possibilmente riducendole in tanti piccoli DNA. Beh, si sa: mutare è un po' morire...

A prima vista, Ex-Mutants non desta grande impressione: gli sprite del gioco sono infatti piuttosto bruttini e piccoli, proprio come un esperimento genetico malriuscito. Scherzi a parte, si rimane un pochino sconcertati di fronte alla scarsa qualità di scenari e personaggi, finché però non entra in gioco l'azione vera e propria di Ex-Mutants, e allora cambia tutto: 'sto beat'em up piattaformico si rivela un alto concentrato di distruzione di massa con ben poche soste da concedere al giocatore. Sullo schermo c'è sempre movimento e come se questo non bastasse, c'è anche parecchia esplorazione da portare avanti. Inoltre, il gioco non è per niente facile e pur disponendo di numerosi continue non sarà facile "mettere la parola fine" alle vicende del gioco. Tutto sommato questo è positivo: è l'attesa risposta della Sega alle critiche sulla facilità di molti recenti titoli per Megadrive.

PAOLO CARDILLO







ADENINA, CITOSINA, CITROSODINA E SACCARINA!

Per sbaragliare quegli ammassi di cellule impazzite che si ritroveranno davanti, Ackroyd e Shannon (uno dei due da scegliere all'inizio del gioco) dispongono inizialmente di un'ascia il primo e di un nunchaku la seconda, ma nel corso del gioco potranno rifornirsi di un'ascia da lancio (potente ma con una traiettoria arcuata) e di pugnali (meno potenti ma con traiettoria dritta) Ackroyd, mentre Shannon potrà produrre emanazioni letali dal suo nunchaku (un po' imprevedibili ma abbastanza potenti) e delle famigerate shuriken. Entrambi hanno a disposizione un'arma secondaria alla volta; nella lista sono compresi granate, bombe rimbalzanti, mine, cariche esplosive e delle specie di globuli auto-cercanti.

MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA

▲ *I fondali danno un tocco di atmosfera*
▼ *Gli sprite sono minuscoli e mal disegnati*

83

SONORO

▲ *Molti effetti campionati*
▼ *Musica soffusa e ripetitiva: non azzeccata*

76

GIOCABILITA'

▲ *Mai un minuto di sosta: l'azione è davvero furiosa*

85

LONGEVITA'

▲ *Nove lunghi livelli e un tasso di difficoltà piuttosto alto*

85

GLOBALE

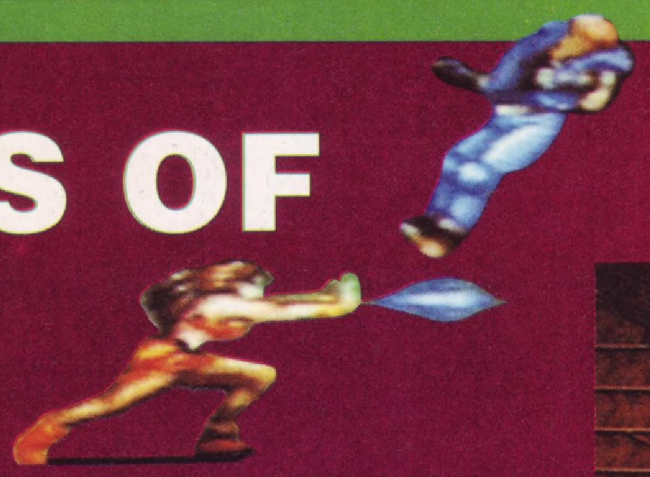
85

Un gioco intenso, con un livello di difficoltà finalmente aumentato. Da comprare

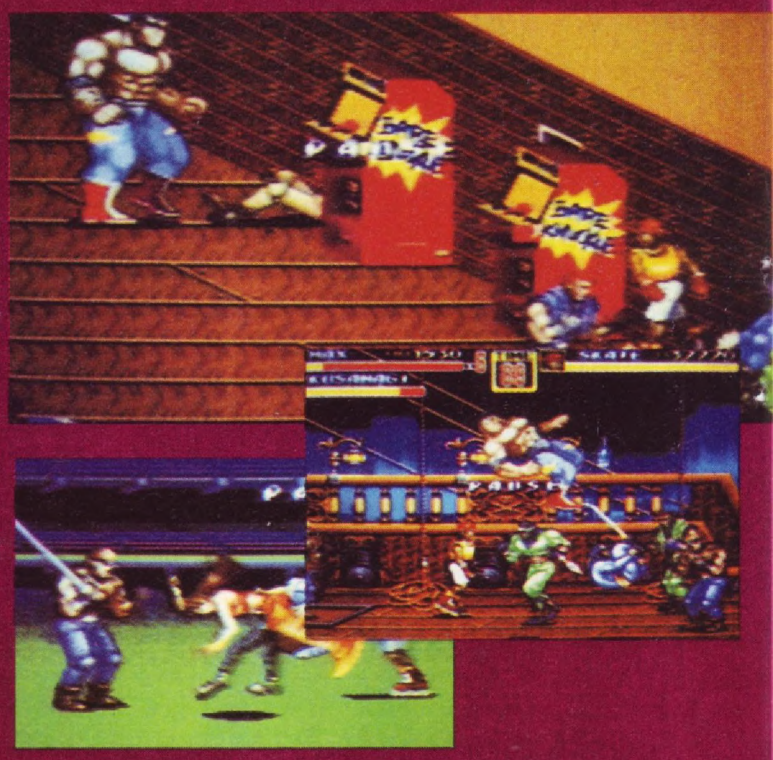
AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

CVG HIT

STREETS OF RAGE 2



Ci risiamo: pensavamo di aver spazzato via il crimine dal pianeta dopo aver fatto fuori il temibile Mr Big nel primo Streets of rage, quanod ecco che uno dei suoi ex-scagnozzi si monta la testa e decide di instaurare un clima di etrrore nella città, un tempo alquanto pacifica. Per portare a termine il suo piano criminale, questo malefico decide anche di rapire Adam (uno dei protagonisti del primo *SOR*) e quindi a Blaze, Skate (il fratello di Adam), Max e Axel non resta altro da fare che partire alla ricerca del rapito, facendo fuori lungo il tragitto il maggior numero di avversari possibile. Il tutto attravero otto stage con altrettanti nemici di fine livello cattivi come mai prima d'ora (pazzesca Electra, una donna che agita a destra e manca la propria frusta elettrificata). Siete pronti per un altro viaggio nel regno del terrore?



Galattico! Ragazzi, questo gioco è qualcosa di spaventosamente troppobbbello! Mai avrei pensato di vedere un altro picchiaduro di questo livello della Sega e invece non c'è dubbio che in questo mese di seguiti (Super Shinobi 2, Sppedball 2, R-Type 2, Supermarioland 2, Lemmings 2, F-15 III, Dragon's Lair 3, PGA Tour Golf 2, Joe & Mac 2...), Streets of Rage 2 vince la palma di Miglior Numero 2 di Febbraio. La giocabilità è rimasta immutata, ma tecnicamente i programmatori della Sega hanno fatto un lavoro eccelso: la grafica è fantastica (i fondali sono forse i milgiori e più vari che abbia mai visto su qualsiasi console), le animazioni dei personaggi sono terrificanti, il sonoro è bellissimo e ultrapompato (vale il discorso fatto per i fondali) e il tutto è estremamente vario. L'unica piccolissima pecca è data dalla forse eccessiva facilità, ma questo difettuccio è controbilanciato assai efficacemente dalla possibilità di giocare, oltre che con il solito picchiaduro a scrolling orizzontale e verticale che tutti conosciamo, con un beat 'em up uno-contro-uno alla Street Fighter 2 e con la possibilità di sfidarsi in due contemporaneamente con lo stesso personaggio! Insomma, se ancora non l'avete capito, Streets of Rage 2 è il migliore picchiaduro della storia su console e dovreste proprio odiare questo genere per lasciarvelo scappare!

SIMON CROSIGNANI

I QUATTRO DEL PICCHIADURO SELVAGGIO

Tanto per aggiungere un po' di varietà al gioco, i programmatori del gioco hanno pensato bene di inserire quattro personaggi fra cui scegliere il proprio eroe. Ognuno di quattro ha diversi valori per quanto riguarda Potenza, Tecnica, Velocità, Salto ed Energia, quindi sta a voi selezionare il vostro preferito. Ma ecco i quattro più nel dettaglio:

AXEL - Uno dei protagonisti del primo *Streets of Rage*. Ha una Tecnica elevatissima e conosce alla perfezione diverse arti marziali. Fra le sue mosse preferite ci sono i pugni e le testate, ma la migliore è senza dubbio quella speciale, molto simile al Pugno di Drago di Ryu in *Street Fighter 2*. Ve lo ricordate? Kaboom!

SKATE - Skate è il fratello di Adam, uno degli eroi di *Streets of Rage 1*. Coem si può facilmente capire dal suo nome, ha dei valori elevatissimi in Velocità e Salto e queste caratteristiche sono evidenziate dalle sue mosse speciali, molto simili a quelle di Dhalsim, tanto per intenderci. Mitica quella in cui sulle spalle del nemico e gli colpisce con violenza inaudita la testa!

MAX - E' l'altra new entry di *SOR 2*. Lento come un singulibini con le pile scariche, Max non è secondo a nessuno in quanto a potenza e quando carica i nemici con tutta l'energia che ha in corpo non c'è n'è più per nessuno! Consigliato se volete infliggere del danno fisico.

BLAZE - Già presente nel primo *Streets of Rage*, Blaze è la più equilibrata dei quattro e proprio per questo è consigliata se volete finire il gioco. Fra le sue mosse speciali ricordiamo una palla di fuoco (a corto raggio, ma alquanto potente) e un salto piroettato, molto simile a quello di Guile in *SF2*.



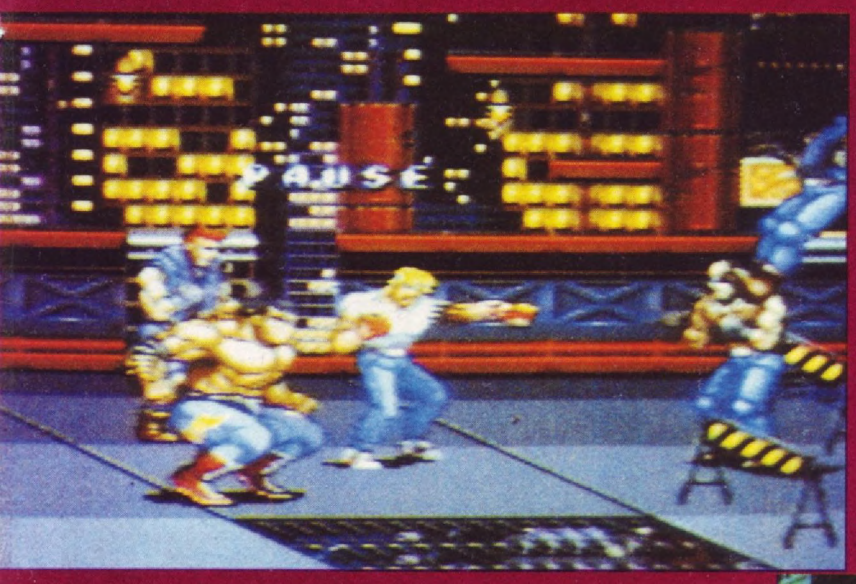


IN DUE SI MENA MEGLIO

Una delle cose più massicce di *Street Fighter 2* è senza dubbio la possibilità di giocare in due contemporaneamente, ma se scegliete quest'attenzione prestate molta attenzione, perché colpendo il vostro avversario, proprio come accadeva in *Double Dragon*, gli leverete un bel po' d'energia. Se poi volete cambiare un po' potete provare il modo Duel che non è altro se non un picchiaduro uno-contro-uno "alla *Street Fighter 2*" con qualche piccola innovazione: infatti, oltre alla possibilità di scegliere lo stesso personaggio per entrambi i giocatori, potrete usare tutte le armi sparse per l'area di gioco per mazzolare il vostro avversario e questo, ve lo possiamo assicurare, garantisce un bel po' di divertimento in più.

VIOLENZA DIGITALE

Fra le peculiarità di *Streets of Rage 2* va sicuramente annoverata l'immensa varietà che i programmatori hanno saputo regalarci. Questa caratteristica è evidente anche nei diversi gnerei di scrolling: infatti, oltre al solito scrolling orizzontale, classico di tutti i picchiaduro del genere, SOR vanta in alcuni schermi uno scrolling verticale che ricorda molto quello del coin-op delle Teenage Mutant Ninja Turtles. La stessa varietà purtroppo non è presente nelle armi a disposzione lungo il cammino: in genere si tratta infatti di arnesi già presenti nel primo *Streets of Rage*, come tubi, coltelli e spade, arnesi che vi saranno comunque utilissimi per farvi largo in mezzo ai nemici asstanati.



GRAZIE A *CONSOLE GENERATION* PER QUESTA CARTUCCIA!













Mamma mia, che gioco! Mai visto niente di simile in vita mia! Prima di accendere il Megadrive ero molto scettico e, dopo la brutta esperienza di Sonic 2, pensavo di ritrovarmi di fronte a un gioco particamente identico al suo predecessore, con qualche piccolo cambiamento qua e là, e invece... Gli otto livelli, con i loro sottolivelli, vantano una grafica, un sonoro e una giocabilità che hanno praticamente dello stupefacente. Le animazioni dei personaggi sono eccellenti ed estremamente varie e se riuscite ad avere un secondo libero dai nemici non potete non gustarvi fondali. Il sonoro, come già detto, è eccezionale ed è sicuro il migliore mai visto, anzi sentito, su una console. La programmazione non è di meno e lo schermo scrolla in alto, in basso, a destra e sinistra con una fluidità impressionante e non c'e il minimo rallentamento nemmeno quando lo schermo è pieno zeppo di nemici. Mitico è anche il modo uno-contro-uno che permette di avere un minimo di cambiamento quando vi stuperete del gioco normale (possibile?). Insomma, per farla breve, non vedo nemmeno un motivo perché non dobbiate comprare Streets of Rage 2, quindi uscite e accaparratevelo subito!

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA

▲ *Fondali superbi ed estremamente vari Sprite animati eccezionalmente*

95

SONORO

▲ *Semplicemente il migliore mai sentito sul Megadrive.*

95

GIOCABILITA'

▲ *Eccezionale sotto tutti i punti di vista*

97

LONGEVITA'

▲ *Otto livelli e numerosi sottolivelli garantiscono un'ottima longevità*

91

GLOBALE

94

Insieme a Street Fighter 2 I migliore picchiaduro mai visto su qualsiasi console

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

CVG HIT







ROLO TO THE RESCUE

Sì, è così: Rolo ha perso le staffe. Ne ha avuto abbastanza di essere chiamato "orecchione" e "nasone" e non può tollerare che la sua cara mammina sia stata fatta prigioniera. I perfidi gemelli McSmiley la pagheranno cara per questo. Ma Rolo non potrà riuscire in questa impresa tutto da solo; dovrà fare appello ai suoi amici della foresta affinché lo aiutino lungo la strada. C'è solo un piccolo inconveniente: sono stati sequestrati anche loro! Ma se riuscirà a liberarli, essi gli saranno eternamente grati e potranno alla fine vivere tutti felici e contenti. Urrà!

Non è difficile capire che Rolo To The Rescue è stato programmato dai creatori della serie di James Pond. E' difficile, invece, pensare ad un gioco migliore di questo! Rolo è ottimo da cima a fondo e sotto qualsiasi aspetto. La grafica è un mito, ed i personaggi sono curati nei dettagli che più non si poteva; voglio dire, non potrà mai esistere in un videogioco un personaggio tanto adorabile quanto il Castoro! Ma i meriti di Rolo non sono solamente estetici. La giocabilità, intensa e coinvolgente, si impadronisce di voi nel momento in cui inserite la cartuccia. I primi livelli vi mettono a vostro agio nel gioco, dopodiché venite gettati in quelli più enigmatici. Alcuni dei livelli vi terranno incollati alla sedia per ore ed ore, e la spaventosa amp i una varietà straordinaria e di dimensioni veramente immense. Il miglior platform del momento per il vostro Megadrive: perdetelo a vostro rischio e pericolo.

SIMONE CROSIGNANI

A CHE SERVONO GLI AMICI?

Gli amici di Rolo sono molti e diversificati ed il tizio avrà bisogno di tutti loro se vorrà recuperare la madre. Ciascuno di essi può aiutare Rolo svolgendo un compito differente - eccovi un rapido resoconto:

SCOIATTOLO: questa pelosa bestiolina può arrampicarsi su qualsiasi parete o albero consentendovi di ottenere i molti bonus nascosti.

CASTORO: grazie al suo salvagente a pois il castoro può percorrere a nuoto le acque con facilità e portarsi dietro delle piattaforme che gli altri possono usare come zattere.

CONIGLIO: oltre ad essere immensamente simpatico, questo orecchiuto personaggio è in grado di saltare come nessun altro, riuscendo così a raggiungere le parti più alte dei livelli.

TALPA: benché non veda due metri davanti a sé, è impagabile per scavare fino a certe piattaforme che Rolo, altrimenti, non potrebbe raggiungere.

SPUTA E ASPIRA

Le armi speciali che Rolo può raccogliere sono tutte non-violente e strappano più di una risata. La prima fra queste è l'aspirapolvere: se ne raccogliete due, la proboscide di Rolo si trasforma in un aspiratore, permettendogli di risucchiare i cattivi per poi risputarli fuori. Un'altra bella cosa è la limonata reperibile nel livello del deserto. Bevetela e potrete sputarla ai nemici per ucciderli. Vedete? Tutte armi non-violente, seppure un pochino anti-igieniche.





Grande Rolo! Ao, mica per niente l'hanno programmato gli stessi tizi dei giochi di James Pond : sicuramente di questa mitica saga è stata ripresa la simpatia, con tutta una serie di personaggi accattivanti e animati in modo splendido. Non so se è già stato detto, ma quel castoro è semplicemente uno dei personaggi più magnetici di tutta la storia dei videogiochi! Pienamente d'accordo con il collega Simon per quel che riguarda la giocabilità: Rolo to the Rescue è ultraimmediato, di una varietà straordinaria e di dimensioni veramente immense. Il miglior platform del momento per il vostro Megadrive: perdetelo a vostro rischio e pericolo.

PAOLO CARDILLO

SORVOLIAMO LA ZONA!

Rolo deve esplorare un'area immensa, quindi è bene che abbia una mappa a portata di mano. Quella che possiede, però, mostra soltanto i posti in cui Rolo è già stato, ma se riuscite a impadronirvi di quei frammenti di mappa che giacciono dalle vostre parti, potrete avere una visione più ampia dei dintorni e prendere una scorciatoia. E se non vi piace andare a piedi, potrete sorvolare la mappa usando il corvo. Non esiste una rotta stabilita per ogni livello - si tratta solamente di arrivare alla fine del gioco più facilmente che potete.

MEGADRIVE

CODEMASTERS

GRAFICA 93

▲ *Personaggi disegnati ed animati con la massima cura, e il castoro è un mito*

SONORO 92

▲ *Musiche ed effetti sonori da leccarsi le orecchie.*

GIOCABILITA' 94

▲ *Azione e divertimento in dosi industriali!*

LONGEVITA' 95

▲ *Vi verranno le ragnatele sulle palpebre prima di completarlo.*

GLOBALE 95

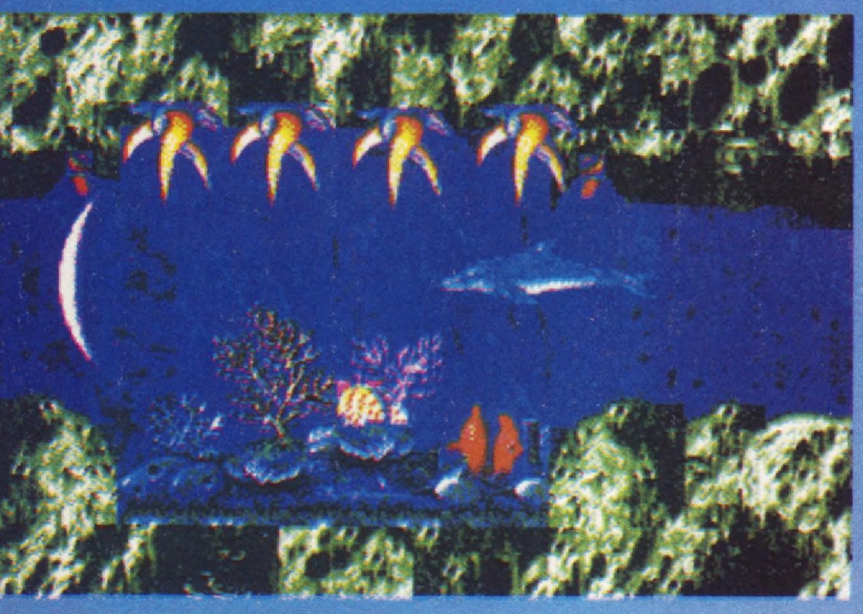
Che altro dire? Mano al portafoglio!

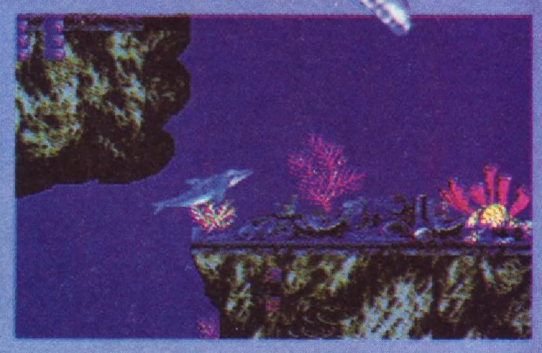
AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

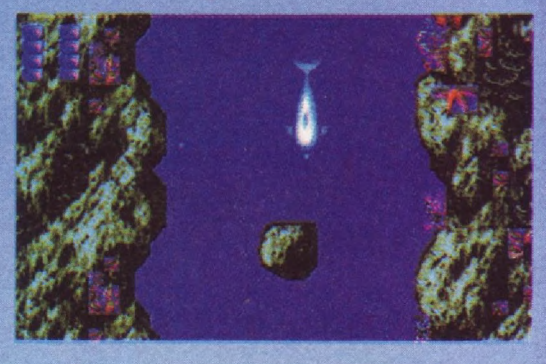
CIG HIT

ECCO THE DOLPHIN

Laggiù, dove il mare è più scuro e dove pochi esseri umani osano avvicinarsi, vivono creature terribili e dall'aspetto orrido, ma basta risalire di poche centinaia di metri ed ecco degli animali intelligentissimi, bellissimi, simpaticissimi e, soprattutto, innocui: i delfini. Già, per la prima volta nella storia (almeno per quanto ci possiamo ricordare) un videogioco ha come protagonista un delfino chiamato, molto originalmente (su questo non c'è dubbio) Ecco. Ecco è il pesce più tranquillo che possa esistere, ma lo aspetta un compito davvero terribile: infatti, mentre il nostro eroe si stava godendo la bella vita cullato dalle onde mattutine, una tempesta improvvisa ha portato via la famiglia lasciandolo solo e disperato (e senza nessuno che gli prepari da mangiare e gli lavi i calzini). Ora deve ritrovarli, ma non sarà facile, anche perché ci sono ben 27 livelli da affrontare, uno più difficile dell'altro...

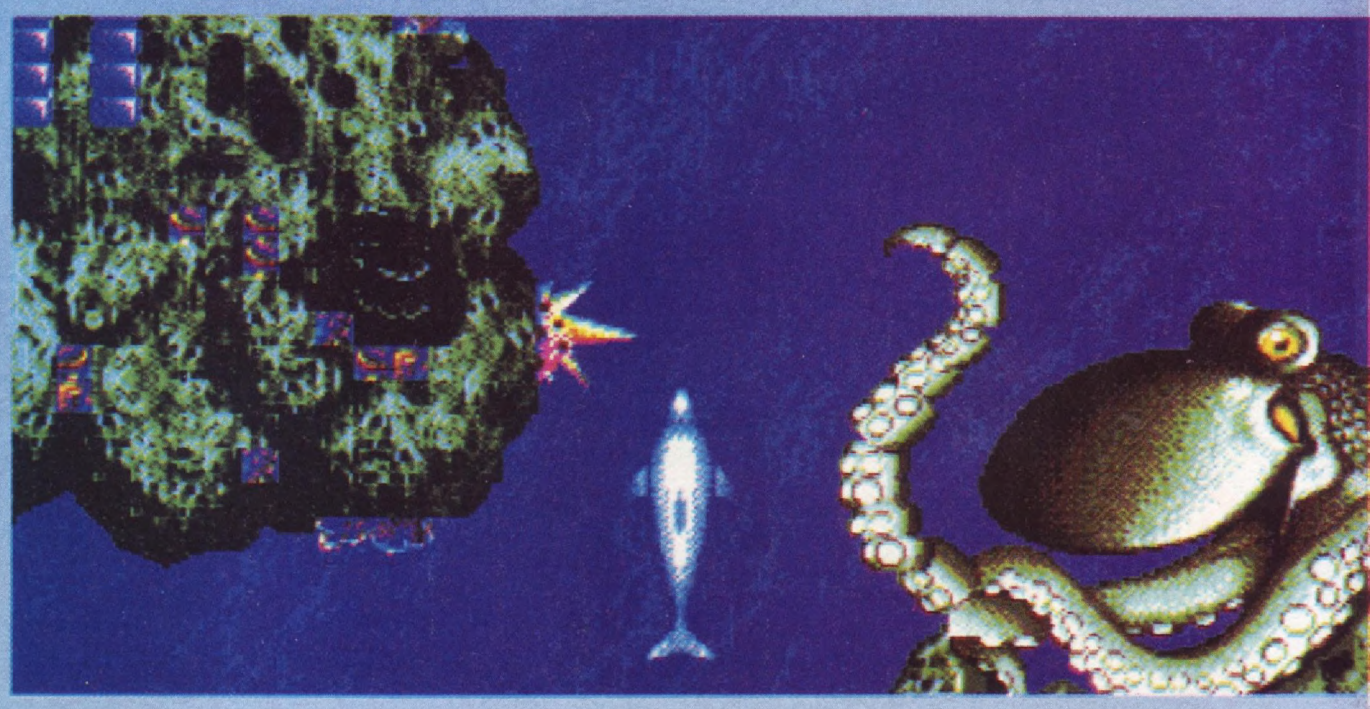






ECCO IL SONAR

Una delle "armi" a disposizione del nostro eroe è il sonar. Usando il tasto A, infatti ecco può lanciare delle onde sonore e localizzare dei delfini da liberare, dei nemici e delle sacche d'aria. Queste ultime sono particolarmente utili perché bisogna sempre tenere sotto controllo la riserva d'ossigeno e, a meno ce non siate nei primi livelli dove vi troverete a viaggiare a pelo d'acqua, molto spesso sarete costretti ad addentrarvi in groote, cunicoli e compagnia bella, affidandovi alle sopracitate sacche d'aria per non morire. Quindi, occhio ragazzi, ma soprattutto... orecchio!

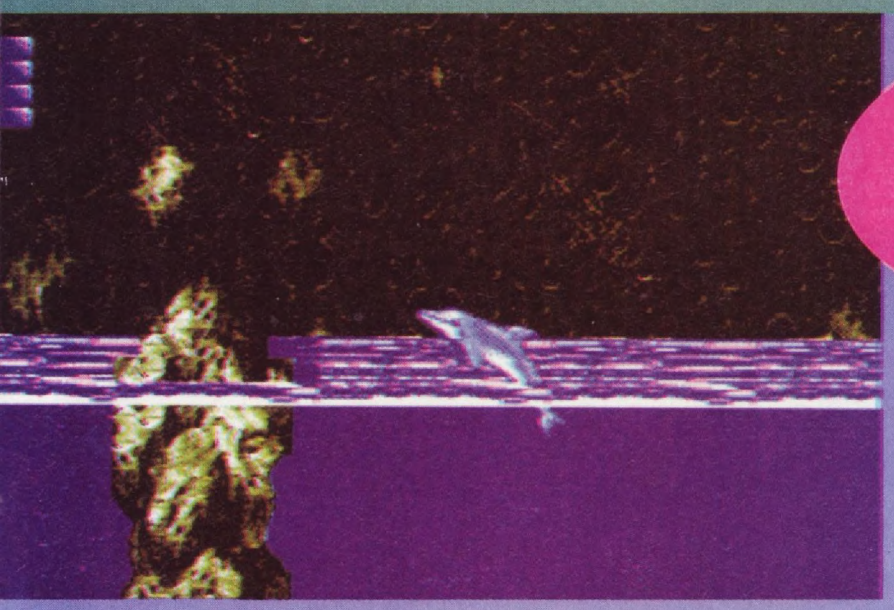


Ecco: fantastico, eccezionale, incredibile, superlativo, favoloso, chimerico, irreale, straordinario, meraviglioso, ammirevole, inaudito, incantevole, indescrivibile, ineffabile, mirabile, mirabolante, mostruoso, portentoso, prodigioso, sbalorditivo, sorprendente, spettacoloso, stupefacente, stupendo, sublime e soprattutto ORIGINALE! Ragazzi, per farla breve, questo gioco è una figata mai vista e non ho nessun problema nell'affermare che si tratta del miglior gioco finora uscito per Megadrive: i programmatori hanno curato ogni minimo aspetto del gioco e si vede, sin dalla prima partita. Qui ci troviamo di fronte al non plus ultra della grafica, al massimo dei massimi del sonoro, allo stato dell'arte della giocabilità, al settimo cielo dell'originalità... Giochi come questi capitano molto raramente: non fatevelo scappare per niente al mondo! Ipotecate il motorino, lavorate di notte, andate a lavare i vetri ai semafori, ma COMPRATE ECCO! Sareste folli a non farlo...

SIMON CROSIGNANI

ECCO I NEMICI

Oltre ai classici nemici di fine livello (particolarmente esilarante e pericoloso il polipone tenatcolare) ci sono molte creature deisderose di farci la pelle in ecco. Prestate quindi molta attenzione alle meduse, belle quanto letali, ai pesci palla (disegnati divinamente) che vivono nelle profondità degli oceani e alle stelle di mare (che però qualche volta possono tornare utili). Non tutti gli abitanti del mare sono però letali: ci sono le conchiglie che vi permettono di abbattere degli sbarramenti rocciosi e dei misterisoi cristalli che vi danno consigli e aiuti per portare a termine il gioco e, dateci retta, di aiuti ne avrete bisogno davvero molti se volete finire Ecco...



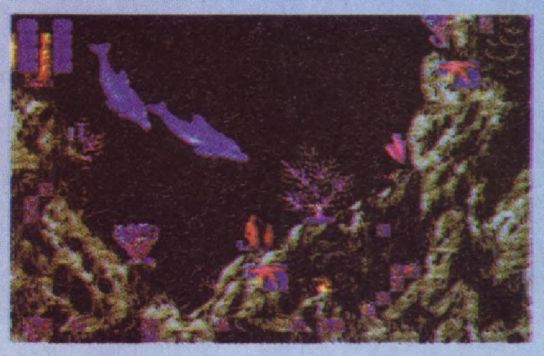
GRAZIE! A CONSOLE GENERATION PER QUESTA MEGA CARTUCCIA!

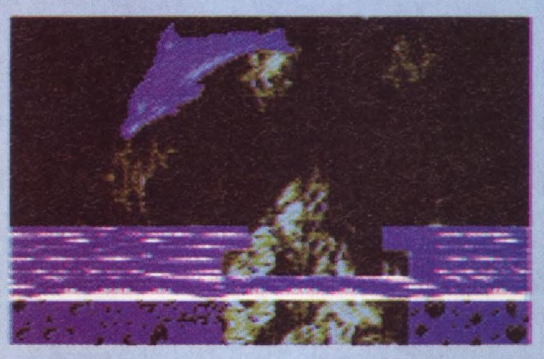
ECCO GLI OSTACOLI

Nei 27 livelli dovrete vedervela, oltre che con i soliti nemici, con degli ostacoli naturali alquanto difficili da superare. Ci sono infatti i coralli che, pur avendo un aspetto alquanto grazioso, si rivelano una trappola mortale, le correnti che permettono di nuotare più velocemente in alcuni punti, ma ostacolano il passaggio in diversi cunicoli, ci sono le rocce e le isole che vanno saltate e superate con la grazia di... ehm... Un delfino, ci sono le caverne buie dove spesso troverete un delfino sella vostra famiglia... Il tutto disegnato con una cura pazzesca, tanto che molto spesso ci si distrae a guardare la grafica e si perde una vita!

E' proprio vero: i giochi più belli sono quelli che non ti aspetti e che ti capitano fra capo e collo. Quando è arrivata in redazione, la cartuccia di Ecco è stata prontamente accantonata e provata, per caso, durante cinque minuti di pausa, giusto per distrarsi un po': dopo le consuete battute (Ecco Ecco, Ecco-lo qua, E io non ti faccio giocare Ecco!...), abbiamo acceso il Megadrive e... SDENG! Le mascelle sono cascate all'istante sfondando tre piani di uffici che si trovano stto la nostra redazione: mai visto un gioco del genere! Tutto è perfetto: la grafica è spaventosa, il sonoro è fantastico, è giocabile, ha una longevità ottima, è originale, è divertente, è istruttivo, ha una bella introduzione... Se non l'avessi visto con i miei occhi e qualcuno mi descrivesse un gioco con questi termini probabilmente penserei a un Pesce d'Aprile anticipato, e invece... Ragazzi, non vorrei sembrare esagerato, ma qui ci troviamo di fronte al miglior gioco per Megadrive finora uscito, a un titolo che dà la birra a Sonic, ai giochi della Electronic Arts, a Streets of Rage 1 e 2... Personalmente lo considero un migliore acquisto persino di Street Fighter 2 sul Super Nes: certo, sono due generi diversi, ma Ecco è senza dubbio un gradino sopra. COMPRATELO IMMEDIATAMENTE!

PAOLO CARDILLO









MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA

▲ *Animazioni galattiche, fondali dettagliatissimi, parallasse ovunque... Cosa si può volere di più?*

98

SONORO

▲ *Musiche altamente atmosferiche*

93

GIOCABILITA'

▲ *Finalmewnte un concept nuovo e divertente*

97

LONGEVITA'

▲ *Ventisette livelli massicci e bilanciati alla perfezione garantiscono una sfida epica*

95

GLOBALE

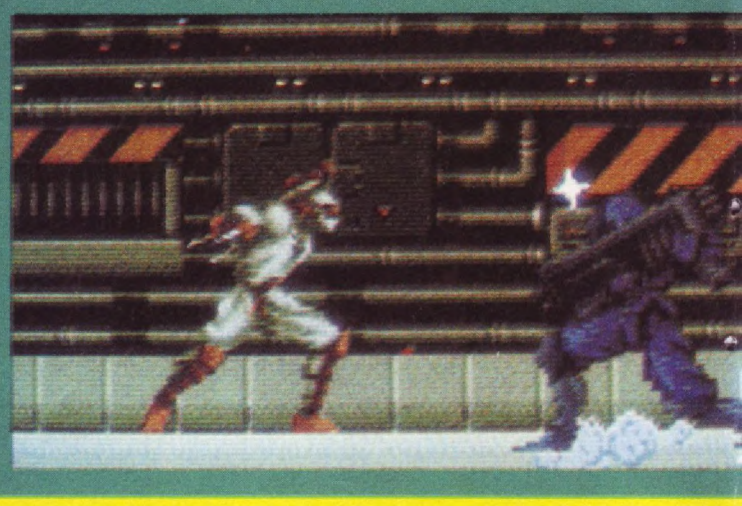
95

Probabilmente il migliore gioco per Megadrive di tutti i tempi.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■■■
ORIGINALITA'	■■■■■
BILANCIAMENTO	■■■■■

SUPER SHINOBI 2

Joe Mushashi non è esattamente il tipo con cui si avrebbe il piacere di incrociare la spada: è infatti conosciuto per la sua predisposizione a fare a fettine tutto quello che gli si para davanti (inclusa qualche bistecca) e non disdegna mai di procurare dolore fisico con un po' di magia Ninja. Considerato tutto questo, è alquanto strano che Neo Zeed e la sua combriccola gli si siano piazzati nuovamente tra i piedi invadendo nel frattempo il mondo. Beh, c'è gente strana al mondo: i tizi hanno sottomesso otto zone del globo, le hanno divise in sottozone e hanno piazzato alla fine di ognuna un megaguardiano. E non potevano fare Mushashi più felice: sciabola in mano e stivaletti ai piedi, è tempo che il nostro eroe faccia giustizia. Go Ninja Go Ninja Go...yeah, yeah...ehm...

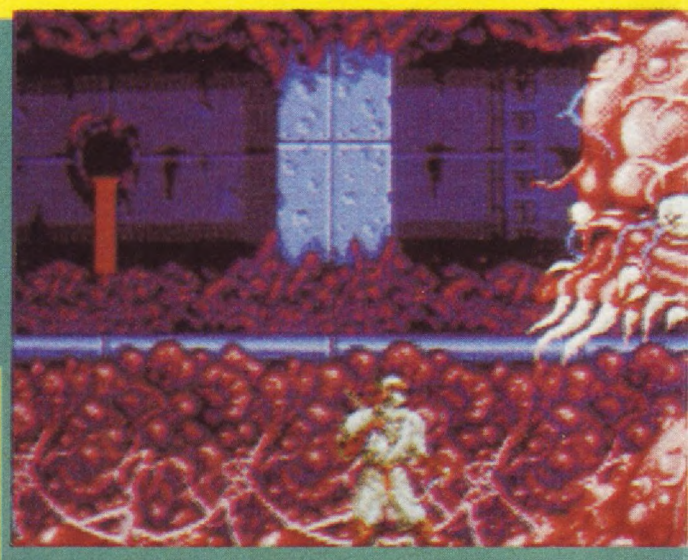




DATTI UNA MOSSA

Il giovane Mushashi ha imparato molto dalla sua ultima avventura, accumulando una serie di tecniche che gli permettono mosse che lo aiuteranno notevolmente nella sua impresa distruttiva. Shinobi può ora effettuare un doppio salto (un po' come quello di *Super Ghouls'n'Ghosts*), aggrapparsi alle pareti per scalarle e appendersi ai soffiti e penzolare in atteggiamenti tarzaneschi. Tutte queste mosse sono facilmente effettuabili e sono solo una questione di rapidi movimenti col joypad. Del precedente *Shinobi* è rimasta comunque identica la capriola.





Questo era sicuramente uno dei seguiti più attesi degli ultimi tempi e se fosse riuscito solo a sfiorare la grandezza del suo predecessore sarebbe stato un evento da ricordare. La domanda è: ce l'ha fatta? Beh, non proprio. Per quanto buono, Shinobi 2 non ha quel meraviglioso mix di azione e bellezza grafica che il primo sfoggiava. La grafica appare leggermente migliore e certi fondali sono notevoli; Joe stesso si è rifatto un po' il look e ora somiglia più a Ultimate Warrior. Ancora una volta la musica è superba con dei mitici pezzi di rock duro e alcuni brillantissimi effetti. Lo schema di gioco è più coinvolgente grazie alle nuove mosse ma c'è comunque quel qualcosa che manca per farne un grande classico. Così com'è Super Shinobi 2 rimane un ottimo gioco che val la pena acquistare, ma non vi aspettate di ritrovarvi con l'originale battuto.

PAOLO CARDILLO

MA SEI UN MAGO!

Come nelle sue precedenti avventure, il buon Mushashi ha la sua bella dose di magia da propinare; stavolta sono cinque i modi in cui il ninja potrà richiamare oscure forze della natura: eccoveli qui di seguito:

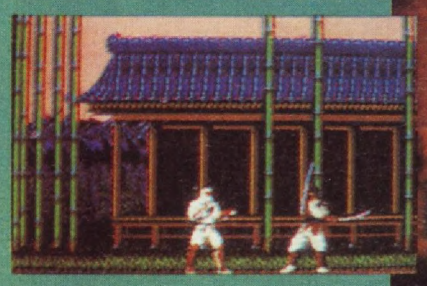
MIJIN: Con questa Shinobi pianta la sua spada nel suolo e fa Harakiri! Anche se ciò vi porta via una vita, causa grande danno anche a tutto ciò che si trova su schermo.
FUSHIN: Shinobi disperde il suo peso, riuscendo così a saltare più in alto e più velocemente.
IKAZUCHI: Quando viene richiamata, la magia dell'Ikazuchi crea una barriera di tuoni e fulmini attorno a Shinobi, che verrà protetto da ben quattro attacchi nemici.
KARIU: utile per ridurre l'infiammazione delle gengive...ah, ah. Cavolate a parte, con questa Shinobi richiama il magma dal centro della terra e crea paurosi muri di fuoco.
HAKURIU: Il potere del drago bianco riduce drasticamente la temperatura facendo ghiaccioli dei nemici di Joe. Purtroppo non dura molto.



1993: MORTE DALLE STELLE

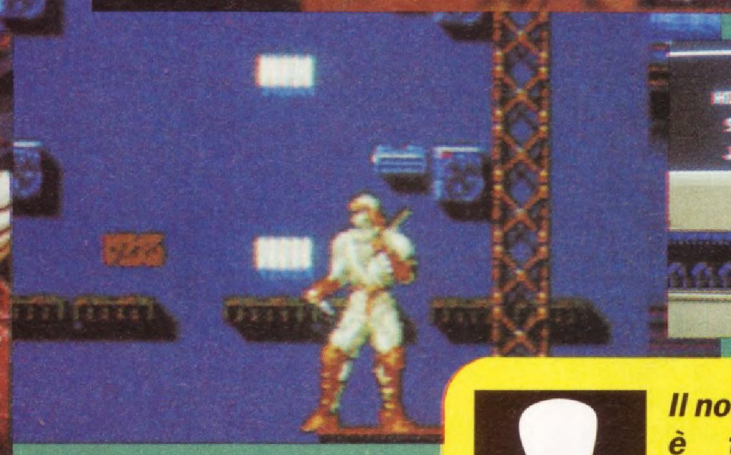
La principale arma di Joe Mushashi sono, come era prevedibile, le taglientissime shuriken. Le stellette possono essere lanciate liberamente per tutto lo schermo e se si effettua una capriola mentre si lancia, si sparano bordate di otto shuriken in un colpo solo. Il giocatore inizia con una disponibilità di novanta stellette, ma bisognerà andare cauti con il loro utilizzo e soprattutto raccogliere quelle sparse lungo il percorso; ancora meglio, se vi ricordate il cheat mode del gioco originale ne potrete avere una quantità infinita. Bello, eh?















Il nostro ninja preferito è tornato! Super Shinobi 2 ha subito un bel trattamento con nuove mosse, incluso l'arrampicarsi su muri e soffitti: il Nostro si è insomma trasformato in una specie di Superman! Tutto quello che c'era nell'originale è tornato e non c'è quindi motivo perché non si possa ritenere anche questo un bel classico! Beh, non vorrei esagerare. Le animazioni e il sonoro sono grandi ma la giocabilità non ha qualcosa di molto differente dall'originale. Non che la cosa dispiaccia, ma nel gioco proverete la spiacevole sensazione di aver già visto tutto una volta. Se non avete mai messo le mani su un titolo della saga, Super Shinobi 2 è ciò che fa per voi: è un gran bel gioco. Ma se vi aspettate qualcosa di sconvolgente, totalmente differente dal primo, potrete rimanere un filino delusi.

MAD MAX

MEGADRIVE

SEGA

GRAFICA 89

▲ *Look e animazioni ad alti livelli, di dimensioni enormi certi boss di fine livello*

SONORO 89

▲ *Trascinante e incessante la colonna sonora, ottimi gli effetti*

GIOCABILITA' 85

▲ *Ha conservato lo stesso schema di gioco del precedente titolo, cioè un'azione altamente intrippante.*

LONGEVITA' 85

▲ *Otto livelli debordanti di azione: non si può chiedere molto di più.*

GLOBALE 84

Un gran bel gioco d'azione, consigliabile però a chi non ha mai giocato uno dei precedenti capitoli. Super Shinobi 2 non è infatti molto diverso dal suo predecessore.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

SUPER NES

DATA EAST

THE ADVENTURE OF ROOKIE 93

GRAFICA

▲ *Personaggio molto simpatico*
▼ *Pochi dettagli e scarso uso dei colori*

83

SONORO

▲ *Una grande realizzazione che rende ancora più appetibile il gioco*

88

GIOCABILITA'

▲ *Quante cose si possono fare con un pugno di nemici tramortiti!*

86

LONGEVITA'

▲ *Il gioco è abbastanza lungo e dispone di un gradito sistema di password*

84

GLOBALE

86

Un bellissimo platform con un'originale propensione allo "sfruttamento" dei nemici. Ultraconsigliato

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■■■







Beh, non tutti i monoliti funzionano! Nella terra di Rookie sono nati esemplari di homo sapiens, di scimmia ma anche strani incroci tra primati e umani; Rookie ne è appunto un esempio: è a tutti gli effetti un troglodita della nostra razza ma se qualcuno gli fa solo un graffio si trasforma in scimmia. E la volete sapere la cosa peggiore? Anche la sua ragazza è una donna-scimmia: fratello Rookie, hai tutta la mia comprensione. E comunque non è finita: una specie di demonio venuto da chissà quale dimensione l'ha pure rapita e ora Rookie deve cercare di salvarla sfuggendo a dinosauri, pterodattili, e altri primitivi con la clava come status-symbol. Beh, vista la strana natura della ragazza fossi in Rookie ci penserei un po' su...

A prima vista, Adventure of Rookie 93 sembra uno dei tanti platform destinati a perdersi nella massa: non ha una grafica particolarmente attraente, anzi il look è piuttosto spoglio e l'uso dei colori non è a livelli chissacosa. Ma iniziate a far trotterellare l'omino e scoprirete un gran bel gioco: innanzitutto Rookie stesso ha una camminata simpaticissima, ma è il modo in cui il piccolo troglodita può disporre dei suoi nemici che colpisce favorevolmente. Poter prendere i cattivi, spostarli e usarli per saltare, distruggere e cercare dà al gioco una sua personalità che lo distingue da parecchi altri titoli del suo genere. La musica è uno degli aspetti migliori di Rookie: realizzata benissimo e perfettamente in tono con il soggetto. Inoltre, il gioco in generale è abbastanza vario: i livelli sono ben diversificati e alcuni elementi del paesaggio sono davvero esilaranti come le macchine di pietra in stile-Antenati. Nel complesso, non posso che consigliarlo caldamente a ogni appassionato piattaformista: nel suo genere, è uno dei migliori degli ultimi tempi.

PAOLO CARDILLO

GUARDATI DALLA BESTIA UOMO!

Una delle cose che colpisce particolarmente di *Adventure of Rookie* è l'"utilizzo" che il piccolo troglodita può fare dei suoi nemici. Dopo averli colpiti infatti questi rimangono tramortiti, e a questo punto il moccioso di neanderthal può a) dargli il colpo di grazia, trasformandoli in ordigni utili per far fuori altri nemici o aprirgli varchi verso stanze segrete, b) salirci sopra e saltare verso locazioni altrimenti irraggiungibili, c) spingerli per piazzarli in posizioni più comode per effettuare le precedenti azioni. Mica male, eh? Nemici a parte, Rookie può anche trasformarsi in "Super-Rookie" raccogliendo tre globi rossi e diventando così invulnerabile.



SUPER NES +
MARIO 4
2 JOYPAD

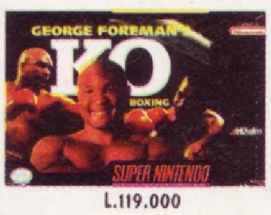
L.399.000 IVATO



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.109.000



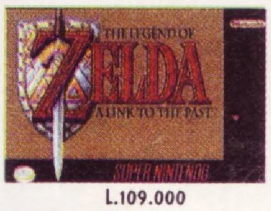
L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.109.000



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.119.000



L.129.000



L.119.000

ADDAMS FAMILY.....119000
AMAZING TENNIS.....119000
CONTRA III.....119000
JIMMY CONNERS T. ...109000
JOE & MAC 119000
HOOK.....119000
MARIO PAINT 119000
MAGICAL QUEST 129000
PAPERBOY II.....119000
PIT FIGHTER 109000
R.P.M. RACING.....119000
SMART BALL.....119000
SMASH TV 109000
SPANKY'S QUEST 119000
STREET FIGHTER II.....159000
SUPER ADV.ISLAND...119000
SUPER CASTLEV. 4 119000
SUPER OFF ROAD 119000
TOP GEAR 109000
TURTLESS 4 119000
ULTRAMAN 110000
WWF WRESTLING.....119000
XARDION 129000
ZELDA III.....109000

ADATTATORE S.Nintendo
Permette di utilizzare qualsiasi cartuccia sul S.Nintendo
L.45.000



L.119.000



L.119.000



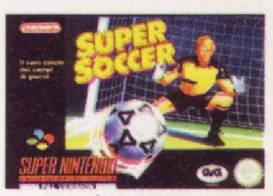
L.109.000



L.119.000



L.179.000



L.119.000



L.119.000





NOVITA' SUPER FAMICOM

DION	L.149000
FATAL FURY	L.169000
FIST OF NORTH STAR 6	L.159000
FLING HERO	L.149000
JOE & MAC II	L.149000
POWER ATHLETE	L.149000
RAMNA 1/2 II	L.189000
STAR WARS	L.169000
TINY TOONS	L.149000
VALKEN	L.149000
BATTLETECH	L.179000
ALIEN VS PREDATOR	L.169000

SUPER FAMICOM CONSOLE
2 JOYPAD, ALIMENTATORE,
CAVO SCART L.429.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
+ GIOCO OFFERTA L.449.000

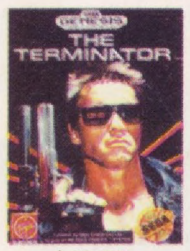
MEGADRIVE JAPAN
Sonic, joypad,



L.245.000 ivato



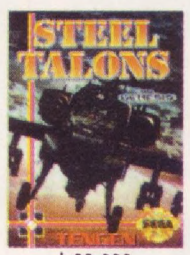
L.99.000



L.99.000



L.99.000



L.99.000


L.119.000



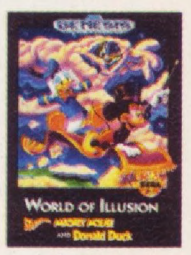
L.99.000



L.99.000



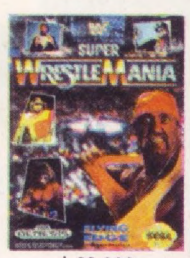
L.99.000



L.99.000



L.89.000



L.99.000



L.99.000

MEGADRIVE

ALIEN 3 99000
ALIEN STORM.....59000
ALISIA DRAGON 99000
BARTS VS MUTANT A..99000
CADASH 89000
DAY SENRYAKU 49000
DAVID ROBINSON.....69000
DINOLAND.....99000
DONALD DUCK 99000
EUROPEAN C. SOCCER99000
FANTASIA 99000
FIGHTING MASTER....109000
FINAL BLOW.....89000
GHOULS AND GHOST69000
GOLDEN AXE 2.....69000
KICK BOXING 99000
ICE HOCKEY 79000
JOE MONTANA.....89000
JOE MONTANA II.....99000
JOHN MADDEN.....89000
JOHN MADDEN II.....99000
LEAGUE SOCCER.....99000
LOTUS TURBO 99000
MICKEY MOUSE 2.....59000
OLIMPIC GOLD 109000
PHANTASY STAR III ...139000
POPOLOUS.....99000
PREDATOR 2.....89000
RAMPART.....89000
RASTAN SAGA II 89000
RUNARK 99000
SANGOSUHI.....49000
S. IN THE DARKNESS .129000
SONIC 89000
SONIC II 99000
SPIDERMAN 99000
STORMLORD 105000
STREET OF RAGE II 99000
SUPER MONACO GP II99000
SUPERMAN 99000
TAIHEIKI.....119000
TAZMANIA STORY 99000
TECMO WORLD CUP ..89000
TERMINATOR 99000
TERMINATOR II 99000
TEST DRIVE II 99000
THUNDER FORCE 4...119000
TOEJAM & EARL.....99000
TOKI.....89000
TWIN COBRA 79000
WORLD OF ILLUSION.99000
WORLD CUP SOCCER 99000

MEGA-CD ROM

AFTER BURNER 3.....129000
BLACK HOLE ASS.....99000
DENIN ALESTA.....99000
GRAMBLER 2 109000
PRINCE OF PERSIA.....109000
ROAD BLASTER FX 119000
SOL FEACE 79000
THUNDER FOX FX.....109000
TIME GAL 119000

ADATTATORE ITA/JAPAN
L.39.000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

SUPER NES

KATSUME

GRAFICA

▲ *Sprite e fondali tipicamente giapponesi*

90

SONORO

▼ *Monotono e alla lunga irritante!*

70

GIOCABILITA'

▲ *Grande divertimento, soprattutto nel modo a due giocatori.*

91

LONGEVITA'

▲ *Buono il bilanciamento del livello di difficoltà, anche se i rallentamenti sono alquanto irritanti*

82

GLOBALE

89

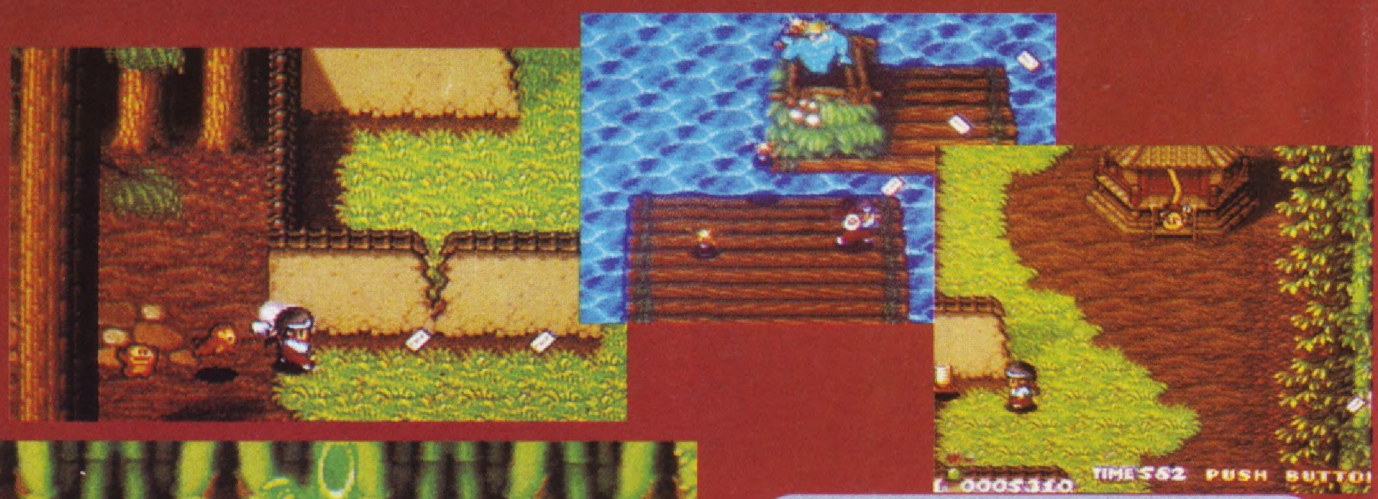
Un buon gioco consigliatissimo ai fan del genere

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

KIKIKATAI

GRAZIE A CONSOLE GENERATIONPER LA CARTUCCIA

I giapponesi sono pazzi, hanno pochissima fantasia e quei pochi sprazzi di genio artistico che hanno sono spesso frtutto di una mente malata. Tanto per cominciare, nel resto del mondo a chi diavolo verrebbe in mente di chiamare un gioco *Kikikatai*? Qualsiasi cosa voglia dire, è un nome demente e ancora più dementi sono i protagonisti del gioco: un ragazzino con il kimono ultraproporzionato, come è d'uopo nel design del Sol Levante, e con due occhi talmente giganteschi che dovrebbe vedere meglio dell'Uomo da 6 milioni di dollari. Questo tizio è affiancato da un non meglio identificato animale e fin lì non ci sarebbe niente di strano (se non per il fatto che cammina su due zampe e spara a destra e manca come un forsennato), solo che non si riesce a capire se sia un panda, un orso, un singulibini o cos'altro. Comunque sia, questi due individui devono salvare il mondo che è stato trascinato in un salto spazio-temporale dalle forze del male, desiderose di conquistare l'intero pianeta. Il tutto in uno sparatutto con le solite cose: nemici di fine livello, bonus, livelli segreti... Ma prima o poi faranno qualcosa di originale 'sti giapponesi!





TI CHE TE 'TACH I TACH...

In *Kikikatai* ci sono un sacco di elementi che tengono viva l'attenzione del giocatore in qualsiasi momennto. Molto spesso, ad esempio, potete richiamare l'aiuto di alcune divinità che vi regaleranno punti, armi e altre amenità, semplicemente sparando ad alcuni oggetti apparentemente inutili. Stesso discorso va fatto per i nemici di fine livello, dall'aspetto assolutamente ridicolo, ma alquanto letali: nel corso della vostra avventura dovrete fronteggiare un ciclope, un uomo pianeta e altri tizi davvero dementi. Soprattutto in questi casi, è consigliatissimo giocare in due contemporaneamente per avere molte più possibilità di proseguire nel corso del gioco.

Ho sempre odiato questo genere di shoot 'em up dal look assolutamente demenziale, ma devo ammettere che nella maggior parte dei casi si trattava di titoli comunque poco giocabili e troppo incentrati sulla demenzialità. Kikikatai invece è pur sempre un gioco demente, ma si fa apprezzare proprio per la grande dose di divertimento in esso celata, soprattutto nel modo a due giocatori. La grafica è ottima (specie se andate pazzi per manga e simili) e molte volte è proprio questo l'elemento che spinge ad andare avanti nel gioco, la difficoltà e bilanciata ottimamente e le sorprese sono dietro ogni angolo. Purtroppo, anche se siamo nel 1993 inoltrato, Kikikatai soffre della medesima malattia che affligge inspiegabilmente un sacco di giochi per Super Nes: i rallentamenti. Non c'è niente di più irritante, mentre si è nel mezzo di una sparatoria furisoa, di vedere rallentare l'azione perché ci sono troppi nemici sullo schermo! Se riuscite a passare sopra a questo difetto, Kikikatai è consigliatissimo, specie in questo periodo in cui i giochi belli per il Super Nes escono con il contagocce.

SIMON CROSIGNANI

GRAZIE A CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

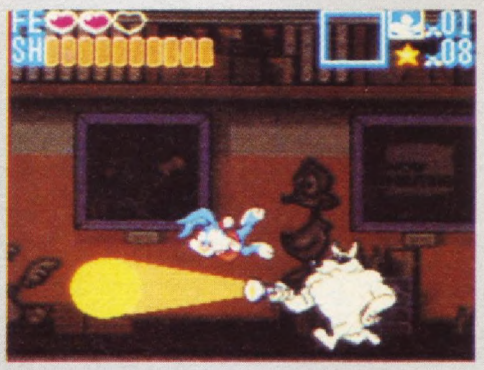
TINY TOON ADVENTURES

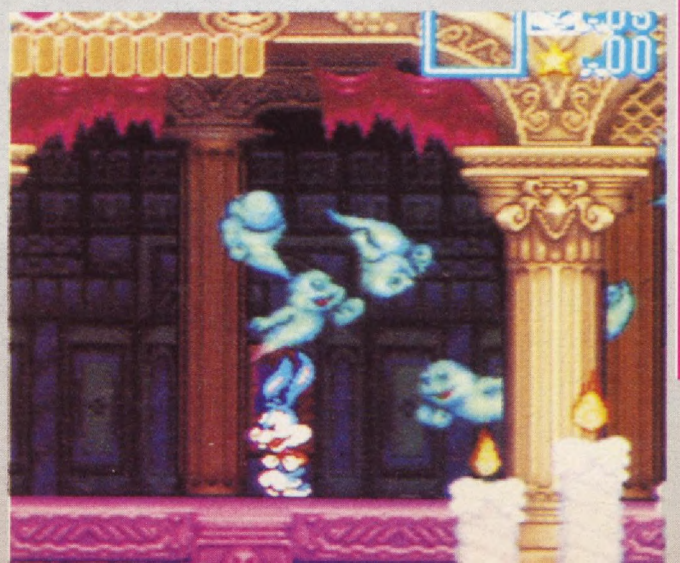
Prendete tutti i personaggi più famosi dei cartoons della Warner Bros, tutto il loro repertorio di avventure, agitate tutto e sottoponetelo a un processo di rimpicciolimento: che cosa ottenete? Viaggio Allucinante a cartoni animati? Una pellicola da visionare con un telescopio per poterci capire qualcosa? No, ottenete i Tiny Toons (letteralmente: cartoni animati piccoli). Approdati da qualche tempo anche sui nostri teleschermi, propongono le avventure dei "figli" di personaggi come Bugs Bunny e Duffy Duck. In questo gioco della Konami dovrete proprio guidare il figlio d'arte Buster Bunny attraverso mille peripezie piattaformiche, partendo dalla gigantesca università, finendo nel far west e poi anche in una parodia delle migliori produzioni fantascientifiche. Vostra arma suprema una micidiale rincorsa con conseguente salto letale per eliminare le fetenzie animate presenti su schermo. Papapapapapa-papapapapapa...

NOI SIAMO PICCOLI...

Come anticipato, il mitico Buster Bunny dispone di una turborincorsa, attivabile tramite i tasti L o R, che non solo gli fa acquistare una velocità notevole ma gli consente di scalare persino le pareti. Tutto questo però ha un prezzo e cioè il progressivo calo del "rincorsometro" in alto a sinistra: il tutto è comunque recuperabile tramite le carote sparse lungo il percorso del gioco. Se riuscite a raccoglierle mentre siete già in corsa potrete andare a velocità folle per un bel po' provocando casini inenarrabili sullo schermo! Senza contare che questa tecnica vi sarà indispensabile in certi schermi che se ne scorrono tranquilli verso il basso e rischiano di "inghiottirvi" nella parte bassa dello schermo.







Questo mese, fratelli lettori, vi presentiamo due casi analoghi in cui le case di software si sono lasciate "prendere la mano". Il primo è Road Runner e lo trovate a pag 112, il secondo è questo Tiny Toon: in entrambi i casi i programmatori hanno sfornato degli scenari semplicemente mitici ma si sono scordati un pochino del resto. Tiny Toon ha dei personaggi con animazioni e spunti esilaranti (provate un po' a far appoggiare Buster Bunny a un muro...): la turborincorsa è un'idea che strappa più di una risata, gli scenari sono stati concepiti in maniera stupenda, le musiche sono splendide e l'atmosfera del cartone è stata catturata in maniera perfetta. Il problema è che il gioco lo finite in una giornata di partite belle impegnate: il sistema di password vi dà più di un aiuto in questo e un quarto livello praticamente inesistente (una partita di football "laterale" che finirete in meno di un minuto) rincara la dose. Comunque il gioco non soffre certo dei problemi di giocabilità di Road Runner e con l'atmosfera (e i simpatici giochi-bonus) che ha ci ritornerete anche dopo averlo finito. Scusate la solita frase, ma è un'altra licenza che poteva dare frutti migliori...

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

KONAMI

GRAFICA

▲ *Da oscar l'ideazione degli scenari che riescono a catturare alla grande lo spirito dei cartoni animati*

91

SONORO

▲ *Mitici motivi che si diversificano per ogni scenario, parodiando alla grande varie colonne sonore*

90

GIOCABILITA'

▲ *Un bel platform con una festosa atmosfera da cartoon*

88

LONGEVITA'

▲ *Un gioco corto, con un sistema di password che lo accorciano ancora di più*

74

GLOBALE

79

Un platform con uno splendido scenario cartoonistico, che però si finisce molto presto. Finché lo giocherete sarà comunque uno spasso.

AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■□□□

SUPER NES

MINDSCAPE

GRAFICA 88

▲ *Non è la perfezione, ma delle battaglie spaziali profondo così finora sul Super Nes non si erano ancora viste*

SONORO 90

▲ *Bello. Più teso se siete nel bel mezzo di un duello e sottolinea sempre un "centro" durante una battaglia*

GIOCABILITA' 85

▲ *Guerra nello spazio profondo! Con tattiche, musiche e scenari acchiappanti*

LONGEVITA' 88

▲ *Non è difficile, ma è troppo affascinante per non rigiocarci anche dopo averlo finito*

GLOBALE

85

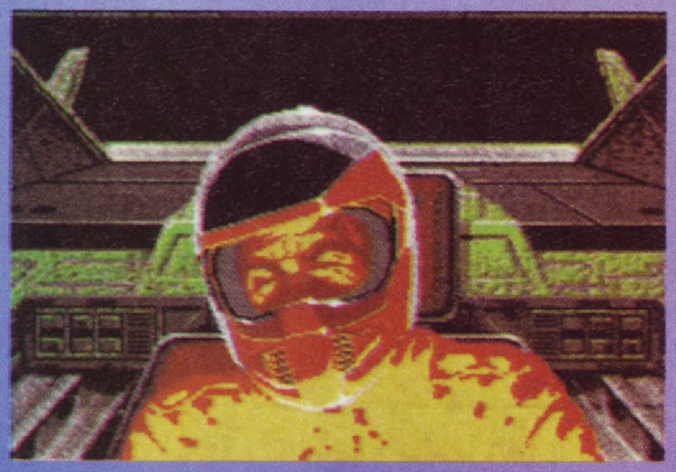
Un gioco di grande impatto che porta una ventata di novità "cinematografica" (insieme con Another World) sul Super Nes.

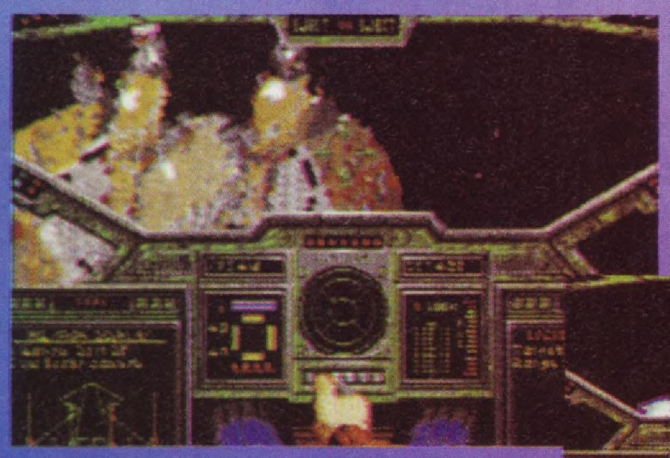
AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■■■□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

WING COMMANDER

GRAZIE! A CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA!

Far rivivere un film. E' il sogno di parecchi programmatori e la speranza di tutti i videogiocatori. Certo la cosa non è facile: ricreare atmosfere, scenari, personaggi paragonabili a quelli su celluloide richiede un minimo di tecnologia. Qualche anno fa alla Origin si sono armati di santa pazienza e forti di conoscenze tecniche notevoli hanno fatto su PC qualcosa di incredibile: un simulatore di guerre spaziali con una grafica che sfruttava una tecnica simile al ray-tracing per ritrarre in una maniera super realistica le astronavi del gioco. In più hanno inserito una serie di atmosferosissime sequenze animate tra una battaglia e l'altra: alla fine tra le zoomate delle astronavi, le musiche e la componente arcade del gioco ne è venuto fuori un successone. Un momento, ma cosa sento? Zoomate, musiche, arcade? Ma è perfetto per il Super Nes!





Come giudicare Wing Commander sul Super Nes? Semplicemente paragonandolo con le precedenti versioni? Beh, su questo fronte la versione per il 16-bit Nintendo viene staccata di parecchie lunghezze da quella PC ed è un filino inferiore a quella Amiga: il movimento delle astronavi è infatti alquanto scattoso, con un numero di frame inferiore alle altre versioni. Le sequenze di intermezzo, se confrontate con le altre, perdono nettamente: il numero di colori utilizzato è inferiore e si vede. Fatte queste considerazioni, vale comunque la pena provare l'esperienza di Wing Commander: il gioco ha infatti conservato il suo fascino e per tutti gli SNessisti sarà qualcosa di nuovo e particolare. L'atmosfera che si respira è sempre quella dei grandi film sf come, manco a dirlo, Guerre Stellari: il gioco riesce a farvi affezionare ai personaggi del gioco come a quelli di una produzione cinematografica! Ogni combattimento, tra comunicazioni, tattiche da usare, esplosioni spettacolari è qualcosa di terribilmente attraente. Il gioco non è difficile, ma riesce a farvici tornare sopra anche dopo averlo finito per il suo incredibile magnetismo. Se ci fosse stata una migliore fluidità nella grafica sarebbe stato un capolavoro: confidiamo ovviamente in un eventuale seguito. Roger.

PAOLO CARDILLO





NON PASSA L'ALIENO

Wing Commander è a tutti gli effetti un simulatore, anche se il suo ritmo può essere considerato tipicamente arcade. Il metodo di controllo è classicamente aeronautico: spingendo il pad in su si va in picchiata, in giù si sale. Realisticamente, usando il cannone a particelle bisogna evitare un surriscaldamento eccessivo segnalato da una barra crescente. Altro aspetto preminente è quello tattico: nelle vostre missioni non sarete soli, ma verrete scortati da dei compagni a cui potrete inviare degli ordini (Select+X e X per la scelta). Per esempio potrete comandare a un vostro compagno di attaccare una nave nemica mentre voi vi occupate di un'altra o anche insultare via radio un nemico per distogliere la sua attenzione da un bersaglio che il fetentone ha preso di mira e che voi dovete invece proteggere!

SUPER KICK OFF

Avete presente il calcio? Avete presente *Kick Off*? Se avete risposto no ad entrambe le domande siete appena sbarcati sulla Terra: benvenuti! Se avete risposto no solo alla prima vi si è guastato il televisore o non aprite mai il giornale, sè avete risposto no alla seconda non leggete mai le riviste di videogiochi e vi state chiedendo cos'è sta roba che sto farneticando. Se avete risposto sì ad entrambe, inizio la recensione: finalmente arriva su SNES in una veste decente il mito dei giochi calcistici! Dopo la penosa prova di *Pro Soccer*, finalmente il campo di gioco ha acquistato una fluidità decente e i giocatori sono animati bene e sono ritratti in maniera accettabile. Questa versione incorpora le migliore caratteristiche della saga pedatoria: tiro a effetto, formazioni modificabili, controllo di palla, passaggio e tiro, barriere e tutto il resto. Beh, c'è poco altro da raccomandare: palla al centro e pedalare!









? ***Beh, così va un po' meglio. Dopo aver visto Pro Soccer si poteva essere colti da crisi di rigetto e devo dire che qui siamo su livelli nettamente migliori: la fluidità dello scorrimento è ottima e i calciatori non sembrano essere usciti da un Vic 20. Tutte le caratteristiche più importanti della serie che tanto successo ha riscosso sono state incluse e avere a portata di polpastrello quattro tipi di azione immediatamente selezionabili aggiunge anche qualcosa in più alla giocabilità di Super Kick Off. La vera sciagura si chiama però controllo di palla; come molti sapranno, il controllo di palla in Kick Off è già di per sé incasinato e con un joypad raggiunge livelli di difficoltà notevoli. Alla fine ne viene fuori un gioco che è immediato in generale ma che è troppo...simulativo nel governo della boccia, cosa che potrebbe scoraggiare più di un appassionato del genere. Però non è che esistano molti giochi di calcio per il Super Nes e Super Kick Off si piazza comunque dietro a Super Formation Soccer (il migliore) meritandosi nel complesso un buon voto: se avete a disposizione anche un joypad con levetta, aggiungete dieci punti.***

PAOLO CARDILLO

CHI NON SALTA...

Super Kick Off ovviamente trae vantaggio dal numero di pulsanti del Super Nes (ci mancherebbe) e infatti a ognuno dei quattro tasti utilizzati (i "soliti" A, B, X e Y) sono state assegnate le seguenti funzioni: tiro corto, tiro lungo, passaggio e tackle. E' di nuovo però il computer a occuparsi del portiere durante le azioni "normali"; sarà invece il vostro joypad a governarlo in caso di calci di rigore contro la vostra squadra o nell'effettuzione di un rinvio. Anche in questa versione è presente l'adorato effetto che naturalmente viene dettato immediatamente dopo il tiro. Presenta all'appello anche la barriera durante le punizioni: non è mai servita a molto, però fa scena.



SUPER NES

IMAGINEER

GRAFICA 70

▲ *Finalmente fluido lo scorrimento del campo*
▼ *Non è mai stato il pezzo forte dei giochi di Kick Off*

SONORO 50

▼ *Solo il fischio dell'arbitro e qualche applauso: non si sono sprecati*

GIOCABILITA' 74

▼ *Molto difficile governare Kick Off con un joypad*

LONGEVITA' 78

▲ *Tante opzioni presenti...*
▼ *...ma la bassa giocabilità inciderà non poco*

GLOBALE 78

Finalmente Kick Off in una versione accettabile per il Super Nes; se solo il controllo fosse più facile sarebbe da considerarsi un capolavoro anche per il 16-bit Nintendo

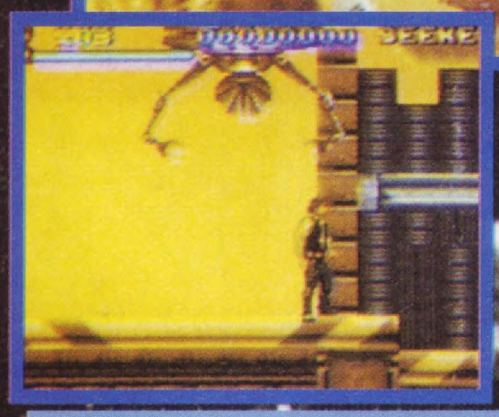
AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

UN TREMITO NELLA FORZA!

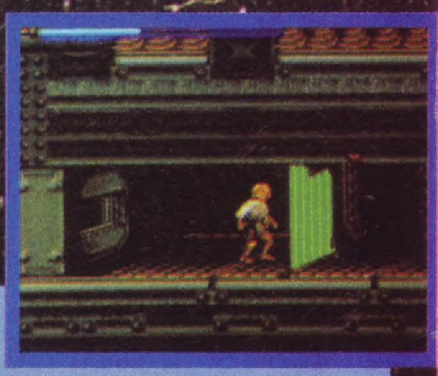
Luke (e in seguito i suoi compagno Han e Chewbacca) inizia il gioco con un misero laser ma le vie della Forza lo conducono ben presto al reperimento di nuovi ordigni da utilizzare contro i nemici. Dopo il laser c'è una pistola a fuoco concentrato, una con proiettili a ricerca, una con potentissimi globi ionici fino ad arrivare a quella che scarica micidiali ondate di plasma. Non di sole armi vive però un Jedi: durante il gioco sono infatti anche reperibili dei cuoricini che appaiono subito dopo aver ucciso i nemici (ma non potevano trovare qualcosa di meno beota dei cuoricini in un gioco di fantascienza dedicato a Guerre Stellari? Ma io li uccido! - Paolo), uno scudo per invulnerabilità momentanea, un detonatore termico (che va usato subito) che provoca un'esplosione devastante, un megacuore per l'energia, un pod per il tempo, un moltiplicatore di punti, una spada laser per allungare la "capienza" energetica e le vite extra.











Aaaagggh! Ma vogliono farmi prendere un colpo? Dico, due giochi su Guerre Stellari in due mesi! Non avevo fatto a tempo a staccarmi da X-Wing che è capitato in redazione Super Star Wars! Ed è diventata ormai una droga! Ehm, sto cominciando a entrare nella fase "e a noi?" quindi forse è meglio che vada col commento: bene, Super Star Wars mette in luce ancora una volta ciò che la Lucasarts desidera sempre mettere in luce: le atmosfere, i personaggi, le musiche e insomma tutto ciò che deriva dalla sua matrice cinematografica (mica per niente si è messa a fare avventure grafiche, no?). Le rappresentazioni dei personaggi, degli ambienti, le mitiche musiche di John Williams, l'introduzione uguale a quella del film con tanto di introduzione scorrevole prospettica, sono riprodotti (o reinventati) a regola d'arte. Giocare a Super Star Wars significa davvero rivivere la magica atmosfera del film. Poi c'è l'aspetto propriamente giocoso: se vogliamo, Super Star Wars è un tantinello monotono, con delle situazioni di gioco che vengono via via replicate assumendo semplicemente dei connotati grafici diversi. Il gioco ha una profondità minima, è totalmente concentrato sull'azione e sul veder schizzare laser da tutte le parti, proprio come sarebbe in una battaglia spaziale al cinema. Il guaio è che con la "classe" cinematografica che la Lucasarts si ritrova la cosa è riuscita alla perfezione, e non si può fare a meno di rimanere attratti dalla magica atmosfera di questo titolo: nulla di originale, ma sentirete scorrere la Forza!

PAOLO CARDILLO

SEGUI IL TUO ISTINTO!

Super Star Wars segue passo passo (un po' come faceva la sua controparte su NES) le vicende del film, dandovi l'occasione, a partire dall'ottavo livello, di scegliere tra tre grandi protagonisti del mito cinematografico: Luke Skywalker, Han Solo e il wookie Chewbacca. Per buona parte del gioco il genere seguito è quello piattaformico d'azione (10 livelli) con spettacolari escursioni però nel famoso Modo 7. Eccovi di seguito le descrizioni dei 14 livelli di *Super Star Wars*:

DESERTO DI TATOOINE: Luke contro scorpioni giganti, topi volanti e altre amenità desertiche prima dello scontro finale con il Sarlac, vermone del deserto (mi ricorda qualcosa...)

A BORDO DEL LANDSPEEDER: primo spettacolare utilizzo del Modo 7 per ritrarre il terreno desertico. Luke e C-3PO (D3-BO) combattono contro i minuscoli jawas per l'occasione motorizzati.

ALL'ESTERNO DEL CARRO DEI JAWAS: Luke deve saltare tra piattaforme mobili e non per raggiungere l'entrata. I suoi nemici sono ovviamente i jawas, delle sonde fluttuanti, cannoni, sbuffi di scarico e altro ancora.

ALL'INTERNO DEL CARRO: l'interno è munito di varie contromisure; ci sono i laser, le barriere invalicabili, vari cannoni, robot, e naturalmente ancora i jawas. Per la prima volta sperimenterete il "rimbalzo" del vostro raggio laser.

TERRA DEI SABBIPODI: stavolta Luke userà la spada laser contro i saltellanti Sabbipodi, i Banta (delle specie di mammut) e gli onnipresenti jawas.

DESERTO DI TATOOINE 2: praticamente una replica della prima escursione. La destinazione stavolta è Mos Eisley.

MOS EISLEY: prima di raggiungere il bar per reclutare Han Solo, Luke deve vedersela con i soldati imperiali appostati fuori con tanto di artiglieria.

DENTRO IL BAR: da questo livello potete scegliere tra Luke, Han e Chewbacca. Vi darà addosso tutta la feccia aliena della "cantina".

FUGA DA MOS EISLEY: il problema ora è raggiungere il Millennium Falcon. Sarà possibile soltanto attraversando una struttura piena di mine, soldati imperiali, robot, tenaglie e ingranaggi vari.

HANGAR DELLA MORTE NERA: il Millennium Falcon viene catturato dal raggio trattore della Morte Nera. A questo punto la battaglia si svolge nell'hangar tra soldati, robot per finire con un duello con uno spaventoso megarobottone.

VERSO LA STANZA DELLA PRINCIPESSA: in angusti corridoi dovrete farvi spazio tra robot e soldati imperiali.

IL RAGGIO TRATTORE: dovete cercare di disattivare il meccanismo del raggio trattore mentre gli imperiali vi sparano addosso.

ATTACCO ALLA MORTE NERA: il ritorno del Modo 7. A bordo di un Caccia Ala-X (visto da dietro) sorvolerete la superficie del terribile satellite imperiale tra raffiche di laser che cercheranno di sfondarvi la fusoliera.

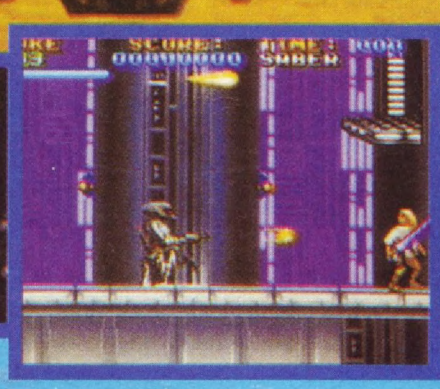
NEL CANYON DELLA MORTE NERA: la battaglia più spettacolare di tutti i tempi! Stavolta è in soggettiva (si vede il cruscotto dell'Ala-X) e di fronte a voi ci sono un sacco di caccia TIE! Fuocoooo!!!!

PER AR RS®

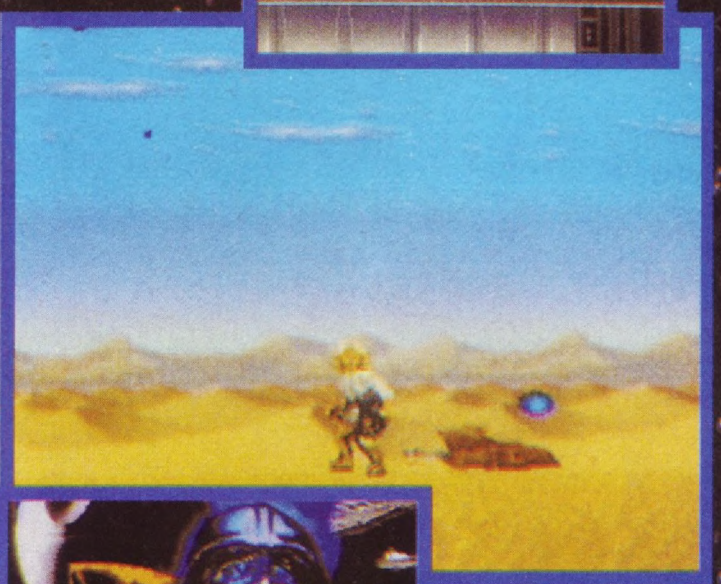


La Forza: fluido che alberga nelle anime dei grandi cavalieri Jedi, conosce due manifestazioni, la peggiore delle quali è il Lato Oscuro. E voi da che parte potevate stare se non da quella dei Jedi, che ne sono i "portatori sani", in aperto conflitto con i degenerati, i convertiti al lato Oscuro come Darth Vader (o Fener)? Ecco perché in questo gioco che segna l'esordio della Lucasarts tra i chip dedicati del Super Nes vi ritrovate nei panni di grandi rappresentanti della Forza: il primo di tutti è Luke Skywalker, ex-agricoltore che scopre di essere un grande guerriero dopo l'incontro con il maestro Obi-Wan Kenobi. Proprio come nel film, costui parte dal suo pianeta di origine (Tatooine), incontra la coppia mercenaria Han Solo-Chewbacca, raggiunge la Morte Nera (il pianeta artificiale, arma suprema del malvagio Impero) e la distrugge in una battaglia finale epica. E tutto in due ore di film e sul Super Nes in ben 14 livelli di azione concentrata! Wow!













Ma perché mi fanno 'ste cose? E adesso Paolo chi lo recupera più? Vabbè, cavolate redazionali a parte devo ammettere di essermi fatto un po' contagiare anch'io dalla magnetica atmosfera di questo titolo: tra musiche, effetti sonori, personaggi, ambientazioni si rimane subito affascinati da ciò che di fatto è entrato nella storia della fantascienza. Certo il gioco non è tra i più originali degli ultimi tempi: in dieci livelli su quattordici si fa praticamente la stessa cosa, cioè ci si esercita a scaricare laserate da tutte le parti in una maniera spesso un po' insensata. I guardiani di fine livello poi sono tra i meno originali visti negli ultimi tempi. Alla fine però prevalgono le stesse sensazioni: quelle di ritrovarsi immersi nel magico mondo creato da George Lucas, e questo basta a tenervi incollati alla sedia. Adesso scusatemi: devo andare a cambiare la flebo a Paolo...

SIMON CROSIGNANI

SUPER NES

LUCASARTS

GRAFICA

▲ *Tutta la marmaglia di Guerre Stellari in una cartuccia sola. E tutto è animato e ritratto ala grande.*

93

SONORO

▲ *La megagalattica musica di John Williams, i mitici effetti dei laser e i versacci riprodotti alla perfezione!*

93

GIOCABILITA'

▲ *Furiosa come in una battaglia spaziale...*
▼ *...ma con varie punte di monotonia*

85

LONGEVITA'

▲ *Tanti livelli diversi...*
▼ *...che però si somigliano un po' tutti*

83

GLOBALE

85

Un gioco dallo scenario e dall'atmosfera stupendi, che vi farà rivivere molte delle emozioni provate al cinema.

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

ARIEL, THE LITTLE MERMAID - BLUE SKY



La Sega sta cercando di attirare anche le ragazze nel mondo semi-maschilista dei videogiochi? Beh, con titoli come La Sirenetta sembrerebbe proprio di sì. Nel gioco dovete guidare la donna-pesce (o suo padre Tritone) attraverso quattro livelli pieni di ossigeno e idrogeno (bella metafora, eh?). Lo scopo è liberare dei poveri consimili (maschi) della piccola Ariel da un terribile incantesimo lanciato dalla malvagia Ursula, Strega del Mare, che li ha trasformati in strani esseri ittici. La viscida (ma è un complimento) Ariel dovrà sguazzare per un idilliaco paesaggio sottomarino e qua e là richiamare qualche amico per spostare blocchi che ostruiscono dei passaggi, per scavare e trovare tesori nascosti o per cacciare i nemici che la circondano.
Little Mermaid ha una grafica tutto sommato accettabile, senza avere sprite poi tanto definiti o animazioni bellissime. Il sonoro delude notevolmente soprattutto se si pensa che nel film era uno dei pezzi forti, ma quello che delude più di tutti è il livello di difficoltà: se non riuscite a finire Little Mermaid in un'oretta non siete più degni di tenere in mano un joypad. Questo titolo è troopo facile, tanto che sembra quasi indirizzato a un pubblico molto giovane (piuttosto che "anche" alle ragazze). Decisamente un fallimento.

MEGADRIVE	
GRAFICA	70
SONORO	62
GIOCABILITA'	45
LONGEVITA'	40
GLOBALE	44

BATTLE OF DESTINY - TAKARA



Probabilmente avrete letto da qualche parte dell'uscita di una versione di *Fatal Fury* per il Super Nes: bene, la notiziola è che il titolo che vedete qui sopra è l'effettivo nome di questa conversione e non Fatal Fury. A parte questo, anche sul Super Nes il gioco si dimostra avvincente quanto sul Neo Geo, pagando comunque il solito scotto dei colori che passando dalla console SNK a quella Nintendo diventano improvvisamente più smorti. Nel gioco dovrete scegliere tra tre contendenti (solo?) e combattere in varie ambientazioni contro energu meni dalle mosse più folli. Oltre a quelle normali, ci sono anche quelle speciali che però col joypad dello SNes sono come al solito problematiche: decisamente consigliato un joypad con levetta. Il repertorio di mosse non ha nulla da invidiare a *Street Fighter II* , gli avversari sono un bel numero, e i fondali hanno le loro belle animazioni. Ma la giocabilità? Beh, essendo un clone più o meno spudorato di *SFII* , ha conservato il ritmo spezzaossa del grande capolavoro della Capcom e ha sufficienti elementi per gasare qualsiasi picchiadurista. Un ottimo acquisto per tutti gli snessisti.

SUPER NES	
GRAFICA	90
SONORO	89
GIOCABILITA'	91
LONGEVITA'	89
GLOBALE	90

SUPER SWIV - STORM

Vi ricordate di quanto era bello su C64 e Amiga? Sul Super Nes diciamo che non fa subito una grandissima impressione: la grafica non fa gridare al miracolo anche se non si può negare che abbia il suo stile; nulla di paragonabile quindi a grandi attrattive come *Axelay* o *Super Aleste*, però *Super Swiv* ha qualcosa che spesso altri titoli ultrapompati di grafica non hanno: una grande giocabilità! Da giocarsi in uno o due, alla guida di una jeep o un elicottero, questo sparatutto verticale è quasi accademico nella sua giocabilità: senza sbavature, coinvolgente, proprio quello che ogni sparatuttista si aspetterebbe. D'altronde, anche la scuola europea ogni tanto può dire la sua nell'affolato universo della distruzione globale targato Japan e *Super Swiv* ne è la dimostrazione. Il sonoro è molto metallico e si adatta bene all'azione di gioco, il sistema di armi è ad alto tasso di deflagrazione e insomma il gioco è un piacere da provare.
Caldamente consigliato.

SUPER NES	
GRAFICA	84
SONORO	84
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	83
GLOBALE	85

TERMINATOR 2 - ACCLAIM

Il Giorno del Giudizio è arrivato anche per il Megadrive, e non mi riferisco alla micidiale contesa con il Super Nes, ma al film più costoso della storia: Terminator 2. Quello che arriva sul Megadrive è la conversione del bellissimo coin-op con tanto di mitragliatrice ispirato al film: se qualcuno ricorda gli splendidi sprite del gioco da bar...beh, se li scordi; in effetti sul Megadrive non si poteva fare molto meglio di quanto la Acclaim è riuscita a fare: la grafica, con le tante animazioni, riesce ancora a catturare l'atmosfera del film. Il gioco è un frenetico tiro a segno con mirino sullo schermo, che forse è il vero difetto di questo titolo: giocando con il mirino diventa tutto troppo facile, mentre un gioco così sembra fatto apposta per essere usato con il Menacer; con il puntamento a infrarossi tutto diventa molto più simile a una sfida videoludica mentre prima e roba da luna park. C'è da dire che, in qualsiasi modo lo giochiate, è il primo gioco del suo genere che può veramente dire la sua in mezzo alla marea di titoli per MD. Pieno di power up e bonus da sfruttare, con diversi scopi nei vari livelli (distruzione ma anche difesa di soggetti come Sarah Connor che scappa dalla clinica o John che, nel futuro, si avvia con la macchina verso il QG dello SkyNet) è sicuramente il migliore nel suo genere. Se avete il Menacer aggiungete pure una decina di punti al globale.

MEGADRIVE	
GRAFICA	90
SONORO	82
GIOCABILITA'	84
LONGEVITA'	70
GLOBALE	80





ROAD RUNNER'S Death Valley Rally

Tutti i personaggi appartenenti alla famiglia dei Looney Tunes, i celebri cartoons prodotti dalla Warner Bros, hanno qualche rotella fuori posto. Ma il più folle fra di essi è probabilmente l'infaticabile Wile E. Coyote! Per anni il carnivoro imbecille ha inseguito il pennuto Road Runner (Beep!Beep!) attraverso aridi deserti senza ottenere neanche una piuma da mordicchiare per tutti i suoi sforzi. Le trappole ed i congegni subsonici che egli acquista dalla ditta ACME per eguagliare l'incredibile velocità del volatile si fanno sempre più ridicoli - dovrebbe avere il buon senso di investire la sua rendita in un frigorifero e due dozzine di polli surgelati! Ma ormai è diventata una questione personale - e solo voi potete mantenere in vita il pennuto!



Porc... In questo gioco ci sono venti livelli di fantasmagorie pennute da farvi precipitare gli occhi dalle orbite, e la grafica si migliora di livello in livello! Ero troppo ansioso di vedere questo gioco e sono andato in coma quando la sigla d'apertura della Warner Bros è esplosa sullo schermo. Anche il sonoro dell'intro è una vera figata, col motivo delle Merrie Melodies che si scatena dagli altoparlanti. Giuro: è difficile distinguere il gioco dal cartone animato specialmente quando il coyote e Road Runner ingaggiano battaglia e il pennuto saltella per poi partire a razzo eludendo ogni tentativo di cattura di Wile - e il coyote si gira pure verso di voi con il classico sguardo da beota quando sta per precipitare in un burrone! Però di difetti la giocabilità ne ha a valanghe: Road Runner ha parecchie difficoltà a saltare da una piattaforma all'altra e bisogna fare i conti con l'inerzia - la cosa non è certo semplice quando certe rocce non raggiungono il centimetro di larghezza e lo struzzo ha bisogno almeno del doppio per frenare! Inoltre non ci sono rettilinei in cui scatenare la propria velocità e dopo tutto questo è ciò tutti avrebbero desiderato in questo gioco. Se però state sempre a correre vi perdete tutto quello che c'è su schermo in un batter d'occhio, oppure precipitate facilmente dal ciglio di un burrone, o ancora vi fermate ma grazie a un affilatissimo ostacolo. Attenzione però: sarà pure una tortura da giocare però è un vero spasso.

PAOLO CARDILLO

IL KIT DEL PERFETTO PREDATORE

Lo scopo di Road Runner è quello di raccogliere una srie di bandierine di colori e punti differenti: ma quale gioco potrebbe dirsi completo senza un bel po' di oggettistica da utilizzare? Road Runner non fa eccezione, diamo allora un'occhiata alla mercanzia in offerta:
MANGIME: beccate (in tutti i sensi) il mucchietto e otterrete velocità extra.
1-UP: per ottenere una vita extra.
500: indovinate di quanti punti aumenta il vostro punteggio?
OROLOGIO: passateci sopra per congelare tutti i vostri nemici e il tempo.
CUORE: riempie il salutometro di Road Runner e lo rende come nuovo.
SCUDO: dona l'invincibilità, ma per brevissimi periodi di tempo.
PARACADUTE: sono molto rari. Scendono dall'alto e possono contenere uno qualsiasi degli oggetti elencati sopra. Prendeteli e saprete cosa nascondono.

SUPER NES

SUNSOFT

GRAFICA

▲ *Tale e quale il cartone animato*

96

SONORO

▲ *I mitici motivetti della Warner!*

80

GIOCABILITA'

▲ *Vi sembrerà di essere nel cartone animato*
▼ *Il sistema di controllo è terribilmente*

70

LONGEVITA'

▲ *La simpatia dei personaggi vi invoglierà a giocare di nuovo...*
▼ *... ma la scarsa*

75

GLOBALE

74

Se siete dei fan del cartone animato chiuderete un occhio sulla giocabilità, ma se non lo siete noterete il grave difetto di cui risente il gioco

AZIONE	■
STRATEGIA	■
ORIGINALITA'	■
BILANCIAMENTO	■

CIG HIT

PC ENGINE/ CD ROM

KONAMI

GRAFICA 84

▼ *Si alternano buone cose a cose un po' scialbe*

SONORO 93

▲ *Delle realizzazioni stupende: da sentire anche senza giocare*

GIOCABILITA' 92

▲ *Le caratteristiche di Gradius sono ancora intatte*

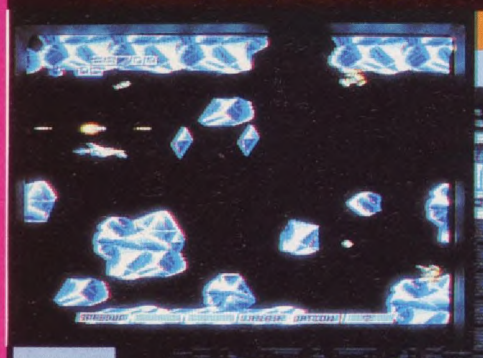
LONGEVITA' 89

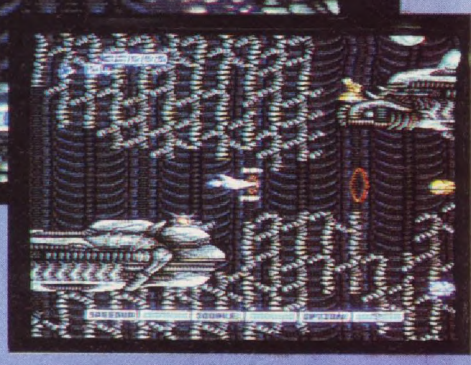
▲ *Il gioco è troppo acchiappante per non ritornarci*

GLOBALE 90

Uno grande esempio di azione, strategia e distruzione amalgamati alla grande. Lunga vita a Gradius!

AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■





GRADIUS 2

Yeah! Si ritorna a bordo del Vic Viper! Come sarebbe a dire "cos'è"? Lo spiegherò per i più piccini: il Vic Viper non è nient'altro che il caccia con cui si combatteva in *Gradius*, uno dei più mitici sparatutto apparsi in sala giochi e successivamente sul PC Engine. Ora, la Konami ha pensato bene di rispolverare la storica navicella e farla combattere in nove livelli nuovi di zecca sbattuti tutti quanti su dischetto d'argento! E questo significherà anche ascoltare le stupende musiche di *Gradius* con una qualità sonora mai ascoltata prima! Ariyeah!

GRAZIE A CONSOLE GENERATION PER IL CD



Ragazzi, come si dice: la classe non è acqua, e Gradius 2 tradisce palesemente la sua "nobile" origine. Anche in questa versione con nuovi livelli (c'è persino quello di Alien!) si è mantenuto quella stupenda miscela di azione, strategia e tecnica che contraddistingueva il predecessore: giocarci è veramente una favola. Le nuove ambientazioni non sono però particolarmente sconvolgenti, a partire dalla succitata ambientazione di Alien (con gli strizzafaccia e le uova), che più che tetra sembra un po' smorta. Tutto è comunque a livelli accettabili. La musica è ancora un mito insuperabile: trascinante, festosa, intensa e con la qualità del CD è ancora più avvolgente: me la risento spesso sul lettore di CD senza caricare il gioco. Nel complesso il gioco è ancora straordinario, anche se rimane un po' di delusione per i nuovi livelli, che non costituscono poi chissà che novità. Da comprare honoris causa.

PAOLO CARDILLO

DE-DE-DESTRUCTION!!!

Di Vic Viper se ne possono scegliere all'inizio tra cinque modelli, ognuno dei quali potrà acquisire durante il gioco diversi tipi di armi. C'è quello che sarà dotato di missili piuttosto che di bombe o di doppio fuoco, di fuoco di coda piuttosto che di fuoco supplementare e così via. Il giocatore potrà scegliere all'inizio la sua configurazione preferita. L'acquisizione delle armi funziona così: alcune formazioni di navicelle nemiche o singole navicelle rilasciano dei pod. Alla base dello schermo c'è una fila di caselle delle armi disponibili. Più pod si prendono e più l'"evidenziazione" di una casella avanza verso destra. Tutto ciò comporta delle scelte a livello stategico: meglio attivare l'arma evidenziata adesso o aspettare il prossimo pod? Ed è proprio questo mix tra azione e strategia che ha fatto di *Gradius* un capolavoro assoluto.

GRAZIE A CONSOLE GENERATION PER LA CARD!

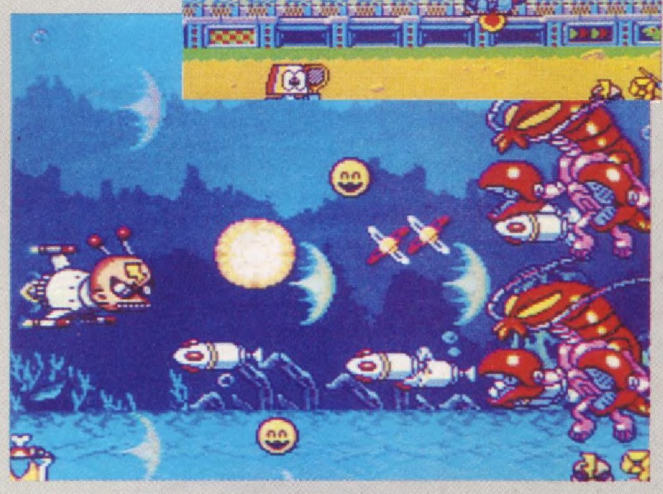
PC DENJIN

PC Kid, il piccolo cavernicolo, ha un fratello! E la cosa incredibile è che i due avranno una differenza di età di qualche milione di anni! Premesso che chiunque avrebbe almeno qualche milione di anni di differenza con PC Kid, c'è da dire che tra i due c'è comunque un'incredibile escursione tecnologica: se il primo è un troglodita, il secondo è un essere robotizzato dalla testa ai piedi e non tira testate ma laserate. In più vola e si trasforma in macchine da guerra lanciamissili, in un razzo, in una trivella e si fa spesso accompagnare da mucche volanti, mummie cibernetiche, carrarmati ultrablindati, tutti con una particolarità: gli occhiali da sole!

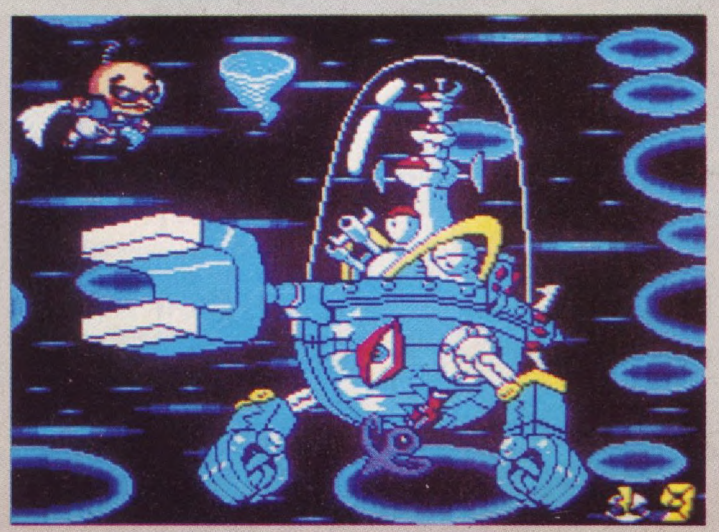
DURO E' IL FUTURO

Per chi non l'avesse capito, *PC Denjin* è uno sparatutto, con la caratteristiche di esser fumettoso e completamente fuori di capoccia (capoccia che PC ha ereditato dal fratello di cro-magnon). All'inizio il cybermoccioso spara i soliti colpi "normali" (ma ha anche un "reattore" che fa molto male a tutto ciò che gli si piazza dietro le spalle) ma raccogliendo i soliti pod può giovarsi di una katiuscia totale, sparare un megapugno perforante, tirare fuori dalla bocca delle megazanne meccaniche, diventare più piccolo, sparare letali carte da gioco, tirare megacalci, lanciare occhiali da sole e seghe circolari. Le sue trasformazioni vanno da un razzo (sempre con la sua faccia) a un supergiocatore di baseball, da una trivella a un cane dai guaiti letali!!! E come "battistrada" una mucca fluttuante , un gigarobot, un robogatto e varie altre assurdità: uno spettacolo da non perdere!









Sono veramente indeciso: dovrei ammettere che PC Denjin ha dei difetti a livello di giocabilità ma la grafica mi ha fatto talmente impazzire che gli darei lo stessa un megavoto galattico. In PC Denjin sono sempre presenti cinque o sei livelli di parallasse e l'uso dei colori è veramente stupendo: tutto è sgargiante, vivace, rutilante! Ma alla Hudson non si sono fermati qui: ogni scenario è un vero capolavoro di fantasia cartoonesca, con dei personaggi tutti stupendamente caratterizzati e troppo cyberbeoti. Delle ultime cose viste su card per il PC Engine questa ha la grafica più mitica di tutti, parola di recensore! E arriviamo alla giocabilità: purtroppo come struttura di gioco PC Denjin non lascia molto spazio all'utilizzo di tecniche, è il classico "spara-a-tutto-quello-che-vedi", e in più non è neanche difficile; contando poi che ha anche i continue infiniti, non ci resterete sopra molto a lungo. Con la grafica che ha è eccezionalmente appetibile, da infarto a prima vista, ma migliaia di sparatuttisti proveranno la sensazione di povertà della struttura di gioco.

PAOLO CARDILLO

PC ENGINE

HUDSON

GRAFICA — **94**

▲ *Un capolavoro: tra colori, simpatia e parallasse c'è di che svenire*

SONORO — **88**

▲ *Un musica adeguatamente beota che si adatta perfettamente allo stile del personaggio*

GIOCABILITA' — **84**

▲ *Lo scenario è troppo intrippante...*
▼ *...ma lo schema di gioco è un po' insulso*

LONGEVITA' — **79**

▼ *Gioco facile e continue infiniti: la seconda grave pecca del gioco*

GLOBALE — **83**

Un gioco con uno scenario beota da impazzire, ma carente nella struttura di gioco e nella difficoltà

AZIONE	■■■■■□
STRATEGIA	■□□□□□
ORIGINALITA'	■□□□□□
BILANCIAMENTO	■■□□□□

Personal Computer:

2 ser, 1 par, 1 porta game; tastiera 102 tasti ITA; mouse; cabinet desktop con display; drive 3.5"x1.44Mb; Monitor Philips Brilliance 14" VGA dp 0.29mm

Processore	Clock - Mhz	Cache (Kb)	RAM (Mb)	Max RAM	Hard Disk	Scheda VGA	Monitor	Prezzo
386SX	33	-	2	16	42Mb	256Kb	640x480	L. 1.490.000
386DX	40	64	4	32	42Mb	256Kb	640x480	L. 1.765.000
486SX	25	opzionale	4	32	42Mb	256Kb	640x480	tel
486DX	33	64	4	32	42Mb	256Kb	640x480	L. 2.345.000
486DX	33	256	4	32	42Mb	256Kb	640x480	L. 2.390.000
486DX	50	256	4	32	42Mb	256Kb	640x480	L. 2.840.000

su tutte le configurazioni in omaggio scheda audio 11 voci FM compatibile ADLib

Configurazioni Diverse

RAM 2Mb (SIMM 1Mb)	+140000
RAM 4Mb (SIMM 1Mb)	+280000
RAM 16Mb (SIMM 4Mb)	+1120000
RAM 32Mb (SIMM 4Mb)	+1960000
Sk VGA 1Mb ET4000	+120000
Sk VGA ET4000-HI 65535colori	+155000
Drive 5.25"	+100000
Hard Disk 85Mb Western Digital	+125000
Hard Disk 130Mb Maxtor/Conner	+225000
Hard Disk 170Mb Western Digital	+325000
Hard Disk 210Mb Western Digital	+500000
Hard Disk 340Mb Western Digital	+915000
Mnt 14" Philips Brilliance S-VGA	+75000
Mnt 15" 1280x1024 dp 0.26mm	+300000
Mnt 17" Philips Brilliance	+1570000
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
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 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
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 V 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
Football Manager World Cup Edition ITA	9.000
Frostbyte arcade	8.000
Fusion arcade spaziale	9.000
Galdregons Domain MAN ITA guerrieri	14.000
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
Narc 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
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 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	499.000
Amiga 600HD 40Mb + 2 joy	825.000
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	tel

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	240.000
Philips Brilliance 14"	460.000
VGA 640x480 dp 0.29mm	---
Philips Brilliance 14"	560.000
S-VGA 1024x768 dp 0.28mm	---
Philips Brilliance 15" NI	1.060.000
bassa emissione	---
Philips Brilliance 17" NI	2.110.000
bassa emissione	---
1280x1024 non int. dp 0.26mm	---
fr.or.30-66KHz	---
fr.vert.50-100Hz	---
Input 5 BNC + 15pin VGA	---
controllo digitale	---
e display informazioni	---
Philips Brilliance 20" NI	2.550.000
bassa emissione	---
1280x1024 non int. dp 0.31mm	---
fr.or.30-64KHz	---
fr.vert.50-120Hz	---
Input 5 BNC	---

Schede Madri PC

386SX/33MHz	245.000
386DX/40MHz/cache 64Kb	415.000
486SX/25MHz	tel
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 1Mb Tseng - chip ET4000	175.000
1024x768 256colori	---
Sk VGA 1Mb Tseng - ET4000-HI	210.000
1024x768 65535colori	---

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	290.000
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
CD-ROM int Sony + contr.+ SW	545.000

Hard Disk - Drive

42Mb AT Conner	325.000
85Mb AT Western Digital	445.000
130Mb AT Maxtor/Conner	560.000
170Mb AT Western Digital	665.000
210Mb AT Western Digital	855.000
340Mb AT Western Digital	1.290.000
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 Mitsumi	110.000
drive int.3.5"x1.44Mb Mitsumi	90.000
frame 5.25" per drive da 3.5"	6.500
Iomega Bernoulli 3.5" interno	590.000
tape streamer 250Mb	---
pilotato dal controller drive	---
Syquest removibile 44Mb int.SCSI	tel
Syquest removibile 44Mb int.SCSI	tel
+ controller SCSI Adaptec	---
Syquest removibile 44Mb ext SCSI	tel
Syquest removibile 44Mb ext SCSI	tel
+ controller SCSI Adaptec	---
Syquest Cartridge 44Mb	tel
Box ext per Hard Disk SCSI	tel

Cabinet PC

Case desktop con display	125.000
Case minitower con display	145.000
Case tower con display	195.000

Accessori e RAM PC

Controller 2HDD-2FDD AT Bus	32.000
+ 2 seriali + 1 parallela + 1 game	---
Controller SCSI Adaptec	tel
Controller 2HDD-2FDD AT-Bus	585.000
con cache 4Mb (exp a 16)	---
0.3ms; transfer rate 5Mb/sec	---
Controller MiniSCSI	tel
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	75.000
RAM SIMM 4Mb 70ns	285.000

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
RocHard AT 42Mb	675.000
RocHard AT 85Mb	795.000
RocHard AT 130Mb	910.000
RocHard AT 170Mb	995.000

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
GVP Sk RAM 0/8Mb A2000	220.000
GVP Sk RAM 2/8Mb A2000	360.000
GVP Sk RAM 4/8Mb A2000	500.000
GVP Sk RAM 6/8Mb A2000	640.000
GVP Sk RAM 8/8Mb A2000	780.000
SIMM 1Mb 70ns	75.000
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

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

Pl-pl-pl-playmaster! 1... 2... 3... 4... Kick It! Check dis out! Here the drummer and get wicked! Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica al mondo che vi regala al suo interno dei campionamenti freschi freschi di giornata per comporre la vostra canzone techno preferita (ormai le compilation di techno escono al ritmo di 114 al giorno, quindi vi basta affittare uno spazio pubblicitario alla radio o su CVG per essere sicuri di venderne miliardi). Questo mese trovate il solito erzilione di trucchi vari, più la seconda parte della soluzione di Putty e Addams Family e tutto il necessario per finire Assassin. Pensate di poter fare meglio? E allora cosa aspettate a scriverci? L'indirizzo è sempre quello:

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

E ora, vai di cheat mode!!!

MEGADRIVE

SHADOW DANCER

Il gioco non è proprio nuovissimo, ma rimane pur sempre uno dei migliori per il 16 bit della Sega, quindi sciroppatevi questo cheat mode: premete contemporaneamente i tasti A, B e C nella schermata dei titoli e, come per miracolo, potrete selezionare lo schermo di partenza.

TOE JAM AND EARL

Un trucco intelligente per un gioco demente (in senso buono, obviously): appena avete recuperato le ali di Icaro e l'anello di gomma, lasciatevi cadere dal bordo dell'isola e tornate al livello uno. Adesso spostatevi nell'angolo in basso a sinistra dell'isola attraverso l'acqua e dovreste incontrare un'isola dalla forma bizzarra con una specie di buco-warp nel mezzo. Andatecidentro e dovreste arrivare al livello zero, che è stracolmo di bonus e ha una Jacuzzi (ma siamo scemi o no?). Raccattate tutti i bonus, entrate nella vasca e tornerete nel punto più alto che avevate raggiunto prima.

PREDATOR 2

Questa cartuccia è uscita da pochissimo, ma ha già conquistato così tanti videogiocatori che ci sembrava almeno doveroso pubblicare i codici di tutti i livelli (il quinto, soprattutto, è particolarmente tosto):

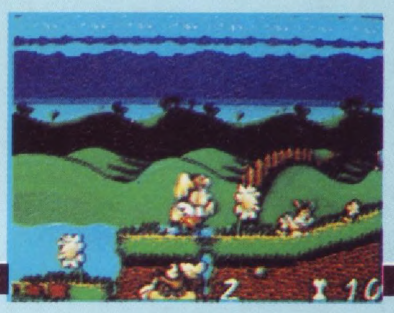
Livello 2: KILLERS
Livello 3: CAMOUFLAGE
Livello 4: SUBTERROR
Livello 5: LOS ANGELES
Livello 6: TOTAL BODY



WONDERDOG

E per la prima volta nella storia... Papparparapà! Delle password per un gioco su CD! Anche questa volta CVG batte la concorrenza, quindi schiaffate nel vostro Mega CD il gioco in questione e inserite i seguenti codici:

Livello 2: MYSTIC
Livello 3: ANKEL
Livello 4: LEDZEP
Livello 5: REEVES
Livello 6: PIXIE
Livello 7: WOOPIE



ROAD RASH

E dopo un cheat mode per un gioco vecchio, un trucco per un titolo nuovo, delle password per una cartuccia nuova di pacca e dei codici per un CD, cosa manca> Avete azzeccato: mancano proprio i codici per una cartuccia! Quindi, se possiedete un Game Geneie (che si sta diffondendo a una velocità semplicemente impressionante) e questa mitica cartuccia della Electronic Arts, inserite:

VAPA-BGGL Il giocatore A comincia con 50.000 dollari
VAPT-BGHG Il giocatore B comincia con 50.000 dollari
A6PA-AAGW Il giocatore A comincia con una Diablo 1000
A6PT-AAHR Il giocatore B comincia con una Diablo 1000 (la moto per il giocatore che non deve chiedere mai...)

DESERT STRIKE

Sono appena uscite le versioni Super Nes e Amiga di questo gioco, ma (probabilmente per l'ultima volta) ci occupiamo ancora della versione Megadrive: se avete una cartuccia Game Genie e volete avere un bel po' di aiuti inserite questi codici:

MEGADRIVE

D3ZA-AA7E Vite Infinite
VBST-XGEN La capacità della mitragliatrice è di 5.000 colpi
BVST-WAER La mitragliatrice infligge un danno di 12 punti
FVST-WCFL La capacità dell'Hydra è di 300 razzi
GKST-WAFN L'Hydra infligge un danno di 50 punti
NPST-WAGJ La capacità dell'Hellfire è di 99 missili
3BST-WAGJ L'Hellfire infligge un danno di 200 punti
AMLT-AA44 Capacità infinità con tutte le armi
8VET-ACAC Per avere 500 unità di carburante
2VET-AWGT Per avere una protezione massima della corazza di 2500

SNES

SIM CITY

Allora, la nonna vi ha regalato questa cartuccia a Natale e non sapete assolutamente come cavarvela? Spendete tutti i vostri soldi in un anno. Quando appare lo schermo delle tasse alla fine dell'anno, tenete premuto il tasto L e uscite dallo schermo. Mentre tenete premuto il tasto L, tornate allo schermo delle tasse e aumentatele al 100%. Uscite e lasciate andare il tasto L. Quando la gente inizierà a tirare fuori i soldi i vostri fondi aumenteranno fino a 999.999 dollari!

AMIGA

PUSHOVER

Un altro puzzle game che ha fatto impazzire milioni di videogiocatori prontamente risolto per voi, grazie a questa sfilza di codici:

01536
01024
03072
02560
02048
06144
06656
07680
07168
05122
05634
04610
04098
12290
13826
13314
15362
15878
14854
14342
10246
10758
11782
11270
09222
06734
08718
08206
24590
25102
26126
25614
27662
28174
27150
26638
30734
31246
32270



31758
29726
30238
29214
28702
20510
21022
22046
21534
23582
24094
23070
22558
18494
19006
20030
19518
17470
17982
16958
16510
16511
17023
18647
17535
19583
20095
19071
18559
22655
24149
23679
21631
22143
21247
20735
28927
29439
30463
29957
31999
25599
25087
08073
09275
10239
09727



ZOOL

Il platform più controverso dell'anno (secondo noi è una mezza porcheria) può essere finalmente completato grazie a questo trucco. Nella schermata dei titoli scrivete GOLDFISH e lo schermo lampeggerà. Una volta cominciata la partita, premete il tasto 1 per avere uno scudo, il 2 per saltare di livello e il 3 per saltare un mondo. Se invece volete un consiglio un po' più sgarzolino, una volta arrivati alla piattaforma con un power up Z sopra, saltate sulla seconda piattaforma sotto e troverete un'angolo. Saltateci sopra e passerete a un livello segreto!

JAGUAR XJ 220

Noi continuiamo a preferire Lotus (il 2, perché il 3 non è questo granché), ma un sacco di gente non la pensa come noi. Per i fanatici della simulazione della Core, ecco questo cheat mode: appena lo starter dice GO! Premete il tasto P per mettere in pausa il gioco e premete ancora P per levarla. Dovreste così vincere la gara senza alcuna fatica!

AMIGA

TRODDLERS

Aaaargh! Altri codici! Questa volta per il puzzle game "lemmingoso" della Storm: questo significa altre 2 ore e mezza di battitura per il povero recensore schiavizzato...

1) BUILDIT
2) NOSWEAT
3) PYRAMID
4) CLEAROUT
5) SPHINX
6) QUARTET
7) CENTERIN
8) REDGEMS
9) CROSSED
10) SKIPAROUND
11) PACKEDUP
12) PILLARS
13) BZZZZZ
14) FIVEROWS
15) TIGHTIME
16) EASYTONE
17) TWOTRIBES
18) DONTMIX
19) HELPMEOUT
20) MEANONES
21) NOPROBLEMS
22) TREASURES
23) STOREROOM
24) UPANDDOWN
25) TECHNO
26) ONEONEONE
27) SIXROOMS
28) THETOWER
29) GOFORHEART
30) NEWTHING

FINAL FIGHT

Il gioco è vecchiotto, ma un trucchettino ci sta proprio bene. Per finire il gioco tutto quello che dovete fare è... Premere il tasto 0 sul tastierino numerico in qualsiasi momento vogliate. Tutto qua.

RISKY WOODS

Avete problemi con questo fantastico affettatutto? In effetti, il bilanciamento del livello della difficoltà non è proprio perfetto e se volete arrivare alla fine non vi resta che premere i seguenti tasti:
F1 Per aumentare l'Energia
F2 Per aumentarei soldi
F3 Per passare al livello successivo

PC

XENON 2

Finalmente avete l'occasione di finire uno dei migliori sparatutto disponibili per questo computer. Quando appare la schermata che vi permette di scgeliere la scheda grafica premete il tasto F7: dovreste così avere la possibilità, durante la partita, di attivare o disattivare l'invincibilità semplicemente premendo il tasto I.

NES

BATTLETOADS

Meglio delle Turtles? Peggio delle Turtles? Comunque sia, se volete portare i rospi alla vittoria tenete schiacciati i tasti A e B e premete Giù e Start. Avrete così vite infinite.

NES

BATMAN

"Accidempoli Robin, ma questo è un trucco per il nostro gioco! - Gosh Batman, si tratta proprio di codici per il Game Genie Nintendo! Sarà senz'altro opera del Pinguino!". Sock! Bam! Stud! Ehm... Scusate, ci siamo fatti prendere un po' la mano, ma rimediamo subito con i codici sopracitati:
EXGOTO I nemici che corrono si bloccano una volta colpiti
PPPPPP Le macchine si muovono più lentamente
SOPEZA Un colpo solo con Dirk

SUPER ADVENTURE ISLAND II

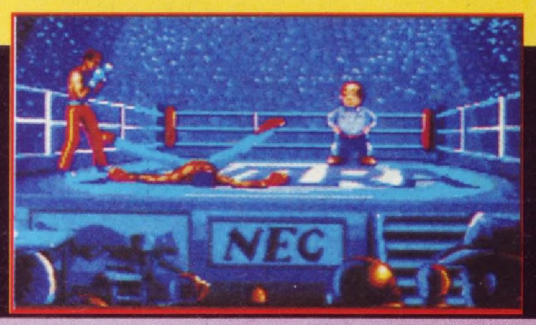
Il gioco non è il massimo dell'originalità, ma è alquanto divertente, quindi cosa c'è di meglio di un po' di codici per il Game Genie per incominciare la giornata (o finire, a seconda di quando state leggendo queste righe)?

PEXVAALE Per avere 10 vite
SXNLOKVK Vite Infinite
SZUIGEVK Energia infinita
GEXULGPA Salti più alti

PC ENGINE

THE KICK BOXING

Ma come? L'abbiamo recensito lo scorso mese e abbiamo già una password da mettere in Playmaster? Incredibile: se volete avere 99% in tutte le caratteristiche e 900.000 dollari scrivete:
DGDGDGKF



GAMEBOY

TURRICAN

Uno dei migliori giochi tuttora disponibili per la console portatile della Nintendo. Se volete avere energia infinita, nella schermata delle opzioni premete i tasti A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A e scegliete l'opzione Cheat. Quando verrete colpiti la barra dell'energia scenderà, ma voi non morirete.

MASTERSYSTEM

PRINCE OF PERSIA

Potevano mancare i codici per questo incredibile gioco? Certo che no, quindi in attesa del seguito, provate le seguenti password:

2) GKMIFZ
3) GJJIEU
4) FHEGCI
5) HHMIDV
6) LJPLGK
7) IFJHCP
8) OKJMHK
9) QKQNIV
10) OHLKFF
11) QIJLGI
12) TKIOIR
Combattimento) ODRICQ
Principessa) PDCICO

PUTTY

SECONDA PARTE

TECHNOFEAR

LIVELLO 1



LIVELLO 2



LIVELLO 3



1) MAIALI DELLO SPAZIO
Con un veloce cazzotto dovreste riuscire a liberarvi di questi rompiscatole ma, se siete bravi, potete provare a spingerli sulla piattaforma elettrificata per arrostirli una volta per tutte.

2) PISTOLE SPAZIALI
Mooolto dannose, usate il potere "gonfia ed esplodi" di Putty per liberarvene.

3) MR MAGIC
Evitate i suoi incantesimi, che trasformano i vostri robot in candidi coniglietti bianchi, e intanto cercate di schiacciarlo o prendetelo a pugni.

4) ANATRA IN SCATOLA
L'anatra Atom guida un pericoloso schiacciaPutty e riuscirete a liberarvene solo con un cazzotto ben assestato.

5) I SECCHI ROSSI ASSORBENTI
Questi maledetti assorbono i poveri ed indifesi conigli bianchi. Per eliminarli assorbite a vostra volta un povero ed indifeso coniglio bianco, e dopo aver assunto la forma di coniglio, fatevi assorbire dal secchio; automaticamente Putty si gonfierà all'interno del secchio sino ad esplodere.

6) SHOCKAPILLARS
Queste bestioline gialle vagano per i supporti delle piattaforme lanciando scosse elettriche da qualche migliaio di volt lungo i corridoi metallici. Assorbitene uno e trasformatevi per eliminare le Lampadine pazze.

7) CONIGLI BIANCHI
Indifesi ed assorbibili. Come già detto dovrete assorbirne uno per eliminare i secchi rossi.

8) LAMPADINE PAZZE
Pericolosi e mortali per il nostro Putty, possono essere distrutti solo trasformandovi in uno Shockapillars (assorbitelo) per fulminarle.

9) SPACE INVADERS
Assolutamente inoffensivi... almeno fino a quando voi non toccate uno dei mini-joystick sparsi per lo schermo... ed è meglio non toccarli perché gli Space Invaders possono essere mooolto distruttivi.

10) DISCHI VOLANTI CON LE SCARPE
Si suppone che questi improbabili esseri tentino di aiutarvi, distruggendosi sulla vostra testa oppure slittando lungo le piattaforme distruggendo tutto cio' che incontrano.

11) FANTASMI
Ooooh, i fantaaasmiiih. Questi spiriti pazzerelli tentano di possedere i Robots per farli impazzire, facendoli esplodere a meno che riusciate ad assorbirli in meno di un minuto. Si eliminano solamente toccandoli con Putty.

LIVELLO 4



TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE

VIA PLATEJA 68/D - 74100 TARANTO - TEL/FAX 099.314214

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO (2 JOYPAD, MARIO WORLD, SCART) 378.000
SUPER FAMICOM (2 JOYPAD, CAVO SCART, 1 GIOCO) 399.000

NOVITA' GAMES

AMAZING TENNIS	118.000	HOKUTO NO KEN VI	155.000	SOUL BLAZER	118.000
DEATH VALLEY RALLY	149.000	KING OF RALLY	159.000	SUPER BUSTER BROS	118.000
FATAL FURY	169.000	MICKEY MOUSE	155.000	VALKEN	159.000

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA DRIVE (1 JOYPAD, SONIC, CAVO SCART) 278.000
MEGA CD x MEGADRIVE 498.000

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS	98.000	STREETS OF RAGE II	TEL.		
INDIANA JONES	108.000	TALESPIN	98.000		
POWER ATHLETE	TEL.	WORD OF ILLUSION	98.000		
SONIC 2	98.000				

CD GAMES

FINAL FIGHT	TEL.
SONIC 2	TEL.
SUPER ALESTE	115.000
TIMEGAL	120.000
WONDERDOG	115.000

GAME GEAR

SEGA GAME GEAR + SONIC 288.000

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS	68.000
CHUCK ROCK	68.000
SONIC 2	68.000

ACCESSORI

G.G.MAGNIFIER	49.000
TV TUNER	198.000
CAR ADAPTER	39.000
A/V CABLE	19.000

GAMEBOY

NINTENDO GAMEBOY + TETRIS 149.000

NOVITA' GAMES

BATMAN RETURNS	59.000	DOUBLE DRAGON II	59.000	MEGAMAN II	59.000
BOMB JACK	59.000	GB KID	59.000	SUPER MARIO LAND II	75.000

SNK NEO-GEO

NEO GEO CONSOLE + 1 JOYSTICK + CAVO SCART 595.000

NOVITA' GAMES

ART OF FIGHTING	TEL.	SENGOKU II	TEL.
BATTLE OF DESTINY II	TEL.	WORLD HEROES	TEL.

ATTENZIONE:

PER MOTIVI DI SPAZIO NON E' POSSIBILE ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI NEI NOSTRI MAGAZZINI

TUTTI I PREZZI ELENCATI SONO IVA COMPRESA E POSSONO ESSERE SOGGETTI A VARIAZIONI DOVUTE AI CAMBI MONETARI.
SPEDIZIONI EFFETTUATE TRAMITE SPEED POST O CORRIERE ESPRESSO TNT-TRACO IN 24 ORE.
RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO DELLE NOVITA'

099.314214

CHIAMA SUBITO!

ASSASSIN



GUIDA COMPLETA

Ci sono due cose che dovete sapere a proposito di questo gioco: (1) Sta vendendo tantissimo e (2) è dannatamente difficile! Quindi appelliamoci ai creatori di questo gioco, gli Psionic Systems, per alcuni indispensabili trucchi...

IN GENERALE

- Scegliete sempre il modo Power Up manuale per i boomerang. Per avere i migliori risultati utilizzate i Power Up per aumentare la lunghezza di lancio del boomerang, prendetene almeno tre, poi un po' di rafforzanti, un po' di Wides, per aumentare il raggio di azione del boomerang, un Extra ed infine uno Speed per la velocità di lancio. E' importante colpire i nemici prima che si possano avvicinare troppo.
- Se già sapete dove si trova la fine di un livello, girate comunque un po' prima di affrontare il guardiano di fine livello e cercate cos'altro si nasconde in giro. E' importante saper riconoscere i Bonus.
- Quando Sparate, basta tenere sempre premuto il pulsante di fuoco, è inutile continuare a battere sul pulsante, non vi fa sparare piu' veloce, vi stanca soltanto.
- Quando lanciate un boomerang non prendetelo al primo ritorno, ma saltatelo. Se si colpiscono dei nemici con il ritorno del boomerang il punteggio viene raddoppiato.
- MAI saltare nei buchi se non sapete che cosa vi attende. Se non siete sicuri tirate verso il basso il joystick per vedere cosa vi aspetta. Potete sempre sparare, anche mentre guardate in giro.

PRIMO LIVELLO

Dopo aver saltato il primo burrone, correte in cima alla collinetta e fermatevi, apparirà un Time bonus. Dopo aver ucciso il cecchino sul primo albero, scalatelo per ottenere un Extra Energy. Scalate anche il secondo albero fino in cima per ottenere uno Speech Aid Bonus, quindi laciatevi cadere sul ramo di sotto e saltate per prendere le cinque stelle.

Se avete bisogno di energia scalate il secondo albero a partire dalla fine fino in cima e saltate per ottenere un Energy ed un Boomerang bonus. Dopo aver corso lungo la caverna vedrete che c'è un'uscita che porta di nuovo in superficie. Andate a sinistra da questo punto e collezionate tutte le stelle ed i bonus, ora andate verso il lato destro dello schermo e scalate l'albero fino ad arrivare al ramo piu' alto dove con una rincorsa salterete nel vuoto alla vostra destra (una volta giunti alla fine del ramo), continuate a tenere il joystick verso destra in questo modo guadagnerete due vite extra, anche se ne perderete una per la caduta. Correte a destra verso il baratro, uccidete il guardiano col cane e prendete l'energy bonus. Saltate dall'orlo del baratro e correte verso destra, in questo modo eviterete la strada minata. C'è un boomerang bonus da raccogliere giusto prima di raggiungere il guardiano di fine livello, raccoglietelo e scalate l'albero per un'altro bonus.

CONSIGLI PER IL PRIMO LIVELLO

- Evitate i cani saltandoli, almeno fino a quando non avrete un boomerang





decente, in quel caso dovrete eliminarli facilmente. Cercate di uccidere il guardiano del cane prima possibile.
- Muovetevi sempre quando siete vicini a delle mine per non venire blastati.
- Non sprecate tempo ad uccidere i pipistrelli dato che rinascono continuamente.
- Per eliminare gli addetti ai mortai corretegli incontro, in questo modo sarete troppo vicini per essere colpiti e potrete ucciderli facilmente per guadagnare un bonus.
- Cercate di ignorare i cecchini, uccideteli solo se intralciano la vostra strada, e sopratutto non andategli sotto per ucciderli, dato che in questo modo guadagnerete una bella pallottola in testa.

SECONDO LIVELLO

Dopo essere scesi lungo il pozzo ed aver affrontato la sezione diagonale, arriverete ad un filo a cui dovrete appendervi. Saltate sull'altra sponda e dopo aver ucciso il walker raccogliete il bonus e prendete l'arma spara mine. Quando raggiungerete la cima della prima gru recatevi verso l'angolo basso a destra dello schermo, buttatevi a destra e continuate a correre a destra e raggiungerete i pesi di equilibrio della gru. Distruggete il laser disgonale e saltate a destra appendendovi al gancio. prendete tutti i time bonus e continuate a saltare di ascensore in ascensore. Troverete una vita extra, dei bonus di energia e delle stelle bonus. Sparate a tutte le gru che trovate perché molte nascondono bonus. raggiungete la base delle gru e andate a sinistra quando sarete sul pavimento della fabbrica. all'estrema sinistra troverete una grande quantità di gru, eliminate il cannone, saltate sulla prima gru e continuate a sparare. Subito prima di saltare sul secondo gruppo di fili elettrici sparate alla gru in cima e otterrete un Time Bonus. Il proseguimento del livello è un po' labirintico quindi seguite queste indicazioni: Lasciatevi cadere giù e andate a sinistra, poi giù, proseguite in diagonale verso destra. Lasciatevi cadere dall'orlo della gru più in basso e procedete a destra. lasciatevi cadere ancora e andate a sinistra, quindi tenete sempre la direzione diagonale finché non cadete, quindi andate ancora a sinistra. Qui viene il difficile, se state



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

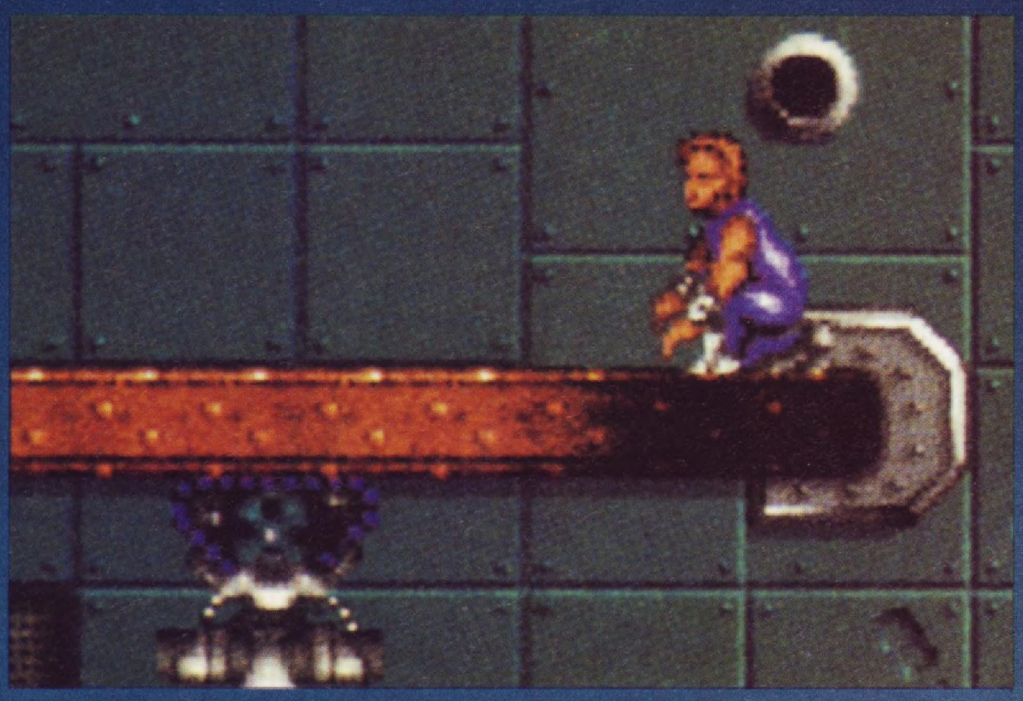


DIVENTA UN CLIENTE DB-PRIVILEGED
SCONTI FINO 40%
I CLIENTI DB-PRIV POSSONO ASCOLTARE E PRENOTARE DIRETTAMENTE TRAMITE DB-VOX TUTTE LE NOVITA' PER CONSOLE.

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



andando a sinistra finirete per cadere dall'orlo e da li non potrete più andare a destra, quindi prima saltate sulla scala e saltate via verso destra quando sarete all'altezza della prima torretta sul soffitto, continuate ad andare a destra ed incontrete il guardiano di fine livello.

CONSIGLI PER IL SECONDO LIVELLO

- Non fermatevi mai sui fili elettrici, dato che se aspettate troppo sarete raggiunti da una scarica, potete evitarla comunque saltandola.
- Questo livello ha un sacco di pericolosi burroni, quindi non buttatevi in ogni buco che trovate.
- Uccidete in fretta i Walker, dato che le loro palle di fuoco sono molto dannose.
- Non agganciatevi mai ai fucili a muro, colpiteli da un muro opposto al loro se possibile. tentate di evitare i muri rotanti e le scale con fucili. Per distruggere i laser diagonali andateci esattamente sotto e sparate verso l'alto.

TERZO LIVELLO

Dopo esservi lasciati cadere dal primo pozzo, andate a sinistra e saltate sulla piattaforma di mattoni. Saltate sulla seconda e dovreste riuscire a vedere un robot in una torretta armata rotante. Usate un missile a ricerca per eliminarlo, quindi salite sulla sua piattaforma, saltate a sinistra e proseguite verso l'alto. ci sono molti bonus



da raccogliere prima che arriviate in cima. Se vi dirigirete a destra saltate su ogni piattaforma vagante, dato che vi sono molti bonus intorno ad esse. Dopo aver raggiunto la fine del primo silos per razzi, saltate a destra usando la piattaforma per raggiungere il muro e scalatelo. Continuate a salire dato che esplodono un sacco di mine. Noterete una piattaforma con una palla sopra, salite ancora un po' e saliteci, sparate alla palla, poi saltate a sinista e continuate a salire. Sarete colpiti ancora qualche volta, ma ne vale la pena dato che in cima troverete una STANZA SEGRETA! con molti bonus. Quando raggiungerete il secondo pozzo saltatelo e sparate alla palla, potrete perdere dell'energia, ma andate a sinista e prendete le stelle, quindi saltate ed aspettate finché non appare un'energy bonus. Se avete dei problemi per passare sull'acido, salite sulla seconda struttura portante e quando raggiungete la cima, saltate e prendete le stelle. state fermi per un po' dato che dovrebbe apparire un bonus per un missile a ricerca. Procedete quindi a sinistra. Dopo il secondo pozzo verticale, continuate ad andare a destra, saltate sul primo pozzo acido e scendete fino al secondo. Raggiungerete un'altro pozzo, scendete lungo quest'ultimo e tenete la sinistra, saltate il primo pozzo e fate un salto correndo dal secondo orlo, dovreste atterrare su di una roccia al centro dell'acido. continuate ad andare a sinistra e prenderete un bonus per doppia mina, energia, tempo e per lanciafiamme e circa 15 stelle!!!

CONSIGLI PER IL TERZO LIVELLO

- State molto attenti a dove vi lasciate cadere se sentite rumore di acido che ribolle.
- Tenete sempre il vostro boomerang ben potenziato, dato che i nemici di questo livello hanno bisogno di molti più colpi per morire. Colpiteli molte volte e velocemente preferibilmente da una certa distanza. Questo vale particolarmente per le conchiglie robot, dato che esplodono in vicinanza di un intruso.
- Se azionate una mina mentre state salendo dovrese farcela ad evitarla continuando a salire ma NON cercate di avvicinarvi ad una mina già azionata.

NEL PROSSIMO NUMERO: NUOVE MAPPE NUOVI CONSIGLI E FORSE ANCHE I CHEAT MODE!



THE ADDAMS FAMILY

SECONDA PARTE

Partendo dalla scalinata principale, entrate nella porta in alto a destra e vi ritroverete in cucina. Andate a destra e trovate il forno. Raggiungete l'angolo in alto a destra e scoprirete un muro falso e una stanza segreta piena di monete. Andandovene, andate a sinistra, entrate nella stanza, raccogliete tutte le monete e uscite. Dovreste vedere un interruttore: premetelo e ritornate al forno. I blocchi che coprivano il forno dovrebbero essere spariti. Piazzatevi sul tubo e premete giù per entrare nella fornace. Lasciatevi cadere sul blocco mobile e saltate a destra. Saltate oltre il cattivone e finite sul blocco.

Lasciatevi cadere a sinistra e poi a destra. Vi ritroverete su una piattaforma sotto a quattro interruttori; premetene uno e il pavimento sparirà. Uscite a destra. Premete il primo e il terzo interruttore che troverete, ma non il secondo. Uscite a destra. Lasciatevi cadere e colpite l'interruttore: il pavimento scomparirà. Saltate a destra sulla piattaforma mobile. Quando questa raggiunge la cima dello schermo, saltate a destra, andate su e saltate a sinistra. Camminate sulla piattaforma nella lava e accovacciatevi sotto la piattaforma. Saltate a destra: vedrete quattro blocchi sopra di voi. Fatevi strada tra questi e poi andate a destra. Vedrete un blocco mobile e un interruttore. Salite sul blocco e premete l'interruttore, poi lasciatevi cadere a destra e uscite. Andate a destra e premete l'interruttore. Comparirà un cuore.

Per raccoglierlo, colpite l'interruttore alla vostra destra e andate a sinistra attraverso il muro, ricordandovi di premere l'interruttore per uscire. Premete l'interruttore e procedete verso destra. Potrete passare attraverso il muro e raccogliere punti bonus nascosti.

Andate a destra, giù e a sinistra. Lasciatevi cadere e andate a destra per raggiungere l'uscita. Salite sulla piattaforma mobile. Premete l'interruttore. Si aprirà una nuova strada in alto a destra. Tornate sulla piattaforma mobile e saltate verso sinistra. Andate a sinistra finché non potrete saltare sulla piattaforma che va su e giù.

Quando questa raggiunge l'altezza massima andate a destra e saltate sull'altra piattaforma mobile. Quando questa raggiunge quota massima andate a sinistra e premete l'interruttore nell'angolo sinistro. Uscite a destra. Raccogliete il Fezcopter e lo Speed-up e volate a destra. Ci sono alcuni cuori: colpite i blocchi e questi spariranno. Procedete a destra. Nel nuovo schermo sarete sotto a un interruttore: azionatelo. Andate a sinistra e vedrete una nuova piattaforma. Usatela per andare a sinistra. Andate in alto a destra e premete l'interruttore, poi tornate indietro. Dovrebbe essere apparsa una nuova piattaforma. Attraversatela. Azionate l'interruttore per rinchiudere i cattivi sotto la piattaforma che appare. Avanzate e premete l'altro interruttore. Lasciatevi cadere e andate a destra. Andate a destra, azionando tutti gli interruttori che incontrate. Mentre ve ne andate incontrerete il Drago di Fuoco. Il posto migliore in cui posizionarsi è all'estrema destra vicino al muro dietro a cui Granny è bloccato.

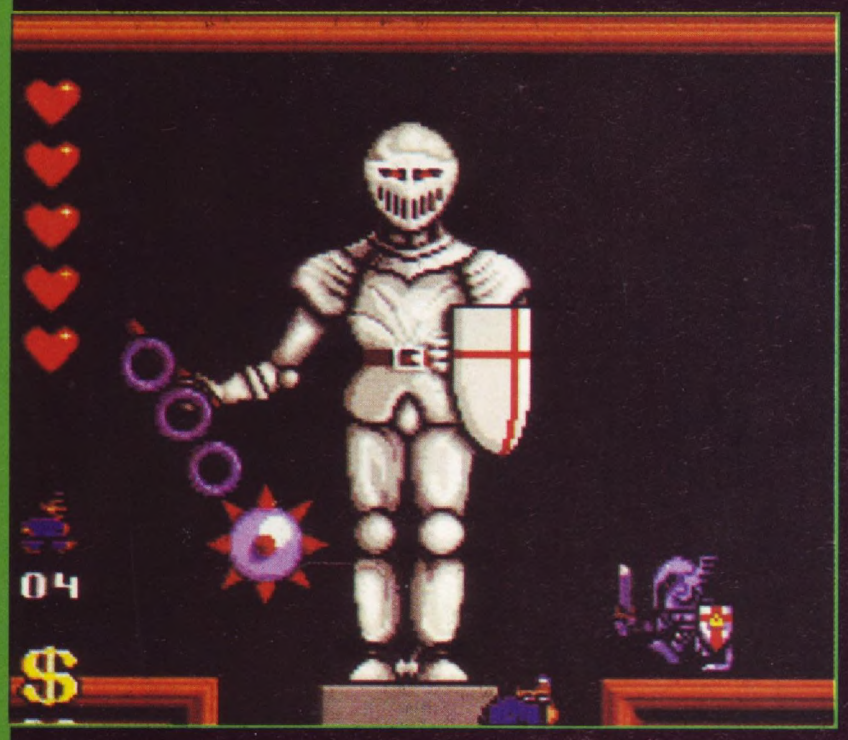
Per uccidere il Drago, saltategli semplicemente sulla testa. Uscite a destra e raccogliete i tre 1-up sopra la porta. Tornate in cucina, andate a sinistra e raccogliete i cuori.



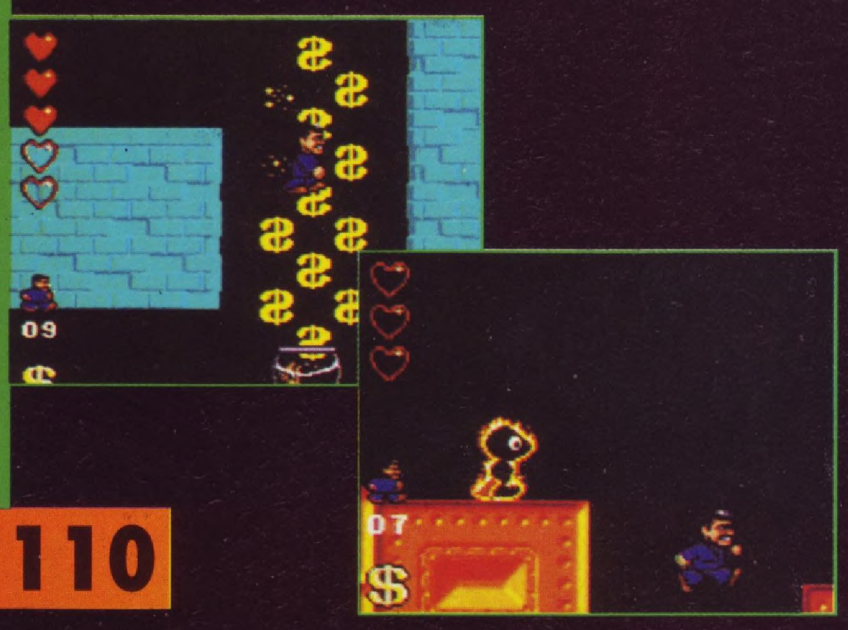
Entrate nella porta in alto a sinistra e raggiungerete la galleria dei ritratti. Andate a destra finché non trovate quella che sembra una porta. Entrate raccogliete le monete e uscite a destra. Andate a vanti finché non trovate un 'entrata bloccata da alcuni blocchi d'oro. Premete l'interruttore per rimuovere i blocchi. Proseguite a destra, azionate l'interruttore che troverete e apparirà un grosso blocco. Saliteci e saltate a sinistra: entrerete in una stanza segreta con tre file dimonete e due 1-up. Azionate gli interruttori per rimuovere e formare delle piattaforme sotto di voi. Uscite alla base dello schermo. Ritornate sul blocco da cui eravate saltati, ma stavolta saltate a destra e uscite. Proseguite a destra. Subito dopo una palla rimbalzante, vi troverete di fronte un orso che vi spara addosso orsacchiotti. Piazzatevi sulla sua testa e saltate in su: apparirà un blocco nascosto. Saltateci sopra e azionate l'interruttore. Andate a destra e incontrete un baratro che non potrete saltare. Ci dovrebbe essere un blocco a sinistra: utilizzatelo per rivelare un nuovo blocco nascosto. Ritornate all'interruttore e spegnetelo poi andate a destra , saltate sul blocco che era nascosto e saltate verso destra. Vi imbatterete in un buco nel pavimento. Lasciatevi cadere e raccogliete tutti gli oggetti durante la caduta. Alla fine andate a destra e uscite. Andate a destra. Ignorate il primo interruttore e sfruttate il fantasma per superare il baratro. Azionate l'interruttore seguente e tutto sparirà. Attraversate il ponte di molle e uscite in basso a destra. Azionate l'interruttore e lasciatevi cadere sul Fezcopter. Volate



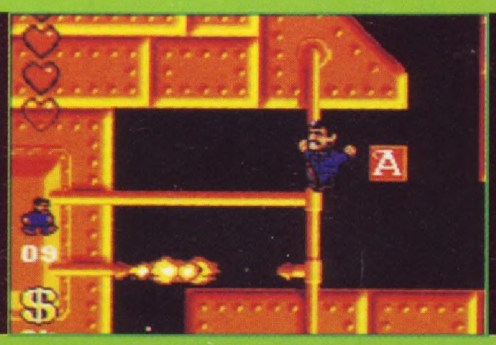
a sinistra e uscite. Volate velocemente verso l'uscita in alto a destra. Entrateci e arrivate in cima allo schermo. Raccogliete l'invulnerabilità e uscite. Uscite in basso a destra. Riprendete il Fezcopter e volate il più veloce possibile a destra e uscite.
Proseguite verso destra e azionate il primo interruttore che trovate. Attraversate il ponte che si è formato. Procedete verso destra e sfruttate l'orso per saltare e raccogliere il 1-up. Troverete subito un orso che non sputa orsacchiotti: potete entrare nella sua bocca e raccogliere alcuni 1-up.



Saltate sulla porta e colpite il blocco 'A'. Leggete il messaggio e saltate sul blocco, a destra sui libri e a sinistra nella fessura. Proseguite fino a una stanza piena di monete. Uscite a destra. Proseguite a destra raccogliendo le icone e poi uscite. Il primo libro ha la scritta 'DOOR O' sulla costa. Se vi piazzate in modo che la vostra testa copra la lettera 'O' e spingete in su si aprirà una porta segreta. Entrate e andate a destra. Per entrare nel livello superiore di questa stanza dovrete saltare oltre il verme a destra. Una volta raggiunta la cima vi troverete davanti una porta. Entrate e procedete a destra. Quando uscite vi troverete di nuovo in cima ai libri. Procedete a destra finché non uscite. Nel livello del treno colpite la 'A' e leggete il messaggio. Ora posizionatevi davanti al treno e questo inizierà a muoversi. Dovrete sopravvivere sino alla fine della corsa. Quando entrate nella porta alla fine vi troverete di fronte la Strega. Una volta sopra la Zio Fester, saltate per colpirla sulla testa. Tornate alla scalinata principale e entrate nella porta di mezzo: ci dovrebbero essere Fester, Pugsley, Venerdì e Nonna con Lurch che suona il tema della Famiglia Addams col pianoforte. Quando Lurch finisce, il muro sparisce e potrete entrare nel livello finale.



Saltate e risalite la catena di fronte a voi. Passerete attraverso il tetto e potrete piazzarvi sulla piattaforma di sopra. Questa è una scorciatoia. Ora vedrete una porta di fronte a voi. Quando raggiungete quota massima andate a destra e in giù finché non trovate un blocco con una 'A'. A destra c'è un blocco sul soffitto che ha un colore più vivace degli altri. E' un interruttore: azionatelo e calatevi con la catena a sinistra. Lasciatevi cadere sulla piattaforma a destra. non entrate nella porta ma saltate a destra sulla prima catena e salite. Saltate a destra sulla piattaforma in alto e salite ancora. Saltate verso sinistra quando siete alla massima quota e entrate nella porta. Ora calatevi con la catena finché non raggiungete una piattaforma senza catene penzolanti. Piazzatevi sul blocco all'estrema sinistra, che cadrà giù. Saltate verso destra quando raggiunge l'altezza della piattaforma sotto quella in cui vi trovavate e saltate sulla catena a destra. Scendete sino alla fine della catena e saltate a destra sulla catena successiva. Salite e saltate a sinistra. Salite di nuovo e vedrete un interruttore sulla sinistra; azionatelo e tornate giù e saltate a destra sulla prossima catena. Scendete finché la vita di Gomez combacia con la piattaforma piena di spuntoni a destra. Saltateci sopra. Questo richiede un po' di pratica ma se fate tutto correttamente non pesterete la zucca contro il soffitto pieno di spuntoni. Abbrancate la catena e scendete sino in fondo: vedrete una porta e una piattaforma sulla destra. Saltate su questa piattaforma e scalate le catene finché non vedete una porta sulla sinistra. Entrateci ma ricordate di saltare sopra al buco nel pavimento giusto prima della porta. Vedrete una catena penzolante in alto a



destra. Se scalate la catena e attraversate il tetto capiterete in una stanza bonus. Altrimenti potete andare a destra ed entrare direttamente nella porta. Entrambi i percorsi conducono alla stessa porta. Andate a destra e buttatevi verso la base dello schermo. Andate a sinistra e destra mentre cadete, raccogliendo le monete. In fondo entrate nella porta a sinistra. Raccogliete le icone localizzando i blocchi nascosti a sinistra, a destra e nel mezzo della stanza. Uscite quando avete finito, poi entrate nella porta a destra. Procedete verso destra raccogliendo le icone e uscite dalla porta a destra. Scendete e uscite dalla porta in basso. Andate a destra finché raggiungete il piano superiore. Fatto questo, andate a sinistra ed entrate nella porta. raccogliete le monete, uscite e andate a destra. Azionate l'interruttore e una parte di muro sparirà. Buttatevi attraverso il buco e continuate a scendere. Vedrete ora un blocco senza piattaforme sotto. Piazzatevici sopra e vi porterà giù. Saltate a sinistra prima che raggiunga il fondo e scalate verso il basso la catena. Entrate nella porta, andate a destra e uscite. Andate a destra, entrate nella porta e andate a destra. Entrate nella porta e saltate sulla barca, che inizerà a muoversi verso destra. Rimaneteci sopra finché non raggiunge la sponda opposta, poi saltate via e entrate nella porta. Vi troverete all'esterno della cassaforte. Entrate e andate a sinistra finché non trovate delle icone. Raccoglietele e andate a destra. Finalmente affronterete il Giudizio. Uccidetelo rimbalzandogli sulla testa quando non è sul piedistallo.

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

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE



MUSICA & VIDEO GIOCHI

di Vincenzo Renzi

Punto N.1 - Prima di muoverti guardati bene intorno e soprattutto stai attento a dove appoggi i piedi.
Punto N.2 - Se per caso hai intenzione di affrontare due punti contemporaneamente, pensaci bene! E stai attento a farlo con calma!

No, non sono i consigli di CVG per accedere al 15esimo livello dell'ultimo impossibile videogioco, sono le considerazioni di chi cerca di affrontare due argomenti così diversi e così vicini come musica e videogiochi.
In fondo questi sono due aspetti della cultura che fanno perno sul mondo dei giovani e che soprattutto esistono nell'interpretazione che questi ultimi ne danno. Proprio così, sono i giovani che con le loro scelte possono decretare il successo di un video gioco o di un gruppo musicale. Ma non solo, sono sempre i giovani che influenzano il mercato e le sue tendenze.
Giovani a parte, esistono degli altri punti di contatto che non sono i CD ROM e neppure il fatto che la maggior parte dei fanatici di video games adora anche la musica.
Proviamo a tornare un po' di anni indietro, alla prima rock opera, sto parlando di *Tommy* degli Who. Siamo nel 1969. Il protagonista, che è sordo e cieco, non riesce chiaramente a esprimersi e il suo unico contatto con il mondo è rappresentato dal flipper.
Nella versione cinematografica troviamo inoltre un grande Elton John che interpreta il ruolo di *Pinball Wizard* (letteralmente il mago del flipper) e si pone come grande antagonista di *Tommy*. Tutto il film - e prima ancora la rock opera - è imperniato sull'importanza del gioco. Per la prima volta propone il personaggio del mago della specialità, quello che realizza punteggi impossibili e che nessuno riesce a eguagliare (credo che fra di noi ce ne siano tanti).
Probabilmente il gioco del flipper stava cambiando le abitudini inglesi; se prima poteva essere solamente una distrazione, adesso aveva un altro significato, diventava un termine di confronto e di sfida tra giovani. In quegli anni in ogni pub si poteva trovare un flipper e si poteva essere sicuri che da qualche parte erano incisi gli High Score e i nomi di chi li aveva realizzati. Il flipper era



B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM

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

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA





DISPONIBILE
ANCHE CON HD20/40/80/120/200

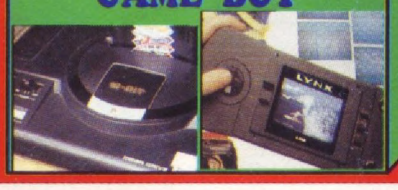
AMIGA 600 NEW
£.499.000

AMIGA 1200
£.780.000



AMIGA 4000 HD120
DA £.3.900.000

NOVITA' GIORNALIERE PER
SEGA MEGA DRIVE
ATARI LINKS
CDTV COMMODORE
GAME BOY

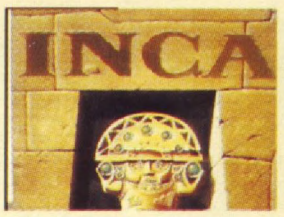


COMPUTER 386-25 MHZ



CON MONITOR A COLORI
£.1.550.000

ORDINA LE NOVITA' ! !



INCA PER PC
£.99.900



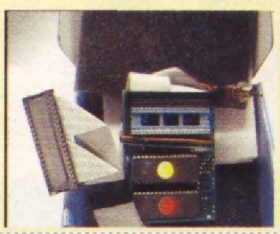
GOBLINS II AMIGA E PC
£.59.000



STREET FIGHTER II
£.59.900



THE MANEGER PER AMIGA
£.79.900



KICKSTART PER AMIGA600
£.60.000

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

diventato come la moto, o come i jeans; non era solo una forma di espressione ma anche un metro di valutazione delle capacità dei ragazzi, più eri forte, maggiori erano le possibilità che ti rispettassero.
Ci sarebbero voluti ancora dieci anni per l'ingresso ufficiale dei video giochi nel mondo musicale, siamo nel 1979, quando esce il primo 33 giri dei Pretenders, un album che realizzerà un notevole successo. La voce sensuale di Chrissie Hynde faceva sognare gli adolescenti con l'erotismo di *Brass in the Pocket*, brano che ai tempi venne definito osceno; se pensiamo a *Erotica* e a Madonna, e poi ci riascoltiamo i nostri Pretenders beh, sembra proprio di sentire (parlo di contenuti, non di musica) il coro dell'Antoniano di Bologna.
Pretenders, questo era il titolo dell'album, conteneva inoltre un pezzo alquanto strano, si intitolava *Space Invader* e sfumava guarda guarda sul rumore di quella storica e plurispazzata flotta che in maniera ordinata e discreta ci assaltava con dei lentissimi missili terra-aria. Il primo videogioco è subito entrato nella scena musicale con una rapidità e una naturalezza che veniva quasi da dire: "Cari videogiochi, benvenuti nel mondo del Rock".
Ma dovevano passare ancora dieci anni perché avvenisse qualcosa che nemmeno i rocchettari più sfegatati si sarebbero aspettati. Se prima la musica ogni tanto poteva occuparsi di qualche aspetto ludico adesso erano i videogiochi stessi a voler includere un commento musicale d'autore, un esempio per tutti Motorhead. Questo è un momento importante, il videogioco non è più una forma di espressione che può essere inclusa in dischi o film, ora è un vero e proprio linguaggio che oltre a immagine è anche musica.
Come dimenticare poi di fenomeni musicali videogiochistici come *Tetris* dei Gameboys (canzone techno dance realizzata dal clan di Radio Deejay che ha raggiunto, nella sua versione d'oltremanica, i primi posti della classifica da discoteca) o *SuperMarioLand* di Dr. Mario, canzoni comunque non proponibili qualche annetto or sono? E c'è di più, il videogioco è diventato una specie di notiziario culturale del mondo: se fai successo allora, forse, può essere che ti ritrovi in un gioco. Se i ragazzi stravedono per te stai sicuro che nel giro di poco qualcuno ti dedicherà un gioco. Un esempio alla grande è sicuramente lo scrittore americano H.P.Lovecraft riportato alla fama da Dylan Dog; non è forse a lui che si ispira *Alone in the Dark*? E cosa dire di Batman o di Nathan Never? Una sola cosa: che i videogiochi sono diventati un'espressione totale di musica immagini e contenuti e rappresentano lo specchio della realtà dei giovani.

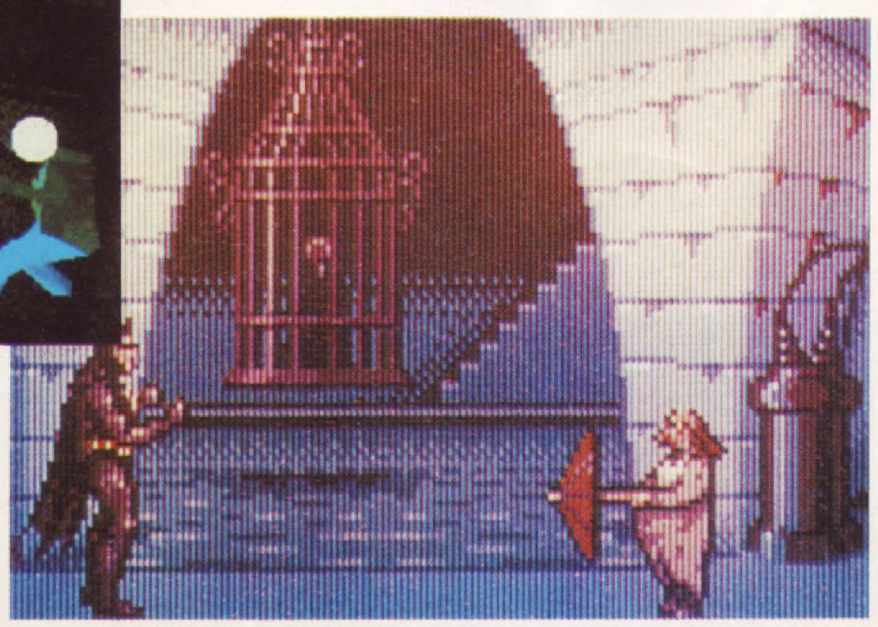
SIETE ANCHE VOI APOCALITTICI?

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





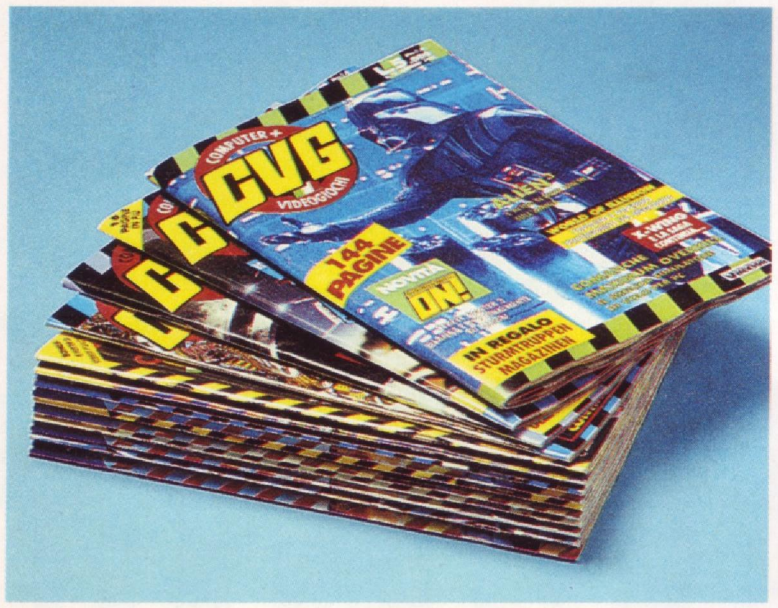






BLOCCA IL PREZZO!

Ancora pochi giorni per approfittare di questa vantaggiosa offerta! Chi si abbona entro il 31 marzo 1993 a **CVG**, il mensile di videogiochi più completo e aggiornato, riceverà la rivista per un anno con il **30% DI SCONTO** sul prezzo di copertina e in più, altri tre numeri **IN REGALO** con un risparmio complessivo pari al **45%**. Abbonarsi è facile: basta compilare il coupon e spedirlo oppure telefonare al numero 02/66034.401 (ricerca automatica) o inviare fax al numero 02/ 66034.482.



UN RISPARMIO COMPLESSIVO DI LIRE 31.500

SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: Gruppo Editoriale Jackson - via Gorki, 69 - 20092 Cinisello B. (MI).

Sì desidero abbonarmi a:

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

abbonamento annuo (11 numeri) a **L.38.500** anziché L.55.000

INDIRIZZO PRIVATO

COGNOME E NOME _____

VIA E NUMERO _____

CAP _____ CITTÁ _____

PROV. _____ TEL. (_____) _____ ANNO DI NASCITA 19 ____

TITOLO DI STUDIO: ☐ MEDIA INFERIORE ☐ MEDIA SUPERIORE ☐ LAUREA

INDIRIZZO LAVORO

DITTA O ENTE _____

VIA E NUMERO _____

CAP _____ CITTA _____ PROV. _____

TEL. (_____) _____ FAX _____ TELEX _____

DESIDERO RICEVERE LE RIVISTE ☐ ALL'INDIRIZZO PRIVATO ☐ ALL'INDIRIZZO DI LAVORO

MODALITÀ DI PAGAMENTO

☐ Versamento c/c postale n°18893206 a voi intestato effettuato in data _____

☐ Carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Diners Club ◯ Carta Sì

numero ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Data di scadenza della carta di credito _____

Data _____ Firma _____

IN PIÙ RICEVERÒ IN REGALO ALTRI 3 NUMERI DELLA RIVISTA

OFFERTA VALIDA FINO AL 31/03/93

ARCADE ACTION



Scegliete le monetine e maledite il vostro gestore che non ha ancora modificato le gettoniere per utilizzare il nuovo tipo di monetine: è tempo di Arcade Action e degli smanettatori folli come Steve Keen! (ma perché non usate le gettoniere con le card?! - IUR)

MI SI INTRECCIANO LE DITA...

Ogni giocatore ha a disposizione una serie di combinazioni con joystick e bottoni. Infatti i pulsanti "Muscle Power" e "Defend" (5 in tutto), più il devastante "Power Move", permettono di ottenere con ciascun combattente ben 35 differenti mosse. Non ci sono mosse "magiche", ma l'ampia varietà di pugni calci, strangolamenti, gomitate, ecc. soddisferà anche il più esigente beatemapparo.
Si può giocare in tre contemporaneamente e lo schermo è stato ampliato per accogliere tutta l'azione. I protagonisti devono avventurarsi in una varietà di situazioni: dalla classica strada a scorrimento orizzontale, con la solita mega-rissa, al faccia a faccia in palestra. E qualsiasi cosa capiti loro sottomano può essere trasformato in arma, dai parchimetri ai bidoni della spazzatura!

GUERRA AL CRIMINE!

La novità di questo gioco è che possiamo scegliere il personaggio da impersonare tra i quattro "buoni" e anche fra tre boss delle gang che dobbiamo sconfiggere e convertire. Gli eroi sono Conner, Chief, Tanya e Javier. Conner è un buon combattente, molto versatile e incredibilmente veloce: predilige la boxe thailandese e il karate. Chief è il gigante di turno, incute terrore solo a guardarlo. Tanya si pavoneggia con le sue cinture nere: Taekwondo, Caicchi e Kung Fu. Ed infine Javier ha vinto una medaglia d'oro di pugilato.



Pit Fighter stava reclamando a gran voce per avere un seguito e Guardians of the 'Hood è il risultato. Sfortunatamente nonostante la sua rivoluzionaria grafica, a parere di tutti PF era un "perdente" come gioco e ormai l'interesse che si meritava si era esaurito da un pezzo. Fortunatamente questo coin-op raggiunge una maggior profondità di gioco rispetto al predecessore, ma è ancora ben lontano dall'essere un credibile capostipite del genere arcade. L'animazione è scattosa e la giocabilità diventa presto noiosa non appena abbiamo appreso quali sono le mosse migliori.
Vale la pena dargli un'occhiata per sfogare i nostri istinti animaleschi, ma GOTH non entrerà certamente nella lista dei vostri videogiochi preferiti.

STEVE KEEN

GUARDIANS OF THE 'HOOD





La guerra tra bande non è qualcosa con cui veniamo in contatto tutti i giorni: nonostante ciò nelle nostre sale giochi ormai questo sembra essere il tema su cui si basa ogni picchiaduro. Grosse bande di ancora più grossi delinquenti stanno devastando il vostro ghetto, una volta pacifico. Non contenti di dare la solita ripassata alla marmaglia di turno, dovrete cercare di convertire i loro boss e riportarli sulla retta via: solo allora potrete affrontare il terribile fautore di tutto questo sconquasso, il mostro mascherato, il perfido Mr Big. E solo allora tornerà la pace nelle vostre strade... Yawn!



VAI DI TROTTOLA!

Moto Frenzy offre un modello dotato di motocicletta munita di un sistema idraulico molto reattivo: dopo esservi seduti ed aver impugnato il manubrio sentirete che la moto reagisce esattamente a quello che accade sullo schermo. La macchina si piega, si impenna, slitta, si inclina e vi fa sussultare ogni volta che passate sopra qualche ostacolo.



Ecco qualcosa di nuovo! Una motoretta arcade che vi regala l'esperienza di tutti i salti e i sobbalzi di una vera gara di cross. E' talmente dura che sarà meglio vi premuriate di indossare un equipaggiamento adatto ad attutire gli urti prima di avventurarvi su questa "baby". La moto reagisce in maniera incredibile, tanto che, nonostante sia ridicolo affermare che sedere in cima a un guscio di plastica modellata, con un monitor in faccia, sia come competere in una vera gara, questa è la realtà. Moto Frenzy è molto divertente e se riuscite a sorvolare sulla grafica non eccezionale, concentrandovi invece sugli ostacoli, la pista e i movimenti della moto che palpita sotto di voi, raggiungerete il massimo del sollazzo.

L'unico problema è che il tutto non dura molto per quel che si spende, ma ciò dipende anche dalla tirchieria del vostro gestore, da come deciderà di regolarlo. Ma nonostante questo limite vorrete sempre fare un'altra partita perché Moto Frenzy è troppo coinvolgente, grazie anche agli spettacolari effetti sonori!

STEVE KEEN

IN COPPIA E' MEGLIO!

Se avrete la fortuna di trovare qualche gestore che ha collegato due moto sicuramente cercherete di trascinare in sala giochi i vostri amici per farli giocare, anche se dovrete pagare voi le partite! Infatti nella gara testa a testa i giocatori possono gareggiare l'uno contro l'altro, controllare sul video dove si trova l'avversario e se uno dei due riesce a qualificarsi nel (poco) tempo concesso per la gara entrambi sono ammessi allo stage successivo.

MOTO FRENZY

Al giorno d'oggi ci sono sempre più simulazioni di gare motociclistiche in sala giochi, ma *Moto Frenzy* ha portato il genere un passo più avanti: è il primo dotato di "full-motion". Non ci sono circuiti facili qui - tutta l'azione è un continuo fuoristrada attraverso vari paesi. Ci sono infatti sei stage: Los Angeles, Maui, Utah, Las Vegas, Kenya e Norvegia; ogni corsa ha i propri specifici ostacoli e differenti condizioni ambientali. Dovrete quindi destreggiarvi tra i "trasporti giganteschi" di Los Angeles e gli orsi polari della Norvegia per salvare la pelle; e non dimenticatevi di infagottarvi con le imbottiture di protezione!

KILLED GAMES

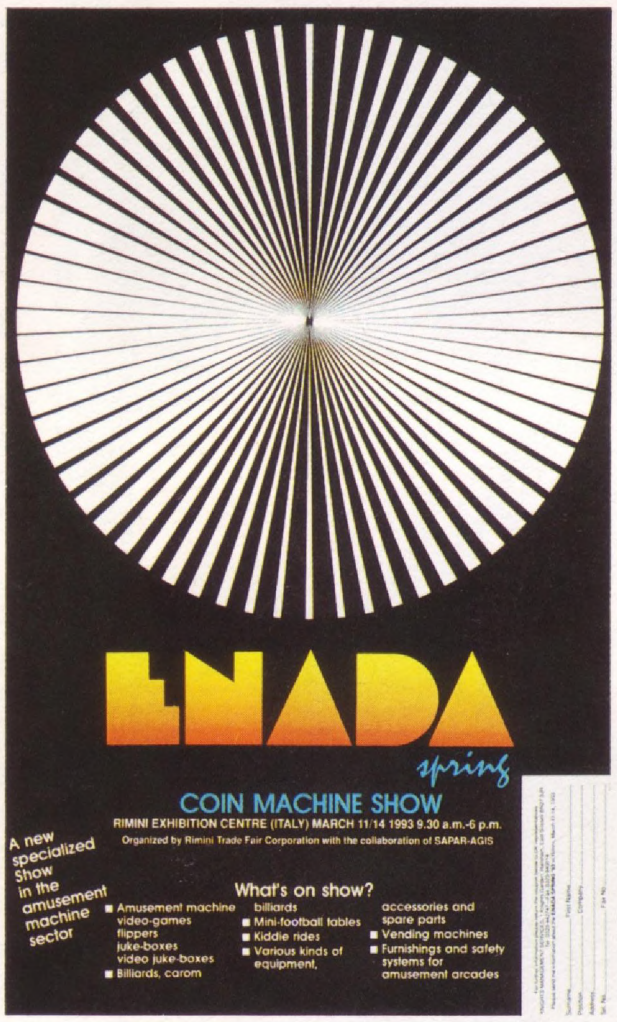
INSERT COIN

REQUIEM PER UN AMICO

Scusate ragazzi, vorrei rubarvi solo un attimo per ricordare un amico.
A dicembre in Argentina è purtroppo scomparso Alessandro Balestreri (vedi CVG 13), in un incidente accaduto durante le prove per il campionato mondiale di motonautica, di cui era grande appassionato.
Nonostante la consolazione che sia morto facendo una cosa che amava, rimane il rammarico per aver perso una di quelle persone che ti riconciliano con la vita e che ti fanno aver fiducia nell'Essere Umano, nonostante le brutture che ci circondano: la sua grande umanità lo portava ad essere sempre disponibile con tutti e ad esternare una grande pacatezza anche quando doveva esprimere qualche critica.

E' UNA INTRO O UNO ZIBALDONE?

E scusate ancora, ma devo fare anche una piccola errata corrige:
nell'intervista a Daniele Cavazza è stato invertito il senso di una domanda.
Il testo originale è il seguente:
"CVG: Secondo te qual è il motivo per cui lo IASP è finito in quanto tale, anche se noi non abbiamo smesso di frequentarci?"
A riprova del fatto che noi continuiamo a frequentarci, come vi avevo preannunciato il



mese scorso, abbiamo organizzato una mega-spedizione a Padova per conoscere uno dei campioncini più promettenti tra le nuove leve: Leandro Domenicale, in arte Leo.
Come al solito in questo genere di incontri si scontrano due sensazioni: il timore di trovare qualcuno che ci "spacca le ossa" a tutti e il desiderio di conoscere qualcuno veramente bravo con cui scambiarsi nuove informazioni, strategie e trucchi sui coin-op. Perciò l'"intruso" viene sempre guardato con un certo sospetto misto a curiosità. Probabilmente Leo si è un po' emozionato perché ha captato questa atmosfera anomala e forse non si aspettava di trovarsi di fronte tutti insieme tanti campioni a livello nazionale.
Ragion per cui non è riuscito sicuramente ad esprimere il suo valore, e al ritorno tra di noi ci sono state anche alcune battute piuttosto salaci.
Leo è sicuramente un buon giocatore perché ha ottenuto ottimi punteggi su molti giochi, ma gli vorrei dare qualche consiglio, valido per tutti.
Non pensate di conoscere veramente un videogioco finché non l'avete provato a tutti i livelli di difficoltà.
Cercate di giocarlo con ogni tipo di comando: se utilizzerete joystick e pulsanti rovinati (purtroppo se ne trovano ancora!) quando troverete comandi OK li apprezzerete ancor di più e otterrete risultati migliori! Provate a giocare sia da soli, che in compagnia, sia nella vostra sala giochi preferita che in posti sconosciuti.
Insomma, accumulate esperienza!
Ed infine ribadisco un consiglio su *Street Fighter II*: se ormai strapazzate come volete il computer, cercatevi dei compagni per fare duri confronti face-to-face. Leo non era abituato ai confronti diretti ad un certo livello ed è stato sconfitto da Paolo Bandini, che forse è il meno forte (meno forte, non più debole!) del nostro gruppo (tra quelli che giocano a *SF2*, naturalmente).
A proposito di *SF2* e *SF2CE*!
Non vi siete chiesti perché negli ultimi tempi stanno circolando strane versioni del capolavoro capcomiano?
Potrei rispondervi con una domanda: sapete in quanti paesi *SF2CE* è ancora in testa alle classifiche dei più gettonati?
Secondo la rivista Euroslot di dicembre soltanto in Australia!!!
Sapete che non vesto spesso i panni dell'opinionista, ma già vi avevo detto che a mio parere era un non senso immettere sul mercato *SF2CE* quando *SF2* era ancora il dominatore incontrastato in tutti i paesi del mondo!
La Capcom è così riuscita a fare ciò che avevano fallito in due anni i suoi concorrenti e ha cercato di correre ai ripari fornendo subito una nuova versione cosiddetta "turbo": leggete i particolari nel box!
I nuovi pretendenti al titolo assoluto sono *Art of Fighting* e *World Heroes* del Neo-Geo, che però sfruttano il fatto che *Mortal Kombat* non figura nelle classifiche delle "piastre" per mobili "pronto-scheda" essendo commercializzato quasi esclusivamente col mobile dedicato. Nelle classifiche dei cabinati e mobili dedicati è da notare anche *Suzuka 8 Hours*, mentre soltanto in Giappone figura già al primo posto *Virtua Racing*, seguito a ruota da *Final Lap 3*.
Per finire eccovi la lista dei prossimi appuntamenti con le fiere di settore: il 16 e il

KILLED GAMES

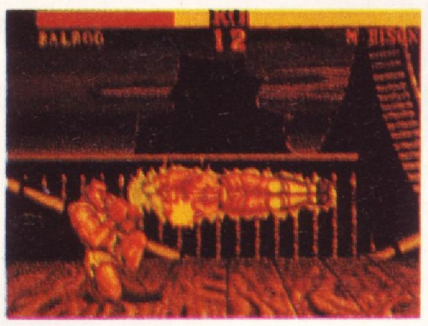
17 febbraio a Tokio (AOU), dal 23 al 25 a Blackpool e dal 25 al 28 in Ungheria (Hunia Show); e non dimenticatevi l'Enada Primavera, dall'11 al 14 marzo a Rimini!
Maurizio "Don't Pull!" Miccoli

SF3 O SF4?!

La domanda che mi sento rivolgere continuamente nelle sale giochi è la seguente: "E' vero che deve uscire Street Fighter 3?"
Se volessimo sottilizzare potremmo dire che è già uscito: è la cosiddetta "Edizione dei Campioni"





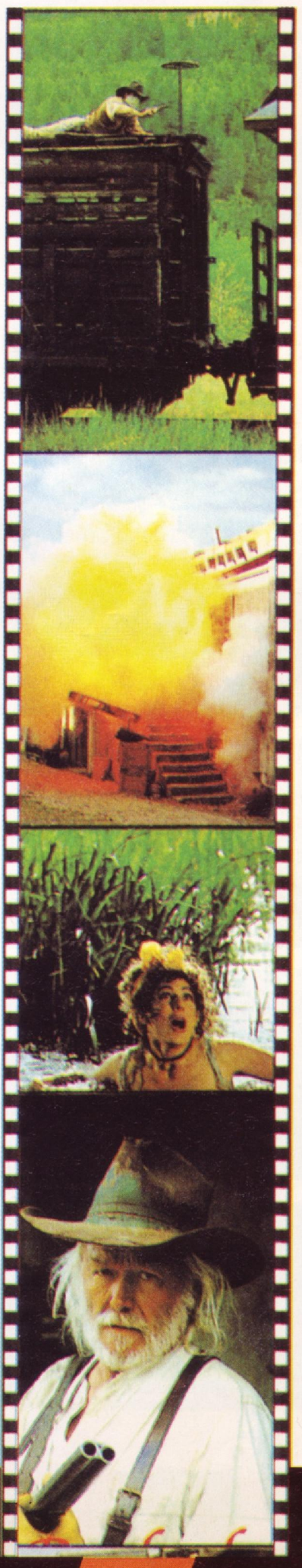


(Champion Edition).
Quindi una nuova versione sarebbe la quarta, in realtà!
E scartabellando tra le varie riviste straniere, e in particolare americane, sono riuscito a trovare un trafiletto che forse farà un po' di luce sulla faccenda.
Pare infatti che già all'AMOA di Nashville, che risale ai primi di ottobre dell'anno scorso, sia stato presentato dalla Capcom USA un "Turbo Rom Upgrade Kit": in pratica si tratta di una memoria da sostituire sulla scheda originale per renderla "turbo", come viene evidenziato dalla scritta che compare sullo schermo.
In *SF2CET* i personaggi sono più veloci del 10% e sono stati più equilibrati: ad esempio la "torpedo" di Bison è più lenta, mentre Chun Li spara le palle di fuoco. Molte altre mosse sono state leggermente modificate, ma pare che sia già in cantiere un nuovo set di mosse per i vari campioni.
Ma non è finita qui: i pirati si sono presi la loro rivincita e hanno immesso sul mercato una copia che permette altre mosse e addirittura il combattimento a più piani, anche a mezz'aria!
Si preannunciano beghe legali, perché pare che la Capcom non l'abbia digerita molto bene!

SOGNI PROIBITI PART TWO?!

D'ora in poi cercherò di utilizzare questo spazio anche per punzecchiare gli operatori più intraprendenti con qualche curiosità non appena mi capiterà sotto mano. Prima citazione per il seguito di *MDMC: Mad Dog II the Lost Gold*. Il malefico vecchietto è tornato: in questo coin-op





al laser dell'Atari ci istiga a recuperare un tesoro perduto affrontando Indiani, banditi e gli scagnozzi di Mad Dog, fino al duello finale con il boss!
La parità dei sessi si sta avverando anche nei picchiaduro! In *Rebellion-X* infatti abbiamo ben tre personaggi femminili: per il momento abbiamo solo un misterioso depliant e attendiamo con impazienza di verificare se grafica e giocabilità saranno all'altezza degli stupendi disegni!
Ultima curiosità per i veri fanatici: un distributore di palline con ammennicoli vari dedicato al simbolo della Sega, il mitico Sonic.

VIEWPOINT
(SNK-SAMMY 1992)

"Dal NEO-GEO!!! Uno sparatutto tridimensionale da infarto esplode sulle scene con inimmaginabili nemici e trappole che si celano in ogni buca e in ogni fessura. Con numerosi attacchi speciali, l'azione "shockerà" i tuoi 5 sensi. Sei pronto per la sfida?!
VIEWPOINT, un mondo splendidamente fatale con cui SNK stabilisce un nuovo standard negli sparatutto."
Così viene "lanciato" dal depliant ufficiale l'ultimo shoot 'em up della giapponese SNK: una volta tanto abbiamo a che fare

KILLED GAMES















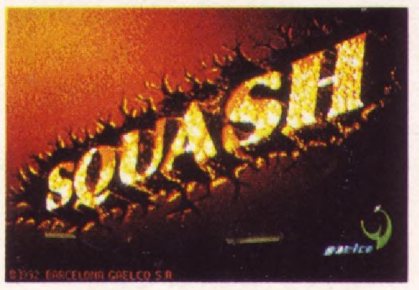


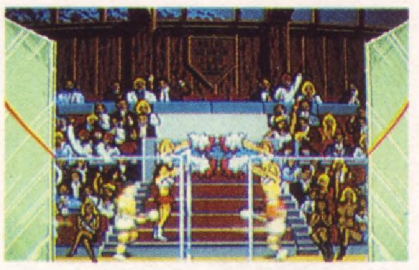


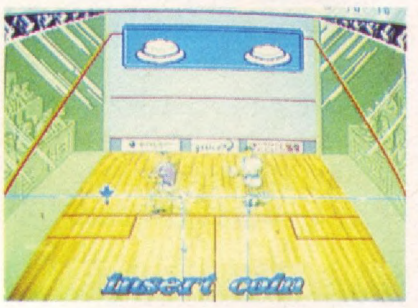
con una pubblicità quasi corrispondente al vero. *Viewpoint* è infatti uno stupendo blastatutto a scorrimento diagonale con visione pseudo 3D, simile a quella di *Zaxxon* e *Stinger*. La grafica però è qualcosa di stupefacente, niente di paragonabile con i predecessori suddetti, anche se non c'è molto tempo per gustarla, essendo impegnati in un combattimento serrato, furioso e continuo!
La giocabilità è sicuramente il pregio maggiore di questo gioco: l'azione infatti offre ben poche pause per rilassarsi e i boss di fine livello sono qualcosa di impressionante, ne sanno una più del diavolo!
Un fattore positivo è che c'è solo un'arma supplementare, rispetto alla partenza: il doppio aggancio laterale, che può essere utilizzato anche "fisicamente" per eliminare i nemici semplicemente toccandoli lateralmente oltre che sparando loro frontalmente. Si può ottenere il "beam" alla *R-Type* e possiamo disporre di tre tipi di bombe che però purtroppo non possono venire memorizzate, cioè possiamo usare solo le tre visualizzate sullo schermo. Vivamente consigliato anche dal dottore!

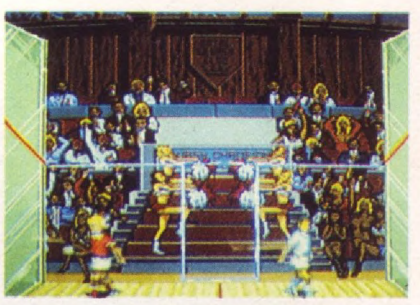
SQUASH (GAELCO 1992)

Rieccoli!
I vulcanici programmatori spagnoli ne hanno "scodellata" un'altra delle loro! Conformi alla loro linea di produrre sempre videogiochi con un pizzico di originalità ci propongono questa trasposizione videogiocosa del faticosissimo squash. Le regole di questo gioco sono solo all'apparenza complicate: bisogna semplicemente prendere confidenza con le linee che delimitano il "gabbiotto" in cui si gioca e poi... correre, correre, correre!
Nel coin-op non è molto diverso: qui abbiamo anche l'aiuto dato dal computer che visualizza il punto d'impatto contro il muro, il primo rimbalzo (in blu) e il secondo (in rosso) che fa perdere il punto. Si vince il set ai 9 punti ed abbiamo a disposizione un certo numero di errori (solitamente sette), che possiamo reintegrare parzialmente vincendo i set. Si possono effettuare colpi potenti o smorzate grazie a due pulsanti; con l'allenamento si riescono poi a fare anche colpi spettacolari ed angolati.
Nel complesso si tratta di una buona simulazione sportiva, ma non lasciatevi prendere dallo spettacolo: se è vero che si possono recuperare certe palle









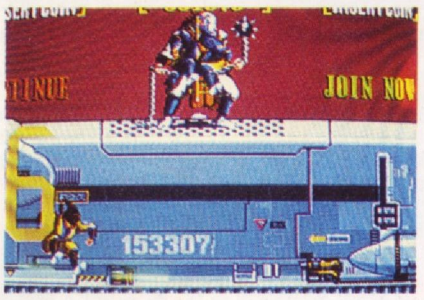
KILLED GAMES

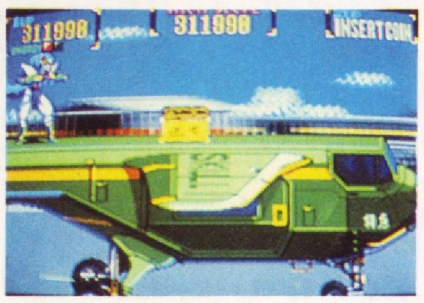
impossibili con tuffi spaccaossa, è praticamente impossibile rialzarsi in tempo per il colpo successivo!

MYSTIC WARRIORS
(KONAMI 1992)

"Allora, chi facciamo rapire questa volta? Keima, Yuri (no, non sono io!), Spyros, Brad o Kojiro?" Già, è proprio questa l'opportunità che offre l'ultimo coin-op di casa Konami: i personaggi a nostra disposizione sono i cinque succitati e dato che *MW* appartiene alla schiera dei videogiochi per mobili a quattro giocatori, il rimanente sarà inevitabilmente la vittima designata, e potremo

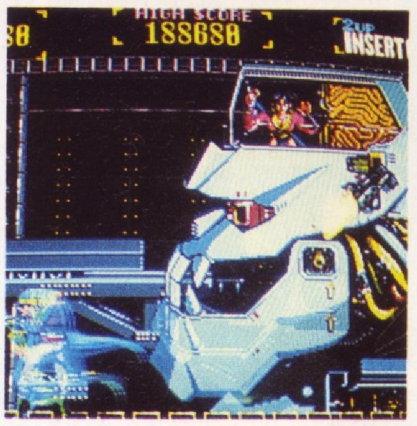






gustarci la scenetta del suo rapimento prima di iniziare a giocare.





Come ho già detto *Mystic Warriors* appartiene alla saga dei giochi da compagnia, come le Turtles, i Simpson e *Sunset Riders*, e si vede per l'impostazione tipica dello schermo,



praticamente identica a quella dei predecessori. Nonostante sia un gioco da giocare in quattro ho provato a testare un prototipo e ho fatto in tempo a vedermi nove stage di gioco molto coinvolgente e impegnativo: specialmente i boss di fine livello sono lunghi da eliminare giocando da soli! Personalmente mi è piaciuto più dei predecessori anche perché mi sono trovato particolarmente bene utilizzando Keima dalla lunga "chioma": ve lo consiglio vivamente!

DaS Production

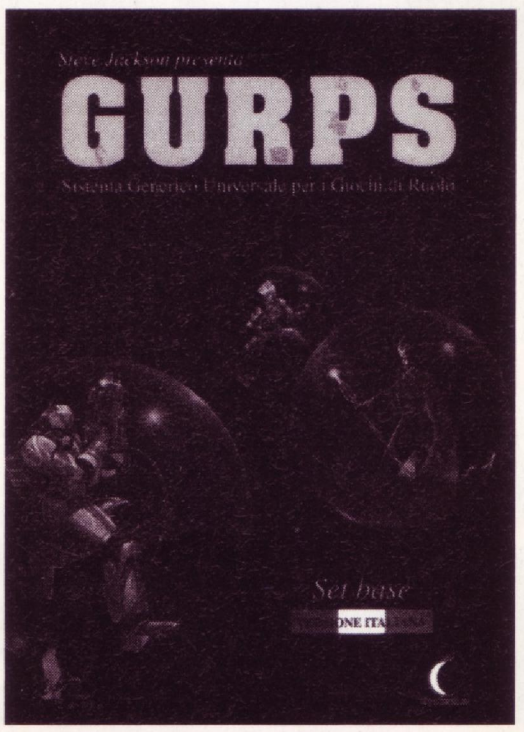
Produttori del Gioco di Ruolo di Dylan Dog e del Mondo di Martin Mystère

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

PERGIOCO®

PERGIOCO®
PERGIOCO®
PERGIOCO®

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

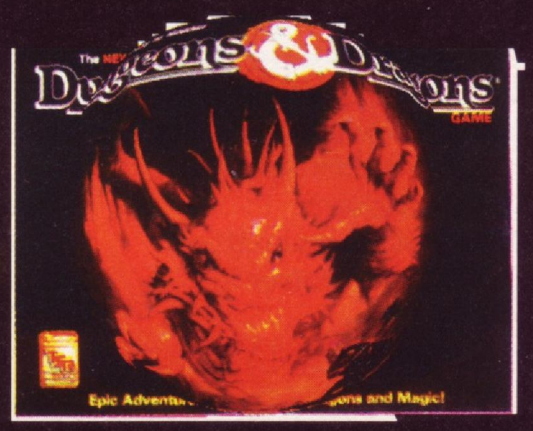
SETTORE CONSOLE

NINTENDO
GAME BOY
SUPER NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
GAME GEAR
ATARI LYNX
NEO GEO

bollettini di listino sempre aggiornati

D&D 2nd ed. 26500

settore giochi di ruolo



catalogo completo gratuito 8 pagine

CYBERPUNK
FORBIDDEN LORE 33500
FROM THE ASHES 33500
MENZOBERRANZAN 51900
PLAYER'S HANDBOOK 29900
DUNGEON MASTER GUIDE 29900

Anna Spina

THE FURY OF DRACULA 52900 traduzione compresa

PERGIOCO®

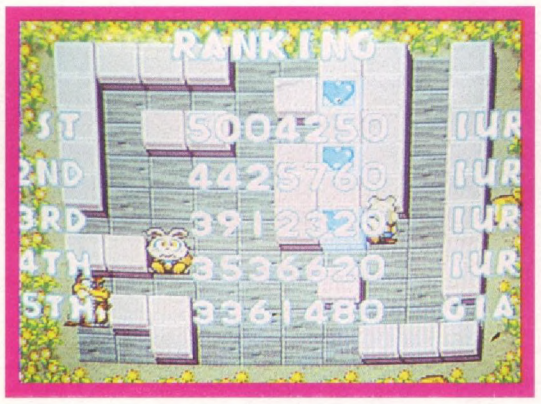
boardgames

catalogo completo gratuito 8 pagine

ARCADE
HIGHSCORES

Ehm... come dite? "Dove sono finiti i record?" Ah, ma state parlando del numero di gennaio... be', basta girare la pag... glip... ehm... ah, ah, ah, che burloni!! DOVE SONO FINITI I RECORD??? Ah, mi dicono che i record erano tanti, anzi troppi e non c'era più spazio!
Per cui in questa puntata della nostra classifica dei record dei videogiochi da bar troverete gli "scomparsi" del mese scorso più una manciata di novità: come al solito vedo che sotto Natale preferite ingozzarvi di ogni tipo di leccornie, e certo la pancia piena non aiuta i riflessi... E visto che la vostra pigrizia fa progressi, ho dovuto fare un record io stesso per poter pubblicare una foto decente anche in questa pagina: sono bastate quattro serate di gioco accanito per polverizzare uno delle "tre meraviglie" della Capcom...
Comunque vi ricordo cosa dovete fare per ottenere foto pubblicabili: usare una macchina fotografica reflex manuale, impostare un tempo di 1/15 o 1/8 ed utilizzare un'apertura di diaframma conseguente alla pellicola che usate (ad esempio, con diapositive con sensibilità 100 ASA dovete usare un 2 o un 2,8). Ma non preoccupatevi: anche se non riuscite a fare delle foto decenti potete spedirci lo stesso i vostri punteggi, anche se non sono record assoluti, perché vi ricordo che queste pagine vogliono essere una guida per migliorare nei nostri giochi preferiti. L'indirizzo? Ma ormai lo conoscete a memoria, no?
Piuttosto, ricordate di usare la scheda (va bene anche una fotocopia) e nelle note invece di scrivere quanti denti cariati avete, metteteci la regolazione del gioco (vite di base ed extra, livello di difficoltà, ecc.) e qualche vostro trucco!
ARCADE HIGHSCORES
CVG - Gruppo Edit. JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

ASTERIX
214.500 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
CITY CONNECTION (runner)
22.800 Davide Torlaschi (DAW), Pavia
COSMO GANG (2P TOTAL)
24.793.710 Gallani + Gilio (XUR & JEK), Bologna
DON'T PULL
5.004.250 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
EIGHTMAN
174.600 Stefano Dal Santo (JAW), Vicenza
FATAL FURY
401.900 Filippo Andreoli (XAV), Vicenza
FINAL LAP II (4 LAP)
MONACO: 2' 32" 90 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
HOT CHASE
294.900 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
KAZAN
1.208.400 Barbara Piras (EUR), Pavia
KING OF THE DRAGONS
1.947.500 Luca Marzi (KIT), Pavia
KLAX
8.477.428 Francesco Romeo (.Z.), Pavia
MUG SMASHERS
835.900 Luca Marzi (KIT), Pavia





PARODIUS
901.300 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
RACE DRIVIN'
1.185.500 Michele Fin (BIT), Vicenza
SAND SCORPION
4.315.900 Francesco Romeo (.Z.), Pavia
SHOGUN WARRIORS (Kappa)
765.600 Jacopo Colombani (JAK)

SHOGUN WARRIORS (Ninja)
746.300 Barbara Piras (EUR), Pavia
SKY SMASHER
2.744.900 Francesco Romeo (.Z.), Pavia
SKY SOLDIER
3.553.300 Francesco Romeo (.Z.), Pavia
SLAP FIGHT
886.100 Francesco Romeo (.Z.), Pavia
SPIDERMAN
534.960 Stefano Dal Santo (JAW), Vicenza
SF2CE (VEGA)
1.170.200 Sabrina Tavazza (SAB), Pavia
SUNSET RIDERS (Steve)
1.170.530 Diego Zanella (KOV), Cuneo
THE FINAL ROUND
12.315.700 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
VIEWPOINT
1.237.200 Marco Mazzocchi (IMM), Milano
WORLD HEROES (Dragon)
1.265.600 Dino Baldi (BAL), Pavia
X-MEN (Dazzler)
289 Pierpaolo Lisca (P.E), Pavia

E per chiudere vogliamo fare una pazzia: qualche record sui flipper!

BLACK ROSE
874.866.640 Roberto Fabris (ROB), Vicenza
GETAWAY
695.910.345 Luca Consoli (LUC), Vicenza
PARTY ZONE
71.500.000 Roberto Picelli (IAN), Vicenza



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_____

_____

_____

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

PUOI ORDI
ALLO 059/2523
PUOI ORDINAR
TELEFONANDO A

OFFERTISSIME DEL MESE

NEO GEO CONSOLE = CAVO=JOESTIK= ALIIM. L. 540.000
CARTUCCIE NEO GEO A PARTIRE DA L. 90.000
CARTUCCIE SUPER NES A PARTIRE DA L. 90.000
CARTUCCIE GAME GEAR A PARTIRE DA L. 49.000
CARTUCCIE GAME BOY A PARTIRE DA L. 49.000
CARTUCCIE MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 69.000
CARTUCCIE MEGA CD JAPAN A PARTIRE DA L. 80.000
GAME BOY+CAVO+CUFFIE+TETRIS+1 GIOCO L. 189.000

SI RITIRANO CARTUCCE E CONSOLE USATE

entra nella multimedialità

PRONTA CONSEGNA:
THUNDER LIGHT (scheda 24 bit
16 milioni colori + scheda Sound Blaster)
Accoppiata vincente con
SCANMAN COLOR
Promovie
FUSION CD 16 bit
VIDEO BLASTER
SOUND BLASTER PRO 2 basic
MIDI KIT per Sound Blaster
Multimedia upgrade kit CREATIVE LABS
VIRTUAL PILOT + PC
Vasto elenco di giochi su Compact disc
Enciclopedie in italiano e inglese
Schede ADLIB compatibile + casse
+ cuffie £. 99.000 + IVA

solo nei negoz
MODENA Centro Co
Via Cer
CESTELFRANCO EMILIA

Assistenza tecn
SASSUOLO Via

SCANMAN LOGITECH
24 BIT
£. 619.000 + IVA

European Champion	L. 69.000
Robin Hood	L. 49.000
Epic	L. 69.000
Star Treck 25 Annivers.	L. 59.900
Gobilins	L. 49.900
Monkey Island I	L. 89.900
Monkey Island II	L. 99.900
Dylan Dog	L. 69.000
King Quest'V	L. 89.900
The SImpsons	L. 39.900
Rolling Ronnie	L. 29.900
The Blues Bothers	L. 39.900
Dune	L. 69.900
Pacific Island	L. 69.900
Lemmings	L. 69.900
Wrestling Wwf	L. 39.900
Birds of Prey	L. 79.900
Eqye of Beholder	L. 59.900
Prince of Persia	L. 39.900
Super Tetris	L. 79.900
Civilization	L. 89.900
Another World	L. 69.900
Chess Champion	L. 59.900
De Lux Strip Poker	L. 59.900
Fascination	L. 69.900
Golden Axe	L. 19.000
Millemiglia	L. 59.900
Indiana Jones 4 Action	L. 69.900
Indiana Jones 4 Adventure con cappellino in omaggio	L. 89.900
Turtles	L. 25.000
Battlechess	L. 35.000
Commander Keen	L. 18.500
Mahjongg	L. 18.500
Castles	L. 59.900
Castles Data	L. 39.900
Harpoon Bat	L. 69.900
Harpoon Game	L. 39.900
Mad Tv	L. 35.000
Faerghail	L. 35.000
Pacific Island	L. 59.900
Roger Rabbit	L. 59.900
Euro Football Championship	L. 69.900
F1 Grand Prix	L. 25.000
Pozermonger	L. 79.900
Championship of Europe	L. 69.900
Eternanm	L. 69.900
Falcon 3	L. 99.900
Maniac Mansion	L. 79.900
Realms	L. 69.900
Animation Studio Disney	L. 220.000

Vastissimo assortimento di giochi e gestionali in italiano originali su CD-ROM

Full Metal Planets	L. 25.000
Skidoo	L. 25.000
Red October	L. 25.000
Stormovik	L. 69.900
Geisha	L. 69.900
Budokan	L. 35.000
Dama	L. 25.000
Age	L. 69.900
Dick Tracy	L. 79.900
Double Dragon II	L. 20.000

Joystik a partire da L. 29.900

Click Clack	L. 35.500
Espana Games 92	L. 59.900
Jop's Goal Busters	L. 69.900
Worlds at War	L. 35.000
World Class Sargon 5 Chess	L. 69.000
Chuck Yager's	L. 69.900
Secret Wearpons	L. 79.900
The Carl Lewis Challeng	L. 69.900

Mouse a partie da L. 20.000

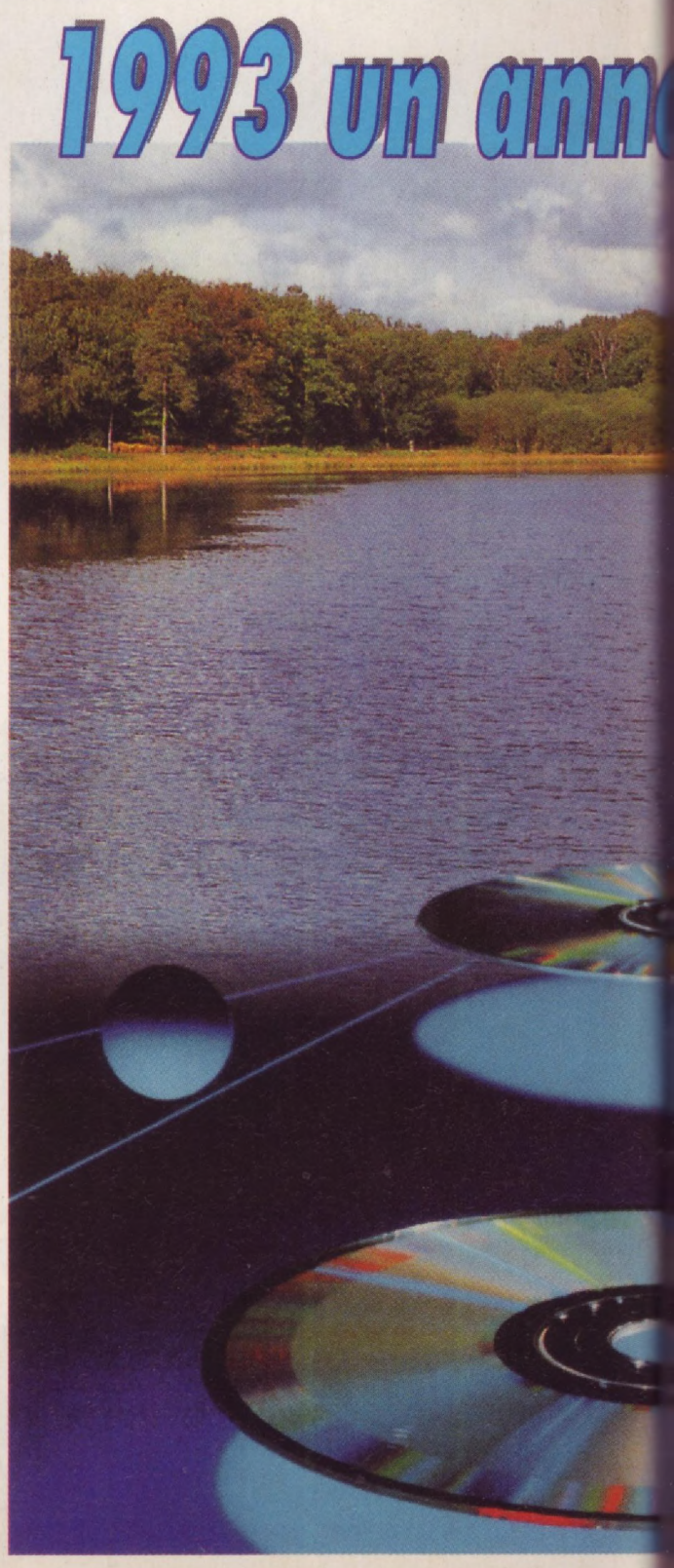
Legend of Djel	L. 25.000
Populous	L. 28.000
Marble Madness	L. 15.000
The Magic Candle 2	L. 69.900
Quest Glory	L. 89.900
Pga Tour Golf	L. 59.900
Honk Kong Mahjong	L. 89.900
Darklands	L. 119.000
Heroes of the 357TH	L. 69.900
Le Giovani Marmotte	L. 49.900
Italia 90	L. 69.900

Windows 3.1
Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanners. Adlib. Soundblaster. Soundmaster; Soundsource.
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
Per ogni acquisto di L. 150.000 sconto del 10%

VENITECI A TROVARE A MODENA
VIA CERVINO 90/A
TEL. 059/254514 - FAX 059/252382
TUTTII GIORNI
TRANNE IL LUNEDI

Theatre of War	L. 79.900
The Basket Manager	L. 35.000
7 Colors	L. 59.900
Welltris	L. 39.900
Alfa Wawes	L. 39.900
Sea Soft & Sun	L. 59.900
Pop Up	L. 30.000
Slmulsports	L. 15.000
Sky or Die	L. 15.000
Asterix	L. 15.000
Star Fleet 1	L. 15.000
The Grate Escape	L. 15.000
The Supercars	L. 15.000
Action Service	L. 15.000
The Temple	L. 15.000
Empire	L. 15.000
Platoon	L. 15.000
Skyfox II	L. 15.000
Marble Madness	L. 15.000
Purple Saturn Day	L. 15.000
The Last Mission	L. 15.000
The Duel	L. 15.000
Neuromancer	L. 15.000
Phm Pegasus	L. 15.000
La Quete du Temps	L. 15.000
Mystical	L. 35.000
Associa	L. 45.000
Test Drive III	L. 30.000
Powerboat U.S.A.	L. 25.000
Hard Nova	L. 29.900
Austerliz	L. 15.000
Star Gilder II	L. 15.000
Conflict Europe	L. 15.000
Oil Imperium	L. 15.000
Grand Monster Slam	L. 15.000
Sim City Desk	L. 15.000
Ritrova la Storia	L. 39.900
Fuori l'intruso	L. 39.900
Il Dromedario Jo III	L. 45.000
Il Dromedario Jo IV	L. 45.000
Il Dromedario Jo V	L. 45.000
L'inglese 1	L. 45.000
L'inglese 2	L. 45.000
L'inglese 3 Oxford	L. 59.000
Orizzonti	L. 45.000
Paris - Dakar + Game + Intersound	L. 50.000
Memorizza	L. 29.000
Paperon De' Paperoni	L. 45.000
I TRE Porcellini	L. 45.000
Cappuccetto Rosso	L. 55.000
Baba Yaga	L. 55.000

In esclusiva assoluta ITALIANA monitor nuovi a colori Philips e/o Commodore con presa scart adatti per TUTTE LE CONSOLE - LASERDISC - VIDEOREGISTRATORI ECC. Si ritirano monitor a colori funzionanti usati.



Tutte le novità DOS 3" 1/2 con sconto del listino del 10%

ARE VIA FAX
32 24 ORE SU 24
E TUTTI I GIORNI
LLO 059/254514

EUROBIT POINT
mmerciale TORRENOVA
no, 90/A
Via Caravaggio, 8

ca e riparazioni:
Frescobaldi 48

RSONAL COMPUTER DA L. 700.000
IBM COMP. MS-DOS
ERSONAL COMPUTER 286/386/486
A PREZZI ECCEZIONALI!!!
ETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

multimediale



CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

Invita i tuoi amici nel tuo cinema privato a casa tua!!!! Come? Con il LASERDISC



Un solo lettore per ogni tipo di disco. Un grande video. Un grande audio. Una grande versatilità. Una grande affidabilità.



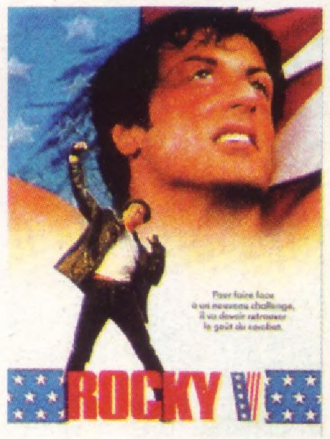


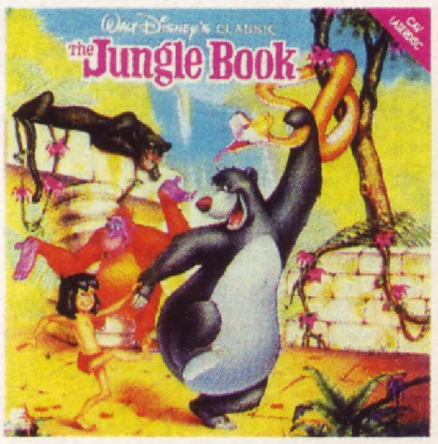
Vuoi assistere ad un concerto di musica Jazz-pop-rock del calibro di Sting, Freddy Mercury, Madonna o altri? Dove?
A casa tua!! Con il **LASERDISC**

CHIEDI IL CATALOGO DEI **LASERDISC** TELEFONANDO ALLO 059/254514

Vuoi entrare nel vivo di un balletto o di un opera lirica? Con il LASERDISC!!! Vuoi farti un regalo per sempre.
Telefonaci al **059/254514**

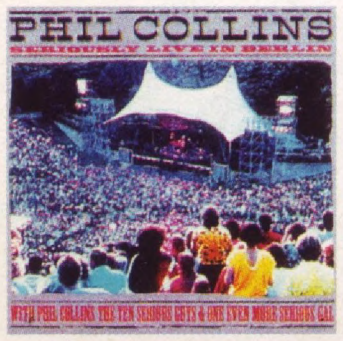












VALE **L. 150.000**
SCONTO PER ACQUISTO LASERDISC PH
NEI NEGOZI EUROBIT POINT
Fino ad esaurimento scorte



BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

DEDICATO AL DIVERTIMENTO.

COME QUALCUNO AVRA' NOTATO, DA GENNAIO LA SEZIONE DEDICATA AI BOARDGAMES E' LEGGERMENTE CAMBIATA. L'IMPOSTAZIONE GENERALE DELLE RECENSIONI SVILUPPA MOLTO DI PIU' I BACKGROUND, E LASCIA LEGGERMENTE IN DISPARTE GLI ASPETTI PRETTAMENTE TECNICI DEI GIOCHI. DIVERTIRSI NON SIGNIFICA INFATTI MUOVERE UNA BELLA PEDINA SU UN TABELLONE RICCO DI ILLUSTRAZIONI MA, IL PIU' DELLE VOLTE, E' NECESSARIO PROVARE A FAR VOLARE LA FANTASIA ED IMMAGINARSI IN SITUAZIONI ANALOGHE A QUELLE CHE IL NOSTRO PERSONAGGIO STA' AFFRONTANDO. IL TIRO DI UNO STUPIDO DADO NON PUO' SOSTITUIRE IL PIACERE SOTTILE DI IMMAGINARNE GLI EFFETTI. ALTRIMENTI NON SI SPIEGHEREBBE L'ENORME SUCCESSO CHE I GIOCHI DI RUOLO STANNO RISCUOTENDO. DETTO CIO', D'ORA IN POI, PRIMA DI CONTROLLARE UN RISULTATO, CHIUDETE GLI OCCHI E ASSAPORATE IL PIACERE DI VIVERE IN UNA REALTA' ALTERNATIVA.
NON CI SONO CONTROINDICAZIONI.

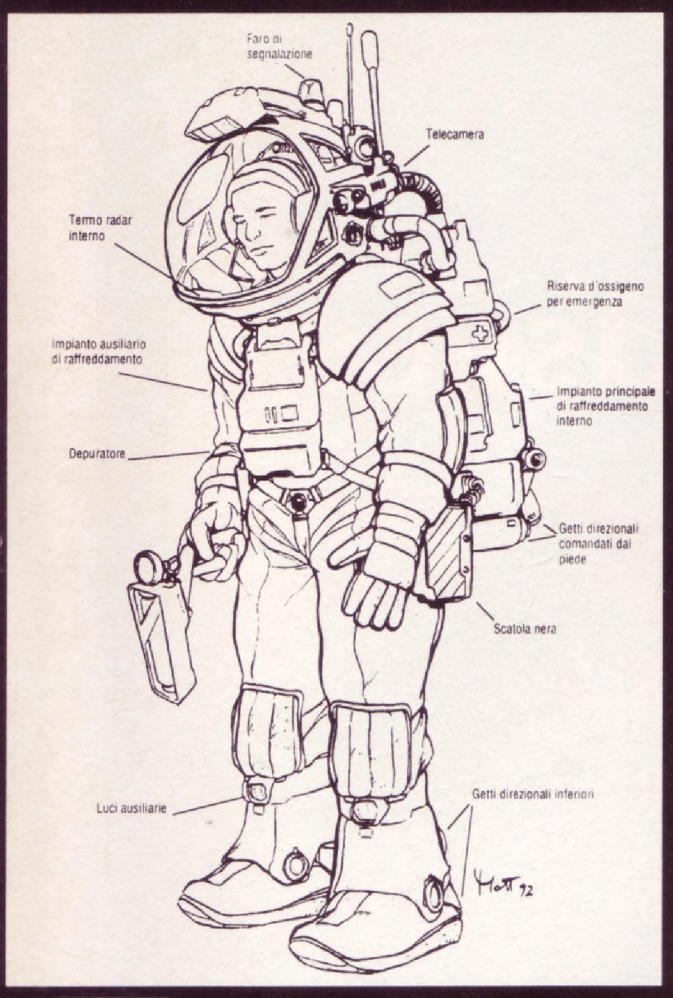
DI MASSIMO TORRIANI

GRAVITA' ZERO

MODULO DI ESPANSIONE PER "CYBERPUNK"

"Il nero del cielo incombeva minaccioso su Max, mentre azionando l'UOZR (UNITA' OPERATIVA ZAINO RIDOTTA) cercava di effettuare con successo la complessa fase di rientro al modulo base. Manovrare a gravità zero rendeva tutto molto complicato. L'assenza di peso e la sensazione nauseante di respirare aria riciclata un milione di volte rendevano ogni operazione ancora più sgradevole.
Dio, se non avessi accettato !!! - Pensò per un istante, ben sapendo che non aveva avuto scelta. La ESA ha metodi molto convincenti per costringerti a fare ciò che vuole! Katja era nelle loro mani, e MAX non osava neppure immaginare cosa avrebbero potuto fargli se avesse rifiutato. Una volta aveva sentito dire che avevano sviluppato un software in grado di svuotare completamente la mente. I poveri netrunner che avevano avuto la malaugurata idea di tentare di infrangere le LORO banche dati erano rimasti intrappolati a vita...
Vivi in eterno in una realtà virtuale... Vivi in eterno in un incubo. E poi qualcuno dubitava dell'inferno. Scacciando dalla mente questi lugubri pensieri, azionò il cacciavite a batteria. Pochi istanti dopo si trovava al sicuro nella camera di decompressione. Fare il solitario sulla Terra era certamente più facile. Certo, trovi sempre qualche pazzo che ti punta un'arma contro ma con un po' di esperienza ed un buon amplificatore di riflessi te la puoi sempre cavare - pensò. Qui invece se sparassi a qualcuno con il mio fido UZI mi ritroverei spiacciccato sulla parete opposta. Maledetta gravità zero!!! - esclamò tra sé, e per sottolineare il suo disappunto guardò con disgusto il propio shotgun a dardi. Quindi lasciò la camera e si diresse al TOROIDE PARCO.





Un leggero tremore scosse l'intera struttura mentre le sirene di allarme avvertivano che in una zona era stata VIOLATA LA PRESSURIZZAZIONE. - Che termine gentile per definire una morte così atroce, con il corpo che esplode come se fosse un palloncino di gomma - meditò. Poi con un sorriso soddisfatto gettò in un contenitore di servizio il detonatore..."

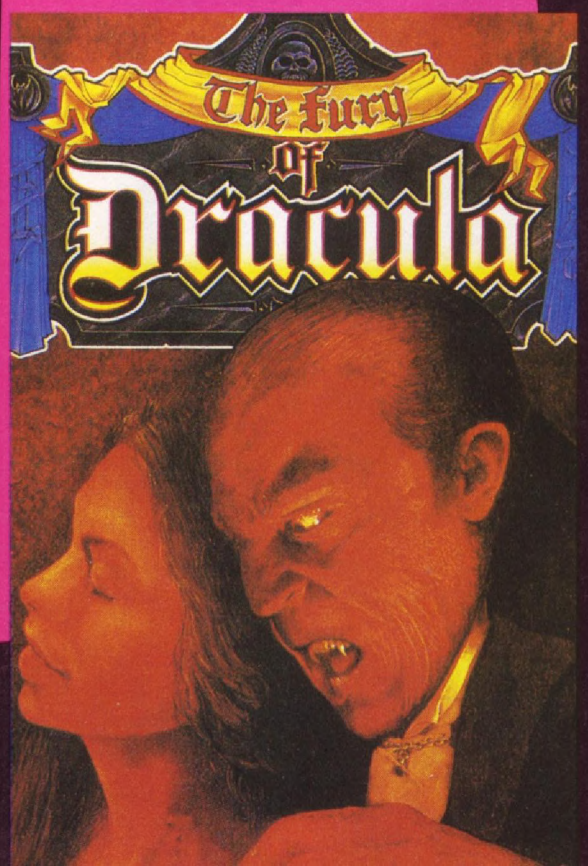
tratto da " MAX , il solitario alla conquista dello spazio"

Cosa ne dite ragazzi?!! Vi piacerebbe abbandonare per una volta il vostro mega arsenale?! Noo?! Beh, rassegnatevi. Nello spazio le armi non sono ben gradite, e se volete gustarvi qualcosa di veramente nuovo dovrete anche cambiare la vostre abitudini di gioco. E sì, cari SOLITARI: sono tempi duri. Scherzi a parte, questo modulo è insostituibile, per chi vuole veramente avvicinarsi allo spazio profondo. Tabelle esplicative dei moduli orbitali, nuove abilità nuove attrezzature e, dulcis in fundo, una MEGA avventura ambientata in una stazione spaziale.
CONCLUSIONE: COMPRATELO E NON VI PENTIRETE.

THE FURY OF DRACULA

BOARDGAME 2\4 PERSONE

"Nella stanza regnava l'assoluta immobilità, fatta eccezione per una ragnatela ancorata al vecchio orologio a pendola. Un ragno, di dimensioni notevoli, suggeva la linfa vitale da un malaugurato insetto che era caduto nella sua tela. La polvere, depositata da decenni, alterava i colori donando una colorazione grigiastra all'insieme che ben si adattava alla cupa natura del suo proprietario. Il tanfo di decomposizione e di muffa si amalgamavano in un insieme dolciastro che impregnava l'intera libreria. Anche i semplici oggetti sembravano aver mutato la propria natura assumendo tratti alieni e malvagi. Era la Sua casa. La Sua tomba.
Non era la sua prima dimora e non sarebbe stata neppure l'ultima.
Le voci che necessariamente accompagnavano la Sua presenza stavano diventando via via sempre più pericolose. Stolti esseri insignificanti, cosa potevano valere le loro semplici ed inutili vite, paragonate a quella del Signore delle Tenebre?! Era tempo di andarsene, tempo di trovare un altro luogo dove ricominciare da capo. Il conte schiuse lentamente i suoi occhi infernali e, distogliendo la mente da questi pensieri, scoperchiò la bara e, con passo deciso, diresse i suoi passi verso l'ampia finestra. La luce della notte inondò la stanza. Mulinelli di polvere, sollevati dal passaggio di Dracula, luccicarono come le stelle in un cielo di Aprile. L'essere abominevole fiutò l'aria, come un cane che segue la scia lasciata dalla preda. Sangue. Sangue per una vita eterna. Sangue per il Conte. Poi con naturalezza aprì le braccia in una sorta di abbraccio al nulla e prese a cambiar forma. Pochi istanti dopo un pipistrello svolazzava nella stanza. Un giro, un altro ancora e poi seguendo la notte si diresse al villaggio. Un'altra notte. Un'altra notte diterrore."
(Tratto dalle cronache del DR. MAXIMUS detto anche L'AMMAZZAVAMPIRI)



E vaiii!!!
Prendi anche tu un paletto di legno e seguimi in questa avventura!

"E MI DIVERTO, E SI' CHE MI DIVERTO" come dice qualcuno un po' più fuori di me: vale la pena di provare a sfidare Dracula in questo ottimo boardgame della GAMES WORKSHOP.
Adatto a 2-4 giocatori, THE FURY ricostruisce la ricerca disperata che i tre investigatori devono svolgere per smascherare Dracula e distruggerlo. In una sorta di caccia all'uomo (pardon vampiro), gli eroi dovranno fronteggiare ogni sorta di abominio (ratti, pipistrelli etc) prima di poter affrontare il signore delle tenebre. Il sistema di gioco prevede che uno dei giocatori impersoni Dracula che, con un meccanismo di movimento nascosto, muove attraverso l'Europa seminando morti e trappole. Agli altri giocatori è affidato il compito di inseguirlo mediante un'opera di accerchiamento che coinvolge i tre investigatori. Solo in questo modo infatti esiste qualche possibilità di vittoria. La mappa, il materiale in dotazione e la stupende schede dei personaggi sono illustrati con una grafica particolarissima che ben si adatta al periodo storico in cui il gioco è ambientato.

CONCLUSIONI

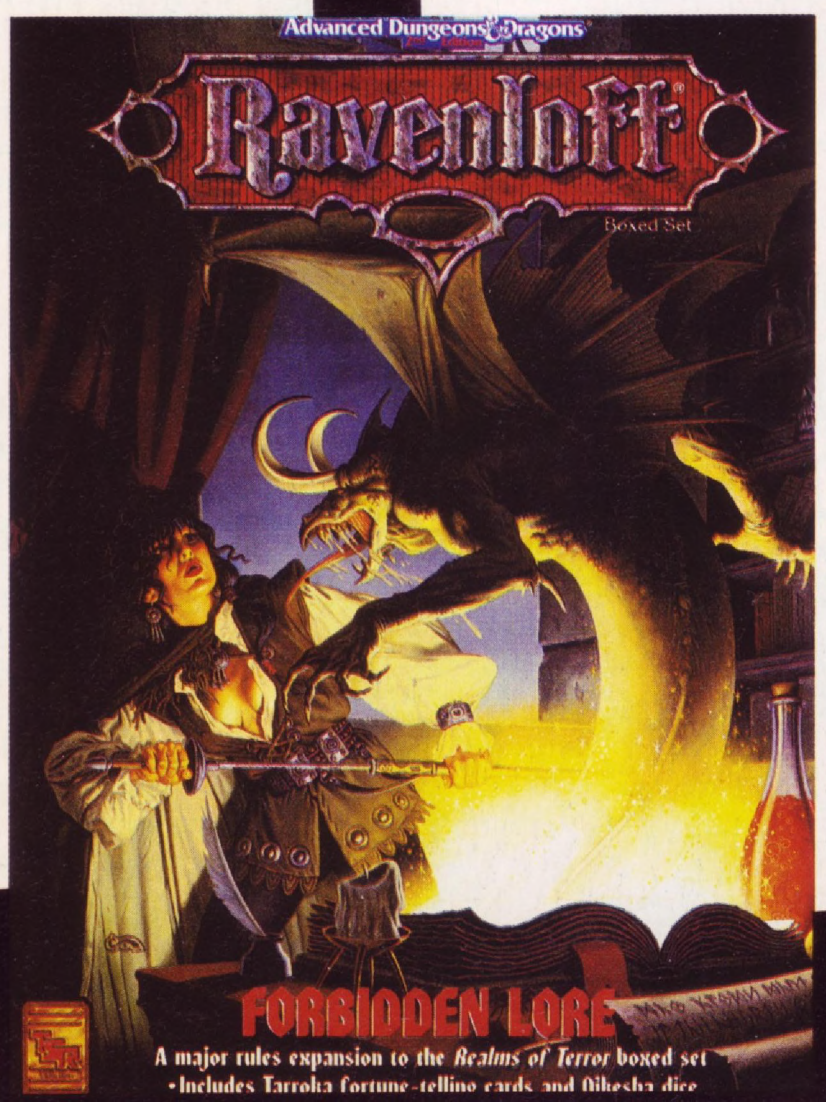
Nonostante siano passati oltre cinque anni dalla prima data di pubblicazione il sistema adottato in questo triller-game è sicuramente tra i più avvincenti per una serata tra amici. Analogie con MISTER X hanno posto in ombra, in un primo momento, THE FURY OF DRACULA, ma ora con l'uscita di un nuovo film tratto dal libro originale di BRAM STOKER , auspico che il successo premi finalmente questo gioco che non dovrebbe mancare in nessuna ludoteca.

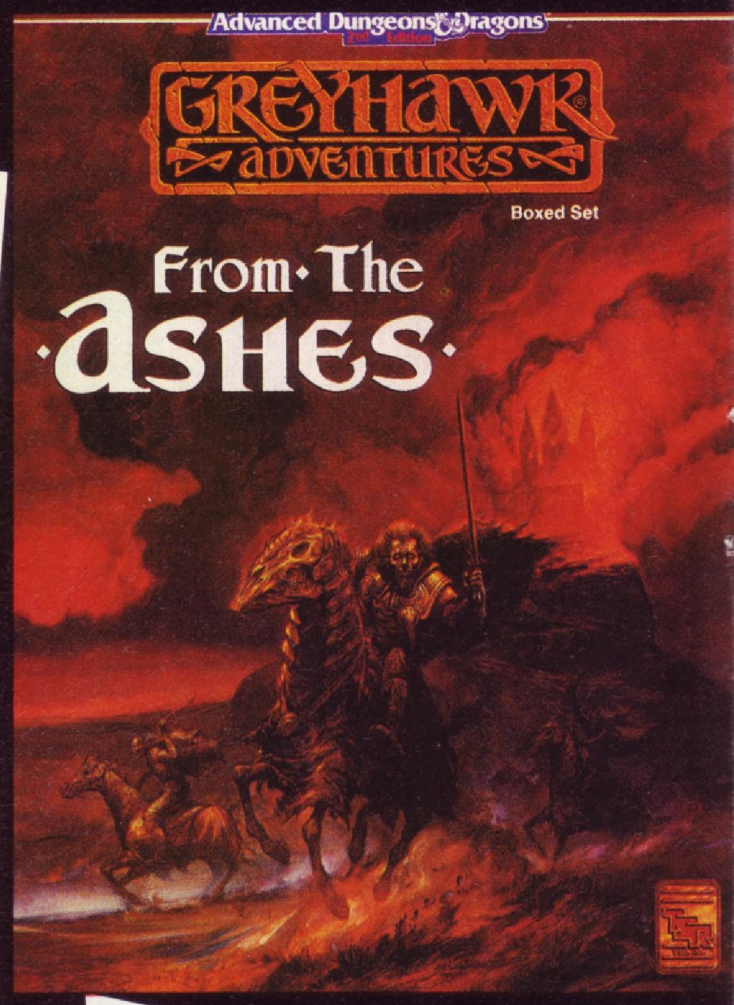
UNIVERSO ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS - 2° EDIZIONE

Continua, a livello incredibile, l'espansione dell'universo di AD&D. Il sistema di creazione di mondi alternativi sembra infatti aver incontrato il parere favorevole dei giocatori di questo sistema. GREYHAWK, FORGOTTEN REALMS, DRAGON LANCE, DARK SUN, AL QUADIN ed infine RAVENLOFF sono infatti in grado di trasportare i vostri personaggi in situazioni che ricalcano esattamente il vostro ideale di avventura. Per chi come me ama il genere Horror non è possibile non farsi tentare da Ravenloff, terra di vampiri e non morti in un crescendo di terrore; per chi ama le favole tipo "Mille ed una notte " adorerà Al Quadin che è in grado di ricreare esattamente l'atmosfera di quell'India misteriosa e magica; per chi adora le storie di Re Artù e la ricerca del SACRO GRAAL è irrinunciabile il possesso di Dragon Lance e così via. Chiaramente la fame di informazioni e l'approfondimento dei temi trattati garantiranno alla TSR anni di pubblicazioni che noi puntualmente recensiremo. Cominciamo dunque questa carrellata con gli ultimi tre prodotti usciti. Per diritto di cronaca segnaliamo che i prodotti citati sono al momento disponibili in sola lingua inglese, e se non cambieranno le direttive dell'Editrice Giochi, detentrice dei diritti, resteranno tali per sempre.

RAVENLOFF - FORBIDDEN LORE

Questa espansione ai REALMS OF TERROR rappresenta un compendio indispensabile alle regole già apparse. Oltre ai doverosi chiarimenti riguardanti le maledizioni, infatti, la scatola comprende un mazzo di carte di tarocchi per chi volesse introdurre la lettura del futuro, un'analisi accurata delle sette segrete, un set di dadi speciali contraddistinti dalle rune della terra di HAR'AKIR, una dettagliatissima analisi dei poteri della mente, ed infine una lista di nuovi incantesimi tratti direttamente dai manoscritti segreti di STRAHD VON ZAROVICH. In due parole"tutto ciò che avreste voluto sapere e non avete mai osato chiedere".



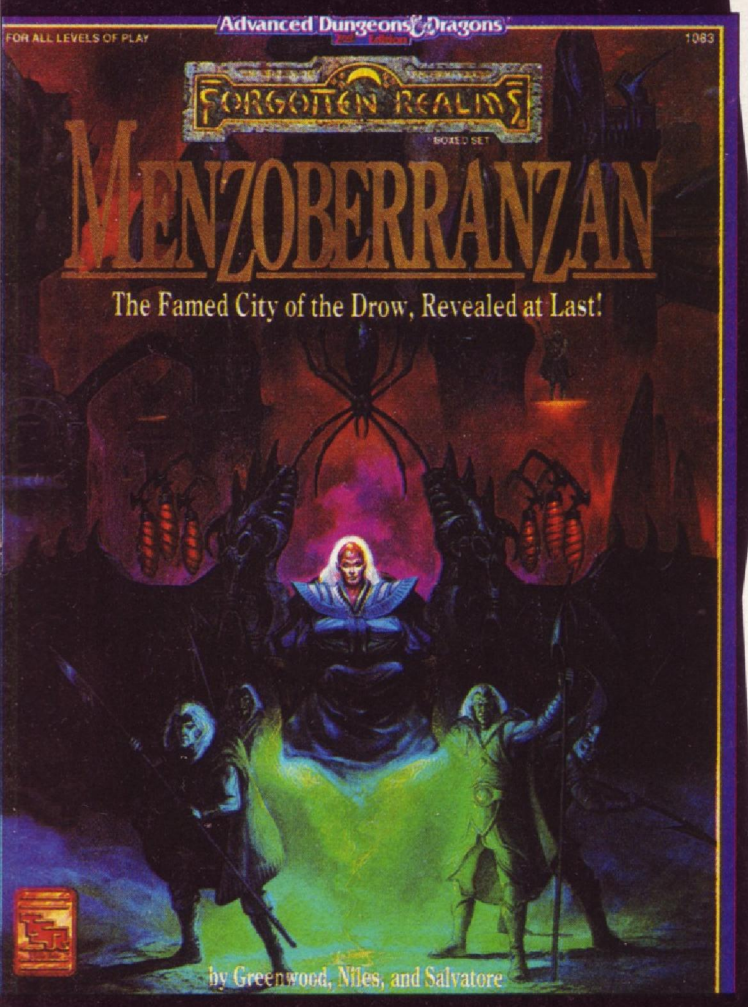


GREYHAWK - FROM THE ASHES

La quiete dopo la tempesta. Dopo la grande guerra tutto è confuso. Chi è al potere? Che fine hanno fatto gli agenti della CONFRATERNITA SCARLATTA? A questi e molti altri interrogativi potrete rispondere acquistando questo modulo. Corredato di tre mappe poster e di un atlante riassuntivo, FTA esaudisce ogni vostro desiderio di avventura. Dotato di una grafica dai tratti medioevali, questo modulo esplora i meandri di ogni singola regione, di ogni singola città, informandovi degli aspetti salienti e descrivendo in dettaglio i personaggi più importanti. Per chi ama calarsi nei panni di un puro cavaliere, e disdegna il genere troppo fantastico, questo set incontrerà certamente un giudizio favorevole. Re ARTU' certamente lo adorerebbe.

FORGOTTEN REALM - MENZOBERRANZAN

Certamente il più fantastico dei tre, Menzoberranzan rappresenta in senso assoluto un grosso sforzo creativo della TSR. Talvolta si intravede qualche



similitudine con il ben noto ELRIC di Moorcock, ma nel complesso è quanto di meglio potete acquistare.
Una città dimenticata, sprofondata nei meandri della terra, intrighi di potere tra le CASE più influenti di questo Regno sotterraneo, rappresentano lo sfondo ideale per una delle più avvincenti campagne che mai siano state create. Impreziosito da mappe coloratissime, schede dei personaggi pregenerati (con tanto di ritratto!) dotati di background e motivazioni personali, questo modulo è destinato a diventare uno dei vostri preferiti.
Se con il modulo THE LEGACY avevate cominciato a sognare, con MENZOBERRANZAN i vostri sogni si trasformeranno in incubi...

E COSI', CARI AMICI, ANCHE PER QUESTO MESE E' TUTTO, MA, PRIMA DI LASCIARVI INTENDO ANTICIPARVI CHE IL PROSSIMO NUMERO TRATTEREMO IN DETTAGLIO WARHAMMER FANTASY BATTLE, DESTINATO A DIVENTARE IL GIOCO TRIDIMENSIONALE PIU' GIOCATO PER I PROSSIMI DIECI ANNI.

QUI E' L'IMPERATORE CHE VI SALUTA DAL SUO TRONO AD ALTDORF. MAX-FRANZ PRIMO.

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 85 MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.2.490.000

PC Tower Commodore 80486 DX 50 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD 1.2 FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000

Monitor SVGA 1024x768 Samsung
a partire da
Lit.540.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di **MS-DOS 5.0**

Attenzione sei hai un Pc assemblato effutuiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo

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

Continuiamo la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.60.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.230.000
Amiga 500 Plus Lit.250.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.250.000
Super Nes Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
Master System Lit.50.000

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

COMPUTER +

CVG

VIDEOGIOCHI

HOT-LINE

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

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

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

PERGIOCO

catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

PERGIOCO

specialisti in giochi

da sempre solo gli originali

tutti i videogames Amiga PC
RPG GRAFICO

argomento	titolo	trad.	AMI	PC
1957 BACINO AMAZZONICO	AMAZON Guardians of Eden		....	119,90$
AVVENTURA:NELLA CINA ANNI '30	HEART OF CHINA		89,9	99,90$
AVVENTURA:IL SEGRETO DI ATLANTIDE	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA	109,9	109,90$
CARTOONS FIEVEL IL TOPO	AN AMERICAN TAIL		....	89,90$
DAL FILM FAMOSO	MAMMA, HO PERSO L'AEREO	ITA	....	69,90$
FANTASCIENZA DUNGEONS	CAPTIVE		....	79,90$
FANTASCIENZA INCAICA	INCA	ITA	....	109,90$
FANTASCIENZA HUMOUR	REX NEBULAR		....	119,90$
FANTASCIENZA VERNE	SPACE 1889	SI	....	69,90$
FANTASCIENZA	SPACE ACE II: Borf's Revenge		....	89,90$
FANTASCIENZA ANDROMEDA	SPACE QUEST IV	ITA	89,9	99,90$
FANTASCIENZA BIOLOGICO	SPACE WRECKED		....	59,90$*
FANTASCIENZA STAR TREK	STAR TREK 25th Anniversary	SI	....	99,90$*
FANTASTICO ESPERIMENTI...	ANOTHER WORLD	SI	69,9	79,90$
FANTASTICO GLOBALE	ETERNAM	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO PETER PAN	HOOK	ITA	59,9	69,90$
FANTASTICO PIRATI	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA	99,9	109,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO	WILLY BEAMISH		....	99,90$
FANTASY MAGIA E MISTERO	ABANDONED PLACES	ITA	79,9	89,90$
FANTASY MAGIA NERA	HERO'S QUEST		89,9	....
FANTASY	KING'S QUEST V	ITA	99,9	99,90$*
FANTASY	KING'S QUEST VI		....	119,90$
FANTASY DRAGHI E FORESTE	LEGEND OF KYRANDIA	ITA	89,9	89,90$
FANTASY MAGIE,INCANTESIMI	LOOM		69,9	69,90$
FANTASY TOLKIEN	LORD OF THE RINGS	SI	59,9	....
FANTASY MOSTRI E MAGIE	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA	69,9	79,90$
FANTASY MAGIE E LOTTE	MIGHT AND MAGIC III		....	99,90$
FANTASY SFIDE E RICERCHE	MIGHT AND MAGIC IV		....	119,90$
FANTASY	MOONSTONE	SI	....	69,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY I		....	99,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY III		....	99,90$
FANTASY COMBATTIMENTI	THE KEYS TO MARAMON		79,9	69,90$*
FANTASY TATTICO	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI	....	79,90$
FANTASY	THE SUMMONING		....	89,90$
FANTASY TOLKIEN	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI	....	89,90$
FANTASY HORROR	ULTIMA VII	SI	....	89,90$
ESPANSIONE DI ULTIMA VII	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE		....	49,90$
FANTASY STORICO	VENGEANCE OF EXCALIBUR		....	79,90$
FANTASY	WEEN	ITA	79,9	89,90$
FUTURISTICO:VIAGGIO NEL TEMPO	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA	45,9	72+
FUTURISTICO POSTATOMICO	FREE D.C.		....	79,90$
HORROR INCUBI RAGNESCHI	ARACHNOPHOBIA		49,9	....
HORROR FANTASCIENZA	DARK SEED		....	99,90$
HORROR MAGIA COMBATTIM.	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA	79,9	89,90$
HORROR COMICO	MANIAC MANSION	ITA	....	79,90$
POLIZIESCO HORROR	ALONE IN THE DARK	ITA	....	109,90$
POLIZIESCO HORROR	DYLAN DOG Attraverso specchio	ITA	69,9	....
POLIZIESCO:INDAGINE	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	SI	....	109,90$
POLIZIESCO:OMICIDIO EGITTO ANNI '20	THE DAGGER OF AMON RA		....	99,90$
ROGER RABBIT	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI	....	79,90$
SCIENTIFICO GIOCHI	CASTLE OF DR. BRAIN		89,9	....
SEXY HUMOUR	LARRY III Passionate Patty		....	99,90+
SEXY HUMOUR	LARRY V		89,9	89,90$
SPIONAGGIO A MIAMI	FASCINATION	ITA	59,9	59,90*
SPIONAGGIO AVVENTURA	GUY SPY & Crystals Armaggedon	SI	69,9	79,90$
STORICO ROMA ANTICA	ROME AD92	ITA	....	89,90$

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

tutti i videogames Amiga PC
SPORT

atletica : GIAVELLOTTO,SALTO IN ALTO	CARL LEWIS CHALLENGE	SI	49,9	79,90$
auto : GARA VISTA DALL'ALTO	F1 G.P. CIRCUIT	ITA	39,9	....
auto : CORSE E SPORCHI TRUCCHI	INDY HEAT	SI	49,9	....
auto : SIMULAZIONE RALLY R.A.C.	LOMBARD RALLY		....	29,90$
auto : LOTUS ESPRIT,ELAN,M200	LOTUS III	SI	59,9	....
auto : CORSE INDIANAPOLIS	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	79,90*$
auto : GUIDA RALLY D'EPOCA	MILLEMIGLIA	ITA	39,9	....
auto : FORMULA 1 MONDIALE	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	SI	59,9	....
auto : CORSA FERRARI TESTAROSSA	OUT RUN EUROPA	SI	39,9	....
auto : PISTE SUPER ACROBATICHE	RACE DRIVIN'	SI	....	59,90$
auto : FORMULA 1 MONDIALE	ROAD & TRACK Grand Prix Unltd.	ITA	....	79,90$
auto : GARE FUORISTRADA	SUPER OFF ROAD	SI	....	24,90$
auto : RALLY SIMULAZIONE	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	29,9	69,90$
auto : GUIDA FUORISTRADA	WILD WHEELS		25,9	....
baseball : TATTICO E ARCADE	HARDBALL III		....	79,90$
basket : CAMPIONATO,PLAY OFF	BASKET PLAY OFF	ITA	....	69,90$
basket : ARCADE E MANAGEMENT	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA		....	79,90$
basket : SIMULAZIONE ARCADE	THE BASKET MANAGER	ITA	....	59,90$*
biliardo : 3 TIPI DI REGOLE UK/USA	POOL ARCHER MACLEAN'S	SI	69,9	....
biliardo : SIMULAZIONE PARTITA	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	....	79,90$
boxe : INCONTRI REALISTICI	3D WORLD BOXING	ITA	69,9	79,90$
boxe : ALLENA FINO A 5 PUGILI	BOXING MANAGER	SI	24,9	....
boxe : INCONTRI 8 PUGILI	FRANK BRUNO'S BOXING		....	29$
boxe : KICK BOXING	PANZA KICK BOXING	SI	24,9	24,90$
boxe : CRONISTA O GIOCATORE...	TV SPORTS BOXING		....	69,90$
calcio : VISIONE IN SOGGETTIVA	3D WORLD SOCCER	ITA	69,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	59,90$
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	39,9	....
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI	....	79,90$
calcio : TEAMS CAMPIONATO EUROPEO	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI	49,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9	....
calcio : GIOCATO E MANAGERIALE	GAZZA II	SI	....	39,90$
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.	SI	49,9	....
calcio : CAMPIONATO DEL MONDO	ITALIA '90		....	24,90+
calcio : ARCADE CAMPIONATI EUROPEI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.	SI	49,9	....
calcio : ESPANSIONE KICK OFF 2	KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE		24,9	....
calcio : MANAGEMENT NOTO TEAM	MANCHESTER UNITED		29,9	29,90$
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	MICROPROSE SOCCER	SI	....	24,90+
calcio : CAMPIONATO SERIE A	RETEE!	ITA	39,9	....
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER	SI	59,9	....
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER 1992/3	SI	69,9	....
calcio : SIMULAZIONE CAMPIONATO	STRIKER		59,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	THE MANAGER	ITA	79,9	79,90$
estivi : PALLAVOLO SPIAGGIA	OVER THE NET	ITA	....	29,90$
estivi : FINO A 10 GIOCATORI	SUMMER CHALLENGE	SI	....	79,90$
football : MANAGEMENT E ARCADE	NFL		....	69,90+
football : SIMULAZIONE PARTITA	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.	SI	69,9	....
futuristico : IL FREESBEE DEL 3000	DISC		....	59*
golf : 3D 6 PERCORSI	GOLF DAVID LEADBETTER'S		....	119,90$
golf : ESPANSIONE JACK NICKLAUS	JACK NICKLAUS CLIP ART		20,9	....
golf : JACK NICKLAUS NUOVA BASE	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.		....	89,90$
golf : PARTITE INTERATTIVE	PERSONAL PRO		....	79,90*$
golf : ESPANSIONE PGA TOUR GOLF	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA	....	59,90+
golf : TORNEI PROFESSIONISTICI	PGA TOUR GOLF Windows	ITA	....	89,90+
hockey ghiaccio	FACE OFF ICE HOCKEY	SI	49	....
moto : CORSE MOTO CLASSE 500	HOT RUBBER	SI	49	....
moto : CORSE MACCHINE POTENTI	RED ZONE	SI	69,9	....
moto : CAMPIONATO MONDIALE 500	TEAM SUZUKI	SI	29,9	....
neve : SLALOM,FONDO,BOB,SLITTINO	SFIDE INVERNALI	ITA	....	79,90$
neve : 8 EMOZIONANTI SFIDE	WINTER SUPERSPORTS 92	SI	....	49,90$
olimpiadi : BARCELLONA 1992	ESPANA THE GAMES '92	SI	59,9	69,90$
olimpiadi : 8 TIPI DI COMPETIZIONE	GO FOR GOLD	SI	24,9	24,90$
squash : FANTASCIENTIFICO	HOLO SQUASH	ITA	39,9	....
squash : COMPETIZIONI 40 GIOC.	SQUASH JAHANGIR KHAN	SI	24,9	....
tennis : I CAMPIONI MIGLIORI	3D WORLD TENNIS	ITA	69,9	79,90$
tennis : SIMULAZIONE PARTITA	ADVANTAGE TENNIS		69,9	79,90+
tennis : INFINITI ANGOLI VISUALI	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	29,9	....
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR		24,9	29,90$
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR 2	SI	....	59,90$
tennis : SIMUL.-ARCADE-AUTOM.	TENNIS CUP 2	SI	....	59,90$
tennis : CAMPIONATO DEL MONDO	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI	....	79,90$
tiro bersaglio:POLIGONO DI TIRO	CAMPO DI FUOCO	ITA	29	....
vari : BODYBOARD,SNOWBOARD,SKATE	CALIFORNIA GAMES 2	SI	39,9	....
vari : MARATONA,TIRO SEGNO,TUFFI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.	ITA	....	69,90$
vari : 30 COMPETIZIONI...	MEGA SPORTS	SI	59,9	....
volo : PARAPENDIO	PARAGLINDING SIMULATION		49	59$
wrestling : CAMPIONATO DEL MONDO	TOP WRESTLING	ITA	49	....
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WRESTLEMANIA WWF	SI	39,9	49,90+
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR	SI	69,9	....

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

Anna Spina



CVG RULES!