IN REGALO LE CARTOLINE DI CVG

VINCI NEO GEO PIU 3 GIOCHI

EAR • GAMEBOY • MEGADRIVE • NEO GEO • SUPER NES • PC ENGINE • PC • AMIGA

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

N.27 GIUGNO '93 L.5.000 (Frs.7.5)

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

CVG VIDEOGIOCHI

OLTRE 50 VIDEOGIOCHI RECENSITI!

ALIEN 3
QUESTA VOLTA SI NASCONDE NEL SUPER NES!

JUNGLE STRIKE
UNA BOMBA DA 16 MEGA SI ABBATTE SUL MEGADRIVE!

SILPHEED, BEAVERS, BODY BLOWS ENHANCED, EYE OF THE BEHOLDER 3, MORPH, X-MEN, MAELSTROM, GOAL!, WOODY'S WORLD, STRIKE COMMANDER, MICKEY MOUSE 2, TRACK & FIELD, BIO METAL, 3COUNT BOUT, SENGOKU 2!

ULTRAMAN
NADIA
DORAEMON
STAR BLAZERS
GLI EROI DELLA CONSOLE LEVANTE

PRINCE OF PERSIA 2
CI GIOCHERETE PER MILLE E UNA NOTTE!

L'UNICO
100% SEGA + 100% PC

L'UNICO CHE UNISCE LO STANDARD MS-DOS AL SEGA MEGA DRIVE
FANTASTICO PER I GIOCHI, ECCELLENTE PER IL BUSINESS

Ciccognani Studio



Un potente PC domestico 386SX a 25 MHz standard MS-DOS compatibile unitamente ad una fantastica console per videogiochi completamente Sega Megadrive compatibile: con prestazioni decisamente innovative quali la commutazione tra modo PC e modo Megadrive tramite il semplice scorrimento di un pannello frontale unita ad un esclusivo monitor a colori a doppio sincronismo e con altoparlanti stereo incorporati per supportare sia la grafica Super VGA con suono Ad-Lib che la grafica/suono Megadrive.

MegaPC386SX è prodotto e venduto da Amstrad con licenza Sega Enterprises Ltd.

Mega PC

Amstrad

VIVERE LA TECNOLOGIA

Confrontateci pure.

Pronto Amstrad: 02/3263210 Telefonate per sapere dove trovare tutti i nostri prodotti.

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.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

SEGA MEGA CD SEGA MEGA CD SEGA

MEGA CD + 4 GIOCHI
(GOLDEN AXE - STREET OF RAGE - SHINOBI - COLOMUS)
L. 688.000

VASTA GAMMA DI GIOCHI PER CD
A PARTIRE DA L. 49.000
NOVITÀ - DISPONIBILE !!!
FINAL FIGHT CD

NOVITÀ ASSOLUTA !
NEW CDX L. 118.000
Cos'è NEW CDX ?
É UN ADATTATORE UNIVERSALE PER USARE TUTTI I GIOCHI ITALIANI - EUROPEI - AMERICANI - GIAPPONESI.
POTRAI USARE SUL TUO MEGA CD UN QUALSIASI CD (DISPONIBILI COSI PIU DI 50 TITOLI).
NON C'É PIU PROBLEMA DI COMPATIBILITÀ !!!
SEMPLICISSIMA INSTALLAZIONE COME UNA CARTUCCIA, NON NECESSITA MODIFICHE NE SALDATURE.

MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE NOVITÀ MEGA

MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE DISPONIBILE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE SENZA NESSUNA MODIFICA INTERNA DI UTILIZZARE TUTTI QUEI GIOCHI CHE FINO AD OGGI FUNZIONAVANO SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS COME AD ES.:
X-MEN, TINY TOONS, FLASHBACK, SUPERMAN, TYRANTS LIGHTING FORCE, TURTLES, OUTRUN 2091, GLOBAL GLADIATORS E MOLTI ALTRI...
MAGIC ADAPTOR É L'UNICO ADATTATORE UNIVERSALE CHE CONSENTE SUL MEGADRIVE EUROPEO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO !
NOVITÀ INDISPENSABILE !!!

SUPERNINTENDO UNIVERSAL ADAPTOR L. 39.000

L' UNICO ADATTATORE UNIVERSALE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI, CONSENTE DI UTILIZZARE SUL SUPERNINTENDO ITALIANO UN QUALSIASI GIOCO AMERICANO O GIAPPONESE !

GAME BOY L.158.000

OMAGGIO CUFFIA + BATTERIE
+ INTERFACCIA 2 GAMEBOY
+ GIOCO TETRIS

GIOCHI GAME BOY

ADVENTURE ISLAND II	L.	68.000
ALIEN III	L.	68.000
AMAZING SPIDERMAN	L.	68.000
AVENGING SPIRIT	L.	68.000
BARBIE	L.	68.000
BART SYMPON VS JUG.	L.	68.000
BATTLESHIP	L.	58.000
BILL & TED ADVENTURE	L.	68.000
BIONIC COMMANDO	L.	58.000
BLASTER MASTER BOY	L.	48.000
BONK'S ADVENTURE	L.	68.000
BURGER TIME DELUXE	L.	48.000
CHESSMASTER	L.	68.000
CRYSTAL QUEST	L.	38.000
CYRAD	L.	38.000
DARKWING DUCK	L.	68.000
DAY OF THUNDER	L.	38.000
DEAD HEAT SCRAMBLE	L.	68.000
DIG DUG	L.	58.000
EMPIRE STRKE BACK	L.	68.000
F1 RACE	L.	68.000
GARGOYLE'S	L.	48.000
GAUNTLET II	L.	38.000
HIT ON ICE	L.	68.000
INTERNATIONAL ASSAULT	L.	38.000
JORDAN VS BIRD	L.	38.000
KICK OFF	L.	68.000
MARBLE MADNESS	L.	38.000
MC DONALD LAND	L.	68.000
MERCENARY FORCE	L.	48.000
MILON'S SECRET CASTLE	L.	68.000
MINER 2040	L.	68.000
MISSILE COMMAND	L.	58.000
NOBUNGA'S AMBITION	L.	58.000
PAPERBOY 2	L.	58.000
PARASOL STARS	L.	68.000
POWER RANCER	L.	58.000
PRINCE OF PERCIA	L.	48.000
Q-BERT	L.	48.000
RACE DRIVING	L.	68.000
SERPENT	L.	48.000
SALOMON'S CLUB	L.	48.000
SPIDER-MAN 2	L.	68.000
SPOT	L.	58.000
SPY VS SPY	L.	48.000
STAR WARS	L.	68.000
SUMO FIGHTER	L.	68.000
SUPER HUNHBACK	L.	68.000
SUPER MARIO LAND 2	L.	68.000
TALE SPIN	L.	68.000
TASMANIA STORY	L.	48.000
TENNIS	L.	48.000
TERMINATOR 2	L.	68.000
TINY TOONS	L.	68.000
TIP OFF	L.	58.000
TOP GUN	L.	68.000
TRAVEL GUIDE	L.	28.000
TURRICAN	L.	48.000
WWF SUPERSTARS 2	L.	68.000

GAME GEAR L. 248.000

CON GIOCO "ARIEL" L. 268.000
CON GIOCO "SONIC 2" L. 298.000

GIOCHI GAME GEAR

ALIEN 3	L.	78.000
ARCH RIVALS BASKETBALL	L.	68.000
ARIEL	L.	25.000
BATMAN RETURNS	L.	58.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L.	58.000
CHESSMASTER-SCACCHI	L.	68.000
CHUCK ROCK	L.	68.000
DODGE DAPEI	L.	48.000
DONALD DUCK PAPERINO	L.	48.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX	L.	68.000
FANTASTIC NAVIGATOR	L.	48.000
G-LOCK	L.	58.000
HOUSE OF THE VAMPIRE	L.	58.000
INDIANA JONES	L.	78.000
LEADERBOARD GOLF	L.	78.000
LITTLE MERMAILD LA SIRENETTA	L.	78.000
MARBLE MADNESS	L.	58.000
OLIMPIC GOLD	L.	58.000
OUT RUN	L.	48.000
PALLAPRIGIONIERA	L.	48.000
PAPER BOY	L.	68.000
PREDATOR TWO	L.	78.000
PRINCE OF PERSIA	L.	78.000
PRO-BASEBALL	L.	58.000
PSICHO WORLD	L.	38.000
R.C. GRAND PRIX	L.	78.000
SHAING IN THE DARKNESS	L.	68.000
SHINING FORCE	L.	68.000
SLIDER	L.	58.000
SMASH TV	L.	58.000
SONIC I	L.	48.000
SONIC II	L.	68.000
SPIDERMAN	L.	68.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	68.000
SUPER MONACO - GP II SENNA	L.	58.000
SUPER OFF ROAD	L.	68.000
SUPER SPACE INVADERS	L.	68.000
TALE SPIN	L.	78.000
TAZMANIA	L.	78.000
THE BERLIN WALL-ARCANOID	L.	48.000

GRANDE ANTEPRIMA NEWEL !!!
MEGADRIVE 2

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.

Game

AMIGA

A-TRAIN 65
BEAVERS 36
BODY BLOWS 38
GOAL! 46
MORPH 52
SINK OR SWIM 50
TROLLS A1200 65
WOODY'S WORLD 58

C 64

MCDONALD LAND 64

PC

A-TRAIN CONST. SET 65
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE 56
EYE OF THE BEHOLDER III 48
FREDDY PHARKAS 44
HOYLE'S CARD GAMES 42
LEMMINGS 2 64
LIVERPOOL 65
MAELSTROM 54
SERPENT ISLE 64
SPEAR OF DESTINY 63
STRIKE COMMANDER 60
VIKINGS 40
XENOBOTS 64

SUPER NINTENDO

ALIEN 3 86
BIO METAL 90
BLUES BROTHERS 92
NHLPA HOCKEY 83
THE GREAT BATTLE III 88

MEGADRIVE

COOL SPOT 100
DORAEMON 102
G. FOREMAN KO BOXING 113
JUNGLE STRIKE 104
PRO STRIKER 103
SUMMER CHALLENGE 97
ULTRAMAN 108
X-MEN 98

MASTER SYSTEM

SUPERMAN 113

NES

BUCKY O'HARE 113

MEGA CD

BLACK HOLE ASSAULT 114
YAMATO 112

PC ENGINE CD ROM

NADIA 110

NEO GEO

3 COUNT BOUT 94
SENGOKU 2 95

GAME GEAR

CHAKAN 73
MICK & MACK 72
MICKEY MOUSE 2 71
SUPERMAN 70

GAMEBOY

JIMMY CONNORS' TENNIS 75
JOE AND MAC 74
SPIDERMAN 76
THE JETSONS 78
TRACK & FIELD 79

SUPERVISION

GRAND PRIX 80
JAGUAR BOMBER 80
MATTA BLATTA 80
POLICE BUST 80

POSTA 8
1440, 82, 1400, 1: non è la prossima quaterna da giocare al lotto scandinavo ma rispettivamente: numero di lettere arrivate in un mese, sacchi di posta, kilogrammi di carta arrivata e il povero Simon che cercherà di rispondere ai vostri dubbi.

PREVIEWS 23
A che gioco giochiamo fra qualche mese: CVG risponde a questa drammatica domanda proponendovi nientepopodimenoche: Prince of Persia 2, Street Fighter 2 per Megadrive, Mortal Kombat e...

NEWS 14
Ultime notizie, ultime notizie: dal nostro portinaio quello che è accaduto e quello che accadrà!!!

GIUGNO '93 27

PLAYMASTER 115
Trucchi, segreti, vite infinite, livelli nascosti, consigli, guide: tutto questo, e altro ancora, su queste pagine!!!

FAR OUT 140
E' un CD. Non funzione su CDTV, CD-I, Mega CD, PC Engine CD ROM, PC CD ROM, ma è...

ARCADE ACTION 128
Tra una partita e l'altra, tra una sala giochi e l'alra, il buon IUR ha avuto il tempo di scrivervi queste mitiche paginette, compresa una piccola guida a Fatal Fury 2

BOARD GAMES 142
Dracula è solo uno dei titoli che potrete trovare in queste pagine, se non volete incorrere in altre maledizioni vi converrà dare almeno una occhiata a queste paginette tutte nere.

GRAZIE, GRAZIE

La redazione ringrazia per il materiale fornito: Console Generation, Halifax, Leader Distribuzione, Giocando, Micromania, e tutte le software house del mondo !



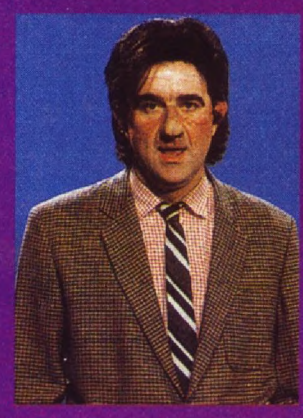
VINCENZO "COLLETTA" RENZI

Eccole le cravatte di Vince, ma non sono le sue !!!
Sono quelle che gli abbiamo regalato. Per raccogliere i soldini (circa un milione) abbiamo fatto una colletta, lavato i vetri ai semafori, pesche di beneficenza, elemosine varie. Dopo aver visto queste bellissime cravatte (non diciamo la marca altrimenti è pubblicità) il buon Vince ha esclamato: sono molto meglio le mie !
Non abbiamo parole: aiutateci voi lettori a convicerlo !



FABIO "DON CLAUDIO" D'ITALIA

Premessa: Fabio ama vestirsi di nero.
Passando davanti ad una chiesa, per venire in redazione, è stato scambiato per un sacerdote... da quel giorno Fabio ha cambiato modo di essere, di atteggiarsi ma soprattutto Fabio ha cambiato strada!



SIMON "HERMES RUBAGOTTI" CROSIGNANI

Da quando è in quel di Longuelo, il nostro Simone parla uno strano accento, seguito sempre da una strana parola che ancora non abbiamo decifrato forse Zota, Crota bahh.
Ma la cosa più preoccupante è che arriva sempre in redazione con un naso rosso, rosso, prima di scrivere ha bisogno del suo bicchierino "d"acqua", ebbene sì queste sono le cose brutte del servir la patria: Simùn, aluraa è pronto l'articoloooo...



PAOLO "TOPOLINO" CARDILLO

Da quando è stato a Eurodisney, colleziona ogni cosa del suo personaggio preferito: camicie, magliette, t-shirt, videogiochi ecc.
I soldi che riesce a guadagnre in redazione li spende tutti per andare sabato e domenica a Parigi a Eurodisney.
La cosa più preoccupante è che in Jackson non ci sono più mouse, è sì... colleziona anche quelli !!!
Che dire: tutti insiem noi cantiam Topo-Topo-lin...

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli, Paolo Cardillo, Simone Crosignani, Fabio D'Italia, Vincenzo Renzi

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Marino Corti

COPERTINA
Silvana Corbelli

COORDINAMENTO GRAFICO
Marco Passoni

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Assi, Marco Del Bianco, Pierfranco Merenda, Massimo Torriani, David Upchurch, Gary Whitta, Simon Byron, Garth Sumpter, Paul Rand, Paul Anglin, Steve Keen

CORRISPONDENTE U.K.
Paul Rigby

CORRISPONDENTE DA LONGUELO
Simone Crosignani

PRESIDENTE
Peter P. Tordoir

AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terraneo

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 E 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	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
IN-PRINT Settimo Milanese (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 29-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer and Videogames e The One Amiga sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

Il Gruppo Editoriale Jackson pubblica inoltre 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 Obbligatoria

Testata adernte 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 mega-fluido? Qusta 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 pigli comunque in considerazione, in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.



LA NUOVA PAGELLA

I PUNTEGGI

90+
Un **C+VG HIT!** Un classico: da comprare assolutamete!

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 joistick.

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

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

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

EDITORIALE

Crisi, recessioni, catastrofi, nuovi governi, tangentopoli, terremoti, alluvioni (ahò e basta che porti rogna!!! - CVG Staff) non sono ancora riusciti a fermare la continua uscita a valanga di novità per computer e console (e meno male Max - ari-CVG Staff).
Specialmente questo mese le uscite si sono fatte più fitte del solito e siamo lieti di ospitare nelle nostre pagine (scusate Max ha mangiato il nuovo Zingarelli invece della solita Pizza - ari-ari CVG Staff) alcuni titoli che sicuramente diventeranno dei cult per anni !!!
La cosa che fa riflettere di più è che dopo mesi di grigiore (se così si può dire) sulle uscite di giochi per computer, questo mese c'è solo l'imbarazzo della scelta... per Amiga vale la solita frase: pochi rispetto al passato ma buoni, mentre per PC molti giochi realizzati nel nuovo continente (che sono sempre di apprezzabile fattura).
Dal lato Console questo mese ci sono più novità per Megadrive (basta un nome per tutti: Jungle Strike) che per Super Nintendo (non ce ne vogliano i possessori di questa ultima macchina), mentre per i portatili ormai Game Gear e Gameboy la fanno da padrone.
Bene, bene, non mi resta che auguravi buona lettura e... mi raccomando inviate le cartoline che avete trovato allegato a questo numero e, soprattutto, non perdete il prossimo dove troverete altre stupende cartoline e un numero ancora più speciale del solito...

Massimiliano "Voglio tornare a scuola per farmi tre mesi di vacanza!" Anticoli

LE ICONE DI C+VG

In goni 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 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 eventurale acquisto.



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

SUPERVISION™

IL VIDEOGIOCO PORTATILE CON MAXI SCHERMO



Studiografico TANGHERLINI (An)

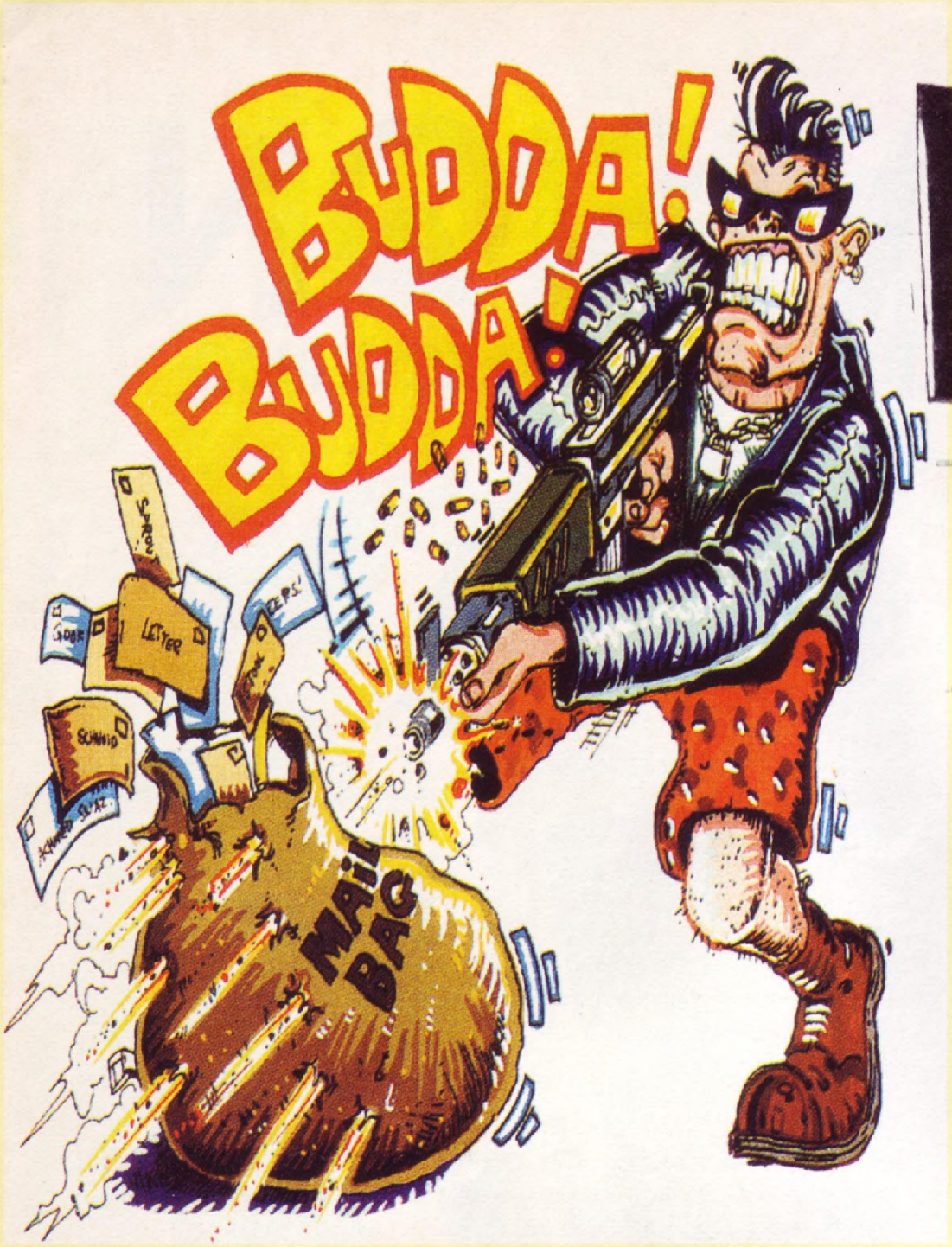
L'UNICO



COLLEGABILE AD UN TELEVISORE A COLORI



WATARY ITALIA



MAIL BAG

Aaaaah, il sole, il caldo, l'estate! E chi cacchio ha voglia di stare davanti al monitor? Ragazzi, per questo mese niente posta, me ne vado a giocare a basket... Eheheheh, vi piacerebbe, vero? E invece no! Dovrete sopportarmi anche questo mese! Dunque, cosa dovevo dire? Ah sì, ci sono un paio di lettere interessanti che meritano di essere studiate con attenzione. Buttategli un'occhiata... Non manca ovviamente "Chi fa da sé fa per tre" (prossimamente conoscerete i premi per i migliori lavori), "Il recensore è un beota" e ci sono anche un paio di rubrichette nuove (vedi box in queste pagine per maggiori informazioni). Sul fronte informatico poco da segnalare: giugno è un periodo di relativa calma e finché non vedremo fuori 3DO, Super CD e le 214 console nipponiche che sono in procinto di uscire, non potremo scatenarci con pronostici, giudizi e insulti vari. Musicalmente parlando, cercate di non perdervi i concerti di Disposable Heroes of Hiphoprisy, House of Pain e Cypress Hill, che dovrebbero arrivare in Italia nelle prossime settimane (se tutto va bene). Ah, acchiappatevi anche Down with the King dei Run Dmc (grandissimo!!!) e, quando escono nel vostro cinema di fiducia, sollazzatevi con "Chi non salta Bianco è" (titolo tradotto con i piedi) di cui avrete sicuramente visto i provini, "Trespass" con Ice Cube e Ice T, i due rapper più cattivi e glaciali della scena Hip Hop, "Poetic Justice" di John Singleton e "Who's the Man?", il film dell'anno. Per finire non dimenticate di sprayare più treni possibile e di scrivere a:

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

By the way, tenete anche a portata di mano il vostro ghettoblaster/walkman/impianto stereo... More news in the next issue.

SIMON

PRESTATTENZIONE

Fetentissima redazione di CVG sono anni che vi seguo e sono rimasto sempre soddisfatto della vostra rivista, ma ultimamente le cose sono peggiorate.
Ho un Super Nintendo, di cui sono molto fiero, e negli ultimi numeri di CVG ho notato un sensibile abbassamento dei voti alla mia console. Tanto per cominciare un bel 79% a Tiny Toons Adventures, gioco che su Game Power ha preso 93% e su CVG inglese 94; poi 80% a The Magical Quest (95 su Consolemania, 90% su Game Power); 85% a Super Star Wars che ha 92 da Consolemania, 90 su Game Power e la lista potrebbe continuare ancora per un po'...
Non mi venite a dire che da qualche numero avete cominciato a ridimensionare i voti a tutte le console; se così fosse i vari 95 a

STATE OF THE ART

In molti avete scritto chiedendoci perché siano scomparse le classifiche da CVG. La risposta è semplicissima: le classifiche di vendita sono difficili da reperire e in ogni caso non permettono un raffronto immediato con il reale andamento del mercato, e le classifiche dei lettori si trovano in qualsiasi altra rivista informatica e solitamente sono dominate per 11 mesi all'anno da un titolo Sierra o Lucasarts. Beh, noi abbiamo deciso di fare qualcosa di leggermente diverso: d'ora in poi pubblicheremo infatti la Top Ten dei migliori videogiochi di tutti i tempi! Cosa significa questo? Che potete votare titoli vecchi di anni, per il VCS 2600, per l'Intellivision, per il Coleco o gli ultimi capolavori usciti per PC, Amiga o SNES... E' meglio Kick Off o Pitfall? E' più divertente X Wing o Gorf? Sta a voi deciderlo inviando la vostra Top Ten a CVG - State of the Art, la nuova rubrica alternativa della vostra rivista preferita!

Ecco The Dolphin (92 su Consolemania, 92 su Game Power), 95 a Rolo to the Rescue, 92 a World of Illusion (80 su Game Power) sarebbero fuori luogo. L'unico a meritarsi il voto, siceramente, è Streets of Rage 2. Ora che mi sono sfogato, passiamo alle domande:

1) Uscirà mai un decente gioco di calcio per SNES?
2) E Speedball 2?
3) Quanto dareste a F1 Circus, il gioco da F1 (ma no?) Convertito da PC Engine?
4) Il Neo Geo ha una capacità massima di 330 mega: e il Super SNES?
5) Regalatemi un Vectrex!!!

Mauro

Va bene Mauro, ci hai scoperti: in realtà siamo pagati dalla Sega per dare voti bassi ai giochi per il Super Nes... MA SIAMO ANCORA A 'STO PUNTO? Per favore... A prescindere dal fatto che un gioco che si cuzza più di 80% è un gran bel titolo (e l'avremo ripetuto almeno un miliardo di volte) non vedo cosa c'entrino i voti dati dalle altre riviste: se vuoi, la prossima volta, prima di recensire un gioco, telefoneremo alle redazioni di Game Power e Consolemania (respect to y'all, brothers!) e ci metteremo d'accordo sul globale! Comunque visto che hai fatto degli esempi, esaminiamoli insieme ... Tiny Toons Adventures - un grandissimo platform per realizzazione tecnica, nessuno lo mette in dubbio. Peccato che l'abbiamo finito in meno di un giorno e siccome molti negozi lo vendono a più di 150.000 cucuzze non ci sembra propriamente un affare... Stesso discorso vale per The Magical Quest, mentre per Super Star Wars l'elemento negativo è la montonia: non mi dire che dopo averci fatto un tot di partite non ti sei stufato di fare sempre le solite cose! Ecco The Dolphin è un capolavoro e le riviste di tutto il mondo l'hanno etichettato come il gioco più originale dell'anno, quindi il globale è strameritato. Rolo to The Rescue e World of Illusion sono semplicemenți eccezionali (anche se per il secondo forse un 89% sarebbe stato più azzeccato) e non meritano ulteriori commenti. Se pensi che siamo bassi con i globali SNES beccati la recensione di Star Wing sull'ultimo numero di CVG... E ora passiamo alle risposte:

1) Mai, a meno che non sia programmato da un coder europeo.
2) Prima o poi uscirà, fidati.
3) Carino, ma la versione PC Engine è senza dubbio migliore. Diciamo intorno all'80%...
4) Finora le cartucce per SNES più esagerate sono di 16 megabit, ma in futuro dovrebbero arrivare cartridge di 32 megabit (almeno così si vocifera). In ogni caso giochi da 330 megabit per la consolona SNK non ne abbiamo ancora visti...
5) Lo faremmo, ma ti sei dimenticato di aggiungere l'indirizzo...



BACDAFUCUP

Caro CVG
sono un quattordicenne vostro affezionato lettore che ha preso una decisione: visto che vi rifiutate tanto categoricamente quanto inspiegabilmente di stilare una classifica fra le varie console e computer (leggiti il box "State of the art", man - Simon) ho deciso di porvi la domanda in altra maniera.

1) Fatemi una classifica fra questi 4 giochi: Body Blows (Amy), Street Fighter 2 (SNES), Streets of Rage 2 (MD), Ranma 1/2 (PC Engine).
2) Fra questi 4: Superfrog (Amy), Rolo to the Rescue (MD), Super Mario World (SNES), PC Kid 2 (PC Engine).
3) Nonché fra questi quattro: Project X (Amy), Thunderforce IV (MD), Axelay (SNES), Gunhed (PC Engine).

Alessandro Ciucci

Caro Alex, scusa se abbiamo drasticamente tagliato la tua lettera, ma lo spazio è quello che è, perciò... Passando alle tue domande:

1) Hmmm... Direi primo Street Fighter 2, seguito a ruota da Streets of Rage 2. Al terzo posto a pari merito il gioco del Team 17 e Ranma (1 o 2 che si voglia). Ti sei dimenticato comunque il miticissimo Fatal Fury 2 per Neo Geo!
2) Allora, Superfrog primo insieme alla trilogia di PC Kid (i giochi demenziali sono un mito). Seguono affiancati Rolo e Mario.
3) Sparatutto belli ce ne sono a tonnellate. Vuoi la mia classifica? Lords of Thunder (PC Engine), Parodius (SNES), Project X (Amy) e Thunderforce IV (MD).

STRAIGHT OUTTA COMPTON

GIOTTO NASCONDITI!

Basta! Siamo stufi di ricevere lettere in cui vi lamentate dei disegnini che appaiono mensilmente in questa rubrica (disegni che, lo diciamo una volta per tutte, salvo rare eccezioni e il logo, realizzato dal mitico Corica, sono presi dalla versione inglese di CVG)! Credete di saper fare di meglio? Forza, mandateci i vostri capolavori e vedremo! Possibilmente cercate di inviarceli su foglio bianco (e non a quadretti) e non disegnati a matita. Allora, dove vi siete nascosti? Continuavate a lagnarvi, ora cercate di darvi da fare!

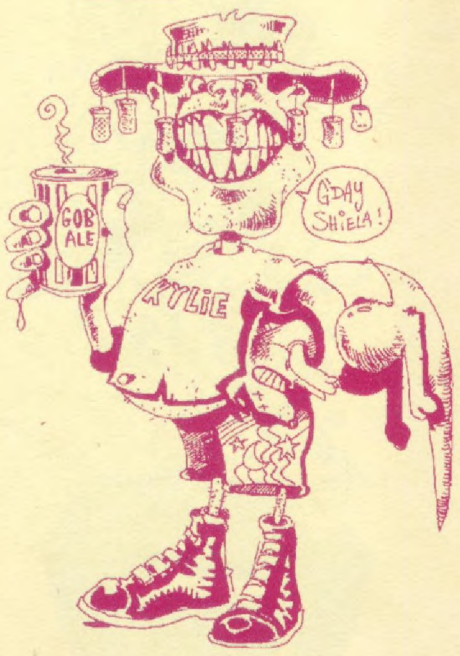
IL RECENSORE E' UN BEOTA!

Torna alla grande l'angolo più masochista di CVG! Ebbene sì, nonostante la nostra perfezione, c'è sempre qualche malato di mente che si lamenta dei voti appioppati nelle recensioni... Eheheh, scherzi a parte, oltre alla lettera di Mauro (che abbiamo pubblicato integralmente) citiamo Andrea di Milano che si lamenta non poco con Paolo per il giudizio espresso su Super Side Kicks pee Neo Geo. Secondo Andrea il titolo calcistico della SNK è eccezionale e vince alla grande il confronto con Sensisoccer per Amy (a sua detta "un gioco dove l'unico modo per segnare è fidare negli handicap mentali dei portieri"). Mah, noi non siamo assolutamente d'accordo, ma in fondo chi siamo per dare un giudizio definitivo? Scriveteci la vostra impressione su Super Side Kicks: ha ragione Paolo e SSK è un gioco appena carino o Paolo è un gran beota e SSK un megatitolo calcistico? A voi l'ardua sentenza! Mentre ci pensate su, vi segnaliamo anche Christian "Guile" Dringoli e Marco "Blanka" Ciacci, che, come avrete già capito dai loro soprannomi, sono due megafan di Strit Faiter Due: la coppia di toscani si lamenta per il voto affibbiato alla versione Amiga, ritenuto troppo basso. A questo punto ci chiediamo che globale avremmo dovuto rifilare alla versione SNES... 124%?
Un altro Andrea, questa volta da Bologna, si lamenta dei voti (rispettivamente 88 e 84%) assegnati a Creatures per Amiga e a Dig Dug su Gameboy: possiamo anche essere d'accordo sul primo titolo (va bene, siamo dei beoti, 79% è più azzeccato), ma sul remake per GB non molliamo di un punto! Accidempoli, è pur sempre il buon vecchio Dig Dug e poi non ha preso 99%, ma 84%! Voi che ne dite? Mosè "salvato dalle acque" Tronci ha da ridire invece sul voto di WWF European Rampage: "è bellissimo e intrippante e ci gioco dalla mattina alla sera". Farà piacere alla Ocean perché sei il primo che sentiamo fare una simile affermazione...
Per finire Riccardo Zondi "The Deficient" (come lui stesso si soprannomina) ha da ridire sui globali assegnati ai giochi prodotti da software house italiane: Ric ci accusa di essere troppo di parte, in particolare per quanto riguarda la recensione di Crazy Seasons... Mah, io tutta 'sta parzialità non la vedo, comunque... Secondo Zondi ci lasceremmo anche irretire eccessivamente dalla grafica di un gioco (Project X e Zool). Ci permetti una domanda, caro Deficient? Secondo te Project X è brutto? Sì? Allora passiamo oltre...

Spettabile redazione di CVG
mi chiamo Luigi e ho quasi sedici anni.
Vorrei innanzitutto precisare che posseggo un Amiga 500 (e che questa per voi può sembrare una critica di parte, ma non è così!). Fino a qualche mese fa consideravo la vostra rivista fra le migliori nel settore videoludico. Ma purtroppo dopo aver letto gli ultimi numeri di CVG sono stato costretto a ridimensionare radicalmente la mia idea. E come me penso qualsiasi altro possessore di Amiga: perché? Beh, è presto detto: nel numero di marzo (ma non solo questo) sfogliando le pagine, ma anche guardando la copertina si nota che praticamente il vostro giornale si è trasformato in un'autentica rivista per console (infatti secondo me CVG sta per "console più videogiochi"). Nel sommario sono presenti ben 30 titoli di giochi per console per non parlare poi delle preview e del playmaster dove l'Amiga viene citato solo nell'occasione dei trucchi di Sensible Soccer (il gioco più facile del mondo) e Street Fighter 2 (dove ci sono i livelli di difficoltà). E questo a voi sembra giusto? Vi sembra giusto che vengano recensiti soltanto 5 giochi per Amiga (che secondo me sforna giochi migliori delle console)? A me no! Ma soprattutto sono veramente stufo di vedere nella mailbag (l'unica rubrica che non critico) gente che fa solo complimenti come Alberto Fontanesi che dice "La vostra è l'unica rivista che fa recensioni perfette." Ma quando mai? Ma ragazzi, aprite gli occhi per favore!
[...]
E ora vi saluto perché vado a giocare a The Manager, uno dei migliori giochi mai usciti nella storia videoludica (Ah! Ah! Rosicate consollari).
P.S. E smettetela di criticare la pirateria. D'altronde andate a vedere i prezzi dei giochi e poi ditemi se uno per avere 2 o 3 giochi al mese deve spendere tutti quei soldi.

Luigi "Freddie Mercury" Morani

Maaaamma mia, quante cose da dire: chissa se ce la farò prima di andare in stampa... Procediamo seguendo la tua lettera: dunque, come prima cosa affermi di possedere un Amiga 500 e che la tua può sembrare una critica di parte. Beh, anche la mia risposta può essere considerata di parte: infatti gli unici computer che possiedo a casa sono due Amiga (no PC, no Mac e no console)... Guardando il numero di marzo si noterebbe che CVG è diventata una rivista per console (anche guardando la copertina)? Aspetta che vado a ripescare il numero di marzo... Dunque ci sarebbero 30 recensioni per console contro "solo 14" per computer? Bene, allora guarda il numero di conole e di computer trattati. Ci sono 6 console e 2 computer: la media? 5 recensioni per ogni console contro le 7 per Amiga e PC! E noi saremmo pro console? Cos'hai da dire poi sulla copertina? Creepers era un gioco per PC e, se proprio vuoi saperlo, escludendo quella dello scorso mese, era da Dicembre che mon facevamo una cover con un titolo per console! Da Dicembre! E i Playmaster? Oltre ai trucchi generali e allo speciale SF 2 abbiamo la guida a Fireforce per Amiga e Sensisoccer e NESSUNA guida per console! Ma cosa vuoi di più? Ah, ma hai citato anche le preview: 13 pagine per computer e 4 per console! Perché questo non l'hai detto? E l'intervista alla Bullfrog allora? Non ti sta bene il numero di giochi recensiti per Amiga: guarda che questo è quello che esce sul mercato, fratello! Sveglia, non siamo più nel 1991! Per Super Nes escono il doppio, se non il triplo, dei titoli Amiga!!! Sul fatto che i titoli Amiga siano meglio di quelli per console ho i miei bravi dubbi: alcuni sono meglio, altri peggio (e te lo dice uno che è sempre stato Amighista convinto e sempre lo sarà e che a casa tiene ancora il suo vecchio 500 1.2 come reliquia). Sul Mailbag... I complimenti vengono pubblicati perché i lettori li scrivono: quando sono critici, come nel tuo caso, pubblichiamo ugualmente la lettera. Ti devo ricordare che abbiamo anche una rubrica intitolata "Il Recensore è un beota"??? Le recensioni sono così: finché vanno bene ai lettori non le cambieremo. Siamo della convinzione che sprecare 6 pagine per descrivere l'ennesimo



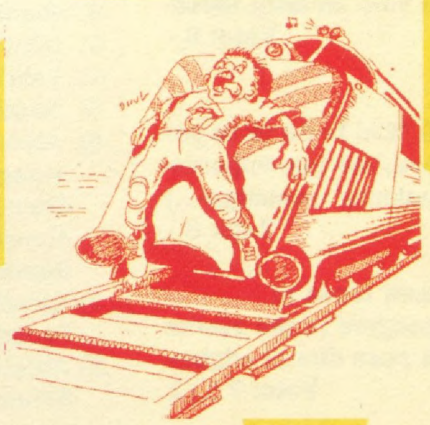
E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA
-Trucchi & Soluzioni
Su CVG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senz amanomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere il codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri trucchi all'apposita rubrica, indicando chiaramente "PLAYMASTER" sulla busta. Se mandate delle mappe, fatelo possibilmente su fogli bianchi (niente quadrett, righe o fiorellini) scrivendo e disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.
- Richieste d'aiuto
E' in funzione una "hot-line" telefonica. Potete telefonare allo 02/66034295 dalle 15 alle 17 di ogni mercoledì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.
- Club & Contatti
Se avete un club, una fanzine, o semplicemente state cercando altra gente con i vostri interessi, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console Gamate", "Giochi di Ruolo", "Uova Sode", ecc.) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici!

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

platform o sparatutto sia inutile, quindi...
La battuta su The Manger te la potevi risparmiare perché potresti essere sommerso da un quintale di gente che ti saluta perché va a giocare a Fatal Fury 2, Street Fighter 2 (non la versione Amiga!), Streets of Rage 2, Lords of Thunder, Mazin Saga...
Sull'argomento pirateria non volevo più tornare, ma finché c'è gente ottusa come te non è possibile farlo. Ma ti rendi conto che dobbiamo ringraziare quelli come te se ci sono cosi pochi giochi per Amy adesso e così tanti per console, dannazione? Certo che i programmatori si butteranno sul CD Rom per PC e su Super Nes e Megadrive: lì la pirateria è pressoché inesistente! E poi chi ti dice di comprare 2 o 3 giochi al mese? Comprane uno solo, ma originale. Mi sembra il discorso del tipo che compra la Ferrari e poi si lamenta del costo della benzina... Il ragionamento è lo stesso di quelli che noleggiano i CD per registrarseli invece di comprarli o che vanno a scrocco sul tram: "i CD e i mezzi costano cari e io gabolo perché sono furbo!". Bravi! Così facendo però si alzano ulteriormente i costi e i prezzi e chi ci smena sono le persone oneste. Non venite a piangere poi se i CD costano 30 carte, i giochi 120.000 lire e soprattutto non accusate gli uomini politici che rubano: voi fate lo stesso, ma con i videogiochi...

SHORTS

Tornano le barzellette più orridodepilanti dell'Universo e ad inviarcele è Gianmatteo Faggioni. Beccatevele e cercate di non svenire: "Perché le scarpe sono tra le cose più noiose? Perché stanno sempre fra i piedi! - Perché un tenore ingoia un francobollo? Per impostare la voce! - Risate di classe: dove si trova l'Elba? Nel Plato.". Siete amcora lì? Ho i miei dubbi, comunque proseguiamo con Willy "Uaki Taki" Rossi (sì, Elio è carino ma non è che ci faccia impazzire) che ci chiede perché il PC ha problemi di scrolling pur avendo un numero di Mhz superiore all'Amiga. A prescindere dal fatto che domande di questo tipo nel 1993 non vorremmo più vederne, visto che l'avremo ripetuto più di un milione di volte, ti ripetiamo solo che l'Amy ha una serie di coprocessori che affiancano il suo Motorola 680X0 e che permettono di velocizzre il tutto. Capito ora? Il solito saluto a Joappino Iscariotola, il nostro lettore più fuori di testa, che adesso ci tampina anche via mail oltre che con il telefono... Caro Riccardo Landi, il problema del tuo Amy non è dovuto a nessun virus: ti sono partiti i CIA! Cosa fare? E' semplice: portare il tuo comp a riparare al più presto. Marco Cisana, ma chi sei per finire cosi in fretta tutti i giochi? Comunque se vuoi qualcosa di tosto acchiappati un'Amiga e tutti i titoli del Team 17: quando avrai finito di fila Alien Breed, Project X, Assassin e Superfrog riscrivici! Walter Labbate e Massimo Toni vincono il premio "Originalità 1993" affermando che Street Fighter 2 per SNES non è un gioco esaltante. Aaargh! Ma siete pazzi? Ad ogni modo cercate di evitare quesiti del tipo "Chi vi piace di più fra Brenda e Kelly di Beverly Hills 90210?" per due motivi: il primo è che l'intera serie è una vaccata di proporzioni incommensurabili dalla trama insulsa, con protagonisti abbastanza inutili e con una distorsione della realtà





incredibile. Il secondo è che Kelly vince senza alcun dubbio... (Simon, ma sei ridotto così male da vedere Beverly Hills? - Mad Max)(nononononono... Ho visto solo un paio di puntate per "ovvi motivi"... - Simon). Concludiamo con Pietro Di Mascio: come facciamo a sapere se potresti far concorrenza ad Allister Brimble se non ci mandi nemmeno un modulo, un disco, una cassetta, un CD, un DCC, un Mini Disc o un DAT (simply the best, DAT ruuuuuuuuuulez! - Simon) con le tue opere? Ah, a proposito: certo che conosciamo gli Ultravox, per chi ci hai presi?

VAI DI FANZINE!

Beccatevi il seguente messaggio:

Vorrei contattare in tutta Italia 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 (con numero telefonico). Non esitate, potreste entrare a far parte della redazione!

CHI FA DA SE' FA PER TRE

Pazzesco! Sapevamo che fare il redattore in una rivista di videogiochi è uno dei lavori più desiderati da qualsiasi "smanettone" (anche se molti, secondo me, dopo aver provato per un mese, cambierebbero radicalmente idea...), ma un simile riscontro da questa rubrica era davvero impensabile! Le lettere arrivano a vagonate e il povero postino Jackson è costretto a fare gli straordinari per portarle tutte nel nostro ufficio! Direi che il livello medio in questo ultimo mese s'è alzato notevolmente: le recensioni sono più professionali e complete, ma spesso troppo anonime. Ragazzi, dovete capire che per distinguervi avete bisogno di escogitare qualcosa di assolutamente originale: cacciateci dentro fotografie, affreschi, graffiti, cassette musicali, prosciutti, walkman... Insomma, siate creativi!!! Ricordo a chi si fosse perso l'ultimo numero di CVG (Aaargh!) che fra qualche mese i migliori manoscritti verranno premiati con qualcosa di cospicuo (eheheheh... Non ci sbottoniamo nemmeno questo numero!). Ma vediamo le migliori opere d'arte arrivate in redazione questo mese...

Roberto Mercanti & Marco D'Arco - F-Zero
Ritorna il prestigioso duo Mercanti-D'arco che s'era già sollazzata un bel 9 un paio di mesi fa per la recensione di Ghouls'n'Ghosts e possiamo tranquillamente dire che questa recensione di F-Zero è all'altezza della precedente. Foto (sono ancora un pochettino troppo sfuocate per essere pubblicate ragazzi!), disegni, humor a mille (bella quella di Grand Prix, Practice e Records)... Vi dico solo una cosa: andate a vedere la classifica in fondo a questo box. Voto: 9

Gianluca Di Benedetto - Street Fighter 2 Champion Edition
Oooh! Quella di Gianluca è la tipica "recensione originale" che mi piacerebbe vdere ogni qualvolta apro le vostre lettere! Foto di SF2, disegni originali del gioco, box colorati... Alla grande! Voto: 8 1/2

Alberto "Sirio" Inzaghi - Body Blows
Grande ritorno per Sirio! Il nostro Alberto ci invia un'ottima recensione corredata di lettera (sull'argomento di cui hai parlato sappi che siamo pienamente d'accordo con te) e di due racconti noir niente male, ma che abbiamo impiegato ore per leggere (non mandarci più roba scritta a mano!!!). Sei un mito: fatti risentire! Voto: 8 1/2

Federico Nesi - Tecmo Super NBA Basketball
Beh, qui c'è proprio tutto: descrizione del gioco sin nei minimi particolari, pagella, commento, confronto con i titoli concorrenti... Bravo, anzi bravissimo Federico: una delle migliori recensioni ricevute questo mese. AH, a proposito: siamo d'accordo con te sul duo Lanza-Morse... Voto: 8+

Simone Marotta - Turtles in Time
Direttamente dal paese di Space 1 (Pioltello), Simone ci schiaffa lì una buona recensione contornata da un discreto numero di disegnini "Japan style" davvero accattivanti! Se tutto va bene dovreste vederli nel Mailbag di questo mese... Mandaci altri disegni Simone!!! Voto: 8

Antonio Galliani - Super Castlevania IV
Una recensione seriosa e ampiamente leggibile per questo novello Alighieri di Desio. Bravo, il voto è meritato al cento per cento... Voto: 8 -

Massimiliano Bellino - Zool AGA
Vale più o meno lo stesso discorso fatto ad Antonio nella lettera qui sopra. Mandaci al volo un'altra recensione Max! Voto: 8 -

Luca Chairulli - Pinball Fantasies
Luca ha capito in pieno lo spirito di "Chi fa da sé fa per 3" e ci ha mandato una review breve, ma ben impostata con foto (conosciamo la provenelneza comunque...) e bollino CVG Hit! Così si fa! Voto: 8 -

Simone "Captain Nemo" Olivi - Indiana Jones IV
Un buon lavoro. Nient'altro da aggiungere (dopo averne lette un milione e mezzo non so più cosa dire di originale)... Voto: 7 1/2

Alex Rausa - WWF European Ramapage
Un recensore della serie "pane al pane e vino al vino" (scrive Alex "Il gioco in questione è WWF European Rampage il quale, a mio parere, è una c*****a paurosa."). Bravo, le battute sono poche, ma buone e la recensione si fa leggere. Voto: 7 1/2

Luigi Chiera - Super Ghouls'n'Ghosts e Shadow of the Beast
Una cosa bisogna dire leggendo queste recensioni: Luigi è competente in materia e lo si vede benissimo leggendo il commento di Beast per Lynx, davvero azzeccato. Mandaci altri lavori subito! Voto: 7 1/2

Matteo Ferrero - Alone in the Dark
E bravo il nostro Matteo! E' così che si scrive! Sciroppati un'altra review e spediscicela tramite piccione viaggiatore! Voto: 7 1/2

Mattia Ravavelli - Chuck Rock, Hell Fire e Speedball 2
L'uomo fax! 114 pagine con le recensioni di tre giochi, uno più bello dell'altro. Le recensioni sono carine, anche se in alcuni punti illeggibili! Rimandaci i tuoi lavori per posta! Voto: 7 +

Alessandro Defendi - Super Cauldron
Un professionista. Recensione scritta con computer e con tanto di grassetti, corsivi e spaziature perfette. Non scrivi niente male, ma a giudicare dal foglio che ho in mano adesso avresti di sicuro una carriera brillantissima come ragioniere... Voto: 7 +

Cristiano "Chris" Tagliamonte - Flashback
Uellà Chris! Grazie per il demo (che comunque è fatto con il RSI Demo Maker): è sempre un dischetto da 3 pollici e mezzo da riutilizzare! Eheheh... Pubblicare tutte le tue battute sarrebbe stato impossibile perciò accontentati del voto alla tua recensione, cioè... Voto: 7

Marco "The Digital Man" Buratto - Lionheart
Un altro che manda le recensioni via fax! Ragazzi, speditele per posta! Riceviamo già talmente tanti fax per lavoro che non ne possiamo più! Anyway, la recensione è nella media. Try again G! Voto: 7 -

Giuseppe Levante - Dr Mario
Aaargh, nooo! Le "i" con i pallini nooooooo... Ragazzi, cercate di evitare i pallini sulle "i" nel modo più assoluto! Non si capisce un cacchio quando si legge e dopo qualche secondo le pupille iniziano a girovagare a destra e manca provocandovi un mal di testa lancinante! A parte questo Giuseppe, una recensione discreta, ma un pochettino troppo corta... Voto: 6/7

Adamo Cortini - Body Blows
Un altro lettore della serie "scrivo poco così risparmio l'inchiostro della Bic"... Più lunghe le recensioniiiiiiiiiiii..... Voto: 6 1/2

Ed ecco la classifica provvisoria aggiornata con i migliori recensori:

1) Roberto Mercanti & Marco D'Arco
2) Gianluca Monti
3) Marko Carmè
4) Fabrizio Ciamprone
5) Sergio Porcellini
6) Alberto "Sirio" Inzaghi
   Gianluca Di Benedetto
   Alessia Formica
   Gianluca Panuccio
7) Claudio Piccinini
   Federico Nesi
8) Antonio Rispoli
   Simone Marotta
   Marco Savini
9) Antonio Galliani
   Massimiliano Bellino
   Luca Chiarulli
10) Simone "Captain Nemo" Olivi
    Alex Rausa
    Luigi Chiera
    Matteo Ferrero
    Matteo Sacchi
    Sergio Ariberto
    Francesco Pintori
11) Mattia Ravavelli
    Alessandro Defendi
    Gianandrea Sardo
    Sebastiano De Sabbata
    Il Recensore
    Moreno Pollasti
12) Cristiano "Chris" Tagliamonte
    Manuel Marzia
    Stefano Picascia
    Matteo Minasi
    Stefano De Benedittis
    Francesco Cignini
    Andrea Arena
13) Marco "The Digital Man" Burattone
14) G iuseppe Levante
    Pasquale Scionti
    Giuseppe Sapienza
    Federico Rosa
    Mr Policlinico
    Luca Bertoni
    Lucas
15) Michele Branda
    Alberto Sicchiero
    Luca Marioccia
    Fabio Bergamini
    Giuseppe Schillaci
    Adamo Cortini

È DIFFICILE ESSERE MODESTI
QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)



CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

PC Engine GT

Nintendo GAME BOY™

SEGA MEGA-CD MEGA DRIVE GAME GEAR

Nintendo SUPER Famicom

PC SUPER-DUO CORE GRAFX II TURBO-DUO USA

ATARI LYNX

SNK NEO GEO 超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

SUPER Nintendo USA

VASTA GAMMA DI GIOCHI, ACCESSORI ED ADATTATORI PER LA TUA CONSOLE!!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più:
02/40.73.390!

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

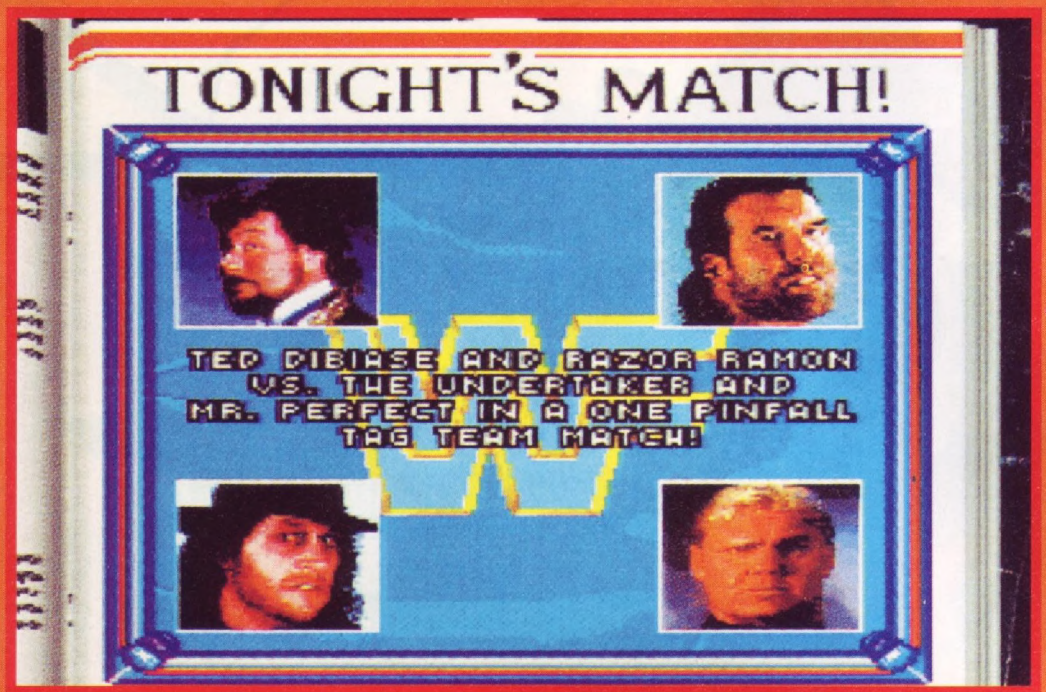
TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

NEWS

-Lo scorso numero vi avevamo annunciato due probabili tie-in: Last Action Hero è confermato, l'altro è Cliffhanger, altro film multimiliardario con "Sly" Stallone. Praticamente due tra i film più attesi della stagione.

LORDS OF THE RING

Si chiama WWF Royal Rumble e sarà programmato dalla Sculptured Software, cioé gli stessi che si stanno già occupando della conversione di Mortal Kombat per Super Nes. Evidentemente i tizi devono avere una certa





predisposizione per la violenza insensata : in Royal Rumble ci sarà addirittura uno scontro in cui otto wrestler combatteranno contemporaneamente sul ring (nel cosiddetto Royal Rumble, appunto): vincerà chi riesce a scaraventare gli avversari fuori dal ring e a rimanere da solo al centro del "quadrato". I lottatori, in totale dodici, sono le facce più famose attualmente nel mondo del wrestling: clamorosa la mancanza di Hulk Hogan (che ultimamente non si è fatto molto vedere però), presenti però Randy Savage, The Undertaker, Mr Perfect, Bret Hart, Ted Dibiase etc. Sprite belli grossi e ottima grafica potrebbero fare di questo gioco una delle sorprese delle uscite estive.

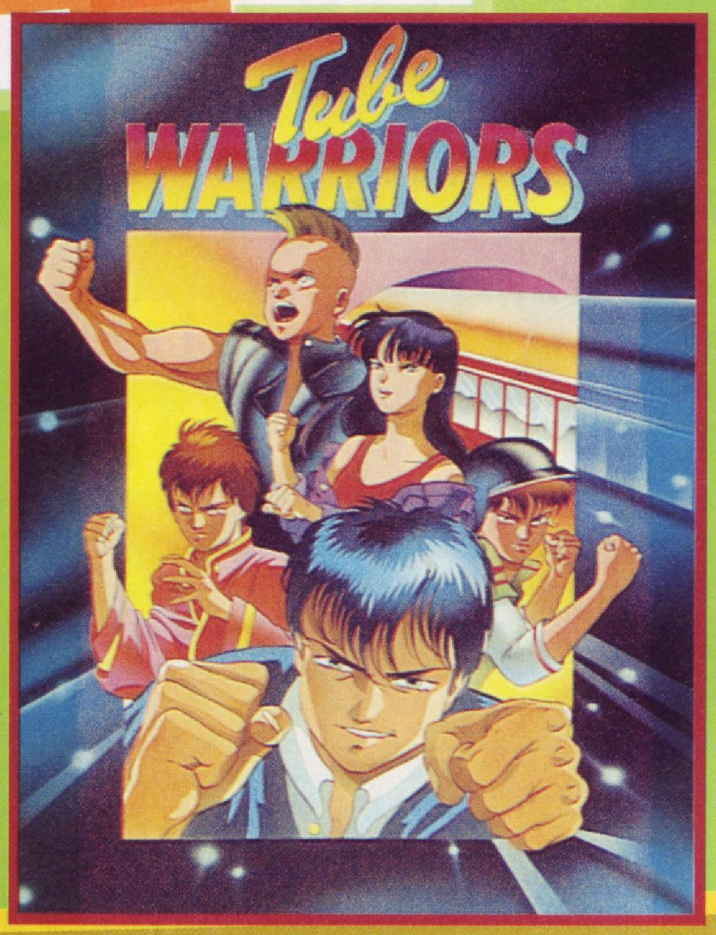


- Qualche notiziola su Final Fight 2 per Super Nes: Haggar sarà l'unico superstite del terzetto originario. A lui si affiancheranno infatti la velocissima Maki e il "normalissimo" Carlos. Si potrà giocare in due contemporaneamente (gioia e tripudio) e dando un'occhiata ai fondali scoprirete anche qualche vecchio amico della Capcom...

- Grandiosa notizia! Sembra che la Virgin stia prendendo accordi sia con la Sega che con la Acclaim per convertire su Amiga alcuni dei grandi successi per Megadrive. I primi titoli dovrebbero essere Ecco the Dolphin, Joe Montana Football, Tazmania, World of Illusion (il primo gioco Sega con Topolino), Terminator 2 - Arcade Game e Streets of Rage 2. Per quel che riguarda la Acclaim, si parla di Super High Impact Football e Arch Rivals. Nulla da fare per Sonic, purtroppo.

NEWS

- Incredibile novità dalla sconosciuta Revell per Mega CD: si chiama Power Modeler, ed è un programma che sfrutta il 3D per farvi modellare vari tipi di automobili a vostro piacimento. Poi, potete anche provarle su strada e partecipare a svariate gare: ci mancava solo che non si potesse...



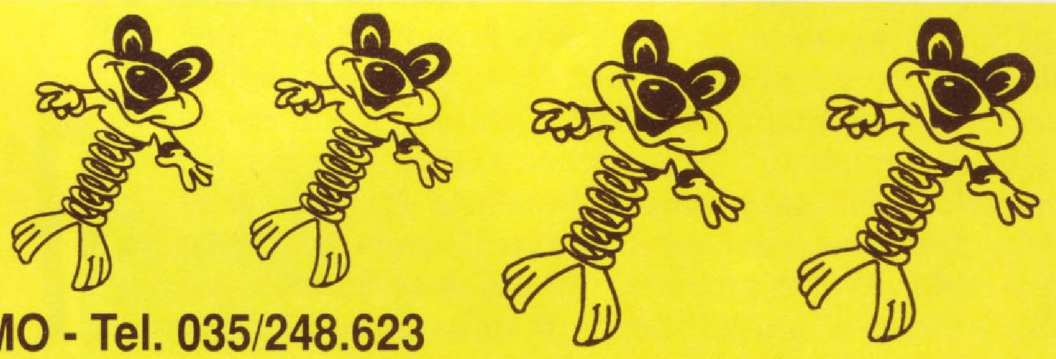
FORZA RAGAZZI

Sull'ultimo The One, rivista nostra consorella che non manca di severità nei giudizi, si è beccato un bell'83%. Di cosa stiamo parlando? Dell'ultimo simulatore della Microprose, della nuova avventura grafica della Lucasarts, dell'ultimo software della Codemasters? No, di un gioco italiano! Trattasi di Nippons Safes Inc, che gli inglesi hanno lodato per l'innegabile originalità. Dopo l'esaltazione per la recensione, i nostri compatrioti non potevano certo fermarsi: la Dynabyte si è infatti già lanciata in un progetto per l'Amiga 1200 chiamato Tube Warriors, che naturalmente segue la moda dei picchiaduro alla Street Fighter 2. Bisogna dire che il demo ci ha parecchio impressionato, tanto che, se tutto va bene e visto il talento dimostrato, potrebbe diventare uno dei primi grandi titoli per il neonato computer Commodore. Ancora più impressionante era però Late Night Sexy Tv Show (per PC), che sfoggiava grafica 3D da Nasa applicata a simpatiche signorine senza veli. Tube Warriors uscirà a momenti per il 1200 e a Settembre per PC mentre LNSTS approderà nei negozi tra poco per PC e a Settembre per Amiga. Facciamo tutti il tifo per la Dynabyte!

- Nuove uscite della Gremlin per PC: Lotus 3 e Premier Manager. In particolare il primo ha conservato tutte le caratteristiche che aveva su Amiga e potrà sfruttare la maggiore velocità dei PC (basta un 16 MHz). Il secondo è ancora quel bel gioco manageriale che era su Amy. Passo e chiudo.

- Sono partiti i lavori di No Second Prize 2, che includerà tutta la stagione motoristica mondiale: state sintonizzati.

Tintori



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

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA

NEWS



- Clamoroso annuncio della DMA Design: i creatori di Lemmings non hanno più intenzione di produrre giochi per Amiga! E il motivo non è null'altro che la pirateria: "Le vendite di hardware Amiga aumentano, le vendite di software diminuiscono e così la pirateria aumenta", hanno detto e solo il CD potrebbe smuoverli dal loro intento. L'ultimo gioco possibile per l'Amiga potrebbe essere un altro Lemmings, ma solo quello: se qualcuno aveva bisogno di prove che la pirateria rovina il mercato eccolo servito...

A OGNUNO IL SUO RUOLO

Iniziativa tutta italiana riguardante i giochi di ruolo: la Hobby & Work sta per lanciare La Storia Ancestrale in tutte le edicole. A partire dal 30 maggio sarà in vendita nei chioschi il primo di 26 fascicoli che avranno frequenza quattordicinale (il primo fascicolo, completo di cartelletta, avrà il prezzo speciale di L. 2900, gli altri di L. 4900). Al gioco è abbinato un conocrso che farà vincere un viaggio nientemeno che a Eurodisney per chi riuscirà a interpretare la frase misteriosa contenuta nei fascicoli. Il gioco ha naturalmente i classici presonaggi e ingredienti del genere: valorosi guerrieri, indovinelli, tranelli, mostri, mappe più una serie di ottime carte-guida che aiuteranno i personaggi giocanti nelle loro peregrinazioni e il Libro di Morbane, fonte di preziosi insegnamenti per il giocatore e affascinante lettura di per sé.

ARABESK & TACKLE

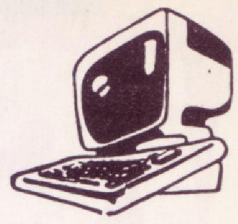
Dovrebbe essere presentata sotto Natale la prima avventura grafica della Genesi Creation, creata con un programma apposito interamente sviluppato dalla software house di Savona. Il titolo dovrebbe essere Arabesk: si tratta di una storia di spie, nella quale dobbiamo recuperare un congegno elettronico rubato. La storia si svilupperà su quattro livelli - ognuno su un dischetto - e non si potrà accedere al successivo se non sarà completato il livello che stiamo giocando. Lo stile è palesemente ispirato a quella Sierra-Lucasfilm, anche se l'interfaccia sarà semplificata, essendo tutto gestito tramite "intuition". Particolare che dovrebbe aumentare la longevità del gioco secondo i programmatori è l'impossibilità di morire. Previste una versione MS-Dos e una compatibile con tutte le versione Amiga, e successivamente dovrebbe essere sviluppata una versione che sfrutti appieno l'Amiga 1200 e 4000. Prezzo presunto: 79.000-89.000 lire.
Ancora in fase di progettazione Tackle, gioco di calcio ispirato a Sensible Soccer: le idee sul progetto sono grandiose, vedremo come saranno implementate nella realtà. Sono previsti ad esempio la gestione della palla tramite una forma di "intelligenza artificiale", i "data disk" per campionati, coppe e magliette varie, e successivamente una parte manageriale che dovrebbe porre ai vertici questo gioco, che dovrebbe uscire solo in versione Amiga, ad un prezzo intorno alle 49.000 lire.
Per il futuro è prevista una conversione di uno sparatutto scritto in AMOS e una compartecipazione esterna in un gioco di pallavolo, tipo il SuperVolleyball arcade.

- Mentre Syndicate è ormai ponto per uscire, alla Bullfrog si stanno già dando da fare per produrre un nuovo spettacolare programma: il nome provvisorio è Populous Village ma non avrà niente a che fare con Populous, piuttosto con le favole delle mille e una notte. La sequenza di volo in soggettiva su un tappeto volante non ha nulla da invidiare a Strike Commander. L'uscita è prevista per Natale su Amiga 1200 e PC

- Micro Machines, titolo ultragiocabile della Codemasters per Megadrive arriverà anche sull'Amiga. Prezzo ridotto e fedeltà alla prima versione dovrebbero essere le sue caratteristiche...

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!

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

Servizio "NOVITA' SETTIMANALI" Console e Videogames.

FlashFire · GAME GEAR · MEGADRIVE · SEGA MEGADRIVE · SUPER FAMICOM · Nintendo · GAMEBOY

CORE GRAFX · IBM PC · PHILIPS · SINCLAIR · GAMATE · ATARI · CITIZEN

Consolle S. Famicom/S. Nes

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Area II
Astral Bout
August Golf
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat Basketball
Burai
C. Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
co Chara Wars
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Formula
Cyber Knight
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Wars
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
F. 1 Circus Limited
F. 1 Grand Prix
F. 1 Grand Prix II
Fatal Fury
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F. 91
Gundam X
Hat Track Hero
Hero Senki
Hokuto-No-Ken
Hole In One
Home Alone
Home Alone II
Hockey NHL '93
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Kushing Beat Ran
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Mouse Adventure
Monkey Adventure
NBA 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince Of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q. Bert
Ramma 1/2
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Ruel Ture
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
S.T.G.
Shimegami Tensei
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastam
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Bowling
Super Chinese World
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Type
Super Stadium
Super Tennis
Super Volley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
Terminator
The Chessmaster
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Ulitma IV
Utopia
Waialae Country Club
Xardion
Wing Commander

Consolle Mega Drive

Acquatic Game
Aero Blaster
After Burner II
After Burner III
Alien Strom
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiators
Art Alive
Assault Suit L.
Attack Chopper
Bahama Senky
Bare Knuckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Crack Drown
Curse
Cyberball
Darius II
Darwin 4081
David Robinson Basketball
Dinoland
Dodge Ball Club
Donald Duck
Dream Team Usa
Double Dragon III
E-Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
EA Riskey Wood
Ecco The Dolphin
F. 1 Circus
F22 Interceptor
Fantasia
Fantasy Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Final Blow
Fire Mustang
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Golden Axe II
Goods
Granada
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toki
Holyfield's Boxing
Holyfield's Real Deal
Human's
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Immortal
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Foot.
Joe Montana Foot. II
John Madden Football 92
Jordan Vs Bird
Jordan Vs Bird NBA II
Ju Ju Legend
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical Hat
Majin Saga
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
Out Lander
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Athlete
Power Monger
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rash
Road Rush II
Rolling Thunder
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Varis
Shining Darkness
Sonic II
Spiderman
Storm Lorad
Street of Rage II
Strider
Super HQ
Super Monaco G.P. II
Super Shinobi
Super Thunder Blade
Sword Of Sodan
Taikei-Ki
Taz Mania Story
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Tiger
Tiny Toun Adventure
Turbo Out Run
Two Crude Duo
Varis
Verytex
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy III
World Cup Soccer
Xenon II
Zero Wing
Zoom

Consolle Game Gear

Arliel
AX Battle
Bare Knucke
Batman Return
Berlin Wall
Buster Ball
Chase HQ
Chuck Rock
Dodge Danpei
Donald Duck
Dragon Crystal
Eternal Legend
Fantasy Star Gaiden
G-Loc Air Battle
Galagia 91
Gear
Golby
Hally Wars
House Of Tarot
Hyoutan Jima
Hyper Pro Baseball
In The Vake Of Vampire
Joe Montana Football
Kinnectic Connection
Kunichan
Lemmings
Magical Adventure
Mappy
Mickey Mouse II
Olympic Gold
Out Run
Pengo
Putt & Putter
Puyo Puyo
Rastan Saga
Shadam Cruseder
Shangai II
Shining Forfe G
Sonic II
Super Monaco G.P.
Super Monaco G.P. II
Super Shinobi II
Winbledon
Wonder Boy
Woolx Pop

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

CONSOLLE NINTENDO/NES GAME BOY + GIOCHI TELEFONARE!!

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

NEWS

NIPPONEWS



DRAGON'S LAIR

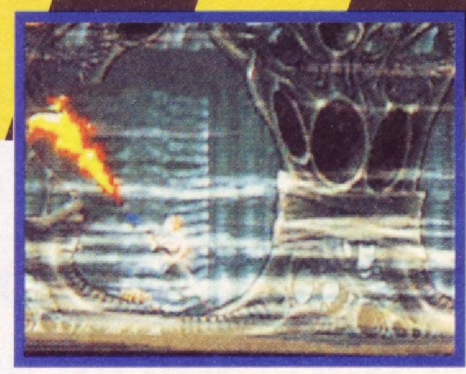
Gionsei, Obon, nomi soavi che scandiscono l'avvento dell'estate e con essa le tanto agognate vacanze scolastiche. Pensate: tre lunghi mesi in cui poter recarsi in Giappone e godere di tutte le immense gioie che codesta nazione è in grado di offrire ai suoi visitatori. Manga, anime, immense sale di Pachinko, Matsuri per la scacciata degli insetti (Mushi) e, naturalmente, una ventata di aria fresca per quanto riguarda il software per console. Preparate quindi il vostro Famicom (nonché il vostro portafogli) ad un vero tour de force videoludico in quanto i titoli a cui rinunciare sono veramente pochi. Un immancabile appuntamento è previsto per i primi giorni di luglio con l'ultima fatica di Mariotto (l'idraulico, non il politico): Mario Is Missing (già uscito in Europa per il PC). Nel più classico dei plattform game dovrete questa volta girare a destra e a manca per l'intero pianeta, attraversare venti diversi stage sino a giungere nella capitale per eccellenza, nel fior fiore della bellezza artistica, nella culla della civiltà: Roma (pensavate dicessi Tokyo eh?). La primavera ha segnato il ritorno, sui circuiti televisivi nipponici, di una delle saghe più sbavate dell'interno universo: Kido Senshi Gundam. Come poteva dunque la Banpresto esimersi dall'arduo compito di torchiare per la terza volta il beneamato Mobil Suit ed inserirlo nel contesto di uno strano RPG? Super Battle Deformed (su questo numero recensiamo un gioco con lo stesso nome ma un po' diverso: valli a capire i giapponesi...) promette veramente bene non solo per l'aspetto grafico ma anche per la complessità del gioco (ergo non crediate di giocare di nuovo a palla prigioniera...). Non per niente sono stati scomodati anche altri illustri e deformatissimi personaggi, primo su tutti Sd Mazinga Z. Mamma Ripley dovrebbe invece calcare la scena a partire dal 25 giugno con l'acclamatissimo (almeno in Giappone) Alien 3. Durante la lunga estate calda potrebbe inoltre capitarvi fra le mani un discreto action che vi farà gridare "è Strider!". Run Saber lascia infatti palesemente trasparire la fonte da cui trae ispirazione, sciabolata, movenze e scenari compresi. Considerando però il fatto che il Famicom non abbonda di giochi del genere, potrebbe essere interessante verificarne, se non altro, almeno la giocabilità. Attendetelo entro l'8 luglio. I maniaci di simulazioni sportive dovranno invece pazientare un mese oltre: 8 agosto è infatti la data prevista per l'uscita di MVP Baseball che, sfruttando appieno il Modo 7 (almeno a detta dei programmatori) potrebbe rivelarsi di gran lunga migliore di quanto non lascino trapelare le prime immagini. Quasi alle porte è invece GP-1, una simulazione di corse motociclistiche sulla scia del classico Hang On a differenza del quale, però, possiede un incredibile resa grafica. I fanatici di Shingo Tamai e Yamagata dovranno purtroppo mettere l'animo in pace almeno sino ad ottobre: l'uscita di Ganbare! Kickers è stata infatti ulteriormente posticipata. Se nel frattempo volete approfittarne per dare una occhiata anche a Dragon's Lair non avrete che l'imbarazzo della scelta: ne sono previsti addirittura due. Il primo è il classico gioco uscito anni or sono su Amiga e attualmente reperibile anche su Laser Disc. La versione Super Famicom promette, a differenza dei predecessori, di essere decisamente più giocabile (oddio, non che ciò richieda troppo sforzo...). Il secondo (Dragon's Lair Heroes 2) è invece il prologo di uno degli Rpg più interessanti su Super Famicom, almeno sino all'uscita di Sazan Eyes. Cosa ci regala (si fa per dire) la Sega per la sua ammiraglia a 16 Bit? Illusion City, ad esempio. Si tratta di un'avventura grafica di dimensioni epiche: l'impatto audiovisivo vi lascierà scioccati per giorni, la giocabilità un pò meno, dato che il linguaggio usato è il solito giapponese dialettale di Roppongi che fa si di restringere la cerchia dei fortunati giocatori a pochi eletti. Ulteriore nota positiva del gioco in questione: uno dei personaggi principali è un curioso incrocio fra Motoko Kusanagi e la bella e abile Deunan. Che Masamune Shirow faccia scuola anche in campo di software? Eliminator Down è invece un classico shoot'em up a scrolling orizzontale che, almeno in teoria, dovrebbe costituire una valida alternativa al tema "Thunder Force 4". Dategli un'occhiata, se siete dei fanatici del genere. F1 Circus Cd costituisce una riedizione, leggermente più accurata e completa, del solito F1 Monaco Gp. Non fatevi ingannare dal titolo: la guida rimane a visuale soggettiva, non a volo d'uccello come invece accade su PC Engine. Proprio a proposito di PC Engine e del suo immortale nuovo lettore laser sarà commercializzato a fine estate un gioco (sostantivo fortemente sminuitivo) per cui non trovo lodi degne: Super Deformed Knight Gundam. Come definire un gioco in cui un Mobil Suit in vestaglia da notte e ciabattine rosse si scontra con uno Zack vestito da trogiodita cavernicolo con tanto di ascia di pietra? Solo immensamente giapponese? No di certo: ammirate con estrema attenzione la grafica e converrete con me che Super Deformed Neo Gundam è più di una semplice meraviglia, molto di più.



Super Battle Deformed



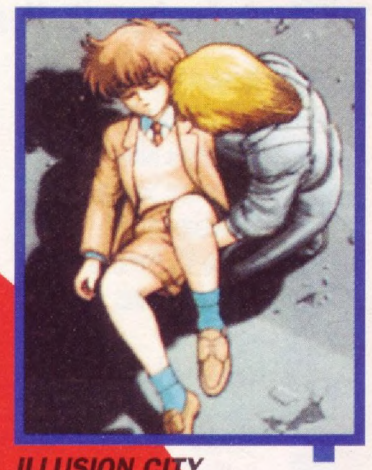
DRAGON'S LAYER HEROES



ALIEN 3



RUN SABER



ILLUSION CITY



ILLUSION CITY



RUN SABER



NEWS

ABACUS '93

E vabbé, non sarà l'ECTS di Londra o il CES di Las Vegas, ma è un'occasione unica per provare di persona ciò che di computeristico si avventerà (o che già ci è arrivato) sull'Italia nel futuro prossimo. Per quel che riguarda l'argomento prettamente videoludico, a farla da padrone sono state di nuovo le console, ma accanto alle macchine giapponesi facevano capolino minacciosi i dischetti d'argento: un nuovo carico di giocosissimi CD sta infatti per abbattersi su macchine-laser come il CD-I e il CDTV...



La Commodore ha intenzione di rilanciare alla grande l'attività videoludica per il suo mangiaCD, vale a dire il poco fortunato Commodore Dynamic Total Vision. Fino ad ora è stato francamente ben poco supportato dal punto di vista giocoso ma la Commodore è pronta a rimpolpare il catalogo videoludico con titoli di una certa appetibilità. Si parte con Battle Chess (non il 4000, ma proprio quello originale), cioé il bizzarro gioco di scacchi che presenta un set di pedine animate che se ne fanno di tutti i colori durante gli scontri, ovvero nel momento in cui un pezzo ne mangia un altro. Il gioco è stato arricchito innazitutto dal punta di vista sonoro: il Re racconterà le sue vicissitudini nella presentazione, le regole del gioco sono spiegate a voce e gli effetti durante le partite sono di notevole qualità. Trivial Pursuit è il gioco da tavolo con quiz incorporato che tutti conosciamo: su CD è stata travasato tutto lo scibile umano, dalla scienza alla letteratura allo sport e ogni materia è presentata a gran voce da personaggi famosi come Napoleone, Shakespeare, Einstein e altri. Ultimate Basketball ha il suo bel bagaglio di dati e parametri del campionato professionistico americano. Sherlock Holmes, Consulting Detective era forse il programma più CDistico presentato in fiera: come alcuni già sapranno, si tratta di risolvere casi intricati visionando una serie di filmati in cui vari testimoni offrono la propria testimonianza (visiva e sonora) in vari spezzoni in cui recitano dei veri attori. Team Yankee è già noto al pubblico videoludico ed è ovviamente arricchito di nuovi effetti sonori bellici. Idem per Tie Break, tennis visto dall'alto della Starbyte. The Curse of Ra è invece un rompicapo ambientato nell'Antico Egitto con in più un editor di schermi. Arriviamo poi ai mitici Turrican 1 e 2, che però hanno conservato tutte le loro caratteristiche grafiche; purtroppo anche la grande musica di Chris Huelsbeck non sembra avere beneficiato più di tanto del supporto d'argento. In questo senso la Philips sembra molto più ambiziosa: per giocare al tennis del CD-I si faceva la fila, anche se il gioco galleggia un po' tra pregi e difetti. L'impatto grafico è davvero notevole con campo e giocatori totalmente digitalizzati ma la fluidità dell'animazione dei tennisti e della pallina lascia abbastanza a desiderare. Supergettonato anche Palm Springs Open, cioé il gioco di golf che probabilmente è il miglior titolo realizzato sinora per la macchina della Philips. La bella notizia è che hanno intenzione di farne una versione tutta italiana, con i mitici commenti sulle vostre prestazioni completamente in italiano. In futuro si vedrà anche una versione del 3D Soccer della Simulmondo. Giochi Preziosi e Linea Gig hanno sollazzato il pubblico con tutti i titoli possibili, tra cui gli ultimi realizzati per Mega CD (Cobra Command, Jaguar, Wolfchild) e l'unico che per ora sfrutta il chip Super FX: stiamo parlando naturalmente di Starwing. Il tutto tra gente che si dilettava col Karaoke e che dava occhiate incuriosite ai Photo CD della Kodak.







NEWS

MUSICA, MAESTRO !

L'hardware del PC in questi ultimi anni ha fatto passi da gigante, pensate a pochi anni addietro quando una scheda CGA era il meglio che si potesse dediderare.
Oggi quasi tutti i PC montano una scheda grafica VGA o SuperVGA, mentre per il sonoro escono ancora oggi delle case produttrici con un altoparlantino mono di basso livello qualitativo. Oggi lo standard "de facto" in fatto di schede audio sono le famosissime Sound Blaster. La scheda che ci apprestiamo a presentare, la Logitech Soundman 16, è un scheda pienamente compatibile con la suddetta scheda e presenta qualcosa di più che andremo a scoprire.

LA SCHEDA

Come già detto, la Soundman 16 è pienamente compatibile con la Sound Blaster, non solo dal punto di vista "sonoro" ma anche dal punto di vista di indirizzi IRQ e DMA (parliamo di un uso molto avanzato della scheda), è anche compatibile con la scheda AdLib, un po' in discesa, e con la MPU-401 Roland.
Le dimensioni della scheda sono veramente ridotte, dal punto di vista circuitale è tutta in formato SMT, ovvero tuti i componenti sono saldati sulla scheda, in questo modo non è possibile sostituire un componente rotto, ma la possibilità di rottura sono veramente ridotte al minimo.



Installare la scheda è semplicissimo, è sufficiente inseriria in uno slot d'espansione, rigorosamente a computer spento, ed il gioco è fatto!
Alla scheda è possibile connettere joystick, microfoni, altoparlanti, o un apparato MIDI (esiste una porta MIDI che serve anche per connette un joystick).
Naturalmente i due altoparlanti esterni sono strettamente necessari per ascoltare la musica in stereo: bisogna fare attenzione alla scelta, occorrono da 4 a 8 ohm, oppure auto-amplificati.

IL SOFTWARE

Una volta installato l'hardware, bisogna fare l'installazione definitiva via software; nella confezione sono inclusi due dischi, uno da tre pollici e mezzo e uno da cinque e un quarto.
L'installazione è semplice (è sufficiente lanciare un programma batch) e ben spiegata nel manuale incluso (in realtà ci sono due manuali uno da 8 pagine per l'installazione hardware e uno da 60 pagine chiamata User's Guide).
Nel dischetto vi sono utility sia per il DOS sia per Windows, dove la scheda evidenzia veramente tutta la sua potenzialità.
Nei dischi sono presenti programmi per registrare, ascoltare, settare la scheda.
Un programma incluso merita una menzione particolare, il Pocket Mixer che funziona solo sotto Windows 3.1, un programma semplice da utilizzare, con grafica stupenda e di una potenza veramente eccezionale.



CONCLUSIONI

Che dire di questa scheda: i giochi provati in stereo sono tutta un'altra cosa ragazzi!
L'unica pecca sono i manuali in inglese, ma anche per chi non fosse così ferrato nella lingua anglosassone, sono veramente semplici da capire.
Insomma, per chi non possiede ancora una scheda sonora, è quello che aspettava: permette di campionare a 44 KHz (ovvero come un CD audio), permette il playback e recording a 16 bit (da qui il nome) e infine è possibile collegargli un CD ROM, con la scheda che funge da driver.
Per concludere: il prezzo non è male, anzi, dunque consigliatissima dalla redazione !

SPECIFICHE TECNICHE

- Compatibile co General MIDI
- generatore di 20 vocii da quattro operatori con chip Yamaha OPL-3
- Campionamento/ riproduzione da 2 KHz a 44 KHz
- Registrazione/riproduzione a16 bit

COMPATIBILITÀ

- 100% Sound Blaster e AdLib
- Compatibile con Windows 3.1 e DOS

INPUT/OUTPUT

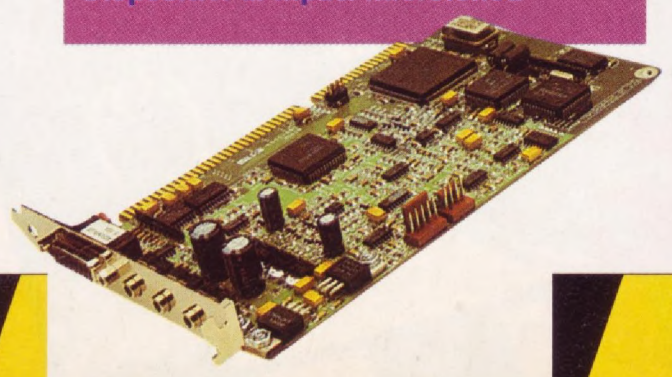
- uscita stereo di 4 Watt per canale
- Microfono e line-in per sorgenti esterne
- IBM-standard joystick
- porta MIDI
- possibilità di collegare un CD-ROM e ascoltare un CD audio.

SOFTWARE

- driver per Windows 3.1
- driver DOS
- musiche ed effetti sonori inclusi nel package
- Utility per Windows e DOS per registrare e riascoltare
- Possibilità di miscelare CD-audio, audio sintetizzato, da microfono e da sorgente esterna.
- Controllo bassi, volume, alti, loudness

SISTEMA RICHIESTO

Computer: PC AT con processore 386 SX o superiore, velocità di 16 MHz o superiori
Sistema operativo: MS-DOS 3.1 o superiori.
Windows 3.1
Memoria: Almeno 640K di RAM esclusa memoria per far girare Windows.
Raccomandati 2 MB di RAM, esclusa la memoria per Windows.
Drive: hard disk con almeno 2 MB (raccomandati 5 MB), disk drive ad alta densità (sia tre pollici e mezzo che cinque e un quarto).
Dispositivi di output: altoparlanti con mini-plug
Dispositivi di input: microfonoû



BIT MOVIE '93



E smettetela di giocare! SBONG! Ahia, stavo scherzando! SDENG! Insomma scherzavo: volevo solo attrarre la vostra attenzione su una manifestazione in cui i nostri cari Amiga fanno sfoggio di tutte le loro capacità artistiche, con tante belle immagini realizzate da veri e propri maghi della visualizzazione al computer, sia questa in bitmap o in 3D. Il Bit Movie è diventato un appuntamento irrinunciabile per gli immaginifici artisti informatici, e anche stavolta al centro dell'attenzione c'era l'Amiga (poche e mal realizzate infatti le opere per PC e Macintosh). A dimostrazione del fatto che il Bit Movie ha assunto un'importanza fondamentale per il mondo Amiga e non solo, quest'anno si sono riversati in quel di Riccione (la sede del Bit Movie) ben 6000 visitatori dall'8 al 12 Aprile. A farla da padrone è stato il 4000, con cui è stata realizzata la maggior parte delle opere presentate. Completamente ignorato invece il 1200. Certe realizzazioni erano davero strabilianti dal punto di vista tecnico: tale G. Maiani ha ricreato con il programma grafico Imagine 2.0 nientemeno che l'essere acquatico (nel senso che è composto di sola acqua) di Abyss! Ma il pezzo forte della fiera è stata la competizione tra le realizzazioni presentate: le categorie si dividevano in animazioni real time 3D, animazioni real time 2D, immagine statica 3D, immagine statica 2D, video su workstation e video su personal computer. Citiamo alcuni dei vincitori nell'ordine di categoria: Pier Tommaso Bennati per "Till Life", con una mela che cerca di uscire dalla natura morta di un quadro e se la prende con una lampada. Eric Schwarz per "Quality Time", ovvero le avventure di due simpaticissimi personaggi cartoonistici (uno dei quali ricorda un po' Superfrog). Alessandro Saponi per "Nippon Riory Ten", meravigliosa immagine 3D con reminiscenze da Blade Runner. Marco Platania con "Acquario". John Rowe con "Encounter" e Estienne & Duval per "Xanadu City".







VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

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.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

ATTENZIONE !! CON "NEWEL EXPRESS SERVICE" TUTTO IL MATERIALE GIUNGERÀ ENTRO 48 ORE



SUPERNES-SUPERNINTENDO
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 288.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO
+ STREETFIGHTER II
L. 428.000

SUPERNES-SUPERNINTENDO
+ SUPERMARIO WORLD
L. 338.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

Acrobatic Mission	L.	118.000
Adventure Island	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	148.000
Batman Return	L.	148.000
Bio Metal - Darius 3	L.	148.000
Blue Brother	L.	148.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Castelvania	L.	98.000
Combat Libes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius Twin	L.	68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L.	168.000
Devil Boy	L.	158.000
Dimension Force	L.	98.000
Dragon Ball Z	L.	168.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
First North Star Ken 6	L.	158.000
Flying Hero	L.	138.000
Goemon	L.	128.000
Gradius 3	L.	88.000
Gun Force	L.	88.000
Hole In One	L.	88.000
Hyper Zone	L.	118.000
Ikari Warrior	L;	148.000
International Tennis	L.	178.000
Jerry Boy	L.	118.000
Joe & Mac 2	L.	128.000
Joe Boxing	L.	128.000
Kitaro Adv.-Ghost Boy'93	L.	98.000
Metal Jack	L.	148.000
Mickey Magic Adventure	L.	148.000
Mickey's Mag. Quest	L.	148.000
Mytery	L.	118.000
New 3D Golf	L.	98.000
Othello World	L.	118.000
Pebble Deach Golf	L.	148.000
Power Althlete-S. Fighter 3	L.	128.000
Pro-Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	118.000
Professional Baseball	L.	118.000
Psyco Dream	L.	98.000
Rockjoe Box	L.	148.000
RPM Racing	L.	98.000
Rushing Beat II	L.	148.000
Serpaint Trio	L.	148.000
Song Master	L.	98.000
Soul Blazer	L.	68.000
Spankys Quest -R-	L.	88.000
Starfox	L.	148.000
Street Fighter II	L.	188.000
Strikegunner	L.	88.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	118.000
Super Dimension Force	L.	118.000
Super F1 Hero	L.	148.000
Super Fire Pro Wrestling	L.	88.000
Super Pang	L.	148.000
Super S.W.I.V.	L.	118.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Volley II	L.	148.000
Thunderspirit	L.	98.000
Top Racer II	L.	128.000
Twin Bee	L.	148.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	118.000
World Champion	L;	98.000
WWF Wrestling Mania	L.	148.000

GIOCHI SUPERNES

Addams Family 2	L.	148.000
Bart's Nightmare	L.	138.000
Batman Return		Telefonare
Battletoads		Telefonare
Blazeon	L.	88.000
Bob		Telefonare
BUBSY (Disponibile)		**Telefonare**
Capitan Nuvolin	L.	138.000
Chessmaster	L.	118.000
Combatribes	L.	148.000
Congo's Caper		Telefonare
Cybercorp		Telefonare
Desert Strike	L.	128.000
Doomaday Warrior	L.	128.000
Dragon's Lair	L.	138.000
Dream Probe		Telefonare
F15 Strike Eagle	L.	148.000
Fatal Fury		Telefonare
First Samurai		Telefonare
Harley Harmengeous Adv. 93	L.	148.000
Home Alone 2	L.	128.000
Inindo	L.	158.000
Krusty's Super Fun House	L.	118.000
Legend of Mistical Ninja	L.	148.000
Lethal Waepons-Arma Letale	L.	138.000
Mach Warrior		Telefonare
Madden Football '93	L.	138.000
NHL Hockey '93	L.	138.000
On the Ball	L.	138.000
Paper Boy 2	L.	98.000
Pilot Wings	L.	98.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	128.000
Rampart	L.	128.000
Road Riot	L.	118.000
Robocop 3	L.	128.000
RPM Racing	L.	98.000
Shadow Run		Telefonare
Shangai II	L.	148.000
Smartball	L.	128.000
Soul Blazer	L.	128.000
Spindizzi World	L.	128.000
Starfox	L.	145.000
Street Combat		Telefonare
Street Fighter II	L.	158.000
Super Battle Tank	L.	128.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Conflict	L.	148.000
Super Double Dragon	L.	128.000
Super Mario World	L.	118.000
Super Play Off Football	L.	98.000
Super Scope Bazooka	L.	118.000
Super Soccer	L.	118.000
Super Tennis	L.	118.000
Super Turrican		Telefonare
TKO Boxing	L.	128.000
TMNT4 Turtles	L.	128.000
Tazmania		Telefonare
Terminator	L.	128.000
The Lost Viking		Telefonare
Tom & Jerry	L.	148.000
Toys (Attesissimo)	L.	138.000
Ultraman	L.	128.000
Un Squadron	L.	128.000
Waynes World	L.	148.000
Wheel of Fortune	L.	128.000
Word League Soccer	L.	138.000
WWF Wrestlingmania	L.	148.000
X-Man Spiderman	L.	128.000
Xardion	L.	148.000
Yoshie Cookie		Telefonare
Y's 3	L.	128.000
Zelda 3	L.	128.000

STAR WARS L. 128.000
SUPER MARIO KART L. 118.000

SUPER KICK-OFF L. 100.000
PER SUPERFAMICOM

NOVITÀ !
JOYPAD L. 38.000

NEO-GEO

COMPLETO DI JOYSTICK
CAVI E ALIMENTATORE
L. 549.000

GIOCHI NEO-GEO

3 COUNT BOUT WRESTL.	L. 399.000
ART OF FIGHTING	L. 399.000
BLUES JOURNEY	L. 139.000
BURNING FIGHT	L. 199.000
CROSSED SWORD	L. 199.000
CYBER - LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 199.000
FATAL FURY	L. 419.000
GHOST PILOT	L. 139.000
JOY JOY	L. 99.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L. 139.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	L. 399.000
SOCCER BRAWL	L. 169.000
THE SUPER SPY	L. 129.000

DISPONIBILE !
WORLD HEROES II
L. 449.000

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

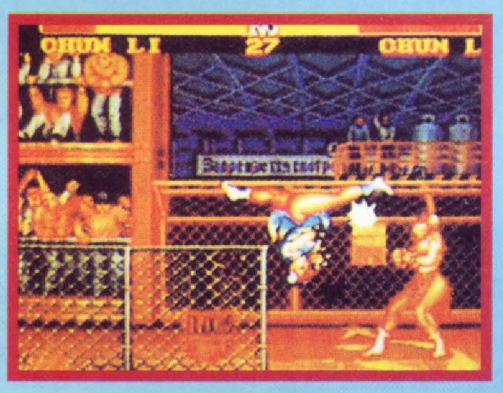
STREET FIGHTER II

CAPCOM

VERSIONE: MEGADRIVE **USCITA: IMMINENTE**

Abbiamo quasi paura a dirlo, ma sembra proprio che non vi siano più dubbi: a giugno la versione per Megadrive di Street Fighter II, il gioco più idolatrato in tutto il pianeta dai tempi di Pac-Man, farà la sua trionfale comparsa sugli scaffali del vostro negozio di fiducia! Stappate lo spumante, lanciate un bengala, ma soprattutto tenete le dita incrociate; non è infatti la prima volta che questa versione del mitico picchiaduro viene data come imminente. Tuttavia, questa pare proprio la volta buona. Ai primi di marzo, il gioco è stato presentato nella sua forma definitiva a un gruppo di giornalisti nipponici. Da questo incontro è emerso che la versione Megadrive è estremamente fedele alla versione a gettone, con tutti i personaggi e le mosse (speciali incluse) originali.

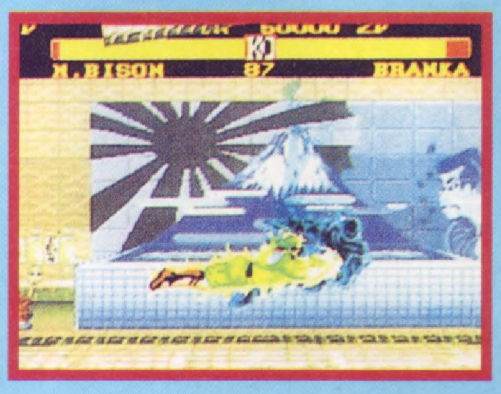




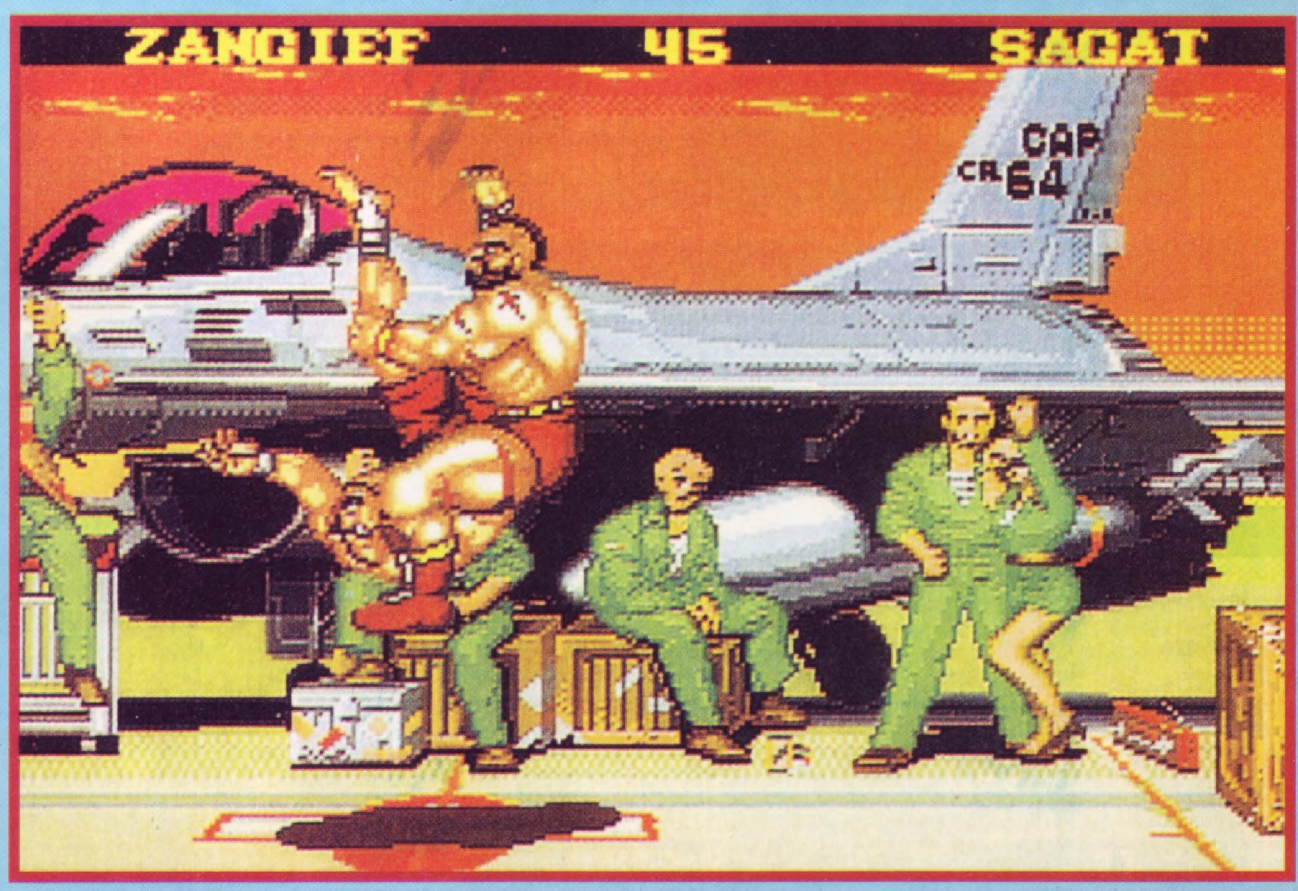
L'unico compromesso riguarda i fondali, non curati quanto nella versione per Super NES o lo stesso coin-op. In compenso, il gioco si avvarrà delle regole della ormai leggendaria Champion Edition, e come tale, sarà superiore alla versione per lo SNES. Oltre a una migliorata rappresentazione dei personaggi, infatti, potrete selezionare un'opzione che vi permetterà di far combattere fra loro gli stessi personaggi, anche se con colori diversi; inoltre, come testimoniano le foto riprodotte, potrete persino controllare uno qualsiasi dei quattro "boss": Bison, Vega, Sagat e Balrog. La conversione, poi, sarà così aderente al coin-op che per effettuare tutte le mosse si renderà necessaria l'adozione di un joypad a sei (avete capito bene, sei) pulsanti, e siccome joypad del genere non crescono sugli alberi, la Sega ha pensato bene di crearne uno, come vi avevamo già anticipato qualche mese fa. Costerà intorno alle venti sterline (circa 50000 lire) nel Regno Unito e verrà incluso nella confezione del Megadrive II,



la versione riveduta della console Sega. Se non siete già svenuti dall'emozione, sentite questa: nelle sale giochi viene distribuita in questi giorni una nuova versione di Street Fighter II! Si intitola Street Fighter II Hyper Fighting ed è una scheda che i gestori di sale giochi possono innestare nei PCB della Champion Edition. Una volta installata, i colori dei personaggi cambiano nuovamente e gli stessi possono effettuare un mucchio di nuove sfiziosissime mosse. Questa super-versione di SFII verrà naturalmente convertita per le console, e la prima a beneficiarne sarà il SuperNES. Che altro dire? Siete ufficialmente autorizzati a sbavare e a strapparvi i capelli!







CVG PREVIEW

LUCASARTS 6 UNA FORZA!

Ah, quanto gli scorre la Forza a questi ragazzi: prepariamoci a una prossima invasione di massa con il genere per cui hanno spopolato (le avventure grafiche) e con il soggetto per cui tutti li conoscono: l'universo di navicelle, spade-laser e caschi neri che è Guerre Stellari.

THE DIG



Anno 1998. Un gigantesco asteroide proveniente dai profondi spazi si schianta sulla Terra e viene così spedito un gruppo di salvataggio perché venga prevenuta una catastrofe. Ma una misteriosa trappola aliena combina il pasticcio: il team viene catapultato all'improvviso in un mondo extraterrestre a cui bisognerà sopravvivere. Per chi non l'avesse capito, si tratta di una avventura grafica di Brian Moriarty su soggetto nientepopodimeno che di Steven Spielberg!

VERSIONE	USCITA
PC	AUTUNNO

DAY OF THE TENTACLE

La situazione è grave: il Dr. Fred Edison (sì, proprio quello di Maniac Mansion) ha lanciato la sua malata offensiva a base di tentacoli viventi e solo voi potete salvare il Pianeta! Controllando tre personaggi in tre diversi periodi di tempo dovrete rimettere le cose a posto: grafica cartoonistica sballata e doppiaggio di attori professionisti nella versione CD dovrebbero fare di questo gioco un evento per tutti gli avventurieri.



VERSIONE	USCITA
PC	ESTATE
PC CD-ROM	ESTATE

SAM & MAX HIT THE ROAD



Terza avventura grafica!!! Stavolta sarete nei panni di due stranissimi personaggi: uno è un coniglio e l'altro è un cane, sono entrambi poliziotti e pattuglieranno tutte le strade d'America in cerca di un pericoloso Bigfoot. Una particolarità: invece della solita interfaccia con verbi e inventario in basso ci saranno vari menu "pop-up" (cioè quelli che appaiono e scompaiono). Lo stile grafico è molto singolare, ma ci assicurano che in America il relativo fumetto ha grosso successo...

VERSIONE	USCITA
PC	AUTUNNO

TIE FIGHTER

Bastaaa! Non ne possiamo più!!! Eh, eh, ci siete cascati, eh? La verità è che ci precipitano le mascelle per il delirio: un altro gioco di Guerre Stellari (e abbiamo come l'impressione che non sia finita: leggete più avanti...)!!! Yabbadabbadoo!!! Il titolo è solo provvisorio però è anche chiarissimo: il seguito di X-Wing vi vedrà pilotare i mitici caccia TIE (Twin Ion Engine Fighter, per la cronaca) e stare così dall'altra parte. Ma non lo capite? Finalmente proverete le delizie del Lato Oscuro, farete tanti bei barriti col vostro TIE e magari avrete l'onore di essere soffocati a distanza da sua oscurità Darth Vader in persona!!! Non chiediamo altro nella vita...

VERSIONE	USCITA
PC	AUTUNNO

REBEL ASSAULT

Sarà il primo gioco Lucasarts prodotto esclusivamente per CD-ROM. Beh, da quel che abbiamo visto c'è di che esaltarsi: 15 livelli ripieni di astronavi del film con un furioso tiro al bersaglio. Rebel Assault (date un'occhiata alla foto) proporrà un 3D renderizzato, sequenze filmiche in full motion video e valanghe di dialoghi tratti dai film di Guerre Stellari. Noi sentiamo già un tremito nella Forza!



VERSIONE	USCITA
PC CD-ROM	AUTUNNO
MEGA CD	AUTUNNO
CD-I	AUTUNNO

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Ma qualcuno pensava davvero che fosse finita con l'attacco alla Morte Nera? Ma neanche per sogno: cari Supernessisti preparatevi a slurparvi una cartuccia da 12 Megabit, cioè più grande del 50% rispetto alla precedente. Le novità: il Modo 7 utilizzato a volo d'uccello, cioè con vista dall'alto. Lo so che è terribile, ma lo devo dire: che la Forza sia con voi!



VERSIONE	USCITA
SUPER NES	AUTUNNO

QUEEN COMPUTER *Software & games*

NUOVA SEDE IN VIA CASTELGOMBERTO 153 - TORINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

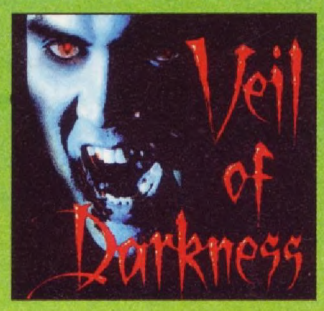
TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II *	.....	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
WORLD WAR II 1946 DISK ACES OF PAC .*	59.900	.....
ADDAMS FAMILY	.....	39.900
AIR SUPPORT	.....	69.900
ALCATRAZ	79.900	59.900
ALIEN 3 *	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMAZON	119.900	.....
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.



AMOS 3 D	.....	79.000
AMOS COMPILER	.....	69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO	.....	30.000
AMOS PROFESSIONAL	.....	149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3.	.....	99.000
EASY AMOS	.....	59.900
AN AMERCAN TAIL *	89.900	.....
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	129.900	.....
ARABIAN NIGHTS *	.....	TEL.
ARMA LETALE	49.900	49.900
ASHES OF EMPIRE	99.900	99.900
ATAC	99.900	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA *	169.000	.....
AV 8B HARIER ASSAULT *	99.900	89.900
A - TRAIN	99.900	99.900
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARBARIAN III *	.....	TEL.
BARD'S TALE COSTRUCTION SET *	.....	89.900
BART VS. THE WORLD *	.....	TEL.
BATMAN IL RITORNO *	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000 *	99.900	.....
BC KID *	.....	TEL.
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BILL'S TOMATO GAME	.....	59.900
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BLADE OF DESTINY *	TEL.	TEL.
BODY BLOWS *	.....	69.900
B. A. T. 2 *	TEL.	.....
CAESAR *	TEL.	.....
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR & DRIVER	89.900	.....
CARRIERS AT WAR	99.900	.....
CASTLES II	89.900	.....
CASTLES	69.900	69.900
CATCH' EM	49.900	.....
CATTIVIK	.....	49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER	59.900	.....
CHAOS ENGINE *	.....	59.900
CHUCK ROCK II *	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL *	119.900	.....
COMBACT AIR PATROL *	.....	TEL.
COOL CROC TWINS	49.900	.....
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	.....
CRAZY CARS 3	69.900	.....
CREATURES *	.....	59.900



IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!



TITOLO	IBM	AMIGA
CREEPERS *	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON *	.....	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	.....
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS *	99.900	.....
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	.....
DE LUXE PAINT IV	.....	189.000
DESERT STRIKE *	.....	69.900
DOGFIGHT *	139.900	.....
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG	.....	49.900
DRAGON'S LAYR III	99.900	89.900
DRIBBLING	.....	49.900
DUNE II *	89.900	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ECOQUEST II *	TEL.	.....
EL FISH *	89.900	.....
ELVIRA 2	89.900	79.900
EMPIRE DE LUXE *	129.900	.....
ENSEMBLE 1.2 *	199.000	.....
ERIC THE UNREADY *	99.900	.....
ESPANA THE GAMES 92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	49.900
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER .*	.....	79.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III *	109.900	TEL.
F1 CHALLENGE *	TEL.	.....
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	.....
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F19 STEALTH FIGHTER *	49.900	49.900
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FALCON 3.0	109.900	.....
FIRE FORCE	.....	49.900
FIRE & ICE	.....	49.900



FLASHBACK *	TEL.	89.900
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL *	109.900	.....
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GOAL (KICK OFF III) *	.....	69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	.....
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	.....
GRAND SLAM BRIDGE II	99.900	.....
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
AMERICA ATLANTIC DISK GREA. NAV. BAT..*	59.900	.....
SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLE ..*	59.900	.....
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
GUNSHIP 2000 *	89.900	99.900
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JIUM JET *	109.900	.....
HIRED GUNS *	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18 *	TEL.	.....
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. RUGBY CHALLENGE *	79.900	.....
ISLAND OF DR. BRAIN *	109.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	.....	49.900
JOHNN MADDEN FOOTBALL	69.900	69.900
KGB	89.900	79.900
KING'S QUEST VI *	119.900	.....
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE *	.....	TEL.
LAURA BOW II	99.900	.....
LEANDER + ORK + AGONY	.....	69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900
LGEND OF KIRANDIA	89.900	89.900
LEGEND OF MYRA *	59.900	.....
LEGENDS OF VALOUR *	109.900	109.900
LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900



LEMMINGS II	89.900	69.900
LINE IN THE SAND *	99.900	.....
LION HEART *	.....	59.900
LITIL DEVIL *	TEL.	TEL.
LIVERPOOL	.....	49.900
LORD OF THE RINGS II	99.900	.....
LORDS OF TIME	.....	49.900
LOTUS III	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
M1 TANK PLATOON *	39.900	39.900
MANTIS	129.900	.....
MARIO IS MISSING	99.900	.....
MARIO ON TYPING	79.900	.....
MC DONALD LAND *	49.900	59.900
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY *	99.900	.....
MIGHT & MAGIC IV	119.900	.....
MILLENIUM	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	.....
NATHAN NEVER - ARCADE GAME	.....	59.900
NFL	69.900	.....
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF..*	.....	89.900
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE *	.....	59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	.....
ORIGIN SCREEN SAVER FIX - WINDOWS	59.900	.....
PACIFIC ISLANDS II	79.900	.....
PACIFIC WARS *	119.900	.....
PANGO	.....	49.900
PC AUTO *	169.000	.....
PC COSMOS *	169.000	.....
PC UOMO *	169.000	.....
PFS WINDOW WORKS *	199.000	.....
PIRATES *	39.900	39.900
POOL	.....	69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
POWER MONGER	89.900	69.900
PREISTORIK II *	69.900	TEL.
PRIME MOVER *	.....	TEL.
PUTT PUTT	89.900	.....
QUEST FOR GLORY 3	99.900	.....
RAGNAROK	TEL.	.....
RAMPART	69.900	.....
REACH FOR THE SKIES *	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	.....
RED ZONE	.....	69.900
REX NEBULAR	119.900	.....
RINGWORLD *	TEL.	.....
RISKY WOODS	69.900	69.900
ROAD RUSH	.....	59.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	69.900
RULES OF ENGAGEMENT 2 *	TEL.	TEL.
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SHADOW OF THE BEAST III	.....	69.900
SHADOW OF THE COMET *	129.900	.....
SHADOW PRESIDENT *	TEL.	.....
SHADOW WORLDS	69.900	69.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	109.900	.....
SHUTTLE	99.900	.....
SIEGE	89.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	.....	89.900
SIM FARM *	TEL.	.....
SIM LIFE	99.900	.....
SLEEPWALKER *	49.900	39.900
SMASH	.....	49.900
SOCCER KID *	.....	TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	.....
SPACE HULK *	TEL.	TEL.
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	.....
SPACE QUEST V *	119.900	.....
SPACE SHUTTLE	99.900	.....
SPACEWARD HO! *	129.900	.....
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	.....
SPECIAL FORCES	99.900	.....
SPELLJAMMER	99.900	.....
SPRING BREAK 301	79.900	.....
STAR CONTROL II	99.900	.....
STAR LEGIONS	99.900	.....
STARUSH *	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE *	89.900	69.900
STREET FIGHTER 2 *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	119.900	.....
STRIP POKER LIVE *	59.900	59.900
STUNT ISLAND *	129.900	.....
SUB *	TEL.	.....
SUPER CAULDRON	49.900	.....
SUPERFROG	.....	79.900
SUPERHERO *	.....	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	.....
TEGEL'S MERCENARIES *	TEL.	.....
TERMINATOR 2029 *	TEL.	.....
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE BARD'S TALE CONSTRUCTION SET	99.900	.....
THE DARK HALF *	89.900	.....
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	.....
THE LEGACY	139.900	.....
THE MAGIC CANDLE III *	99.900	.....
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI *	.....	TEL.
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2	69.900	59.900
THE SUMMONING	89.900	.....
THE WALKER *	.....	TEL.
TORNADO *	TEL.	.....
TRACON II *	TEL.	69.900
TRADERS *	TEL.	TEL.
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TRODDLERS	.....	49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD II *	109.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE *	129.900	.....
ULTIMA VII	89.900	.....
UNIVERSAL MONSTERS *	.....	39.900
V FOR VICTORY II	109.900	.....
V FOR VICTORY	109.900	.....
VALHALLA *	TEL.	.....
VEIL OF DARKNESS	119.900	.....
WACKY FUNSTERS *	TEL.	.....
WATERWORLD *	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WILLY BEAMISH	99.900	.....
WING - COMMANDER II SP. OPERATIONS II	49.900	.....
WING COMMANDER II	89.900	.....
WIZKID	.....	39.900
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	.....
W. W. F. II	49.900	49.900
XENOBOTS *	79.900	.....
X - WING *	119.900	.....
ZOOL	79.900	49.900



OFFERTA KARAOKE

KIT KARAOKE AMIGA *199.900
KIT KARAOKE VHS *199.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

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 Castelgomberto 153
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

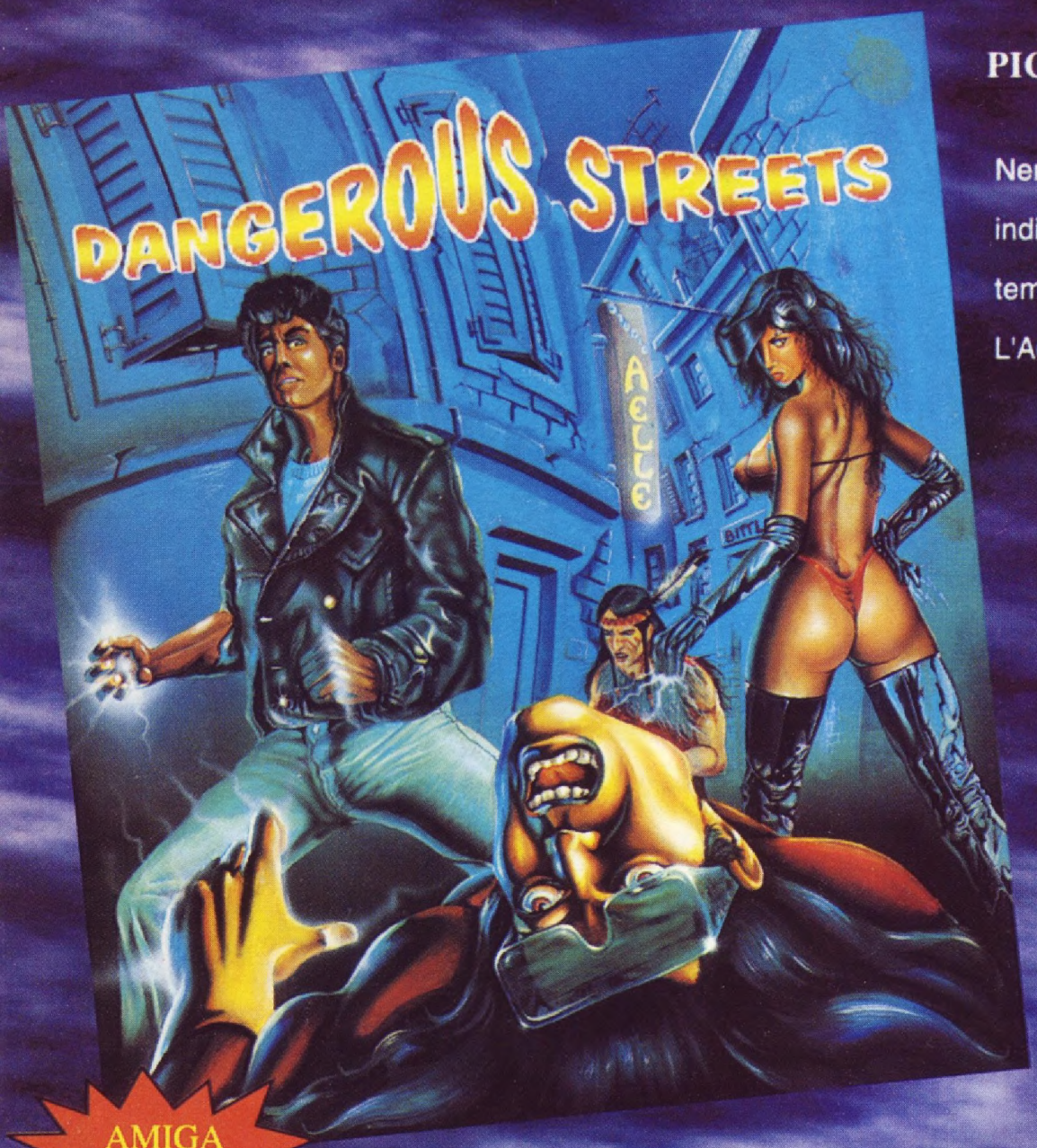
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ 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

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO



AMIGA 1200

PICCHIA,ROMPI TUTTO E PICCHIA ANCORA !!!

Nervi Saldi e Sangue Freddo saranno indispensabili per affrontare gli OTTO temibili nemici della strada.
L'Adrenalina ti salirà alle stelle !!!

- Sprites da 128 Pixels
- Fondali Animati
- 6 Scroll di Parallasse
- 256 Colori
- Animazione Fluidissima









CHE AVVENTURA ... !
GRAFICA SUPER,DIALOGHI E TESTI IN ITALIANO !!!





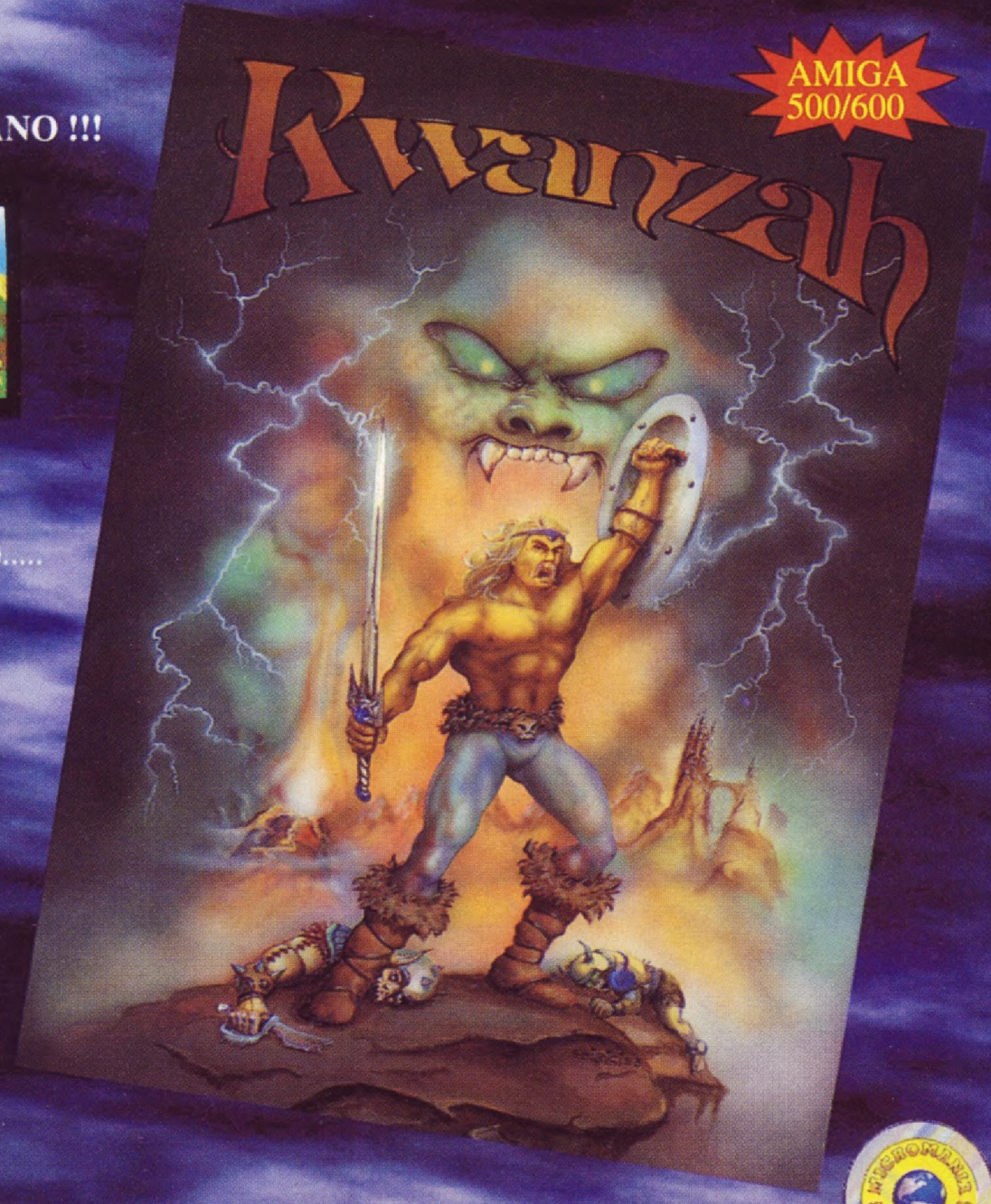
Con Astuzia e Forza aiuta KWANZAH,il Guerriero,a svelare l'enigma scoprendo Preziosi indizi,Trappole e Zone segrete.....
Esplora Luoghi stregati,Foreste insidiose,Tetri sotteranei, Labirinti intricati, il Tempio misterioso,il pericoloso Vulcano, i Villaggi....
Ma attenzione: Il Mago crudele non ti darà tregua.

VIVI questa Fantastica Avventura !





AMIGA 500/600



PRODOTTO E DISTRIBUITO DA MICROMANIA SOFTWARE s.n.c
Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese - Italy Tel / Fax : 0332 - 970462

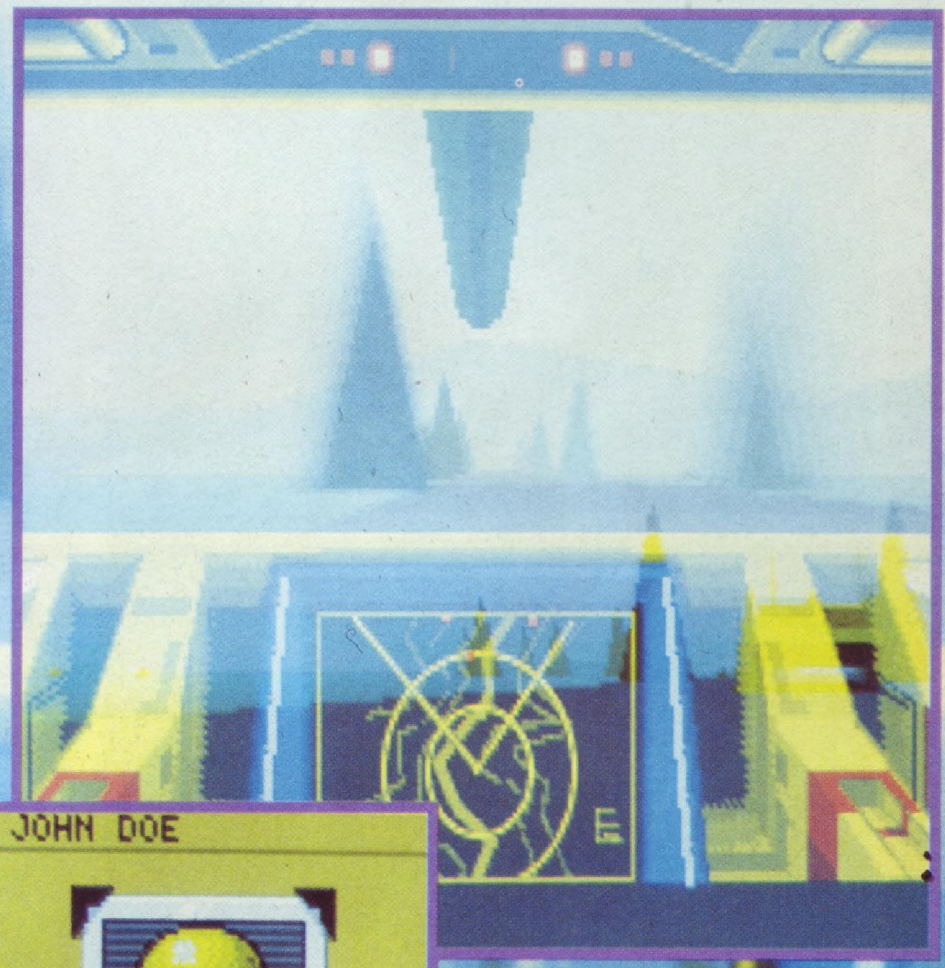
CVG PREVIEW

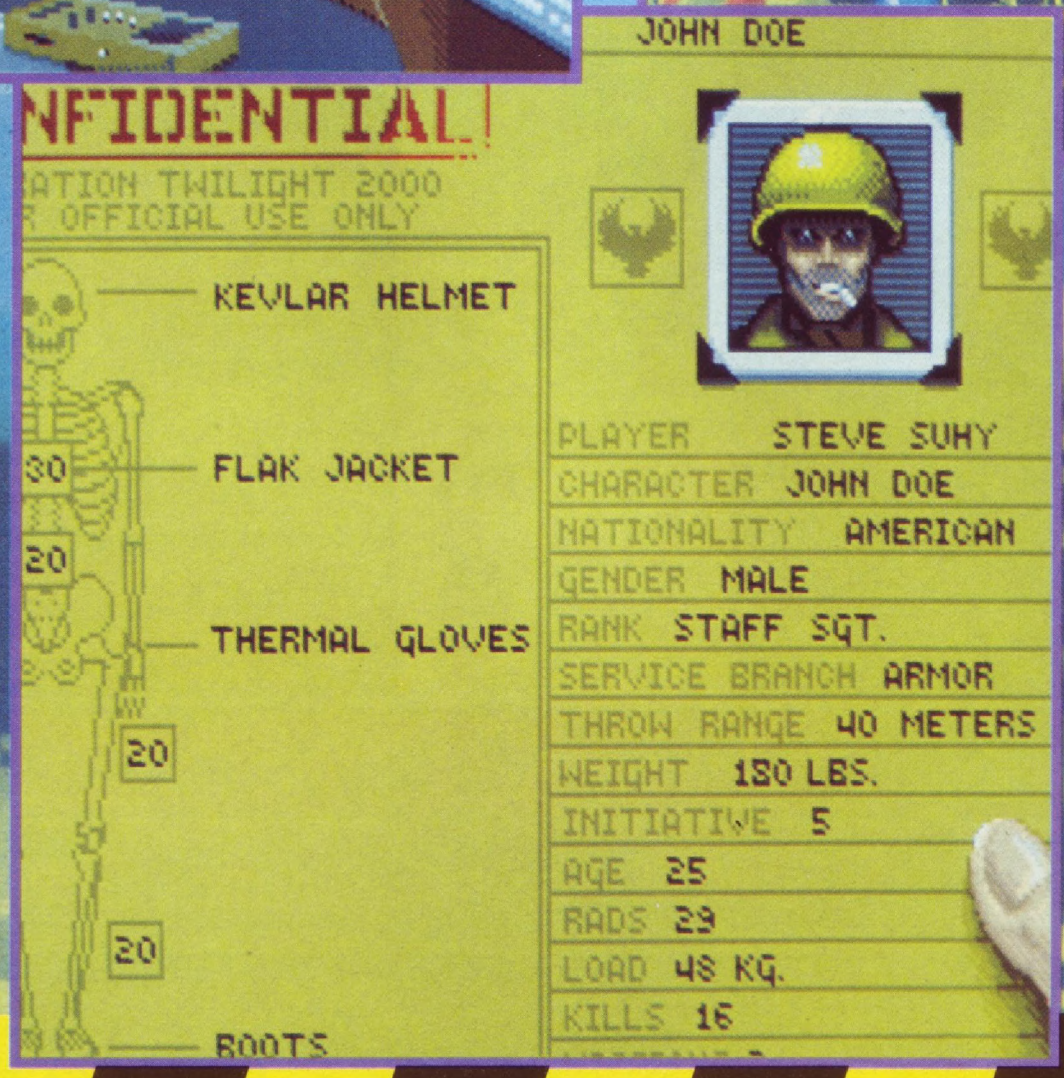
TWILIGHT 2000

Come conciliare un gioco di ruolo con simulatore bellico? Semplice: incollando l'uno all'altro i due generi per offrire un gioco più completo del solito. In Twilight 2000 siamo in piena terza guerra mondiale e in qualità di supersoldati capaci di guidare un carro e contemporaneamente di applicare qualsiasi tattica di guerriglia, venite spediti a compiere le più ardite missioni cannoneggiando a bordo di un tank ed effettuando azioni a piedi. Due generi, si diceva: nel primo caso (a bordo di un cingolato contro altri cingolati) sarà il 3D ad accompagnarvi e nel secondo una grafica bitmap isometrica per le esplorazioni non motorizzate. Ma perché si parlava di gioco di ruolo? Perché il "fascicolo" del vostro soldato ha tutte le caratteristiche di un inventario con oggetti e ordigni da piazzare nella mano destra e nella mano sinistra, nello zaino e così via. Ci siamo spiegati, no? Bene, allora i guerraioli dovrebbero cominciare a fremere e i ruolaioli a essere titillati dalla curiosità: e che cosa chiede di meglio una software house se non far venire l'acquolina in bocca a più categorie videoludiche? E che cosa chiede di meglio una rivista se non fare incuriosire i suoi lettori? E che cosa chiede di meglio un lettore se non sentire meno cavolate? Bene, Twilight 2000 lo trovate a ottobre in tutti i negozi per PC e Amiga 1200!

EMPIRE	
VERSIONE:	USCITA:
PC	OTTOBRE
AMIGA 1200	OTTOBRE







PERGIOCO ®

VideoGames

Giochi di ruolo amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	PC $=disk31/2	GIOCHI di RUOLO
....	79,90+	LOST TREASURES OF INFOCOM II
		avventura
....	119,90$	AMAZON Guardians of Eden
45,9	72+	BILL & TED'S Excellent Advent.
....	99,90$	CONQUESTS OF THE LONG BOW
....	59,90$	HEART OF CHINA
....	89,90$	HOME ALONE 2
59,9	69,90$	HOOK
....	109,90$	INCA
109,9	109,90$	INDIANA JONES Fate of Atlantis
99,9	109,90$*	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
....	79,90$	NIPPON SAFES INC.
49,9	....	ROBIN HOOD
69,9	89,90$	SECRET OF MONKEY ISLAND
69,9	79,90$	TEX PIOMBO CALDO
....	99,90$	WILLY BEAMISH
		fantascienza
....	79,90$	CAPTIVE
69,9	79,90$	DUNE
79,9	....	EXODUS 3010 The First Chapter
....	79,90$	FREE D.C.
....	99,90$	MATRIX CUBED
....	79,90$	MIDWINTER II Flames of Freedom
....	119,90$	REX NEBULAR
69,9	69,90$	SHADOWORLDS
....	69,90$	SPACE 1889
....	99,90$	SPACE QUEST IV
....	119,90$	SPACE QUEST V Next Mutation
....	59,90$*	SPACE WRECKED
....	99,90$	STAR CONTROL II
....	99,90$*	STAR TREK 25th Anniversary
....	79,90$	THE KOSHAN CONSPIRACY
....	99,90$	SPELLJAMMER Pirates Realmspace
		fantasy
....	89,90$	ABANDONED PLACES
99,9	....	ABANDONED PLACES 2
89,9	....	BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
79,9	....	BLACK CRYPT
89,9	99,90$	DRAGON'S LAIR III
....	99,90$	ERIC THE UNREADY
99,9	99,90$	KING'S QUEST V
....	119,90$	KING'S QUEST VI
89,9	89,90$	LEGEND OF KYRANDIA
....	109,90$	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
69,9	69,90$	LOOM
59,9	....	LORD OF THE RINGS
49,9	....	LORDS OF TIME
69,9	79,90$	LURE OF THE TEMPTRESS
....	119,90$	MIGHT AND MAGIC IV
99,9	99,90+	PALADIN II
69,9	....	PIRACY
....	89,90$	PROPHECY OF THE SHADOW
....	99,90$	QUEST FOR GLORY I
....	99,90$	QUEST FOR GLORY III
....	69,90$	THE BARD'S TALE III
79,9	69,90$*	THE KEYS TO MARAMON
....	99,90$	THE MAGIC CANDLE III
....	99,90$	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2
....	99,90$	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	99,90$	ULTIMA UNDERWORLD

console e minigiochi ... tutti i giochi

BOARDGAMES e Role games

VideoGames

Giochi di ruolo amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	PC $=disk31/2	GIOCHI di RUOLO
....	109,90$	ULTIMA UNDERWORLD II
....	99,90$	ULTIMA VII
....	129,90$	ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
79,9	89,90$	WEEN
		fantasy AD&D
....	79,90*	DEATH KNIGHTS OF KRYNN
....	24,90+	DRAGONS OF FLAME
69,9	69,90$	EYE OF THE BEHOLDER II
....	79,90*	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
....	79,90*	POOLS OF DARKNESS
89,9	89,90$	THE DARK QUEEN OF KRYNN
89,9	....	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER
....	99,90$	UNLIMITED ADVENTURES AD&D
		horror
....	109,90$	ALONE IN THE DARK
49,9	....	ARACHNOPHOBIA
99,9	99,90$	DARK SEED
....	99,90$	DAUGHTER OF SERPENTS
69,9	79,90$	DYLAN DOG Attraverso specchio
79,9	89,90$	ELVIRA II The Jaws of Cerberus
....	79,90$	MANIAC MANSION
....	129,90$	SHADOW OF THE COMET
....	89,90$	THE DARK HALF
....	139,90$	THE LEGACY
....	119,90$	VEIL OF DARKNESS
89,9	89,90$	WAXWORKS
		indagine
59,9	79,90$	CRUISE FOR A CORPSE
69,9	89,90$*	DICK TRACY
....	79,90+	FASCINATION
69,9	79,90$	GUY SPY & Crystals Armageddon
59,9	....	ITALIAN NIGHT
79,9	89,90$	KGB
....	109,90$	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
....	79,90$	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
....	109,90$	POLICE QUEST 1
....	109,90$	POLICE QUEST III
....	99,90$	THE DAGGER OF AMON RA
		sexy
....	79,90$	SPRING BREAK
89,9	....	LARRY I
....	89,90$	LARRY V
		storici
....	129,90$	DARKLANDS
39,9	39,90$	PIRATES!
69,9	89,90$	ROME AD92
....	79,90+	ROME Pathway to Power
		vari
....	89,90$	AN AMERICAN TAIL
99,9	99,90$	ASHES OF THE EMPIRE
....	89,90$	ETERNAM
....	99,90$	MARIO IS MISSING!
59,9	....	SABRE TEAM
e le avventure di Carmen Sandiego		
....	79,90+	CARMEN SANDIEGO AMERICA'S PAST
....	79,90+	CARMEN SANDIEGO EUROPE
79,9	79,90+	CARMEN SANDIEGO WHERE IN TIME
79,9	129,90$	CARMEN SANDIEGO WHERE IN USA
79,9	129,90$	CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD

negozio

PERGIOCO ® **MILANO** via San Prospero 1

negozio

PERGIOCO ® **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica

PERGIOCO ® **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

Game It

PERGIOCO ®

VideoGames Macintosh

A-TRAIN	109900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET	59900
CAPITALIST PIG	99900
CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD	129900
CHAMPIONSHIP BOXING	35000
CIVILIZATION	109900
CIVILIZATION Master Player's	129900
CURSE OF THE AZURE BONDS	109900
DISTANT SUNS	89900
EARL WEAVER BASEBALL	89900
HARDBALL II	89900
HARPOON	109900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JACK NICKLAUS Greatest 18	59900
KING'S QUEST V	109900
KING'S QUEST VI	129900
LARRY V	79900
LOOM	59900
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 4	129900
MIGHT AND MAGIC III	99900
MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	99900
NO GREATER GLORY	109900
PANZER BATTLES	69900
PGA TOUR GOLF	109900
PLAYMAKER FOOTBALL	59900
POOLS OF DARKNESS	109900
PRINCE OF PERSIA	79900
RAILROAD TYCOON	109900
RED BARON	109900
ROBOSPORT	59900
SIM CITY SUPREME	99900
SIM EARTH	89900
SIM LIFE	89900
SPACE QUEST IV	79900
SPECTRE	99900
SUB VERSION	79900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	109900
THE MANHOLE	59900
V FOR VICTORY	109900
V FOR VICTORY II	109900
V FOR VICTORY III	129900
WILLY BEAMISH	79900
WIZARDRY	69900
WIZARDRY 2 Knight of Diamonds	79900
WIZARDRY Bane of Cosmic Forge	99900

console e miniature ... tutti i giochi

hint bOOks

A GUIDE TO MULTIMEDIA	59900
A-TRAIN OFFICIAL STRATEGY GUID	31900
A-TRAIN RAILROADING	31900
AIR COMBAT CHUCK YAGER'S BOOK	31900
AMOS GUIDA IN ITALIANO	30000
BUCK ROGERS Countdown Doomsday	24900
CASTLE OF DR. BRAIN	16900
CIVILIZATION OFFICIAL GUIDE	27900
CIVILIZATION OR ROME ON 640K	35900
COLONEL'S BEQUEST	16900
CONQUEST OF THE LONGBOW	24900
COUNTDOWN	16900
DARKSEED	13900
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	24900
DYNAMIX GREAT WAR PLANES	29900
ELVIRA II	20900
EYE OF THE BEHOLDER	21900
EYE OF THE BEHOLDER II	24900
FALCON 3 OFFICIAL COMBAT	46900
FALCON 3.0 AIR COMBAT	38900
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	24900
HARPOON BATTLEBOOK	31900
HEART OF CHINA	24900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	15000
KING'S QUEST 5	16900
LARRY V	24900
LEGEND OF KYRANDIA	16900
LEGEND OF VALOUR	30900
LORD OF THE RINGS	21900
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	24900
MARTIAN DREAMS	13900
MATRIX CUBED	25900
MIGHT & MAGIC CLOUDS OF XEEN	34900
MIGHT AND MAGIC II	24900
MIGHT AND MAGIC III	39900
MONKEY ISLAND 2	15000
POLICE QUEST 3	16900
POOLS OF DARKNESS	29900
POOLS OF RADIANCE	21900
POPULOUS OFFICIAL GUIDE I & II	29900
POWERMONGER	26500
PROPHECY OF THE SHADOW	29900
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEG	16900
REX NEBULAR	27900
RISE OF THE DRAGON	24900
SECRET OF MONKEY ISLAND	15000
SIM CITY PLANNING COMMISSION	40900
SIM EARTH OFFICIAL STRATEGY	31900
SPACE QUEST 1	15900
SPACE QUEST 4	24900
SPEAR OF DESTINY	21900
STAR CONTROL II	21900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	16900
THE BLACK CAULDRON	24900
THE DARK QUEEN OF KRYNN	29900
THE IMMORTAL	26900
THE SOUND BLASTER BOOK	65900
TREASURE OF SAVAGE FRONTIER	29900
ULTIMA IV	25900
ULTIMA UNDERWORLD	29900
ULTIMA V	25900
ULTIMA VI	25900
ULTIMA VII	30900
WILLY BEAMISH	16900
WING COMMANDER I & II	24900

BOARDGAMES e Role games

VideoGames STRATEGICI amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami	PC	$=disk3 1/2	wargames
....		99,90$	A LINE IN THE SAND
....		99,90+	AIR FORCE COMMANDER
....		59,90$	AMERICA IN THE ATLANTIC
....		99,90$	ATAC Secret War Against Drugs
59		....	BRIGADE COMMANDER
79,9		89,90$	CAMPAIGN
....		24,90$	CARRIER COMMAND
....		119,90$	CARRIER STRIKE
....		99,90$	CARRIERS AT WAR
79,9		79,90$	CONFLICT: KOREA
99,9		99,90+	CONQUEST OF JAPAN
....		129,90$	EMPIRE DELUXE
....		59,90$	FIGHTER COMMAND
....		49,90+	GETTYSBURG
49,9		59,90$	GREAT NAPOLEONIC BATTLES
....		99,90$	GREAT NAVAL BATTLES
PS		59,90$	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHI-
79,9		89,90$	HARPOON
....		69,90$	HARPOON Designers' Series
....		49,90$	HARPOON Persian Gulf BS4
49,9		49,90$	HARPOON Scenario Editor
49,9		49,90$	HARPOON The MED Conflict BS3
....		99,90$	MAELSTROM
79,9		....	NO GREATER GLORY
79,9		79,90*	PANZER BATTLES
....		69,90$	RAMPART
....		99,90$	ROMANCE OF THREE KINGDOMS 2
....		59,90$	SAMURAI The Way of the Warrior
....		89,90$	STEEL EMPIRE
....		129,90$	TASK FORCE 1942
....		49,90$	THE FINAL CONFLICT
....		99,90$	THE LOST ADMIRAL
99,9		99,90$	THE PERFECT GENERAL
....		69,90$	THE PERFECT GENERAL 20st Cent.
59,9		59,90$	THE PERFECT GENERAL WWII
....		69,90$	THE SPOILS OF WAR
....		109,90$	V FOR VICTORY
....		109,90$	V FOR VICTORY II
....		59,90+	WHITE DEATH
			economia
99,9		99,90$	A-TRAIN
....		39,90$	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
....		99,90$	AIR BUCKS Build Your Airline
....		99,90$	CAPITALIST PIG
			fantascienza
69,9		....	AIR SUPPORT
....		79,90$	BATTLE ISLE
....		99,90$	BATTLES OF DESTINY
....		99,90$	CYBER EMPIRES
....		109,90$	DOMINIUM
....		89,90$	DUNE II Battle for Arrakis
....		79,90$	MILLENNIUM Return to Earth
....		129,90+	SPACEWARD HO!
			fantasy
....		89,90$	SIEGE
			tematica globale
89,9		89,90$	BUSHBUCK
69,9		89,90$	GLOBAL EFFECT
69,9		....	MEGA LO MANIA
....		99,90$	POPULOUS 2
45		....	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9		....	POPULOUS WORLD EDITOR
21		....	THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS
89,9		....	SIM ANT
33		....	SIM CITY ANCIENT CITIES
33		....	SIM CITY FUTURE CITIES
89,9		89,90+	SIM EARTH
....		89,90+	SIM EARTH Windows
....		99,90$	SIM LIFE
....		69,90$	UTOPIA Creation of a Nation
			politica
....		99,90$	CRISIS IN THE KREMLIN
			storia
69,9		69,90$	CASTLES
....		49,90$	CASTLES DATA DISK
....		89,90$	CASTLES II
59,9		69,90$	CENTURION DEFENDER OF ROME
89,9		99,90$	CIVILIZATION
....		99,90$	CONQUERED KINGDOMS

negozio — PERGIOCO ® **MILANO** via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO ® **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO ® **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

CVG PREVIEW

PRINCE OF PERSIA 2 THE SHADOW AND THE FLAME

BRODERBUND

VERSIONE: PC

USCITA: ESTATE





Quando il giovane programmatore Jordan Mechner creò Prince of Persia sul vecchissimo Apple II tre anni or sono, tutti pensavano si trattasse di una ciofeca. Anche due anni dopo, con la conversione su PC, non riuscì mai ad entrare nella hit parade dei giochi più venduti. Sembrava che i 18 mesi di lavoro di Jordan dovessero andare perduti senza speranza e invece con il lancio in Europa, grazie all'accordo fra Atlantic (USA) e Domark (UK), è successo qualcosa di strano: la gente si è svegliata e si è accorta di Prince of Persia. Ora il gioco, accolto con titoli entusiastici dalla critica e dal pubblico di mezzo mondo, è stato convertito per un sacco di formati, dal Super NES al Macintosh al Gameboy. La ragione di tale successo?

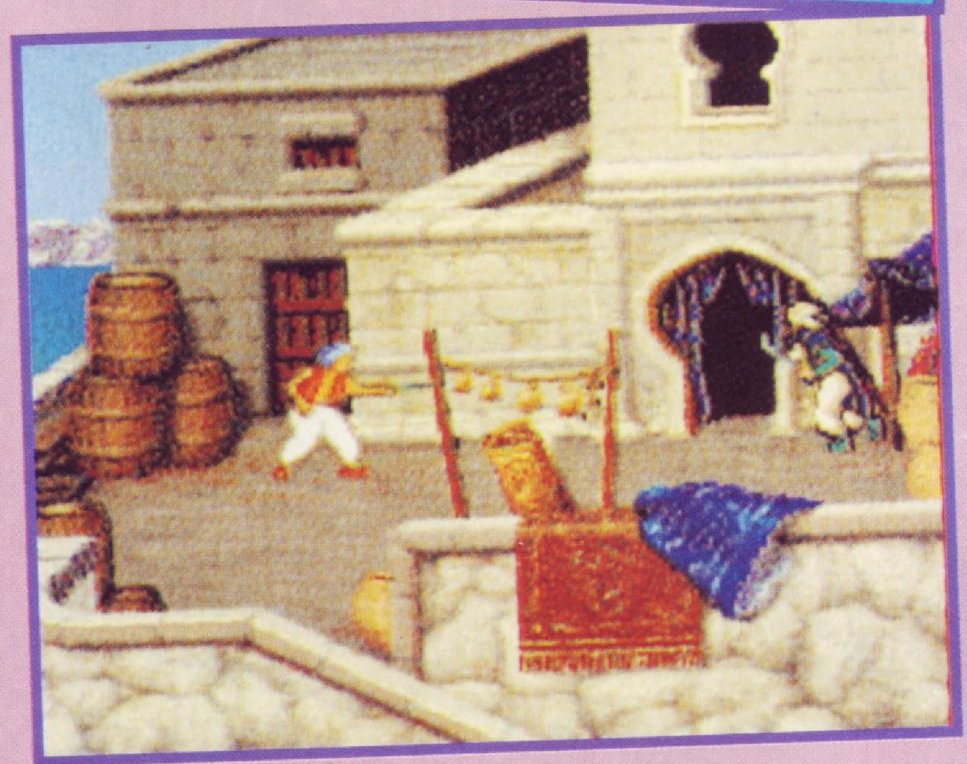




In primo luogo le animazioni eccezionali e poi la giocabilità, immediata e avvincente. La gente si è lamentata per un solo motivo: la brevità del gioco. E quale ragione migliore per lanciare un POP 2?

"Ho sempre sperato di realizzare un seguito" ci ha spiegato Jordan, che sta lavorando a The Shadow and the Flame da due anni "e Prince of Persia 2 è di sicuro il gioco più immenso a cui abbia mai lavorato". Beh, non stentiamo a crederci: più di 200 pagine di storyboard e







più di 24 programmatori, grafici e musicisti a lavorarci non sono proprio cose di tutti i giorni.

Il concept di POP 2 è a grandi linee il medesimo del suo predecessore, ma stavolta vi ritroverte a battagliare in mercatini esotici, porti affollatissimi, spiagge assolate... Anche le mosse sono



state implementate radicalmente: il nostro eroe può ora nuotare, lottare con creature come serpenti, irrompere attraverso finestre, lottare con due o più nemici contemporaneamente e usare persino incantesimi per



confondere gli avversari!

"Inoltre" continua Jordan "abbiamo ingrandito la storia con sequenze non interattive fra i livelli con musica, narrazione e un sacco di grafica."

E la storia? Beh, vi possiamo anticipare che il malefico Jaffar ha fatto il proprio ritorno e stavolta si è armato di una serie di magie nere. Usando un incantesimo diabolico è così riuscito a scambiare le vostre identità e ora lui vive nel palazzo Reale insieme alla bellissima principessa e a voi non resta altro da fare che affrontare i 15 livelli del gioco nella vana speranza di recuperare amore, fama e fortuna.

A questo punto è lecito chiedersi cosa diavolo c'entri questo sottotitolo, The Shadow and the Flame (L'Ombra e la Fiamma)... "Tutto quello che posso dirvi" ha concluso il buon vecchio Mechner "è di giocare a Prince of Persia 2 fino alla fine e capirete".

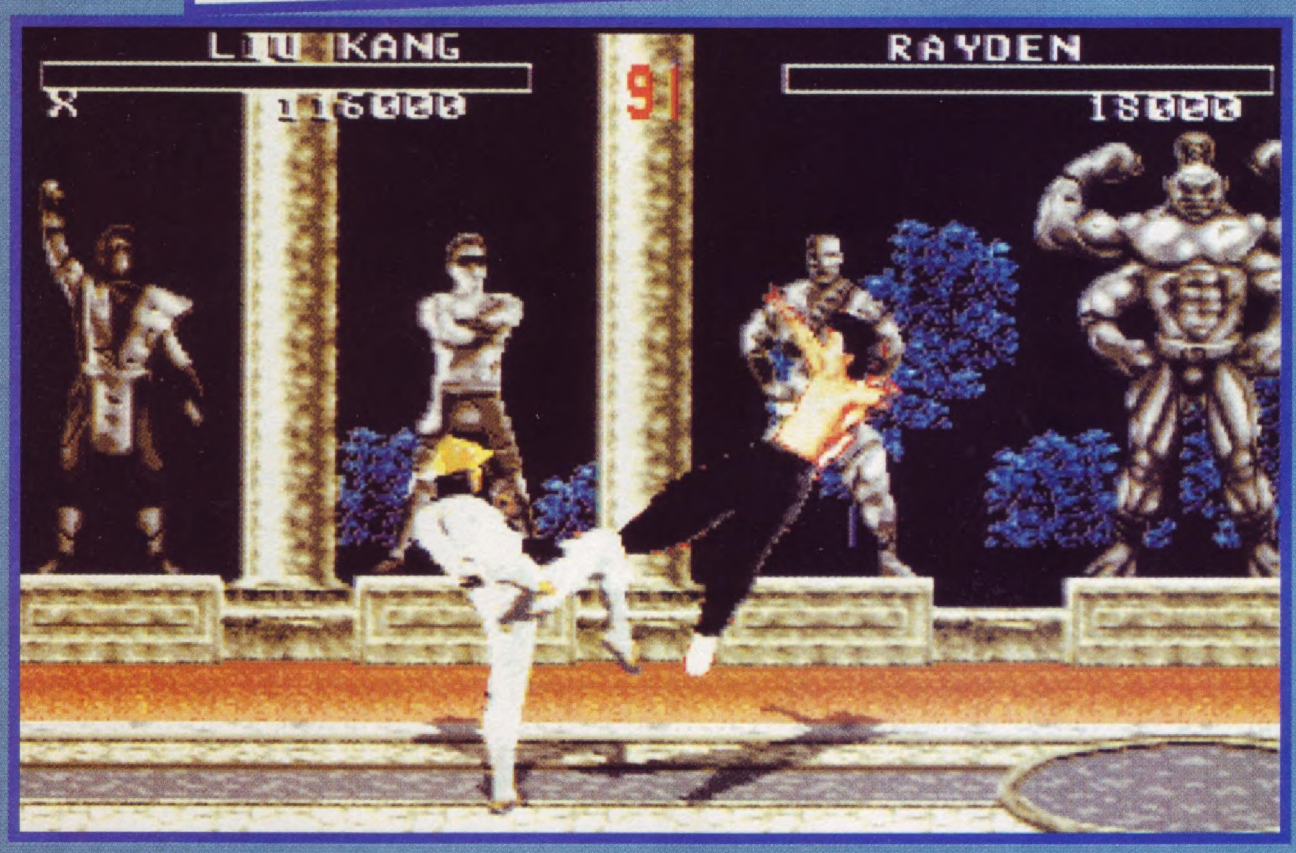
Beh, Jordan, se volerci lasciarci con la bava alla bocca ci sei proprio riuscito! Ah ragazzi, un'ultima cosa: il gioco uscirà il prossimo mese su PC, ma verrà ben presto convertito per una serie interminabile di computer e console. Urrà!

CVG PREVIEW

MORTAL KOMBAT

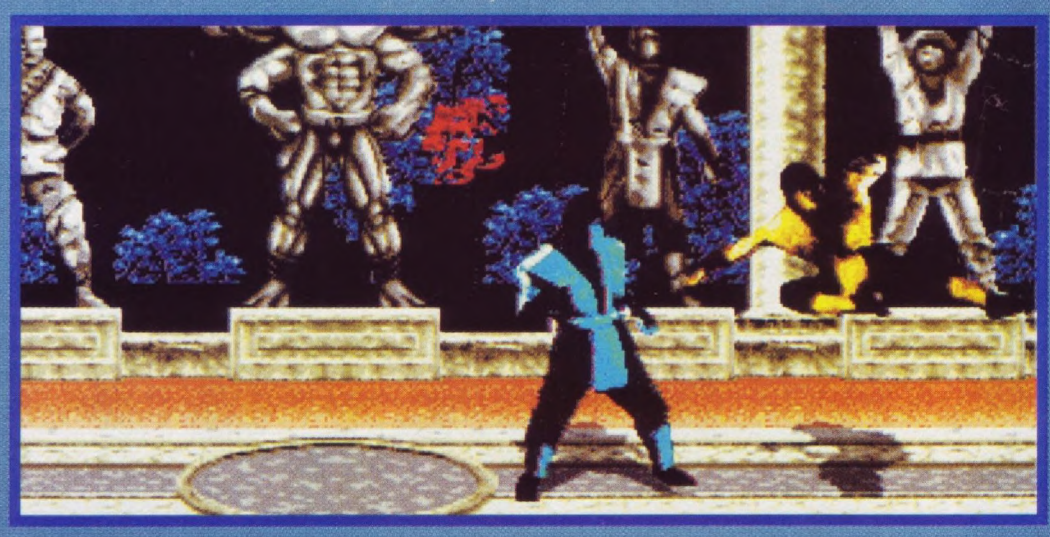






Boy, Amiga e PC sono nelle capienti mani della Probe, team britannico che ci ha già regalato dei megacapolavori come Alien 3 e The Terminator, mentre le altre versioni Nintendo sono state affidate alla Sculptured Software, gruppuscolo di programmatori statunitensi che hanno al proprio attivo WWF Royal Rumble.

Per quei pochi che non frequentano le sale giochi ricordiamo che si tratta di un picchiaduro uno contro uno (alla Street Fighter 2, per intenderci) che deve il proprio nome alle terrificanti tecniche dei propri lottatori, tecniche che farebbero impallidire un qualsiasi Blanka o Vega. Non ci credete? E allora dovreste vedere la scena in cui un tizio strappa la spina dorsale al proprio avversario e poi sappiatemi dire! Macabro, eh? Proprio per questo motivo stiamo aspettando Mortal Kombat con la bava alla bocca, anche perché, a giu-



"Ragazzi, questo gioco è davvero mitico! - Ma smettila, non vedi che buffonata! - Uè, la grafica digitalizzata è assolutamente tosta! - Sì però hanno copiato tutto da Street Fighter 2... - A me comunque piace. - Secondo me è meglio Fatal Fury 2, alla Williams hanno toppato...". Questi sono solo alcuni dei commenti che vi potrebbe capitare di sentire nel caso passaste di fronte al cabinato di Mortal Kombat in una qualsiasi sala giochi italiana. Mortal è stato senza dubbio uno dei giochi più discussi di quest'anno videoludico e nonostante ciò la Acclaim ha deciso di convertirlo su una sporta di formati, fra computer e console. Le versioni Megadrive, Mega CD, Game Gear, Game

dicare dalle foto (della versione Megadrive) sembra proprio che i programmatori stiano facendo un otttimo lavoro. Tutte le versioni sopra elencate dovrebbero fare la propria comparsa ad agosto, quindi potete tranquillamente resistere: avete ancora solo due mesi di attesa!

ACCLAIM	
VERSIONE: TUTTE	USCITA: AGOSTO

Corri in edicola alla scoperta de

HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.r.l.

La Storia Ancestrale

Racconti e giochi epici di miti, mostri e magie



Un viaggio della fantasia in un mitico mondo ancestrale in cui dovrai aiutare le forze del bene a sconfiggere il male.
26 affascinanti storie complete con giochi di ruolo, ognuna con un nuovo mostro da sconfiggere, percorrendo assieme all'eroico Richard il Sentiero Ancestrale, per ritrovare le sei gemme, essenza della vita.
26 appuntamenti in cui dovrai risolvere enigmi, giocare con le carte dei mostri, comporre il puzzle che formerà la Mappa del Mondo Ancestrale ed altri avvicenti giochi.
Scopri la frase che ti rivelerà la fonte del male e che ti farà vincere 10 meravigliosi viaggi ad Euro Disney per due persone.
IN PIÙ, storie di mostri e magie nelle leggende e nei miti del mondo.

AUT. MIN. RICH.

VINCI DIECI VIAGGI
Euro Disney RESORT • PARIS
NEL MONDO DELLA FANTASIA

CONTENUTI NELL'OPERA:

- avvincenti storie fantastiche
- giochi di ruolo
- enigmi dal Libro delle Profezie
- tasselli per comporre il puzzle della Mappa Ancestrale
- le lettere alfabetiche per scoprire la frase misteriosa
- le carte della Forza dei Mostri
- le carte guida per percorrere il Sentiero Ancestrale
- test d'abilità per trovare oggetti e personaggi nascosti

PRIMA USCITA A SOLE L. 2.900,
Uscite successive quattordicinali L.4.900

CVG PREVIEW

SILPHEED

SEGA

VERSIONE:	USCITA:
MEGA CD	ESTATE

A tre mesi di distanza da quella che si auspicava come una meta irraggiungibile per altre console ecco spuntare questo incredibile simulatore di volo a carattere fantascientifico, con grafica a poligoni pieni e ambientazioni che variano dall'amazzonia più incontaminata sino a giungere a contatto, negli spazi siderali, con incrociatori stellari, basi orbitanti e gigantesche piattaforme vaganti oltre, naturalmente, al solito fottio di navicelle pronte a farvi firmare prematuramente il vostro contratto con l'aldilà.

Come ogni simulazione che si rispetti, Silpheed non costituisce certo l'esempio di giocabilità immediata. La navetta che vi trovate a pilotare è di dimensioni piuttosto ridotte e può di conseguenza eseguire un gran numero di evoluzioni all'interno dello schermo. E' pertanto decisamente inutile, nonché controproducente, mettersi a scorrazzare a tutta birra in lungo e in largo per fare morire d'invidia amici e conoscenti al vanto di "guarda che roba riesco a fargli fare". Vi capiterà spesso, ad esempio nel quarto livello, di entrare in collisione con incrociatori grossi metà dello schermo intero e quindi facilmente individuabili da grandi distanze. Questo non è dovuto unicamente alla vostra inesperienza, ma anche al fatto che lo scorrimento non è certo dei più comuni e che, specialmente durante le prime fasi di gioco, per colpire un bersaglio che si trova leggermente di sbieco rispetto la vostra navetta sarete tentati a compiere evoluzioni assurde avvicinandovi, a volte, troppo pericolosamente agli oggetti che vi stanno di fronte.

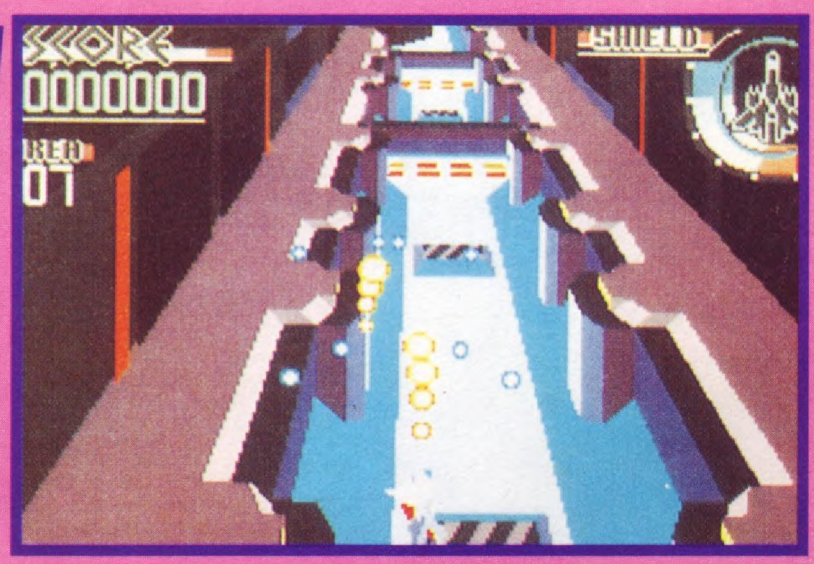
Che dire? Era tempo che qualcuno si accorgesse di come sino ad ora sono state maltrattate le possibilità hardware del tanto acclamato Mega CD. Dopo aver assistito allo splendido spettacolo grafico di Silpheed è lecito quindi sperare che questa nuova simulazione costituisca il punto di partenza per un vero e proprio rilancio del lettore ROM di casa Sega (che effettivamente in più di un anno di attività ci ha regalato prodotti di dubbia qualità).

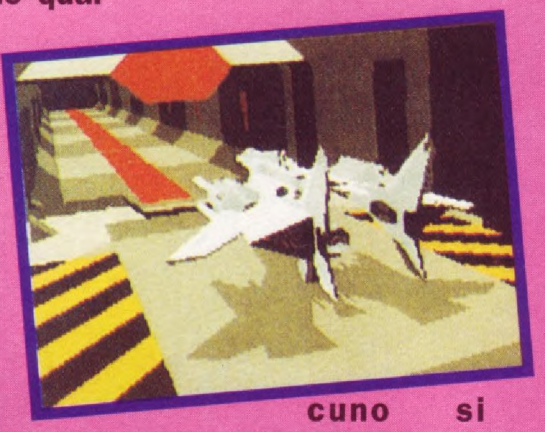
Ciò che riveste il ruolo di maggiore rilievo in questo nuovo Fly-Shooting Simulator è sicuramente l'originale aspetto grafico globale unito ad uno scroll che varia da pura e semplice simulazione a calco di alcuni miti del passato quali Afterburner.

Un prodotto sicuramente di ottima fattura che lascerà a bocca aperta tutti coloro che avranno la fortuna di possederne una copia e non solo gli amanti delle simulazioni del genere.













PERGIOCO ®

Videogames consoleGAMES I PIU' VENDUTI

GAMEBOY

1° SUPER MARIO LAND 2
2° STAR WARS
3° LEMMINGS
4° TERMINATOR 2
5° DR. FRANKEN
6° JORDAN Vs BIRD
7° BART VS. JUGGERNAUTS
8° MARIO & YOSHI
9° PARASOL STARS
10° RAINBOW ISLAND 2

GAMEGEAR

1° STREETS OF RAGE
2° ALIEN 3
3° SONIC 2
4° BATMAN RETURNS
5° DONALD DUCK
6° OUT RUN
7° AYRTON SENNA GP 2
8° OLYMPIC GOLD
9° TAZMANIA
10° CHUCK ROCK
11° INDIANA JONES LAST CRUSADE
12° SONIC THE HEDGEHOG
13° G-LOC
14° BART Vs. SPACE MUTANTS
15° PRINCE OF PERSIA

NINTENDO ACTION

1° SUPER MARIO BROS 3
2° KICK OFF
3° THE CHESSMASTER

NEO GEO

1° FATAL FURY 2
2° SOCCER BRAWL
3° RIDING HERO

LYNX

1° SHADOW OF BEAST

console e miniature ... tutti i giochi











BOARDGAMES e RoleplayGames

Videogames consoleGAMES I PIU' VENDUTI

MEGA DRIVE

1° STREETS OF RAGE 2
2° FATAL FURY
3° WORLD OF ILLUSION
4° SONIC 2
5° QUACKSHOT
6° TERMINATOR 2
7° POPULOUS
8° WORLD TROPHY SOCCER
9° ECCO THE DOLPHIN
10° MICKEY MOUSE Castle Illusions
11° MARIO LEMIEUX HOCKEY
12° INDIANA JONES LAST CRUSADE
13° TEAM USA BASKETBALL
14° SPIDER MAN
15° ELECTRONIC ARTS HOCKEY

SUPER NINTENDO

attenzione:
SUPER NINTENDO+
SUPERMARIO a 319900 lire

1° TURTLES IN TIME
2° ZELDA
3° J. CONNORS TENNIS
4° SUPER MARIO KART
5° SUPER SOCCER
6° THE MAGICAL QUEST
7° STREET FIGHTER II
8° FINAL FIGHT
9° SUPER TENNIS
10° CONTRA III The Aliens Wars
11° SIM CITY
12° NBA ALL STAR CHALLENGE
13° DEATH VALLEY RALLY Road R.
14° SUPER GHOULS'N GHOSTS
15° SUPER DOUBLE DRAGON

negozio — PERGIOCO ® **MILANO** via San Prospero 1

negozio — PERGIOCO ® **ROMA** via Degli Scipioni 109

vendita telefonica — PERGIOCO ® **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

Game Art

BEAVERS



Rane, pesci, cani, nei videogiochi si trovano ormai tutte le specie animali. Questa è la volta di un gruppo di simpatici roditori, i Beavers appunto, che nella ridente foresta dove passano la loro insignificante vita, si dilettano a fare musica riscuotendo un enorme successo e raggiungendo perfino la prima posizione della classifica. Tutto ciò non è molto piaciuto alle altre band e soprattutto agli ex numeri uno, i Rappin Rabbit Rockers che hanno macchinato un piano criminale: rapire la ragazza di Jethro, il leader del gruppo. Il nostro roditore si libera allora della squallida veste di rock star per vestire quella più brillante dell'eroe e corre a salvare la sua dolce metà. Dopo esservi goduti nella divertentissima presentazione tutta questa bella storia è il momento di tuffarvi nel gioco vero e proprio. Tocca a voi guidare Jethro nella sua impresa attraversando i diciotto livelli in cui si articola questo nuovo platform della Grandslam. Per rendervi la vita più facile ogni sei livelli vi verrà dato un codice per poter ricominciare da quella posizione; piccolo e irrilevante particolare: appena prima del punto di consegna del codice c'è un guardiano di fine livello!



Ebbene sì, ammetto la mia ignoranza, prima di avere tra le mani questo prodotto non ne avevo mai sentito parlare e così l'ho testato senza preconcetti e senza essere condizionato dai commenti di altri, e devo ammettere che Beavers è stata veramente una bella sorpresa. Il gioco in se stesso non è niente di particolarmente innovativo ma è dannatamente intrigante. Sin dalla stupenda presentazione, che merita una particolare lode per la cura e lo humor con cui è stata eseguita, colpisce lo stile grafico estremamente pulito e fumettoso che caratterizza tutto il gioco.
Niente scrolling con 72 parallassi né fondali stratosferici ma semplicemente sprite colorati e ben definiti con ambientazioni semplici ma perfettamente in linea con lo standard medio del gioco.
La musica e gli effetti non sono veramente niente di eccezionale e rappresentano forse uno dei pochi nei di tutto il gioco.
Cosa dire per concludere? Forse Beavers non lascerà il segno nel mondo dei videogiochi ma sicuramente vi regalerà delle ore di spensierato divertimento.

MARCO DEL BIANCO

IL CIELO E' BLU SOPRA LE NUVOLE

Non preoccupatevi, nonostante si parli di gruppi musicali i Pooh non c'entrano (fiuuuhh - Paolo). C'entra però che, come in ogni platform che si rispetti, ci sono stanze e livelli nascosti da scoprire. Qualche indizio per scovarli? Prima di tutto bisogna come al solito perlustrare attentamente ogni livello in cerca di porte segrete o interruttori da azionare e poi bisogna avere qualche buona intuizione come, ad esempio: cosa c'è sopra le nuvole?





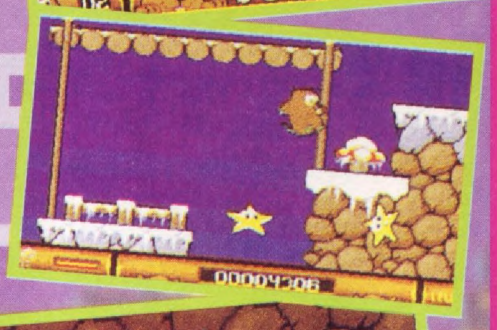
TI SPACCO LA FACCIA!

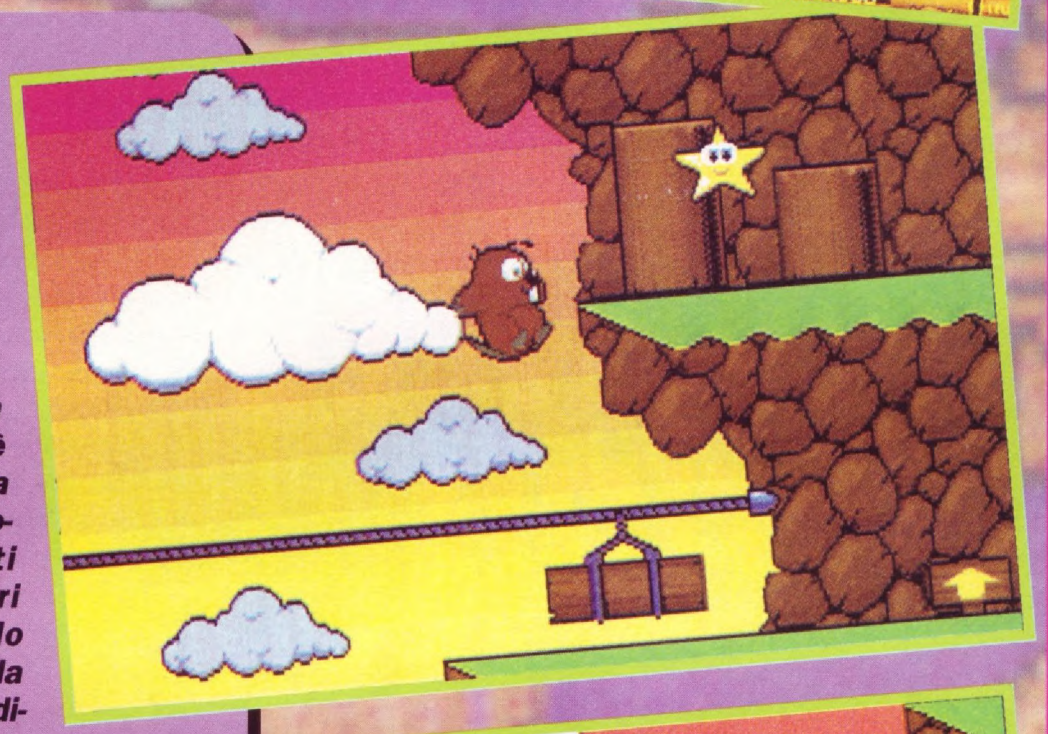
Certo, possono anche fare tenerezza ma i megaipercattivoni che incontrerete al termine di ogni sei livelli ce la metteranno tutta per mettervi i bastoni fra le ruote. Farli secchi è tutt'altro che un gioco da ragazzi infatti non vi basterà saltargli sopra come nella maggior parte dei platform, questa volta l'unico modo che avete per far fuori i maxinemici è quello di rispedire al mittente con dei bei colpi di coda i proiettili che vi tireranno contro. Pensate sia facile? Beh fateci sapere...

LA LUCE BUONA DELLE STELLE

Durante ogni livello dovrete raccogliere un certo numero di stelline gialle, chiamate "stelle carisma", per poter accedere al livello successivo. Oltre a questo sono molto utili per proseguire in modo proficuo la vostra avventura, poiché vi verrà restituita una unità di energia ogni otto stelle che raccoglierete.
Vi è poi un altro tipo di stelle, quelle rosse chiamate stelle vita. Ogni tre raccolte vi verrà regalata una vita. Queste ultime non sono però così facili da agguantare poiché sono più agili di uno struzzo di mare, dovrete allora avvicinarvi in modo furtivo (?) E poi saltargli sopra all'improvviso, se non volete vedervele scappare da sotto il naso.

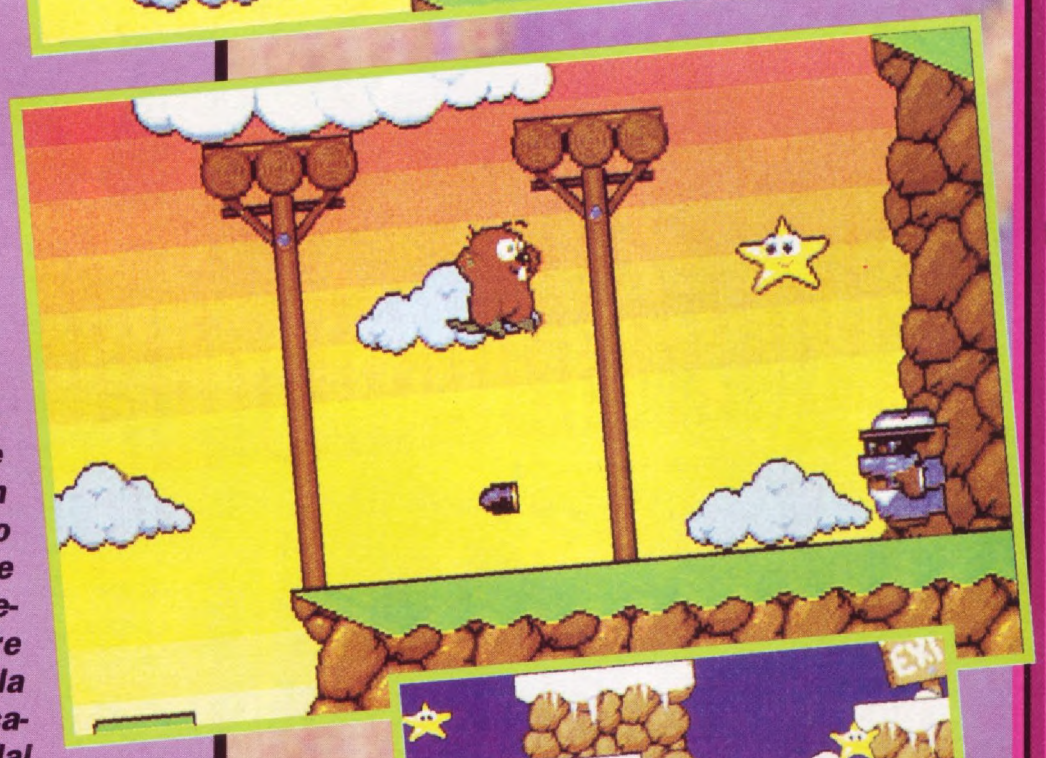




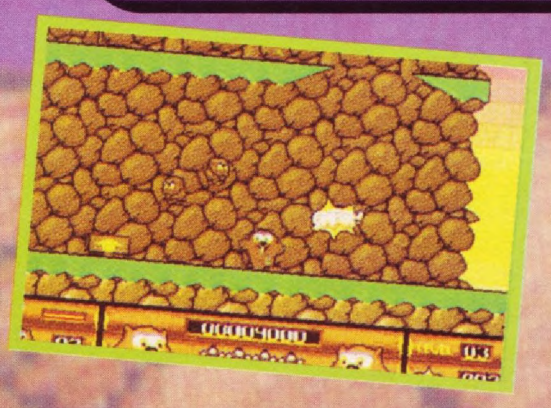


Una sola domanda: ma c'era veramente bisogno di questo prodotto? Secondo me no. Certo Beavers è realizzato con gran cura. La grafica è ottima, semplice ma ben fatta con personaggi tondeggianti che spuntano fuori da tutte le parti, lo scrolling è fluido e la difficoltà è ben suddivisa in tutto l'arco del gioco. Andando però a tirare le somme di tutto ciò, ci ritroviamo tra le mani un prodotto che va ad aggiungersi alle decine e decine di giochi di questo genere che ormai da tempo girano sul mercato. Se è da tanto che non prendete un prodotto del genere o se siete dei veri patiti del genere vi potrete divertire con questo gioco della Grandslam ma se cercate qualcosa diverso dal solito forse Beavers non fa per voi.

MAD MAX









AMIGA
GRANDSLAM

GRAFICA 87
Tutta in perfetto stile fumettoso-tondeggiante

SONORO 75
Se i Beavers suonano veramente così...

GIOCABILITA' 85
Immediato e subito coinvolgente

LONGEVITA' 79
In fondo, anche se divertente, è sempre il solito plattform

GLOBALE
84
Buono per alcune ore di spensierato divertimento, niente di più e niente di meno.

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

GIG HIT

AMIGA
TEAM 17

GRAFICA 95
Anche le ombre!

SONORO 95
Talis qualis

GIOCABILITA' 96
Ancora più frenetico!

LONGEVITA' 96
Con le nuove opzioni è ancora più durevole

GLOBALE 80
Era già un mito, ora è puro concentrato divino di videogame

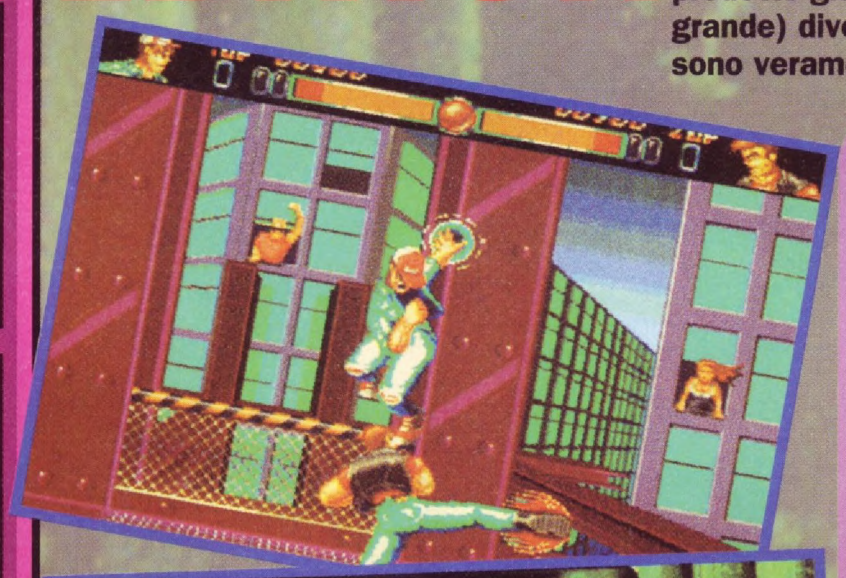
AZIONE	■■■■■
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■□□□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

CHE MI VENGA UN COLPO!

Inutile perdersi in chiacchiere, ecco tutto quello che volete sapere sulle nuove caratteristiche di BBED:
MODO ARCADE: E' praticamente il vecchio modo a un giocatore "camuffato". Potrete ancora selezionare uno dei quattro personaggi e se completate il gioco ci sarà un finale diverso per ogni personaggio.
MODO A UN GIOCATORE: Potrete gareggiare con uno qualsiasi dei dieci personaggi disponibili nel modo torneo. Se riuscite a battere Max (nulla a che vedere col collega) il gioco finirà e non verrà mostrata nessuna sequenza di vittoria.
NUMERO DI ROUND: stavolta se ne può stabilire il numero nel modo a un giocatore e dare anche una limitazione di tempo o meno.
VELOCITÀ: è aumentata e la cosa dà ancora più "sostanza" al gioco.
OMBRE: ci sono! Chebbello!

BODY BLOWS ENHANCED EDITION

Che i Team 17 siano un mito come programmatori non possono non averlo capito tutti: la quasi totalità dei loro giochi meriterebbe di entrare nell'Albo d'Oro della storia dei videogiochi. Ma loro non si fermano nemmeno a questo: hanno pure l'abitudine di fare un gioco e in seguito, dopo aver ascoltato pareri, letto recensioni, ascoltato telefonate, ne producono pure una versione migliorata che viene venduta a prezzo di budget oppure sostituisce nella forma di un dischetto con nuove caratteristiche un vecchio dischetto della versione originale. Riuscireste a immaginare un rapporto migliore tra produttore e consumatore? Il produttore prepara già un gran prodotto, poi ascolta le critiche e vende a poco prezzo il rimedio ai difetti e il prodotto già grande (perché Body Blows E' grande) diventa perfetto. Poche storie: i Team 17 sono veramente dei miti...







Che cosa si può dire di un gruppo di programmatori che dopo aver ascoltato critica e pubblico, ritocca quello che a tutti gli effetti è un capolavoro? Nulla se non "siete dei miti e continuate così". Ebbene sì: dopo averci esaltato con il miglior picchiaduro esistente per Amiga, il Team 17 è stato così umile e intelligente da assecondare molti dei desideri del pubblico (tutti i picchiaduristi gli avranno intimato di mettere il numero di round e il tempo attivo/disattivo) e di rimetter a posto quei quattro difetti che sono propri di ogni capolavoro. Il risultato? Se prima Body Blows era galattico ora, con la velocità aumentata e le altre migliorie, è l'immacolata concezione che si mostra al pubblico videoludico, è semplicemente il miracolo che viene alimentato di nuova luce, insomma è ultraspaziale! A proposito, non è che ci mettereste anche un'introduzione con tutte le vite narrate a voce dei personaggi... ZOOOOTT! (Scarica via modem dalla sede dei Team 17).

PAOLO CARDILLO

LICENSED BY Nintendo®

NATSUME®

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Official Nintendo Seal of Quality®

Marco Barzaghi



POCKY & ROCKY

I Globlins di Nopino sono sotto un'incantesimo terrificante. Aiuta Pocky, la nostra eroina, e Rocky, il simpaticissimo procione, e avventurati in sei mondi incantati, uno piu' difficile dell'altro e popolati da mostri sempre piu' incredibili, a distruggere lo stregone malvagio e a liberare dall'incantesimo i Goblins. Se da solo non ci riesci puoi farti aiutare da qualcunaltro; INFATTI CON QUESTO SPLENDIDO GIOCO EPICO SI PUO' GIOCARE SIA DA SOLI CHE IN DUE CONTEMPORANEAMENTE. E non solo..... ma si possono anche usare tutti i comandi del Joy Pad, ed ognuno di essi ha una funzione diversa. E' ECCEZZZZZIONALEEEE.
Cassette originali Nintendo con istruzioni in Italiano.

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

VIKINGS FIELDS OF CONQUEST



PC
KRISALIS

GRAFICA 80
Piuttosto dettagliate le mappe

SONORO 60
Insignificante

GIOCABILITA' 83
Intrigante quanto basta

LONGEVITA' 78
Non è poi così difficile

GLOBALE 75
Un discreto esempio di simulazione strategica

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







Dite la verità: odiavate il professore di inglese quando vi faceva studiare tutte quelle pappardelle su Normanni e Sassoni. Allora è molto meglio giocarci sopra! Ecco la medicina: Vikings. Un nuovo gioco di conquista territoriale ambientato in Gran Bretagna (con pezzi delle penisole vicine) e che vede le due suddette fazioni lottare per la supremazia con i vichinghi che cercano di approfittarne (è il caso di dire: tra i due litiganti il terzo gode). Lo spunto storico è evidente, ma gli sviluppi sono tutti vostri (comunque su disco è presente un salvataggio con l'effettiva situazione storica in un dato anno). All'attacco miei prodi!

Il mio giudizio è abbastanza contrastante: da un lato penso che le migliorie sul piano strategico rispetto a Defender of the Crown (e anche a tutti i cloni usciti finora) non siano poi così favolose, dall'altro penso che sia un divertente gioco di conquista e che sotto sotto abbia sempre sentito la mancanza di un prodotto del genere. Dovendo cercare altri parametri di giudizio vi dirò che la grafica non eccelle in varietà ma è ben disegnata e piuttosto funzionale, mentre l'interfaccia utente è migliorabile quanto a facilità di utilizzo (comunque è questione di qualche minuto di abitudine). Il mio giudizio ancora non vi aiuta? Beh, aggiungerò che le partite sono parecchio lunghe (ci sono una valanga di territori delle dimensioni di un "fazzoletto" e ben presto ogni regno ha almeno cinque armate indipendenti che vagano e che portano via coi loro spostamenti un bel po' di tempo tra un turno e l'altro. Se quindi il fatto che il gioco sia lungo vi esalta a fare sempre del vostro meglio e se non siete troppo esigenti quanto a strategia, Vikings pu≥ riempire molti dei vostri pomeriggi più solitari. Ma se siete assi della strategia, forse è meglio che cambiate genere; che so... Spaceward Ho! della New World Computing o Maelstrom della Merit/Don Bluth.

PAOLO CARDILLO

HO DUE CORNA E ME NE VANTO!

In realtà la storiella dei vichinghi è solo una bufala per giustificare l'ennesimo gioco di conquista sulla scia di Defender of the Crown (ne è passato di tempo, vero?). In effetti di sei fazioni distinte, una sola è di razza vichinga: le altre cinque sono sassoni o normanne a seconda dei casi. E, tanto per pigiare sul tasto delle stranezze, nei parametri di default siete un sovrano inglese (mi sembra sassone ma poco importa). In ogni caso all'inizio dovete scegliere la fazione che preferite e poi settare le condizioni di vittoria e il livello di difficoltà (a proposito: si può giocare fino a sei alla volta!). Dopodichè comincerà il gioco e allora avrete i vostri terreni da coltivare per sfamare il vostro popolo e i vostri soldati da reclutare per conquistare le terre circostanti, esattamente come in Defender of the Crown. Qualcuno si chiederà: cosa c'è di nuovo. Beh, innanzitutto è più strategico e per niente cinematografico, i combattimenti sono più completi, sono stati aggiunti gli attacchi via mare e la costruzione di armi necessita di legname e minerali (questi ultimi che vanno cercati sottoterra o comprati a prezzi salati sul mercato libero).

Nintendo®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd.

Official Nintendo Seal of Quality®

eroiche battaglie in una galassia molto lontana...

SUPER STAR WARS



Marco Barzaghi

Puoi giocare su 14 differenti livelli, volare in prima persona con 2 apparecchi diversi, vedere gli sbalorditivi effetti della 3-D. Puoi controllare 3 differenti personaggi (Luke Skywalker, Han, Solo, Chewbacca) e con loro vivere una splendida esperienza correndo, saltando e combattendo attraverso la galassia contro le forze del male e forme aliene nuove, tutto corredato da effetti speciali sbalorditivi e dalla musica del film originale.
Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

PC
SIERRA

GRAFICA 78
Beh, le carte sembrano carte e il tavolo sembra un tavolo...

SONORO 70
Non ci sono parole: pezzi tutti da ascoltare

GIOCABILITA' 85
Dalle regole semplici a quelle più complesse, il divertimento è assicurato

LONGEVITA' 80
Quando arrivate a capire il Bridge...

GLOBALE 84
Perfetto per la famiglia e anche per gli esperti

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

HOYLE'S CLASSIC CARD GAMES

Allora, vi siete divertiti con le migliaia di solitari del precedente capitolo delle saga delle carte da gioco? Come dite? Preferivate una bella partita a Thuderforce IV? Essù, smettetela di fare i soliti conformisti, tanto più che stavolta vi trovate di fronte ad avversari computerizzati in giochi competitivi (un solitario però c'è ancora: è il Klondike) che secondo la Sierra sono da considerarsi veri classici. Chiediamo umilmente perdono ma noi conoscevamo a malapena il Bridge...







Non posso dire di essere il più grosso fanatico di giochi di carte e quando penso a un videogioco mi viene in mente tutto tranne che un gioco di carte, ma la Sierra ha un certo gusto per storia e tradizione che comunque apprezzo: tanto più che questo Hoylès Classic Card Games è fatto con un pizzico di intelligenza. Il gioco infatti sembra quasi un piccolo corso, visto che comprende dei giochi molto semplicistici e quindi introduttivi per mettervi alla fine di fronte al Bridge, probabilmente la massima espressione della "disciplina". Personalmente, ho molto apprezzato il Gin Rummy, davvero molto competitivo e avvincente: capisco perfettamnente che sia diventato uno dei giochi più popolari negli States (il manuale dice soprattutto a Hollywood, durante le pause di lavorazione dei film: era giocato da tutte le star). Insomma, trattasi di un gioco davvero completo, da consigliare ovviamente agli appassionati ma anche a chi sa apprezzare ciò che di avvincente poteva nascere una volta da semplici regole e un po' di numeri. Ed è una tradizione che comunque continua ancora oggi.

PAOLO CARDILLO

CARTE, CARTELLE E CARTONI

Non avete mai sognato di diventare grandi giocatori d'azzardo circondati da pupe stratosferiche? Se la risposta è sì seguite attentamente il corso proposto da Hoyle's Classic Games seguendo il programma qui sotto:

CRAZY EIGHTS: quattro giocatori. Adatto ai più piccoli. Si prende una carta dal mazzo e a turno i giocatori devono riuscire a scartare una carta che deve però avere stesso seme, stesso valore o essere un otto. Incluse varianti che rendono più strategico il gioco.

OLD MAID: tre o più giocatori, ancora per i piccini. Si sceglie una carta dal mazzo del giocatore alla propria destra e si cerca di formare una coppia con le proprie carte. Le coppie vengono scartate e chi rimane con una carta designata come l'Old Maid è il solo perdente.

HEARTS: quattro giocatori. Ognuno sceglie tre carte (coperte) che vorrebbe scambiare con gli avversari. Poi gioca una carta costringendo gli avversari a giocarne una dello stesso seme. Chi perde ottiene punti dipendenti dal tipo di carta giocata dal vincitore. Vince chi alla fine ha meno punti.

GIN RUMMY: due giocatori. Secondo il manuale è uno dei giochi più popolari negli Stati Uniti. In effetti è un bellissimo testa-a-testa.

CRIBBAGE: due giocatori. Piuttosto tranquillo. Si cerca di far arrivare a 31 il valore delle carte sul tavolo o si spera che il proprio avversario riesca solo a superare la quota.

KLONDIKE: straclassico solitario.

BRIDGE: inutile che ve lo stia spiegare. Una volta imparatolo, scoprirete che è il più strategico gioco di carte esistente.

EUCHRE: quattro giocatori. Un gioco in cui sarà importante la collaborazione tra giocatori. Bello.

Nintendo®

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

TAITO™

Official Nintendo Seal of Quality

Vuoi vivere l'emozione di una partita di calcio ad altissimi livelli senza esclusione di colpi?

Marco Barzaghi



EURO FOOTBALL CHAMP

Duri contrasti, rovesciate, colpi di testa, palleggi e tocchi d'alta classe, degni di un vero campione, faranno di te un professionista del Football. Ma potresti giocare anche in modo scorretto, commettendo falli, dare pugni, strattonare o caricare pur di conquistare il pallone sempre che l'arbitro non s'avveda del tuo gioco poco pulito e ti ammonisca. le molteplici soluzione di gioco ti permetteranno anche di effettuare una doppia sfida contro il computer dove tu e il tuo compagno di gioco misurerete le vostre migliori attitudini nel settore d'attacco, di difesa e del centro campo.

Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

GIG HIT

PC
SIERRA

GRAFICA
91
▲ *Belli come sempre i paesaggi*
▲ *Un sacco di ritratti dei personaggi*

SONORO
90
▲ *Un pienone di musichette western*

GIOCABILITA'
90
▲ *Un nuovo soggetto per il solito standard Sierra*

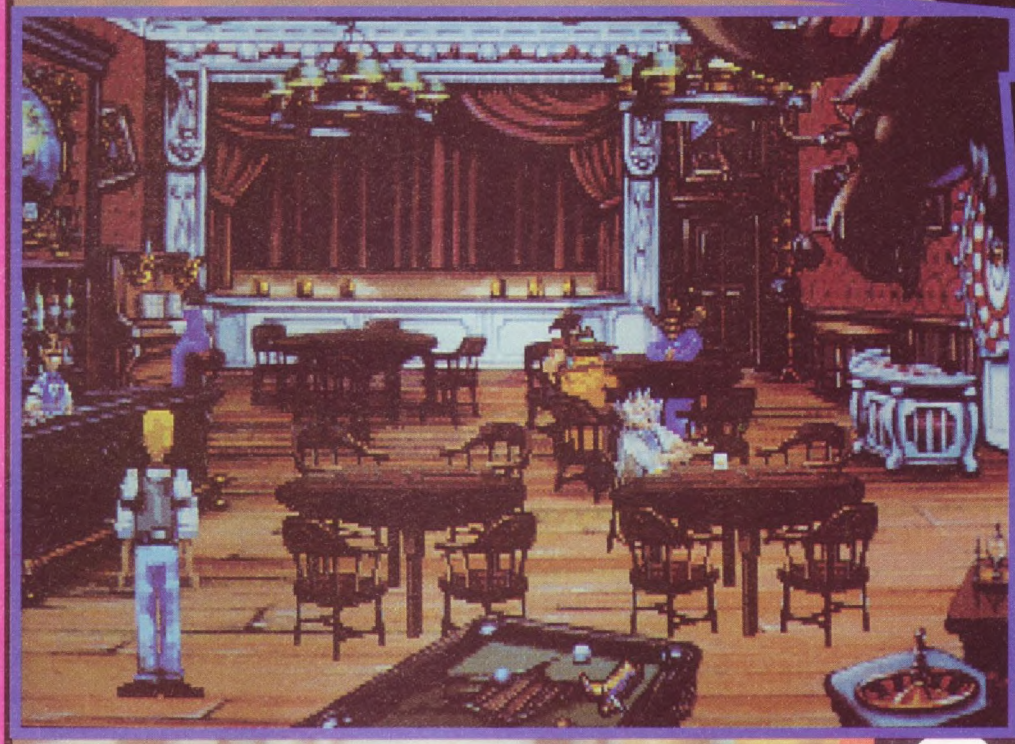
LONGEVITA'
90
▲ *Quando morite vi verrebbe voglia di piantar lì, ma il gioco è troppo divertente*

GLOBALE
91
Prendete Larry Laffer e mettetelo nel far west: saranno casini sicuri!

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

Arriva la nuova avventura della Sierra ambientata nel Vecchio West! Eccovi lì tutti agghindati col cinturone, col cappello, sigaro in bocca e soprattutto con una mira infallibile, che è quello che più conta dopo aver visto uno sporco film come "Gli Spietati", che se prima credevate che il West fosse un mondo di assassini, dopo il film lo penserete anche di più! Il sole cocente è alto all'orizzonte, il vento trasporta via soffi di sabbia e il vostro avversario è ritto davanti a voi, la mano che attende il contatto con il calcio della pistola, un attimo e... COSA?!? Siete un FARMACISTAAA ?!?!!









FREDDY PHARKAS

QUELLA FARMACIA NELLA PRATERIA

Non per nulla il personaggio è stato creato dagli autori della serie di Larry Laffer: anche Phreddy Pharkas è un tizio placido, che non ha nulla di eroico, fa pure il farmacista e all'improvviso viene coinvolto in situazioni che nemmeno gli sarebbe venuto in mente di vivere. Coinvolto in casini tipici del far west non potrà fare a meno di sfruttare quelle quattro azioni che la Sierra gli concede (ma che danno a vita a tutta una serie di iniziative): l'interfaccia infatti è sempre la stessa, tanto che ora in varie confezioni Sierra c'è lo stesso manuale di istruzioni. Accompagnato fortunatamente da un altro libretto: in Freddy Pharkas ce n'è uno pazzesco con descrizioni inventate di cure dei peggiori disturbi immaginabili con raffigurazioni degli stessi (inclusi acne, bavosità varie e sfoghi epidermici) in stile grafico tipico dell'epoca. Un capolavoro di divertimento e raccapriccio in contemporanea.

Oh, finalmente qualcosina di diverso! Dopo sei puntate di King's Quest, di Roger Wilco, di Larry Laffer e della Polizia (in arrivo comunque la quarta puntata) si cominciava a sentire il bisogno di un po' di aria nuova: in verità il personaggio sembra sfigato quanto il buon vecchio Larry ma il contesto è tutto diverso. Siamo nel vecchio west, fratelli videoludici e l'ambiente non poteva essere ritratto meglio sotto il lato umoristico: Freddy Pharkas è un vero campionario di soggetti assurdi, eternamente alle prese con l'alcol, con il piombo e con le donnine facili. In mezzo a questo casino come si può trovare un piccolo farmacista che sa solo cos'è la tetraciclina e il solfato di rame? Da far pietà, ma sfruttando la sua presunta intelligenza può risolvere gli intelligenti enigmi che la Sierra gli mette a disposizione: tante trame e sottotrame (alcune davvero originali) assorbiranno il placido farmacista (e voi) tanto da tenervi incollati al monitor. Non hanno ancora perso il vizio di far morire il giocatore, ma le avventure Sierra sono sempre grandi, e adesso con un po' di "freschezza" western in aggiunta.

PAOLO CARDILLO

Sei sicuro?
Sono forniti di giochi per
SEGA MEGA DRIVE
GAME GEAR *?*

FORNITISSIMI...
E non solo per quelli!
Ma anche per
GAME BOY, NES *e*
SUPER NES.



warehouse

Lo Specialista del VIDEOGAME

La piú vasta scelta di videogiochi
Novità in anteprima
Giochi originali
Prezzi convenienti

WAREHOUSE; Via Marghera 37 [MM De Angeli] Milano tel. 02 48017840
WAREHOUSE; Corso Buenos Aires 53 [MM Lima] Milano Apertura Maggio/Giugno

CVG HIT

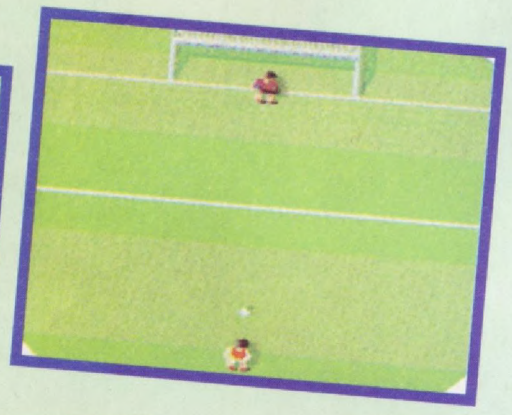
LA DOMENICA SPORTIVA

Disciamoscelo, graficamente Kick Off 1 e 2 erano un po'... come dire... spartani: sprite grezzi ovunque e campi piattissimi (perché, come devono essere i campi?). Dino se n'è probabilmente reso conto e ha elaborato parecchio i 22 genialoidi che scorrazzano sul tappeto verde: adesso sono molto più grandi e oltretutto animati meglio . Anche il sonoro è stato perfezionato e così potete sollazzarvi con una serie di effetti campionati da antologia: il migliore è senza dubbio quello del pallone che si schianta con un sordo THUD! contro il palo facendo sapere al mondo intero quanto siete sfigati...



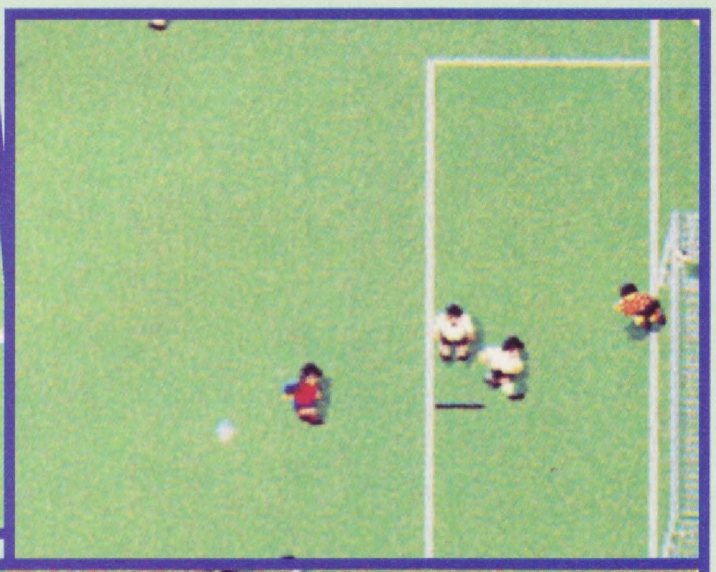
GOAL!

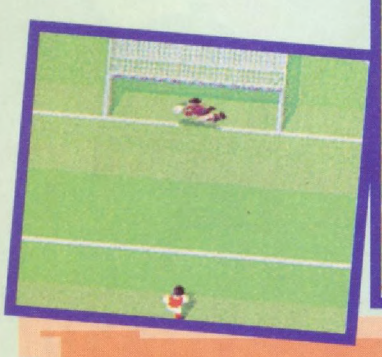




Dio ha creato il mondo in sei giorni. E questa è stata cosa buona. Al settimo giorno ha riposato. E in quel mentre Dino Dini ha fatto capolino e ha creato Kick Off, il miglior videogioco calcistico di tutti i tempi. Ma dopo un po' il testimone è passato alla Sensible Software e al loro Sensisoccer. E questa è stata cosa buona. Solo che ha fatto arrabbiare Dino... Così l'italo-inglese è passato alla Virgin e ha sfoderato Goal! Il mondo intero lo aspettava: è davvero all'altezza delle aspettative o no? Riusciremo a sopravvivere ad un'eventuale delusione? Probabilmente no...









Avevo moltissimi dubbi sul valore reale di Goal: quanto sarebbe riuscito a far bene Dino Dini con un gioco che tutti avrebbero considerato come la pietra miliare delle simulazione calcistiche future? Beh ragazzi: ho caricato Goal e l'ho scoperto. Goal avrà il medesimo impatto sul pubblico che Kick Off ha avuto qualche annetto or sono: il sistema di controllo è abbastanza simile al precedente, ma piccole aggiunte come i giocatori che corrono più velocemente se tenete il joystick spinto in avanti, aggiungono moltissimo a un globale già alto di base. E con le due nuove visuali è come se ci fossero tre giochi differenti in un'unica confezione! Certo, ci vorrà un po' prima di diventare padroni al 100% dei controlli, ma una volta imparato le regole basilari difficilmente vi scollerete dal monitor! Non date retta a quel milanista di Simon e compratevi Goal immediatamente!

MAD MAX

IL PROCESSO DEL LUNEDI'

Il sistema di controllo di Kick Off era, ed è tuttora, rivoluzionario. Nessun gioco di calcio antecedente a quello di Dino aveva un sistema che non prevedesse il pallone "incollato" incollato ai piedi del giocatore che lo controllava - In Kick Off 1 e 2 la palla è infatti libera di scorrazzare per qualsiasi parte del campo. Questa tecnica vincente è stata qui ulteriormente migliorata, ma in Goal!, a differenza dei due predecessori in cui era davvero difficile effettuare un tackle senza beccarsi un fallo contro, la palla è piazzata in maniera tale dal permettere all'avversario di rubarla senza commettere fallo.









MAI DIRE GOAL

Kick Off 2 era un gioco eccellente, ma mancava la possibilità di modificare le squadre a proprio gusto e piacimento. In Goal non è possibile modificare le caratteristiche dei giocatori, ma non avrete di che lamentarvi perché Dino ha incluso più di 3000 giocatori e la possibilità di cambiare il loro nome! Fra le squadre disponibili ci sono il meglio dei team mondiali, fra cui spiccano, ovviamente, gli undici italiani, recenti protagonisti nelle competizioni europee (fra una settimana parto per Monaco, quindi facciamo gli scongiuri... - Simon).

PRESSING

L'innovazione più radicale di Goal! rispetto a Kick Off 2 è senza dubbio il metodo di controllo di rimesse laterali e corner. Entrambi sono gestiti nella medesima maniera, davvero ingegnosa. Sullo schermo appare infatti una linea tratteggiata che parte dal giocatore che deve battere la rimessa o il corner, e che può essere modificata per lunghezza e altezza semplicemente usando il joystick. In questo modo potete piazzare la sfera nella maniera più accurata possibile, soprattutto per quanto riguarda i calci d'angolo (non so se vi ricordate quelli incasinatissimi di Kick Off...).

90° MINUTO

In Goal! potete giocare con più di un'inquadratura! Oltre alla solita visuale "kick-offesca", potete giocare con un'inquadratura più amplia del campo di gioco, un po' come in Sensisoccer (questa visuale è utilizzata per corner e rimesse, ma esiste un opzione per giocare tutta la partita così). Questa peculiarità è particolarmente impressionante: cambia totalmente il modo di giocare! Provare per credere!



Non vorrei passare per il bastian contrario della redazione, ma se devo proprio dire la verità, non ho visto poi tutto 'sto gioco in Goal. Certo, è una discreta (anzi, diciamo pure buona) simulazione calcistica, ma da un genialoide come Dino Dini, dopo i vari Kick Off e Player Manager, era lecito, se non doveroso, aspettarsi qualcosina di più... Mi spiego meglio: quando è arrivato Sensisoccer tutti sono rimasti piacevolmente sorpresi, perché era un titolo che portava diverse novità come la particolare inquadratura, i giocatori delle diverse squadre di club personalizzati, la giocabilità immediata... Tutte le novità di Goal a cosa si riducono? D'accordo, ci sono le due inquadrature, il campo orizzontale e verticale, le caratteristiche dei vari giocatori... In fondo in fondo però l'unica innovazione di rilievo è costituita dalle rimesse laterali e dai corner "alla Striker". E la giocabilità? Qualche volta l'azione è talmente confusa che mi sembra di giocare con un titolo calcistico per Super Nes... Lo ripeto, non è un brutto gioco, ma non è quel Kick Off 3 che tutti aspettavamo da mesi e mesi e mesi e mesi... Secondo me (e ci tengo a sottolinearlo, è un mio personalissimo parere) i numeri uno del genere rimangono Kick Off 2 - Final Whistle e Sensi 1.1. Provatelo e fatemi sapere cosa ne pensate.

SIMON CROSIGNANI

AMIGA
VIRGIN

GRAFICA
89
Sprite animati dettagliatamente e parecchio superiori a quelli di Kick Off 1 e 2.

SONORO
90
Un sacco di effetti sonori campionati davvero realistici.

GIOCABILITA'
93
Massiccia, anche se le prime partite sono alquanto frustranti

LONGEVITA'
94
Incredibile, soprattutto grazie al gran numero di opzioni e al modo a due giocatori.

GLOBALE
93
Il miglior gioco di calcio di tutti i tempi (non è vero! - Simon).

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

EYE OF THE BEHOLDER 3
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

Oddio, cosa abbiamo per le mani? Il terzo episodio della serie Beholder. E cosa hanno escogitato stavolta per costringerci a giocare? Beh, vorrebbero farci credere "solamente" che il male nuovamente scoppiato nel mondo e che la colpa tutta di un lych che si nasconde tra le rovine di Myth Drannor. Ma me non mi fregano. Cosa volete che me ne importi di tutte queste idiozie inventate a bella posta! Mi basta giocare, giocare e ancora giocare. In fondo sono sempre stato dalla parte delle esperienze videoludiche piene di tensione e atmosfera. E questa promette di esserlo!





La cosa che più mi aveva stupito di Beholder era la grafica spaziale unita alla buona dose di enigmi risolvibili con un pizzico di fantasia. Adesso, a distanza di due episodi, devo dire che scenari e mostri non mi sembrano più così spaziali ma semplicemente buoni o più che buoni a seconda dei casi. Insomma: niente di veramente terrificante. Eppure i miglioramenti ci sono, soprattutto sul piano della varietà di gioco e della giocabilità: un bel po' di magie nuove di altissimo livello e di enorme efficacia (non sono medicinali: usatele con cura) e alcune rivisitazioni sull'interfaccia come il nuovo pulsante di attacco simultaneo che vi evita l'enorme fastidio di passare da una mano all'altra per colpire con le singole armi. Una cosa però non me la dovevano fare: quella di negarmi per l'ennesima volta l'automappa. Al giorno d'oggi è un must dei giochi di ruolo e sono rimasto a bocca aperta nel constatarne la mancanza. Bah! Di sicuro avrò il mio bel daffare a risolverlo: i mostri sembrano cattivelli e i puzzle ancora di più. In ogni caso capita a proposito per riempire il tempo che devo ancora aspettare per mettere le mani su Captive 2 (mitico tony Crowther!).

PAOLO CARDILLO

CHE C'E' DI NUOVO?

Domanda da un milione di dollari. Risposta da cento lire (oddio che brutta! Si vede che sono un po' pressato?). Anzitutto l'interfaccia: gestione delle magie più razionale, nuova (utilissima!) icona per gli attacchi multipli che consente di dispiegare l'intero potenziale bellico del gruppo (stiamo parlando di armi convenzionali) con la semplice pressione di un tasto. La cosa è particolarmente gradita perchè con questo terzo episodio si permette anche agli uomini in retroguardia di attaccare, a patto di avere in mano armi a manico lungo tipo alabarde. Inoltre c'e una nuova grande scelta di magie di alto livello tutta da provare e, in omaggio alla coerenza, un riadattamento delle magie più vecchie che le rende pressochè identiche a quelle dei vari giochi della serie AD&D. Ad esempio il Lightning Bolt prima agiva come una Fireball: esplodeva al primo ostacolo. Qui, invece, giustamente attraversa i mostri esattamente come nei giochi di ruolo originali (il motivo è da ricercare probabilmente nel fatto che la realizzazione non è più in mano alla Westwood). Se proprio volete sapere altro aggiungeremo che ci sono diversi intermezzi scenografici in più oltre a uno scenario una volta e mezzo più grande e tanti NPC tutt'altro che umani (il primo, una potente tigre mannara!). In compenso i caricamenti da hard disk sono diventati sensibilmente più lunghi.

ZOMBI A GO-GO

Curiosamente Beholder 3 si allinea senza troppe difficoltê con un vecchio gioco della SSI della serie AD&D (Death Knights of Krynn) quanto a bestiario. I mostri, infatti, sono in buona parte non-morti e nel gioco prima citato la cosa era molto fastidiosa: le magie non avevano quasi mai effetto e bisognava puntare su estenuanti corpo a corpo. Qui le cose sono meno esasperate, ma aspettatevi sempre una valanga di creature dell'oltretomba: in fin dei conti già nel primo livello si fa sfoggio di Grave Mist, creature appena inventate che a prima vista ricordano moltissimo dei fantasmi urlanti ma che hanno il non indifferente vizietto di "cibarsi" dei vostri parametri di costituzione!



QUALCHE CONSIGLIO PRATICO

Data la non indifferente difficoltà del gioco ci sentiamo in dovere di dare qualche consiglio spicciolo:

1) Nel gioco diversi oggetti essenziali sono invisibili. Prendete l'abitudine di andare in giro con la magia True Seeing attivata.

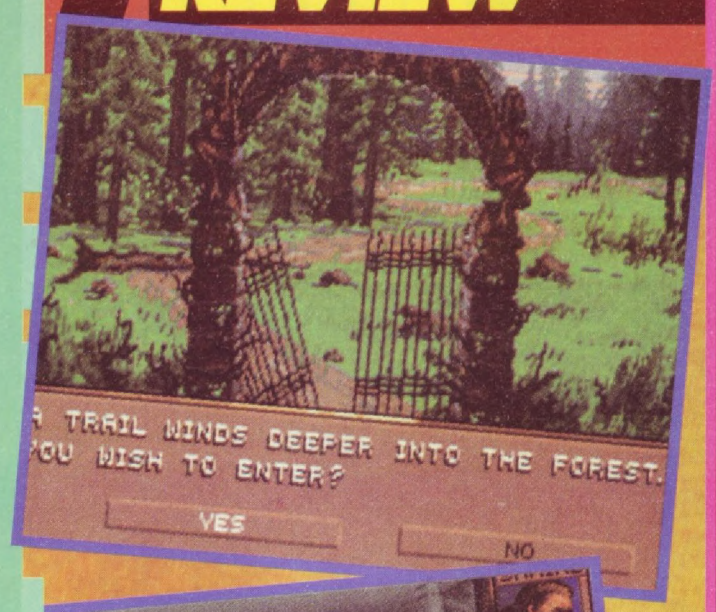
2) Non fidatevi di quello che vedete. Diversi ostacoli fittizi aspettano di essere rimossi o attraversati.

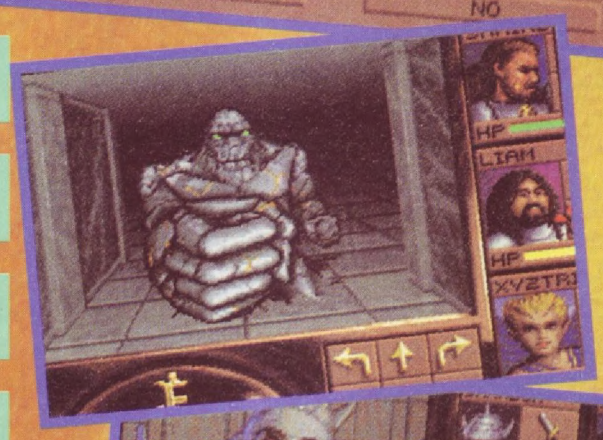
3) Date retta ai vostri uomini quando vi dicono qualcosa: è sicuramente importante! Ad esempio un po' dopo l'inizio uno dei vostri uomini vi dirà che certi alberi non sembrano così robusti. E' proprio lì che dovete abbattere gli alberi vicini a colpi d'ascia.

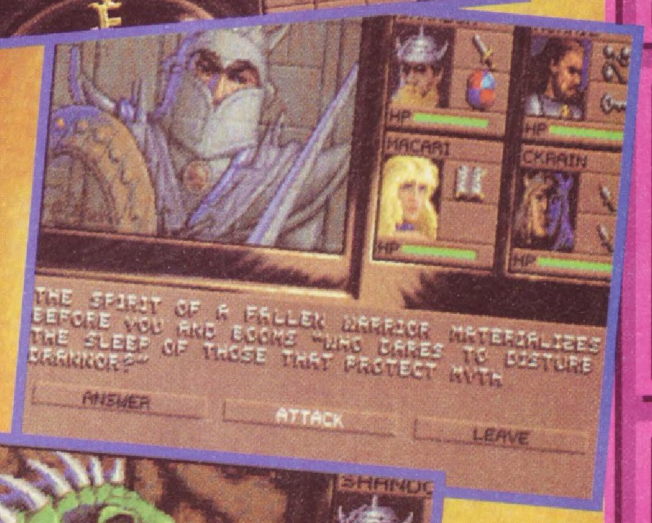
4) Provate gli NPC che vi capitano tra le mani: spesso sono più forti di voi. Se proprio non vi soddisfano, inoltre, potete sempre scaricarli in seguito e rubare loro tutti gli oggetti.

5) Controllate bene i vicoli ciechi (anche quelli di una sola casella): a volte nascondono un corridoio dietro di essi e bisogna solo trovare il modo di oltrepassarli.

6) In generale: tenete gli occhi aperti. Se siete rimasti intrappolati è sicuramente colpa di qualche bottoncino semi-invisibile o qualche messaggio che vi è sfuggito. In simili casi è d'uopo ritornare sui propri passi con la faccia rivolta verso il muro e scrutare le pareti ad una ad una.











PC
SSI

GRAFICA

Sequenze cinematografiche ed effetti in 3-D

92

SONORO

Un commento sonoro di grande presa

89

GIOCABILITA'

Tante magie inedite e un'interfaccia più agile

95

LONGEVITA'

Gli enigmi contenuti vi terranno non poco davanti allo schermo

89

GLOBALE

89

Un'ottima terza puntata di questa grande saga, ma forse è il caso di finirla qui

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

Mi è dispiaciuta soprattutto una cosa: di constatare un continuo e incessante aumento della difficoltà di gioco nell'arco della saga. Beholder era più o meno accessibile a tutti e l'ho risolto senza troppe impuntature, il secondo l'ho guardato un po' e qualche enigma mi ha fatto tremare già nel secondo o terzo livello, ma in questo rischio addirittura di essere bloccato al primo. Va bene che i puzzle sono spesso parte integrante dei giochi di ruolo, ma qui mi sembra che si esageri. Una cosa che personalmente odio è di dovermi voltare verso ogni muro o ogni anfratto per provare soluzioni fantasiose o cercare bottoni nascosti in un gioco dallo scenario immenso. Molto meglio un po' di sani combattimenti tra un enigma e l'altro. Sarà per il fatto che la casa vi ha messo a un livello tanto alto da non potere più farvi combattere con i mostriciattoli sparutelli di prima e non è in grado di inventarne molti altri? Forse. In fin dei conti Beholder sente già un po' la sua età e quasi quasi sarebbe meglio che fosse l'ultimo della serie. Il futuro è della virtualità e dei vari Underworld e Legends of Valour.

FABIO D'ITALIA

AMIGA
ZEPPELIN

GRAFICA 79
▲ *Niente di trascendentale, ma ben fatta*

SONORO 74
▲ *Effetti sapientemente usati*

GIOCABILITA' 82
▲ *C'è tutto quello che aggrada al piattaformista*
▼ *Non facile da dominare*

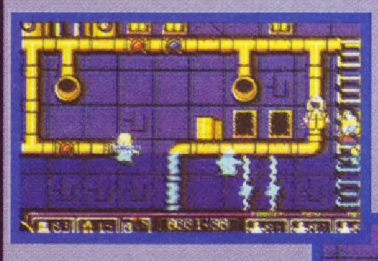
LONGEVITA' 80
▲ *Sessanta schermate piene di insidie*
▼ *Squilibrato nelle difficoltà*

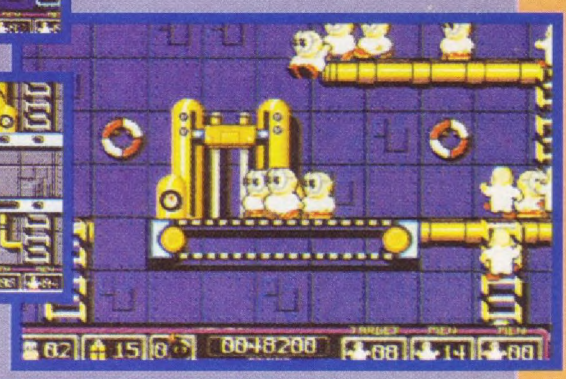
GLOBALE 80
Un platform di discreta fattura, consigliato ai più piccoli

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

SINK OR SWIM

Dopo James Pond, ecco un altro platform a tema acquatico il cui protagonista porta un nome ispirato a una celebre star del grande schermo ma anche perfettamente adeguato alla circostanza. Si chiama infatti Kevin Codner ("cod", in inglese, sta per "merluzzo"), e il suo compito, oltre a quello di incassare le dovute battute sarcastiche all'indirizzo del proprio cognome, consiste nel condurre alla salvezza un gruppo di persone imprigionate in una nave da crociera che sta lentamente colando a picco (non per niente la nave si chiama S.S. Lucifer!). Lo sventurato vascello conta sessanta compartimenti, ognuno gremito di letali insidie come spuntoni, fiamme, presse idrauliche nei quali i passeggeri, presi dal panico, andranno stupidamente contro se non interverrete. Come se non bastasse, il livello dell'acqua è in costante aumento, e naturalmente, i passeggeri non sanno nuotare: i beoti! E così dovrete sfruttare le vostre virtù da piattaformista per destreggiarvi fra travi e passerelle e nel contempo usare la vostra immaginazione per sistemare casse, premere interruttori, dirigere nastri di trasporto e deporre delle bombe in modo da creare una sicura via d'uscita per i passeggeri prima che l'acqua diventi la loro tomba.







Paragonato ad altri titoli in questo genere sovraffollato, Sink Or Swim risulta un po' rozzo ma, strano a dirsi, questo fa parte del suo fascino. La grafica è elementare ma nitida e simpatica e gli effetti sonori sono adoperati in maniera adeguata. Il controllo su Kevin poteva essere lievemente migliore; spesso vi troverete a saltare quando in realtà volevate premere un interruttore, ma una volta abituaticisi non è un vero problema. Il vero problema sta nel modo in cui sono stati concepiti i livelli. Molti di essi richiedono azione immediata non appena apparite sullo schermo, e scoprirete spesso che tutti i passeggeri versano in condizioni precarie prima che riusciate a comprendere la situazione. Un pò più di respiro fra la nostra apparizione e quella dei passeggeri sarebbe stata una bella cosa; così com'è, il gioco sembra un po' iniquo. Se siete dei fan di Lemmings e cercate nuovi stimoli, qui probabilmente non li troverete. Molti livelli non sono in realtà tanto difficili da risolvere; infatti, qualsiasi giocatore, anche il più scarso, si troverà a metà dell'opera entro poche ore di gioco. Per questa ragione, nonché per la natura simpatica dei personaggi, questo è un gioco che ci sentiamo di raccomandare ai giocatori più giovani (under 10, per intenderci) piuttosto che a quelli più maturi, sebbene anche questi ultimi potrebbero benissimo cavarne del divertimento.

DAVID UPCHURCH

QUESTO GIOCO FA ACQUA!

Le casse sono gli oggetti più utili che Kevin incontra nel gioco. Per cominciare, esse fungono da pratici ostacoli al cammino dei passeggeri, che potranno così essere contenuti in un'area circoscritta fino a quando non sarete pronti per liberarli. Inoltre, le casse possono essere trasportate con una gru allo scopo di creare dei sentieri sicuri sopra aculei o letti di fiamme. Altri oggetti utilizzabili per salvaguardare la vita di quei disgraziati sono le bombole d'ossigeno e le scialuppe di salvataggio. Le prime vanno gettate in acqua dopo aver sfondato gli armadietti che le contengono; quando un passeggero annegante ne incontra una, l'aria in essa contenuta lo sottrarrà alla morte proiettandolo verso l'alto. Le scialuppe servono praticamente allo stesso scopo, con la differenza che ovviamente possono trasportare più di un passeggero. La scialuppa è l'ultima risorsa del gioco e dura per un periodo di tempo limitato; inoltre può essere usata una sola volta in ciascun compartimento. Kevin dispone anche di bombe per togliere di mezzo le casse che ostruiscono il percorso, nonché di una riserva di ossigeno che gli permette, quando è necessario, di stare sott'acqua per qualche istante.

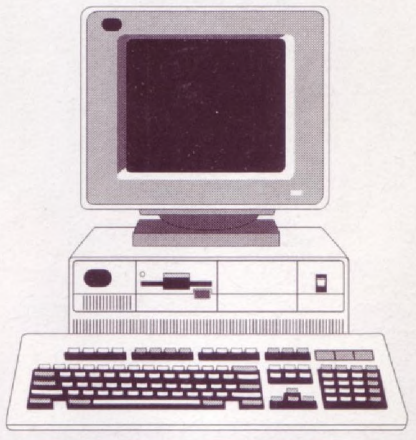
COMPUTERS
by ELETTRODATA

IMPORTAZIONE DIRETTA

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

OFFERTE LOW COST 1993

ED 386/SX
33MHz, 2 MB RAM
HD 42MB, SVGA 512KB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.390.000



ED 386/DX
40 MHz, 4MB RAM
HD 130MB, SVGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.890.000

OFFERTA PROFESSIONAL!!

ED 486/50 EISA — **L. 3.140.000**

Mainboard EISA 50 MHz dx2, 4 MB RAM, Hard Disk 220 MB,
SVGA True Color, Fdd 1.44, Tastiera estesa, 2 Ser/Par/Game,
Controller Intelligente e Monitor Colori SVGA Low Radiation

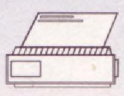
Corredo Omaggio alle Configurazioni:

Mouse + MS DOS 5.0 & WINDOWS 3.1 Originali in Italiano!!

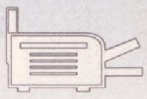
PREZZI IVA ESCLUSA, GARANZIA 12 MESI, OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 260.000 - VIDEO BLASTER L. 590.000 - MULTIMEDIA KIT L. 750.000
NOTEBOOK 386/SX/25 2MB HD 60 L. 1.790.000 - NOTEBOOK 386/DX/33 4MB HD 80 L. 2.680.000
FAX SEGRETERIA TELEFONICA AMSTRAD (Con riconoscimento vocale) L. 940.000

MODEM FAX SEGRETERIA ad alta velocità (19.200 baud) ZyXEL U-1496-E L. 790.000



STAMPANTI STAR & HEWLETT PACKARD



LC 20 (9 aghi)	L.	310.000	DESKJET 500	L.	650.000
LC 100 Colori	L.	370.000	DESKJET 550C	L.	1.050.000
LC 24-20 (24 aghi)	L.	490.000	LASERJET IIIP	L.	1.640.000
LC 24-200 Colori	L.	610.000	LASERJET IV	L.	2.590.000

Sconti Speciali per Studenti!!

Vendita e assistenza:	MILANO	VIA MECENATE 76/4	TEL.	02/58012050
Negozi e Show Room:	MILANO	VIA ILLIRICO 2	TEL.	02/70125167
	BRESCIA	MARCHENO V.T.	TEL.	030/8960207
Prossime aperture:	ARCORE (MI)	VIA CASATI 201	TEL.	0336/335202
	MILANO	MM2 GIOIA (METROPOLITANA)	TEL.	02/6705237

Serietà e Competenza al Vostro Servizio!

AMIGA
MILLENNIUM

GRAFICA 79
Scarsa fluidità nello scrolling

SONORO 80
Musiche tutte molto coinvolgenti

GIOCABILITA' 89
Un perfetto mix tra azione e rompicapo

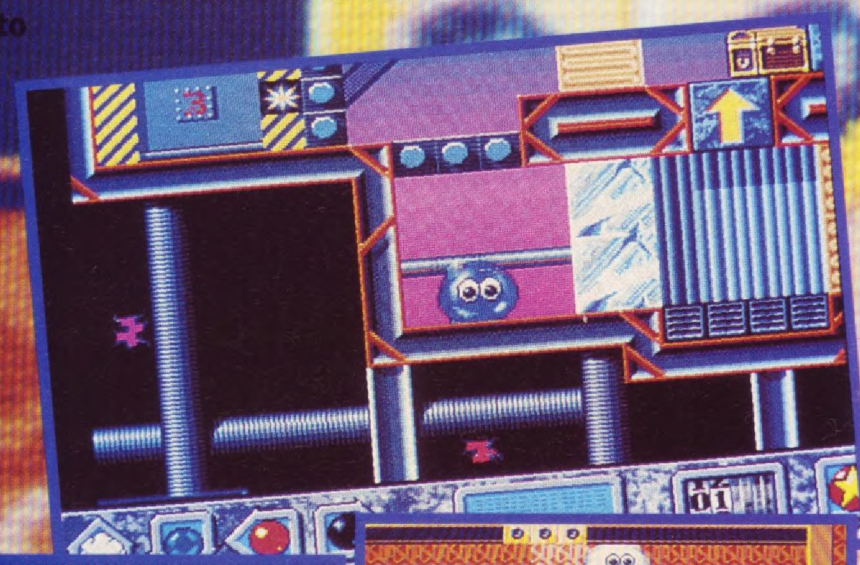
LONGEVITA' 88
Più di un modo per completare i livelli

GLOBALE
89
Senza dubbio il videogioco più originale degli ultimi tempi per Amiga

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

MORPH

Che paura avere un parente scienziato: non sai mai cosa può capitarti quando lo vai a trovare: potresti essere trasformato in una mosca oppure potresti venire accoppato per poi essere fatto rinascere alto tre metri e con qualche bullone in testa. Ma Morris Rolph (Morph per gli amici) quel pomeriggio doveva proprio andare a trovare suo zio, il Professor Krankenpot; il resto è storia: Morris entra nella macchina per la trasformazione della materia, un topo che gironzolava in laboratorio spinge una leva e voilà, Morris Ralph diventa una nube di atomi che talvolta stringono saldi legami e talvolta li sciolgono. In poche parole, nessuno sa cosa cavolo sia











Grande! Morph ha semplicemente una valanga di pregi: innanzitutto tutto quello che accade all'interno del gioco ha senso. L'interazione tra il personaggio e l'ambiente è dettata da leggi precise (quelle della fisica), la qual cosa rende il gioco molto intuitivo e affascinante, a differenza di molti altri giochi in cui il personaggio è sì fantasioso ma non c'è nessun raziocinio in quello che combina. Che dire poi del perfetto equilibrio tra azione e rompicapo? Morph non ha bisogno di interfacce per compiere un'azione: vi basta premere il pulsante e spostare in una delle quattro direzioni principali, cosicché il gioco non perde neanche un briciolo di ritmo. E poi il personaggio è troppo beota: in quale altro gioco andate in giro sottoforma di nuvoletta di gas, di goccia d'acqua, di palla di gomma e di palla di cannone contemporaneamente? In nessuno! Potrei anche soffermarmi a dire che la tecnica di programmazione non è sopraffina (scrolling gelatinoso e grafica un po' grezza) ma confronto all'originalità del gioco qualsiasi difetto estetico passa in secondo piano! A prima vista sembra una ciofeca, ma in realtà è uno dei titoli più spassosi degli ultimi mesi!

PAOLO CARDILLO

KAFKA ADDIO

Dopo il terribile incidente, Morph deve recuperare gli ingranaggi della macchina di trasformazione della materia e per questo può sfruttare i suoi nuovi poteri, cioè i quattro stati della materia in cui Morph può snaturarsi (ogni trasformazione è in numero limitato):

STATO GASSOSO: Morph è una nuvoletta e ha la capacità di volare, anzi quella di non poter neanche atterrare! Può passare attraverso piccole fessure e griglie ma viene anche scaraventato via dai ventilatori ed è combustibile!

STATO LIQUIDO: In qualità di ameba Morph passa attraverso i buchi, spegne il fuoco ma può essere risucchiato dai tubi o disperdersi nelle pozze.

STATO FLESSIBILE: Morph salta che è un piacere, ma tutto ciò che è appuntito (vetro, puntelli, spigoli metallici) lo fa esplodere!

STATO SOLIDO: con la sua durezza, Morph frantuma i muri dopo una breve rincorsa. Per la sua pesantezza però si può sbriciolare in mille pezzi cadendo o affondare senza scampo nell'acqua!

MEGA CONCORSO CVG

SILVANA CORBELLI



VINCI UN FANTASTICO MegaPC AMSTRAD

CVG ti coinvolge con un grande concorso, per premiare la tua fedeltà. Puoi vincere 10 abbonamenti a CVG e un fantastico MegaPC Amstrad!

PER PARTECIPARE DEVI:

1) ritagliare i bollini CVG che troverai nei prossimi due numeri della rivista **2)** incollarli sulla scheda nell'apposito spazio **3)** compilare con i tuoi dati la scheda **4)** spedire in busta chiusa a:

MEGA CONCORSO CVG
Gruppo Editoriale Jackson
Via Gorki, 69
20092 Cinisello B. (MI)

L'UNICO CHE UNISCE LO STANDARD MS-DOS AL SEGA MEGADRIVE

MegaPC 386SX è prodotto e venduto da Amstrad con licenza Sega Enterprises Ltd.

RITAGLIA QUESTO BOLLINO

E INCOLLALO SULLA SCHEDA CHE HAI TROVATO NEL NUMERO SCORSO.

Il 15 settembre 1993, fra tutte le schede pervenute entro il 10 settembre 1993, verranno estratti i vincitori del Mega PC Amstrad e dei 10 abbonamenti a CVG.

BUONA FORTUNA!

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

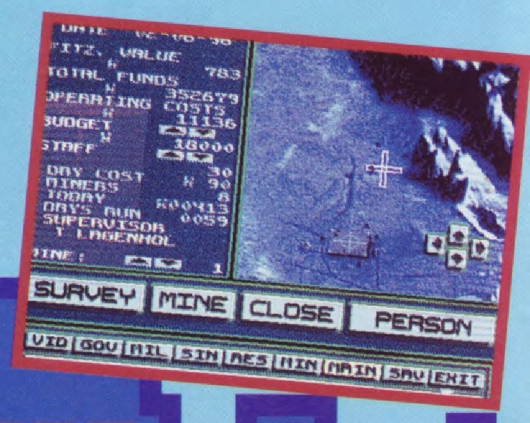
Il prossimo appuntamento è con CVG di luglio/agosto, dove troverai il terzo bollino per completare la tua scheda

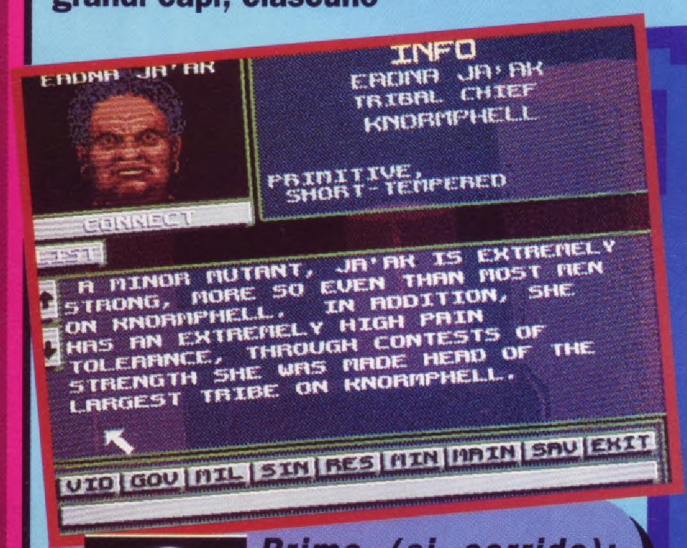
PC
EMPIRE

MAELSTROM



Maelstrom! Il nome terribile dei gorghi nel Mare del Nord ricorre in un simulatore galattico che vi vedrà annegare nel latte di stelle al gusto di fitzholnio. Ma mi chiederete: che diavolo è il fitzholnio? E' un minerale del futuro che si vende come il pane, scavato soprattutto in quel di Harmony, pianeta con capitale Perfect, e via con le melensaggini... Voi siete, o meglio eravate, un ufficiale del Sindicato (se leggete "Sindacato" vi annego subito) che ha deciso di ribellarsi contro il suo stile ultra-colonialistico di governare l'universo. Così vi siete imboscato su questo pianeta-miniera, eletto nientemeno che Supergovernatore a gran tumulto di popolo. La vostra missione? Ah, come non vi invidio: pacificare la galassia!
Per farlo, dovete sapere che nel vostro settore galattico ci sono una trentina di pianeti, ognuno dei quali ha uno o più grandi capi, ciascuno con le sue perversioni politiche. Ognuno di essi vuol fare i comodacci suoi, e ci saranno addirittura quelli favorevoli al Sindicato. Voi, con accorti giochetti politici, militari ed economici, dovrete tentare di trascinarli dalla vostra parte, o perlomeno di neutralizzarli. S'intende, quindi, che questo è un simulatore galattico intrigante e comprensivo (non nel senso di caritatevole), dove il vostro scopo sarà reclutare quantità ubriachevoli di personale, assegnarlo ai vostri reparti di lavoro, e dirigerne l'operato fino alla vittoria. Vi spetterà tenere le relazioni diplomatiche e prendere importanti decisioni, oltre a decidere saggiamente per gli interventi militari. E c'è ben altro...





QUINTET

Ai vostri ordini perlomeno divini risponderanno ben cinque sezioni.
GOVERNO - Fermo restando che la governatrice è una simpatica bionda che sembra uscita da un romanzetto rosa, in questa sezione potete allocare gli harmonyani fra le altre attività, per renderle più efficienti, oltre a definirne lo stipendio.
MILITARE - Qui si danno le botte! Costruite, modificate, e inviate una flotta di corazzate galattiche a spadroneggiare nel nero dipinto di nero!
SIN - E' la sigla del servizio segreto. Con esso vi divertirete a beccare informazioni segretissime, ricattare, scatenare rivolte, torturare, ecc.
RICERCA - Il pozzo delle teste d'uovo. Comprate qualche bel gatto a nove code per rendere produttivi i vostri pagatissimi scienziati! In cambio, ricchi premi e armi di portata cosmica.
MINIERA - Il vostro pianeta scoppia letteralmente di fitzholnio. Che aspettate a succhiellarlo un po' per guadagnare qualche camion di dindi? Non sapete che fare dei soldi? Dietro la lavagna, di corsa!







LONGEVITA'

Vasto quanto una galassia (per l'appunto)

90

GRAFICA

Ricca di dettagli e sequenze di raccordo alla X-Wing

83

SONORO

Esiguo, e quel poco che c'è è mediocre

55

GIOCABILITA'

Trama avvincente
Interfaccia astrusa

81

GLOBALE

88

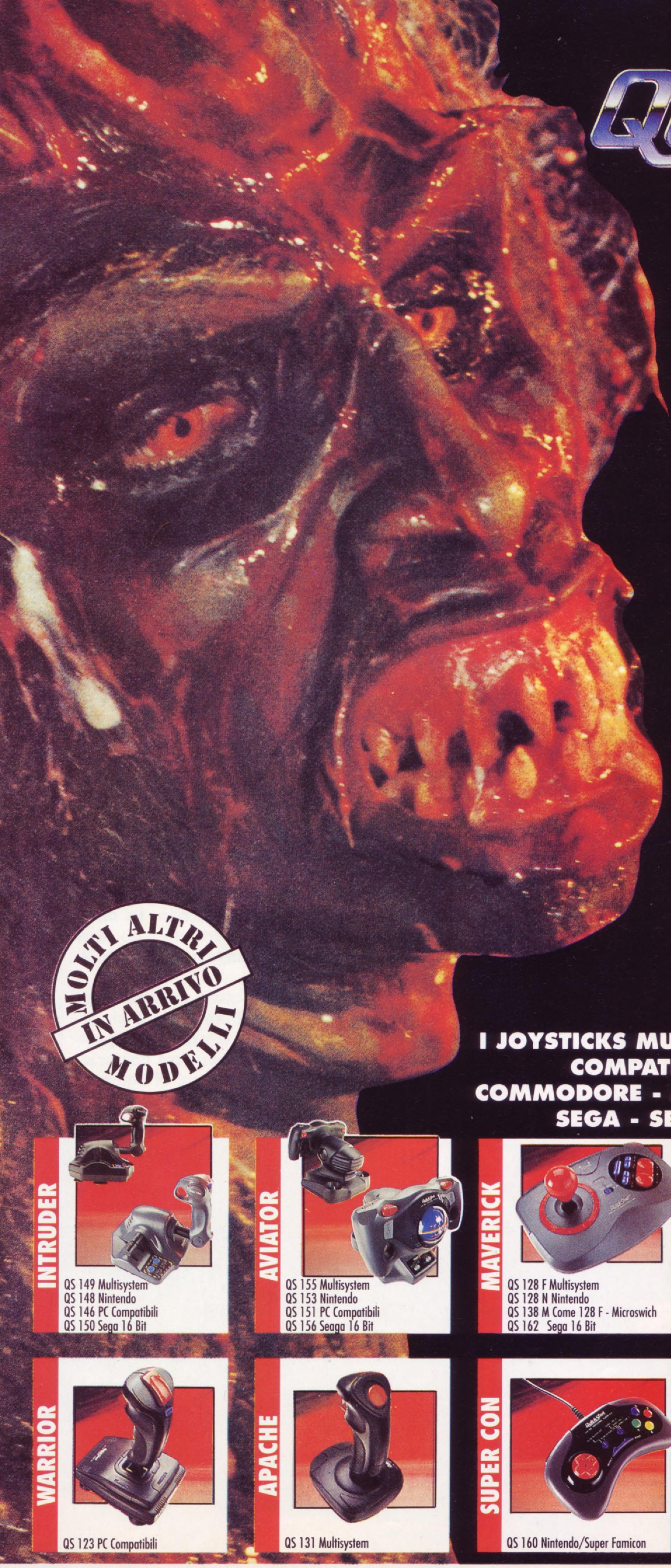
Una simulazione completa ma non priva di frustrazioni

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

?

Primo (si sorride): Maelstrom è interessante, c'e tanta bella grafica nella sezione armi, ci sono tanti bei filmini d'intermezzo, la simulazione è notevolmente dettagliata, l'ambiente è abbastanza grande, il gioco vi durerà parecchio, è più o meno rigiocabile, la trama non è lineare e la mamma ha fatto gli gnocchi.
Secondo (si piange): Il sonoro fa pena, L'interfaccia utente non è "CHIARA E SEMPLICE" come ce la contrabbandano e richiede assuefazione, la trama comunque segue linee guida forzate, si ha una certa impressione di impotenza e gli gnocchi non mi piacciono.
Terzo (si fanno i conti): Il mercato non offre nulla di simile, non è un mangiapotenza, accetta configurazioni decenti, va bene solo per gli amanti di strategia o gestione e ho buttato via gli gnocchi.
Quarto (si sintetizza): Torbido. Viva le lasagne!

PAOLO CARDILLO



QuickShot®

World No. 1

L'UNICO MODO PER SFIDARLO E VINCERE.

MOLTI ALTRI MODELLI IN ARRIVO

I JOYSTICKS MULTISYSTEM SONO COMPATIBILI CON:
COMMODORE - ATARI - AMSTRAD
SEGA - SEARS - MSX

INTRUDER

QS 149 Multisystem
QS 148 Nintendo
QS 146 PC Compatibili
QS 150 Sega 16 Bit

AVIATOR

QS 155 Multisystem
QS 153 Nintendo
QS 151 PC Compatibili
QS 156 Seaga 16 Bit

MAVERICK

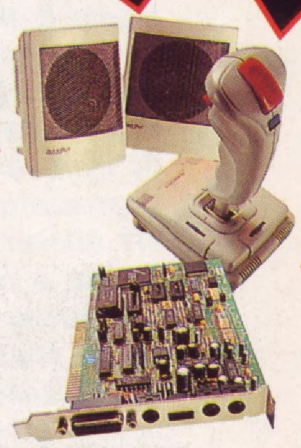
QS 128 F Multisystem
QS 128 N Nintendo
QS 138 M Come 128 F - Microswich
QS 162 Sega 16 Bit

PHYTON



QS 130 F Multisystem
QS 130 N Nintendo
QS 137 M Come 130 F - Microswich

SOUND MACHINE



QS 803 SOUND MACHINE:
Warrior per PC-Sound Blaster 2.0 Orig.
N. 2 Altoparlanti

WARRIOR

QS 123 PC Compatibili

APACHE

QS 131 Multisystem

SUPER CON

QS 160 Nintendo/Super Famicon

STARFIGHTER



QS 171 Sega 16 Bit
QS 157 Nintendo

TURBO



QS 111 A Multisystem

Distributore esclusivo per l'Italia: RS ricerca e sviluppo srl - Via B. Buozzi, 6
40057 Cadriano di Granarolo (Bologna) - Tel. 051-765563 - Fax 051-765568

VINCI LA SFIDA.

Chissà perché, vogliono tutti andare nello spazio. Proprio non si capisce. Comunque sia, questo gioco naviga nel tempo, alle origini dell'astronautica: cerca di ricostruire digitalmente la storia di questa scienza giovane e imperfetta, con voi come figure chiave.
Cominciamo, quindi: come sapete, le due potenze guida sono state la Russia e l'America, e ognuna ha avuto la sua parte di gloria e onori, con (pare) un certo vantaggio per i nipotini dello zio Sam. A voi spetta scegliere una delle due, partendo da zero per una folle corsa allo spazio anziché agli armamenti, una volta tanto. Sono disponibili diversi livelli di difficoltà, oltre a due distinte modellazioni e alla possibilità di creare i vostri astronauti anziché usare quelli realmente esistiti.
Per realizzare le vostre prodezze riceverete una certa quantità di soldoni ogni anno, da ripartire saggiamente in due semestri. Con essi dovrete scegliere i vari missili dalle fabbriche, acquistarli e svilupparli per migliorarne l'affidabilità, senza trascurare che esistono anche le tute spaziali, le sonde, le capsule, gli stadi propellenti e infine i costosissimi astronauti. Durante il corso del gioco riceverete informazioni dalla CIA o dal KGB sui progressi dell'avversario (umano o digitale), oltre a subire tutta una serie di eventi "storici" che modificheranno le contingenze (rinvii delle missioni, incidenti, fughe di scienziati, ecc.). Vi toccherà pianificare in anticipo le missioni, comprando se necessario altre rampe di lancio, e cercare di non fallire se non volete essere "promossi" a qualche altro lavoretto in Siberia o in Alaska!

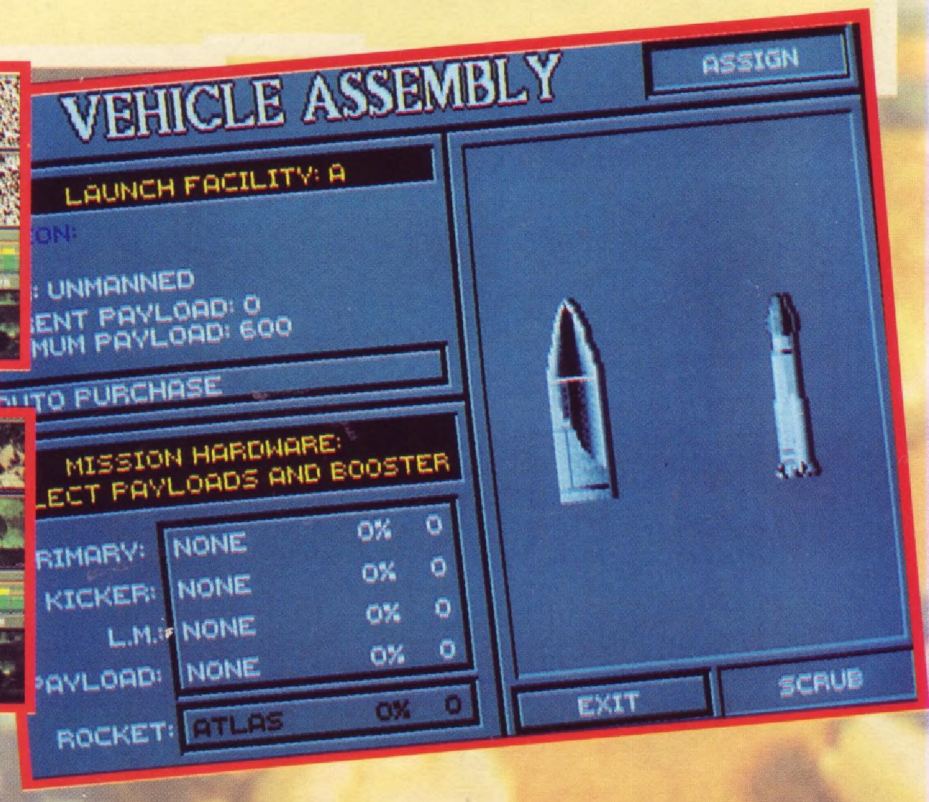
BUZZ ALDRIN'S RACE IN SPACE

MAMMA LI RAZZI!

Ognuno dei due contendenti ha la sua bella parte di ferraglia spaziale, ricostruita in base ai dati storicamente disponibili. Gli americani, ad esempio, erano pieni di roba tipo Titan, Gemini, Mercury, Atlas, Explorer, eccetera, mentre i russi avevano la loro brava sfilata di Sputnik, Cosmos, Vostok, Voskhod, Salyut, e via dicendo. Le differenze tra il materiale non sono sostanziali: i sovietici usavano razzi più potenti di quelli americani, ma li caricavano maggiormente equilibrando di fatto le prestazioni.
La sostanza è che (giustamente) è indifferente quale superpotenza scegliate: la sfida sarà sempre abbastanza equilibrata. Sarà importante più che altro capire ciò che si può fare col materiale a disposizione, osservando di tanto in tanto il manuale per non fare confusione, dato che missioni diverse richiedono modelli diversi di equipaggiamento.





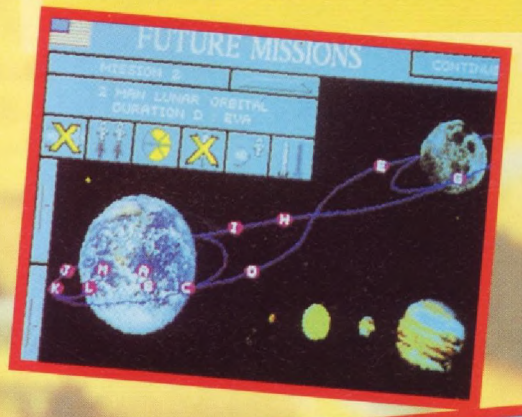


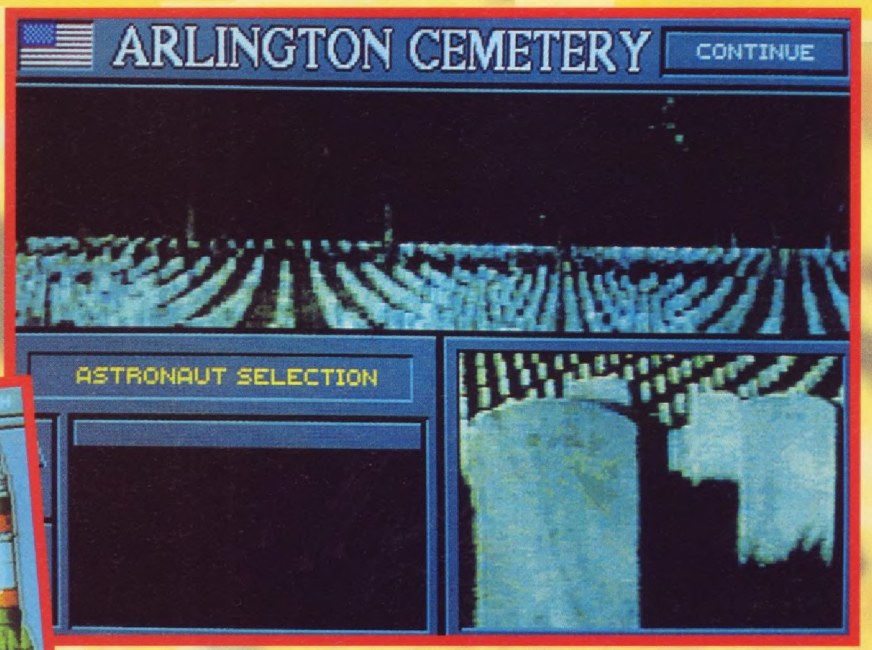
Ohè, fratelli, questo è finalmente un gioco nuovo. Vi ricordate di Space M.A.X. o di ESS MEGA? No, vero? Nemmeno, io, se non fosse stato per un mio amico pazzoide che mi ha fatto una testa così con le vecchie glorie dell'astronautica. Vi basti sapere che questo è finalmente il primo gioco spaziale serio da almeno due anni (salvo improbabili omissioni), per cui il mio monito da arbiter elegantiarum è di non lasciarvelo sfuggire se apprezzate il genere. Volete i motivi? Allora: c'è tanta grafica digitalizzata e realisticheggiante, tratta da riprese dell'epoca, c'è un adeguato supporto sonoro, finalmente auscultabile, e infine il gioco si lascia giocare bene, producendo la solita e famigerata "zuppa di neuroni in fricassea" per lo sforzo di tenere un occhio al KGB e l'altro al matitone bianco che fende il cielo, per diventare magari una splendida pallonata di fuoco roboante.
Insomma, ha il suo perchè.

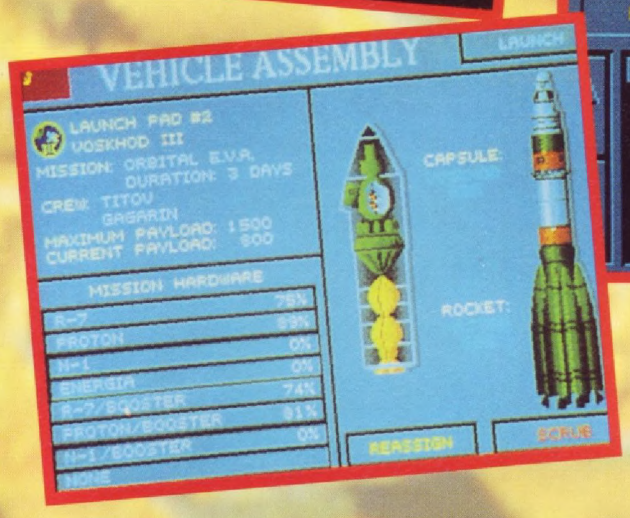
PAOLO CARDILLO

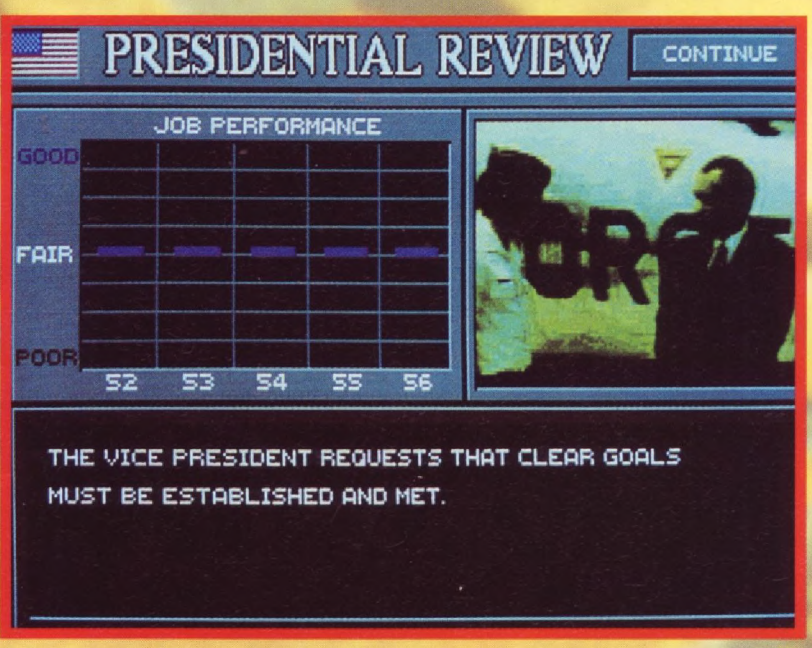
ADESSO CHE SI FA, EH?

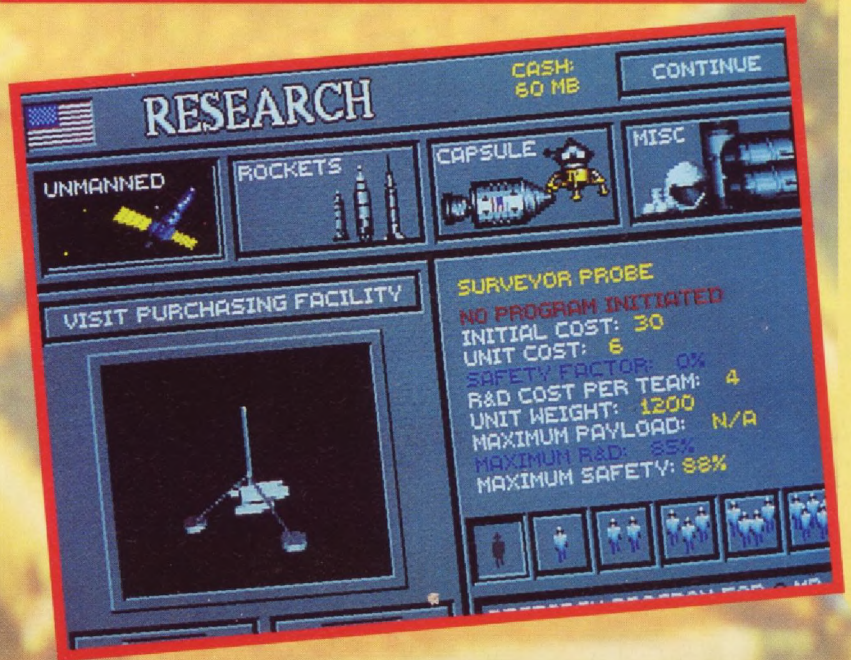
Le missioni sono abbastanza complicate. Innanzitutto, si devono sempre usare almeno due diversi pezzi, come ad esempio un razzo e una capsula. I pezzi, però, possono diventare anche molto di più, e se ci entrano in mezzo gli astronauti le cose diventano tenebrose. Questi ultimi, infatti, richiedono una quantità spaventosa di addestramento, che poi magari va tutta in fumo perchè un bullone del razzo esplode, procurando per giunta sulle vostre spalle innocenti tutto il biasimo del Cremlino o del Pentagono. Però, dovete riuscire a capirci qualcosa, e soprattutto scegliere con cura le vostre mete. La corsa allo spazio è soprattutto una gara di prestigio internazionale, dove successi e fallimenti contano molto più dei soldi spesi. Inutile, quindi, saltare tappe giudicate inutili, altrimenti rischiate di ingolfarvi nei fallimenti. Parimenti inutile sarà seguire pedantemente tutte le tappe possibili, perchè fatalmente il vostro avversario vi supererà. Se già non lo avete capito, questo è un gioco di cervello.











Non saprei bene che dire: forse i giochi strategici mi lasciano un pochetto perplesso. Ammetto naturalmente che il supporto grafico-sonoro è notevole, ma vi avverto: già installandolo sentivo puzza di INCA, ossia di grande demo scoppiettante in apparenza ma con poco substrato oggettivo. L'osservazione ha confermato questo presentimento fino a un certo punto, ossia fino al punto in cui si vedeva fin troppo bene che c'era un bel simulatore con cui sfogarsi.

Per questo motivo mi sono trovato molto più propenso a gustare le numerose scene cinematografiche con i loro effetti d'atmosfera: la scena del conto alla rovescia mi intriga sempre moltissimo.

Allora perchè non sono convinto? Forse perchè penso a quanta gente non ci giocherà. In fondo, questo è un prodotto per specialisti di razza, ossia per gente che sa strizzare da un simulatore anche l'ultima goccia di interesse.

Sicuramente Buzz Aldrin vi durerà, grazie anche ai tre livelli e la possibilità di invertire le parti, ma secondo me gli manca quel quid in grado di mutare un bel gioco in un grande gioco. Conclusione? Compratelo, se vi piace: è un gioco piuttosto bello, ma non da antologia.

MASSIMILIANO ANTICOLI

PC
INTERPLAY

GRAFICA 88
Spettacolari sequenze digitalizzate
Interfaccia un pò grezza

SONORO 86
Ancora atmosfera grazie alle voci campionate

GIOCABILITA' 91
Un affascinante rivisitazione di un epoca mitica

LONGEVITA' 89
Una lunga odissea nello spazio

GLOBALE 88
Un'accattivante e nostalgica simulazione dell'epopea astronautica

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

WOODY'S WORLD

Sette mesi di lavorazione, mille schermi, sessanta livelli, ventidue stili grafici, ventisei commenti musicali, trentadue colori; sembra che stiamo parlando di un kolossal cinematografico, e invece stiamo menzionando le ottime referenze di Woody's World, un platform che si impone come una valida alternativa a Superfrog. Tante sono le cose che accomunano questi due giochi: mucchi di monete da collezionare, nemici da eliminare blastandoli o saltandoci sopra, stanze segrete in abbondanza, scrolling fluido e veloce ed un protagonista un po' insipido.

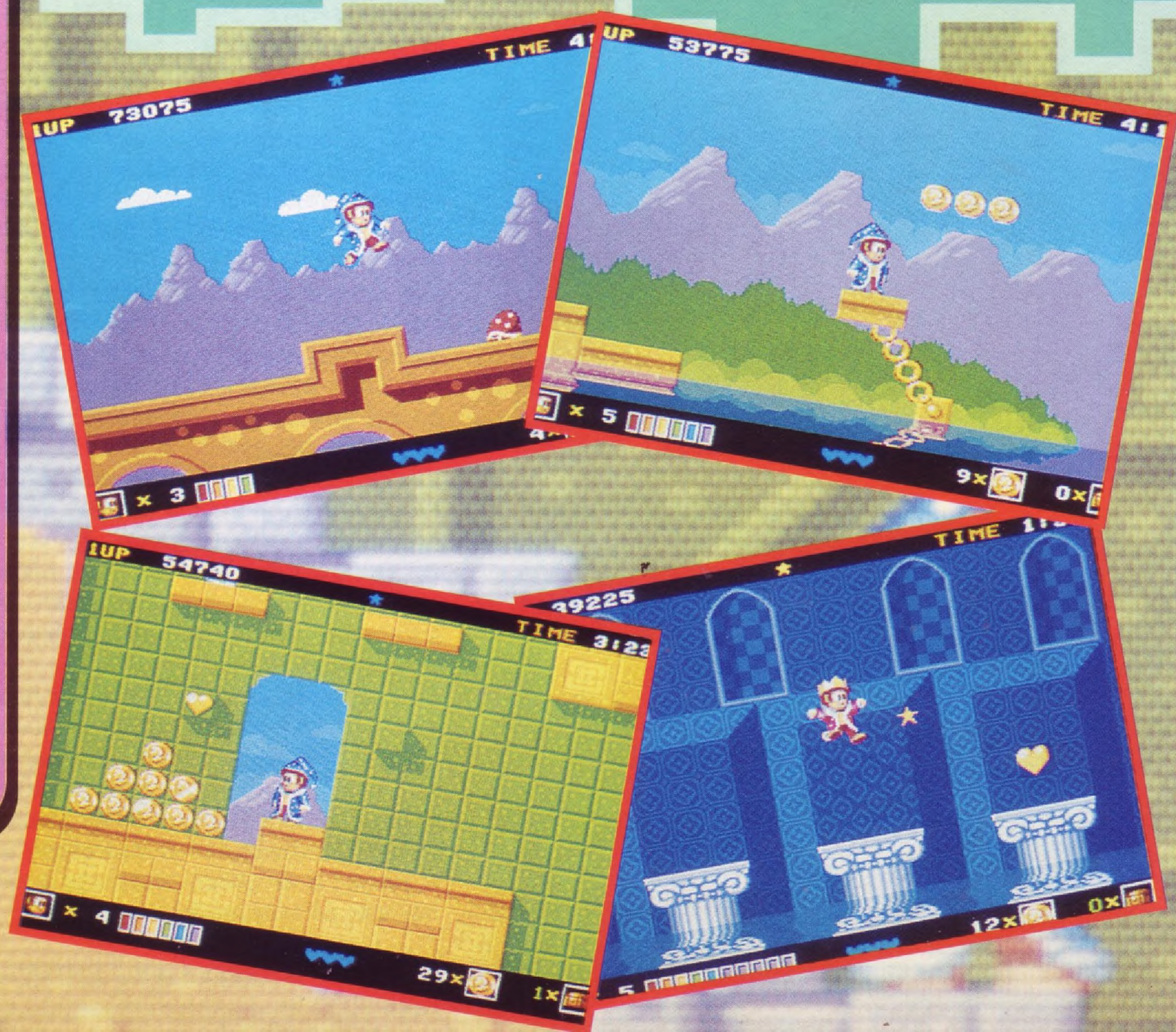
Ma qui finiscono le somiglianze. Woody's World infatti è ambientato in un regno fiabesco di stampo medievale e tutti gli elementi di gioco sono di matrice "feudale". E diversa è naturalmente la storia; si narra infatti di un re che ha perso un cristallo magico senza il quale non è in grado di governare il proprio regno, permettendo così alle forze del male di prendere il sopravvento. Disperato, il re si rivolge all'elfo Woody affidandogli il compito di ritrovare il cristallo, cosa che comporterà una lunga e ampia escursione del regno in cerca del castello che contiene il prezioso oggetto...





IL MIO REGNO PER UN CRISTALLO

Il gioco si apre con la visualizzazione di una mappa del mondo di Woody; i livelli completati sono contrassegnati da una stella, mentre quelli che potete selezionare sono indicati con un punto interrogativo. L'elfo inizia la missione partendo da "Steam Castle", uno scenario costellato di ordigni da era industriale come pistoni pressanti, getti di vapore rovente, buche spinose e un intrico di tubi rugginosi tutto intorno. E naturalmente non mancano i soliti insidiosi animaletti non bene identificabili, volatili e non, ognuno con un diverso metodo di attacco. Fra i diversi livelli segnaliamo: uno scenario "celeste" con nuvole da saltare e correnti d'aria di notevole forza, una miniera con pioggie di pietre incandescenti, piattaforme rovescianti e agguerrite talpe da guardia, e un parco con laghetti, molluschi sparanti, piattaforme accuminate o a scomparsa. Una volta completato uno scenario, potrete incamerare punti e monete extra in un "bonus level" che vede Woody a cavalcioni di un trenino in corsa lungo un susseguirsi di salite e discese.



Woody's World è un gioco che inizialmente può non dir nulla, ma che conquista appieno dopo qualche partita. Certo, il protagonista è quello che è (vale a dire una mezza calzetta) ma il gioco è avvincente, pieno di sorprese e le monete sono lucide e numerose quanto basta per invogliare l'appetito del piattaformista. Di solito non mi aspetto granché da un platform sull'Amiga, ma Woody's World ha addirittura superato le mie aspettative. La grafica, nell'insieme, è ottima, con fondali ben disegnati e variopinti, e qualche effetto eccellente come il riflesso sull'acqua. I trabocchetti sono tanti e ben congegnati. Anche il commento musicale non è male, benché non abbia molto a che vedere con il tema del gioco. Insomma, se si esclude la difficoltà che si riscontra nel governo del personaggio e, non ci sono motivi per lamentarsi, ma solo ottime ragioni per acquistarlo.

FABIO D'ITALIA

RE PER UNA NOTTE

Per incamerare punti, Woody deve raccogliere le monete che sono distribuite lungo tutti i livelli del gioco. L'elfo possiede inizialmente tre vite la cui durata è scandita da una barra che decresce ogni volta che viene a contatto con un nemico o con una trappola. Woody comunque recupera l'energia perduta ogni 25 monete raccolte. Collezionandone 100, invece, l'elfo viene ricompensato con la capacità di sparare micidiali stelline. Distribuiti lungo il percorso sono dei cofani che possono contenere monete così come vite-extra (1 UP) o power-up a forma di scettro, corona o stella. Lo scettro trasforma Woody in un principe avente il potere di effettuare salti più ampi e di sferrare calci letali ai nemici. La corona, invece, trasforma l'elfo in un re che oltre a compiere salti ancor più ampi, può servirsi delle summenzionate stelline senza dover prima raccogliere il dovuto numero di monete. La stella, infine, mette Woody in grado di sparare le stelline a prescindere da quale sia il suo stato sociale. Fonte alternativa di punti, vite-extra e i suddetti power-up sono i cuoricini, distribuiti lungo file di varia lunghezza e conseguibili mediante salto con capocciata acclusa. Per terminare un livello, Woody deve raccogliere almeno la metà dei cofani in esso contenuti; fatto ciò, l'elfo potrà passare al livello successivo imboccando la porta con la scritta EXIT.



TRONI E PORTONI

Come ogni platform che si rispetti, anche Woody's World contiene una buona dose di stanze segrete. Qui si chiamano "bonus room" e contengono monete, cuoricini e cofani in varia quantità; ad esse si accede entrando nelle porte contrassegnate con un punto interrogativo. Alcune stanze, e non solo quelle segrete, presentano dei passaggi invisibili che conducono ad altri bonus, quindi è buona cosa sondare accuratamente ogni singola parete. Altre porte che è bene imboccare sono quelle che recano l'immagine di Woody con la corona; attraverso esse si accede alla "throne room" (la sala del trono), altra fonte di bonus. Tuttavia, è possibile entrarvi soltanto indossando la corona da re, e comunque non è priva di insidie. Per uscire sia dalle stanze segrete che dalla sala del trono, basta attraversare la porta con la scritta EXIT, dopo di che Woody riapparirà davanti alla porta d'ingresso. Tutti i livelli, inoltre, presentano degli ascensori di vario tipo senza i quali Woody non potrebbe raggiungere certe aree. La maggiorparte degli elevatori funziona autonomamente, ma alcuni di essi vanno avviati attivando un apposito interruttore.

Quando ho visto per la prima volta la demo di Woody's World, ne ero rimasto poco impressionato. Il personaggio mi era assolutamente indifferente, per non dire che mi stava antipatico. L'ambientazione era tra le più banali e la musica, per quanto ben fatta, non era affatto aderente allo spirito del gioco. Ma è proprio vero che non si deve giudicare un libro dalla copertina. La verità, e ora che l'ho visto lo posso dire, è che Woody's World è davvero un grande platform. Il primo livello è solo introduttivo: il resto manifesta una grande varietà, soprattutto graficamente (netta la distinzione tra i vari livelli). Mi è piaciuto molto il fatto che il potenziamento del protagonista passa attraverso tre status nobiliari, il che mi ha fatto cambiare parere sul personaggio (che comunque ha sempre una faccia da beota). Ma torniamo al gioco in sé: il design dei livelli è ottimamente concepito e comprende una notevole varietà di elementi. Sotto questo punto di vista, Woody's World è uno dei migliori platform degli ultimi tempi. L'unico suo problema? Si chiama Superfrog (e come complimento non è male,no?).

PAOLO CARDILLO

AMIGA VISION

GRAFICA — 90

▲ *Animazioni fluide, bei fondali e ottimo uso dei colori*

SONORO — 88

▲ *Diversi motivi suggestivi alla Jean Michele Jarre*

▼ *Fuori tema alcuni brani*

GIOCABILITA' — 85

▲ *Ricco di stimoli e trovate originali*

▼ *Difficilmente governabile*

LONGEVITA' — 89

▲ *Il mondo di Woody è molto vasto*

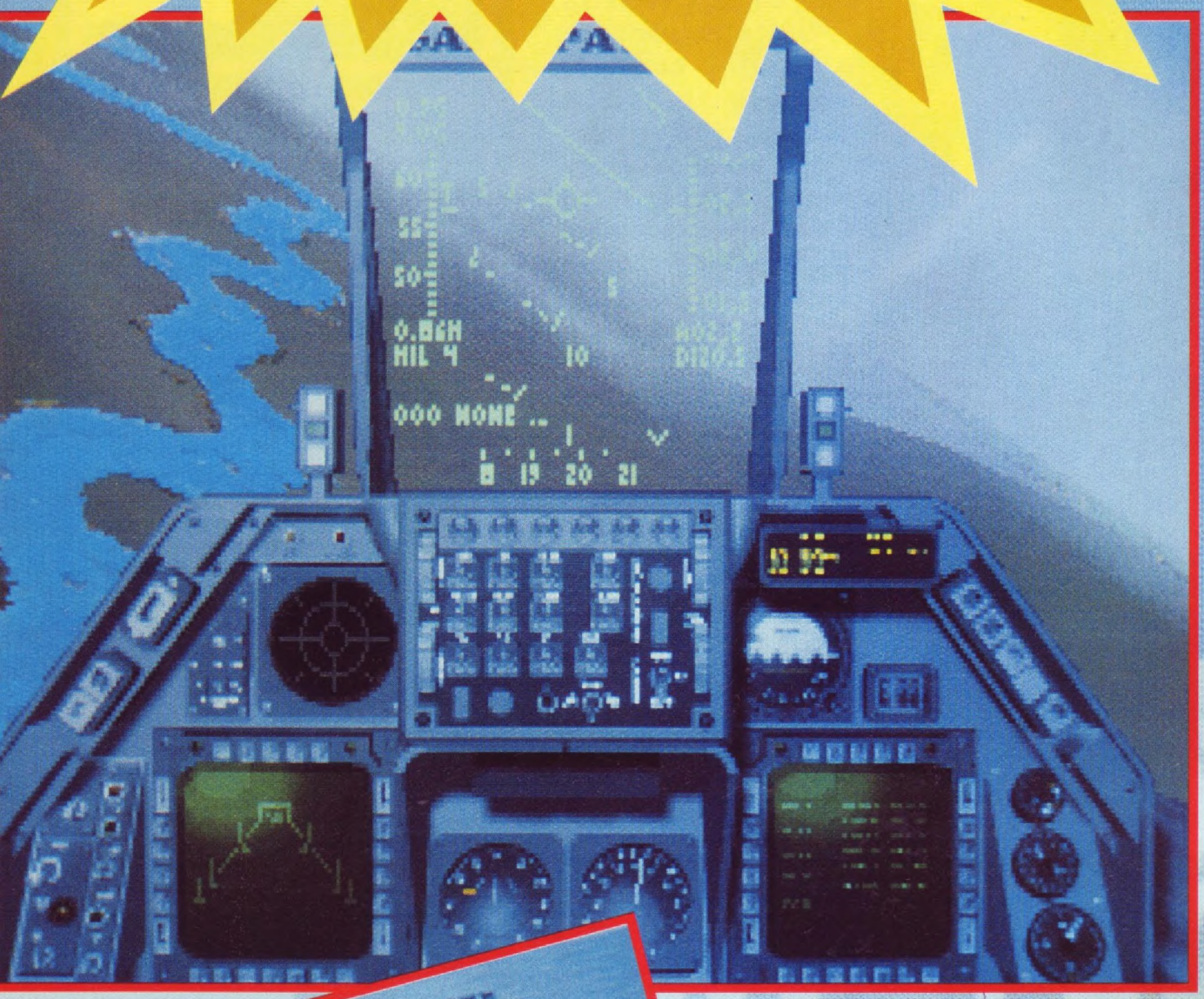
▼ *Ottenere le password è difficilissimo*

GLOBALE — 89

Un ottimo platform che però richiede molta pazienza

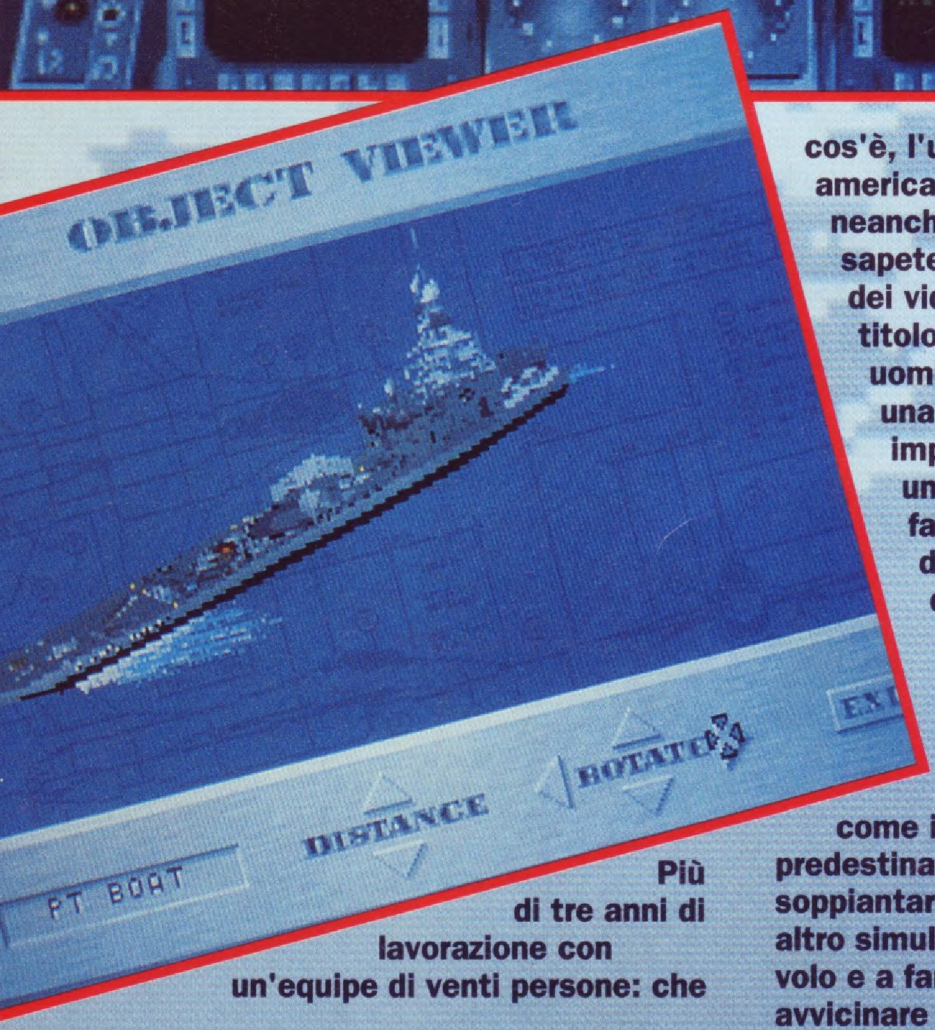
AZIONE	■■■■□
STRATEGIA	■□□□□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■□□

STRIKE COMMANDER

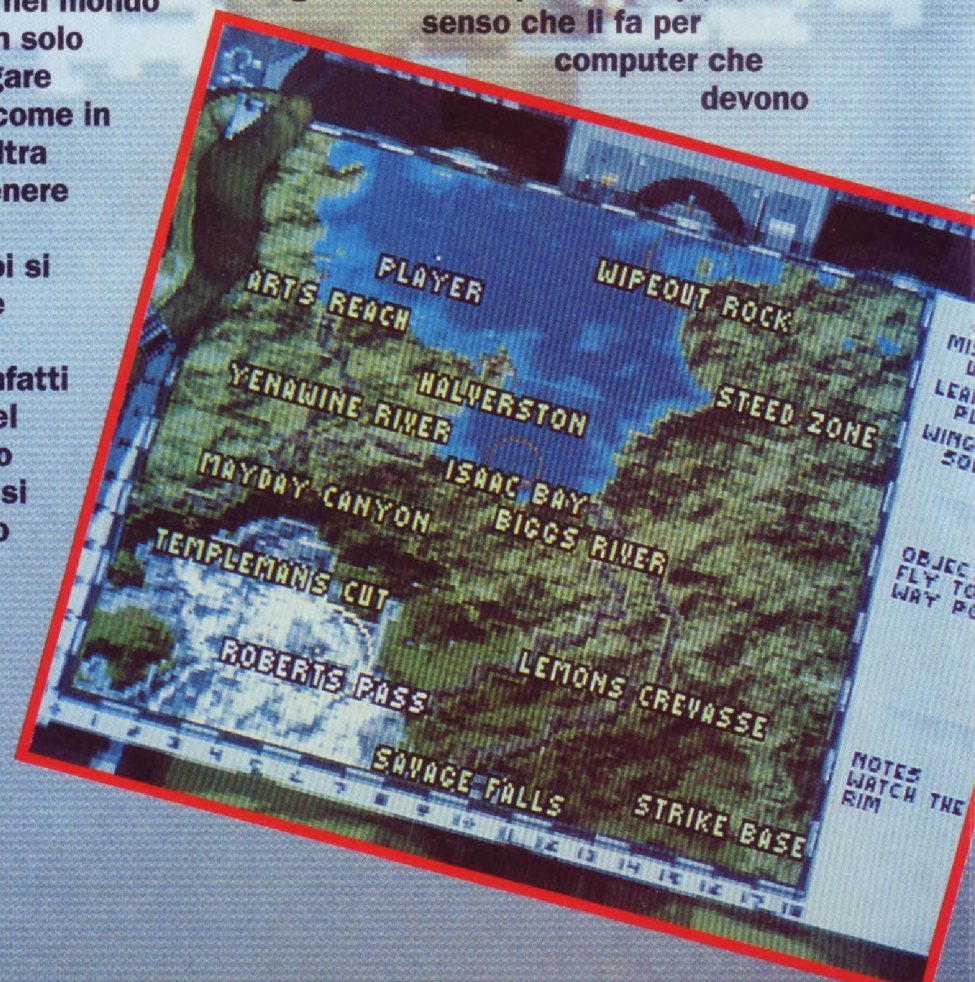


Complimenti per la trasmissione. La Origin s'era messa in testa di fare un kolossal e quel che ne è venuto fuori è semplicemente galattico, tanto che potrebbe quasi competere con un simulatore militare. Sorvolare le città è qualcosa di stupefacente e la rivoluzionaria possibilità di ruotare la testa nell'abitacolo prospettico fa intravedere scenari virtuali incredibili in un prossimo futuro. Ma come tutti i capolavori, qualche difettuccio c'é: provate a volare troppo bassi e vedrete pixelloni e distorsioni del paesaggio, ma questo vuol dire anche andare a cercare il classico pelo nell'uovo. E' importante però sottolineare che il giudizio varia a seconda della macchina di cui si dispone: se avete un 386 come minimo dovete dire addio a Gouraud e alle sue ombre, cosa che toglierà non poca atmosfera e motivi di attrazione al gioco. Se comunque avete un bel 486 a 66 MHz e un bel po' di RAM (beh, almeno 4 Mb) avrete davanti a voi il nuovo mito dei simualtori di volo.

PAOLO CARDILLO



cos'è, l'ultimo progetto scientifico americano sull'antimateria? Ma neanche per sogno. Non lo sapete ormai che nel mondo dei videogiochi un solo titolo può impiegare uomini e mezzi come in una qualsiasi altra impresa del genere umano? Nella fattispecie poi si deve trattare qualcosa di grosso, e infatti si tratta del videogioco che tutti si aspettano come il predestinato a soppiantare qualsiasi altro simulatore di volo e a far avvicinare la NASA al computer di casa (bella la rima, eh?). Stiamo ovviamente parlando di Strike Commander, partorito dalla mente megalomane di Chris Roberts, megalomane perché fa i giochi in anticipo sui tempi, nel senso che li fa per computer che devono



Più di tre anni di lavorazione con un'equipe di venti persone: che

MI GIRA LA TESTA

Una delle più incredibili caratteristiche di Strike Commander la provate in prima persona appena nell'abitacolo: provate a premere sui tasti freccia e la strumentazione che è davanti a voi inizierà a sfilarvi prospetticamente davanti al naso. Potrete addirittura guardarvi i piedi! Praticamente una piccola realtà virtuale chiusa all'interno del vostro abitacolo! Dopo esservi ripresi dallo shock, potete anche attivare l'opzione per "fissare" l'HUD e la strumentazione, completa di numerosi congegni, come vari radar e tutte le cifre che normalmente appaiono sullo schermino trasparente davanti a voi. Alcuni strumenti comunque possono essere ingranditi in modo da leggere meglio dati e sagome che riportano.



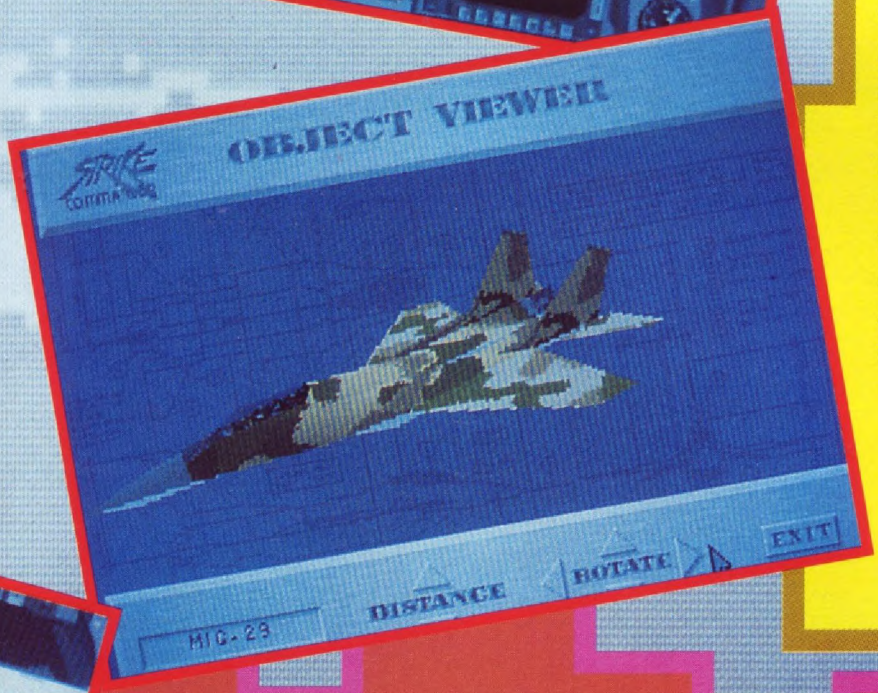


QUALCHE CARATTERISTICA AL VOLO

Come struttura di gioco, Strike Commander non è molto diverso da vari simulatori di volo precedenti, anzi non è neanche tanto diverso da Wing Commander: si tratta sempre di partire, svolgere una missione ben definita e tornarsene a casa. E non è neanche molto simulativo: alcuni aspetti del peso dell'aereo sono stati tralasciati e della strumentazione è stata semplificata, tanto che potremmo quasi dire che siamo su livelli arcade. Ma come Wing Commander, Strike Commander ha la trama che collega tutti gli avvenimenti (con vari dialoghi fra altri piloti e con i superiori) che rende il gioco cinematograficamente avvincente. Se altri simulatori sono il massimo dell'esaltazione militare, qui c'è parecchio pathos cinematografico: a voi la scelta!

UN PO' DI OTTIMISMO!

Beh, l'ottimismo serve a ben poco quando si tratta di dover giustificare uno scenario bellico. Nel caso di Strike Commander, il mondo intero precipita in una crisi nera in seguito alle schermaglie american-oriental-nippo-britanniche: si inizia con la CSI dilaniata da lotte intestine per proseguire con una seconda Guerra del Golfo, che preclude ogni fornitura di petrolio dal Medio Oriente e scatena invece il terrorismo. Gli atti terroristici coinvolgono a tal punto Scozia e Galles che queste si dividono dal Regno Unito. Poi vengono inviate truppe americane, tedesche e inglesi nella CSI per soffocare i moti ribelli ma le truppe subiscono gravi sconfitte. La crisi economica è di proporzioni gigantesche e un bel giorno del 2000 la California viene devastata dal temutissimo "Big One". Non sovvenzionata, la California minaccia di uscire dagli Stati Uniti e lo stesso fanno più il Texas e l'Alaska, sfruttatissimo per le trivellazioni petrolifere. Il Giappone ingloba quasi un terzo della martoriata CSI mentre negli Stati Uniti in sfacelo si formano le prime grandi multinazionali. Il governo americano decide che è ora di riguadaganare economicamente terreno con la forza e dà il via libera all'assoldamento di mercenari: la Turchia diventa il paese più "gettonato" per l'arruolamento. E' ormai il 2011 e tra la folta lista di piloti-mercenari appare anche il vostro nome...



IL MURO DEL SUONO

Se voleva essere un capolavoro assoluto, Strike Commander non poteva mancare del necessario bagaglio di effetti sonori e infatti Chris Roberts e il suo team si sono letteralmente scatenati: le musiche mutano a seconda della situazione in cui ci si trova ma il vero pezzo forte è la sintesi vocale. Se poi si vuole raggiungere davvero il top, si può acquistare l'apposito Strike Commander Speech Pack, vale a dire una confezione che include tre dischi con immagazzinati svariati commenti tra piloti. Porta via altri 6 Mb di spazio su disco fisso, ma è qualcosa di veramente stupefacente!



PC
ORIGIN

GRAFICA 97
Carina, eh?

SONORO 96
Ma questo è cinema!

GIOCABILITA' 96
Impossibile resistergli

LONGEVITA' 94
A parte il numero di missioni, come ci si può staccare facilmente da una cosa del genere?

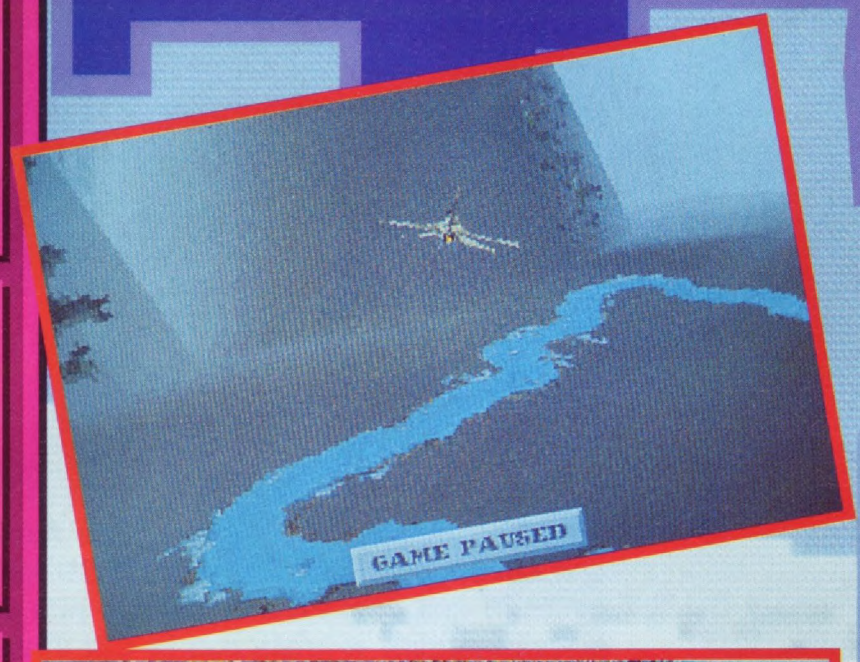
GLOBALE
96
Siamo di fronte alla nuova generazione di simulatori: occhio però al PC che avete!

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

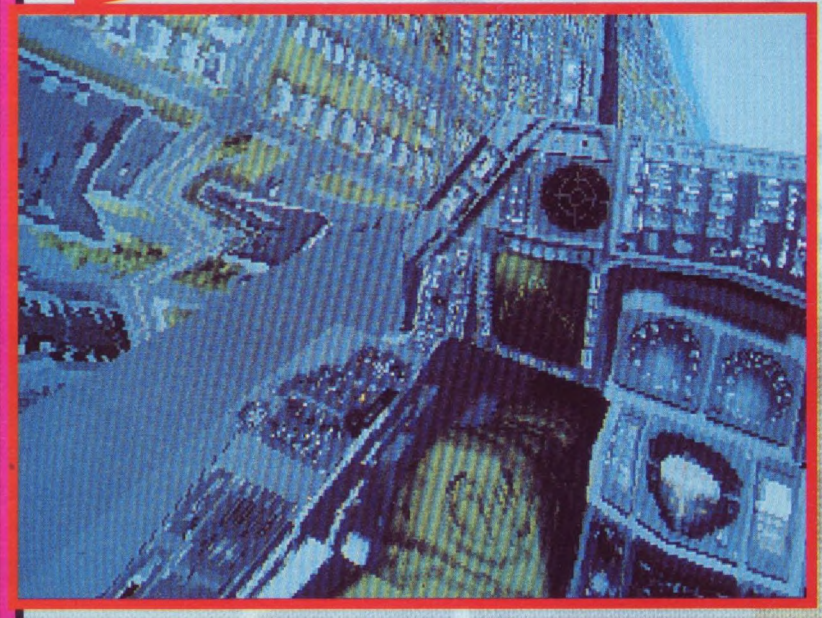


PENTIUM ERGO SUM

Inutile perdersi in chiacchiere: l'aspetto di Strilke Commander che a tutti interessa conoscere è quello tecnico, il che equivale a rispondere alla domanda "è davvero il più realistico simulatore che si sia visto nella storia dei videogiochi?". Beh, su questo non ci sono dubbi. Il buon Chris Roberts ha tratto spunto dai grandi simulatori militari e per questo ha impiegato le tecniche che questi sfruttano per rendere eccezionalmente realistici i paesaggi: Gouraud shading, texture mapping e frattali. Quel che ne deriva è qualcosa di veramente impressionante: all'inizio del gioco selezionate l'opzione View Objects e vedrete i più incredibili soggetti mai ritratti in un videogioco. Aerei, navi e costruzioni hanno particolari mai visti, con un livello di aderenza alla realtà da far davvero saltare sulla sedia. Durante il gioco provate invece a sorvolare una città e probabilmente entrerete direttamente nell'appartamento di chi vi abita sopra, tra lo stupore generale. Il prezzo di tutto questo? Quello di un 486 a 33MHz e uno spazio su hard disk di 35 Mb, come minimo!









Vola al cinema! Ehm, esaltazioni a parte, devo dire che mi erano cadute le mascelle a Londra e mi sono ricadute davanti alla versione definitiva del gioco: Strike Commander è quanto di più massiccio si sia mai visto su un computer. Come a Londra, mi cadono però le mascelle anche davanti allla configurazione: con un 486 a 33 MHz per cui avete speso qualche soldarello vedrete il gioco scatterellare qui e là, il che vi fa capire che ormai i programmatori pensano più al futuro (cioé al Pentium) e lasciano un po' da parte il presente. Ma diamo 'sto benedetto giudizio a Wing Commander: per una macchina ideale, cioé un 486 a 66 MHz, Strike Commander rappresenta davvero il massimo che si possa concepire. I paesaggi sono davvero quel salto di qualità che ci si aspettava: d'altronde con frattali, Gouraud e texture mapping non poteva essere altrimenti. Anche il sonoro fa la sua bella parte: parlando sempre di un PC superconfigurato, sentire i dialoghi tra i piloti e tutti gli effetti è davvero qualcosa di galattico. Questo è il futuro, fratelli videoludici, stupendo e massiccio, e se pensate che potrebbero stare un po' più attenti al presente avete comunque ragione: questa è attualmente la situazione del PC...

SIMON CROSIGNANI

CIG HIT

SPEAR OF DESTINY



Adoro questo gioco: mi riconcilia con i bei tempi, in cui i pionieri videoludici si dannavano per proporre qualcosa di nuovo senza per questo pretendere di aver creato il nuovo kolossal per questo o quel supercomputer. Sì, perché gli ID Software una roba come Wolfenstein 3D la piazzarono nientemeno che in Pubblico Dominio, e un programma così, che presentava uno scenario del tutto nuovo col suo bel texture mapping, poteva girare tranquillamente su un 386 a 16 MHz. Con Spear of Destiny la storia si ripete: ecco un bel gioco "Per Tutti", immediato e con texture mapping! Stavolta i livelli sono 18 e i nemici e gli scenari sono ancora più vari. Solo una tiratina d'orecchi per non averci messo un minimo di mappa automatica (ci si perde facilmente nei labirintici livelli), il resto è tutto OK: un grande gioco, e senza le preoccupazioni delle superconfigurazioni alla Strike Commander!

PAOLO CARDILLO

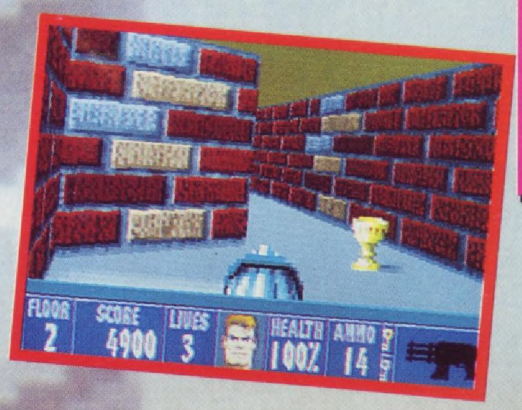
IO LA ODIO QUESTA GENTE!

Dopo l'Arca dell'Alleanza e il Sacro Graal, non poteva che essere l'ora della Lancia del Destino. Ehm... e che roba sarebbe? Un attimo che controllo sul manuale: ecco! E' la lancia che si conficcò nel costato di Cristo mentre era crocefisso. E' questa che custodisce la fortezza nazista in cui avete fatto irruzione: sembra poi che tale Dottor Schabbs la stia usando per strani esperimenti... Vabbè comunque è meglio che all'interno della fortezza vi guardiate dai seguenti figuri: soldati, SS (vestite di blu), pastori tedeschi assassini, mutanti (nati dagli esperimenti del Doktor Schabbs) e gli ufficiali. Attenti però, perché ci sono anche dei megacattivoni (come l'UberMutant) che vi faranno tanto ma tanto male!

Capita spesso che i geni vivano nell'ombra. Fortunatamente però capita anche che qualche talent-scout ogni tanto se ne accorga e li porti alla ribalta. Questo più o meno è ciò che è successo agli ID Software, un gruppo di ragazzi appassionati di programmazione che poco più di un anno e mezzo fa lanciò nel mercato del pubblico dominio un programma che sembrava tutto fuorché un programma di pubblico dominio. Il suo nome era Wolfenstein 3D e utilizzava delle splendide tecniche di texture mapping per ricreare l'interno di una fortezza nazista con tanto di soldataglia da trucidare (anch'essa in bitmap zoomante). La sorpresa fu grande, tanto che adesso nientemeno che la Psygnosis li ha chiamati perché rifacessero il make-up a Wolfenstein e conoscessero la ribalta del pazzo, pazzo, pazzo mondo del software "pro".







PC
PSYGNOSIS

GRAFICA 91
Scenari più ricchi di Wolfenstein 3D e scusate se è poco

SONORO 84
Ben supportate le schede sonore

GIOCABILITA' 92
Azione ultraimmediata

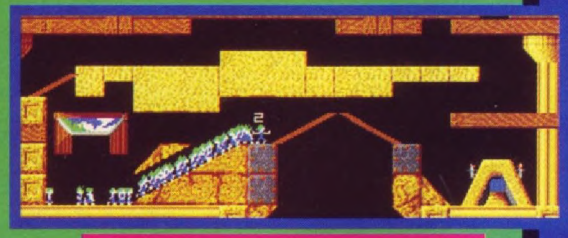
LONGEVITA' 88
Non mollerete finché non avrete esplorato tutto

GLOBALE
91
Un grande gioco in texture mapping che non ha neanche bisogno di un 486: queste sono le cose che fanno veramente piacere!

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

LEMMINGS 2 - PSYGNOSIS

Ai PCisti non poteva capitare miglior fortuna: un concept che ha fatto storia nel mondo dei videogiochi, uno scrolling che non è da sfruttare neanche tanto e soprattutto qualcosa che si differenzia completamente dalle consuete produzioni per gli IBM-compatibili. Stiamo parlando di Lemmings 2, seguito del gioco più amato degli ultimi anni, cioè di un nugolo di topini da laboratorio che continuano a trotterellare imperterriti a meno che gli si ricordi di fare qualcos'altro per raggiungere l'uscita. Il qualcos'altro stavolta comprende una quantità esorbitante di specializzazioni: vedrete i sorcetti andare in jetpac, in parapendio, sugli sci, sui pattini e un sacco di altre cose. In più si dovrà utilizzare un ventilatore per sospingere gli specializzati nel volo e si potrà anche cliccare su alcuni meccanismi del livello attuale. Che altro dire? Lo spettacolo è iniziato!



PC	
GRAFICA	85
SONORO	88
GIOCABILITA'	94
LONGEVITA'	93
GLOBALE	93

SERPENT ISLE - ORIGIN

Avatar di tutto il mondo (soprattutto di quello non conosciuto) unitevi! Essì, che credevate che la battaglia con le forze del Male nella incantata (e anche un po' sfigata, diciamolo) terra di Britannia fosse finita? Per niente: eccolo lì Lord British a spiattellarvi davanti al naso la mappa della Bane of Chaos. Morale che se ne trae: tutti i Mali convergono per nuocere! E a parte questo? Beh, quel che se ne trae è il solito grandioso RPG targato Origin, anche se stavolta con nulla di nuovo: lo stile è esattamente quello del predecessore Black Gate, insomma ci troviamo di fronte a un data-disk di lusso e per giunto autonomo. Da impazzire per gli appassionati.



lasciata dal malvagio Batlin, che si pensava sconfitto nella precedente avventura, quella del Black gate per intenderci. La cartina indica un percorso che porta nientemeno che alla famigerata Isola del Serpente: proprio qui il terribile demone Batlin sta tramando con dei maghi malvagi per riunire alle forze oscure della Fellowship anche quelle

PC	
GRAFICA	94
SONORO	90
GIOCABILITA'	93
LONGEVITA'	95
GLOBALE	94

XENOBOTS - ELECTRONICS ART

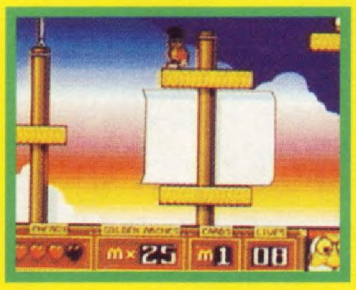
Yeah! Pilotiamo finalmente un bel robottone meccanizzato! Non ci posso credere, sono anni che aspettavamo una cosa del genere! Già, peccato che la Electronic Arts si sia ricordata tutto tranne che di quello che avrebbe fatto impazzire i gundamiani fanatici: il combattimento. Difatti c'è un aspetto strategico interessante: i robot possono essere istruiti a distanza con quattro comandi base, c'è lo Skorpion che distribuisce centraline per fornire di energia i robot, insomma come approccio tattico non c'era male. Peccato che durante il combattimento regni sovrana la noia: i robot sono lentissimi e la tanto sbandierata grafica in ray-tracing si riduce a quattro tipi di inquadratura del robot. Mah, clamoroso che una società come la Electronic Arts toppi così. Urge provvedere con il prossimo Ultrabots (o come cavolo lo chiameranno)!



PC	
GRAFICA	71
SONORO	67
GIOCABILITA'	69
LONGEVITA'	70
GLOBALE	70

MCDONALD LAND - VIRGIN

Yuppie! Anche su uno degli 8-bit per antonomasia (l'altro è lo Spectrum) arrivano le peripezie dei due kid sponsorizzatissimi dalla MacDonald. I due tipi sono parecchio appassionati di ecologia, tanto che se ne saltellano tra le piattaforme del mondo (si sa no che il pianeta ne è pieno?) per spazzare via ciò che di malsano c'è: cioè i rifiuti. Lasciando perdere quel che di malsano c'è negli hamburger dei fast-food, passiamo alla valutazione: direi che come platform possiamo andare tranquilli, con i suoi begli oggetti nascosti e l'azione di contorno. La grafica è simpatica e colorata e insomma se ancora non vi siete comprati qualcos'altro, sul C-64 potete trovare qualcosa che potrà tranquillamente soddisfarvi: un platform con le carte in regola.



C64	
GRAFICA	82
SONORO	80
GIOCABILITA'	81
LONGEVITA'	80
GLOBALE	81

TROLLS FLAIR



Gli avevamo già rifilato un 90 qualche mese e ora si permette persino di rifarsi il look. Come Zool 1200 ha dimostrato però, bisogna essere abbastanza intelligenti da non fare un parallasse che si confonda troppo col paesaggio "in primo piano" e possiamo dire che in questo Trolls supera nettamente Zool: si è limitato a delle palette di colori, ma di una fattura davvero notevole. Il tutto ha alla fine un look davvero consoloso. Il gioco in se non è cambiato molto: si tratta sempre di saltare sui nemici per eliminarli e di ritrovare i pargoletti sparsi per le piattaforme. Il gioco però fila più fluidamente e di questo ne benficia la giocabilità intera: per questo Trolls 1200 merita qualche punticino in più.

A1200

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	88
GLOBALE	91

LIVERPOOL GRANDSLAM

I famosi Reds (per la cronaca hanno vinto "solo" quattro Coppe dei Campioni) scendono in campo in tutto il loro splendore: in questo gioco potrete innanzitutto visionarne tutta la rosa grazie alle ottime "figurine" digitalizzate nella schermata di selezione dei titolari. Poi (purtroppo) si comincia a giocare: il gioco viene visualizzato verticalmente di tre quarti in perfetto stile Striker, solo che le azioni non fluiscono altrettanto bene: in genere le iniziative non sono mai ben coordinate e alla fine si ripete il classico palla avanti e pedalare. Il tutto nonostante il gioco fosse abbastanza completo: aftertouch, campionato e F.A. Cup, ammonizioni ed espulsioni. Mah, consiglio ai PCisti di aspettare il Sensisoccer.

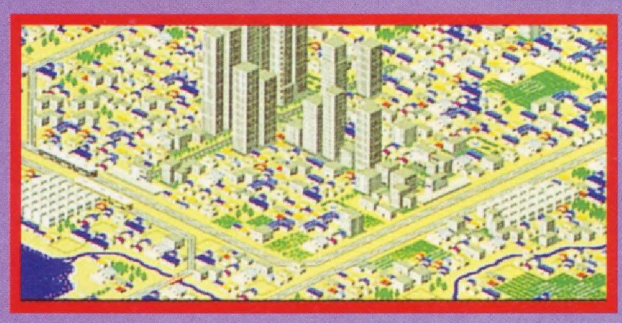


PC

GRAFICA	76
SONORO	60
GIOCABILITA'	70
LONGEVITA'	66
GLOBALE	68

A-TRAIN OCEAN

Dopo aver impazzato in Giappone e dopo essere comparso sui nostri PC,



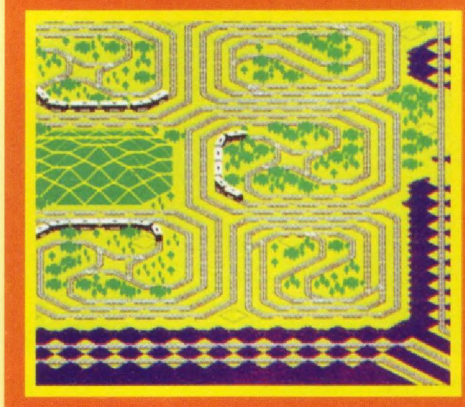
ecco arrivare in versione Amiga il simulatore di attività ferroviarie (e non solo) della Maxis. Come in molti giochi (facciamo pure in tutti?) di questa compagnia, non ci sono scopi precisi ma è il giocatore che se ne deve creare di suoi. Purtroppo in A-Train, man mano che si costruiscono treni e abitazioni, non si profilano traguardi poi così netti e appetibili e manca pure un minimo di competizione con avversari che siano in concorrenza diretta con voi. Sicuramente piacerà ai fanatici della strategia pura, ma lascerà gli altri con un senso di "vuoto".

AMIGA

GRAFICA	77
SONORO	26
GIOCABILITA'	71
LONGEVITA'	75
GLOBALE	75

A-TRAIN CONSTRUCTION SET OCEAN

Piaciuto A-Train? Se siete dei fanatici dei giochi con "ambienti" simulati (cioé tutti i giochi della Maxis)



sicuramente sì. E scommetto che giocando ad A-Train vi siete detti: uffa, se questo terreno fosse stato un pochino più pianeggiante, mannaccia quant'acqua che c'è, porcaccia non c'è spazio per i binari e tutto il resto. Tranquilli: con il Construction Set siete Dio, il Creatore, l'Artefice ("Non è una cosa facile incontrare il proprio artefice" - Roy Batty) e potete ricreare in toto l'orografia di un territorio, piazzarci tutti i binari che volete e alla fine caricare l'A-Train originale e confrontarvi con le nuove asperità create. Attenti però: territori troppo facili potrebbe anche crearvi vari problemi finanziari.

PC

GRAFICA	75
SONORO	70
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	84
GLOBALE	82

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

CASINO	ROBOZONE	LEMMINGS
RAMPART	HOCKEY	MALIBU' BIKINI VOLLEY
KLAX	ASTEROIDS	RAIDEN
BASKET	BAD BOYS	ROAD RIOT 4WD
BATMAN	CABAL	SPACE WARS
HYDRA	DEAMON GAME	STRIDER II
PIT FIGHTER	DINOLYMPICS	TOADS ADVENTURE
BLUE LIGHTN ING.	GORDO	VIKING CHALLENGE
CRYSTAL NINE	HEAVY WEIGHT CONT.	VINDICATOR

MEGA DRIVE

Amazing Tennis	Battle Toads	Captain America
F15 Strike Eagle	Flinstone	Hit the ice
Humans	Keeper of Games	Lighting Force
NBA all star chall.	Strider II	Super Volleyball
Superman	Talespin	Tiny Toon
X Men	Aquatic Game	World Trophy Soccer
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	Ariel Little Mermaid	Home Halone
D. Robinson supr. court		

SUPER FAMICOM-S NES

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**	

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**

S. NINTENDO

Dragons Lair	**American Gladiator**	**Batman Return**
Braines	**Caesar Palace**	**Dungeon Master**
Family Dog	**Harley Humongous Adv.**	**Hit the Ice**
Humans	**Hun Red October**	**Utopia**
Vikinks	**Kamasaki Carib**	**King Arthur World**
Railroad Tycoon	**Shangai II**	**Slam Dunk**
Speel Craft of Valor	**Strike Eagle**	**Superman**
Terminator	**T2 Judgement**	**T2 Arcade**
Tom & Jerry	**Trool Load**	

NEO GEO

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**

GAME BOY

Alien III	Blues Brothers	Dick Tracy
Empire Strike Back	F15 Strike Eagle	Flinstone
Home Alone II	Humans	Hunt Red October
Jeston	Littlr Mermaid	Lethal Weapon
Roger Rabbit	Side Poket	Stars Wars
Super Marioland 2	Talespin	

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

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

MODIFICA MEGA CD GIAPPONESE PER LEGGERE MEGA CD AMERICANI L. 180.000

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGIOCHI PORTATILI

DIVERTIMENTO PORTATILE

DN!

NUMERO 006
GIUGNO 1993
~~£ 4.000~~

NUOVO!



SPIDERMAN

AAAGH! C'É UN RAGNO NEL MIO GAMEBOY!

MICKEY MOUSE 2

TOPOLINO SQUITTISCE ANCORA SU GAME GEAR

JETSON

I PRONIPOTI SU GAMEBOY

MICK & MACK

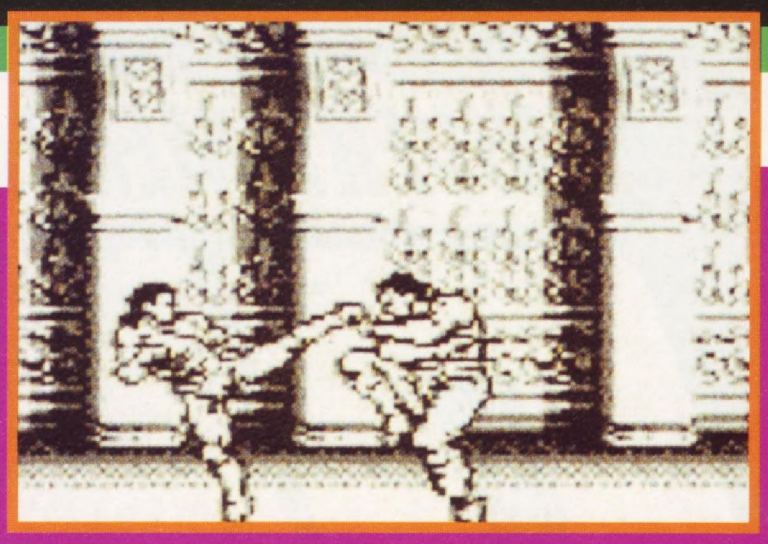
I DUE GLADIATORI APPRODANO SU GAMEBOY

SOMMARIO

NEWS		68
SUPERMAN	GAME GEAR	70
MICKEY MOUSE 2	GAME GEAR	71
MICK & MACK	GAME GEAR	72
CHAKAN	GAME GEAR	79
JOE AND MAC	GAMEBOY	74
JIMMY CONNORS' TENNIS	GAMEBOY	75
SPIDERMAN	GAMEBOY	81
JETSON	GAMEBOY	78
TRACK & FIELD	GAMEBOY	76
GRAND PRIX	SUPERVISION	80
POLICE BUST	SUPERVISION	80
JAGUAR BOMBER	SUPERVISION	80
MATTA BLATTA	SUPERVISION	80

GAMEBOY GAMEGEAR SUPERVISION

STREET FIGHTER 2 SUL GAMEBOY!



Ehm... Non proprio... In realtà si tratta di Raging Fighter, l'ultimissimo picchiaduro uno-contro-uno targato Konami per il portatile Nintendo. Tutti si aspettavano una conversione del classico Capcom, così quei genialoidi della Konami se ne sono usciti con il loro gioco, cercando di sfruttare la fama di Street Fighter 2. Delusi? E fate male, perchè ci sono senza dubbio più probabilità che Masini diventi il cantante preferito della redazione di CVG che quelle che SF2 venga convertito su Gheimboy! In Raging Fighter ci sono tre combattenti, ognuno con le proprie mosse e magie e... Beh, il resto ve lo lasciamo per la recensione, prevista per il prossimo mese. Sarebbe bello se ci fosse la possibilità di linkare due Gameboy per dei sanguinolenti one-o-one, ma al momento non abbiamo notizie in merito...

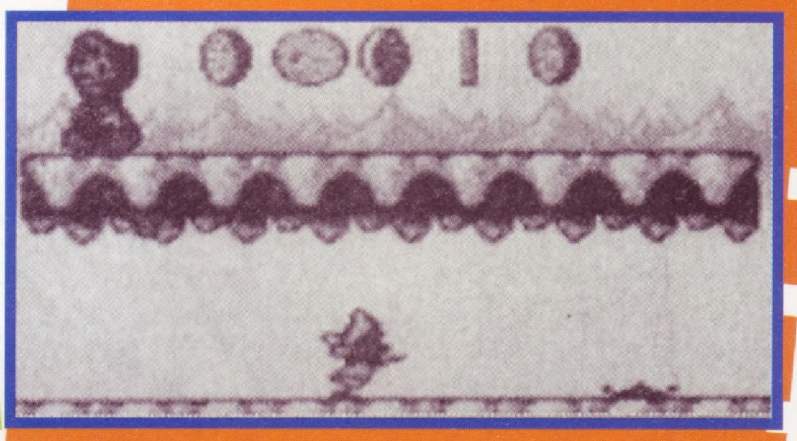
IL RITORNO DEL DELFINO

Questa, secondo il nostro personalissimo parere, potrebbe essere la notizia dell'anno per tutti i possessori di Game Gear. La Sega ha infatti deciso di convertire per il proprio portatile il mitico Ecco the Dolphin, uscito qualche mesetto or sono su Megadrive e accolto dalla critica specializzata come uno dei titoli più originali che abbia mai fatto la propria comparsa su una console. Il gioco è abbastanza indietro al momento, ma gli sprite non sembrano niente male (giudicate voi stessi dalle foto) e, stando a chi ha già potuto vedere qualcosa di finito, le animazioni sono forse le migliori finora realizzate sul portatile Sega. Se la giocabilità sarà la stessa, altissima, della versione Megadrive state pur certi che un bel 98-99 non glielo leverà nessuno... Buona nuotata!



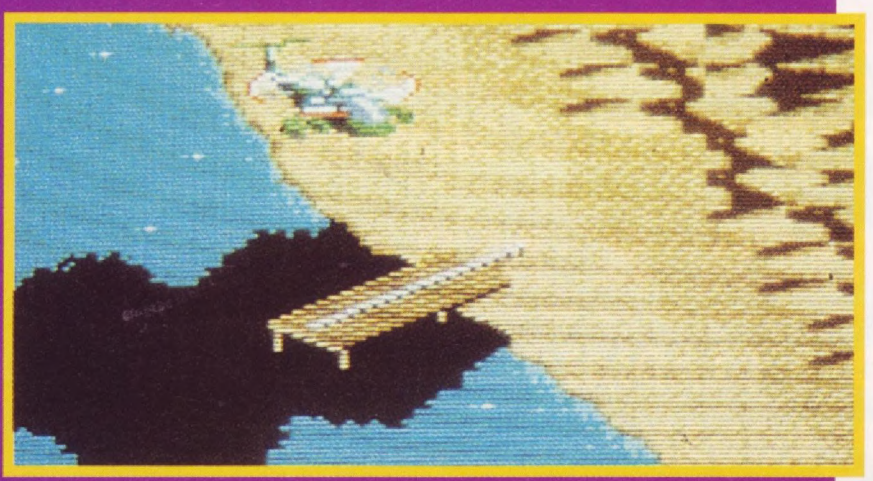
ARRIBA! ARRIBA!

Eepaa! Eepaa! Il prossimo protagonista dei cartoni animati a far la propria comparsa su Game Boy sarà il topo più veloce de todo el Mexico, Speedy Gonzales! Poco si sa di questa cartucciona Sunsoft (già il nome della casa, una delle più famose in Nipponlandia, è garanzia di qualità): si tratta comunque di un platform in cui il nostro piccolissimo eroe deve raccogliere un certo numero di forme di formaggio (lo so che è orribile a dirsi, ma non ci posso fare niente) ed evitare i soliti nemici. Andalay! Andalay!



HO FATTO STRIKE!

Le conversioni da Megadrive a Game Gear fioccano come gli avvisi di garanzia in questo periodo. L'ultimo titolo della serie in preparazione (già ve l'avevamo annunciato) è Desert Strike: l'uscita è prevista per settembre, ma come potete vedere dalle foto i programmatori (che, se non ricordo male, sono quei genialoidi della Tiertex...) sono davvero a buon punto. La grafica sembra massiccia e ricorda molto da vicino l'originale a 16 bit. Sarà lo stesso per la giocabilità? Tutti i guerrafondai "portatili" sperano proprio di sì...

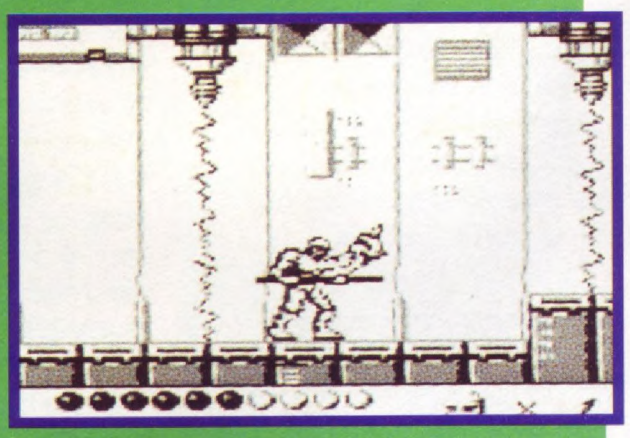


THE SUN ALWAYS SHINES ON GG...

Immaginatevi la scena: siete in spiaggia, sotto il sole rovente, è una splendida giornata d'estate e al vostro Game Gear finiscono le pile. Cosa fareste? Beh, forse vi decidereste ad andare finalmente a caccia di ragazze invece di giocare con Sonic anche il 15 agosto o forse iniziereste a scavarvi la fossa fra un ombrellone e la sdraio di mammà. Ora però, grazie all'ultimo prodigioso ritrovato della scienza e della tecnica, non vi dovrete nemmeno porre questo problema: il suo nome è Solar Gear ed ed è un ricarica-batterie che funziona grazie ad un minipannello solare! Questa meraviglia delle meraviglie sarà disponibile fra pochi giorni e nella confezione potrete anche trovare un alimentatore per divertirvi anche quando siete a casa o c'è brutto tempo.

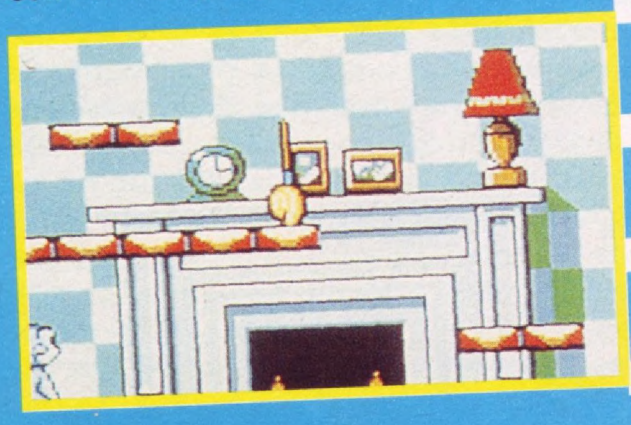
SEX AND ZEN

Mi dispiace per l'esca, ma in questa news non si parla di sesso, ma solo di Zen. Questo è infatti il titolo dell'ennesima cartuccia per Gameboy in preparazione dalla Konami. Poco si sa del gioco in questione, ma vi possiamo rivelare in esclusiva che si tratta di un platform/sparatutto futuristico che vi mette nei panni di un mercenario armato fino ai denti e pronto a tutto pur di blastare il più possibile. Il nostro eroe dovrà così vedersela con agenti robotizzati e rettili repellenti (Apelle figlio di Apollo fece una palla di pelle di pollo...) e portare a termine cinque livelli dalla ambientazione chiaramente ultrafantascientifica. Maggiori informazioni nei prossimi numeri di ON!



TOM E JERRY SU GAME GEAR!

Smetteranno mai questi due genialoidi di farsi la pelle l'un l'altro? Beh, almeno questa volta i Tom e Jerry hanno un motivo per menarsi: un baule d'oro! Tom ha infatti trovato in soffitta la mappa di un antico tesoro, ma quel malefico di Jerry gliel'ha zappata all'istante. Starà a voi trovare il baulozzo prima del topastro malefico, possibilmente facendogli la pelle.
Da quello che abbiamo potuto vedere alla Sega hanno fatto davvero le cose con cura e i programmatori sono riusciti a ricreare in pieno il feeling del cartone animato (che tra l'altro è stato bandito dai canali USA perché ritenuto troppo violento).
Insomma, se ancora non l'aveste capito, Tom and Jerry è cinque livelli di ghignate pure, bombe, pesi da 1 tonnellata e amenità simili.



PAPA' GUARDA: UN POLLO!

Ne avevamo parlato nello Speciale ECTS dello scorso mese, ma ora ne approfittiamo per mostrarvi qualche foto: stiamo parlando del pollo Alfred, l'ultima creazione ultrafumettosa di quei genialoidi della Mindscape. Questo tizio è infatti il protagonista di un platform che uscirà per una miriade di formati e la cui prima versione, stranamente, sarà proprio quella per Gameboy.
In questo gioco Alfred è stato intrappolato in uno strano mondo pieno di mostri che funzionano a carica e amenità simili e con solo il suo becco come protezione. Come fare per vincere? E' semplice: raccogliete le gemme, evitate tutti i nemici e, ovviamente, raggiungete l'uscita di ogni livello. Vi sembra abbastanza demente per le vostre console? Sì? E allora non perdetevi la recensione sul prossimo numero di ON!

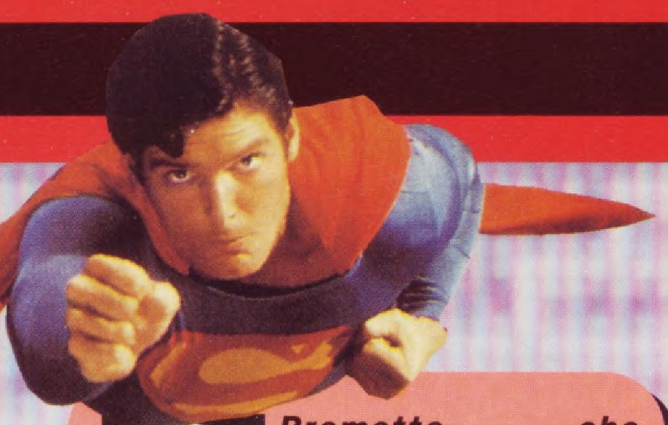


BALOO, PENSACI TU!

Titolo orridodepilante per una news discretamente interessante: è infatti in arrivo per Game Gear la conversione di Talespin, un platform per Megadrive che non ha riscosso troppo successo alla sua uscita sulla console a 16 bit, ma che ben si dovrebbe adattare alle potenzialità del portatile Sega. I protagonisti sono due, Baloo l'orso e Kit la scimmia, e il loro compito è quello di attraversare un bel po' di nazioni a balla per partecipare a una gara di aerei e vincere, ovviamente, il primo premio. Ora viene lecito chiedersi: se i due devono partecipare a una gara di aerei devono avere senz'altro un aeroplano e allora perché diavolo sono così dementi da attraversarsi tutta la giungla, il deserto e altri posti egualmente orrendi, a piedi?



SUPERMAN





La storia recente di Superman è tutto un susseguirsi di sciagure: il quarto film a lui intitolato è stato un... superfiasco, il quinto stenta ad entrare in produzione a causa del categorico rifiuto di Christopher Reeve a indossare ancora una volta la mitica calzamaglia e nelle storie a fumetti l'Uomo d'Acciaio è diventato, come tutti ormai saprete, nientemeno che un superdefunto! Malgrado ciò, c'è ancora chi è disposto a scommettere sul fascino di Nembo Kid (questo il nome con cui era noto il kryptoniano nell'Italia del secondo dopoguerra) e cioè la Virgin, che lo ha reso protagonista di un platform a scorrimento multidirezionale con la sua bella dose di scazzottate, alieni da blastare, icone da raccogliere, pulzelle da salvare (Lois Lane compresa), boss di fine livello da fronteggiare e raggi di kryptonite come se piovesse! Basterà tutto 'sto ben di Dio a fare di Superman un bel gioco? Al commento l'ardua sentenza...







? *Premetto che Superman è sempre stato uno dei miei supereroi preferiti (insieme, per la cronaca, a Batman, Spiderman e I Fantastici Quattro). Mi risulta pertanto difficile e doloroso dover stroncare la sua ultima interpretazione videoludica. Ebbene sì! Con tutti i suoi superpoteri, l'Uomo d'Acciaio non ha potuto far nulla per trasformare questo gioco in qualcosa che non fosse il solito banalissimo platform che invece è. Graficamente non è niente male: lo sprite di Superman non fa molto (corre, salta, tira pugni e naturalmente vola) ma rende bene la possanza della sua controparte fumettistica ed è ben animato. Lo scrolling è fluido e gli scenari si fanno guardare. Ciò che non convince è invece la struttura di gioco, piuttosto ripetitiva. Inoltre il controllo del personaggio risulta talmente difficoltoso che dopo una decina di partite ho maledetto il giorno in cui mi è stata affidata la recensione del gioco. Sulle musiche, poi, è meglio stendere un velo pietoso; dov'è la mitica fanfara composta da John Williams per la serie cinematografica? Insomma, pare proprio che la Virgin sia riuscita a danneggiare l'immagine di Superman più di quanto potevano fare due tonnellate di kryptonite!*

FABIO D'ITALIA

S COME...?

Per fronteggiare i nemici, Superman può ricorrere alla proprie sovrannaturali e celeberrime doti fisiche. L'Uomo d'Acciaio, comunque non è, come la storia ha recentemente dimostrato, immortale e anche lui ha la sua bella barra d'energia che decresce ogni volta che viene colpito da un raggio di kryptonite. All'estinzione di suddetta barra corrisponde la fine del gioco. Fortunatamente i livelli del gioco presentano, oltre a varie specie di ordigni nemici, anche delle icone dalla forma inconfondibile; trattasi infatti della mitica "S" che da sempre adorna il torace del kryptoniano. Esse si presentano in diversi colori, a seconda della funzione che svolgono. Quelle più comuni sono l'azzurra e la rossa; la prima attiva in Superman un certo superpotere (la vista a raggi laser o il pugno ultrasonico), mentre la seconda riporta la barra d'energia al valore originario. Alcune di queste icone giacciono immobili un po' ovunque nell'attesa di essere raccolte, altre invece appaiono laddove distruggete un certo nemico, fluttuando per pochi istanti nell'aria prima di scomparire.

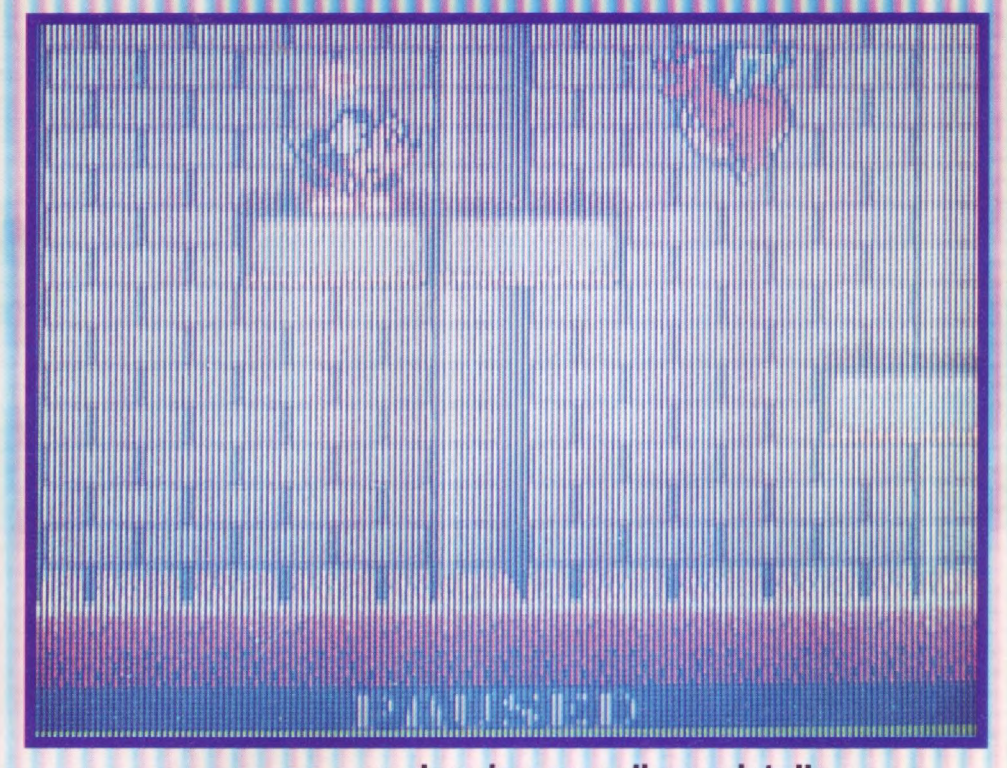
GAME GEAR

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
67	75	66
LONGEVITA'	SONORO	
55	65	

VIRGIN

ON! HIT

MICKEY MOUSE 2 LAND OF LLUSION



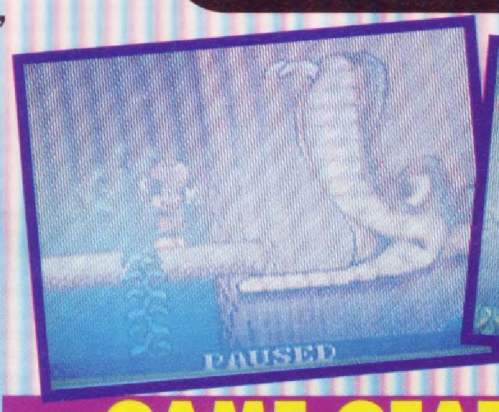
Dopo aver fatto coppia con il petulante Donald Duck (alias Paperino) in World Of Illusion su Megadrive, il sorcio più famoso dell'universo torna a dispensare buoni sentimenti, impeccabili animazioni e soprattutto tante belle



piattaforme in questo che è il sequel (già uscito non molto tempo fa per il Master System) di Castle Of Illusion. Questa volta il mitico ratto dovrà andare in cerca di un cristallo magico dal quale dipende la felicità del mondo. Il prezioso oggetto, trafugato da un perfido fantasma, si trova al termine di un tortuoso percorso lungo dieci livelli (ovvero dieci mondi differenti) ripieni di tutto ciò che gli appassionati di platform e i fans delle creazioni di Walt Disney possono aspettarsi; bonus nascosti, power-up, boss di fine livello sono presenti all'appello così come parecchi componenti della banda Disney: Minnie, Paperino, Pippo, Paperina e Orazio, tutti in veste di consulenti strategici. Insomma, manca soltanto il classico documentario naturalistico in abbinamento!

La versione portatile di Mickey Mouse 2 è praticamente identica alla sua controparte per Master System: la stessa grafica nitida, vivace e ricca di colore, la stessa fluidità nelle animazioni, la medesima minuzia di particolari, insomma una festa per gli occhi in entrambi i casi. Anche il sonoro fa la sua bella parte con una serie di motivetti orecchiabili e insinuosi, anche se un po' ripetitivi. Il gioco è molto vasto e comprende pure una buona dose di enigmi da risolvere. Spesso capiterà che per accedere ad un particolare livello vi occorra un oggetto reperibile in un mondo che avete già esplorato, costringendovi pertanto a perlustrarlo nuovamente da cima a fondo; e il bello è che non sarà un esercizio monotono, perchè il mondo si rivelerà sorprendentemente ampliato con aree inedite; questo rende il gioco alquanto impegnativo, ma per nulla frustrante. In definitiva, un platform delizioso, intelligente e ricco di atmosfera. Qualunque sia il titolo che avete scritto in cima alla lista della spesa, cari miei possessori del portatile Sega, cancellatelo mettendoci al suo posto Mickey Mouse 2: non ve ne pentirete!

FABIO D'ITALIA





TOPOLINEIDE

Come in Castle Of Illusion, Topolino sfrutta il proprio posteriore per eliminare i nemici, saltandogli addosso. Un sistema alternativo, ma anche meno rischioso, consiste nel lanciargli addosso blocchi rocciosi che il sorcio trova lungo il cammino. Oltre ai macigni, altri oggetti giacenti lungo il percorso e utilizzabili come armi sono dei forzieri che possono contenere cosucce di indubbia utilità come monete d'oro, vite extra e fette di torta energetiche. Vi sono inoltre, come vuole la tradizione, degli oggetti che Mickey può adoperare (portandoseli in spalla, se necessario) per raggiungere aree altrimenti inaccessibili: giare, cubi, lanterne, trampolini a molla e, volendo, gli stessi forzieri. Per accedere a certi livelli, Topolino necessita di chiavi o pozioni magiche; queste ultime si trovano spesso contenute nelle bizzarre creature che popolano il gioco. E a questo proposito, in Land Of Illusion ve ne sono di numerose varietà: ragni, serpenti e corvi nel mondo della foresta; spinosi ricci marini e pesci piranha in quello acquatico e miriadi di altre grottesche creature caratteristiche del tipo di mondo abitato.

GAME GEAR

89 GIOCABILITA'	90 GRAFICA
LONGEVITA' 90	SONORO 89

GLOBALE 91

SEGA

MICK AND MACK GLOBAL GLADIATORS

DIVERTIMENTO PORTATILE ON! HIT

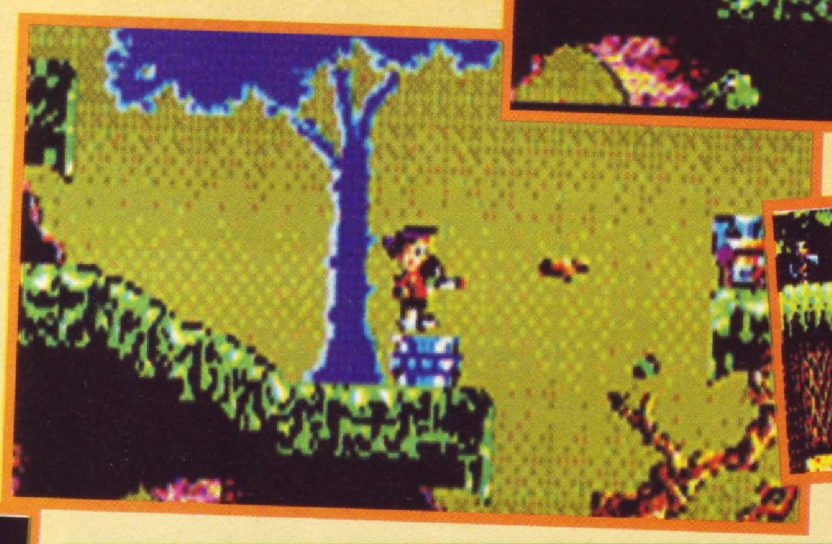
Sponsorizzazioni a balla per questo platform targato Virgin, che ormai tutti conoscerete sin nei minimi particolari; comunque, visto che siamo pagati per descrivervi il gioco, cominciate a beccarvi la storia, assolutamente fuori di cocozza. Mick e Mack, due ragazzotti americani dall'espressione incredibilmente beota, stavano mangiando da Mc Donald, quando sono stati avvicinati da un clown vestito da deficiente. Tale clown si è rivelato poi essere Ronald Mc Donald, testimonial della nota catena di fast food. Con lo sguardo più trigliesco del suo repertorio il pagliaccio si è così messo a descrivere ai due le meraviglie di Mc Donald Land. "C'è solo un problema" ha però aggiunto "L'intero posto è stato invaso da gas nocivi e rifiuti tossici e voi dovrete aiutarmi a ripulirlo". I due mocciosi si sono guardati negli occhi e Mick ha prontamente risposto "Oomph, urrg, cough cough, splurrge". Pronta la replica del clown: "Alla faccia du c*o... Bonjour finesse!". Così, dopo che Mack ha spiegato al suo compare che non è propriamente buona educazione parlare con un clown fuori di cotenna con la bocca piena di Big Mac, è cominciata l'avventura del duo più colesteroloso della storia dei videogiochi...**

Non dubitavo in alcun modo delle capacità della Virgin nel settore portatili e questo Mick and Mack - Global Gladiators per Game Gear mi dà pienamente ragione e se ve lo dico io che non sono un fan dei platform (ma di McDonald sì, visto che ci avremo mangiato un miliardo di volte insieme: speri forse di guadagnarti un pranzo gratis con queste lusinghe, Max? - Simon). La grafica mi ha colpito particolarmente: gli spritini sono massicci e i fondali, che di solito sono scarsissimi su questa console, fanno la loro bella figura. Mi dispiace per il sonoro, davvero horrible, ma come ha già detto Simon, la giocabilità è super e credo proprio che, in caso di acquisto, non vi pentirete proprio di aver scelto questa cartuccia. Ah, quasi dimenticavo: ci possono giocare anche i vegetariani, quindi ragazzi... Dateci dentro!

MAD MAX











VIETATO VIETARE

Visto che il signor Mc Donald ha tirato fuori un bel po' di soldoni per sponsorizzare il gioco, ha pensato bene di infarcirlo della maggior quantità di pubblicità possibile. Lo scopo del gioco è infatti quello di raccogliere tutti i simbolini del noto fast food (una "M" gialla) che trovate sul vostro cammino: con 30 uscirete dal livello e con 50 vi cuccherete il livello bonus. In tale stage vi troverete a dover raccogliere della spazzatura che piove letteralmente dal cielo: ci sono tre tipi di contenitori (carta, metallo e vetro) e sta a voi suddividere il ciarpame correttamente. Le "M" di cui sopra si trovano un po' ovunque, ma i gruppi cospicui (da cinque o sei) sono spesso in locazioni assurde, come il bordo di una piattaforma: non farete in tempo a raccoglierle che vi troverete a cadere nel vuoto, proprio con l'ultima vita rimasta. Se non è cattiveria questa...

MICK-ETTA E MACK-ERONI

Con grandissimo stupore di grandi e piccini, vi annunciamo che Mick and Mack - Global Gladiators ha due grandissimi protagonisti: Mick e - sorpresa delle sorprese - Mack. Nello schermo delle opzioni potete scegliere chi impersonare nel corso della partita. In ogni caso la vostra scelta è assolutamente fittizia visto che le caratteristiche dei due tamarri sono identiche. L'unica differenza è data dal fatto che Mick è bianco e Mack nero. Un fattore che va invece menzionato è il livello (eccelso) delle animazioni del duo (non la console): lasciate i due ragazzi in pace per qualche secondo e inizieranno a masticare chewing gum e a far roteare le pistole proprio come Robocop!



GAME GEAR

GIOCABILITA' 82	GRAFICA 92
LONGEVITA' 83	SONORO 61

GLOBALE 91

VIRGIN

Massivo! Mick and Mack su Gheim Ghiar è praticamente identico alla versione Megadrive (non sto scherzando)! La grafica è incredibile (sia i fondali che gli sprite animati in maniera davvero superba), la programmazione è ottima e il divertimento in generale non manca mai. Il punto forte di Global Gladiators rimane comunque la giocabilità: il bilanciamento del livello di difficoltà è talmente perfetto che ogni volta avanzerete di un pochettino e verrete così invogliati a giocare un'altra partita. L'unico punto debole di questa conversione è il sonoro: il Game Gear, si sa, non è proprio il massimo della vita in questo campo e Mick and Mack ne è la dimostrazione fatta videogioco. A parte questo si tratta comunque di un gran bel platform. Chi ha bisogno di concept spropositati quando i vecchi sono sfruttati in maniera così eccelsa?

SIMON CROSIGNANI

PIU' GUSTO DI MC DONALD NESSUNO TI DA'

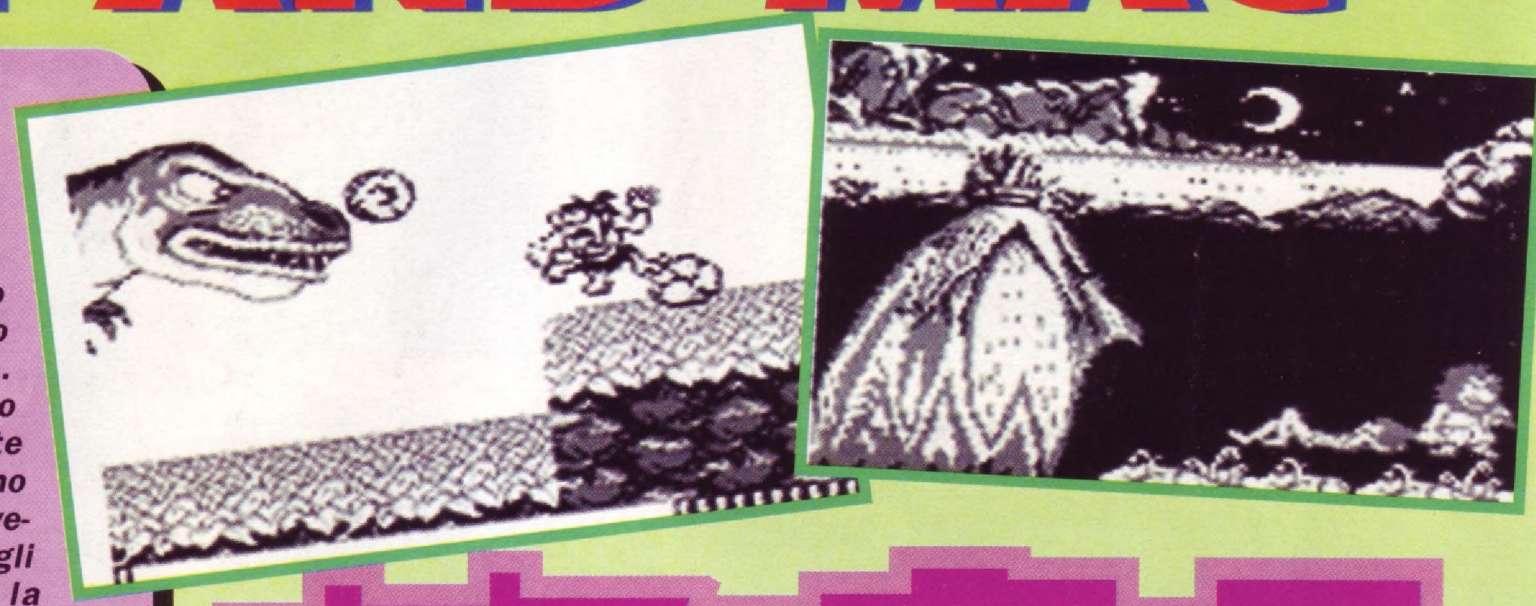
Forse abbiamo sbagliato spot: l'importante è non cannare gioco e noi, state tranquilli, non l'abbiamo fatto. Quale altro platfrom, d'altronde, avrebbe dei livelli come Slime World (yech!), Mystical Forest con le piante carnivore, Toxi Town, Ice World e un mega quadro bonus di cui non vogliamo rivelarvi nulla? Ogni livello è composto da tre stage e potete stare certi che arrivare alla fine non è propriamente un'impresa facile, visti i nemici che circolano in Global Gladiators. Si va da orribili mostri dal look videogiochistico a macchine che spargono rifiuti per ogni dove. Per fortuna Ronald il clown demente ha pensato a tutto e ha dotato Mick e Mack di pistole detergenti in grado di fare a pezzi gli avversari più ostici (Ehi, adesso che ci penso, mi sembra di leggere il Far Out del mese scorso...- Simon).



Joe e Mac sono un duo davvero fuori di testa. Sono i tipi di ragazzi che farebbero sembrare persino i tifosi della curva come bravi ragazzi. L'anno in cui è ambientata la vicenda è uno qualsiasi della preistoria, era mitica in cui l'uomo di Neanderthal divideva la Terra con dinosauri, brontosauri ed ecceterasauri. Joe e Mac hanno perso le proprie fidanzate e, invece di cuccarne altre due con l'ausilio della propria clava e rimorchiarsele dentro la caverna, hanno deciso di affrontare ogni sorta di pericoli per recuperarle. Pericoli che comprendono ostacoli naturali, tribù ostili, mostri di ogni tipo... E tutto per due donne? Mah, questi uomini delle caverne...



JOE AND MAC



Mah... Si vede che c'è un sacco di lavoro dietro a Joe and Mac ed è davvero un peccato che il gioco deluda sotto così tanti punti di vista. Tanto per cominciare lo scrolling è discretamente gelatinoso e i fondali sono così dettagliati che è davvero difficile distinguere gli sprite dal background la maggior parte delle volte. Inoltre le armi funzionano come hanno voglia loro, cioè male, e la longevità è quello che è. Il punto forte rimane la giocabilità (Joe and Mac è davvero immediato) e lo schema di gioco, semplice ma efficace. Per il resto rimane un gioco destinato a chi ha un carico di pazienza davvero superiore al normale o a chi ha già finito tutti gli altri platform esistenti su Gameboy (e sono tanti).

SIMON CROSIGNANI

MI DIA UN DINOBURGER E UN MC STEGOSAURUS!

Come in ogni platform che si rispetti, anche in Joe and Mac ci sono una serie di oggetti che, se recuperati, possono tornare alquanto utili. Si va dalla solita clava a dei boomerang, a ruote "alla B.C.", a pietrozzi... Tutti aggeggilli di cui avrete veramente bisogno perché i nemici sono tanti e vari, ma tutti cattivissimi, soprattutto per quanto riguarda i nemici di fine livello, davvero massicci, graficamente parlando. C'è un pterodattilo gigante, un tirannosauro incavolato, ma il migliore di tutti è senza dubbio una pianta carnivora molto simile a quella del film La Piccola Bottega degli Orrori che non solo vi attacca, ma vi lancia anche delle versioni ridotte di sè stessa... Primitivo!



GAMEBOY

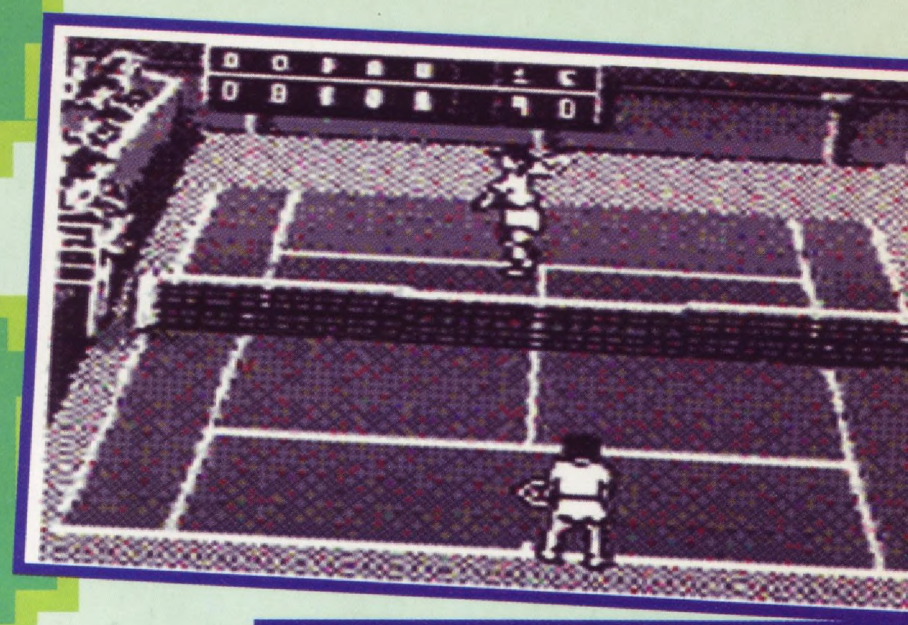
65 GIOCABILITA'	87 GRAFICA
LONGEVITA' 66	SONORO 74

GLOBALE 78

ELITE

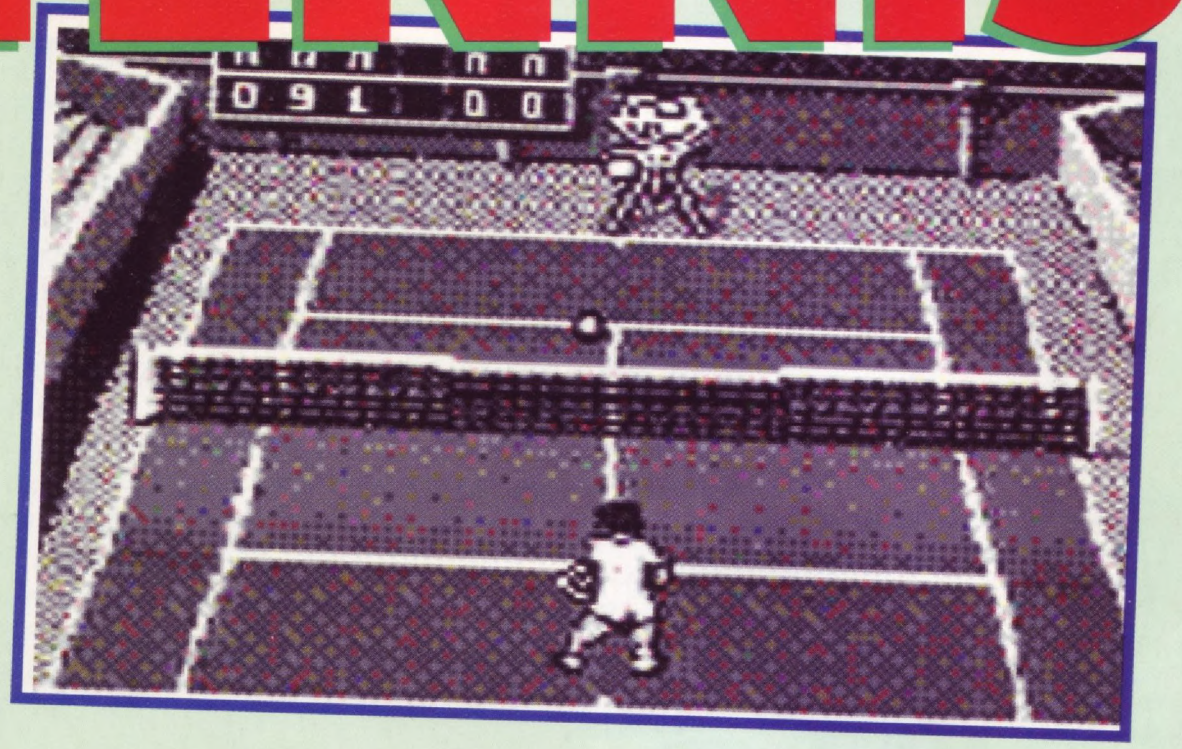
VAI JIMBO!

Prima di lanciarsi dalla finestra per aver comprato questo gioco... Ehm, volevo dire, prima di lanciarsi in un torneo è consigliabile fare un po' di pratica: grazie a una macchina lanciapalline potete scegliere se respingere 100, 200 o 300 sfere a tre velocità diverse (la "advanced" è semplicemente impossibile). Su cosa dobbiate fare pratica poi è un mistero, visto che avete solo due colpi a disposizione! Ci sono anche 16 tornei che vanno da quello in Australia a quello Russo, la Moscow Kremlin Cup, a quello tedesco, il BMW Open, al caro e vecchio Wimbledon. Quello che vi consigliamo comunque è di non giocarne nemmeno uno e di procurarvi al volo un'altra cartuccia con cui passarele vostre ore libere...

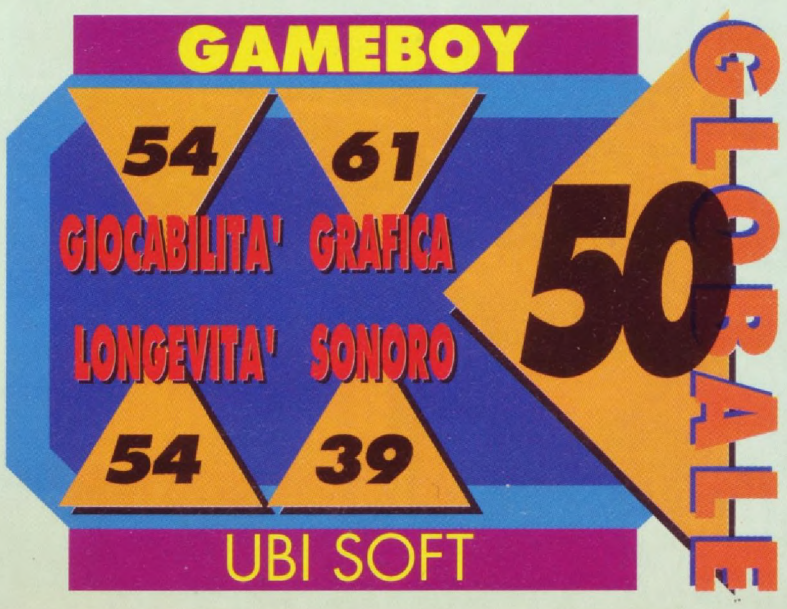




JIMMY CONNORS' TENNIS



Ragazzi, alla Ubi Soft sono impazziti. Dopo aver realizzato il miglior gioco di tennis di tutti i tempi per Super Nes, Jimmy Connors' Tennis, hanno deciso di convertirlo per Gameboy e qual è stato il risultato? Un gioco di tennis con due soli colpi, con una collisione di sprite orrenda (se siete a 3 metri di distanza dalla pallina e premete il tasto di fuoco riuscirete comunque a mandarla dall'altra parte), con il computer che controlla ogni servizio così che è praticamente impossibile cannare la battuta e con una giocabilità da calci nel sedere (due giocatori possono stare uno di fronte all'altro e continuare a ribattersi la pallina per ore e ore, finché uno dei due non cade addormentato o cambia colpo). Ammazzaò, che fregatura!

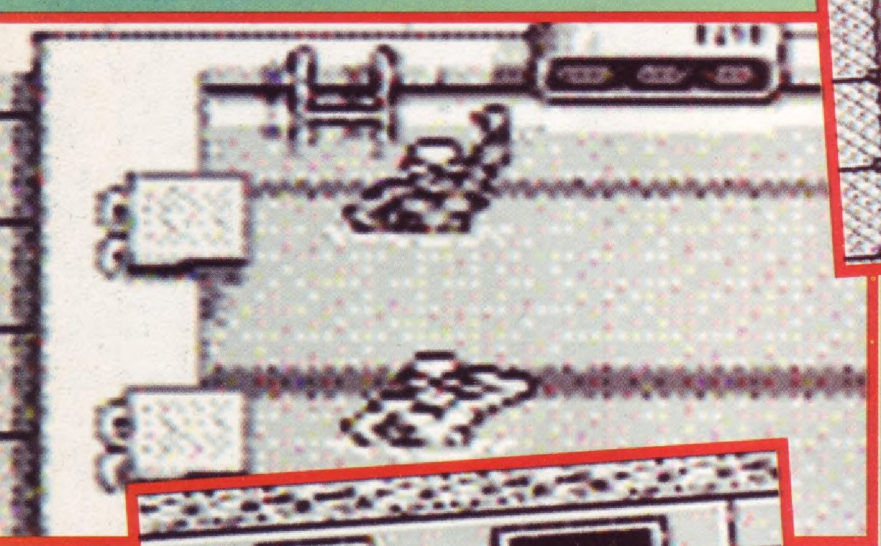


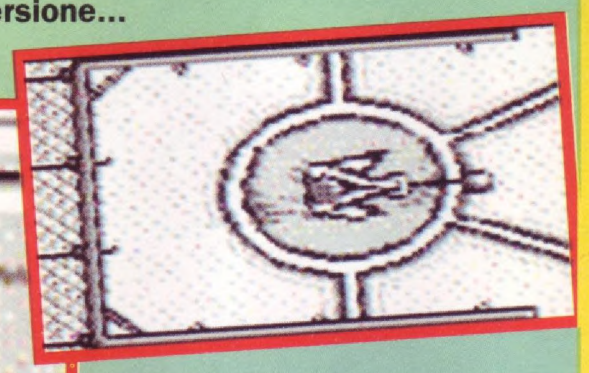


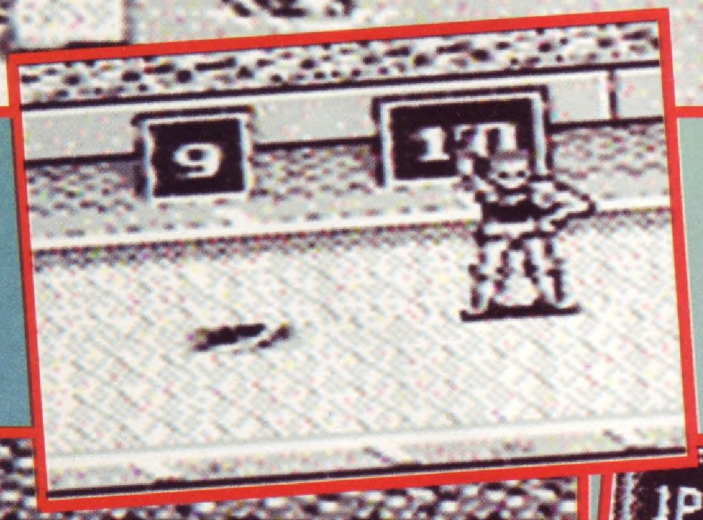
Per ripetere la frase che hanno utilizzato i miei colleghi inglesi per descrivere questo gioco "Non dovete fare troppa strada per trovare un fan di Jimmy Connors' Tennis sul Super Nes, ma è più facile trovare un'ameba in un sacchetto pieno di segatura che scovare un pazzo che si diverta con questa conversione per Gameboy". Suona un po' confuciesco, ma è la triste verità. Alla Ubisoft hanno cannato tutto, dalla musica snervante agli effetti sonori terribili, dalla giocabilità pessima al movimento ultralento della pallina, dalla scarsissima varietà di colpi a disposizione (solo due: pallonetto e diritto!) alla mancanza più totale di divertimento in qualsiasi partita. E' pazzesco, non ha proprio niente a che vedere con la versione SNES! Se conoscete un po' d'inglese vi dovrebbero bastare queste due frasi di due redattori di CVG inglese: "These guys move around the court like they've got pineapples shoved up their bottoms! - This game sucks!". Altrimenti ve lo posso dire in italiano: non comprate questa cartuccia.

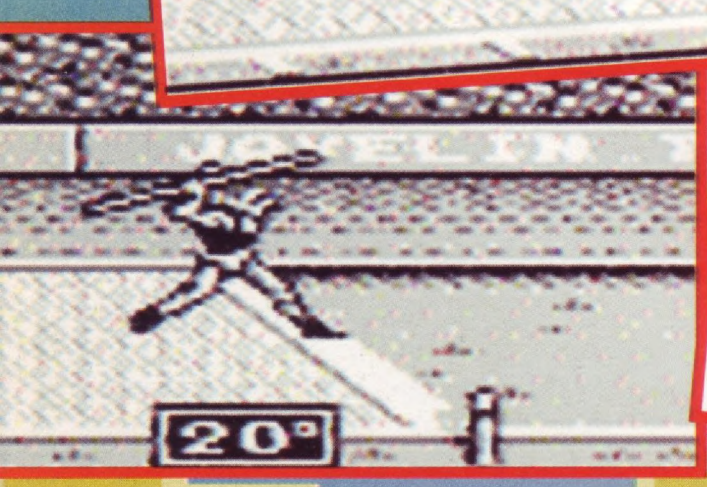
SIMON CROSIGNANI

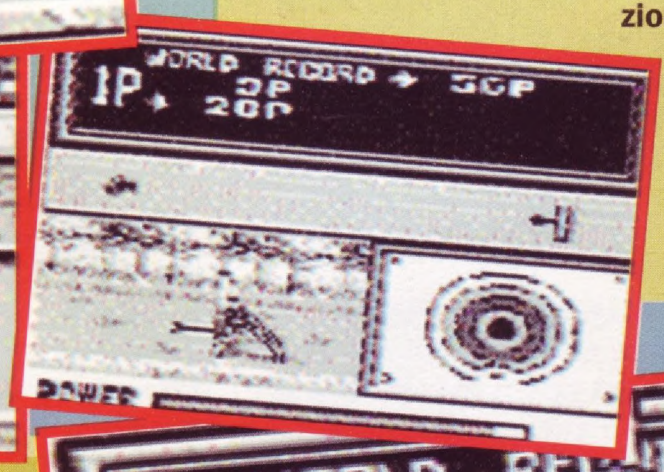
Se siete delle patetiche amebe panzute che preferibbero mangiare una mountain bike piuttosto che farci qualche chilometro, l'ultimissima cartuccia Konami fa proprio per voi! Nel passato abbiamo visto tonnellate di simulazioni olimpiche per tutti i computer, ma Track & Field è stato il capostipite della categoria. Il continuo martellamento dei pulsanti di fuoco, richiesto dal metodo di controllo più estenuante della storia, metteva a dura prova joystick e joypad vari e il genere è lentamente, ma inesorabilmente, scomparso. Per fortuna la pressione velocissima dei tasti di fuoco è perfetta per le console portatili, così alla Konami hanno pensato bene di spararci questa conversione...
Finalmente!

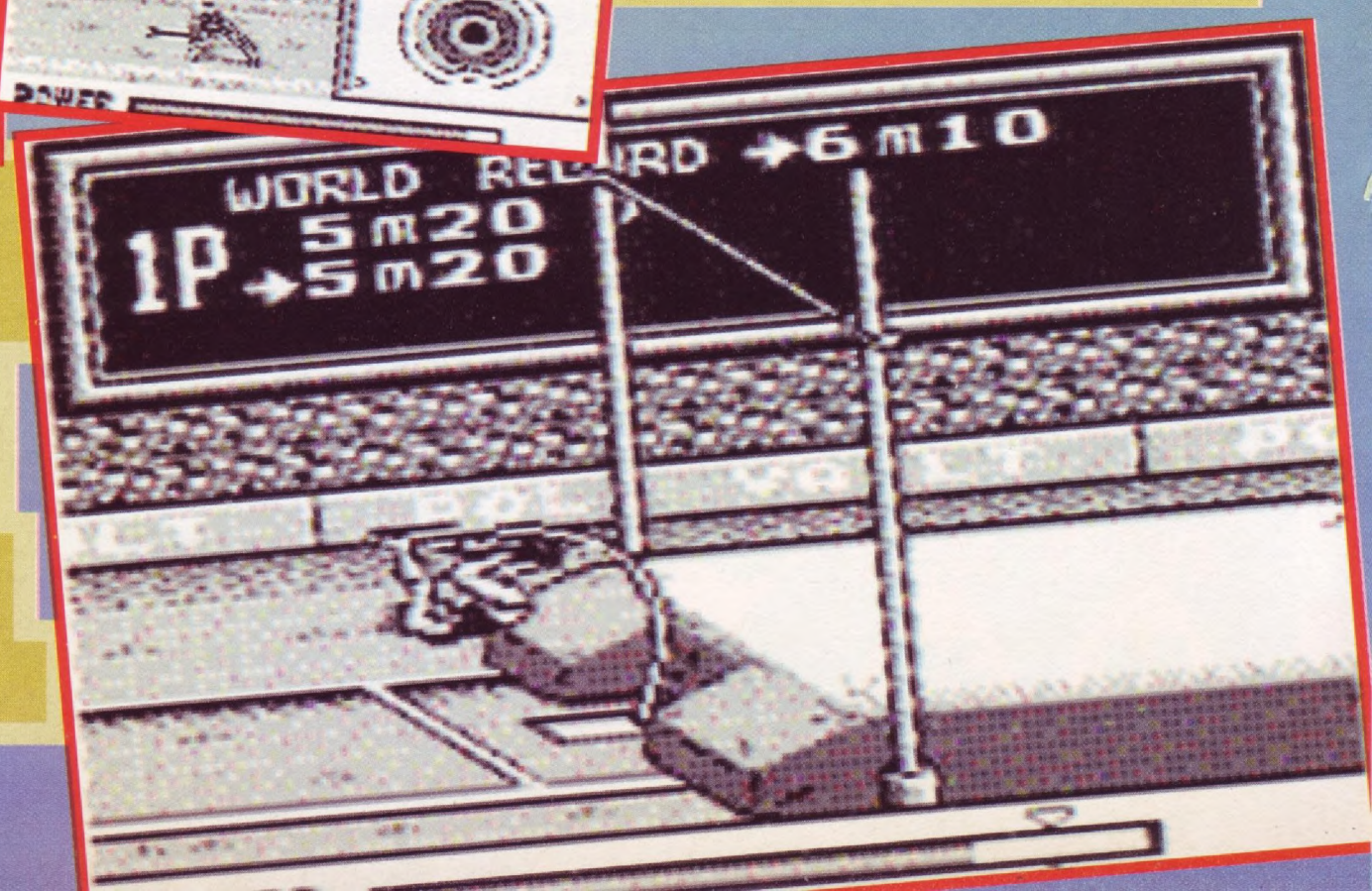












Track & Field è un gioco perfetto per il Gameboy. Con undici gare ci vogliono un bel po' di partite e di tempo per diventare bravi in tutte le discipline e questo non può che essere un fattore vincente, visti i prezzi delle cartucce in continua crescita per la console Nintendo. E' però un peccato che certi record mondiali siano così alti. Se ci fosse stata la possibilità di memorizzare i punteggi personali, questa sarebbe stata senza dubbio il mio gioco preferito del mese. Concludendo, un buon gioco, forse un attimino limitato, ma estremamente divertente, specie sulla corta distanza...

MARCO DEL BIANCO

PLANET KONAMI

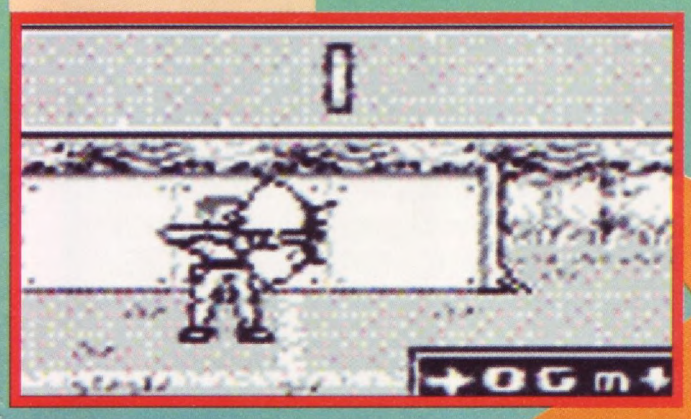
Allora, in quali gare potete tentare di battere il record mondiale? Beh, alcune discipline sono più semplici di altre. Nei 100 metri dovete semplicemente premere i bottono più velocemente possibile per auentare la velocità e mantenerla fino alla fine della gara. Alcune gare come il giavellotto, il lancio del martello e del disco sono molto simili, ma dovete selezionare l'angolazione del tiro (la migliore è di 45°) con il joypad. Volete qualcosa di più complesso? Non preoccupatevi: provate l'arco, il sollevamento pesi o il salto triplo. Con il primo dovrete sparare da due distanze diverse a un bersaglio piccolissimo, selezionando potenza, direzione e tenendo d'occhio il vento. Il più tosto rimane comunque il salto triplo: non solo dovete smanettare come dei forsennati per tenere alta la velocità, ma dovete anche cambiare l'angolo del salto per tre volte in pochissimi secondi!

PUMP IT UP

All'inizio di ogni partita a Track & Field potete scegliere se gareggiare per l'oro nel modo Competition, cimentandovi in ogni evento da soli, oppure potete trovarvi un amico, linkarvi al suo Gameboy e lanciarvi in memorabili uno-contro-uno. Mitico!

JUST DO IT

Come in tutti i più recenti titoli per Gameboy, anche in Track & Field tutto è presentato con megamusiche e stupefacenti schermate introduttive. La grafica del gioco è perfetta e il modo in cui oggetti come il giavellotto, il martello e il disco, viaggiano nell'aria con tanto di ombra, si schiantano nel terreno e si immergono nell'erba è semplicemente incredibile. Gli sprite in movimento sono un po' lenti a volte, rispetto alla velocità con cui martellate i poveri tasti del Gameboy, ma tutto sommato sono abbatanza realistici e questo è sufficiente per farci felici.



Hmmm... Ho davvero poco da aggiungere a quello che ha detto Marco nell'altro commento. Posso solo dire una cosa: Track & Field è invecchiato davvero bene. Il titolo della Konami regge brillantemente già nel modo a due giocatori, ma se trovate un amico da sfidare potete stare certi che le risate saranno garantite. E' davvero un peccato che non si possano salvare i record mondiali, ma per il resto posso tranquillamente affermare che Track & Field è un vecchio classico convertito davvero con le p... Non c'è niente da fare: il Gameboy è fatto per questo genere di giochi, l'importante è saperlo spremere adeguatamente...

SIMON CROSIGNANI

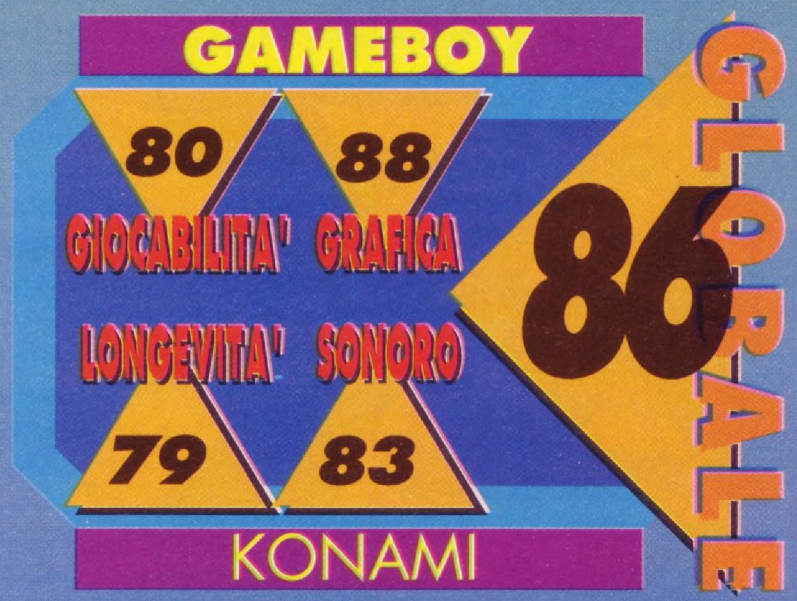
IL GUINNESS DEI PRIMATI

Se volete vedere quanto siete bravi eccovi i punteggi ottenuti dalla redazione di CVG nelle primissime partite:

GARA	RECORD	PUNTI	RECORD MONDIALE
100 metri	11.15 secondi	765	9.86 secondi
Salto in lungo	8.03 metri	823	8.95 metri
Martello	65.93 metri	779	86.34 metri
110 ostacoli	15.64 secondi	596	12.92 secondi
Giavellotto	101.44 metri	964	96.96 metri
Sollevamento Pesi	195 Kg	690	280 Kg
Tiro con l'arco	42	820	56
Salto triplo	16.23 metri	723	17.97 metri
Nuoto	57.07 secondi	699	48.63 secondi
Disco	58.48 metri	744	74.08 metri
Salto con l'asta	5.52 metri	840	6.10 metri

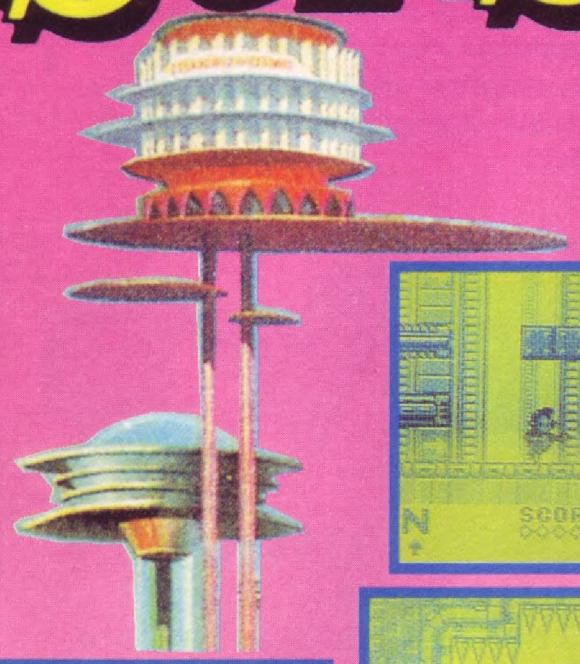
IT'S A NEW STYLE

In ogni gara verrete ricompensati con un tot di punti a seconda della vostra prestazione. Per spronarvi il computer vi mostrerà il record mondiale, a cui dovrete avvicinarvi per ottenere un punteggio di tutto rispetto. Se farete dei tempi o delle distanze mediocri, non preoccupatevi: il computer nelle partite successive vi mostrerà entrambi i record così avrete due obiettivi per cui lottare. Alcuni record mondiali sono esageratamente alti, come il Sollevamento Pesi: dovrete smanettare sul Gameboy più veloci di una motosega che taglia un panetto di burro se vorrete sollevare 280Kg!

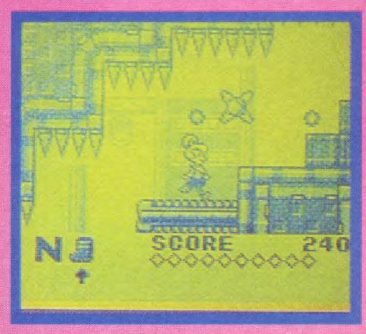


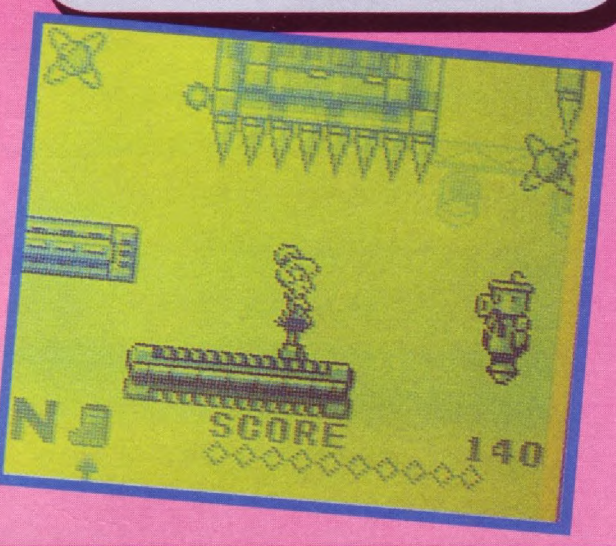
The JETSONS

Dalla preistoria alla fantascienza il passo è breve, almeno se si tratta di cartoni animati: dai protozoici Flintstones (che si sono beccati un giurassico 90 lo scorso numero) ai metalmeccanici Jetsons (noti in Italia come i Pronipoti) per un tipo di gioco simile eppure molto diverso, stiamo parlando ovviamente di piattaforme. Avrete abbastanza amore della famiglia da riuscire a controllare nientemeno che quattro componenti (mica contemporaneamente però) della famigliola più sci-fi della storia dei cartoni animati? Io penso proprio di sì perché il gioco è poco meno che galattico: tanto per rimanere in tema, of course.











Ed eccoli! Dopo i megalitici Flintstones, ecco la famiglia che cronologicamente sta esattamente agli antipodi: i futuristici Pronipoti, o Jetsons appunto. Beh, la preistoria sarà anche attraente (vedi il 90 di globale dello scorso numero) ma almeno in questo caso la fantascienza offre molto di più: in termini di varietà e inventiva non c'è davvero confronto. Jetsons è una novità a ogni livello: cambia il personaggio, cambiano le sue potenzialità e certe volte ci sono anche delle differenze nella struttura di gioco (nel livello di Elroy lo schermo scorre da solo e bisogna affrettarsi per non lasciarsi poi trascinare dal bordo dello schermo). Spesso poi un livello si può finire in almeno due modi e non mancano le stanze segrete da esplorare. Insomma, qualcosa di straordinariamente variegato che vi intripperà davvero alla grande: mitici Jetsons!

SIMON CROSIGNANI

QUESTA FANTASCIENZA MI E' FAMILIARE

The Jetsons si basa molto sulla varietà di gioco, a partire sicuramente dai suoi protagonisti. Ognuno di questi ha una sua fase di gioco dedicata: perché allora non andarne a scoprire le caratteristiche? Cuccatevele!

ELROY: il marmocchio della famiglia. La sua arma è una pallina che una volta lanciata gli ritorna pure indietro (in fronte?).

JUDY: la figlia. Il suo asso nella manica sono gli stivaletti magnetici con i quali può appendersi a testa in giù al soffitto, superando così passaggi altrimenti non sormontabili. L'effetto è temporaneo e viene scandito da una barra che si autorigenera durante il non utilizzo.

JANE: mammà! La Sig.ra Jetson tiene fede al nome da sposata e si becca un bel jetpac con cui effettuare sopralluoghi aerei. L'effetto è anche qui temporaneo con barra dell'utilizzo etc. etc.

GEORGE JETSON: il papi si cucca la pallina di Elroy e il jetpac della consorte ! Eh, questo maschilismo del 2000 e rotti!

Inoltre, vi ritroverete a volte a guidare la navicella a forma di catino e lo skateboard spaziale: tutti e due sono letali per i nemici, una volta che ne siete al comando! Idem per le varie scatole che si trovano durante il gioco (ce ne sono di tre tipi, dal meno al più devastante) e che potete lanciare all'indirizzo dei nemici. L'indirizzo però non lo conosciamo.



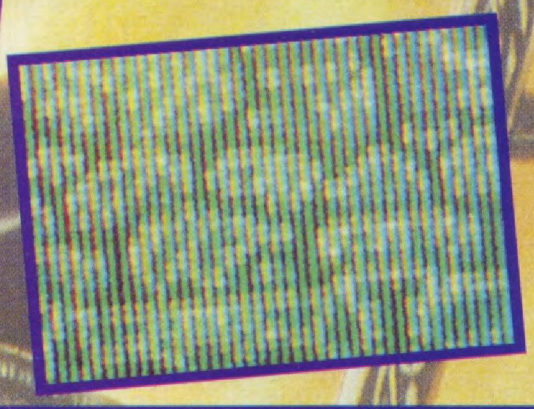
CHAKAN

Non c'è voluto molto prima che convertissero Chakan dal Megadrive al Game Gear, ma a voler essere proprio sinceri non c'è da essere granché entusiasti di questa trasposizione. Gli sprite sono eccellenti e sebbene i fondali siano un attimino troppo scuri per i miei gusti, la grafica in generale non è niente male. Il vero problema sta nella giocabilità: Chakan è troppo difficile e frustrante. Certo, lo sappiamo tutti: meglio un gioco troppo difficile e che necessita un bel po' di tempo per essere finito di un gioco troppo facile che tutti possono completare in un paio di giorni, ma anche alla difficoltà c'è un limite! Un buon gioco che avrebbe dovuto essere testato più a fondo. Dategli comunque un'occhiata...

SIMON CROSIGNANI

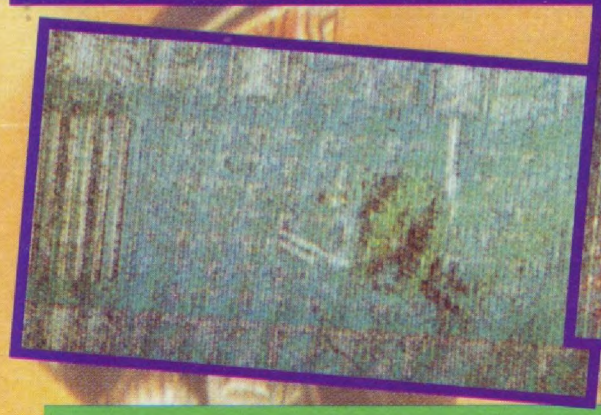
L'immortalità non è il massimo che si può volere. Chiedetelo a Chakan. Un sacco di tempo fa era un guerriero senza macchia e senza paura, una vera leggenda del periodo. Continuava a ripetere che avrebbe potuto battere qualsiasi individuo in duello, persino la Morte in persona. Purtroppo non si rendeva conto di cosa stava facendo: la Morte, udite queste parole, l'ha sfidato a duello garantendogli un premio cospicuo in caso di vittoria. La vita eterna. E Chakan ha vinto, ma non completamente. E' diventato immortale, ma è rimasto intrappolato nell'Inferno e l'unica via per scappare è quella di distruggere tutte le creature che lo popolano. La vita - e la morte - può essere davvero dura a volte...

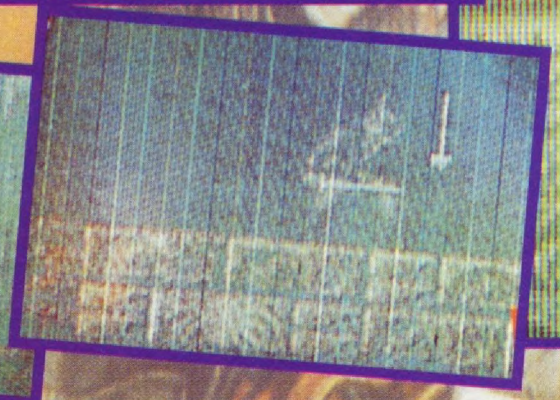












IL CHA CHA CHA DI CHAKAN

Il viaggio di Chakan è particolarmente lungo e travagliato, visto che comprende sei livelli di morte, distruzione e casino più totale. Chakan comincia nel livello di Navigazione che è poco più di un collegamento fra i sei livelli principali, indicati da altrettante entrate: Aria, Terra, Acqua, Fuoco, Ghiaccio e Lava. Per sconfiggere tutti i terrificanti nemici che popolano l'Inferno, il nostro eroe ha a disposizione una serie terrificante di spade e di power up. Questi hanno gli effetti più svariati: potete ritornare al livello iniziale, ralllentare tutti i nemici per qualche secondo, blastare via tutti gli avversari che si trovano sullo schermo, proteggere Chakan dagli infortuni, renderlo invisibile, raddoppiare la potenza delle spade, restituire a Chakan tutta l'energia persa... Insomma, se ancora non l'avete capito ce ne sono di bonus con cui divertirsi!

SEGA

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
87	84	83
LONGEVITA'	SONORO	
72	77	

GAME GEAR

GRAND PRIX - SUPERVISION

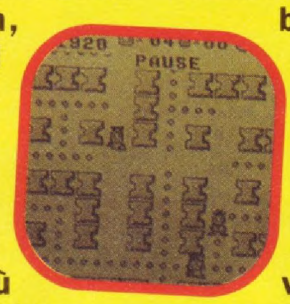
E' un platform! Eh, eh, ci siete cascati? Ecco a voi un gioco di guida che è più classico del suo stesso nome: si tratta ovviamente di arrabattarsi da gran campioni nel dorato circo della formula uno. E dulcis in fundo si tratta di guidare una macchina guardandola da dietro: come è possibile tutto ciò? E' possibile perché state leggendo CVG e non Gente Motori, porcaccia la miseriaccia! Ma entriamo nel dettaglio: otto circuiti da affrontare e la pole position da guadagnare in qualifica. Se non vi qualificate non fate il gippì, ma voi non potrete mai sopportare questa sciagura, vero? Ecco perché vi impegnerete da veri professionisti quali vi sentite in un gioco con cui il Supervision fa il suo esordio automobilistico ufficiale. Gli ingredienti ve li ho già detti: visuale da dietro, otto circuiti, qualifica...



SUPERVISION	
GRAFICA	78
SONORO	75
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	82
GLOBALE	80

POLICE BUST - SUPERVISION

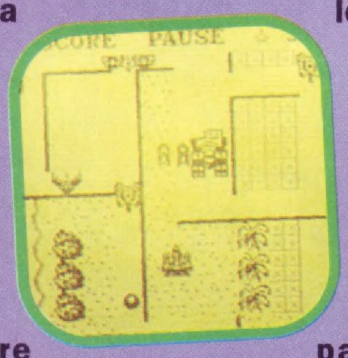
Si torna al labirinto. Non quello dei giochi di ruolo, bensì proprio quello del mitico Pacman, con tanti puntini da incamerare nel mezzo di un tortuoso dedalo. Anzi forse la somiglianza più appropriata sarebbe con un vetusto gioco dell'Intellivision nomato Lock'n Chase. Anche lì infatti eravate dei ladri e dovevate fare piazza pulita di refurtiva sparsa per un labirinto, anche se qui qualche differenza c'è ed è evidente: lo schermo è dotato di scorrimento, cosa che sottintende una dimensione del labirinto piuttosto ampia (qualcuno ricorda Pacman Junior?). Inoltre potrete divertirvi ogni tanto a rilasciare qualche blocco per fermare l'avanzata dei temibili poliziotti o anche una bomba fumogena tanto per rallentarne la disperata rincorsa verso la preda: voi e solo voi. Beh, non ci sarà l'inventiva di un Lupin III ma...



SUPERVISION	
GRAFICA	70
SONORO	69
GIOCABILITA'	75
LONGEVITA'	80
GLOBALE	78

JAGUAR BOMBER - SUPERVISION

Invasori? Vengano pure, sappiamo noi il trattamento da riservargli: stavolta la medicina si chiama Jaguar Bomber, sofisticatissimo (va bè non esageriamo) cacciabombardiere creato apposta in caso di invasione aliena, cosa che dimostra che il governo americano nasconde da anni la verità sugli UFO. Divagazioni a parte, beccatevi uno sparatutto a scorrimento verticale con bersagli aerei e terreni (che tanto i proiettili del vostro aereo non fanno differenza) e con i suoi bei guardiani di fine livello che prorompono in tutta la loro possanza allorché si avvicina l'occasione di passare al prossimo stage. Insomma: li ammazzate e passate al prossimo livello, che è il credo ufficiale di ogni homo videoludicus, o no?



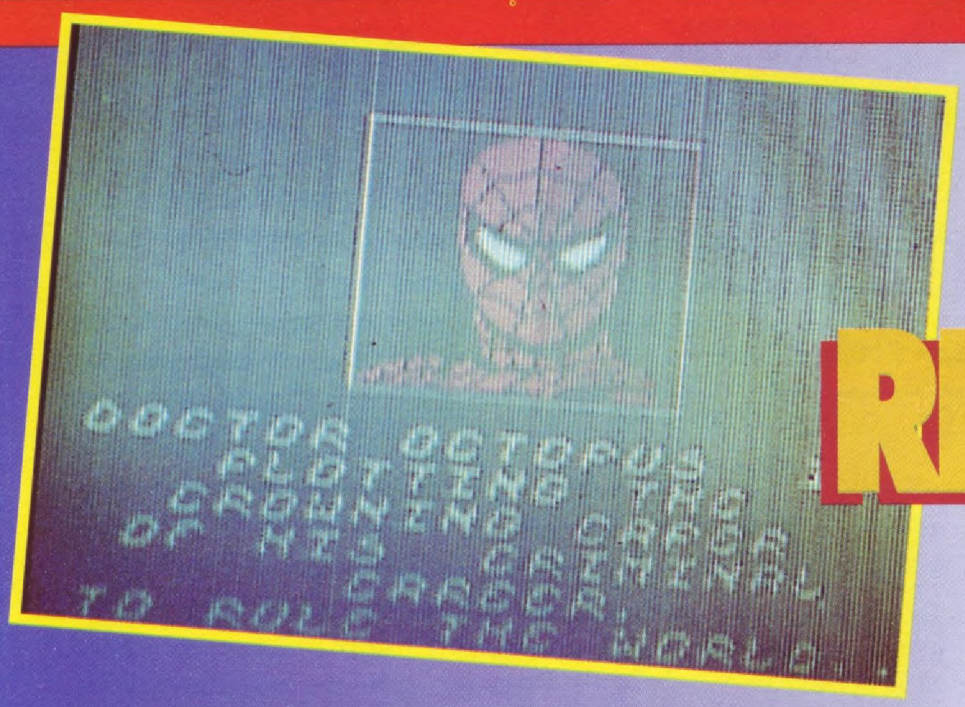
SUPERVISION	
GRAFICA	83
SONORO	79
GIOCABILITA'	83
LONGEVITA'	80
GLOBALE	82

MATTA BLATTA - SUPERVISION

Cuccatevi il beotissimo titolo! Matta Blatta è sostanzialmente un classico scontro alienicida tra ciò che la tecnologia bellica terrestre è stata capace di produrre e ciò che, tanto per non essere imparziali, quei fetentoni degli antiterrestri sperano disperatamente possa servire per porre fin al genere umano. Ah, ah, non sanno i verdognoli xenomorfi che la Terra ha approntato un sistema di power up e scudi di invulnerabilità da far paura alla flotta klingoniana. In particolare, c'è da ricordare che dopo aver raggiunto il massimo del potenziamento, gli altri power up possono essere raccolti e conservati per le vite successive, il che stimola il giocatore a essere ancora più concentrato nonstante sia diventato una macchina da guerra da far spavento. Una bella idea davvero!



SUPERVISION	
GRAFICA	76
SONORO	75
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	80
GLOBALE	80



SPIDERMAN RETURN OF THE SINISTER SIX

TELA RAGNO, TELA!

Spiderman ha a propria disposizione una serie di mosse di arti marziali davvero limitate (calci, pugni e robetta simile), ma questi colpi sono utili solo se i nemici si trovano a breve distanza da lui. Fortunatamente ci sono un sacco di oggetti da raccogliere durante il gioco che, una volta presi, permettono all'Uomo Ragno di sparare proiettili agli avversari attraverso lo schermo. Il compito, come potrete certamente capire, non è dei più agevoli, anche perché il nostro Spidey deve penetrare nelle fortezze iperprotette dei sei mascalzoni, difese da diversi sistemi che possono costare cara al nostro eroe (che, quasi dimenticavamo, fruisce di una sola vita e di pochissimi crediti).

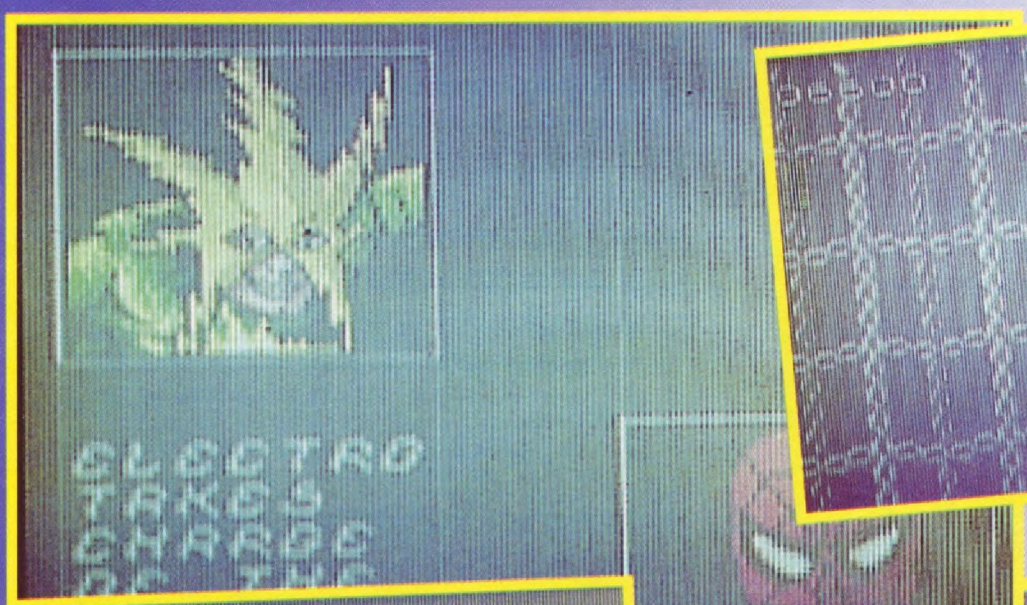
GAME GEAR

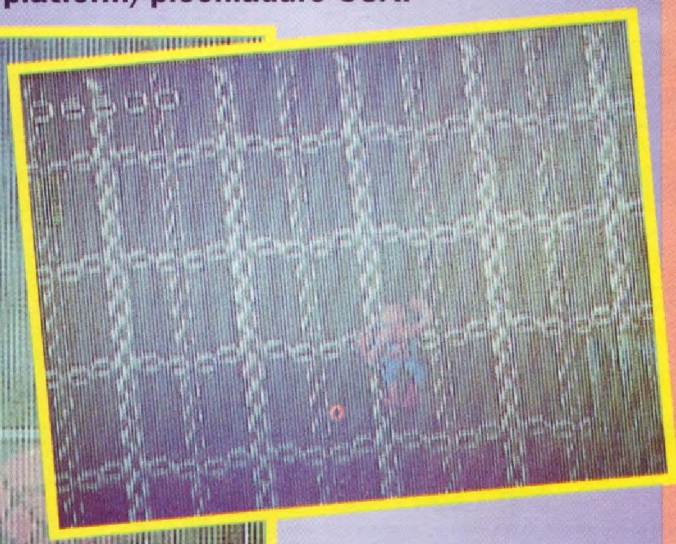
GIOCABILITA' 77	GRAFICA 81
LONGEVITA' 75	SONORO 89

FLYING EDGE

GLORALE 82

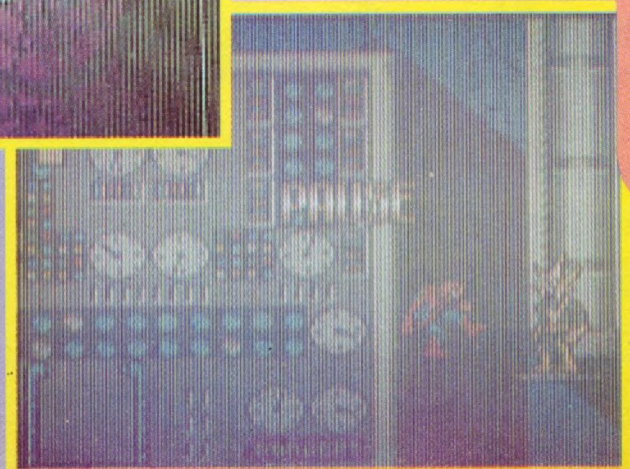
Spiderman, tu sei l'Uomo Ragno, Spiderman, che forte sei tu... Il buon vecchio mutante aracnide è stato protagonista di una lunga serie di avventure videoludiche che sarebbe troppo lungo menzionare, compresa un'apparizione qualche mesetto or sono sempre su Game Gear. Ma ora un malefico sestetto di supercattivi (Electro, Hobgoblin, Mysterio, Sandman, Vulture e il capo, il Dottor Octopus) s'è riunito e il loro obiettivo è quello di prendere il controllo totale del mondo. Inutile dire che in qualità di Uomo Ragno e di difensore del pianeta, dovete lanciarvi alla grande in questa missione, fungendo da protagonisti nel più classico dei platform/picchiaduro USA.





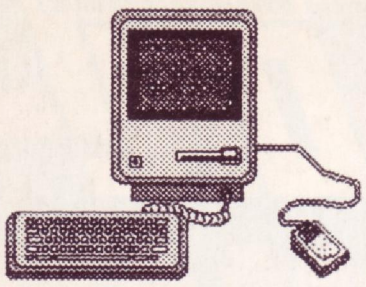






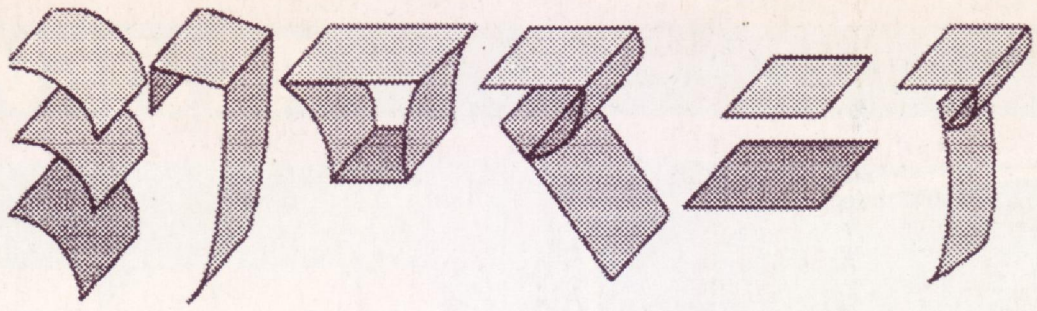
A prima vista Spiderman - Retun of the Sinister Six sembra il solito clone di Rolling Thunder, ma il metodo di controllo del buon vecchio Uomo Ragno contribuisce moltissimo ad elevare questo gioco dalla media. Scalare pareti e lanciare ragnatele è un vero spasso, anche se ci vogliono un po' di partite per impratichirsi a sufficienza, e se c'è qualcosa che abbassa il globale del tie-in è senza dubbio quella sensazione di deja-vu di tutti i livelli e una mancanza quasi totale di varietà. In ogni caso rimane un gran bel platform per Game Gear e anche se molti qui in redazione si sono lamentati della mancanza di originalità, vi consiglio questa cartuccia se volete impersonare degnamente il mitico Spiderman. Ah, quasi dimenticavo: menzione di merito per le musiche, davvero accattivanti (fatto alquanto raro per il Game Gear).

SIMON CROSIGNANI



APPLE
PERSONAL POINT

Micromania





Tel: 0332-970189
Fax: 0332-970462

Via XXV Aprile , 80 - Besozzo - 21023 - Varese

Novità Super Famicom- Super Nes

Mese di Aprile 1993

Captain Tsubasa IV	SPT	SFC
Breath of Fire	RPG	SFC
Duarory	RPG	SFC
Ikari no Yousai	ACT	SFC
Elnard	RPG	SFC
Super Dunk Star	SPT	SFC
Super Bomber Man	ACT	SFC
Super Slap Shot	SPT	SFC
Alien III	ACT	S-NES
American Gladiators	ACT	S-NES
Bubsy in: Claws	ACT	S-NES
Super High Impact	SPT	S-NES
Tazmania	ACT	S-NES
Terminator	ACT	S-NES
Terminator 2	ACT	S-NES
Yoshi Cookie	PZL	S-NES

Novità Megadrive

Mese di Aprile 1993

J League Pro Striker		SPT
F-22 Inter Sputter		SIM
American Gladiators		ACT
Dark Wizardry	MCD	ACT
Ran Ma 1/2	MCD	NOV
Toys		ACT
Fatal Fury		ACT
Amazing Tennis		SPT
Switch	MCD	SIM
The Ninja Warriors	MCD	ACT
Splatter House III		ACT
Strider II		ACT
Warau Salesman	MCD	UK
Golden Axe III		ACT
Flinstones		ACT
Doraemon		ACT
Humans		ACT
Super Shinobi II		ACT
Out Run 2019		RAC

Megadrive

Mega CD

Game Gear

GameBoy

Super Famicom

Super NES

PC Engine

PC Engine DUO

Super CD Rom II

PC Engine GT

PC Engine LT

Neo Geo

NEC 32 Bit
(Maggio)

Matsushita 32 Bit
(Maggio)

Novità PC-Engine NEC

Mese di Aprile 1993

Fiend Hunter	SCD	ACT
Crest of Wolf	SCD	ACT
Police Connection	SCD	TBG
PC Kid III		ACT
Zero 4 Champ II	SCD	RAC
Double Dragon II	SCD	ACT
Jim Power	SCD	ACT
TV Sport Basketball		SPT
Dungeon Explorer II	SCD	ACT
Winds of Thunder	SCD	SHT
Tenshi no Uta II	SCD	RPG
TV Sport Ice Hockey		SPT
Moon Light Lady	SCD	ACT
Rainbow Island	CD	ACT

Titoli da Lire:69.000 a Lire: 99.000

Per Super Famicom

Dirty Challenger (Wrestling)
F1 Exhaust Heat
Xardion
Blazoon
Family Stadium
Fire Pro Wrestling
Boxing World Champion
Cosmo Gang the Video
Big Run
King of the Monsters
Battle Grand Prix
Monkey Gyro , ed altri ancora!

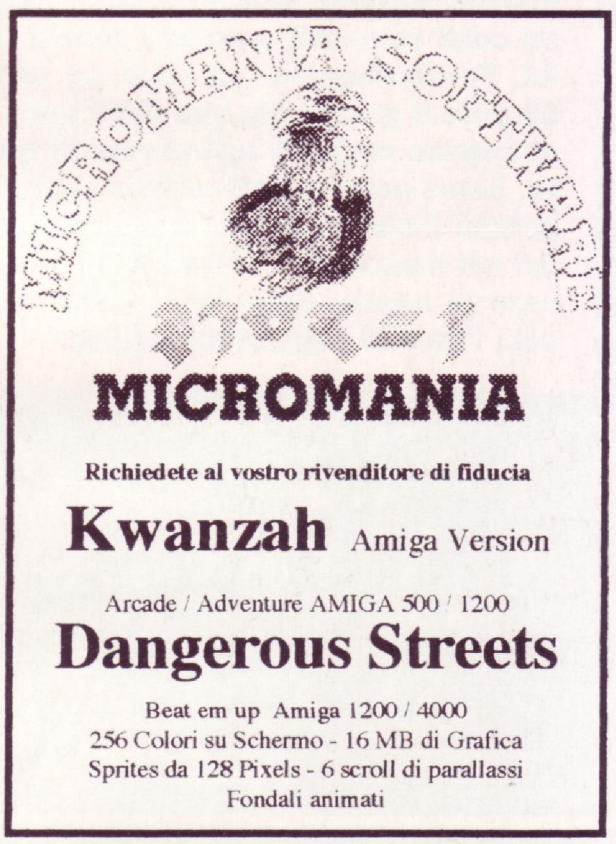
(fino ad esaurimento)

Solo titoli originali da JAPAN & USA

Titoli da Lire:69.000 * PC-Engine

Camera Boy
Power Sports
Raiden CD
Travel EPL SCD
God Panic SCD
Cho Aniki SCD
Tecmo World Cup 92 SCD
Forgotten World SCD
Baby Joe SCD
Tera Cresta
Motor Roader MC SCD, ecc.....

(fino ad esaurimento)



Richiedete al vostro rivenditore di fiducia

Kwanzah Amiga Version

Arcade / Adventure AMIGA 500 / 1200

Dangerous Streets

Beat em up Amiga 1200 / 4000
256 Colori su Schermo - 16 MB di Grafica
Sprites da 128 Pixels - 6 scroll di parallassi
Fondali animati

Si accettano pagamenti con Carte di Credito anche per corrispondenza



Carta Si
Master Card
Euro Card
Visa
BancoMat
Carta Moneta
Pos

Assistenza Tecnica Modifiche Console in standard R.G.B

Modifica Multi Standard per caricare tutti i Giochi Euro Japan Usa sul tuo Megadrive

Micromania Software s.n.c per la diffusione dei suoi nuovi Giochi cerca Rivenditori per Zone Libere.
Chi è interessato può mandare un Fax al Numero:
0332 - 970452

Sono Disponibili i nuovi
Apple Performa
200 - 400 - 600

La Micromania Software s.n.c ricerca nuovi collaboratori in grado di sviluppare giochi su PC - APPLE - AMIGA

Telefonare al numero : 0332-970462

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 non si può fissare il prezzo dei Giochi

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica
Presso la nostra Sede si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

Importazione Modellini Dei vostri Eroi Giapponesi

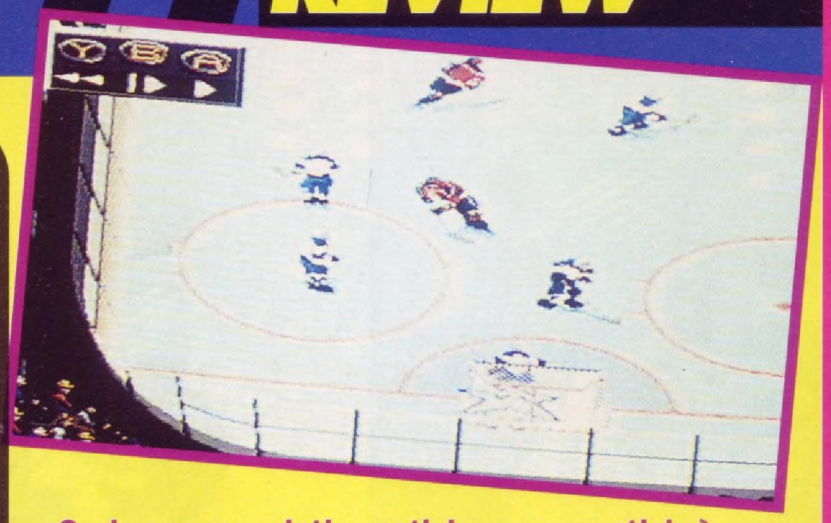
(Gundam , Ken Shiro , Street Fighter ,ecc .....)

Visto l'andamento del Mercato Valutare non si può fissare il prezzo dei Giochi

CVG HIT

E beccatevi l'hockey della Electronic Arts, cari supernessisti, che dovreste essere solo contenti dell'invasione nintendiana da parte della polisportiva videoludica ora chiamata EA Sports (ha dovuto cambiare nome per dei casini di omonimia e somiglianze del vecchio logo). Sul Megadrive il gioco era il massimo concepibile e devo dire che ancora nessuno è riuscito a scalfirne la fama: la vetta in cima alla classifica è assicurata da un "roster" di 500 giocatori, 14 parametri per giocatore, modo a due giocatori in collaborazione e una giocabilità semplicemente galattica, che cattura alla grande la frenesia dell'hockey genuino. Di cosa avete ancora bisogno? Beh, forse di un po' di fluidità in più nell'animazione: bisogna ammettere che nella versione SupaNes i giocatori scatterellano un pochino, ma nonostante questo dovreste essere fuori di cocozza per non acchiapparvi un gioco di hockey così.

PAOLO CARDILLO



Cari supernessisti sportivi e non sportivi, è finalmente successo: il miglior gioco di hockey in circolazione è approdato finalmente sulle vostre beneamate console. Yuppie! Beh, naturalmente si parla di Electronic Arts, che nel contesto propriamente sportivo è una garanzia di qualità: dove lo trovate un hockey così furioso, giocabile, violento (sì, ci si picchia proprio come nella realtà) e infarcito di tutte le statistiche e opzioni possibili? E un'opzione di replay così farà invidia a Bruno Pizzul! Per cui datemi retta: non lasciatevi sfuggire un'occasione sportiva così...(ehm, devo aver confuso la presentazione con il commento, ma sapete con giochi così... - Paolo)



NHLPA HOCKEY 93



COSI' SCHIANTAI BALAUSTRA

NHLPA Hockey 93 è la trasposizione del famoso gioco di hockey per il Megadrive e ne riprende alla grande la completezza: le opzioni vi rivelano subito di poter giocare sia da soli sia con un amico, come avversario o come compagno. Il gioco comprende poi un campionato e vari tipi di playoff. Le squadre sono quelle del campionato a stelle e strisce e ognuna ha la sua rosa di campioni con vari parametraggi delle abilità nel tiro, nel passaggio, nel combattimento e così via. Sì, proprio nel combattimento: se infatti qualcuno commette un fallo troppo duro, il gioco si trasforma in un mini picchiaduro uno-contro-uno con un colpo alla testa e uno al corpo e una mossa di difesa. Pochi casini: l'hockey non è mica un gioco per signorine, oh!

SUPER NES
ELECTRONIC ARTS

GRAFICA
▼ *Più scattosità che nella versione Megadrive*

84

SONORO
▲ *Folla, sirene e mazzate a profusione*

86

GIOCABILITA'
▲ *La furia dell'azione hockeystica catturata alla grande*

92

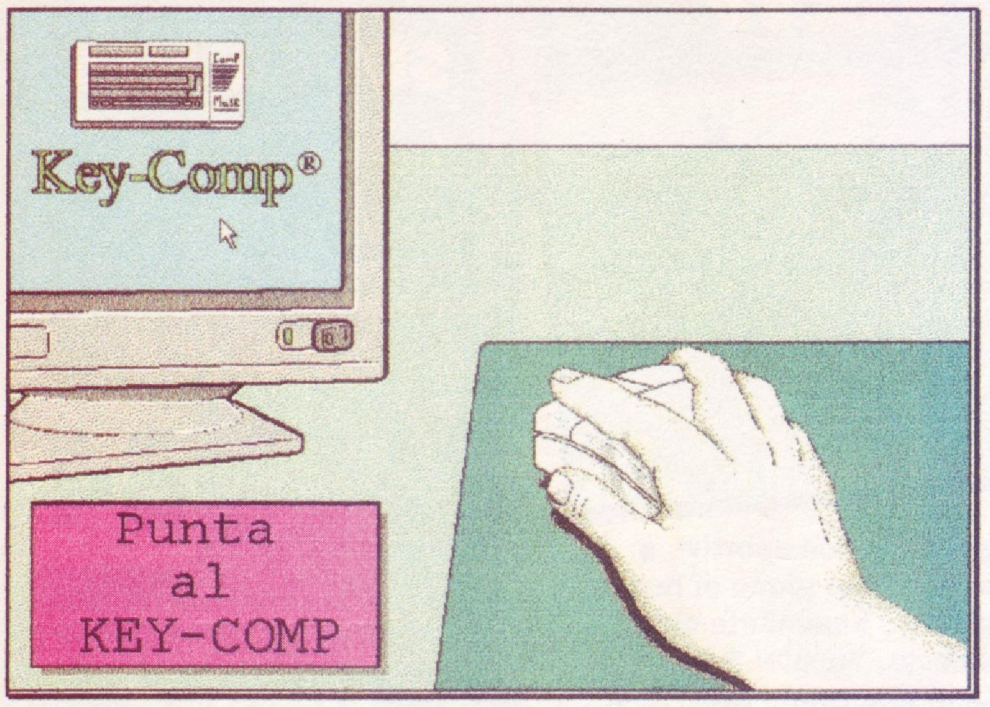
LONGEVITA'
▲ *Tonnellate di opzioni: ci giocherete per una vita*

93

GLOBALE
91

Il più grande gioco di hockey sbarca sul Super Nes: comprare, prego!

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



Il KEY-COMP in 3 versioni

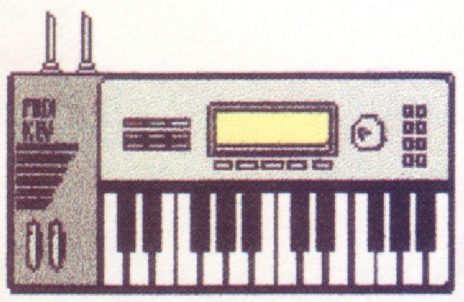


Key Games



Professionale



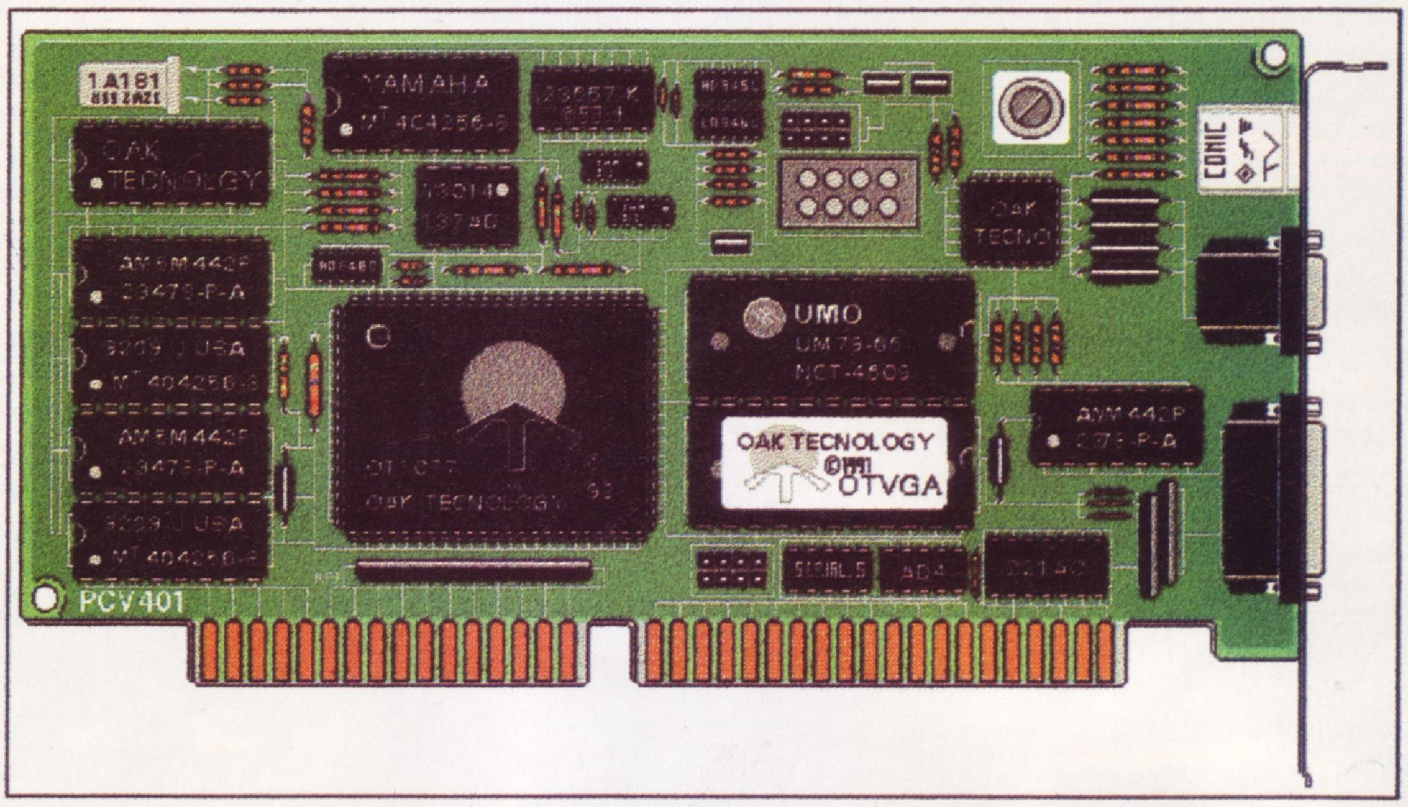


MIDI KEY

Solo 3 kg con HDD compreso !!

- La versione **Key Games** si collega direttamente al **TV** e i tuoi giochi li sentirai in **STEREO.** Una comodità eccezzionale; tutto a portata di mano, puoi giocare o lavorare e quando vuoi, con il telecomando, cambiare canale e vederti la TV. Lo puoi collocare dove vuoi e spostarlo in ogni momento, persino portarlo con te nella comodissima borsa.
- La versione **Professionale** è un potente **PC** con HDD da 40Mb a 200Mb un FDD da 3,5" a 1,44Mb, una scheda super VGA, memoria RAM da 1 a 16 Mb e 2 porte seriali e una parallela
- La versione **Midi Key** si connette direttamente alle apparecchiature **MIDI** tramite una presa **IN** e una presa **OUT** senza bisogno di cavetti riduttori o di adattatori, direttamente sul computer. Il mondo **DOS** offre tutto il software necessario per un musicista. Nella confezione troverai anche una bellissima sorpresa; un sequencer software in omaggio e il fantastico **CUBASE©** della STEIMBERG® con il potentissimo **WINDOWS 3.1©** pacchetizzato con **MS DOS 5.0**.

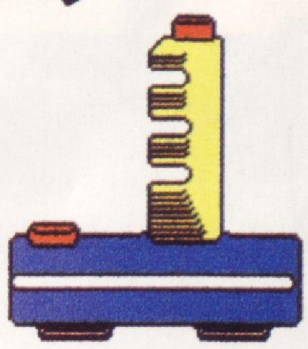
Scheda 4 x 1



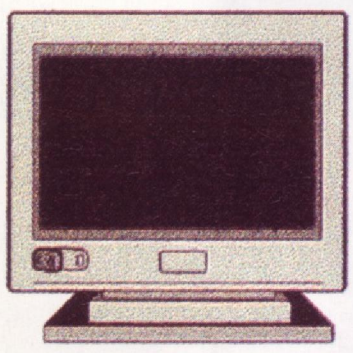


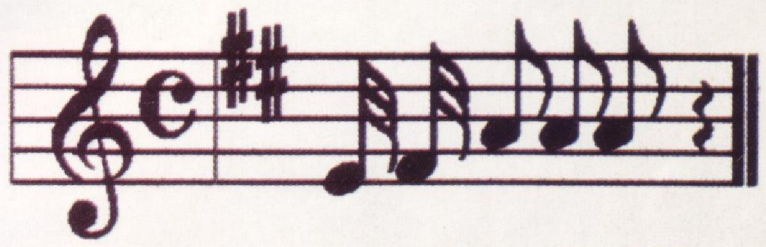
color

joystick



MONITOR SUPER VGA





Stereo SOUND

In un'unica scheda a Lit 480.000

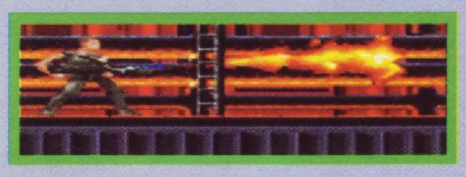
Distribuita in esclusiva per l'Italia da:
MaSE srl Via dell'Appeso 44038 Pontelagoscuro (Ferrara) ☎ 0532/796250 FAX 0532/796255
Esclusivista ITALIA Key COMP®.

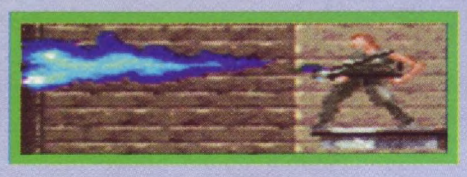
GIG HIT

ALIEN 3

EL RIESCO SIEMPRE VIVA

Tutti quelli che hanno visto il film sapranno che non c'era nemmeno un'arma in Alien 3. Per fortuna alla Acclaim ne hanno schiaffate un bel po' nel gioco. Ripley è infatti armata con trè gingilli differenti: il lanciafiamme, il lanciagranate e il solito mitra. All'inizio della partita tutte le armi sono al massimo, ma state pur certi che, mentre il lanciagranate difficilmente si esaurirà, il mitra ha costante bisogno di ricarica e il lanciafiamme può scaricarsi se lo usate troppo.



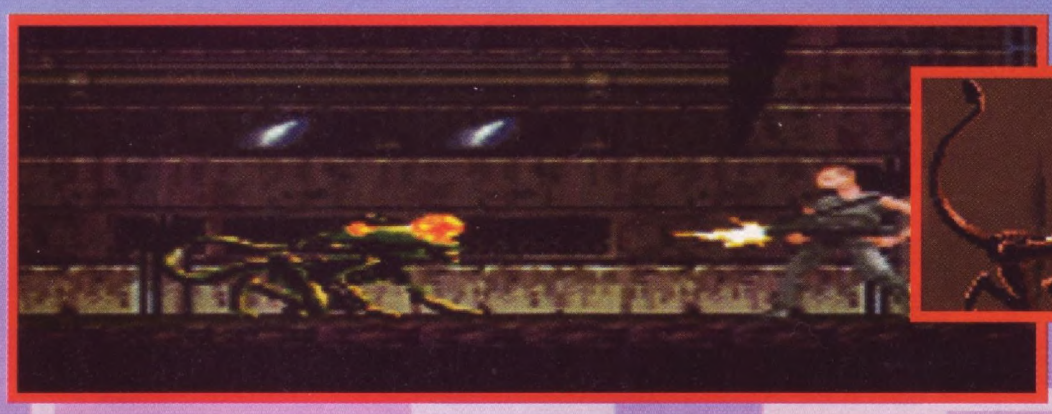


Avete presente La Bella Addormentata nel Bosco? Sostituite la principessa con il tenente Ripley, la regina malefica con la Grande Madre, il bel principe con un alieno che si attacca alla faccia ed ecco fatto. Più o meno. In realtà, un alieno ha schiaffato un embrione all'interno del corpo di Ripley e ha danneggiato gravemente la navicella su cui viaggiava, la Sulaco, costringendola ad un atterraggio forzato sul pianeta Fiorina 161, un carcere di massima sicurezza che custodisce alcuni dei peggiori criminali dell'Universo. La situazione non potrebbe essere peggiore... E invece lo è, visto che adesso c'è un altro problema: gli alieni. Quel malefico che si era nascosto nella Sulaco ha infatti infettato un cane e il risultato di questo mix è un nuovo alieno mai visto prima d'ora. La soluzione a questa serie di guai? Blastamento, blastamento e ancora blastamento!



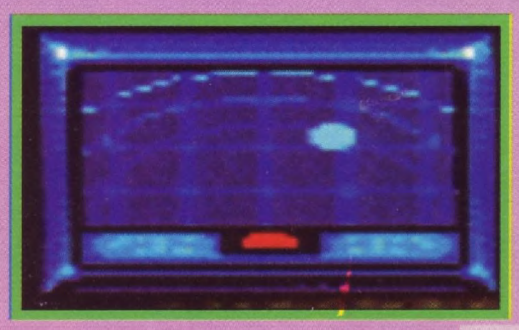
Massiccio! Alien 3 è tutto quello che potreste desiderare da un gioco del genere e molto più: alieni piccoli, alieni grossi, alieni grossissimi e alieni enormi... Ce ne sono di tutte le forme e dimensioni, da quelli che si attaccano alla faccia alla Regina Madre in acido e ossa! Le missioni aggiungono qualcosa a un concept già buono e l'atmosfera dei livelli fumosi, insieme alla musica eccezionale, è mostruosa! Ripley ha tre armi a disposizione e i power-up sono un po' ovunque, permettendovi di blastare praticamente dall'inizio della partita fino alla schermata del Game Over. La versione Megadrive poteva essere bella, ma quando i possessori della console Sega vedranno questa conversione inizieranno a piangere lacrime amare. Semplicemente fantastico!

SIMON CROSIGNANI



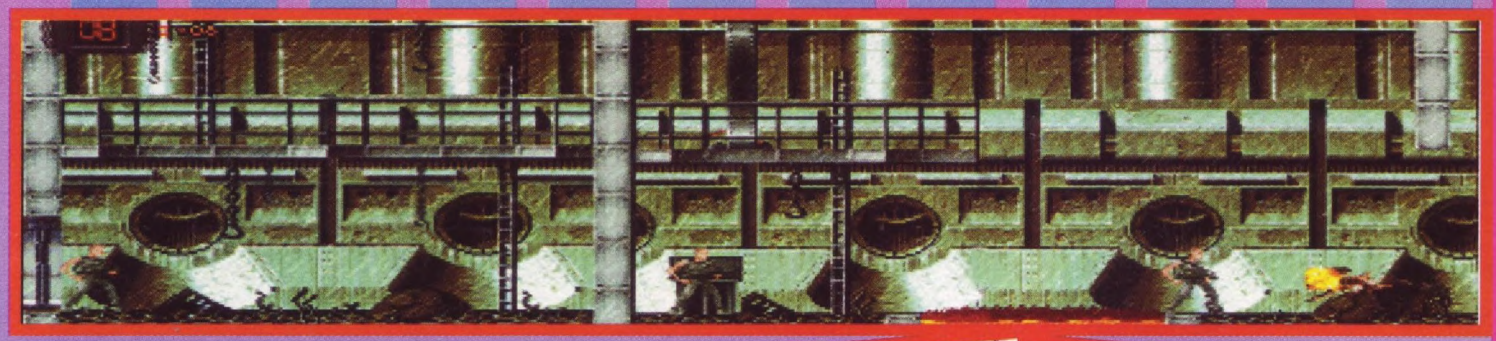
MOVIMENTO!

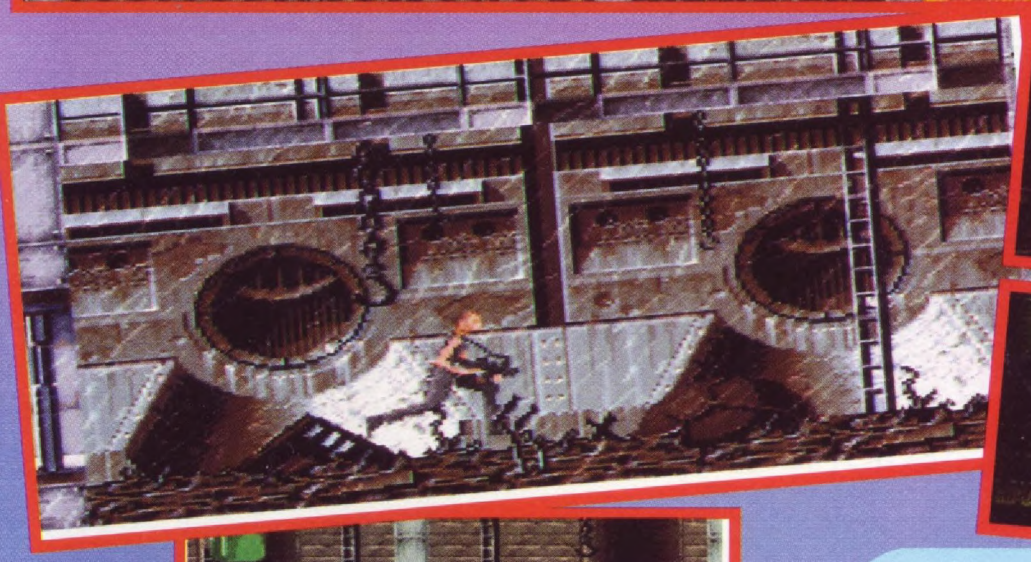
A volte non vi piacerebbe poter vedere attraverso le pareti? Beh, nella versione SNES di Alien 3 potete, grazie al motion tracker. Quest'arnese vi permette di localizzare qualsiasi cosa si muova nelle vostre vicinanze, oltre agli ostaggi fatti prigionieri dagli alieni. E' un peccato che non individui anche le icone perché sarebbe stato particolarmente utile. Ci sono due differenze principali fra questo motion tracker e quello della versione Megadrive: la prima è che quello MD aveva bisogno delle pile per funzionare, mentre questo è eterno. La seconda è che il tracker su MD poteva essere lasciato sullo schermo, mentre questo appare nello spazio delle armi e ogni volta che sparate, scompare per lasciar posto al contatore delle armi. Sono differenze minime, ma alquanto importanti in termini di giocabilità.

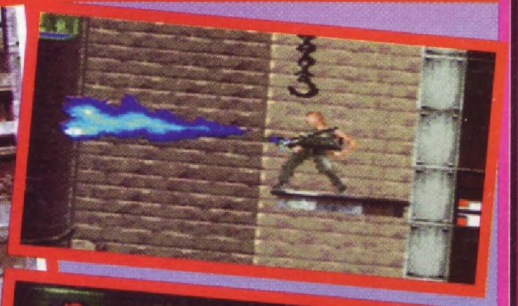


CHIUDI QUESTA FOTTUTA PORTA!!!

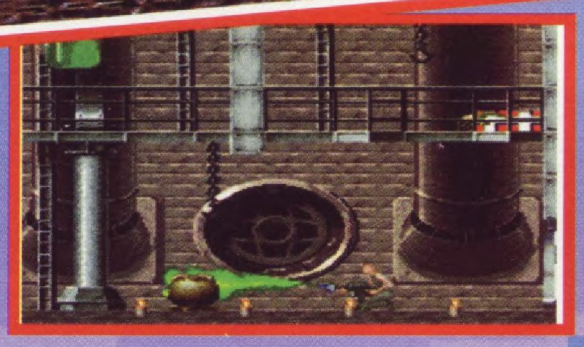
Ripley non è solo in grado di recuperare ostaggi e blastare intere speci di killer xenomorfi, ma è anche una sorta di elettricista! Il problema è che gli alieni hanno invaso ogni stanza del carcere, causando un terribile casino. Ci sono centraline ko, fusibili devastati, tubi squarciati e altri disastri un po' ovunque che vanno riparati. Il bello è che il tutto va fatto con gli alieni ancora in giro! Riparare contatori guasti può sembrare banale come una puntata di Beverly Hills 90210, ma è una piacevole variante dal solito recupero ostaggi, il compito principale di Ripley. In alcuni livelli dovrete invece limitarvi a chiudere delle porte: è infatti vitale, ogni tanto, arrestare l'avanzata degli alieni il più velocemente possibile. Ricordate comunque che una porta sigillata vi chiude per sempre l'accesso alla stanza che nasconde.











UNA BELLA CARTUCCIERA E RIPARTI DI SLANCIO!

Ecco i power-up che troverete disseminati nei labirinti ultrainfestati di biomeccanoidi in Alien 3:



KIT DI GRANATE - Vi regala la bellezza di 10 granate.



CARTUCCIERA - Un bel caricatore per il vostro mitra.



CARBURANTE VERDE E ROSSO - Ricarica i lanciafiamme.



KIT DI PRONTO SOCCORSO - Vi restituisce una parte dell'energia persa negli scontri con gli alieni (il 20% per la precisione).



Nessuno può mettere in dubbio che Alien 3 su Megadrive sia un gioco fantastico - qui in redazione ci giochiamo tuttora. Almeno, ci giocavamo fino a quando è arrivata la versione Super NES... Per dirla tutta, questa è una conversione incredibile del film che unisce le parti migliori della versione per la console Sega (quelle in cui bisognava blastare di brutto) a una buona dose di esplorazione claustrofobica attraverso le prigioni del pianeta Fiorina 161 per completare le missioni a vostra disposizione. Questa cartuccia è massiva: ci abbiamo messo tre giorni per completare quello che noi pensavamo fosse il gioco, ma che in realtà si è rivelato essere solo il primo livello! Graficamente fantastico e musicalmente molto, molto superiore alla media dei titoli presenti attualmente su Super Nes, Alien 3 risce a catturare alla perfezione l'atmosfera dei film della serie. Insomma, per farla breve, questo gioco è una figata!

PAOLO CARDILLO

SUPER NES
ACCLAIM

GRAFICA
93

Grafica dettagliata, fondali tetri, sprite animati alla perfezione...

SONORO
95

Musiche eccezionali e effetti da Oscar contribuiscono a creare un atmosfera gigeriana.

GIOCABILITA'
94

Ultragiocabile e ultratosto sin dal primo momento.

LONGEVITA'
93

Certo, le cartucce del SNES non sono certo regalate, ma questa vale i soldi che costa.

GLOBALE
94

Il gioco ultraviolento che tutti sognano per la propria console/computer.

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

SUPER NES
BANPRESTO

GRAFICA
81
▲ *Belli e bizzarri gli sprite dei protagonisti e dei nemici*
▼ *Nulla di speciale i fondali*

SONORO
88
▲ *Musiche roboanti*

GIOCABILITA'
83
▲ *E' sempre bello guidare dei personaggi così*

LONGEVITA'
78
▲ *Sia password che continue: non dura moltissimo*

GLOBALE
80

Un gioco mediocre che la fortuna di avere dei personaggi dal grande passato

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

QUATTRO "ANIME" IRREQUIETE

Il titolo l'abbiamo capito in due (io e Fabio che l'abbiamo ideato - Paolo) ma l'importante è sapere cosa ci propina il gioco, a partire dai suoi quattro personaggi che potrete cambiare in qualsiasi momento del gioco premendo Select:
GUNDAM F91: dotato di spadone, che diventa infuocato e rotea se tenete premuto il tasto A.
KAMEN RAIDER: con la lancia trafigge gli avversari, ma tenendo premuto A la può anche scagliare.
ULTRAMAN: picchia con il suo ultramaglio, che ha gittata più lunga tenendo premuto A.
INCOGNITO: il suo arco fa molto male, soprattutto se tenete premuto A.

GREAT BATTLE 3









I robot sono alti venti metri, sprigionano potenza da tutti gli sfiatatoi, lanciano missili fotonici? E noi li riduciamo a caricature obesoidi alte poco più di un Marzullo e mezzo! Questo il ragionamento che fanno ormai da anni i disegnatori giapponesi e devo dire che nella loro follia artistica riescono a essere ancora più squisitamente beoti! Da tempo ormai il trattamento viene riservato al potente Gundam, all'ingessatissimo Ultraman e, per completare la serie, aggiungeteci pure Kamen Raider e... ehm, qualcuno ci scriva per riferirci chi è il quarto personaggio perché neanche i nostri esperti sono riusciti a identificarlo. Piccoli come sono, i quattro menano di bella nemici anch'essi Super Deformed (così si chiamano dopo essere stati rimpiccioliti) in un'epica battaglia per riportare la pace nel mondo... o qualcosa di simile visto che le istruzioni non sono proprio chiarissime, cioé sono in ideogrammi giapponesi come si conviene a una cartuccia giapponese.

Con dei personaggi mitici così il gioco non poteva che beneficiarne: se il gioco alla fine risulta gradevole, dipende decisamente dalla presenza di personaggi come Gundam e Ultraman, e anche degli altri per i nippofili che li conoscono. Il gioco in sè infatti è poco più che carino: uno straclassico picchiaduro con neanche tante mosse e con dei personaggi che non è che si diversifichino particolarmente per le tattiche utilizzabili. Grazie alla musica "epica" ben realizzata, alla presenza di un negozio e, ripeto, a quella carismatica dei personaggi il gioco riesce in qualche modo ad attrarre. Probabilmente se non ci fossero questi ultimi, il gioco non potrebbero nemmeno essere preso in considerazione...

PAOLO CARDILLO

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.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

OFFERTE del MESE

ALEX KIDD	L.	49.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L.	39.000
ATOMIC ROBOKIT	L.	39.000
BACK TO THE FUTURE-SCART	L.	69.000
BAD O MAN (JAP)	L.	39.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE SQUADRON (USA)	L.	39.000
BLOCK - OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
CRENOBYL	L.	59.000
CRING	L.	49.000
CYBER BALL	L.	49.000
DAHNA	L.	49.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN IN 4081 (JAP)	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKET (JAP)	L.	69.000
DECA ATTACK	L.	49.000
DJ BOY	L.	39.000
DONALD DUCK-QUACKSHOT	L.	49.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
FANTASIA W. DISNEY	L.	59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L.	39.000
FATAL REWIND	L.	49.000
FERRARI F1-HERO	L.	69.000
FIGHTING MASTER (JAP)	L.	79.000
FIRE SHARK	L.	49.000
FLICKY	L.	49.000
FORGOTTEN WORDS	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
GLEY LANCER (JAP)	L.	29.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
HEAVY NOVA	L.	59.000
HEAVY UNIT	L.	39.000
HIDDING BALL	L.	39.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	49.000
JEWEL MASTER (JAP)	L.	39.000
JUNCTION	L.	29.000
LEYNOS (JAP)	L.	29.000
MAGIC BOY	L.	39.000
MAGICAL HAT	L.	29.000
MASTER OF MONSTER	L.	49.000
MEGAPANEL - TETRIS	L.	49.000
MIDNIGHT RESISANT	L.	59.000
MIKE DICTA FOOTBALL (USA)	L.	59.000
PHELIOS (JAP)	L.	39.000
POWER BALL	L.	39.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	59.000
RASTAN SAGA 2	L.	39.000
RUMARK (JAP)	L.	49.000
SAINT SWORD	L.	49.000
SD VARIS	L.	49.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	59.000
SHOVE IT (USA)	L.	39.000
SONIC	L.	39.000
SPACE GOMOLA	L.	49.000
SPACE HARRIER II	L.	39.000
SPIDERMAN	L.	49.000
STEEL EMPIRE	L.	39.000
STORMLORD	L.	39.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDER-BLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
THUNDERFOX (JAP) SCART	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOE JAM & ERALD	L.	29.000
TOKI	L.	49.000
TROUBLE SHOOTER	L.	29.000
TRUXTON (USA)	L.	59.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNDEDLINE	L.	29.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED (JAP)	L.	39.000
WANI WANI WORLD (JAP)	L.	49.000
WIPERUSH (JAP)	L.	39.000
WONDER BOY 5 SCART	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORSONG	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER CATCH 92	L.	49.000
X.D.R. (JAP)	L.	39.000
YOSHI ADV.	L.	29.000
ZERO WING	L.	39.000

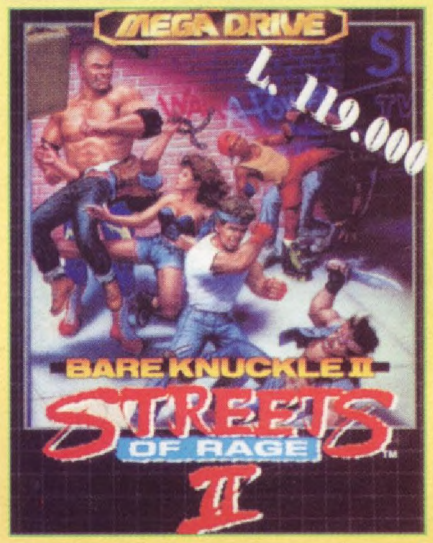
ZOOM - PACMAN	L.	39.000
DOUBLE DRAGON II	L.	49.000
ROAD RUSH	L.	49.000
INTERNAT. HOCKEY	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	49.000
TERMINATOR	L.	59.000
DICK TRACY (PAL)	L.	59.000
GHOSTBUSTER (PAL)	L.	59.000
M.JACKSON MOONWALKER (PAL)	L.	59.000
LAST BATTLE (PAL)	L.	59..000
TURBO OUT RUN	L.	59.000
G-LOC (SIMUL. VOLO)	L.	69.000
THUNDERFORCE III	L.	69.000

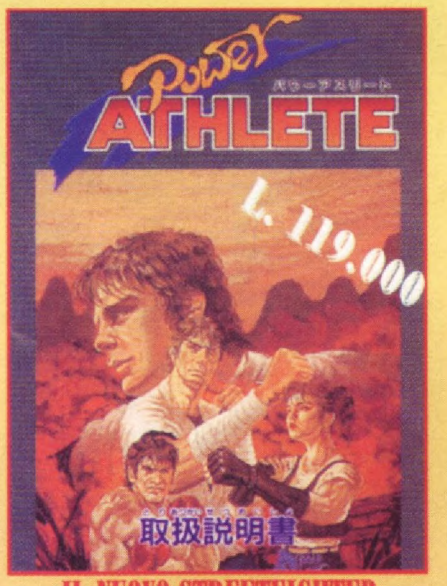
* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

007 JAMES BOND (USA)	L.	119.000
688 ATTACK SUB	L.	99.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTERBURNER II	L.	79.000
ALIENS 3	L.	89.000
AMAZING TENNIS	L;	119.000
AMERICAN GLADIATOR (NOVITA')	L.	129.000
ANDREA AGASSI TENNIS	L.	99.000
AQUATIC GAMES	L.	89.000
ABRAMS BATTLE TANK (USA)	L.	99.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATMAN REVENGE OF JOKER	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	119.000
BIO HAZZARD (USA)	L.	99.000
BLASTER MASTER 2		TELEFON.
BUBSY (PAL)	L.	119.000
BULLS VS BLAZER	L.	129.000
CADASH	L.	89.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2)	L.	129.000
CIKI CIKI BOY	L.	89.000
COOL SPOT (GENESIS)	L.	119.000
COOL SPOT (PAL)	L.	119.000
CRUE BALL	L.	99.000
CYBORG JUSTICE (USA)	L.	119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOLPHIN ECCO	L.	99.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EX-MUTANT	L.	89.000
FATAL FURY	L.	139.000
FINAL BLOW BOX	L.	69.000
FLASHBACK (GENESIS)	L.	139.000
FLASHBACK (PAL)	L.	139.000
FLINSTONE	L.	99.000
GADJET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATOR	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GRANADA (JAP)	L.	39.000
GRAND SLAM TENNIS	L.	89.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HOME ALONE	L.	89.000
HUMAN (NOVITA' ATTESISSIMA)	L.	129.000
INDIANA JONES (USA)	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS-GRAND SLAM	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JOE MONTANA FOOTBALL II	L.	59.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KICK BOXING	L.	119.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING OF THE MONSTER	L.	119.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L.	89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L.	99.000
M. ALI BOXING '93	L.	119.000
MARBLE MADNESS	L.	79.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MEGALOMANIA (PAL)	L.	119.000
MONOPOLI	L.	99.000
MUAMED ALI BOXING CHAMPION (USA)	L.	99.000
MUTANTLEAGUE FOOTBALL		TELEFON.
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NINJA TURTLES (JAP)	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD (PAL)	L.	119.000
OUTLANDER	L.	99.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOUR GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR III (USA)	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL (USA)	L.	119.000

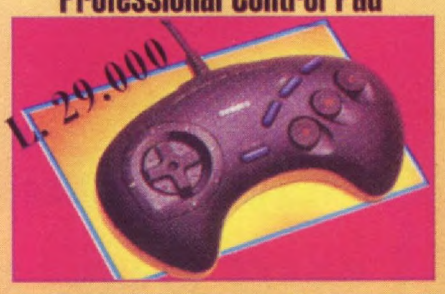
ADATTATORE EURO JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000





IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

Professional Control Pad





POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE (JAP)	L.	129.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR II	L.	79.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROGERS C. BASEBALL (USA)	L.	109.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II (USA)	L.	119.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SONIC 2	L.	89.000
SPEEDBALL 2 (PAL)	L.	119.000
SPLATTER HOUSE 3-NOVITA'	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L.	69.000
STREET OF RAGE 2	L.	119.000
STRIDER II	L.	119.000
SUMMER CHALLENGE	L.	119.000
SUNSET RIDER (PAL)	L.	119.000
SUNSET RIDER (USA)	L.	119.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER HQ AUTO	L.	79.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN - SCART	L.	99.000
T2 TERMINATOR 2 ARCADE GAME	L.	99.000
TALE SPIN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TECNOCOP	L.	69.000
TECNO CUP '93 - SOCCER	L.	99.000
THE SIMPSONS	L.	89.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	119.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TRASIA	L.	69.000
TURTLES - SCART	L.	99.000
TYRANTE-MEGA LO MANIA (USA)	L.	119.000
TWIN HAWK (USA)	L.	79.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WARP SPEED	L.	99.000
WARSONG STRATGY ING. (USA)	L.	89.000
WAYNES WORLD	L.	119.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION-STARS TOPOLINO &PAPERINO	L.	99.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	89.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

PRO-STRIKER (CALCIO)
L.119.000
PRO-STRIKER (INT. 4 JOYPAD)
L. 69.000
NOVITÀ
KICK-OFF L. 129.000

UNIVERSAL MEGADRIVE + SONIC
NOVITÀ ASSOLUTA !
MEGADRIVE JAPAN PAL +SCART + GENESIS USA.
DOTATO DI SELETTORE ESTERNO CHE PERMETTE DI SELEZIONARE QUALE MODALITÀ USARE.
L. 288.000

MEGADRIVE SCART
L. 248.000

MEGADRIVE GENESIS + STREET OF RAGE II
L. 298.000

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.

SUPER NES
ATHENA

GRAFICA

88

▲ *Fondali suggestivi e ottimo scrolling parallattico*
▼ *Qualche rallentamento*

SONORO

85

▲ *Effetti originali e musiche piene di ritmo*

GIOCABILITA'

51

▼ *Veloce e impegnativo oltremisura; frustrazioni a go-go*

LONGEVITA'

50

▼ *Finisce in un batter d'occhio, letteralmente*

GLOBALE

62

Uno sparatutto attraente ma disumanamente difficile

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

BIO METAL

Nell'anno 232 dell'era galattica, la vita degli esseri umani si è alquanto evoluta. Essendo riusciti ad acquistare un'assoluta padronanza dei viaggi spaziali, i Terrestri hanno cominciato a colonizzare la Via Lattea, di pianeta in pianeta, finchè un giorno non scoprono che il corpo celeste sul quale stanno per mettere piede è, diversamente dagli altri, già abitato da esseri senzienti nonchè tecnologicamente più progrediti. E sapete come vengono a scoprirlo? Semplice. La flotta terrestre inviata a esplorare il pianeta, viene completamente annientata! Sulla Terra, il quartier generale della flotta, che ha assistito impotente alla tragedia, si rende rapidamente conto che il pericolo non è solamente quello di perdere qualche astronave nel quadrante occupato. I computer del quartier generale scoprono che le ostili creature riuniscono caratteristiche sia biologiche che minerali, e le battezzano appropriatamente Bio Metal. Scoprono inoltre che questa specie di biomeccanoidi si riproduce molto rapidamente, e calcolano che entro trentadue ore i Bio Metal invaderanno e distruggeranno tutte le installazioni della Confederazione della Via Lattea. Il quartier generale decide quindi di inviare una flotta speciale a distruggere il pianeta natio dei Bio Metal. La flotta è composta di intercettori di classe Halbard, e uno di essi è pilotato proprio da voi...



? ***Chiunque sia l'autore, probabilmente non appartiene a questo mondo, perchè solo un essere sovrumano potrebbe padroneggiare un gioco indomabile quale Bio Metal! Solo un superuomo dotato di vista ultra-rapida potrebbe fissare quel turbinio ciclonico di oggetti e scenari che è Bio Metal, senza uscirne fuori con l'emicrania. E infine, soltanto un uomo imbottito di allucinogeni potrebbe contemplare l'assurda quantità di proiettili sparati dalle navi nemiche e trovare la cosa normale. Bio Metal avrà pure una grafica favolosa, con ordigni nemici che sembrano usciti da un dipinto di H.R. Giger e fondali straordinariamente curati (stupendo il secondo livello, dalla cromininanza rugginosa, con le dune e lo sfondo di lune butterate in parallasse), ma è anche incredibilmente difficile. Gli scenari, sono talmente colmi di "ostilità" che quasi sempre si muore senza capire com'è accaduto. Inoltre, Bio Metal non è nulla di originale; fra boss di fine-livello e power-up siamo ai livelli del vecchio Nemesis, con la differenza che quest'ultimo era sì giocabile. L'unica bella trovata è la barriera rotante estensibile e dilatabile, sebbene una cosa simile l'avessimo già vista mesi fa in Kiaidan 00, uno sparatutto su CD per il PC-Engine. In definitiva, se qualcuno acquista Bio Metal e lo trova divertente, me lo faccia sapere e io gli invierò una bella camicia di forza!***

FABIO D'ITALIA







MIO DIO, E' UN BIO!

Bio Metal è (se c'è bisogno di dirlo visto quanto siano esplicite le foto) il tipico sparatutto siderale con tonnellate di astronavi aliene (di varia foggia e dimensione) che si avvicendano blastando a tutto spiano allo scopo di ridurre in atomi la vostra cosmonave. Quest'ultima, naturalmente, è armata in modo da fronteggiare discretamente tale ostilità, ma altrettanto ovviamente è in grado di acquisire armi più efficienti raccogliendo una serie di power-up la cui natura può essere identificata dalle lettere che li contrassegnano. Eccovene un elenco:

"S" - Coppie di missili a traiettoria rettilinea.
"B" - Coppie di missili a traiettoria biforcante.
"H" - Coppie di missili termo-traccianti.
"L" - Un raggio laser di cui è possibile incrementare l'intensità.
"W" - Raffiche di fuoco a ventaglio; raccogliendo altre "W" l'astronave può spararne anche dal retro.
"V" - Fuoco a tre direzioni.

L'astronave dispone inoltre di una barriera rotante ad elevato potere distruttivo che può essere dilatata o anche lanciata verso il nemico. La durata di questa super-arma è scandita da una barra che decresce finchè la si mantiene attivata.

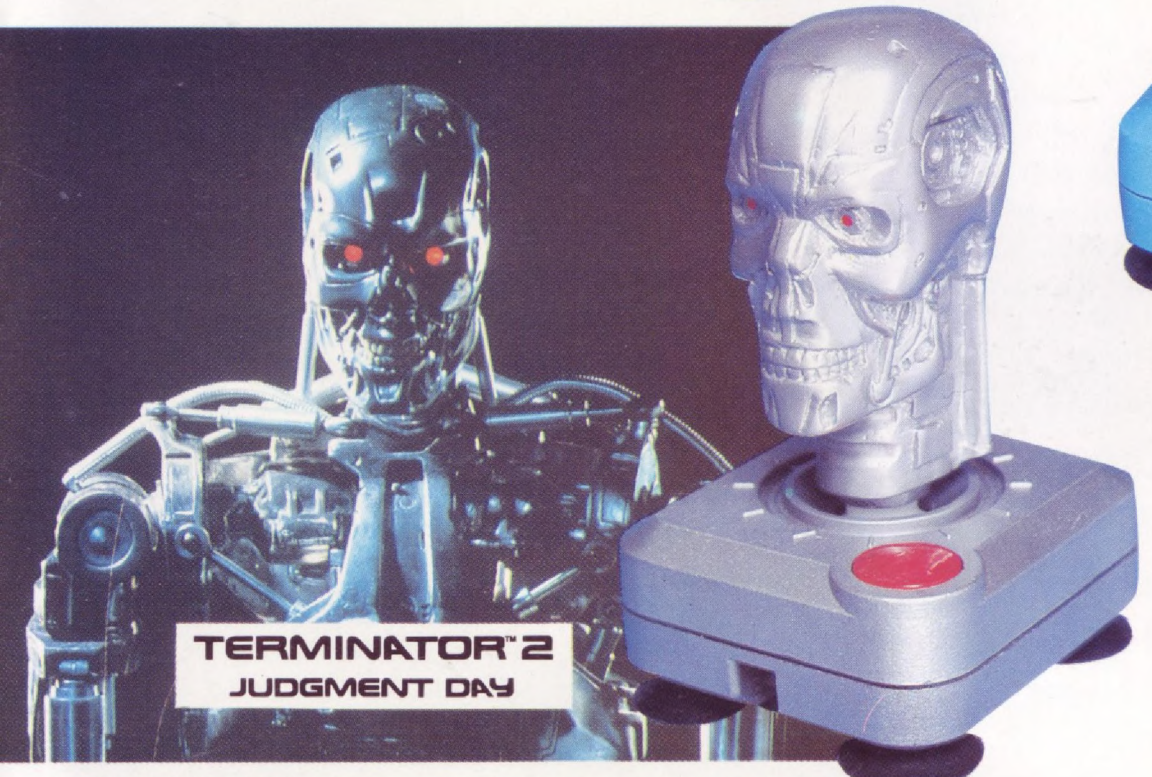
All specifications subject to change without notice.

CHEETAH

JoySticks from the CharacteriStick range



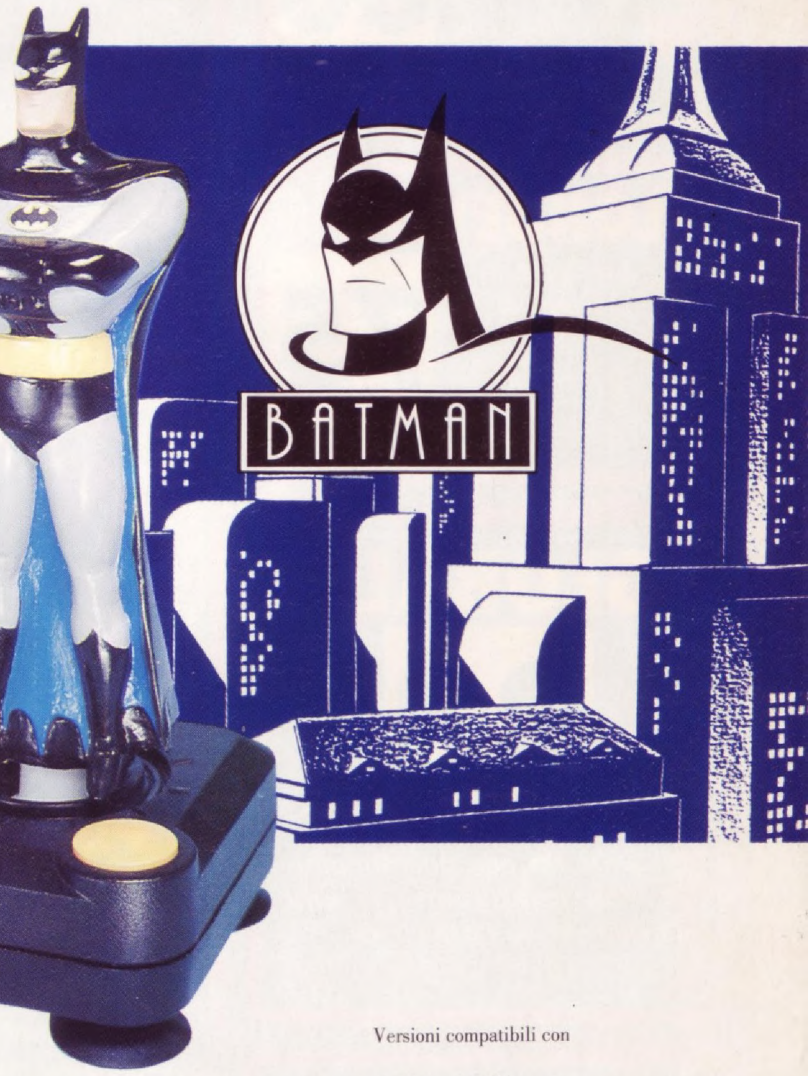
ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



TM & © 1992 CAROLCO All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.



THE SIMPSONS TM & © 1992 20TH C. FOX F.C.
All Rights Reserved.





TM & © 1992 DC Comics Inc. All Rights Reserved.

- Prodotti su licenza dei produttori cinematografici
- Alta sensibilità dei pulsanti di sparo
- Controllo direzionale totale a 8 posizioni
- Base stabilizzata con ventose
- Possibilità d'uso palmare

Versioni compatibili con

- Nintendo NES
- Nintendo SNES & SF
- Sega Master System
- Sega Mega Drive
- Commodore Computers e video game system
- Atari computers e video game system
- Sinclair Spectrum +2/+3 computers
- MARPES console videogioco
- Tramite adattatori opzionali su tutti i computers e tutte le console videogioco

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI RIVENDITORI DI SUCCESSO

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® ***Europe*** **spa**

Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113 G4
International Phone - 39/818821679

SUPER NES
KEMCO

THE BLUES BROTHERS



GRAFICA 89
Fondali vivaci, buone animazioni e scrolling fluido

SONORO 95
Le immarcescibili musiche del film riprodotte alla perfezione!

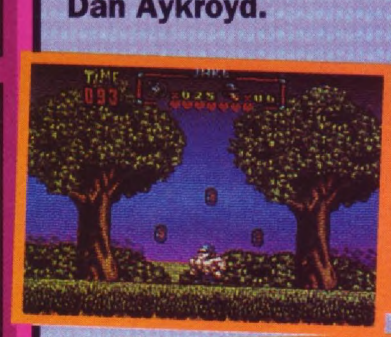
GIOCABILITA' 80
Divertente, benchè a volte...
...ci sia di che imprecare

LONGEVITA' 75
Un "long playing" di livelli

GLOBALE
83
Un platform con due simpaticissimi protagonisti e una musica che ha fatto epoca.

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

Sono le "BB" più famose in tutto il globo: di chi si tratta? Brigitte Bardot? Errato. La Banda Bassotti? Cannato. Un momento...chi ha detto The Blues Brothers? Bravi, risposta esatta. Ehi, ma...aspettate un minuto, non vale, era già scritto! Okay, okay, basta con le beotate, ma in qualche modo dobbiamo pur riempire la pagina, no? Chiusa la parentesi idiotica, passiamo alle cose serie (tra virgolette). The Blues Brothers è la conversione di un platform della Titus già apparso per l'Amiga e, più recentemente, per l'8-bit Nintendo. Questa versione per lo SNES è sostanzialmente identica a quelle precedenti, a eccezione della grafica e del sonoro, ambedue ovviamente superiori. Essenzialmente immutati sono anche Jake e Elwood, i due Brothers del titolo, resi celebri prima dalla televisione, nello show serale americano "Saturday Night Live" (un po' l'equivalente del nostro "Drive In"), poi dal film di John Landis, e in entrambi i casi interpretati rispettivamente da John Belushi e Dan Aykroyd.







Caruccio, questo platform! Non sarà il massimo nel suo genere, ma non è neppure da buttar via. Il suo punto di forza è certamente la colonna sonora, con i mitici pezzi rock del film riprodotti in maniera superba, più alcuni "jingle" per organetto che fanno molto anni 50. E gli effetti sonori non sono da meno; stupenda la deflagrazione che accompagna il lancio dei 33 giri, e ottime le voci campionate. Se poi avete l'opportunità di ascoltare il sonoro attraverso un televisore stereo o un impianto hi-fi, inserirete la cartuccia più per ascoltarla che per giocarla. Comunque anche il resto del gioco non è male. La grafica è abbastanza accattivante e ricca di colore. I personaggi sono bene animati e caratterizzati, e lo scrolling è bello fluido. Anche la giocabilità ha il suo buon perchè, benchè il gioco risulti un platform piuttosto convenzionale, con tutti i classici elementi del genere presenti all'appello: bonus nascosti, power-up, mazze ferrate altalenanti, trampolini a molla e così via. Come gioco, insomma, The Blues Brothers è più che decente, ma come jukebox è addirittura impagabile!

FABIO D'ITALIA

PIATTAFORME ON THE ROCK

Dopo aver scelto se ascoltare il sonoro in mono o in stereo (in ambedue i casi, sappiate che è una goduria), dovrete scegliere chi impersonare fra il nanerottolo Jake o il longilineo Elwood; la differenza è puramente estetica; dipende insomma da chi vi è più simpatico. Comunque è possibile far giocare entrambi, se avete un amico accanto. Blues Brothers è un platform nel quale si ha a disposizione un certo numero di secondi (inizialmente sono 100) per completare i numerosi stage do cui è composto. Finito il tempo, il siparietto che aveva aperto il gioco si chiude implacabilmente sui Brothers togliendo loro una vita. Chiunque sia il personaggio che controllate, le insidie con cui dovrà vedersela sono le stesse: macchine falciatrici, mastini rabbiosi, enormi zanzare, lumache formato extra-large, uccellacci (della malora) e voraci tagliole, ognuno con il proprio schema d'attacco. All'inizio del gioco il Brother ha in dotazione un centinaio di dischi a 33 giri che può usare come arma contro le summenzionate nefandezze. Esauritili tutti, dovrà trovarne degli altri ma questo non è un problema giacchè ogni livello ne contiene parecchi, a gruppoli o disposti in fila indiana. Alcuni di essi sono dislocate ad altezze molto elevate, ma le si può raggiungere servendosi dei trampolini e delle piattaforme mobili di cui il gioco è ricco. Oltre agli LP, altri utilissimi oggetti reperibili nei primi livelli sono i funghetti con i quali i Brothers sviluppano una muscolatura alla Schwarzenegger, acquistando così una certa immunità contro i nemici, sebbene questi ultimi non ne risentano; i cuoricini, che servono a guadagnare energia-extra o a riguadagnare quella perduta; e il mini-jukebox, che dona una temporanea invincibilità. I livelli successivi presentano altre forme di power-up nonchè vite-extra

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive scart	L. 249.000
Mega Drive scart + Sonic	L. 275.000
Mega Drive Pal	L. 249.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 275.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis scart + Sonic	L. 289.000

Novità Mega Drive / Genesis

Battletoads	L. 99.000
Bubsy	L. 129.000
Chester cheetah	L. 115.000
Doraemon	L. 99.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 95.000
Grand slam tennis '93	L. 99.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Nhlpa hockey '93	L. 109.000
Out of this world	L. 109.000
Out run 2019	L. 119.000
Power athlete	L. 119.000
Splatter hause 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 109.000
Strider 2	L. 109.000
Tiny toons	L. 109.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Chuck rock	L. 109.000
Deadly zones	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Fantasia	L. 55.000
Ghouls'n' ghost	L. 69.000
Golden axe II	L. 69.000
Grand slam tennis	L. 89.000
La sirenetta	L. 83.000
Moonwalker	L. 89.000
Power monger	L. 99.000
Predator 2	L. 99.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shadow of the beast II	L. 109.000
Side poket	L. 99.000

Sonic 2	L. 89.000
S. Monaco G.P.	L. 49.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Tazmania	L. 89.000
Terminator II	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino giochi a partire da L. 29.000

Mega CD	L. 530.000
Mega CD + 4 giochi	L. 620.000

After burner III	L. 119.000
Earnest evans	L. 69.000
Final fight	L. 119.000
Heavy nova	L. 79.000
Lunar	L. 89.000
Ninja warrior	L. 119.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Sol feace	L. 79.000
Scramble	L. 89.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 570.000
Neo Geo + Game	L. 630.000

Fatal fury 2	L. 430.000
Sengoku 2	L. 430.000

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 430.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury	L. 240.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
Ninja combact	L. 170.000
Robo army	L. 199.000
Sengoku	L. 215.000
Super side kicks	L. 398.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 355.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Addam's family 2	L. 129.000
Alien 3	L. 119.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 129.000
Fire e ice	L. 119.000
Football fury	L. 119.000
Road runner	L. 115.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 149.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	L. 119.000
Super global gladiators	L. 119.000
Superman	L. 119.000
Super megaman	L. 119.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 109.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
Utopia	L. 119.000

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 109.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Brass number's bross	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Contra spirit	L. 109.000
Cool world	L. 119.000
Final fantasy II	L. 109.000
Final fight	L. 119.000
Gods	L. 119.000
Golden fighter	L. 109.000
Hook	L. 129.000
King of the monster	L. 119.000
Kikitakai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest (mickey mouse)	L. 129.000
NCAA Basket ball	L. 99.000

NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Power athlete	L. 129.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Retorn of double dragon	L. 129.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super slam dunk	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super soccer champ	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
The blues brother	L. 139.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 149.000
Dragon ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 149.000
Edo No Kiba	L. 139.000
Fatal fury	L. 139.000
International tennis tour	L. 139.000
Ran ma 2	L. 159.000
Rushing Beat 2	L. 135.000
Star fox	L. 149.000
Super evil wars	L. 139.000
The great battle	L. 139.000

Game gear + Sonic L. 279.000

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Indiana Jones	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonis	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Super Monaco G.P. 2	L. 69.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris L. 165.000

Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

NEO GEO
SNK

GRAFICA 93
Grandiose animazioni e decine di mosse

SONORO 90
Tra annunci, grida e urla di dolore c'è di che sbizzarrirsi

GIOCABILITA' 93
Una fantastica quantità di mosse tutte da scatenare contro gli avversari

LONGEVITA' 92
Lunga è la scalata al titolo e con soli tre continue

GLOBALE 93
Semplicemente il miglior gioco di wrestling della storia

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

3COUNT BOUT

SU LA SCHIENA!

AAAgggh! C'è talmente tanta roba che non so da dove cominciare cerchiamo di riassumere:
MODI DI GIOCO: un giocatore, 1P contro 2P, due giocatori contro il comp (tag team)
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ: 4
CONTINUE: 3
CONCORRENTI: 10
MOSSE: si parte da quelle più normali come pugni e calci con e senza salto. Si può effettuare la rincorsa spingendo velocemente il joystick nelle stessa direzione per due volte e quindi attaccare. Se voi e il vostro avvesario vi "abbracciate", potete cercare di abbrancarlo premendo ripetutamente il pulsante: quando viene mostrato il segnale di attacco potete sbatacchiarlo per terra in almeno quattro modi. Se è già per terra potete fargli molto male sedendogli sulla schiena e tirandolo per il collo ma anche lanciarvi dall'angolo più vicino del ring ma ci sono anche altri modi per danneggiarlo. Se vi trovate voi in brutte situazioni potete agitare il joystick e premere A ripetutamente (per liberarvi per esempio da una presa). Fuori dal ring,potrete persino servirvi di casse, tavoli e anche di spettatori da lanciare addosso al vostro avversario! Più di così!



CVG HIT



106 megabit di mazzate! Dove trovate tanto spazio in cui infilare un povero picchiaduro? Naturalmente nelle cartucce (viste le dimensioni sarebbe più appropriato dire "pezzi di hardware") del Neo Geo! Ecco che inizia lo spettacolo: tonnellate e tonnellate di mosse per una "simulazione" dello sport più famigerato d'America, trattasi di wrestling. E tanto per essere ancora più selvaggi, non si comabtte solo sul ring, ma anche per strada con tanto di casse pesantissime da lanciarsi addosso e mazze con filo spinato attorcigliato: "la violenza genera violenza" diceva qualcuno, e continuava a guardarsi frustrato biancaneve e i sette nani...



Galacticum! 106 megabit di distruzione umana come non si era mai visto prima! 3Count Bout è semplicemente la massima espressione del wrestling videoludico: la gamma di mosse che si ritrova unita alla fantastica animazione dei contendenti è qualcosa di veramente stratosferico! A partire dall'ingresso sul ring dei due wrestler si intuisce che ci si trova davanti a qualcosa di decisamente superiore: i 106 megabit si fanno decisamente senite nella quantità di animazioni e nelle infinite mosse di cui dispone ognuno dei dieci wrestler, ognuna delle quali è riportata nel manuale insieme ai parametri relativi alle prestazioni dei lottatori. Non ci sono parole: 3Count Bout è semplicemente il massimo che si può desiderare da un gioco di Wrestling, un vero kolossal del genere della violenza gratuita con una mescolanza di ring e scenari di strada (due). Se avete abbastanza soldi, compratelo, sennò filate immediatamente in salal giochi!

PAOLO CARDILLO





PASSANO GLI ANNI

In Sengoku 2 è possibile giocare in due contemporaneamente impersonando i due eroi ufficiali: due ragazzotti muscolosi che hanno come miglior amico una affilatissima sciabola, così come Rambo aveva un coltellaccio da salumiere. Nel gioco però i due si possono trasformare (tasto D) negli altri tre elencati nella presentazione: il ninja è velocissimo e usa le mani nude (almeno per le mosse normali), il vecchio (che indossa una maschera con naso oblungo) tira bastonate inverosimili mentre il cane attacca con testa e zampacce. Tutti dispongono di due mosse d'attacco, una di difesa (A+B) e una speciale (A+B+C): i due protagonisti (i nomi sono in giapponese) emanano classici globi di energia, il ninja scatena gli arti superiori in vortici di colpi, il vecchio lancia la mazza mentre il cane... si trasforma in un cucciolo micidiale! Inoltre, prendendo dei globi di vario colore, i personaggi possono ottenere altri tre attacchi particolari: le sciabole si caricano di devastanti emanazioni di energia, il vecchio emana soffi letali, il ninja lancia shuriken e il cane...esplode, più molte altre devastanti "reazioni".

SENGOKU 2

Mai fidarsi dei vicoli bui e nascosti. Vi potrebbe capitare di incontrare un drappello di gente esageratamente muscolosa e con un certo interesse per il vostro portafoglio. Ma a voi tanto è capitato anche di peggio: una specie di principessa vi è apparsa e vi ha chiesto di liberare varie ere temporali dalla presenza di malefiche entità che hanno già assoldato eserciti di umani per spargere terrore e distruzione. Neanche il tempo di verificare la marca di birra che stavate tracannando, che vi ritrovate catapultati centinania d'anni indietro, accompagnati tra l'altro da tipi molto normali: una specie di ninja, un vecchiaccio con una spranga lunga tre metri e un cane cibernetico!





Già il primo Sengoku non mi era tanto piaciuto (troppo incasinato) e anche questo stava per suscitare le mie ire: come nel primo, viene lasciato ben poco spazio alla strategia, con i nemici che ti beccano sicuro oppure si lasciano falciare dalla vostra sciabola (o altri ordigni) in cinque contemporaneamente, cosa che lascia un po' sconcertato e frustrato il giocatore, che non può capire che tattica sviluppare. Devo però dire che poi lo scenario ha fatto vacillare la mia capacità di giudizio: Sengoku 2 è qualcosa di assolutamente delirante, una vera allucinazione che vi trasporta in paesaggi diversissimi, dall'età dei barbari a quella della seconda guerra mondiale accompagnandovi con stupendi dettagli nei fondali (adoro la città bombardata con i carri in fiamme!). E a rendere ancora più allucinato il gioco è la musica sempre martellante e intensa. Insomma, nonostante la non perfetta struttura di gioco, mi sono trovato ad andare avanti a tutti i costi trascinato dall'incredibile atmosfera delirante che il gioco riesce a sprigionare: forse si tratta solo di un mio personale gusto per l'allucinazione, ma credo che pochi rimarranno insensibili di fronte a uno scenario così "forte".

PAOLO CARDILLO

NEO GEO
SNK

GRAFICA

▲ *Paesaggi dettagliati e diversissimi*

96

SONORO

▲ *Una stupenda musica che "picchia" a ritmi vertiginosi*

95

GIOCABILITA'

▼ *All'inizio sconcerta un po'...*

▲ *...ma scoprire i nuovi paesaggi vi spronerà*

90

LONGEVITA'

▲ *Con tre continue e con tutti i paesaggi da scoprire ne avrete per parecchio*

90

GLOBALE

86

Una fantastica atmosfera che vi trasporta da un'epoca all'altra: e tutto versando sangue e pestoni

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

Joystick fun presents:
offerte personal computer

Estate 93

Mouse in omaggio

AVION 386SX/20-25

Hard Disk 50 MB
VGA 256 K, 2 MB ram
FDD 1.44 MB, Tastiera
2 ser, 1 parall., 1 game
Monitor Colori SVGA
L. 1.190.000

AVION 486SX/25

Hard Disk 120 MB, 2 MB ram
VGA 1 MB, 256 col.
FDD 1.44 MB, Tastiera
2 ser, 1 parall., 1 game
Monitor Colori SVGA
L. 1.950.000

SOFTWARE IN OMAGGIO SU TUTTI I PC AVION

MS-DOS 5.0 + WINDOWS 3.1 ITALIANO

JOYSTICK fun

ACCESSORI

Sound Blaster Pro NEW!!!!
La nuova Sound Blaster Pro contiene vari suoni campionati + 2 giochi originali + 1 CD-Rom, Multimediale. £ 299.000
Sound Blaster ASP 16 bi £ 380.000
Multimedia Kit Creative Labs £ 900.000
Mouse a partire da £ 28.000 Stampanti a partire da £ 240.000

JOYSTICK FUN V. Lorenteggio, 38 MILANO Tel. 02/48952821 - 4232606
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

CHE ORE SONO? OTTO EVENTI

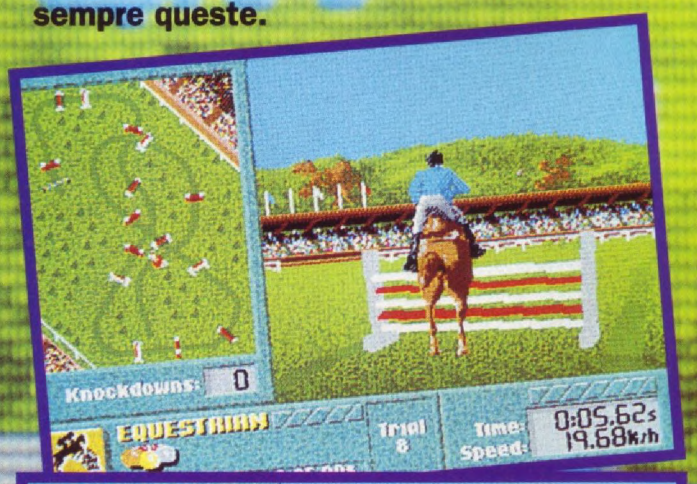
Grandissimo il gioco di parole, eh? Ma lasciate perdere, piuttosto mettetevi le Nike, inforcate le staffe, montate sulla bici anche contemporaneamente che per noi non fa differenza e fate quanto segue:
EQUITAZIONE: calcolate bene velocità e momento di saltare altrimenti il vostro quadrupede vi farà volare a terra.
KAYAK: Un classico slalom tra le porte.
BICICLETTA: Qui si iniziano a picchiare i tasti. Per una maggiore velocità, mantenersi vicini alla line bianca.
GIAVELLOTTO: tutto come ai bei tempi: si pigiano i tasti e si regola l'angolazione.
SALTO IN ALTO: corsa coi tasti, poi due tocchi per elevazione e successivo piegamento delle gambe e tensione della schiena.
SALTO CON L'ASTA: quattro fasi: correre, inforcare l'asta, elevarsi e rilasciare l'asta.
400 OSTACOLI: c'è bisogno di spiegazioni?
TIRO CON L'ARCO: 12 frecce da scoccare con mirino affetto da morbo di Parkinson. Anche questo un classico.

SUMMER CHALLENGE

Bei tempi quelli dei "Games" della Epyx. Alcuni di voi (senza offesa naturalmente) erano ancora aminoacidi quando i giochi multievento impazzavano sul C64: gli ingredienti erano ovviamente lo smanettamento e la varietà delle discipline a cui partecipare, e tutti ci facevamo venire dei bicipiti così dopo un po' di "waggling", come lo chiamano oltremanica. Beh, dopo anni e anni ben poco è cambiato: si smanetta come dei pazzi agitando la leva o martellando i tasti e più varietà c'è meglio è. E fino a quando non inventeranno una realtà virtuale con



una specie di passerella che simuli la velocità (centinaia gli attacchi cardiaci) le nostre olimpiadi videoludiche saranno sempre queste.







Avrei un'idea: istituiamo il 75 politico per le recensioni dei giochi sportivi multievento (a meno che siano palesemenenti fatti da far piangere). In effetti tutte le volte sono uguali ma tutte le volte riescono in qualche modo a coinvolgere grazie all'immarcescibile fascino della competizione sportiva, e 75 mi sembra il voto più adatto. Nel caso di Summer Challenge comunque si tratta di un 75 con lode: la gamma di sport è molto varia, proponendo infatti classici mescolati a discipline diversissime tra loro. Le mappe poi danno sempre un immediato riscontro della situazione della gara, risultando immediatamente leggibili e per nulla ingombranti. Le animazioni poi sono veramente belle (ci sono anche quelle degli atleti che inciampano negli ostacoli, o che non riescono ad arrivare al materasso del salto in alto e si fanno un male lancinante alla schiena) e un gioco olimpico che sfrutti il 3D sul Megadrive non si vede tutti i giorni. Insomma, il suo minimo di originalità Summer Challenge ce l'ha ma non sfugge lo stesso alla legge suggerita poco prima: 75!

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE
ACCOLADE

GRAFICA 80
▲ *Giusto uso del 3D e animazioni notevoli*

SONORO 60
▼ *Proprio nulla di speciale*

GIOCABILITA' 75
▲ *Ancora loro: i Games!*

LONGEVITA' 70
▲ *Con un po' di amici durerà...*
▼ *...ma non poi così tanto*

GLOBALE 75
Un multievento sportivo con qualcosa di originale

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

MEGADRIVE
SEGA

X-MEN

Tutti conoscerete senza dubbio gli X-Men, quel gruppo di supereroi che, a causa di punture di insetti radioattivi/blastamento da raggi gamma/esperimenti governativi malriusciti/ecc. ecc, hanno acquisito poteri speciali e nomi dementi come Gambit, Night Crawler o Wolverine. Questi mutanti lottano costantemente per salvare il mondo dai soliti malefici e in particolare dal cattivissimo Magneto.
La Sega ha ora acquisito i diritti dalla Marvel per ricavarne un gioco e, sorpresa delle sorprese, se n'è uscita con il solito platform/picchiaduro che lascia scontenti un po' tutti. Cosa volete che vi dica di più del gioco? L'avrete visto e rivisto almeno un milione di volte...











> ***Non essendo un grandissimo fan di fumetti Marvel, DC e compagnia bella, mi sono potuto avvicinare a questo gioco senza preconcetti ed è quindi nella maniera più imparziale possibile che vi dico che X-Men è un buon tie-in, ma non è molto superiore alla moltitudine di picchiaduro presente sul mercato. Il problema principale di X-Men è che ognuno dei protagonisti può usare le proprie abilità in maniera molto limitata: Nightcrawler, ad esempio, ha solo due mosse speciali e tutto quello che può fare è accovacciarsi, saltare e colpire. Se alla Sega avessero utilizzato un vero arsenale di mosse per sconfiggere i propri avversari, come in Street Fighter 2, avremmo avuto fra le mani un CVG Hit! Invece così X-Men è un platform molto standard con degli ottimi sprite che però potete controllare in maniera molto limitata. Concludendo, l'ennesima licenza sprecata.***
>
> **SIMON CROSIGNANI**

ORA X

Sebbene ci siano tonnellate e tonnellate di X-Men nei fumetti omonimi, in questo gioco potete scegliere soltanto fra quattro di loro. Eccoli nell'ordine:
CYCLOPS - Così chiamato per quella specie di visore che si ritrova sulla capa. Cyclops può sparare un megaraggio laser dagli occhi e far così fuori tutti i nemici che si parano di fronte a lui. Usando la giusta combinazione di mosse può sferrare l'Optic Blast Spin Attack: già il nome è un programma.
WOLVERINE - Il nostro preferito perché cattivissimo. Wolverine ha delle lame taglientissime attaccate alle mani per fare a fette qualsiasi avversario osi affrontarlo. Anche le mosse speciali (come lo Spinning Slash) sono basate sui suoi affilatissimi rasoi.
NIGHT CRAWLER - Questo tizio ha la particolare capacità di teletrasportarsi attraverso oggetti solidi. Tale peculiarità è davvero utile, ma ha un rovescio della medaglia: è alquanto scarso nei combattimenti e tutto quello che può fare è saltare e calciare. Ugh!
GAMBIT - Il più ridicolo dei quattro. Questo buffone uccide gli avversari lanciandogli - pensate un po' - carte da gioco elettrificate! Va anche in giro con un affare che gli permette di affettare tutti i nemici che gli capitano vicino.

GRAFICA
80
Fondali e sprite curati più che discretamente.

SONORO
82
Musiche mooolto orecchiabili e una serie di effetti sonori davvero pregevole.

GIOCABILITA'
75
I picchiaduro sono senza dubbio il genere più giocabile...
...ma il tutto sa di già visto

LONGEVITA'
72
La noia sopraggiungerà dopo poco tempo, statene certi.

GLOBALE
72
Un gioco consigliato solo ai fan degli Uomini X.

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

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
453752



RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

CVG

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	800	740	720
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	560	540
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	950	850
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1200	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 50.000
MICRO DISK 5 1/4 2D MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.000
MICRO DISK 3,5 HD MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.750
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950	180'' L. 4.450
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI MARCHE LEADER		L. 1.100

SUPER OFFERTISSIMA
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE 120/250 MB
L. 47.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

Db Line srl

Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA) - ITALY
Tel. 0332.819104 r.a. Fax 0332.767244 VOXonFAX 0332.767360 DbVox 0332.767303
Db-Line bbs 767277-767329-819044 Sky-Link bbs 706469-706739

Dicono che i Video-Games fanno male...
... allora giochiamo a pallone!!!
" Db-Soccer "

dal 1 Giugno al 31 Luglio per ogni VideoGame acquistato in REGALO un PALLONE IN CUOIO. Ritaglia il modulo con il calciatore, corri dal tuo negozio di fiducia e chiedi dell'offerta "Db-Soccer" della Db_Line oppure telefona allo 0332.819104. Ti indicheremo il negozio più vicino. Non perdere l'occasione ....è unica !!!!

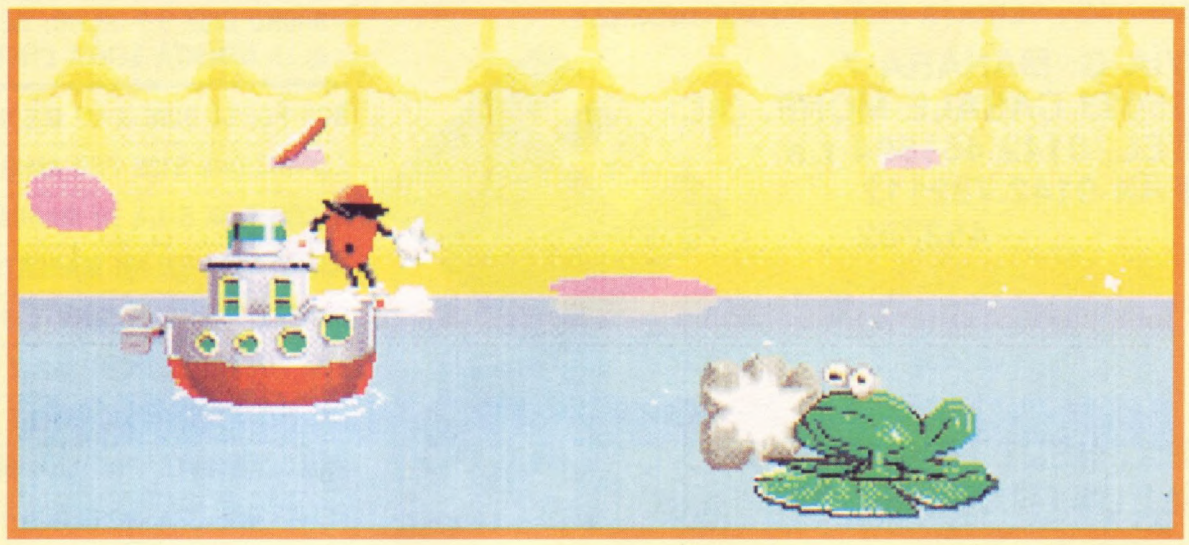
aut.min.richiesta



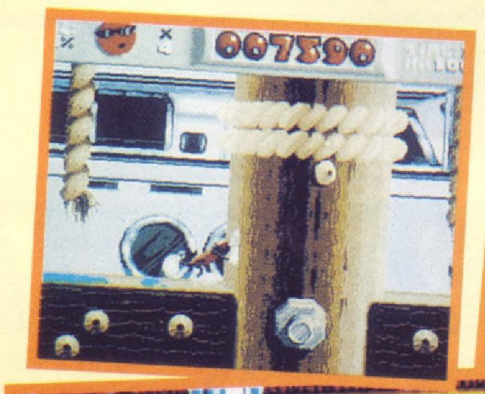
questo tagliando dà diritto a ricevere un pallone in cuoio in regalo per ogni videogames 16 bit acquistato

Db-Soccer | DB-Line srl - tel. 0332.819104 - fax. 767244 - Db-Vox 767303 - VOXonFAX .767360

AND THE QUEST FOR COOL SPOT



Non crederete mai quanto è facile inventare un personaggio nel campo della pubblicità: per la Seven Up, bibita che sta immediatamente dietro ai colossi Coca e Pepsi, hanno tracciato un cerchio, l'hanno riempito di rosso e tanto per "movimentarlo" un po' di più gli hanno agganciato due paia di arti, degli occhiali scuri e delle scarpe da tennis. Peccato che anche per merito suo la Seven Up continui da anni a vendere alla grande! Ma come potrà mai competere con personaggi come Mario e Sonic, si chiede la popolazione videoludica. Beh, vi rispondo solo questo: vi dicono niente 250 animazioni con un totale di 850 frame?







Galattico! Cool Spot è veramente la sintesi della giocabilità piattaformica: oddio, non è che lo schema di gioco sia particolarmente originale, ma la frenesia e la facilità di controllo messe insieme danno vita a uno stupendo casino organizzato! Vi ritroverete a saltellare e buttarvi da altezze inenarrabili come dei pazzi e nel contempo riuscirete anche a sentirvi padroni di ciò che state facendo; e il personaggio dove lo mettiamo? Giocherete anche per lui (sembra una frase da Gazzetta dello Sport), e non smetterete finché non ne avrete viste tutte le animazioni: vale a dire finché non avrete scoperto il repertorio del più incredibile personaggio dei videogiochi da anni a questa parte. Insomma, David Perry dimostra di sapere il fatto suo e mette insieme l'incredibile carisma di un personaggio con la grandiosa giocabilità, come aveva già fatto con Mick & Mack. Cosa combinerà nel prossimo gioco questa nuova star delle console (a proposito, ne esistono proprio poche: suvvia, un po' di idoli non fanno mai male!)?

PAOLO CARDILLO

PUNTO E BASTA

Spot è sostanzialmente un circoletto rosso (avete presente quelli di Rino Tommasi? Ecco, adesso riempiteli - Paolo), ma non immaginerete mai quante cose può fare! Nel gioco della Virgin, il punto rosso si produce in una quantità di animazioni davvero galattica: lasciatelo inattivo e reagirà con uno sbadiglio oblungo, oppure si metterà a giocare con il suo yo-yo, ma potrà anche dare una pulitina agli occhiali, ma adesso che ci penso si metterà anche a ballare e questo solo per l'inattività! Quando corre, salta e si muove è ancora peggio! Insomma, se dovesse essere istituito all'ECTS o da qualche altra parte il premio per il personaggio videoludico dell'anno, non avremmo dubbi: è il "punto rosso" della Virgin!

APPUNTO!

Ma approfondiamo la conoscenza con Spot: che armi usa? Beh, se è vero che è il simbolo della 7 Up non potevano che essere bollicine: letali, dannose, distruttive. Di cosa si alimenta? Per recuperare la sua dose di energia (simboleggiata dalla sua stessa faccia che sparisce progressivamente) non poteva che beccarsi ogni tanto la sua bella bottiglietta di 7Up (che però non gli dà sette vite, eh eh...). Che ambienti frequenta? I più disparati: si va da spiagge piene di granchi, a... sale debordanti di giocattoli per infilarsi spesso negli impianti idraulici delle case. Senza dimenticare che ogni tanto (se becca l'85% dei puntini) si ritrova dentro il suo ambiente preferito: una bottiglietta di 7Up in cui dovrà saltare di bolla in bolla per raggiungere in cima l'agognato continue. In totale comunque ci sono 11 livelli con 7 ambientazioni diverse.









PUNTO E A CAPO

La struttura di gioco di Spot non è nulla di particolarmente terrificante: essendo stati rapiti dei simili del punto rosso, non poteva mancare la missione di salvataggio. E chi meglio di un punto rosso potrebbe salvare un punto rosso? Ecco allora che arriva in soccorso Spot che prima di poter liberare un suo compagno imprigionato deve rimpinzarsi di puntini rossi sparsi per le piattaforme del gioco (basta! Non ne posso più! Giuro che se in questo momento incontro qualcuno con le lentiggini gli tiro una centra sul naso! - Paolo): se ne acchiappa il 60% la gabbia del consimile di Spot si aprirà magicamente e il rotondo sarà libero. Ma non è finita: per spingere il giocatore a esplorare ancora di più un livello, si è stabilito che se viene raggiunta una percentuale dell'85% di puntini, si potrà accedere a un livello-bonus in cui si potra guadagnare un bel continue (non male, visto che non ci sono password).

Fratelli videoludici, è nata una nuova star del mondo dei videogiochi, anzi due: una si chiama Spot ed è il più incredibile personaggio che si sia visto sui nostri schermi, l'altra è David Perry, programmatore che ha fatto varia gavetta in giro per le software house e ora si è confermato alla Virgin come uno dei migliori in circolazione. Ragazzi, vedere le follie che combina il punto rosso è veramente uno spettacolo (anche se stride un po' con tutto il resto, che è meno animato: ma era quasi ovvio), mentre vedere quanta giocabilità il buon David ti piazza nei suoi platform è ancora più umanamente satollante. Spot è semplicemente devastante per il divertimento che riesce a infondere: immediato il controllo del personaggio e frenetico lo schema di gioco. E se un programmatore ha innato questo senso della giocabilità non ci sono animazioni che tengano, solo che in Spot ci sono anche quelle: eccome!

SIMON CROSIGNANI

MEGADRIVE
VIRGIN

GRAFICA 92

Fantastico Spot! Grafica fantasiosa e ben fatta

SONORO 90

Pezzi molto vari e stupendamente realizzati

GIOCABILITA' 93

Galattica. Istantaneo il controllo, e non lo mollate più

LONGEVITA' 92

Difficoltà progressiva. Continue+check point.

GLOBALE 92

Quando un programmatore ha il talento di David Perry, si va sul sicuro. Aspettiamo di vedere quando ci metterà anche l'originalità.

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

MEGADRIVE
SEGA

GRAFICA
85
▲ *Tale e quale il cartone animato*
▼ *Qualche problema di sovraffollamento*

SONORO
84
▲ *La mitica marcetta di Doraemon più altri simpatici motivetti*

GIOCABILITA'
85
▲ *Quanto basta per gli appassionati del genere*

LONGEVITA'
62
▼ *Troppe "facilitazioni"*

GLOBALE
82
Fosse stato meno "agevolato", Doraemon poteva essere un classico, ma anche così com'è non è niente male.

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

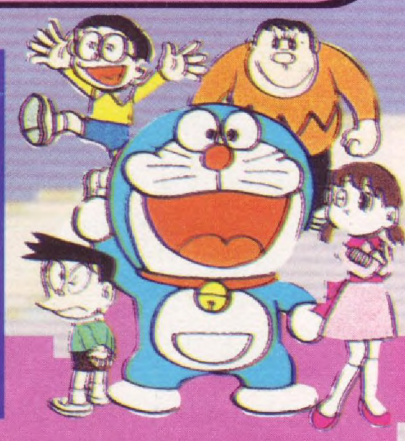
DORAEMON

"Ho conosciuto un gatto, con una tasca in pancia, dove c'è dentro tutto: è Doraemon..." Dopo Mazinger Z, un altro mitico "anime" è stato trasformato dalla Sega in un videogame. Questa volta, però, non si tratta di un picchiaduro, bensì di un platform, e diverso è anche il tipo di pubblico a cui il gioco è indirizzato. Doraemon, infatti, è il beniamino dell'utenza televisiva infantile nipponica, e il gioco riflette, vuoi nella grafica, vuoi nella giocabilità, questa realtà. Doraemom, diciamolo per quei due o tre lettori che vivono fuori dal mondo, è un gatto-robot venuto dal futuro che vive insieme a Guglia, un ragazzino beota giapponese che ha voglia di far tutto, salvo studiare. L'antropoide micione cerca di farlo rigare dritto, ma spesso e volentieri, invece, lo asseconda soddisfandone i capricci mediante uno dei gadget contenuti nel proprio inesauribile marsupio. E con tutti gli oggetti che Doraemon ha estratto dal 1973 (anno in cui il cartoon ha avuto inizio) a oggi, era inevitabile che dalla tasca, un giorno, sarebbe fuoriuscita una cartuccia per Megadrive.



Se avete visto o giocato platform simili come Super Mario World, Zool o Tiny Toons, allora sapete cosa vi aspetta qui: un'escursione nella più folle beozia nipponica, con scenari assurdi, nemici grotteschi e situazioni esilarose. La grafica, vivace e colorata, riproduce fedelmente lo stile del cartone animato. La parte sonora è di buona fattura, e comprende il tema originale della serie animata. Quanto alla giocabilità, siamo più o meno allo stesso livello dei titoli sopracitati, ma c'è una differenza, e purtroppo non è positiva: ha una longevità estremamente limitata. Oddio, dà il suo bel daffare, ma con tutte le vite-extra e i power-up che ci hanno infilato, bastano due giorni di gioco intenso per completarlo. E' evidente che il gioco sia mirato ai videogiocatori in età prescolare, e a conferma di ciò, la cartuccia, nella versione d'importazione, viene venduta in una maxi-confezione comprendente un astuccio di metallo, delle matite e una gomma da cancellare: niente male, come incentivo all'acquisto. Che altro dire? E' una questione di gusti; i fans di Doraemon, qualunque età abbiano, lo adoreranno incondizionatamente, gli altri lo adoreranno seppur con molte riserve.

FABIO D'ITALIA



DORAEMONDO

Una perfida entità bestiale (si direbbe un lupo) si è impadronito della vitalità e delle esperienze degli amici di Doraemon imbottigliando il tutto in un universo parallelo costituito da sette mondi governati da altrettanti sottoposti del suddetto. Doreamon, per riportare gli sventurati alla normalità, deve avventurarsi in ognuno dei sette mondi affrontandone le varie insidie. In dotazione, il felino ha una pistola a raggi con la quale può immobilizzare o, volendo, anche distruggere i nemici. Immobilizzandoli, Doraemon può afferrarli e lanciarli all'indirizzo dei loro simili, con la distruzione di massa che ne consegue. Lungo il percorso, inoltre, Doraemon si imbatterà spesso in diversi power-up da usare a proprio vantaggio, benché per breve tempo: una mini-elica per volare, un "doppione" di sé stesso per ottenere una duplice potenza di fuoco, un orologio per paralizzare i nemici e una chiavetta da inserire sul proprio dorso per acquistare l'invulnerabilità. Ma la generosità dei programmatori non si ferma qui; infatti hanno cosparso il gioco di vite extra sotto forma di panini imbottiti. E se ciò non bastasse, in ogni livello c'è una porta che conduce a un sottogioco (una slot-machine) con il quale è possibile vincere numerose vite extra, per non parlare delle stelle disseminate lungo tutti i livelli; raccoglietene sette e avrete, indovinate un po'...ma, sì, certo...una vita extra!

PRO STRIKER



MA USANO I PALLONI A MANDORLA?

Dopo questo titolo che rovinerà per sempre i rapporti diplomatici tra Italia e Giappone, beccatevi tutte le caratteristiche di Pro Striker. Tanto per cominciare, il gioco incorpora tutte le caratteristiche dei giocatori di 10 squadre giapponesi e beccatevi nomi come i Sanfrecce di Hiroshima, i Verdy di Yomiuri e i Marinos di Yokohama. Di ogni giocatore si può visionare la scheda, con foto , caratteristiche, data di nascita e tutto il resto. Nella confezione è addirittura incluso un piccolo almanacco del calcio giapponese con squadre e uomini del campionato! Il gioco comprende sia il campionato vero e proprio che tornei a eliminazione diretta. Ma veniamo al "cuore" del programma: il campo è posto in verticale con una visuale di tre quarti alla Striker. I giocatori possono effettuare varie azioni classiche: passaggio, tiro, lancio lungo, scivolata più vari colpi al volo. E' compreso il controllo di palla, che si può calciare solo quando è a contatto col piede. Il gioco si può anche giocare in due in collaborazione ed è addirittura previsto l'utilizzo di un'interfaccia per giocare in quattro persone contemporaneamente.



Incredibile ma vero, il calcio giapponese ha sempre dato qualche fastidio al calcio italiano. Oddio, non è che ci siano mai stati incontri particolarmente importanti ma sia la potenza bianconera quest'estate che la rappresentanza laziale recentemente non sono mai riusciti ad andare oltre il pareggio in terra nipponica. E grazie a tutto ciò dovrebbe destarsi in voi una certa curiosità per il gioco dedicato al neonato campionato professionistico di calcio giapponese!!! Addio Shingo Tamai, Holly & Benji: qui si fa sul serio!

Eh sì, la Sega ce l'ha messa davvero tutta, ma la classe europea nell'ambito calcistico è ancora incontrastata. Indubbiamente lodevole la parte manageriale e il numero delle opzioni: per la quantità di dati e cifre siamo davvero a livelli Electronic Arts, (anche se tutto è in giapponese), e non mancano né le tattiche (molto simpatico lo schermo con le formazioni schierate sul campo tridimensionale) né i tornei. Poi si può giocare anche in due in collaborazione e in quattro contemporaneamente con l'interfaccia: insomma sotto l'aspetto della "configurabilità" del programma non ci sono obiezioni. Ma quando si scende in campo, cioé quello che qualsiasi calciofilo videoludico aspetta, arrivano le dolenti note. La giocabilità di Pro Striker è piuttosto ridotta: non sognatevi nemmeno di imbastire azioni alla Sensible Soccer, perché azzeccare un'iniziativa combinata è abbastanza difficile. Spesso ci si riduce al solito palla avanti e pedalare di memoria kickoffiana (non per nulla è presente anche il radar). Peccato, perché anche dal punto di vista del look la Sega non si era risparmiata donando un bel po' di animazioni ai calciatori. Niente da fare: finché non arriva il Sensisoccer, in casa Megadrive Kick Off detta ancora legge.

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE
SEGA

GRAFICA 85
Calciatori dotati di numerose animazioni

SONORO 84
Le maledette trombette giapponesi e urla continue dalle panchine!

GIOCABILITA' 78
Siamo ancora lontani dalla grandezza dei titoli europei...

LONGEVITA' 79
Le opzioni ci sono...
...ma il gioco in sé non è particolarmente intrippante

GLOBALE 79
Un bello sforzo da parte della Sega per creare un gioco di calcio completo, ma se manca la giocabilità durante la partita...

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

ATTIVITA' EXTRA-VEICOLARE

La differenza principale fra Desert Strike e Jungle Strike è che in quest'ultimo sarete chiamati a pilotare diversi veicoli oltre al vostro chopper (quest'ultimo, del resto, non più l'Apache che avevate in DS, ma un più moderno ed agile Comanche). Vediamoli nei dettagli:

HOVERCRAFT - Usato nella seconda campagna, l'hovercraft vi permette di oltrepassare un ponte che l'elicottero non può aggirare. E' munito di razzi, un cannone di grosso calibro e mine galleggianti. Il mezzo ideale per le battaglie sull'acqua!

MOTOCICLETTA - La quinta campagna richiede che usiate la motocicletta delle forze speciali. Si tratta di una normalissima bike sulla quale però sono stati installati un lancia-missili, un cannone e delle mine terrestri. Un gioiellino degno di James Bond!

CACCIA STEALTH F-117 - Questo micidiale ordigno giace da qualche parte nella settima campagna in attesa che voi lo scopriate e lo utilizziate per distruggere le coltivazioni di stupefacenti del Barone della Droga. E' armato con missili termo-traccianti, bombe "ponticide" e un potente cannone: bel gingillo anche questo!

JUNGLE STRIKE



VORREI UN CANNONE, UNA MITRAGLIATRICE E DEL CIOCCOLATO!

Pur essendo un nuovo elicottero, il Comanche possiede le stesse tre armi del "vecchio" Apache che pilotavate in Desert Strike. Molti di voi (se non tutti) le conosceranno già, ma un ripasso sull'argomento non fa mai male, perciò (ri)eccovele tutte e tre nei particolari:

MISSILE HELLFIRE - E' l'arma più potente di cui disponga il chopper. Due di questi "grissini" bastano per annientare un carroarmato Sherman, mentre per un Apache nemico ce ne vogliono tre. Il vostro chopper trasporta un totale di nove Hellfire.

RAZZI HYDRA - E' il pezzo d'artiglieria più utile che il Comanche si porta dietro. Un Hydra è sufficiente per radere al suolo una torre d'osservazione nemica. Il totale dei razzi in dotazione è di sessanta pezzi.

CANNONCINO - Nelle prime missioni sarete costretti a usare prevalentemente i razzi Hydra, ma una volta assoldato un buon co-pilota, il cannoncino sfoggerà tutta la propria versatilità. Un migliaio è il numero di proiettili in dotazione.

La Electronic Arts aveva promesso grandi cose per Jungle Strike e ha mantenuto la parola. Tutte le migliori caratteristiche di Desert Strike sono state riprodotte insieme ad alcune ottime nuove trovate. Il risultato è che davanti a un gioco come questo la mascella non può fare a meno di cadere, gli occhi di cascare dalle orbite, il respiro di interrompersi eccetera eccetera! I 16 mega della cartuccia sono stati sfruttati come meglio non si poteva, con un numero di campagne doppio rispetto a quello di Desert Strike, una gamma immensa di scenari (da Washington DC alla Giungla al Polo Nord!), grafica e sonoro alquanto superiori, nuovi veicoli da pilotare e una giocabilità a livelli stratosferici! Inoltre, come il suo precedessore, anche Jungle Strike possiede un notevole spessore strategico; ogni missione richiede una buona dose di riflessione da parte del giocatore, perchè mettersi immediatamente a sparare su tutto ciò che si incontra non sempre è la cosa giusta da fare. Questo rende il gioco molto realistico e quindi coinvolgente. L'unica critica che gli si può muovere è che tale realismo è così accentuato che finisce con l'intromettersi un pochino nel divertimento di chi gioca; se, per esempio distruggete, seppur accidentalmente, un prezioso monumento, sarete immediatamente richiamati alla base in disgrazia e il gioco terminerà. Ciononostante, Jungle Strike è una delle esperienze videoludiche più appaganti che si possano provare.

FABIO D'ITALIA

INVASION U.S.A.

In Jungle Strike ci sono nove campagne e ognuna si articola in cinque missioni. Eccovele tutte nei dettagli; o meglio, tutte eccetto una, la nona, che non vi descriveremo per non guastarvi la sopresa. Dunque, si comincia con...



WASHINGTON - I terroristi hanno invaso la capitale statunitense con l'intenzione di raderne al suolo i monumenti. Il vostro compito è di sbarazzarvi di tutta questa "brava gente" e assicurarvi che il Presidente raggiunga la Casa Bianca sano e salvo.

SUB ATTACK - Ovvero, quello che poteva essere il videogioco di Caccia a Ottobre Rosso e non lo è stato! Le scorte di plutonio di Kilbaba solcano le acque, e voi dovrete soffiargliele. Come? La risposta è un hovercraft che abborderete e userete per distruggere la flotta navale del generale e recuperare il plutonio. Dovrete poi annientare la sua flotta di sommergibili nucleari, e il tutto in tempo per il tè delle cinque.

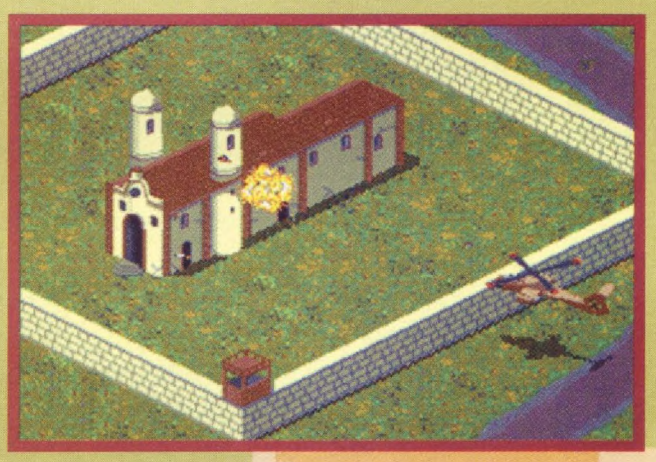
TRAINING GROUND - In questa campagna, dovrete innanzitutto assicurarvi una zona d'atterraggio, quindi fare irruzione nel campo di addestramento nemico cancellandolo dall'esistenza. Destreggiandovi fra carri armati e cannoni, dovrete poi distruggere delle unità-radar mobili e tentare di recuperare un reattore nucleare rubato.

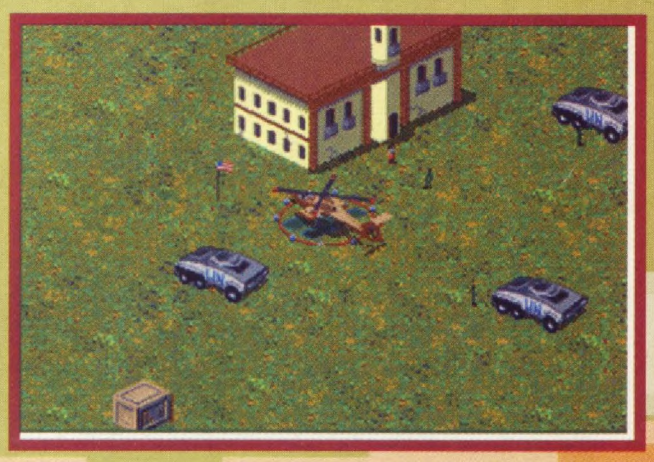
NIGHT STRIKE - Con la complicità della notte, dovrete effettuare un attacco di sorpresa sul territorio nemico per ottenere i seguenti obiettivi: distruggere la flotta nemica di elicotteri, soccorrere alcuni prigionieri di guerra e scienziati in detenzione, distruggere le fabbriche di armi nemiche e, per chiudere in bellezza la serata, catturare un generale nemico.

PULOSO CITY - Un certo barone della droga si è impadronito con le sue truppe del paesino di San Puloso. Dovrete recarvi là e distruggerne le fatiscenti prigioni; trasportare i detenuti al campo di soccorso delle Nazioni Unite; radere al suolo gli stabilimenti ove si produce la "roba"; colpire i cavi dell'elettricità e infine puntare alla sala della guerra del barone.

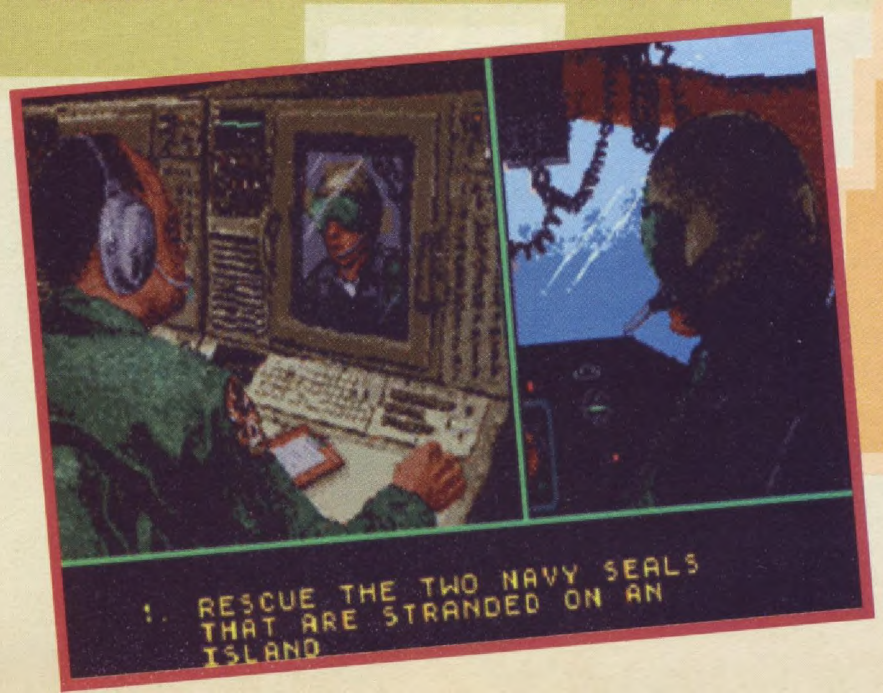
SNOW FORTRESS - Wild Bill, il miglior co-pilota fra i quattro, è ospite di un campo di prigionia in una regione artica. Dovrete scovarlo e liberarlo, dopodichè potrete distruggere la fortezza sotterranea nascosta fra le nevi facendo però attenzione a ciò che si muove sotto la coltre di ghiaccio: il nemico potrebbe infatti nascondersi anche sotto un pupazzo di neve!

RIVER RAID - Forse un omaggio al mitico sparatutto della Activision per l'Atari 2600? Ad ogni modo, questa campagna vi vedrà alla ricerca di un caccia "stealth" americano che il nemico ha catturato. Localizzatolo, dovrete usarlo per distruggere le coltivazioni d'oppio, i missili patriot e l'arsenale nucleare del pupillo di Kilbaba. A paragone di questa missione, le altre vi sembreranno una passeggiata!





THE MOUNTAINS - Kilbaba e figlio sono corsi ai loro rispettivi rifugi sulle montagne. Torri di controllo, lanciamissili e altri ordigni antiaerei vi separano dal malefico duo. Ma non crediate che si lascino acciuffare tanto facilmente: c'è ancora un'altra campagna, e non moriranno senza tentare di trascinare all'inferno sia voi che il mondo intero!



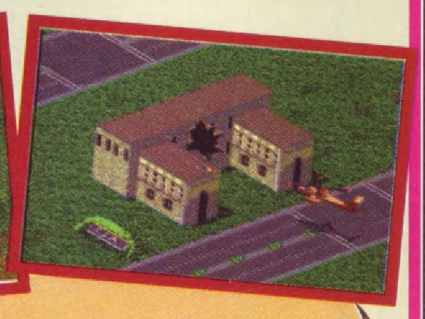
AMMO-NITO!

Qualcuno ha detto: "Più le cose cambiano, più rimangono le stesse". Chiunque sia l'autore di questa frase, era probabilmente presago che un giorno Desert Strike avrebbe avuto un seguito. Cavolate proverbiali a parte, il vostro Comanche, come il proprio predecessore, consuma inevitabilmente carburante (fuel) e munizioni (ammo) e al contatto con le armi nemiche perde resistenza (armour), ma è altrettanto munito di un argano (winch) con cui può raccogliere le forniture-extra che gli occorrono per proseguire la missione. Presente all'appello anche la scaletta che emerge automaticamente dall'addome del chopper all'approssimarsi di persone da prelevare, stiano esse dalla vostra parte oppure no. E come nel primo Strike, ogni livello presenta un super-argano dislocato all'interno di un non identificato edificio. Prelevandolo, potrete raccogliere scorte-extra e persone con una celerità doppia rispetto al solito.

Uscito intorno al 1991, Desert Strike fece vendere più Megadrive di qualsiasi altro gioco. Poi, un anno dopo, sortì gli stessi magici effetti sul SuperNES; lo scorso mese, infine, Desert Strike ha fatto la sua trionfale comparsa sull'Amiga, ed ora eccone il sequel! E la prima macchina a beneficiarne è di nuovo il 32-bit della Sega: il cerchio è completo! Quali effetti produrrà quando uscirà su altre console e computer, è difficile prevederlo con esattezza ma è probabile che saranno perlomeno analoghi a quelli sovrammenzionati. Ma al diavolo le considerazioni commercialistiche: un isola del Pacifico è stata ridotta in atomi! Gli yankee sono riusciti a prendere le fotografie dei responsabili, e indovinate di chi si tratta? Ma sì, è lui, il nefando Generale Kilbaba, quel pazzo sanguinario che credevate di aver spedito sotto terra in Desert Strike; e al suo fianco Carlos Ortega, barone della droga nonchè figlio dello stesso generale! Satelliti-spia riferiscono che l'infido duo pianifica, fra le altre cose, l'incenerimento di Washington DC in risposta ai danni subiti da parte di un certo elicottero di classe Apache...e ancora una volta, avete l'ordine di riportare la tranquillità a colpi di missili.







COMPAGNI DI CAMPAGNA

Prima di buttarvi nella mischia occorre scegliere quale metodo di controllo, fra i due disponibili (con inerzia, come nella realtà, o senza), adottare per pilotare il chopper. Poi dovrete scegliere quale co-pilota vi accompagnerà nell'imminente missione. In tutto ve ne sono quattro, ognuno con caratteristiche differenti e il proprio "file" con tanto di fotografie che lo ritraggono in primo piano e in compagnia dei suoi colleghi. C'è l'asso dei cieli J.W. Fennell (detto Wild Bill), il novellino fresco d'accademia Mike Sierra (in arte Mr. 3-D), lo spericolato Grant Foster (Faceman per gli amici) e Scott Antonio (soprannominato Ego), il più concentrato del gruppo. Al co-pilota sono affidati il controllo delle armi, dell'argano e della scaletta. Alcuni di essi sono i cosiddetti Missing In Action (dispersi in azione) resi celebri dai film con Chuck Norris: salvateli e nelle missioni successive ve ne potrete servire. Compiuta anche questa scelta, potrete passare all'azione!

Rat-tat-ta-tat-tatta! Vai con guerra psicologica! Ka-boom! Budda-budda! Kilbaba, sono io che vengo a prenderti e...ahem, scusate l'esordio in tono delirante, ma Jungle Strike è così cinematograficamente esaltante che non si può fare a meno di immedesimarsi in celebri personaggi del cinema bellico tipo Rambo o il colonnello Kilgore, quello che in Apocalypse Now pronunciava la frase migliore del film: "Mi piace l'odore del napalm di mattina!"

Ma a parte l'atmosfera cinematografica che sprigiona, Jungle Strike è lo sparatutto più potente che io abbia mai visto sul Megadrive! Due volte più vasto di Desert Strike, con tanta varietà in più e un infinità di cose fa dare e da distruggere: una cartuccia con due ...(censura)...così! L'elicottero, questa volta, risponde meglio ai comandi e la giocabilità è stata affinata a tal punto che Jungle Strike risulta ancor più divertente del suo predecessore. E in aggiunta a tutto questo, è possibile mettersi ai comandi di altre stupende macchine da guerra quali un hovercraft, una super-moto e (ciliegina sulla torta) il mitico Stealth! Questa volta, insomma, la Electronic Arts ha superato sé stessa realizzando un sequel superiore all'originale, un gioco di fattura impeccabile, uno di quei pochi titoli sufficienti, da soli, a motivare l'acquisto di un Megadrive!

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE
ELECTRONIC ARTS

GRAFICA 94
Incredibilmente varia, sprite stupefacenti, animazioni impeccabili e fondali sbalorditivi.

SONORO 93
Un commento musicale di grande presa e tonnellate di effetti campionati.

GIOCABILITA' 95
Intrippante e impegnativo dall'inizio alla fine, con un metodo di controllo pressochè perfetto

LONGEVITA' 94
Nove campagne da cinque missioni ciascuna: il doppio di Desert Strike!

GLOBALE 95
Semplicemente il miglior sparatutto mai realizzato per il Megadrive!

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

ABBONATI A CVG E QUESTA FANTASTICA T-SHIRT SARÀ TUA!



CVG sempre più nuova, aggiornata, colorata, divertente, tostissima, fantasmagorica, galattica, oggi oltre allo sconto del 30% sul prezzo di copertina, ti REGALA questa esclusiva T-SHIRT.

Sì desidero abbonarmi a CVG

abbonamento annuo (11 numeri) a L. 38.500 anziché L.55.000
In più riceverò la t-shirt in regalo (Taglia: ☐ medium ☐ extra large)

Cognome e nome _____

Via e numero _____ **CAP** _____

Città _____ **Prov.** ____ **Tel.** (____) _____

Anno di nascita 19 ____ **Titolo di sudio:** ☐ **media inferiore** ☐ **media superiore** ☐ **laurea**

Possiedo: ☐ **Amiga** (IPHSM) ☐ **PC** (IPHSI 1) ☐ **Sega** (CHS) ☐ **Nintendo** (CHN)

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 _____

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

CVG HIT

MEGADRIVE
BANDAI

GRAFICA 93
Rende alla perfezione l'atmosfera della serie televisiva

SONORO 90
Semplicemente ipnotico

GIOCABILITA' 93
Almeno venti mosse differenti!

LONGEVITA' 93
Mai troppo facile

GLOBALE 92
Non azzardatevi a perdere un titolo del genere!

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

E' proprio vero: i miti televisivi che lasceranno un segno indelebile nella storia non sono unicamente frutto degli effetti speciali da cardiopalma o delle tecnologie cinematografiche dell'era moderna ma sono legati ai primi anni d'oro dei serial televisivi in cui l'intelligenza e la fantasia avevano il sopravvento su qualunque altro aspetto cinematografico. Se, verso la fine degli anni 60, gli Stati Uniti ci regalavano l'intramontabile Star Trek, anche il Giappone, dal canto suo, iniziava a sfornare miti su miti (primo fra tutti Godzilla) che con una forte dose di squallore e genialità si apprestavano ad inaugurare una nuova era: quella dei telefilm di serie B (o serie Z, se preferite). Nel lontano 17 luglio 1966 compariva per la prima volta sui teleschermi nipponici l'eroe di tutti i tempi, il personaggio più carismatico della filmografia universale, il mito in tutina rossa e argento: Ultraman!

ULTRAMAN













E ORA CON L'AIUTO DEL SOLE VINCERO'!

Oltre al vasto campionario di calci, pugni e amenità varie, Ultraman possiede un Ultra Power attraverso il quale è in grado di emanare fasci energetici a forma di anello, laserate più o meno inutili, raggi di energia e tutto ciò che può servire ad arrecare danno fisico all'avversario anche a distanze notevoli. E' decisamente importante che il livello energetico dell'Ultra Power, visualizzato da una barra posta ai piedi dello schermo, sia sempre a valori piuttosto elevati. Il grado di energia determina infatti tipo e livello dell'attacco speciale (e consistenza del conseguente danno fisico arrecato). Sappiate inoltre che solo con l'Ultra Arma Finale, corrispondente al pieno valore energetico della barra, Ultraman è in grado di abbattere definitivamente l'avversario. Il tutto deve essere portato a termine entro 3 minuti, tempo limite oltre il quale l'eroe in pigiamino si sgonfia e si restringe sino a ritornare un semplice giapponese (bella roba!). Alcuni secondi prima del fatidico momento la gemma verde che campeggia sul costumino del super eroe inizia a lampeggiare, al che voi dovreste incominciare a preoccuparvi seriamente.

Ultraman è sicuramente la serie di telefilm che ha creato i maggiori scompensi psichici ai migliaia di giovani occidentali (i giapponesi, si sa, ci sono abituati) che hanno avuto la fortuna di vederlo in TV. Quando poi la Bandai ha deciso di commercializzare un prodotto per Super Famicom che riprendesse le gesta dell'ultra-paladino, la cerchia dei fortunati si è notevolmente allargata. Con quale coraggio potevano essere dunque esclusi da codesta gioia i possessori di Megadrive? Tutto è rimasto inalterato: grafica (anche se leggermente meno definita) e fondali, colpi e mosse speciali, avversari e loro caratteristiche, musiche e, cosa più importante, giocabilità, longevità e...squallore. Passare notti insonni ad impazzire orecchiando insulsi ed ineccepibili motivetti di fronte ad uno dei più originali beat'em up potrebbe far diventare anche voi inguaribili nippo-dipendenti. Nella migliore delle tradizioni Bandai, Ultraman racchiude in sè tutti quegli squallidi aspetti che fanno di un personaggio oggetto di puro divismo.

PIER FRANCO MERENDA

Software Originale per Computer Amiga in offerta fino ad esaurimento

Audiomaster III (musicale)	70.000
Can Do PAL (presentazioni, multimedia)	147.000
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
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
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
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
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
Hypnotic Land ITA arcade/platform	21.000
Ilyad 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
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
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
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
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
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

Titoli CD-ROM PC e MAC

Hot Stuff - computer graphics, animazioni 3D-Studio, immagini e demo	37.000
Hot Stuff II - computer graphics, animazioni 3D-Studio, immagini e demo	60.000
VGA Spectrum - animazioni, cliparts, GIF, demo, utilities grafiche...	70.000
VGA Spectrum II - animazioni, demo, suoni, giochi VGA e S-VGA	90.000
GIF Galaxy (2 CD) - doppio CD, migliaia di GIF a 256 colori, ogni tematica	137.000
Shareware Solution - oltre 1Gb di programmi shareware DOS e Windows	209.000
Mega CD ROM I - 650Mb di programmi shareware e pubblico dominio	44.000
Mega CD ROM II - 650Mb di programmi shareware e pubblico dominio	86.000
Mega Win/OS2 - 600Mb di programmi PD e shareware per WIN e OS2	85.000
Mega Audio Video - 480Mb di GIF 600x400 256colori + 190Mb di animazioni	86.000
Game Master II - 500 giochi, sport, avventura, simulatori, arcade...	66.000
Business Master II - 1000 programmi, banking, database, WP, calcolatori...	70.000
Educational Master II - 2000 prg: astronomia, biologia, matematica, storia...	70.000
Win Master II - esclusivo per Windows... fonts, icone, utilities, applicazioni...	66.000
Secret Weapons of the Luftwaffe - simulatore di volo, II guerra mondiale	118.000
Chessmaster 3000 - scacchi 3D 256 colori per Windows	118.000
King Quest V - avventura multimediale con colonna sonora stereo	113.000
Sherlock Holmes II - avventura multimediale	218.000
Stellar 7 - grafica 3D 256 colori + stupendi effetti sonori x sk audio	114.000
Publique Arte - 2000 cliparts PCX da 300 e 600dpi per DTP	189.000
Fontmaster Library II - fonts: 37 bitmap, 400 truetype, 400 intellifonts...	90.000
Guiness Book - versione multimediale del guiness dei primati	169.000
Extravaganza febbraio '93 - 4 CD per oltre 2Gb di programmi e dati	163.000
Groliers Encyclopedia - enciclopedia Groliers in versione multimediale	259.000
Women of Venus - 425 pictures 24bit + 425 ad 8bit con slideshow (PC, MAC)	86.000
Wing Commander/Secret Mission - simulatore 3D, combattimento spaziale	114.000
The Animals! - 200 animali dello zoo di San Diego	135.000
Great Cities 1 - Bombay, Cairo, Londra, L.Angeles, Mosca, NY, Parigi, Rio...	147.000
Great Cities 2 - Berlino, B.Aires, Chicago, Gerusalemme, Roma, Singapore...	147.000
Delorme Global Explorer - Atlante mondiale con fantastici ingrandimenti	260.000
Mig29 - simulatore di volo	132.000
Microsoft Cinemania - un CD interamente dedicato al mondo del cinema	174.000
NASA Our Solar System - CD di astronomia con immagini NASA	129.000

richiedere lista completa dei titoli disponibili...

Accessori e Componentistica PC

piastre madri:	---
386SX/33MHz/max RAM 16	195.000
386DX/40MHz/128Kb cache/max RAM 32	340.000
486DLC/33MHz/128Kb cache/max RAM 32	365.000
486DX/33MHz/128Kb cache/max RAM 32	915.000
486DX/50MHz/128Kb cache/max RAM 32	1.260.000
486DX2/66MHz/128Kb cache/max RAM 32	1.485.000
486DX Vesa/33MHz/128Kb cache	995.000
486DX Vesa/50MHz/128Kb cache	1.340.000
486DX2 Vesa/66MHz/128Kb cache	1.570.000
Schede Video:	---
VGA 256Kb - 800x600 16 colori	60.000
VGA 1Mb - 1024x768 256 colori	135.000
VGA 1Mb - 1024x768 16.7milioni di colori	160.000
VGA 1Mb (exp a 2) Vesa - 1024x768 256 col.	199.000
Accessori:	---
Controller HD-FD + 2ser + 1par + 1game	32.000
Controller HD-FD Vesa + ser + par	87.000
Controller HD-FD con cahe 0Mb exp a 8MB	265.000
Controller HD SCSI Adaptec	255.000
Tastiera 102 tasti ITA soft-click	48.000
Tastiera 102 tasti ITA alta qualità	64.000
Mouse 3 tasti + SW	30.000
Modem Discovery 1200A, V.21.22.23 Videotel	150.000
Pta Dischi 100posti per 5.25"	11.000
Pta Dischi 50posti per 5.25"	8.000
Pta Dischi Posso a cassetto 70posti per 5.25"	30.000
Pta Dischi Space a valigetta 40posti per 5.25"	16.000
Audio - Video:	---
Sound Galaxy NX Pro 8bit	290.000
Videoblaster, digitalizzatore video + SW	690.000
GVP G-Lock S-VGA + PAL, genlock S-VHS	2.995.000

Accessori e Hardware Amiga

Hard Disk - drive:	---
HD 40Mb 2.5" AT kit CBM per A1200	460.000
HD 60Mb 2.5" AT + cavo + SW per A1200	595.000
HD 80Mb 2.5" AT + cavo + SW per A1200	645.000
HD 120Mb 2.5" AT + cavo + SW per A1200	915.000
AlfaPower AT, HD42Mb IBM x A500/500+	495.000
AlfaPower AT, HD80Mb IBM x A500/500+	610.000
AlfaPower AT, HD130 Maxtor x A500/500+	705.000
Superdrive esterno 880Kb/1.64Mb	179.000
Espansioni:	---
Exp 0.5Mb A500	59.000
Exp 1Mb A500plus	89.000
Exp 1Mb A600	99.000
Exp 4Mb A500	390.000
Scheda RAM A2000 2Mb esp a 8Mb	340.000
SIMM 1Mb	75.000
SIMM 4Mb	305.000
SIMM 4Mb 32bit 72pin per A4000	400.000
GVP Scheda RAM per A3001, 4Mb esp 8	650.000
Audio - Video:	---
CBM A2320 antiflicker x A2000	340.000
Opal Vision + SW 2.0 x A2000/3000/4000	1.950.000
DCTV PAL	790.000
DCTV PAL-RGB converter	490.000
RocGen Plus	415.000
GVP G-Lock genlock esterno	1.150.000
in: 2 videocompositi, 1 S-VHS	---
out: 1 videocomposito, 1 S-VHS, 1 RGB	---
Digitalizzatore audio 8bit	150.000
Accessori:	---
Kickmouse 1.3 x A500+/A2000	59.000
Kickswitch 1.3 x A600	69.000

Memorie di massa

HD 40Mb AT IBM	275.000
HD 80Mb AT IBM	390.000
HD 130Mb AT Maxtor	485.000
HD 170Mb AT Conner	510.000
HD 200Mb AT Maxtor	599.000
HD 210Mb AT Western Digital	635.000
HD 340Mb AT Western Digital	1.040.000
HD 80Mb SCSI IBM	480.000
HD 120MB SCSI Maxtor	615.000
HD 160Mb SCSI IBM	690.000
HD 210Mb SCSI IBM	830.000
HD 1Gb SCSI-2 IBM 9ms	2.800.000
Removibile Syquest 44Mb SCSI ext	1.080.000
Removibile Syquest 88C SCSI ext	1.550.000
new... legge/scrive 44/88Mb	---
Cartuccia Syquest 44Mb	160.000
Cartuccia Syquest 88Mb	260.000
Drive magneto/ottico SCSI interno	1.985.000
unità riscrivibile SCSI 5.25"	---
Disco magneto/ottico 128Mb 3.5"	130.000
HD60Mb AT 2.5" x notebook/A1200	595.000
HD80Mb AT 2.5" x notebook/A1200	645.000
HD120Mb AT 2.5" x notebook/A1200	915.000
Box esterno per HD AT, per parallela	225.000
Kit per rendere removibile l'HD AT	64.000

MiX Computer

vendita solo per corrispondenza, prezzi iva compresa; consegna immediata per materiale in magazzino, chiedere conferma; garanzia 1 anno,, 2 anni su HD Western Digital; spedizioni in contrassegno a 1/2 posta assicurata

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

ORARIO (martedí - venerdí) 09:30 - 19:30
Lunedí 15:30 - 19:30
Sabato 09:30 - 12:30

per il Veneto telefonare allo 049 8805671

Monitor Philips Brilliance

7CM3209 14" colori interlacciato	585.000
1024x768, dp 0.28mm	---
4CM4270 14" colori interlacciato	970.000
1024x768, dp 0.28mm, bassa emiss.	---
audio stereo incorporato	---
CBM 1960 14" multisync antiriflesso	800.000
1024x768, dp 0.28mm, interlacciato	---
fr.or.15-38KHz fr.vert.50-90Hz	---
CBM 1084-S 14" colori, audio stereo	420.000
640x512 interlacciato, dp 0.42mm	---
15"colori 1280x1024 dp 0.28 non inter.	800.000

Computer Amiga

Amiga 1200 - CPU 68EC20 14MHz,	740.000
RAM 2Mb, 16.7milioni di colori	---
Amiga 1200HD, con HD 40Mb	1.150.000
Amiga 2000 - WB 2.04, RAM 1Mb,	990.000
Amiga 4000-030, WB3.0, RAM 4Mb	2.490.000
CPU 68EC030 25MHz, zoccolo	---
per coprocessore 68882, HD80Mb	---
drive 1.76Mb, 16.7mil. di colori	---
Amiga 4000-040, WB 3.0, RAM 6Mb	3.990.000
CPU 68040 25MHz, HD120Mb,	---
drive 1.76Mb, 16.7mil. di colori	---

Kit Multimedia PC

Sound Galaxy NX Pro 16 versione con SCSI, scheda audio 16bit, 20 voci FM, compatibile SoundBlaster 2 Pro 16; lettore CD ROM Galaxy completo di SW e cavi, si connette a SoundGalaxy; Mega CD-ROM 1, CD con 650Mb di programmi di pubblico dominio e shareware

L. 990.000

Sony CD-ROM

lettore CD-ROM interno da 5.25", completo di interfaccia AT-Bus, SW di gestione e caddy per il caricamento dei CD; standard ISO-9660; player audio; accesso 340ms, transfer 600Kb/sec

L. 420.000

Multimedia PC 386SX

PC 386SX-33MHz, RAM 4Mb, Hard Disk 80Mb IBM, scheda VGA 1Mb Cirrus Logic 1280x1024, max numero di colori 16.7 milioni; CD ROM Sony; Mega CD ROM I e II, 2 CD per un totale di 1.3Gb di programmi shareware e di pubblico dominio; monitor Philips Brilliance S-VGA 1024x768 dp 0.28mm; tastiera 102 tasti ITA; mouse

L. 2.340.000

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" 7CM3209 S-VGA

Processore	Local Bus	Clock	Cache (Kb)	RAM	Max RAM	Hard Disk	Scheda VGA	Monitor	Prezzo
386SX	no	33 MHz	-	2Mb	16Mb	42Mb	256Kb	S-VGA	L. 1.525.000
386DX	no	40 MHz	128	4MB	32Mb	42Mb	256Kb	S-VGA	L. 1.795.000
486DLC	no	33 MHz	128	4MB	32Mb	42Mb	256Kb	S-VGA	L. 1.815.000
486DX	no	33 MHz	128	4MB	32Mb	42Mb	256Kb	S-VGA	L. 2.325.000
486DX	no	50 MHz	128	4MB	32Mb	42Mb	256Kb	S-VGA	L. 2.645.000
486DX-2	no	66 MHz	128	4MB	32Mb	42Mb	256Kb	S-VGA	L. 2.860.000
per configurazioni diverse consultare il riquadro a fianco: alla configurazione base aggiungere l'ampliamento desiderato									
486DX	sì (Vesa)	33 MHz	128	4Mb	32Mb	42Mb	1Mb L.BUS	S-VGA	L. 2.580.000
486DX	sì (Vesa)	50 MHz	128	4Mb	32Mb	42Mb	1Mb L.BUS	S-VGA	L. 2.920.000
486DX-2	sì (Vesa)	66 MHz	128	4Mb	32Mb	42Mb	1Mb L.BUS	S-VGA	L. 3.120.000

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 OAK 077	+70000
Sk VGA 1Mb Cirrus 16.7mil colori	+86000
Sk VGA 1Mb ET4000 16.7mil colori	+115000
Controller AT-Bus cache 2Mb (exp 8)	+415000
Drive 5.25"	+100000
Hard Disk 80Mb IBM	+108000
Hard Disk 130Mb Maxtor	+193000
Hard Disk 170Mb Conner	+220000
Hard Disk 200Mb Maxtor	+305000
Hard Disk 210Mb Western Digital	+335000
Hard Disk 340Mb Western Digital	+710000
Mnt 15" 1280x1024 dp 0.28mm	+300000
Mnt 17" Philips Brilliance 4CM6099	+1730000
controller HD-FD Local Bus + 2ser + 1par	
controller HD-FD Local Bus + 2ser + 1par	
controller HD-FD Local Bus + 2ser + 1par	

PC ENGINE CD-ROM
HUDSON SOFT

GRAFICA 95
Ricca di umorismo

SONORO 93
Musiche originali

GIOCABILITA' 88
Non facile da comprendere, ma divertente

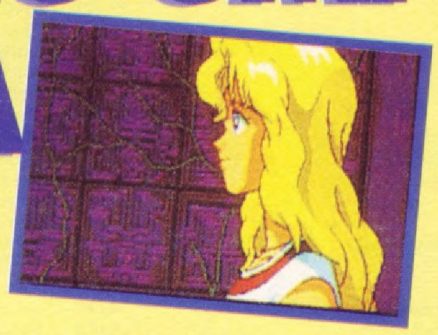
LONGEVITA' 93
Un'intera serie più il film condensati in un gioco: megalitico!

GLOBALE 93
Un bel cartone animato interattivo

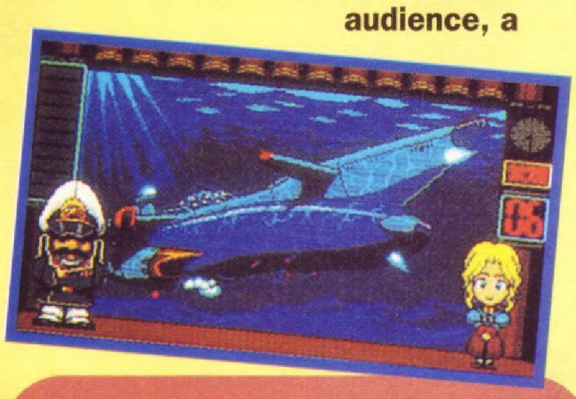
AZIONE	■■■□□
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■■■□
BILANCIAMENTO	■■■□□

FUSHIGI NO UMI NO NADIA

CIG HIT



Fra tutte le avventure grafiche aventi per protagonisti personaggi dell'animazione giapponese, Nadia è quella che si è guadagnata i consensi migliori, probabilmente a causa del largo successo ottenuto dalla serie televisiva. In Italia l'edizione Fininvest, intitolata "Il Mistero della Pietra Azzurra", non rende certamente giustizia alle motivazioni del suo clamoroso successo in patria ma può sicuramente contribuire, dato l'elevato numero di audience, a diffondere un pò di più la cultura riguardo a questa graziosa trascinatrice di folle. Nel CD in questione è stata compiuta una leggera rielaborazione del soggetto, inserendo elementi propri della serie televisiva con aspetti tratti dal film dedicato a Nadia . Il risultato può tranquillamente essere considerato un nuovo episodio della serie animata che proietta i personaggi a tutti ormai noti (Sansone, Hanson, Rebecca etc.) all'interno di una miriade di situazioni inedite.





Strano gioco questo Fushigi No Umi No Nadia. Non è certo la prima volta che mi capita di giocare ad avventure grafiche su PC Engine, ma questa costituisce una vera e propria innovazione nel suo campo. Più che un semplice gioco sarebbe il caso di definirlo un vero e proprio cartone animato, visto che, data la portata della grafica e del sonoro, la differenza è quasi impercettibile. Un cartone animato sul quale poter intervenire a proprio piacimento, modificando la trama ogni volta in maniera diversa. Sappiate dunque che, qualsiasi cosa facciate e qualsiasi azione decidiate di intraprendere, proseguirete comunque nell'avventura, anche se non è detto che lo facciate nel mogliore dei modi. Il fatto che il linguaggio sia unicamente giapponese presuppone un minimo di pratica, ma non impiegherete tanto tempo a capire quale ideogramma significa "parlare", quale invece significa "andare" e così via.

Il fatto poi che l'avventura sia un incrocio tra il film e la serie rende il tutto ancora più arduo e longevo, visto che non potrete approfittare del fatto di aver già visto il cartone animato in tv per cavarvela in modo egregio anche nel gioco.

PIER FRANCO MERENDA

MA MAMMA' TI MANDA SOLA?

A detta dei colleghi nipponici, e in base a quanto ha potuto constatare di persona l'autore di questa recensione, Nadia rappresenta, nel proprio paese, il personaggio più carismatico, amato e seguito degli "anime" giapponesi. La neretta dagli occhi color carboncino ha assunto connotati da vera e propria sex-symbol dei cartoni animati provocando, negli adolescenti nipponici, veri e propri casi di fanatismo sfrenato, come più o meno accade da noi per Beverly Hills (io, comunque, trovo infinitamente migliore Nadia - Pier Franco). Pensate che fra i milioni di fans giapponesi della sexy-acrobata, ci sono pure migliaia di persone suggestionate a tal punto da essere diventate vegetariane (Nadia, si sa, non mangiava mai carne di animale) e a prendere parte in modo attivo a movimenti animalisti e ambientalisti, tutto in nome della loro beniamina televisiva. Si può dire che, quanto a trascinamento di masse, Nadia sia quasi migliore dell'Imperatore.

Il computer è l'accessorio che vuoi immediatamente a casa tua

VideoImmagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811

VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONA ALLO 030/8981811

COMMODORE

- AMIGA 600	L. 499.000
- AMIGA 1200	L. 750.000
- C.D.T.V.	L. 1.050.000
- AMIGA 4000-68030 HD 85MB 25 MHz	L. 2.490.000
- AMIGA 4000-68030 HD120MB 25 MHz	L. 3.950.000

ACCESSORI AMIGA

- EXP. 512K A500/A500 PLUS	L. 50.000
- EXP. 1MB A500 PLUS	L. 110.000
- EXP. 1MB A600	L. 110.000
- A570 CD ROM A500/A500 PLUS	L. 500.000
- MONITOR 1084 S	L. 400.000
- SCHEDA JANUS 386 SX 20MHz	L. 900.000
- KICKSTART 1.3 PER A500 PLUS	L. 70.000
- KICKSTART 2.0 PER A500	L. 70.000
- ALTRI ACCESSORI	TELEFONARE

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga sconto 50%
- PC
- C 64
- CDTV
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo sconto 30%

RED e BLACK computer

Via Montesabotino, 1/E - 41012 CARPI (MO) - Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

CONSOLE

• Megadrive	£. 260.000
• Super Famicom	£. 330.000
• Game Gear	£. 270.000

DA NOI TROVERAI TUTTO CIO' CHE OCCORRE AL TUO PERSONAL COMPUTER

Amiga 600 HD40	£. 890.000	CDTV multi media	£. 990.000
Amiga 600	£. 520.000	Drive per Amiga	£. 160.000
Monitor per Amiga	£. 470.000	Espansione per Amiga 500	£. 170.000
Amiga 3000 HD 50	£. 2.750.000	Espansione per Amiga 600	£. 170.000
CDTV per Amiga 500	£. 750.000		

AT 286/16 MHZ - HD 40	£. 890.000
AT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile Amstrad	£. 1.390.000
AT 386/20 MHZ - HD 40	£. 1.120.000
AT 386/40 MHZ - HD 40	£. 1.250.000
AT 486/33 MHZ - HD 40	£. 1.790.000
Portatile colore 386/20 MHZ HD 100 Amstrad	£. 8.900.000
AT 486/25 SX - HD 40	£. 1.390.000
AT 486/66 DX - HD 120 4 MB	£. 3.460.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£. 1.300.000
Stampanti Kodak INKJET color	£. 950.000
Stampanti Commodore 1550 color	£. 480.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£. 390.000
Stampanti Star LC 100 color	£. 490.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£. 650.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£. 590.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£. 490.000
Monitor VGA 19"	£. 1.550.000

NOVITÁ

Amiga 4000	£. 4.050.000
Amiga 1200	£. 800.000
A. 530 turbo GVP HD 120 per Amiga	£. 2.500.000
DCTV 16 mil. colori per Amiga	£. 950.000
Monitor 1960 Commodore M. Sino	£. 850.000
Ram Card A1200 2Mb	£. 330.000
Ram Card A1200 4Mb	£. 590.000
A1230 turbo+ 1Mb	£. 1.150.000

VINCERE AL LOTTO NON È UN SOGNO MA UN PROGRAMMA NOSTRADAMUS per ricevitorie ed amanti gioco lotto. Vincite assicurate oltre 80% sul gioco dell'ambata oltre a statistiche/ritadi/sistemi rotazione 90/Big Jump per terno e archivio estrazioni dal 1939 disponibilità programma presso la nostra sede.

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO/LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE • INGROSSO E AL MINUTO

PAGAMENTI DILAZIONATI

MEGA CD
RIOT

GRAFICA 93
▲ Incredibili alcune sequenze

SONORO 92
▲ Colonne sonore egregiamente orchestrate

GIOCABILITA' 75
▼ In alcuni casi richiede troppo studio

LONGEVITA' 87
▲ Piuttosto durevole, se riuscite a giocarlo

GLOBALE 84
Solo per chi ha soldi da scialacquare, ha la pazienza di un santo ed è un fan della serie TV

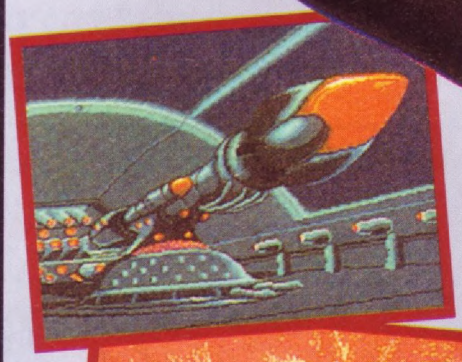
AZIONE	■■□□□
STRATEGIA	■■■■□
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■■□

Ultimamente pare che le software-house giapponesi abbiano trovato un vero e proprio filone di giochi che può rendere oro: quello che ripropone in chiave videoludica i vecchi miti dei telefilm e dei cartoni animati del paese del sol levante. Basti citare Cyborg 009, Galaxy Express 999, Mazin Saga, Nadia ed ora questo Uchu Senkan Yamato (alias Star Blazers), atteso da più di sei mesi. Il videogioco, una discreta simulazione strategica, si basa essenzialmente sulla prima parte della serie televisiva, per cui scordatevi di assistere alle mirabolanti imprese del nefasto Impero della Cometa per il quale, molto probabilmente, verrà prodotto un secondo ed apposito gioco. Questo fatto deve far riflettere molto: com'è possibile che un gioco da noi giudicato appena discreto sia invece, in Giappone, al secondo posto nelle vendite (dopo Winds of Thunder, almeno per ora) e meriti persino un seguito? Semplice: per l'ingiurioso ed ormai arcinoto motivo che in Europa non esistono poi così tante persone che possiedono un notevole discernimento fra le maree di Kanji (gli ideogrammi giapponesi) che affollano giochi di questo tipo.



UCHU SENKAN YAMATO









? Arrieccolo! Lo sapevo che prima o poi qualcuno avrebbe riproposto, in chiave neanche troppo moderna, simulazioni del tipo Panzer Battle o Super Schwarzschild. Fortunatamente la struttura di gioco è un tantino meno complessa di quei due titoli e la gestione degli scontri tramite icona, anche se non poco ridicola, risolleva le sorti di una giocabilità che altrimenti sarebbe disastrata. Sia le sequenze statiche che quelle animate sono curate nei minimi dettagli e si accompagnano alla perfezione con le colonne sonore originali (mitica la marcetta della Yamato che si leva in volo) di cui è intriso il CD. Per godere di tutto questo ben di dio è però necessario inoltrarsi non poco nel gioco e vi assicuro che il tutto è molto arduo e può risultare, a lungo andare, decisamente noioso. Il fatto che, dopo ogni azione compiuta, dobbiate fermarvi delle ore per capire che cosa in realtà è accaduto alla vostra nave, alla flotta avversaria e quale sia la nuova situazione, non concorre certo a rendere agile il gioco (a meno che,come al solito, non conosciate anche voi quel minimo di giapponese che vi può permettere di far scorrere il tutto in modo decisamente più lineare). Vi assicuro che anche se siete accaniti sostenitori del malefico Desslock faticherete non poco a digerire la precaria struttura di gioco.

PIER FRANCO MERENDA

COM'E' CHE MI HAI CHYAMATO?

Da dove arriva in realtà il nome Yamato? Pochi di voi sapranno che l'incrociatore Yamato è davvero esistito: era una delle navi di punta della flotta giapponese durante la seconda guerra mondiale e i suoi relitti vagano tutt'ora da qualche parte negli oceani (se volete prendervi la briga di cercarli come fece il capitano Avatar...). Il nome Yamato deriva invece dalla pianura omonima, nella quale, si dice, ebbe origine il regno giapponese nel 660 A.C.
L'aspetto sicuramente più interessante è costituito dal fatto che una delle prime dinastie della pianura di Yamato aveva il nome di Regno Yamatai ed era governato (vi assicuriamo che non stiamo affatto scherzando) da una certa regina Himiko (o Himika che dir si voglia). Non vi rammenta qualcosa in particolare?

SUPERMAN - VIRGIN

"Tutte le cose che so fare, tutti quei poteri...e non sono riuscito a salvarlo". Ricordate questa frase? La pronunciava un giovanissimo e avvilito Clark Kent (alias Kal-El, in arte Superman) al funerale del padre adottivo in "Superman - Il Film". Chiedessimo all'Uomo d'Acciaio un parere su questo picchiaduro a scrolling multidirezionale che la Virgin gli ha dedicato, il kryptoniano potrebbe benissimo usare le stesse parole; noi però lo consoleremmo dicendogli che la colpa non è sua. In effetti, lo sprite di Superman è ottimamente disegnato e animato: è il gioco in sé a lasciar desiderare! Benché sia graficamente superiore alla versione per Game Gear (recensita su questo stesso numero) e vanti una giocabilità migliore rispetto alla versione Megadrive (che pone intollerabili limitazioni ai super-poteri del kryptoniano), Superman rimane un gioco banale, ripetitivo e difficilmente governabile, con boss di fine livello insignificanti e prevedibili ed una colonna sonora incolore (niente a che vedere con il coinvolgente tema del film). Avesse avuto almeno il mitico commento musicale di John Williams, Superman poteva fare una figura dignitosa con chiunque, ma non avendo neppure quello, non possiamo far altro che raccomandarlo esclusivamente ai puristi dell'Uomo d'Acciaio.

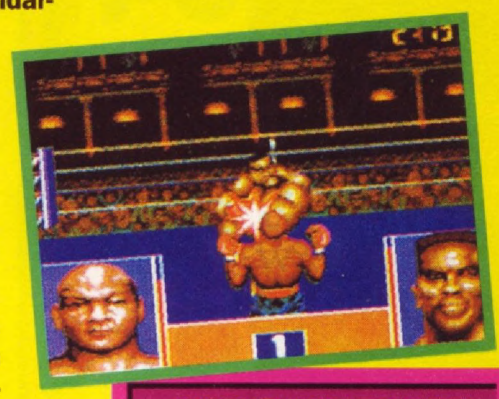


MASTER SYSTEM

GRAFICA	81
SONORO	70
GIOCABILITA'	75
LONGEVITA'	70
GLOBALE	75

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING - FLYING EDGE

E dopo Muhammad Alì, un altro mito della boxe mondiale riappare in forma digitalizzata per rinverdire sul Megadrive i fasti di un tempo...e visti i risultati, sarebbe stato meglio fosse rimasto a casa a lucidarsi i trofei! George Foreman è, se possibile, un gioco di pugilato ancora più banale e scialbo di quello della Virgin con Cassius Clay, senza neppure avere, come quest'ultimo, almeno una bella presentazione. Graficamente è un inno alla staticità; la visuale, infatti, è perennemente in soggettiva, con i pugili che stanno l'uno di fronte all'altro scambiandosi sganassoni senza spostarsi di un centimetro dalla loro posizione. Anche la giocabilità è un knock-out; i soliti colpi più un megapugno da sferrare una volta infilata una serie di "centri". La soddisfazione più grande che il gioco è in grado di offrire è poter vedere i volti dei pugili tumefarsi man mano che i loro pugni vanno a segno; ma sarebbe stato più bello se al posto delle loro facce ci fossero state quelle di coloro che hanno programmato il gioco!



MEGADRIVE

GRAFICA	65
SONORO	66
GIOCABILITA'	59
LONGEVITA'	54
GLOBALE	58

BUCKY O 'HARE - KONAMI

Bucky O 'Hare è un coniglio intergalattico protagonista di un "cartone" che a noi può non dir nulla, ma che all'estero ha detto quanto basta perché la Konami gli dedicasse un gioco, per l'esattezza un platform. La trama vede gli amici di Bucky rapiti da un suo acerrimo memico, e l'intrepido coniglio (quale paradossale connubio di termini) lanciarsi in loro soccorso armato di pistola e di quella particolare virtù per cui la sua specie è nota; no, non quella di riprodursi in un baleno, ma di effettuare gran bei salti! L'impresa comporterà l'attraversamento di otto differenti livelli pieni di nemici e boss da blastare. Uno degli aspetti più interessanti del gioco è che una volta recuperati gli amici di Bucky, se ne possono sfruttare le particolari abilità. Per esempio, mentre il mangia-carote è, naturalmente, un asso nel salto, l'amico Willy sfoggia una pistola abbastanza potente da distruggere file di nemici con un solo proiettile! Benché non sia nulla di veramente originale, Bucky O 'Hare è un gioco di innegabile ottima fattura ed è giocabile quanto basta per soddisfare gli appassionati del genere. Convenzionale, ma gradevole.



NES

GRAFICA	83
SONORO	72
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	74
GLOBALE	75

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

MEGA CD
SEGA

GRAFICA 84
Belli certi fondali

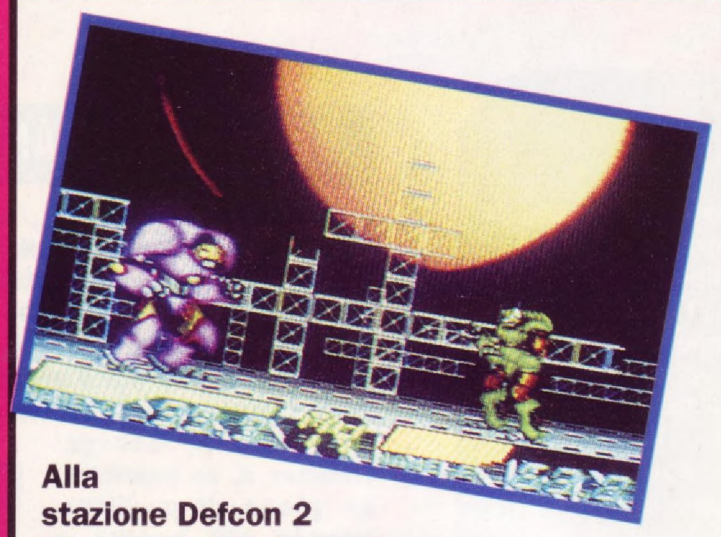
SONORO 88
Musiche di buona fattura

GIOCABILITA' 83
Ha le carte in regola per divertire

LONGEVITA' 88
Un gran numero di opzioni

GLOBALE 81
Nulla di eccezionale per un Mega CD, ma comunque un buon picchiaduro

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





BLACK HOLE ASSAULT

Alla stazione Defcon 2 hanno un piccolo problema: a parte il nome menaiella, hanno registrato strani movimenti di astronavi del pianeta Akirov, notoriamente abitato da fetentoni di portata interstellare. Sembra proprio che i disgraziati si stiano dirigendo verso il sistema sol... ehi ma eccoli, sono robot enormi, tutti ai posti di combattimento! Questa non è un'esercitazione! Avete dieci secondi per abbandonare la nave! Get away from her, you bitch! Etc. etc.



TI SPACCO IL SISTEMA IDRAULICO

E dopo Cyborg Justice, ecco a voi il secondo picchiaduro robotico per una console Sega. Si può tranquillamente dire che Black Hole Assault è sicuramente meno fantasioso e bizzarro, visto che le mosse sono bene o male classiche: calci e pugni in volo o meno e mosse speciali. La vera particolarità del gioco è però la possibilità di "programmare" un avversario assegnando due valori ai parametri probabilità e distanza associati a ciascuna mossa. Se per esempio a un pugno si assegna una probabilità di 60 e una distanza di 10, significa che c'è il 60% di probabilità che a una distanza di 10 metri (in scala naturalmente) il robot tiri un pugno. Questo porta a creare varie condotte di gara per ogni robot: una cosa che non si era mai sperimentata prima. A quando un Beat'em up Construction Kit?

? *Certo che dopo aver visto Cyborg Justice questo picchiaduro meccanico mi sembra sin troppo normale: i soliti calci, pugni e lanci, ma vogliamo mettere con le follie che si possono fare in Cyborg Justice? Vabbè, comunque Black Hole Assault non è da buttare: nel complesso diverte, e ha anche un buon numero di tornei (a eliminazione, girone all'italiana o campagna completa) e le sue belle opzioni. A completare il tutto poi l'ancora mai sperimentata possibilità di personalizzare un robot cambiandone i parametri: certo, non si può parlare di un vero e proprio editor di personaggi per picchiaduro ma è già qualcosa, e magari a qualcuno potrebbe venire in mente di farci un vero programma visto come vanno di moda i beat'em up oggi. Insomma il mio parere complessivo è positivo, anche se ci sarebbe anche da dire che il gioco non fa ancora vedere cosa sa fare il Mega CD (Jaguar inizia a farlo vedere!): siamo a livelli di buon prodotto standard, nulla da sottolineare di più.*

PAOLO CARDILLO

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI



DARTH VADER: "Obi Wan non ti ha mai detto cosa accadde realmente a tuo padre?"
LUKE: "Mi hai detto abbastanza. Mi hai detto che tu lo hai ucciso!"
DARTH VADER: "No. Io sono..."
MAX: "A' Fabiooo!!! Smettila di guardare l'Impero Colpisce Ancora, che c'è da fare la presentazione per il Playmaster!"
FABIO: "Che cosa? Uffa, dovevi interrompermi proprio adesso? Con quello che c'è da scrivere potevi anche aspettare, no?"
MAX: "E che sarebbe?"
FABIO: "Che l'indirizzo a cui inviare i trucchi è il solito, cioè..."

CVG - Playmaster
Gruppo Editoriale Jackson
Via M. Gorki, 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)

A CURA DI FABIO D'ITALIA

SNES

SUPER STAR WARS

La Forza vi ha abbandonato? Non disperate e fate invece quanto segue. Sullo schermo del titolo premete A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Dopo aver inserito questo codice dovreste udire il grido dei Jawa. Quando iniziate la partita potrete ora scegliere uno qualsiasi fra i tre personaggi con cui giocare. Ma non finisce qui. Tenendo premuti i tasti L e R sul secondo joypad durante la partita, vedrete apparire un menu speciale. Su questo schermo potrete scegliere da quale livello e da quale settore cominciare, quante vite volete, il personaggio che volete e l'arma che volete. Inoltre, potrete terminare il livello premendo lo Start sul joypad 2. Infine, potrete diventare invincibili in qualsiasi livello (esclusi quelli di guida) tenendo schiacciati i pulsanti A, B, X, Y e Select sul joypad 2.





SNES

PARODIUS

Mettete il gioco in pausa e spostate il joypad nelle seguenti direzioni: ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA. Poi premete i tasti B e A (in quest'ordine) e avrete una potenza di fuoco più maggiorata di Serena Grandi!

AXELAY

Avete presente la morte? Per chi adotterà questo trucco diventerà un fatto superato. Mettete in pausa, poi premete i seguenti tasti in successione: SELECT, ALTO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, Y, B, A, X. Se tutto va bene, apparirà la parola MUTEK al posto delle vite rimanenti, dopo di che sarete invulnerabili.

UN SQUADRON

Un cheat mode per chi ama il gioco pesante. Selezionate il livello di difficoltà sul menu delle opzioni con il joypad 1. Durante la selezione, premete contemporaneamente i pulsanti A e X sul joypad 2. Se sullo schermo appare la parola GAMER, è fatta: giocherete al livello di difficoltà ultra-hard!

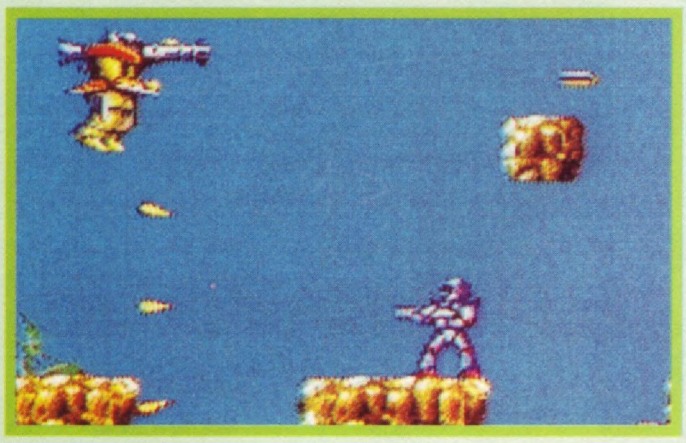
PC ENGINE

R-TYPE

Ayeah! Un grande cheat per uno dei migliori sparatutto di tutti i tempi! Sullo schermo dei titoli mantenete il joypad in basso tenendo schiacciato Select e subito dopo premete il pulsante 1. Fate quanto detto e avrete un credito extra.

TURRICAN

Andate allo schermo delle opzioni e spostate la



freccia su exit. Premete i tasti in quest'ordine: I, II, I, II, I, II, I, II, I, II. Poi premete Start e avrete un menu alternativo che vi permetterà di selezionare un cheat per diventare indistruttibili.

ADDAMS FAMILY

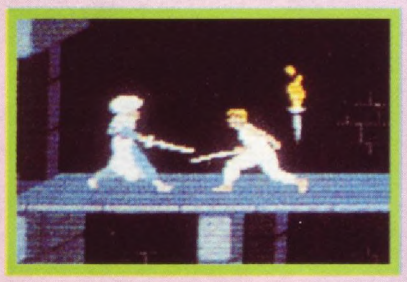
Nel cimitero, all'inizio del gioco, sentirete Gomez dire "Tully my good man, how about playing a round of golf?". Mentre sta parlando, spingete il joypad nelle seguenti direzioni: alto, alto, destra, basso, sinistra, alto e voilà, vi siete guadagnati in un botto ben 79 vite!

GAME GEAR

PRINCE OF PERSIA

Codici principeschi!

Livello 1: DHJFCK
Livello 2: FHKHDG
Livello 4: IJFJFU
Livello 5: JIMJFB
Livello 6: IGGHDO
Livello 7: HECFED
Livello 8: LGMIEZ
Livello 9: PJMLHM
Livello 10: KDEFBH
Livello 11: KCIFBC
Livello 12: RHKLGJ
Liv.Finale: RELJED



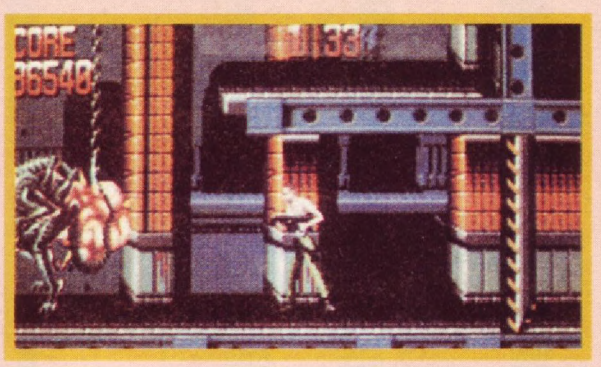
SONIC 2

Allo stage 1-2 prendete le due vite extra, dopo di che suicidatevi. Tornati in gioco, scoprirete che le due vite extra sono ancora lì; riprendetele e ripetete l'operazione. Vi ritroverete sempre con una vita in più.

MEGADRIVE

ALIEN 3

No, non abbiamo nessun tipo di arma, però abbiamo un cheat mode! Prima di iniziare a

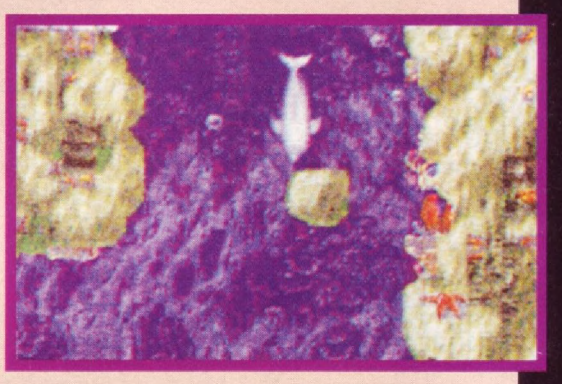


giocare, premete C, ALTO, DESTRA, BASSO, SINISTRA, A, DESTRA e BASSO: sentirete il suono di un power-up. Poi, durante la partita, inserite la pausa; prima di toglierla, potrete saltare il livello premendo C, A e B.

STREETS OF RAGE II

Nello schermo delle opzioni, usando il joypad del secondo giocatore, tenete schiacciati i tasti A e B e usate C per cambiare i livelli di abilità. Se il cheat è stato inserito correttamente, potrete ora giocare al livello di difficoltà ultrafacile.

ECCO THE DOLPHIN



Andate allo schermo del livello di partenza usando il sistema delle password. Tenete premuti lo Start e il tasto A. Manteneteli schiacciati finché il livello non inizia; mollate il pulsante A e togliete la pausa con lo Start: a questo punto Ecco sarà invulnerabile.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Scrivete THREE SHREDDED SWEAT nello schermo delle password; ogni parola va inserita una riga per volta. Tutti i vostri giocatori avranno così la capacità di tirare autentiche bordate e di segnare da ampie distanze, proprio come faceva il mitico Pelè. Per usare questo super-calcio, basta effettuare un "hard kick" come spiegato nel libretto delle istruzioni, e vedrete che il tiro risulterà molto più potente del solito. Scrivendo invece QUITTER come password, potrete interrompere una partita senza subire, come nella realtà, la regola del forfeit; per esempio, se state vincendo per 2-0 e fate cessare il gioco, il risultato non andrà a favore della squadra avversaria, ma resterà 2-0 per voi. Così facendo, potrete passare immediatamente ai round successivi non appena ottenuto il vantaggio. Alè!

MD

STEEL EMPIRE

Ecco un trucchetto per saltare al secondo livello prima ancora di attaccare col primo. Quando appare il logo della Sega, tenete schiacciati il tasto A e lo START e oplà, il gioco è fatto!

GAME BOY

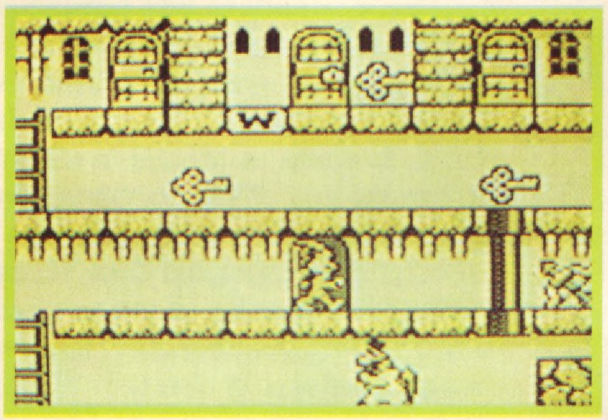
PROBOTECTOR

Per cominciare da un livello qualsiasi, prima di iniziare la partita, spostate il joypad nei seguenti punti: ALTO, ALTO, BASSO, BASSO, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA. Premete prima A e poi B per due volte dopo di che potrete cominciare a giocare.

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

Fra una carota e l'altra, date al coniglio anche questi codici; gli saranno utili per accedere subito a diversi livelli del gioco.

WZFS
ZTPZ
WYCZ
TX9W
2TWX
YTKX
SHE2
XHO2

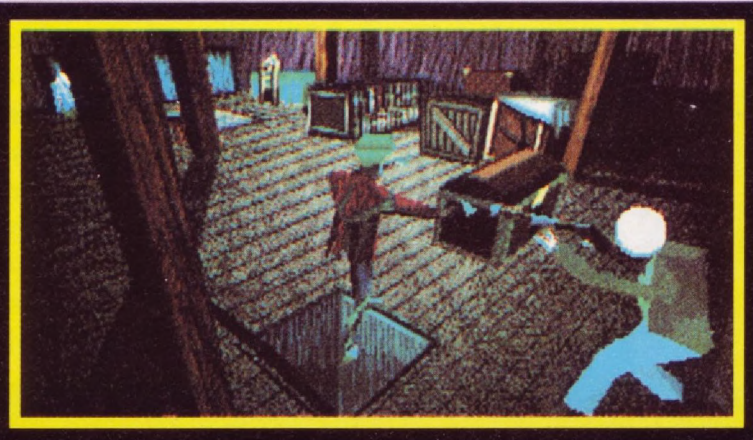


PC

ALONE IN THE DARK

Avete paura del buio? E compratevi una lampadina, maledetti spilorci! Beotate a parte, ecco un bell'artifizio (vedi il nuovo Zingarelli della lingua italiana) per facilitarvi il compito nell'oscura magione del mitico gioco Infogrames: usate un software tipo PC Tools o Norton Utilities e editate i file dei vostri ultimi salvataggi, chiamati SAVE0.ITD, SAVE1.ITD, SAVE 2.ITD e così via. Trovate i seguenti byte e cambiate i 255 valori di ciascuno tutti in FF.

BYTE	ARTICOLO
19,856	Lampada a olio
19,866	Colpi per fucile
19,882	Salute
20,024	Proiettili per pistola



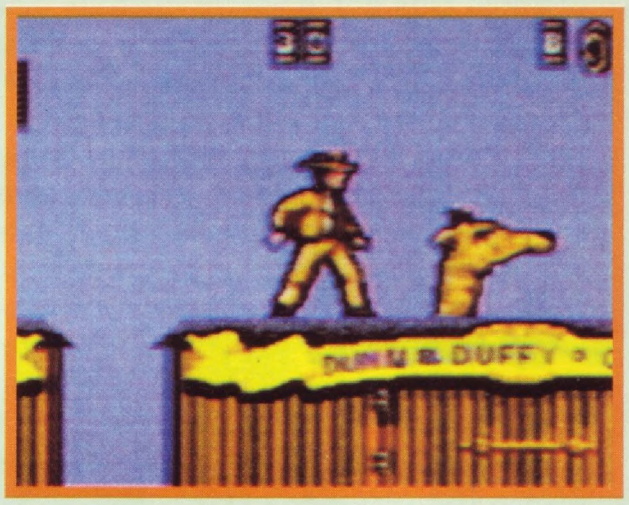
MASTER SYSTEM

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Vite infinite per l'avventura di tutta una vita! Come? Basta mettere in pausa e premere dieci volte il pulsante 1 del joypad.

GALAXY FORCE

Per diventare invincibili, premete sette volte la Pausa nello schermo di presentazione. Se invece



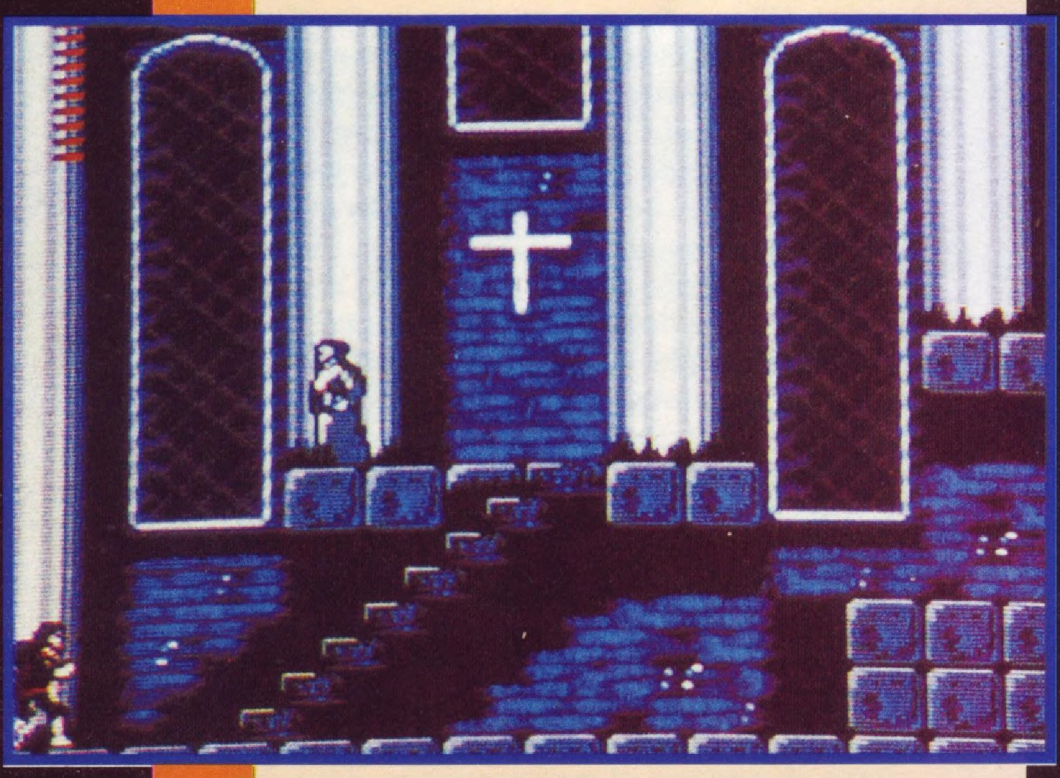
completate i pianeti nel seguente ordine apparirà un finale inconsueto: VERDE, BIANCO, BLUE, ROSSO.

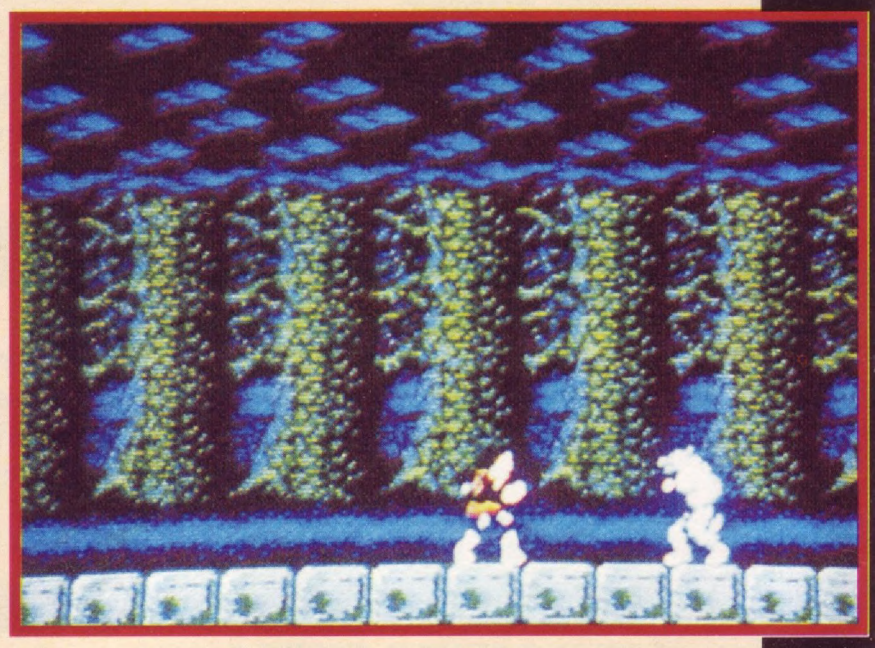
NES

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

Come promesso nello scorso numero di Playmaster, eccovi la soluzione completa di questa popolare avventura, gentilmente concessaci da due ardimentosi lettori che rispondono al nome di Marco Ravagli e Michele Balduini (applauso!). Inoltre, menzione d'onore a Marco Olivieri di Roma, la cui soluzione rimarrà purtroppo inedita essendo stato battuto sul tempo dalla summenzionata coppia. Ma veniamo al sodo. La prima cosa da fare nel gioco è comprare il cristallo bianco dal mercante nella prima città. Raccogliete almeno 150 cuori uccidendo i nemici. Acquistate la Thorn Whip e la Holy Water. Proseguite verso destra fino a giungere alla prima mansion. Dopo esservi assicurati di avere almeno 50 cuori (fatelo ogni volta che entrate in una mansion) entrate, usate il cristallo bianco per far apparire un ascensore, proseguite fino a trovare il mercante e da quest'ultimo comprate il Dak Stake. Usatelo sulla sfera (tasto A + joypad in alto) per impossessarvi della costola di Dracula, utilizzabile anche come scudo. Uscite dalla mansion e andate verso destra fino ad arrivare al secondo schermo con lo sfondo viola. Scendete le scale e demolite l'ultimo gradino con la Holy Water; proseguite verso sinistra fino a giungere in un vicolo cieco. Qui usate la Holy Water sul muro per prendere la Sacred Flame. Proseguite verso destra fino ad arrivare alla città successiva; qui entrerete nella porta tra i due fossati. Usate la Holy Water al centro dello schermo per scavare un fossato attraverso il quale giungerete al commerciante, dal quale

comprerete un garlic. In un altro negozio della stessa città usate la tecnica appena illustrata e comprate il laurel. Proseguite a destra fino ad arrivare al cimitero di Camilla. Qui ponete il garlic sull'ottava mattonella prima del fossato, tornate a sinistra e troverete un signore che vi donerà il Silver Knife. Tornate alla città che avete appena visitato; in cima all'estrema sinistra troverete un ragazzo che cambierà il suo cristallo blue con il vostro cristallo bianco. Uscite dalla città da sinistra, scendete alle prime scale che incontrerete nella foresta e proseguite a destra fino ad incontrare un lago. Qui inginocchiatevi, senza cadere in acqua, il più a destra possibile, e usate il cristallo blue (tasto A + joypad in basso, premendo rapidamente il pulsante). Lo schermo si abbasserà; procedete verso destra e voilà, avete trovato la seconda mansion. Entrate e procedete a destra; a un certo punto vi sembrerà di essere in un vicolo cieco, ma voi saltate poichè il muro è finto, dopo di che cercate il mercante per acquistare il Dak Stake. Ora cercate la sfera, usate il Dak Stake su di essa per prendere il Dracula's Heart. Uscite dalla mansion, tornate a sinistra, superate la prima mansion e scendete alla scala che troverete subito dopo. Assicuratevi di avere almeno 150 cuori prima di entrare nel villaggio. Entrate nel secondo negozio, usate la Holy Water per fare la buca, scendete e comprate la Chain Whip; tornate a sinistra e continuate fino al traghettatore. Ora selezionate il Dracula's Heart, inginocchiatevi sul traghetto usando il cuore di Dracula al centro del lago: lo sfondo cambierà. Proseguite verso sinistra e troverete la terza mansion. Qui comprate il Dak Stake, usatelo nella sfera per avere l'Eyeball e uccidete il mostro per ottenere il Gold Knife. Uscite dalla mansion e andate verso sinistra: incontrerete un uomo che vi darà il Diamond. Tornate a destra, prendete il traghetto e tornate indietro; senza scendere, tornate a sinistra e troverete di nuovo





la città. Cambiate il cristallo blue con il cristallo rosso, entrate nel negozio, rompete con la Holy Water il muro a destra e comprate quattro laurels. Uscite dalla città. Procedete verso sinistra e scendete alla prima scala: sarete in un cimitero. Andate in fondo ad esso, usate un garlic al sesto mattone partendo dallo scalino, andate a sinistra e un uomo vi darà la Silk Bag. Salite le scale e tornate a sinistra fino ad arrivare a una città: qui comprerete la Morning Star. Uscite dalla città e andate alla prima mansion a comprare il Dak Stake. Andate al cimitero di Camilla (il primo dove avete preso il Silver Knife). Assicuratevi di avere almeno sei laurels. Arrivati al cimitero di Camilla troverete un fossato con un grande baratro, saltate e frustate: le prime volte vi parrà impossibile riuscire a saltare, ma con un po' di allenamento ci riuscirete. Dopo aver saltato andando avanti incontrerete una palude. Usate il laurel ed ogni volta che il suo effetto finisce riselezionatelo. Dopo la palude troverete la quarta mansion, cercate il mostro ed uccidetelo (usate l'osso quando spara e colpitelo quando gira) per avere la Magic Cross, andate avanti, usate il Dak Stake con la sfera per avere il Dracula's Ring, cercate un signore (è prima del mostro) che vi darà ben otto laurels. Comprate un Dak Stake. Uscite dalla mansion e proseguite verso destra, usando i laurels nella palude. Superata la palude troverete una specie di casetta di mattoni con un uomo dentro, montate sulla casetta, saltate sull'ascensore e tirate la Holy Water sui mattoni che si romperanno. Quel signore vi donerà la Frusta del Potere. A destra troverete la quinta mansion, entrate, andate sempre a destra e quando incontrerete un muro saltate poichè il terzo e quarto mattone sono finti. Distruggete poi i mattoni che vi impediscono di saltare usando la Holy Water. Ora continuate fino in fondo alle scale e andate a destra, usate il Dak Stake con la sfera, prendete il Dracula's Nail e uscite dalla mansion. Proseguite a destra, attraversate la città, scendete nelle prime scale che trovate, attraversate il villaggio deserto e quando incontrate un muro che vi blocca la strada, rompete con la Holy Water il mattone più

NES

alto, poi saltando e frustando cercate di arrivare in cima. Superato il lungo ponte sarete nel Castello di Dracula, usate la Holy Water su tutto ciò che vi sbarra la strada. Ora non vi resta che uccidere Dracula usando il laurel. Godetevi il finale!

AMIGA

STREET FIGHTER II

Questo è un cheat mode che richiede pazienza, e tra poche righe scoprirete il perché. Nel modo a un giocatore,



mentre "carrellate" sui personaggi, spostate l'icona su Blanka e scrivete PATIENCE (ma fatelo con lentezza, mi raccomando!).Iniziate a giocare e quando il vostro potenziometro sta per esaurirsi completamente, premete F10 per riportarlo ai valori massimi.

BODY BLOWS

Cazzotti truccati, siate i benvenuti! Nel menu principale, cliccate sulle opzioni per un



giocatore. Poi premete la barra spaziatrice. A questo punto apparirà un menu di opzioni segreto.

AMIGA

THE CHAOS ENGINE

Un ottimo cheat, sempre che a giocare siate in due. Mettete come password una fila di X. All'inizio del gioco apparirà la schermata del negozio, cosa che di solito non accade. Il primo giocatore si ritroverà con un totale di 3224 monete, mentre il secondo ne avrà addirittura 22344. Spendetele acquistando 12 vite e l'arma potenziata per il primo giocatore, e tutto quanto offre il negozio per il secondo.

ROAD RASH

Per correre sulle moto più potenti, servitevi di questi codici:

PANDA 600	00000	00J00	102VS	21JUD
PANDA 750	00000	01S91	00EGJ	567HM
BANZAI 750	00000	00J01	113BT	22KDP
KAMIKAZE 750	00000	00R00	013VS	32RV4
FERRUCI 850	00000	01420	019G5	475V0
SHURIKEN 1000	00000	01421	109G5	448VN
DIABLO 1000	00000	01S90	10EGJ	5761K

BILL'S TOMATO GAME

Codici a go-go in questo numero di Playmaster! Ecco come andare avanti senza fare una salsa di pomodoro:

Livello 1

BEGIN
GLOACKON
TOITTAR
MOINON
BIOKAL
MIENNAN
PLEEGGUN
ZAIKET
ZIOKEN

Livello 2

SALLAR
TAIGGEN
PLOUMUG
PLADDAT
GEELLET
TOACKIN
VOODDOM
BEAPET
CLYVIT
SIMAL

AMIGA

Livello 3

BOOKUG
BIGGAT
SAISSIT
CLEEGOM
DROUTTER
SLOGGET
BIELLIN
PLIEMON
CLOIFIT
FLEPUG

Livello 4

BYMAN
SLOONNON
PIOMER
GOOTTOG
GLOUTTAN
POLLAN
WOOSSOM
SONNER
WYNAL
SLYSSAR

Livello 5

DROAMEL
BOUVOM
DREEDDUN
NAIGGON
WINNUN
GAPIT
GLOIVUG
MOLLAT
SLAIVAN
PLEAPPIT

Livello 6

WOIDDAR
TETTOL
GOUCKAT
VOUPPET
CLOAVUN
PASSUN
MOOVAL
FLIONNOG
CLANUN
PLUMIN

Livello 7

FLEASSAN
NYMIT
PLIOFOL
DREDDIN
PLIPAR

AMIGA

GEGIT
FLAIVAT
FLAGGOG
DRINNOL
POIGOL

Livello 8

GLUTTAT
FLUVON
FLOOGGAR
NOUPPEL
VEAKAR
SLEDDON
SLOIPOL
TOOLLEL
MYPER
BUMET

Livello 9

GLEEGGAN
DRAIBBEN
GLIAKIN
SIAMOL
NEKOL
CLIGAT
VUSSEN
PIBBEL
SLEAKUN
NUPPON

Livello 10

WOGGEL
GAILLIT
CLOUGEL
FLICKOG
PLOTTIN
MUSSET
ZOALLON
GOAMOM
SOADDET
GLIOFAR

**THANK YOU! MERCI BEAUCOUP!
DANKE! MUCHAS GRACIAS!**

Questo mese la redazione di CVG ringrazia per i loro interventi: Luigi Tanzini, Riccardo Rossetti, I Venerdì 17 Team, Andrea Valenti, Marco Ravagli, Michele Balduini e tutti coloro che hanno scritto inviando un trucco e non lo hanno visto pubblicato!

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES, CONSOLE, ACCESSORI

MEGABOY club

Novità in anteprima, importazione e non...
Archivio completo, più di 2000 titoli per le tue console...

SEGA: Megadrive, Mega CD, GameGear, Master System

NINTENDO: SuperFamicom/SuperNes, GameBoy, Nes

SNK: Neo Geo

NEC: PC Engine, Super CD Rom, Duo, GT, LT, Core III

ATARI: Lynk

Venite a trovarci, Videogiochi in visione a tua disposizione...

Via F. PALASCIANO, 105 - 00151 ROMA
TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65 (online 24h)

L'ARCOBALENO

SUPER NINTENDO

Toys	110.000
S. Mario Kart	105.000
Tom & Jerry	105.000
Tecmo NBA Basket	135.000
Super Soccer	105.000
Terminator	120.000
S. Strike Eagle	115.000
Cybernator	120.000
Tiny Toon	115.000
Jimmy Connors	115.000
Mickey Adventure	125.000
Ranma 1/2 2 (J)	165.000
Dead Dance (J)	160.000
Nigel Mansell (J)	155.000
F1 Exausteat 2 (J)	155.000
Sim Earth	130.000
S. Tetris (J)	150.000
Int. Tennis Tour (J)	150.000
S. Kick Off (J)	120.000
USA Ice Hockey (J)	140.000

GAME GEAR

Spiderman	69.000
Tale Spin	64.000
Street of Rage (J)	62.000
Mickey Mouse 2 (J)	66.000
Batman Return (J)	62.000
Global Gladiator	78.000
Super Kick Off	78.000
Shinoby 2	64.000

NINTENDO 8 bit

S. Mario 3	99.000
Mario & Yoshi	89.000
Joe & Mac	99.000
Mega Man 3	99.000
Tiny Toon	110.000
Tetris	89.000
Tennis (4 player)	89.000
Crackout	49.000

GAME BOY

S. Mario Land 2	66.000
Duck Tales	55.000
Tiny Toon	55.000
Tom & Jerry	59.000
Kid Dracula	59.000
Bugs Bunny 2	59.000
Turrican	49.000
Empire Strike Back	62.000

MASTER SYSTEM

Sonic 2	85.000
Simpsons	92.000
Mickey Land of illusion	78.000
Batman Returns	78.000
Asterix	85.000
Aliens 3	92.000
Golden Axe	69.000
Double Dragon	69.000

MEGADRIVE

Splatterhouse 3 (J)	110.000
Street of Rage 2 (J)	110.000
Batman Return	100.000
Mazing Saga (J)	110.000
Cyborg Justice (J)	100.000
Tazmania	95.000
Tiny Toon	110.000
Fatal Fury	140.000
Super Kirck Off	110.000
Another World	100.000
World Trophy Soccer	100.000
Sirenetta	90.000
T2	95.000
Ecco the Dolphin	95.000
Alien 3	95.000
Superman	95.000
Arcus Odissey	85.000
Wrestlmania	95.000
Humans	115.000
Bull Vs Lakers	115.000

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 06/ 33.33.486

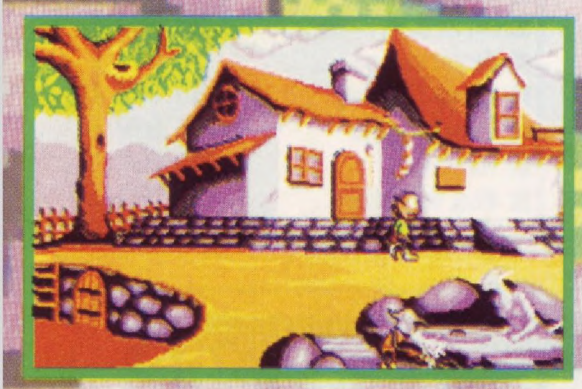




GOBLIINS 2

SOLUZIONE COMPLETA (PRIMA PUNTATA)

Più beoti dei Gremlins. Più brutti dei Ghoulies. Sono i Gobliins, sono in due e sono, a quanto pare, la croce di molti lettori di CVG (nella fattispecie, PCisti e Amighisti). O meglio, ERANO la croce di molti lettori di CVG, perché a levargliela di dosso ci pensa Playmaster con la prima puntata della soluzione completa di questa esilarosa e tortuosa avventura. Buon districamento!



PARTE I

Nella piazza del villaggio, fate in modo che Winkle tenti di rubare la salsiccia. Questo provocherà l'ilarità dei due vecchi; mentre questi ultimi se ne vanno sghignazzando fate rubare la bottiglia a Fingus. Ora andate alla fontana; attivatela mediante Fingus e quando l'acqua sgorga, fate che Winkle usi la bottiglia vuota sul getto. Tornate alla piazza del villaggio e innaffiate i fiori con la bottiglia piena d'acqua. Fate raccogliere un fiore a Fingus e datelo al notabile. Ora mettete Winkle sulla piattaforma e fate che Fingus prema l'interruttore per catapultarlo sul tetto. A questo punto Winkle potrà rubare la salsiccia senza problemi. Tornate alla fontana. Fate usare a Winkle la bottiglia sulla rana, poi raccogliete la pietra. Nel frattempo, dovrete fare in modo che Fingus parli al mago nella casa. Fatto questo, Fingus dovrà usare la pietra sul meccanismo; egli sarà quindi in grado di estrarre un piolo per fare una scaletta che Winkle dovrà usare per salire sul tetto. Fate andare Winkle al camino e, dopo un po' di trambusto, i due folletti potranno restare nella casa del mago. Fate salire Winkle sulla coda della tigre e mentre la bocca del felino è aperta, fate rubare i fiammiferi a Fingus. Usate questi ultimi per accendere il bollitore e versateci dentro l'acqua contenuta nella bottiglia. Dopo un po', il vapore farà cadere il manifesto dalla parete. Toccate il bollitore per spegnerlo e prendete la chiave. Fate usare a Fingus la chiave sull'orologio e, quando il cucù esce fuori, fate gettare a Winkle la pietra sulla grossa chiave per farla cadere sul pavimento: prendetela e uscite. Usate la grossa chiave sulla porta della cantina e prendete il vino che vi si trova dentro. Andate dal gigante. Distraete il suo cane da guardia facendo usare a Fingus la salsiccia nella buca, e mentre il cane è deconcentrato, fate passare di soppiatto Winkle.



Fate arrampicare Winkle sul tronco d'albero fino a entrare nel foro. A questo punto si aprirà un passaggio segreto alle spalle del cane. Fate in modo che Winkle stuzzichi il pollo e poi fategli dare da Fingus un colpo in testa con la salsiccia. Prendete l'uovo. Ora usate i fiammiferi per accendere la legna che si trova vicino al gigante e ponete l'uovo sul fuoco. Date il vino e la salsiccia al gigante e questi vi lascerà passare.

PARTE 2

Dovete in qualche modo parlare al levitante Soka. Prima inviate Fingus dentro la piccola torre; da lì il folletto getterà una bomba. Fatelo tornare giù e fategli tenere la bomba in mano, poi usate Winkle per accendere la miccia. Fingus poi lancerà la bomba alla guardia, facendola saltare in aria. Ora inviate Winkle alla torre in modo che ne tiri fuori un'altra bomba. Di nuovo, fatela tenere in mano a Fingus mentre Winkle la accende. Fingus lancerà la bomba verso il tappeto e l'esplosione lo farà galleggiare nell'aria, dopo di che una misteriosa mano verde lo afferrerà. Inviate ancora una volta Fingus alla torre per prendere un'altra bomba. Ripetete la procedura di accensione, ma questa volta con Winkle che tiene



la bomba e Fingus che l'accende. Winkle lancerà la bomba verso la mano. Quest'ultima mollerà il tappeto e Fingus potrà salirci sopra. Il tappeto si leverà in alto fino a raggiungere Soka, che vi dirà di andare in cerca delle "sabbie del tempo". Ora recatevi al condominio sull'albero. Fate gettare a Fingus la pietra alla palla per farla cadere. Prima che riusciate a raccoglierla, però, un monellaccio ve la ruberà! Inviate Winkle all'inseguimento del ragazzo fin dentro casa. Nel frattempo, inviate Fingus alla porta che si trova in cima a destra. Quando Winkle entra nella casa, il ragazzo fuggirà e apparirà alla porta che si trova sotto a destra, e Fingus, trovandosi giusto sopra di essa, potrà afferrarlo per il bavero, facendo così cadere la palla. Spostate Winkle sotto il canestro, poi fate dare da Fingus la palla al giocatore di basket. Costui tirerà al canestro, ma a quel punto usate Winkle per spostare il canestro in modo che la palla centri la finestra del sindaco. Quando il sindaco appare, parlateci. Egli vi dirà di recarvi da Tom, il mastro orologiaio, il quale vi dirà di prendere una melodia per ricevere in cambio una clessidra. Ora fate visita a Kael, il gigante arboreo. Fate usare a Winkle la bottiglia d'acqua sulla ninfa dormiente per risvegliarla, dopo di che costei volerà fin sopra un ramo. Ora fate dare da Winkle la bottiglia a Kael. Kael farà salire Winkle sull'albero. Spostate Fingus sulla pietra al di sotto del fiore e usate Winkle per scuotere il ramo. Il fiore cadrà dritto dritto nelle mani di Fingus. Fingus potrà usare il fiore sull'altra pietra, facendo così uscire da un foro sottostante un'ape che darà a Fingus un vasetto di miele. Ora spostate Fingus in modo che stia sulla grossa sporgenza a sinistra della pietra dell'ape. Fate raccogliere a Winkle la pietra per far uscire un'altra ape. Mettete Fingus sul dorso dell'ape e quest'ultima lo porterà dalla ninfa; datele il miele e vi mostrerà quale fungo raccogliere. Usate Winkle per raccogliere il fungo, poi bussate alla porta di Vivalzart; dategli il fungo per entrare. Usate Winkle per mettere il fungo nella macchina, e Fingus per metterla in moto. La macchina sarà avviata, ma la canna di scarico risulterà bloccata da una molletta. Usate Winkle per prendere un verme dal barattolo, poi spostate Fingus sulla botola al di sotto dell'avvoltoio. Fate premere a Winkle l'interruttore sullo scaffale per proiettare Fingus dentro la gabbia dell'avvoltoio. Usate Winkle per gettare il verme all'avvoltoio e Fingus scenderà dalla gabbia con il pezzo di carne in mano. Date la carne al pesce piranha, che la ingoierà sputandone l'osso. Spostate Winkle sul bidone a pedale e usate Winkle per dare l'osso a Vivalzart. Questi getterà l'osso nel bidone, catapultando Fingus sopra lo scaffale. Fingus potrà ora sbloccare la canna e prendere l'Elixir of Kindness. Per finire, usate la bottiglia sul contenitore per dare sia a Winkle che a Fingus un drink. I due saranno quindi trascinati in uno strano sogno... Fate che Winkle inserisca la mano nel faro anteriore sinistro per prendere una bacchetta di tamburo che dovrà usare sulla capotte per costruire un acchiappamosche. Fate rimbalzare Fingus sul trampolino, poi fate rapidamente in modo che Winkle inserisca la mano nel faro per prendere una pompa da bicicletta. Spostate Winkle sul trampolino insieme a Fingus; i loro rimbalzi congiunti apriranno una porta segreta. Usate Fingus per attaccare la molletta al tubo che porta





al fungo sul lato sinistro. Ora fate che Fingus vada attraverso il passaggio segreto nel fungo a sinistra. Inviate Winkle attraverso il buco che si trova nella parte bassa dello schermo, a destra, e poi usate Fingus per parlare al chitarrista.



Quest'ultimo suonerà una nota che Winkle dovrà acchiappare con la rete. Ora inviate Fingus attraverso il buco in modo che, quando usate Winkle per gonfiare il sassofonista con la pompa da bicicletta, egli possa catturare la zanzara con la rete. Ora fate che Fingus immetta aria nel sassofonista e usate Winkle per acciuffare la nota. Usate Winkle per mettere la zanzara nel faro anteriore; quando il batterista comincia a suonare, Fingus potrà catturare un'altra nota e così avrete la melodia che vi serviva. Tornate allo schermo di Tom l'orologiaio e usate la melodia sulla casa in basso a sinistra. Usate uno qualsiasi dei folletti per parlare a Tom e questi vi darà la clessidra. Ora andate allo schermo del fossato e su quest'ultimo usate la clessidra: un ponte magico apparirà. Attraversatelo, entrate nell'apertura e...il resto alla prossima puntata!

GUIDA A SUPER MARIO KART

SECONDA PARTE



Ragazzi, ci siamo! Dopo l'incredibile prima puntata, la guida definitiva a Super Mario Kart prosegue e si conclude in una travolgente apoteosi di mappe, didascalie, tabelline e...ops, bucce di banana. Con buona pace dei tanti che posseggono questa cartuccia nonché di mezza Jackson, che potrà finalmente dare a Paolo (campione redazionale dei mario-karters) un po' di polvere da mordere!

FLOWER CUP

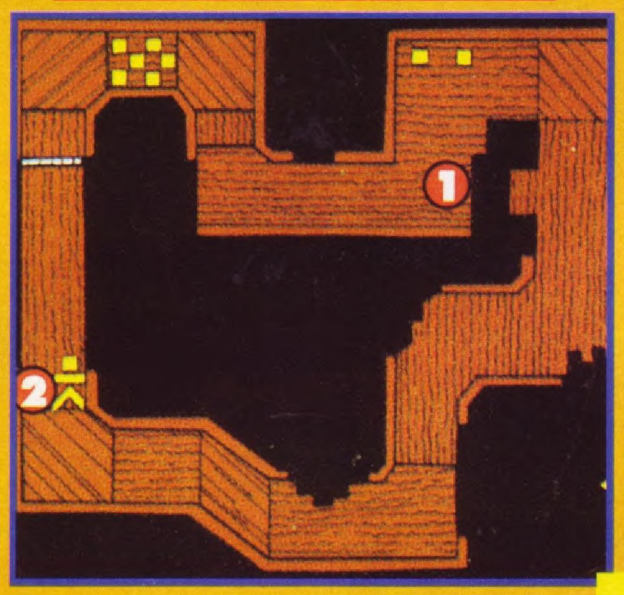
CHOCO ISLAND 1



1 *Andate a destra della prima pozzanghera e a sinistra della seconda.*



GHOST HOUSE 2



1 *Usate la piuma per prendere una scorciatoia.*
2 *Assicuratevi di centrare questo trampolino; gioverà immensamente alla vostra velocità.*

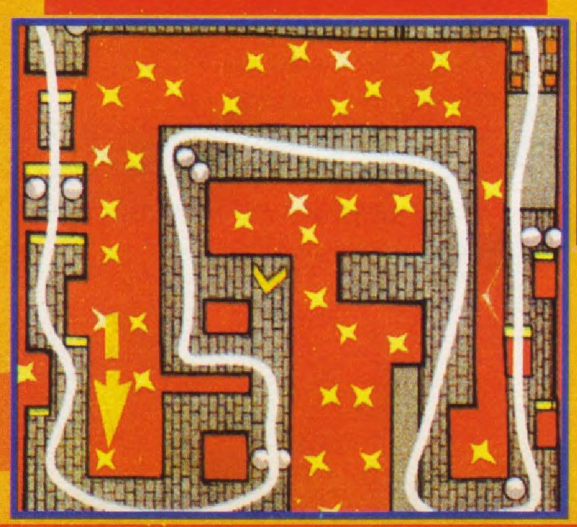
DONUT PLAINS 2



1 *Come affrontare la talpa? Basta leggere il box intitolato "Talpa Tragica" nella prima parte di codesta guida!*



BOWSER'S CASTLE 2





Questo percorso è complicato, ma seguite la linea bianca e tutto andrà bene.

MARIO CIRCUIT 2

1 *Per prendere questa curva è necessario rallentare.*
2 *Usando la freccia ad ogni giro la vittoria potrebbe essere vostra.*





STAR CUP

KOOPA BEACH 1



1 *Passate sui trampolini per evitare l'acqua, lasciando le bucce di banana davanti ad essi. Questo servirà a liquidare i vostri avversari...*

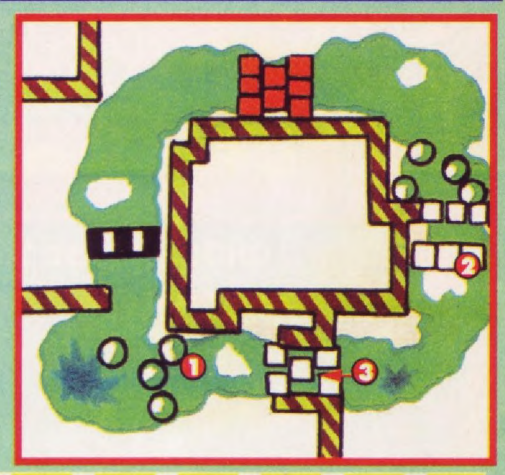
2 *Che andate a destra oppure a sinistra di questa isoletta in realtà non è importante.*

CHOCO ISLAND 2



1 *Se andate attraverso la palude, passate sopra l'isolotto. Questo vi aiuterà a riguadagnare un po' di velocità. Inoltre, l'isolotto è un posto perfetto per usare i gusci di tartaruga.*

VANILLA LAKE 1



1 *Non guidate sulla neve: rallentereste.*

2 *E' meglio colpire alcuni dei blocchi al primo giro per avere più spazio al secondo.*

3 *Questo è il posto perfetto per gettare le bucce di banana.*

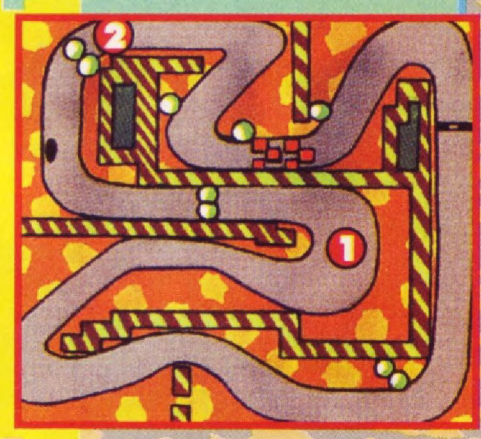
BOWSER'S CASTLE 3



1 *Questo tratto è complicato, ma mettetevi in coda agli altri e ce la farete.*

2 *In questo punto è meglio decelerare, altrimenti colpireste le teste e la vostra velocità diminuirebbe ancora di più.*

MARIO CIRCUIT 4

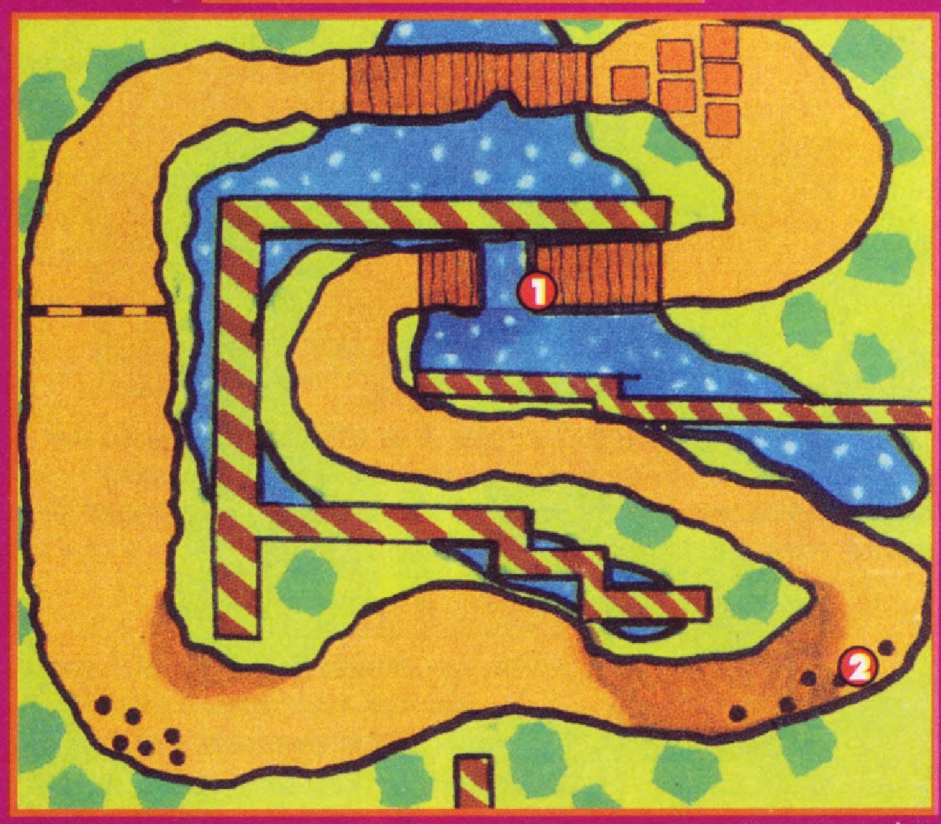


1 *Occhio a questa curva: è maledettamente stretta!*

2 *Fate attenzione ai tubi.*

SPECIAL CUP

DONUT PLAINS 3



1 *Per saltare il ponte usate il tasto L o R.*

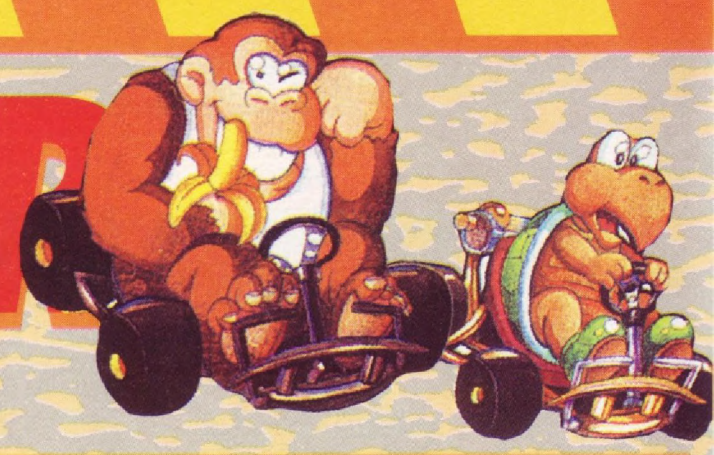
2 *Occhio a questa curva: ci sono talpe intorno!*

KOOPA BEACH 2



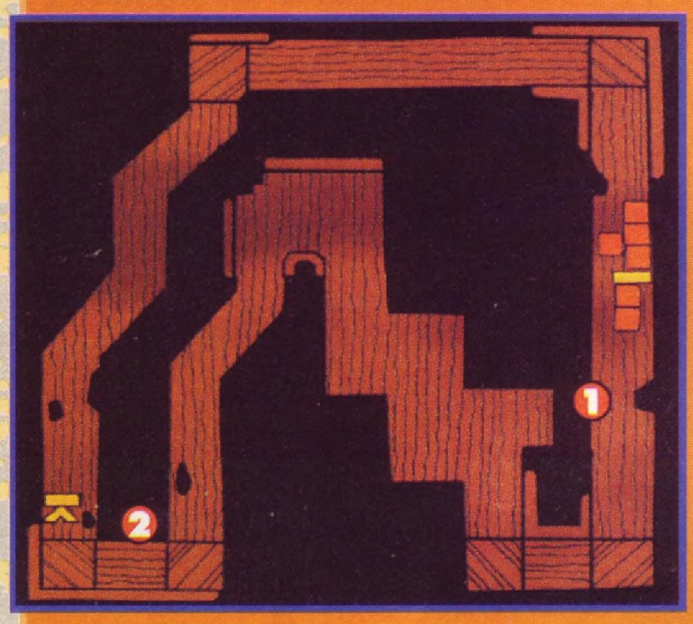
1 *Le macchie in blue scuro sono pozze d'acqua profonda, perciò statene alla larga.*

SUPER MARIO KART



SPECIAL CUP

GHOST HOUSE 3



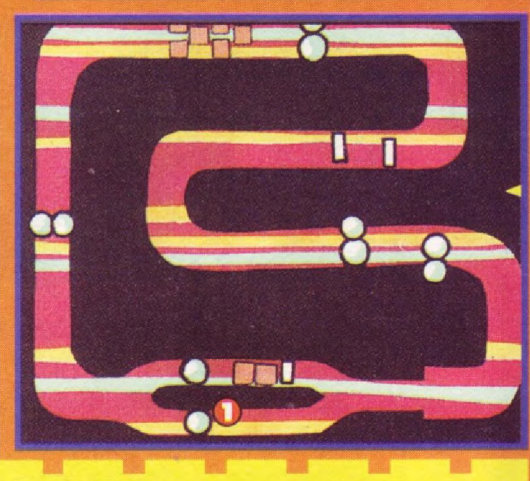
1 *Prendete la scorciatoia usando la piuma.*
2 *Accelerate, ma occhio alla buca!*

VANILLA LAKE 2

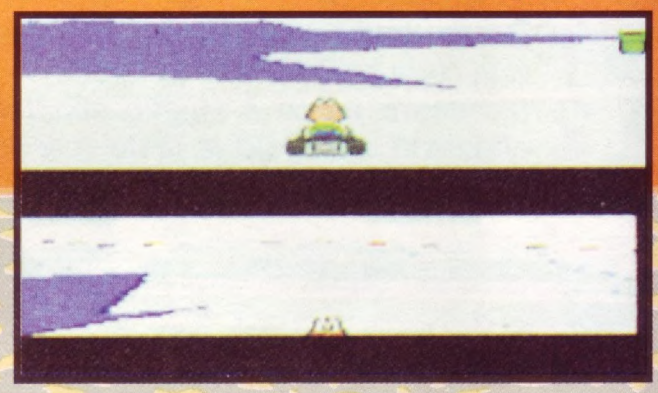


1 *Attenti ai blocchi.*
2 *Per farvi una bella risata, mollate qui le bucce di banana.*

RAINBOW ROAD

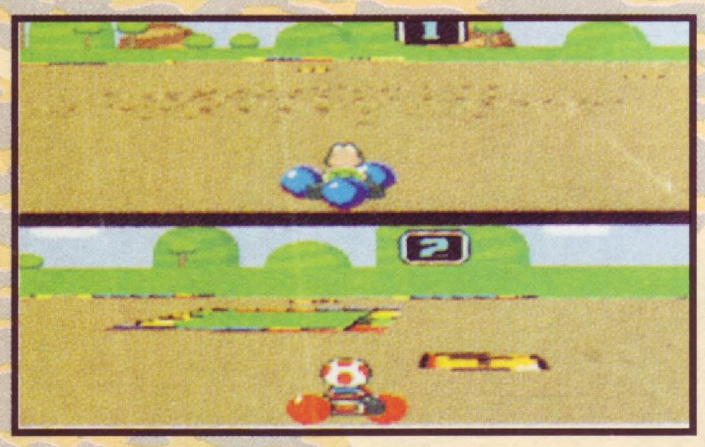


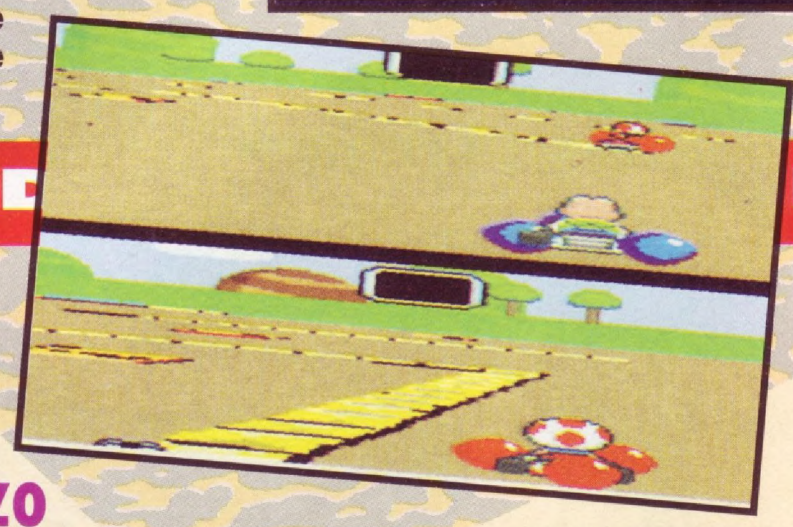
1 *Occhio alle teste: sono tutte autentiche assassine!*



E' uno sport crudele e complicato, ma qualcuno deve pur farlo! Ecco tutte le tattiche più sfiziose per cancellare i rivali dalla faccia del pianeta.

BATTLE MODE BATTLE MOD BAT



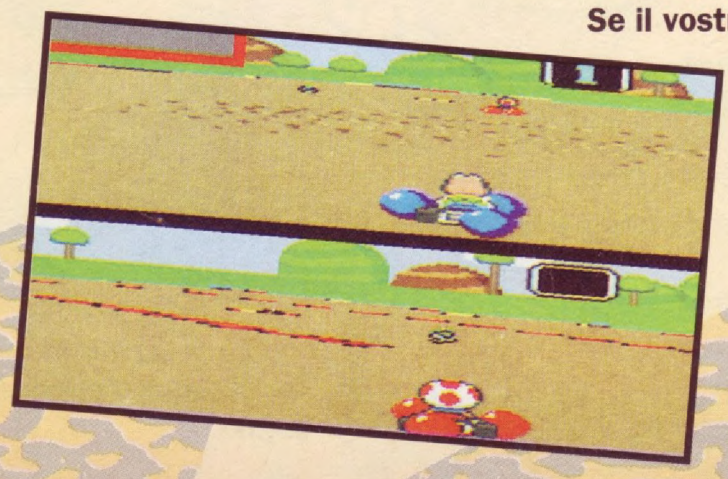


TRAPPOLA DI RIMBALZO

Un buon sistema per mettere il vostro avversario in difficoltà consiste nel preparargli delle trappole. Fatelo sparando un guscio verde in un area delimitata. Il guscio rimbalzerà intorno come un forsennato, seminando il panico. Assicuratevi però di uscire in fretta da quella zona!

GUARDA GUARDA!

Uno degli aspetti più voyeuristici del gioco è quello di poter osservare lo schermo dell'avversario. Questo significa che potete sempre individuare la sua posizione, anche quando è invisibile. Colpire il suo go-kart con un guscio sarà pertanto un gioco da ragazzi (per l'appunto).



LA GRANDE FUGA

Se il vostro avversario ha un guscio rosso, non temete, non tutto è perduto. All'ultimo secondo, cercate di sfuggirgli stando vicino alle barriere e inducendolo a sparare il guscio mentre fate una curva. Se siete abbastanza vicini ad un angolo, usate un mini-salto per evitarlo e uscire fuori della sua portata. Così facendo riuscirete probabilmente a farla franca, però dovrete agire con rapidità.

ICONE PER OGNI OCCASIONE!

C'è un bel mucchietto di icone da raccogliere in Mario Kart. Vediamo quali sono e a cosa servono:

FUNGO

A COSA SERVE: Aumenta la velocità del go-kart.
DOVE USARLO: Meglio su di un rettilineo, MAI in curva.
QUANDO USARLO: Ammesso che non vi troviate in ultima posizione, vale la pena usarlo in vista del traguardo, sorpassando il vostro rivale all'ultimo minuto. Altrimenti, usatelo dovunque per riguadagnare il tempo perduto.
COME USARLO: Premere A.



BUCCIA DI BANANA

A COSA SERVE: Fa scivolare e ruotare i piloti rivali.
QUANDO USARLA: Ogni volta che c'è qualcuno esattamente dietro di voi.
DOVE USARLA: Deponetela in una parte della pista dove i piloti devono uscire di strada per evitarla, cioè in prossimità di un trampolino.
COME USARLA: La buccia di banana può essere sganciata dietro di voi premendo il joypad verso il basso, oppure davanti a voi spostando il joypad verso l'alto.



GUSCIO ROSSO

A COSA SERVE: E' la madre di tutti gli oggetti da raccogliere. E' un missile tracciante che, una volta sparato, si dirige verso il go-kart più vicino.
DOVE USARLO: Usatelo soltanto quando percorrete un rettilineo oppure dovunque non ci siano ostacoli.
QUANDO USARLO: Sparatelo al vostro rivale quando si trova a un soffio dalla linea del traguardo; non troppo vicino, però, altrimenti lo spedireste giusto oltre il traguardo.
COME USARLO: Premete il tasto A. Il guscio rosso può essere sparato solo davanti a voi.



GUSCIO VERDE

A COSA SERVE: A differenza di quello rosso, il guscio verde non è guidato e una volta sparato vola in linea retta.
DOVE USARLO: In prossimità di un muro sul quale possa rimbalzare mettendo nei pasticci il pilota che sta dietro di voi. Ma attenzione: rimbalzano in maniera imprevedibile.
QUANDO USARLO: Solamente quando c'è qualcuno dritto davanti a voi.
COME USARLO: Il guscio verde può essere sparato anche dietro di voi tirando in basso il joypad.



PIUMA

A COSA SERVE: Per effettuare un super-salto.
QUANDO USARLA: Ottima per evitare bucce di banana e simili, ma particolarmente utile sui circuiti della Ghost House dove potete prendere scorciatoie saltando oltre i margini della pista.
DOVE USARLA: Ogni volta che dovete saltare sopra qualcosa o prendere una scorciatoia.
COME USARLA: Premere A.



MONETE

A COSA SERVONO: Le monete permettono al vostro go-kart di subire un colpo senza conseguenze. Nessuna moneta e il go-kart, se colpito, si fermerà girando come una trottola. Più di dieci monete e potrete sfrecciare come un proiettile.
COME USARLE: Premere A.



STELLA

A COSA SERVE: Rende invulnerabile il giocatore.
DOVE USARLA: Dovunque!
QUANDO USARLA: In qualsiasi momento!
COME USARLA: Premere A.



FULMINE

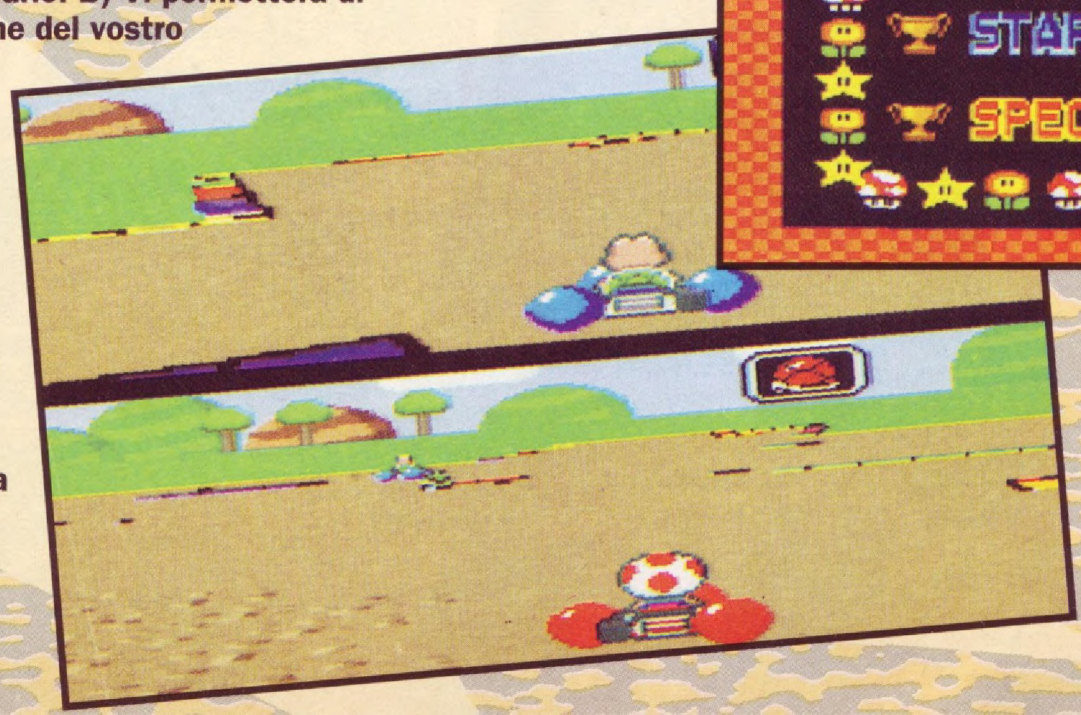
A COSA SERVE: Di tutte le icone da raccogliere, questa è la migliore. Vi permette di miniaturizzare ogni singolo pilota sulla pista in modo da poter agilmente sorpassarli o, meglio ancora, tirarli sotto le vostre ruote!
DOVE USARLO: Dovunque.
QUANDO USARLO: In qualsiasi momento.
COME USARLO: Premere A.



TLE MODE BATTLE MODE BATTLE MODE BATTLE

CREDETE NEI FANTASMI?

Oltre al guscio rosso, l'icona più utile nel Battle Mode è un fantasma. Una volta attivata, procurerà i seguenti effetti: A) Vi renderà invisibili sullo schermo del vostro avversario. B) Vi permetterà di rubare le icone del vostro avversario, ma fatelo soltanto quando costui ha preso qualcosa di utile; non c'è motivo di agire in fretta e furia quando si usa un fantasma.





KILLED GAMES

INSERT COIN

UN MEGA-"KILLED GAMES"!!!

Dopo un mese di semi-astinenza, con un numero limitato di pagine dedicate al settore "arcade" (anche se tutto sommato vi ho presentato due coin-op piuttosto "sostanziosi" come Cadillacs and Dinosaurs e Suzuka 8 Hours!), ritorna Killed Games con una serie incredibile di novità e uno specialissimo su Fatal Fury 2. Quest'ultimo era già in cantiere per il numero scorso, ma la mancanza di tempo e di spazio l'ha fatto slittare a questo mese: devo ringraziare per la collaborazione Gabrio Secco, che si è prestato alla dimostrazione di tutte le tecniche per fotografarle e ha contribuito alla stesura del testo grazie alla sua esperienza nel gioco, e lo staff della Mondial Games, distributore del Neo Geo, che ha messo a disposizione il gioco per fotografarlo, anche se purtroppo non è stato possibile fermare le immagini. Per farlo dovevamo andare in Giappone dalla SNK! (Magari!) Per le novità devo dire che in realtà sono poche quelle già in circolazione in Italia per il solito motivo: il cambio della nostra moneta non è tra i più favorevoli, per cui si cercano i prodotti più economici. Ma prima vi riporto qualche ulteriore curiosità catturata qua e là. Il mercato dei paesi dell'Est comincia a farsi più impegnativo: la Romania ha approvato una nuova regolamentazione in base alla quale i videogiochi non devono essere vecchi più di due anni e tutto il mercato potrà essere gestito solo da ditte nazionali o da ditte in joint ventures con quest'ultime. L'Euromat, la federazione dell'automatico europea, ha dichiarato di trovarsi in difficoltà nel riuscire ad armonizzare le varie legislazioni europee, che stanno diventando sempre più restrittive: tanto per farvi un esempio, in Belgio i bingo (macchine con vincite) si sono ridotte ad un quarto a cause delle tasse annuali (144.000 franchi belgi, contro i 14.000 per i flipper e i 6.000 per i videogiochi), ma anche in Germania gli operatori non sorridono, visto che devono pagare le tasse anche quando cambiano un apparecchio! Forse l'unico mercato che va tuttora a gonfie vele è quello giapponese (forse anche perché lì un gettone costa qualcosa come 100 yen -che corrispondono a 1.300-1.400 lire, ma i giapponesi non se ne preoccupano perché i loro stipendi sono nettamente superiori ai nostri!), anche se le grandi aziende produttrici stanno puntando sempre più sui mega-cabinati per sale-attrazioni perché sono stufe di investire milioni di yen per nuovi videogiochi che vengono subito copiati: ad esempio in Cina il mercato assorbe circa 20.000 nuove "schede" al mese, ma ben poche sono quelle originali! Per finire vi ricordo i prossimi appuntamenti: dal 15 al 20 giugno si svolgerà l'AIFAD di Guadalajara in Messico, mentre in luglio si può passare direttamente da Città del Messico (il 21 e il 22) a San Paolo (Brasile: dal 22 al 24)...

Maurizio "se mandate me imparo spagnolo e portoghese in una settimana!" Miccoli



(ALPHA 1993)

O forse sarebbe meglio dire "Heroes Mundiales 2"?! Questo infatti è il nome in spagnolo dell'ultima novità per Neo Geo, che ho avuto modo di vedere in anteprima a fine aprile. Sembra proprio che il sistema della SNK voglia ottenere il predominio assoluto nel filone più diffuso al giorno d'oggi, sfornando a ripetizione beat 'em up sempre più belli. Nel seguito del gioco che tuttora contende il primato a Street Fighter 2, Art of Fighting e Fatal Fury 2 possiamo scegliere addirittura tra 14 - e sottolineo quattordici! - personaggi!

AVANTI I NUOVI!

Agli otto personaggi presenti in World Heroes si aggiungono infatti il thailandese Shura, maestro di Muay Thai, il feroce vikingo Erik dalla Norvegia, il selvaggio Mudman, stregone della Papuasia, il massiccio regista di football americano J. Maximum, il pirata Capitano Kidd e la dolce Ryoko, giapponesina campionessa di judo. Naturalmente ognuno è dotato di mosse molto particolari e tutti possiedono mosse speciali (Power Strikes), che non vengono indicate nel materiale che supporta il gioco. Esistono due modalità di gioco: oltre al gioco normale si può optare per il Death Match, in cui bisogna essere ancora più perfetti, perché ogni colpo subito fa diminuire la nostra barra d'energia, ma nel contempo reintegra quella dell'avversario. Il gioco sembra molto accattivante: non è escluso che sforneremo un altro speciale su tutte le mosse speciali, anche se non subito, per lasciarvi il gusto della scoperta.



QUANDO SI DICE L'IMBARAZZO DELLA SCELTA...



... E IN PIU CI SONO DUE MODI DI GIOCO!



LA LOTTA E FINITA, E ORA DI FARE I CONTI.

CHI HA ESPERIENZA DI MOSSE SPECIALI NON HA MOLTE DIFFICOLTÀ NELLO SCOPRIRE QUELLE DI WH2!



IL "DEATH MATCH": MENO ENERGIA A TE UGUALE PIU ENERGIA A ME.



KILLED GAMES

WORLD RALLY™

(GAELCO 1993)

Pare proprio che l'intraprendente ditta di Barcellona voglia dare gran battaglia alle concorrenti nipponiche: dopo una serie di coin-op piuttosto originali e carini, che hanno ottenuto una buona accoglienza ora si lancia in uno dei campi più tradizionali di questo settore: le simulazioni di guida, che hanno sempre riscosso un gran successo tra gli appassionati, da Pole Position a Virtua Racing. Ma anche in questo caso l'approccio dimostra una certa originalità, perché il campo di gioco è visto con una prospettiva isometrica pseudotridimensionale, con una grafica abbastanza fluida e scorrevole.



LE QUATTRO MAPPE.

PRESENTAZIONE CINEMATOGRAFICA: UNO...



...DUE: ENTRA LA MACCHINA!...



ANCHE DI NOTTE...



...E CON LA NEVE!





...TRE: ECCO IL NOME DEL GIOCO!



BEN 4 RALLIES A VOSTRA DISPOSIZIONE!

ECCO IL NUOVO CAMPIONE DEL MONDO: MIKKOLEN!

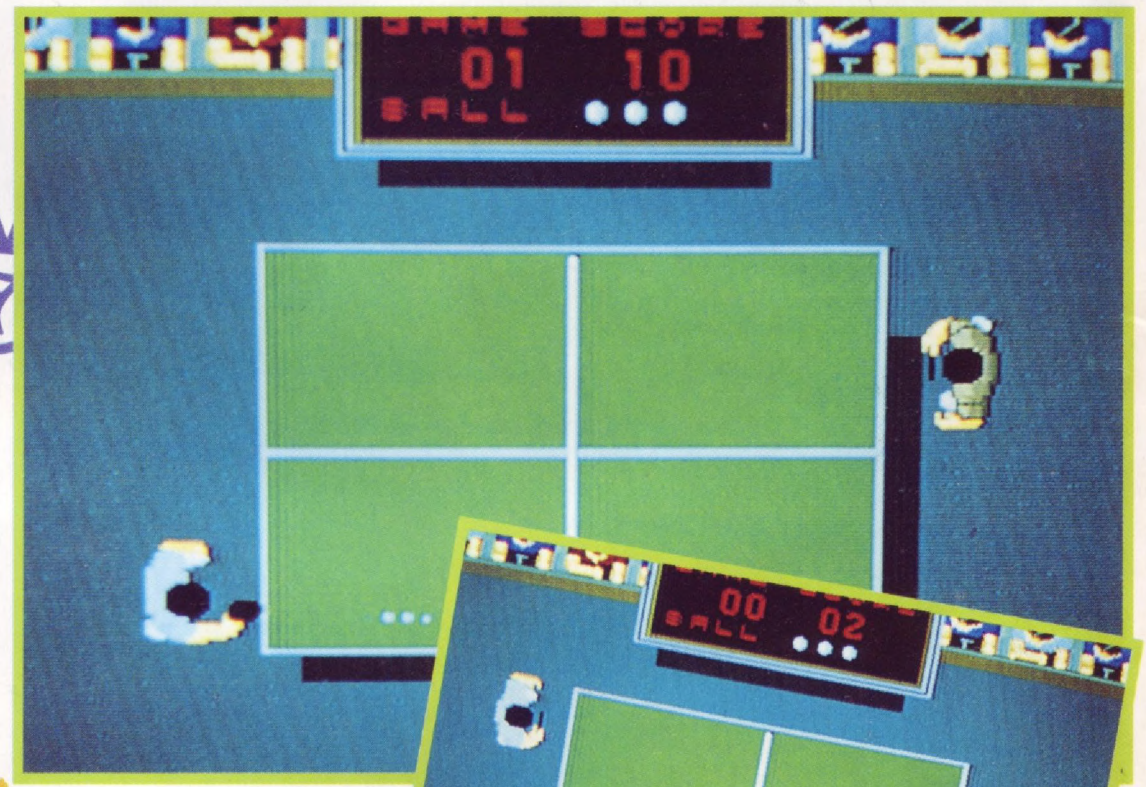
Come dice il nome questo coin-op è ispirato al mondo del rally e ci offre l'opportunità di avventurarci in ben quattro tra i rallies più famosi: Montecarlo, Sanremo, Millelaghi e Acropolis.
Ogni rally si svolge in tre tappe, che dobbiamo completare entro un tempo predeterminato per accedere alla tappa successiva; all'inizio ci viene presentata una mappa del percorso con le caratteristiche salienti dello stesso. Dovremo quindi destreggiarci sui terreni tipici di questo genere di gare, quali la neve e il ghiaccio, ad esempio, e vi assicuro che c'è da divertirsi sia utilizzando il volante che con il joystick: in particolare l'effetto "derapata" è gustoso e impegnativo da controllare alla perfezione. Logicamente è indispensabile memorizzarsi il percorso, anche se le variazioni dello stesso vengono segnalate con adeguate indicazioni (frecce e serpentine varie), specialmente per piazzarsi nei primi posti in classifica ed ottenere il meritato trionfo.

KILLED GAMES

PING PONG MASTERS '93

(ELECTRONIC DEVICES 1993)

Sembra veramente incredibile: su questo numero di CVG vi presento ben due - e sottolineo due! - coin-op italiani! Oltre a Dr. Tomy, che trovate nell'intervista alla Playmark, ecco questa simulazione del tennis da tavolo, più conosciuto come ping pong, ideata dall'Electronic Devices, di cui già vi presentai Mug Smashers sul numero 18 di CVG. L'idea non è male ed è stata implementata in maniera diversa da quella vista qualche anno fa, ad opera della Konami e dell'Atari. Infatti qui si vede il campo di gioco dall'alto, per cui si ha una panoramica migliore di tutta la situazione.



PRONTI ALLA BATTUTA...

LA SCONFITTA E PROSSIMA...



SCEGLIETE LA VOSTRA NAZIONALITÀ ATTENTAMENTE.

UN'ALTRA SCHERMATA ILLUSTRATIVA.

TOPSPIN O BACKSPIN?

Logicamente però non si possono apprezzare più di tanto gli effetti e soprattutto l'altezza e il punto d'impatto della palla. Ma la nota dolente del gioco purtroppo è la velocità, che è la base del tennistavolo: si può variare quella della pallina, ma non quella dei giocatori, i quali, più che un Costantini o un Manneschi (non vogliamo certo scomodare qualche svedese), sembrano uno Zangief o un Big Bear fuori dal loro ambiente naturale. Il gioco è ancora nella fase dei test, per cui spero che questo piccolo difetto venga aggiustato: in questa maniera potrebbe arrivare al livello dello Squash della Gaelco, per esempio!.

KILLED GAMES

FATAL FURY 2

Lo so, siete impazienti di leggere tutti i trucchi sul gioco che sta detronizzando SF2CE, ma dovete avere ancora un po' di pazienza per qualche doverosa premessa. Prima di tutto un consiglio che potrà sembrare stupido, ma che invece è basilare: anche se FF2, al contrario di SF2, è giocato molto di più in compagnia, l'uno contro l'altro, sarebbe opportuno fare un po' di allenamento contro il computer! Questo perché una volta che siete padroni delle varie tecniche potete individuare quali sono le contromosse giuste semplicemente osservando quelle che fa il computer; inoltre, giocare contro il computer è servito anche a scoprire le supermosse segrete, che per molto tempo sono state considerate feudo esclusivo del fetente. Invece grazie ai nostri potenti contatti in Giappone ora possiamo annunciarvi che le possiamo effettuare anche noi: l'unica condizione per eseguirle infatti è che la nostra energia si trovi in "zona rossa". Le supermosse sono molto difficili da parare (anzi alcune sembrano ancora imparabili, ma penso che tra non molto si troveranno le opportune contromosse) ed infliggono un danno incredibile all'avversario, che perde circa metà della sua energia.
Per quanto riguarda le mosse speciali "normali", le abbiamo divise in "offensive" e "difensive": queste ultime differiscono dalle prime solo per il fatto che se vengono neutralizzate con l'opportuna contromossa, o anche semplicemente se vengono evitate, ci lasciano in balia dell'avversario per qualche frazione di secondo, che in questo gioco sono fondamentali! Quindi in generale vi consiglio di utilizzare le mosse difensive soltanto come contromosse.
In ultimo vi ricordo che tutte le sequenze di mosse sono indicate per i giocatori che rivolgono la faccia verso destra: se vi trovate dalla parte opposta dovete semplicemente effettuare le mosse simmetriche.
Per quanto riguarda i pulsanti, con A e C vengono indicati rispettivamente il pugno piccolo e quello grosso, con B e D il calcio piccolo e quello grosso.



ANDY BOGART

Normalmente è il lottatore più utilizzato sia perché era già il preferito in Fatal Fury, sia perché ha una grande facilità di controllo: è molto veloce e possiede mosse speciali molto efficaci.

MOSSE OFFENSIVE

ZANEIKEN (Shadow Slice): diagonale bassa sinistra, destra + A o C. E' la "spallata", la mossa più importante di Andy, velocissima e potente.
HISHOKEN (Flying Crunch): giù, diagonale bassa sinistra, sinistra + A o C. La solita "bolla di energia", che se ben eseguita a ripetizione diventa molto fastidiosa.

MOSSE DIFENSIVE

KUHADAN (Sonic Split): diagonale bassa sinistra, diagonale alta destra + B o D. Conviene utilizzare il "calcio volante" più potente non appena l'avversario salta; l'altro calcio non serve a molto se non per qualche esperimento di sequenza tipo calcio-presa, non del tutto consigliabile perché un avversario con un minimo di esperienza vi anticiperà la presa.
SHORYUDAN (Rising Dragon Punch): giù, diagonale bassa destra, destra + A o C. Un "pugno rotante" ottimo per contrattaccare quasi tutte le mosse speciali; l'unico difetto è che non è facilissimo da ottenere.

STRATEGIA

Usate molto la spallata seguita da un calcio basso oppure da una presa. Lanciate le bolle per indurre l'avversario a saltare: appena riuscite nell'intento eseguite un calcio volante. se vi trovate molto distante dall'avversario potete provare la sequenza calcio volante forte-calcio basso; però non utilizzatela nei corpo a corpo perché altrimenti il vostro avversario potrà agevolmente parare e poi proiettarvi.

SUPERMOSSA SEGRETA

Tenete per un paio di secondi il joystick verso il basso, poi diagonale bassa destra e destra con B o D: vi rammento di nuovo che queste sono mosse eseguibili solo quando la nostra energia è in "rosso". Questa mossa dà un calcio volante infuocato dagli effetti devastanti.



SUPERMOSSA SEGRETA DI JOE.



JOE HIGASHI

E' il secondo appartenente alla triade originaria e forse per questo viene tuttora utilizzato molto, ma attualmente è forse uno dei più deboli, insieme a Big Bear.

MOSSE OFFENSIVE

HURRICAN UPPER: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra + A o C. Vale lo stesso discorso fatto per la bolla di Andy: anzi il "vortice" è anche più facile da eseguire velocemente in successione.
SLASH KICK: diagonale bassa sinistra, diagonale alta destra + B o D. Un "calcio infuocato" abbastanza efficace, ma non difficile da contrattaccare.

MOSSE DIFENSIVE

TIGER KICK: giù, diagonale bassa destra, destra, diagonale alta destra + B o D. Questa "ginocchiata infuocata" è forse la mossa più bella ed efficace, ma non è molto facile ottenerla.
BAKURETSUKEN (TNT PUNCH): semplicemente A o C a ripetizione.

STRATEGIA

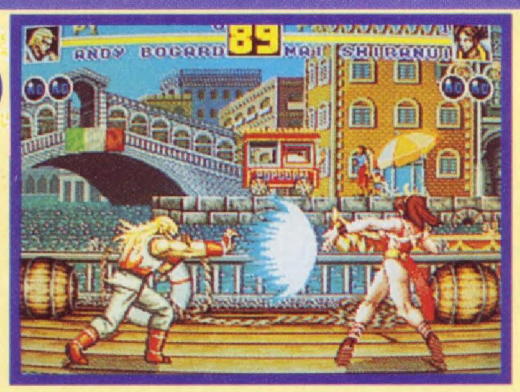
Se proprio volete farvi del danno usatelo pure: altrimenti la strategia migliore è quella di non utilizzarlo! L'unico consiglio, se proprio volete fare esperimenti, è di non utilizzare mai la scivolata, che quando viene parata vi lascia in totale balia dell'avversario per un paio di secondi. L'unico approccio valido è con il vortice, ma le percentuali di riuscita non sono certo esaltanti...

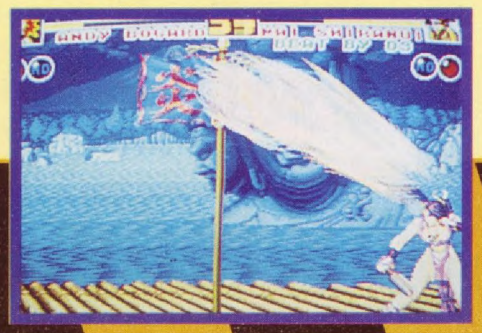
SUPERMOSSA SEGRETA

Destra, sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra + B + C: un mega vortice infuocato molto facile da ottenere.

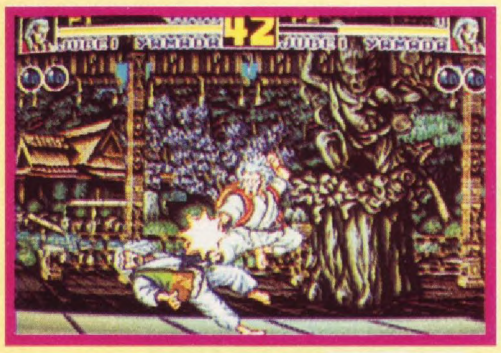
SUPERMOSSA SEGRETA DI ANDY.

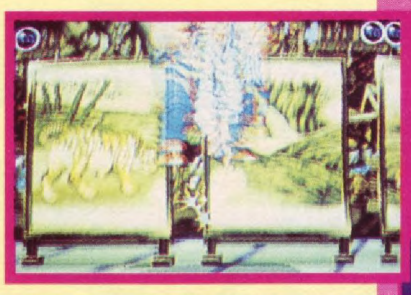




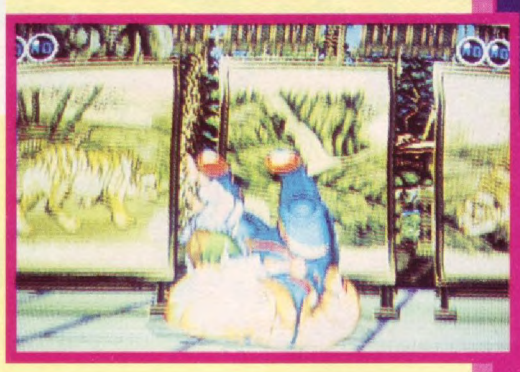


KILLED GAMES





SUPERMOSSA SEGRETA DI JUBEI: "IN VIAGGIO"!



SUPERMOSSA SEGRETA DI JUBEI: ATTERRAGGIO!

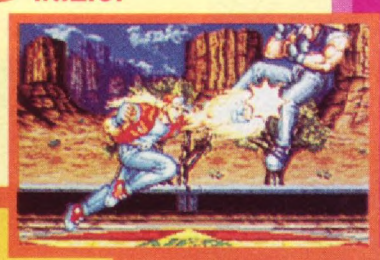




SUPERMOSSA SEGRETA DI TERRY: INIZIO.



SUPERMOSSA SEGRETA DI TERRY: FINE.



JUBEI YAMADA

Probabilmente è il personaggio più spettacolare e più forte, anche se soffre un po' con Cheng e moltissimo con Mai. E' dotato di poche mosse speciali, facili da eseguire, e una marea di prese, ma nonostante ciò occorre possedere molta tecnica per usarlo bene.

MOSSE OFFENSIVE

SENBE SHURIKEN (Cookie Cutter): sinistra, destra + A o C. La famigerata "pizza": esasperante per gli avversari, specie quella lenta, che viene sempre!
NIHON SEHOI DASH: sinistra, destra + B o D. Una "corsa-presa" efficacissima!
PRESE (indico solo il pulsante C o D perché fanno molto più male!)
SEMPLICE: basta usare C.
RIBALTAMENTO: diagonale bassa destra + C.
PROIEZIONE ROTOLANTE: sinistra + D. Utile come contromossa perché eseguibile anche in parata.
PROIEZIONE VOLANTE: giù, su + C. Molto spettacolare: anch'essa è eseguibile in parata (bassa).
GOMITATE IN FACCIA: giù, diagonale bassa destra, destra diagonale alta destra + C. Cattivissima, la preferita da Gabrio!

STRATEGIA

E-SA-GE-RIA-MO! Iniziamo con la strategia di base definita "tattica-pollo" da Gabrio: quando qualcuno salta verso di voi, magari per evitare una pizza, tenete il joystick in parata bassa, premete il pulsante D per scivolare ed infine portate il joystick verso destra, premendo contemporaneamente D per correre e prendere l'avversario prima che si rialzi. Per questa tattica esistono le seguenti contromosse (che vanno effettuate nel momento in cui Jubei corre verso di voi):
ANDY: spallata o pugno rotante.
JOE: ginocchiata infuocata o calcio infuocato.
TERRY: rising tackle.
JUBEI: corsa-presa.
MAI: calcio basso o gomitata ninja.
CHENG: rotolata.
KIM: calcio inarcuato.
BIG BEAR: spallata.
Se vedete che l'avversario riesce ad effettuare le contromosse, non disperate: basta fare la corsa-presa col pulsante B. In questa maniera la mossa sembrerà una corsa presa normale ed invece si fermerà prima per evitare la contromossa, col risultato che a questo punto gli avversari saranno scoperti. Ora potete fare anche una nuova scivolata, seguita da una corsa-presa, che impedirà all'avversario di contrattaccare. Altrimenti, se siete difensivisti potete aspettare l'attacco avversario e poi, dopo la parata, divertirvi un po' con le proiezioni. Quando avrete una piena padronanza dei comandi potrete poi usare la "sequenza KBL", micidiale anche per gli avversari più forti: quando l'avversario vi attacca con una mossa speciale atterratelo da lontano con una pizza, poi correte verso di lui con una corsa (lunga o corta secondo la distanza) e all'ultimo momento fate la spazzata e poi ancora una corsa lunga. Al termine di tutto ciò il vostro avversario sarà tramortito e potrete nuovamente lanciarlo con la proiezione volante e correre nuovamente!

SUPERMOSSA SEGRETA

Naturalmente la supermossa di Jubei poteva essere solo una presa, ma che presa! Super presa volante con triplice rotazione, stelline e bomba in ricaduta! Partite con diagonale bassa sinistra, poi giù e diagonale bassa destra più B e C.

TERRY BOGART

L'ultimo componente del trio originario di Fatal Fury: giocabile, ma non fortissimo.

MOSSE OFFENSIVE

POWER WAVE: giù, diagonale bassa destra, destra + A o C. La "scia di fuoco" di Terry è il corrispondente della bolla di Andy.
BURNING KNUCKLE: giù diagonale bassa sinistra, sinistra + A o C. Un "pugno infuocato" non male, ma forse troppo lento a partire.
CRACK SHOOT: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, diagonale alta sinistra + B o D. Un "calcio rotante" la cui efficacia non è uguale alla difficoltà nell'ottenerlo.

MOSSE DIFENSIVE

RISING TACKLE: giù, su + A o C. Non fermatevi alle apparenze: anche se è molto buffa ha un'utilità enorme come contromossa.

STRATEGIA

Potete attaccare un po' con tutto; non male la sequenza salto-calcio-presa. Efficace la presa nei passaggi da una prospettiva all'altra. Il Rising Tackle è una manna quasi universale, efficace contro quasi tutte le mosse speciali.

SUPERMOSSA SEGRETA

Giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, diagonale bassa sinistra, destra + B + C: una bella bomba gigante.

KILLED GAMES



CHIN SHIN ZAN (O CHENG SINZAN)

Piuttosto goffo, una volta si usava per eliminare Jubey, che soffriva le sue panciate, ma poi è stata trovata l'opportuna strategia...

MOSSE OFFENSIVE

HAGAN-GEKI (Bone Crusher Cruch): sinistra, destra + B o D. Una "rotolata" rotolosa.

DAI-TAIKOBARA UCHI (Belly Blast): giù, su + A o C. Una "panciata" panciosa: se fate quella "lenta" potete prolungarla andando a destra.

KIRAI HOH (Tempest Blast): giù, diagonale bassa destra, destra + A o C. Una "palla" pallosa...

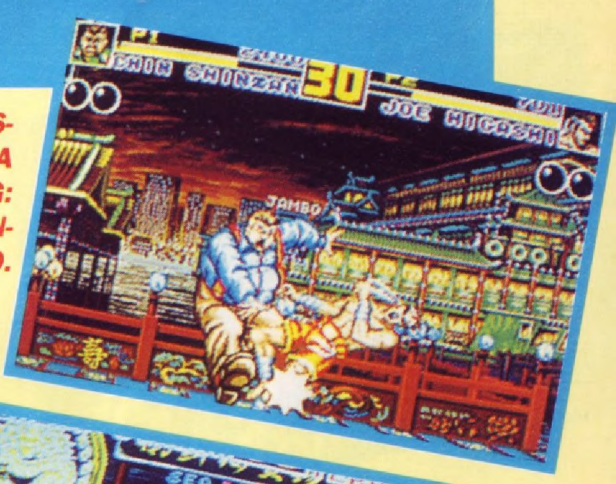
STRATEGIA

Colpi pallosi, personaggio palloso: praticamente potete utilizzare in maniera valida soltanto le tre mosse indicate, il che è di una noia mortale...

SUPERMOSSA SEGRETA

Conformemente a quanto già detto la mossa di Cheng è la cosiddetta "palla-cappuccino": è talmente lenta che prima che la lanciate fate in tempo ad andare a bere un cappuccino! Comunque, se proprio insistete eccovela: caricate per un paio di secondi la diagonale bassa sinistra, poi giù, destra + B + C.





SUPERMOSSA SEGRETA DI CHENG: CARICAMENTO.



SUPERMOSSA SEGRETA DI MAI.

MAI SHIRANUI

Da non sottovalutare, specialmente se usate Jubei.

MOSSE OFFENSIVE

HISATSU SHINOBIBACHI: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra + B o D. Un'ottima "gomitata ninja", da condire con una successiva presa o un calcio basso.

KACHOSEN (Butterfly Fun): giù, diagonale bassa destra, destra + A o C. I "ventagli" di Mai corrispondono alla bolla di Andy, ma sono molto lenti.

MOSSE DIFENSIVE

RYUENBU (Dragon Flame Fandango): giù, diagonale bassa sinistra, sinistra + A o C. Una "fiamma" per cui vale il discorso fatto per il pugno rotante di Andy.

STRATEGIA

Usate molto la gomitata ninja e i calci mentre saltate; ricordate che la presa di Mai "afferra" da molto lontano!

SUPERMOSSA SEGRETA

Destra, diagonale bassa sinistra, destra + B + C: otterrete una gomitata ninja particolarmente "calda"!

SUPERMOSSA SEGRETA DI CHENG: LANCIO!



KILLED GAMES

KIM KAPH WAN

Molto forte se si riesce a sfruttarne tutte le potenzialità.

MOSSE OFFENSIVE

HISHOKYAKU (Flying Kick): salto, giù + B o D. Il "mille-calci-in-faccia" è molto spettacolare, ma pericoloso per la nostra salute se viene parato...

HANGETSUZAN (Crescent Moon Slash): giù, diagonale bassa sinistra, sinistra + B o D. Una "spaccata" bella ed efficace.

MOSSE DIFENSIVE

HIENZAN (Flying Slice): giù, su + B o D. Il "calcio inarcuato" è un'ottima contromossa.

STRATEGIA

Usate spesso la spaccata, che traumatizzerà molto l'avversario. Il "mille calci" va usato quando vi trovate molto vicino all'avversario perché in questa maniera lo colpirete alle spalle, mettendo fuori gioco la parata frontale.

SUPERMOSSA SEGRETA

Sicuramente questa è la più bella di tutte: una sequenza di pugni e calci da applausi! Dovete fare: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, diagonale bassa destra, destra + B + D. Se con le altre supermosse i vostri avversari vi chiederanno come le avete ottenute, con questa rimarranno addirittura a bocca aperta!

SUPERMOSSA SEGRETA DI KIM.







CONCLUSIONE

Con questo specialone non pretendo certo di aver esaurito l'argomento FF2.Spero solo di invogliare altri ragazzi a specializzarsi su questo coinvolgente picchiaduro, in maniera tale da poter organizzare qualche gara ad un buon livello tecnico. A Milano sembra che Gabrio voglia fondare una vera e propria scuola, che vuole sfidare tutta l'Italia. Vi auguro solo di trovare joystick in ordine, perché sono indispensabili per ottenere le mosse più difficili.



SUPERMOSSA SEGRETA DI BIG.



BIG BEAR

Possiede ottime prese, ma è di una lentezza esasperante.

MOSSE (non saprei come definirle, per cui lasciamo perdere...)

GIANT BOMB: diagonale bassa sinistra, destra + A o C. Teoricamente dovrebbe essere una "spallata", ma è inutile perché troppo lenta.

LARRIOT DROP: diagonale bassa destra + C. Mossa già vista altrove... bleah!

SUPER DROP KICK: se incontrate un avversario cerebroleso potrebbe anche riuscirvi, visto che dovete "semplicemente" tenere premuto un pulsante del calcio per una decina di... secondi!

STRATEGIA

Da non prendere minimamente in considerazione, se non per farvi quattro risate!

SUPERMOSSA SEGRETA

Ah, sì: c'è anche quella... destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, destra + B + C. Otterrete una gigantesca fiammata molto bella.

ARCADE

OPERATORS PARADE

DI MAURIZIO MICCOLI

PlaYmark

Nell'attuale situazione di mercato due sole sono le possibilità per sopravvivere: o possedere una struttura molto sviluppata e organizzatissima, o basarsi sull'ottimizzazione delle risorse e sull'agilità di un limitato gruppo di lavoro centrale, con eventuali "appendici" periferiche. Questa seconda è la via scelta da questa giovane software house milanese.

Tutti sapete che a metà dell'ottobre scorso mi trovavo a Roma per visitare la ventesima edizione dell'Enada, la fiera di flipper e coin-op... però nessuno di voi può sapere di un incontro che feci in quei giorni: ad un certo punto qualcuno riuscì ad approfittare di uno dei rari momenti in cui non mi trovavo in trance davanti a qualche novità. Quel qualcuno che urlava a squarciagola "Maurizio, Maurizio..." non era altri che Daniele Marchi, uno degli operatori più disponibili del settore, che conosco dai tempi della mitica rivista "Videogiochi". Erano anni che non ci sentivamo più ed allora Daniele mi disse che tra l'altro si occupava dell'importazione dei prodotti della spagnola Gaelco, e che gli iberici erano rimasti favorevolmente colpiti dalle mie recensioni dei loro prodotti sul numero di settembre '92 di CVG. Quindi Daniele mi prospettò una nuova collaborazione con alcuni lati particolarmente "interessanti", che per vari motivi solo dopo qualche mese si sta ora avviando...



VOI PENSATE STIANO LAVORANDO LI' IN LABORATORIO?! UFFICIALMENTE É COSI, MA PER ME SI DIVERTONO ANCHE UN PO' A GIOCARE PER CALIBRARE I LIVELLI DI DIFFICOLTÀ.

Scusa Daniele, ma quando pensi si farà quel "viaggetto in Spagna" che mi avevi prospettato a Roma?
DANIELE: Non appena la Gaelco farà un altro videogioco che distribuiremo noi ti avvertirò per tempo ed andremo insieme a vedere i prototipi: questione di due o tre giorni...

Ah, bene: l'importante è che mi avverta per tempo: già è una faticaccia andare in giro per l'Italia a provare videogiochi nuovi... figuriamoci se poi devo mettermi anche ad andare all'estero! E magari c'è qualcuno che mi invidia... non sa la fatica che si fa, il tempo che si perde e poi... non potete immaginare il disgusto che provo quando esco con gli amici e questi mi propongono di andare in un bowling a giocare! Scherzi a parte, parlami un po' della Gaelco...
DANIELE: Questa ditta spagnola di Barcellona ha un'esperienza più che decennale nel settore elettronico e da qualche anno ha cominciato a cimentarsi con i coin-op, producendo videogiochi originali che hanno ottenuto un buon successo: Big Karnak, Splash, Thunder Hoop ed infine lo Squash.

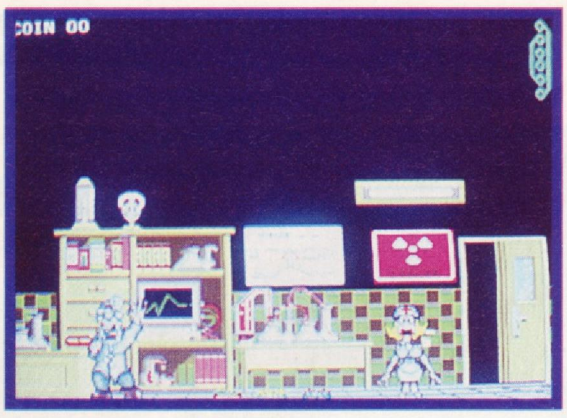
Di che tipo è il vostro rapporto con la Gaelco?
DANIELE: Siamo co-distributori di quasi tutti i loro prodotti ed inoltre abbiamo un'approfondita collaborazione a livello di progettazione hardware e software: visto che sia noi che loro miriamo a contrastare il predominio giapponese in questo settore ci siamo scambiati idee, conoscenze e progetti.

In effetti è questo il vero motivo per cui ci siamo risentiti dopo Roma: infatti visto che siete molto ambiziosi mi hai chiesto di metterti in contatto con qualche operatore del settore "home"...
DANIELE: Sì, perché siamo realisti: al giorno d'oggi il settore dei coin-op attraversa un periodo di crisi soprattutto di idee, per cui osservando che accade il contrario per quanto riguarda il mercato di console e computer, forse sarebbe opportuno "invertire la rotta". In pratica noi pensiamo che analizzando il mercato "home" sia possibile individuare dei giochi adatti ad essere convertiti in coin-op con buon successo.

Intendi dire che si può trovare qualche idea originale che sia in grado di soddisfare la "legge dell'incasso" che vige in sala giochi?
DANIELE: Sì, ci possiamo provare: noi vorremmo sfruttare la nostra esperienza per valutare queste possibilità, offrendo poi un supporto hardware a gruppi di lavoro per eventuali conversioni. In questa maniera si ridurrebbero drasticamente anche i costi, che



LO STAFF DELLA PLAYMARK: SEDUTO ABBIAMO DANIELE MARCHI, AMMINISTRATORE ED "ANIMA" DELLA SOCIETÀ; IN PIEDI DA SINISTRA A DESTRA VEDIAMO SERGIO PERSONA (RESPONSABILE VENDITE), ALESSANDRO GUSSO (SUPERVISORE E SECONDO SOCIO), ADELMO NASSI (RESPONSABILE TECNICO E TERZO SOCIO), GIUSEPPE GIACOMEL (TECNICO AUDIO) ED INFINE ANDREA CAPPI (SOFTWARISTA).



EEEEK!!! UN TOPO!!!

costituiscono l'altra nota dolente del nostro settore attualmente.

Quali caratteristiche devono possedere questi gruppi di lavoro?
DANIELE: Sostanzialmente devono avere una certa esperienza in ambito Amiga o PC: se sono gruppi che hanno già realizzato giochi per qualche software house sarebbe il massimo, ma siamo disposti anche a contattare elementi singoli dotati di capacità e volontà.

Quindi sono ben accetti anche elementi con idee nuove?
DANIELE: Certamente: siamo aperti ad ogni soluzione. Naturalmente devono essere idee realizzabili in concreto, e soprattutto a livello delle nostre attuali capacità operative, che logicamente non sono ancora quelle dei giapponesi.

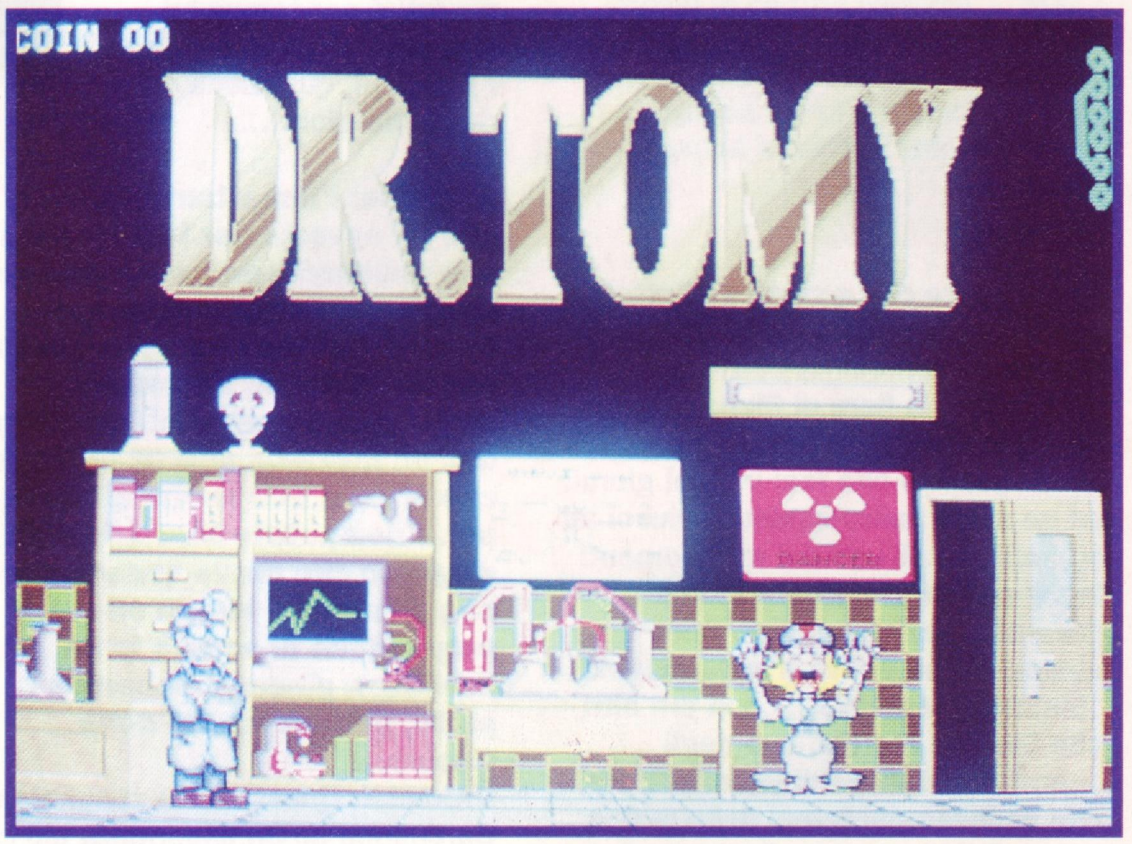
Ma tutto questo discorso è ancora in fase di progettazione o lo state già realizzando?
DANIELE: Abbiamo già sviluppato una buona base hardware e stiamo lavorando a due software di nostra idea. Il primo, che ormai è in fase di rifinitura, si chiamerà Dr. Tomy.

Possiamo dargli un'occhiata?
DANIELE: Sicuramente!

(A questo punto usciamo dal comodo "ufficio del capo", attraversiamo la reception, visitiamo il laboratorio dove si elaborano i prodotti finiti ed infine ci avventuriamo nel laboratorio di progettazione, dove grazie ad un emulatore il gioco può essere manipolato a nostro piacimento, il che significa anche poter bloccare le immagini per fotografarle meglio.

Mi ha detto Daniele che ormai avete quasi finito questa prima vostra fatica: cosa vi manca ancora?
SANDRO: Dobbiamo solo definire alcune cose che riguardano i livelli di difficoltà.

Forse la parte più impegnativa: spesso è proprio la "taratura" di un gioco che ne determina o meno il successo.
DANIELE: Infatti. Poi si passerà alla fase dei test in sala prima di decidere di passare alla produzione vera e propria...



TU NON PREOKKUPARE! CI PENFO IO... (LE ULTIME PAROLE FAMOSE DEL DR. TOMY!)



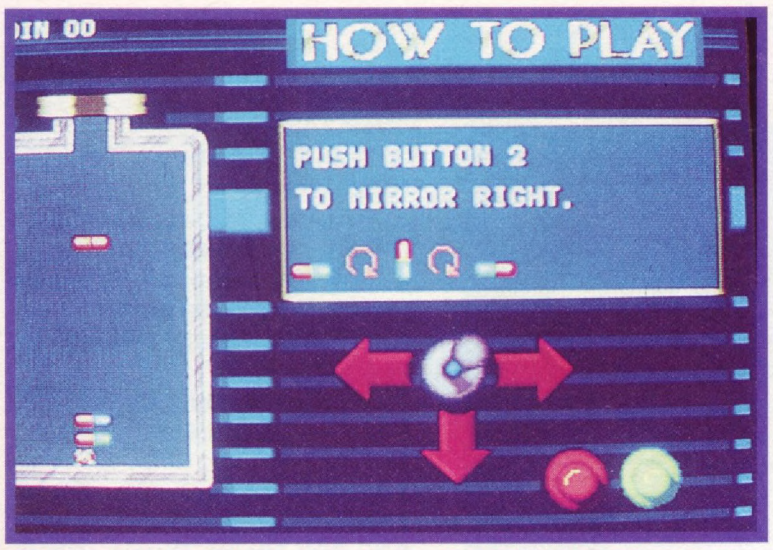
BUONGIORNO, SIGNORINA: PERMETTE CHE L'ACCOMPAGNI?

Qui trovo per illustrarmi il gioco anche Alessandro Gusso, che si occupa della supervisione di tutto il prodotto, e Andrea Cappi, che ha programmato e sviluppato il gioco. Ci attardiamo un attimo ancora in chiacchiere perché arriva anche l'ultimo dei tre soci della Playmark, Adelmo "Paolo" Nassi, e allora mi raccontano che la società è stata fondata nel febbraio 1989, ma tutti e tre avevano già una buona esperienza nel settore, provenendo da un'altra ditta del settore, la Gecas. Ad un certo punto hanno deciso di mettersi per conto proprio perché volevano creare qualcosa di nuovo, che assomigliasse più a una software house piuttosto che a una semplice società di distribuzione e noleggio.)

Se vuoi ho anch'io da proporti qualche ragazzo con una certa esperienza: quelli che utilizzo io per testare in maniera più approfondita i coin-op.
DANIELE: E' senz'altro un'idea interessante: ne possiamo parlare.

Sinceramente penso che se si vuole emulare i giapponesi in tutto bisogna utilizzare anche dei "tester" professionisti, senza affidarsi al caso.
DANIELE: Certo il difficile è cominciare, e poi capire come coordinare tutto il lavoro.

Ne riparleremo, spero. Intanto qualcuno mi racconta la trama del gioco?
SANDRO: Certo: ci troviamo in un laboratorio, dove il Dr. Tomy sta



"ISTRUZIONI PER L'USO" CHIARE E SEMPLICI PER TUTTI.

effettuando alcuni esperimenti... ad un certo punto entra la sua assistente, e proprio in quel mentre compare un topo! Naturalmente la biondina si mette a strillare e fa volare per terra il vassoio che portava, causando,così la rottura di alcune provette che contenevano nuovi e pericolosissimi virus. Il Dr. Tomy cerca di neutralizzarli, ma ormai il danno è fatto: tocca a noi dare la caccia ai microrganismi, utilizzando pillole del medesimo colore del virus per isolarlo ed eliminarlo.

Tutto ciò mi ricorda qualcosa: non assomiglia a Dr. Mario?
DANIELE: Si potrebbe dire che l'idea ispiratrice è simile, ma è stata sviluppata in maniera diversa.

In effetti vedo una schermata piuttosto particolare all'inizio...
ANDREA: Infatti bisogna scegliere da quale livello di difficoltà iniziare, il che corrisponde allo scegliere quale donna spogliare.

In pratica si tratta di una variante dello strip-poker, già utilizzato in altri coin-op, come Gals Panic, ad esempio.
ANDREA: Esatto. Esiste anche la possibilità di regolare il gioco per far fermare lo spogliarello ad uno stadio più "castigato", facendolo passare direttamente al livello di difficoltà superiore. Terminati i nove livelli selezionabili si accede ad uno stadio finale segreto, difficilissimo.

Si può giocare anche in doppio vedo...
SANDRO: Sì, un secondo giocatore può entrare in gioco in qualsiasi momento, senza interferire con il primo giocatore.

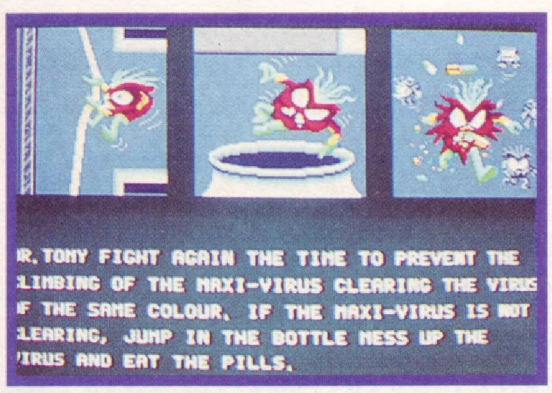
Quindi non esiste possibilità di gara tra i due giocatori?



A VOI LA SCELTA!

SANDRO: No: avevamo pensato anche noi a una sorta di competizione, ma non siamo riusciti a trovare un reale incentivo per farla, per cui abbiamo preferito rendere indipendenti tra loro i due giocatori.

E cos'è quella "schifezzina" che sta risalendo a fianco del quadro?
ANDREA: E' una difficoltà aggiuntiva del gioco: se non si completa velocemente il quadro quella specie di supervirus entra nel campo di gioco, mangiando tutte le pillole e rimescolando i virus. Però può essere eliminato uccidendo tutti i virus dello stesso colore.

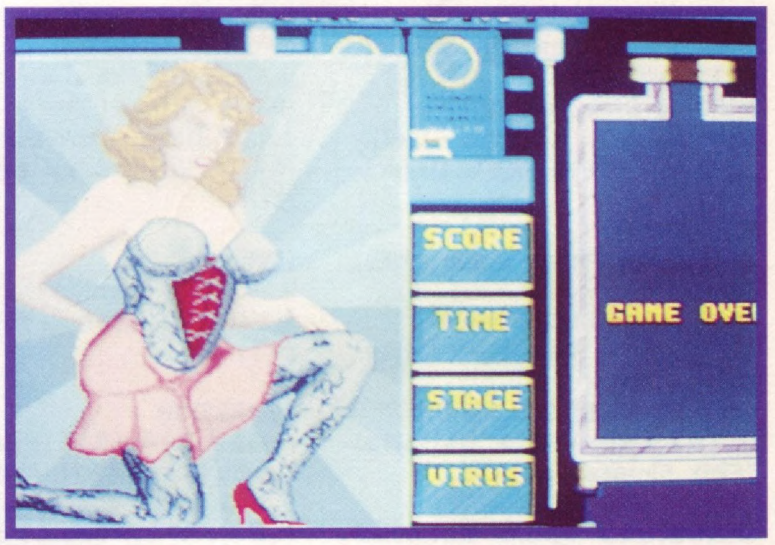


SE ELIO CI HA DATO "SUPER-GIOVANE", IL DR. TOMY CI DÀ IL "MAXI-VIRUS"!



COMINCIAMO A FAR CONOSCENZA CON LE "PUPE"...

Qualche altro particolare?
SANDRO: Può essere interessante la possibilità di continuare il gioco con un altro gettone esattamente dal punto in cui eravamo arrivati, senza dover iniziare da capo il quadro, il che spesso è frustrante...
ANDREA: A livello di programmazione abbiamo cercato di creare pillole "intelligenti": all'inizio del gioco su dieci pillole bicolori che entrano in gioco otto sono "random" (cioè affidate al caso) e solo due sono "carogne", cioè colorate in maniera da rendere più difficile il gioco. Ma andando avanti il numero delle seconde aumenta sempre più e il gioco diventa sempre più impegnativo!



...BE', DIREI CHE QUI SIAMO ARRIVATI GIÀ AD UN BUON PUNTO...

Termina qui la nostra chiacchierata: mi sembra che Dr. Tomy possa essere un buon banco di prova per l'idea di implementare in un coin-op un gioco che ha avuto un buon successo su console. La strada è ancora lunga e come al solito solo il pubblico darà il giudizio definitivo. A voi la parola.

ARCADE
HIGHSCORES

SEMPRE PIU' DURI?!

Sarà una mia impressione, ma mi sembra che la situazione stia tornando indietro, come all'inizio dell'era dei videogiochi: la gente per giocare va sempre meno nei bar e sempre più nelle sale giochi, il che ha come conseguenza un "impegno saltuario", che causa un sempre maggior divario tra giocatori normali e campioni... E' forse finita la caccia al record a tutti i costi? E' un dubbio che mi è venuto vedendo ad esempio Fatal Fury 2: ormai in molti posti sta surclassando SF2CE eppure non arrivano record perché i ragazzi preferiscono passare i pomeriggi in furiose sfide tra di loro, invece che contro il computer! (A proposito: preparatevi per uno speciale con tutte le mosse sul prossimo numero di CVG!) Fatemi sapere cosa ne pensate, se vi interessa ancora avere una classifica a mo' di guida, oppure... Intanto colgo l'occasione per rinnovare le mie scuse a Danilo Posanzini, che mi scrive affermando che lo SF2CE dove gioca lui non è regolato "easy" (anzi!), mandandomi due "piccoli ritocchi" ai suoi record con Blanka e Sagat! Poi noto con piacere il ritorno di una nostra vecchia conoscenza, "mister Bubble Bobble", che manda anche la foto di un suo record, che pubblichiamo prontamente. Infine un piccolo rimbrotto per Michele Montanarini di Guastalla e Moreno Casalegno di Torino: i vostri record potrebbero essere anche plausibili, ma visto che supererebbero un record di Danilo vi consiglio di aggiungere qualche nota esplicativa la prossima volta!

Insomma, la morale è sempre quella: fai merenda con...

ARCADE HIGHSCORES
CVG - Gruppo Edit. JACKSON
Via Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)



CHARIOT
1.980.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)
DON'T PULL
8.200.450 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
KING OF DRAGONS (Elfo)
2.016.600 Alberto Della Vedova (ADV), Fontanafredda (PN)
SF2 (GUILE)
1.360.000 Pietro Giglio (PIE), Roma
WORLD HEROES (BROKEN)
1.719.600 Fabio Ballerini (FBI), Firenze
WORLD HEROES (DRAGON)
1.702.600 Fabio Ballerini (FBI), Firenze
WORLD HEROES (JANNE)
2.108.600 Fabio Ballerini (FBI), Firenze

SF2CE
(BALROG)
905.100 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
896.500 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
870.400 Enrico Cestari (ENR), Milano

(BISON)
1.413.700 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.410.900 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.299.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
935.400 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR)

(BLANKA)
1.615.700 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.283.000 Alexander Toth (BB), Milano;
1.237.900 Enrico Cestari (ENR), Milano;
1.199.800 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.192.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(CHUN LI)
1.344.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(DHALSIM)
1.412.800 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.183.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(GUILE)
1.251.700 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.058.100 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT)

(HONDA)
1.378.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.229.300 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT)

(KEN)
1.567.700 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.317.600 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.295.400 Fabrizio Bini (FAB), Roma;
1.279.300 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.259.400 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.030.000 Massimiliano Cavaliere (DUX), Treviso
990.400 Igor Sciolla (MNW), San Benigno (TO)

(RYU)
1.569.200 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.301.200 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.297.000 Michele Montanari (MIC), Guastalla (RE);
1.293.500 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.231.800 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze;
1.110.800 Paolo Giorgi (POL), Pavia

(SAGAT)
1.710.000 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.264.400 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.207.300 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
1.193.600 Enrico Cestari (ENR), Milano

(VEGA)
1.361.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze;
1.195.400 Andrea Giampieri (ZAK), Sirolo (AN);
1.170.200 Sabrina Tavazza (SAB), Pavia;
1.150.000 Marco Peschiera (MAC), Casalmaggiore (CR);
1.094.700 Gianluca Panuccio (RKG), Reggio Calabria;
1.070.000 Fabrizio Filippi (), Ostia Lido (RM)
1.012.600 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD);
963.400 Giuseppe Conti (GGG), Livorno;
920.900 Nicola Cursio (DRU), Vasto (CH);
912.800 Simone Valerio (NSP), Riva presso Chieri (TO)

(ZANGIEF)
1.583.400 (ALL PERFECT) Danilo Posanzini (), Ancona;
1.416.800 Antonio Landa (RIP), Udine;
1.096.500 Federico Floresta (KEN), Adrano (CT);
1.003.800 Leandro Domenicale (LEO), Villafranca Padovana (PD)

(INDEFINITO)
1.241.700 Davide Piombo (DPS), Adria (RO)
1.110.600 Stefano Dalla Riva (DAL), Illasi (VR)



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 _____

_____

_____

ASTIGAMES

Corso Alfieri, 26 - Tel. e Fax 0141/436853 - 14100 Asti

COMMODORE POINT **SOFT CENTER**

Importazione diretta Video Giochi:

SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE • GAME BOY • LYNX • AMIGA • IBM • C64

Consolle:

SUPER NINTENDO • SEGA MEGA DRIVE • GAME BOY • LYNX

PC Compatibili: IL TUO COMPUTER SU MISURA QUALSIASI CONFIGURAZIONE

GARANZIA 18 MESI

SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CVG...OVVERO: CHE VACANZA GALATTICA!



In questo numero di CVG hai trovato una cartolina bianca: scatena la tua fantasia con un disegno, collage o altro (ma vale anche bianca), incolla un francobollo e inviala subito in redazione con i tuoi dati.

PUOI VINCERE UN FANTASTICO NEO GEO PIÙ 3 GIOCHI!

Nel numero di luglio troverai il regolamento e un'altra cartolina bianca. Più cartoline invierai e maggiori saranno le possibilità di vincere.

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

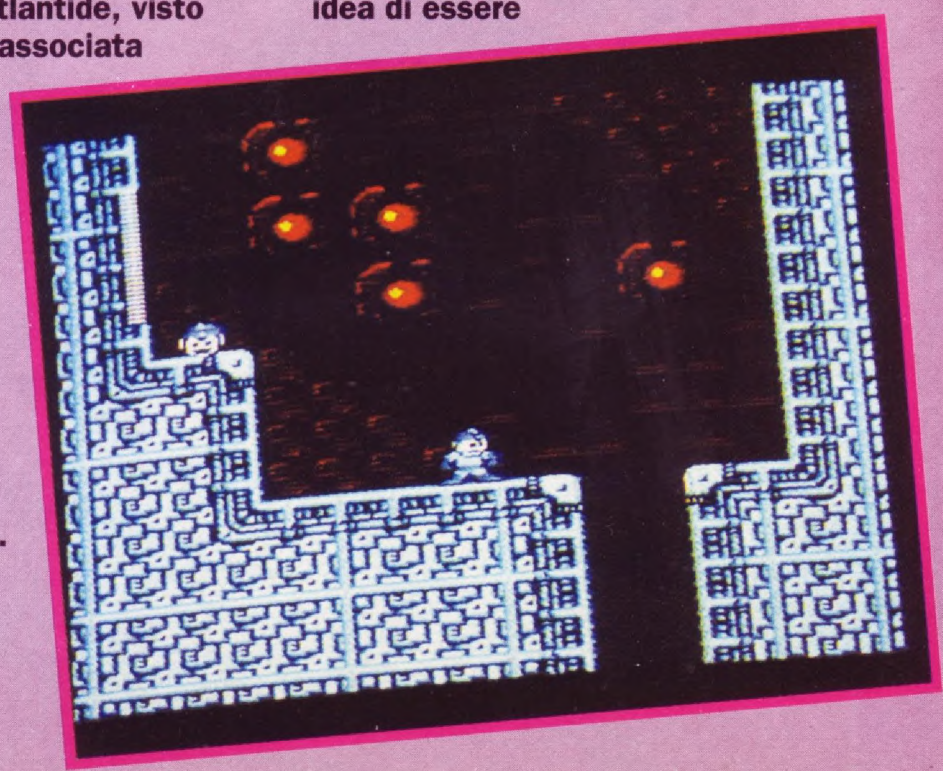
VIDEOACIDGAMESDISCOMARIODANCE: AYEAH!

Oh che bello, finalmente una bella raccoltona di videogiochi su CD! Ma cosa fai, beota, la infili nel CD dello stereo? Ma dammi qua che la metto nel mio Duo: cosa? Musica? Proviamo col mio CD-I che mi ha regalato il papi. Musica?!? Proviamo col CDTV comprato con le mance della nonna: basta!!! Ancora musica!!! Mi arrendo: vi annuncio che è uscita la prima compilation italiana di musiche tratte dai videogiochi!

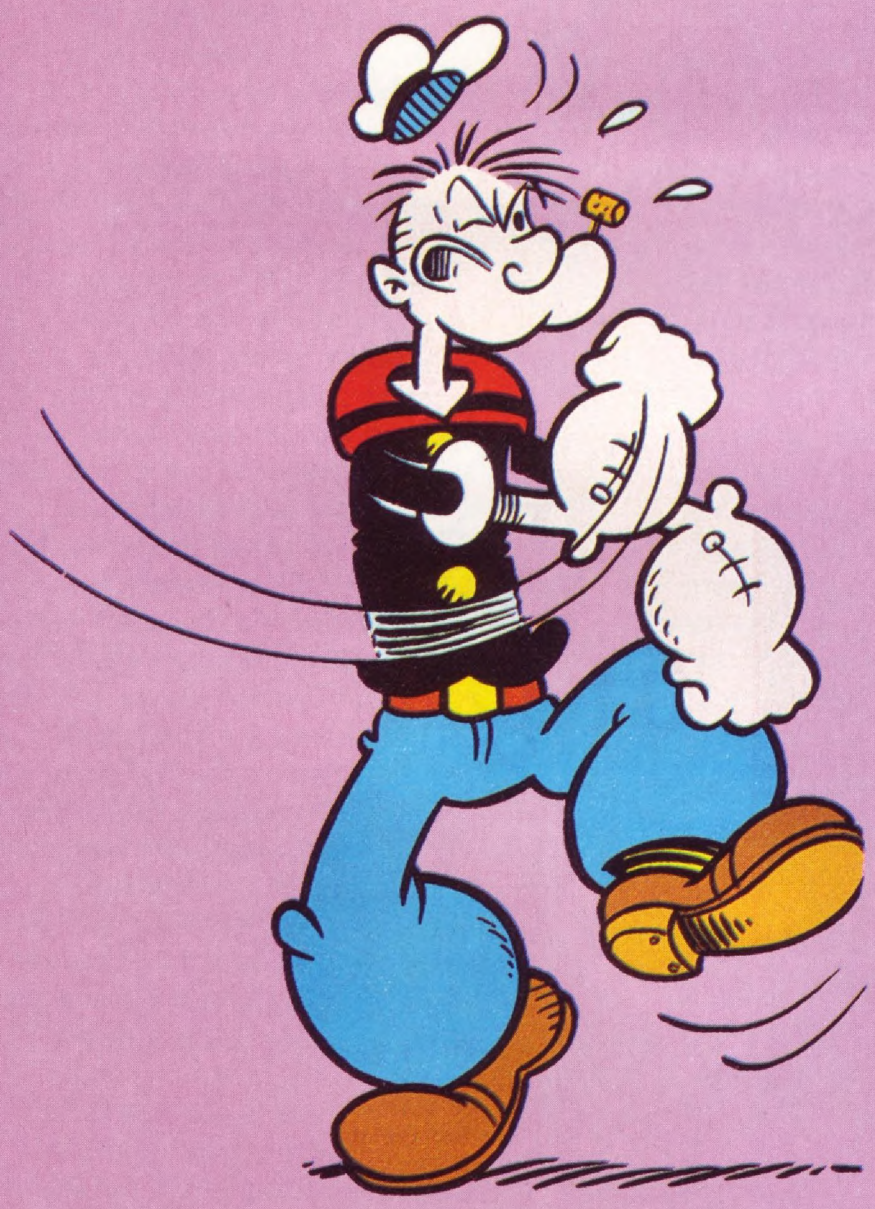
DI PAOLO CARDILLO



Diciamolo una volta per tutte: i videogiochi stanno sfondando. Naturalmente può essere che dopo questa introduzione una cinquantina di software house chiudano, ma le avvisaglie del boom ci sono tutte. In verità qui in Italia bisogna ancora vincere qualche pregiudizio che produce improbabili prognosi di epilessie fotosensibili, ma io veramente sono decenni che frequento sale giochi e sto davanti a un monitor e non ho neanche preso una mezza influenza per questo. I videogiochi stanno sfondando, dicevo, e all'improvviso inizia ad accorgersene il dorato mondo dello spettacolo, e nel nostro caso quello musicale: eccomi qui allora a parlare della prima compilation (qualcuno dice anche compilazione) di remix di brani tratti dai nostri beneamati videogiochi. In che modo tutto ciò è stato concepito? Semplice: sono state scelte musichette di Tetris, Mario Bros, Popeye ed è stato applicato un trattamento techno al tutto. Il motivetto russo del primo livello di Tetris per Gameboy è già stato un pezzo ballato in discoteca e ha avuto discreto successo: alle rudimentali tonalità del portatile Nintendo è stata aggiunto il classico ritmo tambureggiante, martellante e massacrante da disco. Quello insomma per cui si va in discoteca e si attende con impazienza che il diggei si ricordi di qualche vecchio brano ballabile. Non fraintendetemi: non sono contro la techno in generale, è che ogni tanto potrebbero anche mettere qualcos'altro! Ma non divaghiamo: come si diceva, Tetris si è prestato al trattamento e i risultati non sono stati malvagi, ma è incredibile che addirittura la musica dolce e soffusa di Indiana Jones and the Fate of Atlantis (quello che potremmo definire il Tema di Atlantide, visto che nel gioco viene associata per la prima volta alle spiegazioni di Sophia Hapgood sul misterioso continente sommerso) sia stata utilizzata! Una dimostrazione che oggi i creatori di musica disco pigliano qualsiasi cosa senza pensarci e la remixano! Acc... sono ricaduto di nuovo nella critica della techno. OK, adesso faccio il bravo: nei brani che ascolterete non mancano effetti classici dei videogiochi, con laser, esplosioni e altro che si inseriscono qua e là, a ricordarci vecchie (e nuove) battaglie contro formazioni di alieni a testuggine (sì, sto proprio parlando di Space Invaders) o altre massacranti maratone antialiene a laser spiegati. Indubbiamente poi gli autori del CD devono avere un minimo di bagaglio culturale nel campo visto che sulla copertina appaiono distorsioni di immagini tratte proprio da videogiochi su CD come Sewer Shark e Make My Video: o forse l'hanno fatto involontariamente? Boh, non facciamo illazioni fatto sta che questa raccoltona dà la classica idea di essere







VIDEO GAMES TECHNO VERSIONS

- TETRIS (FIRST LEVEL)
- BEETLEJUICE
- CHOPLIFTER
- TETRIS (REMIX)
- MARIO BROS
- GARGOYLE'S
- DEXTERITY
- VIRTUALGAME
- INDIANA JONES
- ATOM PUNK
- GODZILLA
- TROLLY WALLY
- TETRIS (SECOND LEVEL)
- MEGAMAN
- CAR RACE

stata fatta senza conoscere proprio a fondo ciò che i programmatori e specificamente i musicisti videoludici hanno partorito in questi anni: altrimenti comprenderebbero che certe musiche di Rob Hubbard (come il capolavoro Zoids) o di Martin Galway meriterebbero di essere riunite in un LP nella categoria delle colonne sonore, proprio come per quelle dei film. Eppoi, secondo me la musica del livello forestale di Beast è già ballabile di per sè, al massimo gli si potrebbe cambiare la strumentazione: il resto va già bene così! Ormai poi è chiaro il legame tra videogiochi, cinema, rock, fumetti e tutto il resto: la multimedialità (è sempre bello scrivere certi vocaboli abusati) impera e tutti se ne dovranno accorgere! Scusate l'esaltazione, ma ci crediamo troppo. Allora la compilation è stroncata? No, perché fa comunque piacere che qualcuno si sia occupato di branetti che hanno fatto bene o male la storia (oddio, ce n'è anche qualcuno che non avevo mai sentito) dei videogiochi e st'estate a ballare Tetris mi ci sono pure divertito: in definitiva una compilation che nella categoria videoludica non potrà che essere ben accetta.

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

di Massimo Torriani

L'ARMATA DELLE TENEBRE

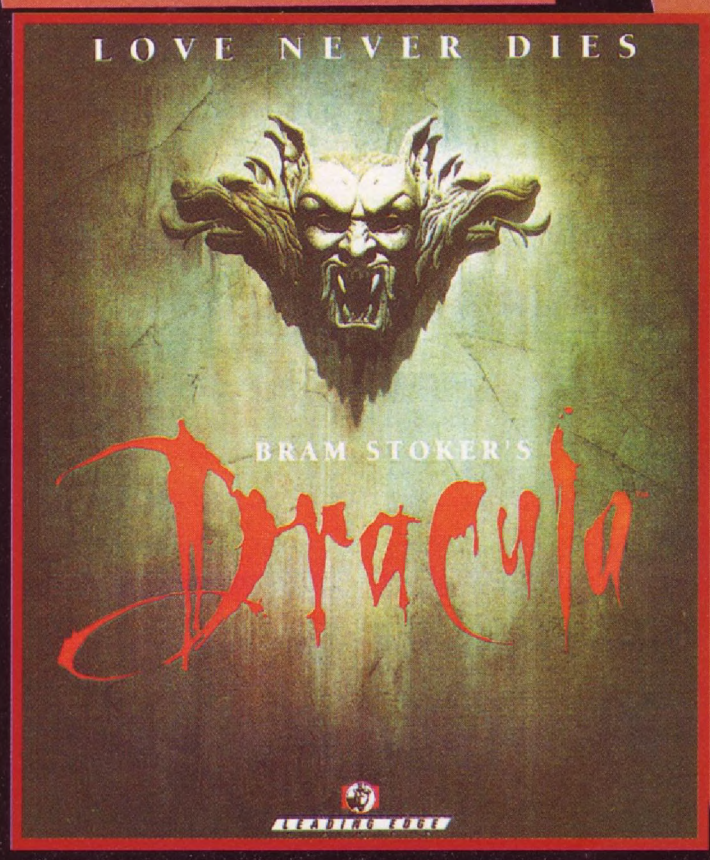
DOPO IL SUCCESSO STREPITOSO DI "DRACULA", SI E'ASSISTITO AD UN PAUROSO PROLIFERARE DI FILM HORROR. "L'ARMATA DELLE TENEBRE", DEGNO SUCCESSORE DELLA "CASA 2", E' DESTINATO A SPOPOLARE, GRAZIE A UN UMORISMO SPONTANEO CHE CATTURA APPASSIONATI E NON, E ORA CON IL TERZO CAPITOLO DI "HELLRAISER" E "AMORE ALL'ULTIMO MORSO" SI CONFERMA IL TREND GENERALE. IN UNA SOCIETA' COME LA NOSTRA, COSI' SCHIAVA DEL DIO DENARO E COSI' ATTACCATA AD UN CINICO REALISMO, SEMBRA STRANO UN FENOMENO DI QUESTO GENERE. DOPO STORIE DI AMORE STRAPPALACRIME, FILM STORICO-CULTURALI, CHE A TUTTI I COSTI VOGLIONO APRIRCI GLI OCCHI SU QUESTO O QUEL PROBLEMA, ECCO A VOI LA CULTURA DEL MACABRO E DEL FANTASTICO. CHE DIRE ?!! FORSE IL BISOGNO DI CIASCUNO DI NOI DI EVASIONE DALLA VITA, ALMENO CINEMATOGRAFICA, HA AVUTO IL SOPRAVVENTO.
IL CONTINUO BOMBARDAMENTO A CURA DELLA SCIAGURATA TELEVISIONE CHE SENZA PIETA' CI PROPONE IMMAGINI SEMPRE PIU' AGGHIACCIANTI HA POI FATTO IL RESTO. UNA VOLTA VEDERE UNA LAMA PENETRARE NELLE CARNI ERA UNO SHOCK, ORA DOPO LE IMMAGINI QUOTIDIANE TRUCULENTE DEL TELEGIORNALE, C'E' BISOGNO DI QUALCOSA DI PIU' FORTE. IL FANTASTICO POI CI AIUTA A NON SENTIRCI COSI' DEGENERATI. PER ESSERE PIU' CHIARI, PROVATE A VEDERE "CANDY MAN" DI CLIVE BARKER E PRIVANDOLO DELL'ASPETTO FANTASTICO IMMAGINATE LA REALTA' CELATA DAL RACCONTO; VI RENDERETE CONTO CHE TRA, TUTTI I DEMONI, L'UOMO E' CERTAMENTE IL PIU' TERRIBILE E QUINDI PRONUNCIATE SENZA PAURA: CANDY MAN, CANDY MAN, CANDY MAN, CANDY MAN, CANDY MAN!!!

DRACULA DI BRAM STOKER

BOARD GAME DA 1-6 PERSONE

Edito dalla LEADING EDGE GAMES (Tradotto in italiano)

"Il corpo della giovane vibrava sotto l'abile tocco del vampiro, che, in sembianze umane, e con le movenze di un cobra, stuzzicava le sensazioni della vittima, abbattendo una dopo l'altra le fragili difese della donna, complice accondiscendente di quella danza sensuale che avrebbe avuto come epilogo la sua capitolazione. Maxlanovich, così si chiamava l'immonda creatura, godeva del momento, pregustando l'attimo in cui le sue fauci si sarebbero serrate sulla gola di Katrina, l'avvenente locandiera della taverna del paese. Con tocco abile ed esperto, scostò i capelli corvini, fremendo alla vista della vena giugulare che pulsava ritmicamente. Katrina, oramai abbandonata tra le sue braccia, chiuse gli occhi mentre il suo viso si distendeva in maniera estatica. Fu allora che i denti retrattili fecero la loro comparsa. Con un sibilo degno di un serpente, Maxlanovich, rovesciò la testa indietro e, cogliendo per un attimo il bagliore lunare, si lasciò guidare indietro da quella conoscenza atavica, che lo accompagnava nei secoli, alla fonte dei suoi desideri...
Il rumore secco della carne che cede sotto la pressione dei canini acuminati, ruppe per un istante il silenzio della notte. Poi una calda pioggia carminia tinse i seni turgidi di piacere. Il vampiro aveva cominciato il suo pasto, ora la sua nuova sposa avrebbe conosciuto i misteri della notte... Un nuovo soldato era stato reclutato per l'immensa armata delle tenebre..."



Tratto da "I miei primi quattrocento anni" di Maximo Lante dei Poveri noto seduttore del diciottesimo secolo.

Heilà, che mi dite?!! Questo Dracula non vi quadra?!! Chi l'ha detto che i vampiri non sono sexy?!! Certo il Dracula di



Bram Stoker originale poteva essere al massimo conturbarante e non quel campione di galanteria e fascino del film di Francis Ford Coppola!
Resta comunque il fatto che il film è fantastico!!! Bello e dannato, incredibilmente irresistibile nella sua inumanità, la figura del vampiro qui esce premiata. Più simpatico e toccante dell'odioso dottore, senza un filo di pietà o di comprensione per chi lo circonda, Von Drack finalmente trionfa. L'amore trionfa.
E il gioco ispirato al film trionfa. Riccamente corredato di fotogrammi tratti dal film, il gioco è un must per chi ha amato, come me, il film.
Dimenticando lo sfortunato predecessore ispirato ad "Aliens", questa casa produttrice continua imperterrita a comprare diritti di film fantastici di successo e sfornare giochi a tema.
Stavolta ha fatto centro.
DRACULA è un gioco semplice in cui ci si scontra con un sistema che oppone ostacoli di difficoltà crescente nel tentativo di raggiungere il vampiro nella sua forma umana e sconfiggerlo. Per raggiungere questo scopo ci si può servire di speciali carte di equipaggiamento che alzeranno temporaneamente alcune caratteristiche necessarie ad avanzare di livello, in una sorta di platform game, con tanto di super mostro finale. Ottimo per una serata tra amici che non vogliono impazzire sulle regole, ma che non si accontentano dei soliti giochi.

TERROR IN THE DARK

ESPANSIONE AL BOARDGAME" ADVACED HEROQUEST" PER 2 -6 GIOCATORI

Edito da GAMES WORKSHOP
Tradotto in ITALIANO

"...Magnum cominciò a salmodiare, mentre Torallion scoccava una freccia, quindi il nano Sven con Heinrich il guerriero si accostarono alla porta... Attimi infiniti distorsero il tempo, lasciando che i sospiri durassero un'eternità e il battito frenetico dei cuori degli eroi, come il rullo di tamburi nella foresta, intonassero una selvaggia danza di morte. Con uno schianto la porta cedette e milioni di schegge mulinarono nell'aria offuscando momentaneamente la vista agli eroi. Quando il turbinio ebbe fine, lo spettacolo che si parò innanzi ai quattro li lasciò senza parole... Nella stanza sotterranea era stato ricavato un cimitero. Enormi lastroni di granito, croci lignee e sepolcri segnavano la dimora di chi un tempo era stato un grande condottiero, un mago o un nobile di alto rango. L'aria era immobile e il sottile sentore di decomposizione permeava le narici rendendo la scena ancora più aliena. Si erano aspettati orde di goblin agguerriti, mostri striscianti orribili, ma non quella strana immobilità. I quattro, tutt'altro che rilassati a quella vista, avanzarono intrepidi in quell'enorme stanza che sembrava non avere fine, celata com'era da quella sinistra nebbiolina che si levava dalla nuda terra intrisa di umidità millenaria.
I loro passi risuonavano sinistramente sullo strano acciottolato che serpeggiava tra le lapidi, sensazioni sconosciute facevano accapponare agli ardimentosi la pelle... i volti dei monumenti funebri, nella loro granitica immobilità, parevano danzare alla luce tremolante delle torce, dando l'impressione di seguire passo a passo gli eroi. Poi, come la folgore che solca il cielo sereno, preludio di un temporale, una figura ammantata apparve. Avvolta in panni oramai consunti dal tempo, i cui colori erano oramai solo uno sbiadito ricordo, la bianca figura si mostrò in tutto il suo orrore. Brandelli di carne decomposta facevano da contorno ad un teschio biancheggiante, in cui solo due pupille fiammeggianti giustificavano la vita. L'essere alzò le braccia al cielo, e la terra prese a tremare. Parole senza tempo presero forma in quella che un tempo era stata una gola e mentre le mani, oramai ridotte ad artigli, segnavano nell'aria arcani simboli, la terra prese a tremare. Le tombe si scoperchiarono, le lapidi si infransero, i mausolei si aprirono e, vomitati dalla terra, corpi immondi presero di nuovo vita, mentre una sinistra risata faceva da colonna sonora a quello spettacolo ributtante. L'armata dei non morti era stata risvegliata e ora chiedeva il suo tributo di sangue, il sangue di chi aveva osato violare il loro riposo... Fu così che la battaglia ebbe inizio..."

Tratto da "MILLE ANNI DI SOLITUDINE" noto romanzo scritto dal celeberrimo necromante MAXIM GARCIA VASCHEZ tragicamente sepolto vivo nel quindicesimo secolo.



"CON I PIEDI, CON LE MANI. CON I PIEDI, CON LE MANI HA HA!!" Eh già, questo è l'unico modo di uscirne vivi... cioè pestate sia con i piedi che con le mani altrimenti, visto il numero di nemici non avrete scampo! Grazie Joe per il suggerimento! Ne avevamo bisogno!

Scherzi a parte, questa espansione per il fantastico ADVANCED HEROQUEST è fantasmagorica! Nuove stanze, nuove pedine, nuove trappole, un gioco campagna dallo spessore incredibile fanno di TERROR IN THE DARK un'esperienza indimenticabile. Se avete sognato cercando di recuperare i quattro pezzi dell'amuleto di SOLKAN, non fatevi sfuggire questa espansione! Coraggio le armate delle tenebre si sono levate per voi e vogliono bere il vostro sangue!
Se invece non conoscete ADVANCED HEROQUEST meritate, dopo una bella tirata d'orecchie, una spiegazione. Questo prodotto nato dalla fulgida collaborazione tra la GAMES WORKSHOP e la MB doveva essere il meccanismo avanzato del gioco HEROQUEST, quindi in origine tra le due case era apparso abbastanza chiara la suddivisione del mercato: la prima stava prediligendo un pubblico adulto; la seconda, come al solito, mirava ai più giovani.
Ma, come accade nelle favole più famose, una strega cattiva lanciò un incantesimo e l'incanto si ruppe.
A dimostrazione di ciò vi basti sapere che il capitolo fantascentifico, nato come STAR CRUSADE, e subito emulato con ADVANCED STAR CRUSADE è stato poi distribuito con il nuovo nome di STARQUEST... della serie TIE! TIE! TIE!
Polemiche a parte (a furia di eliminare scherzi e polemiche non mi rimarrà niente da dire!) i due sistemi basano la struttura di gioco sull'esplorazione di un sotterraneo, dove mappa e mostri variano di avventura in avventura, consentendovi nel contempo di sviluppare il vostro personaggio scelto tra quattro caratteri standard. Ai più esperti non sarà sfuggita la somiglianza con la struttura di un famosissimo gioco di ruolo che, di edizione in edizione, si sta sempre più avvicinando ad un gioco da tavolo e sta gradualmente perdendo il suo originario assetto. Per i meno esperti basterà pensare a come si traduce la parola sotterraneo in inglese e... il gioco è fatto! Quindi emulando un così illustre antenato non potevano mancare trappole, tesori e scenari sempre più avvincenti, né tanto meno la figura del master che qui viene ribattezzata Stregone o Arbitro. Insomma viva l'originalità!
In conclusione però i due giochi non sono affatto male anzi! HEROQUEST ha il pregio dell'immediatezza e della dotazione incredibile di accessori dalla qualità eccelsa, il secondo di coinvolgere anche i più grandi in sfide truculente arricchite da background ricchissimi che avvicinano in modo impressionante il gioco ad un roleplay. Insomma qualcosa di MITICO!

IL RITORNO DEL SIGNORE DEGLI STREGONI

SUPPLEMENTO AL GIOCO DA TAVOLO HEROQUEST PER 2-5 GIOCATORI

Edito da MB in ITALIANO

"MENTOR entrò a testa bassa nella stanza. C'era tristezza nella sua voce quando parlò: Valorosi compagni, il Signore degli Stregoni non è morto. Dobbiamo agire in fretta, poiché il suo potere cresce con il passare dei giorni. Non ci vorrà molto perché guarisca.

HEROQUEST

IL RITORNO DEL SIGNORE DEGLI STREGONI



Quando il suo potere si sarà completamente ristabilito radunerà ancora le legioni della morte. Quei guerrieri sono terribili nemici. Solo uomini armati di grande coraggio o di potenti magie possono affrontarli. Essi non conoscono la paura e combatteranno implacabili finché non saranno distrutti!..."

Così ha inizio la seconda grande saga dei vostri valorosi eroi.
Dopo aver affrontato le torde di nemici nella sua dimora, dovrete nuovamente fronteggiare il Signore degli Stregoni e la sua nuova implacabile milizia!
Dieci nuove imprese nel cuore di Kalos, la città rasa al suolo da Morkar, e da dove, sull'Alto Trono è possibile scrutare attraverso le Pianure della Morte! Se il fatto di conoscere tutti i misteri di questa Rimini dei non morti non bastasse, sappiate che nuove miniature, nuove stanze e nuovi segnalini, fanno di questo supplemento un compendio irrinunciabile e consigliatissimo agli apprendisti Stregoni!



E ANCHE PER QUESTA VOLTA E' TUTTO. RINGRAZIANDO STRATELIBRI E PER GIOCO PER LA CORTESE COLLABORAZIONE, AUGURO LA BUONA NOTTE A TUTTI E... COS'E' QUEL RUMORE IN CUCINA?! E' SOLO LA MIA IMMAGINAZIONE O QUALCUNO SI STA TRASCINANDO SUL PAVIMENTO FATICOSAMENTE?..
E QUELLA LAMA CHE LUCCICA AL BUIO?! CHI LA BRANDISCE?! NO MICHEAL, NON TI HO TRADITO ! IL TUO SEGRETO NON E' STATO RIVELATO....
AHHHHHHHHHHH!!!!!!!!!

IL FU MAXIM

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25MHz
HD 40 MB 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC SLIM Commodore 80486 SLC 25 MHz
HD 120 2MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.600.000

PC Desk Top Commodore 80386 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 SX 25 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD Mouse
Lit.1.990.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD SVGA Mouse
Lit.2.390.000

PC Tower Commodore 80486 DX2 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44FDD 1.2FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000
Tutti i PC con HD 120 sono disponibili anche con HD 212MB con una differenza di Lit.350.000

Monitor SVGA 1024 x 768 Colori Lit.550.000

NUOVO AMIGA 4000 - 030/25
Microprocessore 68E030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... *Lit.3.990.000*
AMIGA 4000 040/25/212HD... *Lit.4.390.000*
AMIGA 600..... *Lit.530.000*
AMIGA 500 Plus Appetizer..... *Lit.450.000*
AMIGA 1200..... *Lit.829.000*
AMIGA 1200 HD 40MB..... *Lit.1.350.000*
MONITOR 1960..... *Lit.890.000*

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

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/50 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache..... **Lit.1.490.000**
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache..... **Lit.1.890.000**
Scheda 80486 50 DX 256 Cache..... **Lit.2.090.000**
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache..... **Lit.2.490.000**

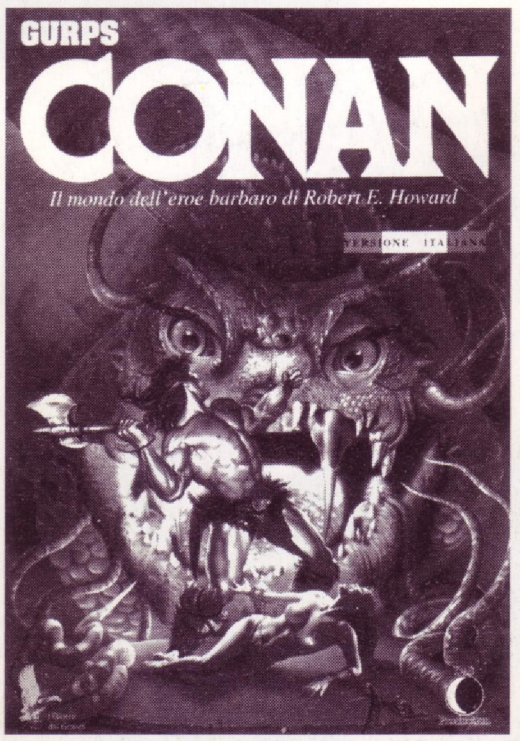
Tutti i prezzi sono IVA Compresa *VENDITA PER CORRISPONDENZA*

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

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 Dylan Dog:
"Mia è la vendetta"
In preparazione per GURPS:
GURPS Magic
Nuovi giochi:
VAMPIRI
DaS Production Via della Colonna 27
50121 Firenze

DAS Production

GURPS Conan



L'unico supplemento per un gioco di ruolo che permette di ambientare una campagna nel mondo dell'eroe di Howard

Ancora disponibile: GURPS Set base, GURPS Fantasy

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

NEW

MARPES®

PRESENTA

MARgame®









(1) USA 4 BATTERIE 1,5 VOLT
(2) FUNZIONA SU QUALSIASI TV COLOR
(3) TRASMETTE NEL RAGGIO DI 4 METRI
(4) BASSO CONSUMO DELLE BATTERIE
(5) SUPER LEGGERA PESA SOLO 300 GRAMMI
(6) COMPATIBILE ANCHE CON I GIOCHI NINTENDO
(7) IDEALE IN QUALSIASI SITUAZIONE
(8) FACILMENTE TRASPORTABILE
(9) INCORPORA UN SUPER JOYSTICK
(10) PREDISPOSTA PER L'USO CON MONITOR
(11) PRESE ESTERNE PER ALIMENTAZIONE ELETTRICA SECONDO JOYSTICK E PISTOLA

La piú piccola e leggera console videogioco a colori del mondo che funziona anche senza nessun filo di collegamento.

MARPES® *Europe* **spa** **Distribuzione Esclusiva** - Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na) - Tel. 081 - 88 21 044 pbx - Fax 081 - 8829 113 G4

PERGIOCO®

Giochi di Ruolo

Dungeons & Dragons
BASE
SECONDA EDIZIONE
33900

ADVANCED D&D
PLAYER'S HANDBOOK
34900

IL SIGNORE DEGLI ANELLI
2a Edizione
42000

IL RICHIAMO DI CTHULHU
Regole base
37000

CYBERPUNK
Regole base
37000

console e miniature... tutti i giochi









BOARDGAMES e Rolegames

BOARD GAMES

BATTLETECH
49900

BATTLE MASTERS
79900

HEROQUEST
59900

MIGHTY WARRIORS
46900

WARHAMMER FANTASY BATTLES
79900

AXIS & ALLIES
75900

SPACE FLEET
44900

SPACE HULK
68900

SPACE MARINE
65900

STARQUEST
64900

ADVANCED SPACE CRUSADE
49900

FANTASY WARRIORS
78000

negozio
PERGIOCO® MILANO via San Prospero 1

negozio
PERGIOCO® ROMA via Degli Scipioni 109

vendita telefonica
PERGIOCO® MILANO vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

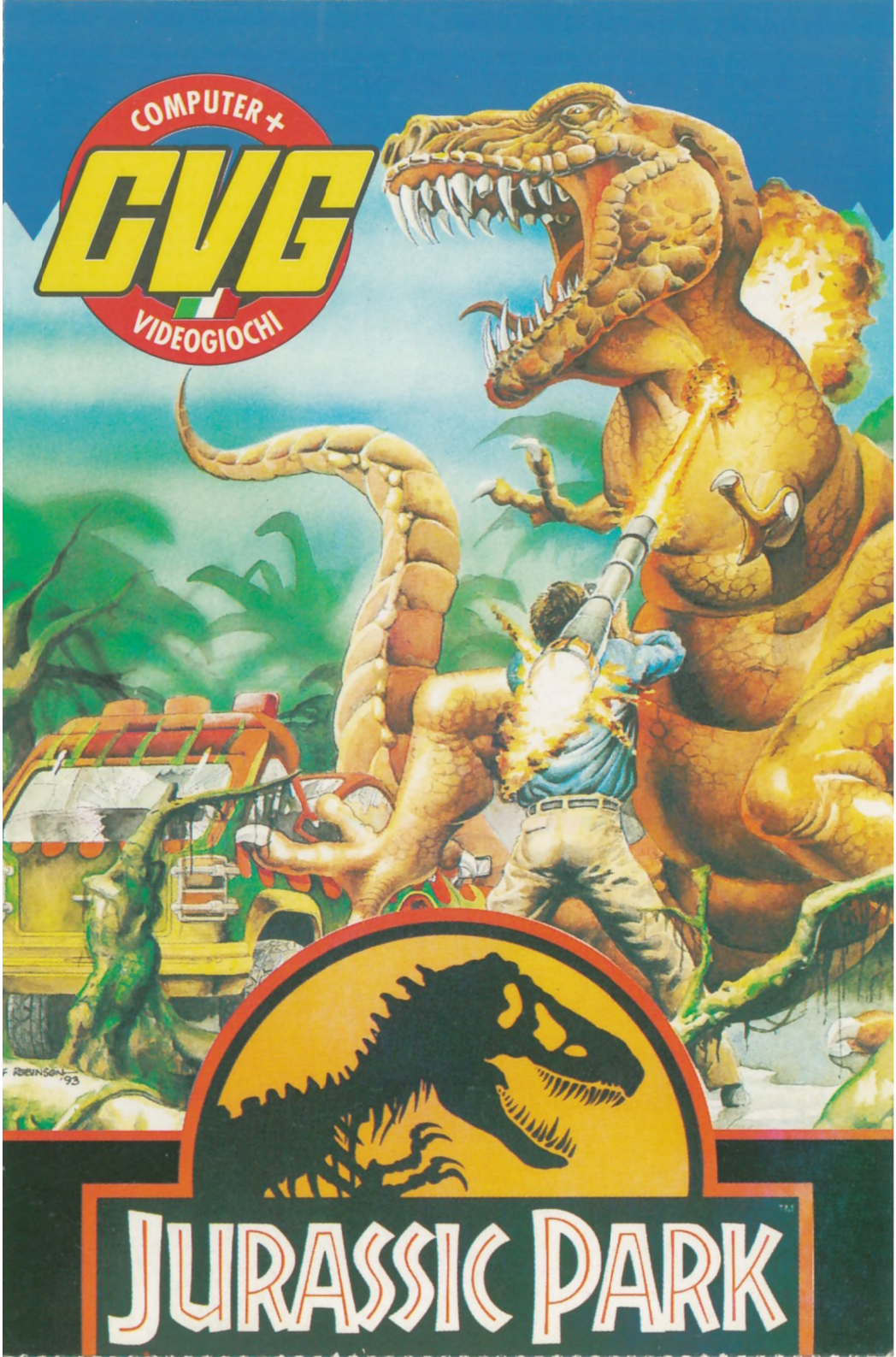
c'è COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console

Game Art

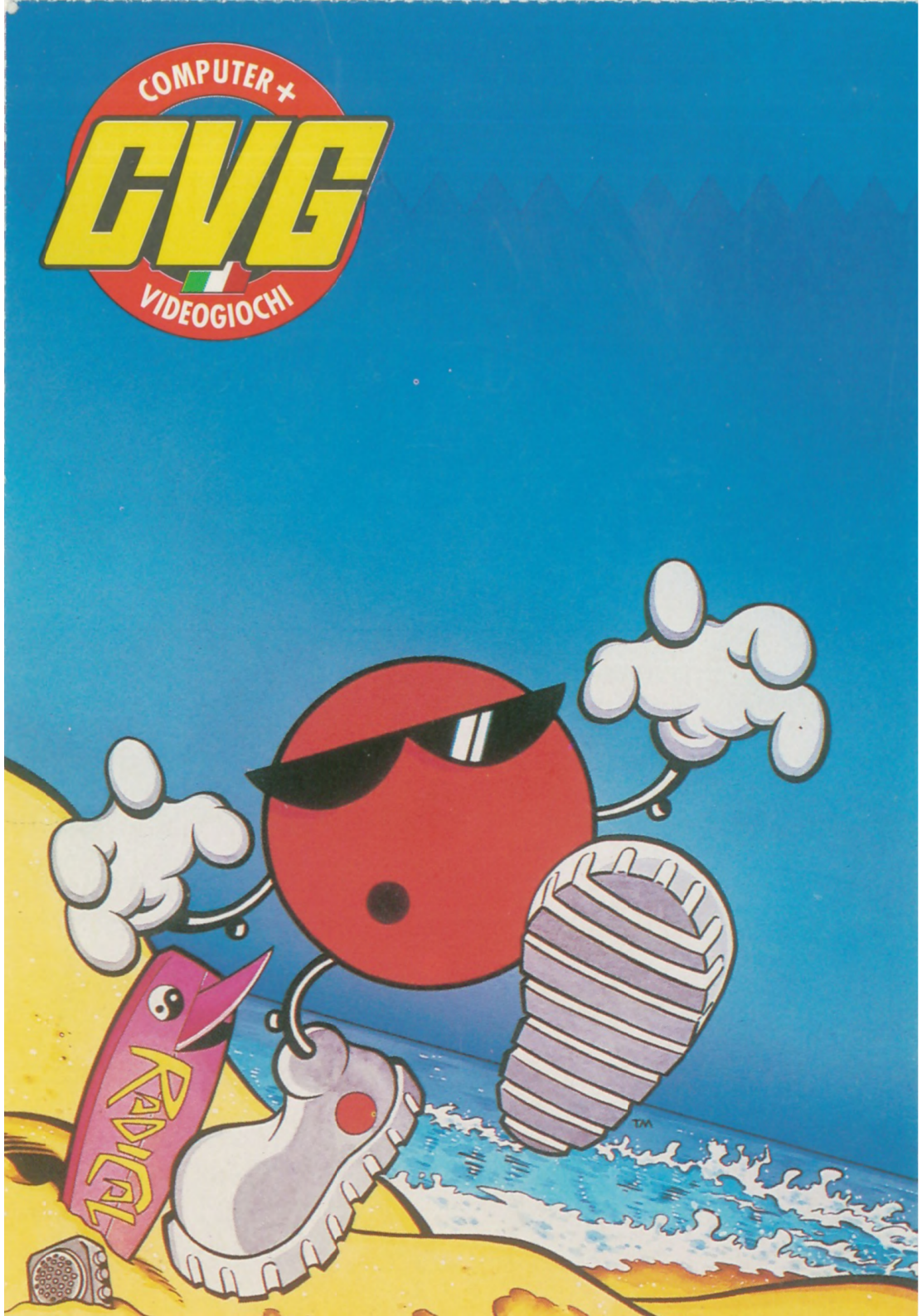

COMPUTER +
CVG
VIDEOGIOCHI


STREET FIGHTER II
COMPUTER +
CVG
VIDEOGIOCHI


COMPUTER +
CVG
VIDEOGIOCHI


COMPUTER +
CVG
VIDEOGIOCHI
JURASSIC PARK


COMPUTER +
CVG
VIDEOGIOCHI


COMPUTER +
CVG
VIDEOGIOCHI
RADICAL
TM



Serie esclusiva
da COMPUTER + VIDEOGIOCHI