VINCI NEO GEO + 3 GIOCHI

CONTIENE LE NUOVE CARTOLINE DI CVG

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

N.28 LUGLIO/AGOSTO '93 L. 5.000 (Frs.7.5)

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

OLTRE 70 VIDEOGIOCHI RECENSITI!

UTER +

CVG

VIDEOGIOCHI

NUMERO SPECIALE 180 PAGINE

STREET FIGHTER II

ANCHE PER PC E PC ENGINE

JURASSIC PARK

SPIELBERG E LA OCEAN MOSTRI DI BRAVURA

BUBSY QUA LA ZAMPA!

DAY OF THE TENTACLE

L'AVVENTURA DELL'ANNO?

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

24 PAGINE DI DIVERTIMENTO PORTATILE

- 7TH GUEST • B.O.B.
- AGASSI TENNIS
- ASTERIX • GORDO 106
- DANGEROUS STREETS
- DARKWING DUCK
- FINAL FIGHT II • LOST IN TIME • POPULOUS
- PRINCE OF PERSIA II
- RANGER X
- SYNDICATE • THE LOST VIKINGS • TOP RANK TENNIS • WWF ROYAL RUMBLE • KWANZAH

SPECIALE CD

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

All specifications subject to change without notice.

CHEETAH

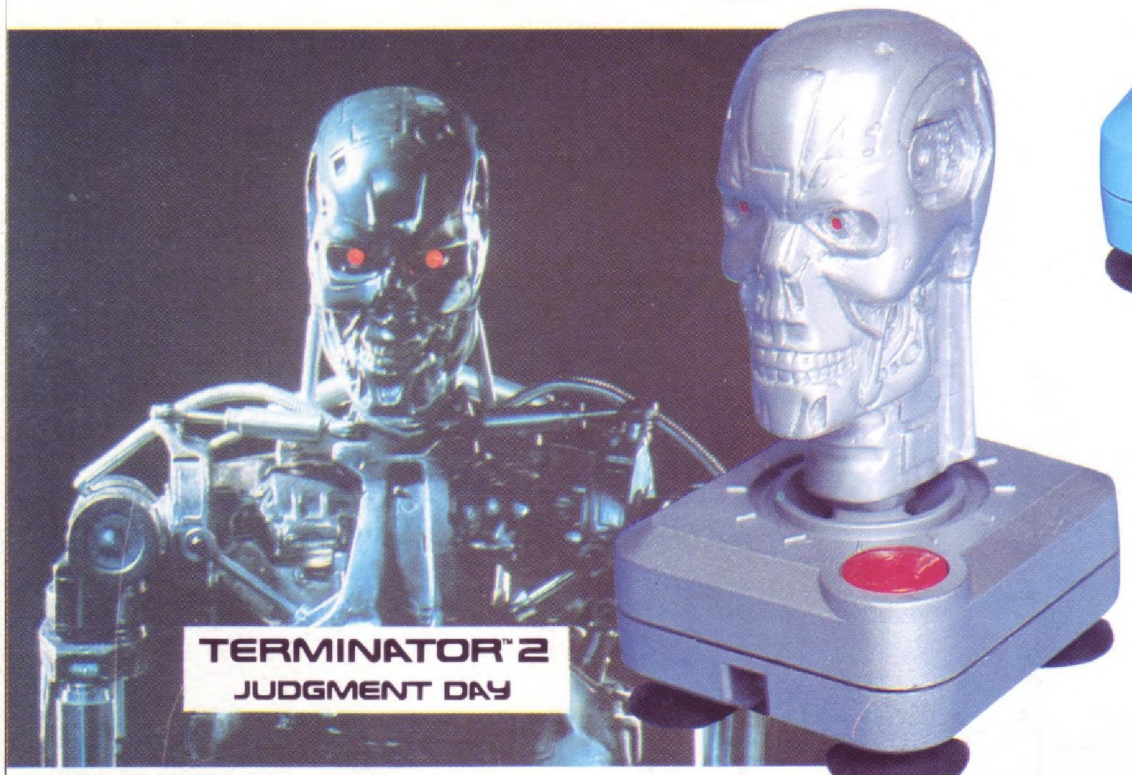
JoySticks from the CharacteriStick range



ALIEN 3 TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation



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



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





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

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® *Europe* spa

FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO

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

"BUONE VACANZE A TUTTI I VIDEOGIOCATORI!"

QUEEN COMPUTER Software & games

ESTOTE PARATI

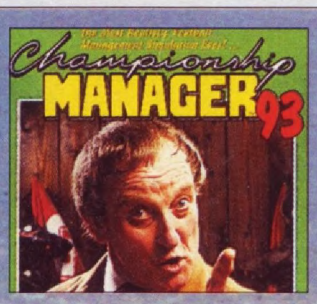
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

"APERTO AD AGOSTO!"

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	.....
AIR SUPPORT	.....	69.900
ALIEN 3 *	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMAZON	119.900	.....
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.
AN AMERCAN TAIL	89.900	.....
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY..*	129.900	109.900



ARABIAN NIGHTS *	.....	49.900
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
A - TRAIN CONSTRUCTION SET ..... *	39.900	.....
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.
BEAVERS *	.....	49.900
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR *	TEL.	.....
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BLADE OF DESTINY *	TEL.	TEL.
BODY BLOWS	.....	69.900
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE .... *	89.900	.....
CAESAR *	89.900	79.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR & DRIVER	89.900	.....
CARRIERS AT WAR	99.900	.....
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	.....
CATCH' EM	49.900	.....
CATTIVIK (1)MB	.....	49.900
CENTURION	69.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 ..... *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHUCK ROCK II	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1 ..... *	TEL.	.....
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
CREEPERS *	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON *	.....	59.900
D - DAY *	99.900	99.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	.....





"NO! ALLA PIRATERIA DEI GIOCHI QUEEN COMPUTER HA SOLO PROGRAMMI ORIGINALI!"

TITOLO	IBM	AMIGA
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	79.900	69.900
DUNE II (ITA) *	99.900	.....
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO....	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ECOQUEST 2 *	109.900	.....
EL FISH *	89.900	.....
ELVIRA 2	89.900	79.900
EMPIRE DE LUXE *	129.900	.....
ENSEMBLE 1.2 *	199.000	.....
ENTITY *	.....	TEL.
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	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	.....
FIRE FORCE	.....	49.900
FIRE & ICE	.....	49.900
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK *	TEL.	89.900
FREDDY PHARKAS *	119.900	.....
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	109.900	.....
GOAL (KICK OFF III) *	.....	69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	.....
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	.....



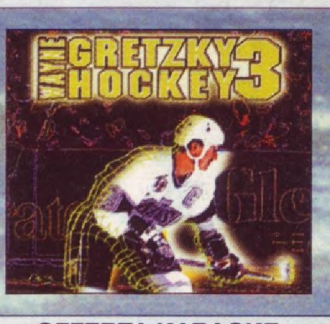
GRAND SLAM BRIDGE II	99.900	.....
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
AMERICA ATLANTIC DISK GREA. NAV. BAT.. *	59.900	.....
SUPERSHIP DISK GREAT NAVAL BATTLE.. *	59.900	.....
GUNSHIP 2000 *	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK..... *	69.900	.....
HARPOON 1.2.1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HEROES OF THE 357 TH	79.900	.....
HIRED GUNS *	TEL.	TEL.
HISTORYLINE 1914 - 18 *	TEL.	.....
HOOK	69.900	59.900
HOYLES CLASSICS *	119.900	.....
HUMAN RACE *	TEL.	TEL.
INCA	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS ...	109.900	109.900
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	.....
ISLAND OF DR. BRAIN *	109.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	.....	49.900
KGB	89.900	79.900

TITOLO	IBM	AMIGA
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	.....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE ..... *	.....	TEL.
LA BELLA E LA BESTIA ..... *	89.900	.....
LANDS OD LORE *	TEL.	.....
LAURA BOW II	99.900	.....
LEEDS UNITED	49.900	49.900
LEGEND CLASSIC	49.900	39.900
LEGEND OF KIRANDIA	89.900	89.900
LEGEND OF MYRA	59.900	.....
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS II	89.900	69.900
LINE IN THE SAND	99.900	.....
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL *	TEL.	TEL.
LIVERPOOL	49.900	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
MANIAC MANSION (KIXX XL) *	39.900	39.900
MANTIS	129.900	.....
MARIO IS MISSING	99.900	.....
MARIO ON TYPING	79.900	.....
MC DONALD LAND *	49.900	59.900
MERCENARIES *	109.900	.....
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	99.900	.....
MIGHT & MAGIC IV	119.900	.....
MILLENIUM	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
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	.....
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
POWER MONGER WORLD WAR I DATA DISK..	.....	49.900
PREISTORIK II *	69.900	TEL.
PRIME MOVER *	.....	TEL.
PRINCE OF PERSIA	.....	24.900
PUTT PUTT	89.900	.....
QUEST FOR GLORY 3	99.900	.....
RAGNAROK *	TEL.	.....
RAMPART	69.900	.....
REACH FOR THE SKIES *	99.900	89.900
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	.....
SIEGE	89.900	.....
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

TITOLO	IBM	AMIGA
SOCCER KID *	.....	TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	.....
SPACE HULK *	TEL.	TEL.
SPACE QUEST IV	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	.....
STARTREK	99.900	.....
STEEL EMPIRE	89.900	69.900
STREET FIGHTER 2 *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	119.900	.....
STRIKE COMMANDER S.A.P. *	79.900	.....
STRIKER (1 MB)	.....	59.900
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	.....
TERMINATOR 2029 *	TEL.	.....
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE 7TH GUEST (CD ROM) *	199.000	.....
THE COMPLETE CHESS SYSTEM..... *	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 SUMMONING	89.900	.....
THE WALKER *	.....	TEL.
TORNADO *	TEL.	.....
TOTOTREK II *	.....	99.000
TRACON II	TEL.	69.900
TRADERS *	TEL.	TEL.
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TRODDLERS	.....	49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	119.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	119.900	.....
ULTIMA VII	89.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE.. *	129.900	.....
UNIVERSAL MONSTERS (1 MB) ..... *	.....	39.900
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
V FOR VICTORY	109.900	.....
V FOR VICTORY II	109.900	.....
VALHALLA *	TEL.	.....
VEIL OF DARKNESS	119.900	.....
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST .... *	79.900	.....
WACKY FUNSTERS *	TEL.	.....
WAR IN THE GULF *	TEL.	TEL.
WATERWORLD *	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 ..... *	149.900	.....
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WILLY BEAMISH	99.900	.....
WING COMMANDER II	99.900	.....
WING - COMMANDER II SP. OPERATIONS II ...	49.900	.....
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.....*199.000
KIT KARAOKE VHS *199.000

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

DANGEROUS STREETS 55

DUNE II 69

FIRE HAWK 76

HUMAN RACE: JURASSIC LEVEL 76

GLOBAL GLADIATORS 46

ISHAR (A 1200) 76

ROBOCOD (A 1200) 60

KWANZAH 54

SYNDICATE 52

THE LOST VIKINGS 112

TRANSARCTICA A 1200 76

WORLDS OF LEGEND 70

PC

THE 7TH GUEST 74

CHAMPIONSHIP MANAGER '93 58

DAY OF THE TENTACLE 48

JAMES POND 2 60

LOST IN TIME 56

NAPOLEONICS 62

PRINCE OF PERSIA 2 50

PROTOSTAR 66

SENSIBLE SOCCER 77

SHADOW PRESIDENT 77

SPACE LEGENDS 77

STREET FIGHTER II 62

SYNDICATS 52

THE LEGEND OF KYRANDIA (CD) 68

V FOR VICTORY III 64

WAR IN THE GULF 72

C64

NOBBY THE AARDVARK 77

SUPER NINTENDO

B.O.B. 122

BUBSY THE BOBCAT 104

DOOMSDAY WARRIOR 114

FINAL FIGHT 2 118

KING OF RALLY 140

OPERATION: LOGIC BOMB 116

ROYAL RUMBLE 108

SUPER JAMES POND 2 115

TAZMANIA 111

THE LOST VIKINGS 112

USA ICE HOCKEY 110

WAYNE'S WORLD 140

MEGADRIVE

ANDRE AGASSI TENNIS 129

AMAZING TENNIS 136

HARDBALL III 134

RANGER X 132

THE FLINTSTONES 130

THE HUMANS 138

NES

FELIX THE CAT 140

PARODIUS 140

THE LEGEND OF PRINCE VALIANT 128

MASTER SYSTEM

ANDRE AGASSI TENNIS 129

MEGA CD

BATMAN RETURNS 139

PC ENGINE

STREET FIGHTER II 124

GAME GEAR

DORAEMON 88

KRUSTY SUPER FUNHOUSE 87

TOM AND JERRY 89

LYNX

GORDO 106 84

LEMMINGS 83

SUPERVISION

4 GIOCHI 86

GAMEBOY

ADVENTURE ISLAND 3 94

ALIEN 3 102

ASTERIX 92

DARKWING DUCK 101

POPULOUS 98

RAGING FIGHTER 95

SPACE CADET ADVENTURES 100

THE EMPIRE STRIKES BACK 99

TOP RANK TENNIS 96

LUGLIO/AGOSTO '93 28

POSTA 8
Dubbi, domande, curiosità? Questo mese il nostro imperterrito Simone risponde a tutti voi! E non dimentichiamoci delle mini rubriche nella rubrica, ovvero: Chi Fa da Se Fa Per Tre, il recensore è un beota, Giotto chi sei.

PREVIEWS 20
Prossimamente sui vostri monitor: Jurassic Park, Silly Putty 2, Goblin 3, General Chaos, R-Type III e... tanto altro ancora!!!

NEWS 14
L'acchiappa-novità vi racconterà cosa succederà nel prossimo venturo e... ricordatevi, vi dirà peccato e peccatore!

PLAYMASTER 1168
E ancora trucchi, segreti, soluzioni, cheat: questo mese il buon Fabio vi porterà nei meandri di un mucchio di giochi. Seguitelo!

FAR OUT 157
Il Dylan Dog Horror Festival e il Fantafestival raccontati da un nostro nuovo collaboratore: Claudio Fuiano.

ARCADE ACTION 146
Prima di passare le prossime vacanze in una sala giochi, IUR ha avuto il tempo di inviare il suo pezzo sulle novità, segreti ecc. e uno speciale sulle slot machine...

SPECIALE CD
CDTV, CD-I, Mega CD, PC Engine CD, PC CD ROM... ma, sembra che questo sia proprio uno speciale dedicato ai CD...

BOARD GAMES 142
E dai tira sto dado... ehm scusate, questo mese, prima di andare in vacanza, Massimo Torriani vi presenterà tutte le novità del settore... alè ho vinto...

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



MARINO "ART DIRECTOR" CORTI
Marino è il nostro art director, grafico, impaginatore da circa tre mesi.
Una volta Marino era un bel ragazzo, così lo reputavano le ragazze della Jackson: alto, muscoloso, gentile, aitante ecc.
Da quando è entrato anche lui a far parte di CVG si è ridotto come nella foto: ebbene sì, distrutto per chiudere la rivista, impaginare, progettare, fare i tagli fotografici ecc.
La sua prole non lo riconosce più, la moglie ha chiesto più volte il divorzio, non sopporta i peli superflui!
Dai Marino noi ti vogliamo bene anche così... basta che ci sentiamo solo per telefono e mandiamo il materiale con i Pony Express !

PIERANTONIO "IL DIRETTORE" PALERMA
In esclusiva per i lettori di CVG la foto del nostro Direttore Responsabile.
Pensate che con noi non discute mai di videogiochi e vuol fare il serio (ci dà del Lei a tutti, come i grandi direttori!): parla di situazioni economiche, di pubblicità, di marketing, ci chiede quando chiudiamo la rivista (soprattutto prende il nostro Publisher, Canavese, lo strizza e, poi, Canavese strizza noi!) e, nella veste di responsabile, verifica che non vi siano stupidate da mandarlo in tribunale!
In realtà noi sappiamo che dietro a quella cravatta si cela un animo da ragazzo: infatti, dopo vari pedinamenti, abbiamo scoperto che nel suo ufficio nasconde un Gameboy pronto all'uso...
Vero Direttore?





LOREDANA "LA DONNA DEL MISTERO" RIPAMONTI
Ed ecco la nostra mitica segretaria di redazione.
Sì ragazzi è molto carina, assomiglia un po' a Raquel Welch, da giovane, e a Valentina, ma solo per il taglio di capelli!
Purtroppo, per tutti, è felicemente sposata con un energumeno di nome Paolo e gli è anche fedelissima!
La vita... arghh, no Paolo no, non metto quella foto in costume... no, no metto questa... ok, ok, met...
Scusate signori, ma per problemi tecnici, il marito ci ha imposto di mettere un'altra foto!
P.S. Il signor Paolo di professione fa l'ortopedico, sapete noi ci teniamo alle nostre gambe!

LA REDAZIONE
Ok, ok, non vogliamo aggiungere altro, solo che la foto pubblicata è stata scattata qualche mese fa!
Bene ragazzi con questo vi auguriamo buone vacanze!
N.B. Vincenzo non è presente nella foto poiché è... dietro la macchina fotografica...



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, Marco Del Bianco, Claudio Fuiano, 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 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.

CSST
Consorzio Stampa Specializzata Obbligatoria

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

SUPER NES
IMAGINEER

GRAFICA

70

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.

SONORO

50

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

GIOCABILITA'

74

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

LONGEVITA'

78

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

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

CHE VACANZE GALATTICHE!

Ok, ok, anche quest'anno, finalmente, siamo arrivati al meraviglioso, stupendo, iperubriacante numero di Luglio/Agosto.
La cosa fa piacere per due motivi: il primo, è che ce ne andiamo, hurrà, in vacanza; la seconda perché è un bel numero "cicciotto" di pagine, di notizie, recensioni ecc.
Non voglio rubarvi altro tempo, ma vi vorrei ricordare solamente tre cosettine carine, carine:

VINCI UN NEO-GEO
Disegnate, fate un collage, scarabocchiate e poi spedite la cartolina bianca che avete trovato allegata a questo numero, e a quello precedente. Avrete la possibilità di vincere uno stupendo Neo Geo con ben tre giochi (uno di questi è Fatal Fury 2 (dici niente Max - Paolo)) !!!

VINCI UN MEGA-PC
Cercate il terzo bollino e spedite la cartolina con gli altri due trovati nei mesi precedenti. Con questa cartolina avete la possibilità di vincere un bel Mega-PC Amstrad!!!

VINCI LE VACANZE A SANTO DOMINGO
Arrivederci in edicola a Settembre, con questo numero noi ci siamo vinti le sudate vacanze (pagate dal Signor Jackson - Grazie !)!!!

Massimiliano "Bilboa-Abronz-Gel" Anticoli

P.S. Buona fortuna e buone vacanze.
P.P.S. Naturalmente, per il terzo concorso possono partecipare solo i componenti della redazione. Ehehehehe...

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.

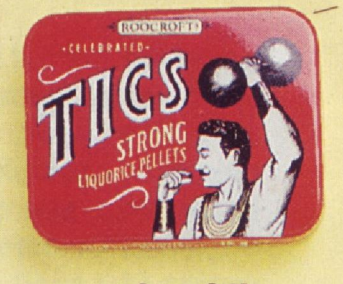


E L'ORA DELLA PUNIZIONE!
Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva odi giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione si non per farsi due risate.

SILVANA CORBELLI

Cosa ti regalerà di settembre?

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI



steroidi gusto fragola?



un freakkettone arancione?



un lanciafiamme da tasca?



un egocentrico passatempo?



un distinto distintivo?



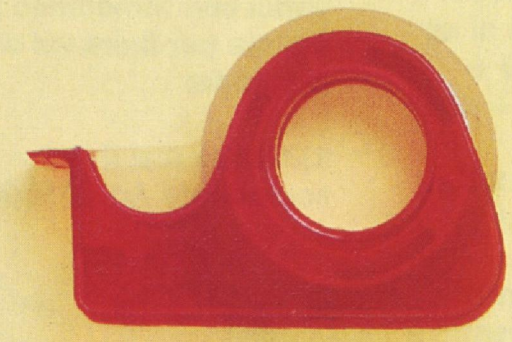
uno scherzo di natura?



una schifaccia?



8 braccia rubate all'agricoltura?



una chiocciola d'attacco?

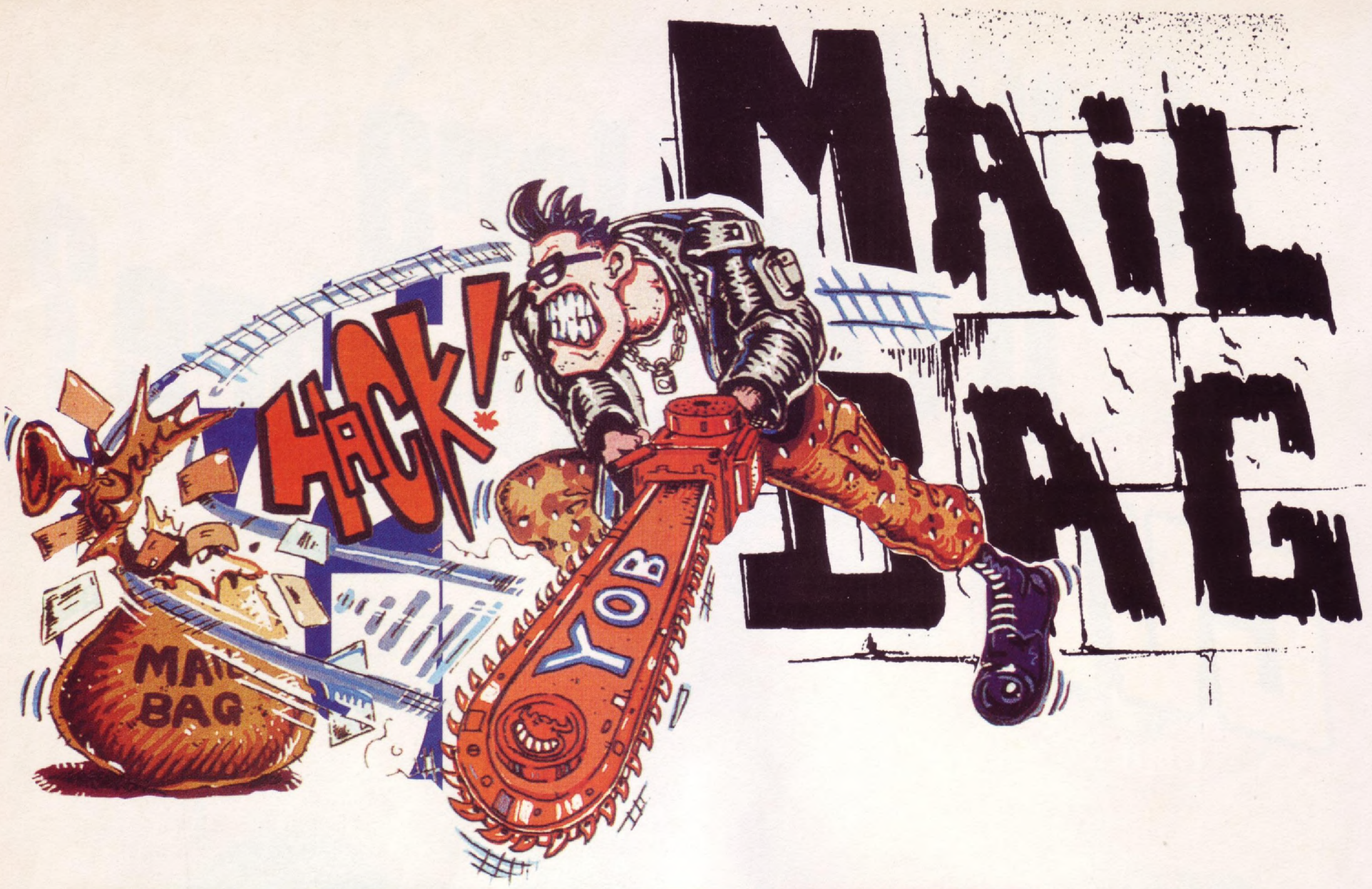


un gadget nuovo di zucca?



una vespa addomesticata?

Scoprilo in edicola!



Adesso ditemi come si fa a scrivere l'introduzione della posta del numero di luglio/agosto senza cadere nelle solite banalità? Ve lo dico, io: è semplicemente impossibile. Quindi beccatevele e per questa volta cercate di chiudere un occhio... Dunque, sfruttate bene questi due mesi vacanzieri: questo non significa che siccome avete più tempo libero potete passare 9-10 ore davanti al monitor o dentro una buia sala giochi! Non vi dico nemmeno di buttare via computer e console o di non fare nemmeno una partita a un coin-op, però cercate di limitarvi. L'estate è fatta per beccare di brutto, quindi voi che potete, dateci dentro il più possibile! Perché ho detto "voi che potete"? Perché noi di CVG ce ne staremo rintanati in ufficio tutt'estate per preparare un numero di settembre più massiccio che mai!!! Fiuuuuu... Acc.. M'è cresciuto il naso di Pinocchio... E' tutta UNA PALLA! Fra un mese CE NE ANDIAMO IN VACANZA ANCHE NOI! UAAAAAAAA, ALEEEEEE', VAI DI BRUTTISSIMAAAAAAAAAA... Come si può capire dal tono poco enfatico di queste righe non ne abbiamo assolutamente voglia, ma è un obbligo... Vabbè, per questo mese ho detto abbastanza beotate: beccatevi il solito indirizzo a cui spedire lettere, disegni, provoloni, assegni in bianco...

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

Ah, quasi dimenticavo: se volete essere citati nei prossimi Mailbag, non scordatevi di mandarci una cartolina dal vostro luogo di villeggiatura! Ultime due cose: visto che ne avete la possibilità cercate di riscoprire il buon vecchio calcetto e i flipper, entrambi presenti massicciamente al mare/montagna/lago e non rincitrullitevi troppo guardando Beverly Hills 90210! E invece di sentire quelli che tutti i mass media vi propongono come la colonna sonora dell'estate (883, Fiorello e Laura Pasini) beccatevi "Strade di Città" degli Articolo 31, "Emergency on Planet Earth" di Jamiroquai e "Sound of White Noise" degli Anthrax, tre LP semplicemente imperdibili nell'attesa di "Music in our Mess Age" dei Public Enemy, che dovrebbe uscire proprio in questi giorni...

QUESTO E' IL NOSTRO STILE

Beotissima (peggio del panda di Ranma 1/2) redazione di CVG.
Sono un ragazzo di 17 anni appassionati di videogiochi, anche se un po' nostalgico. Aspetta, non cestinare la mia lettera, non è la solita lettera malinconica, voglio solo esprimere una mia opinione.
Sono un neopossessore di un fantastico Super Nintendo, nonché di un mitico Amiga 500 + Commodore 128 + Atari Lynx + chipiùnehapiùnemetta.
Rimpiango i mitici periodi in cui mi emozionavo per aver superato uno schermo a Saboteur sul mio vecchio e fido C64, mentre ora giochi come Fatal Fury 2 o Art of Fighting mi piacciono, ma non mi "acchiappano" più, non so se mi capisci.
Sono del parere che non sono i videogiochi ad essere cambiati, ma noi, e con noi tutto il mondo videoludico. Ormai siamo abituati ad avere sempre il meglio e, cosa più importante, siamo cresciuti. Quando mio cugino (10 anni) gioca a Super Ghouls 'n' Ghosts gli brillano gli occhi. Sicuramente è così anche per tutti gli altri ragazzini, ne sono convinto, e una volta cresciuti rimpiangeranno questi momenti.
Pensiamo dunque a divertirci invece di cercare di rievocare momenti che ormai non torneranno più.
Ma ora per finire vai di domande:

1) Uscirà mai il sopracitato Art of Fighting





STATE OF THE ART

Ed eccola, la prima classifica totale-globale della storia dei videogiochi! Ricordo di cosa si tratta a tutti coloro che hanno perso l'ultimo numero di CVG (desgrassià!): in questo box pubblicheremo mensilmente la Top Ten dei giochi più adorati di tutti i tempi, secondo il vostro parere. Potete sfogarvi e tirare fuori titoli che vi hanno fatto passare interi giorni davanti al vostro TV e al Vcs nella vostra infanzia, giochi per Intellevision che vi sono costati la bocciatura a scuola o più semplicemente cartucce per SNES e Megadrive che vi hanno lasciato di sasso. Non avete limiti (e questo vuol dire che potete mettere anche giochi per Vectrex, Spectravision e Amstrad GX 4000), quindi spedite subito la vostra classifica, indicando correttamente titolo del gioco e relativo sistema (computer, console o coin-op) e beccatevi subito la prima Top Ten:

1)	Kick Off	AMIGA
2)	Street Fighter 2	COIN-OP/SNES
3)	Pac Man	ATARI VCS
4)	Formula 1 Grand Prix	AMIGA/PC
5)	Tetris	GAMEBOY
6)	Sonic The Hedgehog	MEGADRIVE
7)	The Secret of Monkey Island 2	PC
8)	Pitfall	ATARI VCS
9)	Dragon's Lair	COIN-OP
10)	R-Type	PC ENGINE

Hmmm, stranamente neanche un titolo per Neo Geo e il solo Street Fighter 2 a rappresentare la nutrita schiera di titoli per SNES, Kick Off si conferma il gioco più amato dagli italiani (ehi, ma Sensisoccer che fine ha fatto?), mentre è sorprendente vedere quanti si siano ricordati di Pac Man e Pitfall, due titoli a dir poco mitici per Atari VCS. Meritatissimo anche il decimo posto di R-Type sull'otto bit della Nec. Come dite? Non siete d'accordo? E allora fatevi sentire, questa è la VOSTRA classifica!

per SNES?
2) Uscirà il seguito di Super Ghouls 'n' Ghosts, visto il finale (the end...?)?
3) E quello di Super Contra?
4) Visto i pochi titoli per Amiga e le software house che la abbandonano, come la Lucasfilm, mi consigliate di tenerla o di venderla (amche se non credo di esserne capace)?
5) Qui la risposta credo sarà più facile: devo vendere il Lynx (e siate precisi nella risposta)?
6) Su altre riviste ho visto voti altissimi per Dead Dance per SNES, ma per me è semplicemente carino. Voi che ne dite?
7) Ricevete bustarelle per dare a volte voti sballati come per Body Blows, che fa pena? Se sì, quanto vi danno?

Fabio Fiorini

Hmmm, sulla questione "nostalgia da videogioco" avevo promesso che non mi sarei pronunciato perché mi sembrava un argomento inflazionato e sin troppo ingigantito. Dico solo che adesso, come molti altri, in effetti passo molto meno tempo davanti al monitor, ma solo perché ne ho molto meno a disposizione! La qualità dei giochi è la medesima, se non superiore e ti posso assicurare che quando sono usciti F1GP, The Manager e Sensisoccer ne ho passate eccome di notti in bianco smanettando sul joystick, altro che "non mi acchiappano più"! Per passare velocissimamente alle tue domande:

1) Probabilissimo.
2) Perché no?
3) Idem con patate.
4) Ma sei pazzo???
5) Ma sei pazzo (2)???
6) Mah, a me Dead Dance, o Tuff E Nuff che dir si voglia, è piaciuto parecchio e ritengo che i voti alti che ha beccato siano abbastanza meritati.
7) Certo. Prendiamo 50.000 lire ogni voto in percentuale, quindi se un gioco becca 90%, vuol dire che la software house ci ha pagato 4 milioni e mezzo... MA NON DICIAMO BEOTATE! E poi, come sarebbe a dire che Body Blows fa pena? Non scherziamo...

MOUNTAIN HIGH AND RIVER DEEP

Sono un simpatico 15enne da poco entrato nell'incredibile, affascinante, impetuoso, megagalattico universo videoludico, infatti felice possessore di un Atari Lynx. Ora vorrei farvi alcune domanducce:

1) Credete che abbia fatto una buona scelta?
2) Esiste una periferica per collegare il Lynx alla TV?
3) Esiste, a titolo informativo, un "Back-up" per il Lynx?
4) Quali giochi mi consiglierestе tuttora (considerato che possiedo già Batman Returns, Checkered Flag, Shangai e Shadow of the Beast)? Magari un gioco di strategia o un beat'em up.

Vostro affezionato

Christian Ruzzarin

P.S. Non potreste dedicare un po' più di spazio alle recensioni per il Lynx?

Innanzitutto Christian, scusa se abbiamo tagliato qua e là la tua lettera, ma lo spazio, come al solito, è quello che è. Prima di passare alle risposte vorrei dire a te e a tutti i lettori che si lamentano per il numero limitato di recensioni per il proprio computer/console che su CVG cerchiamo di provare tutte le novità disponibili per ogni sistema: per il Lynx, come per lo Spectrum, l'Amstrad, il Neo Geo e il C64, non escono dieci-venti giochi al mese, quindi accontentatevi di quelo che c'è...

1) Certo. Comunque dipende anche da quanto l'hai pagato...
2) Purtroppo no.
3) A titolo informativo, no.

GIOTTO NASCONDITI!

Ahahahah... Lo sapevo: critica, critica, ma quando si tratta di passare ai fatti... Ma come, avete criticato per mesi i disegni del Mailbag e quando vi invito a mandare i vostri artefatti per pubblicarli vi tirate indietro? Mah, non è che in Educazione Artistica siete un po' scarsi? No? E allora forza!!! Dateci dentro e, mi raccomando, niente disegni a matita e su fogli a quadretti! Per il resto tutto è accettato (specie se inviate disegni su una banconota da 50.000)...

4)
Mah, Rampart è molto carino e Lemmings, recensito in questo numero di ON!, è massiccio. Altrimenti aspetta i quantomai prossimi Eye of the Beholder e Jimmy Connors Tennis.

2 YOUNG 2 DIE

Ultramitica redazione di CVG,
complimenti per la vostra rivista che diventa migliore ogni mese. Vi scrivo per porre fine a un dibattito che va avanti da ormai troppo tempo, il confronto tra Amiga e PC (segue lunga dissertazione che tagliamo perché non ne possiamo più nemmeno noi... - Simon).
Ecco ora qualche domanda:

1) Ho visto una Preview di Monkey Island 3, per quando è prevista l'uscita?
2) Quando uscirà la recensione di SF2CE per Megadrive?
3) Quanti bit ha il Neo Geo?
4) Quando recensirete giochi per CD-ROM?

Michele Di Stefano

Ma come Michele? Vuoi porre fine alla diatriba e la alimenti ulteriormente con una lettera infuocata? Argh, meriteresti una tiratina d'orecchie, ma per questa volta sopravvoliamo, quindi sciroppati le risposte alle tue domande...

1) Allora, vai a recuperare la rivista dove hai vista la Preview, guarda sulla copertina il mese di uscita (ti risparmio la fatica, è Aprile), dimmi il nome degli animali che vivono sott'acqua (inizia con "Pe" e finisce con "sci"), fai 1 più 1...
2) Sul prossimo numero di CVG!
3) Sedici bit, visto che il processore principale è un Motorola 68000, lo stesso dei vecchi Amiga.
4) Già lo facciamo...

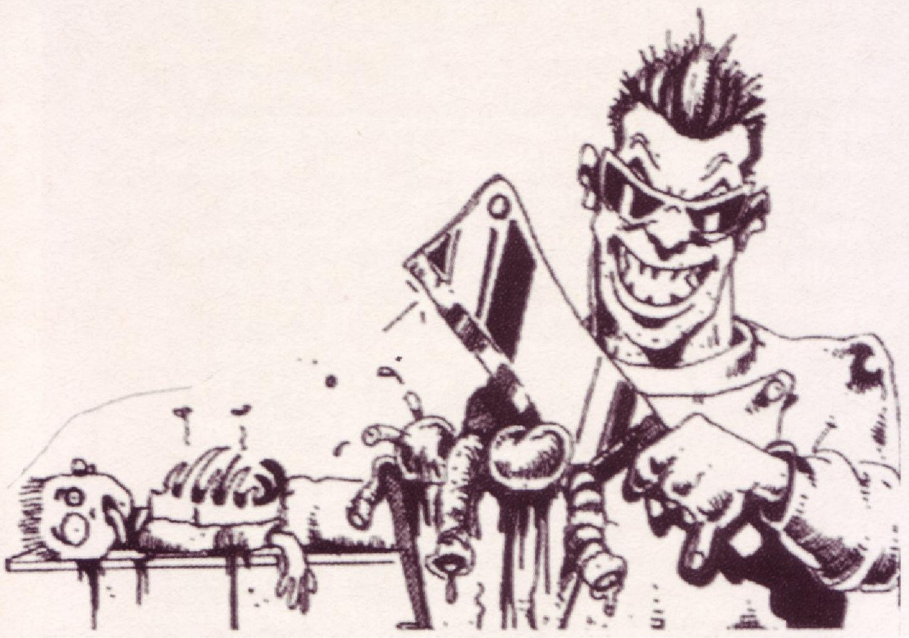


SHORTS

Cominciamo con un saluto a Luca Zanardo che ci ha inviato un fumetto davvero orridodepilante: ma dove cacchio l'hai preso? Antonio Campanella ci chiede di sostituire il Playmaster con Playboy: ehm... Emiliano Nerozzi ci invia due idee per altrettanti videogiochi: beh, ti dico solo che sulla prima dovresti essere un po' più descrittiva, mentre

IL RECENSORE E' UN BEOTA

Uhm, avrei quasi la mezz'idea di levare questa minirubrica: non perché le lettere che arrivano siano poche, ma proprio per il motivo contrario. Ora, siamo d'accordo che "de gustibus non est disputandum", ma a tutto c'è un limite! Mi spiego: è capitato spessissimo che arrivassero due lettere riguardanti il medesimo gioco. Nella prima venivamo accusati di averlo sopravvalutato, mentre nella seconda il lettore si lamentava per il globale troppo basso. Beh, vi dico solo una cosa: cercate di testare BENE i giochi prima di commentarli e di confrontarli con gli altri titoli presenti sul mercato prima di esprimere un giudizio. Ocappa? D'accordo, passiamo ora alle lettere arrivate questo mese...
Paolo Barzaghi si lamenta per i globali assegnati a Death Valley Rally e Super Kick Off. In entrambi i casi basta questa frase per riassumere il parere di Paolo: "Non è affatto vero che sono incontrollabili, bisogna prenderci la mano". Io non parlo perché ho deciso di rimanere imparziale in quanto parte in causa, ma devo sottolineare che Death Valley è abbastanza limitato in quanto a giocabilità e l'unico elemento che ne giustificano l'acquisto sono la grafica e l'umorismo. Voi che ne dite?
Cristiano Volz vorrebbe un 93% per Super Mario Land 2... Assolutamente no e te lo potrebbero dire il 95% delle persone che l'hanno comprato: il titolo della Nintendo è TROPPO, troppissimo, facile e con quello che costa... Forse mentre stai leggendo queste righe avrai già cambiato idea: facce sapè...
Michele senza cognome (guardate che non vi mandiamo a casa bombe o esplosivi vari se scrivete a questa rubrica) ha da ridire su Chuck Rock 2 - Son of Chuck: ora, potremmo anche essere d'accordo con te sul globale troppo alto se criticassi la giocabilità (in effetti dopo averci giocato un bel po' diventa abbastanza montono), ma tu ti lamenti della realizzazione tecnica! "La grafica è un cesso mostruoso, neanche degna di un Vic 20"... Ma dove? Ma diamo i numeri? CR2 è uno dei giochi per Amiga realizzati MEGLIO nel 1993: guarda il parallasse, i nemici di fine livello e le animazioni prima di parlare.



un'avventura avente come protagonista l'Incredibile Hulk esisteva già un bel po' di annetti fa. Marco Picelli ci chiede di spostare l'orario dell'Hot Line perché alle 17 è ancora a scuola: ammazzaò, ma che scuola fai? Comunque va bene: la sposteremo alla mattina, d'accordo? Scherzi a parte vedremo cosa possiamo fare... Andrea Colombo ci scrive "Non capisco perché si parli cosi tanto di pirati di dischi e non si parli anche di quella su musicassette. Vi sembra tanto diversa?". Giusto Andrea, almeno in parte. Se da una parte infatti il discorso è lo stesso (si tratta pur sempre di soldi rubati alla casa produttrice e al cantante/programmatore), la prospettiva cambia radicalmente parlando di dimensioni percentuali: nei videogiochi la pirateria è mooolto più diffusa che nella musica (e non sto parlando solo di nastri pirata, ma anche di CD e vinile). Ne vuoi la prova? Prova a guardare fra i tuoi amici quanti hanno videogiochi piratati e quanti musicassette false: i primi supereranno di gran lunga i secondi, stanne certo.

CHI FA DA SE FA PER TRE

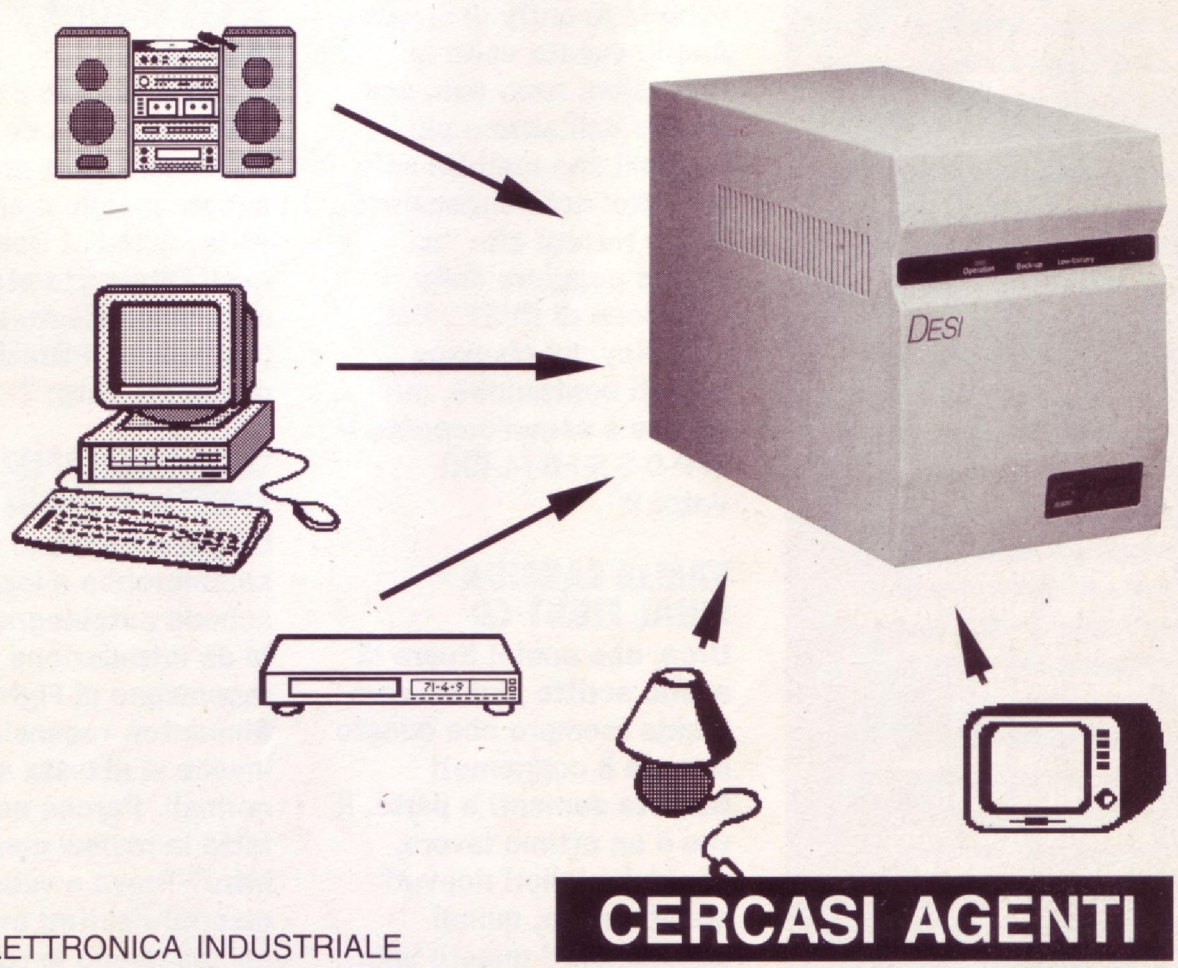
Ora vi starete senz'altro chiedendo "Cos'avranno mai fatto questi due tizi per meritarsi un voto così esagerato e soprattutto che razza di gioco è mai TUTTO!!!". Beh, è semplice: Matteo e Alessandro ci hanno mandato UN'AGENDA PIENA DI RECENSIONI DI VIDEOGIOCHI!!! E non sono solo semplici lavoretti, ma recensioni con un pacco di disegni, foto, caricature, trucchi... E l'agenda è pure bella massiccia! PAZZESCO! Ragazzi, ma quanto cavolo ci avete messo a riempirla??? Difficilmente



GRUPPI DI CONTINUITÀ NO-BREAK U.P.S. SERIE DESI

In qualsiasi momento, in mancanza di energia elettrica, i gruppi di continuità ASSEL continuano ad alimentare le vostre apparecchiature. Disponibilità da 150 a 8000 VA

RICHIEDETECI LA DOCUMENTAZIONE



ASSEL ELETTRONICA INDUSTRIALE

CERCASI AGENTI

VIA ARBE, 85 - 20125 MILANO (ITALY) TEL. 02-66.80.14.64- FAX 02. 66.80.33.90

verrete scalzati dal primo posto, credetemi.
Voto: 9/10

ALESSANDRO TACCHI - STREET FIGHTER 2

Adesso a me dispiace un po' per Alex: la sua, singolarmente, è la migliore recensione finora giunta in redazione. Foto buone, un grandissimo lavoro di impaginazione con disegni e adesivi un po' ovunque... Purtroppo per te questo mese è arrivato anche il megalavoro di Matteo e Alessandro, che trovi qualche riga più in su. Come consolazione posso dire anche a te che difficilmente ti verrà levato il secondo posto assoluto: lo so, avresti preferito il primo, ma il tuo rimane comunque un capolavoro.
Voto: 9 1/2

LUCA MAURONER & NICOLA BOTTARELLI - RANMA 1/2 NEW

Fortissimo! Luca e Nicola ci hanno mandato, insieme alla recensione, una videocassetta con i migliori momenti del gioco, le mosse strane e spettacolari, le varie opzioni... Insomma, una recensione su VHS! Beh fratelli, lasciatemnelo dire: siete grandi! La prossima volta se riuscite cercate di aggiungere la vostra voce sul nastro (non è difficile) con i vostri commenti!
Voto: 9

FABRIZIO CIAMPRONE - SPLATTERHOUSE 2

Ritorna alla grandissima Fabrizio e, possiamo dirlo senza timore di smentite, non delude. Belli i disegni e gradevole da leggere la recensione. Se non arrivano altre recensioni migliori nei prossimi mesi dovresti rimanere tranquillamente fra i primi e beccarti un premio!
Voto: 9

SERGIO "RAY" PORCELLINI - BIO HAZARD BATTLE & TEENAGE MH TURTLES

Questo dev'essere il mese dei ritorni: dopo Fabrizio ecco la re-entry di Sergio. Anche questa volta le recensioni sono due, una meglio dell'altra e più leggibili che mai! Un solo appunto: dalla recensione di Bio Hazard cito "un casino peggiore della redazione di CVG!". Beh, caro Ray, mi dispiace doverti contraddire, ma questo è semplicemente I-M-P-O-S-S-I-B-I-L-E!!!
Voto: 9 -

VAMJA SAKSIDA - FINAL FIGHT CD

Urca, che nome! Spero di averlo scritto giusto, caro Vamja (sempre che questo non sia il cognome)! Battute dementi a parte, il tuo è un ottimo lavoro, uno dei migliori ricevuti questo mese, quindi sollucchérati questo bel...
Voto: 8 +

LUCA CASAGRANDE - GOBLIINS 2

Ed eccolo, un mito giovanile! Luca ci ha inviato, insieme alla recensione, una sua foto e un paio di disegni!
E' così che si fa!!!
Comunque se hai una sorella, la prossima volta metti la sua foto (stiamo scherzando, eh!). Voto: 8

PASQUALE SCIONTI - STEEL TALONS E SLIME WORLD

Un altro gradito ritorno, quello di Pasquale. Le recensioni sono scritte ancora meglio dell'altra volta, quindi... Continua così! Oltretutto stavolta hai scritto giusto Lynx (ehehehe...)! Grazie per i disegni!!! Voto: 7 1/2

LUCA CARRAFIELLO - FIGHTING SIMULATOR

Un pazzo! Almeno così sembrerebbe a leggere la scheda autobiografica che fa da introduzione alla recensione di Fighting Simulator, recensione che invece si attesta su livelli normali. Perché non hai fatto la review come la intro? Prova e vedrai che otterrai risultati migliori! A noi piacciono le robe fuori di testa... Voto: 7 1/2

ALESSANRO LA ROSA - DOUBLE DRAGON 3

Ammazzaò, ma proprio non t'è piaciuto 'sto gioco per Megadrive!
Altrimenti non si giustificherebbe un simile astio nei confronti di tale cartuccia.
La recensione non è male, ma cerca di essere maggiormente imparziale nella descrizione del gioco. Voto: 7

UGO MARTIRI - SUPERMARIOLAND 2

Cosa? 93% a SML2??? Ehi Ugo, non scherziamo... Ti perdoniamo solo perché la tua recensione è scritta bene, altrimenti... Ah, se scrivi ancora in azzurro sulla carta a quadretti bianca e blu ti mandiamo a casa in spedizone punitiva Mad Max, quindi occhio... Voto: 7.

SIMONE MORA - INDIANAPOLIS 500

Ehi Simone, abbiamo pubblicato il tuo nome, adesso ci devi almeno il 50% dei soldi vinti con il tuo amico! La recensione non è malaccio, ma è forse un attimino troppo stringata. Mandacene un altra subito, ok?
Voto: 7. ■

CHI FA DA SE' FA PER TRE

E vabbè, ormai ci siamo abituati: le recensioni "fatte in casa" arrivano come al solito a paccozzi, quindi abbiamo deciso di porre una deadline a questo box che da un po' di mesi accompagna la Mailbag. Allora, pubblicheremo i nomi dei migliori recensori da casa ancora su questo numero, quello di settembre e di ottobrre. Sul prossimo numero finalmente scoprirete cosa vinceranno i migliori e a ottobre pubblicheremo i nomi di coloro che potrebbero tranquillamente aspirare a far parte della redazione di CVG. Tornando al Chi fa da Sé Fa per Tre di questo mese devo vedere che finalmente avete iniziato a sbizzarrirvi: sono arrivate delle lettere assurde (in senso buono) come potrete leggere fra un po' di righe e questo ci ha fatto un immenso piacere. Ah, a proposito, abbiamo due nuovi leader della classifica (classifica che trovate, come sempre, in fondo, anche se abbiamo deciso di pubblicare ora solo i nomi dei 20 migliori), quindi caro duo Mercanti-D'Arco, datevi da fare se volete tornare in testa. Chi sono quei genialoidi che vi hanno superato? Beh, è presto detto: eccoli...

Ed ecco la Top 20 aggiornata cone le migliori recensioni sinora giunte in redazione:

1) Matteo Colombo & Alessandro Martini
2) Alessandro Tacchi
3) Roberto Mercanti & Marco D'Arco

4) Luca Mauroner & Luca Bottarelli
5) Gianluca Monti
6) Fabrizio Ciamprone
7) Marko Carmè
8) Sergio Porcellini
9) Alberto "Sirio" Inzaghi
10) Alessia Formica
11) Gianluca Di Benedetto
12) Gianluca Panuccio
13) Federico Nesi
14) Claudio Piccinini
15) Antonio Rispoli
16) Vanja Saksida
17) Simone Marotta
18) Luca Casagrande
19) Marco Savini
20) Luca Chairulli

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

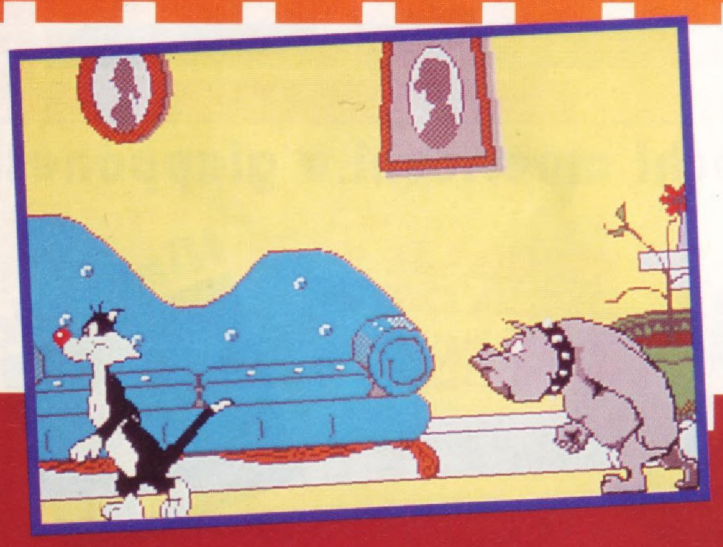
SONY ACQUISTA PSYGNOSIS!

Giravano un sacco di voci e alla fine la notizia è stata confermata: la Sony ha annunciato di aver acquistato la Psygnosis! Secondo gli accordi raggiunti, la Psygnosis continuerà a produrre giochi in Europa con la propria etichetta ma si occuperà anche dello sviluppo di titoli per la divisione giochi della Sony, cioé la Imagesoft. La nuova acquisizione da parte del colosso giapponese ha un'importanza fondamentale: da una parte c'è la Sony con tutte le sue proprietà in ambito cinematografico e musicale, e dall'altra una società come la Psygnosis all'avanguardia nella "ricerca videoludica" soprattutto in ambito CD. La Sony ha intenzione di distribuire un'ampia gamma di titoli in Europa entro quest'anno si parla di titoli come Last Action Hero, Cliffhanger, che vi avevamo già annunciato lo scorso numero, più Sewer Shark e nientemeno che Sensible Soccer per console! Abbiamo come l'impressione che mettendo insieme i diritti cinematografici e musicali della Sony con il talento della Psygnosis ne vedremo davvero delle belle!



COME MI TURBA SF2!

Ormai non ci facciamo neanche più caso: le notizie su Street Fighter 2 si accavallano ogni giorno ed è diventata ormai una routine quella di sentire smentite e voci che si rincorrono. L'ultima è questa: la Capcom ha intenzione di immettere sul mercato giapponese la sua versione Turbo di SF2 Champion Edition. Gira voce che la cartuccia di questa nuova versione debba avere dimensioni dai 20 ai 24 Megabit e l'uscita è prevista per settembre. Con una simile capacità di memoria purtroppo il prezzo dovrebbe ulteriormente levitare, cosa che non farà certo piacere a chi ha già sborsato i centoni per l'originale. Le differenze tra le due versioni, come molti sapranno, riguardano i fondali (più animati e più dettagliati), nuove mosse e la possibilità naturalmente di impersonare i quattro supercombattenti di cui ormai sapete tutto di tutto.





- In arrivo per Megadrive due giochi ispirati a grandi protagonisti dei cartoon: si tratta nientemeno che della Pantera Rosa e di Silvestro e Titti. Il tutto prodotto dalla Tecmagik.





NEWS

VOGLIO QUEL SUPER NES, NON SCUSE!

Ormai completo per almeno tre quarti l'ennesimo titolo della Lucasarts basato sulla saga di Guerre Stellari: stiamo ovviamente parlando di Super Empire Strikes Back, ispirato all'omonimo (a parte il Super) film, secondo capitolo (o anche quinto) della saga ideata dal mitico George Lucas. La "capienza" della cartuccia dovrebbe andare dai 10 ai 16 Megabit e i livelli di gioco saranno 14. Seguendo la trama del film, il gioco ha inizio nelle lande ghiacciate del pianeta Hoth con Luke a bordo del suo Taun Taun. I personaggi governabili sono i soliti Luke, Han e Chewbacca ma ad ognuno sono state conferite delle nuove capacità: Luke per esempio può sfruttare la forza e far fluttuare la sua spada-laser per poi lanciarla contro i nemici. Inoltre, ci dovrebbe essere un nuovo sfruttamento del Modo 7 per una corsa in soggettiva (a bordo di una Snowspeeder, le navicelle utilizzate per combattere contro i Camminatori AT-AT) solo che stavolta il



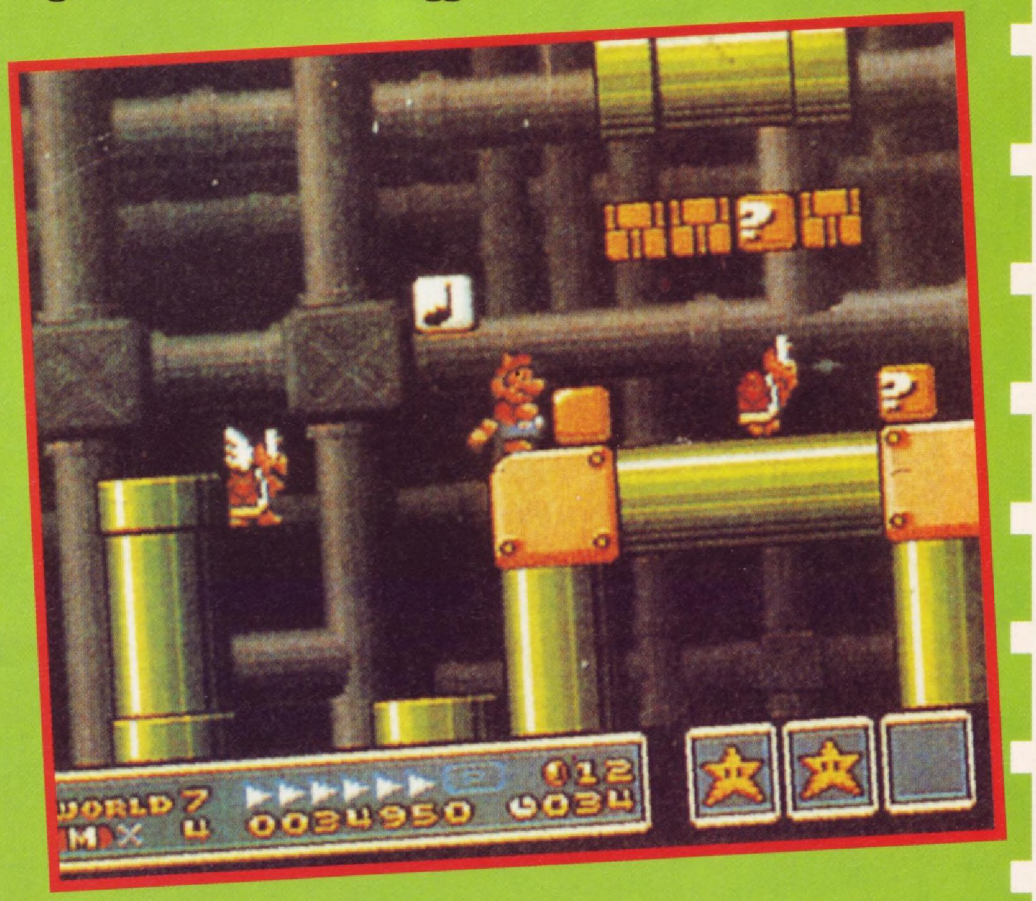


terreno non sarà piatto ma pieno di rilievi montuosi! E arriva nel frattempo un'altra indiscrezione relativa a X-Wing: sembra che la Lucasarts stia meditando di sfruttare il nuovo chip Super FX per convertire il suo favoloso simulatore spaziale sul Super Nes! State sintonizzati per ulteriori notizie!



MARIOGALLERY

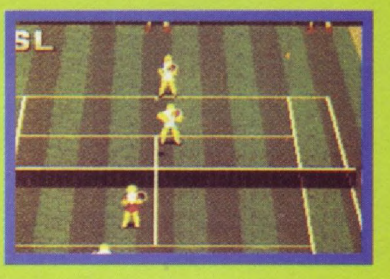
Non è Super Mario 5 però ci si può accontentare: si chiama Super Mario Collection, è realizzato dalla Nintendo, e comprenderà in una sola cartuccia per il Super Nes tutti i capitoli della saga di Super Mario Bros apparsi sull'otto bit della più famosa società di videogiochi del mondo. Vale a dire Super Mario Bros. 1, le due versioni giapponese e americana di Super Mario 2 e lo stramitico Super Mario 3. E allora? Chiederà qualcuno. Allora tutta la grafica è stata rifatta per l'occasione e se siete dei fan di Mario sarete proprio obbligati a non lasciarvela sfuggire!



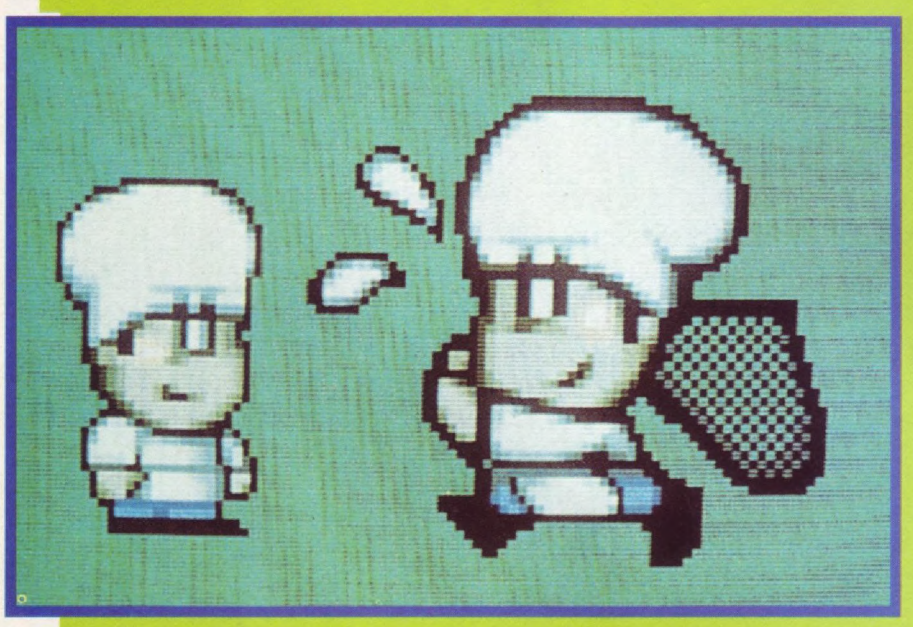
NEWS

- Sapevamo tutti che Street Fighter 2 è stato un grosso successo in tutti i continenti, ma avete idea di quanto abbia venduto? Ebbene, sembra proprio che il mito dei miti abbia deliziato i Super Nes di SEI MILIONI di persone! E' esattamente il doppio di quanto si aspettavano alla Capcom ed è anche uno dei più grossi successi videoludici di ogni tempo...- Anche i videogiochi avranno il marchio "vietato ai minori". In Inghilterra molti passeranno sotto le grinfie della censura e la Sega è già d'accordo nel porre un marchio di divieto di acquisto ai minorenni in America.- La notizia non è confermata, ma sembra che la Acclaim stia già lavorando a un suo Mortal Kombat 2...
- La US Gold ha acquistato i diritti per ludificare le prossime olimpiadi invernali di Lillehammer.
- La Virgin continua a pizzicare l'industria di 3DO, con Stallone che dovrebbe partecipare alla realizzazione del gioco facendosi riprendere (come Jordan per il gioco della EA).
- Pierre le Chef: Out to Lunch è il nuovo gioco della Minscape. Come si può intuire il gioco è a sfondo culinario e vi vede nei panni di un cuoco alla ricerca di ingredienti in 48 livelli piattaformici ispirati a varie forme di cucina internazionali.
- Solo in America può succedere: sta per nascere il Sega Channel, cioè un canale televisivo via cavo tutto della Sega. Tramite uno speciale decodificatore da collegare al Genesis (il Megadrive americano) i giochi possono essere downloadati su cartuccia e giocati finché non si spegne la macchina. I programmi televisivi includeranno, notizie, preview e rubriche di consigli e strategie. Massiccio!



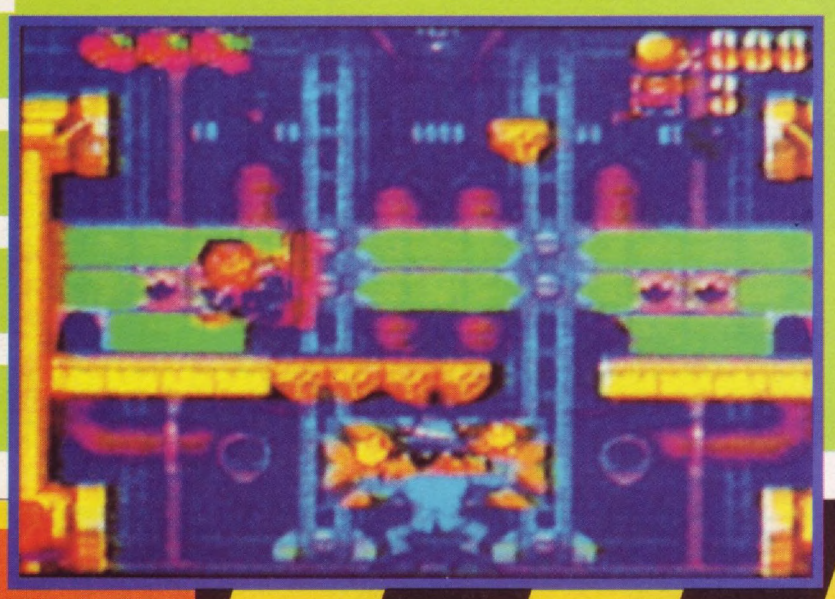


- Nuova conversione da Neo Geo a Super Nes: si tratta del picchiaduro Sengoku (bah, neanche tanto bello).
- Super Back to the Future 2 è il nuovo tie-in pronto per il Super Nes. Farà un massiccio uso del Modo 7 e seguirà per filo e per segno la trama del film.
- Nuovo titolo della Sega per il Mega CD: si tratta di After Armageddon e come l'apocalittico titolo suggerisce, ci si trova in un'ambientazione



cinematografica. Con Jurassic Park e Last Action Hero già nelle mani della concorrenza, la Virgin si è "accontentata" dei diritti del nuovo film di fantascienza di Sly Stallone, Demolition Man, e della biografia filmica di Bruce Lee, Dragon. Nel primo sarete nei panni di un poliziotto che uscito dall'ibernazione va a caccia di un serial killer, nel secondo dovrete picchiare selvaggiamente 12 avversari con un totale di 36 mosse! Le console destinate alla conversione sono Megadrive e Super Nes (che strano, eh?) ma per Demolition Man si parla







NEWS



postatomica con il genere umano schiavizzato da immonde creature. Voi siete un quindicenne che dispone di un libro magico che porta i "mostri" dalla vostra parte. Peccato che l'unico modo per alimentarli sia fargli mangiare carne umana. Tremendo!

- Arriva un nuovo gioco di tennis per il PC Engine: è la Hudson a programmarlo (yuppie)! ed è dotato di molti più colpi dell'originale. Il nome? Power Tennis, cosa vi aspettavate?

- PC Denjin o Air Zonk, insomma la versione fantascientifica di PC Kid arriva su CD e gli autori hanno avuto la bella pensata di chiamarlo CD Denjin. Canzoni giapponesi e musiche a gogo più valanghe di nuovi livelli sono le novità: speriamo che sia un po' più giocabile del precedente.

- Cosmo Police Galivan è un nuovo picchiaduro della Nihon Bussan per il Super Nes: l'ambientazione cyber-organica è splendida e le mosse parecchie. Tenere d'occhio, please.

- E vai ancora di tennis: la Namco lancerà Family Tennis, nel quale una tranquilla famigliola giocherà a singoli e doppi in svariate ambientazioni: su una banchina in riva al mare (con le palline che finiscono tranquillamente in acqua), su una spiaggia, davanti a casa etc. Più classico International Tennis Tour della Loriciel. Entrambi sono per Super Nes.

- Super Chinese World 2 (lo confessiamo, mai visto il primo) è un gioco della Culture Brain per Super Nes in cui si potranno scegliere tre modi di gioco che cambieranno totalmente il gioco. I tre modi si chiamano infatti Platform, Duel (picchiaduro) e Role-Playing! Protagonisti due divertentissimi cinesini che le menano a destra e a sinistra.





- Ancora Sega e ancora Mega CD: Citizen X è un nuovo gioco ricolmo di sequenze cinematografiche in cui si presenteranno terribili clown assassini e techno punk maniaci. La definizione è migliore dei precedenti titoli "filmici" per il Mega CD.

- Il 28 Maggio è uscito nelle sale cinematografiche americane il film di Super Mario Bros. Il protagonista è Bob Hoskins (nella parte di Mario. E' l'attore che interpretava il detective in Roger Rabbit). Il film comprende vari personaggi della saga videoludica, tra cui la Principessa e il malvagio Koopa (interpretato nientemeno che da Dennis Hopper). Quest'ultimo ha organizzato l'invasione di Brooklyn da parte di uno stuolo di dinosauri evoluti, suoi consimili, contro cui Mario e Luigi dovranno combattere all'ultimo bonus! Aspettatevi un servizio completo sul prossimo CVG!



NIPPO NEWS



Bentornati. Vi siete ricordati di inviare un mazzo di crisantemi alla casa imperiale nipponica? Come sarebbe a dire "chi è morto"? La ricorrenza da festeggiare è l'ascesa al trono della nuova imperatrice del paese del sol levante: tanti auguri alla graziosa imperatrice Masako. Dal canto nostro ci uniamo a cotesta felicità prendendo visione dei frutti del duro lavoro da parte dell'onolevole industlia nipponica del softwale cominciando proprio con la Sega che, prima fra tutte, sembra voler dare una botta definitiva alle voci che predicono un'imminente crisi del settore videoludico anche nella beneamata terra dei samurai. Hanno infatti preso il via i lavori di programmazione per quanto riguarda i due titoli più venduti non solo in Giappone ma anche in Italia stessa: trattasi della terza avventura di Sonic (intitolata, guarda caso, Sonic the Hedgehog 3) e di una nuova versione del picchiaduro Sega per eccellenza: Bare Knuckle Act 3. Cosa mai potrebbero inventarsi per portare ancora una volta alla ribalta questi due miti senza creare imbarazzanti e troppo ridondanti situazioni di deja-vu? Lo sapremo tra molto, molto tempo. Tra molto tempo (verso novembre, nella fattispecie) è prevista l'uscita dell'avventura grafica, su cartuccia da otto mega, di Capitan Harlock: tutti i fan di Reiji Matsumoto dovrebbero cautelarsi facendosi immediatamente sentire, per non incorrere nelle disgrazie che accaddero, un paio di anni or sono, all'avventura grafica di Nadia che non fu mai importata parallelamente (figuratevi poi ufficialmente...). A buon intenditor poche parole. Ciò che ha sconvolto di più la mia già rovinatissima mente, nel visionare i primi demo giocabili, è stata senza dubbio la terza versione di Musha Aleste che, come la precedente, verrà distribuita in formato CD: Denim Aleste 2 è quanto di più esaltante potrete aspettarvi verso ottobre per il vostro Mega CD ormai in fase di pieno rilancio. Se siete essenzialmente dei nostalgici e sognate di rivivere le emozioni legate ai primi giochi usciti per Mega CD (più che nostalgici direi masochisti...) attendetevi il seguito di Nostalgia 1907 che, udite udite, dovrebbe essere editato interamente in lingua inglese, con vostra immensa gioia e mio eterno rimpianto. Bart Simpson vs Space Mutants dovrebbe invece essere disponibile sul finire dell'estate, così come Power Drift.

Avete mai sentito parlare di simulazioni calcistiche in cui l'aspetto principale è dato dalla simulazione manageriale e il massimo di azione che si può compiere è quello di agire ogni tanto su uno dei tre pulsanti del pad? No, non è Football Manager, anche se gli si avvicina non poco. Si tratta di Captain Tsubasa, o Holly e Benji in puro italian style, giunto alla quarta versione su Super NES e pronto a prendere il via anche su Megadrive. Se siete dei fanatici della serie televisiva vi conviene non prenderlo neppure in considerazione, onde non tritarvi il fegato dalla rabbia. Sarebbe invece interessante prendere in considerazione Jinga Tetsudo 999,meglio conosciuto dai veterani dei cartoni animati come Galaxy Express 999 e la cui data di uscita, purtroppo, è ancora avvolta dal mistero. Il gioco, che come avevamo annunciato alcuni mesi or sono avrebbe dovuto calcare le scene già da parecchio tempo, un'avventura grafica con intermezzi a cartone animato sullo stile Hunter Yoko 2 ed è, come al solito, curata da Nihon Telenet e Riot (saga di Valis, di Hunter Yoko, di Nadia) e, dati i tempi ormai apocalittici di programmazioni e dalla qualità delle prime immagini, è lecito aspettarsi qualcosa di veramente buono. Gli amanti dello stile vagamente tondeggiante e sbarazzino tipicamente giapponese saranno lieti di sapere che, tra settembre ed ottobre, sarà messo in commercio il seguito di Battle Mania, lo shoot'em up multidirezionale che aveva come protagoniste due fanciulle piuttosto pepate e che vi vedeva, in certe situazioni, a gestire contemporaneamente tre giocatori con il solo ausilio di uno dei vostri pad (e vorrei vedervi maneggiare due pad alla volta). Confesso che la prima versione, uscita l'estate scorsa, mi aveva divertito parecchio, non ultimo perché costituiva una simpatica variante ai soliti shoot'em up fracassatutto e per qualche tocco grafico di incredibile fattura. Troverete sicuramente di che divertirvi anche in questo Battle Mania 2. Se siete invece tipi senza mezze misure a cui importa unicamente di menare le mani nel modo migliore possibile, farete i salti mortali (con calcio volante, naturalmente) alla notizia della prossima conversione di Burning Fight per Mega CD così come per Sengoku Densho, ma se la vostra massima aspirazione è quella di emulare le migliori avventure e simulazioni per PC allora opterete sicuramente per Wing Commander. Passiamo dunque al Famicom toccando subito un argomento piuttosto ispido. Mi pare infatti doveroso spendere due parole riguardo la prossima conversione del seguito di Street Fighter 2 Champion Edition. La versione annunciata dalla Nintendo come passibile di futura conversione sul suo 16 bit è infatti quella (l'unica) ufficializzata dalla Capcom, ovvero la "semplice" versione Turbo Edition e non Delta Turbo o, peggio ancora, Super Delta Turbo come qualcuno poteva pensare. Queste due sopracitate versioni che, a quanto ho potuto constatare, dilagano ormai da tempo nelle sale giochi di mezza Italia, costituisvono infatti due delle 13 differenti versioni di Street Fighter 2 che hanno come patria Hong Kong e che mai la Capcom si è sognata di riconoscere come sue licenze. Scordatevi dunque di veder piombare dall'alto bazooka a raggi termici lunghi come una casa o di vedere Ryu e Ken avvolti da un'armatura e pronti a lanciarsi addosso un fascio di missili teleguidati. Le cose più eclatanti a cui potremo assistere saranno infatti misteriose sparizioni di Blanka, continui Spinning Pile Diver a cui è impossibile sottrarsi, Hadooken a mezz'aria, Yoga Typhoon o, come potete ammirare nelle immagini, costumini color nuziale di Chun Li. La cosa più interessante è che c'è chi afferma che tutte queste piccole doti sopracitate altro non siano che il frutto di numerosi bug apparsi in fase di programmazione nella seconda versione di Street Fighter e che la Nintendo ha saputo virtualmente sfruttare appieno. Come vedete non tutti i mali vengono per nuocere. Se pensavate che con Ultraman avessimo raggiunto il massimo dello squallore-divismo non avevate ancora fatto i conti con la lucertola a due zampe per eccellenza: Gojira (o Godzilla che dir si voglia).

La morte del compianto regista ideatore del mostro di gomma aveva immediatamente gettato ombre sul possibile futuro del gioco che, in quel periodo, era ancora alla fase di ideazione e studio. Pare invece che, con un pizzico di fortuna, si possa mettere le mani su questo psicobavoso titolo già a partire dalla fine di agosto.

Aspettatevi sicuramente una lunga e dettagliatissime recensione perché di titoli così se ne vedono ben pochi (due, a conti fatti). Da questa stagione ha preso il via in Giappone il primo campionato professionistico di Soccer che deve aver stimolato non poco la Human a rieditare, con migliorie non indifferenti,il suo vecchio Formation Soccer. In questa nuova versione dovrebbe essere possibile editare a piacere una squadra, customizzando i valori di attacco, difesa, velocità nonché intercalandola nell'attuale campionato nipponico (che bellezza...). L'arbitro non dovrebbe più estrarre unicamente il cartellino rosso, sarà possibile effettuare sostituzioni in qualunque momento della partita, varierà leggermente il modo di gestione dei calci di rigore e radicalmente quello delle punizioni. Il resto (grafica, scrolling, giocabilità) dovrebbe mantenersi pressoché inalterato, salvo qualche possibile miglioria dell'ultimo momento, ovvero su livelli decisamente buoni. Incominciano a farsi notare, anche su Super NES, avventure grafiche degne di nota: migliaia di fan italiani di Lamù scalpiteranno dunque nell'attendere, per circa quattro mesi, il primo gioco su Famicom dedicato alla loro beniamina. Uruseiyatsura: Stay With You costituisce la rieditazione della arcaica e tuttavia stupenda avventura di Lamù apparsa nel lontano 1989 su CD per il mitico PC Engine. E, purtroppo, proprio a quest'ultima macchina tocca questa volta sopportare il sacrificio di vedere menzionati unicamente un paio di titoli per effettiva carenza di spazio: vi prometto che la prossima volta sarà la prima console ad essere menzionata. Credevate che col secondo CD di Gunbuster: Top wo nerae! si fossero concluse le vostre peripezie con le tre sinuose pilote di mecha? Secondo voi, allora, di che cosa potrabbe trattare il Gunbuster vol.3 previsto entro Natale? Visto che siamo in tema di seguiti illustri vi farà forse piacere sapere che, per i primi giorni di dicembre, sono previste anche le uscite di una seconda versione di Yamato, della terza parte dell'epopea di Super Schwarzschild e della quinta parte della saga di Valis. Al rientro delle vacanze, invece, saremo deliziati da un grazioso cofanetto contenente due diversi CD di Macross, per il quale ho già ipotecato la casa e di cui troverete sicuramente un'adeguata recensione. Con questo passo e chiudo.

PIER FRANCO MERENDA

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.

CONSOLLE

MEGA DRIVE (GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART	L. 245.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO TV	L. 255.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC	L. 279.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 259.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO	L. 339.000
CAVO SCART PER SUPER NINTENDO	L. 40.000
CONVERTITORE PAL PER SUPER NINTENDO	L. 68.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE	L. 399.000
SUPER FAMICOM (JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO	L. 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L. 40.000
CONVERTITORI PAL PER SUPER FAMICOM	L. 68.000
GAME GEAR (JAP) + 1 GIOCO	L. 269.000
TV TUNER (TELEVISORE PER GAME GEAR)	L. 215.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE	L. 139.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE + 1 GIOCO	L. 155.000
SEGA MEGA CD II	L. 650.000

S. Famicom/S. Nes

Acrobot Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat Basketball
Burai
C. Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cross America
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
Hero Senki
Hokuto-No-Ken
Home Alone
Home Alone II
Hockey NHL '93
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
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
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
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 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
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Ulitma IV
Utopia
Waialae Country CLub
Xardion
Wing Commander

Mega Drive

Acquatic Game
Aero Blaster
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
Darius II
Darwin 4081
David Robinson Basketball
Dinoland
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
Fire Mustang
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Golden Axe II
Granada
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toki
Holyfield's Boxing
Holyfield's Real Deal
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
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
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
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Athlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
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 Thender Blade
Sword Of Sodan
Taikei-Ki
Taz Mania Story
The Faerry Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Tiny Toun Adventure
Turbo Out Run
Varis
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy III
World Cup Soccer
Kick Boxing
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos LHX Attack Chopper

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri: 02/6128240-66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo. **Siamo aperti:**
dal Lunedì al Venerdì dalle 09,00/12,30 e dalle 14,00/18,30
Sabato mattina 09,00/13,30 **sabato pomeriggio chiuso**

CONSOLLE NINTENDO/NES + GAME BOY + GAME GEAR + GIOCHI TELEFONARE!!

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £ 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI 24 ore su 24 allo 02/6128240

FlashFire · GAME GEAR · SEGA MEGADRIVE · GAMEBOY · Nintendo · SUPER FAMICOM · CORE GRAFX · IBM PC · PHILIPS · SINCLAIR · GAMATE · ATARI · CITIZEN

star · PC Engine · QuickJoy · SNK Neo-Geo · Commodore

CVG PREVIEW

>Sembra che ogni grossa software house sia impegnata a implementare il genere degli RPG. Il chiacchieratissimo Ambermoon ha il suo rivoluzionario texture mapping, Darkmere promette di accorciare ulteriormente le distanze fra giochi di ruolo e puro cinema, e anche Liberation (Captive 2) sembra uno sballo. Ma quello che pare avere tutte le carte in regola per far sembrare i tre giochi sopracitati nient'altro che avventure testuali è Realms Of Darkness della Grandslam. Esteriormente il gioco somiglia a Rome A.D. 92 o Robin Hood (ambedue della Millenium); ma le apparenze possono ingannare: c'è molto di più in Realms Of Darkness di quanto abbiano quei due giochi messi insieme. J.P. Banks-Mercer (JP per gli amici), il Project Manager del gioco, assicura che il prodotto finito supererà le nostre aspettative (se lo dice lui...- la Redazione). La trama è piuttosto convenzionale e non sprecheremo il vostro tempo a raccontarvela, in quanto ci sono cose molto più interessanti da riportare. Ad esempio, cos'è che rende ROD così differente dagli altri; la parola a JP: "Innanzitutto, abbiamo una mappa dell'esterno sulla quale si può camminare, e potete visitare fortezze, villaggi ecc. Se incrociate certi punti di accesso, come l'ingresso di una città, la veduta si converte in una mappa isometrica molto più grande che rappresenta ogni cosa in maggior dettaglio e potete esplorare i dintorni nonché combattere qualsiasi creatura ostile. Poi, se decidete di entrare in un edificio, lo schermo cambia per mostrare l'azione di fronte, e potrete spostarvi e combattere in quella maniera. E' come avere tre giochi in uno". Niente male, vero? Ma gli RPG non sono noti per non avere molto carattere e far gola soltanto agli avventurieri incalliti? "Non questo qui. Oggigiorno è l'umorismo a vendere i giochi, ed è un aspetto che Realms Of Darkness non ha trascurato". E in effetti il gioco presenta un mucchio di personaggi (mostri compresi), ognuno con la sua personalità. Un altro aspetto che i programmatori hanno curato bene è il realismo. Nel gioco, infatti, saranno evidenziati i luoghi già visitati; ma se starete lontano da una particolare zona per troppo tempo l'evidenziazione verrà rimossa, come se il vostro personaggio avesse dimenticato dov'è stato. E anche la grafica non è meno curata: "Il paesaggio conterrà un mucchio di animazioni: squali che nuotano nel mare, fumo che fuoriesce dai camini, stagioni cangianti... praticamente tutto ciò che trovereste nella realtà". Insomma, se le cose stanno veramente così, un 90 di globale a Realms Of Darkness non glielo leva nessuno!

GRANDSLAM

VERSIONE: AMIGA

USCITA: IMMINENTE

REALMS OF DARKNESS



CVG PREVIEW

BUBBA'N'STIX

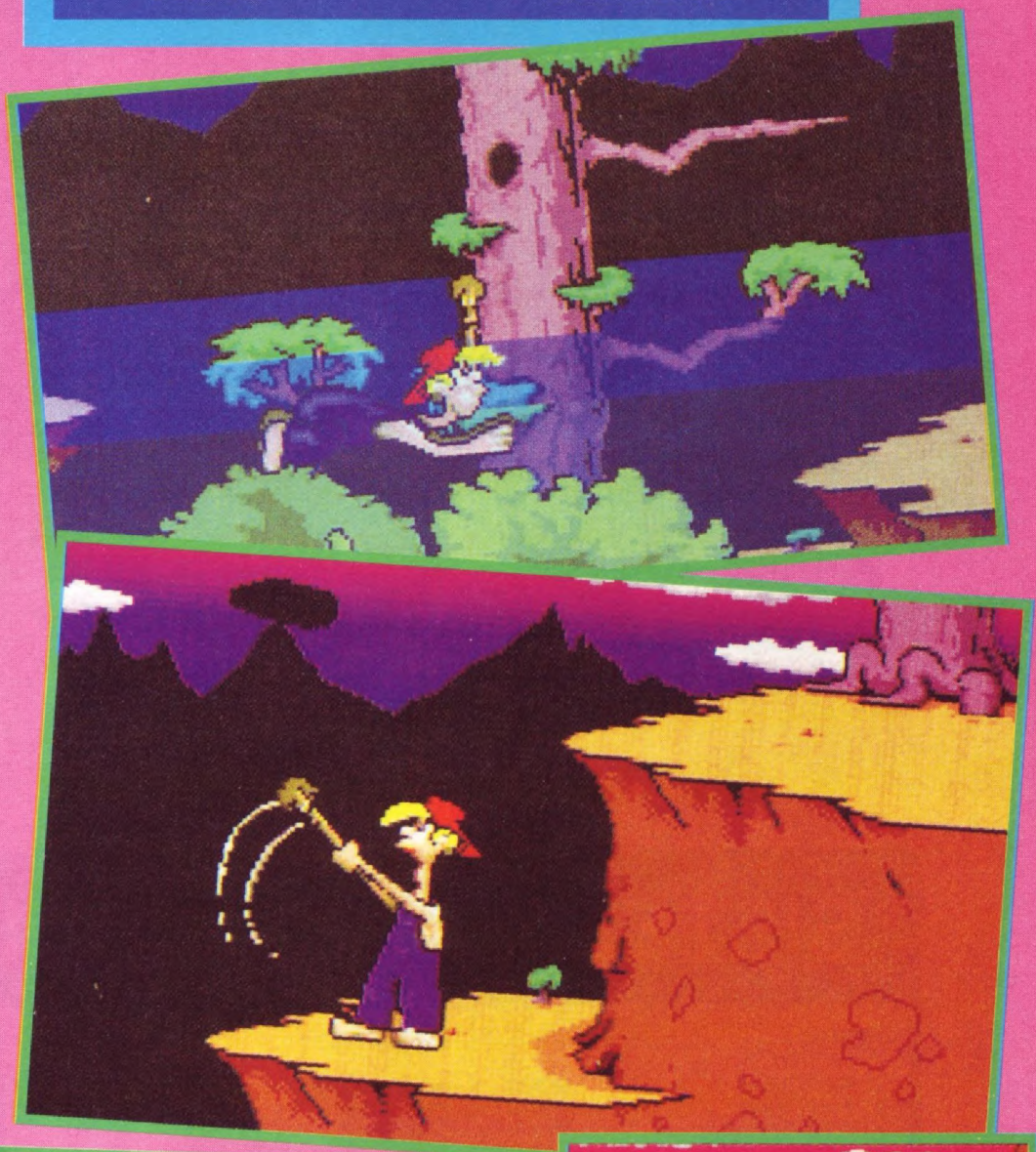


CORE DESIGN

VERSIONE: AMIGA

USCITA: IMMINENTE

Dopo ogni mostra di videogiochi tutti chiedono sempre "Visto qualcosa di buono?" L'ECTS svoltosi in Aprile a Londra non ha fatto eccezione alla regola, ma la cosa sorprendente è che tutti parevano convenire che uno dei giochi-rivelazione della fiera era Bubba'n'Stix della Core. In sostanza si tratta di un teneroide rompicapo piattaformico con una massiccia dose di mostri da ridurre in poltiglia. L'eroe del gioco possiede un versatile bastone con il quale deve risolvere vari enigmi allo scopo di raggiungere la fine di ogni cartoonistico livello. Inizialmente Bubba'n'Stix doveva essere qualcosa di molto suggestivo, crepuscolare e realistico, ma come spiega Simon Phipps, autore del gioco: "Mi resi presto conto che se il gioco doveva essere realistico, il bastone avrebbe dovuto essere di una determinata lunghezza. Quindi, se Bubba poteva usarlo come asta per scavalcare burroni, diciamo, non poteva usarlo come boccaglio per nuotare sott'acqua. Era alquanto limitante. Inoltre, avevo appena trascorso due anni a disegnare della grafica veramente suggestiva per le versioni Amiga e Megadrive di Wolfchild, e non volevo rifare la stessa cosa, perché mi piace cambiare stile grafico ad ogni gioco". Così, l'inanimato bastone del progetto originale è diventato Stix, un alieno filiforme con il quale Bubba condivide la prigionia in un'astronave aliena. Per una sequenza di eventi troppo ridicoli per essere narrati in codesta sede, la nave si schianta su di uno strano pianeta; Bubba e Stix, unici superstiti dell'incidente, diventano amici e partono alla ricerca della via del ritorno. Bubba può fare cose ovvie con Stix: usarlo come randello, per esempio. Ma può anche usarlo come piattaforma, come boomerang per stendere i nemici, come boccaglio per nuotare sott'acqua, come leva per sollevare coperchi... e la lista continua. La cosa stupefacente è che tutte queste azioni vengono effettuate mediante un semplice joystick a pulsante singolo: alla faccia di Street Fighter!





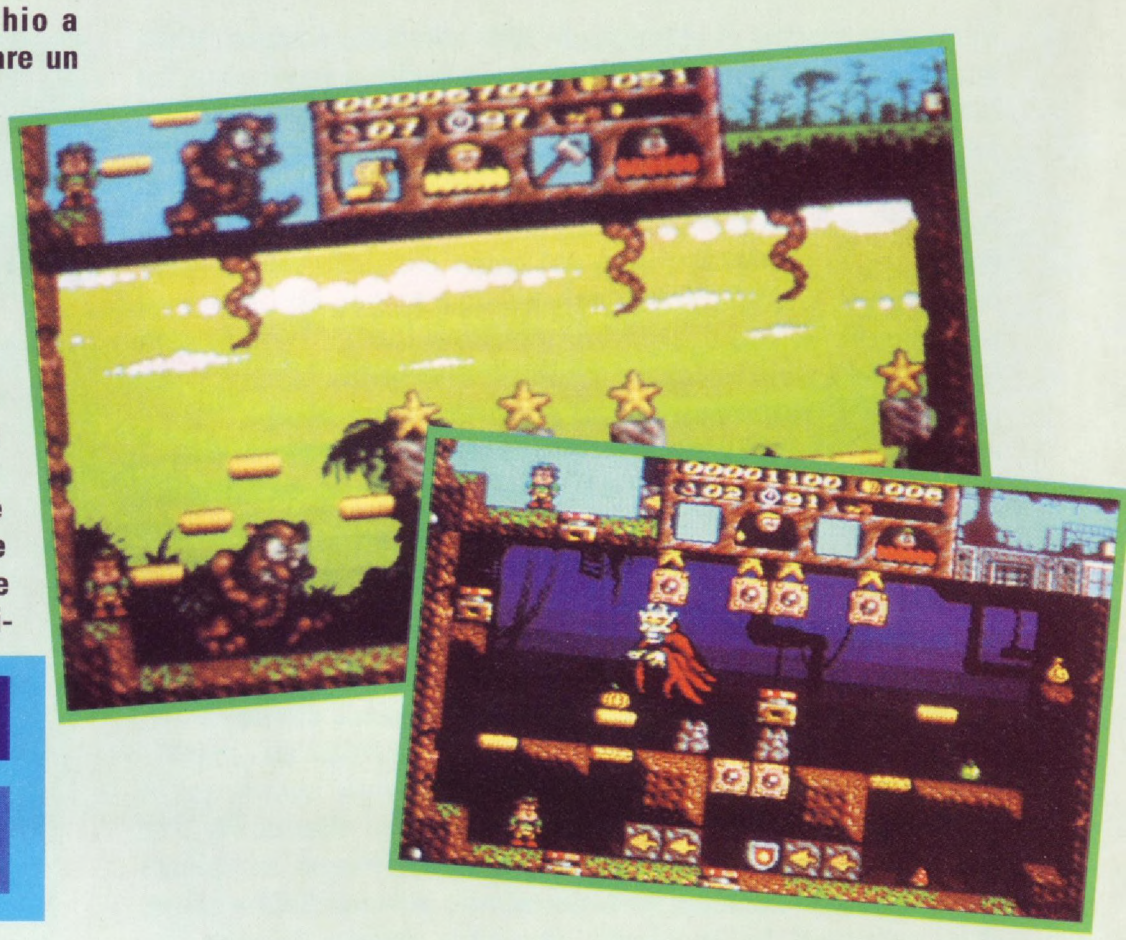




CVG PREVIEW

THE CARTOONS

Super Angel e Toons sono la più recente coppia di personaggi teneroidi ad arrivare sulla scena dell'Amiga in un'avventura piattaformica (apparentemente di ottima fattura) della Loriciel. Da ciò che abbiamo capito leggendo l'incomprensibile comunicato stampa della casa, Cartoons somiglia parecchio a Sleepwalker. La maggior parte del gioco vi vedrà guidare un giovinotto (in questo caso, Toons) attraverso numerosi livelli di crescente difficoltà. In realtà non lo controllerete direttamente; Toons è infatti in grado di percorrere i mondi infestati di trappole per conto suo. No, voi interpreterete la parte del cugino di Toons, una possente figura che risponde al nome di Super Angel, e sarà vostro compito assicurarvi che il proprio fragile consanguineo si tenga lontano dai guai. Le similarità fra The Cartoons e Sleepwalker sono alquanto palesi; il platform della Ocean presentava però una certa ripetitività, un pericolo che la Loriciel sembra aver eluso introducendo in The Cartoons un ampio assortimento di armi così come un negozio ove acquistare ogni sorta di accessori e stanze segrete che appaiono dove meno ci si aspetta. Ad essere onesti, di Cartoons abbiamo visto ben poco, quindi è difficile stabilire se e quanto sia giocabile. Tuttavia, i francesi hanno l'abitudine di uscirsene fuori con giochi singolari, perciò si dimostrerà, se non altro, una nuova esperienza.



CORE DESIGN

VERSIONE: AMIGA

USCITA: IMMINENTE

SISTEL ELETTRONICA

VENDITA PER CORRISPONDENZA
PROGRAMMI ORIGINALI

AMIGA

3D World tennis	99.900
3D World Soccer	69.900
3D World Boxing	69.900
Air Support	69.900
Alien 3	Tel.
Arabian night	Tel.
Arma Letale	49.900
Av-88 Harrier Assault	89.900
B17- Flying Fortress	109.900
Barbarian III	Tel.
Bart VS The World	Tel.
Battle Toads	49.900
Body Blows	69.900
Chaos Engine	59.900
Chuck Rock	59.900
Crazy Cars III	49.900
Creatures	59.900
De luxe Paint IV	189.000
Desert Strike	69.900
Dino Dini's Goal	Tel.
Dylan Dog (Attraverso lo specchio)	69.900
Fire & Ice	49.900
Flash Back	89.900
Goblins 2	69.900
Gran Prix F1	79.900
John Madden Football	69.900
Lemmings II	69.900
Lion Heart	59.900
Nick Faldo's Champ Golf	89.900
Nicky Boom	69.900
No Second Prize	59.900
Populos II	79.900
Sensible Soccer 92-93	69.900
Soccer Kid	Tel.
Street Fighter 2	59.900
Super Frog	79.900
Tex-Piombo Caldo	69.900
Tracon II	69.900
Wax Works	89.900
Zyconix	49.900

GAME BOY

Adventure Island	59.000
Basket Ball	59.000
Castlevania	49.000
F 15	55.000
Flinstones	59.900
Ghostbuster	35.000
Mikey Mouse IV	50.000
Prince of Persia	50.000
R Type	50.000
Rampart	50.000
Robocop II	50.000
Kick Boxing	50.000
Super Marioland II	50.000
Titus The Fox	50.000
Xenon II	50.000

MEGADRIVE

AlisiaDragon	59.000
Alien Storm	69.000
Batman Return	79.000.
Block Out	49.000
Cadash	79.000
Donald Duck	59.000
Ecco The Dolphin	80.000
Fire Mustang	49.000
Gods	89.000
Ghost'n Ghouls	59.000
Kick Boxing	89.000
Kid Chamaleon	79.000
Joe Montana Fott II	89.000
Ninja Burai	59.000
Rampart	79.000
Sonic	79.000
Sonic II	79.000
Storm Lord	95.000
Super Monaco G.P.	89.000
Sword Of Sodan	59.000
Thunder Pro Wrestling	69.000
Wonder Boy III	69.000

PC IBM

Alone In The Dark	109.900
Ambeastar	Tel.
Arma letale	49.900
Battle Chees 4.000	99.900
Battletoads	49.900
Campaign	89.900
Comanche	119.000
Creepers	79.900
Darkseed	99.900
Daughter Of Serpents	99.900
Dune 2	89.900
Eye The Beolder III	109.900
F 15 III	109.900
Island of Dr. Brain	109.900
Legend of Myra	59.900
Lemmings II	89.900
Michael Giordan in Flyght	99.900
Nicky Boom	79.900
Populos II	99.900
Shadow Of The Comet	129.900
Sim Farm	Tel.
Space Crusade	49.900
Space Ward HO !	129.900
Strike Commander	119.900
The Dark Half	89.900
Transartica	Tel.
Ultima VII Part.2	Tel.
Utopia	69.900
Veil Of Darkness	119.900
X Wing	129.900
Zool	79.900

SUPER FAMICOM

Actraiser	109.000
Contra	119.000
Ciber Knight	115.000
Dinosaurus Wars	119.000
Fire Pro Wrestling	125.000
Fire pro Wrestling II	130.000
Gun Forces	109.000
Gundam F-91	125.000
Human G:P:	135.000
Lemmings	135.000
Parodius	129.000
Populos II	109.000
Prince Of Persia	129.000
Return Of Double Dragon	139.000
R.P.M. Rancing	109.000
Street Fighter II	125.000
Super Mario Kart	149.000
Super Mario World	139.000
WWF Wrestlemania	109.000
Tiny Toons	129.000

OFFERTA PROMOZIONALE GRUPPI DI CONTINUITA'

RICHIEDETE IL CATALOGO

TEL. 02/69006361 - FAX 02/66803390
ORDINI ANCHE VIA FAX
SPESE DI SPEDIZIONE POSTALI COMPRESE
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

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

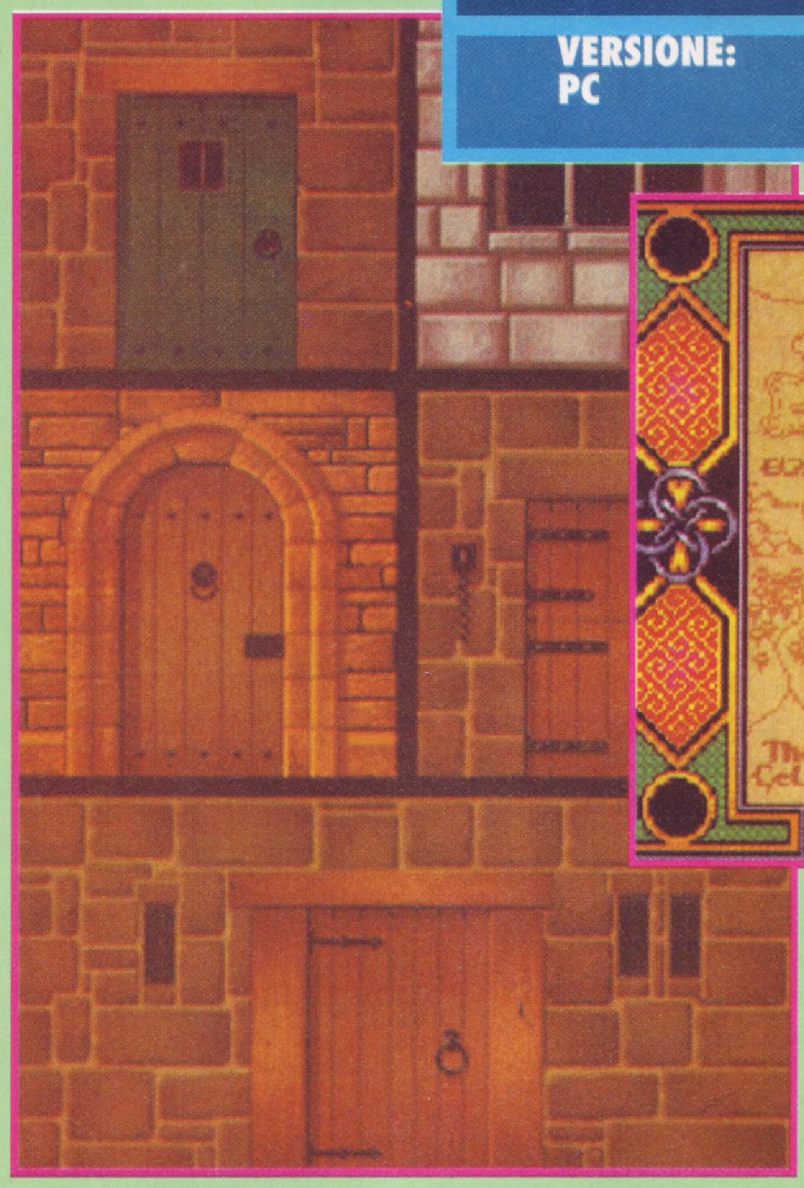
CVG PREVIEW

MAELSTROM

VERSIONE: PC

USCITA: NOVEMBRE

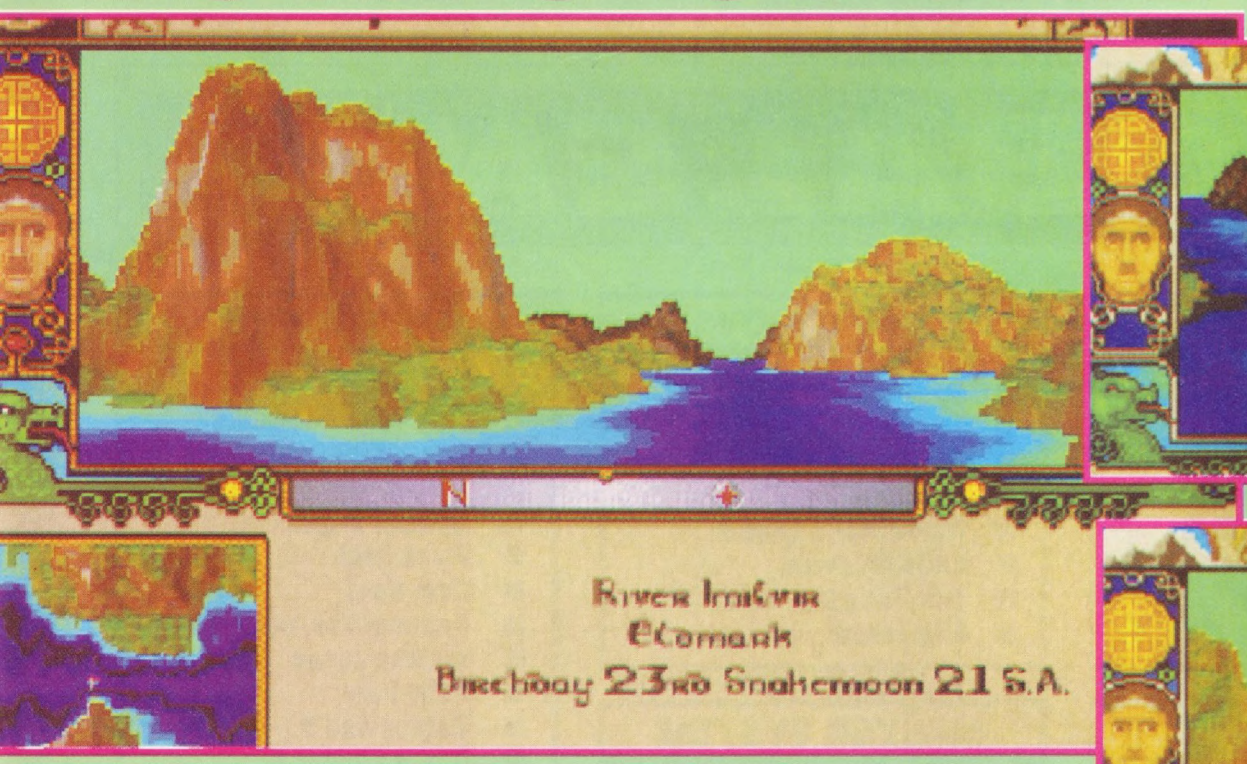
LORDS OF MIDNIGHT III

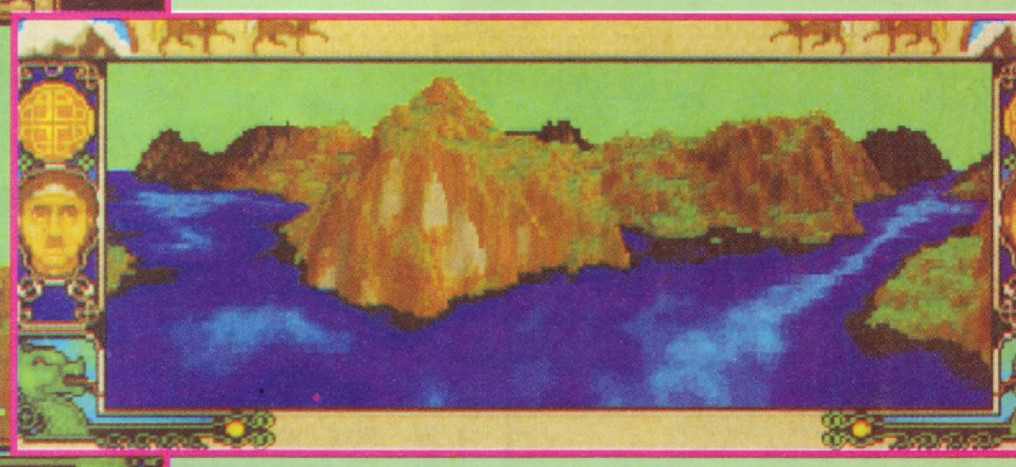


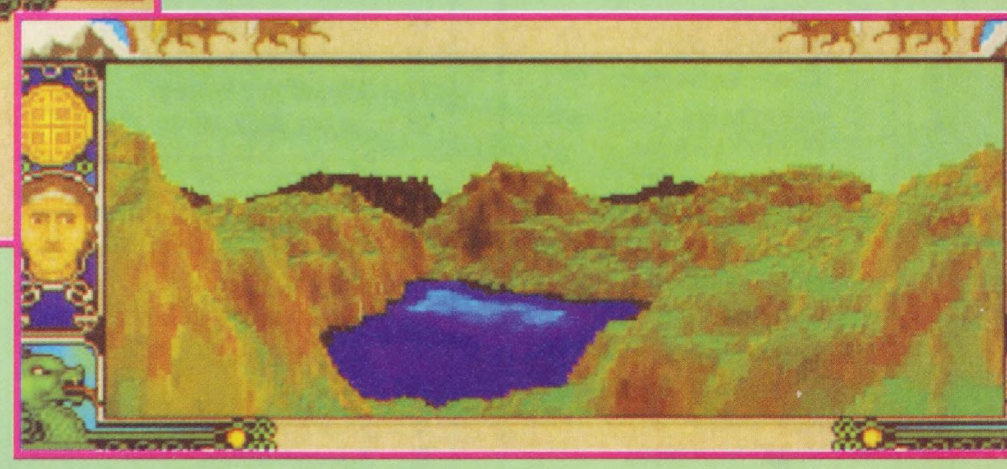


Terminata la guerra di Solstice e sconfitto Shareth, la Terra di Midnight conosce un lungo periodo di pace e prosperità sotto la guida di Luxor, il Moonprince. Disgraziatamente, il rinvenimento dell'Occhio della Luna a Coromand gli fa correre un grande pericolo. Luxor affida allora il suo reame al figlio Morkin e parte alla ricerca della gemma malefica insieme a un piccolo gruppo di combattenti. Ma una tempesta li fa naufragare sulle coste del paese di Blood March, dove vengono attaccati. I superstiti vengono condotti alla cittadella nera di Maranor, rifugio di Boroth Cuor di Lupo. Boroth reclama al principe Morkin un riscatto per Luxor e si mette alla ricerca dell'Occhio della Luna...E qui ha inizio il terzo capitolo della formidabile saga creata da Mike Singleton. I due episodi precedenti avevano già fatto la felicità dei possessori di Spectrum e Commodore 64, e sembra che questo nuovo episodio abbia caratteristiche tali da far sì che la "magia" si ripeta anche sul PC. La possibilità di impersonare fino a 36 personaggi, tutti indipendenti fra loro.

Animazioni tridimensionali fluide e realistiche sullo stile di Comanche. Un vasto assortimento di mezzi di locomozione da usare, fra i quali un cavallo, una barca e...un drago. Brani digitalizzati di musica classica adeguata all'atmosfera del gioco (e scusate se è poco: immaginatevi a cavalcare un drago in mezzo a una battaglia al suono dei Carmina Burana e poi sappiateci dire...). Ci sono insomma tutti gli ingredienti per fare di Lords Of Midnight III un altro capolavoro. Ma lo sarà davvero? La risposta alla recensione in un futuro numero di CVG!







CVG PREVIEW

SECOND SAMURAI

Il programmatore Mev Dinc ha lavorato per oltre un anno e mezzo a questo seguito dell'ottimo ma sfortunato First Samurai. Non ci spiace di aspettare così tanto tempo finché al termine di esso c'è un gioco favoloso, e da quello che Mev ci ha mostrato finora, varrebbe la pena di stare a girare i pollici per un quinquennio! La differenza più importante fra Second Samurai e il primo mazzuoladuro piattaformico sta nella possibilità di giocare in due simultaneamente, condividendo lo stesso scopo: uccidere più cattivi possibile prima dello scontro finale con il demone che se l'era data a gambe alla fine del gioco precedente (e infatti Second Samurai inizia con la sequenza finale di First Samurai). Ma se molti giochi con l'opzione del "doppio" consentono qualche forma di cooperazione fra i due eroi, questa volta avrete tre modi a due giocatori, due dei quali vi permetteranno di scegliere se stordire oppure uccidere il vostro compagno! Il gioco è assai più lineare del suo predecessore, così non vagabonderete per secoli senza sapere cosa fare; esso inoltre comprenderà una sorta di mini-sparatutto a sé stante nel quale l'eroe indosserà un jet-pack e sfrecerà attraverso uno scenario a scorrimento orizzontale. Second Samurai sarà l'ultimo gioco della Vivid Image ad essere compatibile con l'Amiga 500, poiché Mev pensa che la potenza della macchina sia stata sfruttata per quanto era umanamente possibile. Infatti, renderà Second Samurai deliberatamente incompatibile con l'A1200, dato che una apposita "enhanced version" apparirà a circa un mese dall'uscita della prima versione, fissata per Ottobre.



PSYGNOSIS

VERSIONE:	USCITA:
AMIGA 500	OTTOBRE

L'ARCOBALENO

SUPER NINTENDO

- Shadow Run
- Tecmo NBA Basket
- Lost Vikings
- Bubsy
- Tazmania
- Mechwarrior
- Mario Collection (J)
- Cybernator
- Super Turrican
- Bomberman 93 (J)
- Bio Metal (J)
- Mario is missing
- Nigel Mansell F1 (J)
- Alien 3
- Battle Royal
- Carribbean Kawasaki
- Run Saber
- Super star wars
- Final Fight 2 (J)
- Tiny Toons

GAME GEAR

- Double Dragon
- Land of illusion
- Kick and Rush soccer
- T2: Arcade game
- Defender of the oasis
- Tazmania
- Krusty fun house
- Super Kick off

NEO GEO

- Fatal Fury 2
- Art of Fighting
- World Heroes 2
- Super Side kicks
- Viewpoint
- 3 count bount
- Sengoku 2
- Ghost Pilot

GAME BOY

- Speedy Gonzales
- Top Rank Tennis
- Darwin Duck
- Humans
- Super Mario Land 2
- Little Mermaid
- Tiny Toon 2
- Flinstones

MASTER SYSTEM

- G Loc
- Golden Axe
- Sonic 2
- Mickey 2
- Asterix
- Chuck Rock
- Flintstones
- Tazmania

MEGADRIVE

- Bulls Vs Blazers
- Tiny Toon Adventure
- Super Kick Off
- X Men
- Another World
- Flash Back
- Cool Spot
- Summer challenge
- Indiana Jones
- Fatal Fury
- Golden Axe 3
- Street Fighter 2
- Desert Strike 2
- Mad Dog Mc Cree (CD)
- PGA Tour golf 2
- Shining Force
- Jaguar xj220 (CD)
- Street of rage 2
- Mazing Saga
- Fatal Fury

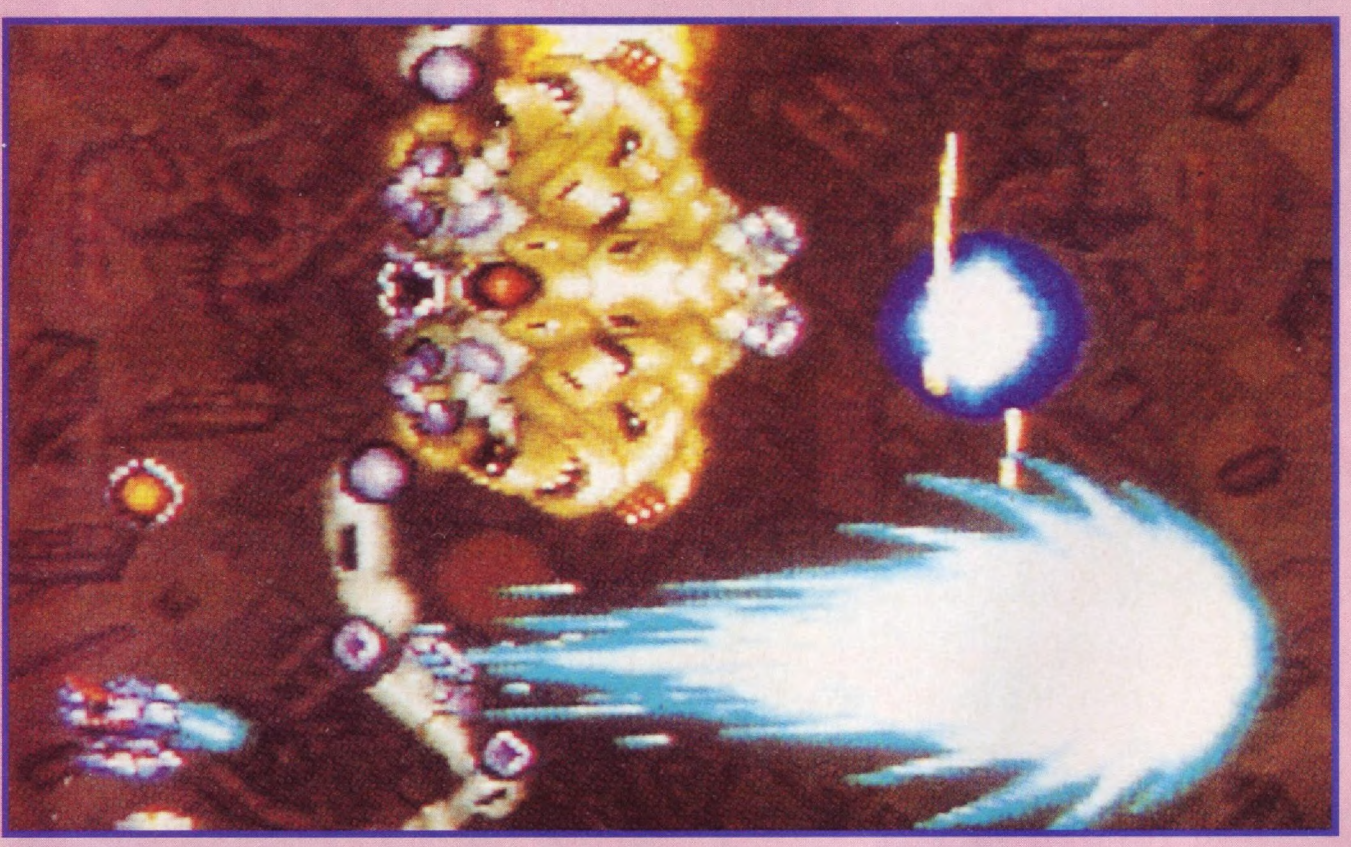
via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 06/ 33.33.486

R-TYPE III

Se dovessimo fare la lista dei più famosi coin-op di tutti i tempi potreste scommettere la vostra paghetta mensile che R-Type sarebbe nei primi dieci. Ispirato a classici del passato come Defender, lo sparatutto a scrolling orizzontale della Irem è stato una pietra miliare nella storia dei videogiochi e ha ispirato una serie lunghissima di cloni e copie spudorate, ma nessuna di queste ha mai raggiunto i livelli dell'originale (coff, coff, harumph... Katakis... Coff, coff... No, io non ho detto niente... - Simon).







Dopo una discreta conversione per SNES e un seguito in sala giochi, R-Type è di nuovo qui, con un nuovo look per il '93 e un titolo che è tutto un programma, Super R-Type III - The Third Lightning.

IREM	
VERSIONE: SUPER NES	USCITA: AUTUNNO INVERNO

Con grande sollievo di tutti i fans dell'originale, la Irem non si è bevuta il cervello e non ha tirato fuori un gioco in 3D o qualche porcheria simile. E' sempre il solito blastatutto con lo scrolling da sinistra a destra che ha acchiappato con la sua azione milioni e milioni di ammiratori, ma con una serie di miglioramenti e nuove caratteristiche.



Il plot, a grandi linee, vi dovrebbe essere familiare: saltate nel vostro caccia R-9 e distruggete il malefico Bydo, attraversando sei livelli con tanto di nemici biomeccanici giganti alla fine di ognuno.

Niente di nuovo qui, starete pensando, e avete ragione. I miglioramenti di Super R-Type 3 rispetto ai suoi predecessori si trovano in aree più specifiche, come quella delle armi, ad esempio. R-Type è stato uno dei primi giochi a utilizzare i power up, ma ora, con il terzo episodio, è possibile montare sull'R-9 non uno (come prima), ma TRE power up indistruttibili, ognuno con il proprio stile di fuoco. Aggiungete i due beam - quello vecchio e quello nuovo potenziato - e capirete il perché di tanto entusiasmo.

Il risultato di questi miglioramenti è una cartuccia da 16Mb (finora alla Irem hanno completato il 75% del gioco) che dovrebbe spazzare via non i vecchi episodi di R-Type, ma tutti gli sparatutto finora disponibili per Super NES! Date semplicemente un'occhiata alle foto e non fate caso alle macchie di bava che abbiamo perso nel guardarle...

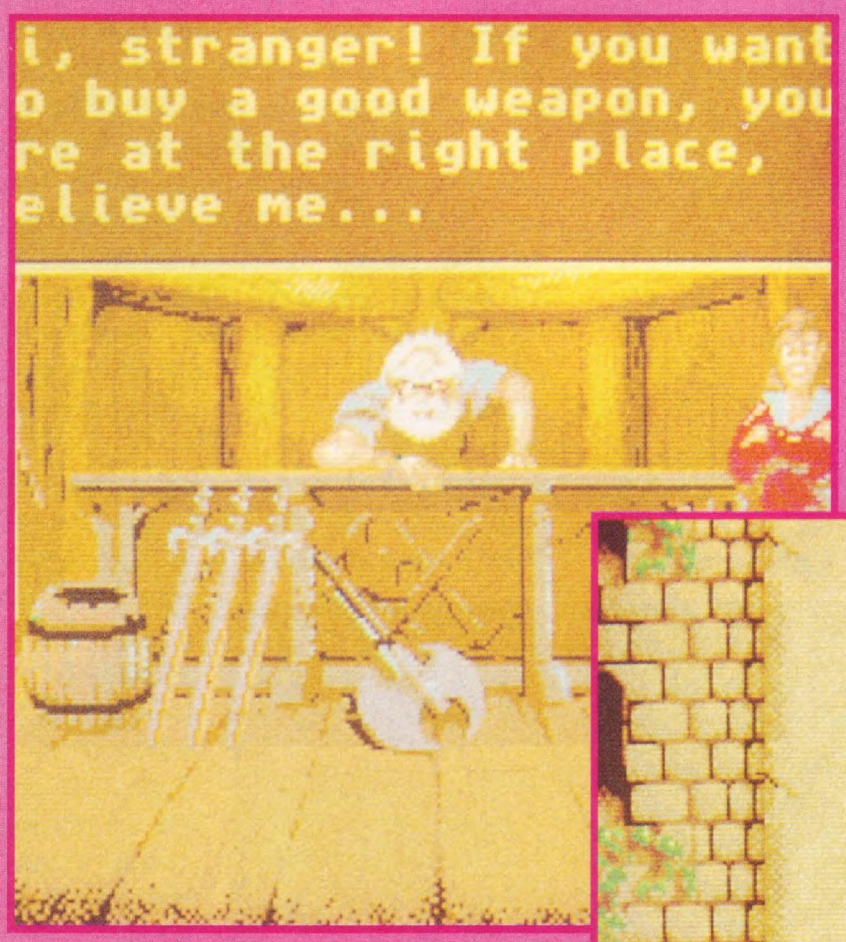
READYSOFT: NONSOLOLASER!

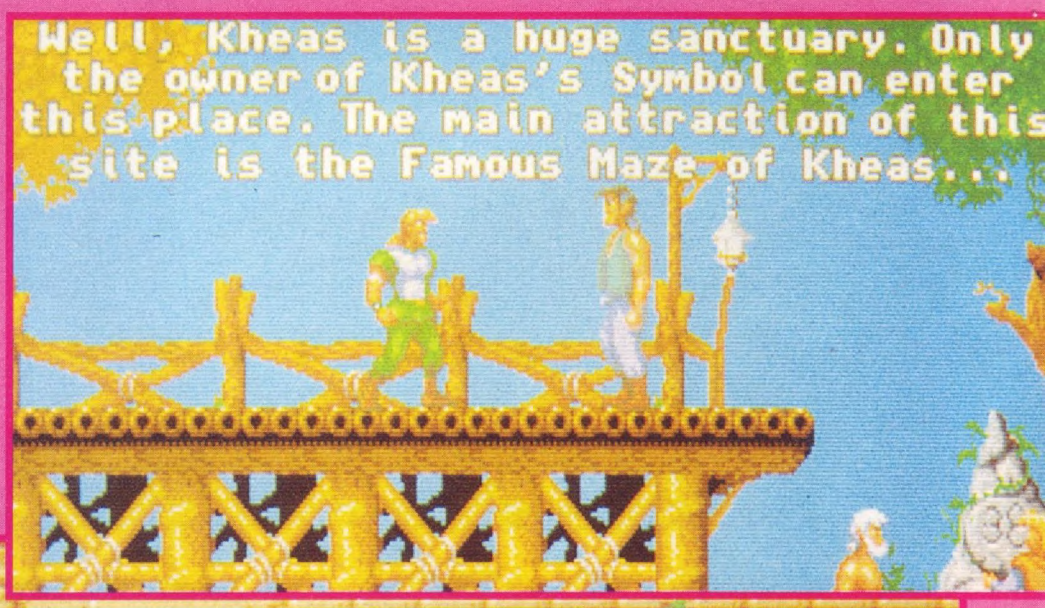
Nota soprattutto per aver prodotto giochi dotati di eccellente grafica così come di una giocabilità alquanto discutibile (Dragon's Lair, Space Ace e, in misura minore, Guy Spy), la Readysoft prova a cambiare registro con Terror Of The Deep (sequel di Guy Spy) e Kings Ransom, un'avventura grafica con una struttura di gioco comparabile a quella normalmente impiegata dalla Lucasarts o dalla Sierra. Terror Of The Deep vedrà la superspia del titolo precedente alle prese con un militare corrotto il quale, avvalendosi di una flotta di sommergibili e un satellite laser, minaccia di cancellare dall'esistenza le più grandi città del mondo. Il nostro agente segreto dovrà quindi penetrare nella base sottomarina del nemico e proiettarsi nello spazio per disattivare il pericoloso satellite. Suona alquanto "bondiano" tutto ciò, non trovate? Ad ogni modo, Terror Of The Deep dovrebbe essere più bello e giocabile dell'episodio precedente; questa volta le azioni effettuate dai giocatori avranno imprevedibili ripercussioni sullo svolgimento della storia. Inoltre, il programma sarà più simile a un avventura grafica, con tanto di cursore da spostare sugli elementi del paesaggio, sequenze animate e combattimenti in "diretta". Kings Ransom, invece, è un'avventura grafica in tutto e per tutto. Nel gioco impersonerete un guerriero incaricato dal proprio re di percorrere il paese per localizzare e quindi distruggere dei piccoli cristalli che racchiudono un terribile potere malefico. Tale ricerca comporterà l'esplorazione di oltre 150 locazioni in 6 città nelle quali potrete rifocillarvi, riposare o acquistare nuove attrezzature, armi e armature incluse. Il gioco comprenderà oltre 500 personaggi con cui dialogare e una quarantina di mostri differenti con cui combattere. Che altro dire? Speriamo solo che dietro la bella facciata di questi programmi ci sia anche qualcosa di giocabile, come la Readysoft ha promesso...



TERROR OF THE DEEP

VERSIONE:	USCITA:
PC	OTTOBRE







KINGS RANSOM

VERSIONE:	USCITA:
PC	SETTEMBRE

CVG PREVIEW

CURSE OF ENCHANTIA 2

CORE DESIGN

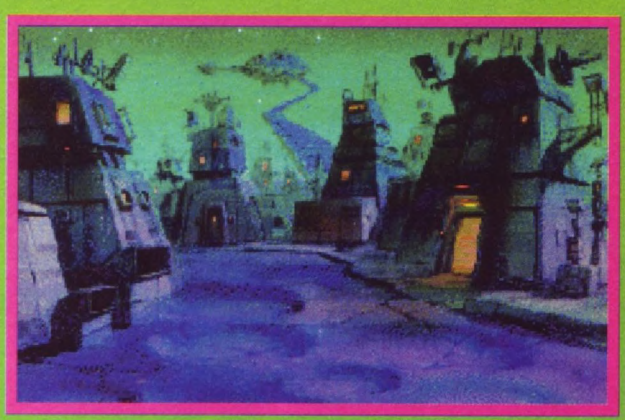
VERSIONE: AMIGA 1200

USCITA: AUTUNNO

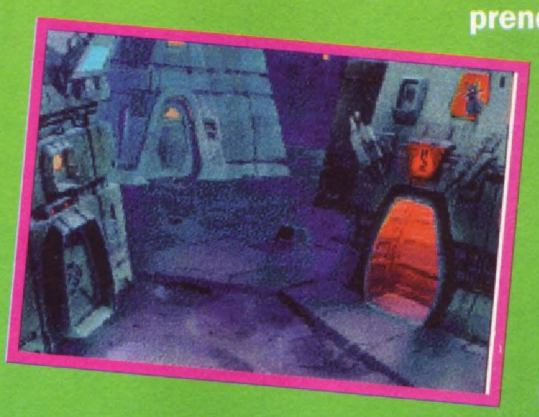


Il seguito di Curse Of Enchantia è ormai pronto per la distribuzione, e quelle che vedete sono le prime immagini dalla versione per l'Amiga 1200. Nella prima avventura fummo trasportati in una terra dimenticata, governata da streghe e altre malefiche entità. Nei panni di Bradley dovevamo sfuggire alle grinfie del buco infernale che era stato trasportato insieme a lui. Incantesimi, pozioni, enigmi e insidiose trappole fecero di questo gioco un'avventura interattiva. In Curse Of Enchantia 2 la trama e lo scenario cambiano, ma la struttura di gioco rimane identica a quella del gioco precedente. L'esordio di questa nuova avventura vede il protagonista, Boris, recare visita allo zio, un inventore. Insinuandosi nel suo laboratorio, Boris scopre una strana macchina luminescente. Questa inizia a emettere uno strano ronzio e Boris, incuriosito, le si avvicina fino a entrarvici. In un istante, Boris viene trasportato in un universo parallelo, un mondo governato da un malvagio stregone che è molto interessato all'arrivo di Boris. Strane cose sono accadute a Boris durante il trasferimento in quanto ora sembra che abbia acquisito particolari poteri. Il problema principale è che lo Stregone crede che Boris possa leggere nel pensiero (e non è vero) e possa compiere altri prodigi come ad esempio teletrasportare oggetti. Boris si dà alla fuga prima che lo Stregone riesca a ucciderlo. Presto incontra un saggio guaritore che gli dice di intraprendere una ricerca nell'universo (la passeggiata potrebbe fargli bene: l'atmosfera refrigerante e tutto il resto). Durante i suoi viaggi Boris si renderà conto di cosa debba fare per sconfiggere lo Stregone. Curse Of Enchantia 2 è un'avventura epica nella quale incontrerete molte bizzarre creature aliene che aiuteranno e interagiranno con Boris. L'appuntamento è fissato per l'imminente autunno.









Tintori



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

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

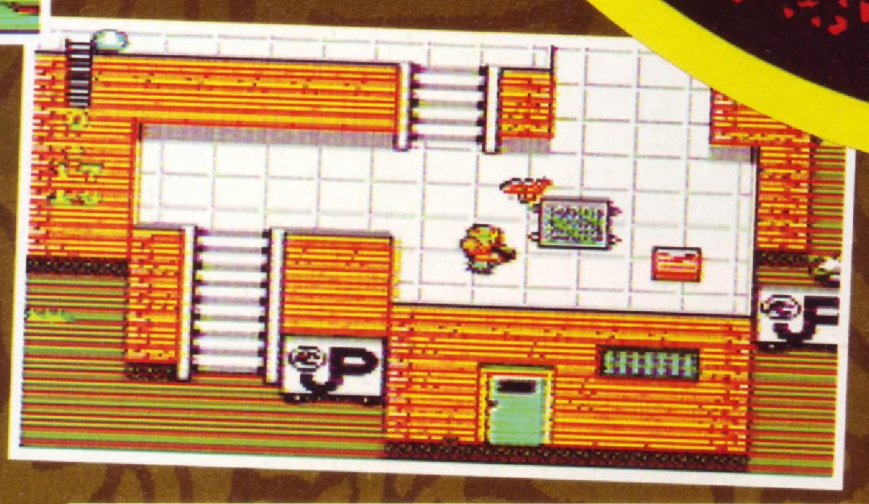
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Avete letto il libro (vero che l'avete letto?). Avete visto i piccoli scampoli d'informazione sul film. Nel giro di qualche mese potrete gustarvi la pellicola nelle sale. Ed ora potete vedere le ultimissime schermate del gioco! Jurassic Park, il nuovo kolossal di Steven Spielberg, appare questa estate sugli schermi cinematografici e sui monitor dei computer dopo 65 milioni di anni di lavorazione! In un'altra mega-esclusiva di CVG Gary Whitta, il nostro collaboratore del Regno Unito, ci riferisce in che modo il gioco sarà grande quanto il film sino all'ultimo bit...









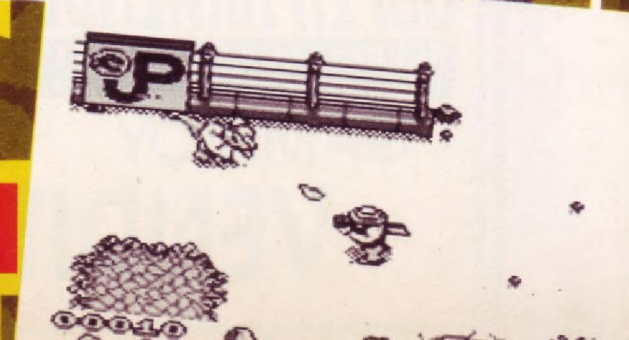






JURASSIC BOY

La versione per Game Boy è sostanzialmente la copia carbone (a parte i colori, naturalmente) della versione NES, la quale a sua volta è una versione lievemente semplificata dei giochi per Amiga, PC e SuperNES. La Ocean ha accordato a CVG una pre-preview del gioco facendo pervenire in redazione una versione preliminare della cartuccia, e dobbiamo dire che sembra alquanto attraente. Ma è anche uno dei più veloci giochi d'azione a otto direzioni che abbiamo visto. Se la Ocean riesce a mantenere questa velocità anche nella versione finale, sarà un gran bel gioco. La cartuccia offre anche l'opportunità di imparare qualcosa sui dinosauri che combattete, con schermate riproducenti schede informative su tutte le creature incluse nel gioco. Insomma, promette MOLTO bene: tenete d'occhio le pagine di ON! per ulteriori notizie!





GIOCORASSICO!

E del gioco, che dire? Beh, si tratta di un incrocio fra i giochi d'azione multidirezionale alla Gauntlet e gli RPG avventuristici alla Dungeon Master. Il giocatore assume il ruolo dell'esperto in dinosauri Alan Grant, trovatosi tutto solo in mezzo al Jurassic Park nel momento in cui i lucertoloni evadono dai loro recinti. L'idea è di restare vivi quanto basta per trovare il luogo di riproduzione dei dinosauri e distruggerne le uova per toglierli dall'esistenza. "Il gioco è nato dall'idea che le vere star del film siano i dinosauri: sono loro ciò che il pubblico videogiocatore vuole vedere," dicono gli sviluppatori statunitensi della Ocean. "Vogliono far saltare la testa ad alcuni di essi, fuggire ed essere inseguiti da un branco intero. Il gioco però non è tutto una sparatoria: c'è anche un'abbondante dose di strategia." Infatti, nella prima parte del gioco il giocatore non potrà assolutamente uccidere i dinosauri più grossi, come il gigantesco Tyrannosaurus Rex; l'idea è di far sentire il giocatore braccato e che debba ricorrere al proprio ingegno per scoprire in quale modo possa contrattaccare. "Quello che abbiamo evitato di fare è di prendere la trama del film, farla a pezzettini, e fare dei sottogiochi con ciascuno di essi," dice il team britannico di sviluppo della Ocean. "Abbiamo praticamente ignorato la trama ricreando solamente la situazione in cui Grant viene a trovarsi nel film. Da lì in avanti, è il giocatore a crearsi la trama." Dalle schermate qui riprodotte, è giustificabile pensare che Jurassic Park sia un semplice arcade adventure alla Gauntlet, ma in realtà sarà come avere due giochi in uno, in quanto il gioco cambia radicalmente mentre si raggiungono le fasi conclusive della storia. Nel film, il Dottor Grant e i suoi amici scoprono che i dinosauri si riproducono nel sottosuolo, e devono avventurarsi nelle tetre caverne per dar loro la caccia. Nel gioco, la visuale si tramuta in una prospettiva in prima persona per una suggestiva avventura attraverso la rete di nidi. "Come in Ultima Underworld, abbiamo tratto ispirazione da 3D Monster Maze, il terrificante classico per il ZX81, ma abbiamo creato qualcosa di nuovo nella capacità di attaccare, dice il team del Regno Unito. Per la versione Super NES, l'atmosfera sarà particolarmente tesa in quanto il gioco si avvarrà di un Dolby Surround per creare effetti sonori tridimensionali: non giocate a luci spente!"

I DINOSAURI TRAMANO...

Jurassic Park narra la storia di un rivoluzionario theme park in cui alcuni genialoidi dell'ingegneria genetica sono riusciti a ricuperare il DNA dei dinosauri, risalente a tempi preistorici, e a usarlo per riportarli in vita a 65 milioni di anni dalla loro estinzione! Le creature clonate sono destinate a costituire l'attrazione principale nel villaggio turistico più stupefacente del mondo. Tuttavia, per assicurare che ogni cosa sia sicura, una squadra di esperti vola fino alla remota isola del Costa Rica per esaminarla prima che venga aperta al pubblico. Ma quando una perdita di energia causa l'abbattimento delle staccionate elettriche che tengono a bada i dinosauri, questi ultimi prendono a girare per l'isola massacrando i turisti: e l'avventura vera e propria ha inizio...

Nel momento in cui leggete questo articolo, Jurassic Park sarà da poco uscito nelle sale statunitensi e a meno che qualcosa non vada terribilmente storto, avrà già infranto ogni record di botteghino nella storia del cinema. Vedete, stiamo parlando di un film che è un "mostro" in più di un senso. Diretto da Steven "Re Mida" Spielberg, Jurassic Park è un creature feature che farebbe sembrare titoli come Godzilla e Lo Squalo dei film girati per la TV. Il film, che è costato alla Universal Studios oltre 100 milioni di dollari, uscirà in Gran Bretagna il 16 luglio; la Ocean intende lanciare le versioni per i computer e per le console Nintendo poco tempo dopo, a fianco di una gigantesca ondata di altri prodotti firmati Jurassic Park: dai giocattoli alle magliette, dalle tazzine da caffè ai temperamatite. Se finora non avete visto molto del film, è perchè l'intero progetto è stato avvolto nel massimo riserbo sin da quando, due anni fa, la pellicola è entrata in produzione. Fa tutto parte dell'operazione per promuovere un film che promette di mostrare al pubblico dinosauri talmente realistici da credere che siano veri!

REALTA' VIRTUALE

"La cosa interessante di questo progetto è che c'è tanta scienza così come avventura e brividi", dice Spielberg. "Jurassic Park è un incrocio fra uno zoo e un theme park. Il film narra di un gruppo di uomini che è riuscito a riportare sulla Terra dinosauri estinti da milioni di anni, e di ciò che accade quando le due specie si incontrano." Ciò che promette di rendere Jurassic Park così speciale è la stupefacente tecnologia impiegata per ricreare i dinosauri "viventi" che popolano il parco. Esperti di effetti speciali come Phil Tippett (vincitore di un Oscar nel 1977 per Guerre Stellari) hanno curato la costruzione dei giganteschi modelli dei dinosauri, mentre la Industrial Light & Magic ha utilizzato la più avanzata tecnologia di animazione al computer per farvi credere ciecamente che i dinosauri visti sullo schermo siano reali. Unncompitino mica male, eh? Aspettate di vederli! "Sono fantastici", dice un'importante fonte della Ocean. "Non somigliano affatto ad immagini generate da un computer. Sembrano assolutamente veri!"

COMPUTER + VIDEOGIOCHI

CVG ...OVVERO: CHE

PIÙ CARTOLINE INVIERAI
PIÙ POSSIBILITÀ
AVRAI DI VINCERE!











Vinci un Neo
più 3 videog

VACANZA GALATTICA!

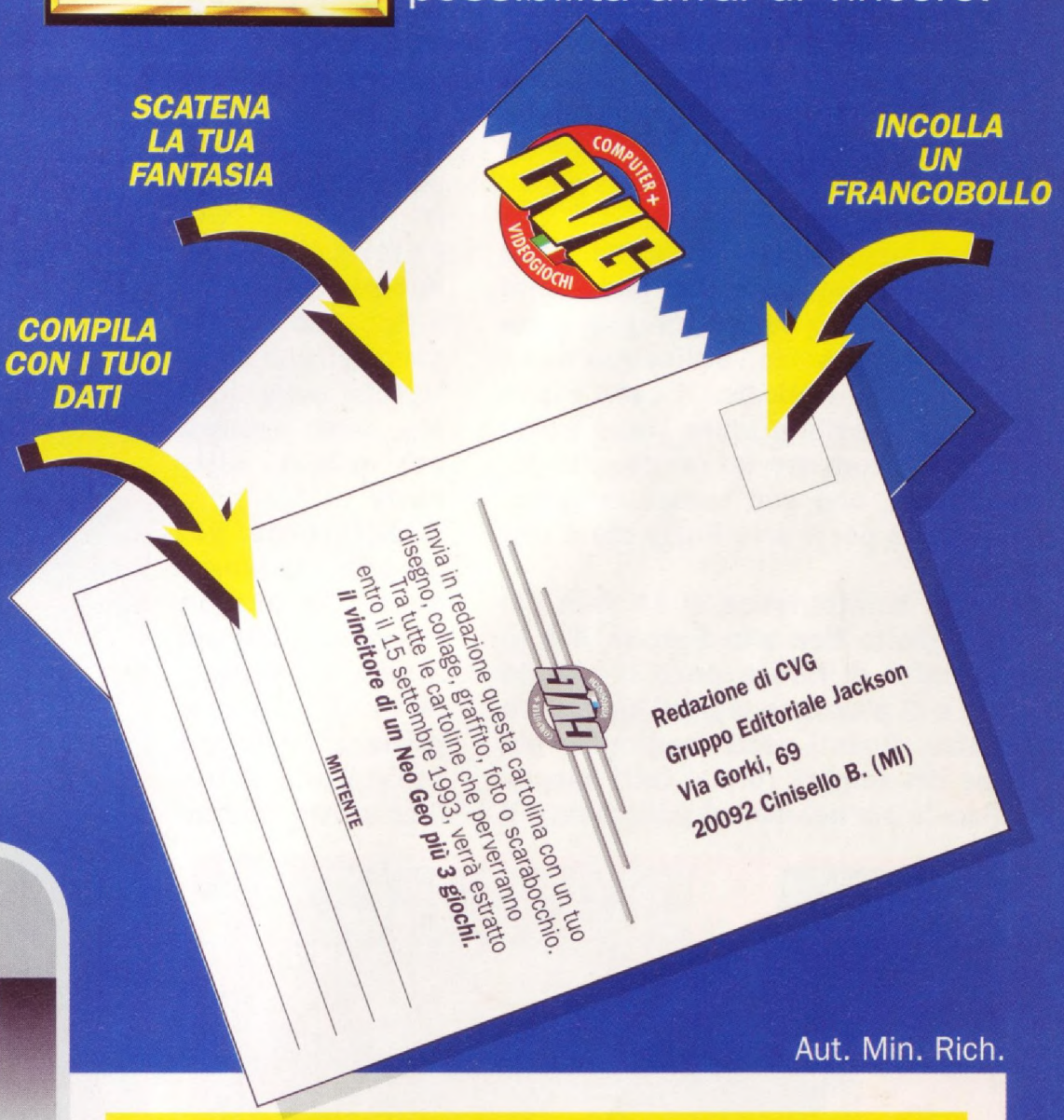


Neo-Geo giochi

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 il Neo-Geo più Fatal Fury II, Soccer Brawl, Riding Hero. Più cartoline invierai più possibilità avrai di vincere!

IN COLLABORAZIONE CON CONSOLE GENERATION

SILVANA CORBELLI



Aut. Min. Rich.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Nei numeri di giugno e luglio/agosto '93, è stata inserita nella rivista una cartolina bianca che dovrà essere rispedita al Gruppo Editoriale Jackson corredata dai dati anagrafici del lettore. Tra tutte le cartoline che giungeranno in redazione entro il 30/09/1993 verrà estratto il vincitore di una console "Neo-Geo" più tre videogiochi (Fatal Fury II - Soccer Brawl - Riding Hero). L'estrazione avverrà il 15 ottobre 1993, il vincitore verrà avvisato a mezzo raccomandata.



SILLY

Putty è stato senza alcun dubbio uno deti titoli più interessanti dell'intero 1992. I suoi punti di forza? Originalità, giocabilità e simpatia a mille. Era quindi inevitabile che la System 3 pensasse di realizzarne un seguito e, infatti, eccolo qui!

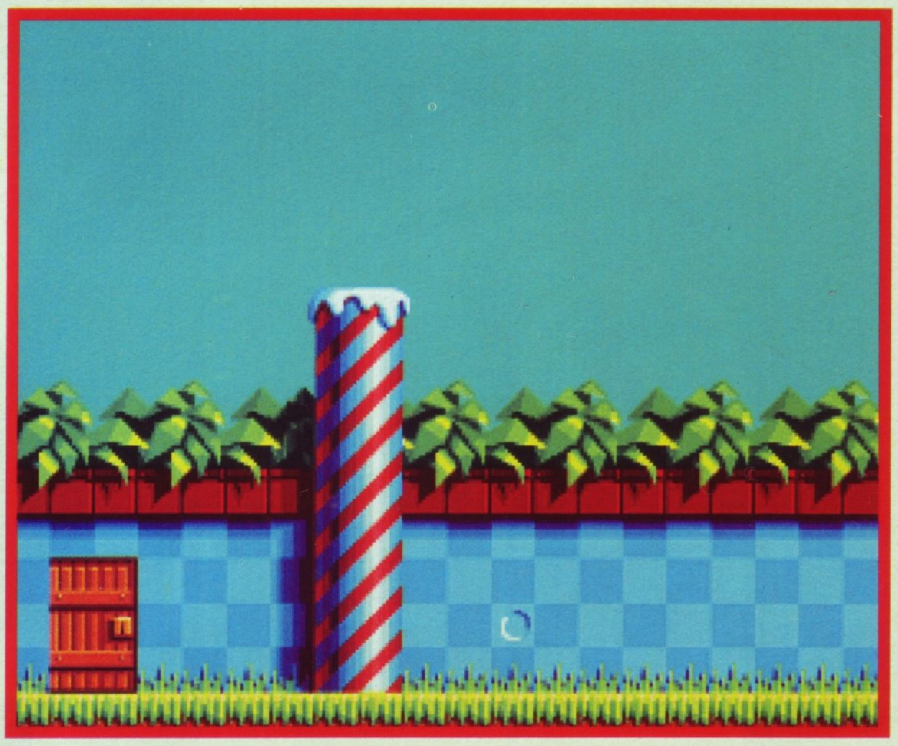
In SP 2 ritroviamo il buon vecchio Putty blu che ora è affiancato sullo schermo contemporaneamente da un nuovo personaggio rosso. I due genialoidi devono così interagire fra loro per raggiungere tutti gli obiettivi del gioco: ad esempio, se una palla salta sopra il proprio compagno può compiere un gigabalzo, utilissimo nelle situazioni più intricate. Il bello è che è anche possibile unire i due Putty insieme e formare un megaputtyglobaletotale, che può compiere azioni impossibili per il solo Putty blu o rosso.

Un'altra caratteristica di SP 2 di cui vanno molto fieri alla System 3 è la possibilità di fare a pezzi il proprio Putty e di piazzarne le parti su porte o finestre. Questi pezzi reagiranno poi come del semtex (ormai tutti sappiamo cos'è sin nei minimi particolari). Il problema è che usando molti pezzi diventerete sempre più deboli quindi dovrete utilizzarli nel modo più saggio possibile: infatti ogni volta che farete saltare per aria una porta o una finestra perderete il 25% di Putty. Fortunatamente potrete rinforzarvi inglobando altri personaggi che incontrerete sullo schermo, come accadeva nel primo Silly Putty.

A differenza del proprio predecessore che era un semplice platform a scrolling verticale, in SP 2 i programmatori hanno creato uno scrolling a otto direzioni con fondali parallattici e con un discreto numero di animazioni. L'area di gioco è stata raddoppiata e l'obiettivo è ovviamente quello di attraversare una serie di stanze. In ogni caso Putty 2 non è lineare, così potrete arrivare allo scontro finale con Scatterflash percorrendo diverse strade. Inoltre ci sono un bel po' di stanze segrete che vi trasportano in differenti locazioni come un pianeta di formaggio, la zona della nebbia e posti simili.

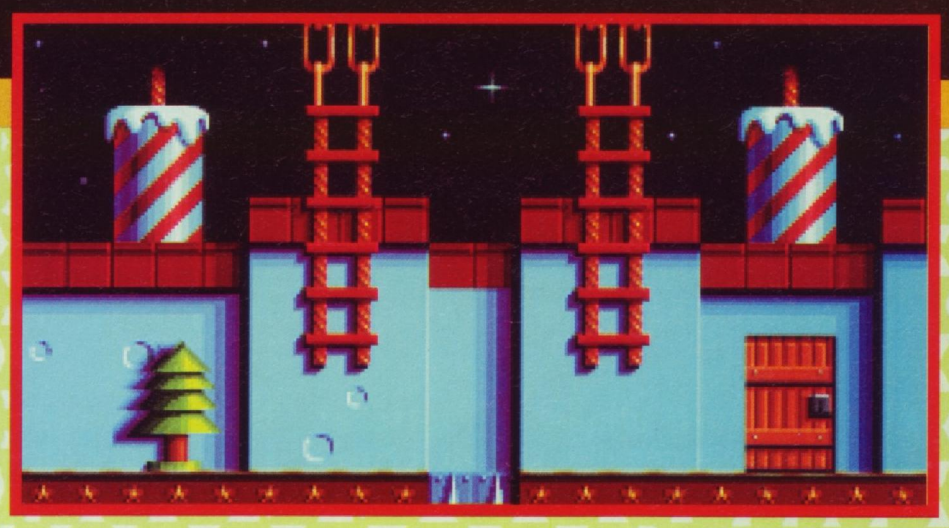
Il gioco sarà molto più vicino a un arcade-adventure che a un arcade puro: questo anche a causa delle











PUTTY 2



sopracitate stanze segrete e delle differenti strade che vi costringeranno a un lavoro di "mappatura" davvero micidiale. Nel primo Putty dovevate recuperare i Robot. Sebbene alcuni degli obiettivi siano rimasti immutati in Putty 2, qui dovrete essere molto più veloci e immediati. Lo scopo primario del gioco è quello di demolire ogni stanza della Dweezil House of Horror, piazzando esplosivo in ogni stanza ed evitando i nemici grandi, grossi e cattivi.
Putty ha due scelte: utilizzare uno dei quattro robot (quelli del primo gioco) o due contemporaneamente (uno per ogni Putty), ma in questo caso non sarà possibile raccogliere alcun oggetto. I robot infatti possono usare i loro laser per blastare le porte evitando ai Putty di usare il semtex. Nel gioco ci sono anche una serie di personaggi in grado di aiutare i nostri due eroi e una serie di power up da antalogia; lo stesso ovviamente vale per le animazioni che già avevano fatto la parte del leone nel primo Putty.
Una cosa di cui vanno molto fieri alla System 3 è il fatto che con l'arrivo di un nuovo programmatore, Chris Butler, limitazioni che si pensavano parte dell'hardware dell'Amiga non stanno causando a Chris alcun problema e l'utilizzo del potente A1200 significa che Silly Putty 2 potrebbe essere un capolavoro anche come programmazione.





SYSTEM 3

VERSIONE: 1200

USCITA: AUTUNNO

GUPPY

Giochi ispirati almeno in parte a Lemmings, per non dire clonati, ce ne sono a pacchi, ma questo Guppy li batte davvero tutti: alcune idee del capolavoro Psygnosis sono praticamente state.. ehm.. rippate alla brutta maniera. Fatta questa precisazione possiamo dire che Guppy ha comunque una buona grafica, uno scrolling molto fluido e un'ottima giocabilità che sarà apprezzata anche dal più esaltato fan di Lemmings.

Alla ICE hanno completato solo 10 dei livelli principali del gioco, ma ci hanno informati che, una volta terminato, il gioco avrà molte idee nuove e, siccome un gioco come Lemmings è basato su enigmi, ci troveremo di fronte a una sfida quantomai avvincente. Una cosa che va senz'altro notata è che il protagonista del titolo in questione, Guppy, è un pesciolino (perché di un pesce si tratta) davvero simpatico.

Parliamo più specificatamente del gioco: probabilmente finora avete sempre pensato che i pesci potessero sopravvivere solo in acqua, ma nei livelli più avanzati del gioco vi troverete davanti ad alcune idee davvero geniali come ostacoli da superare uscendo dall'H2O e in cui dovrete tener conto del numero di pesci e la quantità di ossigeno a disposizione.

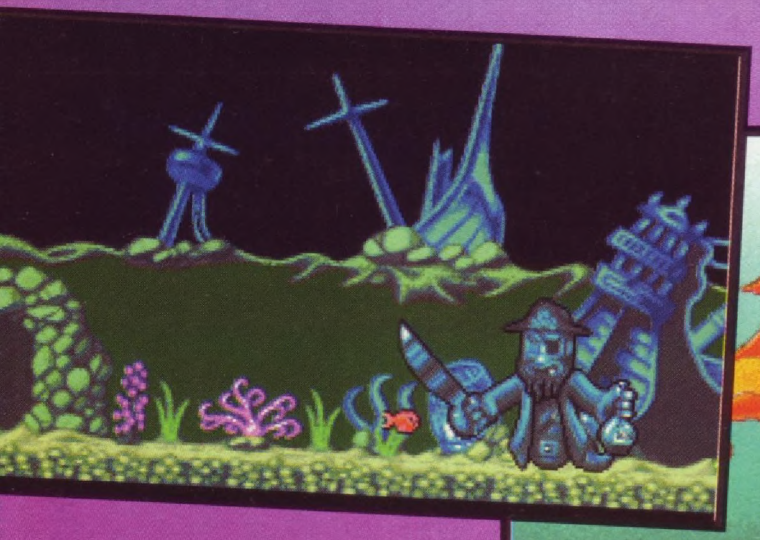
All'inizio di ogni partita avete un certo numero di pesci: il vostro compito è quello di tenerne vivi il maggior numero possibile così da poter continuare nei livelli successivi. Una volta terminati i pesciazzi sarà Game Over.

Nella parte alta dello schermo avrete un pannello con diverse icone: selezionandole ogni pesce sarà in grado di eseguire un compito preciso, proprio come in Lemmings. Tutto quello che dovete fare è cliccare sul pesce e poi sul display. Ci sono pesci che esplodono, pesci che bloccano i propri compagni, pesci che pesano una tonnellata (utili per andare nella parte bassa dello schermo) e pesci più leggeri di una piuma (il contrario).

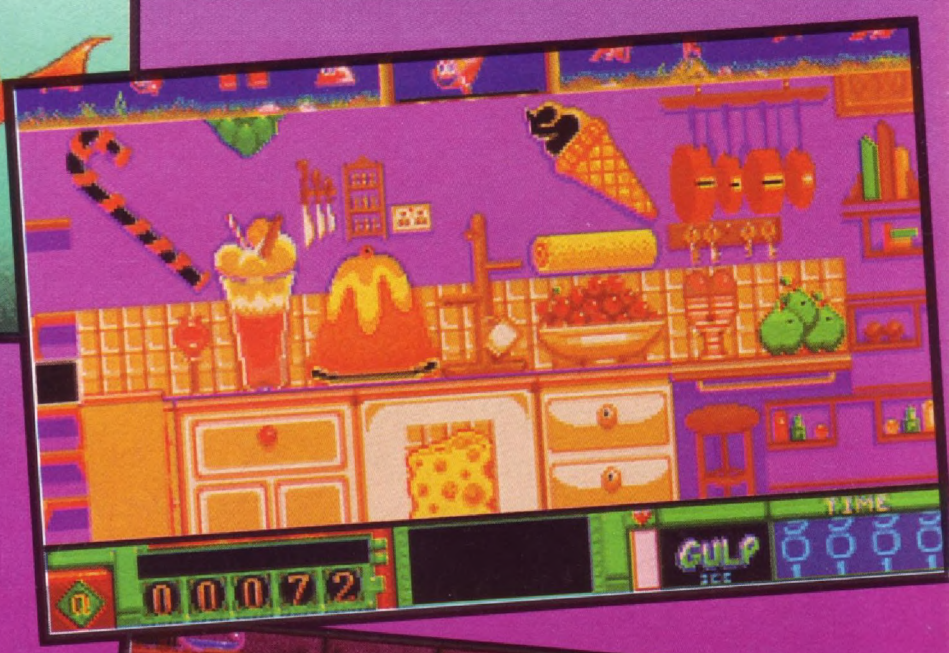
Tenere conto del peso del pesce è importantissimo perché ci sono un sacco di ostacoli e labirinti che rendono difficili le manovre. I pesci si gonfieranno per bloccare l'entrata di una caverna, alcuni si trasformeranno in siluri per superare velocemente un nemico, altri diventeranno dei magneti e saranno in grado di raccogliere oggetti... Ci sono un'infinità di compiti da assegnare a questi animali e visto ci sono più di 100 livelli e ogni livello è lungo circa 6 schermi, potete stare certi che ne avrete da giocare.

Guppy è molto semplice e, come abbiamo già detto, potrà ricordare moltissimo Lemmings, ma alcune delle trappole e degli enigmi che sono già stati inseriti nel gioco sono davvero divertenti e questo a noi basta. E a voi?

ICE	
VERSIONE: AMIGA	USCITA: ESTATE











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	Aereo Acrobat	American Gladiators
B. Bomb	Battle Toads	Blaster Master
Bubsy	Bull Blazer	Buster Treasure
Bowling	Chase HQ II	Chees Master
Cool Spot	Desperados	Dinosaur Hire
Double Dragon III	Fis Strike Eagle	Fatal Fury
Flash Back	Flinstone	Hook CD
Batman CD	Sonic CD	Final Fight CD
Jamse Bond 007	Capt. Planet	Jungle Strike
Mazinga Saga	Kick Off	Konf of Monster
King Salmon	Metal Fangs	World Illusion
Hig 29 Fulcrun	Might e Magic III	Deady Moves
Power Athlete	Out of This World	Out Run 2019
Pirates Gold	Populos 2	Race Driving
Road Riot	Rolung Thunder 3	Shining Force
Shinobi 3	Splatter House 3	T2 Judment
War Speed	X Men	Street Fighter 2
Summer Challange	Snow Bros	

MS-DOS

Prince of Persia 2	X Wing	X Wing Mission Disk
7th Guest CD	Dune CD	Jurassik Park
Strike Commander	Eye of Beholder 3	Flash Back
Goal	Comanche	Space Aldrin
Aces Over Europe	Ultima Underworld CD	ATP
Air Bus 320	Tornado	Did
Syndacate	Freddy Pharkas	Jordan Michael
Ultima VII	Task Force 1942	Shadow President
Acient Art of War	Veil of Darkness	Darsun
Darkmere	Amber Moon	Star Lord
Legacy		

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

Alien 3	Alien VS Predator	Arcus Odyssey
Barbie	Battle Cars	Battle Toads
Blue Brothers	Cacoma Knight	Congo's Caepar
Disney Playroom	Doonsday Warrior	Dungeon Master
Empire Strike Back	Evo	F1 Roc II
False Prophet	Family Dog	Final Fight 2
First Samurai	Football Fury	Goof Troop
Hit on Ice	Humans	Jaguar
James Bond	Kawasaki Challange	Kendo Range
Lords of the Ring	Railroad Tycoon	Rocky e Bullwinkle
Run Saber	Special Tee Shot	Street Combat
Fis Strike Eagle	B. Bomb	Super Bomber Man
Super Trool	Shadow Run	Bubsy
Superman	Tazmania	Cost Viking
Septentrion	Wizard of Oz	Wolf Child
World Cup Soccer	Dragon Ball z	Ramma 1/2 2

NEO GEO

View Point	Wrestling	Fatal Fury 2
World Hero 2	Side Kick	Sengoku 2
Art Of Fighting		

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	

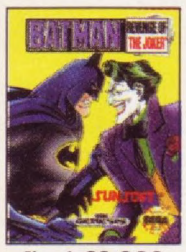
GAME GEAR

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		

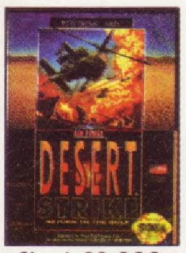
ATTENZIONE A TUTTI COLORO CHE ACQUISTERANNO ALMENO 2 GIOCHI NEL NOSTRO NEGOZIO MODIFICA MEGA DRIVE TUTTO SCHERMO GRATIS

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

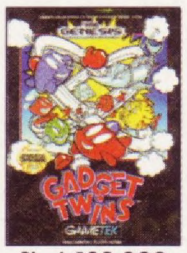
VENDITA PER CORRISPONDENZA, SPEDIZIONI A DOMIC



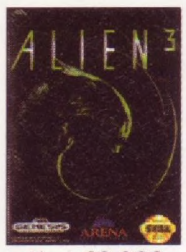
1) L.99.000



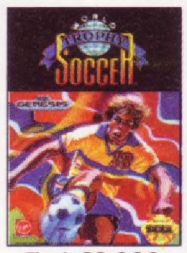
2) L.99.000



3) L.109.000



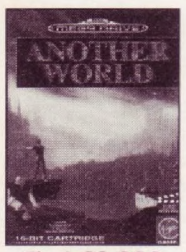
4) L.99.000



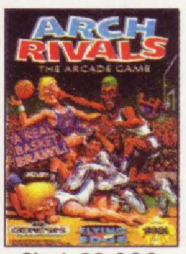
5) L.99.000



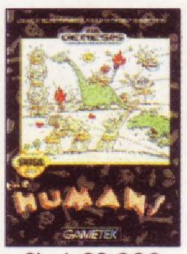
6) L.99.000



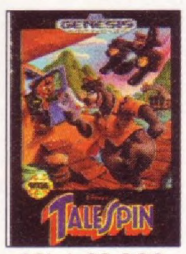
7) L.89.000



8) L.99.000



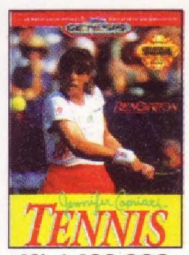
9) L.99.000



10) L.89.000



11) L.79.000



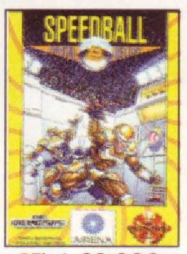
12) L.109.000



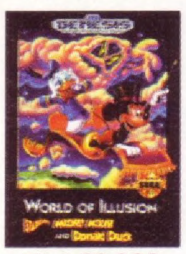
13) L.110.000



14) L.99.000



15) L.89.000



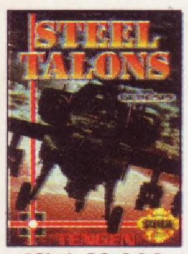
16) L.99.000



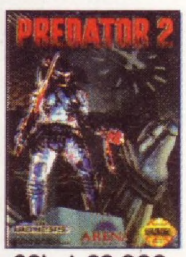
17) L.99.000



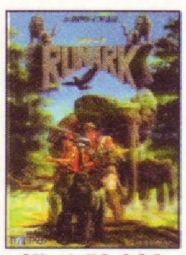
18) L.109.000



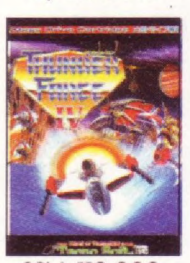
19) L.89.000



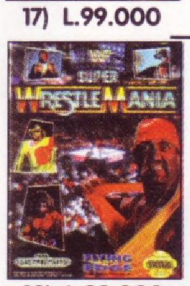
20) L.99.000



21) L.79.000



22) L.119.000



23) L.99.000



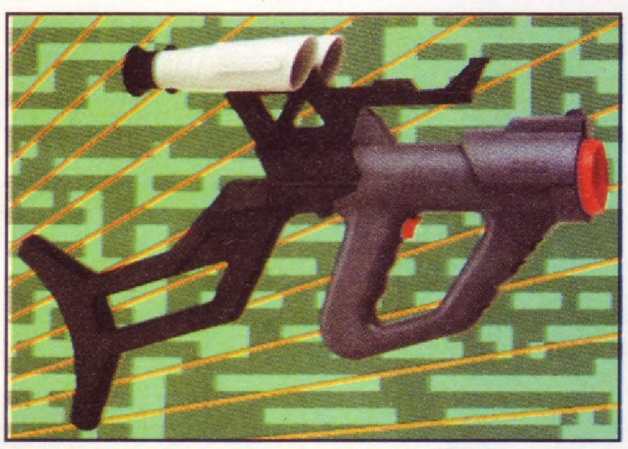
24) L.109.000



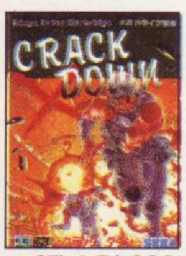
25) L.99.000



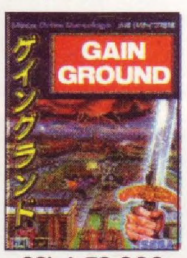
26) L.99.000


MENACER T2 incluso L.129.000


RAMNA 1/2 2 L.129.000

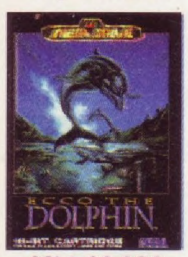


27) L.76.000



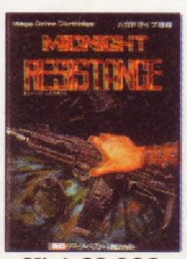
28) L.79.000


Ernest EVANS L.129.000

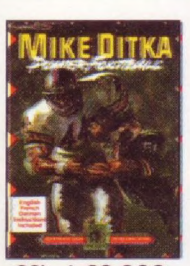


29) L.89.900


30) L.109.900



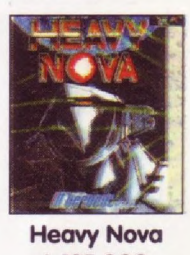
31) L.99.000



32) L.99.000



33) L.39.000



Heavy Nova L.125.000

OFFERTISSIMA

Megadrive japan

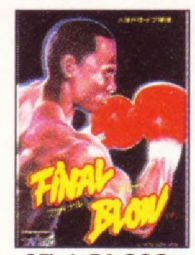
giochi offerta



34) L.99.000

Megadrive, sonic, joypad,cavo scart L.245.000

Megadrive, sonic, joypad, cavo scart e gioco offerta ascelta L.299.000



35) L.54.000



36) L.99.000

37) L.99.000

38) L.25.000

39) L.109.000

Offerta valida fino ad esaurimento

PRENOTA SUBITO

TUTTE LE ULTIME NOVITA' DISPONIBILI IN MAGAZZINO
SI EFFETTUANO PRENOTAZIONI DI TITOLI IN USCITA E RIASSORTIMENTO

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

ILIO IN TUTTA ITALIA, COSA ASPETTI ORDINA SUBITO...

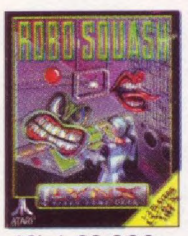


40) L.69.000

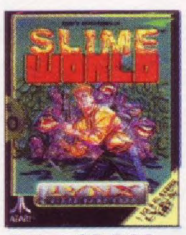


41) L.69.000

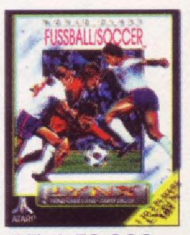

42) L.69.000



43) L.39.000



44) L.39.000



45) L.79.000



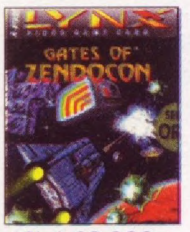
46) L.69.000



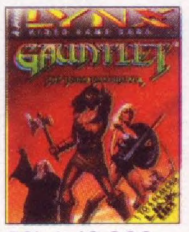
47) L.79.000



48) L59.000



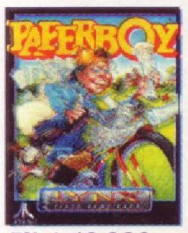
49) L.39.000



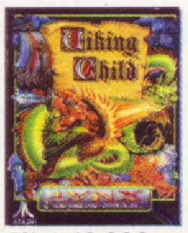
50) L.69.000



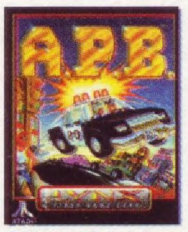
51) L.39.000



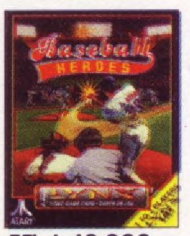
52) L.69.000



53) L.69.000



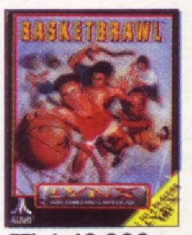
54) L.69.000



55) L.69.000



56) L.69.000



57) L.69.000



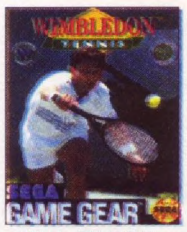
58) L.69.000



59) L.69.000



60) L.69.000



61) L.59.000



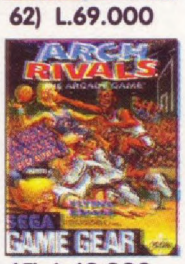
62) L.69.000



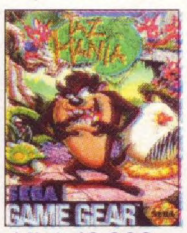
63) L.59.000



64) L.59.000



65) L.69.000



66) L.69.000



67) L.70.000



68) L.69.000



69) L.59.000



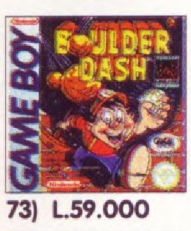
70) L.59.000



71) L.69.000



72) L.69.000



73) L.59.000



74) L.69.000



75) L.59.000



76) L.69.000



77) L.59.000



78) L.69.000



79) L.59.000

80) L.69.000

81) L.69.000

82) L.69.000

83) L.59.000

83) L.69.000

84) L.69.000

85) L.25.000

86) L.59.000

87) L.69.000

88) L.59.000

89) L.69.000

90) L.59.000

91) L.59.000

92) L.69.000

93) L.59.000

94) L.59.000

95) L.59.000

96) L.59.000

97) L.69.000

98) L.69.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per Qualsiasi titolo interpellatecti telefonicamente.

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

CVG PREVIEW



GENERAL CHAOS

Tutti amano i wargames, giusto? Giusto. E tutti probabilmente adoreranno più che mai questa presa in giro targata EA del genere sopracitato. Un bel po' di tempo fa con la parola "wargame" moltissime persone pensavano angosciate a una serie di piccolissimi pezzettini di plastica o sprite che venivano spostati su una mappa o uno schermo facendo venire addosso una grandissima tristezza e anche un bel po' di sonno. Ma l'immagine dei giochi militari è cambiata radicalmente nel corso degli anni e questi sono diventati più accessibili e divertenti. Ora la Electronic Arts ha spinto il genere alla sua logica conclusione, e forse oltre, con questo General Chaos, un gioco che prende la guerra seriamente come Lorenzo prende seriamente la scuola. Mbè?



ELECTRONIC ARTS

VERSIONE: MEGADRIVE

USCITA: AGO/SET

Le due province di Morinica e Viceria non sono mai riusciti negli anni passati a sistemare i propri contrasti pacificamente, così il destino delle due fazioni è passato nelle mani degli intrepidi generali Chaos e Havoc e ai loro eserciti. Descritto come "un gioco di guerra mortalmente comico", General Chaos vi mette nei panni del personaggio da cui prende il nome il gioco, un comandante di un esercito che deve guidare le proprie truppe alla vittoria su Havoc attraverso una serie di scontri armati per avanzare nel territorio nemico e prendere possesso eventualmente di Viceria.



Va bene, ma come è stato reso il tutto? Beh, con il maggior uso di violenza gratuita possibile naturalmente! La campagnia del Generale Chaos è divisa in una serie di battaglie individuali, tutte particolarmente importanti. Dopo aver scelto il proprio team di mercenari pronti a tutto fra quelli disponibili bisogna mandare questo gruppo in una zona di guerra, composta da un solo schermo, dove voi, il Generale, dovrete ordinare alle truppe come agire: dove muoversi, a chi sparare, quando tirare una granata... In pratica i due eserciti devono mazzuolarsi di brutto in un combattimento ravvicinato che farebbe venire i capelli bianchi persino a Norman Schwarzkopf (ma non li ha già bianchi? Bah... - Simon).

Vedendo le foto che trovate in questa pagina e leggendo questa breve descrizione, qualcuno potrebbe forse storcere il naso, ma dovreste vedere il gioco in funzione per rendervi conto di quanto è tosto. Armati con mitragliatrici, lanciarazzi,



lanciafiamme ed esplosivo, gli eserciti di Chaos e Havoc danno vita a una dose di azione persino maggiore di quella di qualsiasi film di Arnie. Ma oltre alle carneficine e al... ehm.. caos, c'è anche una buona dose di strategia e la EA ha assicurato che i giocatori con un po' di sale in zucca avranno sempre successo sui tipi "alla Rambo". Beh, quasi sempre.

Con la sua esagerata violenza militare comica, General Chaos probabilmente incontrerà qualche problema sui quotidiani e sui settimanali che ci hanno rotto le palle per settimane con le storie di epilessia da videogioco che tutti conoscete, ma la EA sembra non preoccuparseme; "E' tutto sano divertimento" hanno detto, e a vedere alcune delle ironicissime animazioni nelle battaglie siamo pienamente d'accordo. I programmatori americani hanno quasi terminato di realizzare General Chaos, quindi aspettatevi una recensione nel prossimo numero di Civigì!



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

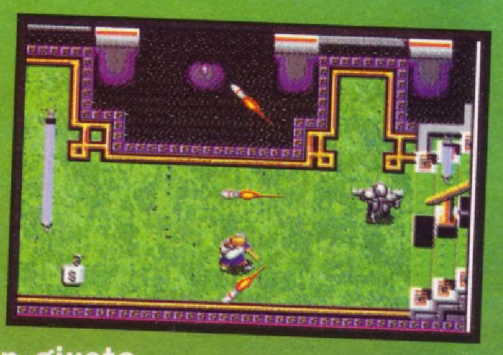
è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

CVG PREVIEW

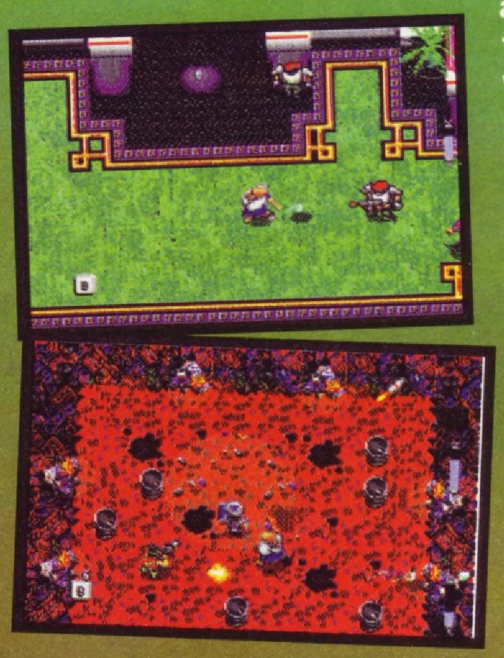
TECHNOCLASH

ELECTRONIC ARTS

VERSIONE: MEGADRIVE — **USCITA: AGOSTO**



Ahiahiahi, il futuro, a vedere lo scenario dell'ultimo gioco targato EA, non sembrerebbe troppo roseo. Eh già, secondo gli yankee fra un po' di tempo tutto quello che rimarrà ai poveri uomini sarà una gigantesca guerra fra i pochi sopravvissuti del genere umano a una guerra nucleare e gli Engine Men, un esercito di robot ultratecnologizzati disposti a tutto pur di splatterare un po' di persone.



Avete ragione, sembra un po' Terminator, ma in effetti il gicoo stesso è uno strano mix fra la più futuristica fantascienza tecnologica e il solito fantasy alla D & D. In pratica è una sorta di frullato fra Mad Max (il film, non quello che abbiamo qui in redazione) e Lords of the Rings.

Voi dovrete impersonare Roonan, l'ultima speranza rimasta al genere umano per sopravvivere (ettepareva, sempre compiti facili...). Con una serie di incantesimi magici a vostra disposizione dovrete rimandare gli Engine Men alla loro dimensione e distruggerli.

In pratica si tratta di uno sparatutto con un sacco di optional, uno scrolling a otto direzioni e lo stile di Gauntlet e Chaos Engine che combina in giusta misura azione e strategia. Gli incantesimi sono essenzialmente delle armi (alcune delle quali, come il fulmine, particolarmente letali), ma ci sono anche pozioni che restituiscono l'energia persa.



Ci sono un sacco di tocchi davvero carini in Technoclash: il giocatore può scegliere fra due guardie del corpo controllate dal computer per avanzare più agevolmente nei 7 mondi e 60 livelli e c'è anche una "mappa vivente", costituita da un falco magico che sorveglia l'intero livello dall'alto in modo tale che possiate controllare la posizione delle guardie, degli oggetti, etc... La recensione sul prossimo numero di CVG!

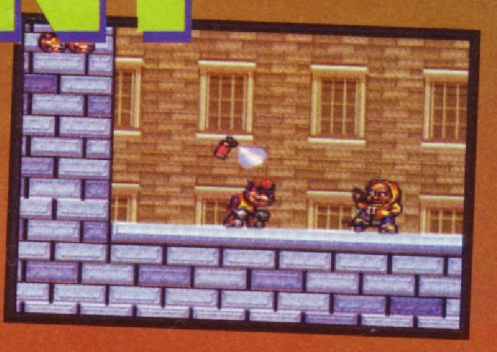
ROCKY RODENT

I game designer della Irem dovevano aver alzato un po' troppo il gomito quando hanno tirato fuori questo gioco... Sentite qua: Rocky è,

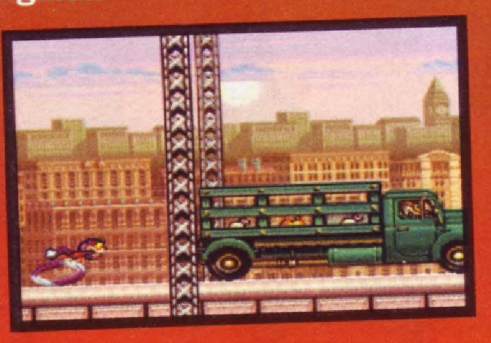


come avrete capito dal titolo, un roditore con un GROSSO appetito e una velocità tale da lasciare stercofatto persino quel porcospino di Sonic. Rocky passa tutto il giorno a mangiare nei vari ristoranti e osterie della città e a darsela a gambe levate quando viene il momento di pagare il conto. Un bel giorno il nostro roditore viene beccato, ma il padrone del ristorante gli fa un'offerta che non può rifiutare: se libererà sua figlia Melody (recentemente rapita dalla Mafia) in cambio potrà mangiare tutto quello che vuole gratuitamente al ristorante. Un'offerta davvero sugosa.

E così è nato un nuovo eroe dei videogiochi per console e sebbene non ci siano pochi personaggi fumettosi in giro al momento, Rocky sembra avere parecchie chance di farcela a conquistare la leadership. A parte le sue gambe ultrarapide, Rocky ha un'arma importantissima, anche se piuttosto bizzarra, per riuscire nel proprio intento: la sua capigliatura. All'inizio il nostro roditore ha la testa completamente rasata (da vero deficiente), ma raccogliendo le lattine di spray per i capelli disseminate per tutta la città, il suo look fuori moda può trasformarsi in una varietà di assurde, ma letali, capigliature. Il suo taglio a punta è così pieno di gel che può essere utilizzato per impalare i nemici e scalare i muri, mentre quello alla moicana può essere tolto e lanciato ai nemici come un boomerang!



Sebbene la preview sia nella nostra redazione solo da pochi giorni ci ha già conquistato di bruttissimo. Rocky è uno dei protagonisti di platform più originali che abbiamo potuto vedere negli ultimi anni e alla Irem hanno migliorato di molto il classico concetto di platform, inserendo sequenze mitiche come quella dell'inseguimento a manetta dove Rocky tenta di reggiungere il furgone blindato dei mafiosi dove si trova Melody.



Rocky dovrebbe uscire verso la fine di agosto, quindi aspettatevi una recensione sul prossimo numero di CVG! Sempre se riusciamo a smettere di giocare abbastanza a lungo per poter scrivere una recensione...

IREM

VERSIONE: SUPER NES — **USCITA: AGOSTO**

Nintendo®

GAME BOY

TAITO™

Official Nintendo Seal of Quality®

Un tuffo nel

PASSATO

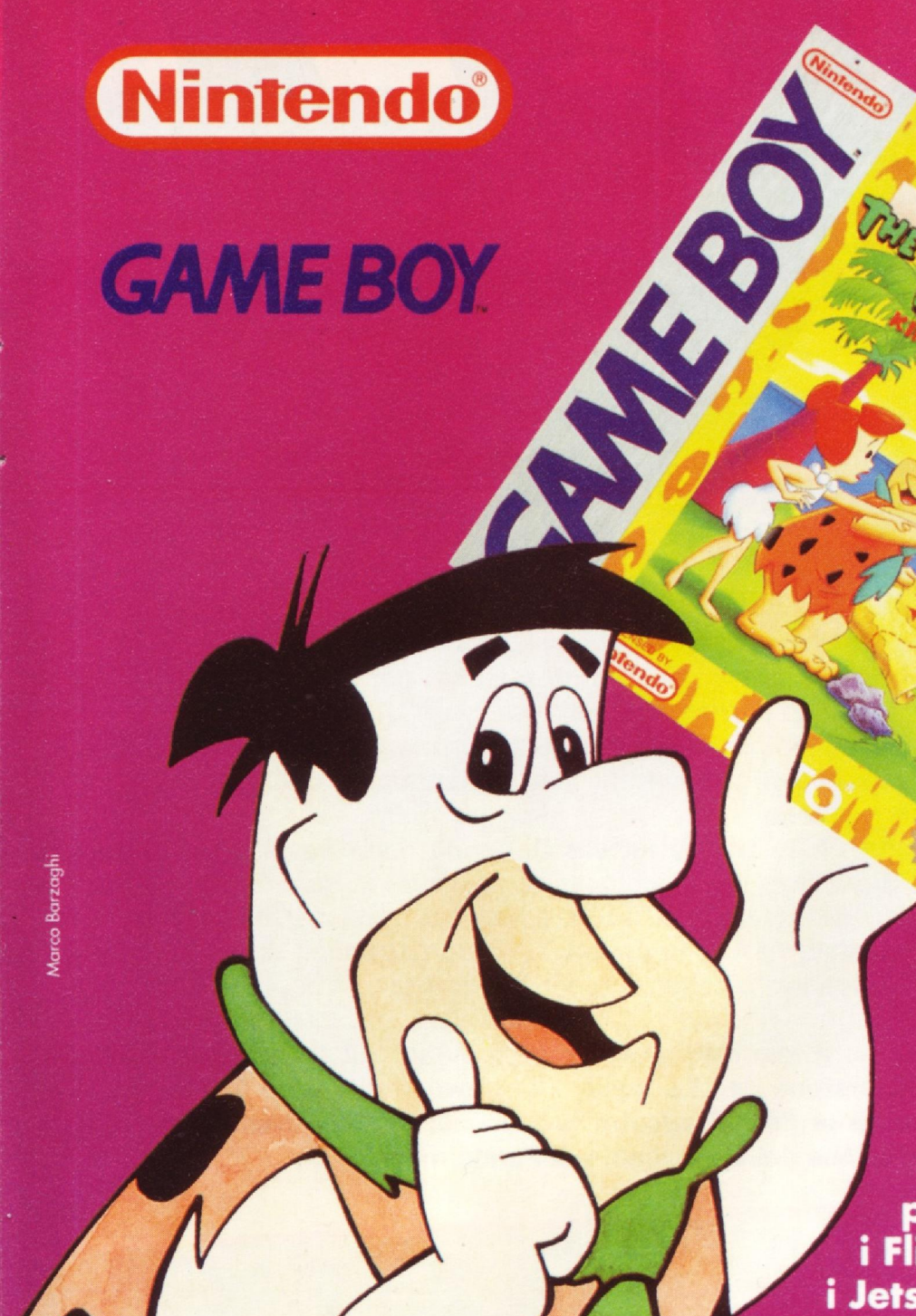
o un lancio nel

FUTURO

ti permetteranno

ADESSO!

di partecipare alle spettacolari peripezie con i personaggi mitici di Hanna e Barbera, i Flinstones (Gli Antenati) e i Jetsons (I Pronipoti)
Cartucce originali Nintendo con istruzioni in italiano





Cynco

Marco Barzaghi

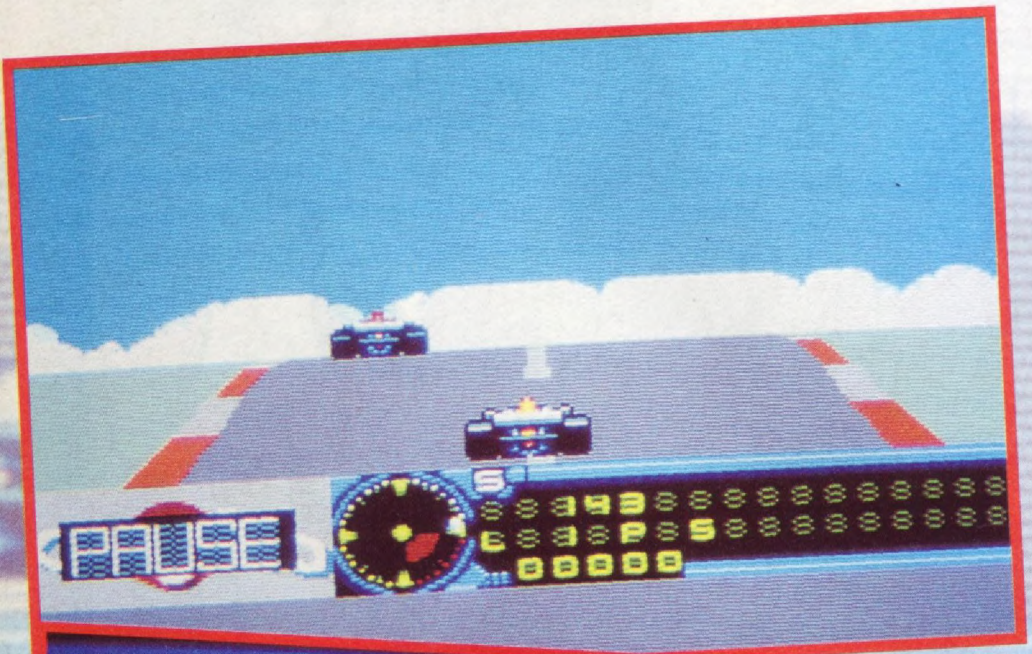
è un'esclusiva: **HALIFAX** s.r.l. Milano - tel.: (02) 4815866 fax (02) 4814202 - **CYNCO** è un marchio **HALIFAX**

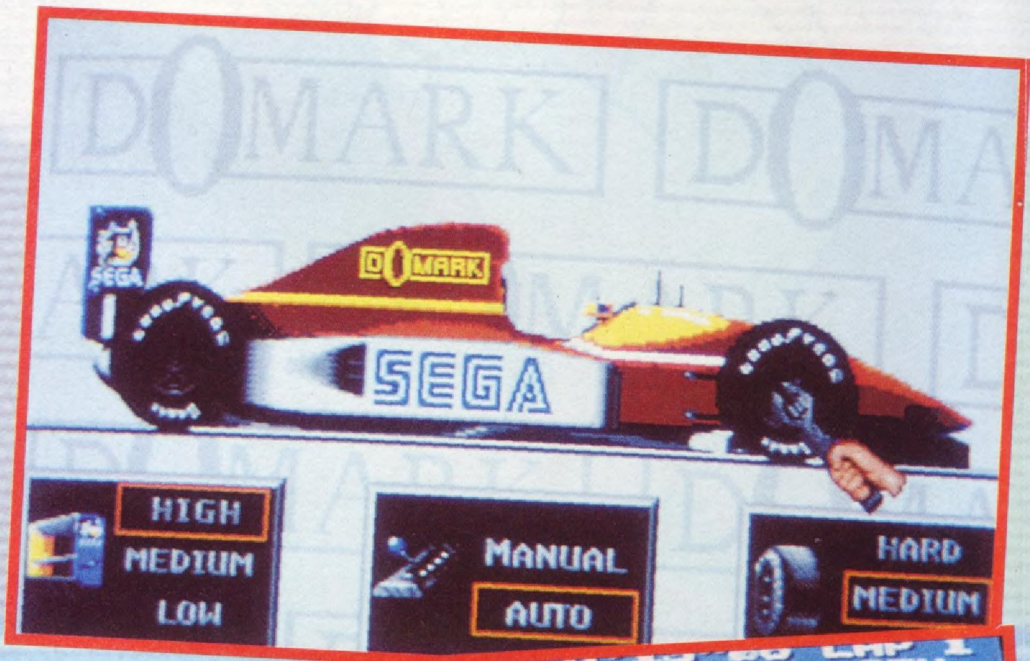
DOMARK

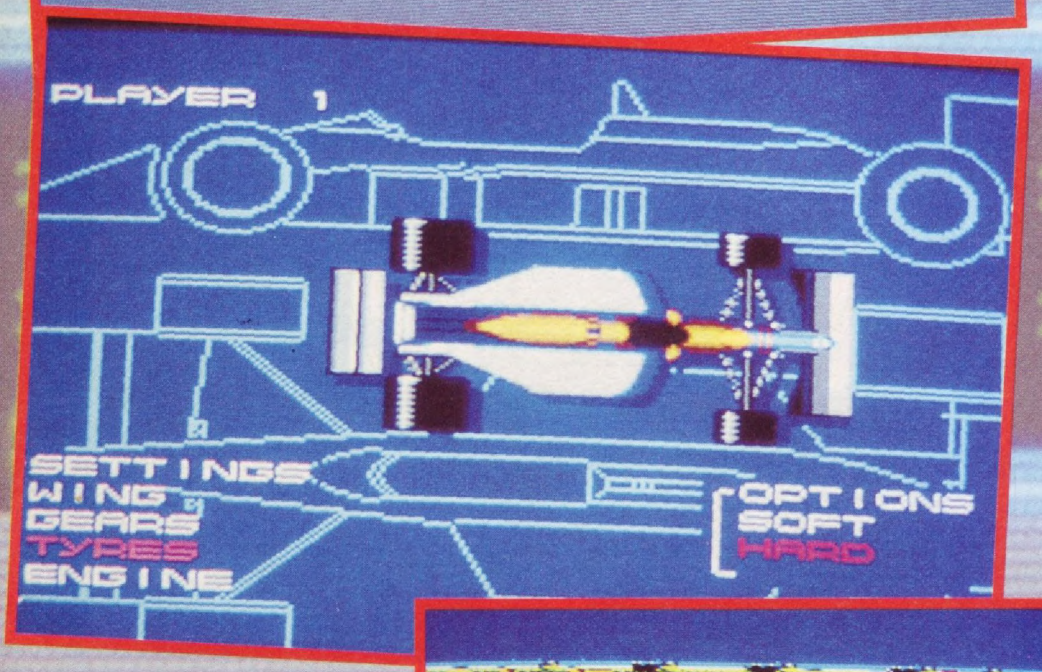
VERSIONE:	USCITA:
MEGADIRVE	AGOSTO
MASTER SYSTEM	AGOSTO
GAME GEAR	AGOSTO
PC	SETTEMBRE
AMIGA	SETTEMBRE
ATARI ST	SETTEMBRE

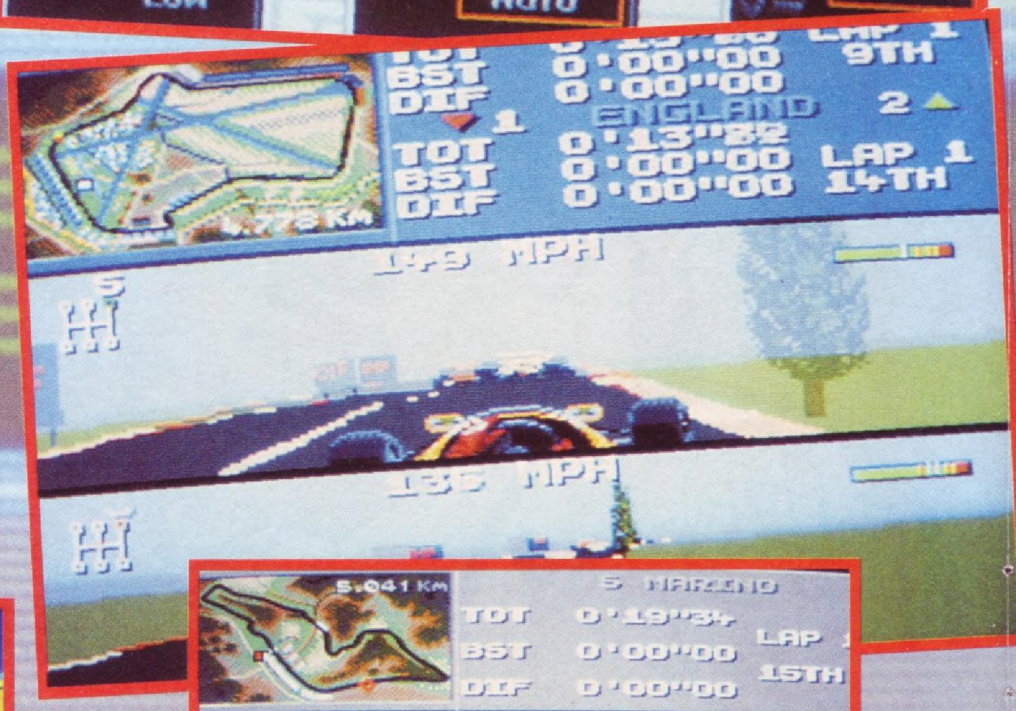
Come agguantare la Pole Position per una software house? Semplice: basta fare un contratto con la Fuji Television Network Inc. per assicurarsi i diritti per pubblicare una serie di giochi sulle gare ufficiali di Formula 1 della stagione '93 e '94 per tutti i formati esistenti. E' quanto ha fatto la Domark che si mostra pienamente entusiasta dell'operazione per bocca del Direttore Generale Mark Strachan: "Questo è il titolo più importante che abbiamo mai pubblicato. Questo gioco è vincente sotto tutti gli aspetti: la licenza è senza pari e il programma è superbo, per cui non ci faremo certo sfuggire l'occasione ed impegneremo tutte le nostre forze per farlo diventare il nostro più grande "hit"." In effetti questa licenza copre tutti gli aspetti del Campionato di Formula 1, il che dovrebbe permettere alla Domark di produrre il più autentico gioco di Formula Una mai visto.

F1 ha richiesto quasi due anni di ricerca e di sviluppo, ed è stato testato da piloti professionisti per riuscire a catturare appieno l'atmosfera della realtà.
Nobu Kasai della Fuji ha commentato: "Siamo ben lieti di lavorare con la Domark: non ci sono dubbi che F1 sarà un successone!"
Pure Philip Ley, Direttore Generale della Sega Europea è entusiasta: "F1 è qualcosa di speciale: la qualità e la velocità del gioco, la licenza del fantastico Campionato Mondiale F1A e la nostra "sponsorizzazione" del package renderanno sicuramente un numero uno questo programma!"
F1 sarà lanciato ufficialmente durante il Gran Premio di Silverstone dell'11 luglio e si prevede che sarà in vendita verso la fine di agosto, proprio nel periodo cruciale della stagione del Campionato di Formula Uno.





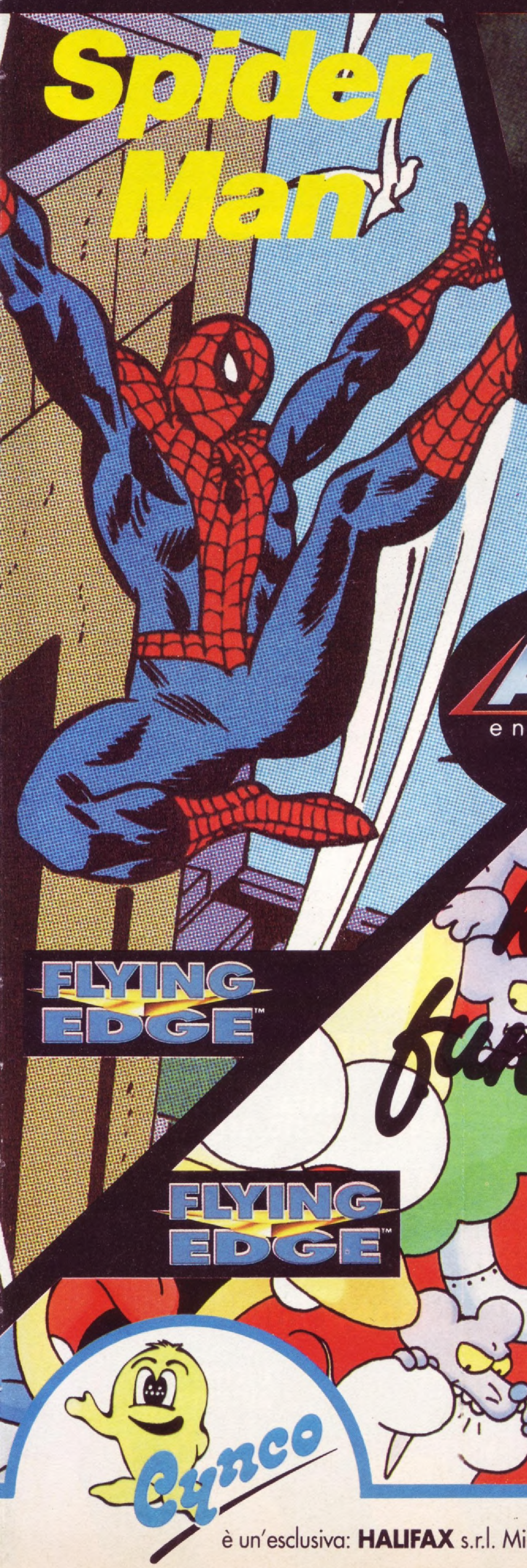








SEGA™ GAME GEAR™





ARENA™

AKklaim® entertainment, inc.

FLYING EDGE™

FLYING EDGE™

Cynco

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



ALFRED MILGROM
E ADAM LANCMAN

SHADOWRUN- SNES



LASER BEAM



BABY TREX - SNES

RAGGIO LASER ALL'ORIZZONTE

Che cos'hanno in comune titoli come Star Wars, The Hunt For Red October, Smash TV, Road Runner, Battletech, George Foreman's KO Boxing e Choplifter II? (Avete dieci secondi per rispondere... 3, 2, 1... bong, tempo scaduto!) Beh, sono tutti giochi compatibili con i vari formati Nintendo e sono stati tutti sviluppati dall'australiana Beam Software. Fondata nel 1980 (il "giurassico" dei videogames) da Alfred Milgrom come branca di sviluppo della sua Melbourne House (proprio lei, la mitica editrice di programmi per lo Spectrum fra i quali lo storico The Hobbitt, la Beam, dopo aver sviluppato per conto terzi (publisher di grosso calibro come la Konami, la JVC, la LucasFilm, la Electronic Arts e la Data East) dozzine e dozzine di giochi per le console Nintendo, ha ora deciso di entrare nel mercato europeo del software pubblicando direttamente giochi per NES, Super NES e Game Boy sotto il nome di LaserBeam. La neonata software house esordirà sul nostro mercato quest'autunno con una manciata di titoli, il primo dei quali sarà Edd The Duck (Super NES e Game Boy), previsto per Agosto/Settembre. A questo seguiranno: Shadow Run, Choplifter III, Penetrator, Super Solitaire, Baby Trex e Super International Cricket, sempre per Super NES e Game Boy. Viste le ottime referenze, non possiamo che attendere ansiosamente l'uscita di questi titoli e dare alla LaserBeam un caloroso: BENVENUTA!

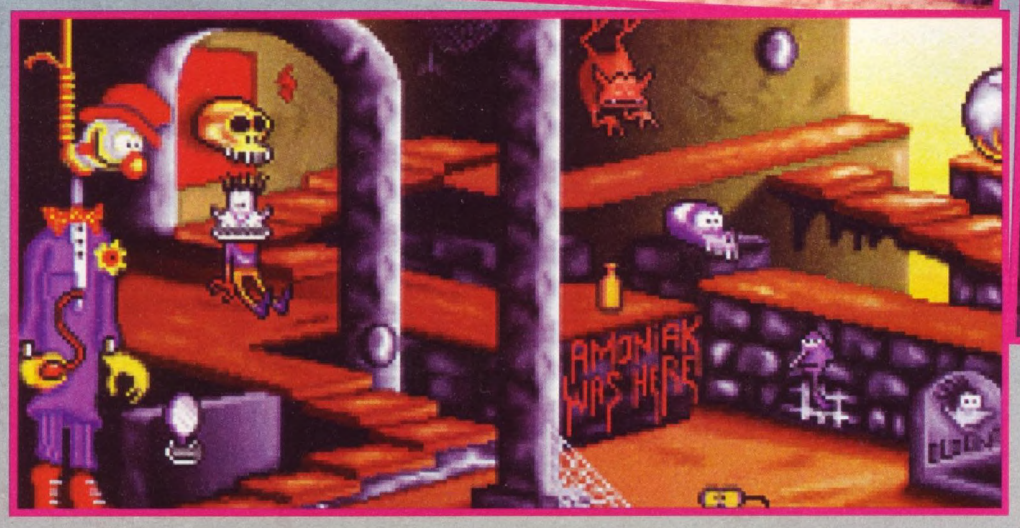
LASERBEAM	
EDD THE DUCK	
VERSIONE: SNES/GAMEBOY	USCITA: AGOSTO/SETTEMBRE
BABY TREX	
VERSIONE: SNES	USCITA: AUTUNNO
SHADOW RUN	
VERSIONE: SNES	USCITA: AUTUNNO

GOBLIN 3

C'è qualcuno ancora alle prese con Gobliins 2? Beh, quel qualcuno si affretti a completarlo perché è già in arrivo la terza delirante avventura dei folletti di casa Coktel. Questo nuovo episodio non avrà però nulla a che vedere con quelli precedenti, in quanto controllerete non più due, bensì un solo e unico Goblin. A parte questo, la struttura di gioco rimane più o meno la stessa, con il Goblin che nel corso dell'avventura incontra diversi bizzarri personaggi (fra gli altri, un serpente, una farfalla e un vecchio saggio) che l'aiutano a risolvere gli enigmi di cui il gioco abbonda. Blount (questo il nome del goblin) potrà inoltre trasformarsi in diverse creature, fra cui un nano, un gigante e... un lupo mannaro. Ma ciò che più di ogni altra cosa rende questa avventura diversa da quelle precedenti, è l'evoluzione comportamentale che subisce il protagonista nel corso del gioco. All'inizio del gioco Blount è un giornalista alla ricerca di uno scoop, e se dapprima i suoi atti sono motivati dalla speranza di ottenerlo, in seguito saranno guidati dall'amore che prova per Wynonna, una folletta che Blount incontra lungo il cammino. Il gioco sarà suddiviso in dieci mondi, ognuno largo uno schermo e mezzo. Graficamente, Goblin 3 non deluderà gli estimatori della serie, in quanto conserva la stessa vivace cromininanza e lo stesso umorismo degli episodi precedenti. Bene, allora sbrigatevi a completare Gobliins 2: avete ancora un paio di mesi prima che il terzo approdi sugli scaffali dei negozi...













COKTEL VISION

VERSIONE:	USCITA:
PC	OTTOBRE
AMIGA	OTTOBRE
PC-CD ROM	OTTOBRE

AMIGA
VIRGIN

GRAFICA

90

Qualche problema nello scrolling...
...ma il resto è stupendamente curato

SONORO

90

Un fracco di effetti e musiche rap, techno etc.

GIOCABILITA'

90

Ci si entra come niente e non ci si esce più

LONGEVITA'

89

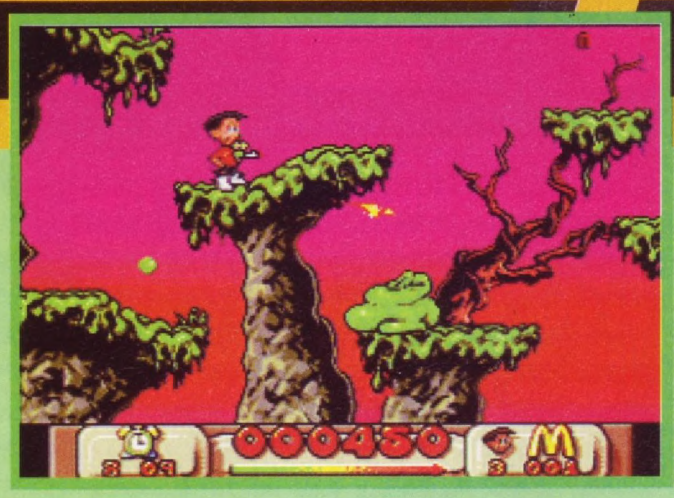
Spiacente ma non lo mollate proprio...

GLOBALE

90

Una conversione con qualche pecca tecnica ma che mantiene la granda giocabilità dell'originale. Da comprare.

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





CVG HIT

GLOBAL GLADIATORS

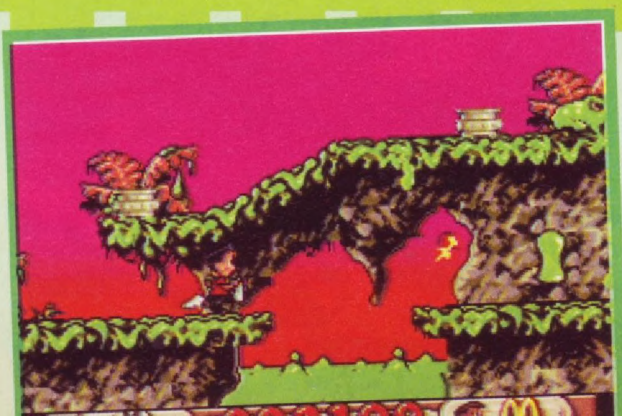
Mick e Mack sono due tipici kids di fine milennio: gli adulti dicono che la loro generazione si intossica di hamburger, ketchup e patatine ma poi chi riempie mari e fiumi di sostanze radioattive sono sempre loro: gli adulti. Ma per dimostrare che sono superiori ai loro stessi genitori, i due mettono da parte ogni rancore e se ne vanno loro stessi a ripulire il mondo dalle fetenzie organiche e inorganiche che infestano acque e foreste, dando una bella lezione agli adulti e alle loro vaccate sui difetti di una generazione. E come si fa a non appoggiarli in pieno?



La prima cosa che si nota di Mick & Mack è che ha un brutto scrolling, e allora si bestemmmia sull'incapacità cronica dei programmatori, sul fatto che una casa come la Virgin non dovrebbe commettere errori simili etc. etc. Inoltre, poiché Mick & Mack (non il titolo del gioco, proprio loro due) si voltano alla maniera di Defender, con lo schermo che scorre rapidamente, la cattiva programmazione genera un mezzo casino in cui si capisce un po' poco. Ma quando si gioca, si scopre che tutti gli altri elementi della versione Megadrive sono stati mantenuti e non si fa più caso ai difetti succitati: i due kids hanno le stesse splendide animazioni (e possono anche guardare in giù), il sonoro è stupendamente ricolmo di effetti e la giocabilità, frenetica e divertente, è proprio la stessa della versione MD. E di fronte a questo anche i nei dello scorrimento vengono dimenticati: grande distruzione piattaformica, ho detto.
PAOLO CARDILLO

C-C-CATCH THE KETCHUP

In realtà il mondo di Global Gladiators è fittizio: i due teenager americani vi vengono teletrasportati dal clown della Macdonald dopo aver letto il relativo fumetto. Poco importa: la cosa fondamentale e che i due paninari (nel senso buono) sono dotati di una pistola che distrugge tutto e tutti. Per la precisione dei blob verdi, una macchina spara-slime, delle fetenze volanti e molto altro. I livelli sono molto vari e vanno dalla Città Tossica al Mondo dello Slime, dalla Foresta Mistica al Mondo di Ghiaccio. Ogni livello è composto di tre stage ed è anche pieno di "M" di MacDonald (il gioco infatti è completamente sponsorizzato): se riuscite ad inglobarne 40, accederete a un livello bonus in cui dovrete abbrancare un po' di spazzatura e sbatterla in tre contenitori per la raccolta differenziata.



Computer *Land*

Via Trieste , 6 CASSANO M.AGNAGO (VA)
Tel. 0331 / 204074 - 281343



PROSSIMA APERTURA:

Computer Land 2

in Via IV Novembre n.66

sempre i primi anche con le console a 32 BIT

NOVITA`
S.Famicom
S.Nes

Street Fighter II Turbo
Mario Collection
Mazinger Z
Tekkaman
Super Godzilla
Fatal Fury II
Art of Fighting
World Heroes
Super Chinese Land II
Golden Fighter SD
R-Type III
Equinox - Solstice II
Run Saber
Super Air Diver
Arcuss Odissey
Battle Cars
Bram Stoker Dracula
Cliffhanger
Cool Spot
Daffy Duck & Marvin
Final Fantasy III
Mortal Combat
Mr. Nuts
Obitus
Rocky Rodent
Final Fantasy adv. 2
Star Treck:Next Generation
Super Turrican
Superman
Terminator 2
Utopia
Goof Troop
Ultima False Prophet

NOVITA`
Game Gear

Bart Vs The World
T2 Judgment Day
WWF
Vampire
Paperboy 2
Battletoads
Double Dragon

NOVITA`
NEO GEO

Top Munter
Art Of Fighting II
Magician Lord II
Samurai Spirit

NOVITA`
Sega Megadrive
Genesis

Shining Force II
Vampire Killer
Bram Stoker Dracula
Bubsy
F15 Strike Eagle
F19 Stealth Fighter
Hook
Jungle Strike
Mortal Combat
Rocket Knight Adventure
Rolling Thunder III
Shinoby III
Street Fighter II
Silvester & Tweety
Tecnocop II
Aliens Vs Predator
Young Indiana Jones
Sorcerers Kingdom
Blaster Master II
Ultraman
Banorama Cotton
James Pond III
Phantasy Star IV
Gun Star Hero
Battle Mania II

NOVITA`
Game Boy

Legend of Zelda
Star Trek Next Generation
Raging Fighter
F15 II
Spiderman III
Cool World
Jimmi Connors Tennis
Flinstones
Bubble Bobble II
Robin Hood

NOVITA`
PC Engine e
Turbo Grafx

Monster Maker
Dragon Night III
Maru III
Graduation
Sherlock Holmes II
Dynasty War
Gayvan
PC Cocoron
Y'S IV
Patlabor
Startling Odyssey
Mystic Formula
Onza Bichi Majhong
Black Hole Assault
Championship Rally
Another World

NOVITA`
Sega CD

F1 Circus
WWF
Silpheed
Illusion City

NOVITA`
Lynx

Dracula
Battle Wheel
European Soccer

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI DA JAPAN & USA

E' DISPONIBILE LA PRIMA CONSOLE A 32 BIT

MARTY 32 BIT

EVOLUTION
PRINCE OF PERSIA
AFTER BURNER
SPLATTER HOUSE
RAYXAMBER
MICROCOSM
4D INTERN. TENNIS
AETERNAM
CYBERCITY
DEATH BRADE
REJECTION
AIR WARRIOR

IL SOGNO SI AVVERA !!!

Computer Land HI TECH GAMES CONSOLE

BLACK RAGE

La console che ti permette di utilizzare le schede piu` affascinanti della salagiochi direttamente a casa tua e a prezzi incredibili:

Kikikaykay, Son Son , Double Dragon ..... (L. 169.000)
Knight of Round , King of Dragon ..... (L. 399.000)
Street Fighter II ..... (L. 599.000) e centinaia di altri titoli.

E` ARRIVATA !!!

TURBO R PANASONIC

La console degli RPG e dei Sexy Games

SD Gundam
SD Snatcher
Aleste II
Arcuss Odissey II
Lupin III
Dragon Slayer IV,V,VI
Golvellius I,II
Dragon Night I,II
Xak I,II,III,IV
Nemesis III

RIPARAZIONI ED AMPIO SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA!!!

Modifica multi standard per caricare tutti i giochi Euro - Japan - Usa sul tuo megadrive.
Si eseguono inoltre modifiche per rendere compatibile il Mega CD Americano con quello Giapponese ed Italiano , e viceversa.

NOVITA`AMIGA - IBM - CD IBM

7 Guest CD (L. 149.000)
War in Gulf
Space Hawk
X Wing - Comanche Mission Disk 1
Ring War CD
European Racer
Maniac Mansion CD or Disks
Realms of Arkania
Space Hulk
Dune CD
Bloodstone
M.S. Flight Simulator 5.0
King Quest VI CD
Eight Ball Dix
Flashback

Megadrive - MegaCD - Game Gear -Game Boy - SuperNes - Pc Engine - Turbo R Panasonic - BlackRage - Marty 32BIT - Nec 32BIT - Matsushita 32BIT.

CARTONI ANIMATI **YAMATO** ,in Italiano :
Baoh ,Venus Wars , Macross , Cobra ,Golgo 13,
Lamu' , School Invasion ,Yoma , Ladius , Lupin III
"il castello di Cagliostro " , Applessed , Kamasutra ,
Lupin III " la pietra della saggezza.....

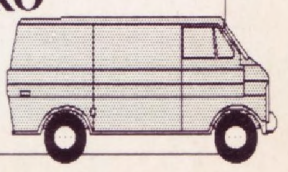
CARTONI ANIMATI **GRANADA** , in Italiano :
Devilman I e II , Ken Shiro.....

CARTONI ANIMATI (case varie) **V.M. 18 , SPLATTER....**

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO



NOLEGGIO IN LOMBARDIA



DAY OF THE TENTACLE

CVG HIT



BERNARD O BER-NERD?

Prendete tutte le precedenti avventure della Lucasarts e buttatele via: che cosa ottenete? Un'avventura Lucasarts incredibilmente originale e stupenda, dalla grafica, all'interfaccia, ai personaggi. La grafica di Day of the Tentacle è qualcosa di totalmente nuovo: lo stile scelto è quello cartoonistico completamente irregolare che abbiamo visto già in un'avventura come Larry 5. La differenza è che in Larry 5 non c'erano tutte le schermate galattiche che ci sono in Day of the Tentacle (l'uso dei colori è favoloso): ogni videata è un capolavoro che lascia sbalorditi. Dietro a DOTT c'è il più grosso sforzo che la Lucasarts abbia dedicato a un'avventura grafica, e si nota anche in termini di spazio su disco. Grafica a parte, anche l'interfaccia ha subito un piccolo cambiamento: adesso è possibile trascinare gli oggetti dell'inventario su un oggetto dello schermo per ottenere l'interazione tra i due, senza dover interporre il verbo usare.



MI TENTA IL TENTACOLO

Vai con la trama: il tentacolo verde di Maniac Mansion ha un problema; un suo compagno tentacolo si è infatti trasformato in un pazzoide che vuole conquistare il mondo, dopo aver bevuto dagli scarichi della casa del Dottor Edison. Così ha spedito una lettera al suo amico Bernard perché lo vada ad aiutare, insieme con i suoi amici Hoagey e Laverne, rispettivamente un rocchettaro obeso e una svampita. Arrivati alla dimora del dottore, questi ha una bella pensata: rispedire i tre indietro nel tempo per impedire che succeda quel che è successo. E non si può dire che il piano riesca: Bernard rimane dov'è, Hoagey va a finire 200 anni nel passato e Laverne 200 anni nel futuro! Da qui in poi casini assicurati! N.B. tutto quanto ho raccontato viene proposto nell'introduzione, un capolavoro cartoonistico di proporzioni bibliche, con vocalizzazioni e scene da impazzire dalle risate!

Belle le avventure della Sierra. E Freddy Pharkas mi sembra un'ottima novità nella saga delle avventure della casa americana. Sì, ma qualcuno mi vuole spiegare perché ogni volta che arriva un'avventura Lucasarts tutto quello che ho appena apprezzato prima mi sembra ROBETTA? Incredibile, come fanno alla Lucas a essere così geniali? Date solo uno sguardo a Day of the Tentacle: ogni singola schermata proposta all'interno di questo gioco è genialità pura. Non ho alcun dubbio sul fatto che DOTT rappresenti davvero il più grosso sforzo produttivo per un'avventura grafica: l'uso dei colori è fantastico e l'attenzione rivolta ai personaggi è mirabolante, con animazioni e situazioni che cercano in tutti i modi di far apparire per esempio Bernard l'incredibile nerd che è. Dopo essersi ripresi dall'impatto grafico, si può anche pensare agli enigmi: beh, le situazioni proposte sono esilaranti e ogni puzzle è grandiosamente intuitivo nella migliore tradizione Lucasarts. Naturalmente ogni problema da risolvere nasconde una sua componente demnziale che vi darà altre occasioni per cadere per terra dalle risate, come se non bastasse qualche dialogo e i protagonisti di per se. Nessun dubbio: Day of the Tentacle è la migliore avventura grafica prodotta dalla Lucasarts, parola di recensore.

PAOLO CARDILLO



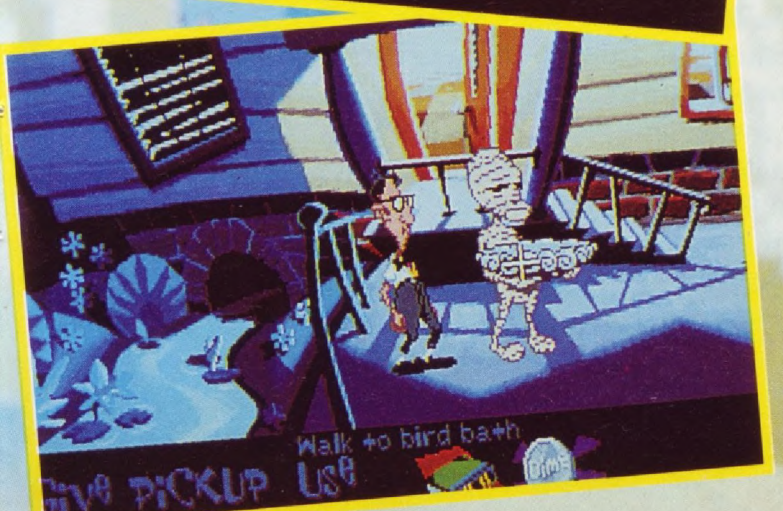
Dico ma qualcuno ha idea dell'importanza che ha rivestito un'avventura grafica come Maniac Mansion bella storia dei videogiochi? E' il gioco che ha distrutto uno degli assiomi più celebrati nel campo dell'informatica, cioè quello secondo cui il computer sarebbe una macchina fredda incapace di generare un minimo di simpatia, figuriamoci una risata. Negli anni del C64 la Lucasarts (allora Lucasfilm Games) portò una commedia horror anni sessanta su un computer e da allora nessuno ha più il coraggio di dirle nulla...

QUELLA VILLA ACCANTO AGLI SCARICHI INDUSTRIALI

Incredibile il lavoro che hanno fatto alla Lucasarts per infondere una certa personalità ai protagonisti di questa avventura, e in particolare al beotissimo Bernard: tanto per cominciare il nerd della situazione è completamente inarcato all'indietro (gli sprite sono i più grossi visti in un'avventura Lucas), ha pantaloni ascellari e se lo lasciate per un po' inattivo lo vedrete rimettersi a posto gli occhiali, guardarsi in giro e darsi pure una grattata al retro! Ogni situazione poi sembra fatta apposta per sottolineare la beozia del personaggio: incontrando un ladro con tanto di passamontagna che sta scassinando un auto Bernard l'imbecille gli chiede che cosa sta cercando nell'auto, e quello gli risponde le chiavi della macchina, dopodiché Bernard gli può riferire (c'è la solita fila di frasi da scegliere) che non vede chiavi nella macchina, e il furfante gli dice che sta usando il piede di porco per entrare dal cofano, e Bernard per tutto il tempo non si accorge di nulla, il beota! Anzi saluta e se ne va!







Sono pazzi! Incredibilmente, stupendamente, Lucasartsmente pazzi! E me li chiamate videogiochi? Day of the Tentacle potrebbe concorrere all'oscar come miglior film a cartoni animati, se le immagini non fossero così statiche. Dico, ma avete dato un'occhiata alla grafica: forse già Larry 5 aveva uno stile simile, ma così ben disegnato, con una colorazione così di certo no. Dal punto di vista del look DOTT è semplicemente galattico, il meglio visto sinora in un'avventura Lucasarts. I personaggi fanno scompisciare dalle risate e gli enigmi pure: tra l'altro sono pure grandemente intuitivi e la trama è straordinariamnete beota e coinvolgente. Un po' come quella di Maniac Mansion che, sorpresa sorpresa, potete giocare all'interno del gioco stesso! Vi basterà attivare il C64 in una certa stanza e vedrete! Non ci sono parole: comprate immediatamente Day of the Tentacle, che candido sin da ora come gioco dell'anno. Se qualcuno vuole battere questa meraviglia deve produrre qualcosa di veramente fantastico!

SIMON CROSIGNANI

PC
LUCASARTS

GRAFICA 96
I disegnatori di Day of the Tentacle sono semplicemente dei geni

SONORO 94
Mitico il parlato nell'intro Stupendi effetti e commento sonoro

GIOCABILITA' 95
Un'atmosfera demenziale ed enigmi perfettamente strutturati

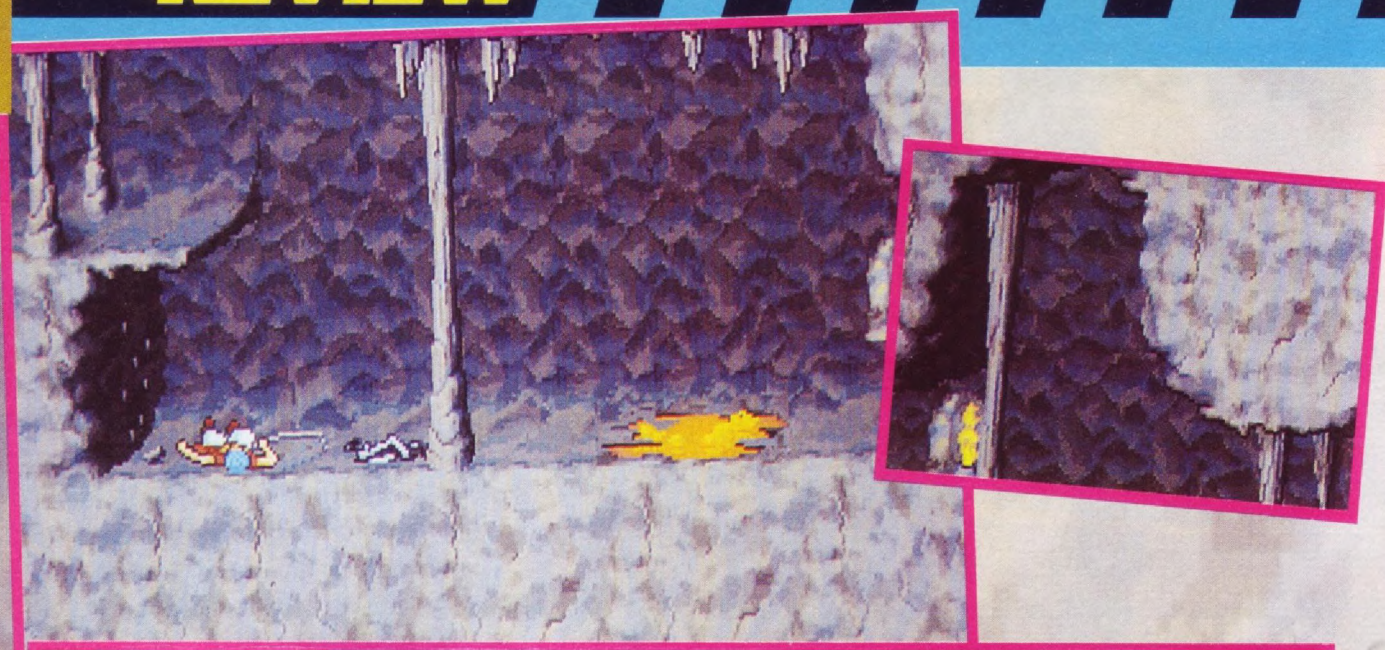
LONGEVITA' 95
Lunga la strada verso il successo...

GLOBALE 96
Un nuovo salto di qualità nel campo delle avventure grafiche: galattico!

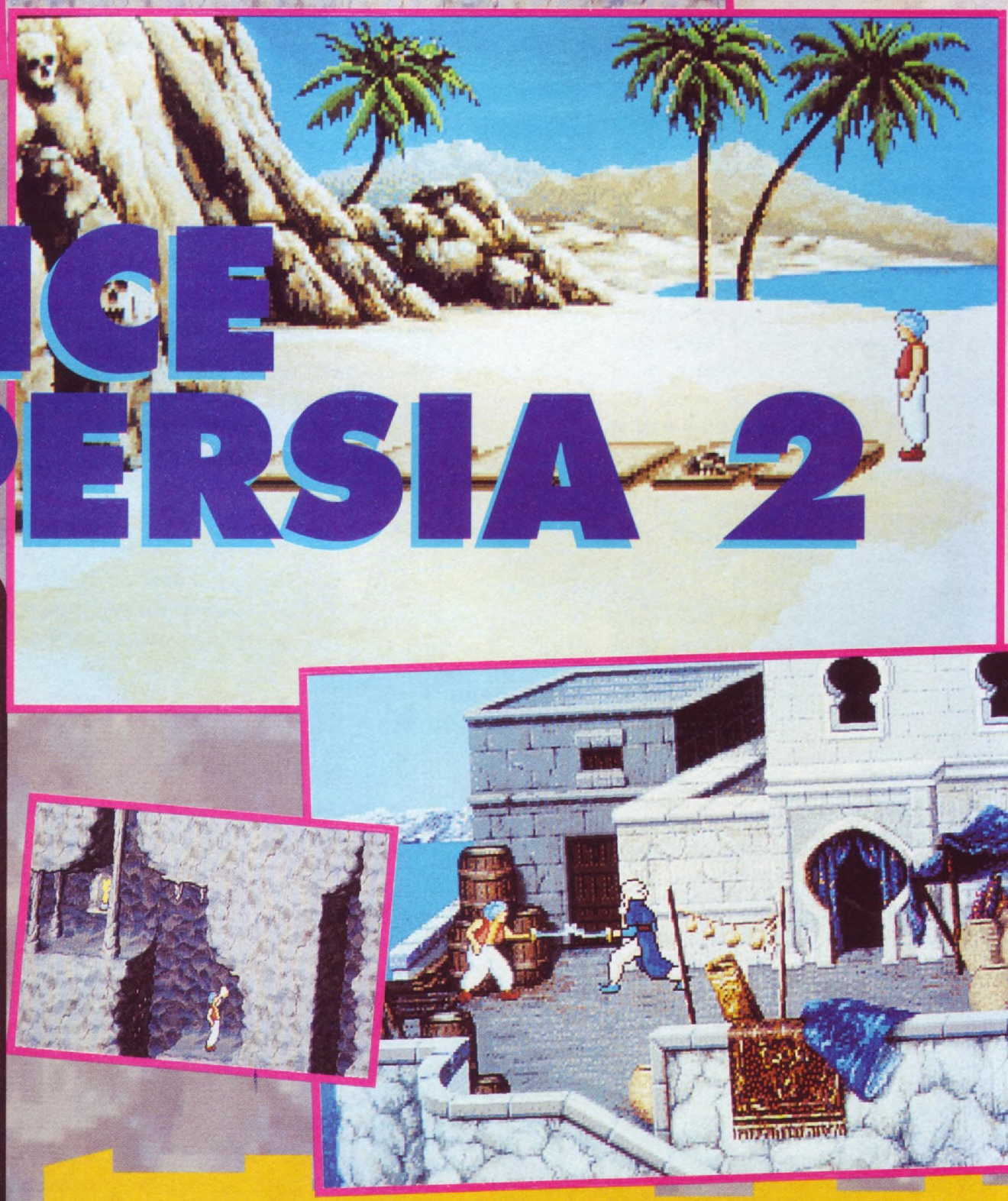
AZIONE	■□□□□
STRATEGIA	■■■■■
ORIGINALITA'	■■■□□
BILANCIAMENTO	■■■■■

PERSO IN PERSIA

Immancabilmente, il nostro (ex) erede al trono è dotato di una sua propria energia, che però cala facilmente durante il gioco. Le tre unità di energia possono però aumentare (ma anche rimanere le stesse) se prendete le pozioni giuste sparse per il gioco, consentendo così al principe di avere una capienza energetica superiore. Sparse lungo il percorso vi sono però anche pozioni velenose che vi portano qualche unità, così come i colpi ricevuti in battaglia.



PRINCE OF PERSIA 2



Non posso nascondere un certo senso di delusione: Prince of Persia 2 dà l'impressione di un seguito in cui si sia puntato tutto sulla nuova grafica, sui nuovi enigmi ma poco sul cuore del gioco. E qual era uno dei punti cardine del gioco? Ma l'atletico principe, che cavolo! Era lui che in Prince of Persia sprigionava tutta l'atmosfera con le sue animazioni! E in Prince 2 cosa ci ritroviamo? Novità in tutto tranne che nello sprite del principe, clamorosamente trascurato. Se Mechner sperava di vincere così il confronto con Flashback, ha toppato alla grande e non possono certo bastare l'ombra e le palle di fuoco. Mah, non so che dire: PoP2 rimane un bel gioco, adesso ha acquisito anche una certa trama e sparsi per le piattaforme scoprite nuovi trabocchetti e enigmi. Ma se il gioco voleva concorrere con Flashback nella categoria dei prodotti cinematografici, beh, ha davvero fallito.

PAOLO CARDILLO

PRINCIPALMENTE PARLANDO...

Come molti sapranno, la specialità dell'originale Prince of Persia era l'animazione dell'omino straordinariamente ricca di frame, tanto da fargli meritare spesso l'appellativo di gioco cinematografico. Ora vi possiamo confermare che il repertorio di movimenti del Principe è rimasto inalterato e... purtroppo non c'è niente di nuovo: il futuro Sultano cammina, corre, spicca balzi inauditi, si aggrappa al ciglio di paurosi baratri, si accovaccia, sguaina la spada, si arrampica, combatte (con la solita UNICA mossa di attacco) e così via. E la novità dov'è? Ma qualcuno gliel'ha fatto vedere Flashback al buon Jordan Mechner?

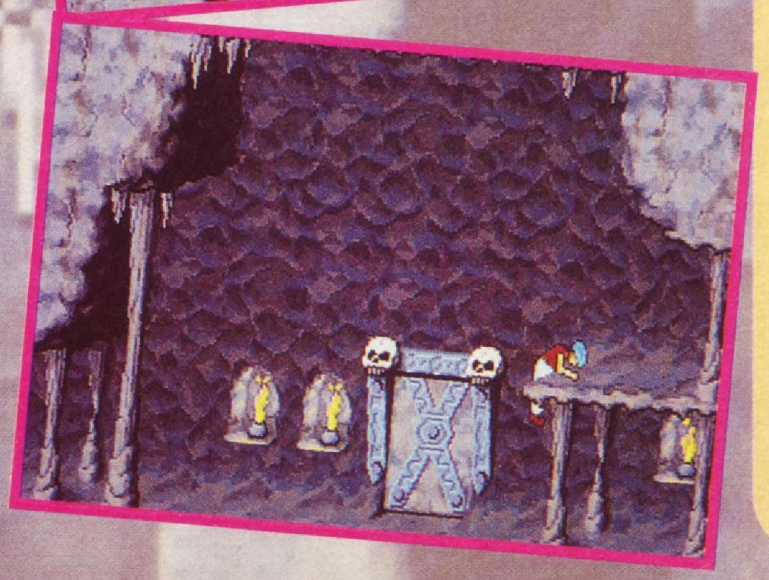
IN PRINCIPIO ERA IL PRINCIPE

Mamma natura ha fornito al principino delle capacità da decatleta (ditemi voi come si fa a saltare verso il basso da un'altezza di dieci metri e aggrapparsi al ciglio di una piattaforma!) e anche da free-climber ma spesso queste capacità possonon non bastare; e qui entra in gioco la magia: durante il gioco potrà acquisire l'abilità di trasformarsi nella sua ombra (per farlo bisogna agitare il gioco a destra e a sinistra) e anche di lanciare palle di fuoco. Prince-Ryu-Keeennnn!!!



Già appena caricato Prince of Persia 2 batte un record: è l'unico titolo in cui l'azione inizia ESATTAMENTE dopo la fine dell'antefatto riportato nel manuale di istruzioni. Infatti non fate a tempo a leggere che vi siete lanciati dalla finestra che il gioco inizia mentre vi state lanciando dalla suddetta finestra! Bah, mi sa che il buon Jordan Mechner deve essere un tipo sbrigativo nella vita, anche perché l'antefatto è pure cortissimo. Andiamo al dunque: perché un principe felicissimo, con una consorte da rifarsi le pupille dovrebbe decidere un giorno di buttarsi dalla finestra? Intanto, non per suicidarsi visto che sotto c'è immediatamente un terrazzo, ma perché all'improvviso è apparso un suo clone all'interno del palazzo che non si sa da dove venga. E il Gran Sultano s'è convinto che quello falso siete voi e vi ha pure sguinzagliato dietro tutti i suoi malefici scagnozzi. Ma si può essere più sfigati di così?





Hmm... uno dei giochi più famosi della storia (vi assicuro che qui in Jackson lo conoscono tutti, dal portinaio al dirigente) meritava decisamente qualcosa di meglio. Il fatto è che Jordan Mechner ha proprio toppato l'impostazione: invece di concentrarsi sul Principino, cioè il vero motivo di successo del gioco, ha pensato di rifilarci tanta grafica, tanti livelli e tanti elementi nuovi del paesaggio. Cosa assolutamente gradita, per carità: PoP2 così com'è rimane un bel gioco ma non si può negare che si prova un forte senso di delusione. Se Prince of Persia 2 voleva essere il miglior gioco "cinematografico" d'azione (c'è scritto pure sulla confezione), beh, ha proprio cannato palesemente. Non c'è storia: Flashback batte Pop2 con un massiccio scarto.

SIMON CROSIGNANI

PC
ELECTRONIC ARTS

GRAFICA 87
Belle le animazioni...
...ma dopo aver visto Flashback...

SONORO 88
Numerosi effetti sonori
Grande colonna sonora

GIOCABILITA' 89
Permane l'atmosfera e il divertimento del primo titolo

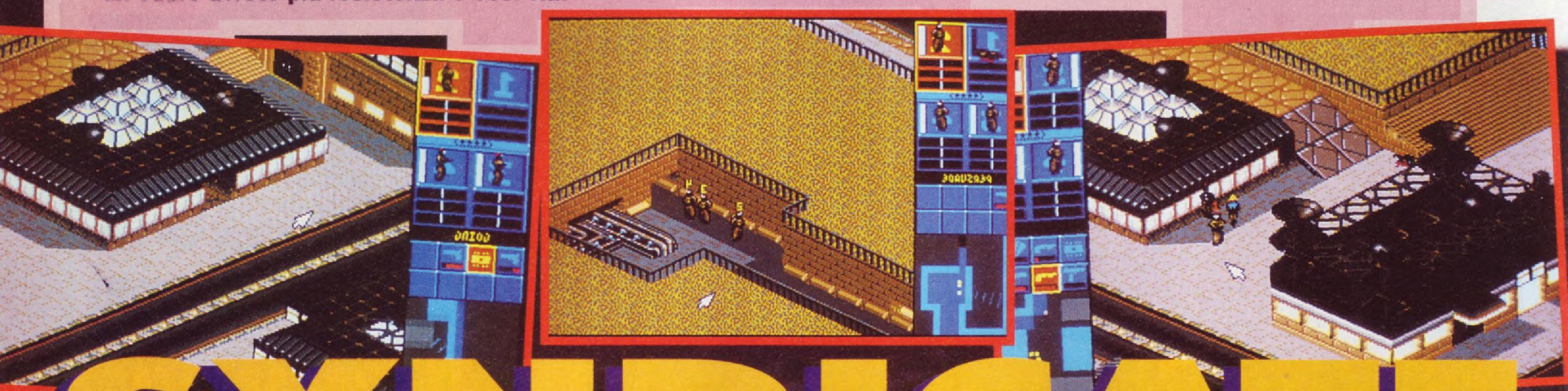
LONGEVITA' 90
Il gioco è parecchio lungo

GLOBALE 87
In se è un bel gioco, ma è troppo simile al primo. Perde di netto il confronto con Flashback.

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

IO HO UNA CEREBROLAVANDERIA E TU?

Come detto, nel futuro (precisamente nell'anno 85 della Nuova Era) tutto è governato dalle Corporazioni, massicci organi industriali che vedono tutto e controllano tutto. All'inizio del gioco vi verrà chiesto di scegliere il simbolo della vostra e darvi un nome. Poi appare la mappa mondiale divisa in territori di diverso colore per le diverse corporazioni. Vi scegliete un territorio adiacente al vostro e date un'occhiata ai dettagli della missione: se, volete potete spendere qualche soldo per ottenere informazioni e il briefing si arricchirà di nuovi dati all'improvviso. Idem per la mappa della città: più spendete e più ottenete dettagli. Si passa poi allo schermo dell'equipaggiamento dei quattro agenti che verranno impiegati (potete scegliere in un carnet di dodici in tutto): la scelta deve essere effettuata per equipaggiamento bellico/tecnico e innesti cibernetici. Il primo comprende un armamentario di fucili a pompa e pistole più kit di pronto soccorso e il persuadertron (per convincere a seguirvi certi scienziati da rapire). Il secondo arricchisce ogni agente di un organo artificiale per migliorare le sue capacità. Se scegliete le gambe, avrete un agente più veloce, se optate per un cuore avrete più resistenza e così via.



SYNDICATE

Scusate, ma c'è qualcuno che pensa ancora che il futuro possa essere qualcosa di idilliaco, con la tecnologia che risolve tutti i problemi dell'umanità, che così si dedica in pace a arte scienza e robe simili? Ragazzi, tornate coi piedi per terra: il futuro è lo smog, la pioggia, il controllo mentale degli individui e il governo assoluto delle Corporazioni.

E chiunque potrebbe diventare un agente assassino delle Corporazioni: ti prendono, ti fanno il lavaggio del cervello, ti infilano dentro la testa qualche chip e ti danno un'arma in mano; il resto è sangue, rapimenti e panico tra la popolazione. Questo è Syndicate, gioco destinato a sucitare polemiche ma vero manifesto del cyberpunk in ambito videoludico.





Grazie Signore! Ehm, cioé volevo dire grazie Bullfrog! Per averci regalato un mito di scenario cibberpank! Vagate tra le strade di Syndicate e ditemi se non vi sembra di sentire l'oppressione delle pubblicità giganti, la monotonia e la depressione di un grigio interno cittadino del 2000 e passa. E il gioco? Racchiude in sé i dettami della letteratura (e cinematografia) in questione con innesti, droghe, armi e sangue e in più riesce a fondere alla grande due generi: sparacchiamento continuo e pianificazione tattica. Entrambi sono infatti necessari per portare a termine la missione e la tensione sale a ogni secondo che passa: dopo l'attenta elaborazione di una strategia per portarvi via qualche scienziato potrebbe capitarvi di rimanere freddati in un frenetico scontro a fuoco. La risoluzione delle missioni richiede sempre una continua ricerca di strategie nuove e in più c'è la massiccia fuoriuscita di pallottole dalle armi: solo la Bullfrog poteva coniugare così bene i due generi! Straconsigliato a tutti!

PAOLO CARDILLO

HOMO CYBER

Le missioni di Syndicate si dividono in due tipi: assassinare e rapire. In ogni missione vengono impiegati quattro agenti che si possono guidare come gruppo o separatamente. Mentre ne guidate uno, gli altri non rimangono però con le mani in mano: reagiscono a seconda del loro grado di intelligenza artificiale, che è composta dai livelli di Intelligenza, Percezione e Adrenalina. Questi livelli mutano a seconda degli innesti effettuati e delle droghe immesse nel sangue dell'agente all'inizio del gioco. Il resto dipende tutto da voi, e soprattutto da come riuscirete a passare indenni negli scontri a fuoco col nemico. I nemici sono di vario genere e hanno il loro grado di pericolosità: i poliziotti per esempio hanno armamento leggero e intervengono solo in caso di scontri in corso. Poi ci sono le guardie che invece "passano ai fatti" non appena vi avvicinate a un edificio da loro custodito. I peggiori però sono gli agenti avversari che vi scaricano addosso pallettoni non appena vi vedono. A volte si svolgono scpntri a fuoco tra agenti di tre o quattro corporazioni diverse e lì sono fuochi d'artificio da cui uscirete spesso indenni per il rotto della cuffia! Esiste comunque un pulsante di panico (destro+sinistro del mouse) che vi farà fuggire sparando all'impazzata, e con Control-D potrete addirittura far esplodere un agente selezionato. Muore ma i danni sono ingenti anche per i nemici: a mali estremi...



CORPORATION NATION

L'inquadratura di Syndicate è quella tipica isometrica di alcuni famosi titoli Bullfrog e l'ambientazione è classicamente cyberpunk, con colori che sono tutto fuorché sgargianti. La città è colma di automobili futuribili, treni che passano su massicce sopraelevate e gente che se ne passeggia tranquilla per strada (non sa che cosa succederà TRA POCO, eheheh). Su PC il tutto è particolarmente intrippante: essendo la grafica in alta risoluzione (a 16 colori) le persone sono dei piccoli capolavori di miniaturizzazione e certi maxischermi (stile Blade Runner) propongono bellissime pubblicità. Insomma per quella che era la Los Angeles del 2019 al cinema ora ci potete passeggiare tranquillamente!

Continuano gli esperimenti di intelligenza artificiale della Bullfrog: e a quale gioco si adattano meglio questi concetti se non a un gioco con ambientazione cyber? si saranno chiesti finalmente i Populisti, e infatti è venuto fuori Syndicate. Il villaggio globale di Populous si è trasferito nelle megalopoli del 2000 e più con risultati galattici: non solo adesso si tratta di pianificare, ma ci vogliono anche un bel po' di pallettoni da utilizzare. E' qui che sta il segreto di Syndicate: elaborazione lunga delle strategie e sforacchiamenti ugualmente importanti. L'atmosfera è unica: vagando per le strade con degli scienziati prigionieri vi sembrerà di essere sotto costante osservazione e infatti all'improvviso spunterà fuori qualche agente nemico e sarà il massacro. Fantastico: il più originale gioco degli ultimi tempi, con una città che trasuda decadenza (grande in alta risoluzione sul PC, ben sfruttati i 16 colori) peggio della Los Angeles di Blade Runner. Non commettete l'errore di non comprarlo.

FABIO D'ITALIA

AMIGA/PC
ELECTRONIC ARTS

GRAFICA
92

▲ Notevole in hi-res sul PC

▲ Ultradettagliata ambientazione urbana decadente

SONORO
88

▲ Parlato (su PC) e colonna sonora ottimi

GIOCABILITA'
95

▲ Strategia e azione in contemporanea

LONGEVITA'
95

▲ Situazioni sempre nuove per soluzioni sempre nuove

GLOBALE
95

Semplicemente il prodotto più originale e completo degli ultimi tempi

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

KWANZAH

AMIGA
MICROMANIA

GRAFICA 82
Grande varietà nei paesaggi

SONORO 80
Musiche ben realizzate

GIOCABILITA' 84
Un apprezzabile mix tra azione e avventura

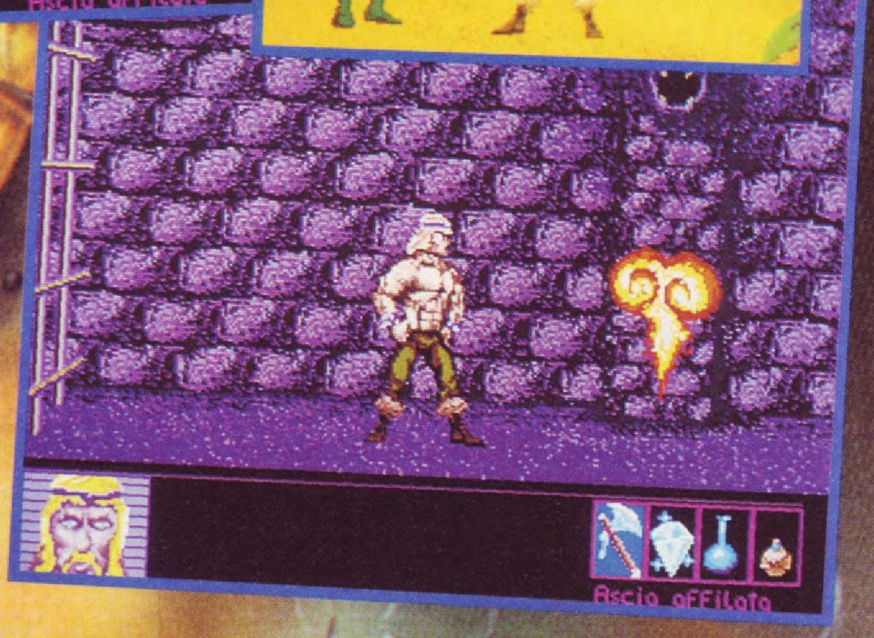
LONGEVITA' 81
Abbastanza numerose le locazioni

GLOBALE 80
Un gioco ben congegnato, con simpatici spunti di umorismo

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







simili malvagità vi dovrebbe seriamente stimolare. Un piccolo particolare però è da tenere presente: il grande Kwanzah è tutto fuorché una persona

Kwanzah, il guerriero, ha la brutta abitudine di avventurarsi in foreste poco raccomandabili e di farsi coinvolgere in avventure che lo porteranno ad affrontare pericoli inimmaginabili in posti inimmaginabili: tra sotterranei infestati di presenze maligne e pazzeschi labirinti, c'è davvero di che preoccuparsi. Se però anni e anni di videogiochi vi hanno temprato nel fisico e nello spirito, la cosa non dovrebbe preoccuparvi più di tanto e l'idea di affrontare

Dopo Beast 3 non si è visto nessun altro arcade adventure degno di nota e Kwanzah arriva probabilmente nel momento giusto. Il gioco propone un buon numero di scenari contraddistinti da una grafica più che valida: passiamo dalla foresta, ai sotterranei dai villaggi a "Stonehenge", insomma come varietà direi che siamo OK e con un look buono. E non ci si è limitati alle fasi d'azione: la componente avventurosa arricchisce quello che poteva essere solo un gioco d'azione medio con il suo tocco di "profondità che conferisce al gioco. Alla fine il mix risulta riuscito e anche l'umorismo giova all'atmosfera del gioco: Kwanzah è praticamente l'antieroe in contrasto con il serioso esploartore di Beast 3. E un pochino di demnzialità ci vuole sempre...

PAOLO CARDILLO

IL VICHINGO INTELLIGENTE

Nonostante abbia per protagonista un muscoloso barbaro mentalmente proteso all'azione fisica, il gioco è in realtà un arcade adventure che non disdegna qua e là di proporre enigmi e conversazioni utili con vari personaggi, traendo da tutto ciò alcuni oggetti utilizzabili. La sezione arcade è classica e ricorda un poco il mitico Beast: si tratta di liberarsi di tutto ciò che vi si para davanti tramite calcio volante o pugno. Nelle interazioni con i personaggi o con l'ambientazione si utilizza invece l'interfaccia che visualizza gli oggeti in vostro possesso. Lo stile del gioco va abbastanza sul demenziale con Kwanzah che non disdegna di dire cose talmente scontate da essere fuori luogo in varie occasioni.

NON TE LA MENARE

Come si distingue un picchiaduro su A1200 da uno uno su A500 e simili? Tanto per cominciare dovrebbe essere a 256 colori e Dangerous Streets lo è. Anche se la palette non è proprio sfruttata ai massimi livelli (non si intravedono incredibili sfumature) non c'è dubbio che la differenza con un gioco per A500 si vede. E soprattutto negli sprite: i personaggi infatti sfruttano alla grande le nuove dimensioni concesse (128 pixel in totale). I personaggi sono otto in totale e sono caratterizzati da un'estrema fantasia: le donne sono particolarmente discinte con glutei in bella mostra ma soprattutto nelle mosse speciali (una per personaggio, si tiene semplicemente il pulsante premuto) i programmatori si sono scatenati: Pinen, un grassone con coppola in testa, spalanca la panza e fa uscire una sua versione miniaturizzata che tormenta gli avversari, mentre Keo, che cammina su due molle, scatena la testa addosso al nemico. Tra sequenze di morte e mosse speciali, abbiamo poi gente che si trasforma in nuvolette tonanti e chi si toglie il reggiseno! Le mosse totali sono 16 (8 con pulsante premuto, 8 senza) più, come detto, una mossa speciale, tutte estremamente intuitive. 8 i personaggi, da sfidare uno dopo l'altro (a meno che si giochi in due): più si avanti più le loro capacità aumentano.



DANGEROUS STREETS



Tutti in piedi! Ecco che arriva il primo picchiaduro per il neonato computer a 32 bit dela Commodore! Ed è pure italiano! Paparapa-paparapa (inno italiano: siete in piedi e rimaneteci!)! Sì lo so cosa volete sapere: riesce a competere con un prodotto per console? E' meglio di Street Fighter 2? Fa anche la pasta? Uffa, ma siete proprio fissati, e avete anche ragione anche perché il nuovo 1200 è tranquillamente a livelli da console (ar Meggaddraiv je dà labbirra! - LettoreRomanoCheTelefonaSempreInRedazione). E allora forza, leggetevi box e commento che saprete tutta quanta la verità.





!

Picchiaduro esistenti per l'A1200: zero. In questa piccola considerazione statistica sta un primo motivo per cui dovreste acquistare Dangerous Streets, in attesa naturalmente che si scateni qualche grande software house. Calma, calma, fosse solo questo il motivo saremmo a livelli miserevoli: il fatto è che i grafici di Dangerous Streets hanno dimostrato parecchia fantasia nel concepire le mosse speciali, ci hanno messo un bel parallasse e non si sono nemmeno dimenticati di infilarci una pavimentazione prospettica! Davvero i personaggi sono straordinariamente accattivanti, con un repertorio di cavolate che strappano più di una risata a chi ci gioca e sotto questo profilo c'è davvero di che esaltarsi, se è vero che il successo di un videogioco dipende anche dal sex-appeal dei suoi protagonisti. I fondali poi sono dettagliati e non disdegnano qualche simpatica animazione, insomma sotto il profilo grafico tutto ok. Il gioco in se è molto "sfidoso", con un grado di difficoltà perfettamente progressivo e con sedici mosse che ci stanno bene. Nel complesso insomma un ottimo lavoro.

MAD MAX

AMIGA 1200
MICROMANIA
SOFTWARE

GRAFICA **86**
Pavimento prospettico, sprite grossi e fondali animati

SONORO **84**
Ben fornito di urla di guerra

GIOCABILITA' **80**
Ben sfruttato il joystick a un pulsante

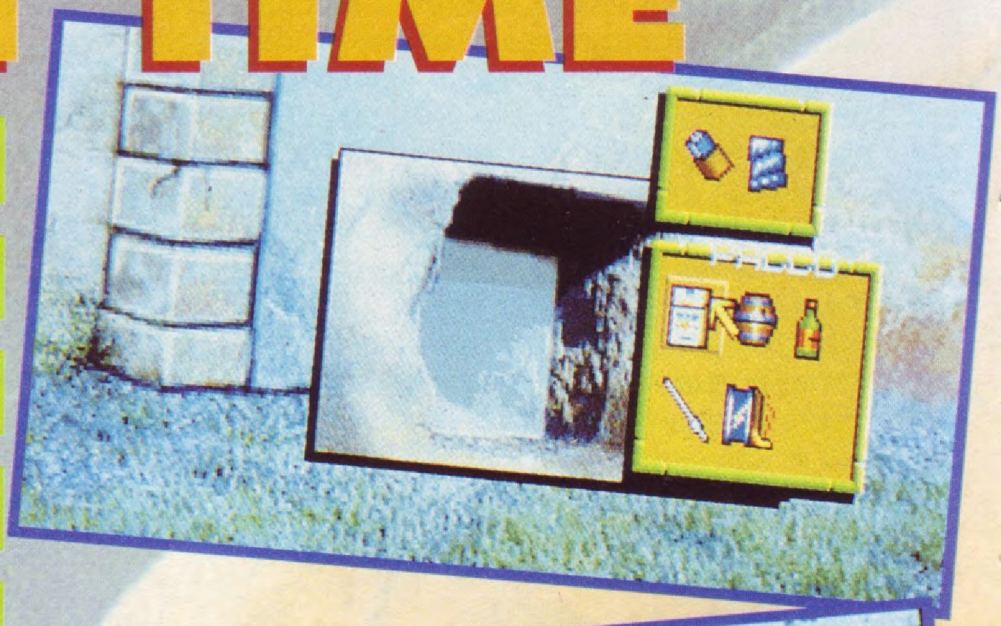
LONGEVITA' **83**
Otto tecniche tutte da sperimentare

GLOBALE **84**
Un primo ottimo esempio di picchiaduro per l'A1200

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

CIG HIT

LOST IN TIME



CHE TEMPO FA?

Non c'è dubbio che Lost In Time sia un gioco basato alla grande sugli "effetti speciali" (come già il precedente Inca). Il gioco non è in 3D testurizzato alla 7th Guest, ma ogni spostamente da una locazione all'altra è suggellato da un'animazione che visualizza l'incedere o il voltarsi di Doralice. L'interazione con gli oggetti nasconde anch'essa un sacco di animazioni: per guardare all'interno di una botte all'inizio del gioco viene proposta una sequenza all'interno di una finestra, con la telecamera che prima zooma sulla botte e poi va a "infilarsi" al suo interno per svelarne il contenuto. Nel gioco sono state incluse davvero una quantità infinità di animazioni digitalizzate tutte molto fluide (il gioco sembra fatto apposta per finire su un CD) e belle da vedere, comprese quelle dei protagonisti, tutti attori che la Coktel ha fatto recitare per il suo gioco.



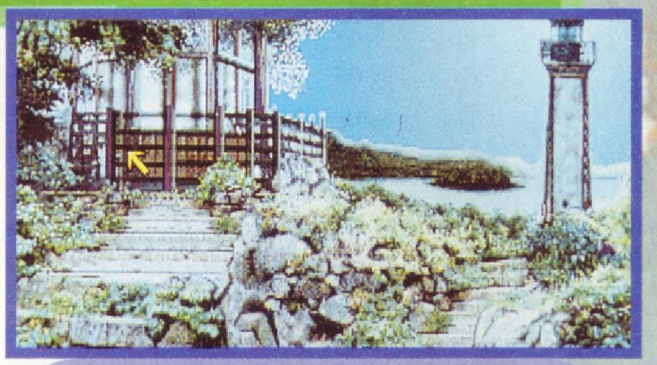
La Lucasarts è una delle mie software-house preferite (e come potrebbe non esserlo?) ed è sempre bello vedere quanta professionalità traspare da ogni sua avventura, un po' come da certi film di Spielberg: dei meccanismi a orologeria perfetti. Ogni tanto però ci vuole qualcosa di diverso, ispirato da qualche mente malata che produce qualcosa in cui c'è sì professionalità ma che trasuda anche un po' di follia. Ebbene Lost in Time è una di queste cose: pieno di incredibili colpi di scena, stracolmo di effetti digitalizzati anche solo per esaminare un piccolo sgabello, esacerbante di enigmi completamente casuali ma contemporaneamente geniali (detto con il massimo dell'anonimato, c'è un punto in cui bisogna legare una cosa a un'altra che dev'essere aperta, e l'altro capo della prima cosa bisogna legarlo addirittura a un meccanismo nella locazione precedente!). Alla fine Lost in Time somiglia a un grande sforzo produttivo manuale ma accompagnato da uno scervellamento globale per produrre enigmi a più non posso. Spesso purtroppo si ravvede solo il primo aspetto in varie avventure, per cui io dico: viva la beotissima Coktel!

PAOLO CARDILLO

Perdere tempo è una delle cose per cui la mamma sbraita di più: stai lì a far un sacrosanto niente in poltrona e subito senti una voce familiare che ti ricorda di non sprecare i secondi della tua vita a impigrire. Per non parlare poi dei boss: se sei in dirittura d'arrivo nella chiusura di una rivista mi sembra il minimo che uno se ne stia a perdere tempo, altrimenti che gusto ci sarebbe? E invece no, loro sbraitano come ossessi che bisogna rientrare nei tempi, sennò sono guai. Eppure tutte queste urla sarebbero ben gradite, e non causerebbero mai le vostre lamentele se vi capitasse l'immane, apocalittica sciagura di esservi persi NEL tempo...

TEMPO AL TEMPO!

Il protagonista di Lost In Time è, parapapparapà, una donna! Yeah, yuppie, fiuuu!!! Ed esattamente una ragazza niente male, vestita niente male e digitalizzata niente male: scopo del gioco è trovare il suo indirizzo sepolto su un'isola del Pacifico! Scherzavamo naturalmente. In realtà la trama è talmente incasinata che vi conviene un po' di concentrazione: siamo nel 2092 e tale criminale Jarlath Equs ha rubato un materiale rarissimo, l'Americium 1492, le cui applicazioni in campo militare potrebbero essere devastanti. Questo materiale si disintegra in 3000 anni, ragione per cui Equs decide di tornare indietro nel tempo di tanti anni e racchiudere il suo tesoro nel sarcofago di una mummia egizia, con l'impegno di sorvegliare le vicissitudini dell'Americium nel corso dei millenni. Si arriva al 1840, e Equs ha trovato il modo di far affondare il suo prezioso tesoro al largo delle coste europee, nei pressi di un maniero da lui acquistato. Nel frattempo però la Polizia Spazio-Temporale è all'opera e oltre a sguinzagliare un suo agente nel tempo, ha elaborato un piano che comprende la presenza di una ignara ragazza intraprendente: la povera Doralice protagonista del gioco!



LA TIPA DIMENTICATA DAL TEMPO

L'interfaccia di Lost in Time è tra le più facili da usare degli ultimi tempi: con un solo cursore si può esaminare, prendere o usare un oggetto e contemporanemante spostarsi all'interno del gioco. Il cursore (come ormai dovrebbe essere per tutte le avventure moderne) è già predisposto sulla funzione di "esaminare" e una cliccata sinistra vi farà raccogliere un oggetto mentre una destra ve lo farà includere nell'inventario. Saggiamente, il gioco include una mappa che si aggiorna a seconda della quantità di luoghi visitati e che serve per raggiungere una locazione senza dover seguire tutto il percorso necessario: basta cliccare sulla locazione e ci si arriva automaticamente.





Mi piacciono gli effetti speciali ed ero un po' stufo di vedere tutti 'sti giochi dedicati all'horror, a Lovecraft, alle case infestate e la Coktel sembra avermi letto nel pensiero! Lost in Time è infatti pieno di effettoni ed è soprattutto dotato di un'atmosfera simpatica e divertente. I programmatori francesi si sono fatti un mazzo così per riprendere e digitalizzare ogni cavolata e forse è proprio qui uno dei segreti del gioco: solo per dare un'occhiatina in giro la telecamera ti fa una carrellata e una zoomata all'interno di un oggetto! La trama poi è qualcosa di assolutamente fuori di cozza: si passa da un'epoca procedendo alla rovescia, nel senso che tornando indietro venite a capire perché nell'epoca precedente avevate iniziato con quella serie di oggetti. Insomma, Lost in Time ha davvero un fascino irresistibile! Che dire poi degli enigmi: alcuni sono ridicoli, ma vi fanno contemporaneamente fare quattro risate per la loro assurda elaborazione! Insomma per risolvere Lost in Time (cosa non troppo difficile per altro) dovrete proprio essere usciti di melone! E questo sì che mi piace!

FABIO D'ITALIA

PC
COKTEL VISION

GRAFICA
91

Animazioni e digitalizzazioni a go-go

SONORO
92

Notevole l'attenzione al sonoro e con notevoli risultati

GIOCABILITA'
91

Gli enigmi sono assurdi, ma è una delle qualità del gioco!

LONGEVITA'
89

Non che ci si metta troppo a completarlo...

GLOBALE
90

Alla Coktèl non saranno geni come alla Lucasarts ma suppliscono tranquillamente con la follia!

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

PC
DOMARK

Championship MANAGER 93

GRAFICA 60

▼ *L'interfaccia è abbastanza grezza...*
▲ *...ma è l'ultima cosa importante del gioco!*

SONORO 60

▲ *Discorso simile a quello della grafica*

GIOCABILITA' 90

▲ *Per un appassionato arrabattarsi tra i dati sarà uno spasso*

LONGEVITA' 89

▲ *Sempre se siete appassionati, non lo mollate più*

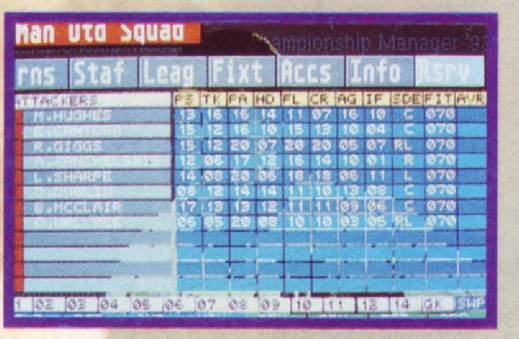
GLOBALE

84

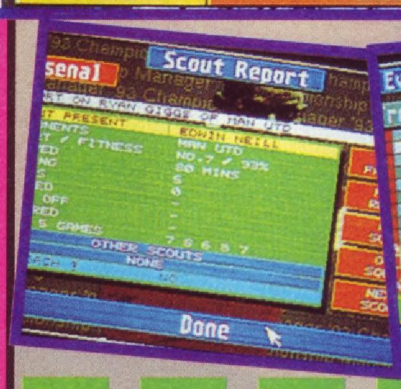
Un'enciclopedia elettronica del calcio che esalterà tutti gli aficionados del genere

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

Prendete due appasionati di calcio e rinchiudeteli per qualche annetto dentro a uno stanzino con un computer. Che cosa otterrete quando li andrete a liberare mossi da compassione? Uno dei più dettagliati e mastodontici giochi di calcio manageriali che si siano visti da decenni a questa parte. La storia era già successa con il primo Championship Manager (sull'Amiga pazzescamente "calcolatore": impiegava così tanto a darvi certi risultati che si pensava che si fosse impiantato tutte le volte) e i due fratelloni Oliver e Paul Collyer hanno deciso di sottoporsi nuovamente al massacro: non hanno riscritto il programma ma l'hanno riaggiornato inserendoci tutte le nuove statistiche prese dagli almanacchi di calcio di tutta Europa! Sono pazzi!









I pazzi da rinchiudere esistono in tutte le società, e mi sembra che nell'ambito videoludico i due ideatori di Championship Manager abbiano di che vantarsi: solo due psicopatici avrebbero potuto mettere insieme tanti dati in un colpo solo e fare anche un bel gioco! Chiariamo: Championship Manager 93 è e rimane indirizzato ai superappassionati di calcio che sbaveranno di fronte al livello di dettaglio di cui è dotata ogni situazione di mercato, di gioco, di trattative lucroidi e tutto il resto, ma proprio TUTTO il resto. C'é da dire che se già possdete il primo, tutto sommato le modifiche apportate alla versione 93 potrebbero anche essere considerate superflue. Se però non ce l'avete e desiderate comprare il più massiccio simulatore manageriale degli ultimi anni, Championshipo Manager 93 è esattamente quello che fa per voi.

PAOLO CARDILLO

VORREI UN CONTRATTO TRIENNALE, VILLA SUL MARE E DEL CIOCCOLATO!

Come già detto, Championship Manager non è semplicemente un gioco manageriale, ma un'enciclopedia elettronica del calcio europeo: la quantità di giocatori presenti e le statistiche relative (tutte veritiere: provate a verificare, se ne sapete un po' di calcio estero) ne fanno davvero il più colossale gioco calcistico esistente. Tuti gli aseptti possibili sono coperti nella maniera più dettagliata: mercato, debiti, salari, tattiche, attitudini dei giocatori, stranieri, contratti, calendari, nulla sfugge a questo diabolico gioco. In mezzo a tutto questo casino, c'è il tempo per sottolineare qualche nuova caratteristica di questa edizione 93: viene redatta una "storia" del manager (voi), si trattano le paghe ai giocatori, viene nominato un giocatore dell'anno e c'è un mercato-stranieri.

Micromania

Japanese Import

Micromania Software s.n.c

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023 - Varese - Italy

Tel : 0332 - 970189
Fax : 0332 - 970189
Segreteria Tel: 0332 -970189

Tel : 0332 - 970462
Fax: 0332 - 970462

Importazione dal Giappone e Produzione VideoGiochi



KEO

DANGEROUS STREETS per AMIGA 1200 / 4000

(5 Dischi per un "Picchiaduro" con oltre 100 Mbit di Grafica e Suoni)

KWANZAH per AMIGA 500 / 600

(Una divertentissima Avventura Grafica con Testi in Italiano e fasi Arcade)

sono disponibili presso i migliori negozi di Videogiochi della tua città.
Richiedili al tuo rivenditore di fiducia



LUISA

SUPER FAMICOM

Dragon Slayer
Super Formation Soccer II
Cosmo Police Galivan
GP-1
Dragon's Magic
Silver Saga II
Estropolis
Super Family Tennis
Mazinga Z
Mario Collection



LOLA

PC - ENGINE

Take the A-Train III
Street Fighter II ' (20 Mb)
Power Tennis
Rainbow Island SCD



PINEN

S U P E R F A M I C O M

SEGA

APPLE PERSONAL POINT

Pagamenti Rateali Personalizzati



MACALOSH

PC - ENGINE



OMBRA

SE PENSI DI AVER REALIZZATO UN BUON VIDEOGIOCO PER AMIGA 500 - AMIGA 1200 - MACINTOSH - PC MS-DOS.
MANDACI UNA COPIA DEL TUO LAVORO.
POTRESTI ENTRARE A FARE PARTE DEL NOSTRO STAFF.
E AVERE L'OPPORTUNITA DI VEDERE IL TUO GIOCO SULLE PIU DIFFUSE CONSOLES GIAPPONESI.

MICROMANIA SOFTWARE



TONY

MEGADRIVE

LHX Attack Chopper
A Lank Thunder (MCD)
Slap Fight
Power Monger (Jap)
Eliminat Down
Top Pro Golf II
Golden Axe III



GIOSA

MASTERCARD

VISA

POS
BANCOMAT
DINERS CLUB
MONETA

MICROMANIA SOFTWARE s.n.c
per la diffusione dei suoi nuovi Videogiochi
cerca
Rivenditori per le Zone Libere
Chi è interessato può conttatarci via FAX al numero
0332 - 970462

PC
MILLENNIUM

GRAFICA 89
Grafica sgargiante, supertenerosa e fluida!

SONORO 80
Classiche musichette tenerose ben riprodotte

GIOCABILITA' 86
I PCisti dovranno iniziare ad abituarsi a qualcosa di più immediato di un simulatore!

LONGEVITA' 88
Tanta roba da esplorare e scoprire

GLOBALE 88
Una conversione perfettamente riuscita: è ormai iniziata l'era piattaformica anche per il PC

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

ROBOCOD

UPDATE A1200
E' in vendita anche una versione per il 32-bit Commodore: si intravede un utilizzo dei colori più "sfumato" e il parallasse fa la parte del leone.

UN VIDEOGIOCO E' COME IL PESCE...

... dopo tre puntate puzza! Fortunatamente qui siamo ancora alla seconda e l'obiettivo del gioco è presto detto: è quello di qualsiasi platfrom che vi venga in mente, cioè saltellare di ripiano in ripiano, beccarsi i bonus e raggiungere l'uscita. E in questo senso Robocod è paurosamente piattaformico: è un gioco totalemente votato alla quantità (per quanto la qualità grafica non sia indifferente: probabilmente è il miglior look piattaformico visto sinora su PC) con tonnellate e tonnellate di bonus nascosti che attendono che voi intuiate il percorso giusto per andare a raggiungerli.

Molto lieto di presentarvi il miglior gioco di piattaforme esistente su PC: la grafica è decisamente la più bella vista sinora, grazie alla sua vivacità, ai suoi colori sgargianti e allo scorrimento che in qualche modo sono riusciti a mantenere fluido. Il resto lo fa la giocabilità: per un novello piattaformista (come dovrebbe essere la maggior parte degli utenti PC) Robocod è davvero da manuale: è semplicemente l'apoteosi dell'oggettistica nascosta, sparsa a tonnellate negli anfratti piattaformici del gioco. In verità questa era una delle cose che non mi piacevano troppo di Robocod: il fatto che avessero puntato tutto sulla quantità di oggetti tralasciando un poco il design dei livelli e i nemici. Ma francamente a un PCista non mi sento di fare simili ramanzine: Robocod è effettivamente il miglior gioco di piattaforme esistente sugli IBM-compatibili!

PAOLO CARDILLO





Ormai le software house non hanno paura più di niente e per programmare un platform su un PC, computer notoriamente refrattario allo scorrimento, non si fanno più problemi. Per l'occasione, alla Millennium hanno pensato di sfoderare il loro asso nella manica, vale a dire uno dei personaggi piattaformici che si è imposto alla grande nelle sue apparizioni su Amiga. Stiamo ovviamente parlando di James Pond, agente speciale che ha la trascurabile caratteristica di essere anche un pesce (un merluzzo per la precisione) e che è stato addobbato apposta per l'occasione con un esoscheletro grazie al quale è pure capace di allungarsi a dismisura verso l'alto.

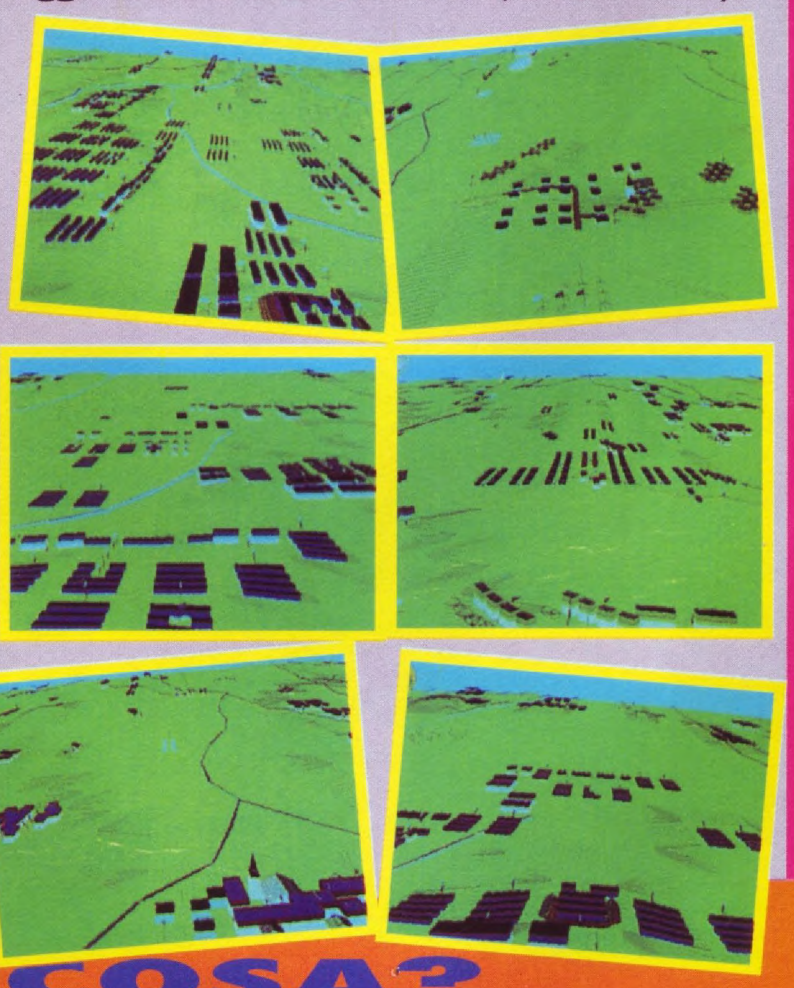


NAPOLEONICS

Chiariamo bene alcune cose: Napoleonics è una compilation di tre simulatori bellici al prezzo di uno, ma vecchi di circa tre anni. Lo stato d'animo che mi accompagnava prima di caricare una simile trilogia era il seguente: non mi avevano entusiasmato più di tanto allora quando avevo solo un misero 286 a 12 MHz, ma adesso dovrebbero conoscere una nuova giovinezza anche sui potenti 486 nuovo di zecca. Niente di più sbagliato: i giochi sono compilati (già lo sapevo) e si vede tuttora lontano un miglio. Quindi l'unica vera cosa buona di una simile compilation rimane l'esclusivo sistema di controllo delle vostre armate che, sebbene piuttosto inusuale, è decisamente ottimo dal punto di vista della simulazione e del realismo. In ogni caso il livello di difficoltà dovrebbe essere ben scalato. Abbiamo appunto una battaglia che il vecchio Napo ha vinto magistralmente (Austerlitz) e che dovrebbe andare bene per apprendere i meccanismi di gioco. Ad un livello più alto mettiamo Borodino, una sanguinosissima patta (gli storici ce la fa passare più per vittoria che per patta ma è stata una vittoria di Pirro), mentre i più esperti devono solo cercare di vincere a Waterloo capovolgendo la storia. In ogni caso, indubbiamente, solo per appassionati.

PAOLO CARDILLO

Sicuramente il nome Napoleonics non vi richiamerà molto alla mente in fatto di videogiochi, e la cosa non mi stupirebbe per niente. In effetti è passato un bel po' di tempo dall'uscita dei tre giochi della PSS denominati Battle of Waterloo, Battle of Borodino e Battle of Austerlitz. Circa tre anni o giù di lì, ma qualcuno (la CCS) ha pensato di riproporceli in una confezione tipo "paghi uno prendi tre" sperando nel colpaccio. In effetti i motivi ci sarebbero per poter ritenere ancora attuali simili giochi (che, ricordiamo, sono pressochè identici salvo appunto per l'ambientazione): prima di tutto il parser di gioco (ne parliamo nell'apposito box) è rimasta un'esclusiva della casa in tutto questo tempo, in secondo luogo l'alta risoluzione attira gli amanti della grafica, in terzo luogo nell'era dei 486 qualsiasi gioco lento potrebbe diventare decente. Riusciranno i nostri eroi della CCS a convincerci ad impersonare ancora una volta le gesta di Napoleone? Al commento l'ardua sentenza (e così ho pure parafrasato "Il 5 Maggio" del Manzoni. Sono bravo, o no? - Paolo).



PARSERCOSA?

Incredibile a dirsi, il sistema di controllo del gioco ricalca molto di più quello di un ottimo adventure testuale che quello di un simulatore da battaglia controllato a icone. Ne è la riprova l'esclusivo parser bellico con i quali dovete dare gli ordini di battaglia ai vostri subordinati (ricordiamo che Napoleone era un fanatico della gerarchia militare). Frasi che farebbero infatti invidia ad un adventure della Infocom qui sono perfettamente normali. Alcuni esempi: Eugene shell the enemy cavalry 1 mile north of you for 30 minutes ("Eugene, bombarda la cavalleria nemica 1 miglio più a nord per 30 minuti"); Davout order 2 infantry division to defend the wood 2 mile north of you ("Davout, ordina a due delle tue divisioni di fanteria di difendere la foresta due miglia più a nord"); Poniatovski form an attack line from 1 mile south of the Redan linking with Davout to the south flank ("Poniatovski, forma una linea offensiva partendo da un miglio a sud del Rodano fino al fianco sud di Davout"). Pazzesco, vero? Ovviamente è sottinteso che per usare efficacemente un simile sistema bisogna giocare con manuale e mappa alla mano (più che altro per cercare nomi e posizioni dei vari subordinati).

PC
CCS

GRAFICA 67
Una strana riproduzione in 3D che oggi non impressiona molto

SONORO 60
Nulla di significativo

GIOCABILITA' 60
Nulla di speciale, a parte il parser

LONGEVITA' 83
Gli strateghi non mancheranno di completarlo

GLOBALE 64
Nulla che un giocatore medio vorrebbe comprare, un appassionato però si

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

STREET FIGHTER 2

SULLA STRADA DELLA VIOLENZA

Per quei tre o quattro che non lo sapessero, i combattenti di Street Fighter 2 sono dotati di tre tipi di mosse per i calci e di tre per i pugni. Il colpo "leggero" è veloce ma debole, quello "pesante" è lento ma dannoso, e quello medio è... "medio". Inoltre quando il combattimento è ravvicinato i concorrenti possono effettuare un lancio o una presa. Il lancio consiste nell'abbrancare l'avversario e scaraventarlo lontano, la presa nell'acchiapparlo e tormentarlo con una serie di colpi (per esempio, Blanka prende a morsi l'avversario). Ma sono le mosse speciali i colpi per cui SF2 è noto e ricordarle è un po' come fare accademia videoludica: chi non conosce la Fireball di Ryu e Ken, la Hundred Hand Slap di Honda o il Sonic Boom di Guile? Roba che è entrata nella storia dei videogiochi e sarà da raccontare ai nipotini (magari mentre li usate come cavie per fargli l'esempio)!





La mia curva di gradimento di questa versione PC di Street Fighter 2 va in totale picchiata: all'inizio SF2 fa davvero impressione con i suoi 256 colori e le belle animazioni, soprattutto se si pensa che la macchina che si ha di fronte è un PC, il computer per eccellenza destinato a simulatori, wargames e giochi di ruolo. In effetti è la cosa più vicina alla versione Super NES tra le versioni non consolistiche, cosa che ha un notevole impatto. Poi si inizia a giocare sul serio e cominciano le lamentele: tanto per cominciare il pavimento non scorre prospetticamente. Poi ci si concentra per bene sul combattimento e si rimane clamorosamente delusi: le mosse sono riprodotte tutte quante alla perfezione ma i personaggi sembrano aver dimenticato l'intelligenza artificiale del coin-op, ogni combattimento infatti è di una facilità assoluta. Mi sono ritrovato spesso a premere senza senso i pulsanti di fuoco e a vincere i round come per incanto. Come è possibile tutto ciò? Dov'è finita tutta la strategia che contraddistingue il mito dei picchiaduro moderni? Completamente sparita! Mah, vatti a fidare della US Gold...

PAOLO CARDILLO

Con tutti gli occhi che sono puntati oggi sul PC, anche i giochi che tradizionalmente finiscono su macchina arcade come l'Amiga o le console giapponesi, vengono covertiti sulle macchine IBM-compatibili con alterne fortune. Ma attenzione, cari professionisti del volo che avete solcato i cieli a bordo di macchine volanti postbrucianti, o vi siete avventurati in lande piene di entità sovrannaturali perché stavolta si parla del GIOCO DEI GIOCHI, vale a dire del picchiaduro che ha fatto sognare una generazione intera, che ha fatto sborsare un sacco di centomilalire anche ai meno abbienti, si parla del potentissimo, mossespecialissimo, capcomissimo Strit Faiter Due!!!

E' PEGGIO IL DOLORE FISICO O QUELLO MORALE?

Sempre per quei quattro sprovveduti o per chi si avvicina per la prima volta allo scintillante mondo dei videogiochi, ecco a voi un altro pezzo di storia: la carrellata dei protagonisti di Street Fighter 2!

RYU - Istruito dal Gran Maestro Shen Long, è praticamente il bravo ragazzo del gruppo insieme col fratello Ken. Come mosse speciali utilizza la Fireball (una palla di energia dalle mani), il Dragon Punch (megapugno in volo) e l'Hurricane Kick (Supercalcio con rotazione continua in verticale).

KEN - Fratello di Ryu. Ha le stesse mosse del fratello.

HONDA - Ciccioso lottatore di sumo. La sua Hundred Hand Slap è un ciclone di sberle ripetute, mentre con la Sumo Head Butt si lancia in volo come un siluro contro l'avversario.

BLANKA - Una specie di aborigeno brasiliano. La sua Electricity non è nient'altro che una scarica di elettricità da 1000 volt che può infliggere durante il combattimento ravvicinato. Con il Rolling Attack si lancia come un proiettile umano contro l'avversario.

GUILE - Ex soldato dei reparti speciali, molti dicono che sia il più massiccio. Il suo Sonic Boom (superemanazione di ultrasuoni) lascia in bambola per un attimo l'avversario che ne viene investito. Il Flash Kick crea invece una sorta di barriera impenetrabile che Guile può sfruttare a suo vantaggio.

CHUN LI - Unica tipa del gruppo. Un peperino velocissimo che con il Lightning Kick spara una serie di calci ripetuti a velocità luce mentre con il Whirlwind Kick confonde facilmente l'avversario.

ZANGIEF - Carrarmato russo che con il suo Spinning Clothesline e soprattutto con lo Spinning Piledriver acchiappa i nemici e li sbatacchia a terra nel più terrificante dei modi.

DHALSIM - L'uomo di gomma. Con lo Yoga Fire fa prendere fuoco ai nemici, con la Yoga Flame ancora peggio.

E come milioni di persone sapranno, mancano solo i superguerrieri della strada: Bison, Sagat, Vega e Balrog.



LO VUOI SUL MALLEOLO O SUL MIGNOLO DESTRO?

Che i joystick (o joypad) per il PC abbiano almeno due pulsanti di fuoco distinti capita proprio a fagiolo (così come sull'Amiga potevate utilizzare un joypad Megadrive): anche qui uno viene utilizzato per i pugni e l'altro per i calci. Naturalmente combinando la pressione del pulsante al movimento del joypad si ottengono i sei colpi "normali". I programmatori (così come han fatto quelli di Wolfenstein 3D) si sono però scordati il Gravis Pad, joypad a quattro pulsanti per il PC trasformabile in joystick, che sarebbe andato alla grande per un gioco come SF2! Mannaccia!

Stavolta avevano tutto il tempo, nessuno li obbligava a programmare un gioco in fretta e furia come la versione Amiga da preparare assolutamente per Natale! E invece che mi combinano? Street Fighter 2 è uno dei grossi abbagli che potrebbe prendere chi pensava che con questo gioco i titoli arcade avrebbero fatto breccia tra le classiche produzioni "serie" da PC. E' vero: la grafica fa davvero scena (con i 256 colori si avvicina di netto a quella Super Nes) ma per il resto non si sono proprio sprecati, con una pavimentazione che poteva essere tranquillamente prospettica e una trascuratezza per la giocabilità davvero inammissibile. Vi ritroverete anche al livello più duro a vincere senza grosse fatiche e senza troppo uso delle mosse speciali, insomma utilizzando ben poca tecnica e una insignificante, meccanica pressione ripetuta dei pulsanti di fuoco. Che vi devo dire? Non è che la US Gold desse poi tutte queste garanzie, ma stavolta avevano tutto il tempo...

SIMON CROSIGNANI

PC
US GOLD

GRAFICA 90
▲ Sembra quella del Super NES!
▼ Dov'è il pavimento prospettico?

SONORO 70
▼ Alcune insignifcanti musichette e poche urla

GIOCABILITA' 70
▼ Dov'è la tecnica del coin-op?

LONGEVITA' 69
▼ Facilità mostruosa

GLOBALE 78

Graficamente è il picchiaduro più bello visto sul PC, ma la US Gold è riuscita a svuotarlo completamente di sostanza.

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

PC
THREE SIXTY

GRAFICA 89
Classica mappa "esagonalizzata" e interfaccia professionale

SONORO 78
Funzionale

GIOCABILITA' 92
Da far impazzire gli appassionati

LONGEVITA' 90
Non vorrete mica permettere ai Nazi di passare, vero?

GLOBALE
90
Non saprei proprio come impedire a un appassionato di giocarci. Fatto su misura per esperti del genere.

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

V FOR VICTORY MARKET GARDEN

CIG HIT

Ecco, questa serie ä proprio bella. Innanzitutto è facilissima da usare, con il supporto di menu a discesa molto professionali che trasformano quasi il PC in un Mac. Poi c'è un supporto sonoro, e opzioni dappertutto che permettono di modificare tutti i parameri utili (tempo, superiorità aerea, ecc.) con gran facilità, e infine c'è la pura e semplice potenza d'invito. Ricordate la pubblicità del PS/1, il PC "che usi in cinque minuti"? Ecco, questo è un simulatore che si gioca in due e mezzo. Troppo facile iniziare, scontato proseguire, difficile smettere, per chi ha la passione. E non crediate di poter battere gli scenari in cinque minuti: quelli per principianti già non mi sono parsi facili, quelli per esperti, figuriamoci! Be', amici strateghi, che aspettate? Suonate immediatamente la carica!

PAOLO CARDILLO

Venite, venite, cari amici guerrafondai: questo è il secondo titolo della serie V for Victory di simulatori strategici. Non so se ricordate Velikiye Luki, ma quello era il modulo base. Ebbene, questo è il secondo, ma non si tratta di un disco dati, bensì di qualcosa in più.
La sua particolarità è che si tratta del gioco completo, ma se avete già Velikiye Luki si trasforma in un espansione di scenari. Sensibile, eh? Ora che ve l'ho detto, considerate che questo scenario è ambientato in Germania durante la seconda guerra mondiale, con la solita lotta tra Alleati e forze dell'Asse. L'operazione Market Garden si riferisce alla campagna in Olanda nei pressi di Arnhem e Eindhoven, ma ci sono diversi altri scenari ambientati nella terra di Zio Adolfo tra i ponti del Reno. Ai vostri comandi troverete fino a cinquecento unità militari di quattro paesi diversi, senza scordare il ruolo fondamentale dell'aviazione. Anzi, fatene tesoro: in questi scenari i famosi uccellacci di morte sono stati usati spesso e volentieri. Proprio a loro si rivolge anche il complesso simulatore atmosferico programmabile, che cambierà di volta in volta tutti i parametri. Altra caratteristica utile è il salvataggio automatico, mentre nella parte strategica vera e propria non poteva mancare tutto il gioco dei rifornimenti e l'allocazione delle unità destinate al rinforzo.







SVELIAMO IL MISTERO

Che ha la serie V for Victory di particolare? Semplicemente, un'interfaccia grafica sofisticata e pratica. Premetto che lo scorrimento della mappa è sempre una cosa abbastanza risibile (nemmeno su un 486/50 è perfetto), ma questo lo trovate nel 90% dei simulatori bellici scritti finora. L'unica eccezione, a mia memoria, è Historyline 1914-1918. Comunque sia, questo è un gioco da mouse, e si capisce: dappertutto ci sono tasti di comando e aree funzionali, con uno spessore grafico davvero ghiotto. Sulla mappa, ad esempio, potete visualizzare per tutte le locazioni chi ne abbia la proprietà, oltre a marcare i vari delimitatori di movimento. E non dimentichiamo l'avvolgente sensazione di realismo, ispirata dai "santini" dei vostri comandanti che vi ricordano ogni volta le direttive fondamentali che l'ambiente di battaglia impone. Insomma, cari strateghi: la Three-Sixty, scrivendo questa serie, ha pensato proprio a voi. Non scordatevi che ci sono altri due scenari in giro dedicati allo sbarco in Normandia (operazioni Gold-Juno-Sword e Utah). Non perdeteli!

Via Guidotti,
40/b
Bologna

GET READY!

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

MEGA DRIVE

Alien 3
Aquatic Games
Amazing Tennis
Atomic Runner
Batman Return
Batman Revenge of The Joker
Battletoads
Bubsy
Cal Ripkin Baseball
Capitan America
Chakan Forever Man
Cool Spot
Cyborg Justice
Deadly Moves (Power Athlete)
Death Duel
Desert Strike
Devilish
Dinosaurs For Hire
Double Dragon 3
Ecco The Dolphin
El Viento
Evander Holyfield Boxing
Ex - Mutants
F15 Strike Eagle 2
Fatal Fury (Europeo)
Flashback (Europeo)
Gaiares
Galahad
George Foreman's ko Boxing
Gods
Hardball
Humans
Indiana Jones And Last Crusade
James Bond 007
Jungle Strike
King Of Monster
Lakers Vs. Celtics
Lethal Wepon (Europeo)
Lotus Turbo Challenge
Megalomania (Europeo)
Mickey Mouse - Fantasia
Mickey & Donald - World of Illusion
Midnight Resistance
Mortal Combat
Muahammed Ali Heavyweight Boxing
NBA ALL Star Challenge
NHL Hockey 93
Out Of This World
Outlander
Power Monger
Predator 2
Risky Woods
Road Rush 2
Rocket Knight Adventure (Europeo)
Rolling Thunder 2
Rolling Thunder 3
Rolo To The Rescue
Shining Force
Shinobi 3
Side Pocket
Sonic 2
Speedball 2
Street Fighter 2
Street of Rage
Street of Rage 2 (Europeo)
Sunset Rider (Europeo)
Super Off Road
Super Smash Tv
Super Kick Off
T 2 Arcade Game
Tazmania
Teenagers Mutant Ninja Turtles (Europeo)
The Flinstons
The Simpson
The Terminator
Thunder Force 4 (Europeo)
Tiny Toons (Europeo)
Usa Team Basketball
X-Men

SUPER NINTENDO Famicom

Adventure of Sandiel
Alien 3
Amazing Tennis
American Gladiator
Axelay
Bart's Nightmare
Batman Return
Bazooka Blitzkrieg
Bram Stokers Dracula
Bubsy
Castelvania
Chuck Rock
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Cybernator
Death Valley Rally
Desert Strike
Dion
Dragon Ball Z
Dragons Lair
F1 Circus Limited
Final Fight 2
Flying Hero
Harley's Humongous Adventure
Human Grand Prix
Jaki Crush
Jimmy Connors Tennis
Joe & Mac
Joe & Mac 2
Kawasaki Carrebean
Kiki Kiki Kai
King of Rally
Lemmings
Lethal Weapon
Lost Vikings
Magic Sword
Mario is Missing
Mickey Mouse Magical Quest
NBA All Star Challenge
Out of This World
Parodius
Pop'n Twin Bee
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarterback
Return Of Double Dragon
Run Saber
Rushing Beat 2
Shangai
Sim City
Sonic Blastman
Spiderman & X Man
Star Fox (Starwing)
Stealth
Street Fighter 2
Super Adventure Island
Super Batter Up
Super Bittukuroman
Super Contra Spirits
Super Ghouls' n Ghost
Super Hight Impact
Super Mario Kart
Super Ninja Boy
Super Off Road
Super Pang
Super Soukouban
Super Star Wars
Super Swiv
Super Volleyball 2
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
Teenagers Mutant Ninja Turtles 4
Terminator
The Combatribes
Toys
Tom & Jerry
Top Racer
Tuff & Nuff
WWF Super Wrestlemania 2
Yoshi's Cookie
Zelda 3

GAME GEAR

Alien 3
Batman Return
Chakan
Donald Duck
Fantasy Zone
G - Loc
Humans
Incredible Crash Dummie
Indiana Jones And Last Crusade
Leaderboard Golf
Lemmings
Mickey Mouse - Land Of Illusion
Pac - Man
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Senna Monaco GP 2
Sonic 2
Spiderman
Spiderman of Return Sinister 6
Street of Rage (Bareknuckle)
Super Kick Off
Super of Road
Talespin
Tazmania
The Simpson
The Terminator
Wonderboy

MEGA CD

Batman Return
Bram Stoker's Dracula
Jaguar
Kriss Kross
Monkey Island
Road Riot

DISPONIBILI GIOCHI PER GAME BOY AMIGA E PC

SOLO ED ESCLUSIVAMENTE PRODOTTI ORIGINALI

Per ragioni di spazio non possiamo elencare tutta la merce disponibile.

APERTO TUTTO AGOSTO

GET READY!
di Andrea Geraci

Vendite per corrispondenza:
Tel. 051 / 435499 - 435537

Orario di apertura:
dalle 11 alle 19 Continuato
Dal Lunedì al Sabato

Condizioni di vendita:

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Spedizioni a mezzo posta.

Massimo rispetto dei tempi di consegna concordati.

Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole case prodruttrici.

PC
TSUNAMI

PROTOSTAR





GRAFICA
89
Splendide le rappresentazioni nelle basi spaziali

SONORO
89
Vari "tocchi" di notevole atmosfera

GIOCABILITA'
79
Atmosferico
Piuttosto noioso

LONGEVITA'
81
Una classica corsa all'accumulazione di soldi con battaglie spaziali e "contatti" di contorno

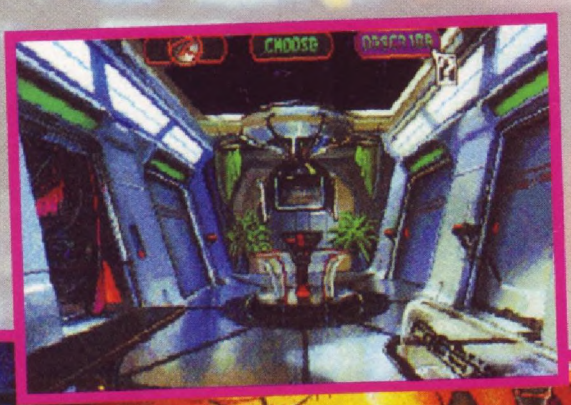
GLOBALE
79
Lo stile prometteva molto, ma la struttura bellico-commerciale-esplorativa è piuttosto fiacca

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

Devo dire che all'inizio mi aveva abbastanza esaltato: si vede che con la fantascienza la Tsunami ha un feeling, e infatti sbologna certe raffigurazioni stupende nelle basi spaziali. Bellissimo lo stile dei disegni, e c'è pure il bar che cambia ogni volta delle assurdissime band musicali aliene: veramente mitico. Ma Protostar non c'azzecca in quello che dovrebbe essere il cuore del gioco: le peregrinazioni nei vari pianeti sono piuttosto pallose e i combattimenti sono come minimo irrealistici, con un sistema di guida demenziale e il combattimento in se che è poco più di un tiro al bersaglio. Inoltre nell'aspetto commerciale non si intravedono novità: non c'è nemmeno un minimo di fluttuazione dei prezzi, che avrebbe reso più realistico il tutto. Nel complesso, un prodotto che visivamente ha la sua classe ma come struttura di gioco non supera certo capolavori come Elite, Starflight o Star Control 2. Fantascientificamente appetibile ma non all'altezza dei succitati titoli.

PAOLO CARDILLO

Ormai protesa verso le epopee spaziali, la Tsunami (che di giapponese ha solo il nome) vi piazza ancora nel bel mezzo di uno sconvolgimento di portata siderale: i malvagi Skeetch, dopo ripetuti attacchi, controllano ormai i bordi della galassia e mancherà poco perché si scatenino al suo interno. La Coalizione Umana di Difesa sta perdendo l'appoggio anche del resto delle razze aliene e i fondi sono sull'orlo dell'esaurimento. A questo punto, si mettono tutti nelle vostre mani: capitano di lunga data e vasta esperienza, dovrete vagare di pianeta in pianeta sotto false spoglie (un mercante della piccola corporazionde di Newfront, chissà come non soggetta al controllo degli Skeetch) e cercare la collaborazione delle razze aliene che sembrano aliene anche al vostro destino. Nel frattempo, viaggiando e barattando, dovrete assoldare un equipaggio (siete alla guida infatti di un immenso Vascello Newfront) e cercare fondi da spedire alla





LE STELLE SONO TANTE...

Se la trama di Protostar vi ha fatto venire in mente giochi come Starflight o Star Control 2, beh ci avete proprio azzeccato: come nel primo infatti si tratta di assoldare un equipaggio per il proprio vascello. La differenza è che bisognerà vagare di pianeta in pianeta a cercare un navigatore, un esperto in comunicazioni, uno scienziato, uno stratega e un medico (il tecnico ce l'avete già: è un robot e si chiama ABE440). Nel frattempo potrete naturalmente entrare in contatto con varie civiltà aliene (e cercare di convincerle a collaborare), recuperare materie prime da rivendere nelle tre basi orbitanti di Newfront (in queste potete anche curare feriti, acquistare nuovi dispositivi per la vostra nave e fare incontri interessanti al bar) e anche combattere nei casi più gravi (non poco spesso, statene sicuri).

TECNOBIT

HARDWARE & SOFTWARE

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

ARRIVI SETTIMANALI A PREZZI SBALORDITIVI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

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

NOVITA' GAMES

ALIEN 3	DRAGON BALL 2 (16MB)	J.CONNORS TENNIS	STREET COMBAT
BIOMETAL	F1 EXHAUST HEAT II	NIGEL MANSELL GP	SUPERBASEBALL 2020
BUBSY (16MB)	FINAL FIGHT 2	POP'N TWINBEE	SUPER STRIKE EAGLE
DEAD DANCE (16MB)	INT.TENNIS TOUR	STARFOX	ULTRASEVEN

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA DRIVE INT.(1 JOYPAD, SONIC, CAVO SCART)
COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI USA/JAPAN/EURO 298.000
SEGA MEGADRIVE PAL(2 JOYPAD, SONIC, CAVO TV) 359.000
MEGA CD x MEGADRIVE 498.000

NOVITA' GAMES

BATTLETOADS	FINAL FIGHT (CD)	HIT THE ICE	ROLLING THUNDER III
COOL SPOT	FLASHBACK	LANDSTALKER (USA)	SPLATTERHOUSE III
CYBORG JUSTICE	GOLDEN AXE III	MAZING SAGA	STREET FIGHTER II C.E.
FATAL FURY (12MB)	JAMES BOND 007	NINJA WARRIORS (CD)	SUPER SHINOBI II

GAME GEAR

SEGA GAME GEAR + SONIC 288.000

NOVITA' GAMES

ALIEN III	IN THE WAKE OF VAMPIRE	OLIMPIC GOLD II	SONIC II
ASTERIX	LEMMINGS	OUT RUN EUROPA	STREETS OF RAGE
BATMAN RETURNS	MICKEY MOUSE II	SHINOBI II	TOTAL CARNAGE

GAMEBOY

NINTENDO GAMEBOY + TETRIS 149.000

NOVITA' GAMES

ALIEN III	DR.FRANKEN	PENGUIN WARS	STAR TREEK 25°
BONK'S REVENGE	OPERATION C II	SUPER MARIO LAND II	THE FLINTSTONES

NEC PC-ENGINE

PC ENGINE DUO(CONSOLE+CD, 1 JOYPAD, ALIM., SCART) 698.000
PC ENGINE CORE GRAFX II (1 JOYPAD, ALIM., SCART) 269.000
PC ENGINE GT (CONSOLE PORTATILE A COLORI) 479.000

SE HAI UN MODEM E VUOI CONOSCERE PREZZI E TITOLI DEI NUOVI ARRIVI CHIAMA DALLE 13 ALLE 17 E DALLE 21 ALLE 9 A TECNO-BBS, TEL. 099.314214 (V42 BIS ZYXEL)

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

CHIAMA SUBITO! 099.314214

THE LEGEND OF KYRANDIA

CVG HIT

PC CD-ROM
VIRGIN

GRAFICA 97
Paesaggi incredibili e ottime animazioni

SONORO 97
Musiche di grande fascino e vagonate di dialoghi digitalizzati

GIOCABILITA' 87
Semplice e immediato

LONGEVITA' 85
Una trama estremamente intrigante

GLOBALE
93
Con l'ausilio del CD, Kyrandia entra davvero nella leggenda.

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

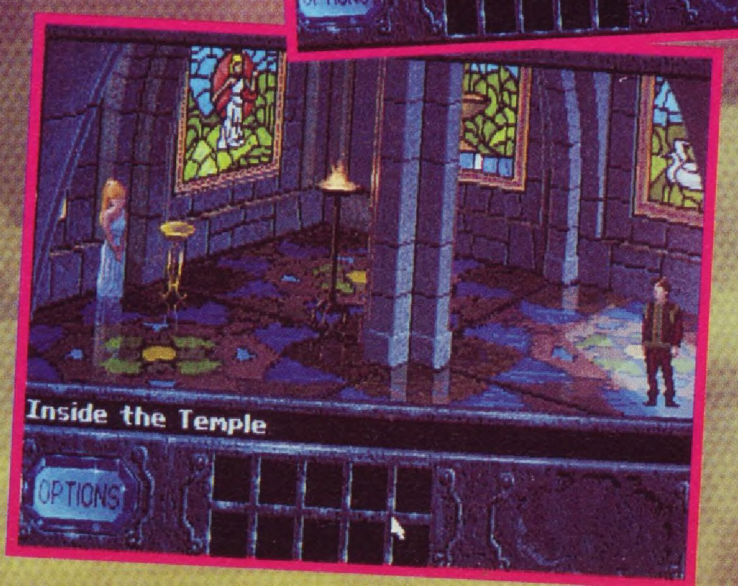


Ve la ricordate questa avventura grafica della Westwood Studios? Un anno fa si cuccò un meritatissimo 90 di globale sul numero pre-natalizio di CVG. Bene, ora la Westwood ha pensato bene di sfruttare quella meraviglia della tecnologia consumistica che è il Compact Disc per regalare (beh, si fa per dire...) agli appassionati uno sfavillante remake di Kyrandia con suoni, musiche e dialoghi digitalizzati che solo il CD può offrire. Unite a queste caratteristiche una grafica già favolosa nella versione precedente e avrete qualcosa di eccezionale. Per il resto, Kyrandia è la solita storia del regno incantato che cade sotto il dominio di una malefica entità e degli sforzi compiuti da un singolo individuo (tale Brandon, in questo caso) per salvare la situazione, magari avvalendosi di una gemma dai magici poteri. Quante volte abbiamo sentito questo ritornello? Tantissime, certo...ma del resto, quante volte abbiamo sentito suoni così perfetti in un'avventura grafica?

KYRANDIA: ED E' ANCORA LEGGENDA!

La struttura di gioco è rimasta identica a quella della versione precedente. Lo schermo è suddiviso in aree ben distinte, la più grande delle quali è destinata alla rappresentazione dello scenario (stupendo). Sotto di esso si trovano un inventario degli oggetti raccolti nel corso del gioco; un display ove appaiono messaggi relativi all'azione compiuta e una raffigurazione dell'amuleto magico di Brandon: un quartetto di pietre magiche il cui potere però potrà essere sfruttato solo ad avventura inoltrata. Tutta l'azione è controllata con il cursore. Questo servirà anche per dialogare con i numerosi personaggi che Brandon incontrerà: sarà sufficiente puntarlo sull'interlocutore desiderato, cliccare e...bla, bla, bla! Solo che questa volta potrete effettivamente SENTIRE ciò che dicono...ah, la magia del dischetto d'argento!





The Legend Of Kyrandia era già un'ottima avventura grafica senza l'apporto del CD, ma ora che il gioco è stato trasferito sul dischetto d'argento è diventato un autentico mito! La grafica è quella di sempre, cioè favolosa, e lo stesso si può dire a proposito dei fondali e delle animazioni. Ma la vera piece de resistance del gioco (non mi stancherò mai di ripeterlo) è il sonoro: semplicemente divino, con un commento musicale che calza come un guanto allo spirito dell'avventura. La trama poi ha mantenuto intatto il proprio fascino malgrado il non poco tempo trascorso e insieme alle migliorie apportate alla parte sonora, rendono questo gioco una delle esperienze più avvincenti che un possessore di PC possa provare. Dovreste essere dei Vulcaniani per rimanere insensibili di fronte a tanta magnificenza!

FABIO D'ITALIA

DUNE II

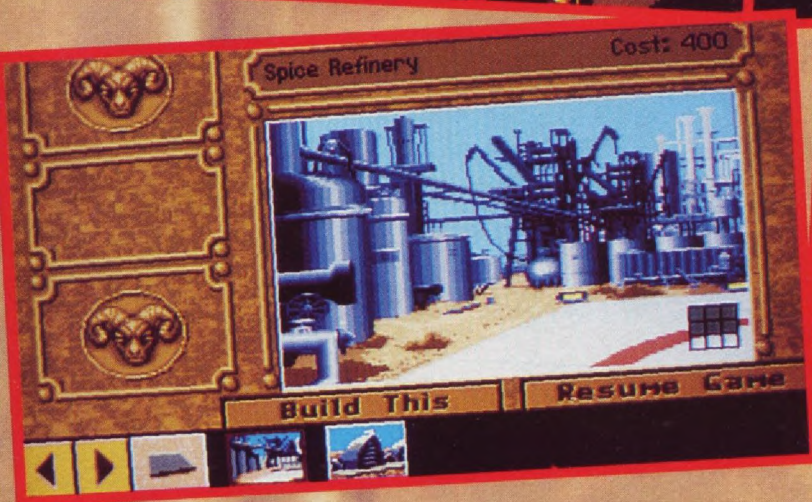
CVG HIT

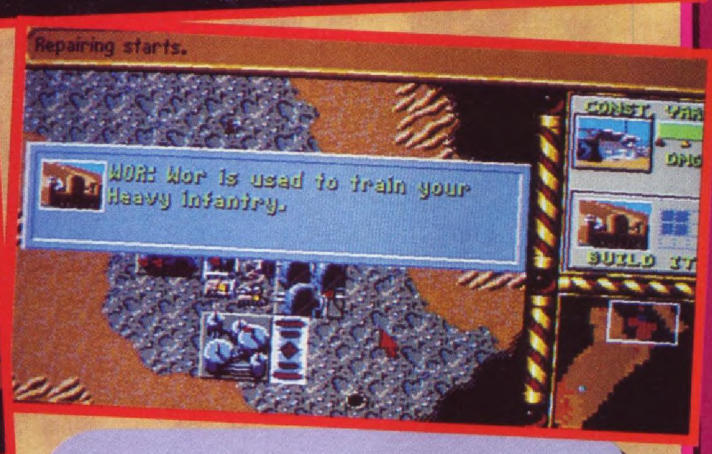
AMIGA
VIRGIN

LA SPEZIA, CAMOGLI E LE CINQUE TERRE

Lo scopo del gioco rimane identico a quello della versione PC: espandere il proprio impero proteggendolo nel contempo dai frequenti attacchi delle fazioni avverse. In che modo? Beh, la prima cosa da fare è costruire impianti in continuazione. Il menu delle installazioni edificabili comprende industrie belliche, centri di raffinazione della Spezia, caserme militari e gli stessi impianti di costruzione, senza i quali potete scordarvi tutti i beni immobili precedentemente menzionati. Qualsiasi installazione, comunque, può essere creata esclusivamente su zone rocciose e dopo aver costruito una base di lastre di cemento. Una volta eretto l'impianto di raffinazione della Spezia, potrete dedicarvi all'estrazione della sostanza inviando appositi mietitori sui terreni interessati. La Spezia raccolta verrà poi convertita in denaro sonante con il quale potrete continuare le vostre attività imprenditoriali; va da sé che la costruzione di installazioni militari per la difesa dei vostri possedimenti abbia priorità su tutto il resto: altrimenti dite pure addio alle vostre sniffate di Spezia...







La prima riduzione videoludica della celebre saga letteraria di Frank Herbert ha avuto una sorte nettamente migliore di quella riservata alla sontuosa versione cinematografica del 1984, riscuotendo un successo tale da rendere possibile la realizzazione di un sequel. La lotta fra le famiglie Harkonnen, Atreides e Ordos (ma questi ultimi c'erano nel film? Bah...) per la monopolizzazione della Spezia (sostanza con la quale è possibile accorciare le distanze nei viaggi interplanetari), è così continuata sui monitor dei PC in un gioco uscito all'esordio di quest'anno; ed ora si replica sull'Amiga. Dune II, rammentiamolo per chi si fosse sintonizzato su CVG solo adesso, è radicalmente diverso dal suo predecessore; mentre il primo era praticamente un'avventura grafica, questo manifesta caratteristiche simili a quelle di un board-game, con pezzi da spostare, strutture di ogni genere da edificare, soldi da raggranellare e attacchi nemici da fronteggiare: insomma una via di mezzo fra il Monopoli e Futurisiko, eccezion fatta per i dadi...

Ve lo dico subito: anche sull'Amiga, Dune II resta un ottimo gioco managerial-militare dotato di un'immediatezza tale da esercitare un'intensa attrazione anche sui tradizionali detrattori del genere. Graficamente, non c'è motivo di rimpiangere di non aver acquistato un PC. I 32 colori dell'Amiga, infatti, sono stati sfruttati eccezionalmente bene, e la differenza con l'immensa palette del PC quasi non si nota. Anche per quanto concerne il sonoro, la versione Amiga esce a testa alta dal confronto con quella che l'ha preceduta: splendidi effetti campionati e musiche che mutano di ritmo, intensità e valore emozionale a seconda degli avvenimenti da accompagnare. In definitiva, una grande conversione di un grande gioco.

FABIO D'ITALIA

GRAFICA
90
Esemplare utilizzo dei colori

SONORO
92
Il tema della battaglia è un mito della Redazione

GIOCABILITA'
92
Immediatezza a prova di bebè

LONGEVITA'
92
La Spezia è una droga potentissima!

GLOBALE
93
Uno stupendo lavoro che non sfigura di fronte alla versione PC

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

AMIGA
MINDSCAPE

GRAFICA
Ottima isometria, belle animazioni e bei colori
83

SONORO
Musiche d'atmosfera
76

GIOCABILITA'
Un metodo di controllo agile e immediato
90

LONGEVITA'
Una storia intrippantissima
94

GLOBALE
89
La grande saga isometrica continua: a quando il terzo episodio?

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









WORLDS OF LEGEND SON OF THE EMPIRE

Legend colse molte persone di sorpresa quando fu distribuito intorno alla metà dello scorso anno. Ebbe un battage pubblicitario molto modesto, e tuttavia si rivelò come uno degli RPG più entusiasmanti e innovativi che si fossero visti da molto tempo. Ed ora abbiamo Worlds Of Legend, sottointitolato Son Of The Empire. In realtà non si può parlare tanto di un Legend 2, quanto invece di un Legend 1 e 1/2. La struttura di gioco non è cambiata molto (anzi, a dire il vero non è cambiata affatto) ma lo scenario è tutto nuovo. Il quartetto di avventurieri (un guerriero vichingo, un mago, un menestrello e un killer) viene chiamato a recarsi dall'Impero della Luna, in Estremo Oriente, dove troveranno grossi guai. Vedete, l'Imperatore è morto, assassinato dal suo ex-assistente TiMann MoChun. E siccome l'Imperatore era il padre del killer, la cosa è diventata più o meno una faccenda personale. L'unico modo per sconfiggere il malvagio è di trovare le quattro schegge dell'Amuleto Eterno ed evocare il Campione Eterno. Sarete all'altezza del compito? Staremo a vedere...

LEGEND-ARIO QUARTETTO

L'impresa dei quattro avventurieri li porterà ad attraversare l'Impero in lungo e in largo, e i loro progressi saranno riportati sulla mappa del regno. Da quando l'Imperatore è morto, il regno ha cominciato a vivere tempi buii e molte fazioni sono insorte per cercare di conquistare il trono vacante. Le truppe di queste forze avverse sono rappresentate da stendardi di vario tipo e, a meno che non siate in cerca di rogne, è meglio cercare di evitarle durante i loro spostamenti di città in città. Una delle caratteristiche più interessanti del gioco, è il sistema con cui si producono gli incantesimi. Lanciarli non è nulla di insolito: dovete semplicemente richiamare la lista degli incantesimi e cliccare su quello che volete usare. E' il sistema con il quale si aggiungono incantesimi alla lista ad essere interessante. Gli incantesimi vengono creati mescolando certi ingredienti e invocando simboli magici nel contempo. E' un sistema talmente flessibile che potete ideare un numero quasi infinito di incantesimi "caserecci" unici al mondo.

Worlds Of Legend è indubbiamente un gioco di classe. Il controllo sul quartetto di avventurieri è brillantemente congegnato: può sembrare complesso dalle schermate riprodotte, ma credetemi, ne acquisirete la completa padronanza in un batter d'occhio. La semplicità del sistema di controllo rende i combattimenti con i mostri particolarmente eccitanti, cosa che non capita spesso con gli RPG. Gli enigmi sono ingegnosi ma non troppo astrusi, e sono pertanto di ottimo complemento all'azione piuttosto che elemento di intralcio a quest'ultima. La trama, poi, è di grande presa e tiene incollati allo schermo per ore e ore. La grafica è di buona fattura, specialmente nei dungeon, e svilupperete presto un forte attaccamento a quelle piccole figure, tanto sono bene animate. Il guaio è che tali considerazioni valgono ugualmente per il primo Legend, oggi disponibile sull'etichetta degli "economici" della Mindscape (Mindscape Classics). Se non avete mai provato il sistema di gioco di Legend (e dovreste, perché è ottimo) allora devo dire che sarebbe più saggio acquistare il "budget" prima e poi, ammesso che vi sia piaciuto, comprare anche questo. Gli aficionados di Legend, comunque, correranno ad acquistare Worlds Of Legend anche senza i nostri incoraggiamenti, e da parte loro sarà molto sensato: un giorno, tutti gli RPG saranno fatti così...

DAVID UPCHURCH

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

239P mj 643950

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

PC
EMPIRE

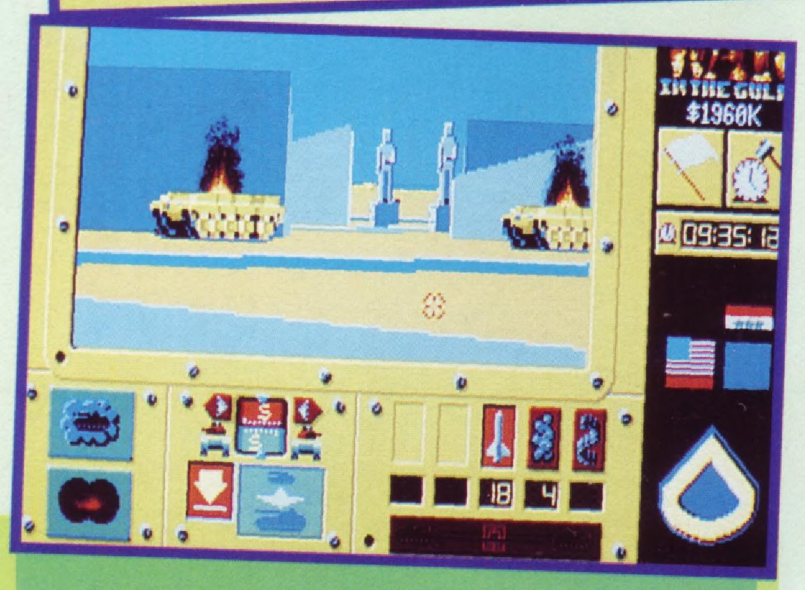
WAR IN THE GULF





E' ancora vivo il ricordo delle notti di Bagdad, con la contraerea irachena che scaricava sventagliate di proiettili illuminando a giorno la capitale. Altrettanto impresse nella memoria sono rimaste però le distese immense di sabbia in cui rimanevano segni profondi di cingoli. Ed è proprio di questi che la Empire si è voluta occupare rifacendo il look al suo ultimo simulatore carrarmatico (Pacific Islands) e adattandolo proprio al sabbioso scenario kuwaitiano, teatro dell'ultima terribile guerra (lampo) tra USA e Kuwait. A capo di quattro squadre di quattro carri ciascuna, riuscirete a fare meglio del mitico Schwarzkopf?





LA VOLPE DEL DESERTO

Il vostro megaplotone di carri è composto in totale da sedici unità divise in quattro squadre. Per ogni squadra esiste una visuale che può essere a tutto schermo, altrimenti si possono anche ottenere tutte e quattro le visuali su schermo anche se più piccole naturalmente. La stessa cosa vale per le mappe, che possono essere a tutto schermo oppure anch'esse rimpicciolite nei quattro angoli dello schermo. Le mappe sono necessarie per gli spostamenti: dopo aver scelto la squadra si clicca su un punto della mappa e si decide la velocità dei carri. Semplice no? Inoltre si può decidere quale formazione la squadra debba adottare: in fila indiana, in diagonale e altro. Ogni carro è dotato di vari proiettili (compresa una mitragliatrice) e può "sfogare" il classico fumo per ingannare il nemico.

GRAFICA

▼ *Nessun miglioramento sul fronte grafico rispetto a Pacific Islands*

75

SONORO

▼ *Non proprio realistici gli effetti sonori*

66

GIOCABILITA'

▲ *Tranquillamente giocabile anche da un non-appassionato*

75

LONGEVITA'

▲ *Essendo immediato e divertente, si va avanti*

76

GLOBALE

75

Non paragonabile a grandi produzioni in 3D/bitmap degli ultimi tempi, ma comunque divertente

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

? ***Beh, non è che pretendiamo chissà cosa, ma qualche piccolo miglioramento in questo terzo titolo che sfrutta il sistema di Team Yankee, potevano anche farcelo. Tanto per cominciare non sopporto il fatto che per accelerare bisogna selezionare per forza lo schermo della mappa: non potevano mettere un bel pulsantino anche nello schermo della visuale 3D (così come hanno messo quello di stop)? A parte il fatto che la struttura di gioco è un po' semplicistica, anche in War in the Gulf non manca quel minimo di strategia unita a una certa facilità d'uso che fa avvicinare al genere anche chi non è particolarmente appassionato del genere. La grafica non è certo lo stato dell'arte per quel che riguarda lo sfruttamento di 3D e bitmap ma in fondo va bene per questo tipo di gioco: immediato e con un pizzico di ragionamento. Speriamo solo che si intravedano miglioramenti nel prossimo eventuale capitolo e non solo a livello di scenario (il ricordo della guerra però è ancora vivo per cui War in the Gulf rimane qualcosa di allettante). Passo e chiudo.***

PAOLO CARDILLO

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).







THE 7TH GUEST

NON ENTRATE IN QUELLA CASA

Incredibile lo spiegamento di mezzi utilizzati per realizzare 7th Guest. L'equipe di persone coinvolte raggiunge le cinquanta unità complessive, tra grafici, attori, programmatori, doppiatori e tutto il resto. Le tecniche utilizzate sono quelle che ormai si propongono come le protagoniste del futuro per i PC e non solo: abbiamo il texture mapping per le decorazioni degli oggetti, con fantastiche riproduzioni di quadri, tessuti, mobili e molto altro ancora. Con tecniche di ray tracing si dà invece vita alle animazioni e si "gestiscono" le sorgenti di luce: soprattutto gli effetti di mescolanza di varie sorgenti sono state gestite alla perfezione. Infine da sottolineare le tecniche di morphing (cioé di trasformazioni di oggetti da una sagoma in un'altra), quelle che hanno fatto furore in film come Terminator 2, Abyss e altro.

Quando l'ho visto all'ECTS di settembre, non ho potuto fare a meno di far crollare le mascelle al suolo, già naturalmente colmo di mascelle di chi vi aveva già assistito in precedenza. 7th Guest è semplicemente un film e basta: lo scenario è veramente qualcosa di apocalittico, le animazioni sono incredibili e la musica fa davvero paura. Provate a giocarlo di notte con un temporale e vedrete che... vi salterà la corrente all'improvviso! Cavolate a parte 7th Guest è sostanzialmente un'esperienza e forse questo è anche il suo limite: la Virgin ha voluto palesemente invitare il giocatore all'esplorazione del più realistico ambiente filmico mai visto sinora e si è accontentata volutamente di questo. Gli enigmi, tra l'altro con una discrepanza terribile tra la difficoltà dell'uno e dell'altro, sono rompicapo da Settimana Enigmistica e in più c'è il libro che li risolve tutti: un cristallino invito a farvi un giro per la casa e ammirarne i locali. In definitiva insoma una struttura di gioco semplicistica, ma un'esperienza che non dimenticherete.

PAOLO CARDILLO



POLTERGEIST!

Se 7th Guest è su due CD due, non poteva certo mancare un adeguato supporto sonoro ad accompagnare la già massiccia componente grafica. Chi gioca può sentire la propria voce più quella degli altri sei spiriti che se ne stanno lì insensibili a svolgere le proprie attività (ma forse è meglio così). Oltre a urla, toni profetici (i doppiaggi sono ottimi) si possono ascoltare svariate musichette tenebrose che, giocando in una stanza rigorosamente buia, vi faranno venire non poche sensazioni di paura. Il brutto di tutto ciò è che il gioco è rigorosamente in inglese senza manco i sottotitoli, il che significa che chi non padroneggia un minimo la lingua d'oltremanica è un pochino tagliato fuori; è anche vero che comunque si può uscire da certe situazioni semplicemente con l'intuizione, senza bisogno di essere obbligatoriamente aiutati da un suggerimento vocale.

L'INVASIONE DEGLI ZOMBI SPACCACERVELLO

Potrebbe essere un po' deludente venire a conoscenza del meccanismo di gioco di 7th Guest ma forse qualcuno che sta abitualmente con i piedi per terra nel giudicare i videogiochi potrebbe aver intuito che dietro alla superoperazione videoludica si nasconde un abbaglio: in questo megakolossal l'obiettivo è risolvere una serie di giochini-rompicapo di vario genere, che sono tutti celati nella svariata oggettistica che il gioco propone (uno è occultato in una torta posta su un tavolo). I rompicapo hanno molto di enigmistico e scopiazzano senza scrupoli scacchi, labirinti e altri giochini da settimana enigmistica. C'é un netto divario tra la difficoltà di ognuno di questi e per alcuni è proprio necessario consultare un libro che si trova nella biblioteca della dimora; tra l'altro questo libro può fornire l'esatta soluzione di ognuno, il che indica che 7th Guest è essenzialmente "esplorativo". Risolvendo un enigma, si potrà inoltre entrare in una locazione della casa precedentemente inaccessibile.





Ormai nei videogiochi non c'è casa che non subisca la sua maledizione: Henry Stauf, con i suoi ripetuti patti con entità malvagie non di questo mondo è riuscito a far piombare una splendida dimora nella maledizione più nera. Distribuendo giocattoli "infestati" a grandi e piccini, è riuscito a possedere molte anime, che alla fine inspiegabilmente sono ascese negli inferi (in poche parole ha fatto crepare tutti). Ma sei fantasmi, generati dalle anime di alcuni defunti, hanno deciso di fare propria sede la terribile magione dell'ormai defunto Olaf. E sono sei ospiti finché un giorno non arriva il settimo. Chi potrà mai essere? Un esorcista, un parapsicologo, uno scienziato scettico? No, molto ma molto peggio: il settimo ospite siete voi...



C'è ancora qualcuno che ha dubbi? Che pensa ancora che i videogiochi non sostituiranno i film nel giro di dieci anni massimo? Vabbé non assumiamo toni troppo profetici che potremmo spaventare qualcuno che già pensa che siamo epilettici. Comunque, dopo aver visto 7th Guest anche i più scettici potrebbero essere colti da crisi di epilessia: l'ambiente che è stato ricreato è qualcosa di semplicemente apocalittico, con un livello di dettaglio assolutamente indistinguibile dalla realtà, se una casa simile esistesse nella realtà. Il lavoro di doppiaggio poi è perfetto e non lascia dubbi sulla professionalità della gente impiegata nel lavoro di 7th Guest. I dubbi potrebbero sorgere invece per la giocabilità: quattro enigmi con svariati tentativi di imitazione non bastano certo per appassionare un avventuriero ma alla Virgin volevano semplicemente far vivevre un'esperienza che lasciasse il segno, e in questo hanno centrato perfettamente il bersaglio. A questo punto, a voi la scelta.

FABIO D'ITALIA

PC CD-ROM
VIRGIN

GRAFICA
98
La massima esperienza di reltà virtuale provata sinora su un computer

SONORO
96
Un grande lavoro: musiche da brivido, dialoghi e urla alla grande

GIOCABILITA'
80
Una fantastica esplorazione in un paesaggio superrealistico

LONGEVITA'
80
Esplorare la casa è stupendo...
...ma ha anche la sua durata limitata

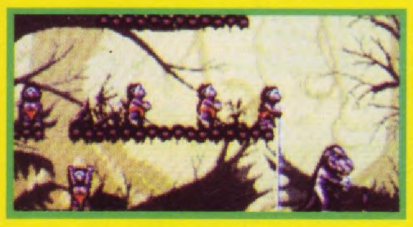
GLOBALE
81
Il primo vero film videoludico: quando qualcuno ci aggiungerà anche l'interattività avremo il massimo concepibile

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

HUMAN RACE - THE JURASSIC LEVELS

MIRAGE

Due anni fa, quasi nessuno aveva idea di cosa volesse dire il termine Giurassico. Ora, con l'imminente uscita del filmone di Spielberg, perché intitolare un gioco The Dinosaur Levels? Ad ogni



modo, The Jurassic Levels non è un vero e proprio seguito di Humans, bensì un datadisk con 100 nuovi livelli colmi di problematiche mirate a far impazzire le vostre cellule cerebrali. Il concetto rimane lo stesso: guidare un gruppo di cavernicoli (da due a otto) attraverso una serie di enigmi, usando le loro limitate capacità, le scoperte del periodo e la vostra florida immaginazione per portarli all'uscita incolumi. Questa volta, però, i trogloditi devono vedersela non solo con voragini e tribù avverse, ma anche con branchi di famelici dinosauri. Scenario a parte, la cosa più preistorica del gioco è il sistema di caricamento: due minuti e tre cambi di dischetto per vedere una schermata che un Easy AMOS potrebbe fare in un colpo solo.

AMIGA

GRAFICA	78
SONORO	81
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	80
GLOBALE	78

ISHAR

SILMARILS

Come potete indovinare dalla schermata riprodotta, Ishar è un RPG con veduta tridimensionale in soggettiva sullo stile di Eye Of The Beholder. Tuttavia, mentre molti RPG sono ambientati in dungeon cupi e depressivi, in Ishar si trascorre molto tempo in superficie fra alberi esotici e rigogliose vallate. Tutto ciò è molto piacevole, e questa nuova versione per il 1200, con la grafica resa in tutti i suoi 256 sfavillanti colori, rende l'esperienza ancora più godibile. Come RPG, inoltre, Ishar non è poi tanto convenzionale quanto sembra. Certo, ha la sua tradizionale quantità di mostri da combattere, ma oltre a questo dovete anche parlare alle persone e seguire degli indizi. Somiglia insomma più ad un'avventura grafica che ad un RPG, e sotto molti aspetti, questa è una



gran cosa. In più i dischetti si infilano una volta e non si toccano più!

A 1200

GRAFICA	89
SONORO	85
GIOCABILITA'	88
LONGEVITA'	87
GLOBALE	87

TRANSARTICA

SILMARILS

Transartica è ambientato in un futuro devastato dalla guerra nucleare. Viaggiando lungo paesaggi glaciali a bordo di un treno a vapore, dovete scoprire il modo per liberare il sole dalla sua coltre di nubi. Questo comporta la compravendita di merci in varie città nonchè scontri con treni



nemici. Questa nuova versione per l'Amiga 1200 non apporta molti miglioramenti al gioco, se non che nella grafica. Questa è ottima, ma la palette è limitata a causa della natura stessa della grafica (c'è neve dappertutto) e un paio di sfumature di azzurro in più non rendono questa versione tanto diversa dalla precedente. La cosa più sorprendente è che la grafica di questa versione per il1200 non fluisce più celermente. Lo scrolling della mappa è ancora gelatinoso, il treno si muove sempre a scatti e il gioco è stato caricato su tre dischetti!

A 1200

GRAFICA	83
SONORO	80
GIOCABILITA'	79
LONGEVITA'	78
GLOBALE	75

FIREHAWK

CODEMASTERS

Il secondo gioco a prezzo (quasi) pieno della Codemasters è uno sparatutto elicotteristico che deve non poco al mitico Desert Strike. La missione è infatti quella di blastare a morte un gruppo di signori della droga annidatosi con le sue truppe nel Lafia, una piccola repubblica situata in una fantomatica regione del globo (potete immaginarvi dove...). Purtroppo non si può farla finita spingendo il bottone rosso, perché numerosi agenti alleati sono intrappolati in varie parti del paesucolo. Gli sventurati possiedono informazioni preziose per la riuscita della missione, e vanno quindi prelevati con l'apposito argano. Familiare la cosa, vero? Beh, naturalmente ci sono anche delle notevoli differenze:



per esempio i Codies hanno infatti deciso di mostrare il massacro dall'alto.

AMIGA

GRAFICA	55
SONORO	58
GIOCABILITA'	56
LONGEVITA'	58
GLOBALE	59

SPACE LEGENDS - EMPIRE

Tre leggende del videogame in una sola, grossa e pesante ('cci sua!) confezione. Space Legends è un package-compilation che ripropone tre fra i giochi fantascientifici più acclamati di tutti i tempi: Wing Commander, Megatraveller 1 ed Elite Plus. Nessuno di essi avrebbe bisogno di presentazione, ma dato che siamo pagati per scrivere queste righe, qualche parola a loro proposito è bene sprecarla. Wing Commander è una simulazione tridimensionale di guerra spaziale alla George Lucas (vedi Star Wars) con visuale in soggettiva, grafica in bitmap, una trama cinematograficamente esaltante e tante belle esplosioni. Megatraveller 1 è la versione videoludica di una delle collane di giochi di ruolo più popolari negli States. Elite Plus, invece, è la versione aggiornata della immarcescibile simulazione bellico-commerciale a poligoni della Microprose. Tre differenti modi di concepire una simulazione spaziale, non uno che sia inferiore agli altri due.



PC

GRAFICA	78
SONORO	81
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	80
GLOBALE	85

NOBBY THE AARDVARK - THALAMUS EUROPE

Che? Un gioco per il Commodore 64? Ma il 64 esiste ancora? Ma va! Scherzi a parte, fa piacere constatare che il glorioso computer della Commodore venga ancora tenuto in buona considerazione dalle software house, specialmente se si tratta di firme prestigiose come la Thalamus. Protagonista del gioco è un formichiere e come tale è molto ghiotto di quei brulicanti animaletti. Questi però scarseggiano nei luoghi abitualmente frequentati da Nobby, per cui al formichiere non resta che partire per Antopia, terra indicata come ricca di delizie culinarie. Arrivarci però non è facile perchè fra Nobby e la sua meta ci sono parecchi mondi da attraversare e ognuno di essi contiene la sua bella dose di cattivi e cattivoni da eliminare, nonché dei rompicapo da risolvere.
Nobby è un platform convenzionale, ma la simpatia del protagonista, l'alto livello qualitativo della grafica e la scarsezza di platform decenti per il 64 lo rendono ugualmente appetibile.



C 64/128

GRAFICA	89
SONORO	85
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	84
GLOBALE	86

SHADOW PRESIDENT - EMPIRE

In questa simulazione assumerete nientemeno che il ruolo del Presidente degli Stati Uniti. Al controllo della nazione più potente del globo, potrete disporre come volete di denaro, armi e influenza (ovviamente non quella che vi costringe a letto per una settimana). Potrete promuovere i diritti umani o premere il pulsante rosso e buonanotte. Dovrete insomma destreggiarvi fra le mille problematiche che un vero Presidente affronta quotidianamente, sebbene per sua fortuna non lo faccia da solo. E infatti avrete a disposizione sette consulenti da interpellare al fine di prendere la decisione giusta. Potrete inoltre avvalervi di tutto l'archivio informazioni della CIA. Shadow President è uno "strategico" davvero completo, graficamente ottimo e fornito di una buona dose di umorismo che in programmi di questo genere non guasta mai.

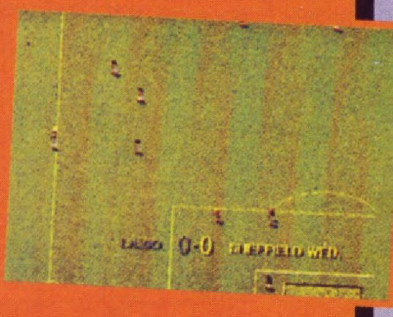


PC

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

SENSIBLE SOCCER - RENEGADE

Incredibile, semplicemente incredibile. Questi tizi sono dei geni: mai avremmo pensato di vedere una così pregevole conversione per PC del gioco di calcio più bello di tutti i tempi (o quasi) e invece... In questa trasposizione c'è tutto quello che ha fatto sinora impazzire gli amighisti calciofili: questo E' Sensisoccer, non una pseudoconversione con una serie illimitata di compromessi. Le opzioni ci sono tutte, lo scrolling è fluido (pazzesco), la grafica (16 colori) è praticamente la stessa della versione Amiga... "É la giocabilità?" Beh, quella è quasi immutata: non perché i giocatori non ci muovano bene o perché il livello di difficoltà sia settato coi piedi, è solo che cimentarsi a Sensisoccer con un joystick analogico o smanettando sulla tastiera non è certo il massimo della vita. In ogni caso è l'unico difettuccio di quella che può essere senza dubbio considerata la migliore conversione da Amiga a PC degli ultimi tempi.



PC

GRAFICA	92
SONORO	81
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	95
GLOBALE	94

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

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGIOCHI PORTATILI

DIVERTIMENTO PORTATILE DM

NUMERO 007
LUGLIO/AGOSTO 1993
~~£ 4.000~~

NUOVO!



DARKWING DUCK
IL PARER-EROE
SU GAMEBOY!

TOP RANK TENNIS
IL GRANDE TENNIS
SU GAMEBOY!

DORAEMON
DAL CARTOON
AL GAME GEAR

ASTERIX
MAMMA LI GALLI!

GORDO 106
UNA SCIMMIA ALL'ATTACCO
DEL LYNX!

SOMMARIO

NEWS		80
LEMMINGS	LYNX	83
GORDO 106	LYNX	84
4 GIOCHI	SUPERVISION	8
KRUSTY SUPER FUNHOUSE	GAME GEAR	87
DORAEMON	GAME GEAR	88
TOM AND JERRY	GAME GEAR	89
ASTERIX	GAMEBOY	92
ADVENTURE ISLAND 3	GAMEBOY	94
RAGING FIGHTER	GAMEBOY	95
TOP RANK TENNIS	GAMEBOY	96
POPULOUS	GAMEBOY	98
EMPIRE STRIKES BACK	GAMEBOY	99
SPACE CADET ADVENTURES	GAMEBOY	100
DARKWING DUCK	GAMEBOY	101
ALIEN 3	GAMEBOY	102

GAMEBOY GAMEGEAR LYNX

LINX: LA RIVINCITA

Oooh! Finalmente stanno per arrivare un po' di titoli per Lynx in grado di incrementare le azioni in rapido declino della console portatile di casa Atari. Durante l'estate dovrebbero infatti vedere la luce una serie di giochi, di cui il più importante è senza dubbio Eye of the Beholder. Questo RPG di grandissimo successo sarà esattamente identico alla versione Amiga e avrà persino una speciale ROM inserita nella cartuccia che vi permetterà di salvare la situazione ogniqualvolta lo desideriate, risparmiandovi di dover partire ogni volta da zero.
Da quello che abbiamo potuto vedere i programmatori, ovvero quelli della NUSX (Blue Lightning), stanno realizzando un'ottima conversione, quindi iniziate a estrarre il portafoglio.



Se non siete dei fanatici dei giochi di ruolo allora potete puntare su Jimmy Connors' Tennis (che speriamo venga un po' meglio dell'orribile versione per Gheimboi) e Malibu Bikini Volleyball. Se considerate che da questo mese potete giocare anche con Lemmings (recensito su questo numero di ON!) non avete davvero più motivi per lamentarvi del vostro mitico Lynx!

DAMMI UNA T, DAMMI UNA H, DAMMI UNA Q...

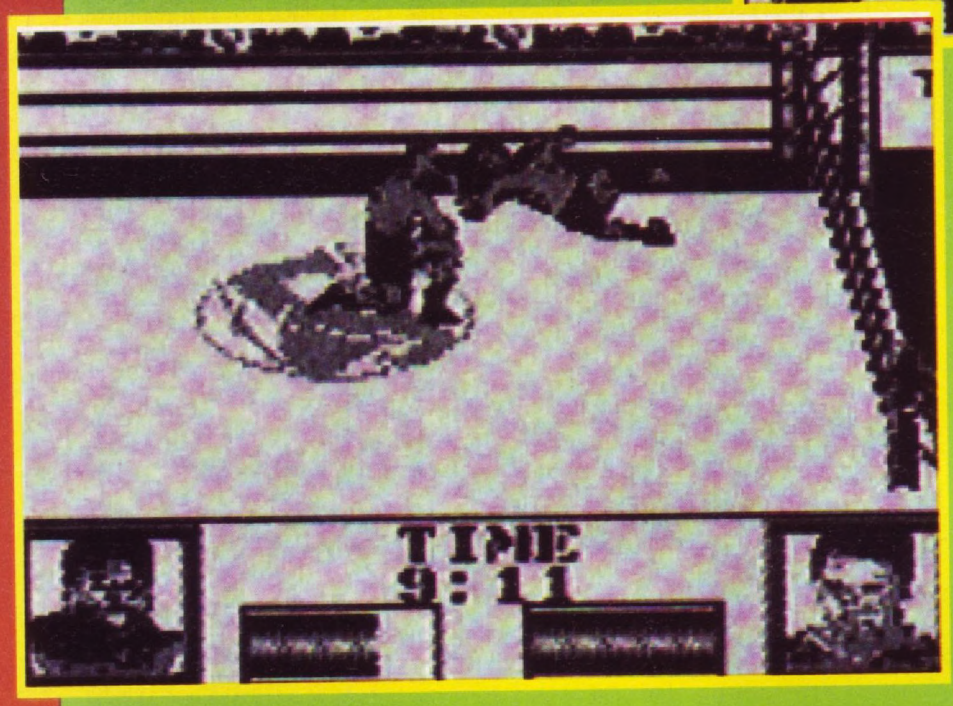
THQ! No, non c'entra niente con LHP, ma è la software house che ci ha "regalato" Home Alone 1 e 2. Non la conoscete? Beh, probabilmente perché i due titoli in questione sono abbastanza orridodepilanti, ma ora la compagnia ha deciso di espandersi e di conquistare una posizione di rilievo nello spietato mondo dei videogiochi. Oltre a una serie chilometrica di titoli per Super NES e NES, la THQ sta ultimando due giochi per Gameboy, Wayne's World e Taz Mania. Il primo (previsto per agosto) dovrebbe essere una conversione pressoché diretta dell'omonimo titolo per SNES (dovreste trovare la recensione proprio su questo numero di CVG) nonché tie-in del divertente film che nella versione italiana è stato doppiato DA CANI. Scopo della cartridge? Guidare Wayne che è stato risucchiato in un videogioco e salvare il suo amico Garth da un'infinità di nemici. Wayne's World, Wayne's World, Party Time, Party Time...
Taz Mania sarà molto più simile alla versioni per le console Sega che al gioco di corsa "in pure Mode 7" realizzato sul Super NES (recensione sempre su 'sto numero di Civigì). Avrà la medesima giocabilità della versione "megagiaiv" o sarà deludente come quella per Master System? Ecchiccacchiolosa?



SE TI PIGLIO TI STRONCO!

La Taito ritorna sulla scena con l'ennesimo picchiaduro wrestlingoso (genere che sembra godere particolarmente dei favori del pubblico) per Gameboy. Ring Rage vi mette nei panni di un lottatore che sfrutta le proprie abilità per viaggiare a destra e manca negli States e sconfiggere tutti i temerari che hanno il coraggio di affrontarlo. Ci sono 5 picchiatori e ognuno ha la propria specialità: Ko è un kickboxer

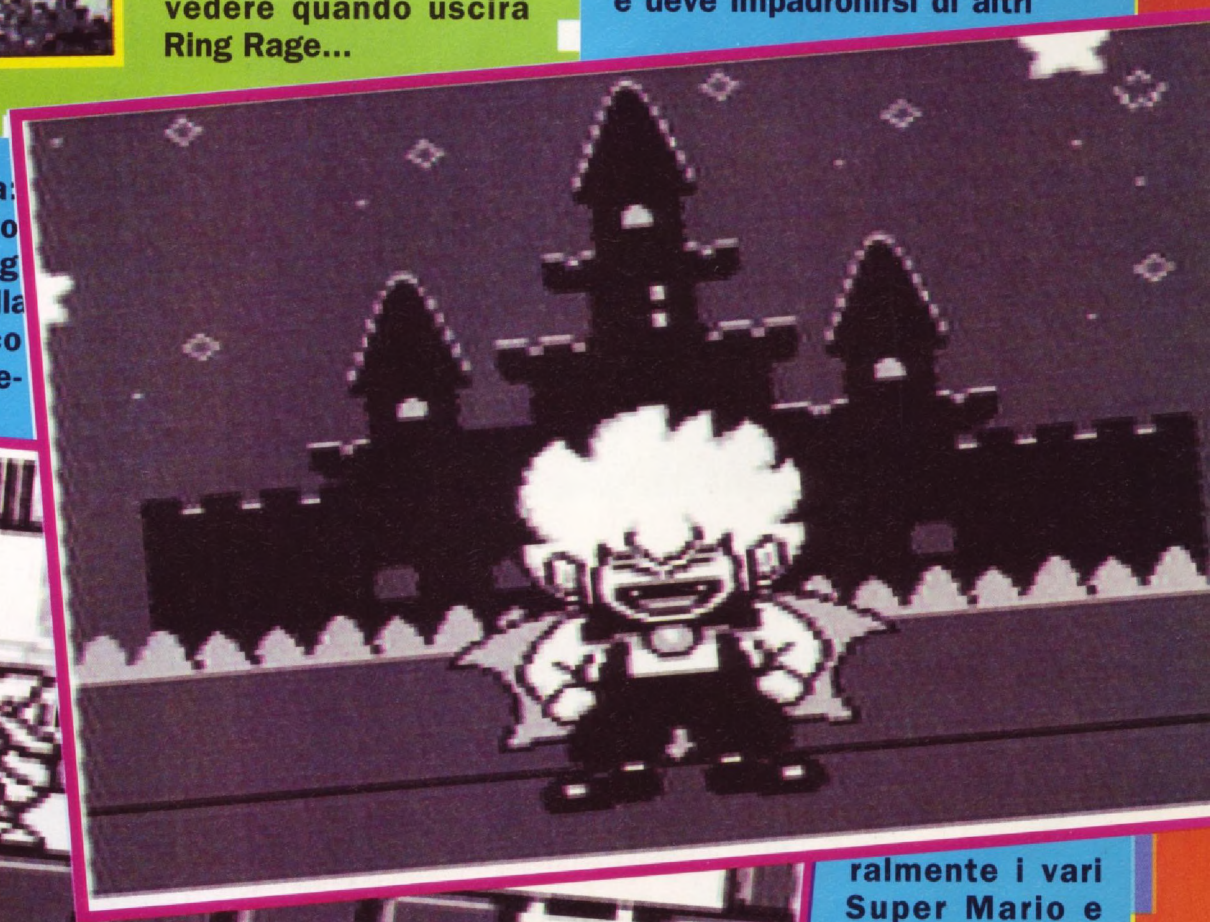




professionista, Yasha eccelle nel karate, mentre Spike, Gunboat Rody e Shadam sono esperti di wrestling. Finora abbiamo visto solo alcune foto del gioco, ma la speranza è di avere davanti un gioco con un po' più di varietà del solito smanettamento sui pulsanti, tipico di tutti i titoli di wrestling finora usciti. Staremo a vedere quando uscirà Ring Rage...

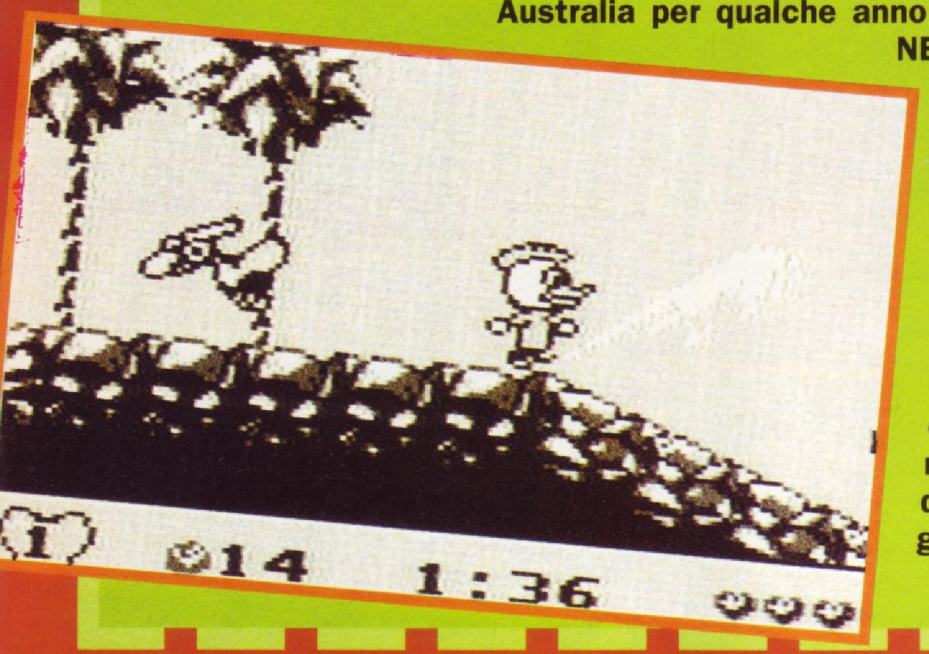
IL GIOCO DELL'AVIS!

Dracula è senza dubbio il protagonista di film horror più famoso della storia, ma questo gioco Konami per Gameboy non ha nulla a che vedere con il buon vecchio Conte Dracula. L'eroe in questione è infatti Kid Dracula, discendente del Conte di cui sopra. La vicenda è ambientata mel futuro e per salvare il mondo Kid deve emulare le gesta del padre e affondare i propri canini in otto livelli fuori di testa con una marea di sottogiochi. Nel corso della propria avventura Kid Dracula incontrerà Frankenpunk, Trance Fusion e il suo acerrimo nemico Garamoth che gli dà la caccia dal 2.000.000 a.C.! Il nostro eroe è armato di poteri magici e deve impadronirsi di altri sette incantesimi per avere la vittoria: incantesimi che comprendono lo scudo difensivo Umbrella Lagosi, i missili Wing 'N' Homing e la gigantesca Bat Bomb. Alla Konami sono convinti che questo gioco annienterà letteralmente i vari Super Mario e da quello che abbiamo potuto vedere può anche darsi che abbiano ragione. La recensione al più presto su ON!





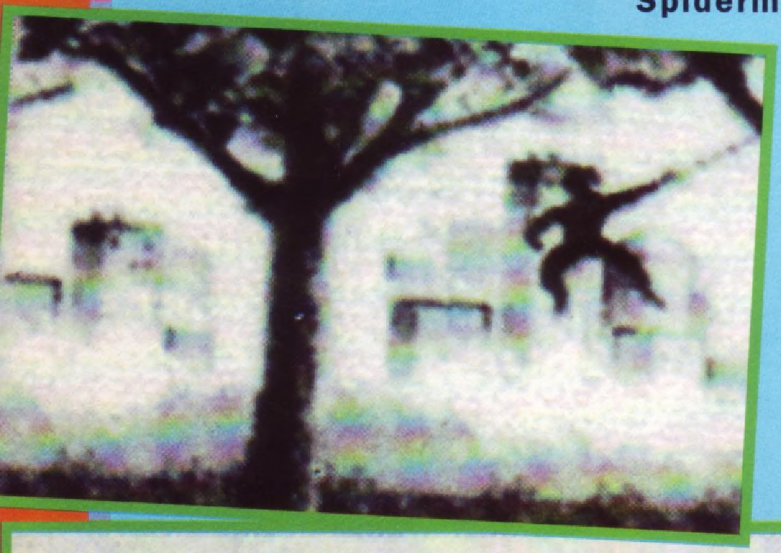
QUA! QUA! QUA! QUA!

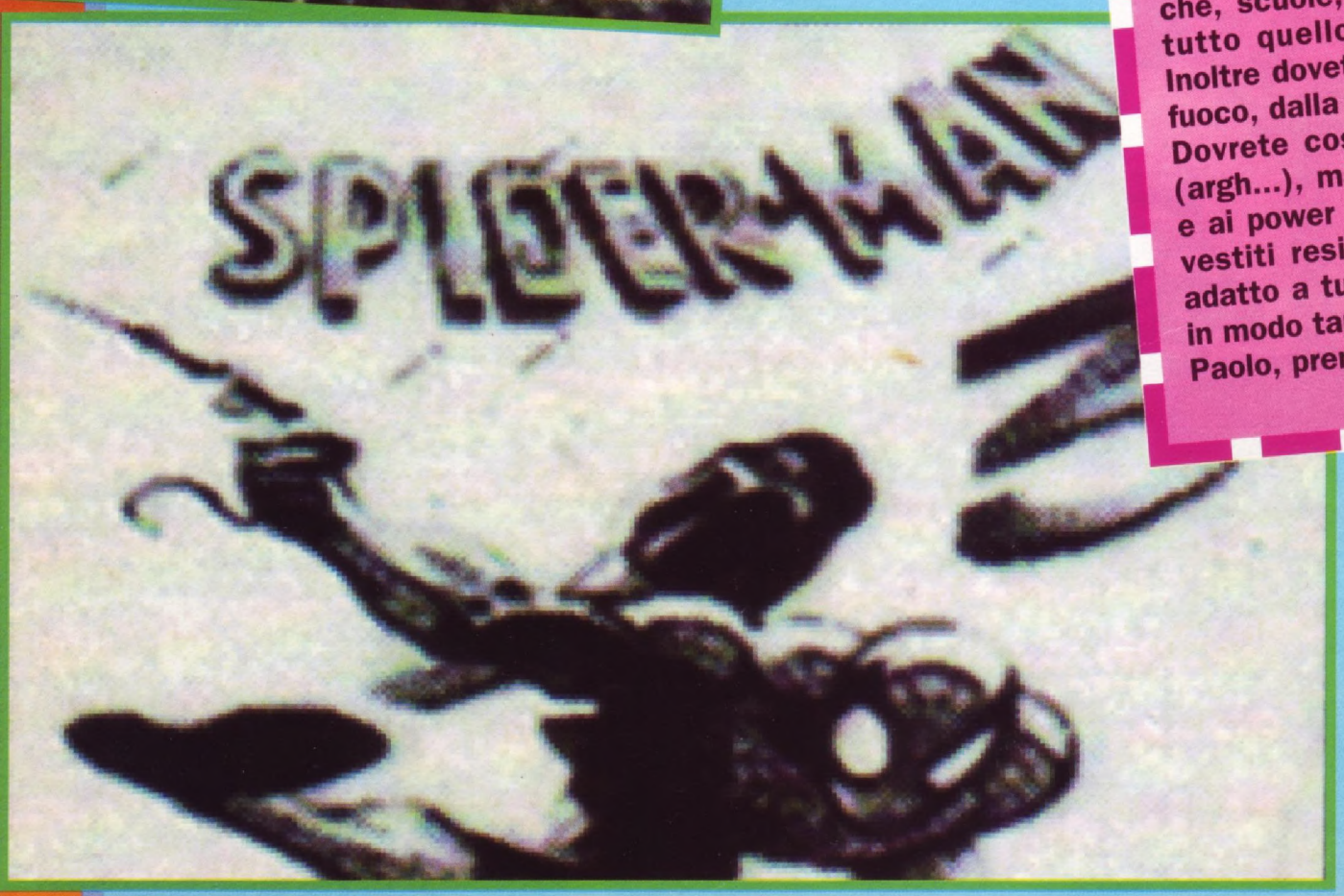


La scena videogiochistica può ora vantare una nuova software house: la Laser Beam, compagnia operante in Australia per qualche anno e già responsabile dell'eccellente Super Smash TV sul Super NES, s'è spostata finalmente In Inghilterra! Le prime due uscite della casa sopracitata per Gameboy saranno Penetrator e Ed the Duck. Sul primo titolo si sa ben poco (sembra quasi un film porno, più che un videogame...), mentre del secondo vi possiamo dire che si tratta del tie-in di un personaggio televisivo estremamente famoso fra i bambini inglesi e da quello che abbiamo potuto vedere si tratta di una cartuccia davvero notevole. Il gioco è abbastanza simile a Sonic con Ed che sfreccia livello dopo livello, superando colline, avvallamenti, rampe e menate simili. L'azione è ultraveloce, ma ciononostante la grafica rimane limpida e comprensibile e non c'è il minimo rallentamento. Il nostro eroe può raccogliere uno skateboard e una palla da bowling per facilitarsi il compito e c'è persino la possibilità di giocare in due contemporaneamente! Miticus!

SPIDERMAN, IL RI-RITORNO

L'Uomo Ragno sta per ri-rifare la propria comparsa su Gameboy. L'aracnide sarà ancora la volta il protagonista in Spiderman 3 - Spider Slayers, gioco richiesto a gran voce dal pubblico americano, dove le prime due cartucce di Spidey hanno letteralmente spopolato. In questo gioco Spiderman è braccato dalla pula e deve affrontare i soliti nemici ultracattivi che stanno preparando un'arma speciale per distruggere il nostro eroe. La grafica sembra parecchio migliore rispetto ai primi due capitoli per Gameboy e, anche se non è stata ancora fornita una data d'uscita ufficiale, potrete stare certi che vi terremo aggiornatissimi sull'evolversi del gioco.





AMMAZZAO', CHE CALDO!

Quella che avete appena letto è la frase preferita in questi giorni dai redattori di CVG: a Milano si collassa dalla calura e come se ciò non bastasse computer e console emanano tanto di quel caldo che metà basta. Per combatterlo c'è chi come Simon spende mezzo stipendio nella macchinetta delle bibite della Jackson: gli altri redattori invece aspettando di provare Fire-Fighter, l'ultimo titolo della Mindscape per Gameboy, previsto proprio per questi giorni.

Fire-Fighter è un platform di 10 livelli sviluppato dal team Teeny Weeny, che già ci aveva regalato Xenon 2 sul Gameboy.

In Fire-Fighter dovrete impersonare un pompiere e combattere le fiamme che si fanno fuori case, bar-che, scuole, uffici, shopping centre e in generale tutto quello che trovano sul proprio cammino. Inoltre dovete recuperare gli ostaggi prigionieri del fuoco, dalla segretarie agli scaricatori di porto. Dovrete così blastare acqua in tutte le direzioni (argh...), ma occhio a non esaurire tutta la scorta e ai power up come le asce per spaccare i vetri, i vestiti resistenti al fuoco e gli idranti. Un gioco adatto a tutti coloro che vogliono blastare il caldo in modo tangibile.

Paolo, prendimi una cocaaaaa!!!

DIVERTIMENTO PORTATILE ON! HIT

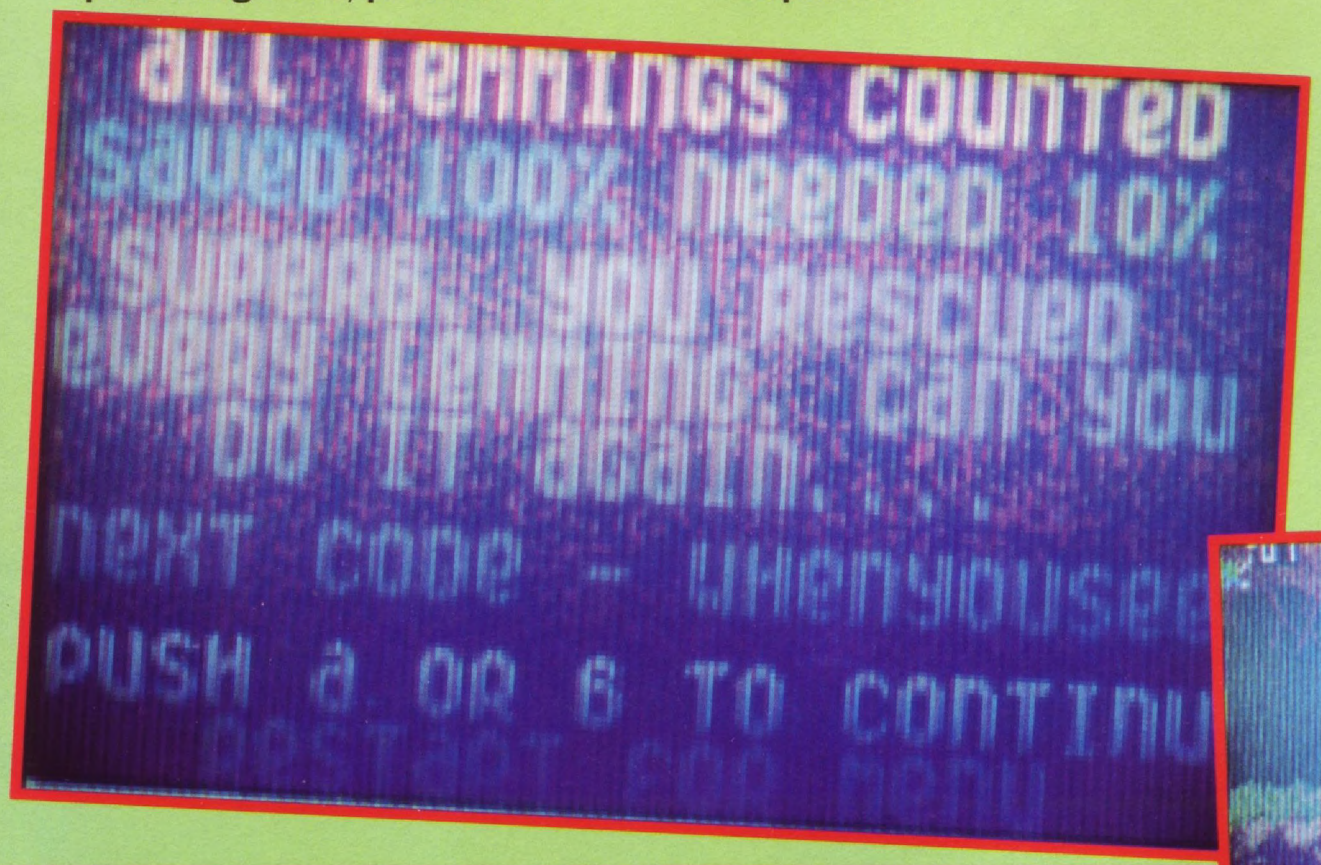
DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

NON SIATE PRECIPITOSI!

Cosa siano i Lemmings lo sapete: quegli stupidi roditori che cercano sempre di suicidarsi buttandosi dai precipizi. Quelli di questa versione non fanno eccezione, così, in ciascuno dei 100 livelli, dovrete portarli sani e salvi all'uscita che si trova all'altro capo del livello, con numerosi e insidiosi ostacoli nel mezzo. Prima di ogni livello vi viene mostrata una mappa dell'area di gioco e le vostre istruzioni, che consistono sostanzialmente in quanti Lemmings dovete salvare per poter passare al livello successivo. Nei primi livelli dovrete salvarne pochi, ma in seguito la quantità di topolini da proteggere aumenterà a livelli vertiginosi.

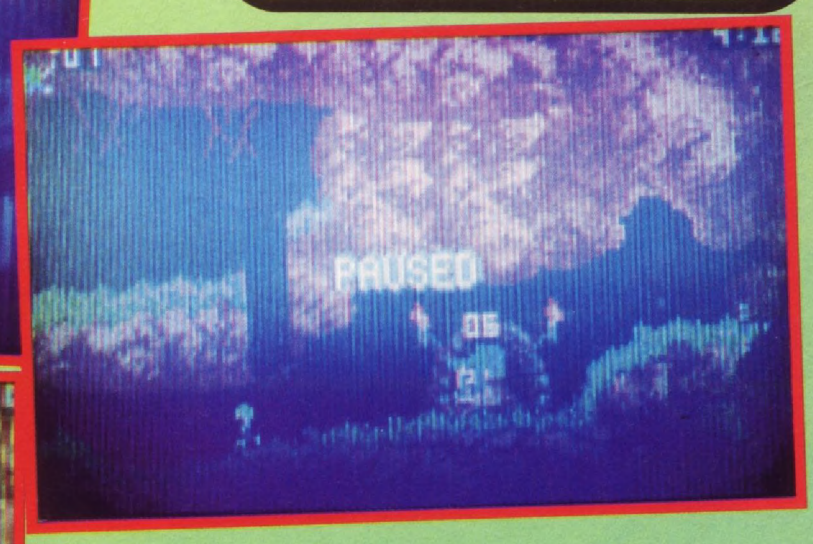
LEMMINGS

Hanno già preso d'assalto ogni altro formato (domestico e portatile), e ora quegli impagabili esserini dei Lemmings sono approdati sul gioiellino della Atari! Se non avete mai conosciuto prima questi simpatici roditori siete veramente dei poveri disgraziati, perchè sono fantastici e le loro avventure costituiscono uno dei giochi più classici di tutti i tempi. Sono riusciti a sopravvivere alle riduzioni per il Game Gear e il Game Boy, ma come usciranno dalla conversione sul Lynx? Attacchiamo la spina e scopriamolo!



Questa versione è praticamente identica a quella Amiga, per il quale Lemmings fu originariamente programmato. Tuttavia, risulta carente sotto due aspetti: il sonoro (con motivetti e suoni fedeli a quelli della versione originale, ma orribilmente riprodotti) e il sistema di controllo (con i comandi a icona dislocati su di uno schermo separato, il che porta a uno scomodo altalenare fra le due schermate). Ciononostante, questa riduzione per il Lynx è certamente la migliore conversione fra quelle per i portatili. Sono rimasto incollato a questa cartuccia fin da quando è arrivata in redazione, il che dimostra quale classico senza tempo Lemmings sia. Compratevene una copia oggi stesso!

FABIO D'ITALIA





LYNX

89 GIOCABILITA'

90 GRAFICA

LONGEVITA' 88

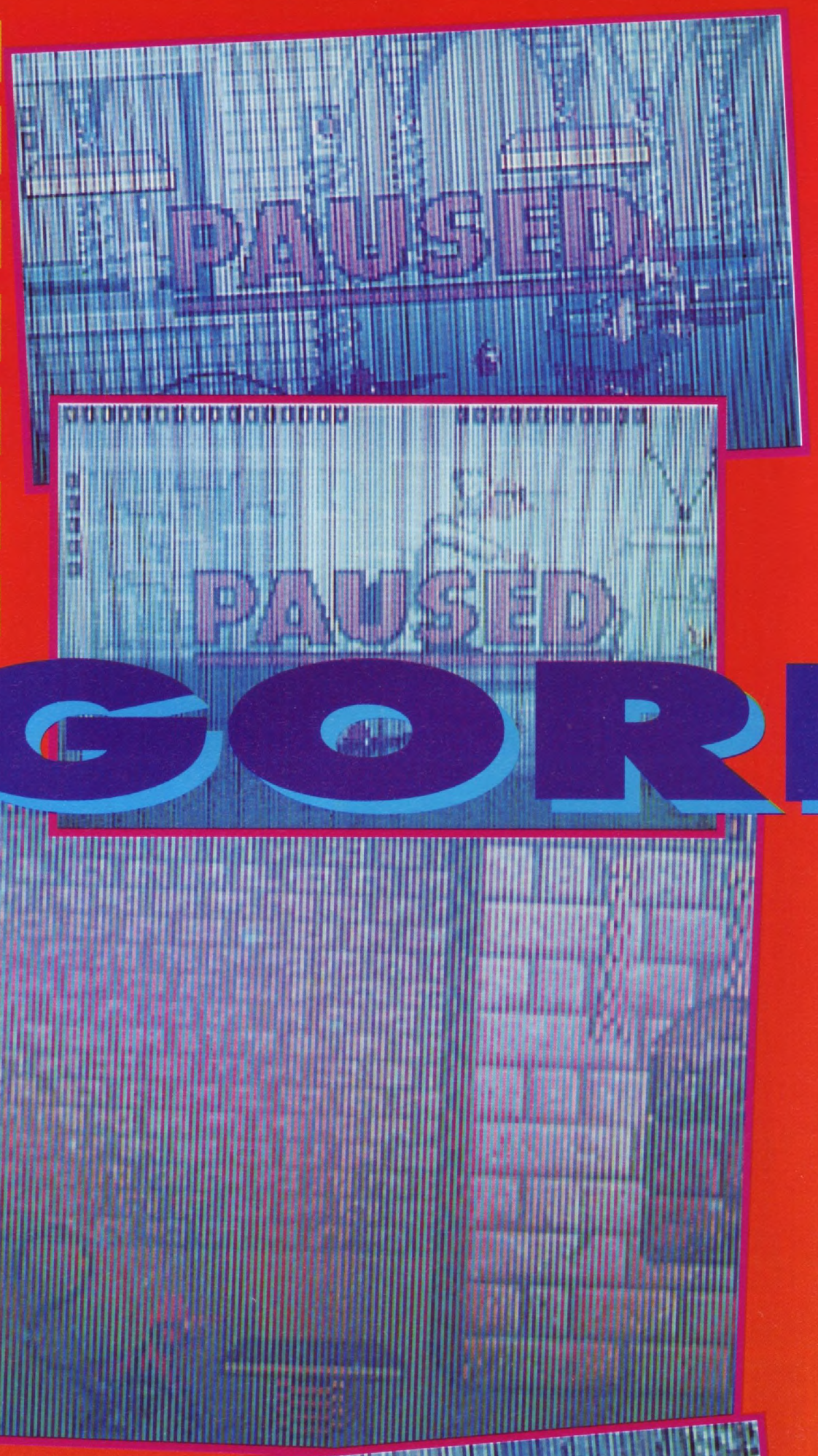
SONORO 65

90 GLOBALE

PSYGNOSIS

LIVELLI SIMIANI

La nostra scimmietta inizia la sua ricerca nel Laboratorio stesso, dove se la vedrà con i tecnici che vi risiedono. Questa è in sé un'ardua impresa, ma non è niente se paragonata agli orrori che vi attendono! Nell'Anticamera (The Lobby), sarete alle prese con insani cacciatori e insidiose valigette. Al Centro Moda (Fashion Center), toccherà a mercenari assunti dalla N Human il compito di farvi fuori. Sfuggite a questi lestofanti e vi ritroverete nel Mattatoio di Earl (Earl's Puppy Farm), un luogo di cui meno si dice meglio è (ma potete indovinare dal nome che non si tratta di un posto piacevole). Il livello successivo è intitolato R&D; è qui che la N Human e i suoi accoliti effettuano i loro esperimenti. Il posto pullula di soldati, quindi bisogna agire con estrema cautela. Superato anche questo livello, vi ritroverete nell'attico della N Human, per la battaglia che porrà fine a tutte le battaglie.



Che cos'hanno in comune il mascara, l'acido sulfureo e i coloranti alimentari? Vengono tutti spruzzati negli occhi degli animali da laboratorio. Alcuni potranno trovare ciò perfettamente accettabile ma non Gordo, la scimmia da laboratorio rinchiusa nella gabbia numero 106. Al povero primate è stata somministrata un'overdose di una droga sperimentale che ha ampliato oltremisura la sua intelligenza, ed ora intende sfruttare le sue migliorate facoltà mentali per chiudere il laboratorio in cui è stato incarcerato. Per far questo, Gordo deve liberare tutti gli animali dalle loro gabbie, evitando nel contempo gli approcci dei perfidi tecnici del laboratorio. Dovete pertanto assumere il controllo di Gordo e avventurarvi nei labirintici uffici della N Human Inc.: riuscite nell'impresa e Gordo, nonchè i suoi compagni, saranno liberi; fallite e sarete ridotti ad una carcassa fumante come tante altre



Gordo 106 possiede uno dei temi più audaci mai visti in un videogioco, ma almeno è dalla parte giusta. Il gioco in sè non è affatto male. La grafica è ottima (Gordo in particolare è bene animato) e la struttura di gioco, benché piuttosto primitiva, è comunque godibile nonché sicuramente stimolante. Una trama controversa, ma altresì un gioco degno dell'interesse di noi tutti.

PAUL RAND

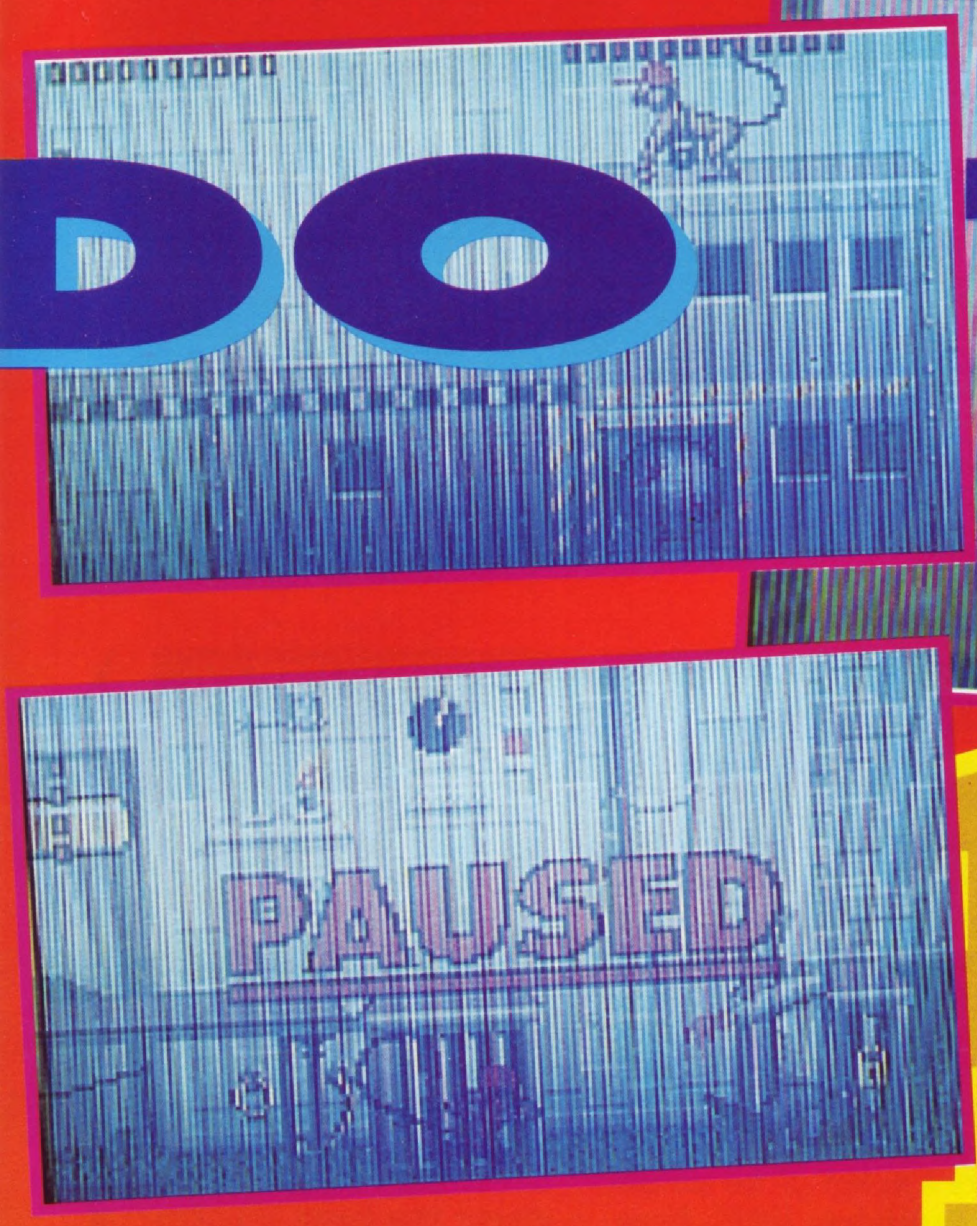
Gordo 106 è un piattaformico molto godibile, certamente il migliore disponibile per il Lynx fino a oggi. La grafica è nel complesso buona, sebbene i fondali siano un po' spartani, e benchè la struttura di gioco sia a volte un pò ripetitiva, non costituisce un ostacolo al vostro divertimento. Gli amanti dei giochi di piattaforme e gli estimatori della pubblicità di Benetton impazziranno per Gordo 106!

PAUL ANGLIN

GORDO 106

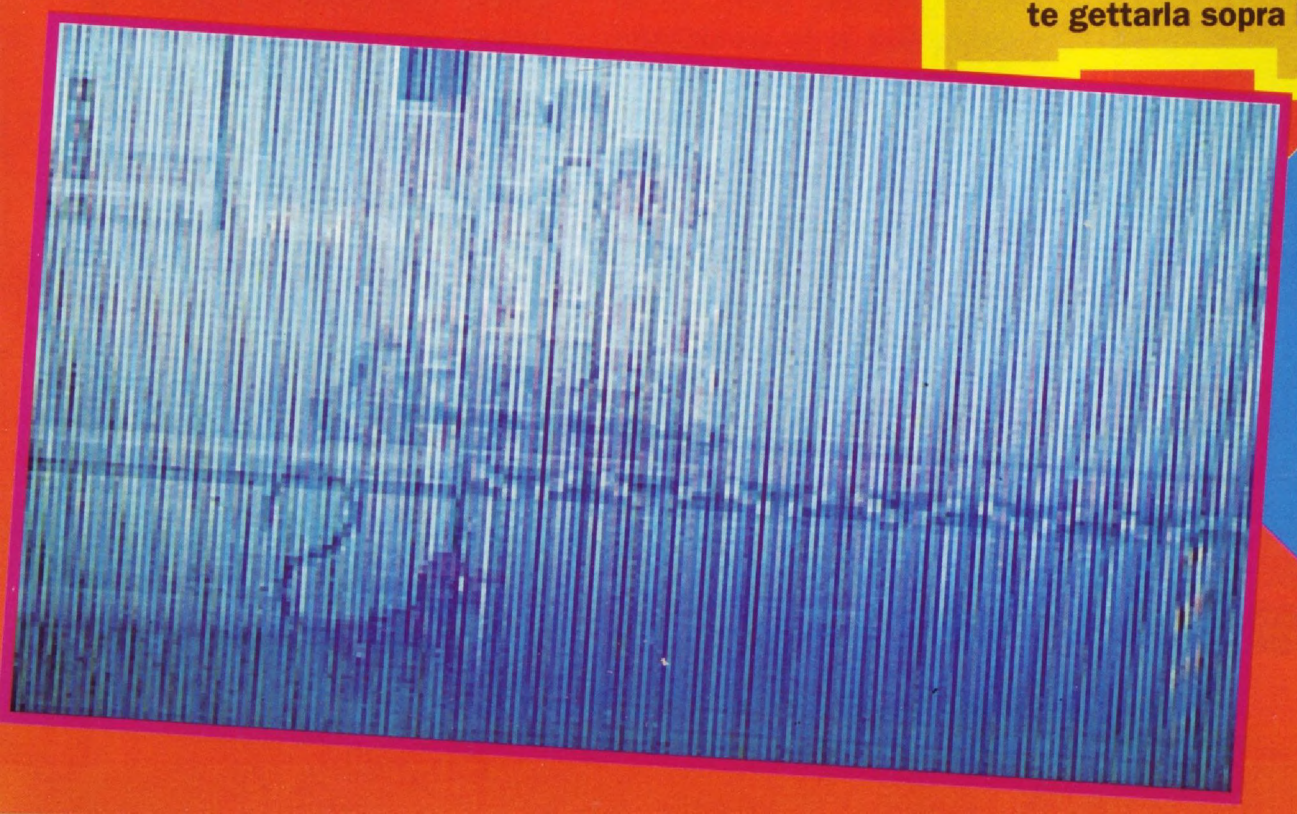
SOTTO SOTTO C'E'...

Forse non lo sapevate, ma i laboratori per gli esperimenti sugli animali hanno celle sotterranee! O almeno, la N Human le ha. Se siete abbastanza sfortunati da cadere in una delle tante buche disseminate nel mondo di Gordo, finirete in oscuri recessi, molti dei quali contengono terrori indicibili. Fosse colme di lava e creature che alitano fiamme sono le insidie con cui dovrete fare i conti quaggiù, ma con un po' di fortuna potreste invece finire nei bonus dungeons, che contengono una sfilza di gabbie facili a raggiungersi e piene di animali che attendono di essere liberati. Badate, se gli astri non sono dalla vostra parte, potreste finire a friggere nell'inceneritore.



UNA MELA AL GIORNO LEVA I DOTTORI DI TORNO

Gli assistenti del laboratorio devono sfamare gli animali in continuazione, il che giustifica l'ampia quantità di mele e banane distribuita lungo i sei livelli del gioco. Gordo, essendo una scimmia, va matto per le banane, e se ne trova una, la ingerisce incrementando così la propria energia. I primati non sono altrettanto golosi di mele, ma questo non significa che Gordo non sappia adoperarle come si conviene: raccoglietene una e potrete gettarla sopra la testa di un cattivo, mettendolo fuori gioco.



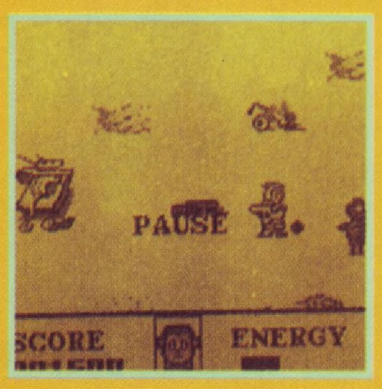
LYNX

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
83	85	86
LONGEVITA'	SONORO	
82	84	

TENTH PLANET

SPACE FIGHTER - WATARA

Chi di voi, almeno tra i più grandicelli, non ha avuto tra i propri eroi i vari Goldrake, Gundam e Jeeg? Be questo gioco vi permette di emulare gli eroi della vostra spensierata fanciullezza. Il pianeta Skata è stato invaso



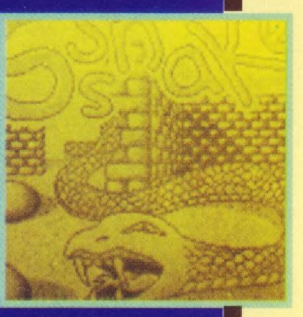
da un esercito alieno e così i pochi abitanti sopravvissuti allo sterminio hanno organizzato una strenua resistenza. Le armi su cui basano le loro speranze sono tre robot, dalle diverse caratteristiche, che sono stati affidati al vostro comando. Dovrete così disinfestare le diverse zone dagli alieni usando, a seconda delle esigenze il robot che meglio si adatta a quella situazione. La grafica e la giocabilità sono buoni ma il gioco potrebbe risentire alla lunga della mancanza di originalità. Su, cosa aspettate a prendere questa cartuccia ed emulare gli eroi della vostra infanzia spensierata al grido di: "si trasforma in un razzo missile coi circuiti di mille valvole, tra le stelle sprinta e va"?

SUPERVISION

GRAFICA	70
SONORO	64
GIOCABILITA'	65
LONGEVITA'	55
GLOBALE	**67**

SSSNAKE - WATARA

Come parlare di questo gioco, una pietre miliare nella storia dei videogiochi? Vi sarà bastata un'occhiata alla foto qui riprodotta per capire che si tratta del vecchissimo gioco del serpentello. Per quei tre a quattro giovincelli che non c'erano ancora quando questo gioco furoreggiava nelle sale-giochi, lo spiego brevemente. Dovrete comandare un serpente che deve muoversi all'interno di un campo di gioco via via più complicato, cercando di mangiare tutte le mele sparse per lo schermo senza colpire gli ostacoli che si frappongono sul vostro percorso. A complicare il tutto bisogna aggiungere che col passare del gioco vi allungherete sempre più fino al punto che la vostra coda sarà il primo astacolo a cui dovrete fare attenzione. Non si poteva pretendere da un classico di questo tipo grafica eccezionale ma la vecchia struttura di gioco è stata riprodotta fedelmente mantenendo intatta l'ottima giocabilità. Come già dimostrato sul GameBoy i classici riprodotti sui portatili rendono, e questa ne è l'ennesima prova.

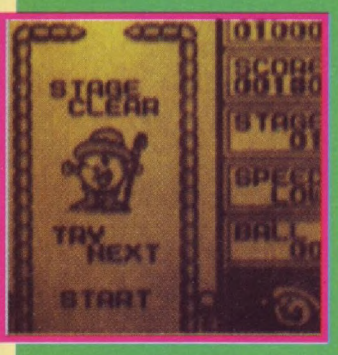


SUPERVISION

GRAFICA	60
SONORO	50
GIOCABILITA'	77
LONGEVITA'	75
GLOBALE	**74**

JOHN ADVENTURE - WATARA

Si tratta di un clone del più famoso puzzle game di tutti i tempi: Tetris. In questo gioco vi troverete a governare delle coppie di sfere di vario colore. Il vostro compito è quello di combinare le sfere che vi verrano date in modo da metterne in fila almeno quattro dello stesso tipo, così da farli sparire dallo schermo. Per finire il livello dovrete far sparire un



certo numero di sfere già presenti sullo schermo all'inizio del gioco e disseminate qua e là. All'inizio del gioco è possibile scegliere il grado di difficoltà da cui partire, la velocità dell'azione e la musica di sottofondo così da poter scegliere perfettamente il livello di gioco in cui cimentarsi.I puzzle games rendono bene sui portatili e neanche John Adventure sfugge a questa regola diventando quindi uno dei giochi più divertenti degli ultimi tempi per il Supervision. La classica cartuccia che potrete sfoderare ovunque per ammazzare il tempo.

SUPERVISION

GRAFICA	69
SONORO	65
GIOCABILITA'	80
LONGEVITA'	78
GLOBALE	**79**

P52 SEA BATTLE - TRAVELMATE

Per la serie "peace for all" la Travelmate ci propone un arcade multievento bellico ambientato nella seconda guerra mondiale. Le "specialità" in cui potrete cimentarvi sono quattro: attacco sottomarino, all'incrociatore, alla portaerei ed ai cargo; è possibile difendere i colori di tre potenze belliche: USA, Gran Bretagna e la ex-Unione Sovietica. In definitiva i giochi sono degli shoot'em'up, che differiscono tra loro per alcuni particolari, che vi vedranno impegnati a difendervi dai colpi avversari cercando di infliggere più danni possibili ai nemici senza essere colpiti. Se finite un livello potrete, in base ai punti fatti, accedere al negozio dei rifornimenti per potenziarvi prima del prossimo attacco. La grafica è buona, la difficoltà è ben graduata e la possibilità di cimentarsi anche in un solo tipo di battaglia a diversi gradi di difficoltà aumenta notevolmente la longevità. In definitiva quattro sottogiochi che presi singolarmente non avrebbero detto un granché ma che assieme potranno interessare i patiti del genere.



SUPERVISION

GRAFICA	60
SONORO	59
GIOCABILITA'	68
LONGEVITA'	62
GLOBALE	**65**

KRUSTY'S FUNHOUSE



La Simpsonmania non sembra accennare a placarsi e questa volta la sua prima stella, Bart, abbandona le vesti del protagonista "solo contro il mondo" per indossare quelle, assai più comode, della guest star. Il protagonista di questo gioco è infatti il pagliaccio Krusty che si vede la casa invasa da topi (chiamiamoli topi anche se somigliano di più ai cani di una mia amica - Marco). Il vostro compito è quello di aiutare Krusty a spingere i sorci verso le trappole azionate dal suo amico Bart. Per fare ciò potrete avvalervi dei vari marchingegni e oggetti che troverete nella pazza casa di questo losco figuro; ce ne sono di vario genere, dai semplici blocchi alle molle che sbalzano i topolini da una parte all'altra dello schermo fino ai vasetti di vetro per intrappolarli uno alla volta. Come in ogni videogioco che si rispetti ci sono i soliti nemici, naturalmente tutti in perfetto stile Simpson, e quale modo migliore per liberarsene se non con le classicissime, almeno per i pagliacci, torte in faccia? State però attenti poiché i colpi a vostra disposizione sono contati e se rimanete a secco... beh, sono fatti vostri!

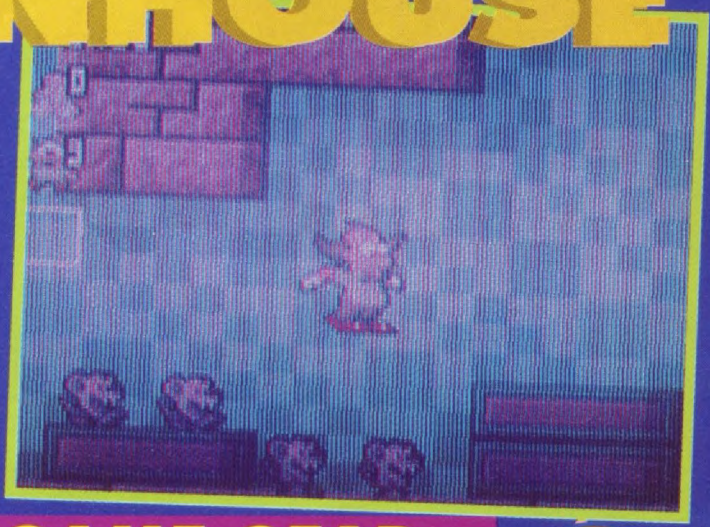


Finalmente un gioco di quelli che piacciono a me! Semplice, ben realizzato, e sufficientemente innovativo. La grafica è veramente ben fatta, a parte gli esseri che si muovono sul pavimento che, come ho già accennato, hanno ben poco da spartire con i topi.
Lo scrolling è molto fluido e la giocabilità ottima, rendendo questa cartuccia istantaneamente divertente. Un gioco che ti prende fin dalla prima partita grazie alla ottima gradazione della difficoltà e dalla semplicità del concept. Tale semplicità può essere interpretata agli occhi di molti come un difetto ma pensateci: Tetris in fondo non è solo un gioco ad incastri? L'unico appunto da fare è che alla lunga potreste anche trovarlo un po' ripetitivo ma comunque dopo ore e ore di divertimento. Sarebbe stato facile produrre un gioco banale sfruttando la licenza dei Simpson ma lo spessore di questo gioco fa sì che possa andare raccomandato a tutti e non solo ai fans del ragazzino con i capelli a forma di scontrino fiscale!

MARCO DEL BIANCO







L'ANTI-LEMMINGS?

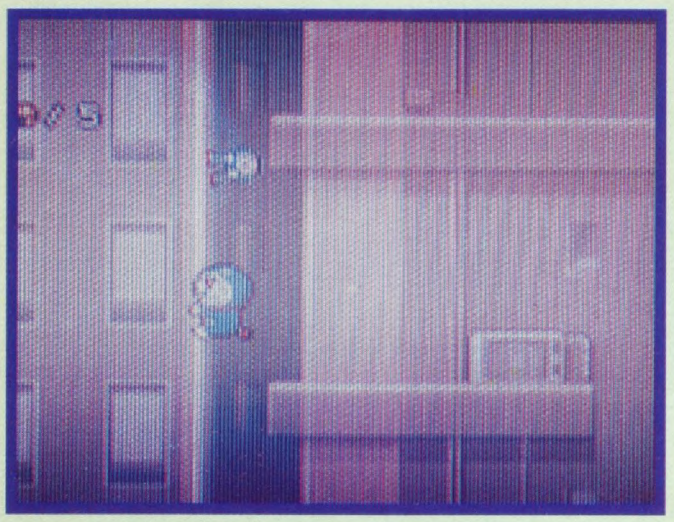
Lemmings ha dato il via a una serie di videogiochi il cui scopo è quello di condurre esseri di vario genere verso la sopravvivenza.
Con questo gioco si ha la tendenza inversa: condurli allo sterminio.
Quei bravi ragazzi della Flying Edge si sono però preoccupati di evitare gesti di violenza "dal vivo" verso poveri esserini indifesi e così sulle istruzioni hanno riportato la seguente scritta: "Non cercate di imitare queste gesta. Noi non vogliamo crudeltà verso gli animali veri; questi sono solo fumetti."
Che gentili e umanitari! Ma a voi non torna in mente un'altra frase del genere contenuta in Monkey Island?
A parte tutto la differenza con Lemmings è puramente formale in quanto sarebbe bastato sostituire la trappola con una uscita per ottenere esattamente lo stesso effetto. A quando un videogioco in cui un simpatico pastorello spinga le pecorelle al pascolo?

GAME GEAR

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
85	89	84
LONGEVITA'	SONORO	
80	82	

FLYING EDGE

DORAEMON



"A me mi piacerebbe un robo', che facesse i compiti miei, il più meglio di tutta la scuola sarei!" Sembra un poema degno di Pierino, e invece è uno stralcio della canzone che chiudeva ogni episodio del mitico "anime" nipponico trasmesso nella seconda metà degli anni ottanta da RAI 2 (inserito nel programma giovanilistico Tandem, se la memoria ci sostiene) e recentemente riproposto (evviva! evviva!) dal circuito Cinquestelle. Protagonista della serie, se già non lo sapete (ma dovreste aver vissuto nel Kafiristan o non aver acquistato il precedente numero di CVG, per non saperlo), è un gattone antropomorfo venuto dal futuro con una macchina del tempo (una sorta di tappeto volante con annessa quella che pare una caleidoscopica lampada alogena) con il proposito di aiutare nello studio l'indolente Guglia, un imberbe giapponesota. Il corpulento felino è dotato di un tascone alla Eta Beta dal quale fuoriescono, volendo, oggetti di ogni sorta sovente usati da Guglia per eludere la noia che lo studio gli procura. Doraemon è stato recentemente il protagonista di un platform per il Megadrive (benchè, prima che sulla console della Sega, fosse apparso in un RPG per il SuperNES e in un arcade per il PC Engine) e quella di cui state leggendo è la conversione su Game Gear di quel gioco. Ma a ben vedere, della versione originaria questo gioco ha conservato soltanto la pistola con la quale Doraemon paralizzava i nemici, e oltretutto non è sempre a sua disposizione. Per il resto, è tutta un'altra storia...





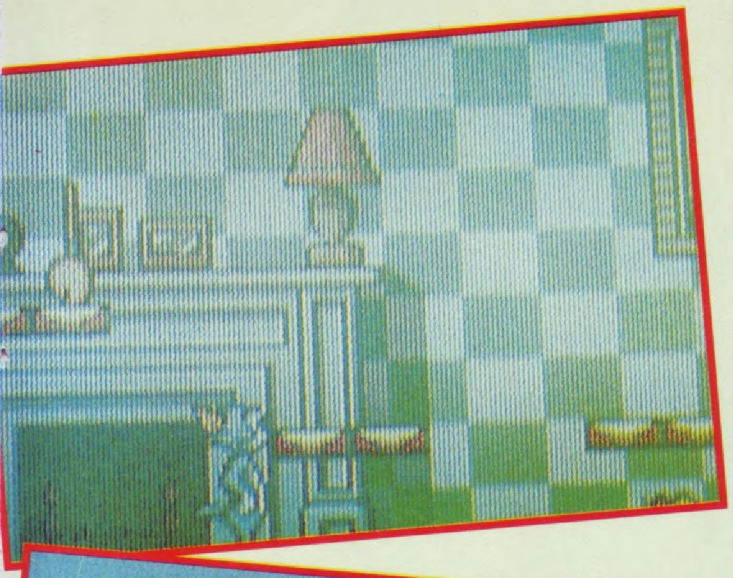
Potrebbe essere definito la risposta giapponese a Land Of illusion, ma essendo anche quest'ultimo della Sega e per giunta più vecchio, Doraemon non va considerato altro che un platform convenzionale, benchè abbia un protagonista altrettanto mitico e simpatico quanto Topolino. Graficamente non c'è alcun dubbio che Doraemon non possa reggere il confronto con il suo illustre predecessore, ma l'atmosfera del cartone animato è stata riprodotta alla perfezione, e del resto come cavolo si può paragonare un cartoon di Walt Disney con un anime giapponese? E' come voler paragonare lo champagne alla coca-cola: sono diversi, ma ugualmente deliziosi. Anche il sonoro presenta, come Land Of Illusion, una serie di allegri motivetti più un pezzettino di parlato nella videata del logo della Sega, con Doraemon che ne pronuncia il nome usando la voce originale che ha nel cartoon: impagabile! Quanto il resto, se avete giocato a Land Of Illusion, troverete Doraemon piuttosto rozzo e monotono, ma se siete dei fans del robo-gatto, vi divertirete non poco.

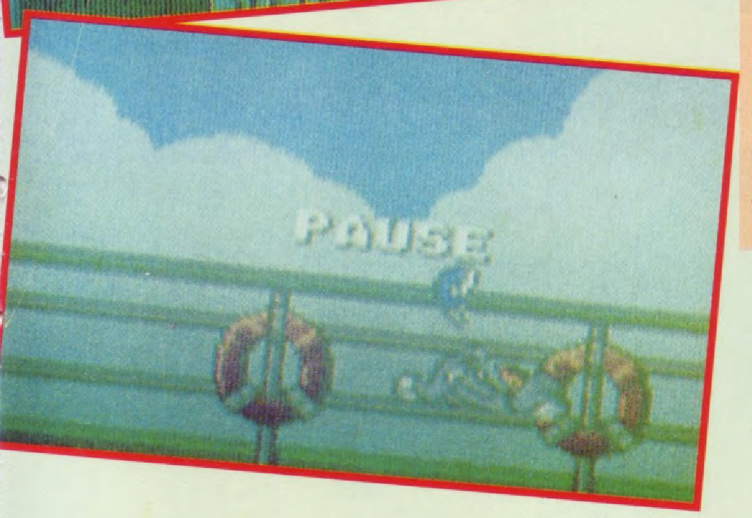
FABIO D'ITALIA

DORAEMON O ILLUSION?

Se avete giocato a Land Of Illusion, l'ultima interpretazione videoludica di Mickey Mouse, non avrete alcun problema nella comprensione della meccanica di Doraemon, poichè quest'ultimo è sostanzialmente la copia carbone del platform topoliniano. Come il sorcio disneyano, infatti, anche Doraemon uccide i nemici saltandoci sopra a chiappe spiegate; si imbatte in casse contenenti bonus, vite extra (rappresentate dal sonaglino che il micione porta appeso al collo), armi (sciabole di fuoco e micidiali bazooka, fra le altre...) e invulnerabilità pret-a-porter; percorre scenari assurdi (alcuni dei quali lo vedranno nuotare sott'acqua e volare nei cieli) e infine fronteggia guardiani di fine livello che si spostano seguendo una schema presto riconoscibile. Tuttavia, a differenza di Topolino, Doraemon può arrampicarsi su diverse superfici con le proprie zampe, senza cioè aver bisogno, come Mickey, di un'apposita attrezzatura.



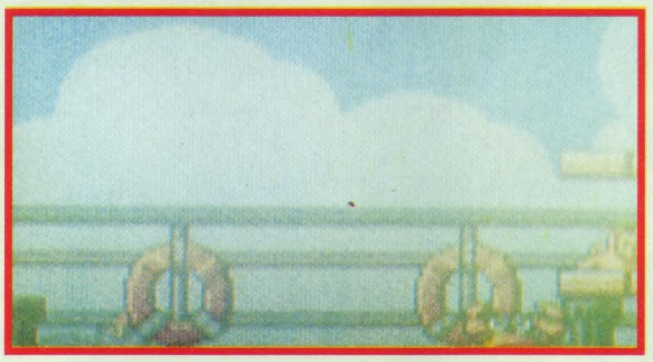


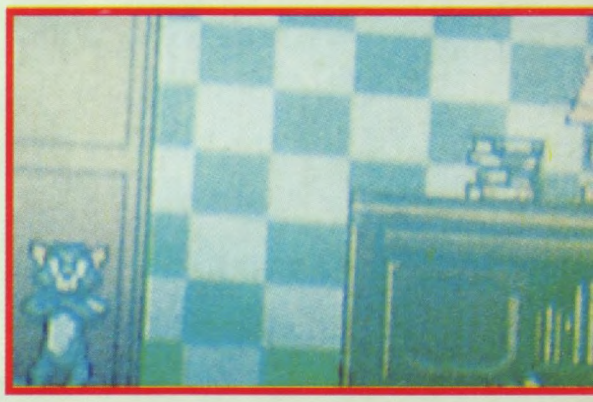


IL TOPOBOMBA

Tom ha sempre condotto un'esistenza avventurosa, senza dubbio a causa della sua controparte animata. Ed anche sul Game Gear il dannato topastro può rendere le sue mitiche nove vite un vero inferno. Jerry infatti sembra disporre di una quantità infinita di oggetti con i quali può rallentare o addirittura frenare (e in questo caso dite addio ad una delle cinque vite in dotazione) la corsa di Tom. Le bombe che il sorcio semina dietro di sé sono una delle ragioni che costringono Tom a decollare dalle piattaforme di quando in quando: è questo infatti l'unico modo con cui il felino può evitare le bordate di Jerry. Tom dovrà inoltre vedersela con candelieri che piovono dall'alto, palle di cannone, piattaforme sbriciolanti e la temutissima scopa della domestica. Se Tom non riesce ad acchiappare Jerry prima della fine di uno stage, il topolino si nasconderà dietro uno dei suoi amiconi di fine livello. Primo di questi grossi rompiscatole è un cane, il quale purtroppo non ha nulla a che vedere con Spike, il mastino che prendeva a legnate Tom nei cartoni animati. Ci sono cinque guardiani in tutto, e non passerà molto tempo prima che riusciate a vederli tutti. Ogni livello, infatti, benchè inizialmente difficile, diventa rapidamente facile, e molto.

TOM AND JERRY





C'è nessuno là fuori che non ha mai sentito parlare di Tom e Jerry? Si vergognino coloro che hanno alzato la mano! Sappiamo tutti che Tom e Jerry sono i personaggi animati più amati da chiunque risieda sul pianeta Terra ed ora, grazie alla Sega, hanno un'avventura portatile tutta loro! Tom ha trovato la mappa di un favoloso tesoro, ma Jerry gliel'ha rubata stracciandola in parecchi pezzettini per poterla custodire meglio (che lenza!). Ciò che segue è esattamente quello che ogni fan del mitico cartoon si aspetterebbe: un inseguimento fra gatto e topo lungo cinque livelli durante i quali Tom cercherà di riconquistare i pezzi della mappa. Il gioco inizia nella casa di Tom con Jerry che strappa il maltolto cartaceo proprio sotto il suo naso. Tom dovrà quindi inseguire il pestifero roditore e avvicinarglisi quanto basta per tentare di acchiapparlo spiccando un gran bel salto; una volta afferratolo, il nostro micione potrà strapazzarlo per alcuni istanti finchè non otterrà un pezzo della sua agognata mappa.







Ho sempre considerato Tom & Jerry il miglior cartone animato di tutti i tempi (con una particolare preferenza per gli episodi realizzati negli anni 40 e 50, e una spiccata antipatia nei confronti di quelli prodotti negli anni 60 e 70, se qualcuno tiene a saperlo), e recensire questa versione videoludica del mitico duo è stata pertanto un'autentica gioia. Tuttavia, sebbene mi sia divertito un mondo a giocarci e riconosca con piacere che l'atmosfera del cartoon sia stata riprodotta alla perfezione (d'antologia le scene in cui Tom cade vittima dei trabocchetti di Jerry!), devo arrendermi all'evidenza che Tom & Jerry sia un gioco estremamente ripetitivo. Già al terzo al livello, la noia comincia a farsi sentire. Inoltre i sottogiochi con bonus in palio sono monotoni e per nulla ispiranti, e nemmeno un fanatico di Tom & Jerry potrebbe chiudere un occhio di fronte a simili manchevolezze. Peccato.

FABIO D'ITALIA

...GIOC

80143 NAPOLI - Via Nu

Distributore

Siamo aperti dalle 09.30 alle 13.00
e dalle 14.30 alle 19.00
Il Sabato solo per
appuntamento

NEO

FACCIAMO PERMUTE DI GIOCHI USATI
Spese di spedizione per una cassetta £ 7.500
Consegna in 5 giorni a casa vostra

World Heroes2

Andro Dunos

Art Of Fighting

Super Side Kicks

3Count Bout

ATTENZIONE
Sconto 3% a chi paga con vaglia telegrafico anticipato

PROSSIME USCITE

Top Hunter

Samurai Show Down

NEO GEO®
Emozioni Senza FINE

Listino prezzi per vendita in contrassegno

Nam 75	£ 91.000	Crossed Sword	£ 212.000
Magician Lord	£ 142.000	Super Baseball in the Year 2020	£ 182.000
Riding Hero	£ 142.000	Eight Man	£ 212.000
Ninja Combat	£ 142.000	Robo Army	£ 182.000
Super spy	£ 142.000	Thrash Rally	£ 212.000
Cyber Lip	£ 91.000	Fatal Fury	£ 212.000
Puzzled	£ 91.000	Soccer Brawl	£ 212.000
League Bowling	£ 91.000	Football Frenzy	£ 212.000
Top Player Golf	£ 142.000	Mutation Nation	£ 212.000
Basebal Star Professional	£ 142.000	Last Resort	£ 212.000
Sengoku	£ 182.000	Baseball Star Professional II	£ 212.000
Ghost Pilot	£ 182.000	Ninja Commando	£ 212.000
King of the Monster	£ 182.000	King of the Monster II	£ 243.000
Blue's Journey	£ 142.000	Andro Dunos	£ 300.000
Alpha Mission II	£ 182.000		

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

ANDO® s.r.l.

ova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

per l'ITALIA



GEO®

NEO-GEO CLUB

PERCHÈ CONVIENE ? 1° Noleggio gratuito 2° Assistenza Tecnica Gratuita
3° Novità in anteprima + adesivi e posters 4° Sconti eccezzionali **ECCO PERCHÈ !!**

QUANTO COSTA? £ 500.000 + 50.000 (spese postali)
Rateizzabili in 3 rate da : 250.000 + 150.000 + 150.000

**Hai bisogno di altri motivi per iscriverti ?
ABBONATI !! c'é solo da crederci...
telefonaci e vedrai !!**

OFFERTE D'ESTATE

**3 Count Bount
Super Side Kicks
£. 800.000**

**Fatal Fury 2
Art of Fighting
£ 750.000**

Spese comprese

Facciamo spedizioni in contrassegno in tutta Italia

PER NON SOCI

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

PER NON SOCI

Console più 1 gioco a scelta tra un mare di offerte £. 680.000

UN MARE DI OFFERTE

Magician Lord	King of the Monster
Riding Hero	Blue's Journey
Ninja Combat	Super Baseball in the Year 2020
Super spy	Eight Man
Cyber Lip	Robo Army
League Bowling	Fatal Fury
Top Player Golf	Soccer Brawl
Ghost Pilot	

FINO AD ESAURIMENTO

SOLO PER SOCI

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

Consegna a domicilio
Napoli e Provincia

Disponibilità mercato usato
TELEFONATECI !!!

Listino prezzi per vendita a Soci

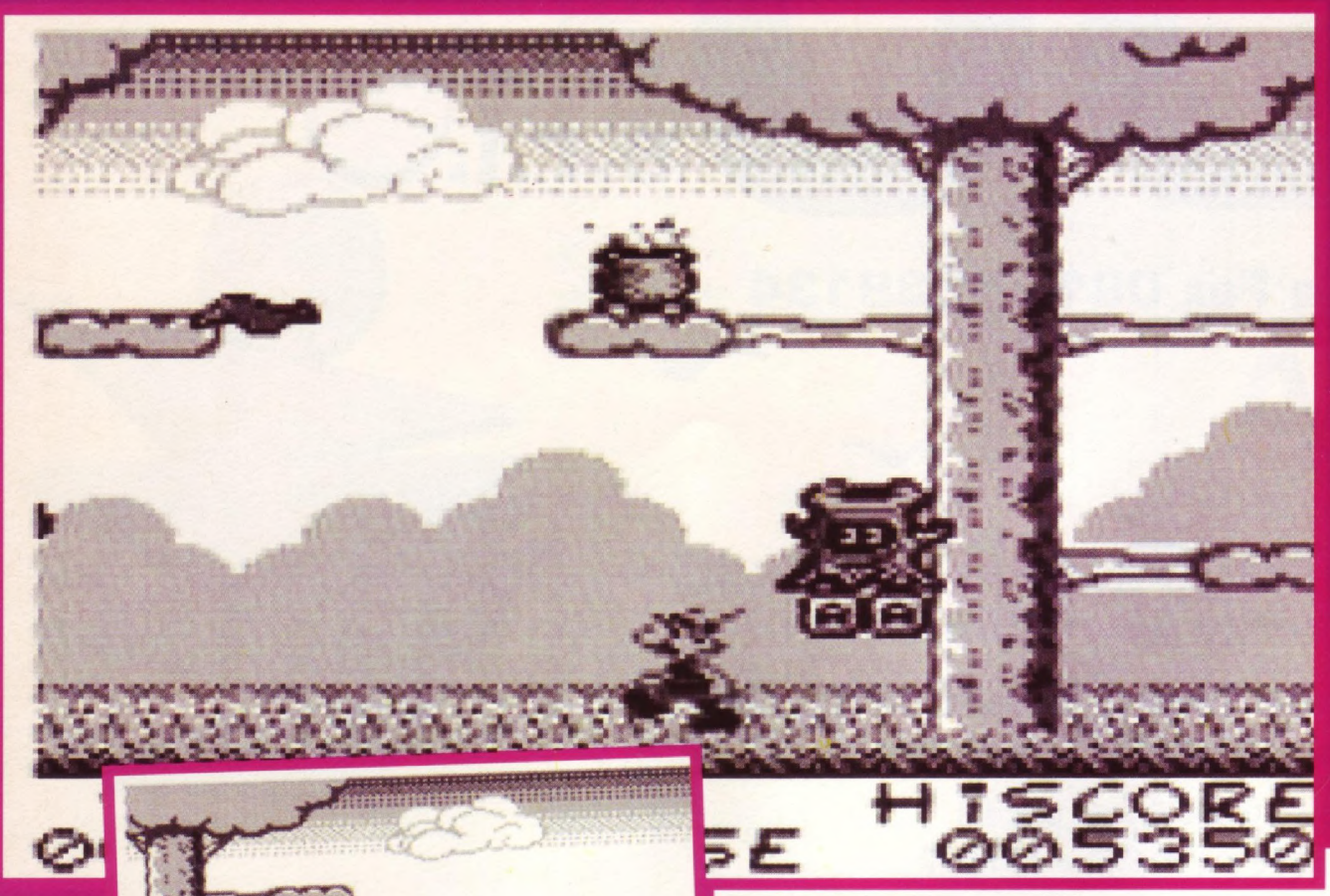
Nam 75	Soci	£ 80.000		Crossed Sword	Soci	£ 180.000	
Magician Lord	Soci	£ 80.000		Super Baseball in the Year 2020	Soci	£ 140.000	
Riding Hero	Soci	£ 70.000		Eight Man	Soci	£ 180.000	
Ninja Combat	Soci	£ 80.000		Robo Army	Soci	£ 140.000	
Super spy	Soci	£ 100.000		Thrash Rally	Soci	£ 185.000	
Cyber Lip	Soci	£ 70.000		Fatal Fury	Soci	£ 160.000	
Puzzled	Soci	£ 70.000		Soccer Brawl	Soci	£ 160.000	
League Bowling	Soci	£ 70.000		Football Frenzy	Soci	£ 170.000	
Top Player Golf	Soci	£ 100.000		Mutation Nation	Soci	£ 160.000	
Basebal Star Professional	Soci	£ 100.000		Ninja Commando	Soci	£ 160.000	
Sengoku	Soci	£ 170.000		King of the Monster II	Soci	£ 240.000	
Ghost Pilot	Soci	£ 140.000		Andro Dunos	Soci	£ 260.000	
King of the Monster	Soci	£ 150.000		World Heroes	Soci	£ 320.000	
Blue's Journey	Soci	£ 110.000		Art of Fighting	Soci	£ 400.000	
Alfa Mission II	Soci	£ 170.000		Super Side Kicks	Soci	£ 470.000	

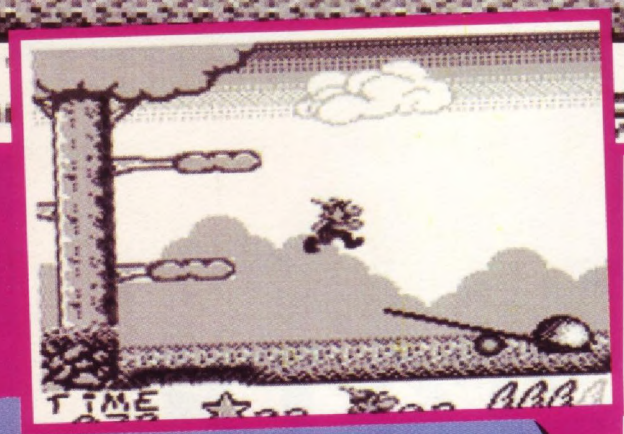
ATTENZIONE: AGOSTO SIAMO IN VACANZA

.CLUB. NEO GEO

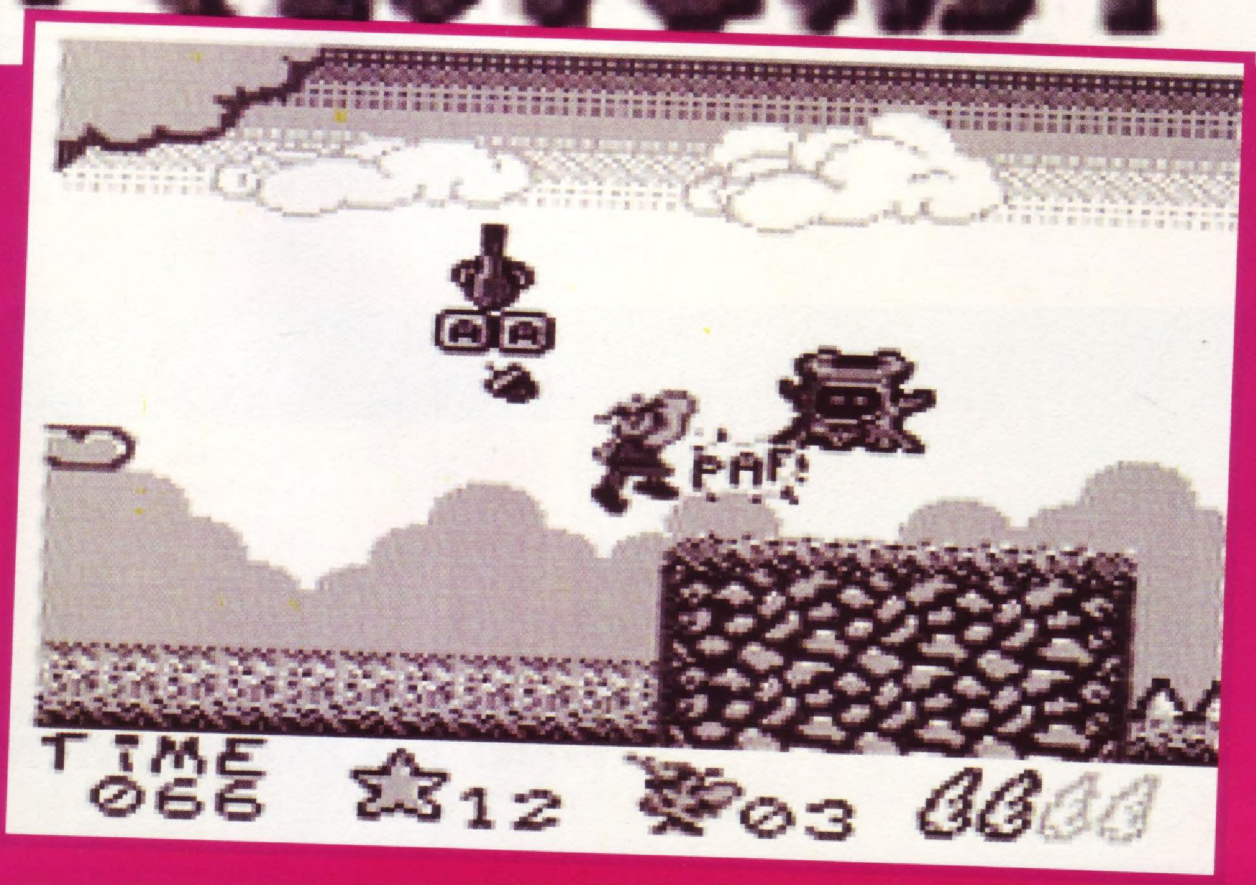
Per chi ha il cuore a forma di **Joystick**

Asterix





Che ci crediate o no, Asterix è uno dei più famosix protagonistix di fumettix del mondo intero. Il piccolo Gallo e le sue incredibilix avventure hanno venduto più di 250 milionix di albix e sono stati tradottix in più di 50 lingue. Inoltre, voi tuttix saprete che Topolino e socix hanno i propri parchix di divertimento (Disneyland, Disneyworld, Eurodisney...): beh, l'Asterix Park che si trova vicino a Parigi è visitato da moooolti più turistix di Eurodisney! Era quindix inevitabile che un personaggio cosìx popolare diventasse il protagonista di un gioco a lui dedicato e la Infogrames ha pensato bene di realizzarne una cartuccia per Gameboy.
L'amico obeso di Asterix è stato rapito dai maleficix Romanix e sta a voi recuperarlo e riportarlo al



Come ha detto Paolo nell'altro commento, Asterix è molto simile a Mario. E alura? Ditemix il nome di almeno un platform game che non lo sia... Sono sempre stato un grandissimo fan di Asterix e socix e mi ritengo più che soddisfatto di questa cartuccia per Gameboy. Certo, non è il mega coin-op che ha spopolato in sala giochix qualche mese or sono (troppobbbello), ma come titolo per il portatile Nintendo va più che bene. La grafica è carina (miticix i nemicix che volano fuorix dallo schermo lasciando i sandalix a terra, proprio come accade nei fumettix), Asterix è animato decentemente, ci sono i personaggix che hanno fatto la fortuna di Goscinny e Uderzo (ora, purtroppo, solo di quest'ultimo), i fondalix sono discretix, la giocabilità è buona, la longevità non è male... Insomma, per farla breve: il titolo della Infogrames non sarà il gioco più originale del secolo (su questo non ci piove), ma a me piace. Concludendo, acchiappatevix subito una copia di Asterix.

SIMON CROSIGNANIX

NEMICIX E CINGHIALIX

Il mondo di Asterix è tutto, meno che vuoto. Tutti i livelli sono popolati di soldati romani armati di lancia, cinghiali e animali di ogni tipo. Alcuni di questi sono molto più utili da vivi che da morti: i cinghialoni ad esempio attraversano tranquillamente le zone piene di spuntoni, letali per Asterix. Se riuscite a saltargli sopra alla perfezione potrete sfruttare i suini e scroccargli un passaggio! Inoltre dopo potete sempre prenderli a cartoni: così facendo si trasformeranno in succulenti arrosti da mangiare per guadagnare energia extra.

Beh, dovreste fare abbastanza in fretta a sapere se comprare Asterix o meno: se vi piace Mario, adorerete Asterix. A dire il vero ci sono davvero poche differenze fra i due titolix sopracitatix: tanto per cominciare c'è la grafica, più che discreta ma non ai livellix del fumetto, e poi c'è il megapugno di Asterix che fa volare fuori dallo schermo tutti i nemicix, davvero esilarante. Sfortunatmente raccogliere stelle e spaccare blocchix mentre saltix sopra degli ostacolix e piattaforme ricorda moltissimo il gioco di un certo tizio coi baffonix neri (Nando? - Simon). Qualcuno direbbe "chissenefrega? Se il gioco è bello, la mancanza di originalità passa in secondo piano". Sapete cosa risponderei a queste persone? AVETE RAGIONE! Asterix è un gioco fantastico con un personaggio dei fumettix davvero mitico. Compratelo.

PAOLO CARDILLIX

OROLOGIX E CHIAVIX

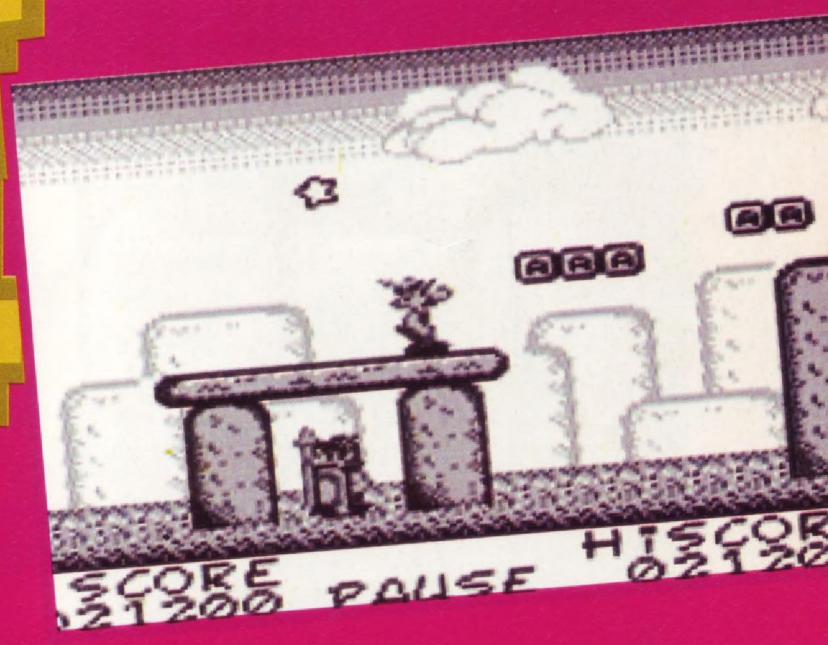
Asterix è uno dei giochi più duri che ci siano in giro al momento. I bonus sono piazzati nelle posizioni più scomode e basta il minimo errore e vi troverete a dover ripartire dall'inizio del livello. Come se questo non bastasse, dovete lottare anche contro il tempo, indicato nella parte in basso a sinistra dello schermo! In questo marasma totale dovrete cercare di beccare anche le chiavi che galleggiano a mezz'aria e che vi permettono di aprire delle stanze segrete e di guadagnare una vagonata di punti. Per uscire da un livello dovete saltare su una specie di bilancia/altalena/trampolino (quelle di cui fa largo uso Willy il coyote, tanto per intenderci) e catapultare una piccola rana dalla parte opposta dello schermo.

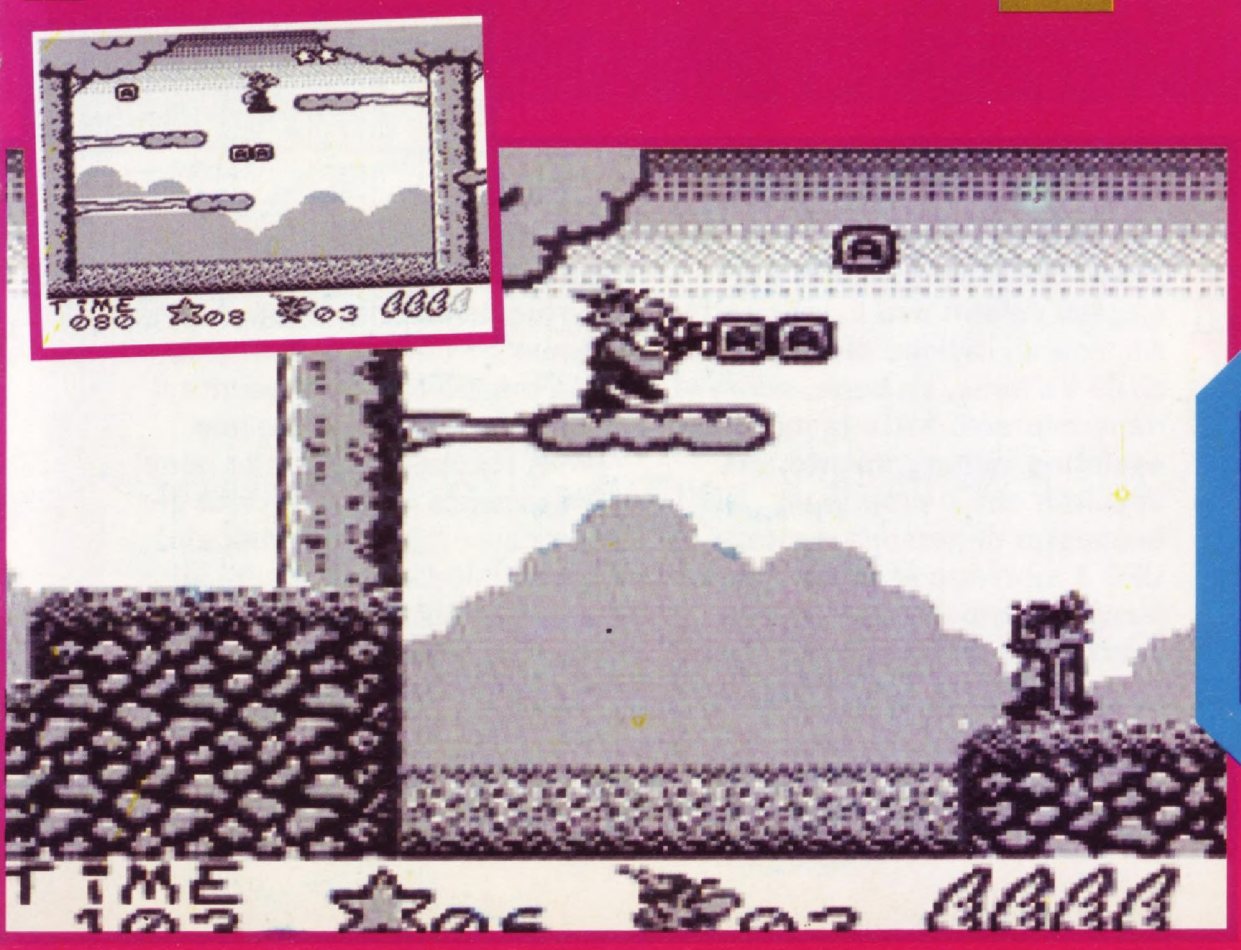
PANORAMIX

I fan di Asterix sapranno senza dubbio che gli abitanti del piccolo villaggio gallico sono davvero pochi e non potrebbero nemmeno sperare di fronteggiare la potenza dell'impero romano. Per loro fortuna, basta un sorsettino della bevanda magica del loro druido Panoramix e un individuo che fa fatica a reggersi in piedi si trasforma in un superuomo con la forza di 20 barbari arrabbiati. Le borracce con questa pozione si trovano in ogni livello del gioco e vi permettono di diventare invincibili per un breve periodo di tempo. Potete passare sopra qualsiasi cosa senza subire danni e in pratica gli unici ostacoli che possono fermarvi sono i burroni e i buchi senza fondo. Questi ultimi sono solitamente difficili da vedere, ma quando Asterix va a manetta è praticamente impossibile.

ALIX ED ELMETTIX

Se avete qualche albo di Asterix nella vostra fumettoteca saprete senz'altro che indossa un elmetto con delle strane alette. Queste ali sono quello che dovrete cercare se volete durare un po' in questo gioco. Ogni partita comincia con tre vite, ma potete arrivare ad averne fino a quattro guardando all'interno dei blocchi o nei posti in generale meno accessibili. Il gioco è duro come una merendina delle macchinette automatiche della Jackson, perciò cercate di raccogliere tutto quello che vedete, anche se verrete rispediti all'inizio del livello. Le stelle fungono nello stesso modo delle monete di Mario: ogni 50 una vita extra.

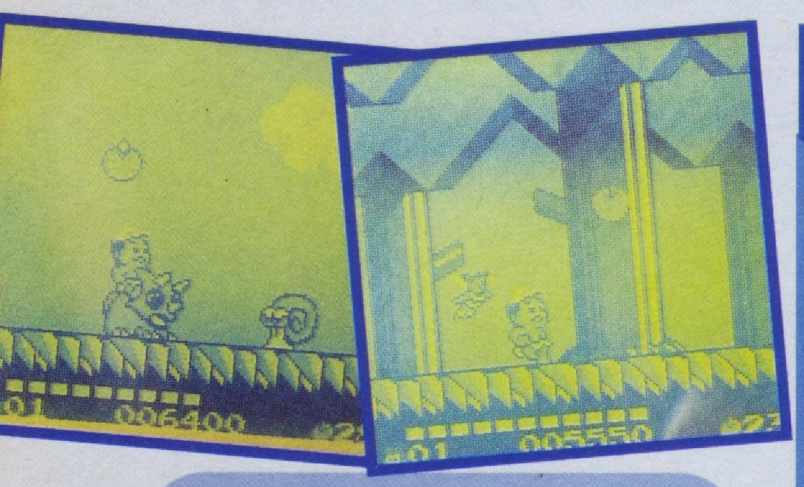




GLOBALE

GIOCABILITA' GRAFICA
LONGEVITA' SONORO

ADVENTURE ISLAND III



Adventure Island III è un platform che mi ricorda parecchio quello sugli Antenati, sebbene non disponga di un personaggio carismatico come Fred Flintstone. La prima cosa che ho notato del gioco è stata la qualità del contrasto dell'immagine, piuttosto scadente: Graficamente, invece, non è niente male: sprite ben animati e curati nei minimi particolari, fondali e nemici in gran quantità e varietà e uno scrolling abbastanza fluido. La parte sonora non è da meno, benchè dozzine di pimpanti motivetti non valgano la mitica sigla dei Flinststones. Il gioco in sè offre una buona dose di azione e di tutte quelle cose che i piattaformisti amano, anche se non ce n'è alcuna che gli esperti del genere non abbiano già visto prima. In definitiva, un platform di routine da raccomandare a coloro che stanno muovendo solo ora i primi passi nel genere.

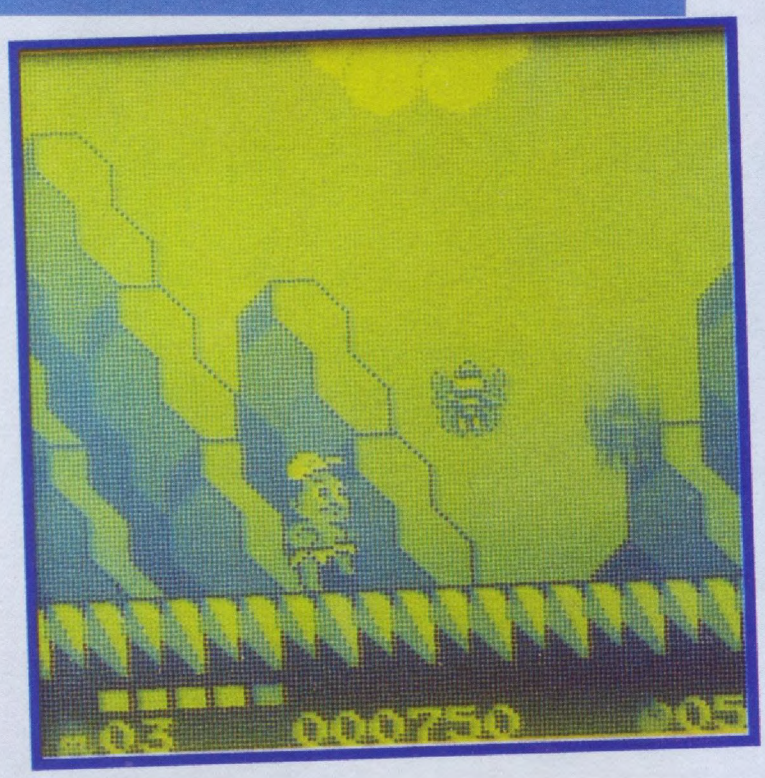
FABIO D'ITALIA

MITICO PALEOLITICO

All'inizio del gioco non disponete di alcuna arma, ma lungo il cammino potrete acquisirne parecchie; prima fra tutte, un'ascia. In seguito potrete avvalervi anche di un boomerang e una barriera rotante. Tutta 'sta chincaglieria è racchiusa dentro alcune delle uova disseminate lungo il percorso. Le stesse possono contenere, anche delle vite-extra, chiavi per entrare nei livelli bonus segreti, skateboard per viaggiare più celermente e altri oggetti di una certa convenienza. Ma non è finita; ci sono anche delle icone recanti i simboli delle carte da gioco: raccogliendole, il vostro inventario si arricchirà di una schiera di animali preistorici da cavalcare fra i quali uno stegosauro, uno pterodattilo e un plesiosauro. Ognuno possiede particolari virtù fisiche: lo stegosauro può rotolare su sè stesso travolgendo i nemici, lo pterodattilo può volare e il plesiosauro è un asso nella navigazione subacquea. A voi sta il compito di selezionare quello più adatto per il livello che state per esplorare. Cosa ultima ma non meno importante, la barra che scandisce l'energia vitale del protagonista; essa decresce con l'andare del tempo, ma può essere riportata a valori accettabili raccogliendo la frutta che appare un po' ovunque lungo il percorso







GAMEBOY

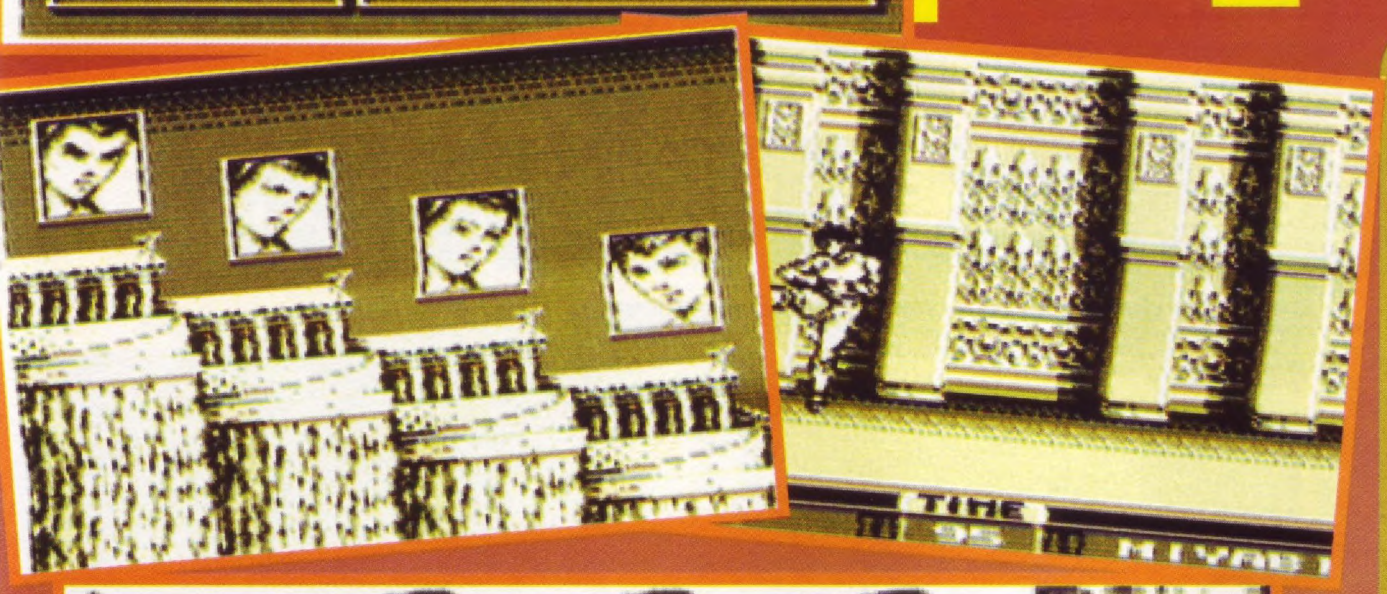
84 GIOCABILITA'	88 GRAFICA
82 LONGEVITA'	82 SONORO

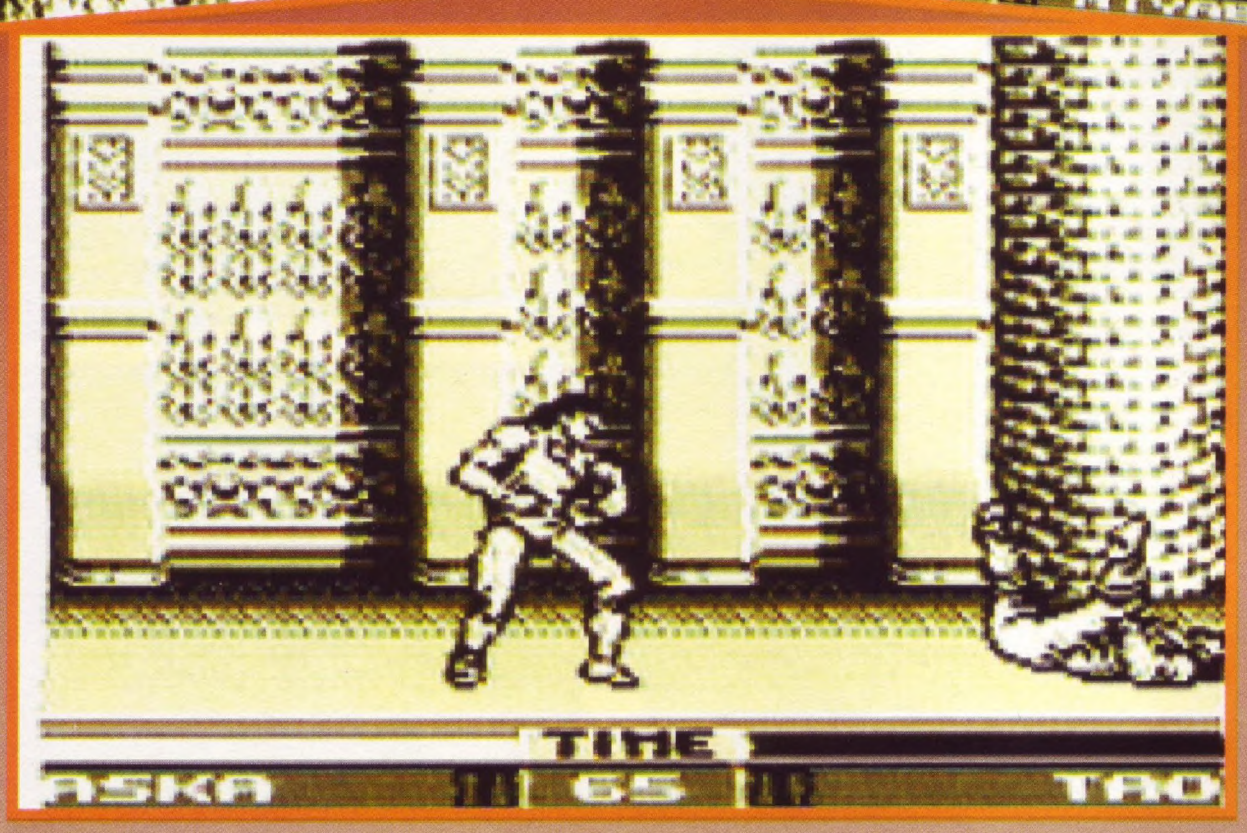
82 GLOBALE

HUDSON SOFT

Avete mai sentito parlare di gente che è stata rapita da oggetti volanti non identificati? Appena un milione di volte, dite? Va bene, va bene, allora vi risparmieremo tutta la nutrita casistica sull'argomento, ma sappiate che è proprio un sequestro di persona a mezzo UFO a motivare le azioni del piccolo homo erectus che controllate in Adventure Island III. Perchè si dà il caso che la persona rapita sia proprio la sua troglodita del cuore: è o non è una storia tristissima (ma vai a quel...- Paolo)? Ad ogni modo, a cartuccia inserita troviamo l'imberbe cavernicolo ai piedi di una mappa che rappresenta il percorso alla fine del quale potrà recuperare l'amato bene. Ovviamente non si tratterà di una passeggiata domenicale, ma di un'odissea fitta di insidie di pura matrice paleolitica: ragni, lumache, uccelli, pesci e altre creature di dimensioni abnormi: cosa non si fa per le donne, eh?







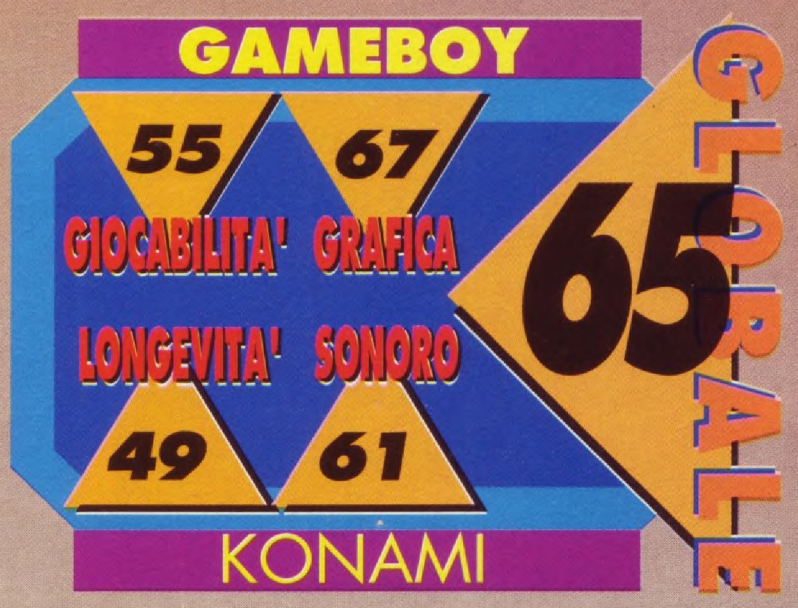
DOLORE FISICO!

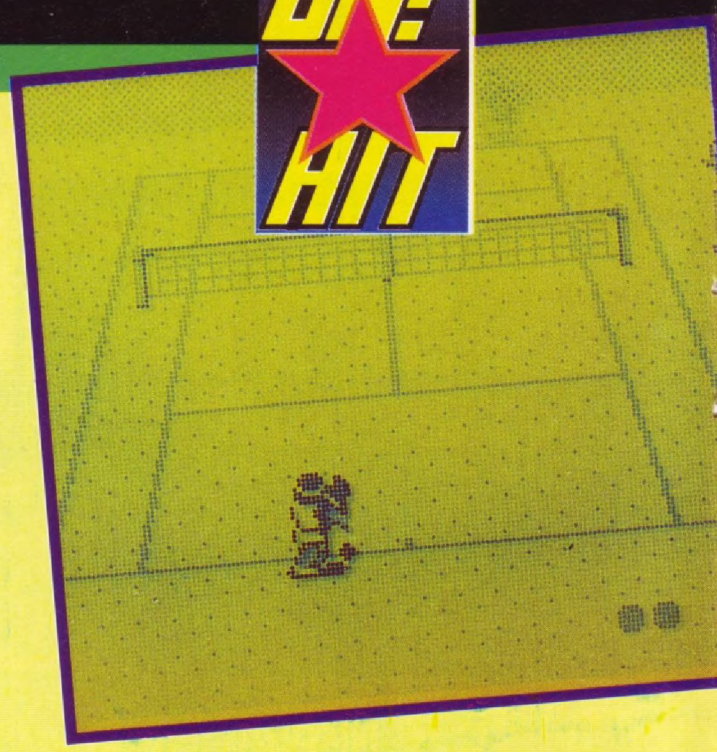
In Raging Fighter ci sono un sacco di modi per infliggere danno ai propri avversari divertendosi un casino (e il primo che dice che i videogiochi fanno diventare violenti, si becca un cartone in faccia). All'inizio martellerete incessantemente i pulsanti del vostro Gameboy e utilizzerete il set di mosse normali, come calci alti e bassi, pugni e spazzate. Con un po' di pratica però verrete a conoscenza dei mistici segreti dello shaolin e di combinazioni di mosse mortali, per non parlare delle tecniche segrete come le palle di fuoco e i letali Tocchi della Morte!!! Brrrr...

Porca @#$?^#@@!!! Pensavo di aver trovato finalmente un valido sostituto di Street Fighter 2 per il Gameboy e invece (va$#%@^*o!!!) 'sto Raging Fighter è una mezza beotata. Alcuni tocchi carini ci sono: la grafica non è il massimo della vita, ma non è nemmeno orribile, le mosse sono abbastanza variegate, ma per il resto... Il piattume regna sovrano e l'originalità è pari a quella di una puntata di Beverly Hills 90210: zero. Oltretutto manca quello che avrebbe potuto fare la differenza: un modo due giocatori via cavo in grado di proporre epiche sfide con gli amici sbruffoni, un po' come accade in sala giochi con SF2CE e Mortal Kombat. Mah, mi dispiace dirlo, ma stavolta la Konami, contrariamente a quanto ci si potesse aspettare, ha toppato. Non fatevi tirare in ballo dal trend streetfighteriano e spendete in altro modo i vostri bei soldini.

SIMON CROSIGNANI

Oh, che bello, un altro gioco altamente originale... Cosa dovete fare? Ma niente, catapultarvi in un misterioso tempio shaolin in Estremo Oriente, con un gruppo di esperti di arti marziali che vogliono farvi a pezzettini e distruggerli letteralmente con il solo ausilio di mani e piedi.
Come avrete già capito se non avete il Q.I. di una medusa lasciata al sole per una mezz'ora, Raging Fighter è l'ennesimo clone di Street Fighter 2, titolo che, lo ripetiamo, mai uscirà per Gheimboi. Si tratta in pratica di un picchiaduro uno-contro-uno, in cui potete cimentarvi in un combattimento contro uno degli avversari computerizzati oppure lanciarvi in un torneo totale globale dove dovrete farli fuori tutti (uno alla volta). Come in SF2 ogni lottatore ha una barra di energia che decresce con ogni colpo preso, e il primo a battere il proprio avversario per due volte su tre vince. Tutto qui.





Fin dall'antichità l'uomo ha tirato oggetti contundenti (e anche in mezzo ai denti). I cavernicoli infatti lanciavano pietre alle tribù rivali procurando non indifferenti ematomi ai nemici e lo facevano quindi con forza. Poi un giorno qualcuno scoprì la sottile arte dell'effetto, e colpendo di striscio le pietre riusciva non solo a procurare dei bozzi così ma anche a falciare le membra ignare del nemico che naturalmente prorompevano tra fiotti di sangue furoi dal ventre di..ma lasciamo perdere. L'unico inconveniente era che colpendo di taglio le pietre, le mani perdevano spesso la metà del rivestimento esterno (in un recente scavo è stato trovato uno scheletro con una pietra incastonata nella mano: quanlcuno sostiene che fosse un ornamento sacrale). Ma un giorno fu trovato il rimedio: le pietre vennero colpite con appendici di legno e ben presto questa tecnica venne adottata in tutto il globo; e oggi dopo secoli di perfezionamenti questa arte guerresca ha alcuni grandi rappresentanti: avete presente quei mazzuolatori di Courier e Ivanisevic?

TOP RANK TENNIS



Ma sono pazzi? Fare un gioco così solo su un portatile? Ma come minimo dovevano farne contemporaneamente la versione per NES e Super Nes! Ragazzi, questo tennis è davvero plutonico: vi dico subito il "difetto" di TPT e poi mi lancio con le lodi sperticate. Allora, a qualcuno potrebbe non piacere il fatto che invece dei tornei bisogna "solo" scalare la classifica generale (simil-ATP). Punto e stop. Per il resto questo gioco è F-A-N-T-A-S-T-I-C-O! Tanto per cominciare riunisce alla grande due metodi di controllo, quello giapponese e quello europeo: e se non è genialità questa io sono Tutankhamon come minimo! E che dire dei parametri dei giocatori? Sono solo due (in fondo è sempre un portatile...) ma sono "gestiti" alla grande: correre di più non significa assolutamente essere per forza più agevolati, e colpire più forte impone più precisione. Sommando il tutto, significa scegliere DAVVERO un proprio stile di gioco! E mancherebbe ancora tanto da dire: le traiettorie perfette della pallina, il sonoro campionato che annuncia i punteggi (non si capisce molto, ma sul GB fa scena lo stesso), tutte le schede relative agli avversari con tipi di servizio e velocità dei colpi, i vari tipi di campo sono presenti all'appello e insomma COMPRATELO o perderete l'occasione per far schiattare di rabbia anche un Supernessista!

PAOLO CARDILLO

RACCHETTA SELVAGGIA

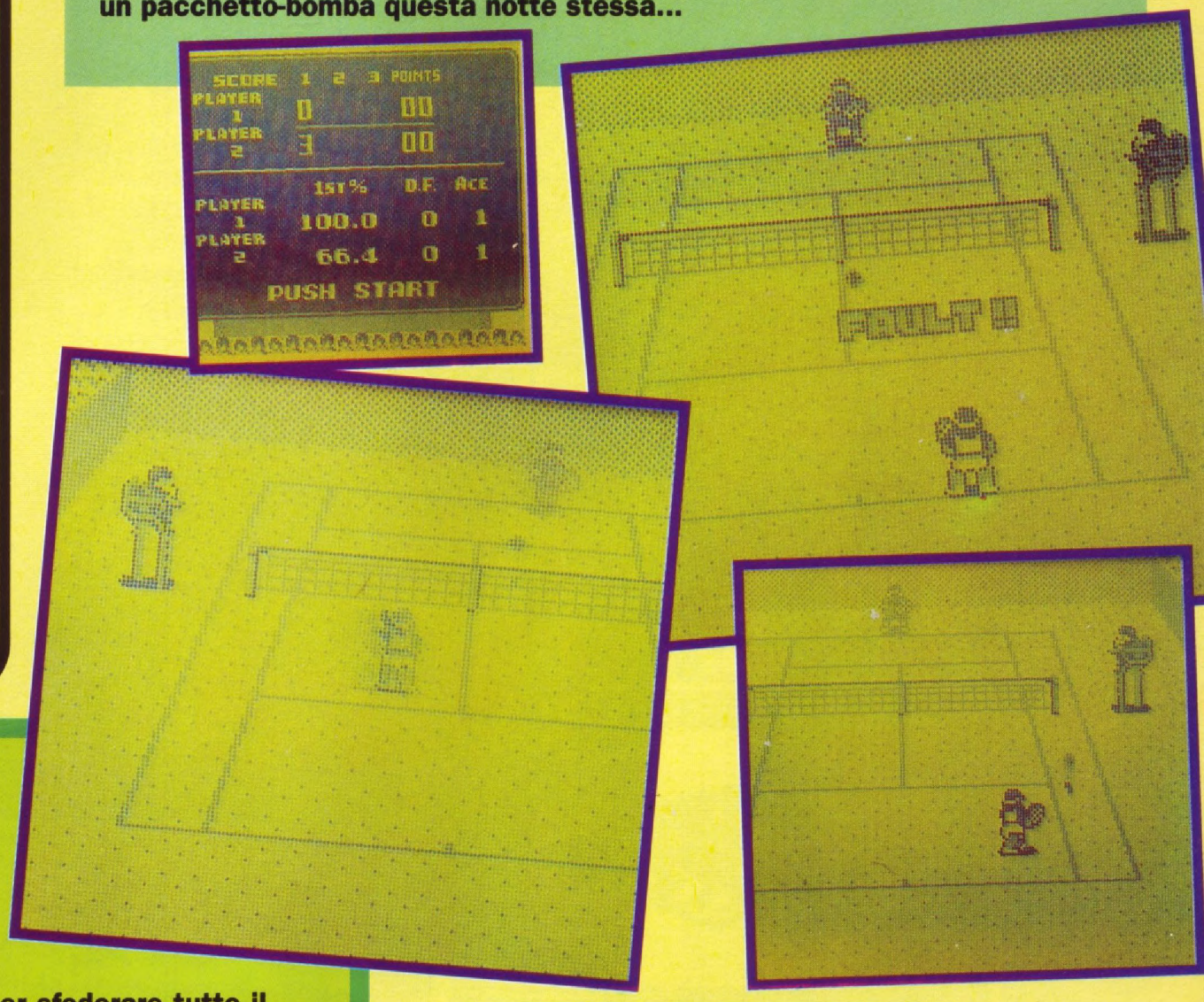
Gioia e tripudio: Top Rank Tennis è uno degli innumerevoli giochi che si possono giocare in due contemporaneamente tramite cavo di collegamento ma anche in quattro (giocando il doppio) tramite apposita interfaccia. Ma dopo aver scoperto questo, appena acceso il Gameboy scoprirete l'altra grande caratteristica di TPT: la configurabilità dei tennisti. Ogni giocatore ha due parametri che sono velocità e potenza dei colpi, ognuno con tre possibili "gradi" (A, B e C cioè massimo, medio e minimo) che devono essere stabiliti da chi gioca. Il tutto ha la sua bella incidenza durante le partite: un giocatore rapido arriva prima sulla pallina ma dovrà stare attento a non lanciarsi a velocità luce mancando poi il colpo o sbagliandolo, mentre un giocatore molto potente tira saccagne paurose ma deve stare molto attento a quando colpisce la pallina: una pallina colpita troppo alta significa un siluro che schizza via oltre i limiti del campo!

Avete presente la storiella di Davide contro Golia? Il nanuscolo Davide schiaffo un pietrazzone in fronte al colossoide Golia. Ora fate la seguente cosa a casa: mettete davanti Gameboy e Super NES (se non ce li avete, fatelo a casa di un amico o qualcosa del genere), agganciate il Gameboy a un paio di elastici, tendete il tutto, e catapultate la cartuccia di Top Rank Tennis contro la fessura del Super Nes, che andrà in pezzi come un cristallo di boemia lanciato dall'ultimo piano dell'Empire State Building! Sì, perché vi annuncio che Top Rank Tennis sarà anche per un portatile ma è uno dei migliori giochi di tennis IN ASSOLUTO, console da casa comprese. Galattici i controlli, galattico il parlato, galattiche le caratteristiche dei tennisti (più potenti e più vittoriosi? Neanche per sogno! Pratica ci vuole!), galattico l'utilizzo dei quattro pulsanti, insomma non ci sono davvero parole per definire un gioco del genere. Non ci sono i tornei ATP? Chissenefrega, le sfide per scalare la classifica ci sono e i tipi diversi di campo anche. O lo comprate o non lo comprate: nel secondo caso vi aspetta una scomunica da parte di tutta la redazione di CVG!

FABIO D'ITALIA

OLTRE LA RETE

I videogiochi di tennis hanno due stili distinti: quello giapponese e quello europeo. In quello giapponese, più arcade, i tennisti sparacchiano via la pallina non appena premete uno dei pulsanti, in quello europeo, più tattico, i giocatori possono preparare il colpo premendo il pulsante e scegliere poi dove direzionare la pallina. La notizia incredibile è che alla Nintendo (giapponese per chi non lo sapesse) sembrano aver voluto soddisfare anche gli europei ideando un sistema di controllo che è la perfetta sintesi dei due stili di gioco: se siete piazzati bene rispetto alla pallina, il vostro tennista inizierà automaticamente a preparare il colpo dopodiché potrete colpire premendo il pulsante (cosa che non preclude comunque il movimento al giocatore). Se però volete, potete anche sbatacchiare subito via la pallina, cosa più rischiosa ma a volte determinante. Non ho parole: la Nintendo dovrà immediatamente convertire questo gioco per Super Nes o riceverà un pacchetto-bomba questa notte stessa...



SALVAGUARDA I TUOI DRITTI!

Quattro pulsanti! Incredibile ma vero, non avrete più bisogno di comprarvi una consolona a 16-bit per sfoderare tutto il repertorio tennistico di un campione: la Nintendo ha infatti deciso di sfruttare tutti e quattro i pulsanti del Gameboy (ci mancava solo quello di accensione) per fare di Top Rank Tennis un prodotto galattico! Ma ora vai di elenco: pulsante A=top spin, pulsante B=colpo "normale", Start=colpo tagliato, Select=pallonetto. I quattro pulsanti servono anche per effettuare quattro tipi diversi di servizio: addirittura col Select si esegue il servizio "sottomano", cioè quello che usò Michael Chang in una famosa partita con Ivan Lendl! Naturalmente anche il joypad fa la sua parte, accentuando la direzione e la profondità dei colpi, come in ogni gioco di tennis che si rispetti.



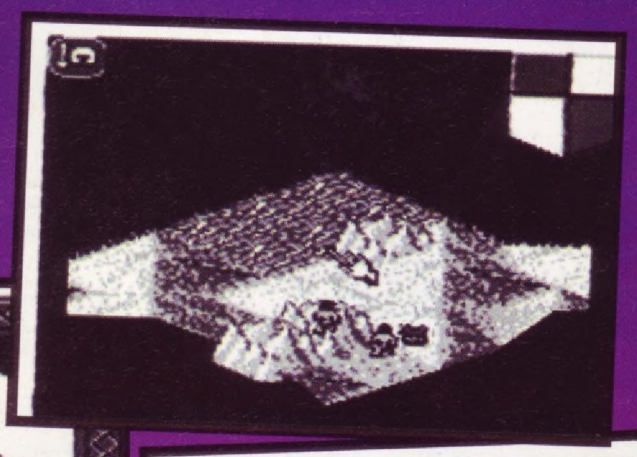
PER GLI DEI!

Populous è stata la prima delle simulazioni divine, ed ancora oggi resta una delle migliori. Nel ruolo di una divinità minore ansiosa di incrementare il Suo potere, dovete assumere il controllo di un piccolo gruppo di mortali e cercare di ottenere il governo su oltre 5000 zolle di terra isometriche eliminando il vostro Divino avversario (malvagio) e i Suoi seguaci. E' un po' come giocare a scacchi con vere persone al posto delle pedine, ma Populous è ben altro che una semplice partita a scacchi. Non avete un reale controllo sui vostri seguaci, ma potete incoraggiarli a progredire e a risprodursi manipolando il loro mondo. Potete ad esempio appiattire il terreno affinchè possano costruire case, stabilirvisi, e una volta trovatisi delle belle mogliettine, metter su famiglia. Il boom demografico che ne risulta vi procurerà altri fedeli seguaci dai quali potrete accumulare più potere man mano che la loro fede in voi crescerà.

POPULOUS

L'onnipotente simulazione divina della Bullfrog prosegue inarrestabile la marcia del successo. A quattro anni dall'uscita della versione originale per Amiga, e dopo essere stato convertito per quasi ogni sistema domestico immaginabile, Populous è stato finalmente ridotto a dimensioni microscopiche per adattarsi al formato del Game Boy. Ma può un gioco che nelle precedenti versioni ha fatto uso di sbalorditivi effetti grafici e un sofisticato metodo di controllo via mouse, funzionare anche sul portatile della Nintendo? Beh, quelli della Imagineer non si sono risparmiati e si sono fatti un mazzo cosi' per far sì che funzionasse! Tuttavia, nel corso della conversione da gioco per computer a cartuccia per Game Boy, si è dovuto fare a meno di alcune delle tradizionali caratteristiche del programma. L'omissione più importante è l'opzione che permette di giocare uno contro l'altro. Comunque, per quanto concerne il gioco in sè, molte delle caratteristiche originali sono state conservate intatte (così come il commento musicale).

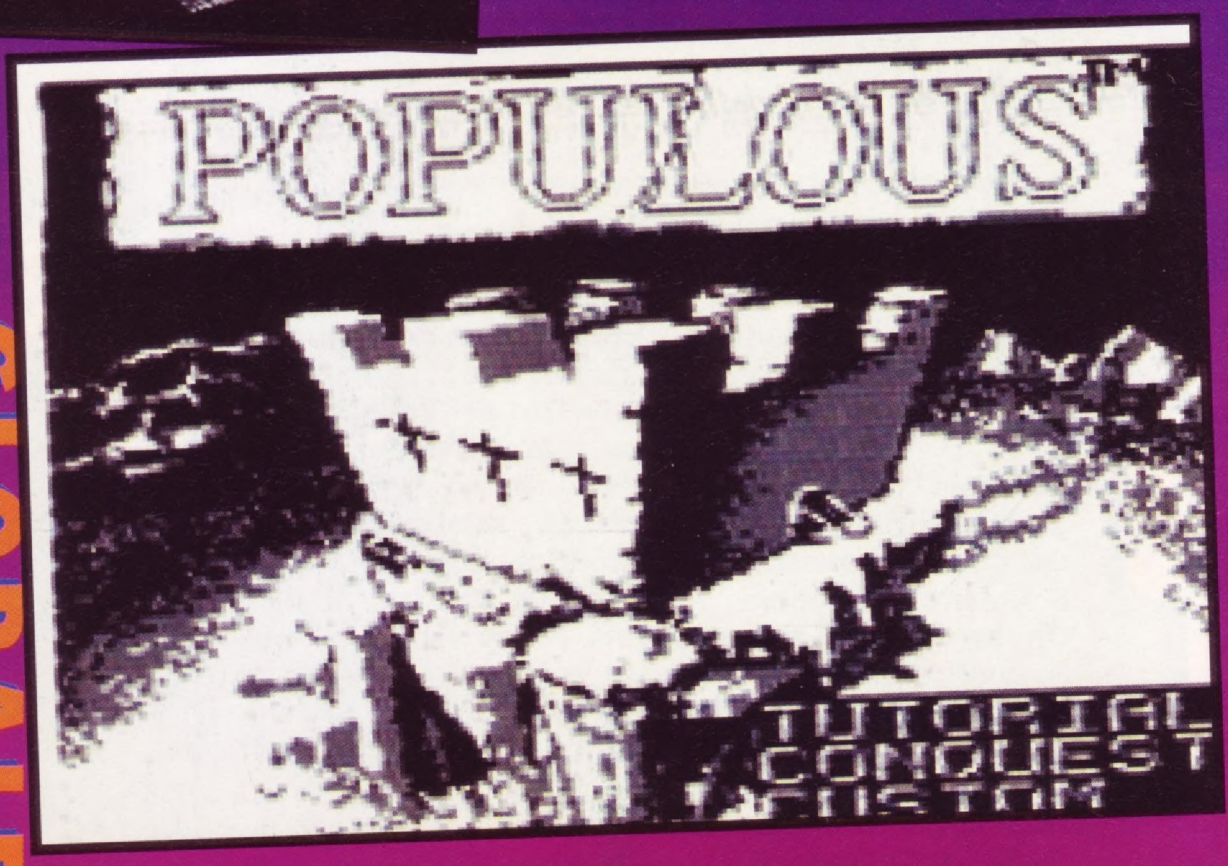






? ***Sono sempre stato un grande fan di Populous e non ho mai pensato che avrebbe potuto funzionare altrettanto bene sul Game Boy, e a quanto pare avevo ragione. Populous non è mai stato concepito per essere giocato su di una console portatile con grafica microscopica e controlli imprecisi, e benchè sia un classico senza tempo, è difficile trarre dell'autentica soddisfazione a giocarlo in questo modo. E senza un'opzione per due giocatori (cosa che aveva reso Populous veramente divertente da giocare), rimane poco perchè possa raccomandarlo. Se volete giocare a Populous, insomma, acquistatene la versione per computer o console (anzi, già che c'è, compratevi il seguito!), ma se non avete nè l'uno nè l'altro e tenete tanto a giocarci, accalappiatevi pure questa "riduzione".***

PAUL ANGLIN



GAME BOY

58 GIOCABILITA'	65 GRAFICA
LONGEVITA' 69	SONORO 48

GLORALE 64

IMAGINEER

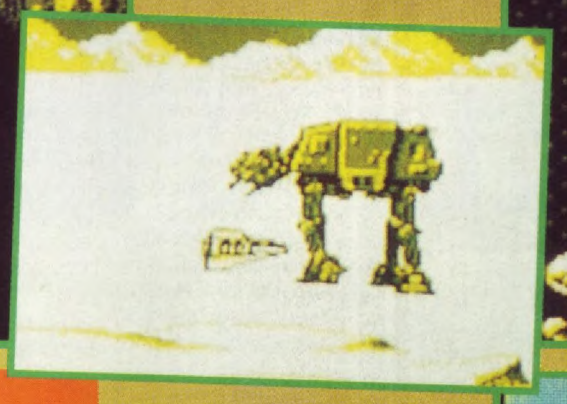


STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

Dal 1977, anno in cui Guerre Stellari fece la sua comparsa sugli schermi statunitensi, ad oggi, non è passata neanche una settimana senza che un prodotto ispirato alla mitica saga di George Lucas non fosse offerto in pasto ai suoi milioni di fans. Ogni singolo episodio della trilogia è stato seguito da una montagna di merchandising di ogni sorta: libri, dischi, giocattoli, board-games, scarpe, asciugamani, spazzolini da denti, mutandine, biscotti, caramelle... e naturalmente anche videogiochi.

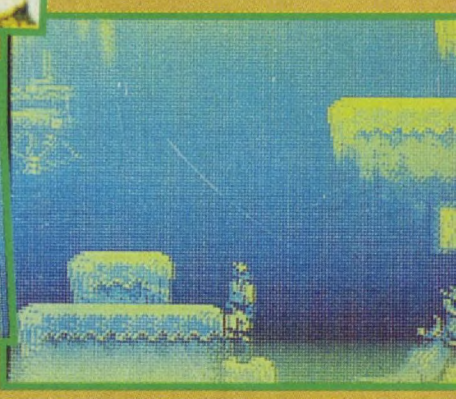
Nell'ultimo decennio è stato possibile rivivere le avventure di Luke Skywalker & Compagni su qualsiasi console o computer esistente, dall'Atari 2600 al Commodore 64, dal Super NES al PC. Più recentemente, è toccato al portatile di casa Nintendo l'onore di ospitare una rivisitazione videoludica del Mito lucasiano, cominciando ovviamente col primo episodio (una fedele conversione del gioco per il NES) per poi proseguire, adesso, con il capitolo centrale della trilogia. E la saga continua...









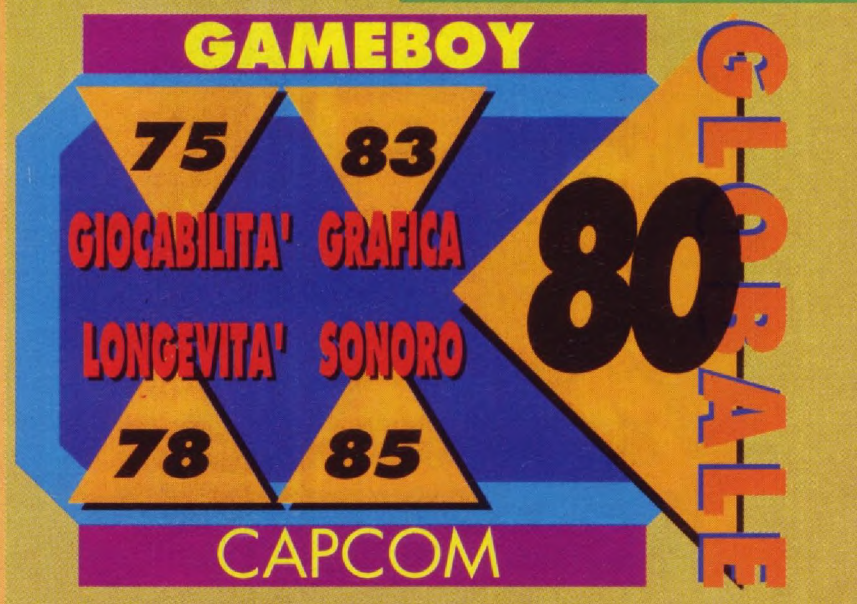


? *Sono sempre stato un grande fan della saga di Star Wars (ma c'è bisogno che ve lo dica, con tutte le immagini di copertina e le foto che ho fornito a CVG negli ultimi mesi?) e come tale non vedevo l'ora di provare questa cartuccia. Beh, ora che l'ho provata mi sento sì tanto sollevato, ma anche tanto deluso! Nulla da eccepire in merito alle sue qualità tecniche: la grafica, benché non faccia gridare al miracolo, è di fattura più che decente, con un sacco di sprite ben definiti e animati, uno scorrimento di livello complessivamente buono (c'è un po' di gelatina nella sezione su Hoth, ma per il resto è OK) e tanti bei ritratti digitalizzati dei personaggi che abbiamo conosciuto e amato, mentre il sonoro, seppur carente sul versante degli effetti veri e propri, offre ottime esecuzioni dei più memorabili temi del film. Il problema è che il gioco è di una difficoltà disumana. Prima che arriviate alla sezione dei Camminatori (ed è appena la terza) il quarto film della saga avrà già raggiunto gli schermi e non è detto che vogliate comunque arrivarci, perché nei primi livelli la lentezza e la noia regnano sovrani e l'opzione di continue non contribuisce altrimenti, poiché i livelli sono molto vasti e non ci sono checkpoint: so che un vero Jedi non dovrebbe cedere alla rabbia, ma in questo gioco farsela venire è facilissimo. Ad ogni modo, l'atmosfera rimane, e che atmosfera!*

FABIO D'ITALIA

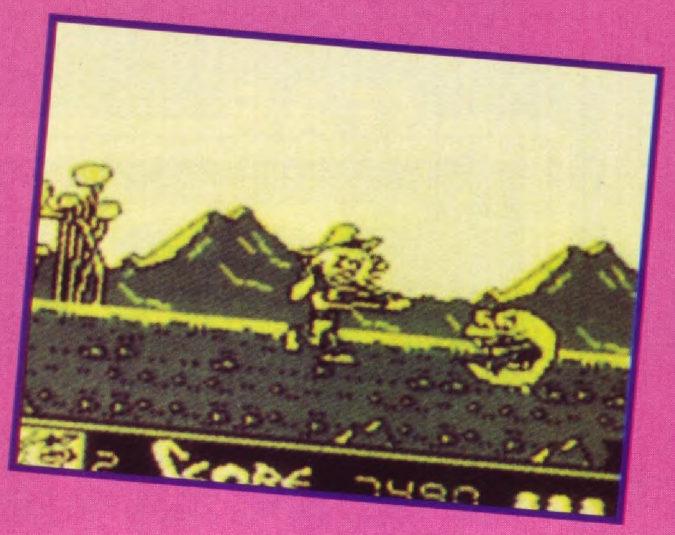
TAUN-TAUN & AT-AT A GO-GO

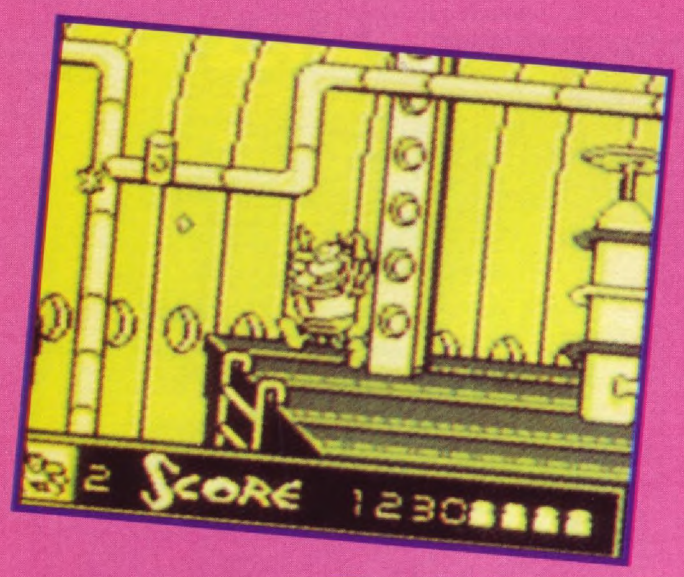
Come la cartuccia che l'ha preceduta, anche la versione portatile di Empire Strikes Back è più o meno la copia carbone (colori esclusi, s'intende) del gioco per il NES. Tuttavia, se il primo episodio era un miscuglio di vari stili di gioco, questo è esclusivamente un gioco piattaformico. Ambedue i giochi, comunque, seguono fedelmente la trama del film; pertanto, nei panni di Luke Skywalker, rivivrete in chiave ludica tutte le scene della pellicola, o meglio tutte quelle in cui il giovane Jedi era presente (quindi niente Han che pilota il Millennium Falcon attraverso il campo di asteroidi). Dalla perlustrazione (tanto in superficie quanto sotto di essa) del glaciale pianeta Hoth in groppa a un Taun-Taun, fronteggiando sonde-droidi imperiali, feroci wampas e volatili indigeni, alla battaglia contro i Quadropodi e le truppe d'assalto imperiali a bordo di uno sprinter (o Snowspeeder, come dir si voglia) oppure a piedi, armati di spada-laser; dall'evacuazione della base Ribelle, liberando la via di fuga da stormtroopers, sonde-droidi e Camminatori a due zampe, ossia gli AT-ST (che potrete anche abbordare e pilotare), all'esplorazione del melmoso pianeta Dagobah in cerca di Yoda, il maestro Jedi, facendo attenzione a non cadere vittima della nutrita e assortita fauna locale (ragni e vermi di dimensioni ciclopiche inclusi); dalla corsa verso la Città delle Nubi a bordo del caccia ala-X, duellando nei cieli contro ricognitori bespiniani e caccia TIE, al soccorso di Han Solo e della Principessa Leia, scontrandosi lungo il cammino con Boba Fett e altri bounty hunters, prima dello scontro finale con Darth Vader.



SPACE CADET ADVENTURES

Spazio, ultima frontiera... Purtroppo questa è un'altra storia e così dobbiamo accontentarci di parlarvi di questo gioco in cui impersonerete il comandante Ren Hoek e quell'imbranato del cadetto Stimpy (già il nome è garanzia di stupidità). Questi due simpatici personaggi, che sono i protagonisti di una fortunata serie televisiva americana, viaggiano per lo spazio con la loro simpatica astronave con caricamento a molla finché un giorno, durante una camminata fuori dalla navicella, il comandante si perde nello spazio. E qui entrate in campo voi che, controllando a turno Ren o Stimpy a seconda della situazione, dovrete condurre i nostri eroi attraverso i quattro stage di questo platform, dove dovranno cercare di rincontrarsi attraversando, con mille peripezie, mondi alieni e astronavi impazzite. Sicuramente un prodotto che ha come target un pubblico decisamente giovane ma è probabile che neanche loro troveranno questo gioco tanto interessante.

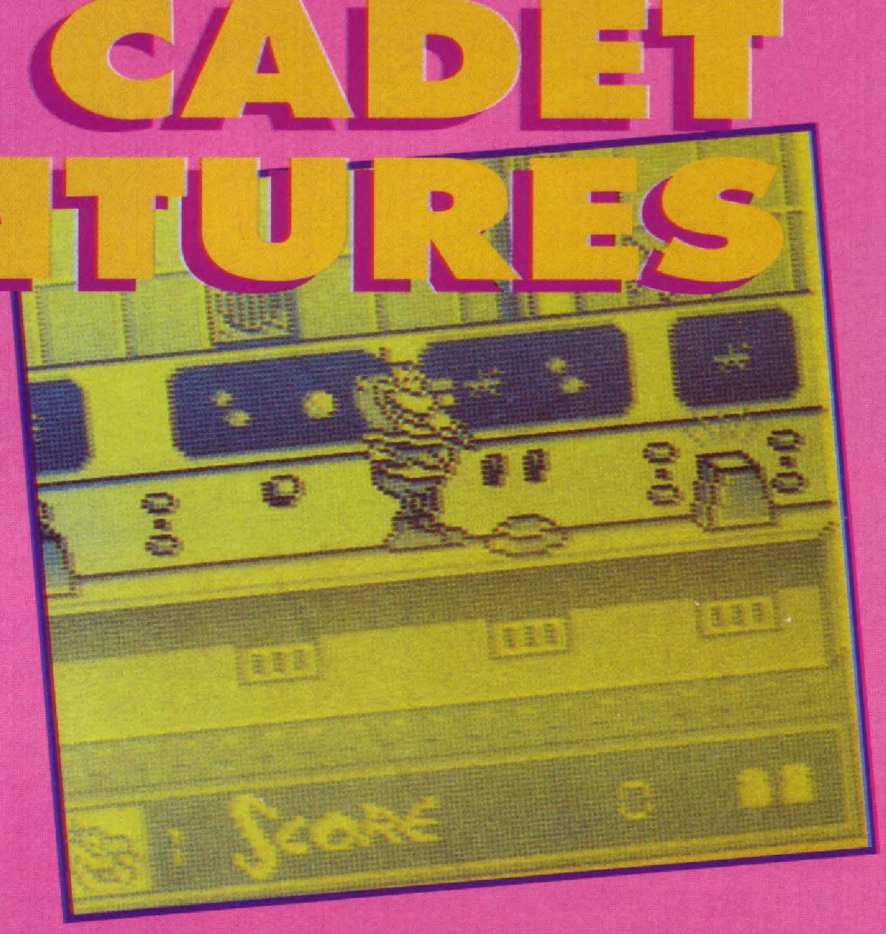




Questo gioco si riassume in tre aggettivi: banale, mediocre e piatto.
Banale perché non presenta il benchè minimo particolare innovativo rispetto alla maggiorparte di prodotti simili. Mediocre perché in tutti i suoi aspetti (grafica, scrolling, schema di gioco) è realizzato in modo decisamente scarso. Piatto perché il gioco scorre monotono e ripetitivo per i suoi quattro stage (ehilà, quanto si sono sprecati!). Certo è un prodotto indirizzato al pubblico dei più piccoli ma questo non può essere una scusante per un bidone del genere. Il classico gioco che non consiglieresti neanche al vostro peggior nemico. Vi chiederete: "ma c'è almeno UN lato positivo in questa cartuccia?" Certo! C'è il poster in regalo. Wow, ragazzi, cosa aspettate a correre a buttar via i vostri soldi?

MARCO DEL BIANCO





GAMEBOY

50 GIOCABILITA'	61 GRAFICA
50 LONGEVITA'	58 SONORO

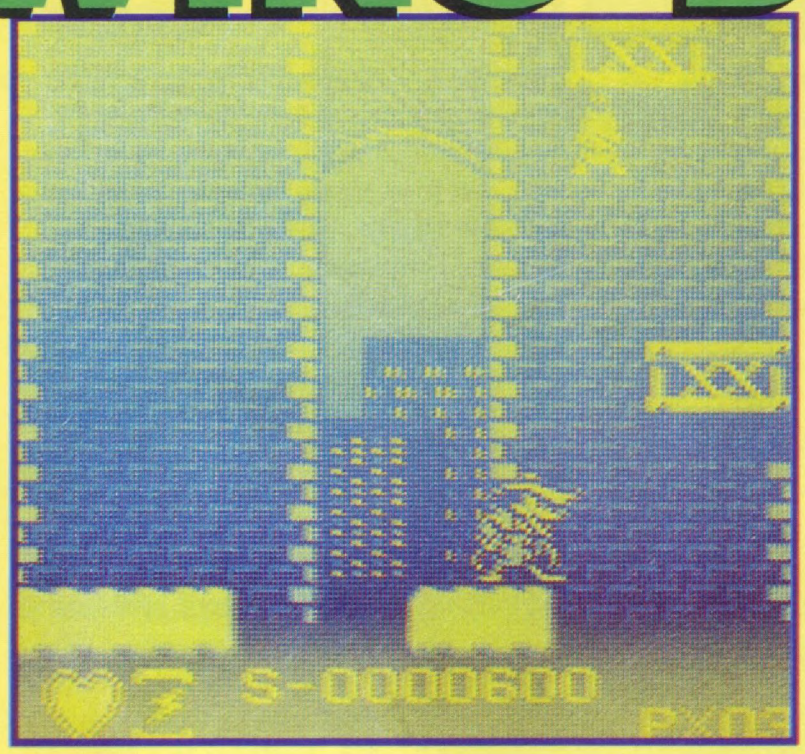
GLOBALE 52

T.HQ

MA CI CREDONO DEI CITRULLI?

Molto spesso per giochi come questo si usa come giustificazione il fatto che siano indirizzati ad un pubblico di giovanissimi, e il sottoscritto vorrebbe dire che è ora di finirla con questa storia.
Certo un bambino è attirato dai personaggi che conosce, anche se vi sfidiamo a trovare in Italia qualcuno che conosca questi due strani personaggi, ma non si può credere che si accontenti di un gioco come questo.
Al sottoscritto è capitato di vedere bambinetti finire senza problemi giochi ben più difficili e quindi perché prenderli in giro con prodotti come questo? Anche loro meritano qualcosa in più!

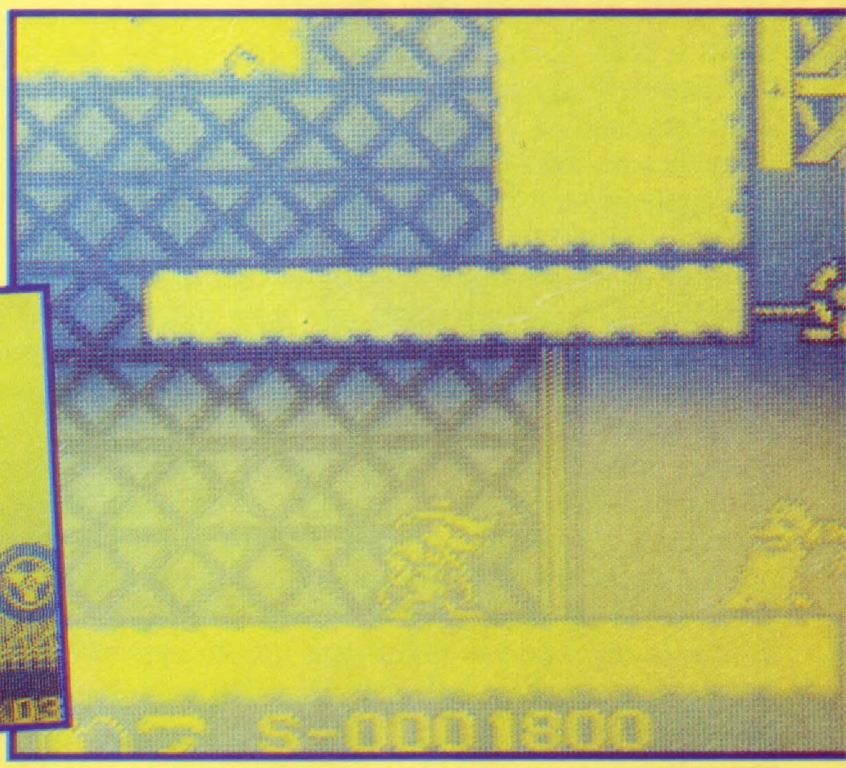
DARKWING DUCK

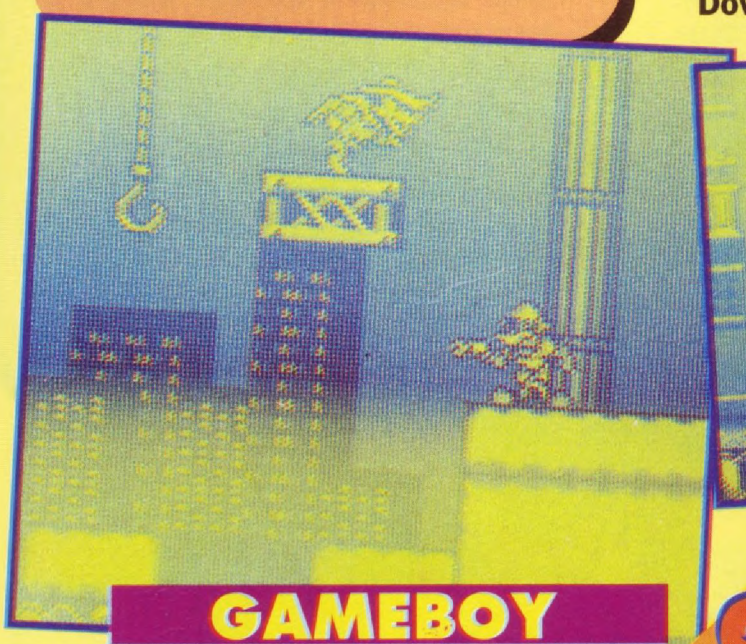


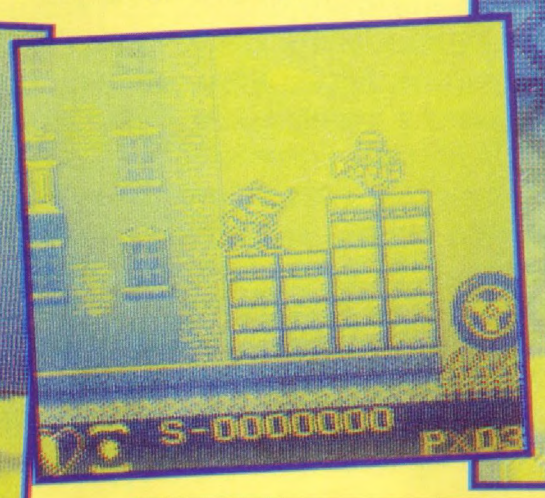
Il marchio Disney è una sicurezza di qualità ed anche questo prodotto fa onore al marchio d'oltreoceano. Il gioco è il solito platform ma il fascino Disney e lo standard medioalto con cui è stato realizzato il tutto alza notevolmente la quotazione di questo gioco. La grafica è ben dettagliata e rimane nitida in tutte le fasi del gioco. Per quanto riguarda lo scrolling è fluido nei movimenti orizzontali ma notevolmente rallentato in quelli verticali. Il maggior complimento che si può fare a questo gioco penso sia quello di dire che mantiene perfettamente lo stile Disney di semplicità e di divertimento per tutti (non solo per i più piccoli come potrebbe sembrare dal tipo di licenza). Cosa altro posso dirvi? Per i fans della Disney è sicuramente un prodotto consigliato, per gli altri è sicuramente da tenere in considerazione se state cercando un nuovo platform.

MARCO DEL BIANCO

Sono ormai passati i tempi in cui i personaggi Disney erano una piccola pattuglia, ora la famiglia si è ingrandita e sono comparsi nuovi eroi a rimpinguare il gruppo. E' il caso di Darkwing Duck, un super papero chiamato per salvare il mondo dai loschi piani della F.O.W.L., una famigerata organizzazione criminale. Ebbene sì ragazzi, la salvezza di tutti è ancora nelle vostre mani! Dovrete guidare questo super papero per le strade di St. Canard nel tentativo di sgominare questa banda di malavitosi, compito tutt'altro che facile sulla carta ma per gente dura come voi... lo sarà veramente! All'inizio del gioco potrete scegliere da quale delle tre ambientazioni partire (il ponte in costruzione, il centro città o dalle fogne) ma che comunque dovrete completarle tutte. Al termine di ogni livello inoltre ve la dovrete vedere con uno dei boss della banda, gente malvagia dai nomi molto significativi: Liquidator, Quackerjack e Wolfduck (una papera-lupo???). Forza ragazzi il mondo vi attende... Non fatelo aspettare!







GAMEBOY

89 GIOCABILITA'

86 GRAFICA

80 LONGEVITA'

75 SONORO

84 GLOBALE

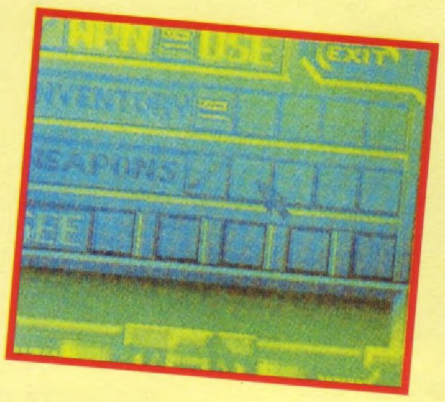
CAPCOM

UN GIOCO DA GASATI

All'inizio del gioco sarete dotati del vostro fido fucile sparagas che, nonostante sia di per sé una bella arma, potrete potenziare nel proseguo dell'avventura con uno dei seguenti optional:
Heavy Gas - è un tipo di bomba che quando tocca terra fa partire una nube mortale che colpisce chiunque si trovi allo stesso livello della stessa.
Thunder Gas - questo simpatico ritrovato vi permette di far partire dei fulmini che attraversano lo schermo in diagonale liberandovi la strada dai tipi male intenzionati.
Arrow Gas - questo tipo di colpo vi serve invece per colpire gli ostacoli che vi occupano il percorso permettendovi di proseguire imperterriti.

ALIEN 3

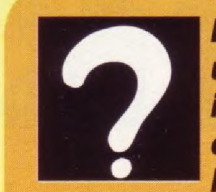
Siete il tenente Ellen Ripley, unica superstite della nave spaziale Nostromo, il cui equipaggio è stato massacrato da un alieno con acido al posto del sangue. Vi hanno tirato fuori dall'ipersonno dopo 57 anni solo per dirvi che vostra figlia è morta e accusarvi di aver fatto deliberatamente esplodere la Nostromo per motivi ignoti. Siete dovuti tornare su LV-426, il remoto pianeta dove l'incubo ha avuto inizio, per aiutare un gruppo di marines spaziali a distruggere gli xenomorphi una volta per tutte.



Durante il viaggio di ritorno a casa, la vostra astronave ha riportato un guasto e si è schiantata su Fiorina 161, un inospitale pianeta-prigione. Hicks è morto. Newt è affogata. Bishop, l'androide, distrutto in maniera semi-irreparabile. Vi hanno rapato la testa. I detenuti vi odiano a morte. Delle vostre vecchie conoscenze si sono fatte vive pure lì, dove siete ora. Le armi... sì, ce ne sono, ma vanno cercate. E il peggio deve ancora arrivare, o meglio, nascere... Ma chi ve lo fa fare? Quella maledetta Compagnia? No, peggio: la LJN!

CACCIA ALL'INSETTO

Questa volta si nascondono nel posto peggiore di tutti: il carcere di massima sicurezza su Fiorina 161. Un enorme intrico di celle, corridoi, condotti di ventilazione e sale di varia grandezza che Ripley dovrà esplorare da cima a fondo per localizzare e distruggere i bavosi parassiti. Costoro si manifestano in varie forme e dimensioni: ci sono i facehuggers (quelle creature che si appiccicano al volto delle loro vittime più efficacemente di una colla cianoacrilica), warriors ed aliens (rispettivamente, alieni di piccolo e grande formato) e le uova (eggs). Queste ultime giacciono immobili in alcune stanze nell'attesa che qualcuno sia così incauto di avvicinarcisi senza un lanciafiamme. E a proposito di armi, inizialmente Ripley non ne possiede neanche una, ma non passa molto tempo prima che trovi la prima: un pungolo da bestiame. Ottimo per respingere i facehuggers, un po' meno per gli alieni di grosso calibro. Per costoro è consigliabile l'uso di una pistola o di un lanciafiamme, ambedue giacenti in un punto imprecisato del complesso, così come altri utili oggetti quali le key-card (per entrare in certe sezioni altrimenti inaccessibili), il medi-kit (per recuperare l'energia perduta) le gun-clips (scorte di munizioni), i resti di Bishop e la mappa della base. Armi e accessori sono rappresentati sullo schermo da grumi scuri che una volta incamerati, trovano posto in un apposito inventario. Distruggere gli alieni anche quando si dispone di armi adatte non è comunque facile, poiché 'sti bagarozzi hanno la pessima abitudine di esplodere schizzando acido corrosivo in ogni direzione. Che ne dici del Baygon, Ripley?



La serie di Alien è un'altra delle mie immarcescibili passioni cinefiliche (quali sono le altre? Beh, al primo posto James Bond, seguito dalla trilogia di Star Wars, la serie di Star Trek e il ciclo del Pianeta delle Scimmie (e torna a casa Lassie dove lo metti - Max)) e per questo motivo anche il terzo episodio, nonostante la mediocre sceneggiatura, i banalissimi dialoghi e il cinico finale, mi aveva soddisfatto. Purtroppo non posso dire altrettanto di questo tie-in videoludico. Benché l'atmosfera della pellicola sia stata ricreata abbastanza bene (sempre efficaci gli intermezzi con i volti digitalizzati degli interpreti e i dialoghi originali), il gioco in sé è monotono nonché privo di quel ritmo che aveva contraddistinto le versioni per le console di calibro superiore. Non si fa altro che gironzolare in lungo e in largo in mezzo al brulicare di detenuti cercando oggetti e sparando di quando in quando agli alieni. Beh, in sé l'idea non è poi così malvagia, ma è il modo in cui è stata rappresentata graficamente, che non va. Non fosse perché è l'unico personaggio che risponde ai movimenti del joypad, Ripley sarebbe indistinguibile dai carcerati: manca il dovuto senso di immedesimazione, insomma. Eppoi il sonoro è semplicemente insulso: manco una nota del tema di uno qualsiasi dei tre film! Che altro dire? Questa volta si sono DAVVERO nascosti nel posto peggiore di tutti!

FABIO D'ITALIA

GAME BOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
70	79	68
LONGEVITA'	SONORO	
69	68	

LJN





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 !!!





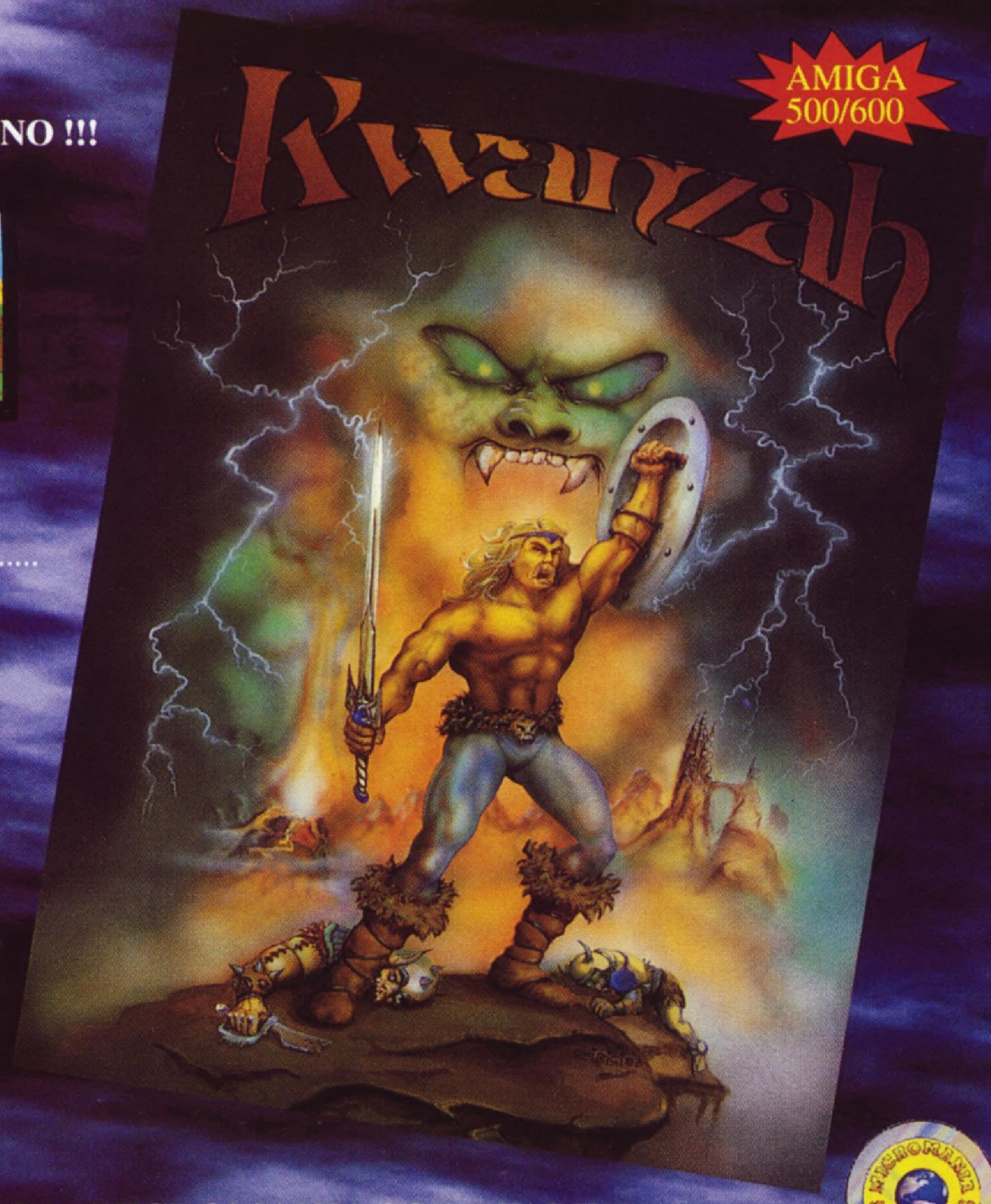
Con Astuzia e Forza aiuta KWANZAH,il Guerriero,a svelare l'enigma scoprendo Preziosi indizi,Trappole e Zone segrete.....
Esplora Luoghi stregati,Foreste insidiose,Tetri sotteranei, Labirinti intricati, il Tempio misterioso,il pericoloso Vulcano, i Villaggi....
Ma attenzione: Il Mago crudele non ti darà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

LINCIAGGIO ANIMALE

Appena si infila la cartuccia di Bubsy, si nota una LEGGERISSIMA somiglianza con Sonic: la lince della Accolade infatti sa prodursi in scatti... felini che richiederebbero il fotofinish con il porcospino della Sega. E contando che anche in Bubsy esistono discese lunghissime potrete osservare lo scrolling dello SNES scatenarsi a velocità sub-luce. Lo scontro con i nemici è classico: loro se ne stanno lì sulle piattaforme (la maggior parte dei nemici è proprio immobile), arriva Bubsy dall'alto e gli piomba sul cranio riducendoli in polvere. Ma non solo: Bubsy è dotato della capacità di planare dopo un salto (tasto Y), cosa che gli consente di mantenersi in aria più a lungo e andare a raggiungere un nemico (o semplicemente una piattaforma) in picchiata. Spassosissimo vederelo volare nella notte nello stage del luna park! Ma essendo una lince, non poteva non sfruttare la capacità per cui ha guadagnato anche un proverbio personalizzato: la vista. Premendo L o R, Bubsy puo scrutare a sinistra o destra, facendo scorrere un po' di schermo; se si spinge il joypad su e giù Bubsy guarda sopra la sua testa e sotto le sue zampe. Ecchevvolete di più?



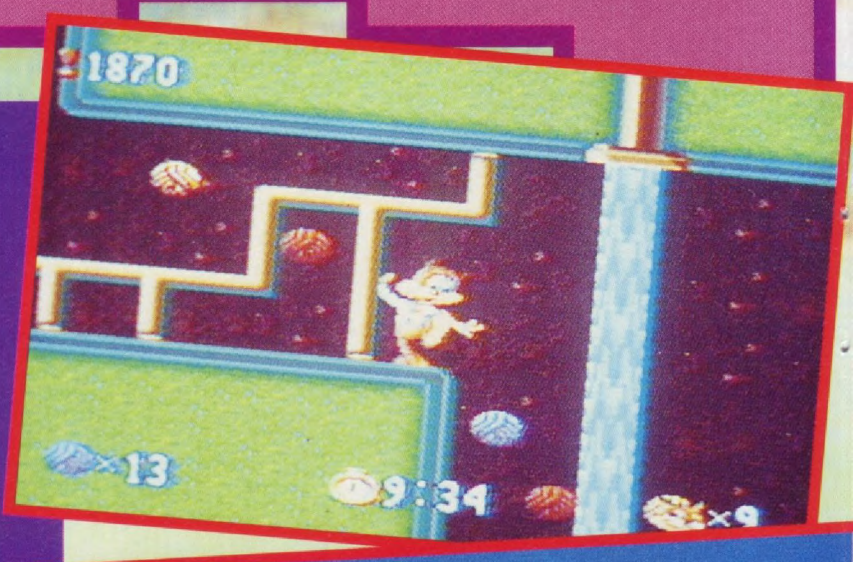
BUBSY THE





QUESTA MAGLIETTA MI STA STRETTA IN VITA

E quante vite poteva avere un felino come Bubsy se non nove? Questa è proprio la sua dotazione all'inizio del gioco ma saltellando per le piattaforme può procurarsene a quintalate! Questo grazie alle magliette con punto esclamativo che gli elargiscono appunto un ulteriore afflato energetico che permeerà il suo essere felino, insomma una vita in più. Ma poiché è buona abitudine cambiare maglietta, ecco che la Accolade ci ha messo pure quelle dell'invulnerabilità e invincibilità: nel primo caso Bubsy diventa letteralmente l'ombra di se stesso (lo sprite è completamente nero), mentre nel secondo diventa letale al solo contatto. Speriamo che la lervolino non ci veda una metafora dell'Aids (già vedo il titolo sui giornali: Bubsy The Aidscat!).



OCCHIO ALLA LINCE

Che fossimo beoti penso che si sapesse, ma che ci mettessimo ore per capire che bastava un vocabolario per tradurre "bobcat" è davvero il massimo. Fabio sosteneva che Bubsy fosse un gatto selvatico, mentre Paolo (io) era convinto che il gioco fosse ambientato in Australia per cui doveva essere sicuramente un felino tipico del deserto, Max tirava in ballo addirittura i lupi, mentre Simon ripeteva che era una specie di incrocio tra una cane e un gatto (visto che Bob o Bobby è un nome tipico da canide). La verità è che Bubsy è una "comunissima" lince con una dose non indifferente di casini: degli esseri di un altro mondo, i Woolies (vediamo, come potremmo tradurre: i Lanoidi?) hanno disperato bisogno di gomitoli di lana, che è la loro vera fonte di sostentamento. E Bubsy trova subito il suo scopo: impedire a tutti i costi che gli ultraterrestri si portino via tutti i gomitoli fregandoglieli uno per uno, esattamente come Sonic raccoglieva anelli per portarli via agli Anelloidi e Mario acchiappa le monete per sottrarle ai Monetoidi. O no?

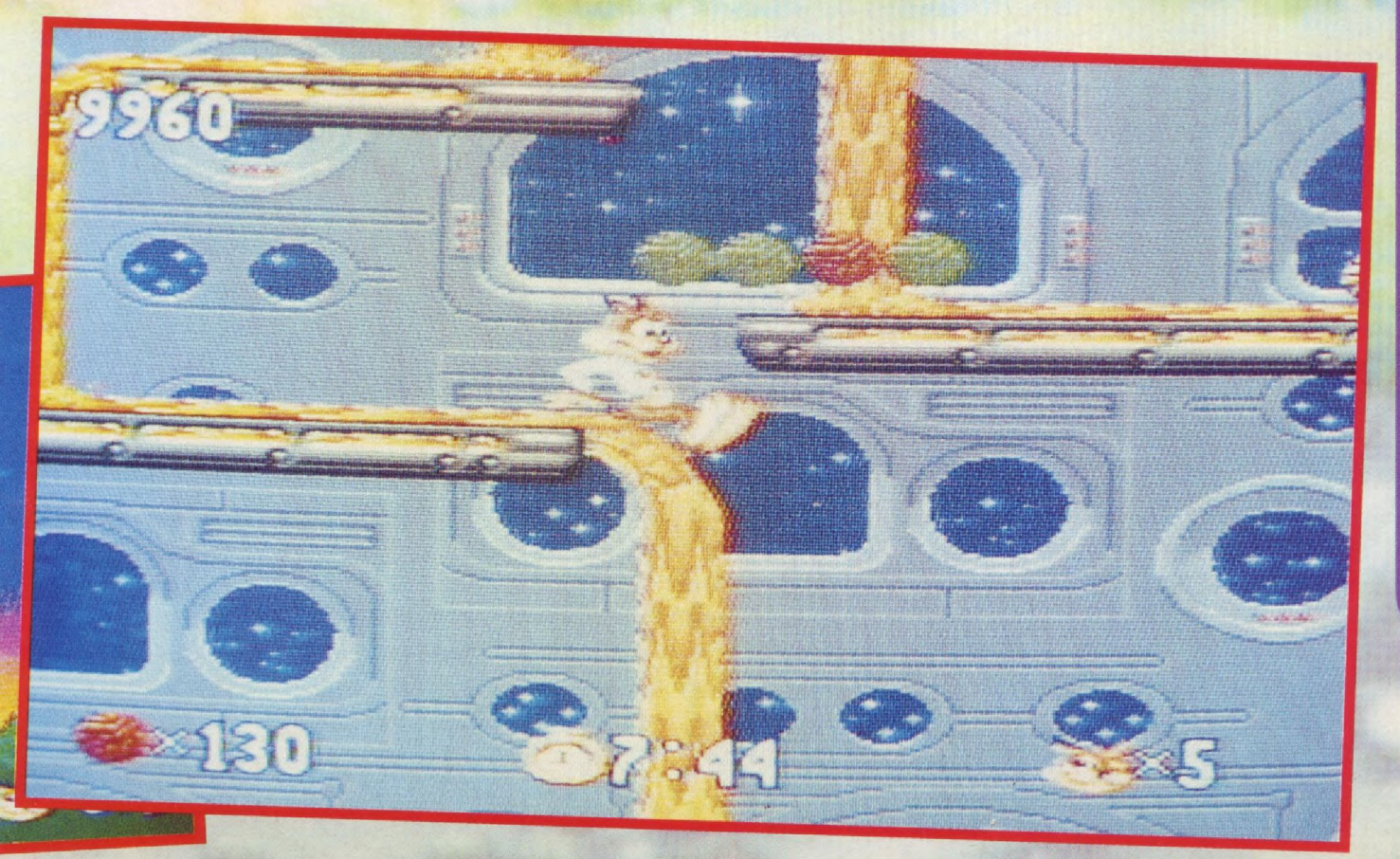


Accompagnato da una campagna di marketing semplicemente galattica (a Londra si sono visti cappellini, magliette, vestiario di ogni genere), Bubsy vorrebbe palesemente entrare in competizione con i miti piattaformici degli anni ottanta, che per chi non lo sapesse rispondono ai nomi di Mario, Sonic e PC Kid. E come si fa a creare qualcosa che entri in competizione con un mito? Per esempio (a parte il marketing) si fa un gioco con due palle così, che tradotto in altri termini significa una montagna e mezzo di piattaforme, una quintalata e un quarto di bonus e un camion e pi greco mezzi di roba da fare. E come si fa a evitare di somigliare troppo ai precedenti? Mettendoci un pizzico di originalità, ma questo purtroppo non sempre si può ottenere...



BOBCAT





E anche la Accolade ha il suo bel platformone da sfoggiare con orgoglio davanti alla formica ninja o cosa cavolo è della Gremlin, al punto rosso della Virgin e alle star Nintendo, Sega, Hudson già citate. Intendiamoci: Bubsy trae indubbiamente spunto da tutto quello che si è già visto in passato e anzi ha più di una rassomiglinza con Sonic, che risulta subito evidente quando inizerete a vedere scattare la lince di piattaforma in piattaforma. Ma il gioco ha anche la sua dose di massiccità e varietà non indifferente: i livelli sono tutti vastissimi e non hanno la caratteristica che ogni piattaformista serio dovrebbe odiare, cioè la linearità. Ogni livello si può completare compiendo svariati percorsi e con la quantità di locazioni bonus presenti si può decidere se arrivare dritti alla fine o provare a incamerare le tonnellate di bonus (rischiando naturalmente la vita). I livelli sono tutti molto simpatici e vari, con la loro bella dose di aggeggi da utilizzare (come i vagoni delle montagne russe e le navette dell'otto volante nel luna park) e sparsi qui e là meccanismi da utilizzare. Nel complesso insomma Bubsy è un platform per cui è stato prodotto un notevole sforzo e che vale la pena davvero di acquistare. Nessuno si aspetti però gli sfracelli che si potevano immaginare dopo la massiccia campagna pubblicitaria della Accolade: capita.

PAOLO CARDILLO

SUPER NES
ACCOLADE

GRAFICA
▲ Varia, ispirata e colorata
▲ Lo sprite di Bubsy è uno spasso
90

SONORO
▲ Più simpatiche di così!
88

GIOCABILITA'
▲ Superesplorativo e superpiattaformico
90

LONGEVITA'
▲ Molti modi per finire i livelli.
90

GLOBALE
90

Non supererà Mario e Sonic, ma è un grande platform lo stesso

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

LINCE FOREVER

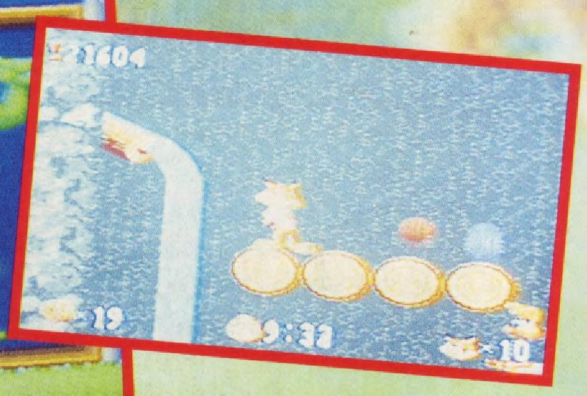
Il povero Bubsy avrà anche subito una invasione extraterrestre, ma qualcuno ha provveduto a facilitargli un pochino il compito (i programmatori, chi credevate?) di disinfestazione aliena fornendogli aiuti sparsi per le piattaforme. A parte le magliette, può reperire dei checkpoint (praticamente un punto esclamativo, con un gomitolo a fare da punto) che lo faranno ripartire dalla locazione del checkpoint in caso di morte prematura; in più può incamerare dei bei continue, che non permetteranno al definitivo Game Over di manifestarsi. Ma non è ancora finita: se riuscite a raggiungere il terzo livello di ogni stage, vi viene persino fornita una password! Lunga vita a Bubsy (è proprio il caso di dirlo)!

Scusate, ma certe cose non le sopporto: una software house si mette a fare una campagna pubblicitaria ultramassiccia, promette cose stratosferiche e come al solito alla fine si ha come una sensazione di presa in giro. Era già capitato con Zool e ricapita con Bubsy. Chiariamo: Bubsy è decisamente meglio (d'altronde anche la macchina è diversa) ma di certo non si può dire che porti una ventata di novità nel campo dei platform: la somiglianza con Sonic è evidente e nel complesso non si intravede molta inventiva. Non si può comunque negare che il lavoro fatto dai programmatori abbia due palle così: i livelli sono davvero vasti e i modi in cui si possono completare sono svariati, con centinaia di bonus e sottobonus che non sopporterete di lasciare al loro destino. E poi tocca a voi decidere: o arrivate subito in fondo o rischiate e vi cuccate i bonus e le vite extra. Dati questi pregi, non posso fare a meno di segnalarvi Bubsy come prossima aggiunta nella lista della spesa: vi terrà incollati allo schermo per parecchio!

SIMON CROSIGNANI







CHE SCUOLA HAI FATTO? IL LINCEO...

Se c'è una cosa che si nota subito di Bubsy (a parte che è uguale a Sonic, oops l'ho detto!) è la vastità dei livelli del gioco e gli svariati percorsi per completarne ciascuno. Nel primo stage, per esempio, ci sono svariate grotte che danno accesso a locazioni nascoste ricolme di bonus, vite e gomitoli. Più divertenti sono però le rapide: queste sono praticamente corsi d'acqua che scorrono all'interno di mezzi tronchi cavi sospesi per aria. Appena Bubsy ci finisce dentro, viene trascinato dalla corrente e il massimo che può fare è cercare di saltare per assicurarsi i bonus e i gomitoli anch'essi fluttuanti poco sopra l'acqua. A volte di queste rapide sono costituiti interi schermi bonus con percorsi intricatissimi: se già avete una repulsione felina per l'acqua (quella che dovrebbe avere Bubsy), in questi schermi bonus vi salteranno totalmente i nervi!

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 Roleplayes

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

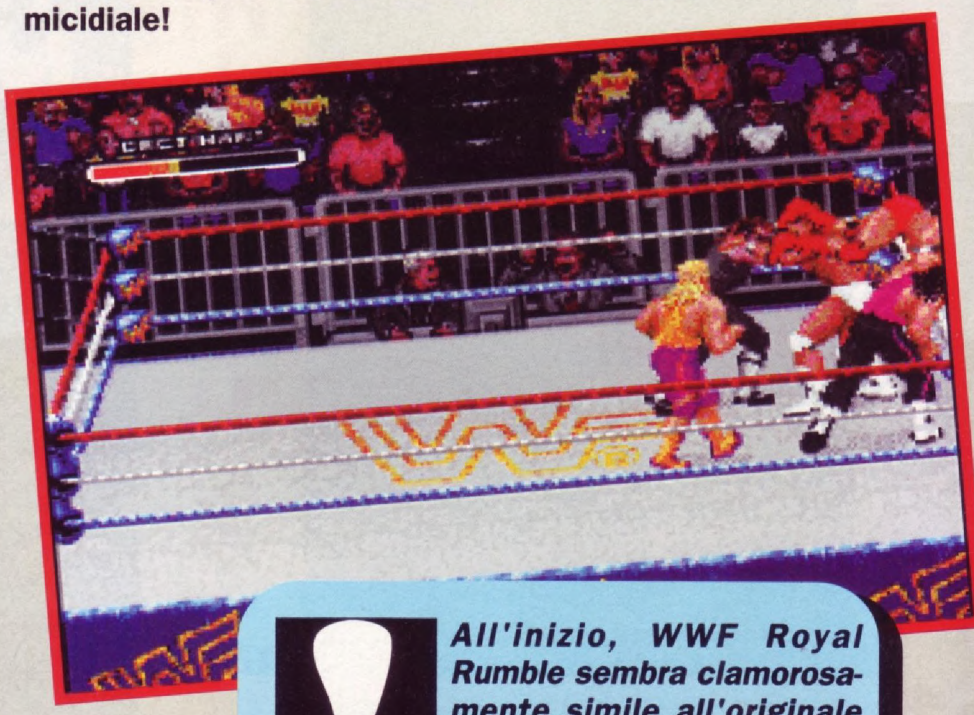
vendita telefonica — PERGIOCO ® **MILANO** vendita telefonica per tutta Italia: tel. 02/ 874580 - 874593

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

Game Art

WWF ROYAL RUMBLE

Chi avrebbe mai pensato che un branco di grassoni sudati in pantaloncini avrebbe potuto fare milioni di dollari semplicemente correndo a destra e sinistra su un ring e cercando di picchiare il prossimo? Ebbene, eccoli di nuovo qui i grassoni come Macho Man, Randy Savage, The Undertaker pronti a fare sfracelli. E non potevano scegliere periodo migliore: tra poco dovrebbe tornare sul ring anche il mitico Hulk Hogan per cui non si poteva proprio fare a meno di fare un videogioco e riproporre il casino mazzuolatorio della WWF sul Super Nes. Ed è davvero un casino micidiale!



BERNOCCOLI PULSANTI

Volete sapere chi sono i concorrenti di Royal Rumble e quali sono le loro mosse preferite? Date un'occhiata qui sotto...



THE NARCISSIST: la sua mossa preferita è il Running Forearm. Sbatte l'avversario contro le corde, aspetta il rimbalzo e poi provoca il doloroso contatto del naso dell'avversario con il suo avambraccio!



RANDY SAVAGE: la Flying Elbow Drop è la sua specialità. Sale su un "angolo" del ring e piomba a volo d'angelo con il gomito sguainato sull'avversario inerme a terra.



CRUSH: Cranium Crunch. Sbatte per terra l'avversario e da dietro gli tormenta il cranio con un po' di mazzuolate.



YOKOZUNA: Banzai Drop. Cloroformizza l'avversario al centro del ring, sale sulle corde e piomba col fondoschiena sul poveraccio. Richiede un po' di pratica.

MILLION DOLLAR MAN: Million Dollar Dream. Immobilizza l'avversario e da dietro gli strapazza collo e testa con una presa micidiale.



RAZOR RAMON: Razor's Edge. Schiena contro schiena, abbranca l'avversario e lo scaraventa a terra senza pietà.



MR. PERFECT: Perfect Plex. Una presa che schianta al suolo l'avversario.



THE UNDERTAKER: Tombstone Piledriver. Avversario sbatacchiato al suolo a testa in giù.



BRET HART: Sharpshooter. Gli piace un sacco prendere le gambe dell'avversario a terra e torcerle senza pietà.



TATANKA: Reverse Fallaway Slam. Lancia l'avversario verso le corde e quando torna lo abbranca sbattendoselo giù dietro la schiena.



RIC FLAIR: Figure 4 Leg Lock. Quando un avversario è a terra, gli incrocia le gambe con le sue facendogli un male non indifferente.



SHAWN MICHAELS: Back Suplex. Immobilizza l'avversario e se lo sbatte dietro la schiena.

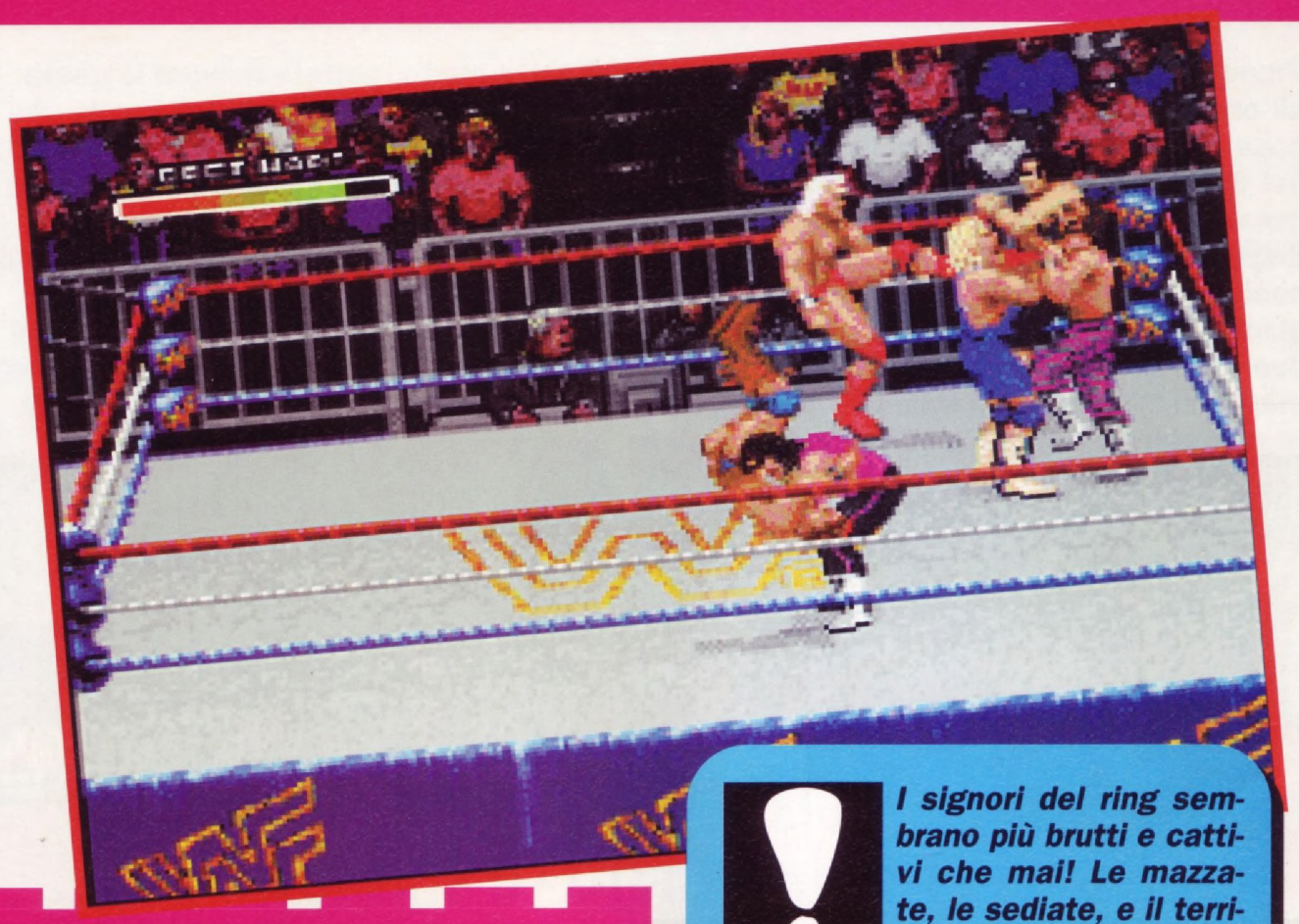
TENDINI INFRANTI

Se avete appena partecipato a un Royal Rumble, giocare un uno-contro-uno vi sembrerà una passeggiata, o forse no. Comunque le regole sono sempre le stesse: i due combattenti si mazzuolano per bene finché uno non riesce a mettere schiena a terra l'altro. Siccome la cosa potrebbe portare via ore, c'è un tempo limite di gara di 20 minuti, superato il quale il match viene dichiarato pari. In Royal Rumble però non c'è alcun limite di tempo, e potete andare avanti per giorni e giorni. Scherzi a parte, siamo in un videogioco e non nella realtà, e prima o poi schienerete il vostro avversario o lui schienerà voi: tranquillizzante, eh?

All'inizio, WWF Royal Rumble sembra clamorosamente simile all'originale Super WWF Wrestlemania. Ma non preoccupatevi: anche se la Acclaim ha utilizzato la stessa inquadratura del titolo precedente, l'azione stavolta è un casino meglio! Sono le opzioni che fanno di Royal Rumble qualcosa di vincente: gli incontri in tag-team tre-contro-tre sono uno sballo e per quel che riguarda il Royal Rumble vero e proprio, beh è ancora meglio! La grafica è splendida, con sprite dettagliati e ben animati, e ognuno ha la propria fanfara dedicata. I controlli poi sono uno scherzo. L'unica pecca è che è sono state mantenute le prolisse procedure di "abbrancamento", che per quel che mi riguarda servono soltanto a far sbuffare chi gioca. In definitiva comunque questo è di sicuro uno dei migliori giochi di wrestling che si siano visti: l'intera WWF dovrebbe esserene fiera!

PAOLO CARDILLO

SUPER NES
ACCLAIM

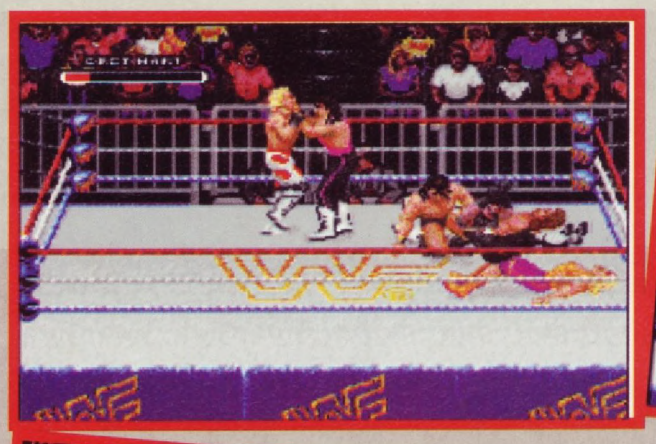


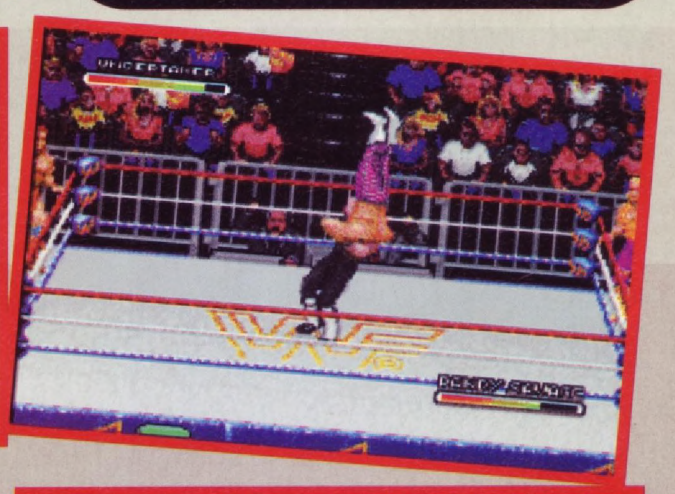
MALLEOLI DOLORANTI

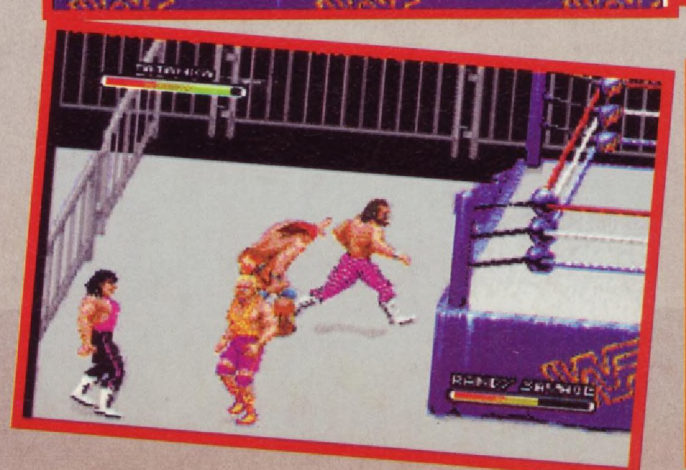
Il Royal Rumble è uno degli eventi più attesi della stagione nel wrestling e fra poco capirete perché. Le regole prevedono che inizino a combattere sul ring due concorrenti. Da qui in poi ogni due minuti entra sul ring un nuovo lottatore finché non si arriva a una quota di trenta wrestler in totale su un solo ring! Viene eliminato chi viene sbattuto fuori dal ring. Vince l'eroe che rimane da solo sul ring dopo il Grande Macello. In realtà nella conversione sul Super Nes le cose sono un po' cambiate: i concorrenti sono in totale 12, e quando c'è un totale di sei wrestler sul ring, un nuovo concorrente può entrare solo dopo che uno è stato scaraventato fuori dall'"anello". Insomma, ce ne saranno al massimo sei, ma è sempre un gran casino che vi obbligherà a una doppia razione di smanettamento del joypad!

I signori del ring sembrano più brutti e cattivi che mai! Le mazzate, le sediate, e il terribile Tombstone Piledriver dell'Undertaker non sconfiggeranno semplicemente, ma sottometteranno i vostri avversari! E dopo un bell'uno contro uno perché non cimentarsi nel titanico Royal Rumble? 12 wrestler, un ring e una quantità di violenza tendente a infinito. Il Rumble è un assoluto casino nel modo a un giocatore, ma provate a giocare in due ed è veramente l'Apocalisse! Purtroppo c'è sempre il problema delle prese che possono andare avanti per anni e fiaccare anche i giocatori più tenaci. Ma non importa: questa cartuccia riesce a procurare talmente divertimento che non troverei proprio il coraggio di dirvi di non comprarla!

FABIO D'ITALIA









GRAFICA
94

- *Stupendi gli sprite digitalizzati*
- *Stupende la animazioni*

SONORO
93

- *Urla di gioia e di delusione*
- *Tutte le "colonne sonore" dei wrestler*

GIOCABILITA'
83

- *Diverte subito...*
- *...ma le prese gli sottraggono molto*

LONGEVITA'
84

- *Molte splendide opzioni*

GLOBALE
85

Uno dei migliori giochi di wrestling visti sinora

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

SUPER NES
JALECO

GRAFICA
▲ *Animazioni e look OK (anzi hockey, ah, ah)*
84

SONORO
▲ *Simpatiche le musichette*
82

GIOCABILITA'
▲ *L'Hockey nella sua espressione più arcade*
90

LONGEVITA'
▲ *Tutto a posto: campionato più coppa*
85

GLOBALE
88

Prendete gli aspetti più frenetici dell'hockey e avrete USA Ice Hockey!

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

Prendete sui 700-800mila ghiaccioli all'orzata e stendeteli su un prato? Che cosa ottenete? Innanzitutto una citazione nel Guinness dei primati, ma soprattutto per due o tre minuti avrete a completa disposizione un meraviglioso campo da hockey e susseguentemente pure un placido laghetto all'orzata! Ma è su quei due o tre minuti che volevo soffermare la mia attenzione: ma ci pensate? Attrezzati di tutto punto, potrete rivivere le gesta dei più grandi mazzuolatori di quello che si può considerare lo sport più violento del pianeta insieme al football americano (e mica per niente ha tanto successo in America), sfilando con le vostre lame sulla dura superficie glaciale (all'orzata, mi raccomando) poco prima che i cuginetti del gelato si squaglino. E' per poco tempo, ma ne varrà la pena!

USA ICE HOCKEY



MA SE IN CAMPO GLI ANIMI SI SURRISCALDANO I GIOCATORI FINISCONO SOTTO LO STADIO?

Diretto discendente dell'Hockey dell'Electronic Arts (recensito sullo scorso numero), Ice Hockey ha una caratura più arcade: innanzitutto il campo è più grande, cosa che evita gli ingombri che si verificavano spesso nel succitato gioco della EA. Inoltre, l'inerzia è molto meno presa in considerazione, cosicché i giocatori "frenano" molto meno e l'azione è molto più fluida e veloce. Per quel che riguarda le opzioni, Ice Hockey comprende un campionato e una coppa a eliminazione, più una gran quantità di squadre e di statistiche (meno comunque che in EA Hockey). Non manca nemmeno il classico diversivo hockeystico delle mazzate sul campo, durante il quale il gioco si trasforma in un piccolo picchiaduro. Da sottolineare che scegliendo la pratica si può giocare allo "shootout", con un giocatore che si lancia da solo verso la porta a cercare il gol: praticamente una "lotteria dei rigori" su ghiaccio.









Ora l'universo hockeystico del Super Nes è davvero completo: se volete un hockey simulativo, con inerzia e campo di dimensioni realistiche, vi beccate quello della Electronic Arts; se invece dello sport vi interessa solo l'aspetto più frenetico e assatanato, insomma la componente arcade, avete proprio bisogno di un bell'USA Ice Hockey. Qui nemmeno i passaggi hanno bisogno di essere direzionati, indi per cui ogni partita è di una velocità galattica! Certo, si ravvede qua e là qualche rallentamento, ma nemmeno EA Hockey sul Super Nes si poteva dire di una fluidità perfetta. Le animazioni sono ottime, e comprendono tutto il repertorio di mazzate, scivolate (non nel senso di tackle), e tiri com'è nella migliore tradizione. Insomma, se volete passare ore e ore di plutonico divertimento sportivo, non potete perdere un titolo del genere, che siate appasionati di hockey o meno!

PAOLO CARDILLO

TAZMANIA





Dopo molto molto tempo la THQ è venuta fuori con un gioco finalmente decente. Il gioco è splendido da guardare, con scorrimento e velocità ultrarapidi e Taz sprizza tanta personalità quanto la sua controparte nei cartoni animati. Quello che manca è però la varietà. Il gioco si mantiene sullo stesso registro dall'inizio alla fine: non c'è assolutamente nulla di nuovo che si proponga negli schermi più avanzati e, anche se lungo il percorso appaiono nuovi personaggi questi non fanno abbastanza perché Tazmania possa essere consaiderato un grande gioco. Tazmania è insomma una bella idea con ben poca sostanza a materializzare la bella idea. Peccato!

PAOLO CARDILLO

SUPER NES
THQ

GRAFICA 89
▲ *Animazioni e paesaggio ultracartoonistici*

SONORO 80
▲ *Belli i versi di Taz*
▼ *Povere le musiche*

GIOCABILITA' 70
▼ *Troppo ripetitivo*

LONGEVITA' 75
▼ *Sarà facile che vi addormentiate per la monotonia*

GLOBALE 78
Se solo si fossero impegnati di più per renderlo vario, sarebbe stato un hit sicuro...

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

Dopo l'escursione su due macchine Sega (decenti i risultati su Megadrive, penosi su Game Gear e non era lo stesso gioco) l'animale più incavolato dell'universo ritorna: per chi non lo sapesse ha una velocità devastante, dei canini devastanti e certe incazzature che lo fanno trasformare in una specie di tifone, non meno devastante di quanto elencato prima. Nella lotta per la vita che quotidianamente la natura gli impone, il Diavolo Tasmaniano ha pensato di scorrazzare sulle artificiali autostrade (in cui abitualmente scorrazza il collega Beep-Beep) per rimpinzarsi di cibarie prelibate. E se qualche pazzoide ha pensato magari di trovarsi di fronte a un gioco in soggettiva in stile automobilistico, beh, ci ha proprio azzeccato!

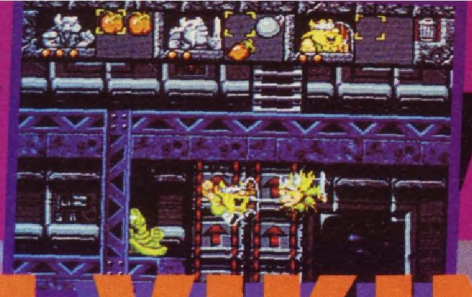




POLLI ALLA DIAVOLA

Ebbene sì: Tazmania ha proprio il classico stile automobilistico con visuale prospettica della strada e il "mezzo" visto da dietro. Lo scopo di Taz è di raccogliere quante più cibarie possibili, sottoforma di animali tipici australiani (kiwi, uccellini blu che forniscono anche energia, uccellini rossi che danno tempo extra) in un tempo limite. Il problema è che andando troppo veloce il mitico Taz potrebbe oltrepassare una preda senza trangugiarla. No problem: basta inchiodare e invertire il senso di marcia anche se così non capirete se sta arrivando qualche ostacolo. O meglio, uno specchietto che avverte dell'arrivo di traffico stradale c'è ma non indica da che parte arriva: aaaaggggh!

THE LOST VIKINGS



SUPER NES/AMIGA
INTERPLAY

GRAFICA 90
Animazioni fluide e ricche di particolari umoristici

SONORO 90
Musiche energetiche ed eccellenti effetti sonori

GIOCABILITA' 91
L'irresistibile possanza dei vichinghi!

LONGEVITA' 88
Azione ed enigmi in dosi industriali

GLOBALE 89
Il miglior esempio di rompicapo piattaformico

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

Meno frenetico di Lemmings ma anche più immediato e avvincente di The Humans, The Lost Vikings è indubbiamente il miglior esponente della sua categoria. I tre vichinghi sono gli sprite più simpatici che abbia incontrato da molto tempo in un videogame, egregiamente disegnati, caratterizzati e animati. Avevate mai visto un vichingo scaccolarsi il naso nei periodi di eccessiva immobilità? Beh, in The Lost Vikings vedrete questa e altre spassose trovate! La grafica, nel complesso, è ottima, con scenari attraenti, vivaci ma soprattutto ben costruiti, più una ricca e assortita fauna comprendente voraci dinosauri, viscidi lumaconi e orripilanti alieni. Anche la musica fa la sua bella parte, alternando trascinanti brani di musica techno a suggestivi motivi tribali; insomma, un commento sonoro di grande atmosfera. Il metodo di controllo sui personaggi è molto buono, benchè sia abbastanza elaborato da richiedere una buona dose di pratica oltrechè di pazienza. Gli enigmi sono complessi ma non tanto da risultare frustranti. Insomma, con tutta la buona volontà non vedo proprio quali difetti potrei ascrivere a The Lost Vikings: per me, numero uno (si ringrazia Dan Peterson per aver fornito accidentalmente l'ispirazione).

FABIO D'ITALIA

Cosa ci fanno tre nerboruti vichinghi a bordo di un'astronave aliena? Sembra una barzelletta ma in realtà è semplicemente il quesito che viene spontaneo e lecito rivolgersi non appena si entra in contatto visivo con la schermata d'esordio di questo gioco. La risposta ce la fornisce più tardi una bizzarra creatura extraterrestre in cui i tre omaccioni si imbattono: Tomator, famigerato gestore di uno zoo intergalattico, era a caccia di nuovi esemplari per il proprio giardino zoologico e aveva deciso che Olaf Il Corpulento, Baleog Il Feroce ed Erik Lo Svelto (questi i nomi dei tre vichinghi) facevano proprio al caso suo. Così, con la complicità della notte, il gaglioffo ultraspaziale era passato con il proprio disco volante sulle case dei tre prodi rimuovendoli dai loro giacigli con un raggio traente. Ed ora i macignosi individui richiedono il vostro intervento affinchè recuperino la libertà; avvalendovi con giudizio delle particolari virtù di ognuno, dovrete dirigerli verso l'uscita accoppando tutto il bestiario ed eludendo le trappole che ostacolano la loro fuga...







TRE MAGNIFICI CORNUTI

The Lost Vikings è un platform-rompicapo a scorrimento multidirezionale sullo stile di Lemmings o The Humans. Anche in questo gioco, infatti, dovete controllare diversi personaggi (nel caso che ci riguarda, i tre Vikings del titolo) sfruttandone le caratteristiche che li contraddistinguono gli uni dagli altri per rimuovere ostili forme di vita, risolvere enigmi e, in ultimo, imboccare l'uscita che sta alla fine di ogni livello. Premendo i tasti L o R si accede al controllo di ciascun componente del trio;
schiacciando rispettivamente B e Y, invece, se ne attivano le due peculiari abilità: Baleog mena fendenti con la spada e tira frecce con l'arco, Erik compie salti prodigiosi e sfonda certe pareti con la testa (anvedi che capoccia! - Fabio), e Olaf abbassa o alza il proprio scudo a seconda che voglia usarlo come protezione, come scaletta per Erik o come paracadute per planare da grandi altezze. Con il tasto A i vichinghi possono premere interruttori, abbassare leve e parlare agli amici quando se ne presenta l'occasione. Infine, premendo X i tre highlander possono usare i vari oggetti che incontrano e inglobano durante il cammino: cibo per ripristinare l'energia eventualmente perduta, chiavi per aprire le porte che ostacolano il loro proseguimento, bombe per distruggere all'istante qualunque nemico si trovi sullo schermo, scarponi gravitazionali, super-frecce e scudi per guadagnare un punto extra di energia.

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 SEGA

GIOCHI MEGA-CD

AFTER BURNER III	L. 138.000	FUNKY HORROR BAND	L. 58.000
BATMAN RETURN	L. 138.000	HEAVY NOVA	L. 78.000
BLACK HOLE ASSAULT	L. 128.000	JAGUAR XJ220	L. 118.000
CHUCK ROCK	L. 118.000	NIGHT STRIKER	L. 138.000
CLASSIC 4	L. 128.000	NIGHT TRAP	L. 128.000
COBRA COMMAND	L. 118.000	PRINCE OF PERSIA	L. 128.000
DETONATOR ORANGE	L. 118.000	ROAD BLASTER FX	L. 128.000
DEVASTATOR	L. 138.000	SENER SHARP	L. 88.000
DRACULA	L. 88.000	SOL FACE	L. 118.000
EARNEST EVAN	L. 88.000	THUNDER STORM FX	L. 118.000
FINAL FIGHT	L. 138.000	TIME GAL	L. 138.000
		WOLF CHILD	L. 128.000
		WONDER DOG	L. 128.000

NEW CDX L. 98.000

NEW CDX É UN ADATTATORE UNIVERSALE PER USARE TUTTI I GIOCHI ITALIANI - EUROPEI - AMERICANI - GIAPPONESI.
POTRAI USARE SUL TUO MEGA CD UN QUALSIASI CD !!!
NON C'É PIU' PROBLEMA DI COMPATIBILITÀ. SI INSTALLA COME UNA CARTUCCIA, NON NECESSITA DI MODIFICHE NE' SALDATURE.

ACTION REPLAY PRO

GAMEBOY L. 68.000 GAME GEAR L. 78.000
MEGADRIVE L.118.000 SUPERNES L.118.000
VITE INFINITE...E TANTO DIVERIMENTO ASSICURATO!

MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE NOVITÀ MEGADRIVE

MAGIC ADAPTOR

DISPONIBILE L. 59.000

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE SENZA NESSUNA MODIFICA DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.
ES.: X-MEN, TINY TOONS, FLASHBACK, SUPERMAN, TURTLES, OUTRUN 2091, GLOBAL GLADIATORS E MOLTI ALTRI... MAGIC ADAPTOR É L'UNICO ADATTATORE UNIVERSALE CHE CONSENTE DI USARE 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 !

OFFERTE ESTATE

GAME BOY L.125.000
GAME BOY L.139.000
+GIOCO NOVITÀ

ACCESSORI GAME BOY

HANDY CARRY PORTA GAME BOY	L.19.000
HANDY BOY + JOYSTICK LUCE+LENTE+CASSA STEREO	L.55.000
POWER PACK ACCUMULATORE UNIVERSALE RICARICABILE PER GB E GG	L.65.000
INTERFACCIA 4 GAME BOY	L.19.000
LIGHT - BOY LUCE + LENTE	L.29.000
ACTION PACK	L.29.000

GIOCHI GAME BOY

ADVENTURE ISLAND II	L. 68.000	DEAD HEAT SCRAMBLE	L. 68.000
ALIEN III	L. 68.000	DIG DUG	L. 58.000
AMAZING SPIDERMAN	L. 68.000	DR. FRANKEN	L. 58.000
AVENGING SPIRIT	L. 68.000	EMPIRE STRKE BACK	L. 68.000
BARBIE	L. 68.000	F1 RACE	L. 68.000
BART SYMPON VS JUG.	L. 68.000	GARGOYLE'S	L. 48.000
BATTLESHIP	L. 58.000	GAUNTLET II	L. 38.000
BILL & TED ADVENTURE	L. 68.000	HIT ON ICE	L. 68.000
BIONIC COMMANDO	L. 58.000	INTERNATIONAL ASSAULT	L. 38.000
BLASTER MASTER BOY	L. 48.000	JORDAN VS BIRD	L. 28.000
BONK'S ADVENTURE	L. 68.000	KICK OFF	L. 68.000
BURGER TIME DELUXE	L. 48.000	KRUSTY FUN HOUSE	L. 68.000
CHESSMASTER	L. 68.000	LEMMINGS	L. 68.000
CRYSTAL QUEST	L. 38.000	LETHA WEAPON	L. 68.000
CYRAD	L. 38.000	LITTLE MERAILD	L. 68.000
DARKWING DUCK	L. 68.000	MARBLE MADNESS	L. 38.000
DAY OF THUNDER	L. 38.000	MARIOLAND	L. 48.000
		MC DONALD LAND	L. 68.000
		MERCENARY FORCE	L. 48.000
		MICKEY MOUSE II	L. 58.000
		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 RACER	L. 58.000
		PRINCE OF PERCIA	L. 48.000
		Q-BERT	L. 48.000
		RACE DRIVING	L. 68.000
		RAMPART	L. 68.000
		SERPENT	L. 48.000
		SNAKY SNEKY	L. 58.000
		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
		THE BATLLE OF OLIMPUS	L. 68.000
		TINY TOONS	L. 68.000
		TIP OFF	L. 58.000
		TOP GUN	L. 68.000
		TOP RANK TENNIS	L. 58.000
		TRAVEL GUIDE	L. 28.000
		TURRICAN	L. 48.000
		TURTLES II	L. 68.000
		UNIVERSAL SOLDIER	L. 58.000
		WWF SUPERSTARS 2	L. 68.000
		YOSHY'S COOKY	L. 48.000

GAME GEAR L. 198.000

GIOCHI GAME GEAR

ALIEN 3	L. 78.000	DODGE DAPEI	L. 48.000
ARCH RIVALS BASKETBALL	L. 68.000	DONALD DUCK PAPERINO	L. 48.000
ARIEL	L. 25.000	EVANDER HOLYFIELD'S BOX	L. 68.000
BATMAN RETURNS	L. 48.000	FANTASTIC NAVIGATOR	L. 48.000
CASTLE OF ILLUSION-TOPOLINO	L. 58.000	G-LOCK	L. 58.000
CHESSMASTER-SCACCHI	L. 68.000	HOME ALONE	L. 78.000
CHUCK ROCK	L. 68.000	HOUSE OF THE VAMPIRE	L. 58.000
DEVILISE	L. 78.000	INCREDIBLE DUMMING	L. 78.000
		INDIANA JONES	L. 78.000
		LAND OF ILLUSION	L. 78.000
		LEADERBOARD GOLF	L. 78.000
		LITTLE MERMAILD LA SIRENETTA	L. 78.000
		MARBLE MADNESS	L. 58.000
		OLIMPIC GOLD	L. 68.000
		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
		SHAINING 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 GOLF	L. 78.000
		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
		THE SIMPSON	L. 78.000
		WIMBLEDON TENNIS	L. 68.000
		WWF STEEL GAME	L. 78.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

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
RENOVISION

GRAFICA

▼ *Tutto nella norma*

70

SONORO

▼ *Molti motivetti ma nessuno particolarmente accattivante*

64

GIOCABILITA'

▲ *Facile da padroneggiare*

79

LONGEVITA'

▲ *Ha il suo buon numero di opzioni*
▼ *Noioso*

78

GLOBALE

72

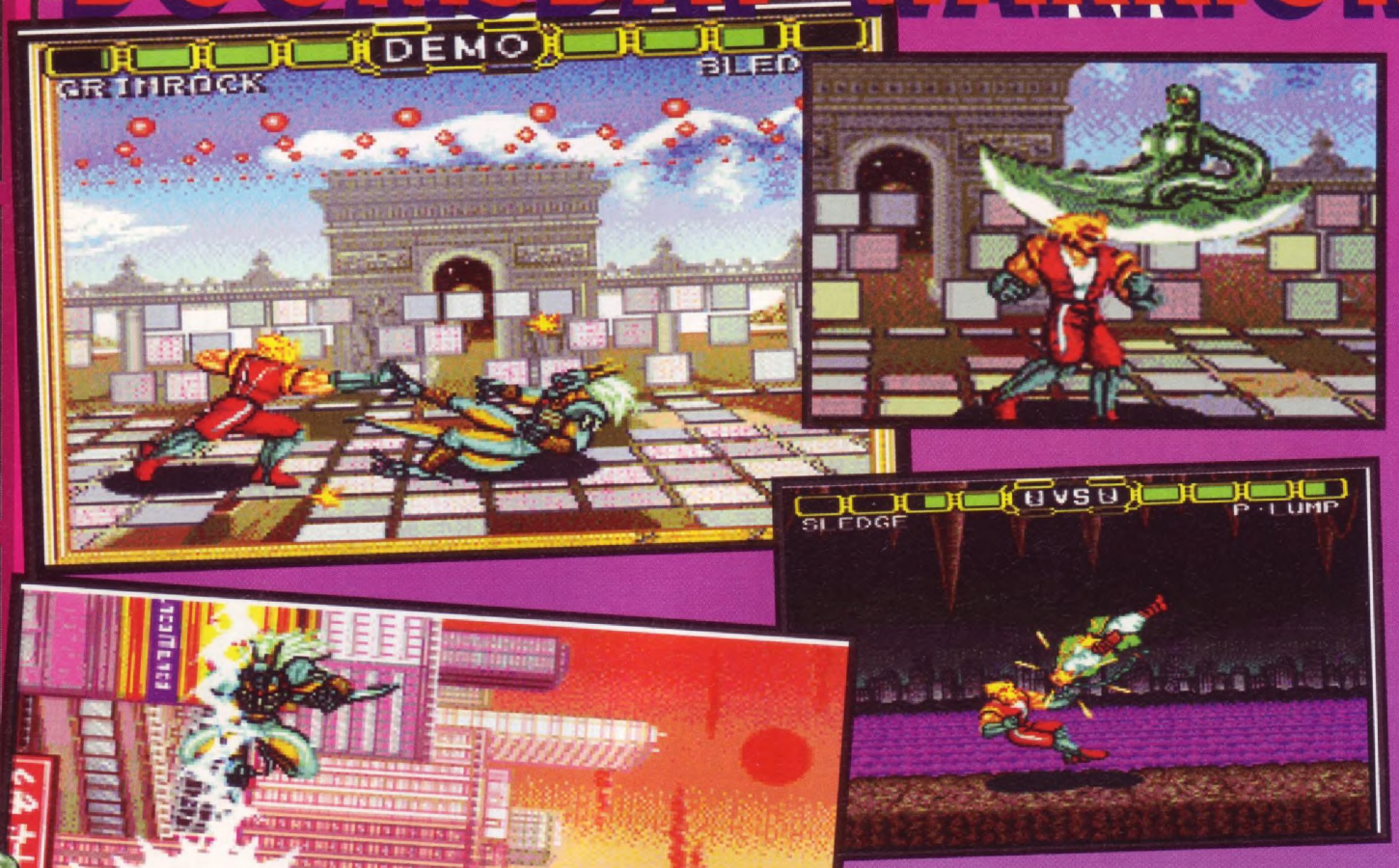
Un picchiaduro che cerca di proporre qualche novità ma nella sua essenza rimane un prodotto "medio"

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

COME TI PICCHIO L'ALIENO

Per chi non l'avesse capito dalle foto, Doomsday Warrior è un classico picchiduro alla Streetfighter 2 con un classico scontro uno-contro-uno. Bisogna però riconoscere che DW ha delle sue caratteristiche particolari che lo rendono un po' più originale delle ultime produzioni all'insegna della violenza a mani nude: anche qui i match si svolgono al meglio dei tre round ma non c'è limite di tempo. In più la barra di energia tende spontaneamente ad aumentare durante le "pause", in cui non si viene attaccati. Inoltre alla fine di ogni combattimento vittorioso, vi viene assegnato un certo numero di punti a seconda di quante unità di energia sono rimaste. Questi punti possono essere spesi per migliorare alcune vostra abilità come la potenza dei calci e dei pugni, la difesa, la velocità di recupero dell'energia e così via. Esiste inoltre un parametro misterioso chiamato Soul Power (Potenza dell'Anima) che vi fa scatenare in prestazioni incredibili proprio quando la barra dell'energia si sta pericolosamente estinguendo.

DOOMSDAY WARRIOR





Evvai di picchiaduro! Stavolta però la storia è alquanto strana: secondo il manuale, una banda di fetentoni alieni chiamata Doom Squad si è formata con un unico scopo: distruggere le risorse natuali della Terra, inquinare tutta l'acqua potabile e rendere venefico il suolo fertile. Col pianeta ormai ridotto alla fame, i governi del mondo collassano e lasciano spazio alle scorribande della Doom Squad. Almeno finché voi in persona non decidete che è ora di finirla e riunite una squadra molto incavolata che dia una lezione alle fetecchie aliene. In qualità di futuro killer della Doom Squad, è vostro compito detronizzare il malvagio team di sei membri e riportare la vita nel pianeta. Il resto alla prossima invasione aliena. Buona partita!

?

Da quando Doomsday Warrior è arrivato in redazione non si può negare che ci siamo fatti il nostro paio di risate a giocarci, ma alla fine non pensi che valga tanto oro quanto pesa. Sulla carta sembra grande: ci sono un sacco di opzioni, una bella sezione della serie "costruisci il tuo personaggio", e un sacco di ottime mosse. Sfortunatamente però è il gioco in sé che non ha sostanza: i combattenti sono banali, i fondali piatti e poco interessanti e la musica dopo un po' annoia. Nel complesso Doomsday Warrior si può considerare un buon lavoro ma non penso che accalappierà molti appassionati, soprattutto se costoro hanno già un certo gioco che si chiama Street Fighter 2.

PAOLO CARDILLO

SUPER JAMES POND 2



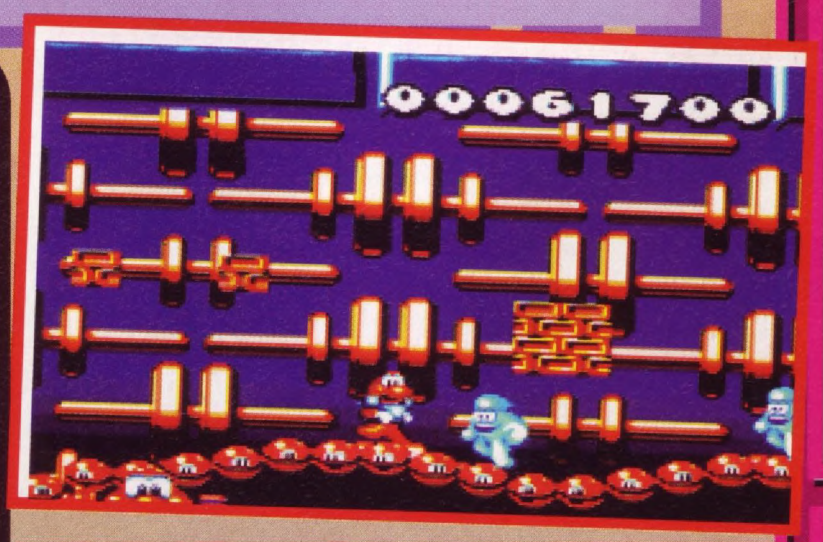


I possessori di Amiga e Megadrive conoscono bene James Pond, e in particolare le sue avventure nei panni dell'agente segreto Robocod. Il gioco ha subito una lieve modifica nel titolo durante il processo di conversione sul Super NES, ma a parte ciò questa è la copia carbone del gioco che molti di noi hanno conosciuto e amato. L'Agente Pond è stato inviato in missione al Polo Nord dopo che la Bottega dei Giocattoli di Babbo Natale è stata occupata con la forza da una malefica organizzazione. Agisci in fretta, Mr. Pond, se non vuoi che tutti i pargoletti del mondo si sveglino il giorno di Natale senza trovare le calze piene di biscotti, cioccolatini e caramelle!



L'AGENTE DEL CORPO SPECIALE

Come tutti i supereroi da console, Pond può correre e saltare come un atleta di classe mondiale. Disgraziatamente, però, non dispone di alcuna arma (può eliminare i nemici saltando sopra le loro teste, e basta). In compenso, può allungare smisuratamente il suo corpo in linea verticale come il periscopio di un sommergibile per aggrapparsi alle piattaforme nonché gettare oggetti a distanze più ampie di quelle che copre saltando. Una volta aggrappatosi ad una piattaforma o ad una sporgenza, Pond può avanzare sotto di essa, riuscendo così ad evitare trappole accuminate, bagni d'acido e simili. Non lasciatevi però trasportare troppo da questa impressionante azione corporea: è bella a vedersi ma non è possibile effettuarla tanto spesso.





Devo ammettere di preferire un bel blastaggio ad un continuo saltellare da una piattaforma all'altra (ebbene sì, lo confesso: non vado matto per i giochi alla Mario, eccetto per Mario Kart, naturalmente!). Critiche alla categoria dei platform a parte, Super James Pond 2 ha tutte le caratteristiche di un platform classico. Entrare nella meccanica del gioco è facile, e sia la grafica che la musica sono di fattura abbastanza buona. Inoltre, benché inizialmente sia molto facile, diventa molto, ma molto più difficile in seguito. E' beota, è teneroso e personalmente non lo acquisterei, ma rimane comunque un ottimo gioco.

GARTH SUMPTER

SUPER NES
OCEAN

GRAFICA 82
Molto ben definita e vivacemente colorata: una festa per gli occhi.

SONORO 83
Motivetti semplici ma accattivanti.

GIOCABILITA' 80
Non sarà Super Mario World, ma è più veloce e spassoso di tanti altri.

LONGEVITA' 78
Tanti livelli...
...ma pochi stimoli per voler farseli tutti quanti.

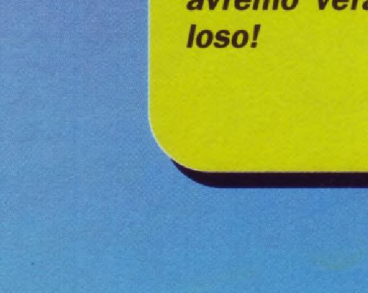
GLOBALE 83
Un platform convenzionale ma irresistibile.

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

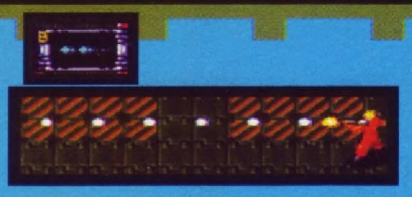
OPERATION: LOGIC BOMB

LA FUGA DI LOGAN

Logan è un agente segreto, e come tale possiede un ricco assortimento di ordigni letali da selezionare via via che il gioco prosegue. All'inizio del gioco, dispone di due fulminatori standard, ma lungo il cammino può trovarne altri tre, incluse scorte illimitate di munizioni. Vi sono inoltre due armi speciali che vanno assolutamente raccolte se si vuole completare il gioco. Eccovi un elenco delle armi preferite dalla redazione. Potete alternarle fra loro in qualsiasi momento desiderate e interscambiare le loro utilità:



RPL-R3 (Reflecting Pulse Laser)
- Spara proiettili che rimbalzano sulle pareti, permettendovi così di eliminare anche i nemici che stanno dietro gli angoli.



SSLG-R4 (Single Shot Laser Gun)
- Fulminatore di tipo standard, ma efficace, soprattutto contro i globi melmosi.



TSLG-R2 (Triple Shot Laser Gun)
- Spara proiettili a triplice traiettoria, permettendovi di spazzar via più nemici alla volta. Unico difetto: i tempi di ricarica, piuttosto lunghi.



TDB-MINE (Timed Directional Blast Mine)
- Una mina che distrugge qualsiasi cosa si trovi entro il suo raggio (molto ampio). Ricordatevi di fare qualche passo indietro dopo averla depositata!



FPS-R2 (Ferro-Plasma Spray)
- Cancella dall'esistenza anche il più coriaceo dei nemici.



ATMP-R5 (Automatic Tracking Missile Pod)
- Missili a ricerca automatica. Una volta sparati, il nemico non avrà scampo ovunque vada.

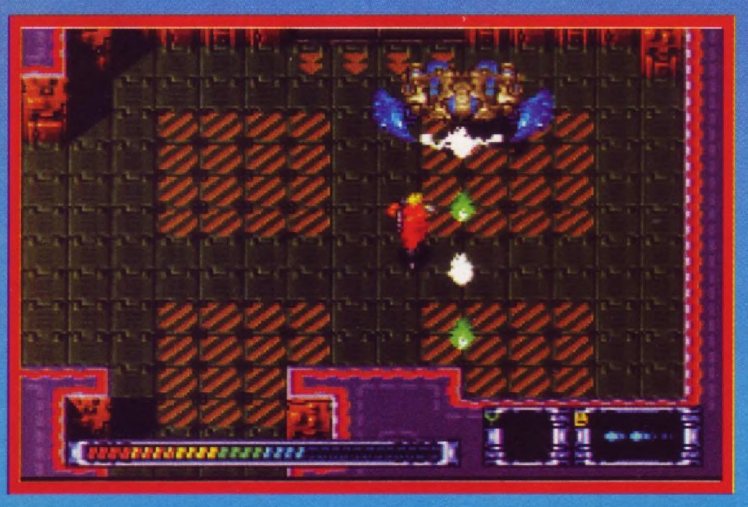


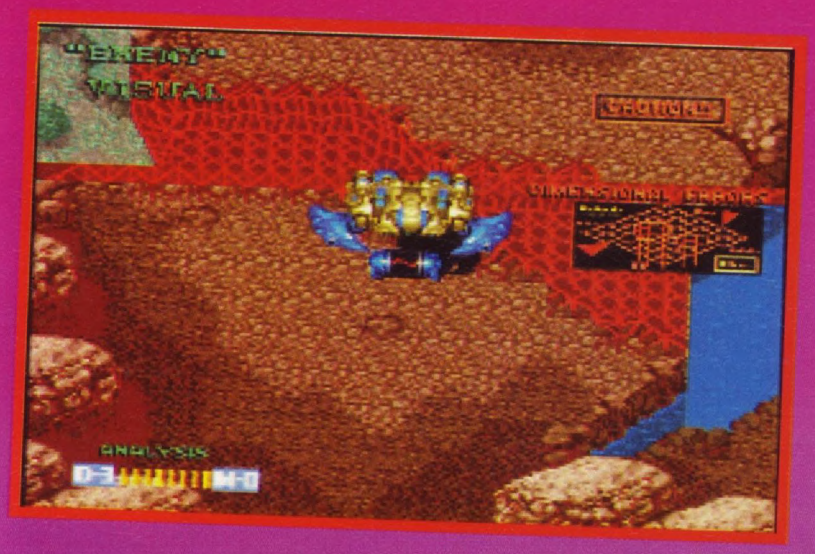
PID-R1 (Personal Image Duplicator)
- Identico all'aggeggio usato da Schwarzenegger in Total Recall. Proietta un'immagine olografica del giocatore per deviare su di essa il fuoco nemico, permettendovi così di coglierli a braghe calate.

Se la Jaleco fosse un pò più originale, sarebbe veramente una software house da stimare. Alcuni dei tocchi in Operation Logic Bomb, come il personaggio olografico usato per deviare il fuoco e le mine a tempo che esplodono producendo enormi palle di fuoco in qualsiasi direzione si voglia, sono stupendi. Ma la struttura di gioco principale, un vagabondare attorno ai corridoi sparando a dei robot, è antiquata. E' sempre una bella cartuccia, ma la prossima volta che i giganti del Giappone pensano a fare un gioco, spero che provino a metterci più delle loro eccellenti idee; allora avremo veramente un gioco favoloso!

SIMON CROSIGNANI

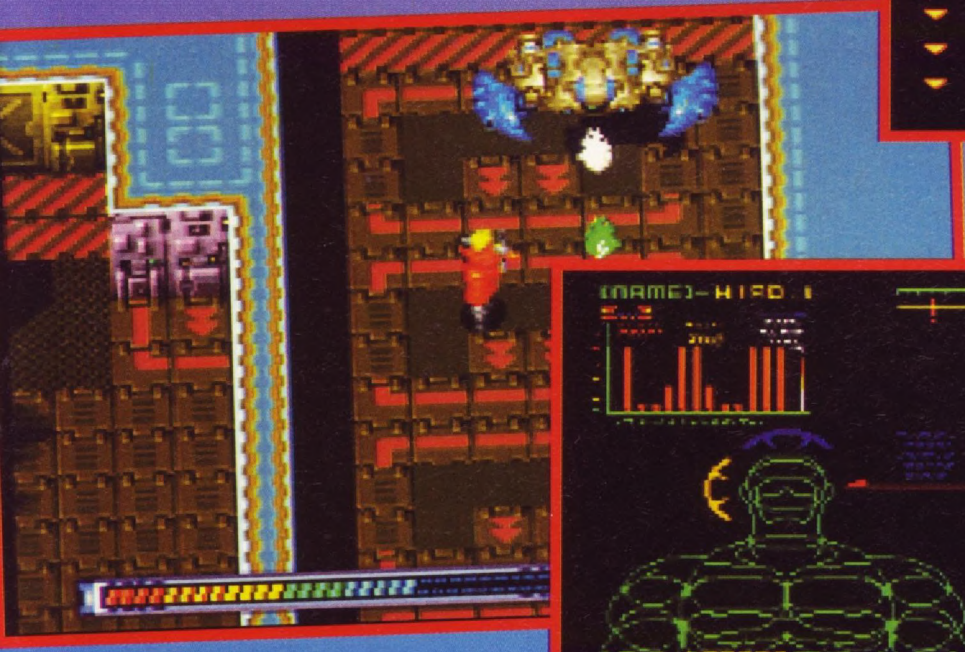
Un laboratorio di ricerche segretissime, protetto da una fortezza dislocata sulle montagne, è stata invasa dagli extraterrestri. I mutanti cibernetici vogliono impadronirsi delle informazioni concernenti il Progetto di Trasferimento delle Particelle Subspaziali, e benché ciò non abbia alcun significato per noi, darà ai gaglioffi ultragalattici un'ottima scusa per blastare a destra e a manca... Operation Logic Bomb si pone sulla scia di Dead Dance e tiene fede alla tradizionale politica della Jaleco di prendere formule di gioco vecchie e collaudate aggiungendovi delle innovazioni. La struttura di gioco è un incrocio fra Alien Breed e Warzone per Amiga, ma deve la maggior parte dell'ispirazione a Super Smash TV. In un infinito susseguirsi di livelli e sottolivelli Logan, il protagonista, deve sfrecciare attraverso i numerosi corridoi del laboratorio, terreni boscosi e scenari spaziali distruggendo gli invasori. Costoro possono sbucar fuori in ogni momento dagli ottagoni azzurri sul pavimento per arrostirvi il fondoschiena! Tutti gli alieni seguono un proprio schema di attacco e hanno un colore diverso a seconda della loro velocità e pericolosità. Ancora più letali sono però le installazioni belliche automatiche che sparano dai vicoli e le creature melmose che strisciano senza posa al vostro indirizzo.

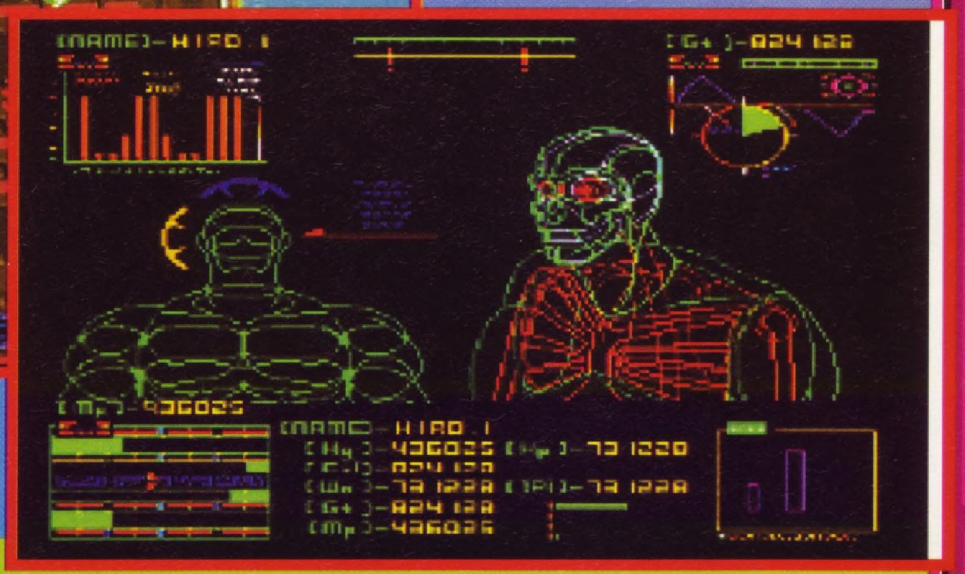












! *Simon è stato un po' troppo severo nel commento, a mio parere. Okay, Operation Logic Bomb non è un gioco del tutto originale, ma quale gioco lo è di questi tempi? Quello che dovete ricordare è che la Jaleco ha preso un popolare stile di gioco e ne ha implementato la struttura in maniera efficacissima! Operation Logic Bomb è zeppo di roba e seppure i giocatori più esperti lo troveranno uno zinzino facile in breve tempo, sarete desiderosi di ritornarci sopra perché è davvero troppo divertente. L'unico vero peccato è che la grafica è un po' blanda, ma in linea di massima non c'è nulla di disprezzabile in Operation Logic Bomb: evvai di portafoglio!*

MAX ANTICOLI

SUPER NES
JALECO

GRAFICA
86

▲ Ottima la presentazione.
▼ La definizione degli sprite lascia un po' a desiderare.

SONORO
79

▲ Niente di speciale, ma comunque orecchiabile.

GIOCABILITA'
86

▲ Facile da finire, ma divertente da giocare.

LONGEVITA'
80

▲ Vedi giocabilità

GLOBALE
85

Uno sparatutto dotato di una certa originalità per quanto concerne le armi.

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

TI RIDUCO IN MOLECOLE!

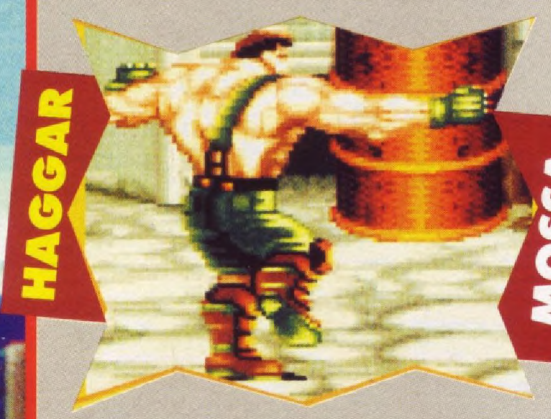
Con tutto quello che succede dentro il complesso è facile tralasciare degli oggetti, ma avrete un'ampia quantità di tempo per correggere i vostri errori. L'Unità di Trasferimento delle Particelle a cui i genialoidi del laboratorio stavano lavorando, è ancora attiva sottoforma di numerosi punti di teletrasporto sparsi attorno al laboratorio e fuori di esso. Spesso sarete bloccati in un punto e dovrete "trasferirvi" dappertutto per raccogliere un pezzo di equipaggiamento precedentemente omesso, o attivare un interruttore per aprire una porta che blocca il vostro passaggio altrove.

MA QUANTI SIETE? UN FIORINO.

All'inizio fu Final Fight: e fu la luce in milioni di sale giochi sparse per tutto il mondo. Poi fu la versione Amiga di Final Fight e le tenebre ripiombarono sulla terra. Con la successiva conversione per Super NES ecco tornare la...penombra. Migliaia di felici possessori del 16 bit Nintendo cominciarono a strapparsi i capelli e ad inveire per la rabbia che li costringeva a convivere con una conversione priva dell'elemento fondamentale che contraddistingue la versione da bar: i 2 giocatori in simultanea. Dopo poco tempo ecco l'annuncio di una seconda versione di Final Fight: che sia giocabile, finalmente, da entrambi i giocatori? Niente, si trattava solo di una squallida riedizione della prima versione che aveva come protagonista, invece dei precedenti Cody e Haggar, unicamente Guy. Che brutto scherzo del destino. La cosa più atroce è senza dubbio che c'è gente che ha comprato tutte e due le versioni, e ora cosa fare? Comprare anche questa terza? Beh, questa terza versione è virtualmente giocabile da due giocatori in simultanea (è scritto orgogliosamente almeno 16987 volte sulla confezione e nel manuale di istruzioni...) ed è dotata di una grafica fuori del comune. Peccato però che, Haggar a parte, non abbia proprio nulla a che spartire con il coin-op.

FINAL FIGHT 2





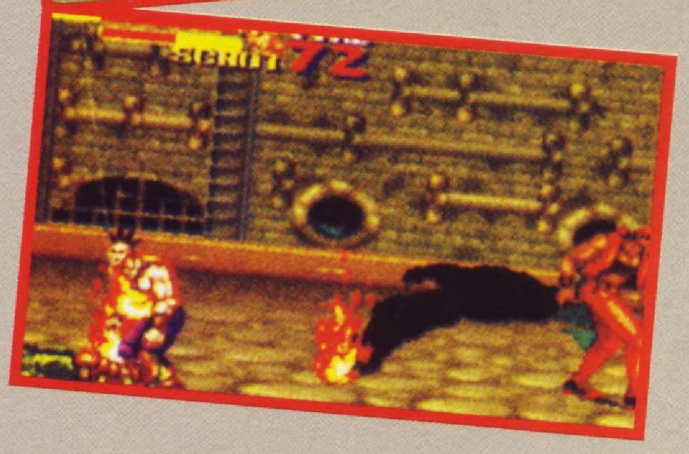




DUE PERSONAGGI IN CERCA D'AUTORE

Ciò che contraddistingue Final Fight 2 dal suo esimio predecessore, grafica dei fondali a parte, è che il nerboruto Haggar non è più accompagnato dai soliti Guy e Cody bensì da una deliziosa coppietta formata da un aitante giovanotto in tutina blu e da un' altrettanto agile e veloce pulzella. Il tipetto sopracitato risponde al nome, guardacaso vagamente latino-americano, di Carlos e, teoricamente, dovrebbe costituire il giusto bilanciamento fra la possanza di Haggar e la velocità dell'esile donzella: forte quanto basta e sufficientemente veloce per costituire un punto di riferimento nelle prime partite. Entrati invece in confidenza col gioco potreste essere attratti dalla longilinea figura di Maki, la belloccia dell'allegra brigata spaccaossa. Sua prerogativa è quella di somigliare (troppo) alla figura femminile di Bare Knuckle e, come tale, di essere dotata di movenze decisamente agili e veloci benchè non molto redditizie dal punto di vista della forza bruta. Se, invece, a voi interessa unicamente provocare del gran danno fisico all'avversario, la scelta non può che ricadere su Haggar: lui, ormai, lo conoscete più che bene.





francamente, il tutto perdura da troppo tempo. Prima la Nintendo se ne esce con Star Fox e la Sega, in tutta risposta, si getta a capofitto sul progetto Silpheed (e fin qui niente di male visto che entrambi i prodotti sono di ottima fattura). La Nintendo riesuma allora il suo mito per eccellenza, l'idraulico più angosciante del mondo, in Mario Is Missing e la Sega, guarda caso, annuncia la programmazione della terza fatica della sua mascotte: Sonic il porcospino. Se proprio la Sega sta svolgendo un egregio lavoro nel convertire la Champion Edition di Street Fighter 2, ecco che la Nintendo corre ai ripari annunciando l'intenzione di editarne invece la versione Turbo. E' proprio la Nintendo a commettere forse un clamoroso



errore: permettere che la Sega se ne esca con una versione di Final Fight non poco superiore alla precedente conversione per Super NES, e cosa si ritrova a dover fare? Programmarne un seguito sperando di recuperare una parte della clientela "scippatagli" dalla Sega che, dal canto suo, risponde per le rime distribuendo una nuova (la terza) versione di Bare Knuckle. A chi può giovare tutto ciò? Sicuramente non al comune videogiocatore, specialmente se in possesso di più console, che deve ora barcamenarsi tra decine e decine di titoli, tutti apparentemente simili e tutti teoricamente destinati ad entrare nell' Olimpo dei videogiochi. Peccato che la realtà ci faccia ripiombare su questa terra...



Che diamine stanno combinando in Giappone? Invece di sfornare giochi di una certa fattura pare che i colossi nipponici del software dedichino il loro tempo a punzecchiature reciproche e a batti e ribatti fatti a suon di licenze e,

?

Così questo sarebbe l'attesissimo seguito di Final Fight? Beh, una cosa è certa: nella secolare tradizione che accomuna la maggior parte dei seguiti delle serie di successo, non apporta certo eclatanti innovazioni. Insomma, un povero ragazzo agonizza per mesi e mesi pur di racimolare una sommetta non indifferente e, acquistato a colpo sicuro il fantomatico seguito di Final Fight, cosa si ritrova? I soliti livelli caratterizzati dal solito parallasse a scorrimento orizzontale nonchè i soliti bonus, il solito set di possibili giocatori (due uomini e una donna, fatemi un esempio di qualcosa di più classico...), il solito campionario di mosse e la solita dose di violenza. Le uniche cose che saltano subito all'occhio sono le migliorie grafiche apportate rispetto al predecessore (come testimonia, ad esempio, il buon lavoro effettuato sullo sprite di Haggar) anche per quel che riguarda la maggior parte dei fondali (non si può dire, però, che lo stage in cui dovete accartocciare la quattroruote sia stato curato più di tanto). Già, dovete quasi unicamente ringraziare l'aspetto grafico di buona fattura se il giudizio globale si mantiene su livelli più che accettabili, poichè tutto il resto è per l'ennesima volta nella media e come tale conferisce al gioco non poca impressione di stantio. L'unico incentivo ad acquistare questa illustre cartuccia, possedendo già la precedente versione, può essere costituito unicamente dal modo a due giocatori nonchè dalla presenza di una piacente fanciulla e non solo più da tre energumeni sudaticci e muscolosi; ma è un po' poco se si considera che questo non è certo il primo nè l'unico gioco del genere.

PIER FRANCO MERENDA

SUPER NES
CAPCOM

GRAFICA

▲ *Costituisce sicuramente il punto di forza del gioco*

94

SONORO

▲ *Decisamente orecchiabile per tutto lo svolgimento dell'azione*

92

GIOCABILITA'

▼ *Non è mai troppo difficile menar le mani...*

90

LONGEVITA'

▼ *...soprattutto se è il gioco in se stesso a non essere troppo difficile*

88

GLOBALE

89

Il fatto che sia il seguito di Final Fight non basta a farne un hit.

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

PAPA' GUARDA: UN POLLO...

O si tratta forse di un involtino? Come avrete capito la precedente digressione culinaria è strettamente legata al kit del perfetto blastatore, ovvero ai soliti gadget che troverete sparsi qua e là per il cammino o che potrete acquisire, con un pò meno lassismo, semplicemente frantumando oggetti apparentemente innoqui. E' divertente notare che, oltre all'involtino di carne, è possibile riciclare per strada cose come libri, lattine di Coca o microscopici omettini tarchiati (indovinate un pò cosa possono elargirvi...): ragazzi, che fantasia!







? ***Perfettamente d'accordo con Pier Franco: provate a mettere insieme i Final Fight usciti per Super Nes, fate un rapido confronto tra i tre e sentirete un pochino puzza d'imbroglio. Infatti, anche il tanto atteso Final Fight 2 riprende placidamente gli elementi dei predecessori e fin qui niente di strano, peccato che altrettanto placidamente non aggiunga nulla di nuovo: il fatto che si possa giocare finalmente in due e che sia presente anche una ragazza è sicuramente ben accetto, ma per il resto tutto dà una netta sensazione di deja-vu. Il repertorio di mosse è classico, e apprezzare una grafica meglio definita non è sufficiente per consigliarne l'acquisto a chi dovesse già avere il Final Fight precedente. Tutto OK per chi non ce l'ha, ma questo non toglie che si senta un po' puzza di presa in giro.***

FABIO D'ITALIA

MA CI SIAMO GIA' VISTI?

Se avete un sufficiente grado di acume e, soprattutto se avete un minimo di discernimento per quel che riguarda i giochi del Megadrive, noterete immediatamente che lo sprite di Carlos esegue determinate mosse quali il calcio frontale a forbice o quello volante semi laterale, che ricordano molto da vicino quelle di un altro illustre (e criticatissimo, per quanto riguarda la sua versione videoludica) personaggio: Kenshiro. Se vi è capitata l'occasione di assistere alle sue imprese su Megadrive non potrete non riconoscere nelle mosse di Carlos frame d'animazione sconvolgentemente simili nonchè un campionario di mosse con molti punti in comune. Come vedete le fonti di ispirazioni di Final Fight 2 sono molteplici: forse è proprio per questo motivo che riesce ad assomigliare vagamente alla maggior parte dei picchiaduro attualmente in commercio...

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 SU CVG DI MAGGIO.

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

Questo è l'ultimo bollino che devi incollare sulla scheda! Non ti resta che completarla con i tuoi dati e spedirla subito in busta chiusa.

SUPER NES
ELECTRONIC ARTS

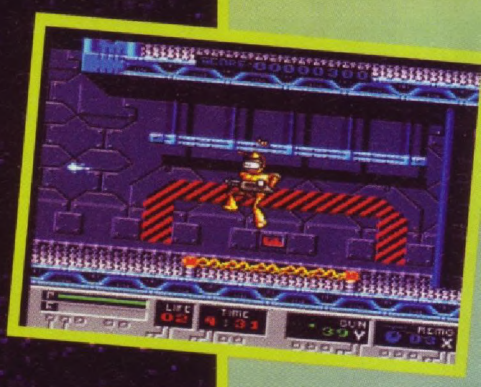


BOB

SIAMO SICURI CHE E' UNA FORMICA?

Dopo la risentita smentita della Gremlin, non siamo più sicuri di niente. In ogni caso rispetto a Zool, Bob predilige una classica distruzione con armi da fuoco, invece di saltellare sulla testa dei nemici. Il suo arsenale comprende varie armi, che sono però da reperire lungo il percorso così come i loro stessi proiettili. Le armi sono le seguenti:
COLPO SINGOLO: l'arma meno potente, ma ha un sacco di colpi
COLPO TRIPLO: moderatamente potente. Si trova facilmente
MURO DI ENERGIA: Devastante ma raro
MISSILI AUTOCERCANTI: Poco comuni e non sempre puntano per bene sul bersaglio
LANCIAFIAMME: Il meglio del meglio. Frigge qualsiasi cosa (anche i popcorn).
Ultima cosa: in mancanza totale di armi, Bob può usare il suo cazzottone che però non fa tanto male quanto un'arma da fuoco. Così è la vita.





"Dunque, c'era questo tale Bob, una formica spaziale e nel complesso un bravo ragazzo come se ne vedono pochi, che doveva raggiungere la sua tipa, ma la sua astroFerrari si va a schiantare su un mondo non ancora mappato e pieno di fetentissimi alieni e robot schizoidi. Allora guarda il suo orologio e vede che ci vuole ancora qualche ora per l'incontro, e dopo, in perfetto stile-eroe, tira fuori la pistola e decide di liberare il pianeta e uscirsene in tempo l'ora di cena. Mai più rivisto un tipo così..."





GRAFICA — 78
Personaggio nitido
Alieni poveri graficamente

SONORO — 60
Pochi effetti e musiche noiose

GIOCABILITA' — 82
Buoni i controlli e la grossa grafica invoglia a giocare

LONGEVITA' — 75
Piuttosto facile

GLOBALE — 75
Tanto carino quanto facile. I più esperti ci metteranno niente a finirlo.

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

?

Non l'avevano sbandierato poi tanto e quando mi hanno portato la scatola cadevo un po' dalle nuvole, lo ammetto. Così l'ho giocato senza alcun tipo di influenza o pregiudizio e devo dire che all'inizio mi ha sorpreso. Molti giochi che sembrano apparire dal nulla tendono a essere parecchio grezzi e per quanto anche Bob abbia la sua dose di rozzezza bisogna anche dire che è divertente. Se siete i tipi a cui piace seminare distruzione nei giochi con Bob non potrete non divertirvi. D'altro canto se si riescono a sgominare le orde del pianeta Quod (non l'avevo detto? Il pianeta si chiama proprio così) con una mano legata dietro la schiena significa che il gioco non è poi così difficile, e all'esaltazione distruttiva si può sostituire tranquillamente la noia. Peccato, in fondo il personaggio era davvero simpatico.

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



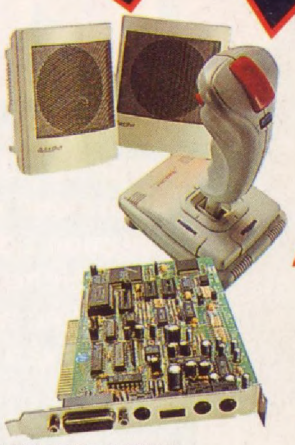
QS 128 F Multisystem
QS 128 N Nintendo
QS 138 M Come 128 F - Microswich
QS 162 Sega 16 Bit

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.

LASCI O RADDOPPI?

Ovvero quando i guai si presentano sotto forma economica. Questa accuratissima conversione di Street Fighter 2 Champion Edition può essere infatti giocata anche con il normale pad a due pulsanti che ogni PC Engine dovrebbe avere in dotazione ma non mi soffermo neppure a descrivervi le contorsioni funamboliche a cui saranno sottoposte le vostre dita per eseguire determinate mosse. Per sfruttare appieno le potenzialità del gioco sarà utile, se non addirittura indispensabile, essere in possesso del famigerato A.S.C.I. pad 3 o, meglio ancora, di un Avenue pad di tipo 2, 3, o 6. Non sono semplici dettagli, ma le differenze fra le sopracitate versioni sono fondamentali e influiscono in modo determinante sul valore di giocabilità.

CVG HIT

Pad Standard a 2 pulsanti: la peggiore delle ipotesi. In questo caso il pulsante 1 è destinato agli High Kick ed agli High Punch a seconda del movimento che scegliete di far eseguire al tasto direzionale. Stesso discorso vale per il tasto 2 dove sono disponibili Medium Kick e Medium Punch. Il terzo tasto, infine, è costituito dal tastino di Run che permette di ottenere Low Kick e Low Punch. Troppo complicato per essere giocato in questa indegna maniera.

A.S.C.I. pad 3: è il tipo di Joypad a 3 pulsanti che veniva allegato un paio d'anni or sono alla versione CD di Forgotten World.Costituisce in pratica un clone del primo pad preso in considerazione dove cambia semplicemente il valore attribuito al tasto di Run che, in questo caso, è sostituito con il tasto 3.

AVENUE PAD 2: vale lo stesso discorso fatto per il normale pad a due pulsanti con la differenza che i calci sono selezionati tramite un apposito selettore a due posizioni. Tremendamente scomodo nonché troppo costoso in rapporto alle scarse prestazioni.

AVENUE PAD 3: ognuno dei tre tasti svolge la funzione di Punch mentre variando la posizione del selettore a linguetta è possibile commutarli in funzione Kick. Una via di mezzo, in pratica.

AVENUE PAD 6: la scelta migliore, anche se la più costosa. Un pad a 6 pulsanti in cui è possibile settare, per ognuno, la funzione desiderata, proprio come accadeva sul Famicom. A differenza del Joypad Nintendo, nella versione per PC Engine i tasti si trovano su due file da tre, uno accanto all'altro.
Un agente corroborante all'acquisto di tale indispensabile strumento è dato dal fatto che è possibile decidere con che velocità eseguire i colpi tramite il selettore posto in alto a sinistra. Come? Si, c'è anche l'Auto-Fire.





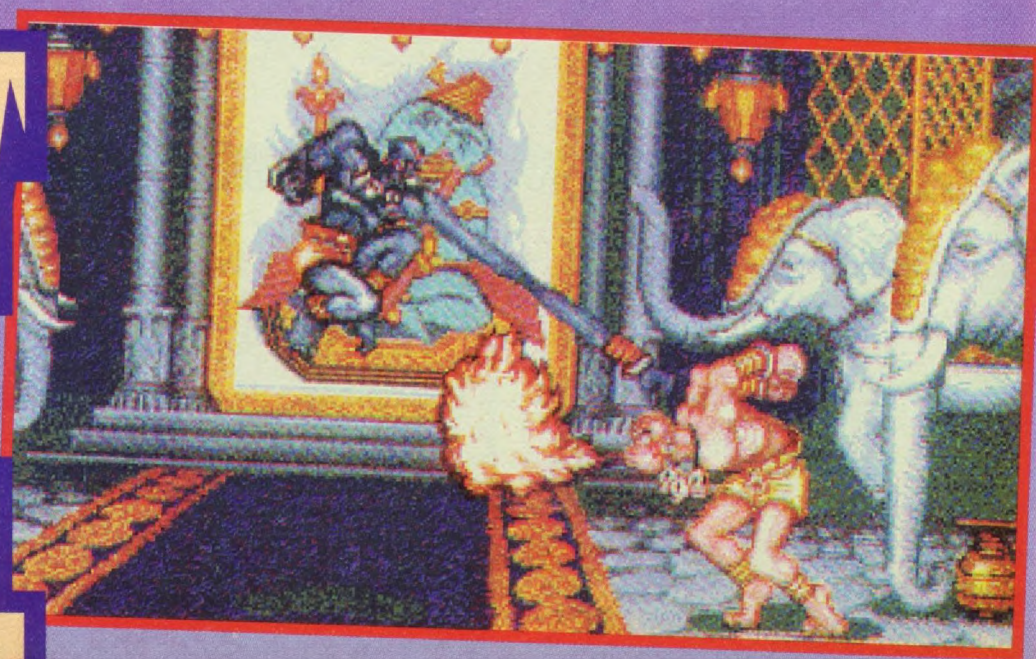


STREET FIGHTER 2

Confesso di essere rimasto alquanto interdetto alla notizia della conversione di Street Figther 2 Champion Edition per PC Engine su card anziché su CD per il famigerato lettore Nec ma quello che ci troviamo ora a recensire è qualcosa di veramente sbalorditivo. Si, mi rendo benissimo conto che siamo nel 1993 e che la tecnologia, nell'ultimo decennio, ha fatto passi da gigante eppure non riesco ancora a capacitarmi di come la Nec sia riuscita a comprimere 20 mega di memoria in una card di lunghezza e larghezza nettamente inferiori a una qualunque carta di credito o tesserina telefonica. Si, avete letto bene, non due ma proprio venti mega di memoria e vi assicuro che i risultati si vedono eccome!

NIPPOMOSSE

Considerando il fatto che il manuale di istruzioni della versione Engine di Street Fighter 2 Champion Edition è completamente in giapponese e che, dato il sadismo della Nec, tutte le mosse speciali nonché le MOSSE SEGRETE CREATE APPOSITAMENTE PER LA VERSIONE ENGINE sono interamente scritte in hiragana e kanji, mi pare doveroso offrirvi un vademecum in modo che riusciate a divertirvi immediatamente senza smadonnare troppo perché non riuscite a fare questo o quest'altro. Va innanzitutto precisato che le direzioni sono scritte considerando il giocatore rivolto verso destra per cui, nel caso contrario, sarà necessario ribaltare il tutto tenendo invariati i tasti.



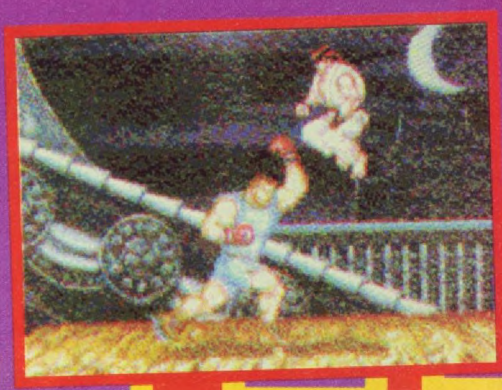
SAGAT

Ovvero l'unico dei quattro boss il cui nome non varia nelle tre versioni di Street Figther 2. E' da molti considerato il lottatore ideale per il buon bilanciamento fra le sue doti di attacco, di difesa e di agilità.
HIGH TIGER PUNCH: giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei pugni. Stesso movimento col quale Ryu e Ken producono l'HadooKen.
LOW TIGER PUNCH: giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante dei calci.
TIGER UPPERCUT: praticamente una evoluzione dello ShooryuKen ma con effetti devastanti dal punto di vista del danno fisico. Destra, giù, diagonale bassa destra e, con la solita posizione centrale del pad direzionale, pulsante dei pugni.
TIGER CRUSH: giù, destra, diagonale alta destra e pulsante dei pugni.
TIGER SLASH: avvicinatevi all'avversario, agganciatelo e fatelo viaggiare nell'immensità del cielo col pulsante dei pugni.

ULTRA MOSSE SPECIALI

Per la versione PC Engine sono state appositamente create mosse speciali di incredibile effetto che però vi lasciamo il gusto di scoprire. Dato tuttavia che non amiamo il troppo sadismo, provate ad esempio a compiere il Sonic Boom di Guile premendo tutti e tre i pulsanti invece che uno solo... Allora, la versione Pc Engine di Street Fighter 2 è o non è la migliore?





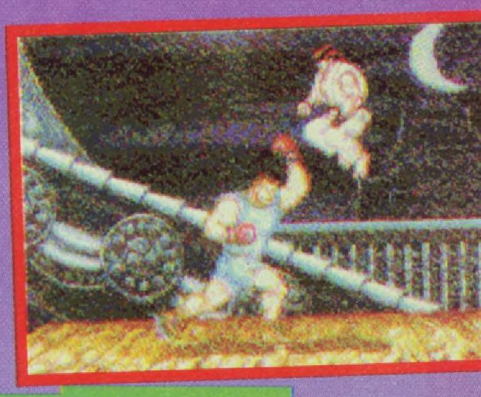
L'Engine è una macchina immortale ed altamente competitiva e la presente conversione di Street Fighter 2 Champion Edition non può fare altro che avallare questa mia affermazione. Gli sprite, che per giunta sono un pochino più alti della versione Famicom (anche se leggermente meno definiti), vengono gestiti senza la minima ombra di rallentamento, neppure quando è la macchina stessa a gestire entrambi. L'animazione è fluidissima e la grafica non è per niente blocchettosa come qualcuno poteva aspettarsi. I fondali sono caratterizzati in modo abbastanza originale, con sfumature di colore atte a rendere il tutto un pò più sobrio e realistico in modo da incentrare l'attenzione sugli sprite, cosa che conta maggiormente al fine del gioco. Che dire poi delle Super Mosse Segrete (che per altro ho scoperto quasi per caso smanettando come un folle) e della presentazione create appositamente per questa conversione? Questo è lo stato dell'arte delle conversioni, un vero capolavoro per PC Engine. Piuttosto difficile credere che la ormai imminente versione per Megadrive possa offrire qualcosa in più.

PIER FRANCO MERENDA

BALROG

Il nerboruto pugile, conosciuto in America ed in Europa con l'errato nome di Balrog possiede mosse speciali in grado di sottrarre un ingente valore energetico all'avversario ma, in compenso (o scompenso, per meglio dire), necessita di parecchio tempo per caricare i suoi poderosi colpi.
DUSH STRIGHT: sinistra per qualche istante, destra e, col pad in posizione centrale, pulsante dei pugni, ovvero la stessa tecnica con cui si ottiene il Sonic Boom.
DOWN PUNCH: pulsante dei pugni per tre volte e pulsante dei calci per tre volte.
DUSH UPPER: sinistra per qualche istante, destra e, col pad in posizione centrale, pulsante dei calci.
HEAD BOOMER: quando si viene a contatto con l'avversario lo si afferra con un rapido movimento sinistra-destra e di seguito si preme il pulsante dei pugni per ottenere una poderosa craniata.





STREET FIGHTER 2 SU SUPER CD ROM

Proprio mente ci si apprestava a concludere definitivamente la corrente recensione è infatti giunta la notizia di una prossima versione di Street Fighter 2 Champion Ediction per Super CD Rom. Chissà che non si abbassi il prezzo e che non migliori la qualità audio...

PC ENGINE
CAPCOM

GRAFICA
95

Definita quasi quanto la versione Famicom, con sprite più grandi ed egregiamente animati.

SONORO
92

Sarebbe stato più accattivante su CD ma non causa certo scompensi psichici.

GIOCABILITA'
97

La cosa migliore per gustarsela è avere il pad a 6 pulsanti.

LONGEVITA'
97

Pensate che c'è chi a distanza di un anno gioca quotidianamente la prima versione...

GLOBALE
96

Non riesco ad immaginare una scusa valida per non possedere una conversione del genere.

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

MIKE BISON

Meglio noto come Bison, costituisce il boss per antonomasia. Stranamente, quando siete voi a comandarlo, le sue caratteristiche quasi perfette calano drasticamente rendendolo un combattente pari agli altri e per nulla in partenza avvantaggiato.
DOUBLE NEAR PLEX: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei calci.
HEAD PLEX: giù per qualche istante, su e pulsante dei calci.
SUMMERSAULTS ATTACK: saltate in testa all'avversario tramite il sopracitato Headplex, spiccate, usando come trampolino la testa del malcapitato, un salto verso l'alto e premete il pulsante dei pugni.
PSYCO CRUSHER ATTACK: ovvero la torcia vivente: sinistra, destra e pulsante dei pugni.

DOMO ARIGATOO GOZAIMASHITA

Ovvero grazie infinite a Mr. John Moonjappily tramite il quale siamo riusciti ad ottenere tempestivamente il materiale per questa recensione. A lui va la mia riconoscenza e quella di tutta la redazione.



VEGA

L'effemminato e longilineo lottatore spagnolo possiede numerosi colpi d'artiglio che permettono di estendere non poco la gittata dei vostri attacchi.
REFLECTED JUMP: giù per alcuni istanti, su e di seguito pulsante dei calci, proprio come nel Sonic Kick. Se, mentre siete in volo, l'avversario vi si para incontro minaccioso provate ad afferrarlo eseguendo il solito rapido movimento di sinistra-destra per rispiaccicarlo al suolo.
ROLLING CRYSTAL FLASH: sinistra per qualche istante, destra e pulsante dei pugni mantenendo la solita posizione centrale della levetta multidirezionale.
FLYING BLAZED ATTACK: chissà perché ricorda così tanto il volo dell'uccello d'acqua di Nanto. Spiccate un semplice salto verso l'alto e, mentre siete in volo, abbandonate la levetta e schiacciate il pulsante dell' High Punch. E' necessario che l'avversario vi sia molto vicino e preferibilmente a sinistra, dove potete colpirlo con l'artiglio anche a distanza più ragguardevole.
REAR DROP: non troppo semplice da eseguire. Afferrate l'avversario col solito sistema, rilasciate il pad premete il pulsante dei pugni. Il tutto deve essere eseguito in maniera tremendamente veloce.
STARDUST DROP: ottimo colpo al volo. Aspettate che l'avversario salti verso di voi e spiccate un salto verticale durante il quale dovrete colpire l'avversario col pulsante dei pugni quando questi sarà quasi a contatto con voi ma badate bene a non venirne troppo in contatto.



IRIDELLA E I COLORI DELL'ARCOBALENO

Questa nuova conversione di Street Fighter 2 fa tornare alla ribalta un annoso problema che grava sul piccolo mostro di casa Nec. "Perché tu vedi tutte quelle sfumature ed io no?" potreste sentirvi dire dall'amico possessore di Pc Engine? Effettivamente la carenza di colori in alcuni si fa sentire, soprattutto se si tratta di un gioco come questo. Che fare allora? Semplice: esistono alcuni rivenditori in grado di modificare in modo permanente e, cosa più importante, con un nuovo metodo (che non è più quello della boosterizzazione) il vostro piccolo Engine che, come per magia, inizierà a ricreare tutte quelle sfumature quasi impercettibili che era in grado di offrire nel sistema di trasmissione NTSC.

Corri in edicola per continuare...

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 NEL MONDO DELLA FANTASIA
Euro Disney RESORT • PARIS

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

È USCITO IL 3° NUMERO

Ogni 14 giorni una nuova avventura!

NES
OCEAN

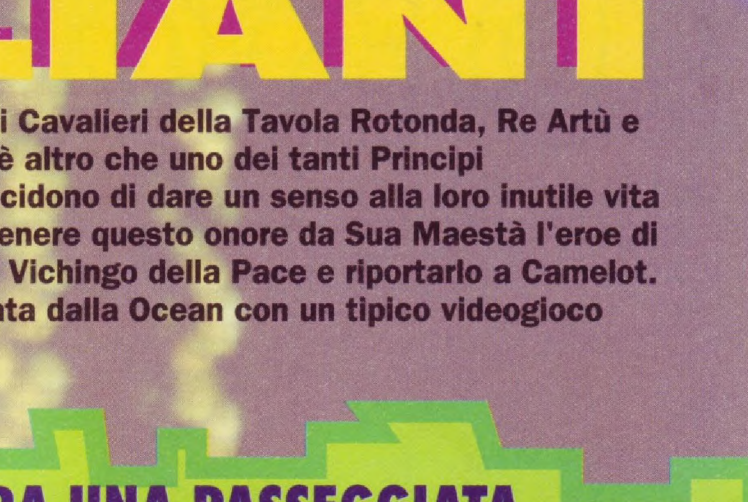
PRINCE VALIANT

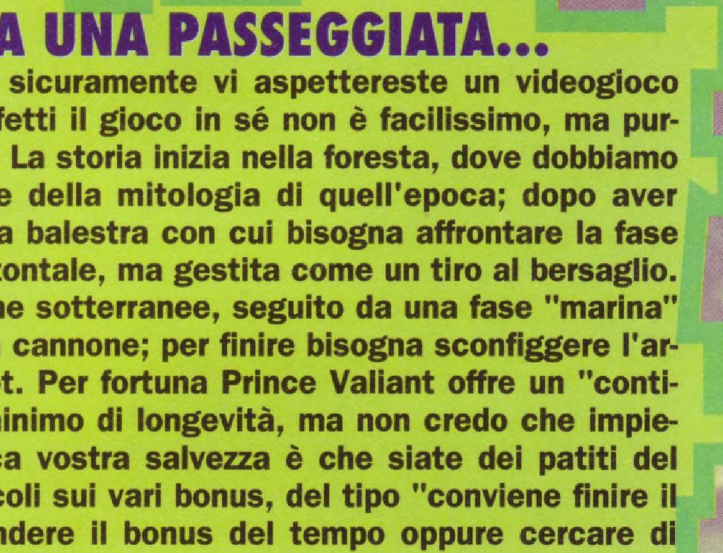
Tutti voi conoscerete le gesta dei mitici Cavalieri della Tavola Rotonda, Re Artù e compagnia bella... Ebbene Valiant non è altro che uno dei tanti Principi scavezzacollo che ad un certo punto decidono di dare un senso alla loro inutile vita cercando di diventare Cavalieri. Per ottenere questo onore da Sua Maestà l'eroe di turno deve trovare il leggendario Anello Vichingo della Pace e riportarlo a Camelot. La "titanica" impresa è stata immortalata dalla Ocean con un tipico videogioco d'azione e di tiro al bersaglio.

PIU' CHE UN'AVVENTURA UNA PASSEGGIATA...

Con una presentazione così pomposa sicuramente vi aspettereste un videogioco infarcito di ogni tipo di difficoltà: in effetti il gioco in sé non è facilissimo, ma purtroppo si conclude in soli cinque livelli! La storia inizia nella foresta, dove dobbiamo affrontare avversari tipici dell'epoca e della mitologia di quell'epoca; dopo aver ucciso il drago alato finale si ottiene la balestra con cui bisogna affrontare la fase successiva, sempre a scorrimento orizzontale, ma gestita come un tiro al bersaglio. Si passa quindi al labirinto delle caverne sotterranee, seguito da una fase "marina" in cui la balestra viene sostituita da un cannone; per finire bisogna sconfiggere l'armata vichinga per raggiungere Camelot. Per fortuna Prince Valiant offre un "continue" limitato, il che gli permette un minimo di longevità, ma non credo che impiegherete molto tempo per finirlo: l'unica vostra salvezza è che siate dei patiti del punteggio e che cominciate a fare calcoli sui vari bonus, del tipo "conviene finire il quadro più in fretta possibile per prendere il bonus del tempo oppure cercare di prendere tutto, avanzando con cautela?"...







? *Nel gergo cestistico Prince Valiant non sarebbe certo definito una "prima scelta": ci sono caterve di videogiochi d'azione simili e molti danno più soddisfazione o comunque sono arrivati anni prima. Quello che stupisce è come si possa proporre nel 1993 un gioco così corto: tutto sommato non ci si può lamentare troppo per quanto riguarda grafica e sonoro, ma soltanto cinque livelli di gioco sono davvero troppo pochi. Per quanto riguarda la giocabilità all'inizio vi verranno i nervi perché si può sparare solo in posizione eretta, ma per fortuna questo difetto viene alleviato dal fatto che si possono effettuare correzioni di traiettoria mentre si sta saltando. Se proprio vi piace il genere e se avete già visto tutto quello che c'è in circolazione di simile per il NES, prendetelo pure; altrimenti fateci prima un "giro di prova", se potete.*

MAURIZIO MICCOLI

GRAFICA

▲ *Senza infamia, né lode, con qualche sfarfallio di troppo ogni tanto.*

72

SONORO

▼ *Solo per patiti della musica rinascimentale, sennò utilizzate l'opzione per lasciare gli effetti.*

66

GIOCABILITA'

▲ *Due prospettive di gioco...*
▼ *... ma non si può sparare saltando, né rimanendo accucciati!*

76

LONGEVITA'

▼ *Una volta capito i punti dove passare, saltare o sparare non è difficile finirlo e poi...*

59

GLOBALE

72

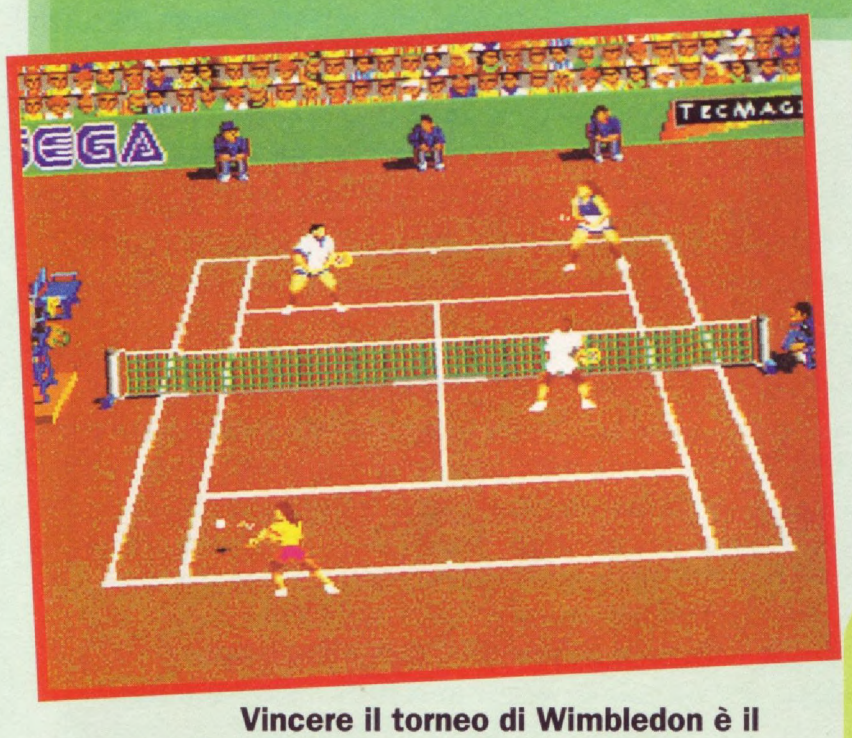
Carino, ma se vi reputate dei campioni non prendetelo: rischiereste di finirlo alla terza partita.

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

ANDRE AGASSI TENNIS

TI VENISSE UN COLPO!

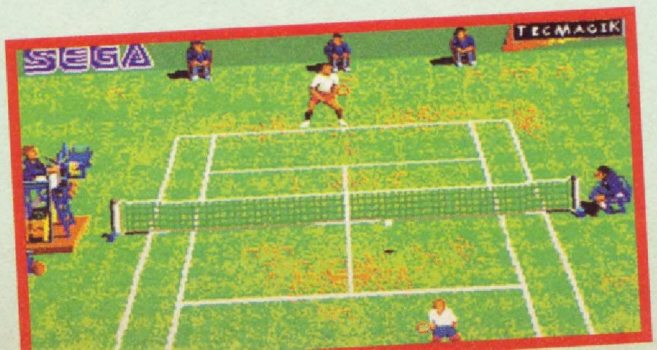
La scelta del colpo è un elemento fondamentale tanto nel tennis reale quanto in quello simulato. André Agassi Tennis vi permette di effettuare un assortimento di colpi a potenza differenziata. Eccovene un'elenco:
Volée - Colpo eseguito anticipando il rimbalzo; la pallina viene colpita molto vicino al punto di impatto col terreno; è usato per scendere a rete velocemente o a metà campo.
Lob - Una lenta parabola che la pallina esegue al di sopra della rete; è un colpo usato in difesa o per superare l'avversario che si trova a rete.
Top-Spin - Rotazione della pallina in avanti rispetto al suo asse, indotta per farle perdere quota rapidamente.
Smash - Un colpo fulmineo e devastante che può essere effettuato soltanto quando l'avversario ha risposto con una palla alta. Lo smash scaraventa la pallina in fondo al rettangolo ed è pertanto difficile da ribattere.







Vincere il torneo di Wimbledon è il culmine della carriera di ogni tennista che si rispetti; provatelo a chiedere ad André Agassi (se ci riuscite) e vedrete che ve lo confermerà. Un giorno batte palline contro il muretto del cortile sotto casa, e il giorno dopo si ritrova a fare la stessa cosa contro gente come Jim Courier su di un rettangolo erboso, alla presenza del Principe Ranieri e in diretta via satellite! Questa simulazione intende ricreare, per il diletto di uno o due giocatori, tutte le gioie e i dolori insiti in questo celeberrimo sport. Potrete giocare su quattro tipi differenti di superfici: erba, terra battuta, terreno e sintetico: ognuna si differenzia dalle altre per come e a quale velocità la pallina rimbalza a contatto con essa. Avrete poi la possibilità di allenarvi ribattendo le palline lanciate a intervalli regolari da un apposita macchina; l'altezza e la direzione dei lanci mutano al fine di testare tutti i vostri colpi.



Non sono mai andato particolarmente pazzo per le simulazioni tennistiché, soprattutto perchè non riesco mai a vincere. Quando poi il gioco è graficamente osceno e difficilmente governabile, la frustrazione raggiunge vertici di intollerabilità. E questo è proprio il caso di Andrè Agassi Tennis. Mia cara Tecmagik, non pretendo di vedere un terreno erboso ricreato stelo per stelo, ma almeno risparmiatemi quella granella di pixel giallognoli che ricopre il rettangolo verde come se soffrisse di una sorta di morbillo! Chiunque vedesse questo gioco sul teleschermo per la prima volta potrebbe anche pensare che il canale sia sintonizzato male, e chi potrebbe biasimarlo? E come se ciò non bastasse, i giocatori non seguono appropriatamente le direzioni impartite dal joypad, muovendosi goffamente come zombie in pantaloncini e t-shirt!
Che altro dire? Non voglio recensire un altro gioco di tennis per i futuri dieci numeri di CVG: sgrunt!

FABIO D'ITALIA

MEGADRIVE/ MASTER SYSTEM
TECMAGIK

GRAFICA 45
Fondali orripilanti, sprite indecenti e colori mal utilizzati.

SONORO 63
Bello il sonoro dell'arbitro... ...ma la platea è loquace.

GIOCABILITA' 44
Agassi uguale Anarchia!

LONGEVITA' 45
Il 44 di giocabilità non vi dice nulla?

GLOBALE 50
No comment.

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

THE FLINTSTONES

MEGADRIVE
TAITO

GRAFICA 80
▲ *Sprite ben dettagliati*

SONORO 78
▼ *Un'orripilante versione del tema dei Flintstones*

GIOCABILITA' 79
▼ *Un pochino troppo facile*

LONGEVITA' 82
▲ *I tre livelli di difficoltà dovrebbero tenervi impegnati per non poco tempo*

GLOBALE 80
Un platform convenzionale con un protagonista d'eccezione; i fans dei Flintstones si accomodino pure.

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









"E HANNO LUCE E FRIGO COME HAI TU..."

Diversamente da molti platform, The Flintstones non vi dà un solo obiettivo su cui lavorare per l'intero gioco, ma un compito diverso da espletare in ciascun livello. La prima delle numerose disgrazie ad aver afflitto Bedrock è la sparizione della collana di Wilma e della saliera speciale (oh bella!) di Fred, e quest'ultimo, da buon marito, si incammina alla ricerca degli oggetti mancanti. In seguito, Fred dovrà ancora adoperarsi per il ricupero dell'amo da pesca di Barney e del nastro che Betty ha perso sul treno, rispettivamente. Alla fine di ogni livello Fred dovrà vedersela con un mostro preistorico in puro stile Hanna & Barbera: da un Brontosauro che nuota sottacqua ad un enorme dinosauro che traina... un treno! Alcuni dei metodi da usare per sconfiggere i sauri sono brillantemente concepiti. Per esempio, quando si combatte il Pterodattilo non lo si prende a bastonate sulla testa; dovrete invece utilizzare due altalene dislocate nella parte bassa dello schermo. Ogni altalena ha una roccia poggiata sopra una delle sue estremità; Fred deve saltare sopra una di queste ultime per lanciare in aria le rocce e colpire con esse il mostruoso volatile.

Povero vecchio Fred Flintstone. Dopo aver passato ore a spaccare pietre sotto il sole cocente (con l'aiuto di un amichevole Diplodocus, naturalmente), riesce forse a trovare riposo nella comoda poltrona di casa? Ma neanche per idea. Quando Fred ritorna a quella che un tempo era la sua quieta dimora, scopre che il posto è in subbuglio. Barney ha perso il suo fortunato amo da pesca, Betty ha perso il suo nastro preferito sul treno e il piccolo Pebbles se ne andato a passeggio, o meglio, a carponi. E indovinate chi a Bedrock è abbastanza grosso e robusto per salvare la situazione e riottenere gli amati beni di cui sopra? Ma Fred, boia di un mondo! E così tocca a Mr. Flintstone trotterellare tutto solo per le lande rocciose circostanti in cerca di verità, giustizia e un prodigioso amo da pesca!
The Flinstones farà venire a molti NESsisti un senso di deja vu; in effetti il gioco uscì non molto tempo per la loro console e questa versione presenta sprite abbastanza simili a quelli visti sul NES, sebbene la struttura di gioco sia stata radicalmente modificata.

La scarsezza di originalità abbonda in The Flinstones, ma ciò non toglie che sia un gioco godibile. I personaggi sono tali e quali come nei cartoni animati e tutti i nemici sono ben definiti. Non si può dire altrettanto bene del sonoro: il tema originale degli Antenati, per esempio, è riprodotto in maniera tale da risultare abominevole. Il gioco in s0 manifesta una giocabilità di buon livello ed è divertente. Anche la sezione in cui Fred guida la sua granitica automobile, per quanto sia poco originale, è un autentico spasso. Insomma, non sarà il massimo della vita per i veterani del platform, ma per un fan della serie questo conterà poco, e in fondo non gli si può dar torto.

FABIO D'ITALIA

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

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

CVG HIT

RANGER X

NOI NON SIAMO SOLI

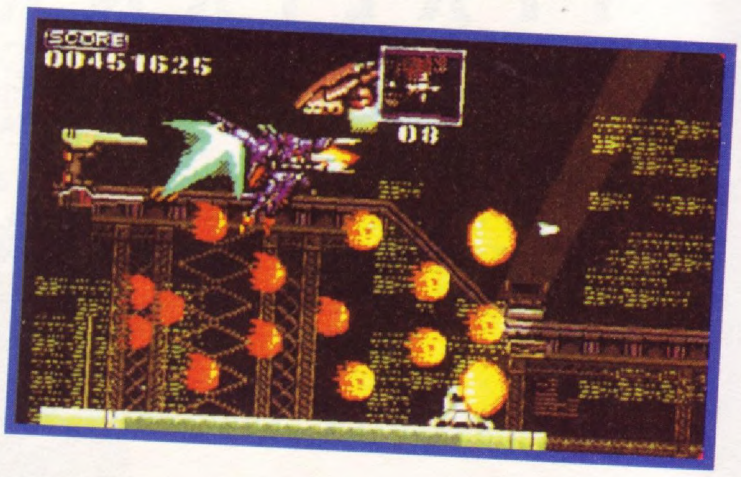
Il Ranger è fornito di una unità d'appoggio chiamata Ex-Up. Si tratta di un veicolo terrestre che segue come un cagnolino gli spostamenti del mobil suit. E' dotato di una cannone a proiettili traccianti e può essere innestato nel mobil suit, formando così una singola unità. Alternativamente, il mobil suit può viaggiare a cavalcioni dell'Ex-Up per superare insidiosi ostacoli come, ad esempio, l'acido. Inoltre, lungo i livelli di cui il gioco è composto sono dislocati degli ordigni di colore azzurro al contatto dei quali la riserva di energia per le armi speciali viene trasferita agli scudi del mobil suit: è un ottimo sistema per rinforzare un mobil suit pesantemente danneggiato in combattimento. Volendo, invece, acquisire una maggiore potenza di fuoco, potete servirvi da quell'aeronave che gravita nei cieli del livello paludoso. Codesto veicolo però segue i movimenti del mobil suit con estrema lentezza, quindi è consigliabile non proseguire affrettatamente.



Massiccio! Ranger-X è uno dei migliori blastatutto per Megadrive attualmente in circolazione. La grafica, come potete intuire dalle foto, è di eccezionale fattura, con diversi effetti di rotazione simili a quelli del Modo 7 nintendiano. Non meno favolosa è l'animazione degli sprite, così come i fondali, presenti in gran quantità e varietà. Le esplosioni, poi, sono quanto di più voluminoso e fragoroso potrebbe desiderare un appassionato di sparatutto. Ma la cosa migliore del gioco è senz'altro la giocabilità. La gamma di armi speciali a disposizione è grande e il loro utilizzo, unito a quello del veicolo d'appoggio, dà luogo a momenti di grande spettacolo visuale. Inoltre, non è facile da completare. Superare i primi livelli prende una notevole dose di tempo, e vista la scarsa quantità di continue in dotazione, sarete indotti a tornarci sovente sopra, e volentieri. Insomma, Ranger-X è un gioco che offre parecchie soddisfazioni e perciò non mi rimane altro che raccomandarne di cuore l'acquisto.

FABIO D'ITALIA

Ranger X è il nome di un corpo speciale di combattenti destinato all'impiego di quello che è l'ultima parola in fatto di mobil suit, quei robottoni ricolmi di alettoni, cavi di potenza, griglie di ventilazione e, cosa non meno importante, armi, che mitiche serie animate giapponesi quali Gundam e Robotech hanno reso celebri in tutto il pianeta. Il mito del mobil suit era stato recentemente rivisitato sul Super NES da Cybernator, un frenetico sparatutto a scorrimento multidirezionale zeppo di strutture e veicoli bellico-spaziali da ridurre a colabrodi: Ranger X è più o meno il suo equivalente per il Megadrive. Beh, in realtà per la console Sega l'idea che stava alla base di Cybernator è stata sfruttata anche meglio. In Ranger X dovrete vedervela con un nutrito contingente alieno che ha avuto la bella pensata di dislocare le proprie letali installazioni sopra e sottoterra, lungo dune desertiche e a pelo di limpide acque, fra cumulinembi e alberi di pino. Il tutto condito da un parallasse tridimensionale, gargantueschi boss di fine-livello e una vasta gamma di armi speciali da scatenare contro l'invasore. Un programma allettante, non trovate?







ARMATURA LETALE

L'equipaggiamento bellico del mobil suit prevede due differenti modi di utilizzo: quello del cannone a ripetizione di tipo ordinario e quello delle armi speciali. Il cannone spara frontalmente e vi sono due pulsanti di fuoco la cui pressione converte la direzione del mobil suit, dandogli così modo di sparare anche in ritirata. Le armi speciali, invece, sfruttano una spaventosa quantità di energia ma hanno effetti devastanti. Vediamole nei dettagli:

Proiettili Incendiari - Toccato terra, questi proiettili formano una cresta di fuoco che fende il suolo, tipo "bomba al napalm".

Lanciafiamme - Spara raffiche di fuoco raggrumato, micidiali tanto per il nemico quanto per le vostre risorse di energia.

Laser - Raggi laser gemelli che ruotano intorno al mobil suit in attesa che troviate un bersaglio da colpire. Potenti, ma non troppo.

Eagle - Un arma tracciante composta da uno stormo di aquile-cyborg esplodenti che converte su di un singolo bersaglio, distruggendolo.

Smart - Piccoli raggi verdi che aumentano di volume fino a produrre i devastanti effetti di una smart bomb: galattico!



ON STAGE

Ranger-X consta di otto livelli zeppi di materiale bellico da blastare. Non volendo togliervi il gusto di scoprirli tutti da soli, ci limiteremo a descriverne una piccola parte. Prendiamo, per esempio, il secondo livello: un tunnel sotterraneo costellato di postazioni programmate per il lancio di granate fiammeggianti non appena il Ranger capita a portata di tiro. Oppure il terzo livello: un idilliaco scenario boscoso reso meno idilliaco dalla presenza di installazioni nemiche; distruggetele tutte e potrete proseguire verso il lago per rimuovere dall'esistenza i mostruosi crostacei che popolano le sue acque. O ancora, il quarto, dove il Ranger giunge ai piedi un gigantesco grattacielo di cui dovrà raggiungere la sommità distruggendo il nemico. Una volta in cima, il mobil suit potrà accedere al livello che ospita il boss di turno, un immenso agglomerato pseudo-urbano con un enorme macchina della morte da ridurre in atomi: wow!

Convengo nel modo più completo con quanto ha detto il mio socio: Ranger-X è una gallata galattica! Non riesco a pensare a nulla di negativo che il gioco possa avere... oddio, un opzione per due giocatori sarebbe una bella cosa e Ranger X non ce l'ha; la parte sonora poteva essere curata meglio, in particolare per quanto riguarda il commento musicale (poco aderente allo spirito del gioco)... ma per il resto Ranger X è formidabile, e non ha nulla da invidiare a Cybernator (o Valken, come dir si voglia), lo sparatutto per il Super NES; anzi, in un confronto diretto, è probabile che Cybernator ne esca fuori perdendo, seppur di pochi punti (e ora spero di non essere preso a bastonate dai supersnessisti non appena
esco dalla redazione). Il gioco in sé è un delizioso cocktail di azione e strategia e la trovata dell'unità di appoggio, l'Ex-Up, contribuisce parecchio alla varietà dell'azione e aggiunge spessore al contenuto puramente distruttivo del gioco. Conclusione classica: mano al portafoglio!

MAD MAX

MEGADRIVE
SEGA

GRAFICA 93
▲ *Intro suggestive, ottime animazioni e fondali brillantemente disegnati.*

SONORO 85
▲ *Effetti apocalittici e pigolii elettronici.*
▼ *Musica fuori tema.*

GIOCABILITA' 93
▲ *Il mobil suit si governa che è un piacere.*

LONGEVITA' 91
▲ *Non troppo facile né troppo difficile, con livelli di estrema lunghezza.*

GLOBALE 93
Nessuno gliela fa contro Ranger-X!

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

MEGADRIVE
ACCOLADE

GRAFICA 71
▼ *Nulla di trascendentale.*

SONORO 88
▲ *Commenti digitalizzati di grande presa.*

GIOCABILITA' 81
▲ *Opzioni a volontà.*

LONGEVITA' 90
▲ *Gli appassionati di baseball ci passeranno una vita...*
▼ *...ma gli altri...*

GLOBALE
80
Una buona simulazione dello sport più amato dagli yankees: preparate i pop-corn!

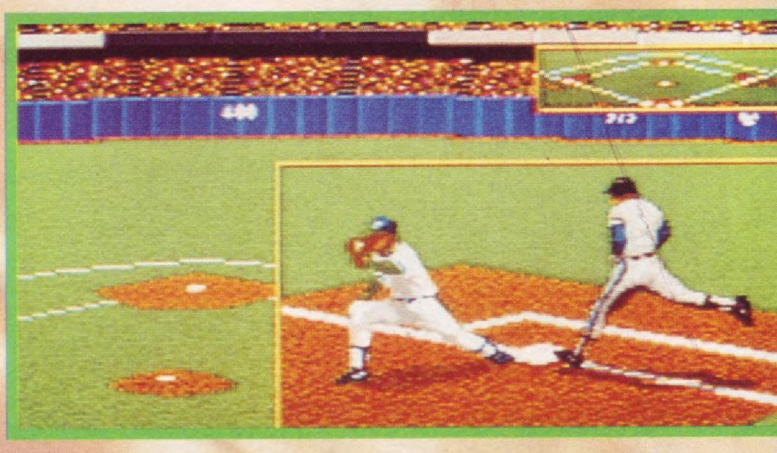
AZIONE	■	■	■	□	□
STRATEGIA	■	■	□	□	□
ORIGINALITA'	■	■	□	□	□
BILANCIAMENTO	■	■	□	□	□





AL MICHAELS ANNOUNCES

HardBall III



Da un po' di tempo a questa parte vanno di moda le conversioni di giochi non prettamente arcade da computer a console e viceversa. il caso di questo Hardball III che ha fatto prima la sua comparsa parecchi mesi fa (almeno sette o otto, ci pare) sul PC e che ha avuto i suoi bravi consensi. Beh, ora tocca al Megadrive arricchire la sua videoteca sportiva, grazie alla Accolade. Ma ora una curiosità: il programma porta il nome di un annunciatore che per gli americani dev'essere una specie di semidio del baseball telecronistico, Al Michaels. (Personalmente non lo conosco, ma volete mettere un commento sonoro in diretta sulla vostra partita? - Paolo)

CHE MAZZATE

Effettivamente all'inizio un utente di console non troppo pratico di giochi sportivi manageriali può sentirsi un pochettino soffocare da una manifesta sovrabbondanza di opzioni. Come già detto, il gioco è stato inizialmente sviluppato per PC, macchina con la quale i programmatori si ostinano a curare le parti strategico manageriali piuttosto che quelle prettamente arcade. Il risultato è davanti a voi: un arcade decente con un mucchio di roba attorno. Ad esempio: possibilità di editare completamente statistiche e capacità dei giocatori (basi rubate, precisione, velocità, percentuale di tiri andati a segno, ecc.) o della squadra in toto, nonchè di salvare su cartuccia fino a quattro azioni degne di entrare nella storia della vostra scalata al successo. Altre opzioni permettono di rendere il gioco completamente manageriale, oppure di scegliere se tenere conto o meno di alcune o tutte le caratteristiche per giudicare le prestazioni di ogni uomo sul campo (es.: un lanciatore con una scarsa resistenza potrebbe, a seconda della vostra scelta, stancarsi dopo poche palle oppure effettuare sempre tiri di gran livello). E questo è ancora niente: ma non sono certo cose che si possano spiegare in due parole. L'ideale è provare di persona e a questo proposito vi rimando al commento. In ogni caso, se vi piace il baseball... sapete cosa dovreste comprare.



Davvero un problemino giudicare questo Hardball III. Da un lato non posso dimenticare, data la mia lunga esperienza su simili macchine, la versione per PC a 256 colori su schermo, e il solo vedere quanto è peggiorata la grafica mi stringe un po' il cuore . Dall'altro devo ricordarmi che ho davanti una console dalle limitate capacità cromatiche e che è stata disegnata prettamente per gli arcade e che un simile gioco tende semplicemente a darle un più ampio respiro. Inoltre rimane sempre il commento sonoro che è davvero di ottimo livello ed è la vera ragione di essere del gioco . Concludendo: Uno: è un gioco di baseball e non mi risulta ne esistano altri per Megadrive (ne conosco almeno un paio per Super NES ma per la macchina di casa Sega non me ne sovviene manco uno). Due: il baseball è quello che è; la maggiore difficoltà sta nel ribattere le palle che gli avversari vi lanciano, magari con un minimo di regolarità (problema chiave di qualsiasi gioco di baseball: ci vuole sempre tanta pratica, tanto colpo d'occhio e un po' di fortuna). Tre: ci sono una sbaraccata di opzioni e statistiche varie per gli amanti della completezza e un utente di Megadrive, non abituato a simili finezze non può che apprezzare.

PAOLO CARDILLO

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

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. 109.000
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
Street Fighter II	L. 129.000
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
Deadli moves	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
Mazin saga	L. 109.000
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
Splatter Hause 3	L. 99.000
Tazmania	L. 89.000
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. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

3 Gount Bot	L. 399.000
World Heroes 2	L. 429.000

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 2	L. 409.000
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 2	L. 409.000
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	
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. 149.000
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	Tel.
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
Jimmy Connors	L. 109.000
Kikitakai	
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
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
Final fight 2	L. 159.000
Ran ma 2	L. 159.000
Rushing Beat 2	L. 135.000
Star fox	L. 149.000
Super evil wars	
The great battle	

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
Sonic	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.)

MEGADRIVE ARENA

GRAFICA
75

▲ *Sprite grossi e ben animati*
▼ *Molta scattosità nella grafica*

SONORO
85

▲ *Riprodotta abbastanza bene la voce dell'arbitro che dà il punteggio*

GIOCABILITA'
78

▲ *Con sprite grossi così sembra di "esserci"*
▼ *Dovrete fare i conti con la scattosità*

LONGEVITA'
74

▼ *Se siete esperti, non dura molto*

GLOBALE
76

Un tennis spettacolare per MD, ma si poteva fare di più

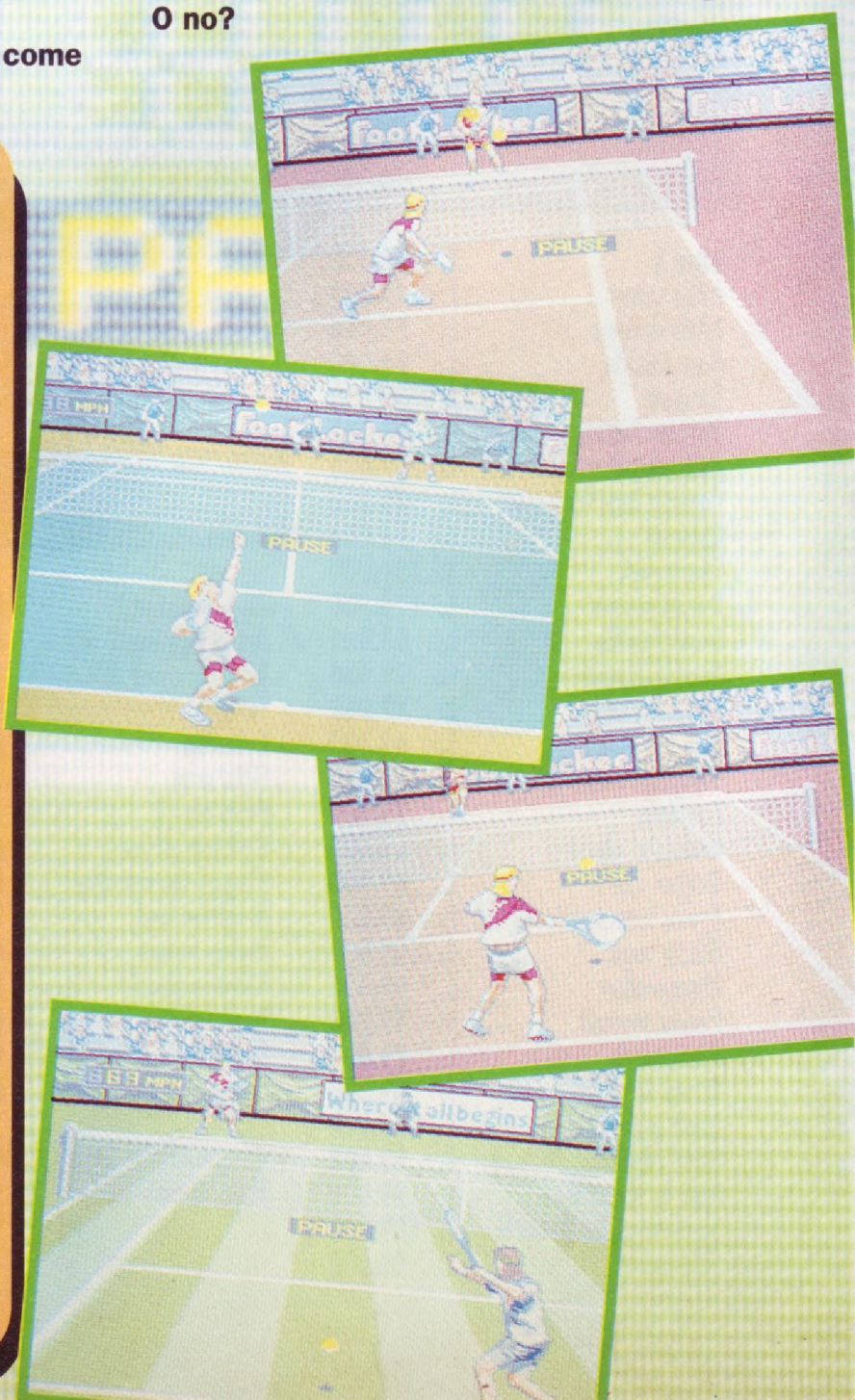
AZIONE	■	■	■	■	■
STRATEGIA	■	■	□	□	□
ORIGINALITA'	■	■	□	□	□
BILANCIAMENTO	■	■	■	■	□

CERCAVO UN SERVE & VOLLEY A EVITARE LO SMASH A CUI RISPONDERE CON UN TOPSPIN MA NON CON UN LOB ALTO...

Tranquilli, i termini del tennis saranno anche un po' incasinati ma "realizzarli" è una pura formalità: i tre tastini del Megadrive sono deputati per l'occasione a respingere la pallina di cuoio nei seguenti modi: A=pallonetto, B=topspin/servizio forte, C=colpo tagliato/servizio dolce. Quando l'avversario effettua un pallonetto si può rispondere schiacciando con uno smash coi tasti B o C. Con il joypad naturalmente si agisce sulla direzione della pallina durante le ribattute. Il gioco comprende il modo torneo in cui si svolgono partite al meglio di tre set: si giocano in tutto tre tornei da quattro turni massimo (si parte infatti dagli ottavi di finale) su tre superfici: sintetico, erba e terra. Si può accedere al successivo solo dopo aver vinto il torneo corrente, niente pianificazione quindi. Sigh.

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS

La volta che David Crane si occupò di sport successe il finimondo: riunendo in una sola cartuccia le dieci discipline che compongono il decathlon, diede vita a quel genere a cui si sarebbero ispirati in seguito tutti i giochi "plurisportivi" primi fra tutti i giochi olimpici della Epyx. Ma mi rendo conto che forse alcuni di voi nemmeno sanno di cosa sto parlando, visto che si tratta di un evento di qualcosa come dieci anni fa (porc... come passa il tempo - Paolo). Quindi passiamo al presente: dopo l'exploit sul Super NES, ecco il mitico David affacciarsi nel mondo del Megadrive con il problema di portare un campo prospettico fatto apposta per il Modo 7 su una console che il Modo 7 non ce l'ha: di miracoli però noi ne abbiamo visti e non è detto che non se ne possa verificare un altro anche sul 16-bit Sega. O no?



Nessuno mette in dubbio che emulare il Modo 7 sul Megadrive sia facile, ma quando si tratta di un semplice campo di tennis con quattro linee bianche come minimo si pretende che venga uguale alla versione Super Nes! Rimanere delusi da questa versione è come minimo automatico: la scattosità si fa nettamente sentire durante gli spostamenti e quel che ne viene fuori è un gioco con spettacolari sprite grossi e realistici ma che deve fare i conti con una carenza terribile di fluidità nella grafica. In più c'è il problema del tennista "più piccolo" e non esiste un minimo di pianificazione nei tornei. Ma quando si parla di Megadrive bisogna anche considerare il fatto che di giochi di tennis ce ne sono stati veramente pochi: l'unico consiglio che posso darvi è di comprarlo se siete dei megadrivisti ultraappassionati dello sport in questione, altrimenti dovreste proprio dargli un'occhiata prima di acquistarlo.

PAOLO CARDILLO

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... abbiamo i prezzi più bassi di Roma

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

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

THE HUMANS

MEGADRIVE
GAMETEK

GRAFICA 78
Senza infamia e senza lode

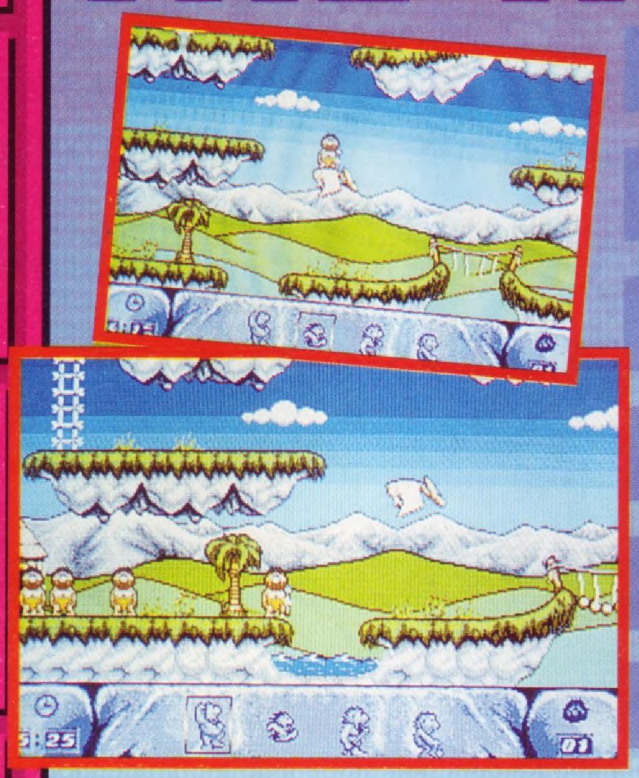
SONORO 77
Motivi orecchiabili e qualche tam-tam tribale

GIOCABILITA' 75
Chi ama i rompicapo, si accomodi

LONGEVITA' 80
Noiosetto, ma se siete degli appassionati lo apprezzerete comunque

GLOBALE 78
Il più tedioso tra i rompicapo piattaformici in circolazione, ma se vi piace spaccarvi il cervello...

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



COM'E' UMANO LEI...

Cosa può fare un cavernicolo in The Humans? Inizialmente ben poco: camminare, arrampicarsi e raccogliere gli oggetti. Una volta trovato un oggetto, però, il troglodita ne intuisce le varie modalità d'uso: la lancia può essere usata per uccidere un nemico o per scavalcare un burrone; la torcia può essere brandita per tenere a bada un dinosauro o per bruciare la vegetazione che blocca il percorso; la corda può essere calata da grandi altezze per recuperare un compagno e la ruota...beh, potete immaginarlo. Quanto alla magia, essa è monopolio esclusivo dello Stregone, che appare di tanto in tanto per aiutarvi materializzando dal nulla gli oggetti che vi occorrono, e tutto questo al modico prezzo di...un membro della vostra tribù!

Aprite le finestre! Spruzzate del deodorante ambientale! Areate il locale prima di soggiornarvi! La Gametek ha voluto riproporre sul Megadrive le avventure degli esseri umani più sudici nella storia dei videogiochi. E nonostante siano apparsi in una miriade di versioni (inclusa una per il Lynx, ribattezzata Dynolimpics) da un anno a questa parte, il loro quoziente intellettivo e il loro fetore (cosa più importante) sono rimasti gli stessi di sempre: basso il primo e orrendo il secondo. Anche la struttura di gioco è rimasta immutata, il che significa dover guidare un manipolo di trogloditi (quattro in principio, sei a gioco inoltrato) attraverso una serie di puzzle a scorrimento usando le loro limitate capacità e la vostra (ce lo auguriamo) fertile immaginazione affinchè sappiano affrontare le insidie del loro periodo. In questo saranno aiutati anche da una serie di scoperte fondamentali che verranno via via rivelate nel corso del gioco: la lancia, il fuoco, la corda, la ruota e la magia; peccato che sia un po' presto per l'avvento del bagnoschiuma!



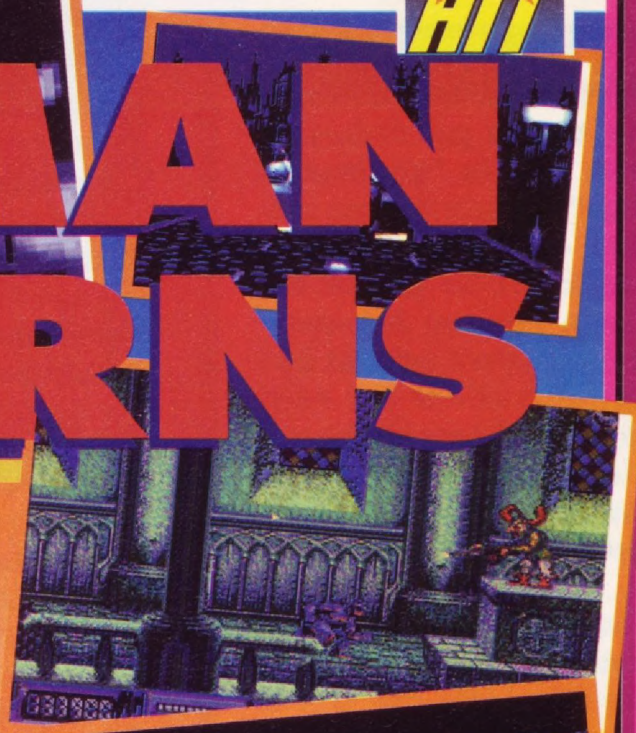
Qualcuno di voi ricorderà il verso con cui Paolo iniziò il commento alla versione Amiga di The Humans, recensita esattamente un anno fa: "Grunt!" Ebbene, l'esimio collega non voleva esprimere disapprovazione nei confronti del gioco, bensì comunicare il senso di entusiastica immedesimazione che aveva provato giocandolo. Beh, mi si permetta di prendere in prestito quel suono onomatopeico per esprimere il mio disappunto nei riguardi della versione Megadrive! Non dico che sia brutto graficamente, né che la parte sonora non sia di buona fattura, ma il fatto è che The Humans ha ormai fatto il suo tempo; infatti, paragonato ad altri rompicapo piattaformici recentemente usciti, come The Lost Vikings , risulta piuttosto antiquato e noioso. Il sistema di controllo, rispetto a Vikings così come a Lemmings, è più macchinoso: seleziona umano, seleziona la sua abilità, attiva abilità etc. Inoltre, gli omuncoli da gestire sono tanti, per cui il meccanismo diviene ancora più macchinoso. Fossi in voi, pazienterei fino all'uscita della versione Megadrive di The Lost Vikings, ma nell'eventualità che non se ne faccia nulla, non biasimerò coloro che correranno a comprare The Humans nonostante quanto detto sopra: agli appassionati del genere, infatti, rivelerà di avere ancora il suo perchè.

FABIO D'ITALIA

CVG HIT

BATMAN RETURNS









NERO E CRUDELE

Quando Batman deve viaggiare, lo fa con stile. In questa versione del gioco potrete cimentarvi nella guida di due fra i suoi poderosi mezzi di locomozione: il Bat-scafo e la Batmobile. Ambedue sono equipaggiati con motori turbo, mitragliatrici e missili traccianti, e pilotando il motoscafo, l'Uomo Pipistrello può anche effettuare una rotazione a 360 gradi lungo i tunnel delle fogne. Ma è possibile eliminare i veicoli nemici anche senza dover sprecare le munizioni, vale a dire cozzandoci contro, il che è molto più divertente. Queste sezioni sono graficamente sbalorditive, con oggetti ai lati della strada e nemici fatti di sprite zoomanti. E non sono da meno i boss di fine livello, in particolare la Clownmobile al primo livello, fornita tra le altre cose di un pupazzo pagliaccesco a molla che salta fuori da una scatola addosso alla Batmobile.

Primo gioco tratto da un film ad essere pubblicato per il Mega CD, Batman Returns ci porta sulle strade di Gotham City nei mitici panni del Cavaliere Oscuro. La trama del gioco segue quella del film, con Batman che cerca di riabilitare il suo nome dopo essere stato denunciato di omicidio da Danny De Vito...cioè, scusate, il Pinguino. Naturalmente il modo migliore di cui Batman dispone per provare la sua innocenza è di conciare per le feste tutti i sicari del Pinguino per poi bastonare lo stesso grassone. Le cose però non sono facili come inizialmente sembrano, poichè presto Catwoman entra in scena per tentare di catturare l'Uomo Pipistrello. Se verrete colti da un senso di deja vu leggendo questa recensione, forse sarà perchè avete già visto prima alcune parti del gioco. La sezione piattaformica del gioco su cartuccia è stata infatti riportata tale e quale in questa versione su dischetto d'argento. L'unica differenza fra questa parte del Batman Returns su CD e quella sulla versione in cartuccia è la musica da CD, che aggiunge atmosfera ma non fa nulla per alleviare la sensazione di essere stati derubati. Batman Returns può essere giocato in tre modalità differenti: con tutti i livelli insieme, oppure la sezione piattaformica o quella di guida soltanto. Questo sarà di conforto a chiunque possieda la cartuccia e sia stato indotto con l'inganno a comprare anche questa versione. Ma non molto.



Siete in cerca di azione di prim'ordine sul Mega CD? Beh, ce l'avete qui, sotto il naso! Batman Returns è una festa per gli occhi, in particolare per quanto concerne la sezione di guida, con i suoi sprite zoomanti capaci, una volta tanto, di uguagliare il Modo 7 del SuperNES. Unite a ciò gli ottimi effetti sonori, le musiche originali del film e le scene d'intermezzo, e otterrete un gioco favoloso. Immaginatevi però la mia delusione quando, una volta superato il pezzo di guida, mi sono trovato di fronte la mediocre sezione piattaformica che era apparsa nella cartuccia originale. Truffa! Inganno! Raggiro! Tuttavia, se non avete la versione su cartuccia, Batman Returns non vi deluderà: è decisamente uno dei migliori giochi per Mega CD in circolazione, semplicemente perchè possiede, contrariamente a tanti altri, la dovuta percentuale di giocabilità.

PAUL RAND

MEGA CD
SEGA

GRAFICA **92**

Ottimo il 3D, e impeccabile l'animazione nella sezione piattaformica

SONORO **92**

Un'incredibile colonna sonora, tratta direttamente dal film

GIOCABILITA' **88**

Vasto e stimolante

LONGEVITA' **90**

Vi terrà incollati allo schermo per secoli!

GLOBALE

91

Il miglior Bat-Gioco in assoluto nonchè uno dei migliori titoli disponibili per il Mega-CD.

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

WAYNE'S WORLD - T.HQ

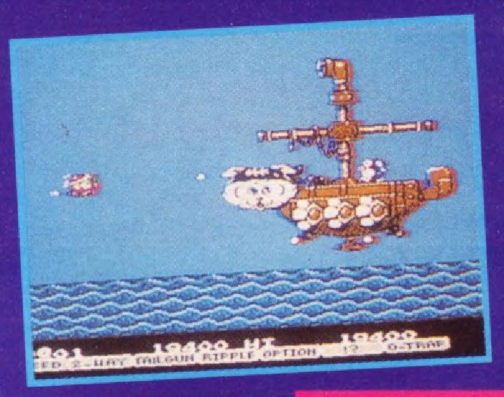
Dalla commedia demenziale ecco il videogame. La trama del gioco vede Garth, l'occhialuto biondino che presenta lo show televisivo Wayne's World insieme a Wayne, correre al ricupero di quest'ultimo, rapito da un gelatinoso e cubiforme individuo di nome Zantar. Ciò comporta il solito salterellare di piattaforma in piattaforma, fronteggiando ostilità dalle forme più insolite, raccogliendo bonus etc. Ogni livello del gioco riproduce una scena del film, ed è ricolmo di cattivi a forma di strumenti musicali come trombe, cornamuse e fisarmoniche. Wayne può disfarsi di tutta questa "strumentazione" utilizzando una chitarra che spara proiettili fotonici (!). La grafica e il sonoro ricreano fedelmente l'atmosfera del film con digitalizzazioni dei volti degli interpreti, buoni adattamenti delle musiche originali e dialoghi campionati in abbondanza. Purtroppo il resto del gioco è quello che è: un platform di routine dove non c'è niente che non si sia già visto prima e fatto anche meglio.



SUPER NES	
GRAFICA	76
SONORO	80
GIOCABILITA'	74
LONGEVITA'	60
GLOBALE	63

PARODIUS - PALCOM

Dicevano che non poteva essere fatto, eppure l'hanno fatto. Parodius, la versione parodistica-ma-non-per-questo-meno-facile della saga sparatuttistica di Nemesis, è stato convertito sul NES dopo aver furoreggiato su console di calibro superiore quali il PC Engine, il Super NES e il Game Boy: ed è stato convertito pure bene! Parodius, come il 99,9 % di voi già saprà, ripropone in chiave tenero-beota l'odissea della versatile astronave Vic Viper attraverso livelli e livelli zeppi di "cattiveria" sottoforma di astronavi, installazioni belliche e gargantueschi boss di fine-livello. La Palcom ha svolto un lavoro di riduzione coi fiocchi e i controfiocchi; fra scenari, nemici e guardiani di fine-livello, non c'è niente che non manchi all'appello rispetto alle versioni precedenti, e il tutto è gestito magistralmente.



NES	
GRAFICA	91
SONORO	87
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	72
GLOBALE	82

KING OF RALLY - MELDAL

Il rally si articola in una serie di tortuosi percorsi su ogni sorta di terreno in un'area geografica che va da Parigi a Mosca, da Mosca ai deserti asiatici e da questi alla città di Dakar. Pochi sono i corridori che sopravvivono alla gara, e ancora meno quelli che giungono al traguardo con la loro auto ancora intatta. La cosa che dovete tenere ben presente è che i vostri avversari hanno un punto di vantaggio su di voi: sanno dove stanno andando. Ed è questo il problema principale di King Of Rally. Quando la vostra automobile gira una curva la visuale non vi segue, e prima che ve ne accorgiate, vi trovate in rotta di collisione con un'altra macchina. Il gioco è già abbastanza limitato, e questo non contribuisce altrimenti.



SUPER NES	
GRAFICA	65
SONORO	54
GIOCABILITA'	59
LONGEVITA'	62
GLOBALE	62

FELIX THE CAT - HUDSON/LUDI GAMES

Come Topolino, anche il gatto Felix è stato recentemente omaggiato di un platform tutto suo. In questo gioco dovete condurre Felix attraverso una sfilza di livelli per recuperare la propria fidanzata, Kitty, dalle grinfie del perfido professor Pointdexter. Lungo il cammino il micetto si imbatterà nelle insidiose creazioni del professore così come in una serie di medaglioni a sua immagine da raccogliere; racimolatone dieci, Felix potrà trasformarsi di volta in volta in un carroarmato, un aereo, una mongolfiera e un mago. Per raggiungere l'arcinemico e riavere la sua pulzella, Felix dovrà attraversare quattro mondi: terra, acqua, cielo e il pianeta Marte. Naturalmente, alla fine di ogni livello Felix viene accolto da un mostro di proporzioni bibliche. E' palese che la struttura di gioco di Felix The Cat debba alla serie di Mario, ma è altresì innegabile che abbia simpatia e fascino da vendere, oltre a una dose di azione piattaformica che farebbe felice anche il più esigente appassionato del genere.



NES	
GRAFICA	81
SONORO	74
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	80
GLOBALE	88

SPECIALE CD

A-B-CIDI'!

C'è chi dice che sono troppo lenti nel trasferimetno dei dati, c'è chi dice che sarebbe forse meglio aspettare e comprarsi un hard disk da un gigabyte quando si abbasseranno i prezzi, fatto sta che i famigerati dischetti d'argento sono eternamente al centro dell'attenzione e un sacco di gente è pronta a giurare che costituiranno il futuro dell'industria videoludica. E avrete pure letto le prime recensioni di CVG per il Mega CD, ma sappiate che la macchina mangiaCD della Sega è solo la punta dell'iceberg: molto ma molto di più ci attende nel prossimo futuro e non c'è praticamente macchina che non sia destinata ad avere come supporto un lettore di dischetto d'argento. Per riuscire a capirci qualcosa, CVG vi offre una indispensabile guida all'universo esistente e futuribile dei famigerati compact disc videoludici.

LE MACCHINE

MEGA CD

Distribuito da poco anche in Italia, il nuovo mostro Sega si piazza direttamente sotto il Megadrive, interfacciandosi tramite il grosso slot del magiacartucce Sega. Sono da poco usciti in Giappone Megadrive 2 e Mega CD 2, che di diverso hanno essenzialmente il look e la configurazione: stavolta infatti il lettore di CD ludici si piazzerà di lato e non più sotto. Il costo dei CD è simile a quello delle cartucce, per il fatto che nonostante i costi di produzione siano inferiori, i costi di sviluppo sono molto alti, per cui anche se costa meno duplicare un CD, i prezzi si mantengono ugali a quelli dei giochi su cartuccia.



MEGA CD: COSA OFFRE

- A parte il fatto di dare accesso alla tecnologia-CD, il Mega CD ha un suo proprio set di chip - Un nuovo processore grafico consente effetti alla Super Nes come rotazione e ingrandimento degli sprite - Un chip sonoro PCM, basato sulla tecnologia dei coni-op Sega, dà vita a effetti di qualità da sala giochi - Velocità di elaborazione incrementata grazie a una seconda CPU - Batterie incorporate per il salvataggio delle partite

LA CONFEZIONE

All'interno del "pacchetto" italiano trovate due giochi su CD: Cobra Command e Sol-Feace. Il primo è un gioco d'azione con struttura da laser-game (con grafica cartoonistica) in cui combattete a bordo di un elicottero e il secondo è il primo spratutto esistente per il Mega CD.

PC CD-ROM

Sino a poco tempo fa il software era composto più che altro di pacchetti educativi o "manageriali" almeno finché non è uscito 7th Guest, che ha portato alla ribalta una nuova generazione di giochi. Il drive CD-ROM può essere interno o esterno. I drive interni sono relativamente economici ma ci vuole uno spazio all'interno del vostro PC per infilarceli. Hanno velocità differenti, e i migliori "viaggiano" a una velocità nettamente superiore a quella dei vecchi modelli.



PC CD-ROM: COSA OFFRE

- I PC sono facili da "upgradare" per cui il sistema non può considerarsi mai obsoleto - I giochi usano la SVGA, vale a dire 256 colori su schermo contemporanemente - Ci sono molti drive diversi disponibili, dai più economici ma lenti, ai costosissimi e superveloci

CD-I

L'esordio della Philips nel mercato CD ha richiesto un pochino di tempo, ma per il prossimo anno ci dovrebbe essere un rapido decollo. Molti nuovi giochi sono previsti, più la cartuccia per lo standard video MPE, che consentirà di apprezzare immagini di qualità "filmica" da un normale compact disc. Il costo è uno dei punti deboli del CD-I (siamo oltre il milione) e per adesso non ci sono avvisaglie per un eventuale ribasspo dei prezzi. Non ci resta che aspettare e vedere quel che succede.

CD-I: COSA OFFRE

- Controll semplicissimo, adatto ai bambini - Buona quantità di software educativo e culturale - Prossima uscita di una cartuccia per il Full Motion Video con una qualità superiore allo standard VHS

IL FUTURO DEL CD-I

Fino a ora il CD-I non ha fatto certo sfracelli, questo probabilmente per il prezzo elevato e per la poco solida base di software ludico esistente. La Philips sta ora investendo più soldi nello sviluppo del software e con il lancio della cartuccia per il FMV potremo forse vedere dei giochi per CD-I davvero incredibili verso la fine dell'anno.



COSA SCEGLIERE?

- MEGA CD

Tecnicamente è la macchina più debole, anche se superiore a tutte le altre macchine "normali". I giochi sembrano migliorare di mese in mese e con l'uscita del Mega CD 2 dovremmo aspettarci un massiccio lancio di nuovi giochi.

- PC CD-ROM

Un sistema eccellente ma per apprezzare i giochi dovete proprio avere un 486 (vale a dire spendere dai due milioni in su). I risultati possono essere incredibili, anche se la produzione di software ludico è ancora agli albori. Esistono già un sacco di CD, ma sono in genere pallosità del tipo "Il Guinness dei Primati".

-CD-I

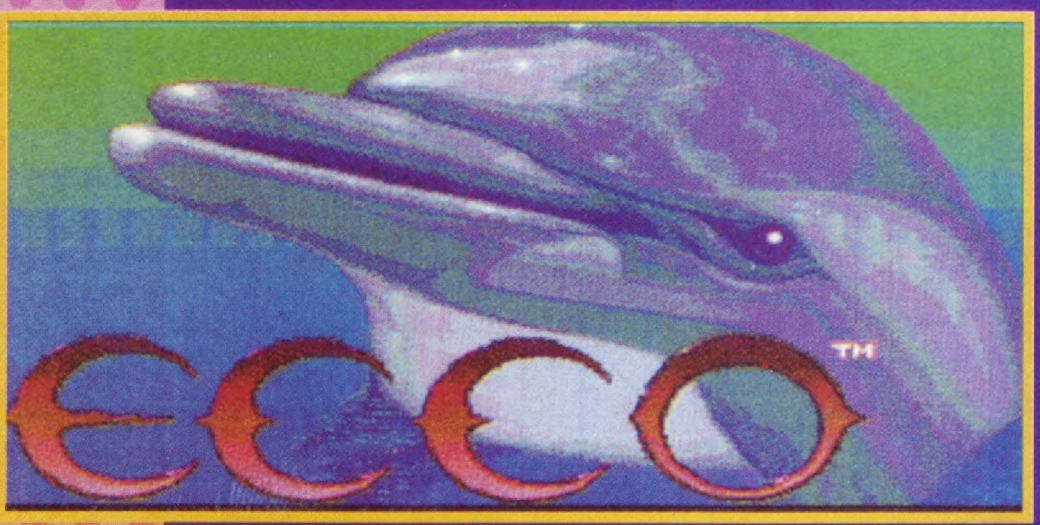
Il Compact Disc Interactive, tanto per chiamarlo col nome completo, è una macchina a sé stante, nel senso che accetta solo software CD-I. Ha probabilmente la migliore grafica tra le macchine elencate, ma il software per il momento è molto limitato.

- ARRIVA IL CDL

Si vociferava qualcosa su un possibile successore del Mega CD (Mega CD 2 a parte) ma nessuna si aspettava che in Giappone la Sega avrebbe lanciato una console completamente nuova: il CDL. La macchina sfrutta una tecnologia simile a quella di giochi come Mad Dog McCree e Dragon's Lair, e ha la grafica e il sonoro migliori di qualsiasi altra macchina da casa. Il formato laser-disc usato per i giochi significa che si dispone di filmati di qualità cinematografica e sonoro digitale. Questo è il primo tentativo di creare una console con laser disc e le prime reazioni in Giappone sembrano positive. Ma potrebbe passare un po' di tempo prima che venga distribuita ufficialmente anche da noi!

PROSSIMAMENTE SUL MEGA CD

- ECCO THE DOLPHIN: il gioco più sorprendente dell'anno sta per un subire un makeup con grafica migliorata, sonoro potenziato e nuovi livelli! Se alla Sega faranno le cose per bene, potremo trovarci di fronte a una dei grand hit su dischetto d'argento.



- INXS MAKE MY VIDEO: continua la serie (mica poi tanto bella) del video fai-da-te. Stavolta si sono prestati all'esperimento i rocchettari australiani INXS. Voi fate la regia e loro cantano: se siete dei fan del gruppo, pro-



babilmente vi farà impazzire. Se siete "solo" dei videogiocatori probabilmente manco lo degnerete di uno sguardo.

- TIME GAL: tipico lasergioco alla Dragon's Lair. Siete



nei panni di una tipina giapponese tuttopepe contro terribili entità. Il gioco vi suggerisce che mossa compiere in un dato momento per cui è tutta una questione di riflessi che di abilità. Come tutti i lasergiochi, appunto.

- DRACULA e MICROCOSM: dalla Psygnosis, promessi praticamente per tutti i formati CD (quindi anche CDTV, CD-I e PC). Se ne era già parlato su CVG in passato: il primo è d'azione d è tratto dall'omonimo film, il secondo è in soggetiva con blastaggi all'interno del corpo umano.



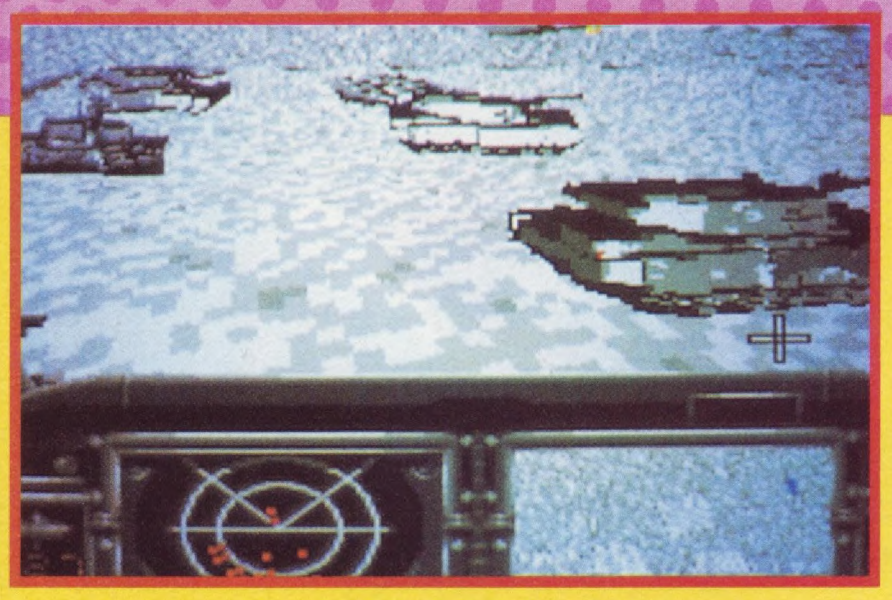
- SILPHEED: ve ne abbiamo proposto già varie succulente immagini. Se è quello che sembra, spazzerà via Starwing come fosse aria.

- HOOK: edito dalla Sony, promette molte immagini dal film e una grafica coloratissima.



- MAD DOG MC CREE: lasergioco del far west che è un classico tiro al bersaglio.

- TERMINATOR: gioco simile a quello su cartuccia, ma musica strappata direttamente al film



ANTEPRIMA THUNDERHAWK

Proprio mentre scrivevamo questo speciale sui CD ci sono



arrivate all'improvviso le prime immagini del gioco che insieme a Silpheed dovrebbe far davvero vedere di cosa è



capace il mostro mangiaCD della Sega. Programmato dalla Core Design (quanto li intrippa il Mega CD a 'sti tizi!), Thunderhawk ha solo il nome di quel simulatore di elicottero apparso in veste poligonale sull'Amiga. Il resto è qualcosa di totalmente diverso: il terreno sfrutta massicciamente l'effetto di zoom e rotazione e lo stesso vale pure per gli sprite, gli effetti li potete vedere voi stessi nelle foto! La musica poi è un puro scatenarsi di chitarre elettriche e ha un impatto pauroso sul giocatore!



CD POTENZA!

D'accordo, vi abbiamo detto tutto sulle macchine e sui giochi ma siete proprio sicuri di aver capito le potenzialità di un dischetto d'argento in ambito videoludico? Se pensate di non aver afferrato, date un'occhiata qua sotto, e se pensate di aver afferrato date un'occhiata lo stesso, che CVG vi dà sempre consigli utili in tutte le occasioni e per tutte le stagioni, oh!

SONORO

Sono finiti i giorni in cui gli effetti sonori lottavano per avere un posto insieme alla musica. I giochi su CD impiegano effetti preregistrati e colonne sonore. Ciò è fondamentale in giochi per esempio come Sherlock Holmes, nel quale scoprite indizi ascoltando quello che i protagonisti dicono (in inglese).
Poiché la riproduzione sonora è identica a quella di un CD audio, la vostra macchina CD può essere tranquillamente collegata con uno stereo per un impatto ancora maggiore. Ciò che le macchine non hanno è il sovracampionamento digitale, cioè quella tecnica che i CD moderni utilizzano per un suono più nitido. Ma chi lo sa? Magari le prossime macchine saranno capaci di fare anche questo!

GRAFICA

A parte l'ovvio vantaggio di proporre spezzoni filmati e grafica digitalizzata, la capienza dati di un CD consente anche di immagazzinare molti frame di animazione degli sprite. Con una memoria praticamente illimitata a disposizione, i designer sono praticamente liberi di fare di tutto quando progettano il look di un gioco!

Tutto ciò potrebbe aprire la strada per un futuro impiego dei CD video con tracce dedicate all'immagine. Per oira questo succede con il lettore di laser disc della Philips.

GIOCHI

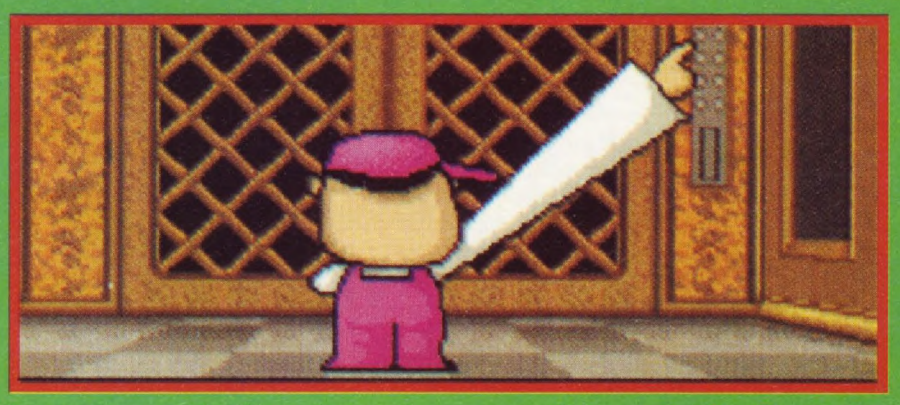
Ancora una volta la supercapienza dei CD ha consentito la nascita di una nuova categoria di giochi: cose come 7th Guest o la serie dei Make My Video (per quanto orrenda) fa intravedere le nuove strade che potranno essere intraprese dai CD. E già sta arrivando una nuova ondata di giochi tipo Mad Dog McCree e Who Shot Johnny Rock?

Molti vecchi giochi, come Loom della Lucasfilm, conoscono una seconda giovinezza grazie al CD. Mentre la struttura di gioco rimane inalterata, le nostre orecchie potranno bearsi di inetere colonne sonore!

IL FUTURO

Già si parla di una console Amiga CD a 32 bit, mentre anche la Sega sta lavorando a una sua console a 32 bit. Non pensate però a un Megadrive potenziato, perché la prossima macchina Sega dovrebbe essere qualcosa di completamente diverso, con caratteristiche mai viste su una console. Tutto si mantiene nella massima segretezza, ma aspettatevi di vedere l'uscita della nuova macchina in Giappone nei primi mesi del prossimo anno.

DA COMPRARE PER MEGA CD



- SWITCH: bizzarrissimo gioco in cui siete nei panni di un ragazzino intrappolato in un mondo pieno di assurdità. Il gioco impiega tutti gli effetti di cui il Mega CD è capace con rotazione e "stiramento" degli sprite a più non posso. Praticamente all'interno del gioco si procede per tentativi e si innesca ogni volta un reazione diversa a seconda della inziativa presa. Le possibilità sono praticamente infinite ed è teoricamente impossibile vedere tute le locazioni del gioco in una sola partita. Il tutto, combinato a un bizzarro senso dell'umorismo, fa di questo gioco uno dei prodotti più originali degli utlimi tempi.



- FINAL FIGHT CD: anche se non sfrutta nessuna delle supercaratteristiche del Mega CD, questo gioco dimostra che grazie al CD i coin-op possono essere convertiti in versione casalinga ocn facilità. Final Fight CD è praticamente molto meglio della versione da bar: ha più livelli, un sonoro migliore e tutto quello che i grandi fan dell'originale potrebbero chiedere.
- JAGUAR XJ 220: prima di stupirci con Thunderhawk, la Core Design ha convertito in maniera superba il suo simulatore automobilistico su Mega CD. Provate a dera un'occhiata alla grafica laterale e sappiatemi dire: è o non è la migliore che si sia mai vista su un gioco motoristico casalingo? Contando poi che c'è pure un mitico editor di percorsi, non ci sono dubbi sulla straordinaria validità di questo titolo!

LA LISTA DELLA SPESA

Tutto quello che è uscito su CD può sembrare sgargiante, ultrasonorizzato, superrealistico, ma spesso purtroppo sotto l'aspetto smagliante si nascondono dei miseri giochini; ma niente paura, se CVG esiste è per aiutarvi a districarvi nella mare di bufale che il mercato rifila (sono ottimista oggi, eh?), eccovi quindi una megaguida su ciò che vale la pena di comprare oggi per i sistemi CD.

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
- ICOM SIMULATIONS
- PC CD ROM/MEGA CD



Questo è uno dei primi giochi a sfruttare il sonoro facendone una componente determinate del gioco. Se infatti non ascoltate attentamente gli interrogatori (in inglese) dei vari personaggi che incontrate non riuscirete mai a arrivare a capo dei terribili casi che il gioco propone.



JAGUAR XJ 220
- CORE DESIGN
- MEGA CD

Un grande gioco automobilistico che sfrutta appieno le capacità di zoom degli sprite del Mega CD. La grafica laterale di Jaguar è la più incredibile vista in un gioco automobilistico: non solo utilizza le zoomate, ma è anche dotata di splendidi dettagli

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
- LUCASARTS
- PC CD ROM



Già nella versione su hard disk è qualcosa di impagabile, ma adesso ha acquistato dialoghi vocalizzati, nuovi primi piani sui personaggi e una colonna sonora ancora più fantastica.

7th GUEST
- VIRGIN
- PC CD ROM



Come giocabilità non è ai massimi livelli (si tratta di risolvere alcuni rompicapo da settimana enigmistica) ma l'ambientazione è qualcosa di incredibile: utilizzando tecniche di ray-tracing e texture mapping alla Virgin sono riusciti a riprodurre la più realistica ambientazione mai vista su un computer casalingo. favolose anche le animazioni, la colonna sonora e delle interpretazioni vocali da capogiro.

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
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
Final Fight	L.	138.000
Flying Hero	L.	138.000
Goemon	L.	128.000
Gradius 3	L.	88.000
Gun Force	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
Metal Jack	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
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
Serpaint Trio	L.	148.000
Song Master	L.	98.000
Soul Blazer	L.	68.000
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 Pang	L.	148.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Volley II	L.	148.000
Twin Bee	L.	148.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	118.000
World Champion	L;	98.000
WWF Wrestling Mania	L.	148.000

KITARO - GHOST BOY '93
SPANKYS QUEST -R-
SUPER PRO WRESTLING
SUPER KICK-OFF
Super S.W.I.V.

SE ACQUISTI...
1 gioco L. 90.000
2 giochi L. 140.000
3 giochi L. 180.000

NOVITÀ
FINAL FIGHT 2
IL GIOCO DEL MESE
L. 168.000

GIOCHI SUPERNES

Addams Family 2	L.	148.000
Bart's Nightmare	L.	138.000
Batman Return		Telefonare
Battletoads		Telefonare
BUBSY (Disponibile)	L.	138.000
Chessmaster	L.	118.000
Desert Strike	L.	128.000
F-15 Strike Eagle	L.	148.000
Fatal Fury	L.	148.000
First Samurai		Telefonare
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
NHL Hockey '93	L.	138.000
On the Ball	L.	138.000
Prince of Percia	L.	138.000
Rampart	L.	128.000
Road Riot	L.	118.000
Robocop 3	L.	128.000
Smartball	L.	128.000
Spindizzi World	L.	128.000
Starfox	L.	145.000
Street Combat	L.	148.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Battle Tank	L.	128.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Double Dragon	L.	128.000
Super Scope Bazooka	L.	118.000
Super Soccer	L.	118.000
Super Tennis	L.	118.000
TKO Boxing	L.	128.000
TMNT4 Turtles	L.	128.000
Terminator	L.	128.000
The Lost Viking	L.	128.000
Ultraman	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
Zelda 3	L.	128.000

OFFERTE SUPERNES

Blazeon	L.	88.000
Capitan Nuvolino	L.	78.000
Combatribes	L.	98.000
Doomaday Warrior	L.	98.000
Dragon's Lair	L.	98.000
Harley Harmeng. Adv. 93	L.	88.000
Outlander	L.	98.000
Paper Boy 2	L.	88.000
Pilot Wings	L.	88.000
Push Over	L.	88.000
RPM Racing	L.	78.000
Super Conflict	L.	98.000
Super Mario World	L.	98.000
Super Play Off Football	L.	88.000
Tom & Jerry	L.	88.000
Toys	L.	98.000
Un Squadron	L.	88.000
Waynes World	L.	98.000
Wheel of Fortune	L.	98.000
Y's 3	L.	88.000

ALIENS 3	L. 128.000
CONGO'S CAPER	L. 98.000
KAWASAKI CHALLENGE	L. 138.000
SHADOWRUN	L. 138.000
STAR WARS	L. 128.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 128.000
SUPER MARIO KART	L. 118.000
TAZMANIA	L. 128.000

NEO-GEO
COMPLETO DI JOYSTICK
CAVI E ALIMENTATORE
L. 549.000

GIOCHI NEO-GEO

3 GOUNT BOUT WRESTL.	L. 349.000
ART OF FIGHTING	L. 349.000
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. 379.000
SOCCER BRAWL	L. 169.000
SUPER S.KICK-OFF	L. 379.000
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.

KILLED GAMES



MOSSE, SEMPRE MOSSE, FORTISSIMAMENTE MOSSE...

Oh, come mi sono divertito, oh, come mi sono divertito... è scoppiata la mania delle mosse segrete: lo speciale del numero scorso di CVG (ben quattro pagine su Fatal Fury 2!) ha scatenato un putiferio tra i beatemuppari di tutt'Italia... noi siamo "sadici", per cui continuiamo a "ravanare" nella ferita e vi proponiamo due mini-speciali con le mosse speciali di Mortal Kombat e di World Heroes 2. Avrete così abbondante materiale su cui "studiare" nei due mesi estivi vacanzieri (beati voi che potete!), ma non è certo finita qui! Troverete le ultime notizie sul Campionato Italiano organizzato dalla Federgames, di cui vi ho già parlato su CVG 24 e CVG 25, e una serie impressionante di novità che vedrete o forse solo sognerete nei prossimi mesi.



MAURIZIO "SUZUKA8HOURS" MICCOLI

LA FEDERGAMES ANNUNCIA...

La Federgames, Federazione Italiana giochi meccanici, video ed elettronici, affiliata al CONI, ha annunciato che la Finale Nazionale del 1º Campionato Nazionale di Pentagames si svolgerà nella meravigliosa cornice delle Terme di Chianciano nei giorni 11 e 12 settembre p.v.. Vi ricordo che i partecipanti dovranno cimentarsi su cinque giochi: videogames, flipper, calciobalilla, carambola e air hockey. Eccovi l'elenco delle squadre iscritte:

- CLUB ANZIO 1: Via Zanardelli, 69 - ANZIO (RM);
- SALA GIOCHI POLITEAMA: Via Cavallotti, 1 - COMO;
- CIRCOLO TNT: Via Natale del Grande, 18 - VICENZA;
- CLUB SIRIO: Via Marche, 31/33 - PALERMO;
- NEW POINT GAMES: Via delle Provincie, 13 - ROMA;
- SALA GIOCHI DEDALO: Mercatone Emmezeta, - RIETI;
- CIRCOLO THE WALL: Via Litoranea Km.28,150 - ARDEA (RM);
- FAIR PLAY CLUB: Via Bernardo di Falco, 10 - NICOSIA (EN);
- FREE TIME CLUB: Via dei Mille, 17 - MARSALA (TP);
- AL 104: Via Norbello, 104 - ABBASANTA (OR).



Alla manifestazione verrà assicurata un'adeguata copertura sia televisiva sia da parte della carta stampata; vi sarà anche la partecipazione, come padrini della manifestazione, di illustri campioni dello sport.
Per adesioni (le iscrizioni si chiuderanno a luglio) o informazioni vi ricordo che potete telefonare allo 0746/271519-485733 o scrivere a Federgames, via delle Acque, 1, 02100 Rieti.
Allora ragazzi, cosa aspettate? Andate nella vostra sala giochi e chiedete al gestore di organizzare una squadra e di iscriversi al Torneo!

FF2 ERRATA CORRIGE

Era inevitabile: nonostante i controlli c'è stata qualche piccola imprecisione nello speciale del mese scorso su Fatal Fury 2. Numerose sono state le telefonate di ragazzi che non riuscivano a fare la supermossa segreta di Andy Bogard e di Kim Kaph Wan. Il motivo è semplice: con Andy non bisogna schiacciare B o D, ma B e D, mentre nella supermossa segreta di Kim bisogna sostituire la diagonale bassa destra con quella sinistra.. Nessuno invece si è accorto di una piccola imprecisione nei nomi: i due Bogard sono stati entrambi scritti con la "t" finale. Comunque come vi avevo anticipato ci sono già stati notevoli progressi per quanto riguarda la strategia: con Jubei Yamada sono state trovate le contromosse per Mai, ma in compenso è stata scoperta un'altra "cosetta" che l'ha ridimensionato. Ogni campione ha una particolare "inframossa" che passa attraverso la mossa dell'avversario, che si ottiene con "sinistra, destra e pugno piccolo (A)", ragion per cui quando bisogna fronteggiare le "bolle" con le "pizze", dato che queste ultime si ottengono con la medesima sequenza, spesso e volentieri esce l'inframossa e Jubei si becca in pieno la "bolla". Quindi attualmente a Milano è tornato di moda Andy, mentre la sfida lanciata da Gabrio è stata raccolta da Torino, per voce di Paolo Cattaneo, che mi ha raccontato che nel capoluogo piemontese sono di moda invece Joe Higashi e Big Bear. Ho captato qualche movimento anche dalle parti di Firenze e di Bologna, anche se lì sono già intrippati con SF2 Hyper Fighting, che sembra molto più veloce e difficile di SF2CE, e con Mortal Kombat. La sfida è aperta!

MORTAL KOMBAT

"Ma è veeeecchio" dirà qualcuno di voi... è vero, la meraviglia della Midway non è certo l'ultima novità, ma solo adesso i suoi sostenitori cominciano a farsi sentire ed in redazione sono fioccate diverse lettere con suggerimenti vari. Ad essere sinceri ci sarebbe da mettersi le mani nei capelli: ognuno dà la propria versione e non c'è una lettera uguale all'altra. Comunque voglio ringraziare gli autori di quelle più complete (Ioappino Iscariotola e Alessio "RibeconE" (perché la "E" finale maiuscola?) Ribeca), ma per il controllo finale mi sono affidato a Paolo Bandini (a cui faccio i migliori auguri per l'ennesima gamba rotta gareggiando in moto) di Firenze e Sandro Gallani di Bologna, ai quali dovrete quindi rivolgervi per eventuali reclami. Scherzo: la mia impressione è che molto dipenda dalle condizioni dei comandi, dal fatto che la scheda sia originale oppure no e dalla velocità di esecuzione della mossa, per cui a volte vi proporrò una o più soluzioni di riserva.

Eccovi quindi le mosse dei sette personaggi selezionabili, ricordandovi che la "Fatality" si può effettuare solo dopo aver vinto un Round, quando nel successivo appare la scritta "FINISH HIM" (o "HER"). La distanza dall'avversario deve essere circa quella per un calcio, tranne per Kano (deve essere più vicino) e Sonya (può essere dove vuole.

Legenda:
HP= HIGH PUNCH
LP= LOW PUNCH
BL= BLOCK
HK= HIGH KICK
LP= LOW PUNCH

Nei casi dubbi ricordate che le mosse sono relative al player 1, con la faccia rivolta verso destra.

CAGE

GREEN FLAME DROP: pare che per la prima si debba dare due colpi indietro e poi uno in avanti, con un HP; per le fiamme successive basta uno indietro, ecc.
SHADOW KICK: vale lo stesso discorso fatto con la fiamma verde di cui sopra, ma alla fine bisogna usare l'HK.
WALLER PUNCH: semplicissimo, nonché dolorosissimo: BL e LP contemporaneamente.
FATALITY: la versione ufficiale è tre volte avanti con un HP, ma pare che a volte funzioni anche, tenendo premuto BL, due volte avanti più HP. Cage si carica sulle ginocchia e poi "scolla" con un uppercut l'avversario, nel senso che gli sradica la testa dal collo!

KANO

LIGHTNING SLASH: semplicissima: indietro e avanti: se si tiene premuto BL escono più frequenti, a mo' di mitraglia.
TEMPEST BLAST: la palla veloce si ottiene con un giro del joystick in senso orario (guardando verso destra) o antiorario; usando il BL si può fare la palla lenta o farla girare sul posto, per farla partire al momento più opportuno.
FATALITY: mezzo giro da avanti ad indietro, passando per il basso più LP; la variante è BL tenuto, un quarto di giro (dal basso ad avanti) con LP.

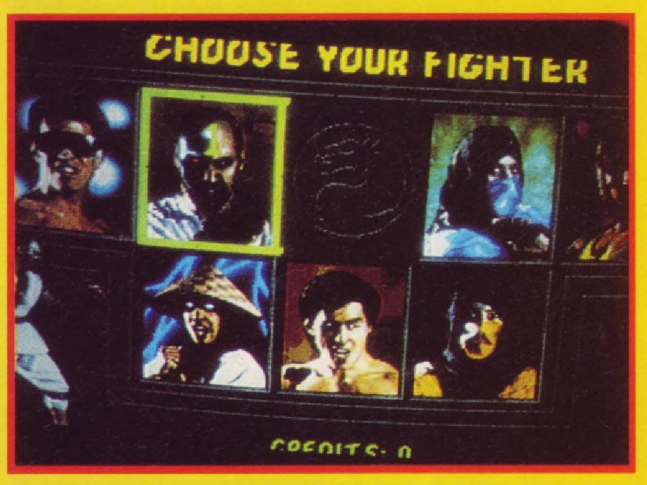
LIU KANG

FLAME DROP: due volte avanti con HP.
FLYING KICK: due volte avanti con HK.
FATALITY: basta fare un giro orario con il joystick: Liu effettuerà una capriola colpendo l'avversario con entrambi i piedi e poi gli sferrerà un terribile uppercut. Se siete lontani basta fare più giri con il joystick.

RAIDEN

LIGHTNING BLAST: basso, diagonale bassa avanti e avanti più LP.
PHANTOM: la versione ufficiale "recita" basso-alto velocemente, ma pare che funzioni anche basso-basso-alto e basso-alto-basso.
SURFACE: due volte indietro e una volta avanti.
FATALITY: la sequenza più usata è: avanti, tre volte indietro e HP; quando non funziona provate, tenendo BL, due avanti e tre indietro.

SCORPION



HIVO PUNCH: due volte indietro e LP
TELEPORT PUNCH: basso, diagonale bassa indietro, indietro più HP, e Scorpion piomba alle spalle dell'avversario.
FATALITY: due volte alto, con o senza BL (nel secondo caso bisogna farlo più lento): Scorpion si toglie il cappuccio e dalla sua faccia a teschio scaturisce una fiamma che carbonizza l'avversario.

SONYA



VIOLET RAY: a vostra disposizione ben tre versioni! Potete scegliere tra indietro, LP, indietro, LP, oppure tre volte indietro LP oppure tenere LP e indietro-avanti.
FLYING PUNCH: due volte avanti, indietro e HP; se non funziona eliminate indietro.
BLOCKING SHOOT: basso con BL, LP e LK.
FATALITY: due volte avanti, due volte indietro e BL: Sonya porta il palmo alla bocca e con un delicato soffio forma una fiamma che carbonizza l'avversario.

SUB-ZERO



ICE BOMB: basso, diagonale bassa avanti, avanti più LP.
SLIDING KICK: diagonale bassa indietro con BL, LP e LK.

FATALITY: la versione più accreditata dice: avanti, basso, diagonale bassa avanti con HP; altrimenti provate due volte diagonale bassa avanti con HP. Sub-Zero staccherà la testa dell'avversario con tutta la spina dorsale!

REPTIL

Se all'inizio del quadro del ponte vedete comparire sullo sfondo alcune figure strane, come un missile, un dirigibile, un aquilone, Babbo Natale con le renne, cercate di fare due Perfect senza mai toccare il tasto del Block: verrete proiettati nella parte inferiore del quadro e dovrete affrontare un nuovo avversario, tale Reptil, che possiede le caratteristiche di Scorpion e Sub-Zero. Una volta sconfitto il simpaticone elargirà ben "10 pali", come dicono a Bologna! Dieci milioni sono sempre dieci milioni! L'unico problema è che nessuno ha ancora trovato una maniera sicura per ottenerlo: Alessio afferma che bisogna fare 4 perfect e 4 fatality al secondo Round, la Sandro mi ha detto che a lui il trucco è venuto anche senza fatality...





CHE LA FORZA SIA CON VOI

Spero che questa guida sia stata un valido ed esauriente aiuto per voi e che non ci siano altre varianti per queste mosse. Come avrete notato ho preferito evitare l'uso di simboli grafici ed ho introdotto per la prima volta i termini universali avanti e indietro al posto di destra e sinistra, che in molti generavano un po' di confusione, secondo la loro posizione (con la faccia verso destra o verso sinistra). In ultimo lancio un appello: girano voci che ci sarebbe l'opportunità di effettuare un altro tipo di fatality... ne sapete niente voi?!



METAMORPHIC FORCE

(KONAMI 1993)

Una volta Konami era quasi sinonimo di coin-op: ogni suo prodotto era un gioco di qualità e offriva uno sprazzo di fantasia! Ora invece la ditta nipponica si sta adeguando al mercato, offrendo tutta una serie di giochi "da compagnia": anche Metamorphic Force non sfugge a questa regola, essendo un classico coin-op a quattro giocatori, come i vari Simpson, Sunset Riders e compagnia bella. Purtroppo alla scarsa originalità, tipica di questo periodo, MF a prima vista unisce anche un difetto che avevamo notato in Mortal Kombat: i personaggi sono troppo piatti e si staccano troppo dai fondali. Speriamo solo che, come con Mortal Kombat, questo difetti si attenuino con l'abitudine.





LA TRAMA

La presentazione ci racconta che in un anno non ben specificato del XX secolo il "Re Malvagio" governa indegnamente l'impero dell'orrore. Solo quattro guardiani mutanti possono fermarlo: Claude, che si trasforma in lupo, Max (pantera), Juan (toro) e Ban (orso). Per trasformarsi occorre raccogliere una statuetta d'oro, mentre la successiva diventa una specie di "smart bomb" che distrugge tutto ciò che c'è nello schermo. La nostra energia è rappresentata da un numero che diminuisce anche con il semplice scorrere del tempo, oltre che per causa dei colpi ricevuti, ma che può venire reintegrata con gli appositi item. Comandi standard: un pulsante per saltare, l'altro per colpire ed entrambi per l'attacco speciale. per il resto si tratta del solito megaputiferio alla Gauntlet, in cui è indispensabile giocare in compagnia ed imbucare una valanga di gettoni per continuare...





WORLD HEROES 2

(ALPHA 1993)

Cari ragazzi, sinceramente non so come facciate a ricordare a memoria tutte le mosse di tutti i picchiaduro pluri-giocatori: se è vero che spesso le mosse sono simili, è anche vero che bisogna inventare una sequenza di mosse e contromosse contro ogni personaggio e se si fa il conto tra un po' arriveremo al centinaio di personaggi, con migliaia di combinazioni!



Quindi mi sembra perlomeno doveroso da parte nostra darvi una mano presentandovi le mosse speciali di ogni gioco: è ora il turno di World Heroes 2, di cui vi presentiamo i depliant originali (e ringraziate che sono buono e vi ho messo la versione inglese-giapponese invece di quella spagnola!).





SHURA
MUAY THAI /THAILAND

【Power Strikes】
FLYING KNEE KICK:
↓ ↑ +B Button
AIRBORNE TWIRL KICK:
↙ briefly, then ↗ +B Button



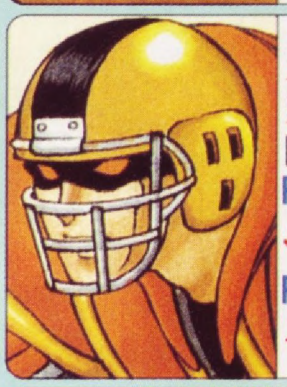
ERIK
VIKING/NORWAY

【Power Strikes】
HAMMER OF THOR:
↓ briefly, then ↑ +A Button
AEGYR'S HALBERD:
← ↘ +B Button



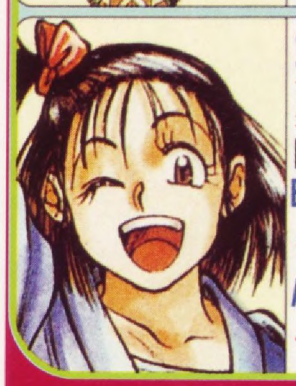
MUDMAN
SPIRIT WARRIOR/PAPUA NEW GUINEA

【Power Strikes】
MUDCUTTER:
↓ ← +A Button
MUD GYRO:
↓ ↑ +A Button



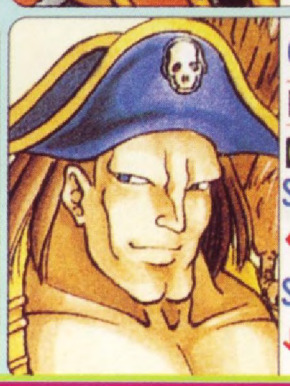
J. MAXIMUM
QUATERBACK/U.S.A

【Power Strikes】
PIGSKIN THUNDER SHOT:
↓ ↘ → +A Button
PENETRATION PUNT:
↓ ↘ → +B Button



RYOKO
JUDO QUEEN/JAPAN

【Power Strikes】
BOSATSUSHO (HAND OF GOD):
↓ → ↘ +A Button
AIRBORNE BODY BOUNCE:
→ ↘ ↓ ↙ ← → +B Button



CAPTAIN KIDD
PIRATE/THE SEVEN SEAS

【Power Strikes】
SHARK KNUCKLES:
← briefly, then → +A Button
SHARK UPPER:
↓ briefly, then ↑ +A Button



HANZOU
IGA NINJYA/JAPAN

REKKOZAN (Lightning Slash):
↓ → +A Button.
KOH-RYU HA (Dragon Wave):
→ ↙ ↘ +A Button.



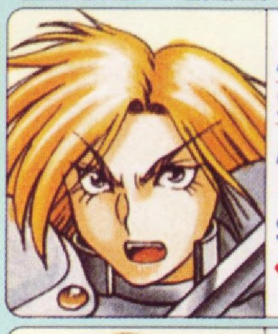
FUUMA
FUUMA NINJYA/JAPAN

REPPUZAN (Cyclon Slash):
↓ → +A Button
EN-RYU HA (Dragon Flames):
→ ↙ ↘ +A Button



KIM DRAGON
MARTIAL ARTIST/KOREA

HYAKU-RETSU-KEN (The Hundred Blows):
Press the A Button repeatedly
DRAGON KICK:
↓ ↑ +B Button



JANNE
SWORDSPERSON/FRANCE

AURA BIRD:
← briefly, then → +A Button
SWORD OF JUSTICE:
← briefly, then → +B Button



J. CARN
MARAUDER/MONGOLIA

MOUKO HAKYOKU DOH (Mongolian Tiger Mash):
← briefly, then → +A Button
MONGOLIAN DYNAMITE:
↓ briefly, then ↑ +A Button



MUSCLE POWER
WRESLER/U.S.A.

MUSCLE BOMBER:
← briefly, then → +A Button
TORNADO BODY SMASH
↷ +A Button



BROCKEN
MILITARY OFFICER/GERMANY

GRENADE LAUNCHER:
↘ → +A Button
HURRICANE ARM:
↓ → ↘ + A Button

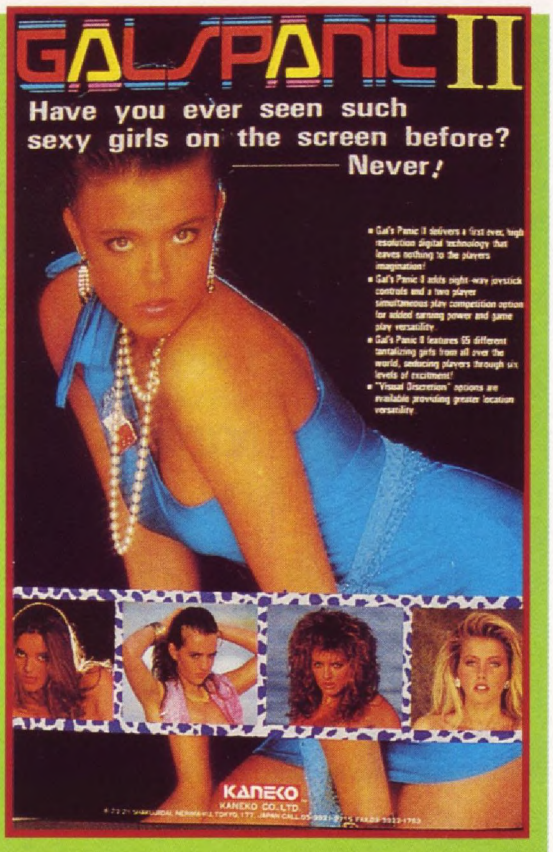


RASPUTIN
SORCERER/ROSSIA

THUNDER BLAST:
← ↙ ↓ ↘ → +A Button
TROIKA SUPIN:
↓ ↙ ← +B Button



GALS PANIC II



(KANEKO 1993)

Salve, ragazzi, la pacchia è finita! Questo sembra essere il messaggio dei programmatori della Kaneko, che hanno scodellato il seguito di un coin-op tra i più gettonati grazie al fatto che il premio per le nostre "fatiche videoludiche" erano generosi scorci di procaci ragazze. Giocato normalmente Gals Panic era un gioco piuttosto impegnativo, ma con un po' di fantasia alcuni giocatori avevano trovato la maniera di giocare all'infinito, accumulando caterve di omini... ebbene, ciò non è più possibile, come capirete leggendo più avanti.

MA FORSE ERA MEGLIO QIX...

GP2 è suddiviso anch'esso in sei fasi, ognuna delle quali è composta da tre schermi, nei quali dobbiamo scoprire almeno l'80% della foto della ragazza di turno per passare al quadro successivo. Purtroppo se non saremo abbastanza lesti nell'ottemperare al nostro compito l'apposito indicatore posto in alto, che in pratica scandisce il tempo (e non le aree completate, come in Gals Panic), arriverà al famigerato "Change", per cui la figura da completare diventerà un orrido mostro. L'unica maniera per far riapparire la miss di turno è "inglobare" l'apposita card con figura di donna che appare sempre più raramente e per sempre meno tempo con il passare dei quadri. Come in Gals Panic bisogna tenere premuto il pulsante per disegnare una nuova linea e racchiudere un'area, e lasciando il pulsante il cursore tornerà velocemente al punto di partenza come uno yo-yo. C'è una valanga di nemici in giro per lo schermo e dopo un po' anche alcuni che percorrono il bordo del disegno che abbiamo costruito.



LE NOVITA'?! AHIAHIAHIAHI...

Cominciamo dalla più evidente: si parte da un punto a caso dello schermo, visto che è praticamente impossibile pigiare il bottone nell'istante in cui compare la zona che ci farebbe più comodo in relazione agli ostacoli posti in mezzo allo schermo. Di conseguenza non esiste il bordo: l'area da delimitare è completamente da inventare, per cui è ancora più difficile separare in zone lo schermo per bloccare il nemico principale. Veniamo alla linea del "change": negli ultimi quadri è praticamente molto difficile, anche giocando in coppia contemporaneamente, riuscire a recuperare la card della donna, che appare una sola volta per pochissimo tempo, ragion per cui di lì a poco sopraggiungerà la dipartita dei nostri omini per "Time out". Se invece riusciremo a completare più dell'80% del mostro ci perderemo le scenette della bellezza di turno, ma passeremo comunque al livello successivo, al contrario di quanto accadeva in Gals Panic. Altra nota stonata il movimento del nostro cursore: può andare anche in diagonale e ciò non è una cosa positiva nelle situazioni più "affollate".

ALPITOUR OFFRE ALTRE NOVITA'...

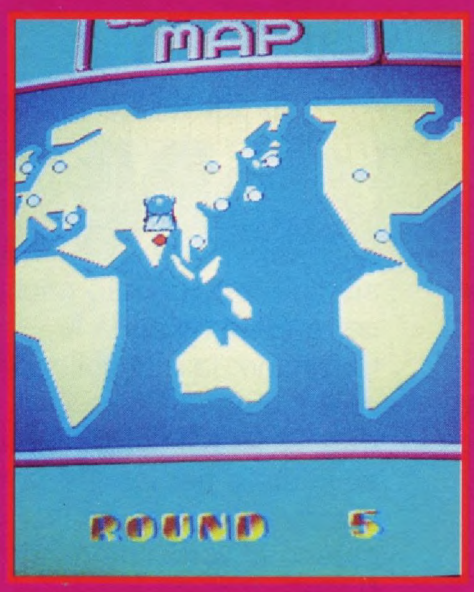
Quando completate una ragazza state pronti a smanettare su pulsante e joystick: se il gioco è regolato sul modello "adult" vedrete delle scenette piccanti e se otterrete il 100% potrete addirittura spiare dal buco della serratura... Ogni volta che completate un tris di schermi state pronti a giocare con il cu... ehm, volevo dire al "muretto" con delle barrette un po ' particolari... potreste vincere un omino extra. Un'altra maniera di raccattare una vita è quella di rubarla al compagno di doppio semplicemente inglobandolo in un vostro disegno. Forse vi starete chiedendo perché non si vincono omini con il punteggio... semplice: perché non esiste il punteggio! Non vi rimane quindi che dedicarvi ad ammirare la grafica di GP2, veramente migliorata e che ben illustra la bellezza femminile, anche se il finale poteva essere migliore... comunque non era meglio Qix...

KILLED GAMES

BOMB JACK TWIN

(TEHKAN 1993)

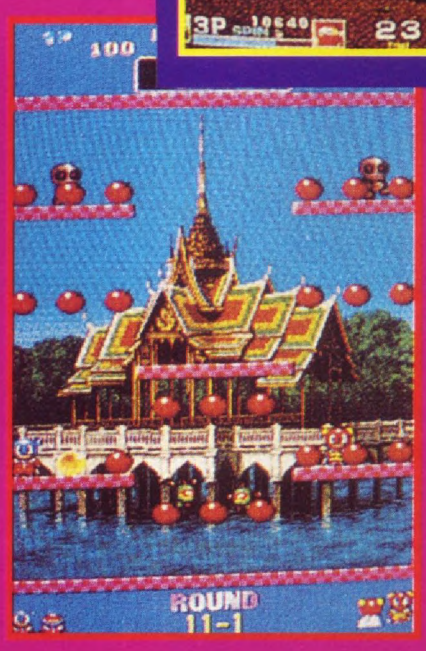
Come avrete intuito dal nome questo è il seguito del coin-op che tanto successo ebbe circa otto anni fa, ed in effetti l'unica novità sostanziale è che si può giocare in due contemporaneamente. Infatti non solo lo scopo del gioco è lo stesso, cioè raccogliere le bombe sparse per lo schermo per passare a quello successivo, ma anche la disposizione delle bombe nei vari quadri non offre novità degne





di nota. Naturalmente la grafica è leggermente migliorata, ma mentre all'epoca Bomb Jack era uno dei giochi migliori sotto questo profilo, non si può certo dire altrettanto di BJT paragonandolo a ciò che c'è in circolazione attualmente: il nostro omino e gli avversari sono più carini, ma questo non basta di sicuro. Né può migliorare di molto la situazione il fatto che i quadri siano raggruppati in mondi, a mo' di Pang, anche se alla fine di ogni mondo compare uno schermo bonus senza nemici (ah, dimenticavo: quelli sì che sono cambiati! Sono più bastardi!).





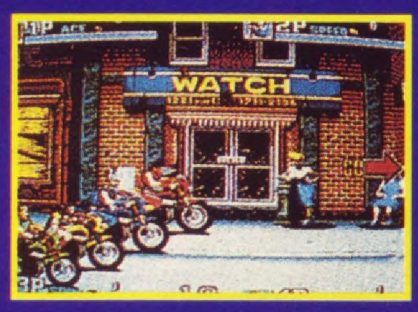
ZERO TEAM

(SEIBU KAIHATSU 1993)



Signore e signori, ecco finalmente un videogioco nel buon vecchio stile fantasy, che ha fatto la fortuna del periodo d'oro dei videogiochi... seeee... l'unica fantasia che potrete trovare è la mia, nello scovare parole nuove per descrivervi l'ennesimo - indovinate un po'?! - picchiaduro! Zero Team appartiene al filone dedicato ai mobili per quattro giocatori: tre maschietti e una femminuccia si avventurano nel solito fetidume e cercano di far pulizia con le maniere forti.

FORMAGGIO & LINGOTTI



I patiti del genere Final Fight troveranno pane per i loro denti in ZT: nonostante disponga di soli due pulsanti si possono effettuare diverse mosse carine ispirate a SF2. Ad esempio i tre ometti (Ace, Speed e Big.O) possono fare lo shoryuken, mentre Spin dispone di un bel "mille-braccia". Purtroppo la superbomba (quella che si ottiene premendo entrambi i pulsanti) ha un raggio limitato, quindi va usata solo in casi estremi. Simpatici e abbondanti i bonus, da quelli mangerecci a quelli "punterecci"; e se proprio non sapete più cosa fare potete pigliare a sberle quei "bamba" che stanno comodamente seduti sulle panchine a guardare noi che ci guadagniamo la pagnotta...



BONUS E TRUCCHI

Vi ricordo qualche piccolo trucco per Bomb Jack, valido anche in BJT: racco-



gliendo tutte le bombe accese (ovviamente tranne la prima per un totale di 23) si ottiene un bonus di 50.000 punti; con 22 bombe se ne ricevono 30.000, con 21 20.000 e con 20 10.000. Si possono fare punti smanettando contro i bordi (per "veleggiare" in aria bisogna sempre "correre" sul pulsante) e si ottiene il moltiplicatore ogni 5.000 punti. L'unica novità dal punto di vista tecnico è che adesso per saltare fino alla cima dello schermo non è più necessario tenere verso l'alto il joystick: basta tenere premuto il pulsante.

KILLED GAMES

INSERT COIN

ARCADE OPERATORS PARADE

DI MAURIZIO MICCOLI

MORLACCHI & SONS

Credevate tutti che solo "l'uomo Del Monte" potesse dire "Sì"?! E invece no: anche il signor Jackson si è lasciato andare non appena ha visto il materiale che gli avevo portato su slot machine, juke-box e altre "sciocchezzuole" del genere e ha dato l'OK per questo "speciale" molto speciale...



L'ORIGINALE "LIBERTY BELL" CREATA DA CHARLES FEY NEL 1899: GLI ESEMPLARI RIMASTI SI CONTANO SULLA PUNTA DELLE DITA!

Chi si occupa di qualsiasi cosa con una certa passione dopo una certa quantità di anni si ritrova inevitabilmente nei panni del collezionista e comincia a dover affrontare il problema di sistemare una quantità incredibile di materiale di ogni tipo... così anche oggetti futili come sono in fondo i videogiochi possono cominciare ad avere una loro piccola storia: ormai sono già più di vent'anni che accompagnano la nostra vita e parecchi di loro sono andati addirittura al di là della loro funzione primaria - quella di divertirci - diventando veri e propri testimoni di fatti storici realmente accaduti, o di costume o di altre forme dell'entertainment.
Ma in realtà il videogioco è solo l'ultimo nato di un settore molto più ampio e antico: quello del divertimento automatico! Quest'ultimo ormai passa il secolo di vita e ripercorrendo la sua storia attentamente si scopre quanto sia legato allo sviluppo della Storia vera, quella per l'appunto con la "S" maiuscola. Questo mese vogliamo ripercorrere velocemente questo cammino in compagnia di Luciano Morlacchi e dei suoi tre figli, Franco, Giovanni e Dario.

Signor Morlacchi, devo riconoscere che sono veramente affascinato. Già ci eravamo parlati in occasione dell'ultima

LE PRIME SLOT PERMETTEVANO DI VINCERE SIGARI GIOCANDO AL BANCO: UN ESEMPIO E QUESTA SPLENDIDA CAILLE "GOOD LUCK".



Enada di Roma e mi aveva illustrato brevemente le macchine che erano esposte in quell'occasione, ma ora che ho avuto modo di adocchiare per intero la sua collezione capisco come ci si possa fare



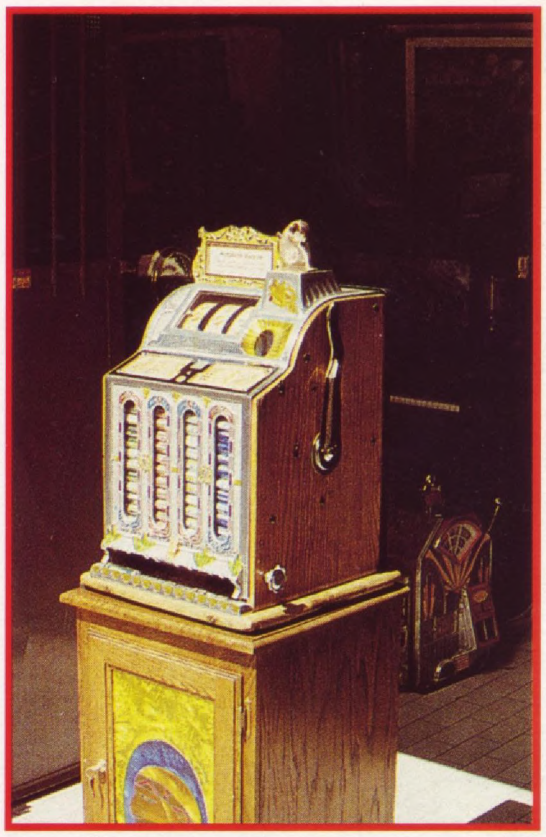
UNA CAILLE "BIG SIX" DEL 1904: UNA CLASSICA "FLOOR MACHINE" DA PAVIMENTO.

travolgere da questa passione: ogni macchina va al di là della sua bellezza intrinseca, è un pezzetto di storia vero e proprio.
LUCIANO: Infatti il mio progetto per il futuro, il mio sogno è realizzare un museo. Abbiamo già tutte le idee su come strutturarlo e siamo a buon punto anche per quanto riguarda le macchine: la mia collezione vanta infatti già ben 120 pezzi e so già dove e cosa acquistare per integrarla in maniera da ottenere un museo ai vertici mondiali.
DARIO: Il problema è trovare dei locali adatti in Milano, perché fare un museo simile nell'hinterland sarebbe veramente un non-senso. Avevamo avuto anche qualche abboccamento con qualcuno del Comune, ma non si è mai andati al di là delle solite promesse fumose. Purtroppo per Milano questo non è un momento troppo favorevole per quanto riguarda la cultura, per cui è difficile ottenere dei locali di prestigio, come ci vorrebbero per un museo, ad un affitto agevolato.

Ma questo museo dovrebbe riguardare soltanto le slot machine?
LUCIANO: No, certamente: sarebbe troppo limitato. Questo museo dovrebbe riguardare tutta la storia dell'automatico da divertimento. Insomma una cosa a metà tra l'iniziativa culturale e la proposta per il tempo libero.



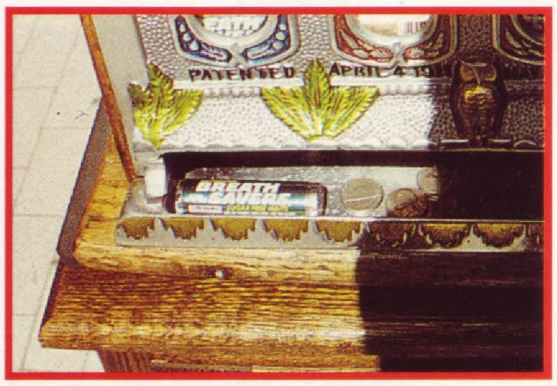
PARTICOLARE DELLE SEI GETTONIERE DELLA "BIG SIX".



QUESTA MILLS DEL 1925 "FRONT O.K. MINT VENDER" E IL PROTOTIPO DELLE SLOT "ANTI-PROIBIZIONISMO" MASCHERATE DA DISTRIBUTORI DI CHEWINGUM.

DARIO: E' un progetto molto ambizioso, che se dovesse andare in porto richiederebbe sicuramente un annetto di tempo per il varo definitivo, tra sistemazione dei locali, reperimento delle ultime macchine, installazione dei sistemi di sicurezza,

IL CHEWINGUM IN QUESTIONE.



organizzazione di una guida storica e tante altre "cosette".

Attualmente com'è organizzata la Morlacchi & Sons?

DARIO: Ormai sono cinque o sei anni che io e miei fratelli abbiamo in pratica rilevato la ditta, occupandoci della gestione delle macchine, in maniera da lasciare libero mio padre di occuparsi a tempo pieno del suo hobby, che in realtà lo occupa molto più di un lavoro.

LUCIANO: In effetti quando comincio a mettere le mani su una macchina non ci sono santi: non esistono sere, non esistono sabato e domenica finché non ho la soddisfazione di finire.

DARIO: Il restauro di una slot machine, di un flipper o di un juke-box richiede quasi sempre mesi di lavoro... nei casi più disperati ci vogliono anche sei mesi perché mancano delle parti che devono essere ricostruite interamente a mano. A volte addirittura arrivano pezzi di ricambio originali dagli USA che non vanno bene o devono comunque essere modificati.

Praticamente lei prova le sensazioni dello scultore che vede nascere dal nulla le sue opere; anzi è qualcosa di più complesso: lei vede letteralmente "risorgere" a poco a poco queste macchine...

LUCIANO: Sì, a volte mi sembra proprio di assistere al miracolo di Lazzaro... è una vera soddisfazione!

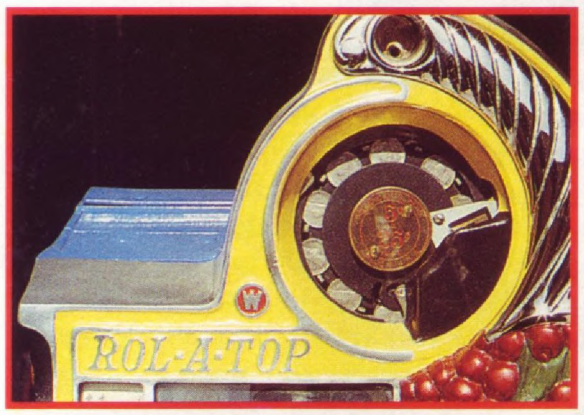
DARIO: Di soddisfazioni e riconoscimenti mio padre ne riceve di continuo, in Italia e all'estero: in particolare è apprezzato proprio negli USA, patria natia di questo settore!

Mi vuole raccontare come sono nate queste "mani d'oro"?

LUCIANO: Io vado per i 66 e sono quasi cinquant'anni che mi occupo di queste cose: tutto cominciò nell'immediato dopoguerra, quando gli Americani mi lasciarono una quantità di cosette interessanti, tra cui alcuni juke-box e slot machine. Cominciai così ad occuparmi del settore



LA FAMOSISSIMA WATLING ROL-A-TOP "BIRD OF PARADISE" PRODOTTA NEL 1936.



PARTICOLARE DELLA "BIRD OF PARADISE": POTETE INTRAVVEDERE IL MECCANISMO AD INCASTRO DELLE MONETINE.

dell'automatico, smontando e rimontando ogni cosa che mi capitava sotto mano.

Non ha mai pensato di tramandare a qualcuno queste sue capacità, di impiantare una vera e propria bottega artigianale come ai tempi del Rinascimento?

LUCIANO: Il problema è che al giorno d'oggi nessuno ha più voglia di fare questo genere di lavori, nei quali bisogna possedere prima di tutto la passione: è difficile trovare qualcuno che abbia voglia di lavorare e di imparare. Io quello che so l'ho imparato da solo, sulla mia pelle, lavorando, sbagliando, imparando e ancora lavorando.

DARIO: Chi ha provato a fare l'apprendista di questo genere di lavoro in genere o non è proprio portato, per cui non impara, o non accetta i rimproveri quando sbaglia.

Ma in Italia le slot machine erano legali?

DARIO: Per quasi 20 anni le slot machine sono state tollerate: non erano né legali, né illegali. Poi nel 1964 qualcuno pensò di dare una bella "ripulita" vietando ogni forma di premio, compresa persino la vincita di una singola pallina nel flipper!

LUCIANO: Io avevo appena concluso un contratto per un ordinativo di 3.000 slot machine in Yugoslavia che saltò per quella legge...

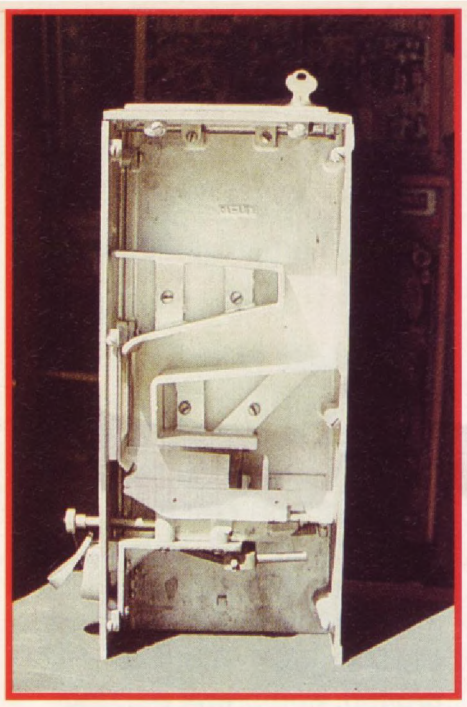
DARIO: Già perché quella legge non si accontentava di vietare certe macchine: vietava anche la loro produzione.

Forse al giorno d'oggi, con i problemi di disavanzo nella bilancia dei conti con l'estero, certi moralisti e benpensanti avrebbero avuto qualche dubbio per il loro tornaconto... in effetti ad analizzare la storia delle slot machine sembra di assistere all'eterna lotta



LA JENNINGS "LITTLE DUKE" DEL 1932 PROPONEVA UN DISTRIBUTORE LATERALE DI CICCHE E UN DISCO CON I VARI SIMBOLI AL POSTO DEI TRADIZIONALI TAMBURI.

KILLED GAMES

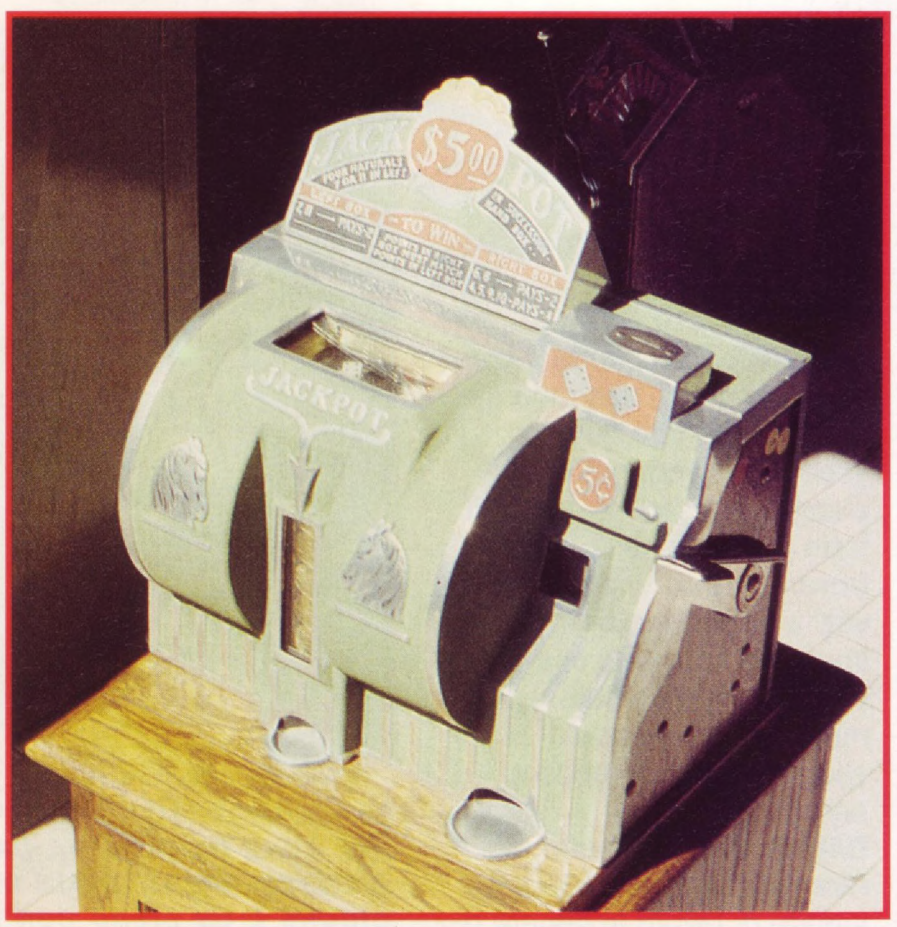


INTERNO DEL DISTRIBUTORE DI CICCHE.

tra il Bene e il Male. Spesso le slot sono state guardate come la materializzazione del Diavolo, ma guarda caso quando c'era bisogno di soldi diventavano improvvisamente giochi leciti per i legislatori di turno. Vogliamo iniziare il nostro viaggio negli anni illustrando qualche pezzo della vostra collezione?
LUCIANO: In realtà è un po' problematico fare una sintesi della storia delle slot: ci sono centinaia di modelli, ognuno con le proprie particolarità. Persino macchine teoricamente identiche sono diverse tra loro: ad esempio adesso sto sistemando dieci ROL-A-TOP e all'interno non ce n'è una uguale all'altra!

DARIO: Potremmo iniziare con questa slot da banco. Queste prime slot erano spesso usate a livello proporzionale: se si vinceva non c'era un esborso automatico di denaro o gettoni, ma si riceveva un sigaro direttamente dal gestore. Questa Caille, modello "Good Luck", che vedi è in ottime condizioni, come l'abbiamo trovata...
LUCIANO: E' veramente molto bella, tanto che probabilmente la lascerò così, senza restaurarla!
DARIO: Come vedi in questa slot c'erano cinque rulli con le carte da poker e si poteva vincere da un sigaro con una coppia sino ai venticinque per una scala reale!

Questa monumentale "Big Six" è sempre della Caille?
DARIO: Sì, questa è una Caille che risale al 1904 ed è una cosiddetta "Floor Machine": questo termine deriva dal fatto che non utilizzava dei rulli, ma un piatto, una specie di "ruota della fortuna" con tanti spicchietti colorati. Per ottenere una vincita la ruota si doveva fermare sul colore della fessura in cui si era messa la monetina.



LA "DICE MACHINE" BALLY RELANCE DEL 1935: UNA VARIANTE CON I DADI.



PARTICOLARE DEI DUE SCATOLINI CHE "LANCIAVANO" I DADI.

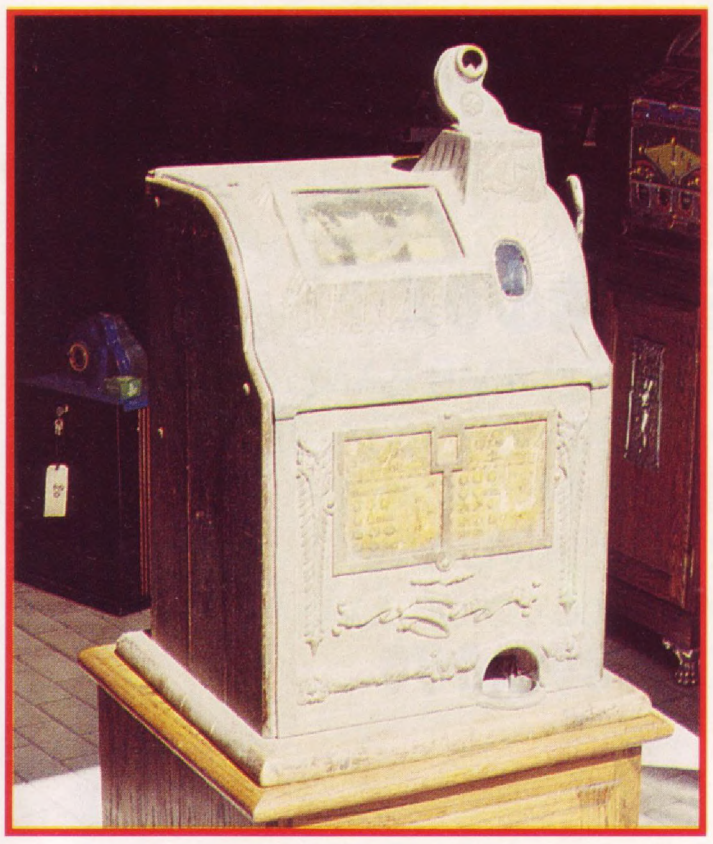
LUCIANO: La Caille è di gran lunga la migliore di questo periodo, sia per la bellezza degli intarsi in legno, sia perché offre per prima ben sei combinazioni di vincita. Il successo di queste macchine fu enorme perché erano semplici ed immediate: un divertimento alla portata di tutti.

Se poi si legge il libro di Marshall Fey sui primi cento anni delle slot machine si può ripercorrere anche la storia americana: gli inizi coincisero con la rivoluzione industriale della fine del secolo scorso, con un periodo di grandi invenzioni. Nel campo delle slot quali sono i capostipiti?
LUCIANO: I progenitori furono Gustav Schultze, Charles Fey, Herbert Mills, Adolph Caille e Thomas Watling.
DARIO: L'epicentro di tutto il movimento fu la California ed in particolare San Francisco.

Quando apparve la prima slot machine "tradizionale", cioè quella con i tre tamburi che la gente è abituata a identificare con la slot?
LUCIANO: Quella è la celeberrima Liberty Bell, creata nel 1899 da Charles Fey, in cui le carte furono rimpiazzate dalle campanelle, dai semi delle carte e dai ferri di cavallo.
DARIO: Questo meccanismo divenne così popolare che il suo nome, ""bell", divenne addirittura sinonimo di slot machine!

E più avanti questi simboli vennero sostituiti con quelli più innocui dei gusti del chewingum...
LUCIANO: Sì, fu uno degli stratagemmi utilizzati per aggirare gli ostacoli che inevitabilmente e periodicamente era frapposti dai moralisti e benpensanti di turno che non gradivano il vorticoso giro di soldi che provocavano queste macchinette: in pratica si aggiunse di lato alla slot un distributore di chewingum.
DARIO: Più tardi, durante il proibizionismo, le slot furono addirittura trasformati in distributori di cicche per mascherare le vincite, che venivano poi pagate a parte: è il caso della famosissima Mills del 1929, la "Baseball Vender", che, come suggerisce il nome, ha sul frontale un singolare mini baseball automatico.

KILLED GAMES



SE VI E VENUTA VOGLIA DI VEDERE IN QUALI CONDIZIONI SI TROVANO GENERALMENTE LE SLOT PRIMA DI ESSERE RESTAURATE, ECCOVI ACCONTENTATI!

Tornando indietro nel tempo, anche in questo settore ci sono episodi di "spionaggio industriale"...
DARIO: Si, accadde nel 1905 a Frisco: nel saloon di Powell Street ci fu un furto notturno... bottino: un grembiule da barista e una Liberty Bell! E così l'anno successivo la Mills di Chicago lanciò , sfacciatamente sul mercato la Mills Liberty Bell. In pratica il meccanismo di



PARTICOLARE DEL FRONTALE: PENSATE CHE QUESTA SLOT TUTTO SOMMATO E CONSIDERATA ANCORA IN BUONE CONDIZIONI!

base della slot di Fey è sopravvissuto per 75 anni, per l'intera vita delle slot meccaniche, qualunque fosse il produttore.

E in quell'anno a San Francisco ci fu anche il famigerato terremoto del 18 aprile 1906
LUCIANO: Già, e molti, tra cui Fey e Schultze dovettero ricostruire le loro imprese dalle ceneri: tutto era stato distrutto dall'enorme incendio seguito al terremoto di Frisco.

La cosiddetta "età della gomma" culminò nel 1919 con l'avvento del proibizionismo...
LUCIANO: Le slot divennero illegali, ma proprio per questo motivo quello fu un periodo d'oro, anche se passarono sotto il controllo della malavita.
DARIO: Il proibizionismo finì nel 1933, ma non mancarono successivamente campagne di moralizzazione, come quella del sindaco di New York La Guardia, di cui abbiamo una foto in cui posa su una chiatta di macchinette automatiche di ogni tipo, compresi normalissimi distributori di caramelle e cioccolato, brandendo un pesante mazzuolo.

La ROL-A-TOP di cui parlava prima di che periodo è?
LUCIANO: E' una Watling del 1936: si tratta della "Bird of Paradise", un classico, sogno proibito di tanti appassionati.

Cos'altro mi proponete di bello?
DARIO: Questa è la "Cherry Diamond" del 1937: è un modello dal design particolarmente innovativo in virtù dei tre jackpot (super-premi) e del frontale con le ciliege, capace di funzionare per di più con due tagli diversi di monete, da 5 e da 25 cents.

Anche questa con i dadi è una slot machine?
LUCIANO: Sì, questa è la "Dice Machine" Bally Relance del 1935: non è una slot classica, è più una "macchina dei dadi" per il popolare gioco del seven eleven.
DARIO: Come vedi ci sono due coppie di dadi: si tira la prima e si vince subito se si fa sette o undici; si perde se si fa due, quattro o sei, altrimenti si tirano gli altri dadi che fanno vincere se si ottiene il medesimo numero uscito con la prima coppia!

Purtroppo lo spazio a nostra disposizione sta finendo: mi spiegate com'è la situazione attuale delle slot negli USA
LUCIANO: L'età d'oro delle slot machine cominciò a tramontare nel 1951, quando il Congresso americano approvò il Johnson Act, una legge che impedì la spedizione di queste macchinette da uno Stato all'altro. E gradatamente tutti gli Stati proibirono il loro uso e nel 1960 era rimasto solo il Nevada...
DARIO: Solo dopo molto tempo, negli anni '80 alcuni Stati legalizzarono di nuovo le slot ed ormai siamo entrati in pieno nell'era delle slot elettroniche con video.

Ultima curiosità: le slot sono state costruite soltanto negli States?
DARIO: No, ci sono anche macchine costruite in Inghilterra e in Germania,



UNA MILLS DEL 1929, LA FAMOSA "BASEBALL VENDER".

ma sinceramente non sono paragonabili a quelle americane.

Finisce qui questa intervista molto particolare: se vi è venuta voglia di comprare una macchinetta per abbellire il vostro salotto potete disilludervi subito! Infatti innanzi tutto queste slot costano spesso diverse decine di milioni, sino ai 200.000 dollari per le più rare (quelle rarissime non hanno prezzo); in secondo luogo ben difficilmente troverete un collezionista disposto a vendervene una, per qualsiasi prezzo, a meno che non sia un "limone" (che in gergo corrisponde praticamente al nostro "pacco")!



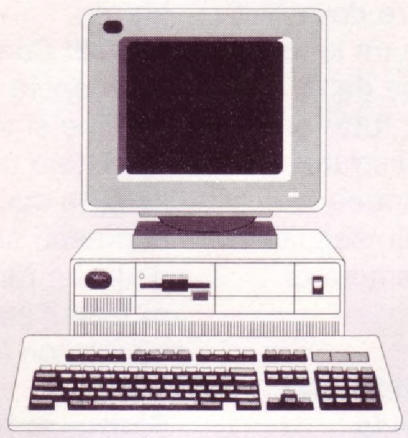


ED COMPUTERS
by ELETTRODATA

IMPORTAZIONE DIRETTA

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 + Copertina antistatica + MS DOS 5.0 Originale 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.	1.270.000
LC 24-20 (24 aghi)	L.	490.000	LASERJET IIIP	L.	1.690.000
LC 24-200 Colori	L.	610.000	LASERJET IV	L.	2.850.000

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
	ARCORE (MI)	VIA CASATI 201	TEL.	039/614709
Prossime aperture:	MILANO	MM2 GIOIA (METROPOLITANA)	TEL.	02/6705237

Serietà e Competenza al Vostro Servizio!

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

DYLAN DOG HORROR FEST & FANTAFESTIVAL: DUE MODI PER FESTEGGIARE IL CINEMA DELL'IRREALTA'.

Dal 30 maggio al 5 giugno si è svolto il quarto attesissimo DYLAN DOG HORROR FEST. Il nero e il rosso (buio e sangue) sono i colori della manifestazione e un pubblico di circa 7.000 persone ha riportato alla mente i fasti dell'antica Roma imperiale dove un pubblico urlava osannante i giochi dell'arena.



BLOODSTONE: SUBSPECIES 2

Il pubblico, composto di tutte le età, puntualmente ha invaso il piazzale antistante e grazie ad un servizio d'ordine ben distribuito non sono avvenuti incidenti e tutto è andato per il verso giusto.
Anche quest'anno oltre ai film-anteprima, il Fest ha invitato un gran numero di ospiti internazionali (registi, attori, produttori) e moltissimi giornalisti accreditati. Le sette giornate dell'Horror Fest si sono articolate attraverso conferenze stampa mattutine con le star ospitate e le proiezioni dal primo pomeriggio fino a notte fonda. Domenica 30 maggio il Fest ha aperto i battenti al fedelissimo pubblico che proprio un anno prima aveva assediato quei



PUMPKINHEAD

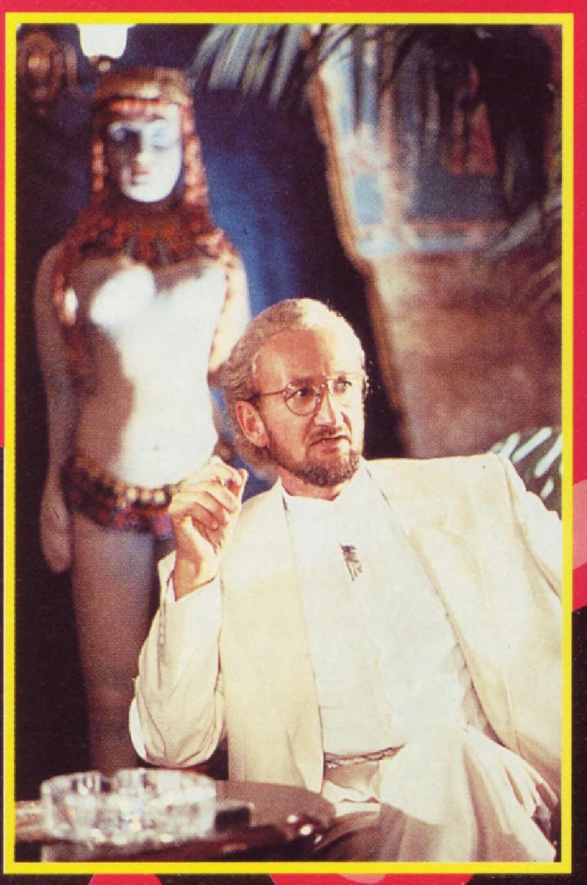
luoghi. Il 1993 verrà ricordato come l'anno dei vampiri e dei dinosauri ed il Fest ha opportunamente omaggiato questi due filoni. La prima giornata infatti ha dedicato il suo spazio ai bloodsuckers con i film BLOODSTONE: SUBSPECIES 2, della Full Moon di Charles Band e TALE OF A VAMPIRE, co-produzione anglo-nipponica (la parte giapponese è la Tsuburaya, la stessa del popolare eroe Tv Ultraman) con un anemico Julian Sands nella parte del vampiro. Il mostruoso demone risvegliato da Lance Henriksen in PUMPKINHEAD, è piaciuto molto al pubblico. Il longilineo umanoide infernale ha terrorizzato le platee americane nel 1988 e dopo cinque anni il Fest ci presenta questa chicca in anteprima. Winston, il regista (creatore degli effetti speciali per film come Terminator e Aliens), e Henriksen, l'interprete principale, hanno contribuito alla riuscita della pellicola

TALE OF A VAMPIRE



DI CLAUDIO FUIANO

Al contrario della favola di La Fontaine dove la formica lavorava d'estate per sopravvivere all'inverno, il team organizzativo dell'editore Sergio Bonelli ha trascorso i mesi più freddi ad allestire il festival cinematografico fra i più popolari nel mondo: quello intitolato al mitico detective del sovrannaturale, Mr. Dylan Dog. A Milano fa caldo, davvero caldo: in un brulicare di turisti, uomini d'affari dal passo svelto e dal lunch iper-rapido, sotto un sole da fantascienza anche il bellissimo Duomo sembra soccombere per il calore talvolta intollerabile. A Milano per tutto l'arco di una settimana i problemi, le ansie e le incertezze sembrano essere cancellate attraverso l'incontro di migliaia di persone che accorrono al tempio della Musica, il Palatrussardi, le cui mega-strutture sono state fatte vibrare dalle bande Rock più famose e dall'ugola di Pavarotti: per sette giorni questo è il luogo del Fantastico, dell'Inverosimile, dell'Orrorifico.



NIGHTMARE

che avrà forse un seguito per la regia di Tony Randel. Il palco del Palatrussardi (quest'anno la megalitica scenografia di Sergio Stivaletti ha ricreato le mura fatiscenti di un tetro maniero con due orrorifici portali, da cui sono comparse le star e anche attrazioni fuori programma) ha visto poi apparire Robert Englund, mitico interprete del ruolo di Freddy Krueger nei sei Nightmare On Elm Street. Doveva essere con lui il regista Tobe Hooper (Poltergeist, Non Aprite Quella Porta), bloccato all'ultimo momento da altri impegni, per presentare il suo NIGHTMARE (nessun legame con l'arcinota serie) dove l'istrionico Englund interpreta due ruoli di cui uno è addirittura il famigerato Marchese De Sade. Il film



KNIGHTS

è alquanto bruttino ma Englund è bravo, anzi bravissimo. Lunedì 31 maggio, in mattinata, l'elegante Four Season Hotel vicino Via Montenapoleone, è stato il luogo d'incontro tra la stampa e gli ospiti. Lance Henriksen, l'androide Bishop di Aliens e Alien 3 , ha ammesso di essere stupito del successo di pubblico nei confronti di PUMKINHEAD, pellicola che lui aveva praticamente dimenticato. Robert Englund è un simpatico chiacchierone e la conferenza stampa gli ha permesso di spaziare nel passato, presente e futuro della sua lunga carriera. Secondo lui un NIGHTMARE ON ELM STREET N.7 ci sarà... e si dice anche che Freddy combatterà Jason di Venerdì 13...!
La sera, secondo ritrovo



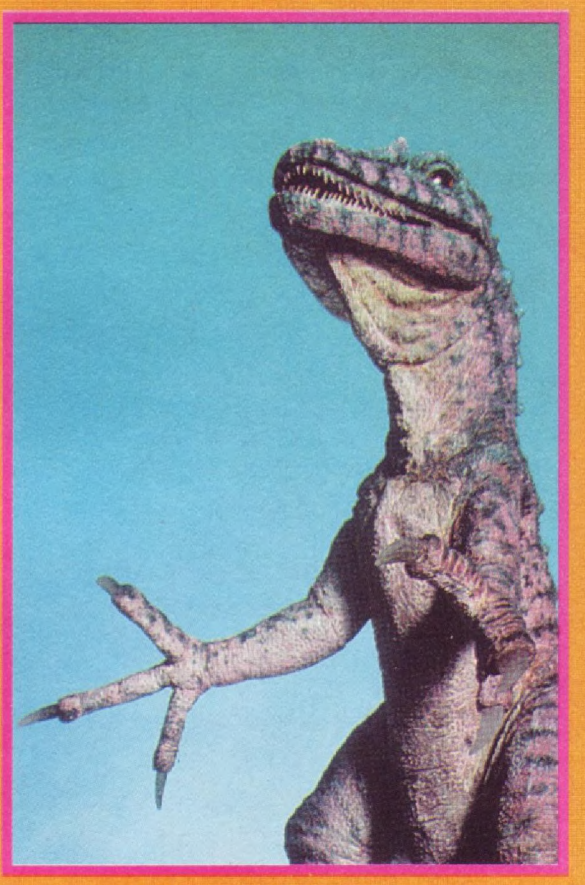
FREAKED

dell'eterogeneo pubblico. Il caos, le luci stroboscopiche e i pezzi di Hard Rock riprodotti a volume esageratamente alto hanno fatto da sfondo a momenti davvero unici. KNIGHTS, di Albert Pyun, ancora con Lance Henriksen, è stato presentato in anteprima mondiale: storia di guerrieri cibernetici in un periodo di tempo indeterminato, sullo sfondo di canyons (il film è stato girato nel deserto dello Utah, negli USA) eternamente virati da filtri arancioni e blu, con una procace biondina che a suon di calci (!) distrugge l'esercito di cyborgs al servizio del cattivo di turno. Il problema è che il regista ti fa vedere la ragazza che distrugge ogni singolo robot e in pratica quando hai visto una scena così basta, ma il film ne è straripante! Al film è seguito un incontro col versatile e prolifico attore Randy Quaid insieme ad Alex Winter e Tom Stern (rispettivamente attore e co-regista il primo e regista il secondo). Il trio presentava FREAKED, storia demenziale di ragazzi mutanti (i freaks, appunto) e uno scienziato pazzo interpretato da Quaid. Il film è molto comico, assurdo, beffardo ed irriverente, e si avvale di due cameo eccezionali: Keanu Reeves nella parte del ragazzo-

WARLOCK: THE ARMAGEDDON



cane e la sempre affascinante Brooke Shields. La colonna sonora, sinfonica e molto seria (in contrasto con le buffe situazioni) è dell'emergente Kevin Kliner. La mattina del 1 Giugno la conferenza stampa col team di FREAKED ha dimostrato un buon apprezzamento della pellicola, divertente esempio di un cinema giovane in continuo aumento. THE KILLING BOX di George Hickenlooper ha aperto la serata caldissima di temperatura e di pubblico: il film è un mix fra Balla Coi Lupi di Kevin Costner e il sovrannaturalistico L'Ultima Onda di Peter Weir, strafarcito di riferimenti etnici, di culti afro e sostenuto dai tambureggiamenti della colonna sonora di Cory Lerios e John



CARNOSAUR

d'Andrea. Riferimenti a parte, il film è ipnotico e ottime sono le interpretazioni di Corbin Bernsen (già apparso in diversi episodi di Star Trek-The Next Generation) e di Adrian Pasdar (il vampiro-suo-malgrado di Il Buio Si Avvicina). Ha chiuso la serata l'orrendo SLAUGHTER OF THE INNOCENTS di James Glickenhaus (maestro del thriller di serie B). Orribile non per quanto riguarda la regia, le locations, la fotografia e il percussivo commento musicale di Joe Renzetti, bensì per la strabordante e iper-invadente presenza del figlio del regista, Jesse Cameron, star del film, nel ruolo di un ragazzino prodigio, mago della cibernetica, capace di scalare montagne impossibili, di guidare motociclette in mezzo ai canyon cadendo in mezzo al fango pur

conservando per tutto il tempo vestitini e scarpette immacolate e una pettinatura perfettamente a posto (no, sorry... questo è concesso solo al James Bond 007 di Sean Connery, scene di lotta docet...). Alla fine il baby si è guadagnato qualche applauso, forse perché è stato così antipatico nel film da risultare simpatico. Il 2 Giugno le conferenze stampa mattutine hanno visto protagonisti il mitico regista Wes Craven, già ospite del Fest precedente, che quest'anno ha presentato alcuni episodi della sua serie Tv NIGHTMARE CAFE' con Robert Englund, e James Glickenhaus. La sera, al Palatrussardi, un fuori programma. E' stata anticipata la proiezione dell'olandese THE JOHNSONS di Rudolf Van Der Berg, storia allucinante di sette fratelli rinchiusi in un carcere di massima sicurezza e di un misterioso demone, tale Xangadix: suspence, colpi di scena e un finale così così (budget insufficiente,



TICKS

forse?). La star della serata è l'affabile regista Adam Simon: presenti in cartellone i suoi BRAIN DEAD del 1989 (storia di cervelli, ricca di incubo e poesia) e il nuovissimo CARNOSAUR prodotto da Roger Corman. Se il secondo è un film piuttosto ben riuscito sulla scia dei dino-movies del '93 (primo fra tutti, Jurassic Park), il precedente lavoro ha ricevuto grandissimi consensi di audience. Il regista ha creato una storia ricavata da un'antica sceneggiatura di Charles Beaumont, autore di vari soggetti per la mitica serie The Twilight Zone. La conferenza stampa del 3 giugno è stata dedicata ad Adam Simon, personaggio simpatico ed estremamente stupito della favorevole accoglienza riservata ai suoi film, in particolare BRAIN DEAD. Di sera il Fest ha offerto l'episodio pilota di NIGHTMARE CAFE' e l'incontro col regista sudafricano

RETURN OF THE LIVING DEAD 3



BRAIN DEAD (DEAD ALIVE)

Richard Stanley, autore del cult-movie Hardware. Praticamente un cowboy cresciuto con i miti cinematografici europei (continuamente esaltati ed esaltati nelle sue immagini), Stanley è apparso con un lungo impermeabile a cappello da western frontier. Poche parole, vistosamente intimidito dalle migliaia di persone di fronte a lui, Richard Stanley ci ha regalato la versione da lui rimontata di DUST DEVIL (uscito in Italia per pochissimi giorni nel settembre del '92 con l'insulso titolo di DEMONIACA, peraltro in una edizione alterata dalla produzione). Il regista ha raccontato al pubblico (e in seguito anche alla conferenza stampa del giorno dopo) di tutti i gravi problemi occorsi durante la lavorazione nel deserto (la misteriosa morte di un membro della troupe), il fallimento della casa di produzione e la risurrezione del progetto grazie agli appoggi economici di un giornalista. Il demone da lui descritto nel film è bello, tenebroso, scattante come un puma e dagli occhi di ghiaccio. E' forte e potente, ma anche solo e disperato. Consuma i suoi pasti d'amore, ma ciò che resta delle proprie amanti è difficilmente catalogabile nei libri di medicina legale. Il deserto è la sua casa, e questo essere vagabondo omaggia i western-spaghetti di Sergio Leone così come le musiche di Simon Boswell riecheggiano Morricone. DUST DEVIL, insomma, è già un cult. L'anteprima mondiale di WARLOCK: THE ARMAGEDDON ci ripropone Julian Sands nei panni del figlio di Satana, sempre più spietato contro l'umanità. Un buon film di Anthony



Hickox, già regista di Hellraiser III. Il 4 giugno il Fest ha presentato una nuova versione per lo schermo di FRANKENSTEIN, per la regia di David Wickes: edizione un po' confusionaria del Mito con Randy Quaid che sembra un incrocio fra un satiro e uno zampognaro. TICKS di Tony Randel è un horror ironico di buona fattura dove le insidiose protagoniste sono delle zecche trasformate da un fertilizzante chimico illegale in creature veloci e avide di carne umana. Il regista ha riportato in auge il genere horror degli anni '50, dove la natura mutata si avventava contro poveri e indifesi esseri umani. In seguito, risate non-stop per BRAIN DEAD (sottotitolato DEAD ALIVE per non andare confuso con l'omonimo film di Adam Simon), del neozelandese Peter Jackson; un super-splatter con tonnellate di carne macellata, ettolitri di sangue, legioni di morti viventi e in mezzo a tutto 'sto sanguinolento casino, una coppia interrazziale in lotta contro la madre



DR. GIGGLES

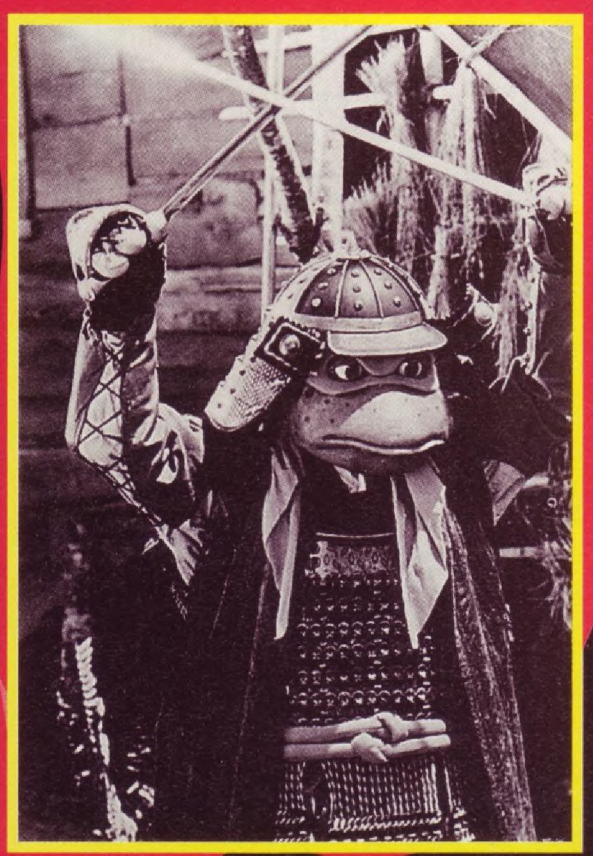
di lui, trasformatasi in zombie in seguito al morso di un esotico quanto mostruoso animale: il "topo-scimmia" di Sumatra. L'ultima conferenza stampa è stata quella di sabato 5 giugno: presenti Brian Yuzna, regista di RETURN OF THE LIVING DEAD 3 e produttore di TICKS, e il regista di quest'ultimo, Tony Randel. Yuzna, produttore di Re-Animator e From Beyond nonché regista di Society (un classico nel suo genere), ha diretto il terzo episodio della saga dei morti viventi avvalendosi della bella Mindy Clarke (numerosi quanto inevitabili e giustificati i fischi d'apprezzamento alla sua apparizione in palcoscenico) nel ruolo della zombie protagonista. Yuzna ha inoltre presentato al Palatrussardi un clip promozionale dell'imminente NECRONOMICON, un film a episodi diretto a sei mani (le sue più quelle di un regista francese e uno giapponese) tratto dalle opere di

MANIFESTO ORIGINALE DI GODZILLA



H.P. Lovecraft. La serata finale ha avuto le sue ciliegine sulla torta. Dopo DR.GIGGLES di Manny Coto, filmetto dai toni beffardi sul mito dello scienziato (qui un chirurgo interpretato da Larry Drake, già cattivo in **Darkman**) mentalmente deviato che uccide le proprie vittime usando strumenti ridicolmente abnormi, ecco il nuovo attesissimo rifacimento (il secondo dopo **Terrore dallo Spazio Profondo** del 1978) de **L'Invasione degli Ultracorpi**, intitolato BODY SNATCHERS. La regia è di Abel Ferrara (che ha sostituito all'ultimo momento Stuart Gordon). Il film è volutamente essenziale, freddo, dove tutto è lasciato alla pura immaginazione. Pochi, ma potenti effetti speciali e la pellicola sembra voler omaggiare l'originale di Don Siegel più di quanto non abbia fatto invece il remake di Phil Kaufman. Il Dylan Dog Horror Fest chiude i battenti con i morti viventi di Yuzna. Tutto è andato benissimo. Sergio Bonelli è stato un padrone di casa davvero ospitale, e l'intero team organizzativo ha coordinato al meglio lo svolgimento della manifestazione: Stefano Marzorati, Loris Curci con Mary Rinaldi, Ade Capone, Maurizio Colombo e tanti altri che credono in questo grande genere che è l'horror.

TARTARUGHE NINJA III



FANTAFESTIVAL

Anche Roma, ad una settimana dalla conclusione del Fest milanese, ha festeggiato il fantastico. Anche se con un'affluenza minore rispetto al Dylan Dog (causa lo spazio, notevolmente inferiore a quello offerto dal Palatrussardi) il Cinema Barberini ha ospitato dal 10 al 17 giugno la tredicesima edizione del FANTAFESTIVAL. Nelle tre sale del Barberini e nel cinema Politeama tuscolano di Frascati, i direttori artistici Pintaldi e Ravaglioli, sulla scia di **Jurassic Park** di Spielberg hanno dedicato ai dinosauri di celluloide la manifestazione con un tributo ad Inoshiro Honda, papà di Godzilla e di tanti altri mostri cinematografici. Sullo schermo del Fantafestival sono stati riproposti alcuni tra i più popolari film del cineasta giapponese quali RODAN, WATANG, LATITUDINE ZERO e naturalmente GODZILLA. Il festival ha ricordato anche Jack Arnold, regista recentemente scomparso (suo il mitico **Mostro Della Laguna Nera**), e ha reso omaggio al trio Corman/Boe/Price con la riproposta delle vecchie pellicole della American

MANIFESTO SPAGNOLO DI LATITUDINE ZERO



WATANG



International Pictures di Roger Corman. Tra i film in anteprima: IL MIO AMICO SCONGELATO, film della Disney su di un cavernicolo trovatosi per caso in California; LA META' OSCURA di George A. Romero, basato sul romanzo di Stephen King, con uno straordinario Timothy Hutton; PRESENZE con Julian Sands (ancora!) e Patsy Kensit, dal classico di Henry Games. Il cartone animato di punta è stato FERNGULLY: LE AVVENTURE DI ZAK E CRYSTA, una storia poetica ambientata in una magica foresta; la pellicola ha fini ecologici per la salvezza del pianeta e gli incassi saranno per l'appunto devoluti a questa causa. Divertente A CHRISTMAS STORY, ovvero la più recente apparizione sul grande schermo dei mitici Muppet, per la regia di Brian Henson. Risate dal primo all'ultimo fotogramma per VEGAS IN SPACE, il demenziale film della TROMA con travestiti spaziali. Azione in SWORDMAN II, un "avventuroso" made in China. A Palazzo Braschi è stata ospitata una mostra dedicata a I MONDI FANTASTICI DI JINDRICH PILECEK, pittore cecoslovacco. L'artista si ricollega al fantastico per tutta una memorabile serie di acqueforti dedicate al mondo di Edgar Allan Poe. Per il pubblico più giovane sono tornati gli animali anfibi più famosi nella storia del cinema in TARTARUGHE NINJA III: ancora azione a colpi di arti marziali e fette di pizza!

Per chiudere in bellezza, la Cinevox Record ha pubblicato il quarto volume della serie in CD dedicata al Fantafestival curata dal sottoscritto: tantissimi temi musicali rari che soddisferanno ogni appassionato del genere.

Aspettiamo il DYLAN DOG HORROR FEST e il FANTAFESTIVAL del 1994 ancora insieme per festeggiare il cinema dell'irrealtà.

SI RINGRAZIA MAX DELLA MORA
PER AVER COLLABORATO
ALLA PARTE ICONOGRAFICA.

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI



In attesa di interpretare la sua diciassettesima avventura cinematografica, il signor Bond (in arte: 007) si è gentilmente prestato a ficcanasare negli archivi segreti delle software house di tutto il globo per fornirci password, cheat mode e strategie che compongono questa edizione di Playmaster. Nella quietanza che tutti i collaboratori esterni di CVG firmano per ricevere il compenso dovuto, l'agente britannico, invece del solito assegno, ha richiesto una cassa di Dom Perignon del 52, una tonnellata di caviale Beluga e una notte d'amore con la nostra Loredana: mica fessa, la superspia! Ad ogni modo, l'indirizzo a cui inviare i vostri trucchi è il solito:

A cura di Fabio "JB" D'Italia

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

AMIGA

SUPERFROG



E' un rospo? E' una raganella? No, è Superfrog, e questi sono i codici d'accesso ai suoi livelli, nessuno escluso:

Livello 1.2 - 234644
1.3 - 447464
1.4 - 747822

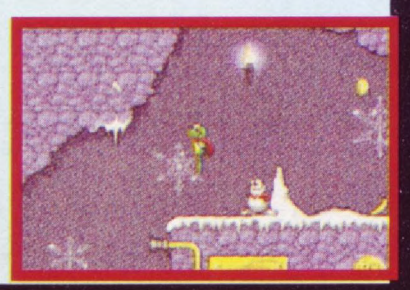
Livello 2.1 - 392822
2.2 - 446364
2.3 - 984448
2.4 - 447444

Livello 3.1 - 343522
3.2 - 882311
3.3 - 992334
3.4 - 091332

Livello 4.1 - 467464
4.2 - 818234
4.3 - 182394
4.4 - 298383

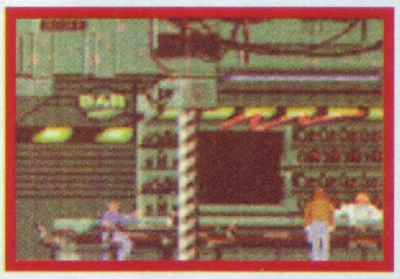
Livello 5.1 - 452234
5.2 - 984841
5.3 - 383772
5.4 - 093152

Livello 6.1 - 387211
6.2 - 981122
6.3 - 017632
6.4 - 398112



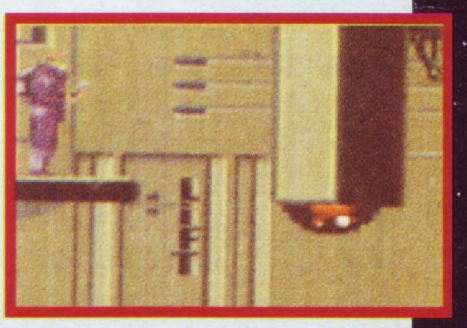
AMIGA

FLASHBACK



Buongiorno, mister Conrad! Quelle che lei vede qua sotto sono le password per accedere a tutti i livelli del gioco; le utilizzi come meglio creda...questa pagina si autodistruggerà fra 10 secondi: buona fortuna!

Livello 1: BACK
Livello 2: LOUP
Livello 3: CINE
Livello 4: GOOD
Livello 5: SPIZ
Livello 6: BIOS
Livello 7: HALL
Livello 8: PLAY
Livello 9: TOIT
Livello 10: ZAPP
Livello 11: LYNX
Livello 12: SCSI
Livello 13: GARY
Livello 14: PONT
Livello 15: CLOP
Livello 16: CARA
Livello 17: CALE
Livello 18: FONT
Livello 19: HASH
Livello 20: FIBO
Livello 21: TIPS



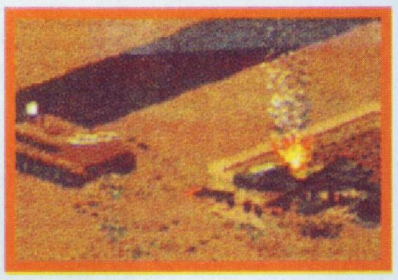
AMIGA

TRODDLERS

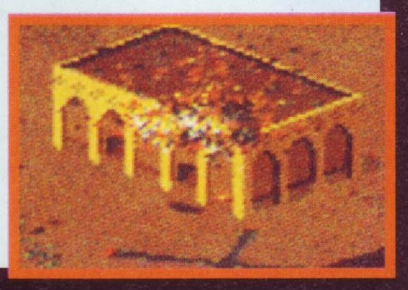
Pant! Pant! C'è voluto un po' di tempo ma alla fine ce l'abbiamo fatta: eccovi il resto delle password per il platform della Storm!

31) BOULERO
32) CRUELWORLD
33) CRUELCUBES
34) SLIPNSLIDE
35) KEYX
36) COLDCROSS
37) STONEM
38) HARDGROUND
39) FIRSTGUNS
40) CROSSFIRE
41) RUNFORIT
42) NORULES
43) NOFARALL
44) RUNAROUND
45) BADBIRD
46) COVERTHEM
47) SAVEBLOCKS
48) GLAMOUR
49) HACKBACK
50) ALOTODO
51) UPSIDEOUT
52) DROPEMIN
53) POSSIBLE
54) CLOSEUP
55) FOOLSRUN
56) JEWELPUSH
57) GUIDETRY
58) WOTSANGO
59) LOOSEM
60) YOURSOR
61) SACRIFICE
62) BOOMPARADE
63) WAITFORIT
64) ROCKBLAST
65) NOWASTEALL
66) FROMABOVE
67) SMASHHITS
68) CRUSHRUCH
69) FIRSTFIRE
70) BURNOUT
71) RUMBLEHOT
72) COCKTAIL
73) BUGGINHARD
74) MOREFUN
75) SPINAROUND
76) LETITOUT
77) ALLABOUT
78) BOUNCEIT
79) RAINDROPS
80) FIREANDICE
81) SLOWBURN
82) STALLEM
83) BADBOMBS
84) SOLOMAN
85) HELLSDITCH
86) FIRSTFIRST
87) GOODLUCK
88) TIMEHUNTER
89) NODELAY
90) NOPLUGPULL

DESERT STRIKE



Abbiamo recensito Jungle Strike nel numero precedente; ora cuccatevi 'ste password per il suo illustre predecessore!



Livello 2: LQRQQRL
Livello 3: AHTEHZQ
Livello 4: JEEOOMV
Livello 5: OWFFKQG

TINY SKWEEKS

Questo gioco non sarà la fine del mondo ma possiede una quantità di livelli niente male, perciò eccovene le password:

000 ADJUACES
001 GASIANDI
002 GROIDEKN
003 NEBRACRUC
004 RESTUSHA
005 ENTRLACO
006 BOTCREPA
007 OCTOANVA

AMIGA

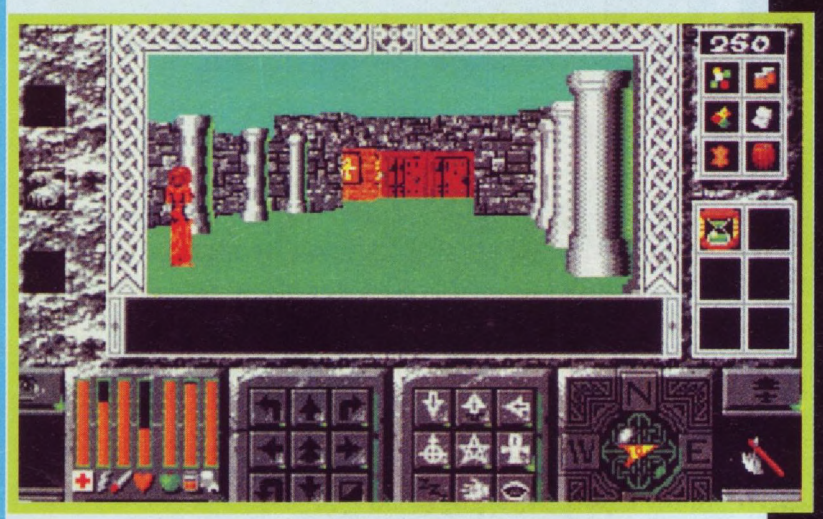


008 COADSUPP
009 RAWBSKIT
010 TANGVILI
011 DENAJOIN
012 VAMBTHEA
013 UNPASUBO
014 LANDPAPY
015 PREPPAND
016 NIFESAILO
017 BROCINDI
018 BUSKPULI
019 LOGIMARA
020 OCTOGLAB
021 TRISEMES
022 CONVJEHO
023 RENDCLIN
024 NAGAPOLY
025 PETRACCE
026 SPONENCR
027 LAZYHOMI
028 HENDOUTH
029 PAPYEPIP
030 COCKSTUM
031 ETHIGANG
032 INLADONC
033 INTEASSA
034 MASTWOOD
035 ABROINST
036 BACKBANA
037 ECLOWHIP
038 GROIIMPO
039 CUBACUBA
040 DECLDROL
041 SIMPUNDE
042 UNHUSCHO
043 LEGAMURA
044 ANIMCATE
045 LAUGMAGE
046 PALSDYSS
047 BROCREVE
048 PORRUNDE
049 UIGUAPER
050 NONHMISC
051 PERUSMIT
052 DYSSDEKN
053 DIURGASI
054 ODORCAUS
055 PEASANCH
056 URORDEFE
057 SUBBPICK
058 RULASCAR
059 NODUOOPH
060 COBEGALE
061 TROLTACS
062 PEASVAMB
063 XYLOWIRE
064 SCIUMINT
065 EUGERUNE
066 ERUPPLOT
067 MARICONK
068 NURSHISP
069 SNOBHOMO
070 PORTCARO
071 CHARGEDA
072 UNNEPOWS
073 POONROMA
074 PREAPREP
075 SAILZOON
076 ISOSNURS
077 HENDWOOD
078 AGONUPSN
079 LANDDIVY
080 NICKMAST
081 PICKROLL
082 OUTSSPOT
083 KALAACCE
084 TELORULA
085 WORKLAUD
086 GRAIUPLA
087 POLOOCTO
088 REPADETA
089 FELDUNFO
090 BADIVELL
091 PATIBEEF
092 TITASAUC
093 PUPIUNPR
094 MASTERUP
095 QUARFELD
096 GRIFSIDE
097 WHITUNNI
098 DOWNINSU
099 UNLIISOP
100 MUADDIB

AMIGA

LEGENDS OF VALOUR

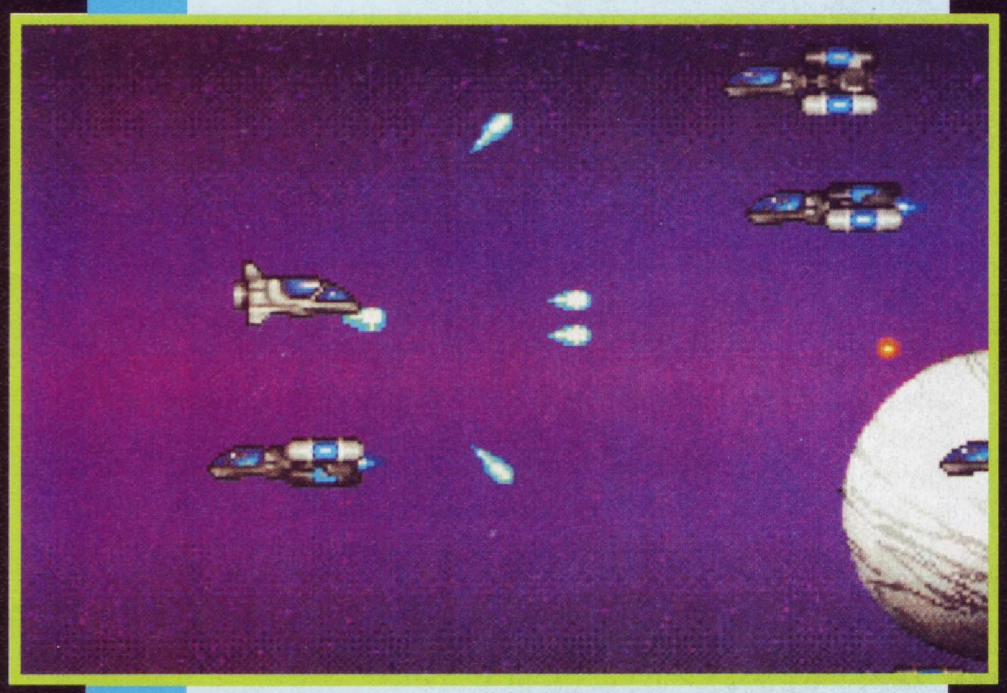
Invece di derubare la gente mettendogli le mani addosso, è meglio invece raccogliere qualche tesoro e lanciarlo alla persona che volete



mettere fuori combattimento. Dopo uno o due colpi andati a segno, il "danaroso" dovrebbe stramazzare al suolo e deporre un po' di quattrini, che voi potrete raccogliere correndo poi a recuperare il tesoro che avete gettato. E a quanto pare i bersagli più redditizi sono le donne, perchè tendono a portare più soldi degli uomini: logico, no?

PROJECT-X

E così non riuscite a superare il guardiano del secondo livello, eh? Vergogna! Scherzi a parte, ecco la soluzione ai vostri problemi. Quando il gaglioffo si materializza sullo schermo, si tufferà

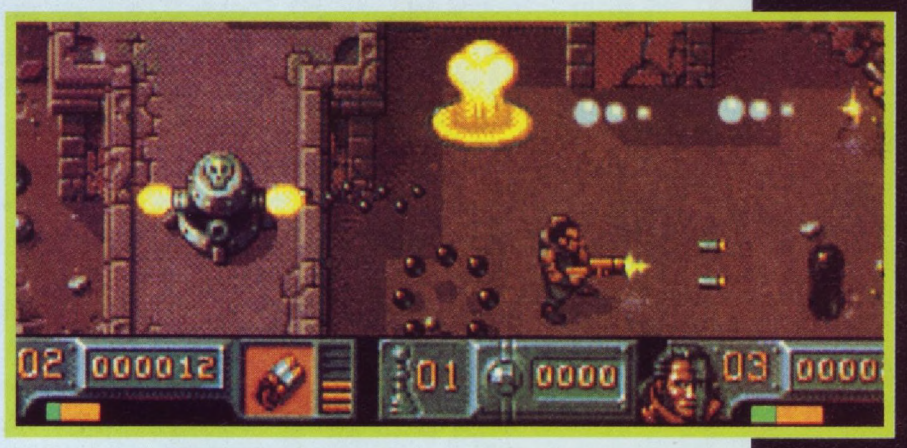


verso di voi dirigendosi all'angolo inferiore a sinistra. A questo punto dovrete volare in un lampo all'angolo superiore a destra e sparare come forsennati.

AMIGA

CHAOS ENGINE

Al livello 1.4 andate verso la porta in mezzo agli alberi (quella che conduce al bonus stage). Non



entrateci attraverso ma raccogliete la GOLD STAR, dopodichè ritornate all'ingresso della stanza ed entrateci prima che il tempo scada. Una volta dentro, il timer si fermerà. Quando lascerete la stanza, conserverete power-up e speed-up per tutto il resto del gioco.

ROME A.D. 92

Ahò, un lettore di Messina c'ha inviato la soluzzione completa di 'sta 'ventura per Amiga: anvedi che robba!

I PARTE: ERCOLANO

Andate a consegnare la pergamena che vi è stata consegnata alla casa del console che si trova a OVEST della città. Andate alla terme e rubate un vestito ad un cittadino. Indossatelo e recatevi al porto dove vi attende un venditore di coltelli. Comprate un coltello con i tre sesterzi che vi ha dato precedentemente il console. Adesso rubate più soldi che potete ai cittadini, stando attenti a non derubare due volte lo stesso cittadino, altrimentio verrete uccisi. Ora andate di corsa alla nave (che logicamente si tróva al porto) e pagate il marinaio affinchè vi faccia salire a bordo.

II PARTE: ROMA

Una volta scesi dalla nave seguite subito l'uomo a cui avete donato la pergamenae vedrete che sta tramando qualcosa di losco contro l'Imperatore. Voi cercherete di entrare nel palazzo dell'Imperatore ma non ci riuscirete. Recatevi subito alla taverna e tentate la fortuna con i dadi (il primo tiro è quasi sempre vincente), così potrete vincere 10 sesterzi. Cercate l'usuraio e chiedete in prestito 30 sesterzi. Prima che faccia notte recatevi all'ostello e affittate una camera. Andate a cercare il venditore di schiavi e comprate quanti più schiavi potete. Fatevi un giro e magari andate a giocare con i dadi fino a quando non sentirete il messaggero che proclama l'apertura dei giochi

AMIGA

al colosseo. Recatevi di corsa al colosseo e offrite i vostri schiavi per il combattimento: così facendo, otterrete un sacco di soldi. Se non siete ancora arrivati a 80 sesterzi tentate nuovamente la fortuna con i dadi. Adesso dovreste possedere 80 sesterzi, quindi recatevi al palazzo dell'Imperatore e pagate la guardia; questi vi farà entrare e così potrete svelare all'Imperatore il piano dell'uomo che avete seguito all'inizio. L'Imperatore vi sarà riconoscente e vi manderà con l'esercito in Gran Bretagna.

III PARTE: GRAN BRETAGNA

Una volta sbarcati non dovrete fare altro che costruire un forte per ogni accampamento britannico. Fatto ciò, vi basterà stare in un forte ed ordinare alle truppe di attaccare e di ritirarsi due volte per accampamento. Non dimenticate di saccheggiare le capanne dei britanni, le quali contengono ingenti quantità di soldi che vi saranno utili nella prossima parte.

IV PARTE: ROMA

Una volta tornati a Roma riceverete una festosa accoglienza, ma non è tutto; infatti apprenderete anche che un console è morto e che si sono aperte le elezioni per console. Voi darete subito il vostro denaro ai cittadini per acquistare la loro simpatia ed inoltre manderete un cittadino al senato per informare l'Imperatore che vi siete candidato. Ancora una volta giocherete con i dadi in modo da poter avere più soldi per i cittadini. Si metterà contro di voi un'altro candidato: l'usuraio, che cercherà in tutti i modi di mettervi contro i cittadini, ma voi continuerete imperterriti la vostra campagna regalando soldi ai cittadini. Quando sarete sicuri di avere la città dalla vostra parte vi recherete dall'Imperatore e direte che siete pronti per le elezioni. Se tutto è andato bene vincerete di molti punti.

V PARTE: EGITTO

L'Imperatore, vedendo crescere la vostra importanza, vi ha mandato in Egitto per dare aiuto a Cleopatra. Dopo aver parlato con

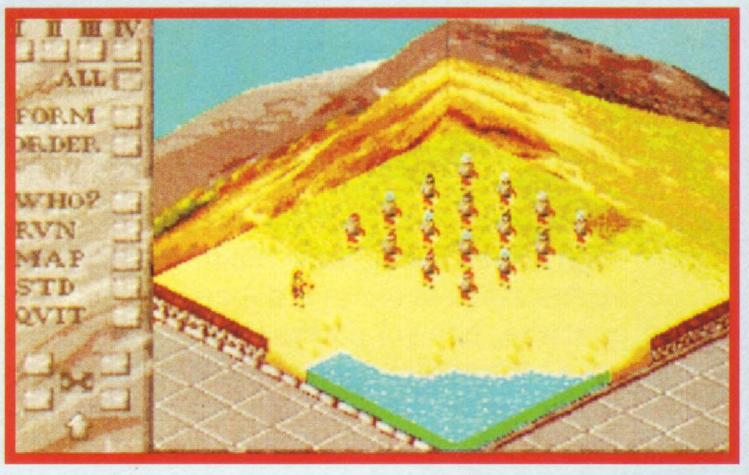


AMIGA

Cleopatra vi verranno dati altri uomini con i quali dovrete sconfiggere l'esercito di Tolomeo. Lasciate un'unità nella reggia di Cleopatra e sferrate il primo attacco agli uomini di Tolomeo, dopodichè fate riposare i vostri uomini e attaccate con tutte le unità l'ultimo contingente di uomini. La regina vi sarà grata e vi ricompenserà con del denaro.

VI PARTE: ROMA

Siete finalmente arrivati all'ultima parte. Arrivando a Roma verrete ancora accolti festosamente, ma noterete che l'Imperatore non



è venuto a salutarvi e chiederete spiegazioni ai cittadini, i quali vi diranno che l'Imperatore è diventato pazzo, che ha aumentato le tasse, che vuole far pagare l'aria, ecc. Allora voi aspetterete la sera e quando tutti dormono andrete in giro per la città cercando un assassino. Una volta trovato, lo pagherete per uccidere l'altro console. Dopo l'assassinio del console cercherete l'Imperatore e lo ucciderete. La popolazione vi acclamerà e vi eleggerà Imperatore.

P.S.: Se non avete soldi a sufficienza per pagare l'assassino, non importa: potrete uccidere voi stessi il console.

PRINCE OF PERSIA

Quando cominciate a giocare premete i seguenti tasti:
ALT + Q (per resettare il gioco)
SHIFT left + L (per cambiare livello)

TEARAWAY THOMAS

Se tutto quel frenetico correre a destra e a manca vi sta fondendo il cervello, ecco un piccolo cheat che disattiva il timer in modo che possiate raccogliere comodamente il



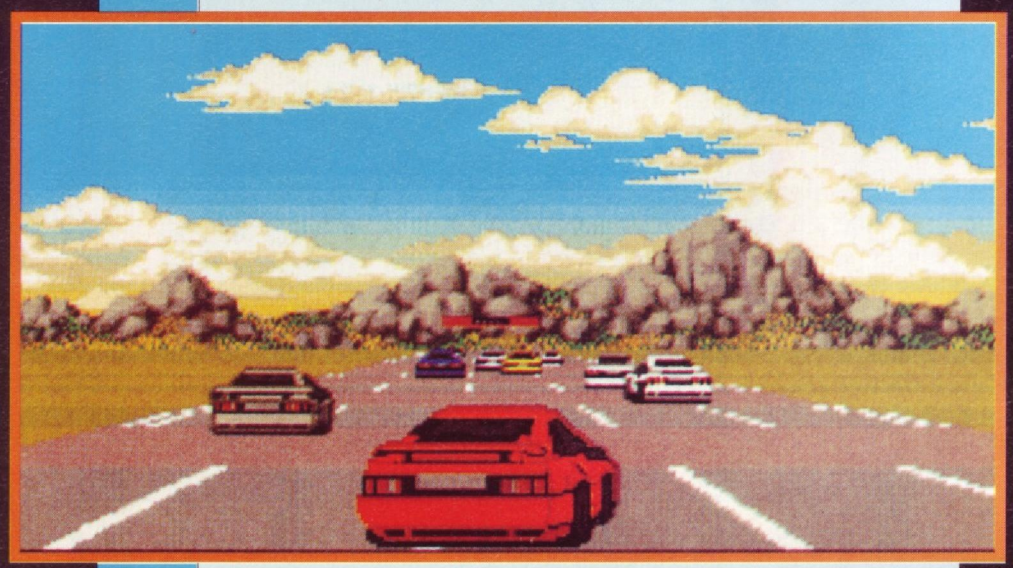
AMIGA

numero di gemme richiesto. Dovete semplicemente scrivere TIMEFLIESLIKEABANANA in un punto qualsiasi del gioco e sarete in grado di prendervela con calma.

LOTUS III: THE ULTIMATE CHALLENGE

TIMED RACES:

Easy Level:
RACE 1: PWRWVWHNM-30
RACE 2: XMQIYSKAS-80
RACE 3: UVQSNPBCM-70
RACE 4: CWVBQPCAV-50
RACE 5: SFXUXXXXP-60
RACE 6: HSYWYSKCG-50
RACE 7: IVVEMMKOZ-50



Medium Level:
RACE 1: ANNSMQLPN-60
RACE 2: VZVDOPHCY-50
RACE 3: RTLMYJKHB-60
RACE 4: ERRURV-67
RACE 5: NSSSXXXXS-60
RACE 6: WSVUQPCSJ-70
RACE 7: OUNDEFACG-99
RACE 8: GXWDYPACV-68
RACE 9: BZZFBAT-90
RACE 10: LWNJWKACN-90

Hard Level:
RACE 1: IYVVNVEQR-35
RACE 2: KAZZNIKAI-45
RACE 3: FGQLJGDAF-65
RACE 4: MFFSRPYDU-60
RACE 5: PLQTZQDPE-80
RACE 6: ZKZGKJKKK-50
RACE 7: TGGJGGTTT-63
RACE 8: AFZYBQCJT-70
RACE 9: JBOUKJHKA-99
RACE 10: DASICOTET-80
RACE 11: XDNUSEECE-85
RACE 12: QDSCJVEBT-75
RACE 13: SKGYXXXXK-57
RACE 14: YKGJWVNAK-92
RACE 15: WJMEGMEQH-60

AMIGA

CHAMPIONSHIP RACES:

Easy Level:
RACE 1: CRRIPWBXX-28
RACE 2: QPWMVQKCQ-34
RACE 3: XGPGPZHHS-42
RACE 4: FGWLSYCKM-51
RACE 5: PRRUMPUMV-68
RACE 6: NANCXXXXZ-39
RACE 7: IPWONWOBP-65

Medium Level:
RACE 1: RLQYDVAKA-48
RACE 2: HDMOQFAKA-51
RACE 3: WXQBQMDXD-88
RACE 4: UDONAJHAL-47
RACE 5: NKWCXXXXK-33
RACE 6: AONGLQKTC-63
RACE 7: ZXJGHBKHF-70
RACE 8: DPGTQKBHQ-42
RACE 9: IPMIJOBHQ-62
RACE 10: MUYURWFHA-86

Hard Level:
RACE 1: PPRGGQFVL-52
RACE 2: JPIQKUHCE-65
RACE 3: EIIBGGAFE-48
RACE 4: CIGIUQCLT-92
RACE 5: KNHUPHHKE-64
RACE 6: VVOSHGSIS-86
RACE 7: RGHSVBRET-89
RACE 8: YDOERACTJ-86
RACE 9: GXQFSUMPP-45
RACE 10: TVQLSYUFU-89
RACE 11: WMQHYMTVJ-85
RACE 12: OKUOBJIAC-86
RACE 13: FIMJJIBCK-68
RACE 14: SIGTXXXXH-35
RACE 15: WNQKMPHVN-80

SNES

F1 EXHAUST HEAT

Per iniziare con vagonate di quattrini, al posto del vostro nome scrivete SETAUSA. Avrete così la bellezza di 10.000 £. Per fruire di un'accelerazione extra con il turbo premete L e R quando raggiungete la velocità massima.

STAR FOX

Si chiami Star Fox o Star Wing, questo cheat vale in entrambi in casi. Per raggiungere il buco nero dovete scegliere il primo percorso (quello centrale) ed entrare nel livello degli Asteroidi, dove un gruppo di questi corpi rocciosi ruota in formazione compatta. Quando vi trovate a distanza ravvicinata, sparate a quello di mezzo e volateci attraverso.



SNES

Tre gruppi di queste formazioni appariranno, e dopo di essi una faccia. Sparategli e il buco nero apparirà. Potrete accedere alla Outer Dimension Zone scegliendo il terzo percorso (quello in basso) e, come prima, entrando nel livello degli Asteroidi. Durante il livello vi imbatterete in due grossi asteroidi. Evitate il primo ma fate esplodere il secondo sulla destra; un uovo dovrebbe volare fuori e allontanarsi per schiudersi. Un enorme uccello farà irruzione e piomberà verso di voi. Fatevi divorare ed entrerete nell'altra dimensione.

SUPER STAR WARS

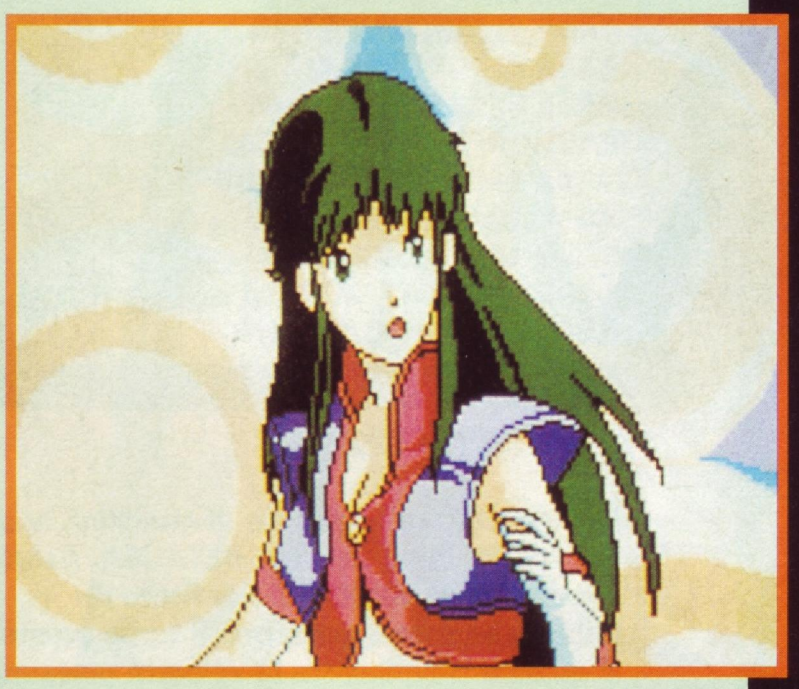
Non si tratta di un trucco nuovo, ma di una correzione in merito a quello apparso nel numero precedente. Per far sì che il cheat funzioni, invece di premere L e R sul joypad 2 dovete schiacciare il tasto A.

MEGADRIVE

TIME GAL

Delle password per un gioco su CD: ma vieni!

BC 70,000,000 DODZILLA
BC 65,000,000 DINOSAUR
BC 30,000,000 STONEAGE



BC 1,600 ELEPHANT
BC 77 OSIRITYA
AD 500 HARDWORK
AD 660 DEATHOUL
AD 1,971 WORLDWAR
AD 1,991 LANDMINE
AD 1588 SOUTHERN
AD 2001 RECKLESS
AD 2010 ASTEROID
AD 3001 MURDERER
AD 3999 BRANCHER
AD 7000 STARWARS
AD 7003 THANKYOU

MEGADRIVE

ECCO THE DOLPHIN

Per avere vite infinite andate allo schermo delle password e scrivete SEAHORSE. Fatto ciò,





riapparirete all'esterno della caverna dove potrete usare la vostra password normale.

ROLO TO THE RESCUE

Nello schermo del titolo pressate il joypad in alto e in diagonale sinistra, poi premete A e C e quindi resettate. Tenete in basso il joypad per cinque secondi, dopodichè premete B. Così facendo aprirete un menù nel quale potrete scegliere se diventare invincibili, avere vite infinite o aprire la mappa per intero.

SPLATTERHOUSE III

E chi ha detto "Non aprite quella porta"? Con questi codici le aprirete tutte (metaforicamente, più che altro)!

Livello 2 (IInd Floor)	REISOR
Livello 3 (IIIrd Floor)	NAIGEP
Livello 4 (Basement)	TEKROH
Livello 5 (The Dark Stone)	RUATNC
Livello 6 (The Mask)	PHENIX

TINY TOON ADVENTURES

Mi è semblato di vedele delle passwold!

BBBW	HGLD	DRBQ	HDLL	DLDG
JRBQ	HXKD	DDBW	HXGL	DDVN
GNBQ	HXBL	PLBW	HXKD	LLNN

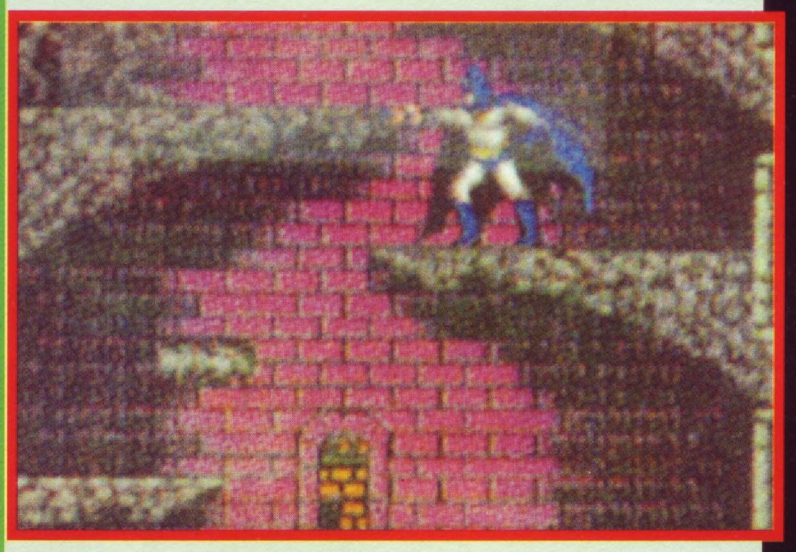
JRBQ	HXBB	LDBW	HXBB	LLTR
QHBQ	HXBQ	QLBQ	HXBQ	DLQR
XZBQ	HXBQ	ZLBW	HXBW	KDJH
VXBW	HXBW	ZKBQ	HXBW	ZGVT
RJBW	HXBQ	ZKBQ	HXBQ	ZGVT

UNIVERSAL SOLDIER

Il film non entrerà nella storia del cinema, ma almeno ha generato un buon platform, e quelle che vedete sono le password per vederselo da cima a fondo:
Livello 2: CHSGM
Livello 3: MKSNS
Livello 4: SGGBY
Livello 5: JLGPH
Livello 6: JDRSD
Livello 7: PKSND
Livello 8: CWBPM
Livello 9: SFNP

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

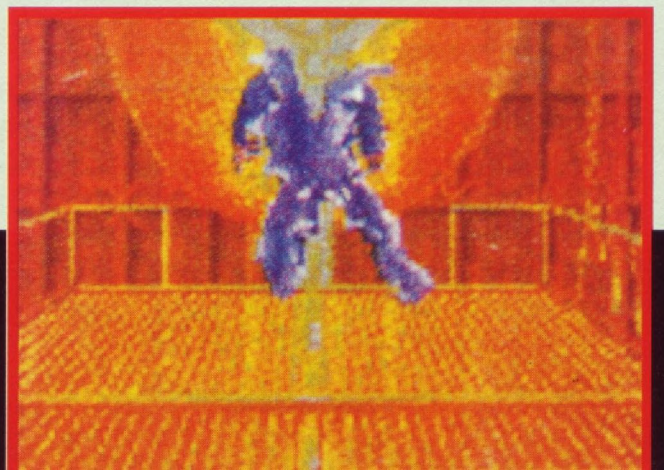
Premete START alla schermata del titolo e poi spostate il pipistrello sull'opzione dei codici d'accesso (passcode). Premete nuovamente lo START. Inserite il codice 5257. Premete il tasto



A e un mucchio di simboli che sembrano funghetti apparirà in fondo allo schermo. Spostate il joypad a sinistra sopra il primo numero del codice. A questo punto sarete in grado di inserire codici per ciascun livello del gioco. Per esempio, inserite il codice 6300 e avrete accesso al livello 6-3. Go-go-go with a smile!

T-2

Nello schermo del titolo premete START. Ora spostate il joypad in alto, in basso, a sinistra e a



MEGADRIVE

destra. Fate questo per due volte e se l'avete fatto correttamente sentirete pronunciare la parola "excellent". Cominciate a giocare e se volete saltare di livello mettete in pausa e premete B e C.

SPLATTERHOUSE II

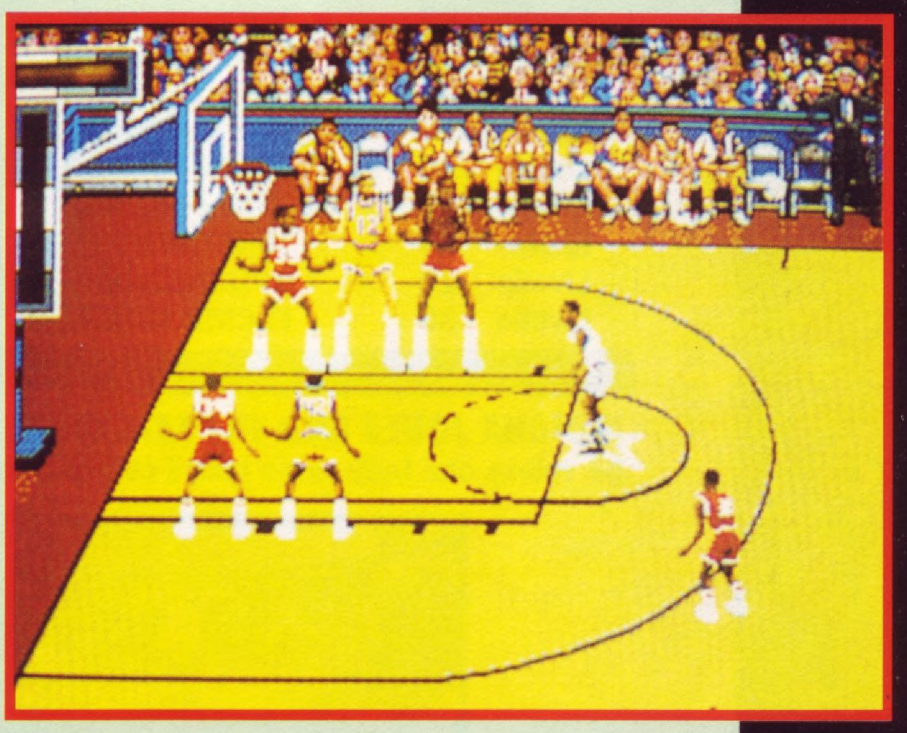
Livello 2:	EDK	NAI	ZOL	LDL
Livello 3:	IDO	GEM	IAL	LDL
Livello 4:	ADE	XCE	ZOL	OME



Livello 5:	EFH	VEI	RAG	ORD
Livello 6:	ADE	NAI	WRA	LKA
Livello 7:	EFH	XOE	IAL	LDL
Livello 8:	EDK	VEI	IAL	LDL

TEAM USA BASKETBALL

Per inserire le password sottostanti occorre aprire l'apposita schermata schiacciando il tasto A sull'opzione RESTORE TOURNAMENT. Perchè



MEGADRIVE

le password funzionino bisogna fare il Torneo.
I - PJGCRBL
II - PHJCRDS
III - PKKCRC1
IV - PG1WRBY
V - PJ13RBJ
VI - PK17RCS
VII - PGT7RBY
VIII - PJT7RBJ
Fine - PHT7RCL

PC

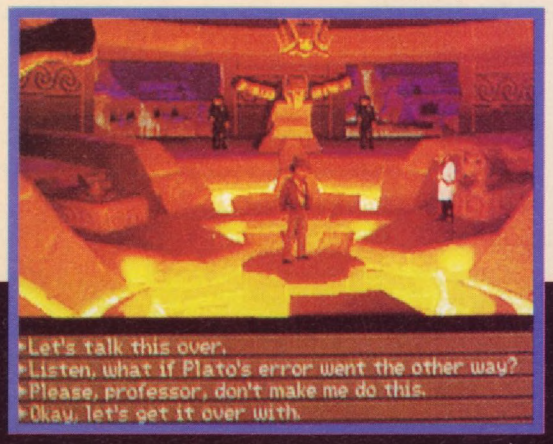
LEMMINGS

Ecco i codici per il livello FUN:

Livello	2	IJJLDLCCCL
Livello	3	NJLDLCADC
Livello	4	JNLHCIOECY
Livello	5	LDLCAJNFCK
Livello	6	DLLIJNLGCT
Livello	7	LCANLLPHCO
Livello	8	CINLNCHINC
Livello	9	CAKHMDLJCK
Livello	10	IKHMDLCKCT
Livello	11	NHMLHCALCT
Livello	12	JMLHCIOMCP
Livello	13	OLHCEJNNCN
Livello	14	DLCIJNMOCM
Livello	15	LCANNMOPCJ
Livello	16	CMOLOLHQCL
Livello	17	CEKJNNHBDQ
Livello	18	IJHNFLBCDN
Livello	19	OHNNHCEDDU
Livello	20	HLFLCMNEDW
Livello	21	NNHCAKNFDU
Livello	22	NHCMKLNGDP
Livello	23	LCADLLFHDS
Livello	24	CMNLLFLIDO
Livello	25	CAKHMFHJOJ
Livello	26	MHKMNLBKDR
Livello	27	NJMFLCALDU
Livello	28	JONHCINMDT
Livello	29	OFHCAJLNDS
Livello	30	FLCMJLMODR

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Se volete che Indy vinca tutti i combattimenti



PC

mettendo al tappeto i suoi avversari con il minimo sforzo, non dovete fare altro che premere il tasto INSERT nel corso della zuffa.

DUNE 2

Se state giocando con la famiglia Atreides e non riuscite a superare il livello 9, questo cheat fa al caso vostro. Procuratevi un PCTools, editate il SCENARIO.PAK nella directory di Dune 2 e fate





quanto segue:
Salvate la partita del livello 9. Andate allo scenario 22 degli Atreides. Andate a [ATREIDES] e assegnate ai crediti il valore di 30.000 e a Maxunit quello di 50. Andate a [UNITS] e

PC

cambiate tutti i carri armati Atreides Siege con gli Atreides Sonic. Andate a [STRUCTURES], cercate i palazzi degli Arkonnen e dei Sarduakars e cambiateli nei palazzi degli Ordod. Andate a [REINFORCEMENTS] e cambiate i carri armati Atreides con i Sonic. Salvate il nuovo file del SCENARIO.PAK, cominciate la partita e caricate la posizione salvata del livello 9. Andate allo schermo delle opzioni e selezionate RESTART SCENARIO. Ora avrete in saccoccia una valanga di crediti e tutti i vostri carri armati si trasformeranno nei più potenti modelli Sonic.

GAMEBOY

THE FLASH

Eccovi le password per accedere in un batter d'occhio a tutti i livelli di questo platform. Per inserirle, dovete premere SELECT nella schermata del titolo.

Livello 1:	23 Dezaney St
Livello 2:	Denim Blvd
Livello 3:	Track 29
Livello 4:	Picasso Blvd
Livello 5:	Ingot Lane
Livello 6:	7th Market
Livello 7:	Track 12
Livello 8:	Rue Le Day
Livello 9:	Tin Alley
Livello 10:	Gorby Way
Livello 11:	Track 66
Livello 12:	Fun House

GRAZIE E BUONE VACANZE A...

Vincenzo Baldi, Pasquale Palumbo, Fabrizio Bucciarelli e Donato Ferrara (che formano L'Amiga Club Cava), Francesco Persolia, Franco Cortesi, Gianfranco D'Abruzzo, Fabio Scafa, Fabio Visintainer, Michele Di Stefano, Gianguido Pasini, Aronne Ferri, Roberto Intelisano e tutti coloro che ci hanno inviato un trucco e non lo hanno visto pubblicato.

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

CHAOS ENG

GUIDA COMPLETA
(PRIMA PARTE)

MONDO 1
LA FORESTA

LIVELLO 1
Questo livello fornisce una mite introduzione al gioco. Sparate al primo nodo che incontrate per mettere allo scoperto il gruppo di Chiavi d'Argento (1). Raccogliete queste chiavi per aprire un varco fra gli alberi che si trovano a est. Raccogliete le Chiavi d'Oro (1) per aprire una piccola stanza segreta che si trova immediatamente sotto di voi.



LEGENDA DELLE MAPPE

- Cancello di uscita
- Partenza/Uscita
- Chiavi d'argento
- Chiavi d'oro
- Locazioni importanti
- Nodi

LIVELLO 2
Sparate al primo nodo che incontrate per rivelare il set di Chiavi d'Argento (1). Raccogliete le chiavi per creare un ponte sopra il tratto fangoso che si trova sotto di voi. Se raccogliete le Chiavi d'Oro, apparirà un paio di ponti che vi permetterà di accedere all'isoletta sulla quale si trovano delle Chiavi d'Oro (2). Il mostro che sta a guardia di queste chiavi può essere eliminato sparando dall'isola principale. Raccogliendo questa serie di chiavi apparirà un altro set di Chiavi d'Oro le quali a loro volta faranno apparire un ponte ad est, attraverso il quale potrete entrare nell'area nascosta. Raccogliete le Chiavi d'Argento (2) per rivelare un ponte ad ovest attraverso il quale potrete accedere al resto del livello. In seguito, il ponte stretto che conduce alle Chiavi d'Oro (4) vi metterà innanzi a una scelta. Se procedete raccogliendo le chiavi, dovrete allora ritornare su vostri passi e dirigervi a nord, avendo scelto di prendere il percorso in alto che porta all'istmo stretto circondato da piccole isole. Questa è la più rischiosa delle due scelte. Se, comunque, ignorate le Chiavi d'Oro (4) e proseguite verso sud e poi ad est, ora che avete sparato al nodo, le chiavi saranno scomparse e voi dovrete prendere il percorso in basso verso l'isola finale. L'unica maniera per uscire da questo livello è di sparare all'ultimo nodo che si trova in fondo a una voragine alla fine. Questo nodo può essere attivato gettando un'appropriata arma speciale (come la Bomba) dentro la voragine o raccogliendo le Chiavi d'Oro (5) che faranno apparire i gradini che vi mancano per raggiungere il nodo e spararegli direttamente.

LIVELLO 3
Dopo aver disceso i gradini dalla posizione di partenza sarete immediatamente messi di fronte ad una scelta di percorsi. Potete proseguire ad est in relativa sicurezza oltre gli alberi oppure puntare a sud per seguire una rotta parallela oltre la faccia di pietra. Quest'ultimo percorso vi condurrà oltre le Chiavi d'Oro (1). Queste creeranno una fila di gradini nel Punto 3 attraverso i quali potrete accedere alla cima del lato occidentale dell'anello centrale.
Mentre vi avvicinate al bastoncino di dinamite nel Punto 2 verrete circondati dagli scarafaggi; raccogliete la dinamite per ucciderli tutti e per mettere allo scoperto un cerchio di anelli d'oro. Le Chiavi d'Oro (3) sul lato occidentale dell'anello centrale, aprono una fila di gradini che portano alla metà orientale. Se sparate alla colonna di pietra con la faccia, questa esploderà, permettendovi di raccogliere le Chaivi d'Argento (1) che aprono l'anello centrale. Una volta all'interno dell'anello, le Chiavi d'Oro (4) disattiveranno il generatore di mostri, rispramiandovi così la noia di dover ammazzare tutti gli uomini-lucertola. Per uscire fuori dalla sezione successiva dovete raccogliere le Chiavi d'Argento (3). Queste aprono la stanza che contenevano le Chiavi d'Argento (2) ma ora che ci arrivate, esse saranno scomparse. Non c'è modo di avere questo gruppo di chiavi. Tuttavia, se sparate al nodo in questa stanza, Chiavi d'Argento (4) appariranno nell'anello di pietre all'esterno della porta. Questo gruppo di chiavi aprirà la strada dinanzi. Esse inoltre fanno apparire delle Chiavi d'Oro (5). Queste aprono l'accesso all'area segreta che si trova alla loro sinistra. Andate fino in fondo a quest'area e raccogliete le Chiavi d'Oro (6).
Per lasciare la sezione successiva dovete ottenere le Chiavi d'Argento (5). Per fare questo, dovete semplicemente raccogliere l'anello d'oro che si trova a nord-ovest di esse. Questo le farà scomparire dalla cima della parete e riapparire alla vostra portata. Per raggiungere l'Uscita A, dovete prima attivare il nodo al Punto 6. Questo farà apparire una moneta dietro di voi a est. Raccogliete questa moneta e ne apparirà un'altra, sempre a est. Dopo aver seguito questa catena di monete, scoprirete che la strada che porta alle Chiavi d'Argento (6) è aperta; esse creano una fila di gradini fino alla sporgenza e alle uscite.



LIVELLO 4
In questo livello ci sono due punti di partenza (A e B); quale viene usata dipende da quale uscita avete imboccato nel livello precedente. Raccogliete le Chiavi d'Argento (2) per

GINE

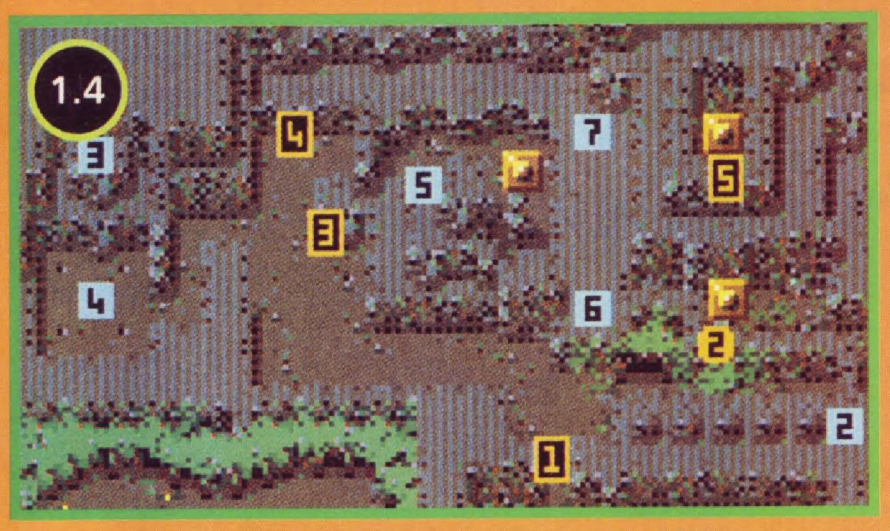


TABELLA 2
LE ARMI DI CHAOS ENGINE

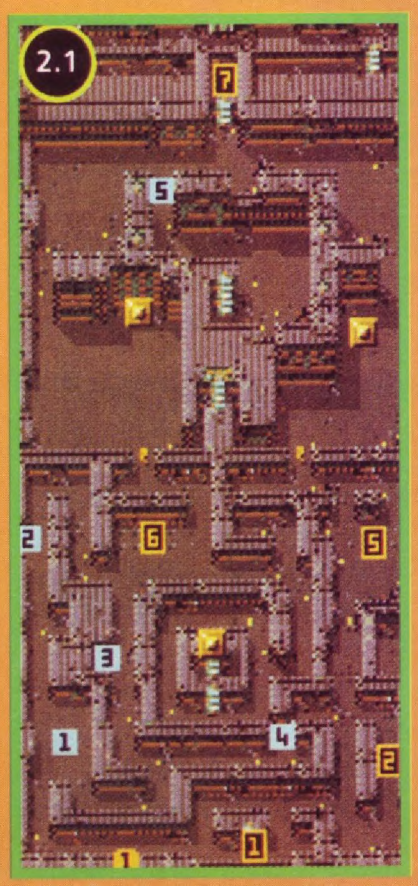
Personaggio	Danni Arma	Danni Iniziali	Colpi Max*	Max	Colpi Attraversano Mostri?
Brigand	Rifle	7	36	4	Dipende da livello power-up
Mercenary	Gatling	6	36	6	Mai
Gentleman	Flamer	5	30	2	Sempre
Navvy	Cannon	8	44	4	Dipende da livello power-up
Thug	Shotgun	8	49	7	Mai
Preacher	Lightning	6	27	1	Sempre

* I Danni Massimi sono i danni moltiplicati per l'arma. Per esempio, il Lightning fa 27 danni con un singolo proiettile laddove la Shotgun spara 7 proiettili che fanno 7 danni ciascuno.

rimuovere la colonna di pietra che blocca l'accesso alla sezione principale al Punto 1. Raccogliete le Chiavi d'Argento (3) per rivelare le Chiavi d'Argento (4). Quest'ultimo gruppo di chiavi crea delle scale al Punto 3, le quali consentono di accedere alla colonna centrale. Se state in cima a questa colonna potete sparare al nodo sulla colonna di pietra a est, e questo farà apparire delle Chiavi d'Argento (5). Queste chiavi creano una fila di gradini al Punto 4. Proseguendo lungo la sporgenza rocciosa numerosi bacherozzi vi attaccheranno; raccogliete la Bomba per spegnere i loro generatori. Quando raccogliete le Chiavi d'Argento (6) un altro gruppo di chiavi apparirà a nord. Raccogliendo anche queste, ne appariranno delle altre e così via finchè non sarete condotti al gruppo finale (7), che creano una fila di gradini a nord di esse. Il nodo in fondo alla voragine può essere attivato sparando un'appropriata arma speciale nelle profondità della voragine. Se, comunque, non disponete di una simile arma, potete raccogliere il simbolo di attivazione del nodo nel Punto 5. Questo, come previsto, attaccherà il nodo ma creerà anche un gran numero di Thumpers che spareranno tutti a quel punto. Avendo attivato questo nodo finale, potrete ora procedere in basso, dietro l'angolo a est verso l'uscita. Un attimo prima di giungere alla sezione finale, troverete la via sbarrata da due grossi macigni. Potete distruggerne uno qualsiasi ma non entrambi (a meno che non siate molto veloci). Sotto quello a est si trovano delle Chiavi d'Oro (4) che rivelano una fila di gradini in basso per la stanza segreta a sud, subito sotto di voi.

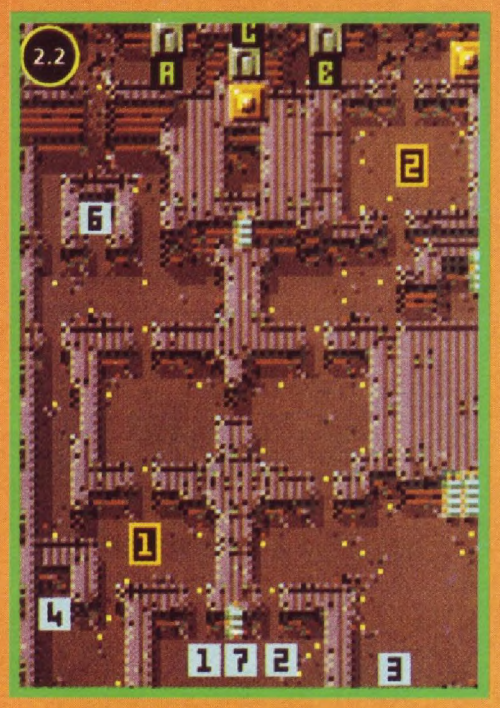
MONDO 2
IL LABIRINTO

LIVELLO 1
C'è un gran numero di bonus nascosti all'interno del labirinto. Raccogliete le Chiavi d'Oro (1) per creare una fila di gradini al Punto 1. Questi vi daranno accesso alle Chiavi d'Oro (2) che riveleranno mucchi di monete d'argento intorno a voi. Se camminate lungo il corridoio al Punto 2, un'arma Power-Up apparirà. Ci sono tre colonne di



metallo al Punto 5. Solo una può essere distrutta, dandovi così modo di ottenere un Kit di Pronto Soccorso, un'arma Power-Up o una vita extra. E' possibile ottenere più di un bonus fra quelli elencati colpendo le colonne esattamente nello stesso momento. In effetti, è possibile ottenere tutti e tre i bonus con l'armamento adatto. Ci sono due gruppi di chiavi d'oro al Punto 6. Il gruppo a sinistra rivela un mucchio di tesori e di cibo mentre quello a destra produce un mucchio di mostri orripilanti. Potete soltanto prenderne un gruppo, quindi dovete colpire giusto la prima volta. Se entrate nella stanza a ovest del labirinto attraverso uno qualsiasi dei tre ingressi, sarete sigillati all'interno. A questo punto la colonna al centro della stanza comincerà a cambiare. Se la colpite quando è completamente liscia, esploderà rivelando delle Chiavi d'Argento (1). Queste chiavi vi faranno uscire dalla stanza.
Il labirinto ha tre uscite:
* Le Chiavi d'Argento (2) apriranno l'accesso al centro del labirinto. Questo vi permetterà di sparare al nodo al centro e di uscire al di là delle pareti verso il centro. Raccogliete le Chiavi d'Argento (5) e potrete uscire.
* Le Chiavi d'Argento (3) aprono l'uscita occidentale del labirinto a livello del suolo.
* Le Chiavi d'Argento (4) aprono l'uscita orientale del labirinto a livello del suolo. Tutti e tre i percorsi convergono al Punto 7. Se poi procedete a est, quando raggiungete l'uscita sarete in grado di esplorare l'area ad ovest lungo la cima ristretta delle pareti.

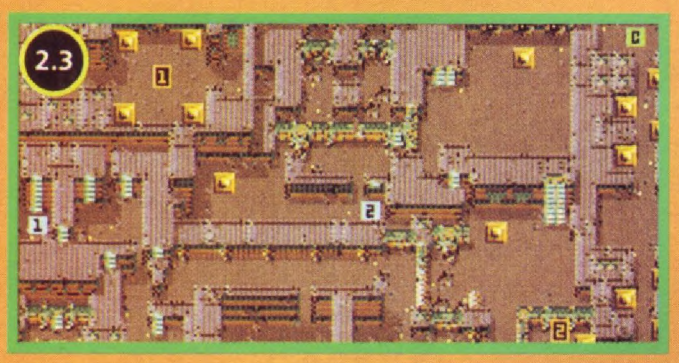
LIVELLO 2
Quando apparite in questo livello dovete scegliere fra due gruppi di chiavi d'argento da raccogliere. Le Chiavi d'Argento (1) aprono la porta ad est, mentre le Chiavi d'Argento (2) aprono la porta ad ovest. Non è possibile ottenere ambedue i gruppi di chiavi. Il percorso occidentale vi conduce in una stanza sigillata dove dovete colpire la colonna di metallo al Punto 1. Questo apre un buco nella parete sul lato occidentale della stanza. Tuttavia, se la colonna viene nuovamente colpita, cambierà in un'altra forma e aprirà la porta per la stanza a sud, che contiene delle Chiavi d'Argento (4). Queste chiavi aprono accesso agli anelli centrali del livello e vi permetteranno di deviare al percorso orientale. Se continuate lungo il percorso occidentale, dovete allora raccogliere le Chiavi d'Argento (5). Queste chiavi liberano la Bestia che sorveglia le Chiavi d'Argento (6). Quando alla fine uccidete la Bestia e raccogliete le Chiavi d'Argento (6) vi sarà concesso di uscire da quest'area e attivare il nodo



alla fine di questo percorso. Se questo è il primo nodo che avete attivato in questo livello, un cratere apparirà dietro di voi e non avrete altra scelta che portarvi nel suo centro ed essere teletrasportati. Se invece questo è il secondo nodo che avete attivato, l'Uscita (A) si aprirà. In quale punto siete teletrasportati dipende da che abbiate attivato o meno il nodo al centro del labirinto nel livello precedente. Se lo avete fatto, sarete rimandati al punto di partenza originale di questo livello. Se invece non l'avete fatto, sarete spediti all'inizio del percorso orientale. Il percorso orientale inizia nella grande stanza colma di Dust Devils. Se raccogliete le Chiavi d'Argento (3), avrete accesso agli anelli centrali del livello e potrete quindi deviare sul percorso occidentale. Se continuate lungo il percorso orientale finirete per arrivare al Punto 2, dove sarete rinchiusi nella stanza finchè non avrete ucciso tutte le Guardie che vi attaccano. Potrete poi accedere alla fine del percorso e attivare il nodo. Come in precedenza, se questo è il primo nodo che avete attivato, apparirà un cratere; se invece non lo è potrete imboccare l'Uscita (B). Se siete costretti ad entrare nel cratere, sarete rimandati al punto di partenza originale oppure all'inizio del percorso occidentale, sempre che abbiate attivato il nodo al centro del labirinto. Se siete rimandati al punto di partenza originale del livello da uno qualsiasi dei crateri per il teletrasporto, le Chiavi d'Argento (7) saranno apparse e queste riveleranno la fila di gradini sulle pareti centrali del livello. Potete poi attivare il nodo finale e abbandonare il livello mediante l'Uscita (C). Questo vi darà del Potere Speciale nonchè un Power-Up. Se, comunque, procedete a ovest prenderete il cibo che giace sulle pareti orientali vicino all'uscita.

LIVELLO 3

Questo livello ha tre punti di partenza (A, B e C); quale viene usato dipende da quale uscita avete preso nel livello precedente. Se cominciate al Punto di Partenza B, dovete raccogliere gli anelli d'oro, sparare ai Firemen e



attivare i nodi per formare un cerchio completo di segni intorno al Punto 1. Quando avete completato il cerchio, un cratere apparirà nel Punto 1; esso vi teletrasporterà al Punto di Partenza A.
Se cominciate al Punto di Partenza C dovete colpire tutti i nodi lungo il corridoio per aprire la grata del tubo al Punto 2. Se entrate nel tubo sarete teletrasportati al Punto di Partenza A. Da quest'ultimo dovete raccogliere le Chiavi d'Argento (1) che completano la fila parallela di gradini e vi permettono di continuare per il livello. Quando abbandonate l'area dei getti di vapore, noterete che il tubo che trasporta il vapore esploderà e tutti i getti di vapore si fermeranno. Questo vi dà un indizio vitale a come abbandonare l'area successiva. Il getto di vapore al Punto 3 deve essere estinto per poter proseguire. Non dovrete fare altro che colpire il tubo alimentatore a nord per spegnerlo. Per rivelare le Chiavi d'Argento (2), dovete attivare il nodo che sta dietro l'angolo a ovest. Questo genererà un gran numero di mostri fra cui un Mostro delle Fogne che fugge per la strada dalla quale siete venuti. Dovete raggiungerlo e ucciderlo per rivelare le chiavi.

LIVELLO 4

Questo livello ha tre punti di partenza (A, B e C); come sempre, quale viene usato dipende da quale uscita avete preso nel livello precedente. Il livello è diviso in quattro settori. Ogni settori ha la sua entrata e la sua uscita. Se cominciate al Punto di Partenza A, non potete avventurarvi nel settore sud-occidentale, il che significa che perdete una vita extra. Una colonna di metallo verrà sistemata all'ingresso della stanza segreta al Punto 1, il che significa che perderete anche tutti i tesori contenuti nella stanza. Se cominciate al Punto di Partenza B non potete avventurarvi nel settore sud-orientale. Se cominciate al Punto di Partenza C potete invece esplorare il livello per intero. Le Chiavi d'Argento (1) aprono il settore nord-orientale in modo che possiate attivare il nodo e proseguire. Le Chiavi d'Oro (1) distruggono il getto di vapore in modo che possiate passare senza problemi attraverso l'ingresso del settore nord-occidentale.

PROSSIMAMENTE

Questo è tutto gente, almeno per ora. Nel prossimo numero (speriamo) pubblicheremo il resto di questa "chaotica" guida...keep in touch!

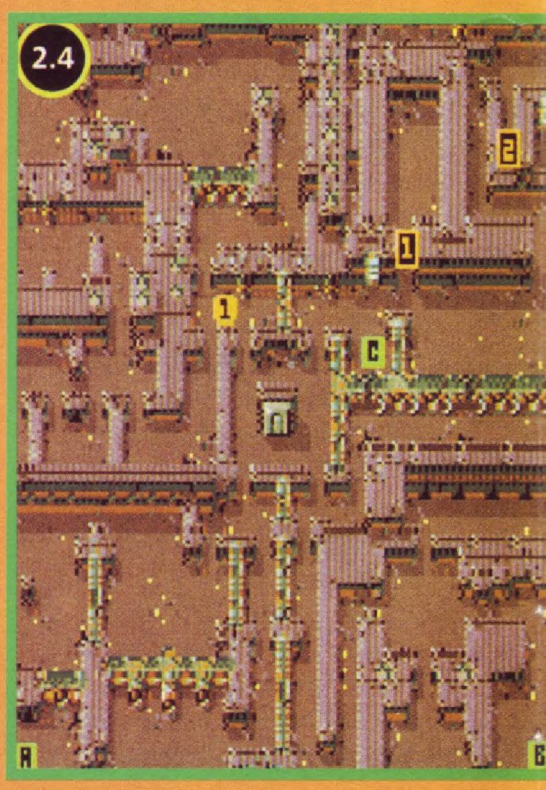


TABELLA 1
I PERSONAGGI DI CHAOS ENGINE

PERSONAGGIO	COSTO	ARMA	SPECIALI
Brigand	2750	Rifle	Shot Burst Molotov Attract
Mercenary	2750	Gatling	Bomb Mines First Aid
Gentleman	2500	Flamer	Map Attract Repellant Party
Power Navvy	3000	Cannon	Dynamite Shot Burst
Thug	3000	Shotgun	Molotov Air Burst
Preacher	2500	Lightning	First Aid Map Shield Freeze

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

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

DI MASSIMO TORRIANI

ALL'ARREMBAGGIO!

EHILA', ANCHE I PRODUTTORI DI GIOCHI SONO SENSIBILI AL CLIMA ESTIVO!

DOPO AVER PASSATO GIORNI E GIORNI IN BUI SOTTERRANEI, AVER AFFRONTATO ESERCITI NEMICI IN LANDE DESOLATE, ESPLORATO GLI IMMENSI SPAZI SIDERALI, SALPIAMO CON "MAN'O WAR", NEI CALDI MARI DI WARHAMMER!!!

MAN'O WAR

GIOCO TRIDIMENSIONALE NAVALE PER 2 O PIU' GIOCATORI

Edito da GAMES WORKSHOP, tradotto in Italiano.

...Capitan "Cinghiale", scrutò l'orizzonte con il suo solito fare accigliato. La galena, mossa da una leggera brezza proveniente da ponente, produceva un lento sciabordio infrangendo le onde con la sua chiglia intagliata appositamente per riprodurre il nomignolo.
Le due navi gemelle,





comandate rispettivamente da capitan "Cornacchia" e "Goblin" mantenevano scupolosamente le distanze.
Mancavano solo poche ore all'appuntamento e, se il tempo avesse retto, sarebbero arrivati addirittura in anticipo.
Intuendo i suoi pensieri, il capitano in seconda, Guercio, disse: "Vuole che ammainiamo la vela maestra e riduciamo la velocità?"
"No. La gola del diavolo è un buon punto per incontrarsi di nascosto, ma è altresì una gola maledettamente stretta. Se per una malaugurata sorte i nostri odiati nemici, gli Elfi Oscuri, fossero a conoscenza dei nostri piani, potrebbero facilmente affondare l'intera flotta bloccando i due accessi con le loro maledette FORTEZZE DELLA MORTE e bombardarci con postazioni a terra appositamente approntate.Pertanto preferisco arrivare in anticipo e sbarcare un gruppo di esploratori prima di addentrarmi in quel budello di rocce." Disse il capitano mentre si dirigeva sottocoperta.
Il vento, con il passare delle ore, crebbe al punto da far presagire una tempesta, ma quando lo squadrone avvistò lo Scoglio di Nettuno, cambiando direzione, si placò.
"Abbiamo avvistato la Gola del

Diavolo, Capitano.Doppiamo Nettuno ed entriamo?"
"No! Rispettiamo il piano originale. Approdiamo e lasciamo che gli scout esplorino la gola!" Ruggì il comandante, seccato di dover ripetere le istruzioni.
L'equipaggio deve eseguire sempre gli ordini, non discuterli, pensò, talvolta è sufficiente un'incertezza e tutto è perso!
Ancora assorto nei suoi



pensieri, mentre si apprestava a salire a poppa sobbalzò, quando un urlo, squarciando il silenzio come una lama un sacco di tela, lo riportò alla realtà.
"NAVI A BABORDO!!! BATTONO BANDIERA NEMICA!!!"
Schivando il sartiame, e gridando ordini secchi, il "Cinghiale" superò in un balzo la distanza che lo separava dal ponte di comando.
"Maledetti!! Siamo arrivati



appena in tempo per sventare i loro piani! Disposizione a cuneo a tutta velocità! Pronti a speronare!"
Sapeva perfettamente che le possibilità di sopravvivenza in un simile scontro erano minime, ma la certezza che entro poche ore sarebbero arrivate altri navi della flotta imperiale, faceva apparire la scelta come la migliore.
Vedendoli impegnati in un arrembaggio sarebbero accorsi in loro aiuto e certamente l'alba li avrebbe visti vincitori.
Palle di cannone e schegge di legno cominciarono a turbinare sul ponte mentre la distanza tra le due navi diminuiva. Gli urli dei feriti e lo schianto secco del ferro sul fasciame ligneo si mescolarono in un canto di morte. Quanti dei suoi uomini sarebbero sopravvissuti allo scontro? Una pacca decisa sulla schiena distolse il suo sguardo dall'equipaggio.
Era Guercio, che con quell'unico occhio azzurro sondava i pensieri del suo capitano.
"Pronto?", disse sfoderando la sua sciabola.



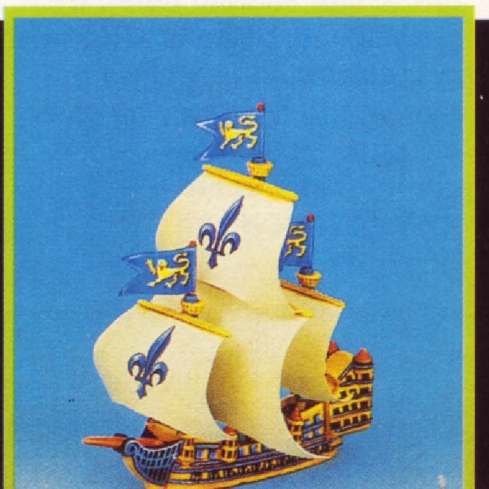
"Pronto!", esclamò digrignando i denti il capitano.
Poi, il turbinio delle lame, i colpi secchi delle pistole e dei moschetti sostituirono i rombi cupi dei cannoni e mentre l'aria tersa di sudore e polvere da sparo scopriva l'aroma del sangue, l'arrembaggio ebbe inizio.....
Tratto da "Capitan Cinghiale e l'Isola del Tesoro" scritto dai monaci Sigmariti che lo ospitarono dopo il malaugurato incidente incorsogli durante



"La Battaglia dei VENTI".

OOHLA' TERRA IN VISTA!!!

Come è possibile non lasciarsi affascinare da questo splendido gioco che richiama alla memoria decine di film sui pirati?
Certo, seguendo il canone classico dei prodotti GAMES WORKSHOP, qui il tema base è stato arricchito da Orchi, Nani, Elfi, ma resta intatto il fascino dei combattimenti navali.
Oramai lanciati a coprire ogni fascia di mercato ludico, il TEAM inglese, dopo circa un anno di studi, pubblica finalmente questo particolarissimo gioco che permette di ricreare battaglie fantasy con tanto di maghi e caratterizzazione specifiche per ogni razza. Pensate, ad esempio, che per enfatizzare la natura tecnologica dei nani, vengono proposti tre differenti modelli di navi a vapore di cui uno è, addirittura, un sottomarino!!! Per i puristi delle navi a vela e degli equipaggi umani, comunque, è possibile scontrarsi tra Imperiali e Bretoniani, tagliando eventualmente fuori anche la magia, per rendere il gioco il più vicino possibile alla realtà storica. Un prodotto, quindi, per tutti. La difficoltà è media, e, grazie agli spaccati delle navi, su cui vengono annotati i danni subiti, con la possibilità di verificare direttamente le conseguenze, il gioco procede in maniera semplice e veloce. Il materiale in dotazione, inoltre, è ricchissimo!
Sono fornite ben dodici navi leggere in plastica e, grazie a delle sagome in cartone





fustellato, è possibile ricreare isole, banchi di sabbia, relitti di navi, per meglio ricreare gli scontri costieri. I due mazzi di carte forniti aggiungono ulteriori varietà, fornendo in maniera esauriente la possibilità di gestire la magia (molto simile ai poteri psyonici di GENESTEALER), e di caratterizzare gli equipaggi (basti pensare che sono previsti i WARDANCER!). IN CONCLUSIONE, NON FATEVELO SFUGGIRE!!!

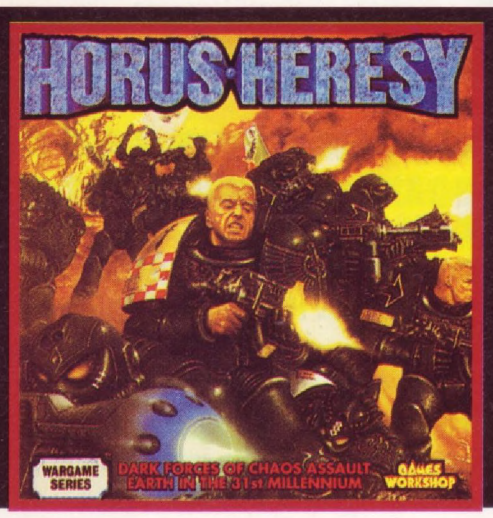
HORUS HERESY

BOARDGAME PER DUE GIOCATORI

Edito da GAMES WORKSHOP, tradotto in Italiano

" ...Il sonno di HORUS fu interrotto bruscamente da uno scossone improvviso; nel dormiveglia il combattente socchiuse le palpebre assaporando, ancora per un istante, i suoi sogni di gloria. Il demone stava ritto in fronte a lui, attendendo impaziente di parlargli. "HORUS!!" Tuonò, mentre le ali membranose si agitavano nervosamente producendo un turbinio d'aria. Il marine scattò in piedi allungando istintivamente la mano sulla sua spada psyonica. L'artiglio del SUCCHIATORE DI SANGUE fermò la mano a mezz'aria con una stretta tale che, se non fosse stato per l'armatura che indossava, gli avrebbe facilmente spezzato il polso.
"FERMO, UMANO! SONO IO, ANGRON!" Disse l'essere ributtante, mentre spalancava le fauci che avrebbero facilmente staccatoin un solo boccone la testa del capitano

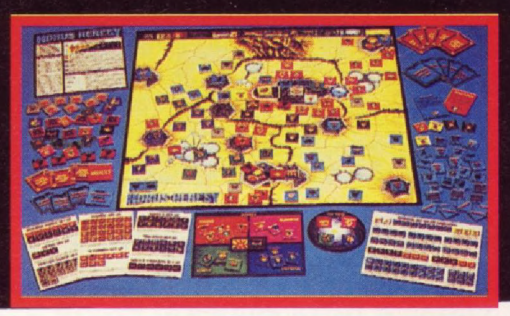
dei marines.
HORUS, per nulla impressionato dall'apparizione, avanzò con l'intero corpo, fino a scrutare con gli occhi torvi le pupille cremisi dell'essere.
"NON TI PERMETTERE MAI PIU DI DISTURBARMI!!" Sibilò tra i denti, e, prima che il demone potesse schermarsi dall'attacco psyonico, colpì duramente l'artiglio che l'aveva bloccato, costringendolo a lasciare la presa. Ruggendo di dolore, ANGRON ritrasse il braccio e, prima che potesse rendersi conto di cosa fosse accaduto, vide la bianca lama della spada balenare di fronte al suo viso.
"NON PENSARE, NEPPURE LONTANAMENTE, DI RIBELLARTI A ME!TI DAREI IN PASTO AI "CUSTODI"! E TU SAI COSA TI



FAREBBERO..." Disse HORUS sfoderando un ghigno così satanico da far dubitare chi fosse realmente il demone.
"ORA DIMMI PERCHE SEI VENUTO." Chiese placando il tono di voce e spegnendo la lama di luce.
"SIAMO IN VISTA DEL PALAZZO IMPERIALE. VENIVO AD INFORMARVI CHE E GIUNTA L'ORA DELLO SCONTRO FINALE." Disse pacato ANGRON.
"BENE! PREPARATE I MODULI DA SBARCO E INFORMATE LE TRUPPE INFILTRATE CHE IL GIORNO DELLA RISCOSSA E' ARRIVATO!" Disse alzando al cielo le braccia.
"Oggi l'Imperatore incontrerà il suo destino.", fantasticò.
"Seppur protetto dalle tue truppe migliori, cadrai ai miei piedi chiedendo pietà. Sarai tu stesso ad incoronarmi IMPERATORE, così come un giorno mi conferisti l'ambita onoreficenza di WARMASTER!!"
Poi, mantenendo il ghigno beffardo sul viso, superò il gigante alato e si diresse a grandi passi al quadro comando.
Nel palazzo dell'Imperatore, frattanto, erano scoppiati i primi tumulti. Orde di traditori, devoti ad HORUS, sciamavano nelle strutture, scontrandosi con i devotissimi seguaci dell'imperatore che disperatamente tentavano di arginare i danni, in un momento di così grande tensione in cui addirittura il genere umano era messo in pericolo. Dal cielo cominciarono a cadere i moduli da sbarco in quantità tale che per un istante il cielo si oscurò. Una nuova pagina di storia stava per essere scritta, una pagina scritta con il sangue di milioni di esseri umani..."

Tratto da "...e Poi Fu il Buio." redatto dall'inquisitore PRIMUS MAXIMUS nei giorni della vittoria sull'ERESIA prima di venire a sua volta corrotto dalle forze del CHAOS.

Eccoci qui nuovamente a recensire il secondo capitolo dei BOARDGAME dedicati a WARHAMMER 40.000. Dopo il successo di ARMAGEDDON la GAMES WORKSHOP sforna un altro prodotto dedicato agli appassionati di fantascienza, sviluppando un gioco a tema dove viene analizzata la famosissima battaglia che ha segnato la sorte del genere umano. Contrariamente al precedente, qui il piazzamento iniziale delle forze è leggermente più libero, e, grazie agli sbarchi aerei, è possibile ribaltare la situazione in maniera più repentina e rapida. Ciò favorisce un gioco più aggressivo e fantasioso, contrariamente ad ARMAGEDDON che



necessitava una pianificazione accurata da entrambe le parti. Qui la visione d'insieme è importantissima, dato che le truppe possono muoversi molto più velocemente. Le carte STRATEGICHE e le carte SPECIALI continuano a giocare un ruolo dominante, anche se le condizioni di vittoria per entrambe le fazioni costringeranno i giocatori ad una pianificazione molto meno varia. Il BLITZKRIEG tedesco sembra, infatti, fare l'occhiolino a questo splendido gioco. Se in ARMAGEDDON la linea MAGINOT era ancora di qualche utilità, qui perde ogni significato. L'ordine base è ATTACCARE!!! Menzione particolare merita ancora la grafica, che mantiene uno standard altissimo come di consueto.
Per chi fosse interessato, consiglio, inoltre, l'acquisto congiunto di una copia di WHITE DWARF, dove troverete sviluppato, in dettaglio, lo scenario ambientato nel palazzo dell'IMPERATORE!
Cosa aggiungere?
NULLA!!Se vi piacciono i giochi strategici "HORUS HERESY" è un MUST!

CONAN

MODULO DI ESPANSIONE DEI GIOCHI DI RUOLO GURPS

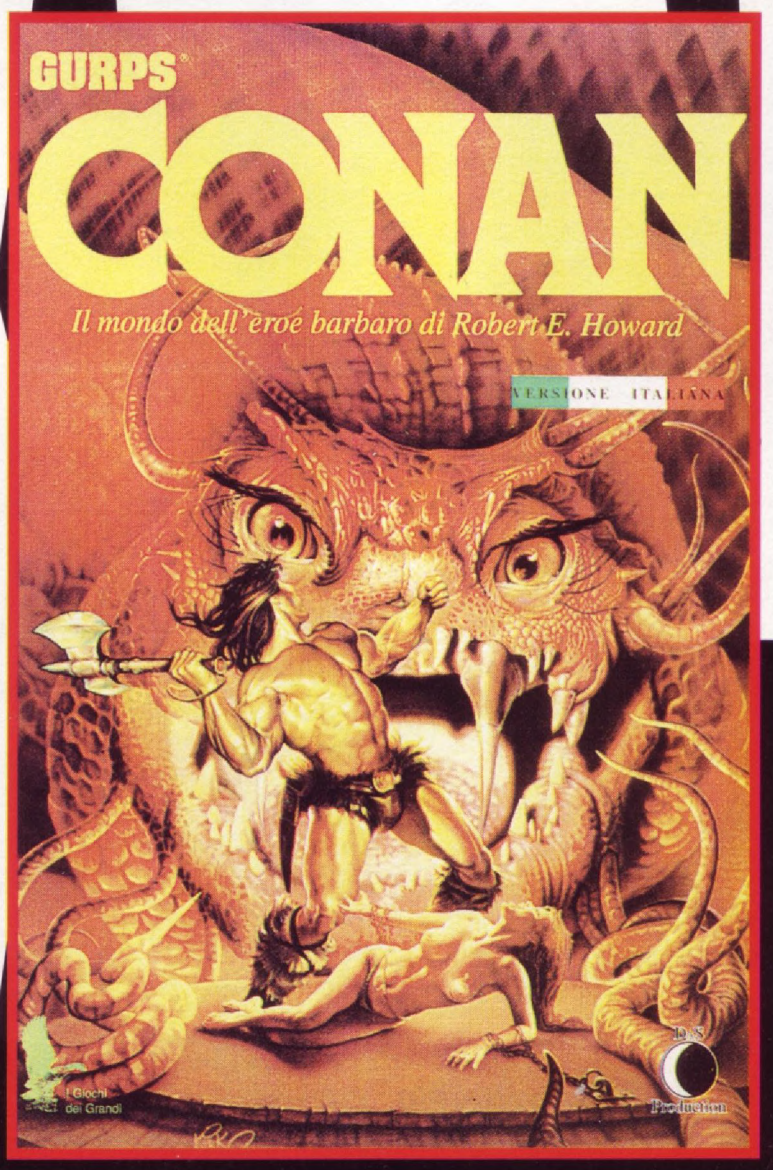
Edito da "I giochi dei grandi" e DAS PRODUCTION in italiano

"...Lo stregone di SET, muovendo le mani in cerchio sulla sfera di cristallo, prese a salmodiare. Turbini di fumo danzarono, contorcendosi e vibrando fino a produrre una palpitante superficie su cui, come in una polla d'acqua, venivano riflesse immagini distanti. Un uomo dalla pelle bruna avanzava cavalcando nella tundra. Maledizioni terribili furono proferite dal

mago interrompendo, momentaneamente, la visione. Poi, con uno sforzo di autocontrollo, la nenia ricominciò e l'immagine si fece nuovamente nitida. Il corpo, muscoloso e ben tornito del giovane, spiccava in netto contrasto con la vegetazione malata e ricurva che lo circondava.Tra poco sarebbe passato di fianco alla palude. Pochi istanti ancora e la creatura evocata nei giorni scorsi avrebbe ripagato gli sforzi dello stregone, regalandogli una vittoria definitiva sull'odiatissimo cimmero....

L'enorme spadone, assicurato al fianco del barbaro, sobbalzava seguendo ritmicamente il procedere incessante della sua cavalcatura.
Erano giorni che era sulle tracce del malefico seguace di Set.
Aveva un conto in sospeso. Per il suo particolare codice d' onore, l'onta della morte di un amico poteva essere lavata solo con il sangue di chi l'aveva ucciso. L'idea di affrontare un mago lo rendeva nervoso; erano avversari troppo imprevedibili, nascosti sempre dietro qualche incantesimo costato sicuramente il sangue a qualche vergine; rappresentavano una razza da eliminare. Comunque, confidando
in CROM e in una buona lama, era credenza comune che qualsiasi nemico potesse essere abbattuto.
Ridendo rumorosamente al pensiero della testa del mago staccata dal corpo grazie a un buon colpo di spada, il selvaggio spronò il cavallo. Fu allora che la creatura si mostrò. Oltre venti piedi di orrore sbavante e ricoperto da maleodoranti piaghe si scaraventrono sul condottiero. Fauci affilatissime affondarono nelle carni della
cavalcatura, mentre il barbaro, facendo appello alle doti feline innate, balzava lontano dall'essere mostruoso.

Occhi composti seguirono l'acrobazia dell'uomo assaporando, grazie ad antichi ricordi, la dolce sensazione che avrebbe provato nel divorarlo. Suggendo per un attimo ancora il sangue caldo del cavallo, inarcò il dorso preparandosi al nuovo attacco.
Fiero, nella sua selvaggia natura, il barbaro si ergeva pronto, con la spada saldamente stretta tra le mani. Fu allora che il verme gli si scagliò addosso, ma, ancora una volta, l'uomo schivò l'attacco saltando su una roccia vicina. Pietre e terra volarono alti quando il corpo mostruoso colpì il punto esatto dove si trovava il gustoso bocconcino. Urlando di rabbia, il mostro si girò. Giusto in tempo per ricevere, come compenso, il bacio della lama. Affondando profondamente la spada nell'occhio sfaccettato, il guerriero lasciò che schizzi di sostanza putrida coprissero il suo corpo seminudo. Poi, con una serie di colpi furiosi, recise la parte inferiore del collo lasciando che una pioggia di acqua limacciosa fuoriuscisse dalla ferita. Solo l'incredibile prontezza di riflessi lo salvò nuovamente.Il verme infatti,dibattendosi nell'agonia della morte, spazzava la vegetazione marciscente con inaudita violenza, abbattendo e sfasciando alberi millenari in una danza furiosa. Poi,con un ultimo guizzo, il mostro stramazzò al suolo. Il barbaro, avanzò allora con circospezione e, constatandone la morte, proruppe in un'ennesima fragorosa risata. "VENGO A PRENDERTI MAGO!!!!" Esclamò.....
A qualche miglio di distanza una sfera di cristallo andò in pezzi. Era l'inizio della fine... "



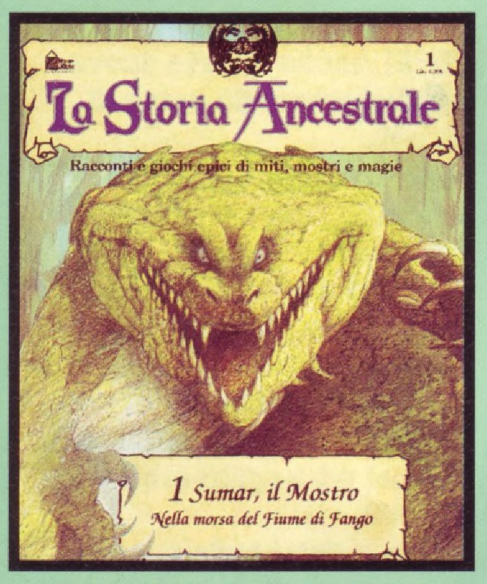
BENE! Anche questa nuova collaborazione dà prova di serietà.
Dopo il fortunato modulo FANTASY, ecco il secondo capitolo
dedicato alle ambientazioni fantastiche. Dimostrando che questo settore è sicuramente il più redditizio e seguito, esce in italiano il modulo dedicato ad uno dei più seguiti eroi: CONAN.
Nuove ambientazioni, nuove razze, dettagliate spiegazioni relative a religioni ,usi e consumi, fanno di questo supplemento un ottimo spunto per avventure nuove e avvincenti. Rispetto al precedente modulo, il background qui è più avvincente, rispettando ad ampi tratti le narrative di Howard. In questo spirito, infatti, sono state inserite varie schede riguardanti le età di Conan, e le schede relative ai personaggi principali delle saghe al fine di garantire la possibilità di ricreare le sue epiche gesta.
Un prodotto di classe che fa ben sperare per l'oramai attesissimo VAMPIRE!! CONSIGLIATISSIMO!

COME DI CONSUETO RINGRAZIAMO IL NEGOZIO "PER GIOCO" PER AVERCI CORTESEMENTE MESSO A DISPOSIZIONE IL MATERIALE.

LA STORIA ANCESTRALE

Hobby & Work Italiana Editrice S.r.l.

La luce del giorno stava lasciando velocemente il posto all'oscurità della sera e per la terza volta in una settimana, Richard sarebbe arrivato a casa in ritardo. Il solo pensiero gli mise le ali ai piedi, e il ragazzo cominciò a correre nel verde della radura. Improvvisamente, senza quasi accorgersene, si ritrovò a terra



con un piede incastrato in un buco del terreno. Cominciò a dimenarsi per cercare di liberarsi, ma più si muoveva e più il buco si allargava e tutto d'un tratto, si sentì risucchiato verso il basso.
E giù, sempre più giù nell'oscurità. Era come un incubo dal quale non riusciva a risvegliarsi. Una forza sconosciuta lo trascinava sempre più in basso e ogni suo tentativo di opporre resistenza non faceva che peggiorare la situazione. Ed ecco che si ritrovò a fluttuare nel vuoto per poi atterrare con un tonfo sordo. Il dolore fu tale da fargli perdere conoscenza.
Quando riaprì gli occhi, si trovò in una foresta e davanti a lui, un vecchio lo scrutava silenzioso.
"Chi sei?" Gli domandò Richard. "Perché sono qua?"
"Sono Golan, Guardiano della Forza Vitale. Tu Richard, sei stato inviato per aiutarmi. Il malvagio sta distruggendo il mio mondo e in questo momento sta vincendo la battaglia finale contro le mie forze.
Quello che vedi dietro di me è l'albero della Vita. Il Malvagio si è impossessato di sei delle sette gemme che racchiudono la Forza Vitale. Privati del loro potere, sei



Guardiani sono stati catturati. Ora resta solo la mia gemma, ma io sono molto debole, spiegò Golan, mostrando al ragazzo una piccola gemma color porpora. "Il tuo compito è quello di trovare le sei gemme scomparse e restituirle all'Albero della Vita. Poi, dovrai sconfiggere il Malvagio".
"Ma perché io?" balbettò Richard.
"Perché tu sei il Prescelto. La profezia dice che il Malvagio verrà sconfitto da uno straniero che vede due luci".
"Ma io non vedo due luci", affermò Richard.
"L'occhio grigio vede il lato oscuro della vita, quello verde vede la bontà. Solo tu puoi riportare l'equilibrio", continuò Golan.
Tutti avevano sempre preso in giro Richard per il colore diverso dei suoi occhi, ma il ragazzo non se n'era mai curato.
Fino a quel momento! "Senti, io voglio solo tornarmene a casa".
Il vecchio fissò su di lui uno sguardo penetrante. "Non puoi tornare indietro. Hai solo ventisei giorni di tempo, così dice la profezia.
Avrai accanto qualcuno che ti guiderà e affronterà con te i mille pericoli che ti aspettano. Indossa questa tunica. Per sette volte, quanto tirerai su il cappuccio, diventerai invisibile. Fino a quando avrai questo amuleto, io sarò sempre con te". Dopo queste parole, Golan scomparve.
Confuso Richard indossò la tunica e s'incamminò. La foresta era immersa nell'oscurità, illuminata solo da qualche raro raggio di sole che riusciva a filtrare tra i rami degli alberi. Improvvisamente, gli si parò innanzi una figura tarchiata con indosso una corazza di maglia. Aveva il volto del maiale. "S-sei tu la mia guida?" balbettò Richard.
La strana creatura l'osservò con sospetto. "Sono Orkan della stirpe degli Animali Comuni", disse. "Perché vuoi una guida?"
Richard gli raccontò della sua missione alla ricerca delle gemme rubate. "Posso aiutarti", affermò Orkan. "Sono riuscito a salvarmi dalla battaglia finale e ora sono alla ricerca di altri sopravvissuti, ma possiamo viaggiare insieme".
E così detto, s'incamminò lungo il sentiero. Ancora spaventato,

Richard si buttò la sacca sulle spalle e si affrettò dietro Orkan.

Tratto da "La Storia Ancestrale"

Beh, parlare di questa Storia Ancestrale è proprio semplice: innazitutto è un racconto fantastico di miti, mostri e magie che esce in edicola in 26 stupendi fascicoli quattordicinali.
Naturalmente, la storia l'avrete capita: Richard, assieme a due fidi, deve salvare il Mondo Ancestrale dal Male e i suoi compagni.
Ogni fascicolo è composto da 16 pagine molto ben curate, sia dal punto di vista grafico che dal punto di vista delle immagini (sono veramente meravigliose).
Detto questo, e basterebbe già per dargli almeno un'occhiata, nei fascicoli si troveranno delle carte, chiamate La Forza dei Mostri, con varie regole per creare differenti giochi.
Poi, è possibile creare un mitico gioco da tavolo che segue la trama del fantastico-racconto.
E ancora, in ogni numero si troveranno alcune leggende su mostri e magie (tratte da racconti di tutto il mondo).
Infine, è possibile vincere uno stupendo viaggio a Eurodisney raccogliendo delle lettere, che via via vengono pubblicate, e formare una frase misteriosa.
Che dire ancora di questa epico volume: la storia è veramente "acchiappante", in più è possibile creare vari giochi, da quello da tavolo, a quello con le carte, e... non è finita... ma forse è meglio che lo scoprite da soli.
In conclusione: un acquisto caldamente consigliato!

Quando colui che è il Prescelto giungerà e sul Sentiero Ancestrale s'inioltrerà per combattere e sconfiggere le Forze dell'Oscurità, ecco che i Sette di nuovo saranno qua e il male da questo mondo scomparirà.



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

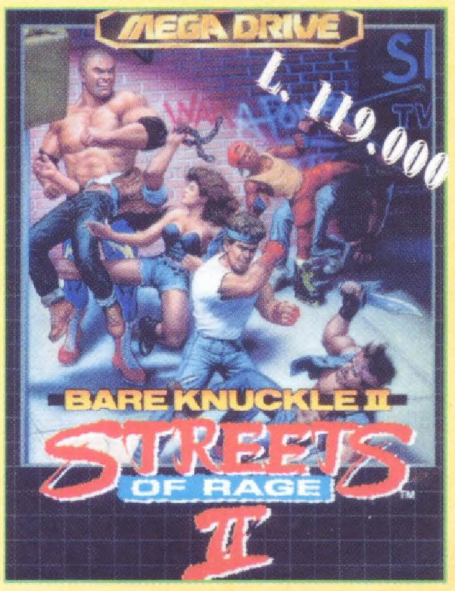
DOUBLE DRAGON II	L.	49.000
ROAD RUSH	L.	49.000
INTERNAT. HOCKEY	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	49.000
TERMINATOR	L.	59.000
DICK TRACY (PAL)	L.	59.000
GHOSTBUSTER (PAL)	L.	59.000
M.JACKSON MOONWALKER (PAL)	L.	59.000
LAST BATTLE (PAL)	L.	59..000
TURBO OUT RUN	L.	59.000
G-LOC (SIMUL. VOLO)	L.	69.000
THUNDERFORCE III	L.	69.000
STRIDER II	L.	99.000
FATAL FURY	L.	129.000

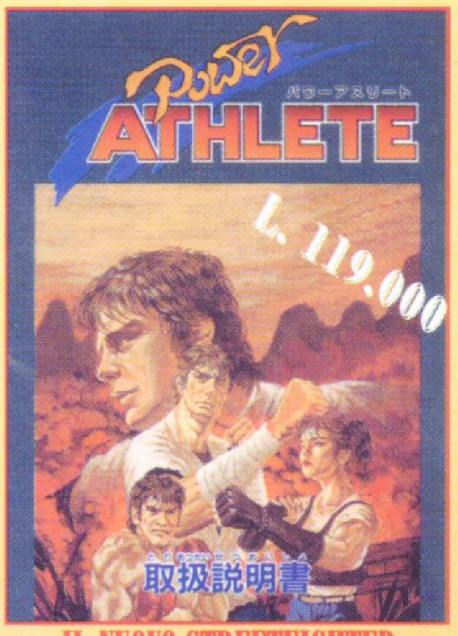
* OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

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
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

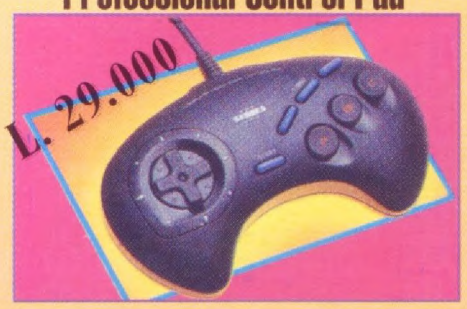
ADATTATORE EURO-JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONE SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000





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
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

STREETFIGHTER MEGADRIVE
DISPONIBILE A SETTEMBRE.

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!

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