IN REGALO IL DINO • BADGE

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

N.29
SETTEMBRE 1993

L. 5.000 (Frs.7.5)

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

OLTRE 50 VIDEOGIOCHI RECENSITI!

SEMPRE PIÙ GRANDE!
CVG NUOVO FORMATO

- BEASTLORD
- BEST OF THE BEST
- BLADE OF DESTINY
- DAVIS CUP
- F-17 CHALLENGE
- F1
- FIELDS OF GLORY
- GOLDEN AXE 3
- MAZINGA Z
- TORNADO
- ONE STEP BEYOND
- POWER TENNIS
- RETURN OF THE PHANTOM
- SPACE HULK
- STREETS OF RAGE 2
- STRIDER 2
- STRIKER
- SUPER TURRICAN
- TEKKAMAN BLADE

MORTAL KOMBAT
DAL COIN-OP AL MEGADRIVE

STREET FIGHTER 2 HYPER TURBO FIGHTING!

ESCLUSIVO!
LA NUOVA CONSOLE COMMODORE A 32 BIT

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

LAST ACTION HERO
LE PRIME IMMAGINI

• [illegible]4 • [illegible] • M[illegible]DRIVE • NEO GEO • LYNX • MASTER SYSTEM •

• [illegible] COIN-OP • GAMEBOY • NES • SUPER NES • RPG • GAME GEAR •

THE ORIGINAL

Micro Machines

SCALE MINIATURES





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:

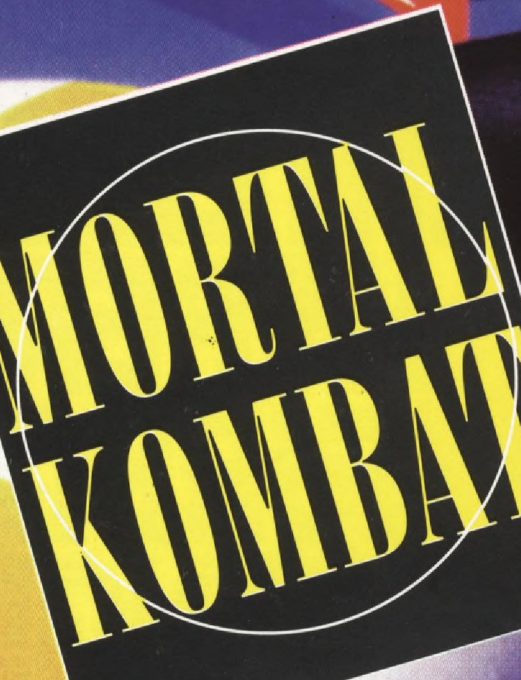
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

MORTAL KOMBAT

DISPONIBILI

TUTTE LE ULTIME NOVITA'!

16-BIT CARTRIDGE





MEGA GAME

"Includes HEAD TO HEAD two player racing option"

PRESENTI SMAU '93

CERCASI AGENTI PER ZONE LIBERE

QUEEN COMPUTER

Software & games

Emozioni Virtuali

ESTOTE PARATI

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D CONSTRUCTION KIT 2	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	.....
ACES OF THE PACIFIC DATA DISK *	59.900	.....
ALIEN 3 *	.....	TEL.
ALIEN BREED 2 (IL DIARIO) *	TEL.	.....
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.
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	.....
ATAC	99.900	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA *	169.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA *	149.000	.....
AV 8B HARRIER ASSAULT	99.900	89.900
A - TRAIN	99.900	99.900
A - TRAIN CONSTRUCTION SET *	49.900	49.900
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 *	119.900	119.900
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	.....
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT *	129.900	.....
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	.....
CENTURION	69.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHESS MANIAC 5 *	TEL.	.....
CHUCK ROCK II	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1 *	79.900	.....
COMBACT AIR PATROL *	.....	TEL.
COOL WORLD	.....	49.900
CREATURES	.....	59.900
CREEPERS	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT *	159.900	.....
CYTRON	.....	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARKLANDS	129.900	.....
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	.....
DAY OF THE TENTACLE *	TEL.	.....
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT *	79.900	.....





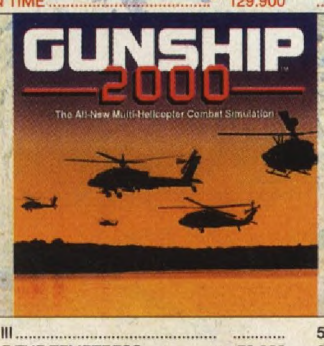
"NO! ALLA PIRATERIA DEI GIOCHI QUEEN COMPUTER HA SOLO PROGRAMMI ORIGINALI!"

TITOLO	IBM	AMIGA
DE LUXE PAINT IV *	.....	189.000
DESERT STRIKE *	.....	69.900
DOGFIGHT	139.900	.....
DOMINIUM	109.900	99.900
DRAGON'S LAYR III	99.900	89.900
DRIBBLING	.....	49.900
DUNE	79.900	.....
DUNE II (ITA) *	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
D - DAY *	99.900	99.900
ECOQUEST 2 *	109.900	.....
EL FISH *	89.900	.....
ELVIRA 2	89.900	.....
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	.....
FIELDS OF GLORY *	129.900	.....
FIRE & ICE	.....	49.900
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK *	109.900	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
INTERNATIONAL OPEN GOLF *	69.900	.....
INT. RUGBY CHALLENGE	79.900	.....
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	.....	49.900
KGB	89.900	.....
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	.....	TEL.
LA BELLA E LA BESTIA *	89.900	.....
LANDS OF LORE *	TEL.	.....
LAURA BOW II	99.900	.....
LEEDS UNITED	.....	49.900
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
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
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL *	TEL.	TEL.
LIVERPOOL	49.900	.....
LORD OF THE RINGS II	99.900	.....
LOST IN TIME *	129.900	.....



LOTUS III	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
M1 TANK PLATOON *	39.900	39.900
MAELSTROM	TEL.	.....
MANIAC MANSION (KIXX XL)	39.900	39.900
MANTIS	129.900	.....
MC DONALD LAND *	49.900	59.900
MERCENARIES *	109.900	.....
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	99.900	.....
MILLENIUM	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY *	89.900	.....
MORPH *	.....	59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF *	.....	89.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE	.....	59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	.....
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS *	59.900	.....
PACIFIC ISLANDS II	79.900	.....
PC ASTROLOGIA *	149.000	.....
PC AUTO *	169.000	.....
PC COSMOS *	169.000	.....
PC UOMO *	169.000	.....
PIRATES	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.
PREMIER MANAGER *	79.900	.....
PRIME MOVER	.....	TEL.
PRINCE OF PERSIA	.....	24.900
PRINCE OF PERSIA 2 *	99.900	.....
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	.....
PUTT PUTT	89.900	.....
QUEST FOR GLORY 3 *	109.900	.....
RAGNAROK	TEL.	.....
RAMPART	69.900	.....
REACH FOR THE SKIES *	99.900	89.900
RED ZONE	.....	69.900
RETURN OF THE PHANTOM *	129.900	.....
RINGWORLD *	109.900	.....
RISKY WOODS	69.900	69.900
ROAD RUSH	.....	59.900
ROBOCOD *	89.900	.....
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROME AD 92	89.900	69.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD *	TEL.	.....
SCRABBLE (SCARABEO) *	109.900	99.900
SENSIBLE SOCCER 92/93 *	79.900	69.900
SHADOW OF THE BEAST III	.....	69.900
SHADOW OF THE COMET	129.900	.....
SHADOW PRESIDENT *	159.900	.....
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

TITOLO	IBM	AMIGA
SMASH	.....	49.900
SOCCER KID *	.....	TEL.
SPACE CRUSADE	49.900	.....
SPACE HULK *	79.900	TEL.
SPACE LEGENDS *	99.900	.....
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	.....
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	.....
STRIP POKER LIVE *	59.900	59.900
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUB *	TEL.	.....
SUPERFROG	.....	79.900
SUPERHERO *	.....	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SYNDICATE *	99.900	79.900
TASK FORCE 1942	129.900	.....
TEAM SUZUKI	29.900	.....
TERMINATOR 2029 *	TEL.	.....
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE COMPLETE CHESS SYSTEM *	99.900	.....
THE DARK HALF *	89.900	.....
THE DIG *	TEL.	.....
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE *	109.900	.....
THE LEGACY	139.900	.....
THE LOST VIKINGS *	69.900	.....
THE MAGIC CANDLE III *	99.900	.....
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI	.....	TEL.
THE WALKER *	.....	59.900
TIE FIGHTER *	TEL.	.....
TORNADO *	99.900	.....
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	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
V FOR VICTORY	109.900	.....
V FOR VICTORY II	109.900	.....
V FOR VICTORY III *	129.900	.....
VALHALLA *	TEL.	.....
VEIL OF DARKNESS	119.900	.....
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST	79.900	.....
WACKY FUNSTERS *	TEL.	.....
WAR IN THE GULF *	89.900	89.900
WATERWORLD *	TEL.	TEL.
WAXWORKS	89.900	89.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 *	149.900	.....
WEEN	89.900	79.900
WHALE'S VOYAGE *	79.900	69.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? *	109.900	.....
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WING COMMANDER II	99.900	.....
WING - COMMANDER II SP. OPERATIONS II	49.900	.....
WOODY'S WORLD *	.....	TEL.
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	.....
WORLDS OF LEGENDS *	69.900	69.900
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 / 14:00 - 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
☐ 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		

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ 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

SOMMAR

AMIGA

BEASTLORD 44
F-17 CHALLENGE 54
ONE STEP BEYOND 59

PC

BETRAYAL AT KRONDOR 50
BLADE OF DESTINY - REALMS OF ARKANIA 58
FIELDS OF GLORY 56
LA BELLA E LA BESTIA 46
MIGHT & MAGIC IV DARKSIDE OF XEEN 54
RETURN OF THE PHANTOM 52
SPACE HULK 48
TORNADO 50
WHERE IN SPACE IS CARMEN SAN DIEGO? 52

LYNX

JIMMY CONNORS 70

GAME GEAR

STREETS OF RAGE 2 72
WWF STEEL CAGE 75

GAME BOY

BEST OF THE BEST 80
DR FRANKEN 2 76
POWER PAWS 74
RODLAND 78
TUMBLE POP 77

SUPER NES

MAZINGA Z 90
STREET FIGHTER 2 - TURBO HYPER FIGHTING 86
STRIKER 92
SUPER TURRICAN 84
TOTAL CARNAGE 83

MEGADRIVE

DAVIS CUP TENNIS 99
F1 94
GOLDEN AXE 3 106
MORTAL KOMBAT 102
STRIDER 2 112
TECNO CLASH 114
UCHU NO KISHI TEKKAMAN BLADE 96

MEGA CD

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 110

PC ENGINE

J. LEAGUE SOCCER 111
POWER TENNIS 113

NES

KIRBY'S ADVENTURE 114
MEGAMAN 4 114

MASTER SYSTEM

KRUSTY'S FUN HOUSE 114

I O SETTEMBRE '93 29

MAILBAG 8
Quando uscirà Street Fighter 3? Quando uscirà Superfrog 2? Le risposte a questi micidiali quesiti NON si trovano nelle pagine della Posta (quindi non scriveteci ponendo simili domande)...

NEWS 14
Con cosa giocheremo il prossimo Natale? Girate una decina di pagine e lo saprete...

PREVIEWS 24
Last Action Hero, Player Manager sullo SNES, Jurassic Park, Stardust, Apocalypse, Cannon Fodder, Frontier e molto, molto altro!

REVIEWS 44
Tutto il recensibile recensito!

ON! 67
Portatilando s'impara...

PLAYMASTER 115
La seconda parte della guida a Chaos Engine e uno Speciale Star Wing!

ARCADE ACTION 128
In diretta da Rimini, IUR e i suoi coin-op!!!

SPECIALE CD 135
Seconda parte del megaspeciale sui dischi d'argento: 3DO, Laseractive e, in esclusiva, il nuovissimo Amiga CD32!!!

FAR OUT 140
L'undici di questo mese esce un filmettino fatto in casa...

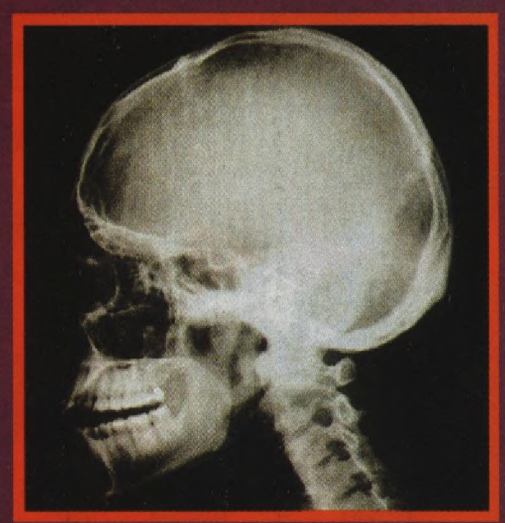
BOARD GAMES 143
Last but not least, as usual, Massimo RPG Torriani!



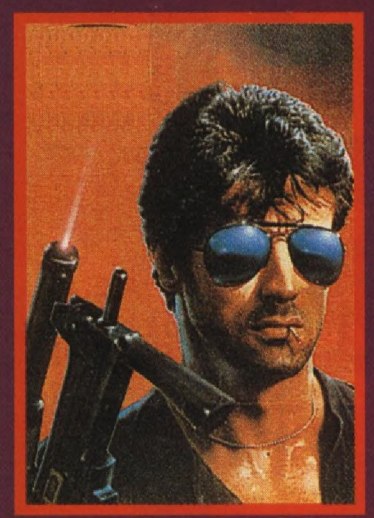
MASSIMILIANO "SAMURAI" ANTICOLI
Aaargh! Guardate nella foto com'è tornato il nostro Mad Max dalle vacanze: senza lo stress redazionale il buon vecchio Anticoli ha buttato su qualcosa come 289 chili e il bello è che nemmeno uno è di muscoli! Chissà cosa ne pensa la sua ragazza...



PAOLO "HOMER" CARDILLO
Al contrario di Max, Paolo ha sofferto della classica "sindorme di astinenza da videogiochi". Il risultato? Ha perso tutti i miliardi di capelli che aveva ed è diventato di un colore giallognolo che lo avvicina moltissimo ai componenti della famiglia Simpson...



FABIO "SLIM FAST" D'ITALIA
C'è chi ingrassa e chi dimagrisce... Fabio ha deciso di fare lo sciopero della fame per protestare contro il ritardo nella proiezione di Jurassic Park, film già uscito da mesi negli States. Fabio, ehm, cosa ne dici di mandar giù almeno un panino adesso?



SIMON "COBRA" CROSIGNANI
Eh, lo dicevamo che prendere troppo sole sulla zucca fa male... Mentre il resto della reda era in vacanza (si fa per dire), Simon ha passato tutto agosto sui campi a raccogliere cornetti, zucchine e affini... Ora se ne va in giro dicendo "Tu sei il male e io sono la tua cura": patetico...

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

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

SEGRETERIA DI REDAZIONE E COORDINAMENTO ESTERO
Loredana Ripamonti

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Marino Corti

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 LONGUELLO
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 B. (MI)
Tel. (02)66034295 - Fax (02)66034238

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

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

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Gorki, 69, 20092 Cinisello B.(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.(11num.)	L.38.500
Estero	L.77.000

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

STAMPA
IN.PRINT - Settimo Milanese (MI)

DISTRIBUZIONE
Sodip-Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello B. (MI)
Autorizzazione del tribunale di Milano n°445 del 16/12/1978 - Spedizione in abbonamento 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, Lan e Telecomunicazioni, Meccanica Oggi, PC Floppy, PC Magazine, Strumenti Musicali, Watt.

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

SUPER NES

VIRGIN

BITMAP BROS.

PICCHIADURO

GRAFICA

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

70

SONORO

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

50

GIOCABILITA'

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

74

LONGEVITA'

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

78

GLOBALE

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi ma la pigli comunque in considerazione. In altre parole vi dice se un gioco è bello oppure no.

78

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

SPECIFICHE DI CIASCUN PROGRAMMA A SECONDA DEL SISTEMA.

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!

Delusi per il forzato ritorno a casa dopo una fantastica vacanza? Eccovi CVG che vi tira su di morale; come? Ma con il fantastico gadget incluso nella confezione: un esclusivo dino-badge per tutti voi. Un distinto distintivo distiguibile dedicato al personaggio del momento: il Dinosauro. Senza dilungarmi troppo, vi auguro buona lettura e... a proposito una precisazione: nel numero di luglio/agosto per errore, durante la classica fase di stampa, sono saltati i voti di Asterix per Gameboy eccoli ora qui: Grafica 86 - Sonoro 65 - Giocabilità 86 - Longevità 81 - Globale 81 ci scusiamo con tutti i lettori.

La redazione

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione il box che contiene il commento presenta sullo sfondo un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.

WOW!
Un punto esclamativo non può che significare un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare in nessuna collezione di software.

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

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

L'EQUALIZZATORE

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

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

DIFFICOLTA' - La durezza del gioco. Se questo valore è elevato, avete la certezza che i vostri polpastrelli se la vedranno brutta.

CIAPA LI!

sempre tutti i videogiochi sempre nuovi arrivi

PERGIOCO ®

ecco la selezione di questo mese

Video Games

MEGADRIVE

SEGA MEGADRIVE FINAL SOLUTION	319900
SEGA MEGADRIVE INTERN.+ SONIC	299900
SEGA MEGADRIVE INTERNAZIONALE	249000

accessori

GAME ADAPTOR JAPAN/EUROPA	19900
MAGICARD vite infinite	65900
MEGADRIVE CONVERTER	39900
MENACER + TERMINATOR 2	139900
PRO PAD Trasparente	39900

giochi: best sellers

1° SONIC 2	99900
2° WORLD TROPHY SOCCER	113900
3° STREETS OF RAGE 2	159900
4° ECCO THE DOLPHIN	109900

giochi: ultimi arrivi

AMAZING TENNIS David Crane's	129900
AMERICAN GLADIATORS	127900
BATMAN Revenge of the Joker	113900
BLASTER MASTER 2	117900
BULLS Vs BLAZERS	129900
COOL SPOT	116900
DOUBLE DRAGON 3	117900
ELEMENTAL MASTER	105900
FATAL FURY	149900
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	117900
KING OF THE MONSTERS	115900
MEGA LO MANIA	136900
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	108900
OUT OF THIS WORLD	131900
RBI BASEBALL	115900
STARFLIGHT	129900
SUMMER CHALLENGE	119900
SUNSET RIDERS	99900
THE HUMANS	129900
TINY TOON	119900
TONY LARUSSA BASEBALL	139900
TURTLES The Hyperstone Heist	116900
WORLD CUP	105900
WORLD OF ILLUSION Giapponese	109900

GAMEGEAR

GAME GEAR SONIC SPORTS PACK	299000
SEGA GAME GEAR	199900

giochi: best sellers

1° SONIC 2	69900
2° BATMAN RETURNS	77900
3° ALIEN 3	83900
PRINCE OF PERSIA	75900

giochi:ultimi arrivi

ARIEL THE LITTLE MERMAID	79900
DONALD DUCK Lucky Dime Caper	79900
KRUSTY'S FUN HOUSE	72900
LAND OF ILLUSION	80900
R.C. GRAND PRIX	69900
SPIDER MAN Return Sinister Six	82900
TALE SPIN	79900
THE TERMINATOR	75900
VAMPIRE Master of Darkness	72900
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE	79900

console in miniature ... tutti i giochi

SUPER NINTENDO

SUPER NES + SUPER MARIO USA	399000
SUPER NINTENDO + SUPER MARIO	319900

accessori

16-BIT CONVERTER	31900
CAVO STEREO AUDIO/VIDEO *PAL*	32900
CONTROLLER *PAL*	32900
MARIO PAINT	119900
NINTENDO SCOPE 6 *PAL*	179900
NINTENDO SCOPE 6 USA	159900
PRO PAD Trasparente	39900
TOP FIGHTER	239900

giochi: best sellers

1° STREET FIGHTER II	179900
2° SUPER MARIO KART *PAL*	115900
3° DEATH VALLEY RALLY	139900

giochi: ultimi arrivi

ALIEN 3	131900
AMERICAN GLADIATORS	138900
B.O.B.	129900
BEST OF THE BEST KARATE'	139900
BUBSY	145900
CACOMA KNIGHT IN BIZYLAND	112900
CONGO'S CAPER	109900
FAMILY DOG	129900
JIMMY CONNORS PRO TENNIS *PAL*	139900
JOE & MAC *PAL*	139900
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	128900
KAWASAKI CARIBBEAN CHALL.	137900
KICK OFF *PAL*	161900
MARIO IS MISSING!	139900
MECHWARRIOR	131900
NHLPA HOCKEY 93	129900
POCKY & ROCHY	139900
RANMA 1/2	151900
SHADOWRUN	149900
SIM EARTH	149900
STREET COMBAT	131900
SUPER HIGH IMPACT	131900
SUPER NINJA BOY	119900
SUPER STAR WARS	132900
SUPER SWIV *PAL*	139900
THE GREAT WALDO SEARCH	107900
THE LOST VIKINGS	129900
VEGAS STAKES	122900
WOLFCHILD	131900
YOSHI'S COOKIE	125900

BOARDGAMES e Role games

Video Games

NINTENDO ACTION

NINTENDO ACTION SET	169900

giochi: best sellers

1° TERMINATOR 2 in OFFERTA!	59900
2° SUPER MARIO BROS 3	106900
3° F-15 STRIKE EAGLE	117900

giochi: il meglio

ACTION IN NEW YORK	94900
ALIEN 3	99900
BATTLETOADS	99900
CAVEMAN NINJA Joe & Mac	89900
CHIP'N DALE	114900
DUCK TALES	114900
ELITE	104900
HOOK	99900
LEMMINGS	89900
MANIAC MANSION	99900
QUANTUM FIGHTER	89900
STAR WARS	99900
THE ADDAMS FAMILY	99900
THE CHESSMASTER	79900
THE LEGEND OF PRINCE VALIANT	94900
TINY TOON	115900
WIZARD & WARRIORS III	89900
WRESTLEMANIA 3 STEEL CAGE	104900
YOSHI'S COOKIE	99900

ATARI LYNX

LYNX DELUXE + BATMAN	239900

giochi: una selezione ristretta!

A.P.B.	49900
BATMAN RETURNS	87900
CHECKERED FLAG	69900
GATES OF ZENDOCON	49900
HOCKEY	69900
HYDRA	54900
NINJA GAIDEN	69900
ROBOTRON	49900
TOURNAMENT CYBERBALL	49900
VIKING CHILD	69900
WORLD CLASS SOCCER	87900

NEO GEO

NEO GEO !! OFFERTA !!	499000

accessori

NEO GEO JOYSTICK CONTROLLER	139900
NEO GEO MEMORY CARD	62000

giochi

2020 SUPERBASEBALL	225000
3COUNT BOUT	499000
ART OF FIGHTING	429000
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	167000
BURNING FIGHT	269000
CYBER-LIP !! OFFERTA !!	75000
EIGHT MAN	269000
FATAL FURY	269000
FATAL FURY 2	499000
JOYJOY KID !! OFFERTA !!	75000
KING OF THE MONSTERS	225000
KING OF THE MONSTERS 2	319000
LEAGUE BOWLING !! OFFERTA !!	75000
MAGICIAN LORD	167000
MUTATION NATION	269000
RIDING HERO	167000
ROBO ARMY	225000
SOCCER BRAWL !! OFFERTA !!	199000
SUPER SIDEKICKS	485000
WORLD HEROES 2	459000

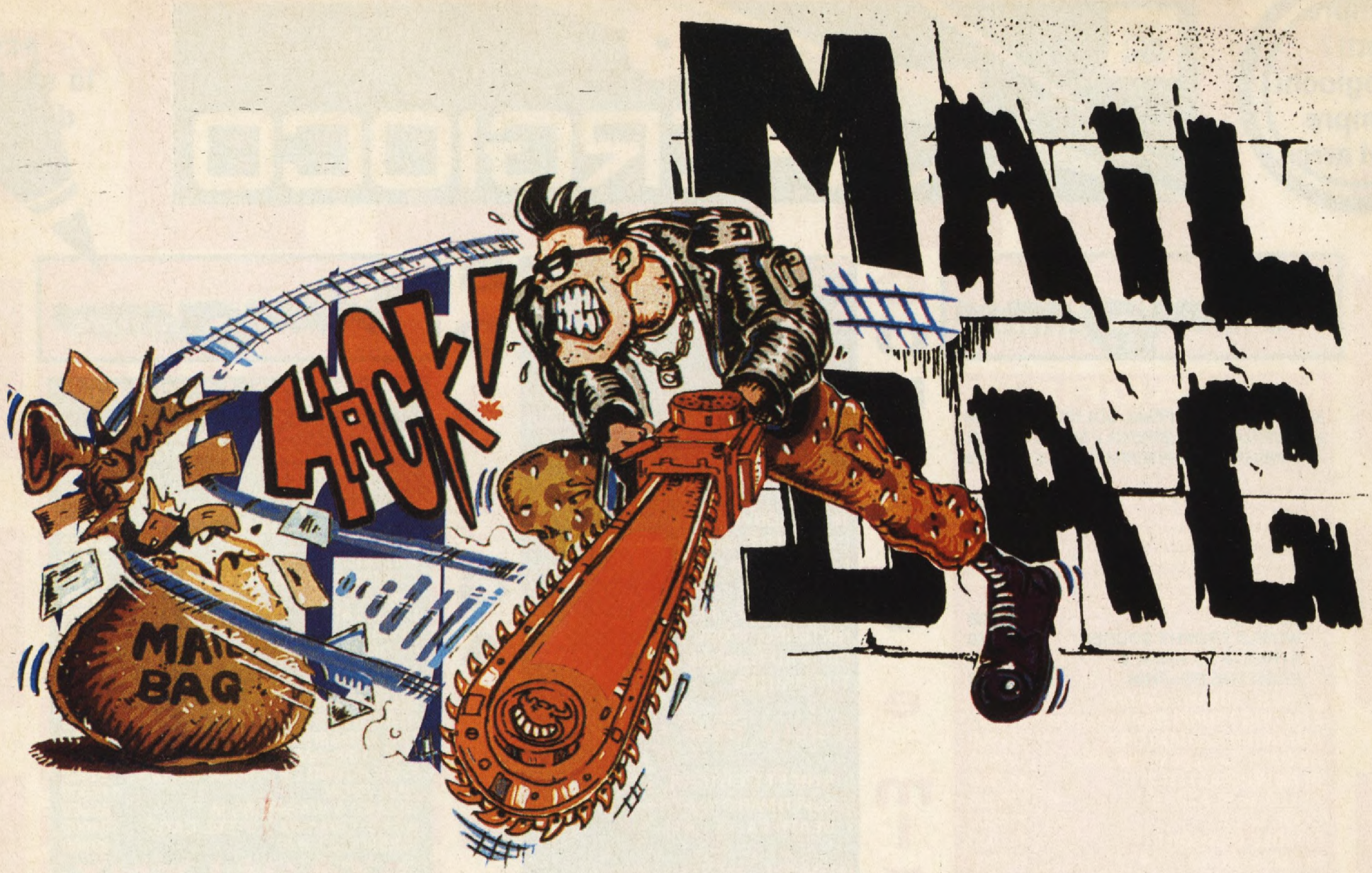
Game Art

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

COMPENDIO GIOCHI NEWS in omaggio da PERGIOCO e bollettino settimanale console



MAIL BAG

GIOTTO VA A CIAPA' I RAT!

Giurassica redazione di CVG ho letto del vostro appello lanciato il numero scorso e ho deciso di mandarvi qualche scarabocchio. Vi seguo ormai da diversi anni e vi ritengo la rivista del settore più "fresca", il che in questa stagione non guasta! Come ogni buon amante del processore il mio sogno sarebbe di collaborare per una rivista di videogiochi, anzi sarei disposto addirittura a dare il braccio destro (del mio principale, naturalmente) per realizzare questo sogno. E siccome a sognare sono bravo, non disprezzerei neanche di accaparrarmi un bel Neo Geo per cui vi mando un disegnino anche per quello (se volete aggiungo il braccio sinistro del corpo). Sarebbe megalitico poi se aprendo il numero prossimo di CVG vedessi pubblicato un mio scarabocchio (questo vale almeno un piede destro)!!! E poi hanno ragione quelli che vi scrivono lamentandosi dei disegni, non perché siano brutti, ma perché già pubblicati nella versione inglese. Siamo o non siamo un popolo di inventori, navigatori, operai, capi, salumieri, giornalai, recensori, ecc... E quindi perché non farceli in casa? Sarebbe spassoso vedere ogni mese l'angolo della Posta imbrattato di scarabocchi di ogni tipo e



L'altro giorno, preso da un improvviso raptus, sono andato a rivedermi uno dei vecchi numeri di CVG che custodisco gelosamente su uno scaffale con tre dita di polvere... Tutto quello che posso dire è: pazzesco. La nostra e vostra rivista è cambiata un sacco da quei tempi (provate ad andare a rivederle se ancora le conservate): ci sono più pagine, più recensioni, più concorsi... Più tutto. Ma di una cosa soprattutto mi sono accorto: ci sono più CVG Hit! e voti sopra il 90%. Questo, in teoria, significherebbe solo una cosa: escono giochi belli e divertenti in maggior numero. Alquanto stranamente però, se devo ripensare a cosa ho giocato maggiormente negli ultimi anni mi vengono in mente quasi esclusivamente titoli anteriori al 1991. Allora ho fatto qualche minuto di riflessione e ho ripensato a tutte le lettere che invocano voti superiori al 98% e simili (ce n'è una anche in questo Mailbag) e ho tratto una conclusione, semplice, banale, ma, a mio parere, efficace. Quale? Pensateci su e ci arriverete anche voi... E nel caso non vi venisse in mente niente scrivete chiedendo aiuto a:
CVG Mailbag
c/o Gruppo Editoriale Jackson
Via Gorky 69
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Devo essere completamente impazzito per fare un'intro del genere, ma ormai è troppo tardi per cambiarla. Il sasso è stato tirato. Dove? E chi lo sa? Vai che fra un paio di mesi è finita...-
Simon



formato fatto dai lettori!! Anche perché ritengo che la posta sia una delle colonne portanti delle riviste di giochi; un lettore, non avendo tutti i computer e tutte le console del mondo, non si spara tutte le recensioni, ma sicuramente leggerà la posta che è anche più "interattiva". Quindi, la domanda nasce spontanea: perché non più pagine alla posta? Costerebbe un occhio? Non c'è problema: vi mando quelli del capo! OK ora chiudo prima che pensiate che mi sia bevuto il cervello (chissà se quello del capo...). Vi mando i miei più splatterosi saluti in attesa di vostre notizie. Intanto, per ammazzare il c... ehm... il tempo, mi metto a incartare frattaglie di vario tipo. Ciao!
Maurizio "Ben" Benedetti

Fosse sempre così... Uno fa un appello per avere dei disegni decenti da mettere nella posta e dopo un paio di mesetti arrivano in reda degli autentici capolavori! Ben, lasciatelo dire, sei un mito giovanile!!! Come hai visto i tuoi "scarabocchi" (e non essere così modesto!) sono stati pubblicati e non è finita qui: estasiati dalle tue produzioni abbiamo deciso di regalarti un bell'abbonamento alla tua rivista preferita, Splatter Mese, anzi no, CVG! Collaborare per una rivista di videogiochi? Beh, sappi che molto spesso i sogni diventano realtà (in ogni caso, hai fatto bene a mettere il tuo numero di telefono nella lettera)... Per quel che riguarda il Neo Geo con le sue tre cartuccione (una di queste, ricordo, è FATAL FURY 2, non Pong!!!) non ti resta che aspettare l'estrazione del 15 ottobre e tenere le dita incrociate (anche quelle del tuo capo, se vuoi). Agli altri lettori ho solo una cosa da dire: seguite l'esempio di Ben! Come lui stesso ha scritto nella sua lettera, sarebbe bello un Mailbag pieno di disegni dei lettori, quindi datevi da fare! Ampliare la Posta? Quasi impossibile: questo significherebbe levare spazio a qualche altra rubrica (News, Previews, Reviews, Arcade Action...) e tale defezione non farebbe piacere ad altri lettori. Cinque-sei pagine di Mailbag è probabilmente lo spazio migliore, considerato che (unici in Italia) ci dobbiamo occupare di tutti i computer, le console, i coin-op, i board games... Inoltre, e questo è una specie di rimprovero, bisognerebbe tenere alto il livello delle lettere per, non so, 9-10 pagine e in molti casi vi assicuro che l'impresa sarebbe alquanto ostica: ogni giorno infatti arrivano TONNELLATE di lettere della serie "Quando esce Street Fighter 3? Quando esce Superfrog 2?" che, una volta lette, nel 99% dei casi vengono cestinate. A buon intenditor...

IL RECENSORE E' UN BEOTA!

Questo mese l'argomento è uno solo e ad aprirlo è una domanda di Alfredo Antonacci: "Qual è il migliore gioco di calcio di tutti i tempi?". Come avrete già capito, il titolo incriminato di questo mese è Goal! di Dino Dini. Quello che ho notato leggendo le vostre lettere e sentendo i pareri di tutti quelli che hanno comprato il gioco è che ci sono due fazioni ben divise fra loro: c'è chi lo disprezza e chi invece lo adora alla follia. Finora non ho trovato una persona a cui sia piaciuto normalmente! Pazzesco! Prima di esprimere il nostro parere riteniamo doveroso pubblicare la lettera (tagliata, sorry) di Davide "Zak" Moretto: "Goal! è una vera presa in giro!!! Ma come, mesi e mesi di anteprime, notizie, foto sconvolgenti e poi è tutto qui? Come è possibile che un gioco del genere sia osannato praticamente da tutti quando:
1) Non c'è una coppa (al contrario delle informazioni sul retro della confezione)
2) Ogni fallo è al 98% un'ammonizione o, più raramente, un'espulsione.
3) Le visuali multiple sono cannate, nel senso che quella ravvicinata è TROPPO ravvicinata e quella più lontana è troppo "out", tale da far sembrare i giocatori di Sensisoccer dei giganti beoti.
4) il sistema di controllo è ridicolo: ammetto che alcuni dribbling sono spettacolosi, ma l'inerzia, a parer mio eccessiva, e l'impossibilità di vincere un contrasto, se non vaccando (sto parlando dei livelli avanzati), fanno diventare il gioco frustrante, cosa che un gioco di calcio non dovrebbe MAI essere contando che non si può vivere 4 ore al giorno davanti al monitor per impadronirsi di tutti i tipi di movimento del giocatore (sono troppi! E' come fare un picchiaduro con 12 tasti, a cosa serve?).
5) I portieri sono delle s*e umane, soprattutto quelli del Giocatore VS Computer. L'unica nota positiva di 'sta delusione è il sonoro, veramente notevole. Concludendo penso che Goal! sia di gran lunga inferiore sia a Sensisoccer, che comunque ho apprezzato a poco a poco, e sicuramente a Kick Off 2 che rimane il migliore, insime al titolo Sensible..."**
Dunque, premetto che per molti punti sono d'accordo con Davide, ma su due cose non concordo: innanzitutto non è vero che non ci si può impadronire dei movimenti del giocatore. Se c'è gente che sa a memoria tutte le mosse segrete di Street Fighter 2, World Heroes 2 e Mortal Kombat perché non imparare anche quelle di Goal? E poi il paragone Goal - Sensible, fatto anche da altre riviste del settore (ciao Alberto!), diciamolo una volta per tutte, è INESISTENTE!!! E' un'assurdità, sarebbe come paragonare Street Fighter 2 a Final Fight o TV Sports Basketball a Michael Jordan in Flight. I due titoli sopracitati hanno come unica caratteristica in comune quella di essere due giochi di calcio, e basta! Sensisoccer è un arcade puro, fatto per i giocatori medi, per chi non riusciva a giocare a Kick Off o per chi non ha molta dimestichezza con il joystick. Goal! è una simulazione completa, fatta per tutta un'altra utenza. Come tale va paragonato con un titolo simile, ovvero Kick Off 2. Bene, dite quello che volete, ma dopo averci giocato per un bel po' rimango del parere che Kick Off 2 Final Whistle è superiore a Goal!: più giocabile, più divertente, più longevo, più impegnativo, più... Un gioco di calcio. Ovviamente Paolo non la pensa come me ed è rimasto affascinato dai colpi di testa e dalle rovesciate di Goal!, ma, si sa, de gustibus... E coi cosa ne pensate?

U2...AFFONDATO!

Caro CVG
spero che pubblichiate la mia lettera, ne sarei molto felice.

Ho tredici anni ed è dal numero uno che compro la vostra rivista senza perderne neppure un numero e devo proprio dire che in circolazione non ci sono riviste migliori di quanto lo è questa. Io posseggo un PC, un Game Boy e un Atari 2600 che è da ormai molti anni rinchiuso in un armadio. Le domande che vorrei porvi sono queste:
1) Quand'è che uscirà un bel calcio per il PC come lo è European Football Champ per il Super Nintendo?
2) Quand'è che un gioco del PC verrà recensito con un punteggio sopra 95 come vengono recensiti alcuni giochi Super Nes?
3) Verrà fatto Super Mario Kart in versione PC?
4) Uscirà un picchiaduro decente in versione PC?
Mi raccomando non scordatevi di rispondere a questa domanda, è molto importante per me: vi piace Bono Vox e il suo gruppo?
Francesco Cardini

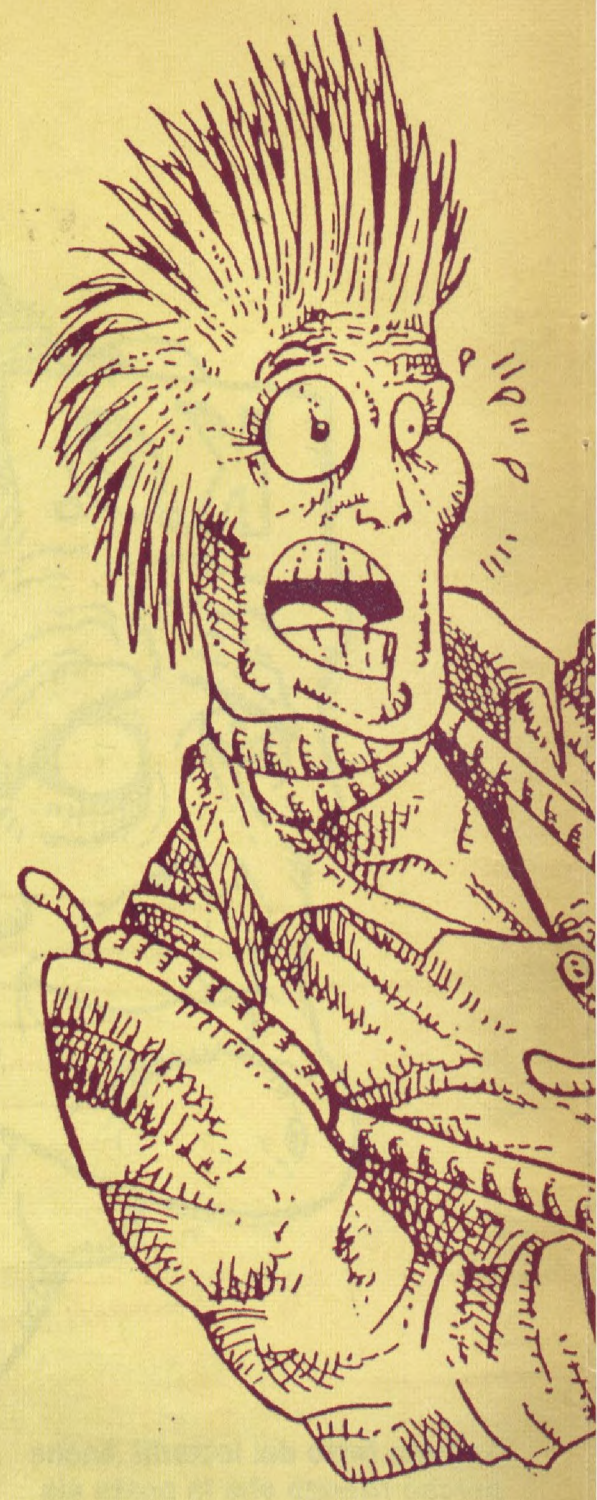
Bono Vox... Hmmm... Personalmente trovo gli U2 abbastanza irritanti e ipocriti, ma qualcuno ha detto che parlare male del gruppo irlandese è come sparare sulla Croce Rossa, quindi beccati codeste risposte caro Franz:
1) European Football Champ? Ma beccati Sensible Soccer che è 200 volte meglio!!!
2) Argh, che nervi! Ma che differenza fa per voi se un gioco piglia 95 o 96??? Non riuscite a dormire la notte? Non riesco a reggere le lettere del tipo "Perché avete dato solo 96% a Pippo 2?" Oppure "Perché Paperino sullo SNES ha preso 89% e sul Megadrive solo 88% ?". Ma per voi è così importante una banale percentuale? Leggete i commenti invece che contengono consigli utilissimi sul possibile acquisto del gioco, specie per quanto riguarda i giochi PC che richiedono spessissimo hardware ultrapompato. I giochi sopra il 90% sono comunque una figata, punto e basta.
3) No.
4) Aspetta Body Blows e vedrai...

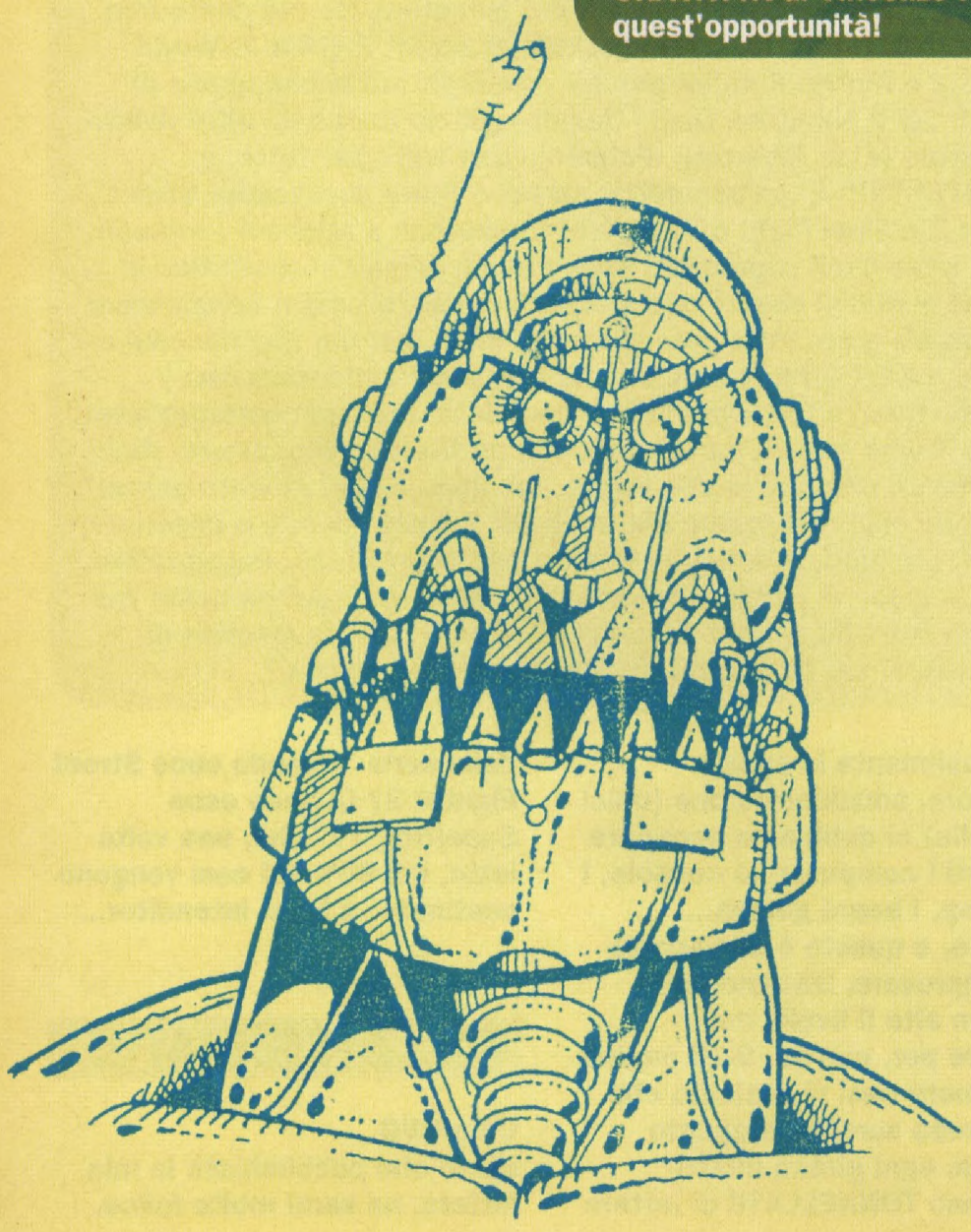
STATE OF THE ART

Hmmm, qui c'è qualcosa che non quadra... Ragazzi, vi ricordo che questa è la Top Ten di tutti i tempi e non degli ultimi anni! Possibile che non ricordiate giochi mitici per Atari VCS, Intellivision, Coleco, C64, Spectrum o coin-op che hanno fatto epoca??? Spremetevi il cervello, forza!! Guardate che non esiste solo Street Fighter 2, dannazione (personalmente non lo metterei nemmeno nella mia Top 30, non vale nemmeno un decimo di giochi da sala come Gyruss, Super Mario Bros. o, se volete qualcosa di più recente, Power Drift). Certo, la classifica riportata qui sotto può essere utile come "lista della spesa essenziale": se uno ha lo SNES sa che deve avere a tutti i costi Street Fighter 2 e F-Zero (occhio che fra poco esce il seguito!!!), se ha l'Amiga Kick Off 2, Superfrog e Turrican 2 (ma i giochi Cinemaware dove sono) e se ha il PC Formula 1 Grand Prix. Su questo siamo tutti d'accordo, ma siete DAVVERO convinti che questi siano i dieci migliori videogiochi di tutti i tempi??? Leggetevi la Top 10 State of The Art e pensateci su...

1)	Street Fighter 2	COIN-OP/SNES	(2)
2)	Formula 1 Grand Prix	AMIGA/PC	(4)
3)	Kick Off 2	AMIGA	(1)
4)	Tetris	GAMEBOY	(5)
5)	Super Mario 3	NES	(NEW)
6)	Sonic the Hedeghog	MEGADRIVE	(6)
7)	F-Zero	SNES	(NEW)
8)	Superfrog	AMIGA	(NEW)
9)	Turrican 2	AMIGA	(NEW)
10)	PC Kid 3	PC ENGINE	(NEW)

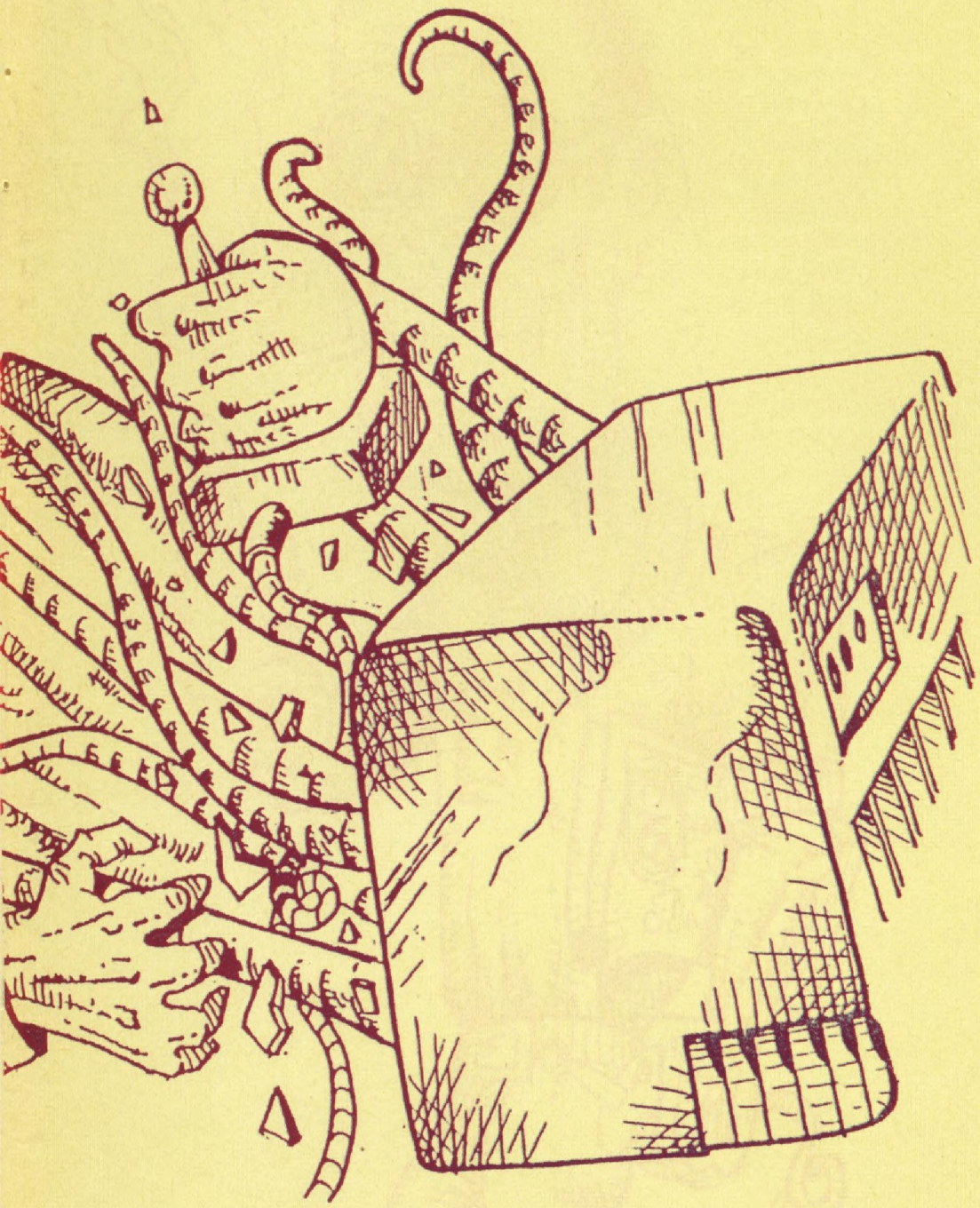
Ci avete pensato? Non siete d'accordo? E allora cosa aspettate a mandarci la vostra classifica? Ho capito, ci vuole un incentivo... D'accordo, fra tutte le cartoline che ci arriveranno estrarremo un vincitore che riceverà una foto ESCLUSIVA di Paolo Cardillo con i capelli corti e UNA MITICA CRAVATTA di Vincenzo Renzi!!! Non lasciatevi sfuggire quest'opportunità!





SHORTS

Trenta-quaranta fan di Street Fighter ci hanno scritto angosciati e angustiati. Il motivo? Beh, è riassunto nella lettera di Giorgio Ledda: "Nel numero 26, nella seconda parte dei trucchi per Street Fighter 2, fra le numerose foto (tutte prese dalla versione per SNES) compare quella di M. Bison nello schermo di Chun-Li! Com'è possibile!?! Esiste, per caso, un cheat mode che permette l'uso dei campioni finali?". Ebbene sì, ci avete scoperto: il cheat mode esiste. Per metterlo in pratica dovete premere sette volte L, quattrodici R, una ciascuno X, Y, A, B e Select, tre Start, andare a rispondere al telefono che nel frattempo è squillato, ribaltare il Super NES un paio di volte, premere ancora L, mangiarvi un panino alle cozze



piedi la tua ultraodiata prof. di storia, o no?): tranquilla, il NES è più vivo e vegeto che mai. Certo, a causa di Super NES e Megadrive non è più LA console per eccellenza come qualche annetto fa, ma di giochi ce ne sono e ne devono uscire ancora un fracco... Per rispondere velocissimamente alla tue domande, i R.E.M. e i Duran Duran non ci piacciono nemmeno un po' (pensa che i R.E.M. sono il gruppo che odio di più insieme agli 883... - Simon), Djordijevic è un mito (almeno teniamo alla stessa squadra di basket...) e, soprattutto, NON TIFIAMO TUTTI PER LA JUVENTUS! Queste sono cose che possono far adirare moltissimo un redattore che vede solo rossonero (Simon) o il "Gran Capo" Fil Canavese, tifoso interista.

Mi ero ripromesso di parlare esclusivamente di videogiochi nel Mailbag, ma, anche a causa vostra, questo è praticamente impossibile: un "PEACE in full effect" se lo merita DJ Aladdin di Udine, una delle 2 o 3 persone al mondo con i miei stessi gusti musicali (e non solo, visto che teniamo anche alla stessa squadra di calcio... Pazzesco!). Concordo al 99% con quello che hai scritto: solo al 99 perché a me il funky non dispiace e gli Arrested Development non mi esaltano, ma nemmeno mi irritano, semplicemente non fanno rap e il concerto, lasciamelo dire, non era davvero niente male (vero Matteo? Eheheh...). Ah, i De La Soul esistono ancora e fra un po' uscirà il nuovo LP e per quel che riguarda i miei pezzi preferiti... Hmmm... Ti dico gli LP: "Straight Outta Compton" dei N.W.A., "It Takes a Nation..." degli unici Public Enemy e una compilation giapponese con un pacco di remix, sempre dei P.E. Fai una cosa; scrivi ancora e schiaffa il tuo numero di telefono che facciamo un paio di chiacchere e dire per sei volte di fila tutto d'un fiato "Tre tigri contro tre tigri"... No ragazzi, ho idea che sia un bell'errorazzo della reda (ahia, questo è grosso...).

Giacomo Ortolan chiede il segno astrologico dei componenti della redazione (meriteresti di non essere citato per simili domande! Questo è CVG, mica Astra...) e cosa sia la Black Rage: caro Giacomo, non si tratta nient'altro che di una console "Neo Geo style" in grado di leggere le schede Jamma, ovverosia le schedazze su cui si trovano la maggior parte dei coin-op al giorno d'oggi. Vantaggi? La possibilità di giocare al vero Street Fighter 2 Champion Edition nella comodità della propria casupola. Svantaggi? Prova un po' a indovinare: i prezzi delle schede...

Quattro autentici miti giovanili. Di chi stiamo parlando? Ma di Emanuele Viola, Stefano Aquino, Nicola Tomljanovich e Marco Genovesi, in arte il D.E.X. Team: il quartetto ci ha spedito la preview di una simulazione motociclistica che stanno preparando e, ragazzi miei, credetemi quando vi dico che avete fra le mani qualcosa che scotta. Dark Blade, questo il titolo del gioco, vanta una realizzazione tecnica impressionante e una chiara ispirazione a un classico come Super Hang On, il che non guasta. In breve, un gioco massivo che non può non meritare la pubblicazione da parte di qualche software house senza le fette di salame sugli occhi (che schifo). In bocca al lupo, fratelli e fatevi sentire!

Ci ha scritto nuovamente la simpaticissima Manuela (quando leggerai queste righe, non dovresti più avere fra i

CHI FA DA SE' FA PER TRE

Ehi, che fine hanno fatto le recensioni dei lettori? Eheheh, vi piacerebbe saperlo? Ebbene... Le abbiamo bruciate! No, no, calmi, sto solo scherzando! Questo mese niente voti e giudizi: il tutto è rimandato al Gran Finale del mese prossimo in cui, lo rammento, sceglieremo i migliori manoscritti e comunicheremo premi e cotillons vari (lo so, dovevo già farlo su questo numero, ma la voglia di andare in vacanza ci ha costretto a stringere i tempi e così...). Adesso forza, datevi da fare, scegliete un gioco e fate una recensione completa, piacevole da leggere e, soprattutto, ORIGINALE! Potreste entrare a far parte del folle team di CVG, un'occasione da non perdere. Tanto per soddisfare coloro che hanno già mandato le proprie opere pubblichiamo la Top 20 delle migliori recensioni giunte in reda finora...

TOP TUENTI

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

e magari al prossimo concerto si va assieme (visto che da quello che hai scritto siamo andati agli stessi "live" finora...). Un'ultima cosa: non credere che non lo sappia, DJ Aladdin è uno dei componenti del Rhyme Syndicate di Ice "Motherfuckin'" T... Eheheh...

Lo stesso discorso appena fatto vale per Little Cube di Roma (mi dispiace, ma ci è impossibile pubblicare l'indirizzo del tuo club perché troppo "fuori bersaglio" rispetto a CVG): try again, boyeeee...

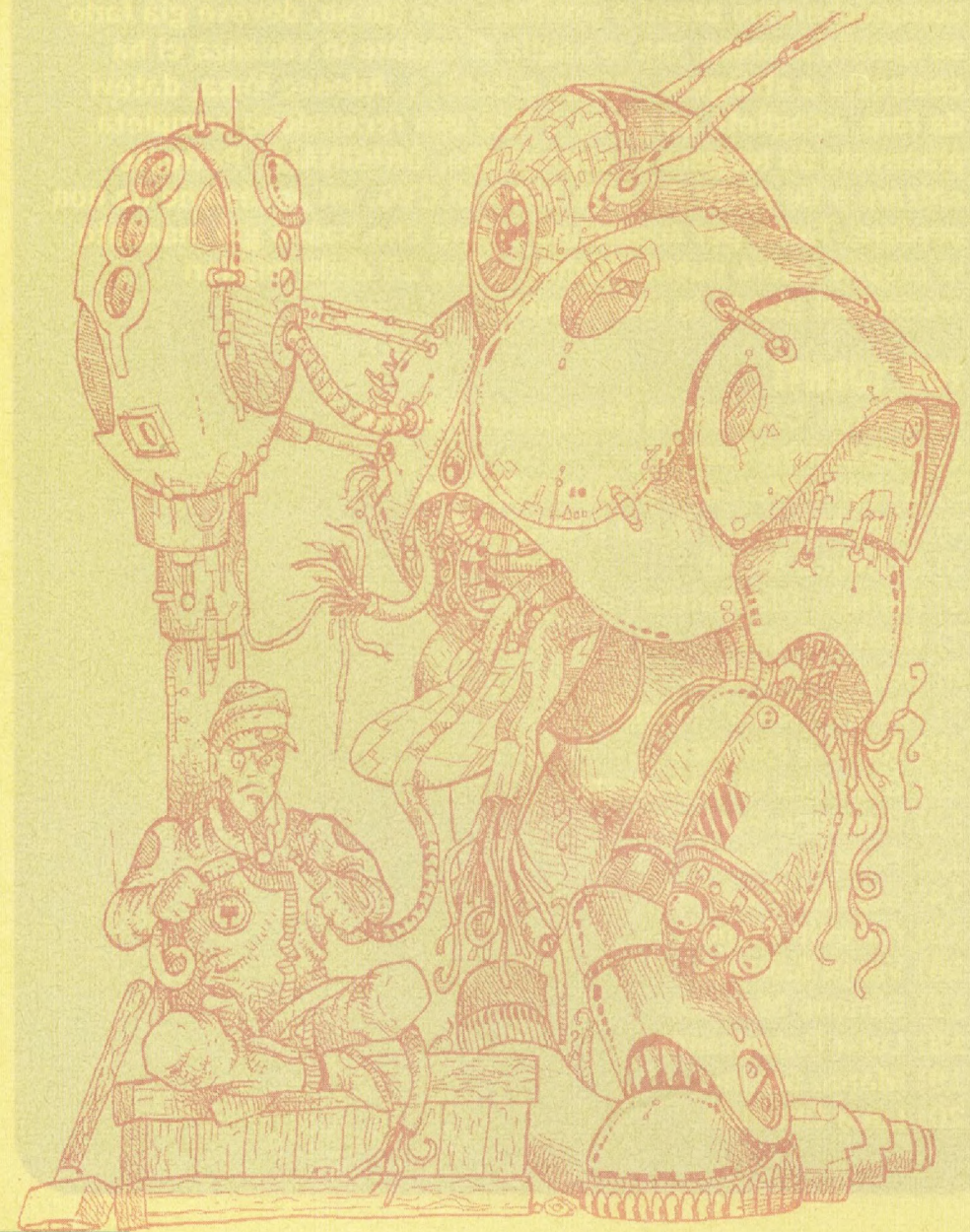
E' L'ORA DEI CLUB!

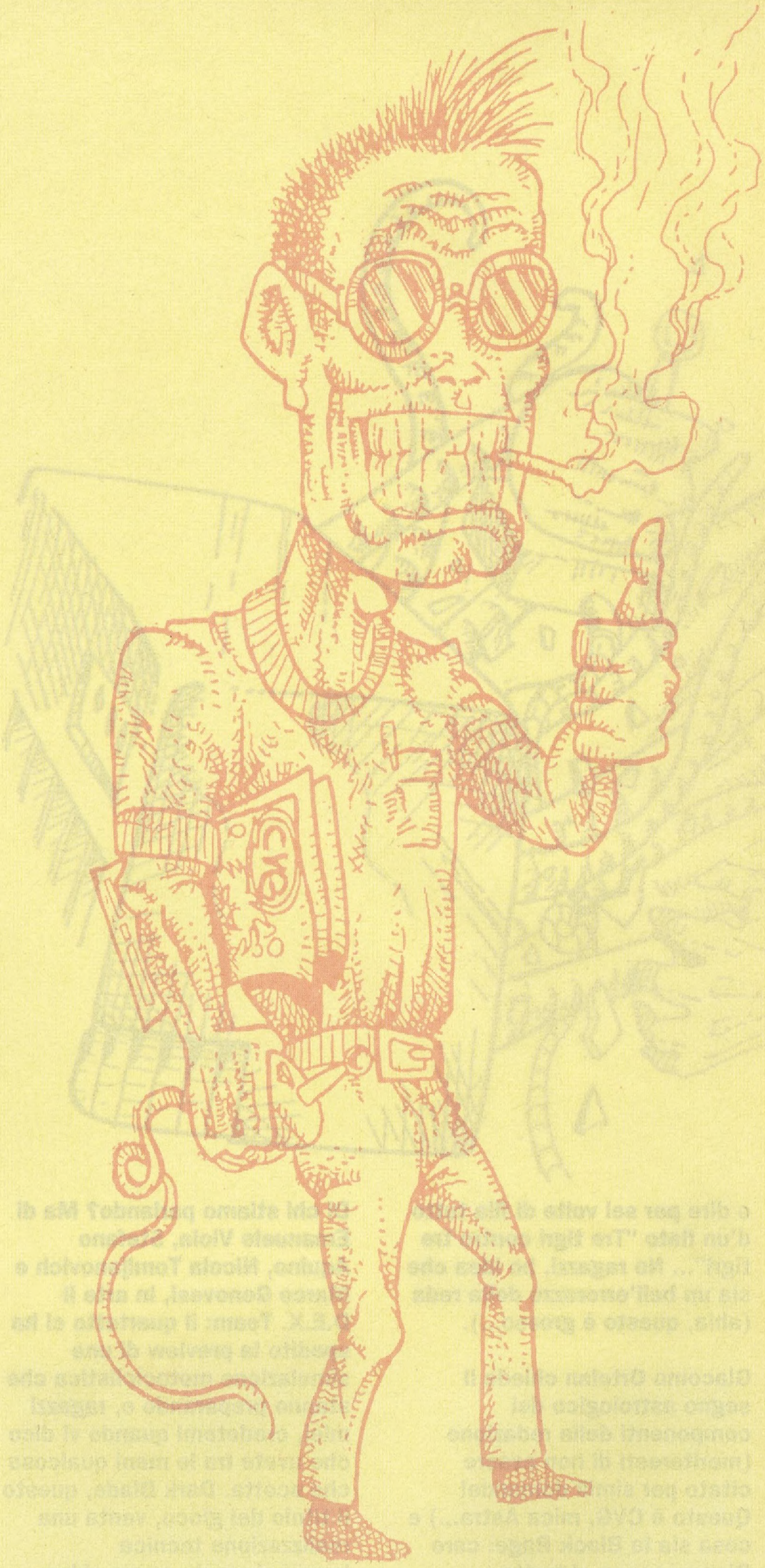
E' nato per gli utenti di Black Rage e Black Power il club Arcadia con un'eccezionale fanzine mensile con foto, recensioni, prezzi, servizi e notizie sul mondo dei coin-op. La fanzine costa 2.500 lire (solo per coprire i costi e le spese di spedizione) e si paga in contrassegno al postino. Telefonare allo 0373/273986 chiedendo di Massimo oppure scrivere a:
ARCADIA c/o Massimo Garghentini
Via A. Stradivari n.7/E
26017 Trescore Cremasco (CR)

Siamo un team di programmatori, grafici e musicisti chiamato Hypnotica, abbiamo alcuni progetti in corso e a tal proposito abbiamo bisogno di altri collaboratori, in teams o singles, soprattutto (ma non solo) programmatori Amiga e PC.
N.B.: Non siamo un marchio, solo un gruppo di ragazzi appassionati e volonterosi.
Contattate:
Massimiliano Sallustri
Via S. Maria 14
67062 Magliano dei Marsi (AQ)
Tel. 0863/517885

Aspiranti recensori di tutta Italia: possedete un Master System, un Megadrive o un Game Gear e vi piacerebbe entrare a fra parte della redazione di una rivista che si occupa solamente delle tre mitiche console Sega? Cosa aspettate allora a spedirmi una recensione di un gioco? Spedite numerosi al seguente indirizzo:
Gabriele Sapori
Via Bianconi 6
40137 Bologna

Vorrei contattare possessori di Megadrive a San Salvo e dintorni per formare un club. Il mio indirizzo è:
Schiarizza Rocco
Via Cesare Battisti 19





66050 San Salvo (Chieti)
tel. 0873/549398

Cerchiamo ragazzi/e di ogni età che possiedano un PC, tanti programmi e una bella sorella per il nostr club "Maxi PC Mania". Se volete avere notizie più approfondite scrivete a questo indirizzo:
Raffafele Bisconti
Via A. De Gasperi 13
08020 Budoni (NU)

Cerco esclusivamente in Vicenza o provincia possessori di Megadrive e/o Master System per eventuale fondazione club allo scopo di effettuare scambio e compravendita di cartucce. Scrivete o telefonate a:
Diego Canzato
Via Postale Vecchia
36070 Trissino (VI)
Tel. 0445/963519
Piazza Manuel
Via Palladio 17
36070 Trissino (VI)
Tel. 0445/490434

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

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!**

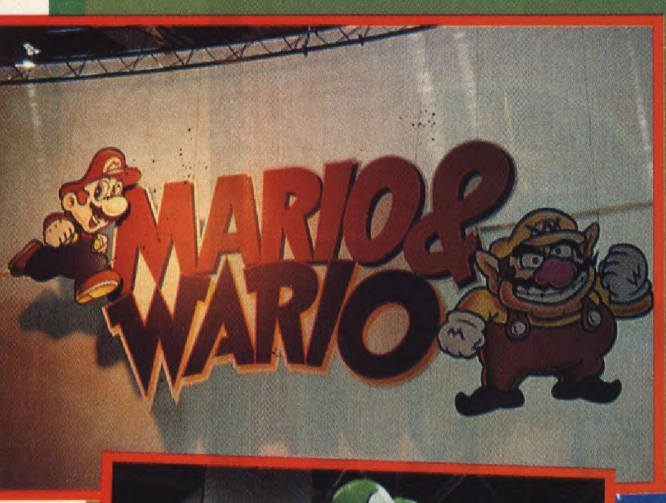
CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

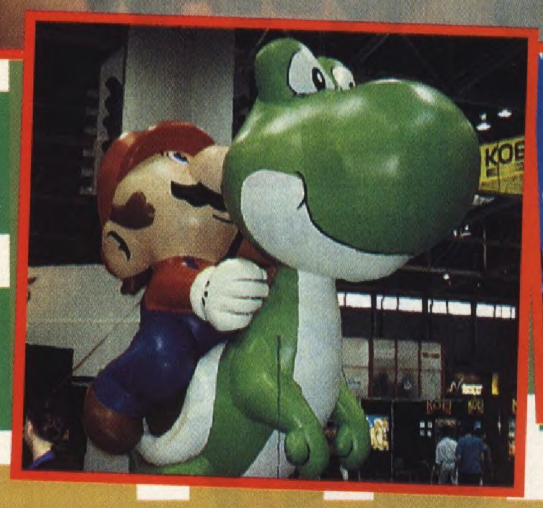
TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

NEWS

MARIO FOREVER

Oltre a Super Mario All Stars (che vi avevamo annunciato il mese scorso come Super Mario Collection) la Nintendo ha deciso di festeggiare i 100 milioni di giochi di Mario venduti con altri nuovi giochi con l'idraulico più famoso dl mondo. Mario & Wario, per Super Nes, sarà un gioco in stile Lemmings in cui bisognerà sfruttare nientemeno che il mouse apposito (incluso comunque nella confezione). Wario Land sarà invece la terza puntata della saga piattaformica su Gameboy e questa volta farete la parte dei cattivi! Yoshi's Safari sfrutta alla grande il Modo 7 e vi vede nei panni di Mario (toh! Chi si vede) in groppa al fido draghetto Yoshi. Lo scopo del gioco è sparare ai nemici che vi vengono incontro per dodici livelli di tiro al bersaglio.



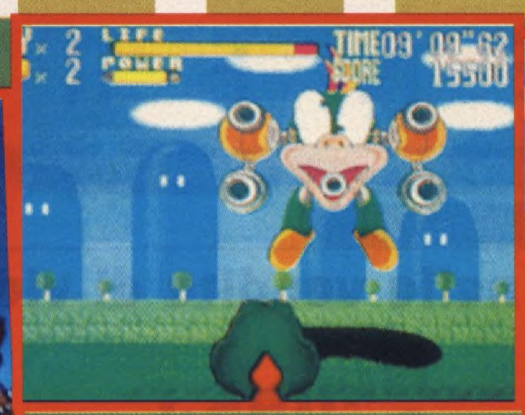




ACCLAIM E JAMES CAMERON INSIEME!

Con uno degli accordi più grossi di questa stagione videoludica, la Acclaim si è assicurata i diritti di tutti i prossimi film di James Cameron, che per chi non lo sapesse è il regista di Terminator 1 e 2 e Abyss. L'accordo fra la Acclaim e la Lightstorm Entertainment, la società di Cameron, prevede che le due compagnie lavorino insieme ai tie-in dei film direttamente dalle sceneggiature originali, con i programmatori che avranno libero accesso al set dei film durante le riprese. Il primo film che verrà coinvolto nell'affare sarà True Lies, il nuovo progetto di Cameron, che vede Arnold Schwarzenegger nei panni di un esperto di armi nucleari coinvolto in una cospirazione del governo. Dicono che potrebbe essere il grande successo della prossima estate, subito dopo Spiderman, altro film che Cameron sta dirigendo. "Dopo l'incredibile successo di T2, siamo entusiasti di tornare a collaborare con la Acclaim..." ha detto lo stesso Cameron.







033101038350 1!!!

No, non stiamo dando i numeri (non ancora, per lo meno) e quello qui sopra non è nemmeno il numero che dovete chiamare se volete vincere un Neo Geo con tutto il software esistente. Si tratta semplicemente del numero che accompagna un codice a barre, codice che, come tutti saprete, identifica un prodotto. Come avrete già capito queste righe fanno da introduzione al gioco portatile della Tomy che ha venduto solo in Giappone qualcosa come 1.250.000 facendo tremare Sega e Nintendo: stiamo parlando del Barcode Battler. Fino a qualche tempo fa tutti ne parlavano (checkate i numeri vecchi di CVG), ma nessuno aveva spiegato bene come cavolo interagissero questi dannati codici a barre. Ora finalmente abbiamo avuto l'occasione di mettere le mani su un Barcode Battler e vi spieghiamo tutto per filo e per segno...

In pratica si tratta di un RPG molto esemplificato e portatile: voi avete un guerriero e uno stregone e dovete combattere contro i guerrieri nemici, usando pozioni, armi o energia. Finiti i primi quattro livelli, passate al quinto dove dovete combattere contro 10 nemici finali. Non ci sono sprite o schermate, ma solo dei numeri che rappresentano la vostra energia, i punti attacco e i punti difesa e quelli del nemico.

Sì, vabbé, ma come funziona? Allora cominciate una partita: pigliate due codici a barre (quelle striscette bianche e nere che ci sono su quasi tutti i prodotti) che rappresentano un guerriero e uno stregone (ce ne sono 6 già inclusi nella confezione) e combattete contro i nemici scelti dal Barcode Battler. E voi cosa dovete fare? Utilizzare pozioni, magie e armi per avanzare di livello e, soprattutto, scovare nuovi codici a barre che vi regalino un sacco di punti, protezioni e simili o addirittura che creino nuovi guerrieri e stregoni...

Ognuno tragga le proprie conclusioni...



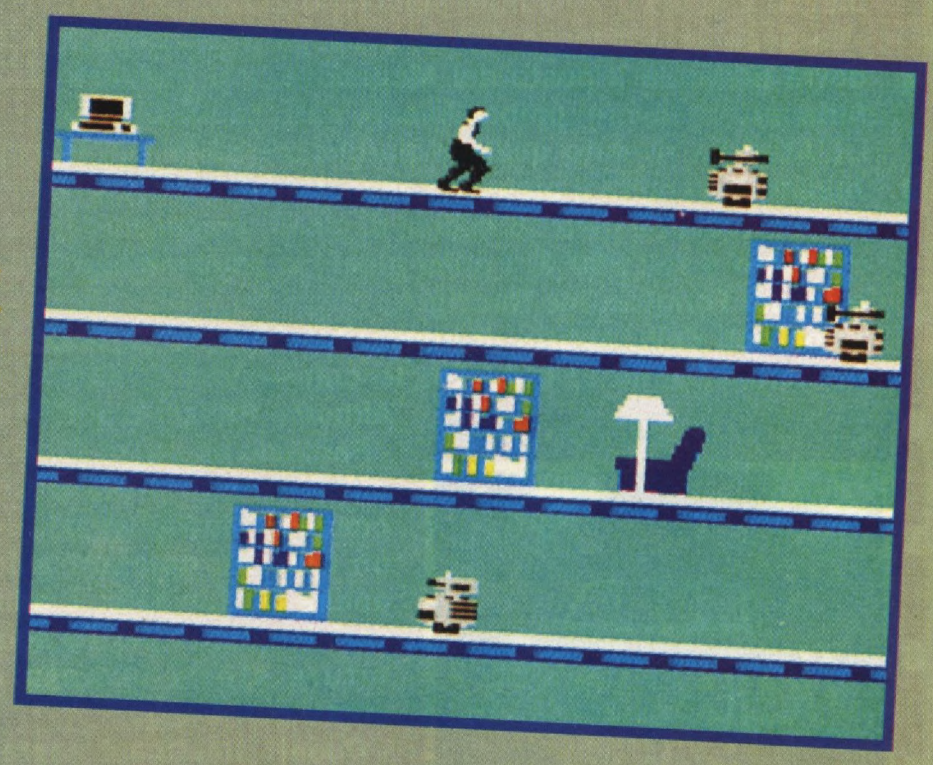
NEWS

FANTASTICI ITALIANI

Ebbene sì, finalmente anche un gioco made in Italy ha attenuto numerosi consensi sulla stampa anglossassone: stiamo parlando di Nippon Safes Inc., l'adventure grafico della Dynabyte.
Addirittura la nostra consorella, The One Amiga, ha riservato uno spazio per la soluzione del gioco.
Dopo questo grandioso successo, la software house genovese ci ha comunicato che da settembre usciranno numerose novità... Come si dice, chi vivrà vedrà, per il momento... Brava Dynabyte!

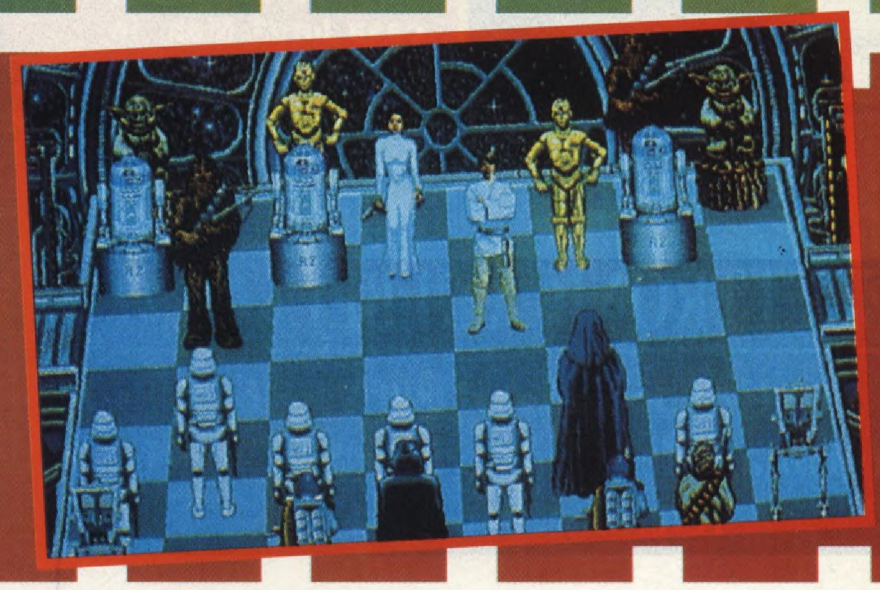
IMPOSSIBLE MISSION SUL SUPER NES!

No, non state sognando. Uno dei più grandi classici di tutti i tempi sta per fare la sua comparsa su Super Nes grazie alla Microprose! L'originale per C64 del 1984 è ancora uno dei più amati giochi di piattaforme della storia: usava tecniche di rotoscoping per l'animazione dell'omino molto prima di Flashback, Prince of Persia e compagnia bella! Le belle notizie sono che questa versione SNES - intitolata Impossible Mission: the 90's Remix - è praticamente due giochi in uno. Non solo c'è la nuova versione a 16-bit aggiornata (completa di nuovi nemici, power-up e fetentoni di fine livello), ma anche una copia in carta carbone spiccicata a quella originale a 8-bit, con le stesse mappe, grafica e suoni! Noi a CVG abbiamo potuto provarlo e vi assicuro che ci si è spezzato il cuore: ah, quelli erano tempi... Comunque Impossible Mission: the 90's Remix apparirà su SNES per Natale. Non vediamo l'ora!

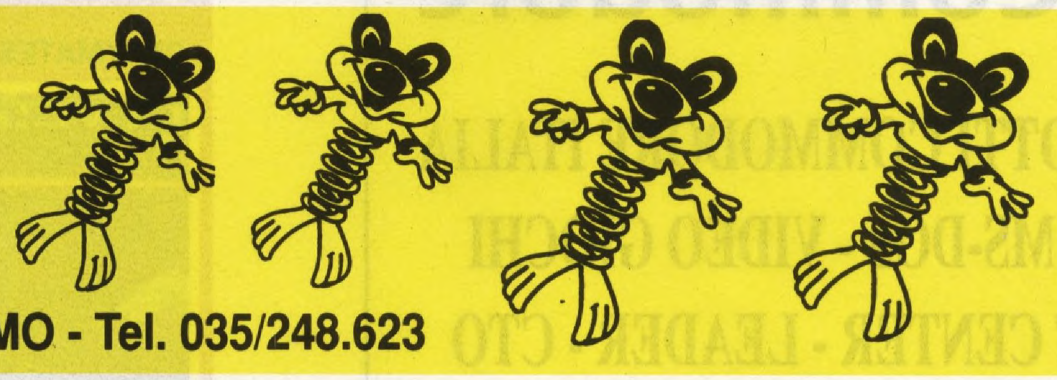


USA L'ARROCCO, LUKE!

La caratteristica comune di tutti i tie-in è che sono giochi d'azione, no? E questo dopo un po' stufa. Ma ecco che tutti i fan di Guerre Stellari potranno affrontare il Lato Oscuro in una maniera totalemente originale (o quasi): sono in arrivo infatti gli Scacchi di Guerre Stellari! Questa la traduzione italiana di Star Wars Chess, programma della Software Toolworks in cui i pezzi, come potete vedere nella foto, sono costituiti dai personaggi che tutti noi conosciamo e amiamo. Il gioco comprende 72 scene di battaglia animate per ogni pezzo che ne cattura un altro, con spade laser, mazzate e altro. Che altro dire? Scacco all'Imperatore!



Tintori



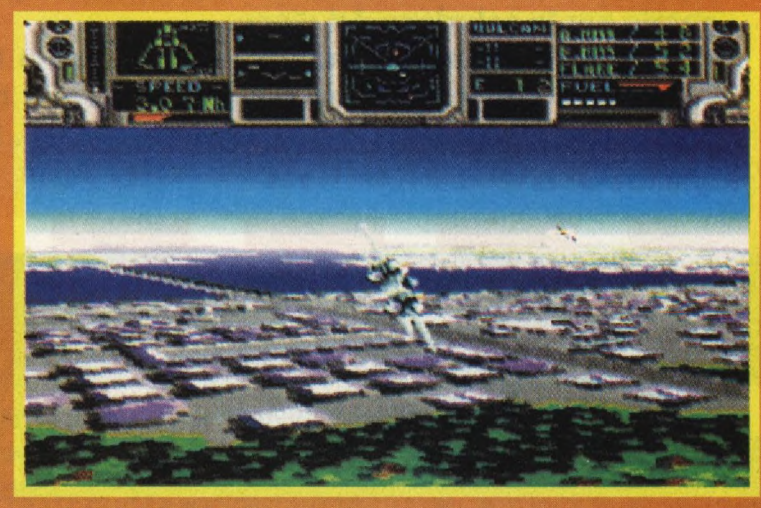
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 - BERGAMO - Tel. 035/248.623

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA

NEWS

- Nuovo joypad/joystick galattico dalla Spectravideo: si chiama Program Pad/Program Stick e ha la caratteristica di poter memorizzare una successione di mosse, che poi sarà richiamabile, soltanto premendo un pulsante. Così potrete programmare tutte le vostre mosse speciali di SF2 e attivarle con la pressione di un unico pulsante! Il joypad/stick ha sei memorie e trenta mosse preprogrammate
- Super Air Diver è l'ultimo titolo della giapponese Kemco per il Super Nes. E' una sorta di simulatore e comprende un chip acceleratore (non il Super FX comunque) per far "scorrere" meglio il Modo 7. I risultati sembrano grandiosi.
- La Sega ha ammesso di aver sviluppato una console a 32-bit chiamata Saturn che dovrà prendere il posto del Megadrive. Per problemi di costi però la Sega non può farla ancora uscire: probabilmente l'attesa sarà lunga, un anno se non due...
- L'Atari ha rivelato qualche particolare sulla sua nuova superconsole a 64-bit, la Jaguar, in vendita il prossimo anno. Secondo la Atari il suo nuovo sistema funzionerà con cartucce, e avrà 16 milioni di colori, processore RISC, sonoro stereo CD a 16-bit e il tutto a soli 200 $! I primi giochi si chiameranno Cybermorph, Alien vs Predator, e Jaguar Formula One Racing.
- Contenti della notizia di Impossible Mission su SNES? Beh, la Microprose non si fermerà lì: sono in progetto le conversioni di F19 Stealth Fighter (Megadrive), Airborne Ranger e Solo Flight 2 (SNES)



SUPER AIR DIVER

JURASSIC PARK



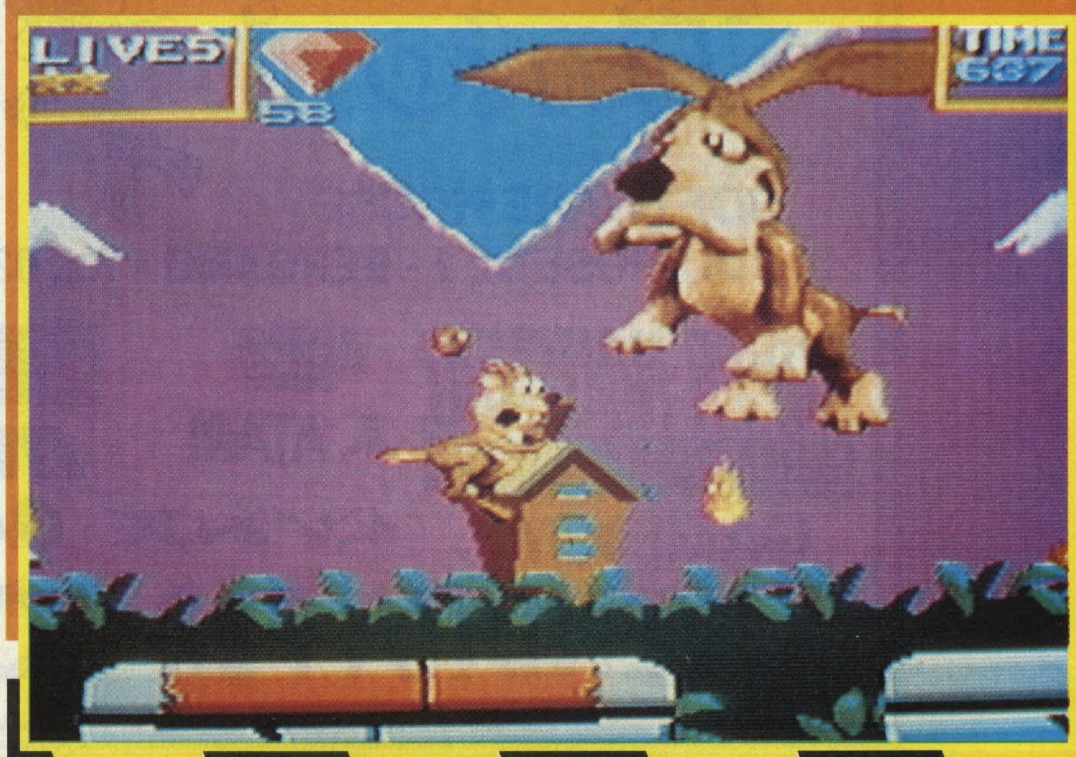
- Parliamo un po' di Jurassic Park: è già diventato il nome di un pasto completo di McDonald, una T-Shirt, un libro da colorare e finalmente anche un fumetto. L'adattamento sarà in quattro parti e sono previste future storie inventate con gli stessi personaggi.
- Quanti americani sapranno che i Mondiali di calcio del '94 si svolgono a casa loro? Mah, in ogni caso è una piacevole sorpresa scoprire che la Electronic Arts sta proprio per pubblicare un gioco di calcio della sereie EA Sports. L'inquadratura, cosa un po' strana, è isometrica ma da quello che abbiamo potuto vedere non sembra nienete male...

MUTANT LEAGUE FOOTBALL



- Dopo Mutant League Football, arriva ancora dalla EA un gioco sportivo... bestiale: stavolta è Mutant League Hockey. Le porte sono delle fauci mostruose e i giocatori abiezioni spaventose
- La Interplay sta realizzando Claymates, singolare gioco di piattaforme che usa sprite digitalizzati e animati con la tecnica cinematografica del claymation

CLAYMATES

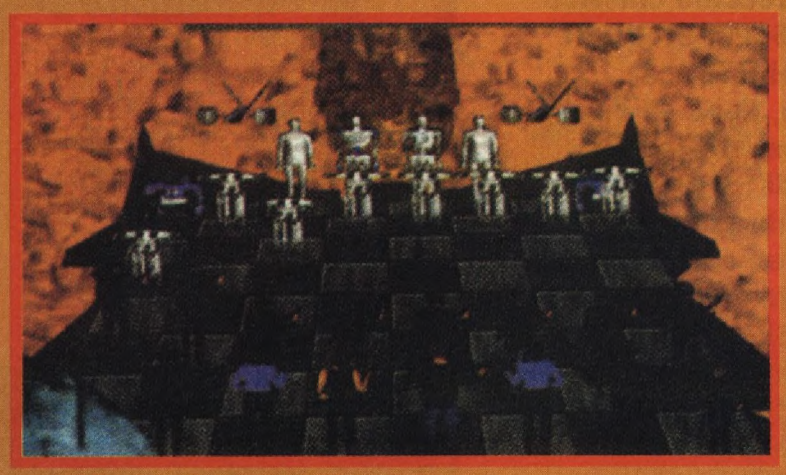


ELETTRONICA DI BELLOMO
VIA SCALISE, 5 - 31100 VERCELLI
(prima a destra di c. PRESTINARI)
Telefono (0161) 54793

POINT Commodore

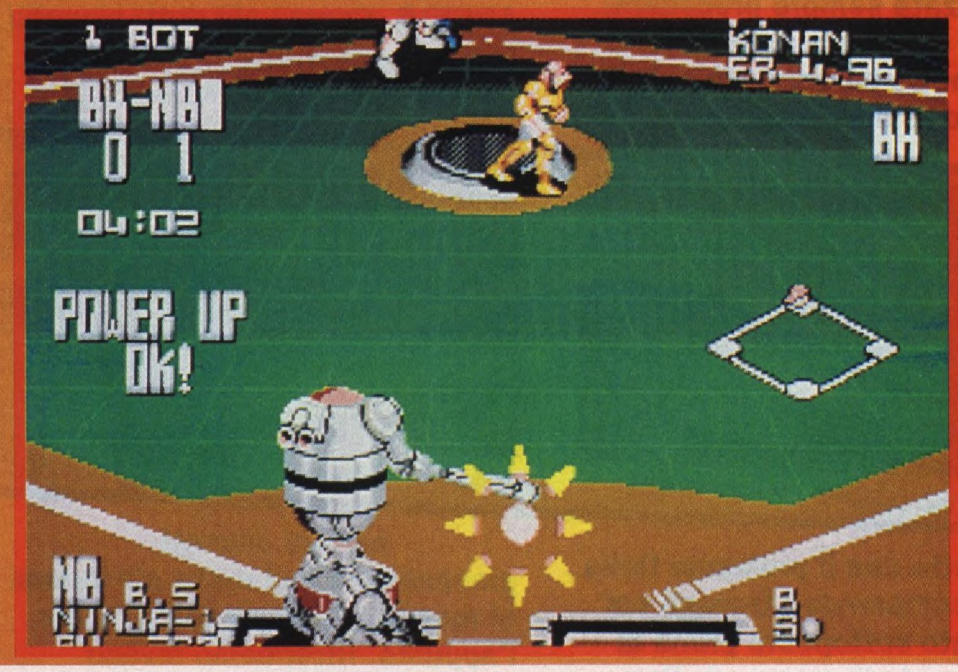
PRODOTTI COMMODORE ITALIA
PC - MS-DOS - VIDEO GIOCHI
SOFT CENTER - LEADER - CTO
SOFTEL - NOVITA' SETTIMANALI
SOFTWARE PER PC AMIGA - CBM 64
FLOPPY DISK - PERIFERICHE
ACCESSORI

NEWS



TERMINATOR 2 - CHESS WARS

- Non è possibile! Dopo Guerre Stellari anche Terminator subisce il trattamento scacchistico: Terminator 2 - Chess Wars mette di fronte umani e terminator su una scacchiera facendovi impazzire con le sue animazioni. Prossimamente per PC...
- Arriva Gauntlet 4 su Megadrive! E dov'è finito il terzo? Tranquilli: se il gioco si chiama così è perché sarà il primo gioco a sfruttare il nuovo adattatore Sega per quattro giocatori. Il resto sono bazzecole: 90 nuovi dungeon da esplorare per un totale di 8Mb di cartuccia
- La Electronic Arts farà la conversione per Megadrive di Super Baseball 2020, grande successo per Neo Geo
- Sempre la EA ha annunciato 16 Megabit di azione nel suo Haunting, che vi vede nei panni di un fantasma risorto per vendicarsi di chi l'ha ucciso per l'eredità. Scopo del gioco è far morire di paura con ogni tipo di scherzo soprannaturale i vostri assassini. Originale e divertentissimo!



BASEBALL 2020



HAUNTING

- Forza Saima!
- Avete intenzione di farvi una vacanzina nel paese del Sol Levante? Beh, allora vi consigliamo caldamente di viaggiare con la JAL: la linea aerea nipponica, dal 1° luglio, fornisce a tutti i viaggiatori un bel Game Gear per trastullarsi nelle lunghissime ore di volo che separano il vecchio Continente e l'America dal Giappone...
- Sollazzatevi pure con Magicom, Mega Backup e aggeggi pirata simili finché potete: in UK la F.A.S.T. (Federation Against Software Theft) ha iniziato a mollare le prime mazzate ai venditori di hardware che permetta di trasferire il contenuto di una cartuccia su disco. Sotto forte pressione di Sega e Nintendo, sono stati sequestrati copiatori e dischi con giochi per Megadrive e SNES per un valore di più di 300 milioni di lire. Bella lì, boyz!
- Sono in vendità nelle edicole 8 nuovi volumetti della Jackson Libri dedicati a trucchi e soluzioni di giochi per Megadrive e Super Nes: e un librone per tutte le console: **NON PERDETELI!!!**



Un entusiasmante videogioco per console e computer!

(1)KING-500
NOVITA ! COMPATIBILE AL 100% CON SISTEMI SEGA® MEGADRIVE A 16 BIT
SPECIFICHE TECNICHE:
* SISTEMA: NTSC, PAL, SECAM....
* ACCESSORI: 1 X 16 BIT CONSOLE
2 X TURBO JOYPAD
1 X CAVO RF
1 X ADATTATORE AC
1 X INTERRUTTORE RF
1 X MANUALE DI

(2) PRO STRICKER ARJ-303/JOYPAD INFRAROSSI PER CONSOLE SEGA®

(3) MD-16C/MEGA DISK INTERCEPTOR
SPECIFICHE:
* COMPATIBILE CON CONSOLE SEGA® A 16 BIT
* DISPONIBILE A 8MB & 16MB RAMS
* FACILE DA INSTALLARE E UTILIZZARE, NON NECESSITA DI DOS PER L'AVVIAMENTO
* LETTURA VELOCE 2HD 8M IN 20 SECONDI
* MULTI-GIOCO IN UN UNICO DISCHETTO

(4) SD-16C/SUPER DISK INTERCEPTOR
SPECIFICHE:
* SPECIFICAMENTE REALIZZATO PER CONSOLE SFC
* 16 MB DI MEMORIA DISPONIBILE
* FACILE DA INSTALLARE E UTILIZZARE, NON NECESSITA DI DOS PER L'AVVIAMENTO
* LETTURA VELOCE 2HD 8M IN 20 SECONDI
* MULTI-GIOCO IN UN UNICO DISCHETTO

Si ricercano distributori & OEM

ANOVA Int'l Corp.
P. O. BOX 4-37 SU-LIN. TAIPEI. TAIWAN. R.O.C.
TEL: (886) 2 681 3826/2 686 6084 FAX: (886) 2 682 6005

NIPPO NEWS

A CURA DI
PIER FRANCO MERENDA

Prendete 670 pagine di filosofia indiana, 401 pagine di filosofia cinese, 308 pagine di religione giapponese, aggiungete qualche paginetta del Puech, shakerate bene il tutto e cosa ottenete? Semplice, l'esame di filosofia e religioni orientali che dovrò sciropparmi fra qualche giorno: una mazzata sempre precedenti. Cercate quindi di capire perché queste news saranno più esigue del solito (e speriamo soprattutto che il professor Dalla Chiesa comprenda i travagli cui sono stato sottoposto prima di presentarmi all'esame...). Ben ritrovati alle Nipponews, la rubrica le cui prime righe possono comodamente essere sostituite con un bel "chissenefrega". Questa estate avete sudato come pazzi per racimolare la sommetta atta a comprare un PC Engine con CD ROM? Bene, perché ora ne è disponibile una terza versione: PC Engine Duo-R Super CD. In che cosa differisce dal tradizionale Duo? Estetica a parte (praticamente identica, tralasciando il colore bianco, accattivante ma più sporchevole...) questa nuova versione ha il grande pregio di costare 20000 Yen in meno della tradizionale unità, il che significa che il suo costo, in Italia, dovrebbe aggirarsi intorno alle 550000 lire. Niente male se considerate che a quel prezzo vi portate a casa una console con quello che sino ad ora si è dimostrato il miglior CD in circolazione. Software? No problem. Che ne dite di KIDO KEISATSU PATLABOR in uscita a fine mese? Dotato di grafica e sonoro mozzafiato il digital comic in questione costituisce la riedizione del primo lungometraggio ("Alphonse vs Shaft Griffon") in chiave videoludica sullo stile di FUSHIGI NO UMI NO NADIA. Inutile dilungarsi ancora visto che, tra un paio di numeri, comparirà la recensione completa. Vi vedo già con la lingua penzolante, la bava alla bocca e le "papille gustative interrotte" nel leggere dell'uscita del miglior gioco a luci rosse disponibile per console: CREAM LEMON ALL GIRLS: LEMON ANGELS. Come i più dotti nippofili avranno già intuito, il gioco in questone è legato alla serie di



cartoni animati giapponesi a luci rosse più famosi al mondo, i "Cream Lemon", per l'appunto. Ritorniamo invece nell'ordinario con il secondo CD di RECORD OF LODOSS WAR della Hudson Soft, previsto entro la fine di novembre questa volta in versione 3.0. Visto che, come al solito, siamo in tema di seguiti illustri mi sembra doveroso citare anche YAWARA! 2 (Sof.X), MIGHT & MAGIC 3 (Hudson Soft) nonché COSMIC FANTASY 4 (Laser Soft), tutti previsti su Super CD tra novembre e dicembre. Se tutto ciò ancora non vi soddisfa (ma siete proprio incontentabili...) aspettate di vedere anche la conversione CD di ANOTHER WORLD (uscito tempo addietro in versione Super NES) e la riedizione di un vecchio classico Sega: STRIDER HIRYU. La Nintendo invece, dopo gli incassi miliardari riscossi grazie alla versione Turbo di STREET FIGHTER 2, sembra aver tirato i remi in barca. Ve ne accorgerete guardando le foto della conversione di SENGOKU DENSHO che, almeno per quanto riguarda l'aspetto puramente grafico, possono lasciare alquanto interdetti. Evidentemente alla Nintendo preferiscono incentrare l'attenzione su Fatal Fury 2 che, come accadde per Street Fighter 2 Turbo, sta vivendo momenti di crisi di identità: le ultime notizie vogliono l'osannata cartuccia a ben 20 mega con la possibilità di usare tutti i personaggi anche nel modo "Player 1 vs Player 2". La notizia del mese è però ben altra: la conversione Bandai di MAZINGA Z deve aver galvanizzato i colleghi nipponici a tal punto da indurli a rispolverare un altro mito del passato: KOTETSU JEEG (Jeeg robot d'acciaio). Chi non rimembra nostalgicamente le eroiche gesta di Hiroshi Shiba? Calma, frenate l'entusiasmo almeno per altri tre mesi perché pare proprio che non riusciremo ad impossessarci dell'agognata cartuccia prima dell'anno nuovo. Masamune Shirow torna alla grande con il suo migliore lavoro (almeno credo, c'è sempre "Kookaku Kidotai"...), APPLESEED: la bellissima Deunan e il poderoso Briareos si apprestano a sbarcare anche su Super NES. Se invece cercate qualcosa di un po' più immediato gettatevi, ad esempio, su GANBARE! GOEMON 2 della Konami, COOL SPOT (conversione dell'omonimo titolo per Megadrive), BASTARD!!! (legato al manga originale nipponico) e CHOOJIKU YOSAI MACROSS (idem con patate). Un'ultima notizia per ciò che riguarda casa Nintendo: RANMA 1/2 PART 3 non avrà nulla da spartire coi predecessori, figuriamoci poi com l'omonimo titolo su CD del PC Engine. Sarà





infatti l'ennesimo gioco di ruolo, legato quasta volta ad uno dei must della Takahashi. Delusi? Concludiamo questa volta con la Sega. Si fa ancora attendere la conversione di Sonic su Mega CD e pensate che è già stata annunciata la conversione del suo seguito. Dati i tempi di programmazione divenuti più che frustranti è lecito attendersi



qualche cosa fuori del comune. Per il marzo del 1994 è attesa la prima parte di RECORD OF LODOSS WAR su Mega CD, tratto dall'omonima versione per PC Engine uscita nel settembre 1992. Meglio tardi che mai. SISTER SONIC è invece un non meglio definito action game coprodotto da Sega e Falcom, previsto entro Natale. Che abbia in qualche modo a che fare col porcospino bluastro? Buone notizie per quanto riguarda SHINING FORCE 2: fra ottobre e novembre è prevista l'uscita della più ambiziosa cartuccia prodotta per Megadrive: 16 mega più batteria tampone. Speriamo che all'aumento di volume non corrisponda l'ormai classico aumento sproporzionato del costo. E con questo anche per questo mese ci congediamo...e adesso chi ha più voglia di rimettersi a studiare?

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

007 James Bond
Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Strom
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
Attack Chopper
Bare Knuckle
Batman
Batman Return
Bio Hazard Battle
Centurion
Chiki Chiki Boys
Crack Drown
Curse
Cybor Justice
Darius II
Darwin 4081
David Robinson Basketball
Deadly Moves (Power Athlete)
Dinoland
Donald Duck
Doraemon
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
Fire Mustang
G-Loc
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Granada
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Hell Fire
Hockey Adventure Toki
Holyfield's Boxing
Holyfield's Real Deal
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
JL Soccer
Joe Montana Foot.
Joe Montana Foot. II
John Madden Football 92
Jordan Vs Bird
Jordan Vs Bird NBA II
Ju Ju Legend
Lotus Turbo Challenge
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
Saint Sword
Sangokushi
Sd Varis
Shining Darkness
Side Poket (Biliardo)
Sonic II
Speed Ball II
Spiderman
Splatter House III
Storm Lorad
Street of Rage II
Strider
Sumer Challenge
Super HQ
Super Monaco G.P. II
Super Shinobi
Super Thender Blade
Super Kick-Off
Sword Of Sodan
Taz Mania Story
The Faerry Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Tiny Toon
Tiny Toun Adventure
Turbo Out Run
Varis
Wani Wani World
Warp Speed
Whip Rush
Wonder Boy III
World Cup Soccer
Kick Boxing
Kid Chameleon
King of the Monster
King Salmon
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 · SUPER FAMICOM · Nintendo · SUPER GAMEBOY · CORE GRAFX · IBM PC · PHILIPS · SINCLAIR · GAMATE · ATARI · CITIZEN

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

ESCLUSIVO! CH
TI REGALA



"NINTENDO", "GAME BOY", "SUPER NINTENDO" e
" N.E.S." sono marchi registrati da Nintendo of America Inc.
"SEGA", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" e
"MEGADRIVE" sono marchi registrati da Sega Enterprises
Ltd. "ATARI" e "LYNX" sono marchi registrati da Atari Corporation.

SWITCHSTIX funziona su:

Super Nintendo, Nes, Game Boy, Game Gear, Atari Lynx, Megadrive, Master System.

CORBELLI

CVG DI OTTOBRE

SWITCHSTIX



il rivoluzionario adattatore che trasforma il joypad della tua console in un vero joystick

SWITCHSTIX LO TROVI SOLO SU

...non la puoi perdere

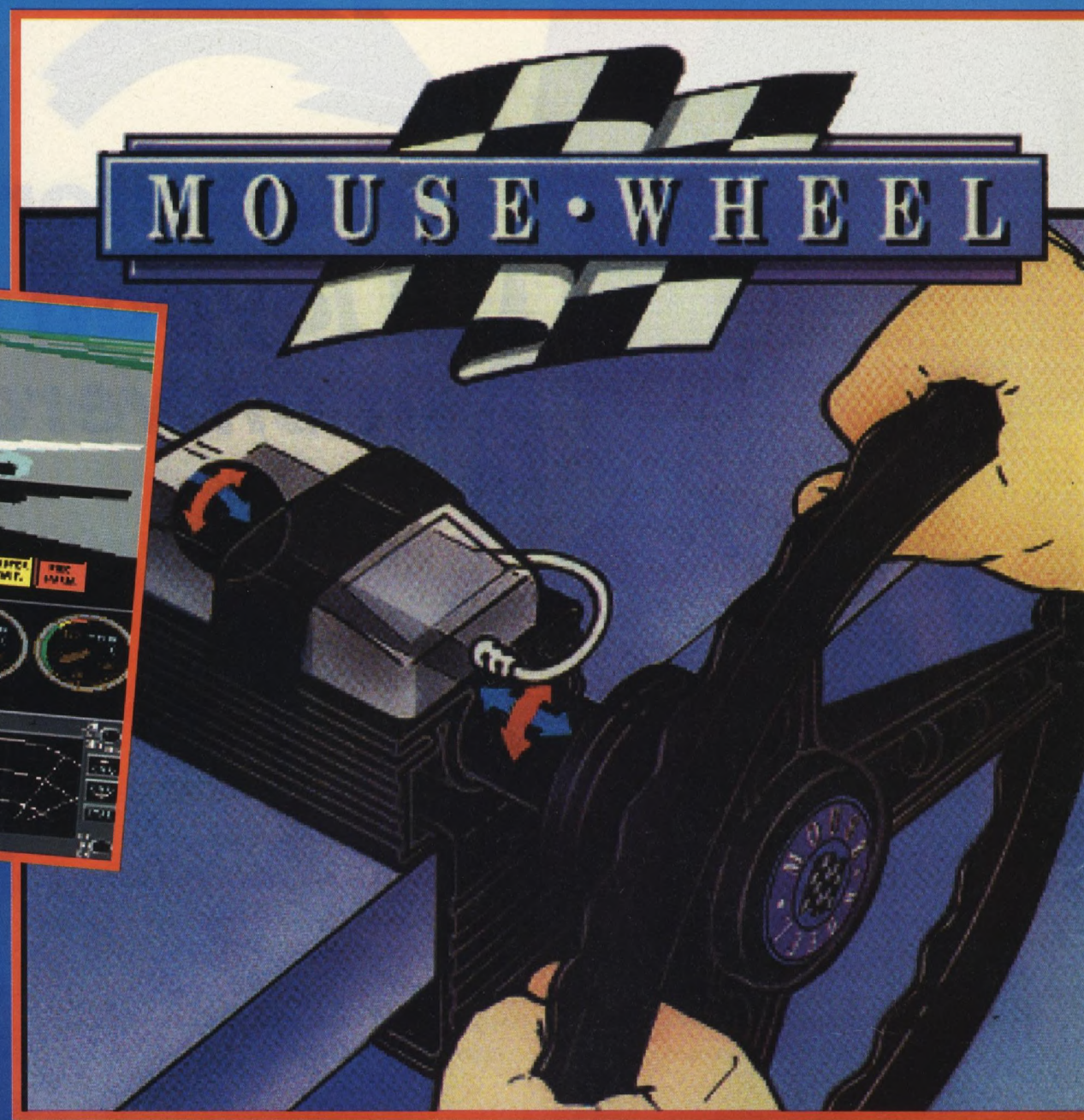
COMPUTER + CVG VIDEOGIOCHI

IN EDICOLA!

LA LAGO PRENDE SEMPRE PIU' QUOTA!







La società di Como è sempre più impegnata sul fronte delle aviosimulazioni, in particolare quelle che riguardano l'utilizzo civile rispetto al più classico aspetto militare. Non per nulla la Lago è importatore ufficiale della SubLogic, cioè della casa che ha realizzato i vari Flight Simulator con distribuzione Microsoft. Stavolta tocca a un altro grande simulatore: Airline Transport Pilot, di cui verrà commercializzata la versione aggiornata con manualistica completamente in italiano. ATP è il simulatore di aerei civili più diffuso nel mondo e consente di "entrare" nella cabina di pilotaggio di una vasta gamma di velivoli tra i più noti: Boeing 737, 747, 767, Airbus 320 e il bimotore a turboelica Shorts 360. Insieme con il programma viene fornito uno scenario completo degli Stati Uniti, ma sono in commmercio altri scenari compatibili sia con ATP che con Flight Simulator. Qualcuno già sapra che in ATP la novità consiste soprattutto nell'implementazione di un pilota automatico intelligente e di una torre di controllo che può supportare il volo del pilota. E' addirittura possibile assistere a un volo totalmente guidato, cosa che potrebbe essere di grande aiuto ai principianti. Con la nuova versione si fa un passo in avanti verso il realismo: sfruttando le capacità della Soundblaster si possono ascoltare le istruzioni impartite dagli operatori delle torri di controllo per un'esperienza avionica civile completa. Ma non è finita qui: la stessa Lago supporterà il Flight Simulator 4.0 con un proprio disco di scenari italiani denominato Scenery Italy che comprenderà le riproduzioni poligonali delle principali città italiane (abbiamo Milano, Genova, Torino, Roma, Palermo e altre ancora). Le città sono state realizzate utilizzando delle cartine Jeppesen (utilizzate per i voli reali) che sono state digitalizzate e poi inserite come scenari tramite apposite tecniche di programmazione ideate dalla Lago stessa. Altra novità è l'Amos Professional Compiler, utilizzabile con i precedenti Amos, Amos Easy e Amos Professional. Questo nuovo compilatore comprende 200 nuovi comandi e fa girare i programmi sino a 5 volte più velocemente. Per finire, la Lago importerà anche il Mouse Wheel, volante che si collega facilmente al mouse per far provare l'ebrezza di guidare realisticamente una automobile in qualsiasi simulazione esistente. Il Mouse Wheel è compatibile con PC, Amiga e Macintosh.
Per informazioni: Lago Soft Mail - Tel. 031/300.174



L'odiosa scritta Game Over ti ha impedito, ancora una volta, di concludere il tuo videogioco preferito? I tuoi amici ti hanno battuto stabilendo record invidiabili? Niente paura. L'incubo è finito!

Da oggi potrai polverizzare i tuoi record e battere gli amici tutte le volte che vorrai con le splendide guide ai videogiochi di Jackson Libri. In edicola la raccolta completa di tutti, ma proprio tutti, **i trucchi e segreti** per concludere ogni videogioco. Attraverso le pagine di questi testi unici, Jackson Libri ti svela le strategie, i segreti di programmazione, i trucchi e le cheat mode per risolvere brillantemente ogni videogame, dagli sparatutto ai platform. Dopo sole poche pagine avrai polverizzato tutti i record. Corri in edicola e lancia la sfida, Jackson Libri è la tua arma vincente.

RISCOPRI I GIOCHI CHE NON SEI MAI RIUSCITO A FINIRE!

POLVERIZZA I TUOI RECORD

JACKSON LIBRI

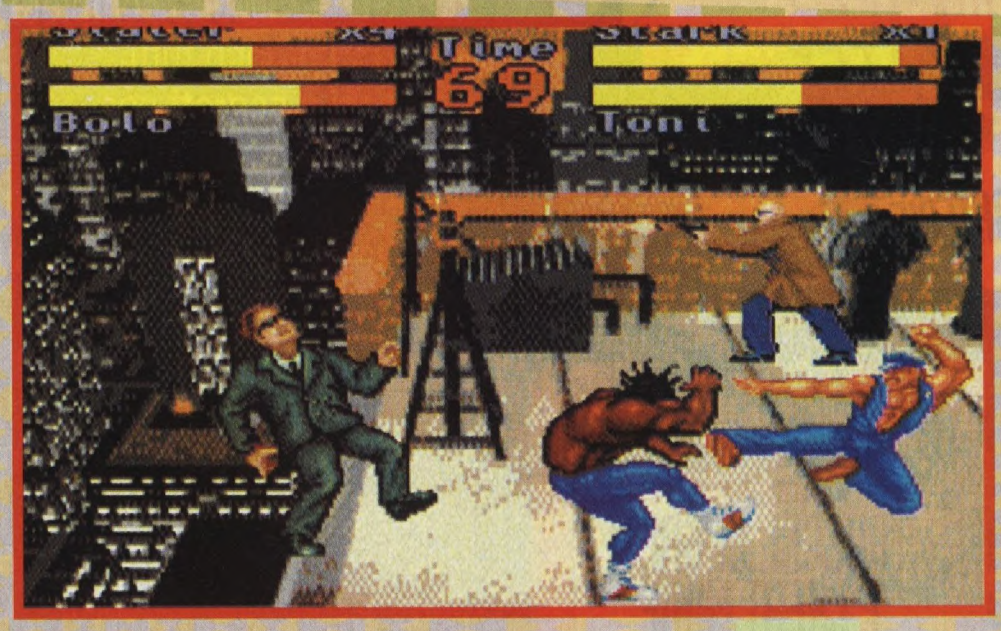


LAST ACTION HERO



"GROSSO ERRORE..."

Questo lo slogan usato da Arnold Schwarzenegger nei panni di Jack Slater, "duro" del grande schermo, in LAST ACTION HERO, la più recente ed economicamente fortunata interpretazione del fustaccione austriaco. Malgrado la concorrenza di Steven Spielberg e dei suoi dinosauri, Last Action Hero ha avuto un enorme successo negli Stati Uniti, dove ha debuttato due mesi fa, ed è probabile che riscuoterà gli stessi consensi di pubblico anche da noi. Sempre pronta a sfruttare quanto c'è di buono in circolazione, la Sony Imagesoft convertirà il film in ben NOVE formati di gioco entro Natale. Non per niente la software house appartiene alla compagnia che ha prodotto il film. I fans di Arnie che si aspettano uno sparatutto senza restrizioni di sorta nel tradizionale Arnie style potrebbero tuttavia rimanere scioccati. Il nostro Arnold, vedete, si è sbarazzato della propria vecchia immagine da Terminator ed è diventato per gli anni '90 una persona più gentile e affettuosa, principalmente perchè una ricerca condotta da Hollywood ha rivelato i film d'azione vietati ai minori di 18 anni sono in ribasso, mentre c'è una crescente richiesta di film d'intrattenimento per famiglie in stile Disney. Di conseguenza, Last Action Hero non è per nulla ciò che ci si aspetta da un tipico film di Arnie. E' una commedia d'azione mirata più alla famiglia che agli adulti smaliziati, dove Arnold interpreta Jack Slater, un duro poliziotto cinematografico che entusiasma gli spettatori con film truculenti quali Jack Slater III e Jack Slater IV. Il giovane Danny Madigan è il suo fan numero uno, e il divertimento inizia quando Danny viene risucchiato attraverso lo schermo del cinema nel mondo fittizio di Slater mediante un magico biglietto d'ingresso.







ESSERE O NON ESSERE

Al fianco di Slater, Danny si diverte un mondo in questa dimensione parallela, incontrando tutti i suoi eroi del piccolo e del grande schermo (inclusi un gatto-detective a disegni animati e persino il T-1000 di Terminator 2) ma sbaglia quando lascia cadere il biglietto magico nelle mani del perfido trafficante di droga del mondo cinematografico, che lo utilizza per irrompere nel mondo reale con tutti i suoi malvagi accoliti. Per rintracciarli, Slater (guidato da Danny) deve seguirli nella realtà, dove le regole sono molto differenti da quelle del suo mondo: spaccare il parabrezza di un automobile a pugni nudi fa male, per cominciare. E per una volta, i cattivi hanno buone probabilità di vincere...

Con un cast tutto stelle (da Anthony Quinn a Tina Turner, non manca nessuno) e uno dei budget più grossi nella storia del cinema d'azione, Last Action Hero dovrebbe essere capacissimo di uscire a testa alta dallo scontro al botteghino con Jurassic Park. Il problema è: siamo pronti a dire addio al vecchio Arnie e accettare la nuova versione decaffeinata, biodegradabile e non-più-rude-come-una-volta?

IL GIOCO

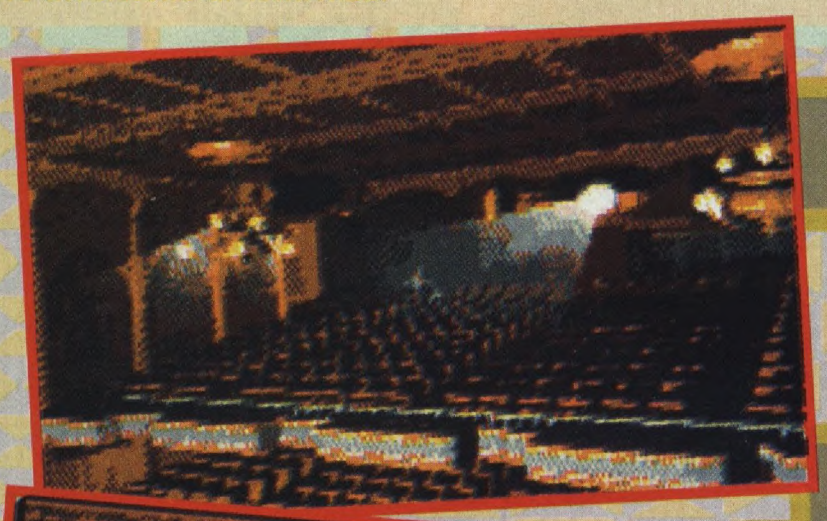
"Last Action Hero è perfettamente adatto per essere convertito in un gioco per computer," dice Steve Riding, l'uomo incaricato di produrre la versione per Mega-CD. "Il film contiene tutti i classici ingredienti di un gioco da console: un protagonista forte, azione a tutto spiano e un clima generale di divertimento." Steve è il produttore del gioco alla Psygnosis, che è stata recentemente acquistata dalla Sony ed ha lavorato alla versione Mega-CD di LAH per gli ultimi tre mesi. Delle nove versioni in lavorazione (Mega-CD, Megadrive, Super NES, NES, Master System, Game Boy, Game Gear, Amiga e PC), quella per il Mega-CD è forse la più importante; non solo questa macchina rappresenta il formato attualmente più "caldo" su ambedue i lati dell'Atlantico, ma le sue capacità videomotorie la rendono ideale per un adattamento cinematografico come questo. Dopo scrupolose considerazioni, Steve e il suo team di 11 persone hanno deciso di trasformare il film in un picchiaduro a due giocatori in simultanea sullo stile di Final Fight e Streets Of Rage. Una volta selezionato il vostro eroe fra i tre disponibili (lo stesso Slater, sua figlia Whitney o il gatto-detective dei cartoni animati), il vostro compito è di procedere a suon di cazzotti lungo sei livelli a scorrimento, ognuno basato su di una scena del film (si comincia col pestare i malviventi della cine-dimensione e si finisce nel mondo reale alla "prima" del nuovo film di Slater) ed è colmo di cattivi soggetti dall'aspetto familiare. Alla fine di ogni livello c'è un cattivone speciale da sconfiggere, e ognuno di essi è preso direttamente dal film. E naturalmente, l'azione viene introdotta e spezzettata da sequenze animate tratte di peso dal film. In realtà, a causa di limitazioni nel materiale cinematografico disponibile, la Psygnosis ha generato da sé alcune scene utilizzando i potenti sistemi Silicon Graphics, ossia gli stessi computer impiegati per materializzare i dinosauri di Jurassic Park. "Credo che per la prima volta la gente del cinema cominci a realizzare il potenziale insito nella versione interattiva di un film, specialmente con i miglioramenti nella tecnologia del CD," dice Steve. "Il giocatore sente di aver realmente assunto la parte di uno dei protagonisti della storia. Cosa si potrebbe chiedere di più?"





I RESTI DI ARNOLD

Molte altre versioni di Last Action Hero sono state curate dagli sviluppatori della BITS, che hanno optato per un più tradizionale gioco multi-livello con sezioni di picchiaduro, di guida e di tirassegno. Anche in questo caso vale il divieto di far vedere Arnie con un revolver in mano, ma non preoccupatevi perchè molti giochi di Arnie sinora usciti erano comunque delle fetecchie, e questo è probabilmente quel che ci vuole, una lieve inversione di tendenza.

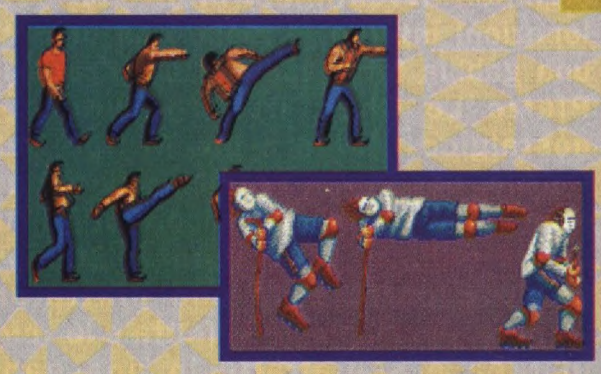




PISTOLE? NO, GRAZIE!

Tutto ciò suona abbastanza semplice. Ma adattare un film, specialmente un filmone come Last Action Hero, non è mai facile. Proprio come Jurassic Park, il film è stato mantenuto top secret durante tutta la sua lavorazione, il che significa che gli sviluppatori del gioco non hanno potuto vedere il film che ai primi di luglio. Prima di ciò, hanno dovuto lavorare usando copie della sceneggiatura, fotografie e sequenze selezionate. E l'ammorbidimento di carattere voluto da Schwarzenegger per il suo personaggio non ha certo contribuito a rendere le cose più facili. Così, benchè Jack Slater impugni parecchie armi da fuoco nel film, non gli è consentito di fare altrettanto in uno qualsiasi dei prodotti legati al film, inclusi giocattoli di plastica e, naturalmente, i videogiochi. "Abbiamo dovuto disegnare il gioco attorno alla premessa che Slater non usi una pistola o qualsiasi altra arma a proiettili per tutto il gioco," spiega Steve. "Il signor Schwarzenegger ritiene che se i bambini vengono costantemente esposti a queste immagini violente sullo schermo, si identificheranno con la violenza e la proietteranno nelle loro vite reali. Quanta verità ci sia in questo è una cosa discutibile, ma non possiamo discutere con i sentimenti. E non ci ha dato alcun grave problema." Oltre alle pistole, la Columbia, produttrice del film, non gradiva che neppure il giovane Danny Madigan apparisse nel gioco, il che spiega come mai ne sia stato escluso. Si è pensato che fosse troppo rischioso mettere il personaggio di un ragazzino nel mezzo di un gioco così violento.





CVG PREVIEW

SUPER PUTTY





SYSTEM 3

VERSIONE: SUPER NES

USCITA: IMMINENTE

Un altro gioco su dischetto di successo che viene convertito in cartuccia per console: il Super NES, per l'esattezza. Si tratta di Putty, il gioco che ha dominato le classifiche dei giochi più venduti per Amiga lo scorso Natale. A occuparsi della conversione è stata la stessa System 3 che aveva prodotto la versione originale. Ribattezzato, ovviamente, Super Putty, il gioco è imperniato su di una pallina di mastice chiamata Billy, il cui obiettivo è di salvare un esercito di graziosi robottini dall'orda di perfidi alieni che cercano di ucciderli sul pianeta Zid. Ciascuno dei 18 livelli compresi nel gioco è costruito come una torre a scorrimento verticale attraversata da piattaforme e scalette sulle quali i poveri automi e i loro nemici alieni scorrazzano freneticamente. Lavorando contro un periodo di tempo alquanto limitato, Billy deve radunare tutti i robot e condurli sani e salvi all'uscita prima che possa passare al livello successivo. "Ma cosa c'è di buono in un pezzo di mastice contro orde di alieni assetati di sangue?", ci sembra sentirvi chiedere. Beh, i fans del gioco originale ricorderanno che Billy non è un pezzo di mastice qualunque. Oltre a strisciare e saltare, infatti, Billy può assumere nuove forme, come ad esempio quella di un pugno che stende i cattivi. Inoltre può assorbire nemici nel suo corpo gelatinoso, gonfiarsi a dismisura e persino imitare le forme di altri personaggi. Con una grafica cartoonesca e tonnellate di suoni e voci campionati, Putty promette di essere uno dei giochi per Super NES più divertenti fino ad ora.



OUT TO LUNCH

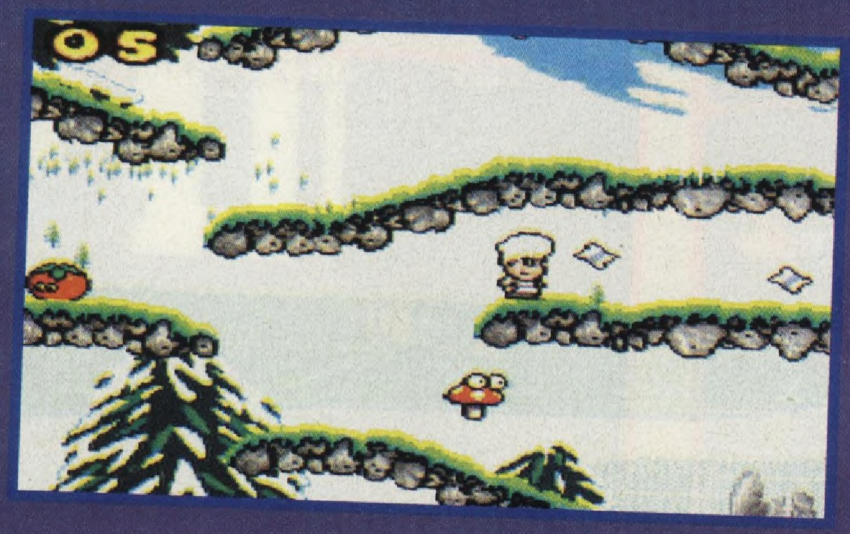


MINDSCAPE

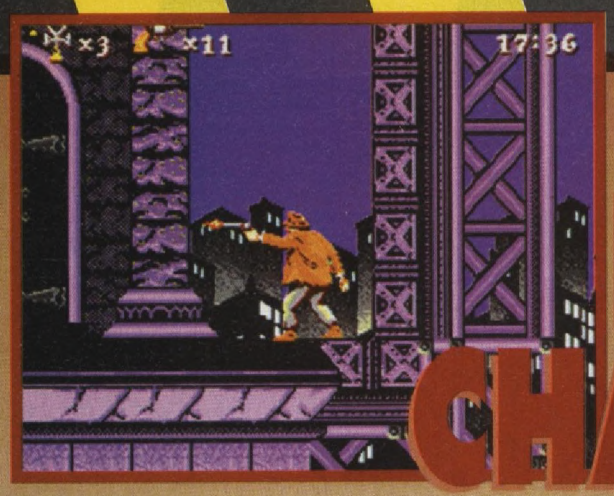
VERSIONE: SUPER NES

USCITA: DICEMBRE

Pierre Le Chef è un...beh, è uno chef. Uno chef francese, per l'esattezza, ed è pure bravo. Se esistesse un Premio Oscar per gli chef, Pierre lo vincerebbe sicuramente. Tuttavia, Pierre ha un problema. C'è qualcosa di cui gli chef non possono fare a meno: gli ingredienti. E tutti quelli di Pierre hanno preso vita e deciso di fuggire piuttosto che essere soggetti agli orrori della pentola in ebollizione. Perciò, prima che i clienti del proprio lussuoso ristorante si stanchino di aspettare le loro ordinazioni e optino per una puntata al MacDonald che sta dietro l'angolo, Pierre deve riacciuffare i suoi ingredienti e cominciare a cucinare. Questo significa avventurarsi in diverse bizzarre locazioni intorno al globo con una rete e una gabbia fatta apposta per l'occasione. Pierre Le Chef: Out To Lunch è un nostalgico ritorno a giochi tipo Bubble Bobble, dove tutto era semplice e carino. Come quel vecchio classico, Out To Lunch non è nulla di stravagante. Scopo del gioco è correre da una piattaforma all'altra, accalappiare la frutta e le verdure in fuga e schiaffarle in una gabbia cosicchè possano essere riportate in cucina. Soltanto quando tutte le cibarie sono ingabbiate, si potrà raggiungere l'uscita e passare al gruppo successivo. Le cose vengono complicate dall'apparizione di un invidioso chef rivale che corre ad aprire la porta della gabbia, liberando il cibo che avete catturato. Fortunatamente è possibile toglierlo di mezzo, così come è possibile raccogliere icone di cibo extra per potenziare le capacità di Pierre. La bottiglia di salsa di tabasco, ad esempio, conferisce a Pierre la capacità di sputare fiamme per paralizzare il cibo. Noi della redazione abbiamo provato una versione preliminare del gioco e ne siamo rimasti entusiasti. Tuttavia la versione definitiva nonvedrà la luce che nei giorni antecedenti Natale: abbiamo già l'acquolina in bocca!







CVG PREVIEW

INSTRUMENTS OF CHAOS STARRING YOUNG INDIANA JONES

SEGA

VERSIONE: MEGADRIVE **USCITA: IMMINENTE**

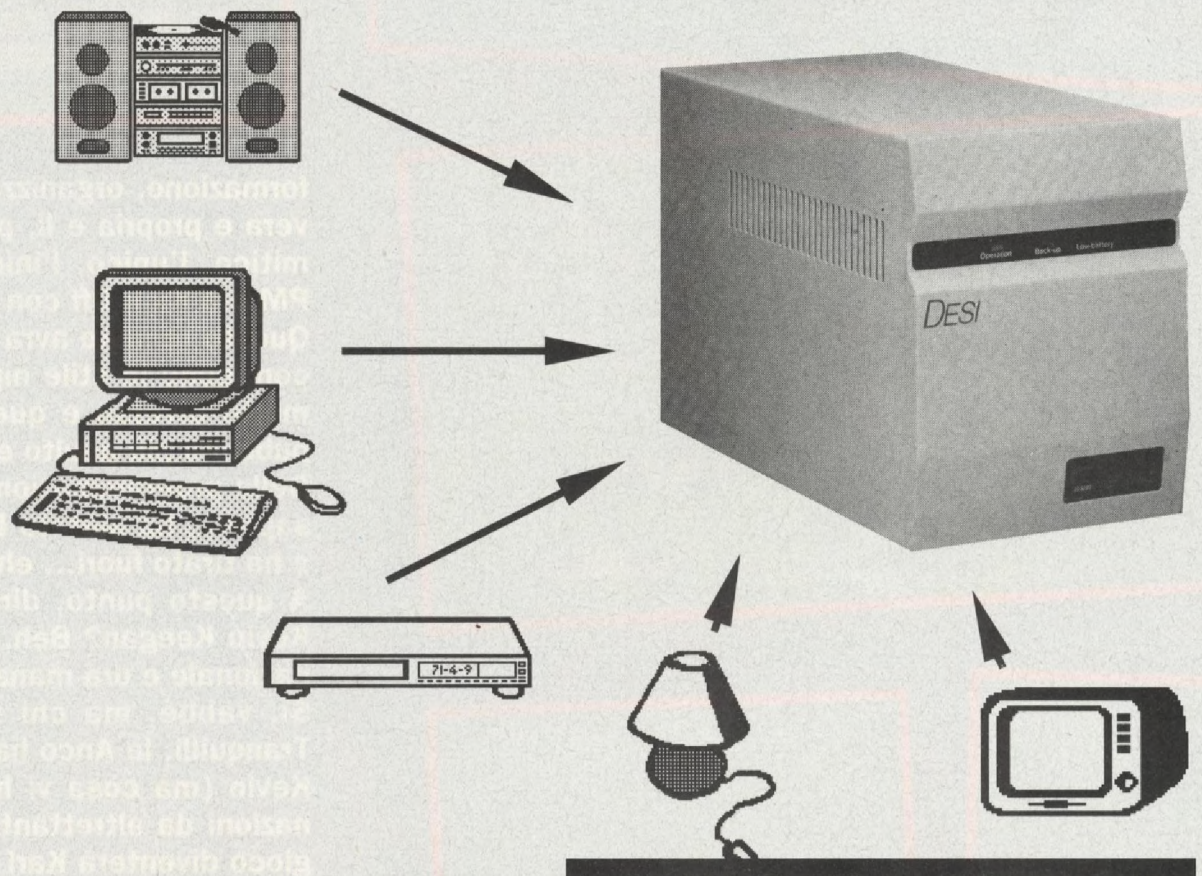
Conoscerete certamente "Le Avventure del Giovane Indiana Jones", specie se siete abbonati alla RAI o vivete negli USA, dove la serie televisiva di George Lucas sulle prime imprese di Indy ha riscosso un enorme successo (ah, a proposito: aspettatevi da un momento all'altro l'apparizione di Harrison Ford in un episodio!). E come molti film e telefilm d'azione di successo, era solo una questione di tempo prima che The Young Indiana Jones Chronicles (questo il titolo originale della serie) fosse trasformato in un gioco da console. Dopo che le spie alleate hanno scoperto un piano dei nazisti inteso all'acquisto di attrezzature belliche da scienziati in tutto il mondo, l'agente Indy viene inviato anticipatamente sul posto per impedire che l'affare abbia luogo. Il Perù, il Tibet, l'Egitto, l'Inghilterra e l'India sono i luoghi dove gli incontri segreti sono stati fissati, e una volta che ne sarà impedito lo svolgimento, lo Zio Sam provvederà a infliggere il colpo di grazia alla macchina bellica tedesca. Instruments Of Chaos è un platform a scorrimento orizzontale che vede il giovane Indy difendersi dai vari cattivi (e indovinate un po' chi siano esattamente?) a suon di pugni, pistolettate, granate e, naturalmente, colpi di frusta. E' vagamente simile all'ultimo gioco di Indy, ossia The Last Crusade, ma con non poca roba in più. Benchè si trovi ancora nelle prime fasi di sviluppo, Instruments Of Chaos fa già un'ottima figura, specialmente per quanto riguarda le animazioni (la frusta di Indy è molto veloce), quindi i fans di Indiana possono ben sperare in qualcosa di buono. Speriamo solo che sia più entusiasmante della stessa serie TV...



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

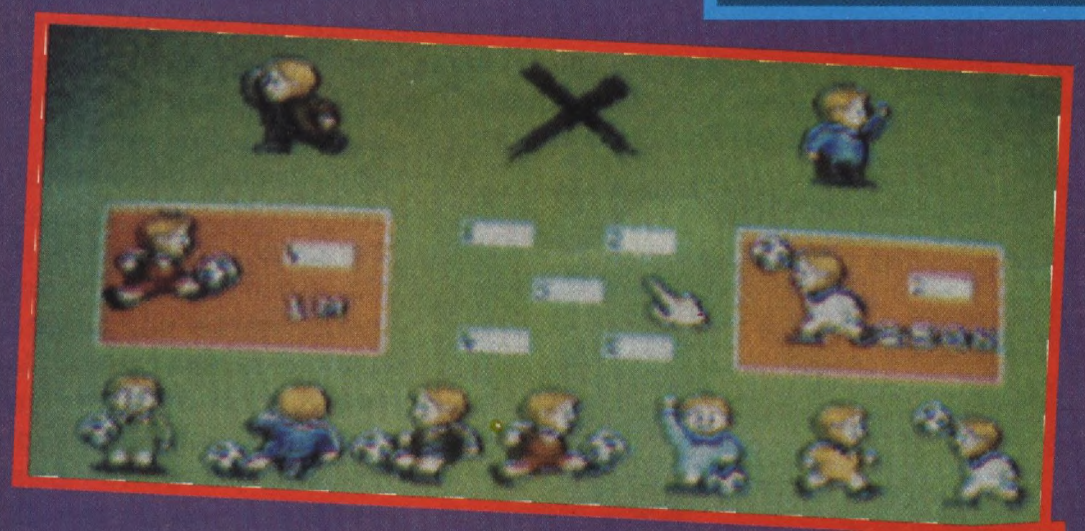
CVG PREVIEW

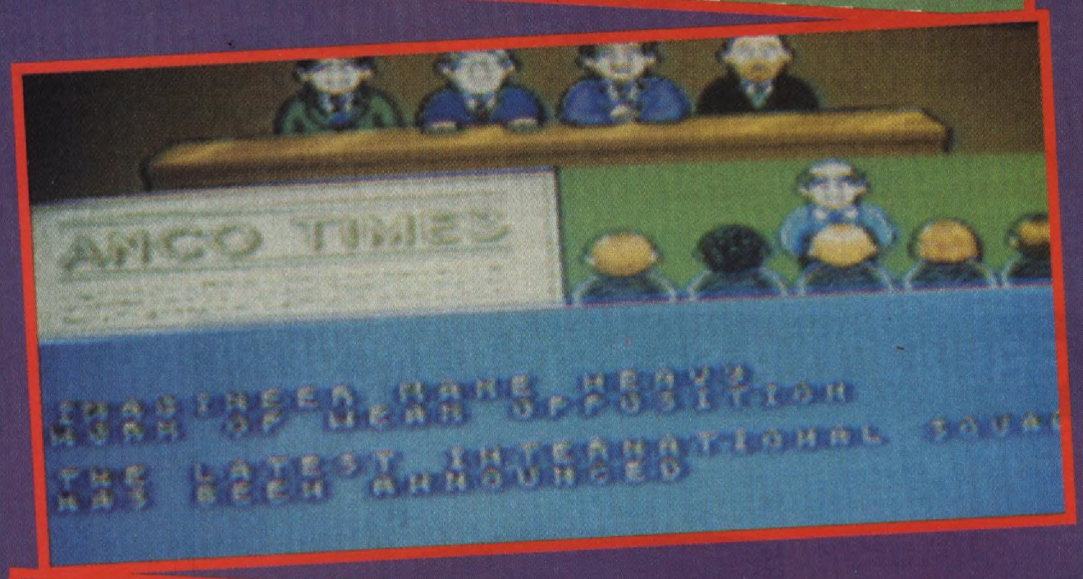
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER

ANCO

VERSIONE	USCITA
AMIGA	OTTOBRE
PC	OTTOBRE
SUPER NES	OTTOBRE

Levate Kevin Keegan dal titolo e capirete immediatamente di che gioco si tratta... Esatto, stiamo parlando della edizione 1993 di Player Manager, il capolavoro calcistico di Mr Dino DIni. Per i pochi (poveri voi) che non conoscessero il gioco (uscito qualche annetto or sono su Amiga e ST), ricordiamo che si tratta di una simulazione manageriale con una tonnellata di elementi arcade. Cosa significa? Semplicemente che dopo aver preso tutte le decisioni tipiche dei videogiochi del medesimo genere (compra, vendi, schiera la migliore formazione, organizza le tattiche di gioco...), si passava alla partita vera e propria e lì, per la gioia di grandi e piccini, subentrava lui, il mitico, l'unico, l'inimitabile... Kick Off! Insomma, per farla breve, PM era Kick Off con un'ampia sezione manageriale.

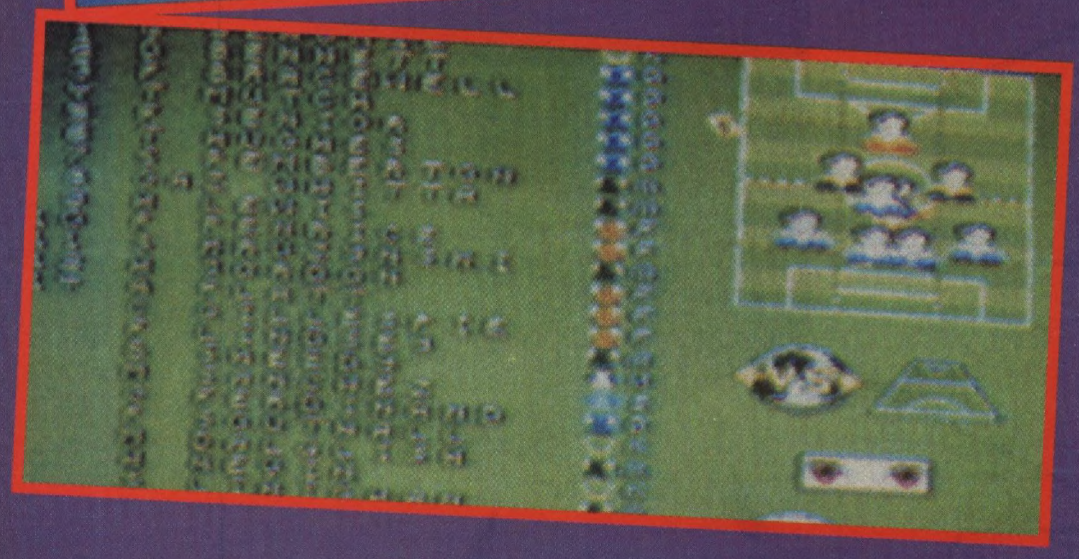




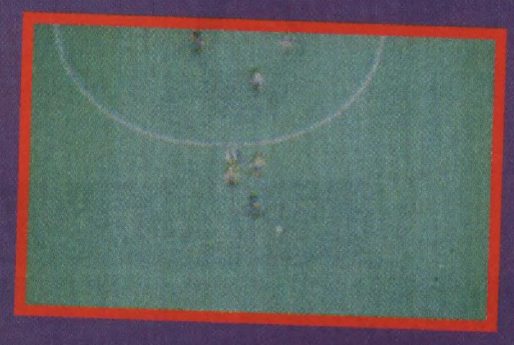












Questo remake avrà due versioni: quella SNES totalmente differente con icone in stile nipponico, maggior umorismo e una parte arcade molto diversa e quelle Amiga e PC, più "seriose" e adatte a un pubblico più adulto e tecnico.

Della programmazione s'è occupato Steve Screech che, come certo saprete, ha aiutato Dinone nella realizzazione della serie di Kick Off e ha tirato fuori... ehm... Tip Off (sopravvoliamo).

A questo punto, direte voi, è tutto molto bello, ma chi cavolo è Kevin Keegan? Beh, Kevin è un famosissimo calciatore inglese, ex-nazionale e ora manager del Newcastle Utd.

Sì, vabbé, ma chi se ne frega di Kevin Keegan, ri-direte voi... Tranquilli, la Anco ha pensato anche a questo e così il buon vecchio Kevin (ma cosa vi ha fatto di male?) verrà rimpiazzato nelle altre nazioni da altrettante star del pallone. In Germania, for example, il gioco diventerà Karl Heinz Rumenigge Player Manager... E in Italia? Eheheheh, siete curiosi, vero? Con grande gioia di tutti i rossoneri in Italia il titolo in questione sarà lo stesso di quello utilizzato in Francia: Jean-Pierre Papin Player Manager...(purtroppo...-Max il bianconero)

SMAU '93
Padiglione 20
Stand H17

E.T.S.
Computers &Videogames

Attenzione !!! Se desideri diventare un rivenditore autorizzato E.T.S. per Personal Computers, Videogames, Consoles, Stampanti, Accessori e mille altri prodotti hai due alternative :

1) Venire a trovarci in SMAU 93

2) Telefonare al numero : (0337) 33.95.12

Non perdere questa fantastica opportunitá !!!

E.T.S. Computers & Videogames - via Ginori, 46/d 57023 CECINA (LI)

Tel. (0586) 622.700

CVG PREVIEW

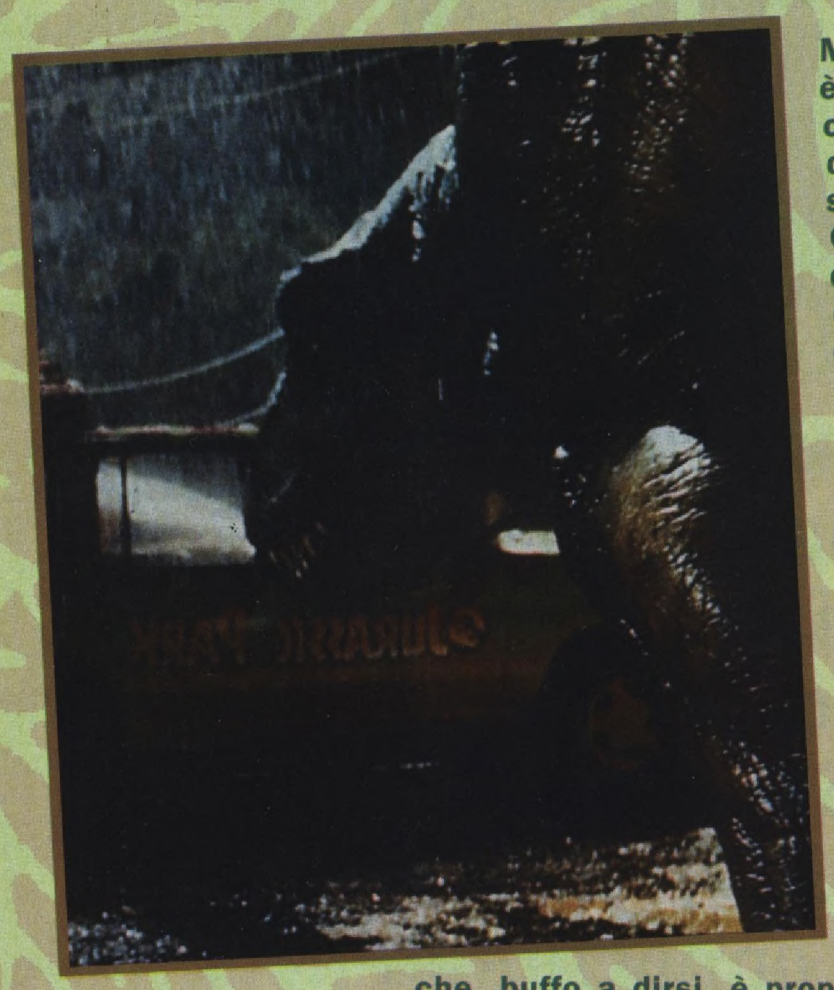
JURASSIC PARK

Come il film, anche la versione Megadrive di Jurassic Park è stata tenuta sotto uno spesso velo di segretezza durante il suo sviluppo, ed è stato mostrato al pubblico per la prima volta soltanto al CES estivo di Chicago. Sviluppata dalla Blue Sky Software, la versione

SEGA

VERSIONE: MEGADRIVE

USCITA: AUTUNNO



Megadrive non è una semplice copia carbone del lavoro svolto dalla Ocean. Un differente team di sviluppo equivale a un differente design del gioco e mentre i giochi della Ocean sono un mix fra sparatutto a volo d'uccello e avventura in 3D, la Sega ha optato per un più tradizionale platform, il che, buffo a dirsi, è proprio quello che solitamente farebbe la Ocean! Ora però non fate il broncio; questo non è il solito platform. Si tratta infatti di due giochi in uno, in quanto è possibile controllare sia Alan Grant (il paleontologo eroe del film) in una missione intesa al salvataggio dei visitatori sperduti nel parco sia (cosa originale) un Velociraptor (uno dei dinosauri più letali del parco) nel tentativo di fuggire da Jurassic Park. Non importa chi interpretiate; la mappa e la struttura del gioco rimangono le stesse, ma è tutto qui. Impersonando Grant, dovete vedervela con tutte le specie di dinosauri viste nel film, ma potete proteggervi con ogni sorta di armi: pistole paralizzanti, lacrimogeni e dardi tranquillizzanti. Il Raptor, invece, ha davanti a sé un lavoro più difficile, avendo solo le proprie ganasce e le zampe per proteggersi, e un esercito di agguerrite guardie del parco con cui fare i conti. Chiunque scegliate di essere, il gioco si compone di 13 livelli a cominciare dalla giungla (se siete un Raptor vi trovate fuori del vostro recinto che è stato colpito da un fulmine, mentre Grant inizia dal punto in cui la propria jeep ha capottato dopo l'attacco del Tyrannosaurus Rex nel film) per poi proseguire attraverso tutte i punti più importanti del parco: il fiume della giungla, la stazione di potenza, il vulcano eccetera, ognuno con le sue peculiari insidie. E naturalmente non mancano i dinosauri, che vengono descritti dalla Sega come alcuni dei più intelligenti nemici mai visti in un videogioco. Un pizzico di abile programmazione qui e là ha reso il comportamento dei lucertoloni impossibile da prevedere, e di conseguenza nessuno dei due giochi è mai lo stesso. Un Raptor può decidere di farvi a fettine in una partita, ma lo stesso dinosauro può limitarsi ad annusarvi e passarvi accanto in un'altra (del T-Rex, comunque è meglio non fidarsi mai). L'animazione dello sprite di Alan Grant è stato realizzato con lo stesso



procedimento impiegato dalla Delphine per Flashback. Uno dei programmatori della Blue Sky, vestito come Grant, è stato ripreso con la telecamera mentre eseguiva tutti i movimenti previsti nel gioco (camminare, accovacciarsi, saltare, arrampicarsi eccetera) e i fotogrammi del filmato sono stati digitalizzati. Lo stesso sistema è stato usato per realizzare le animazioni dei dinosauri (beh, ora però non pensiate che quelli della Blue Sky se ne siano andati in giro in tandem con un costume da dinosauro indosso: sono stati infatti impiegati i modelli usati nel film). Tutto questo implica che la versione Megadrive di Jurassic Park sarà appena appena favolosa. Del resto, dietro di essa ci sono ben 16 Mb di memoria (il doppio delle dimensioni di un platform ordinario) e i nostri collaboratori cui è stato concesso di provare una copia del gioco, ne sono rimasti non poco entusiasti. Ma dovremo aspettare ancora un pochino prima di stabilire quale delle due grandi console vanti la versione migliore. In ogni caso, andate a vedere il film, perché è una figata (noi lo sappiamo, perché l'abbiamo visto un mese fa all'estero, eheheheh...).



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

MARPES®

FORNITORE UFFICIALE DEI
RIVENDITORI DI SUCCESSO

Distribuzione Esclusiva:

MARPES® ***Europe*** **spa**

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

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)



SUPERNES
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO SCART
L. 278.000

GIOCHI SUPERFAMICOM

3-D Golf New	L.	88.000
Acrobatic Mission	L.	118.000
Adventure of Rook	L.	98.000
Aliens Vs Predator	L.	148.000
Baman Return	L.	148.000
Battle Desiny - Fatal Fury	L.	148.000
Bio Metal	L.	138.000
Blue Brother	L.	148.000
Cacoma Knight	L.	98.000
Castelvania	L.	98.000
Combat Ribes	L.	138.000
Cosmo Game	L.	128.000
Darius Twin	L.	68.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L.	128.000
Dimension Force	L.	98.000
Dragon Ball Z	L.	178.000
Earh Defense Force	L.	88.000
Exhaust Hea 2	L.	168.000
F-Zero	L.	128.000
FamilyTennis	L.	168.000
Final Fight II	L.	178.000
Firo Adventures	L.	90.000
Flying Hero	L.	138.000
Gamba League	L.	138.000
Goemon	L.	118.000
Gundam '91	L.	88.000
Hole in One Golf	L.	88.000
Hyper Zone	L.	118.000
Ikari Warrior	L.	148.000
International Tennis T.	L.	178.000
Kitaro	L.	88.000
Lemmings	L.	88.000
Magic Sword	L.	128.000
Magical Adventures	L.	148.000
Mystery Circle	L.	118.000
New 3D Golf	L.	98.000
Othello World	L.	118.000
Pop'n Twin Bee	L.	148.000
Populous	L.	98.000
Pro-Football	L.	118.000
Pro-Soccer	L.	118.000
Psyco Dream	L.	78.000
Reurn of Double Drag.	L.	98.000
RPM Racing	L.	98.000
Rushing Beat	L.	148.000
Ski Mission	L.	88.000
Stealh	L.	98.000
SG Strike Gunner	L.	88.000
Street Fighter II	L.	188.000
Super Birdie Rush	L.	148.000
Super Bowling	L.	128.000
Super Chinese World	L.	118.000
Super F-1 Hero	L.	148.000
Super Fire P.Wresling	L.	88.000
Super Format. Soccer	L.	179.000
Super Kick Boxing	L.	128.000
Super Kick-Off	L.	118.000
Super Prof.Baseball	L.	118.000
Super S.W. IV	L.	118.000
Super Stadium	L.	78.000
Super Tennis	L.	98.000
Super Wang Island	L.	88.000
The Great Waldo S	L.	98.000
The Rocketteer	L.	78.000
Thunder Spirit	L.	98.000
Wonder Boy Magic Adv.	L.	118.000
World Champion	L.	98.000
X-3	L.	128.000

GIOCHI SUPERNES

Aerobitz Sim. Volo	L.	148.000
Alien 3	L.	128.000
American Gladiaor	L.	138.000
Battletoads	L.	148.000
Bazooka	L.	118.000
Best of the Best	L.	118.000
Bizyland	L.	98.000
Bob	L.	128.000
Bubsy	L.	148.000
Capian Nuvolino	L.	78.000
Carmen in S.Diego 2	L.	148.000
Chessmaster	L.	118.000
Combat Ribes	L.	98.000
Congo's Caper	L.	98.000
Cool World	L.	148.000
Cybernaor	L.	138.000
Desert Strike	L.	128.000
Doomsday Warrior	L.	98.000
Dragon's Lair	L.	98.000
Earth Defense Force	L.	88.000
Extrainnings-Baseball	L.	118.000
Family Dog	L.	138.000
Fatal Fury	L.	158.000
Final Fight	L.	138.000
Golden Figher	L.	138.000
Gradius III	L.	88.000
Harley's Humonfous	L.	88.000
Hit the Ice	L.	148.000
Hole in One Golf	L.	88.000
Imperium	L.	148.000
J. Connors Tennis	L.	148.000
Joe & Mac	L.	128.000
Kawasaki Challenge	L.	138.000
Kick Off	L.	148.000
King Arthur World	L.	148.000
Krusty's Super Fun House	L.	118.000
Lethal Waepons-Arma Letale	L.	138.000
Mario is Missing	L.	138.000
Mech Warrior	L.	138.000
NBL All Star Chall.	L.	128.000
Ninja Boy	L.	128.000
Nolan Ryan's Baseb.	L.	148.000
Outlander	L.	98.000
Paperboy 2	L.	88.000
Pit Fighter	L.	98.000
Pocky & Rocky	L.	148.000
Prince of Percia	L.	138.000
Push Over	L.	88.000
Q-Bert	L.	98.000
Rival Turf	L.	138.000
Robocop 3	L.	128.000
Shadow Run	L.	138.000
Shangai II	L.	148.000
Smartball	L.	128.000
Spanky's Quest	L.	98.000
Spindizzi World	L.	128.000
Starfox	L.	148.000
Street Combat	L.	148.000
Street Fighter II	L.	158.000
Super Castlevania IV	L.	128.000
Super Conflict	L.	148.000
Super F-15Strik.Eagle	L.	148.000
Super Ghouls'n Ghost	L.	98.000
Super High Impact	L.	128.000
Super Probotector	L.	98.000
Super R-Type	L.	98.000
Super Star War	L.	148.000
Super Turrican	L.	118.000
Super Wrestling Mania	L.	138.000
Terminator	L.	128.000
The Addams Family 2	L.	148.000
The Blues Brother	L.	148.000
The Legend of Zelda	L.	128.000
The Lost of Vikings	L.	148.000
TThe Magical Quest	L.	148.000
The Rocketeer	L.	98.000
The Simpson	L.	128.000
Tiny Toons	L.	148.000
Tom & Jerry	L.	88.000
Toys	L.	98.000
Turttles in Time IV	L.	128.000
Vegas Stakes	L.	128.000
Wheel of Fortune	L.	98.000
Where Time Carmen	L.	148.000
Wolfchild	L.	128.000
World League Soccer	L.	98.000
WWF 2 Royal Rumble	L.	168.000
Wyne's World	L.	98.000
Xardion	L.	148.000
Y's III	L.	88.000
Yoshi's Cooky	L.	118.000

STREETFIGHTER 2 TURBO
L. 228.000

FINAL FIGHT 2
L. 168.000

PRESENTI ALLO SMAU '93

GRANDE OFFERTA!
ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI A TUA SCELTA E AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%

NOVITÀ SUPERNES
ACCLAIM'S WORLD CUP
BATTLE BLAZE
BATLE CAR
COOL SPOTT
E.V.O.
FAMILY FEUD
FINAL FIGHT 2
FIRST SAMURAI
FOOTBALL FURY
GOOF TROOP
INCREDIBLE CRASH DUMMIES
KANDO RACE
LAMBORGHINI AM CHALLENG.
LOGIC BOMB
MARIO ALL STARS
MARIO COLLECTION
MONDAY NIGHT FOOTBALL
MORTAL COMBAT
N.F.L. QUARTER CLUB
NIGEL MANSELL
OPERATION LOGIC
REDLINE F1 RACER
ROCKY & BULLWINKLE
SENGOKU
SON OF CHUCK
STREET FIGHTER II TURBO
SUPER AQUATIC GAMES
SUPER JAMES POND
SUPER SLAP SHOT
T2 JUDGEMENT DAY
T2 ARCADE GAME
TRODDLERS
TURN & BURN
TUFF & NUFF
UNCHARTERED WATER
WINGS COMMANDER
WIZARD OF OZ
WORLD HERO 2
ZOMBIES AT MY NEIGHBORS
DISPONIBILI A SETTEMBRE

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.

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.

TUTTI I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI.

OFFERTE del MESE

007 JAMES BOND (USA)	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
AQUATIC GAMES	L.	59.000
ARCH RIVALS (BASKET)	L.	59.000
BACK TO THE FUTURE	L.	69.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE GOLFER (GOLF)	L.	39.000
BATTLE MANIA	L.	39.000
BLOCK OUT	L.	29.000
BONANZA BROS	L.	49.000
BUCK ROGERS	L.	59.000
CASTLE OF ILLUSION	L.	59.000
CENTURION	L.	69.000
CERNOBYL	L.	39.000
CHAMPIONSHIP PRO AM	L.	69.000
COLOMUS	L.	49.000
CRACK DOWN	L.	29.000
CRING	L.	49.000
CURSE	L.	49.000
CYBERBALL	L.	49.000
CYBORG JUSTICE	L.	69.000
DHANA	L.	39.000
DARIUS II	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	69.000
DARWIN 4091	L.	29.000
DICK TRACY	L.	59.000
DRAGONS FURY	L.	69.000
EA HOCKEY	L.	49.000
EL VIENTO	L.	59.000
ESWAT	L.	49.000
F-Z AXIS	L.	39.000
F1 GRAND PRIX	L.	69.000
FAERY TALE	L.	59.000
FANTASIA	L.	59.000
FATAL LABTRINTH	L.	69.000
FATAL REWIND	L.	49.000
G-LOC	L.	59.000
GALAXI FORCE II	L.	49.000
GOLDEN AXE	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GOODS	L.	59.000
GRANADA	L.	39.000
GREENDOG	L.	59.000
HEAVY UNITTT	L.	39.000
HELLFIRE	L.	39.000
HOME ALONE	L.	89.000
IMMORTAL	L.	69.000
JAMES POND II	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000
JOE MONTANAII	L.	59.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L.	49.000
JORDAN VS BIRD	L.	69.000
KID CHAMALEON	L.	49.000
KING BOUNTTY	L.	49.000
LEYNOS	L.	29.000
MARIO LEMIEUX HOCKEY	L.	69.000
MARVEL LAND	L.	69.000
MEGAPANEL	L.	49.000
MERCS	L.	39.000
MERCS II	L.	39.000
MIDNIGHTT RESISTANCE	L.	49.000
MS. PACMAN	L.	59.000
MYSTIC DEFENDER	L.	59.000
OUT RUN	L.	69.000
PAPERBOY	L.	69.000
PHELIOS	L.	39.000
QIX	L.	69.000
RAIDEN TRAD	L.	39.000
RAINBOW ISLAND	L.	69.000
RAMBO III	L.	59.000
RENT A HERO	L.	29.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	59.000
ROAD RUSH	L.	49.000
ROGER C. BASEBALL	L.	69.000
SAINT SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	39.000
SHADOW DANCER	L.	59.000
SHADOW THE BEAST	L.	59.000
SLIME WORLD	L.	69.000
SOL-FEACE	L.	69.000
SONIC	L.	39.000
SONIC II	L.	69.000
SPACE COMOLA	L.	59.000
SPIDER MAN	L.	49.000
SPLATTER HOUSE II	L.	69.000
STEEL EMPIRE	L.	39.000
STORMLORD	L.	39.000
STREET OF RAGE	L.	69.000
STREET SMART	L.	69.000
SUPER AIR WOLF	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	69.000
SUPER HANG-ON	L.	69.000
SUPER L. BASEBALL	L.	49.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER REAL BASKET	L.	49.000
SUPER SHINOBI	L.	59.000
SUPER SMASH TV	L.	49.000
SUPER THUNDERBLADE	L.	59.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
SWORD OF VERMILION	L.	39.000
TALE SPIN	L.	69.000
TASK FORCE HARRIER	L.	49.000
TECNOCOP	L.	69.000
TERMINATOR	L.	69.000
TETRIS	L.	49.000
TIGER	L.	29.000
TOM JAM E EARL	L.	29.000
TORA TTORA TTORA	L.	39.000
TRASIA	L.	49.000
TRUXTON	L.	49.000
TURBO OUTRUN	L.	59.000
TURRICAN	L.	49.000
TWIN HAWK	L.	59.000
TWINKY TALE	L.	49.000
UNDEADLINE	L.	29.000
VALIS III	L.	69.000
VERITEX	L.	39.000
VOLFIELD	L.	29.000
WORP SPEED	L.	69.000
WHIP RUSH	L.	39.000
WONDERBOY III	L.	39.000
WONDERBOY V	L.	39.000
WORDNER	L.	29.000
WRESTLE WRESTLER	L.	49.000
XRD	L.	39.000
ZERO WING	L.	39.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

ABRAMS BATTLE TANK	L.	99.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L.	149.000
AFTER BURNER II	L.	79.000
AGASSI TENNIS	L.	99.000
AIRBUSTER	L.	99.000
ALIEN 3	L.	89.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
ALISIA DRAGON (JAP)	L.	79.000
AMAZING TENNIS	L.	119.000
AMERICAN GLADIATOR	L.	129.000
ANOTHER WORLD	L.	119.000
AQUATIC GAMES	L.	59.000
ARCH RIVALS (BASKET)	L.	59.000
BACK TO THE FUTURE	L.	69.000
BATMAN	L.	59.000
BATMAN RETURN	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	99.000
BLASTER MASTER 2	L.	119.000
BUBSY	L.	119.000
BULLS VS BLAZER	L.	119.000
CADASH	L.	89.000
CALIFORNIA GAMES	L.	79.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L.	99.000
CHESTER CHEETAH (TAZMAN.2)	L.	119.000
CHIKI CHIKI BOYS	L.	79.000
CHUCK ROCK	L.	89.000
COOL SPOT	L.	119.000
CRUE BALL (FLIPPER)	L.	99.000
CYBERCOOP	L.	89.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHELTH	L.	129.000
DEATH DUEL	L.	119.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	99.000
ECCO THE DOLPHIN	L.	89.000
ELEMENTAR MASTER	L.	99.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	119.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOX.	L.	69.000
EX-MUTANT	L.	89.000
EX-RANZA	L.	99.000
F-22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FATAL FURY	L.	129.000
FIGHTING MASTER	L.	79.000
FLASHBACK	L.	139.000
GADGET TWINS	L.	119.000
GALAXY FORCE II (SCART)	L.	69.000
GEMFIRE	L.	99.000
GALAHAD	L.	99.000
GEMFIRE	L.	119.000
GEORGE FOREMAN BOXING (USA)	L.	99.000
GLOBAL GLADIATORS	L.	89.000
GOLDEN AXE III	L.	119.000
GREAT WALDO (USA)	L.	89.000
HARDBALL 3	L.	99.000
HIT THE ICE	L.	99.000
HUMAN	L.	119.000
INDIANA JONES	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JUNGLE STRIKE	L.	119.000
KICK BOXING	L.	119.000
KING OF THE MONSTER	L.	119.000
KING SALMON-FISHING GAME-(USA)	L.	119.000
KO BOXING	L.	79.000
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LEADERBOARD GOLF	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
LIGTHENING FORCE	L.	69.000
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
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L.	99.000
MEGALOMANIA	L.	119.000
MICRO MACHINE	L.	99.000
MONOPOLI	L.	99.000
MOONWALKER	L.	79.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L.	119.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L.	99.000
NHLPA HOCKEY'93	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD	L.	119.000
OUTRUN 2091-AUTO	L.	99.000
PAPER BOY	L.	79.000
PGA TOURNAMENT GOLF 2	L.	119.000
PHANTASY STAR II	L.	69.000
PHANTASY STAR III	L.	119.000
PIGSKIN FOOTBALL	L.	119.000
POPOLOUS	L.	69.000
POWER ATHETE	L.	119.000
POWER MONGER	L.	99.000
PREDATOR	L.	79.000
PREDATOR II	L.	79.000
PRO QUARTERBACK	L.	119.000
PRO STRIKE INTERF. 4 PLAYER	L.	79.000
PRO STRIKER	L.	119.000
RAMPART	L.	99.000
RASTAN SAGA II	L.	39.000
RBI '93 BASEBALL	L.	99.000
RISKI WOOD	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROROLLING THUNDER II	L.	39.000
ROLO THE RESCUE (USA)	L.	119.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST II	L.	99.000
SHIKINJO - SHANGAI	L.	79.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L.	99.000
SHINOBI II	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SIMPSON	L.	89.000
SLAUGHT SPORT	L.	89.000
SLOT MACHINE-PUYO PUYO	L.	119.000
SNOW BROSS	L.	119.000
SPEEDBALL 2	L.	49.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	69.000
SPLATTER HOUSE 3	L.	119.000
STARFLIGHT (USA)	L.	89.000
STEEL TALOONS (USA)	L.	99.000
STREET OF RAGE 2	L.	99.000
STRIDER II	L.	99.000
SUB ATTACK	L.	99.000
SUMMER CHALLENGER	L.	99.000
SUNSET RIDER	L.	99.000
SUPER CHASE HQ	L.	79.000
SUPER HIGH IMPACT	L.	89.000
SUPER KICK-OFF	L.	119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L.	89.000
SUPERMAN	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKETBALL	L.	99.000
TENNIS GRAND SLAM	L.	89.000
TERMINATOR 2	L.	99.000
THE LEGEND OF FANTASM SOLD.	L.	49.000
THUNDERFORCE III	L.	79.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L.	99.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L.	119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L.	119.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
TOYS	L.	199.000
TOURNAMENT GOLF	L.	79.000
TURTLES	L.	99.000
TWIN COBRA	L.	879.000
TYRANTS	L.	89.000
UNCHARTED WAERS	L.	99.000
UNIVERSAL SOLDIER	L.	89.000
WINGS OF WAR (USA)	L.	79.000
WINTER CHALLENGE (USA)	L.	99.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WORLD CUP SOCCER '93	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION	L.	89.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	89.000
X-MAN-SOLO GENESIS	L.	119.000

NOVITÀ

- ADDAM FAMILY
- BOB
- BRAM STOKER'S DRACULA
- BUBSY
- CHAMPION LEAGUE SOCCER
- CHI CHI'S PRO CHALLENGE
- DAVIS CUP TENNIS
- DINOSAURS FOR HIRE
- F-15 STRIKE EAGLE
- HOOK
- JURASSIC PARK
- LANDSTALKER
- MIG-29 FULCRUM
- **MORTAL COMBAT L.129.000**
- P.T.O.
- PIRATES GOLD
- RANGER X
- ROBOCOP 3
- SIMPSON NIGHTMARE
- SOCCERER'S KINGDOM
- SPIDERMAN/X-MAN
- **STREETFIGHTER CHAMP. ED.**
- STRIDER RETURN
- T2 JUDGEMENT DAY
- THE YOUNG INDIANA JONES
- WAYNES WORLD
- WWF ROYAL ROYAL RUMBLE
- WRATH OF THE GODS
- ZOMBIE ATE MY NEIGHBOR

Professional Control Pad



MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

L. 39.000

STREETFIGHTER & MORTAL COMBAT
DISPONIBOLI!!!

ACQUISTA 3 CARTUCCE A SCELTA. AVRAI UNO SCONTO EXTRA DEL 10%.

MEGADRIVE 2
L. 242.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

CVG PREVIEW

STARDUST

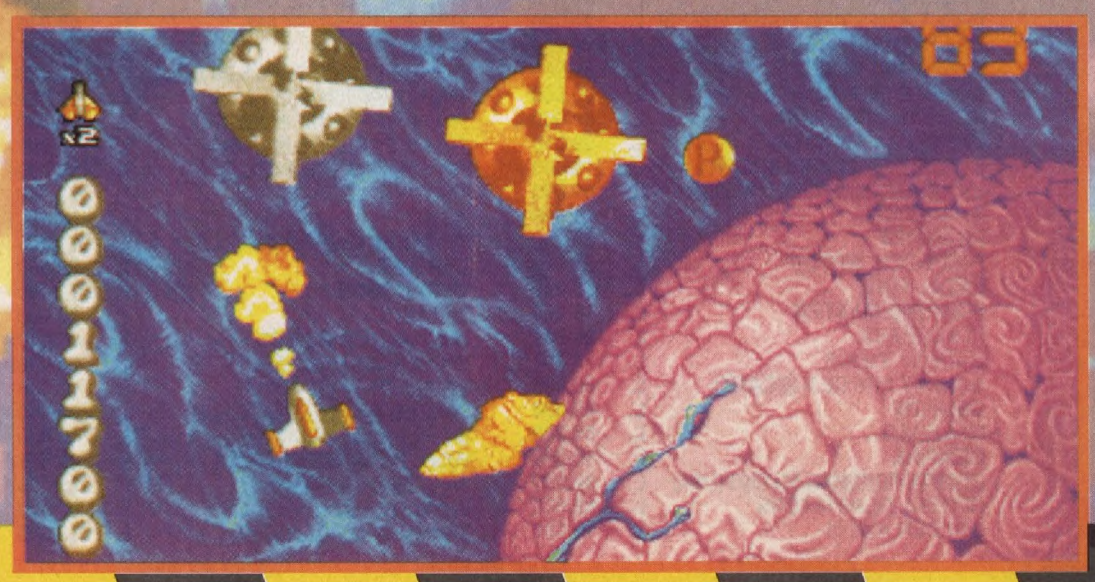


BLOODHOUSE

VERSIONE AMIGA	USCITA ESTATE

Asteroids? Nel 1993? Ebbene sì, cari nostalgici, questo gioco sembra proprio destinato a voi, sempre pronti a lamentarvi dei titoli "tutti uguali" degli anni e impegnati a ricordare il tempo che fu. Grazie al prode lavoro di un gruppo di ex-programmatori di megademo su Amiga (ayeahhhh!!! - Simon) riuniti sotto la neonata etichetta Bloodhouse, potete star certi che difficilmente vi lamenterete di questo Stardust. La trama è demente e inutile in un gioco come questo, quindi iniziamo a martellare di domande Harry "Scy" Tikkanen, il programmatore...- Cos'avete aggiunto ad Asteroids per riprodurlo fedelmente negli anni '90? "Un sacco di ray tracing, armi extra come missili a ricerca automatica, lanciafiamme, fucili al plasma, una marea di nemici intelligenti e mostruosi nemici di fine livello".- Perfetto. Ma perché rifare Asteroids proprio nel 1993? "Secondo noi non esiste ancora una buona versione Amiga di questo gioco - solo tonnellate di cloni di Pubblico Dominio. E poi Stardust non è solo una versione moderna di Asteroids, ma è tre giochi in uno. Oltre alla parte già conosciuta, ci sono missioni speciali con due differenti scrolling parallattici e quattro missioni in 3D".- Bisogna dire che queste sezioni in 3D sono fra le cose più impressionanti che abbiamo mai visto su un Amiga. La visuale cambia per mostrarvi la vostra astronave dal dietro e voi dovete volare in un gigantesco tunnel con miliardi di nemici e asteroidi. E' un po' come nei vecchi giochi di Guerre Stellari (ricordate?), ma molto, molto meglio. Sarà stato un problema far funzionare il tutto nella giusta maniera? "Infatti, c'è voluto un bel po' di tempo. La grafica in queste sezioni è TOTALMENTE in ray tracing e solo le esplosioni e gli spari sono disegnati a mano. Tutto questo è stato possibile solo grazie al mitico Real 3D della Realsoft."- Avete mai pensato di fare un gioco intero come questo? "Certo, ma non c'è abbastanza memoria chip sull'Amiga 500. Potremmo farne uno per il 1200, magari su CD, ma è troppo presto per parlarne."- Allora qual' è stata la parte più dura di Stardust da realizzare? "La giocabilità! Non è possibile sistemarla in un attimo: bisogna programmare un po' e provare, programmare un altro po' e riprovare... Per secoli! La giocabilità non dipende solo da come si muove l'astronave del giocatore, dipende da come si muove tutto il gioco."- Alla Bloodhouse hanno pensato anche ad altri aspetti, meno importanti solo in apparenza. Prendete il sistema di caricamento, ad esempio. Quante volte avete pensato "Come vorrei che questo gioco caricasse più velocemente?". Un sacco, senz'altro. Un accesso al disco pietoso può rovinare un intero gioco e Harry ne è ben consapevole..."Abbiamo passato un sacco di tempo sul sistema di caricamento perché volevamo rendere il gioco più user friendly possibile. Ora potete inserire qualsiasi disco in qualsiasi istante e il computer capirà immediatamente che disco è stato inserito: in questo modo potete togliere un disco da qualsiasi drive mentre il gioco sta caricando, inserirlo in un altro drive e il gioco continuerà tranquillamente a caricare senza la benché minima perdita di tempo. Non ci saranno più messaggi della serie "Inserisci il disco 2 nel DF0:". Il nostro sistema permette di avere 1004Kb di dati non compressi e 1500-1600 Kb di dati compressi su un singolo disco. E' velocissimo e ci vogliono solo 36 secondi per caricare 1 Mega! E' il sistema di caricamento più avanzato che abbia mai visto su un Amiga."- Ci sarà anche una colonna sonora rave ultrapompata, ma invece dei soliti quattro canali alla Bloodhouse hanno realizzato una routine che permette di avere due canali in più. Come avete fatto, Harry? "Beh, per dirlo in breve, l'Amiga ha quattro canali sonori a 8 bit e noi abbiamo 'diviso' due di questi in quattro canali a 7 bit. Così in Stardust avremo due canali normali per la musica e quattro canali a 7 bit per gli effetti sonori. Il tutto si ciuccia un bel po' di processor time, è ovvio, ma alla fine non si nota nemmeno". Niente male, eh? Soprattutto considerando che alla Bloodhouse hanno deciso di tenere bassissimo il prezzo di Stardust perché "è nostra opinione che i prezzi dei giochi stiano diventando troppo alti e lo sappiamo bene perché li compriamo. Con un prezzo sulle 30-40 mila lire cercheremo di ridurre la pirateria." Concludiamo segnalando i progetti futuri targati Bloodhouse, che comprendono un arcade adventure che utilizza vettori e grafica bitmap e un platform/picchiaduro con un sistema di animazioni a tutto schermo davvero massiccio. Non male per dei "novellini", eh?





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
Cool spot	L. 115.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 125.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 109.000
Jungle strike	L. 129.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Mortal kombact	Tel.
Out of this world	L. 109.000
Pugsy	L. 109.000
Snow bros	L. 129.000
Street Fighter II	L. 129.000
Shinobi 2	L. 119.000
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
Ex ranza	L. 109.000
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
Pro strike	L. 109.000
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
Shining force	L. 129.000
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
Street of rage 2	L. 109.000
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
Batman returns	L. 119.000
Dracula	L. 85.000
Final fight	L. 125.000
King quest 5	Tel.
Microcosm	Tel.
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Space quest 4	Tel.
Stellor	Tel.
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 Count Bout	L. 349.000
World Heroes 2	L. 399.000

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
Top hunter	Tel.
Samurai Shadow	Tel.
Sengoku 2	L. 359.000
Super side kicks	L. 379.000

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.

Addams family 2	L. 139.000
Alien 3	L. 125.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 129.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 129.000
Fire e ice	L. 119.000
Mortal kombact	Tel.
Mario is missing	L. 129.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 129.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	Tel.
Super global gladiators	L. 119.000
Super tomation soccer 2	L. 149.000
Super mario all star	L. 189.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Top Races	L. 129.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
World heroes	Tel.

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 59.000
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. 59.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kiki Kai Kai	L. 129.000
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
Pop twen bee	L. 139.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Road runner	L. 115.000
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
Mario e Wario	L. 129.000
Street 2 turbo	L. 169.000
Star fox	L. 149.000

Game gear + Sonic	L. 279.000
Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Jurassic park	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
Street of rage 2	L. 79.000

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

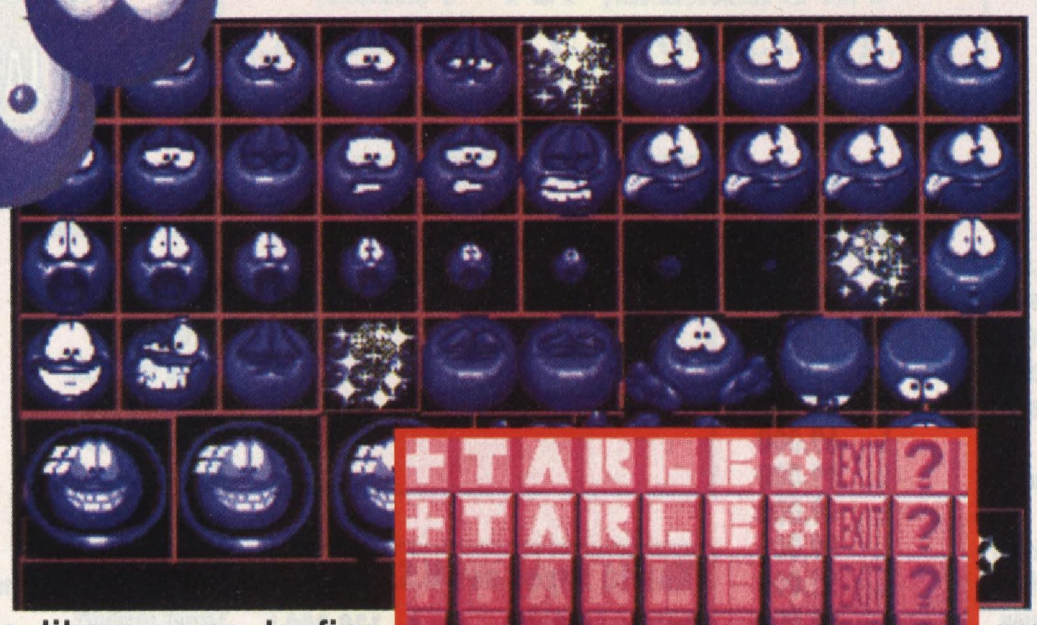
oltre 300 titoli in listino

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

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

BLOB





CORE DESIGN

VERSIONE AMIGA	USCITA SETTEMBRE

I sogni possono diventare realtà. Questo è quello che deve aver pensato Jonhatan Hilliard come lui stesso racconta: "Avevo un po' di tempo libero verso la fine dell'Università e ho deciso di programmare un gioco, Blob appunto. L'ho spedito a diverse software house e ho avuto qualche risposta e colloquio con case come Psygnosis e Team 17. Alla fine ho scelto di lavorare per la Core. Si guadagna abbastanza bene e l'atmosfera è molto amichevole. Inoltre è molto interessante vedere cosa stanno facendo tutti gli altri programmatori." - Allora Jonathan, come descriveresti Blob? "E' un platform game in 3D visto dall'alto con qualche enigma. Immaginate Bounder, ma con le mattonelle che si spostano in giro invece della palla che rimbalza di qua e di là. Le mattonelle sono disposte a circa venti altezze differenti su cui rimbalzare e lo scopo del gioco è quello di recuperare tutti i beoti sparsi per i livelli e guidarli all'uscita" - Hmmm, il tutto suona un po' fuori di testa. Cosa cavolo t'ha ispirato per un gioco così folle? "Non saprei. Penso che il gioco sia stato influenzato in parte da Bounder e in più io volevo fare qualcosa un pochettino differente dal resto. Non ho pensato "Voglio fare qualcosa di veramente, incredibilmente originale". Ho utilizzato una tecnica 3D perché è qualcosa su cui ho lavorato in Università." - Com'è cambiato il gioco dalla sua forma originale? La Core ti ha costretto a fare qualche cambiamento? "Non proprio. La prima cosa che hanno fatto è stata affiancarmi Billy (Allison) per la grafica, per caratterizzare maggiormente il personaggio. All'inizio era solo una palla che andava in giro e mostrava i suoi piedi. Hanno anche aggiunto più alieni e inserito una presentazione migliore. Comunque non devo fare tutto quello che chiedono. Abbiamo delle riunioni dove ognuno propone un sacco di suggerimenti e in pratica io posso decidere quali adottare e cercare di rendere il gioco migliore possibile". - Il gioco è praticamente pronto ora. Qual è stata la parte più difficile per te? "Quella che sto facendo adesso - cercare di rendere il gioco compatibile con tutti i modelli di Amiga!" - Farete una versione per 1200? "Una versione migliorata per 1200 è possibile, ma al momento non ne sono certo al 100%..."

BENTORNATI DALLE VACANZE!

Ad aspettarvi ci siamo noi con tantissime novità per la vostra console:
dalla verde Brianza siamo in grado di raggiungervi ovunque grazie ad un
servizio per corrispondenza rapido, anzi rapidissimo.
Per gli amici vicini effettuiamo anche il noleggio e, tenuto conto del servizio,
della serietà e della competenza sicuramente converrete con noi che...

...non c'è paragone!

ATLANTIDE

COMPUTERS - CONSOLES - VIDEOGAMES - ACCESSORI

Tel/Fax 0362/354879

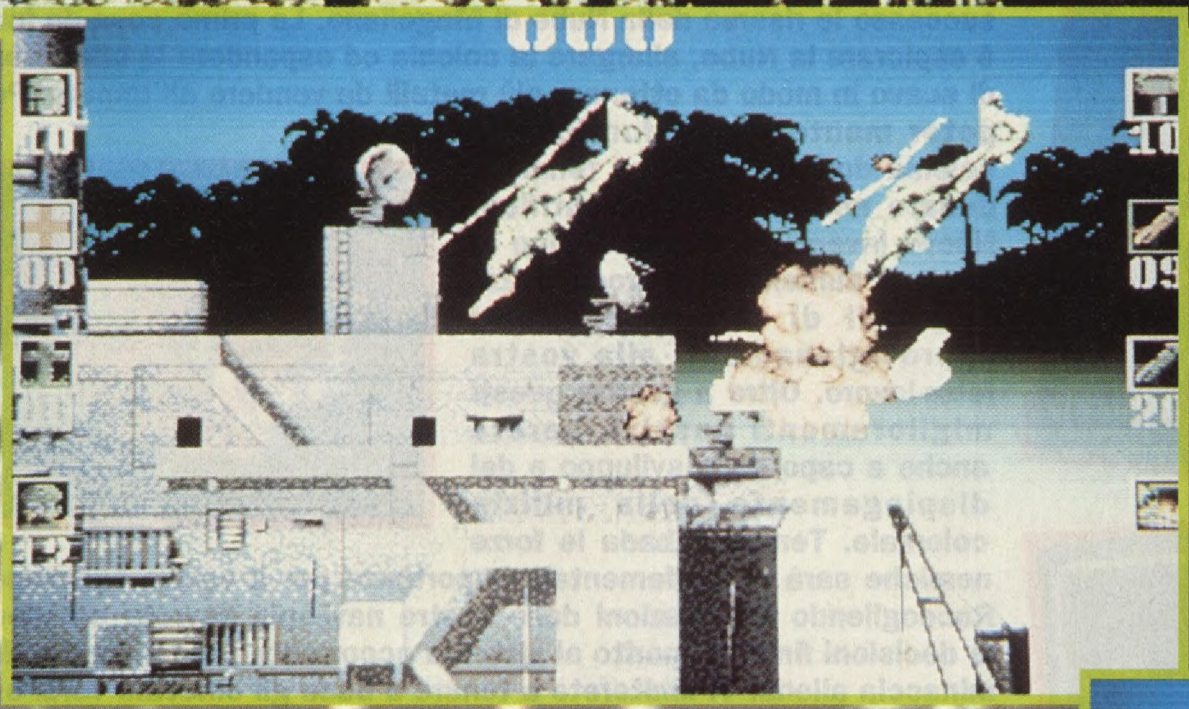
Via Martiri della Libertà, 14 20034 GIUSSANO (MI)

Orario 10.00-12.30 15.00-19.30 (Chiuso LUNEDI' MATTINA)

APOCALYPSE

CVG PREVIEW



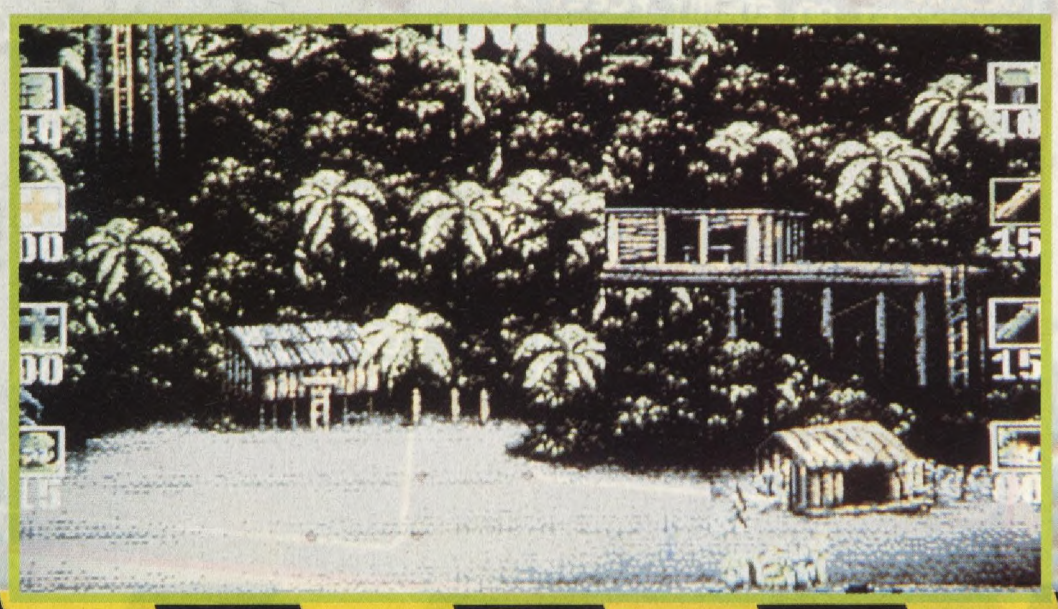


CASA: VIRGIN

VERSIONE: AMIGA
USCITA: IMMINENTE

La storia di questo programma è ormai da considerarsi tra le più tribolate della storia dei videogiochi: tutto iniziò due anni fa quando la Strangeways si mise in testa di programmare un gioco chiamato provvisoriamente Rebel, in cui si comandava un elicottero nella giungla vietnamita o giù di lì. Il nome fu poi cambiato in Apocalypse e il titolo doveva essere prodotto dalla Mirrorsoft. Poi ci fu la tragica vicenda Maxwell: la Mirrorsoft fallì e la stessa Strangeways si sciolse a causa della vicenda. Quattro mesi fa il gioco fu poi ripreso dalla Miracle Games che lo pubblicherà prossimamente per la Virgin. Se qualcuno è interessato a trasformare questa vicenda in un film può tranquillamente prendere contatti con la Virgin. Cavolate a parte, sembra ormai in dirittura d'arrivo (incrociando le dita di mani e piedi) uno dei giochi bellici arcade che più aveva impressionato all'ECTS di due anni fa. Si tratta di qualcosa di molto simile al vecchio e mitico Choplifter, visto che bisogna recuperare degli ostaggi tenuti prigionieri nelle giungle del Vietnam. Il gioco è diviso in tre livelli ognuno con parecchie missioni. Il vostro compito è quello di recuperare almeno il 75% degli ostaggi prima che l'aviazione nemica arrivi a scatenare l'apocalisse scaricando quantità innominabili di Napalm sulla zona interessata. Ovviamente questa non è una simulazione ("ripeto: non è una simulazione" - Paolo) e il movimento dell'elicottero è meno difficoltoso di quello di un 'cottero normale, ma provatevi voi ad atterrare mentre i proiettili nemici schizzano da ogni parte e vedrete! Il gioco è a scorrimento orizzontale con il suo bel parallasse e quello che sorvolerete vi farà non poca paura: mitragliatrici, carri, cannoni e in più ci saranno gli aerei a rompervi le scatole a bassa quota. Il bello del gioco è che si terrà conto dell'inerzia nel controllo dell'elicottero: se per esempio troppi prigionieri si affollerranno sulla vostra belva volante, l'inerzia ne risentirà non poco e sarete costretti ad atterrare per liberarvi di un po' di zavorra, perdendo però tempo prezioso! Altra cosa da sottolineare è l'intelligenza artificiale del nemico: la fanteria nemica cerca sempre di aggregarsi per spararvi raffiche di colpi, l'artiglieria "corregge il tiro" per beccarvi e i soldati sulle torrette avviseranno l'aviazione se non vengono eliminati subito! Se il gioco ha mantenuto quello che sembrava promettere tempo fa, ne vedremo delle belle. E già che ci siamo VOI vedrete la recensione su CVG!





CVG PREVIEW

K 240

GREMLIN

VERSIONE: AMIGA

USCITA: IMMINENTE

Nonostante la sonorità "fiscale" del titolo, K 240 è un qualcosa di più innocuo di un modulo per la dichiarazione dei redditi. Si tratta infatti di una simulazione strategico-spaziale ambientata nell'anno 2380. L'Impero Terrestre si è allargato fino a coprire una vasta sezione della nostra galassia, risultando alla fine in controllo di di oltre cinquanta sistemi solari e annoverando due razze aliene scoperte dall'uomo durante la sua espansione. Il gioco vi vede al comando di una colonia mineraria



indipendente situata in una sezione inabitata della Nube di Magellano. Il minerale estratto viene inviato a un certo prezzo ai pianeti bisognosi dell'Impero. Tutto procede bene, finchè un giorno non viene riscontrato il verificarsi di strani fenomeni. La misteriosa sparizione di una vostra nave scout, per dirne una. All'inizio non date molto peso alla cosa, pensando si sia trattato di un incidente, ma quando un'altra simile nave inizia a sondare la vostra, vi accorgete che non siete soli! Quale comandante della vostra colonia mineraria, avete diversi compiti, ognuno dei quali va accortamente gestito, se si vogliono sfruttare con successo le risorse della Nube di Magellano. La prima cosa da fare è esplorare la Nube, allargare la colonia ed espandere le operazioni di scavo in modo da ottenere più metalli da vendere all'Impero. Per poter mantenere in funzione la colonia dovrete investire tempo e denaro nella ricerca scientifica. Nuove invenzioni vi metteranno in grado di aumentare la produttività, e quindi di fornire adeguati approvigionamenti alla vostra forza-lavoro. Oltre a gestire questi miglioramenti passivi, sarete anche a capo dello sviluppo e del dispiegamento della milizia coloniale. Tenere a bada le forze nemiche sarà di fondamentale importanza per il vostro successo. Raccogliendo informazioni dalle vostre navi-spia dovrete prendere le decisioni finali in merito al sistema occorrente per far fronte alla minaccia aliena. Vi limiterete a tenere a bada gli omettini verdi o li cancellerete dalla faccia della galassia? E il gioco sarà una ciofeca astrale o un capolavoro di proporzioni cosmiche? Solo nei prossimi numeri di CVG potrete saperlo!



VENDITA PER CORRISPONDENZA, SPEDIZIONI A DOMICILIO

OFFERTE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION



Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

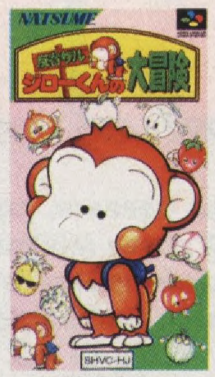
L.339.000
IVA INCLUSA.



L.59.000



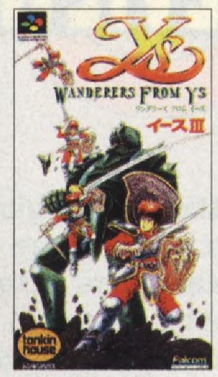
L.59.000



L.59.000



L.59.000



L.69.000



L.59.000


L.59.000



L.119.000



L.69.900



L.69.000

Super Nintendo + U.S. Joypad

L.289.000
IVA INCLUSA.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





L.69.000



L.69.000



L.69.000



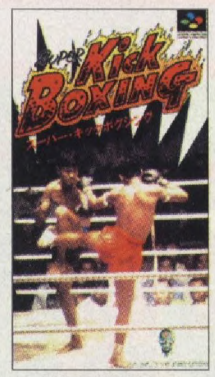
L.80.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
2 JOYPAD, ALIMENTATORE, CAVO SCART L.399.000

SUPER FAMICOM CONSOLE
+ GIOCO OFFERTA L.449.000
Prezzi iva compresa



L.69.900



L.119.000



L.59.900



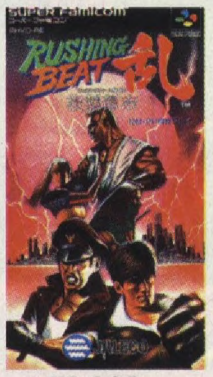
L.149.000



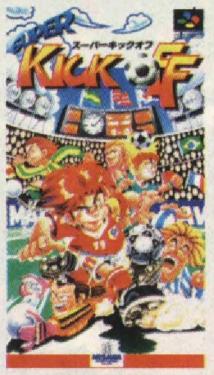
L.149.000



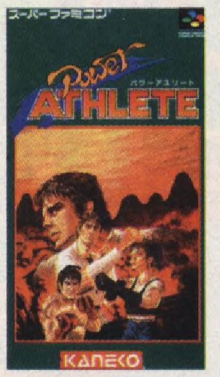
L.149.000



L.119.000



L.139.000



L.129.000

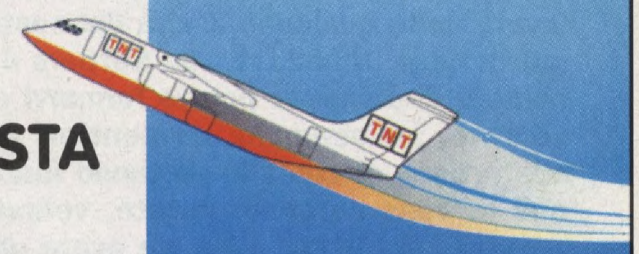


L.99.000



Super Scope + 6 giochi
L.139.000

CONSEGNE 24/36 ORE



SU RICHIESTA

CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:
011/4031114
APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 - 12:30 E DALLE 15 - 19:30

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

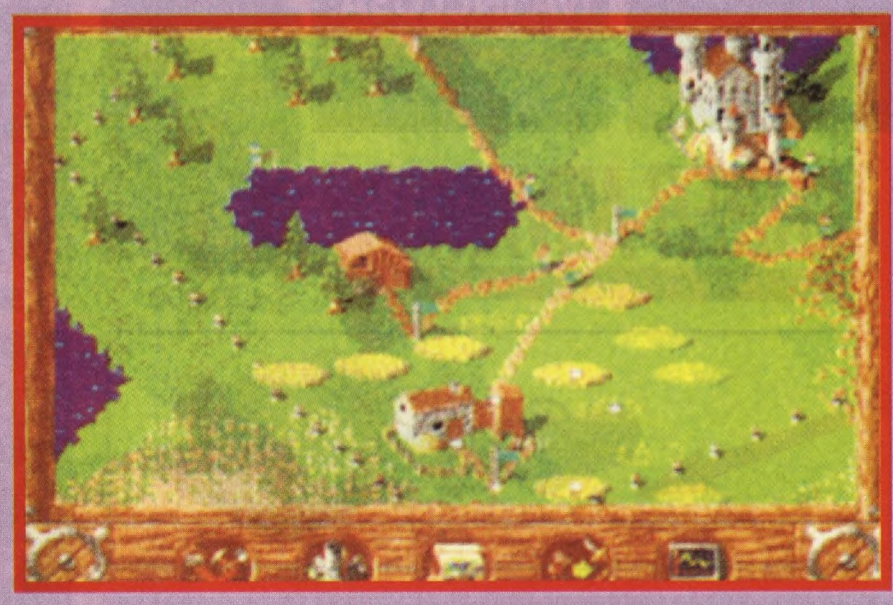
FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:
011/4031001
FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

CVG PREVIEW

THE SETTLERS

"The Settlers è un gioco in cui bisogna pensare, costruire e usare strategia. Il giocatore deve scegliere il posto migliore per il proprio regno, pianificare attentamente le proprie mosse e decidere quali lavori debba compiere il proprio popolo. In pratica dovete assumere il ruolo di re, ma nel gioco c'è molto, molto di più. The Settlers è davvero difficile da descrivere: dovreste davvero giocarci..."Questo, nelle parole del boss della Blue Byte, Stefan Piasecki, è The Settlers, simulatore pseudo-divino sulla falsariga di Populous e Powermonger. Seguendo il suo consiglio l'abbiamo provato e possiamo dirci più che soddisfatti. Come ha detto Stefan, dovete controllare un piccolo regno: all'inizio tutto quello





che avete è un castello, ma usando le vostre limitatissime risorse potete costruire delle strade attorno al suo perimetro. Da queste strade potete poi edificare delle piccole casupole: a questo punto dei minuscoli costruttori sbucheranno dal castello e inizieranno a costruire. A lavoro finito qualcuno uscirà dal castello e prenderà possesso della nuova casa. Il bello di The Settlers è che dopo aver preso un certo numero di decisioni potete fermarvi e vedere il tutto che si evolve: vedrete, ad esempio, carpentieri andare avanti e indietro dalla costruzione al castello portando mattoni e assi di legno. Una volta che le case saranno abitate, vedrete i vostri "sudditi" andare a lavorare. In questo caso, se avete edificato una fattoria, vedrete il contadino coltivare il grano e raccoglierlo in autunno o se avete scelto una segheria vedrete i taglialegna dirigersi verso il bosco, abbattere qualche albero e tornare a casa. Mitico. In The Settlers ci sono 60 livelli. I primi sono facilissimi e dovrete semplicemente produrre una certa quantità di grano, legno e così via. Più avanti subentrano gli avversari controllati dal computer (per un massimo di tre) che hanno dei piani per conquistare il mondo: sta a voi preparare delle truppe per difendere il reame ed, eventualmente, attaccare. Il progetto The Settlers ha quasi due anni di vita. Chiediamone il perché a Stefan... "La ragione di tutto questo tempo è da cercarsi nell'enorme ammontare di dati che abbiamo dovuto inserire: il mondo di The Settlers è unico e ci sono tutti gli elementi del mondo reale. Inoltre, il computer deve gestire un sacco di lavoro e fare tutto quello che non fa il giocatore. Il popolo fa il proprio lavoro quotidiano da solo se il giocatore non gli dà un ordine diverso. In pratica abbiamo dovuto creare un giocatore computerizzato per aiutare il giocatore umano e un potentissimo avversario computerizzato da sfidare. Considerate anche che ci sono circa 8.000 persone su un'Amiga normale, 16.000 su un 1200 e con un po' di memoria extra e una scheda acceleratrice potete arrivare a 64.000 e voi potete controllare OGNUNA di queste persone. La versione Pc avrà 256 colori, quella Amiga solo 64, ma avrà un sonoro migliore. Qualche influenza Bullfrog? Populous,





Powermonger... "Hmmm, non direi. Nei due giochi sopracitati il giocatore poteva controllare tutte le sue forze e basta. Non era un "dio" nel vero senso della parola. Un vero dio si sarebbe preoccupato della propria gente e li avrebbe lasciati vivere come meglio credevano. L'unica cosa in comune fra The Settlers e i titoli Bullfrog è la visuale, ma non è perché li abbiamo copiati, ma semplicemente perché è la migliore per il giocatore. C'è molto di più in The Settlers che innalzare e abbassare il paesaggio o scegliere fra una serie di disastri naturali...".

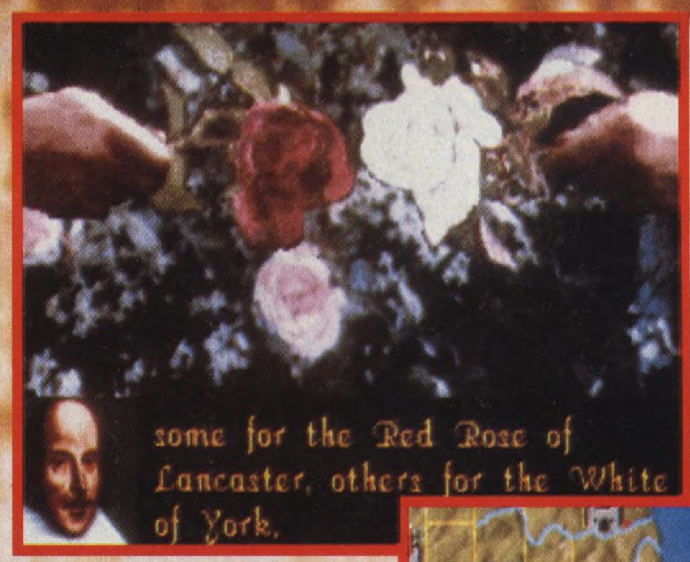
BLUE BYTE

VERSIONE	USCITA
AMIGA	DICEMBRE
PC	DICEMBRE

KINGMAKER

CVG PREVIEW

Recentemente, il mercato delle simulazioni strategiche ha visto una perdita d'interesse nei confronti dei giochi tutti esagoni e quadrati, tipo i wargames della SSI, a favore di prodotti graficamente adeguati ai gusti popolari, con interfacce più accessibili. Fra questi ultimi, giochi come Powermonger, Civilisation e Defender Of The Crown hanno riscosso un notevole successo. Questi titoli però avevano un punto debole: la loro intelligenza artificiale era piuttosto scarsa e il giocatore strategico più smaliziato poteva perdere presto interesse in questi prodotti una volta appresa la strategia perfetta. A colmare questa lacuna provvede ora la US Gold, che ha voluto convertire su dischetto il gioco da tavolo più venduto nel mondo dopo il Monopoli, lo Scarabeo e il Trivial Pursuit. Kingmaker ricrea in chiave ludica un periodo della storia britannica noto come la Guerra delle Rose, periodo nel quale caos, guerre ed intrighi erano all'ordine del giorno. Obiettivo del boardgame è di controllare l'ultima pedina reale sopravvissuta, diventando quindi l'indiscusso

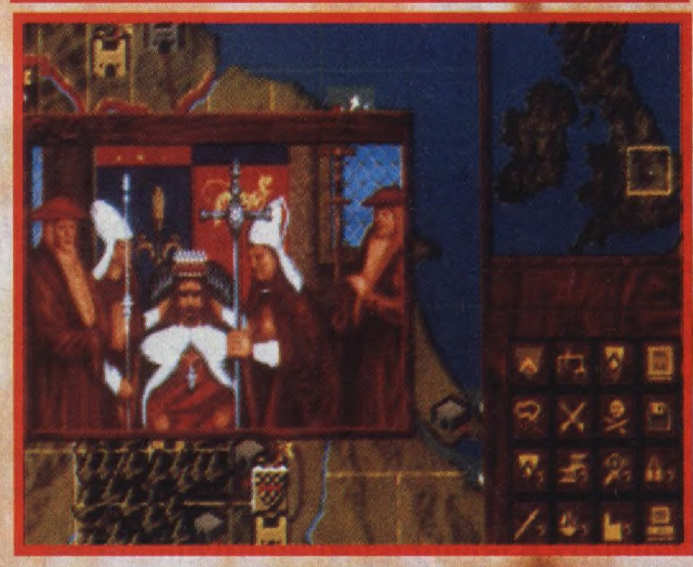


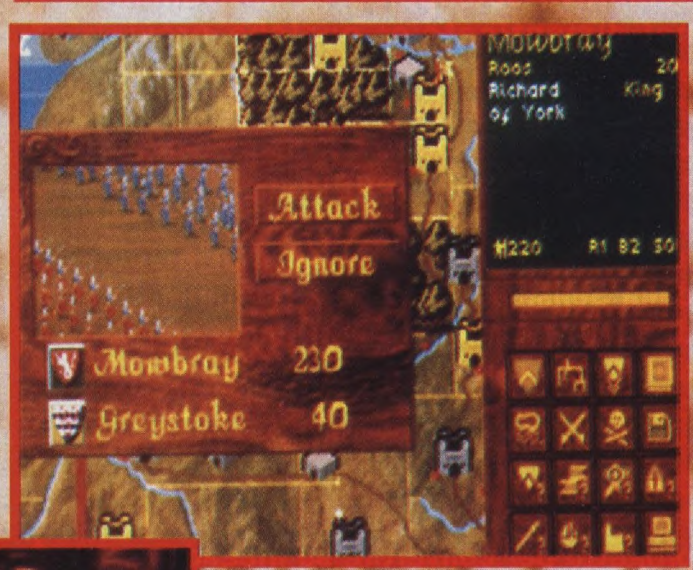




Re d'Inghilterra. Il giocatore controlla una fazioni di nobili rappresentanti personalità storiche realmente esistite nell'Inghilterra del 15° secolo. Il gioco riflette accuratamente le modifiche nelle forze effettive delle fazioni man mano che vengono

vantaggi che solo un computer può offrire. L'intelligenza artificiale del programma è stata progettata per ricreare processi di pensiero umani, e può reagire ad una situazione tattico-strategica in continuo cambiamento (mica male, eh?). Il gioco verrà reso più accessibile di altri al neofita grazie a un' opzione con la quale si potranno ricevere suggerimenti tattici nei punti chiave della simulazione. Il gioco contiene una





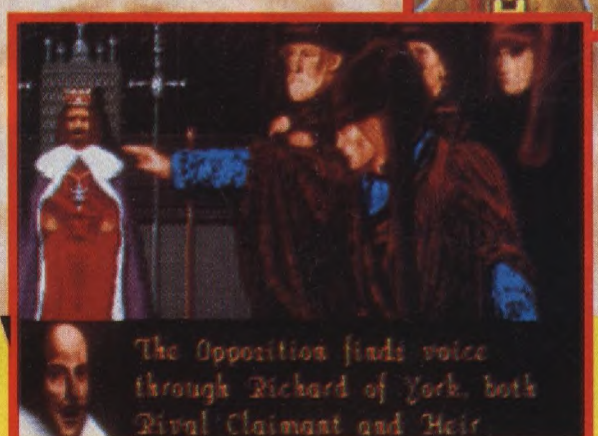
US GOLD

VERSIONE: PC, AMIGA, ATARI ST

USCITA: IMMINENTE



quantità abnorme di informazioni storiche ed è controllato completamente via mouse con un sistema ad icone di facile utilizzo. Completa quello che sembra un ottimo



quadro, delle sequenze animate di raccordo e foto digitalizzate dei luoghi realmente esistenti e inclusi nel gioco. La recensione "coming soon" su CVG!

CVG PREVIEW

CANNON FODDER

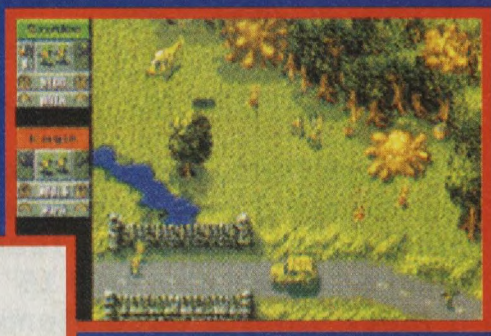


VIRGIN

VERSIONE AMIGA

USCITA SETTEMBRE

Correva l'anno 1991 e un gruppo di programmatori geniali chiamato Sensible Software aveva annunciato il lancio di quattro titoli entro la fine di Dicembre: Mega-lo-Mania 1 e 2, "un gioco di calcio momentaneamente senza nome" (chissà cos'era? Eheheheh...) e Cannon Fodder, un wargame strategico fuori di testa. L'etichetta? Ehm, Mirrorsoft... Dopo il crack della major di Robert Maxwell, Cannon Fodder era stato acquistato dalla Virgin, ma il gioco sembrava scomparso definitivamente nel dimenticatoio: qualche preview striminzita qua e là, date d'uscita perennemente posticipate e nulla di concreto. Ma quanto cavolo ci vuole per realizzare un videogioco al giorno d'oggi? Il pubblico DEVE sapere. E allora a chi chiederlo se non a Jools della Sensible Software, programmatore di Cannon Fodder? Cominciamo con una domanda originale... - Jools, perché cavolo c'è voluto così tanto per realizzare Cannon Fodder? "Il motivo principale di ritardo del gioco è stato il fatto che ho dovuto accantonare il progetto per convertire su Megadrive un paio di titoli. Ovviamente questa non è l'unica ragione. Abbiamo passato un sacco di tempo a riscrivere diverse parti del gioco fino a renderle perfette". - Altra domanda originale: quali parti del gioco? "Soprattutto il sistema di controllo, All'inizio dovevano esserci tonnellate di icone, ma man mano che modificavamo il gioco le icone sparivano finché non ne è rimasta nemmeno una. Ci doveva essere molto più controllo su ciascun omino individualmente: ognuno avrebbe dovuto possedere differenti abilità con le armi, il che in termini pratici significa che in alcune occasioni si doveva scegliere che soldato mandare a svolgere compiti particolari, come guidare un carro armato. Alla fine è risultata essere una grossa perdita di tempo, così abbiamo riprogramnmato il gioco in modo di far fare tutto al computer al posto vostro. Ora potete semplicemente saltare in un carro armato e macellare persone". - In che altri modi è cambiato il gioco dal suo storyboard originale? "Storyboard? Quale storyboard? Beh, non è cambiato di moltissimo, è diventato semplicemente molto più facile da giocare". - Adesso tutto vi soddisferà molto di più, vero? "Ci stiamo riuscendo. La cosa più difficile è stata scegliere l'auto giusta: sto cercando di

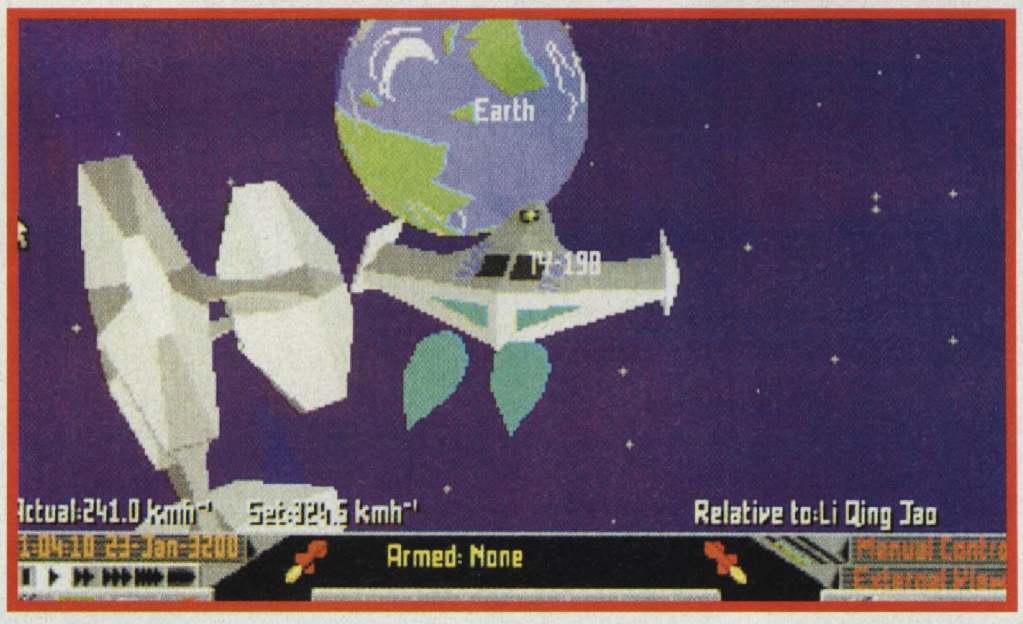




comprarmene una, ma ho qualche problema... No, scherzo, le uniche cose rimaste da fare sono un paio di veicoli e qualche schermata statica da cambiare: una di queste mostra tutti i vostri uomini che vanno a combattere, ma, a dire il vero, sembra che siano in una sala da ballo... Poi dobbiamo aggiungere la mappa su schermo e tutto sarà finito." - Ma ne è valsa la pena di aspettare? "Certamente..." - E ora, gran domandone finale: quando cavolo uscirà Cannon Fodder? "Più o meno a Settembre, penso". Sarà meglio per te, fratello...

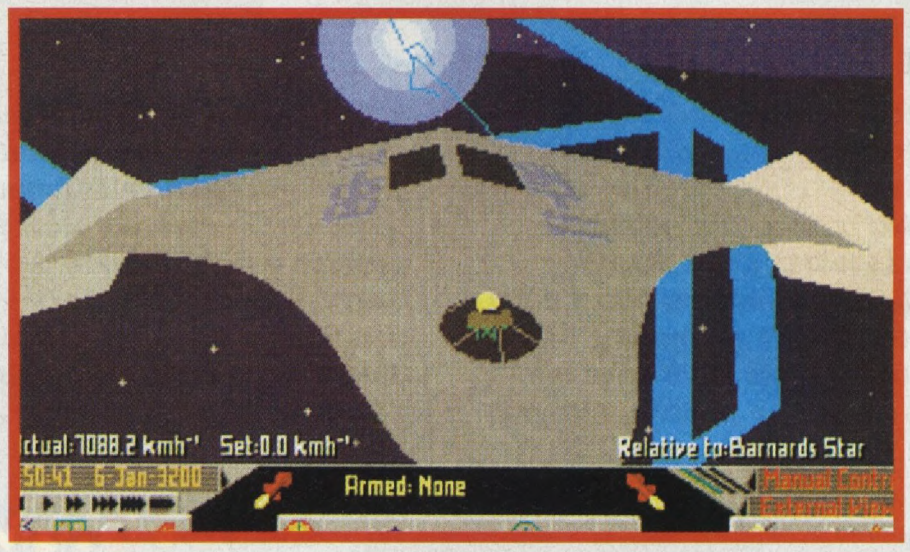
FRONTIER

CVG PREVIEW

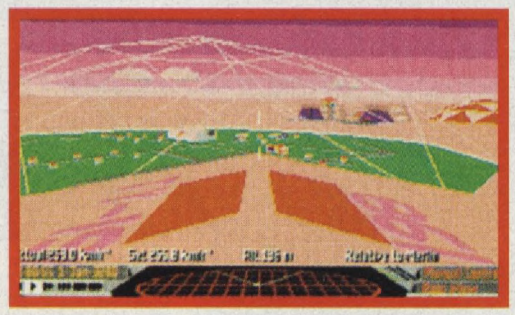


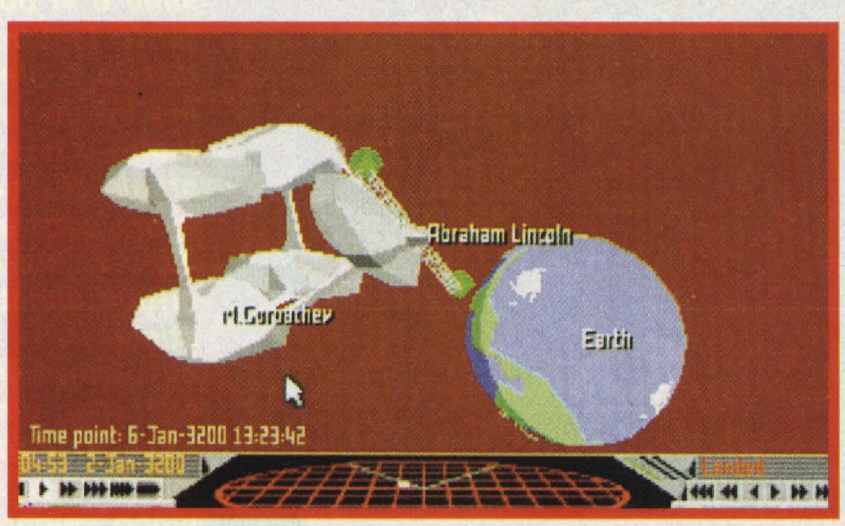
Probabilmente il seguito più atteso nella storia del videogioco. Di cosa stiamo parlando? Ma di Frontier, ai più noto come Elite 2, seconda puntata del classico dei classici. Il gioco doveva uscire inizialmente per Settembre ('92) e poi per Natale. Successivamente si è arrivati a Febbraio, Aprile e Maggio. Adesso basta. Non ne possiamo più. Come nel caso di Cannon Fodder il pubblico DEVE sapere. Chiediamolo a Gary Penn, project manager di Frontier... - Perché c'è voluto così tanto per realizzare Frontier, Gary?

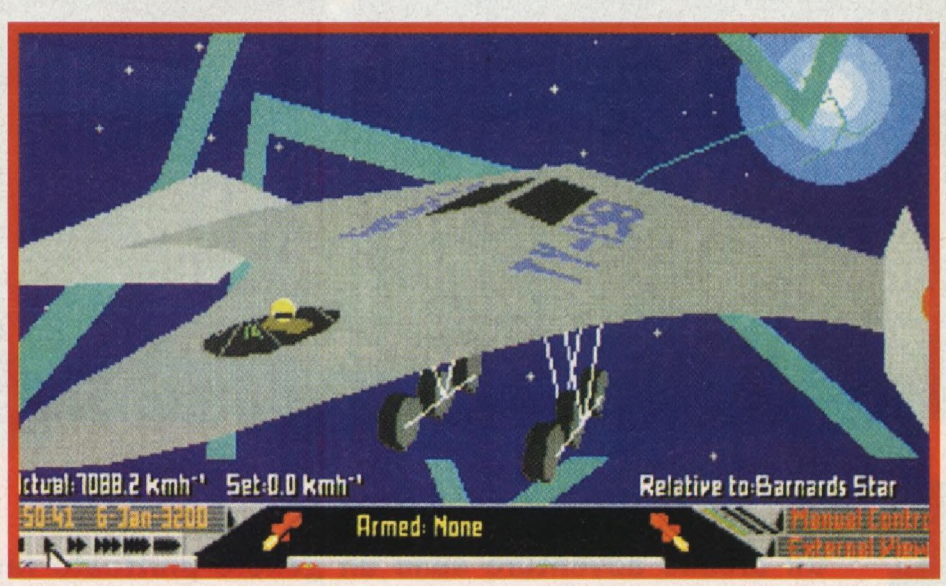
"Hmmm, è una domanda abbastanza insidiosa. La ragione per cui c'è voluto così tanto è che, beh, c'è voluto tanto. Senza annoiarvi troppo con dati e statistiche, dovete considerare che è una simulazione di una galassia con 100 miliardi di stelle: non è poi così sorprendente che ci sia voluto tutto questo tempo." - Che modifiche sta facendo adesso David Braben al gioco? "Sta aggiungendo un po' di optional, togliendone altri e inserendo qualche missione extra. La bellezza di Frontier è che ogni cosa è strutturata in maniera ultraflessibile: ci sono un sacco di variabili che possono essere facilmente modificate - altrimenti non si chiamerebbero variabili, in effetti - e cambiandole anche pochissimo potete modificare il modo in cui gli eventi interagiscono fra loro e generare così miliardi di missioni differenti in poco tempo. E' difficile stabilire il numero esatto di missioni. Quando sono entrato a far parte del team di Frontier ci ho giocato un po' e ho pensato "Cavolo, è veramente bello", ma dopo poco ti rendi conto di quanta roba può essere aggiunta. Il problema è stabilire dov'è il limite. Potremmo continuare ad aggiungere cose e cose e cose, ma prima o poi ci dovremmo fermare". - Quanto è cambiato Frontier da un anno a questa parte? "Sono stati fatti un sacco di ritocchi. Il problema con un gioco così vasto è che trovare tutti i bug è un processo che ti porta via un sacco di tempo." - Tu sei una delle poche persone ad averci giocato. Cosa puoi dirci? A cosa assomiglia? "Non esistono termini per descrivere Frontier. Classico e tradizionale potranno sembrare due paroloni, ma quello che mi piace di più di Frontier è il fatto che ti riporta agli anni in cui era consuetudine provare un gioco e pensare "Urka, questo sì che è massiccio". Quello che era appena accennato in Elite è realizzato in pieno con Frontier: cose come volare con tutti i tipi differenti di astronavi - ci saranno anche incrociatori davvero mostruosi e impressionanti." - Un sacco di gente è preoccupatissima della velocità del gioco. Quant'è veloce al momento? "E' abbastanza veloce, questo è poco ma sicuro. Ci sono quattro livelli di dettaglio per soddisfare tutti gli utenti e quello più basso, per i possessori di Amiga 500, è più che adeguato. Questa è una cosa che mi dà davvero fastidio in molti altri giochi vettoriali - sono generalmente troppo lenti". - Cosa pensa la Konami dei continui ritardi del gioco? Stanno esercitando qualche pressione su di voi per vederlo finito? "No, non c'è nessuna pressione. Adesso abbiamo una data d'uscita che sappiamo non verrà più spostata." - Allora qual è questa data? "Il gioco è teoricamente pronto. Abbiamo tutti gli effetti sonori e la musica, la sequenza introduttiva è pronta, i logo e la confezione sono praticamente qui. Uscirà sicuramente in Settembre". Sapete cosa vuol dire questo, cari lettori? Una recensione completa sul prossimo numero di CVG (sempre se riusciremo a preparare la rivista fra una missione a Frontier e l'altra)!!!











KONAMI

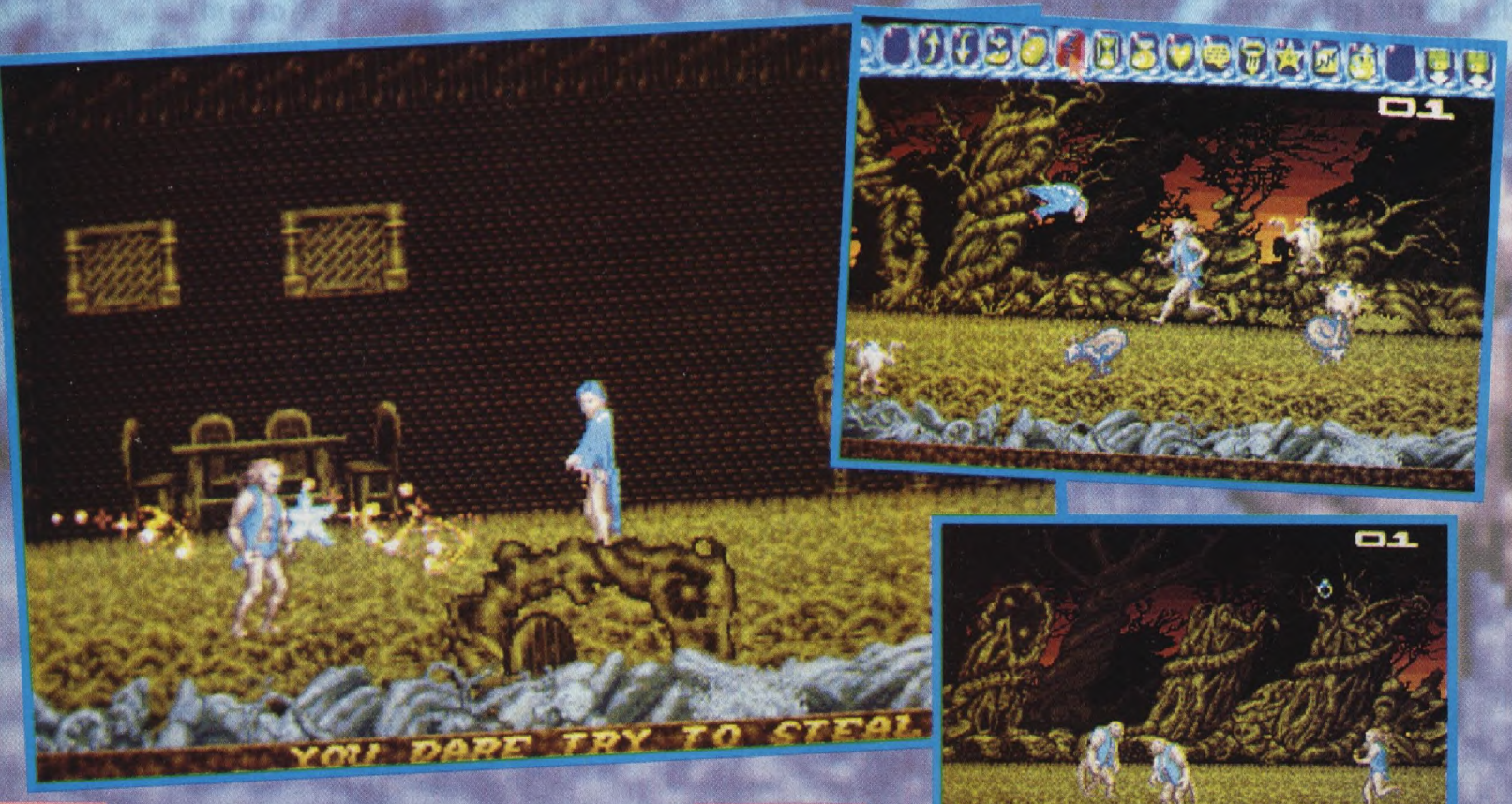
VERSIONE AMIGA	USCITA SETTEMBRE





BEASTLORD

Quella di Beastlord sembra la storia-tipo di ogni valle incantata: mentre gli abitanti si godono la meravigliosa quiete della pace, forze oscure tramano per penetrarvi e diffondere la loro malvagità. Nel nostro caso, la rigogliosa valle era illuminata dalla favolosa Luce Guida e sorvegliata dal fantastico Unicorno Alato e dal Falco Che-Tutto-Vede. Ma un giorno una banda di orchi vi penetrò catturando sia il cavallo alato che il rapace. Dopo che la Strega Regina li trasformò in pietra, il Signore delle Tenebre apparve e ordinò ai suoi seguaci di diffondere morte e distruzione. Puntualmente fu fatto, ma gli abitanti della valle rimanevano appesi alla speranza di trovare il Guardiano Dormiente, che avrebbe potuto salvarli. Nel frattempo il Falco pietrificato non smetteva di lanciare con i poteri della mente visioni che soltanto il vero Guardiano Dormiente avrebbe potuto captare. E finalmente ci fu qualcuno che vide: Voi.



IL SIGNORE DELLE BESTIE

Gli arcade adventure sono un genere piuttosto raro nel panorama videoludico: l'ultimo esempio l'abbiamo avuto con Beast 3 e non era male. Ma la WJS con Beastlord si è spinta ancora più in là: ha praticamente conciliato un'avventura grafica con un gioco d'azione. Per svolgere compiti tipicamente arcade, come menare botte ai nemici, correre e saltare, il giocatore sfrutta il joystick, come si conviene, ma per interagire con l'ambiente avrà a disposizione un'interfaccia in perfetto stile avventura con qualcosa come 15 icone da attivare via mouse! Mai visto niente di simile!

Bello ambizioso il progetto della Grandslam! Riunire alla grande in un solo gioco due generi idolatrati come azione e avventura! E non a livello del solito arcade adventure con qualche oggetto da spostare, ma con un'interfaccia completa di 15 funzioni diverse! Ci sarebbero molte cose da dire: la prima che mi viene in mente è che come gioco d'azione è abbastanza classico, come avventura ha enigmi che richiedono obbligatoriamente riflessione e non sono i soliti problemucci striminziti, e come mix ha un che di monumentale. C'è effettivamente un po' di confusione quando bisogna attivare le icone e contemporaneamente muovere il personaggio (il gioco non "pausizza" in questo caso): le cose si fanno un po' difficili ma alla fine riuscirete a cavarvela. Gli enigmi sono a volte casuali e vi obbligheranno a vagare di tanto in tanto con profonda noia a destra e sinistra: le comunicazioni inoltre potevano essere gestite con icone e non come un'avventura testuale di dieci anni fa e il numero di icone poteva essere tranquillamente minore. Ma mi rendo conto che più critico questo gioco e più caratteristiche dello stesso vengono fuori: la monumentalità di Beastlord è in effetti fuori discussione. Laddove altre case si concentrano sullo snellimento di un'interfaccia per rendere il gioco sempre più evoluto, la Grandslam fa esattamente il contrario: propone contemporaneamente la gestione di più stili di gioco per precipitare l'utente in un ambiente simulato complesso da governare, ma incredibilmente completo.

MAD MAX



Come sarà il gioco definitivo? Una summa che riesce a contenere in sé tutti i generi possibili o un unico genere fatto in modo talmente perfetto da far dimenticare tutti gli altri tipi di gioco? La Grandslam propende sicuramente per la prima ipotesi: guardate un po' cos'ha fatto con Beastlord, gioco d'azione con interfaccia ed enigmi che potrebbero competere tranquillamente con quelli di un'avventura grafica o di un gioco di ruolo. E' vero che si crea spesso casino quando si utilizzano le icone e intanto ti attaccano da tutte le parti, ma ciò dipende solo da un fattore: il gioco è monumentale. Riconosciuto questo, bisogna anche dire che gli enigmi sono spesso cervellotici, più che in una avventura grafica! E per quel che riguarda l'azione, siamo a livelli del primo Beast : stesse mosse del vostro omino e nemici che si agitano e tirano qualche pugno. Vedendoli singolarmente, gli aspetti di Beastlord possono sembrare mediocri, ma mettendoli insieme danno vita a qualcosa di veramente massiccio e singolare nel panorama videoludico.

PAOLO CARDILLO

CONTROLLATI!

Come detto, il normale controllo via joystick fa saltare e menare con mani e piedi i nemici del nostro Beastlord. Ma il peggio deve ancora venire: beccatevi le funzioni delle 15 icone disponibili (l'interfaccia parre dopo aver premuto il tasto destro del mouse):

Raccogliere - per raccogliere oggetti rilasciati da nemici uccisi o già presenti su schermo.
Rilasciare - Si scegelie da un menu l'oggetto da scaricare.
Dare - Ci si avvicina a un personaggio, si attiva l'icona e si sceglie l'oggetto da un menu.
Barattare - Idem come sopra, ma bisogna anche scegliere dall'apposito menu l'oggetto che si chiede in cambio a un personaggio.
Pausa - No comment.
Tempo accelerato - Pensavo ci fosse solo nei simulatori! Il gioco andrà 10 volte più veloce.
Inventario - Dunque, vediamo...
Salute - Per controllare i valori di Salute, Forza e Vitalità (quest'ultima è la capacità di recupero dopo aver subito un colpo).
Comunicare - Si apre una finestra in cui bisogna scrivere parole come Help, hello, what, get, give e così via. Incredibile.
Consumare - Per mangiare il cibo in vostro possesso.
Lancia incantesimo - Anche questo! Si scelgono dal menu e se ne vede l'effetto.
Rompere - Per frantumare un oggetto in vostro possesso e rivelarne il contenuto.
Usare - Per utilizzare un oggetto dell'inventario.
Caricare/salvare - Dai che è facile...





IL GUERRIERO ECOLOGICO

Oltre a parlare con le persone il Beastlord è capace di comunicare con gli animali: non di rado vi capiterà durante il gioco di scambiare quattro chiacchiere con gli scoiattoli del bosco, che possono fornirvi indicazioni utili sugli incantesimi. I nemici invece è meglio metterli fuori uso, tanto più che una volta abbattuti rilasciano soldi e oggetti utili.

AMIGA

GRANDSLAM

SVILUPPATORI WJS

AZIONE/AVVENTURA

GRAFICA **88** *La WJS rispolvera un bel pluriparallasse. Poco sfruttati i colori.*

SONORO **80** *Carini i motivetti di sottofondo.*

GIOCABILITA' **85** *Un mix di ragionamento e combattimento mai visto.*

LONGEVITA' **88** *Enigmi un po' oscuri... ...ma un sacco da fare e da scoprire.*

GLOBALE **88** *Fosse stato un po' meno rozzo nell'interfaccia sarebbe stato un sicuro CVG Hit!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 1

INSTALLAZIONE SU HARD DISK: NO

COMPATIBILITA':

✔ A 500	✔ A 500+	✔ A 600	✔ A 1200
✔ A 1500	✔ A 2000	✔ A 3000	✔ A 4000

INFORMAZIONI:

MEMORIA: 1MB

PC

INFOGRAMES

SVILUPPATORI DISNEY

EDUCATIVO

GRAFICA 80 — *Riconoscibile il tratto Disney.*

SONORO 79 — *Alcune discrete musiche dal film.*

GIOCABILITA' SV

LONGEVITA' SV

GLOBALE 80 — *Un bambino ci si divertirà sicuramente.*

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

N° DISCHI: 2

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 3

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 16 MHz

INDICAZIONI:

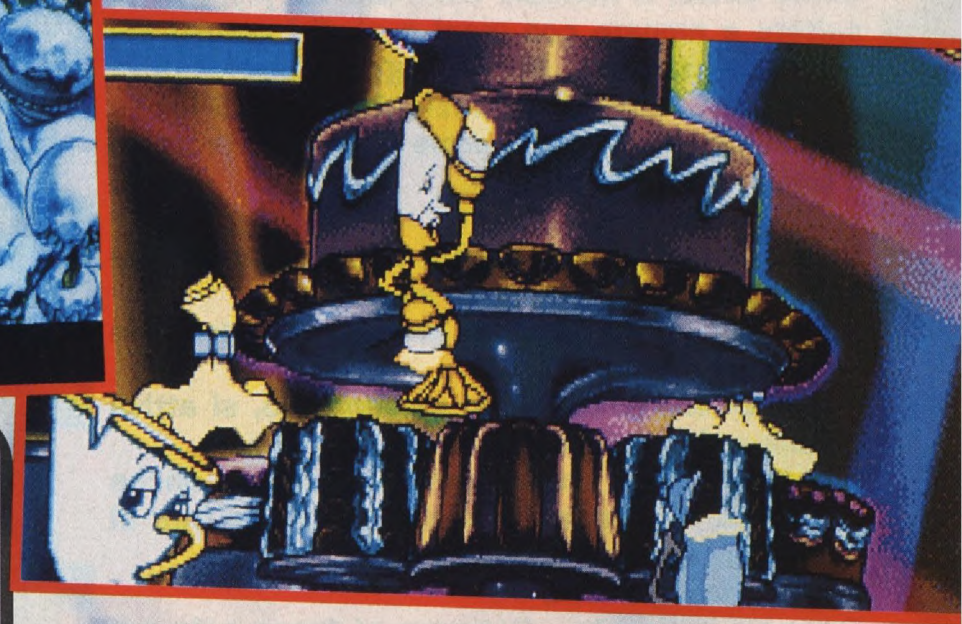
PROVATO SU: PC 486 33 MHz

LA BELLA E LA BESTIA

Ma che succede? Ritorna l'intrattenimento per famiglie al cinema? Ma stiamo scherzando? Come dite? Hanno usato la computergrafica come in Terminator 2 per fare la scena del ballo? Hmm, così va un po' meglio. Tanto più che all'intrattenimento per famiglie ci ha creduto anche il buon vecchio Arnie in Last Action Hero e guardate come si è ridotto. Beh, comunque avendo guadagnato così tanto il film, La Bella e la Bestia in versione videoludica sarà sicuramente qualcosa di galattico. Ma perché non leggo mai le istruzioni? Un







Ehm, cosa devo dire? Non sono laureato in pedagogia, né ho mai fatto il baby-sitter... Vabbè, facciamo finta di essere esperti nel campo: mi sembra che dal gioco traspaia una chiara stimolazione dell'apparato cerebro-vascolare che coinvolge il bambino in una proficua esercitazione dell'intelligenza pre-freudiana... Insomma cosa cavolo devo dire di questo gioco? Io sono abituato a trucidare alieni, ma se c'è qualcuno che ha intenzione di avvicinare il suo bel bambino di tre anni al computer facendogli fare qualche esercizio di memoria, che si accomodi pure. Io nel frattempo torno a giocare a Super Turrican...

PAOLO CARDILLO



MI TROVI BELLA? DI BESTIA!

LBELB altro non è che un gioco per bambini atto a sviluppare la motorietà degli arti e la propensione al ragionamento logico di cui ogni adolescente necessità nell'eta prepuberale... Ehm, cavolate a parte, si tratta di una serie di giochini di memoria ambientati nel castello della Bestia. Nella biblioteca viene proposta una serie sempre più lunga di simboli che vanno memorizzati e riproposti nell'ordine esatto. Nel giardino ricoperto di neve dovrete fare il classico gioco delle associazioni di due simboli uguali e via così con altri giocherelli di memoria e abilità minime.

COMPUTER +

CVG

VIDEOGIOCHI

HOTLINE

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

PC

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI INTERNI

AZIONE/STRATEGIA

GRAFICA

Bello l'effetto di avanzamento
Bei particolari sparsi
Finestra principale piccola

87

SONORO

Urla di morte e di esaltazione: il pezzo forte del gioco

90

GIOCABILITA'

Sanguinario e con un po' di strategia

85

LONGEVITA'

Un po' monocordi le missioni

83

GLOBALE

Un'ottima conversione del gioco da tavolo, con un bel po' di atmosfera di contorno

85

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8.5

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 12 MHz

INDICAZIONI: CONFIGURAZIONE DELLA PROVA: PC 386 12MHZ

SPACE HULK

C'è ancora spazio per la religione nel futuro? Mah, secondo il manipolo di prigionieri di Alien 3 sì, se poi arriva addirittura un altro Messia è probabile che la spiritualità rifiorisca. Ed è proprio quello che succede nel background di Warhammer 40.000, di cui questo Space Hulk è totale e devota conversione: le masse guerriere che vi si agitano benedicono le proprie armi invocando l'Imperatore, cioè quel semidio che all'improvviso si è rivelato alla galassia intera. Ma Lucifero era dietro l'angolo, anzi dietro la quarta dimensione: qui infatti gli Dei del Caos hanno scatenato i loro Genestealer, abominevoli alienità a sei zampe, facendo proprie tutte le navi terrestri e non che volessero entrare nell'iperspazio. E cosa c'è di più forte della fede che possa indurre un manipolo di marines dello spazio (nomati Terminator) ad affrontare simili entità? Che Dio vi benedica, fratelli!



Il problema era arduo: seguire per filo e per segno il gioco da tavolo accalappiando i molti appassionati della saga, o sbizzarrirsi un poco per attirare anche gli altri? Alla fine è prevalsa la prima opzione: Space Hulk è rimasto quel bel gioco a base di distruzione globale, qualsiasi missione si affronti. In questo senso si potrà riscontrare un po' di monotonia nelle varie operazioni di disinfestazione, che sembrano un po' tutte uguali, visto che c'è ben poco da interagire col paesaggio e dato che si vede ben poca manipolazione di oggetti. Ma la strategia "da tavolo" è sempre in primo piano e idem l'atmosfera: gli scenari hanno una certa varietà e sono ricchi di piccoli particolari (tipo i fili elettrici tagliati che zampillano di scariche) e il sonoro fa davvero paura, tra urla, sussurri e passi pesanti. Alla fine insomma, vengono acchiappati anche i vari appassionati di fantascienza, che troveranno in Space Hulk una soddisfacente reminiscenza delle tesissime situazioni di Aliens. Strategico e divertente: non è poco.

PAOLO CARDILLO



OPERAZIONE "NAVI PULITE"

Il salto di qualità dal tavolo al monitor c'è e si vede: in Space Hulk avrete sotto controllo i cinque terminator della vostra squadra tramite cinque visuali in soggettiva di cui una principale grande in basso e quattro più piccole in alto. Al di sotto di ogni visuale c'è una serie di caselle che verranno occupate dalle icone degli ordini impartiti durante il "Freeze Time" (vedi apposito box). Il sistema di simulazione dell'avanzamento è a metà tra un Dungeon Master e un Ultima Underworld, nel senso che vedrete il paesaggio "avvicinarsi" prospetticamente ma andrete comunque per tappe (a meno che teniate continuamente premuto il tasto avanti/indietro). In ogni caso voltandovi non ossereverete nessun effetto di prospettiva: ci sarà soltanto la rapida sostituzione della schermata con un'altra. L'ultima finestra che riempie l'interfaccia è quella della mappa, che visualizza il percorso dall'alto e segnala la vostra posizione più quella delle presenze nemiche.







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



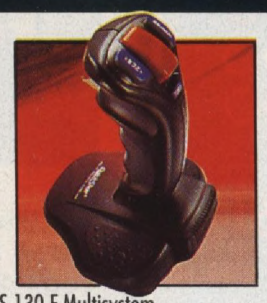
INTRUDER
QS 149 Multisystem
QS 148 Nintendo
QS 146 PC Compatibili
QS 150 Sega 16 Bit



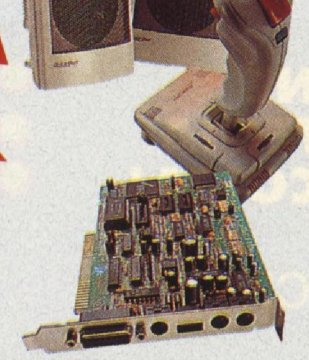
AVIATOR
QS 155 Multisystem
QS 153 Nintendo
QS 151 PC Compatibili
QS 156 Seaga 16 Bit



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.

PC

SIERRA

SVILUPPATORI DYNAMIX

GIOCO DI RUOLO

GRAFICA

▲ *Ottimo il 3D e le digitalizzazioni.*

85

SONORO

▲ *Cinguettii all'aperto, urla, tutto ok.*

88

GIOCABILITA'

▲ *Un RPG con qualche difetto, ma con grande varietà*

85

LONGEVITA'

▲ *Coinvolgente!*

88

GLOBALE

Un buon esordio della Dynamix nel genere

85

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

N° DISCHI: 6

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 14

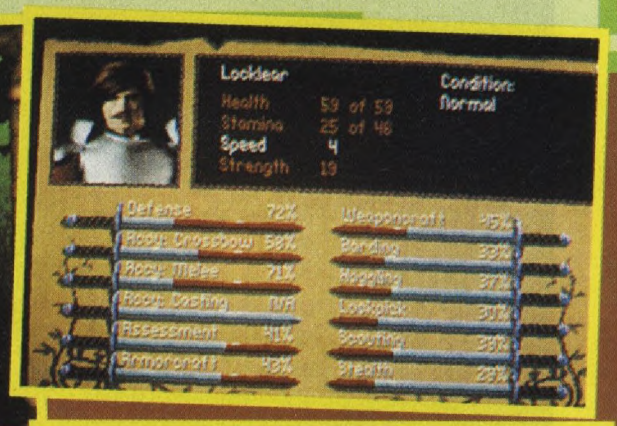
CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 16 MHZ

INDICAZIONI:
PROVATO SU PC 486 33 MHZ

PUNTI DI VISTA

Che la Dynamix abbia voluto donare un bel po' di varietà al gioco è innegabile, basta vedere quante diverse inquadrature utilizza per le situazioni di gioco: si va dal 3D all'aperto durante le peregrinazioni di villaggio in villaggio (qualcosa di simile a una grafica da simulatore), all'inquadratura a volo d'uccello per meglio individuare la propria posizione all'interno della mappa di gioco, al 3D in perfetto stile Ultima Underworld nelle segrete per finire con un sacco di digitalizzazioni con la tecnica del rotoscoping durante i combattimenti (che si svolgono con la classica struttura a turni). Durante il gioco incontrerete inoltre vari personaggi con cui dialogare: non mancherà ancora una volta la digitalizzazione di ognuno di essi (tutti attori assoldati e infilati in vestiti medievali).

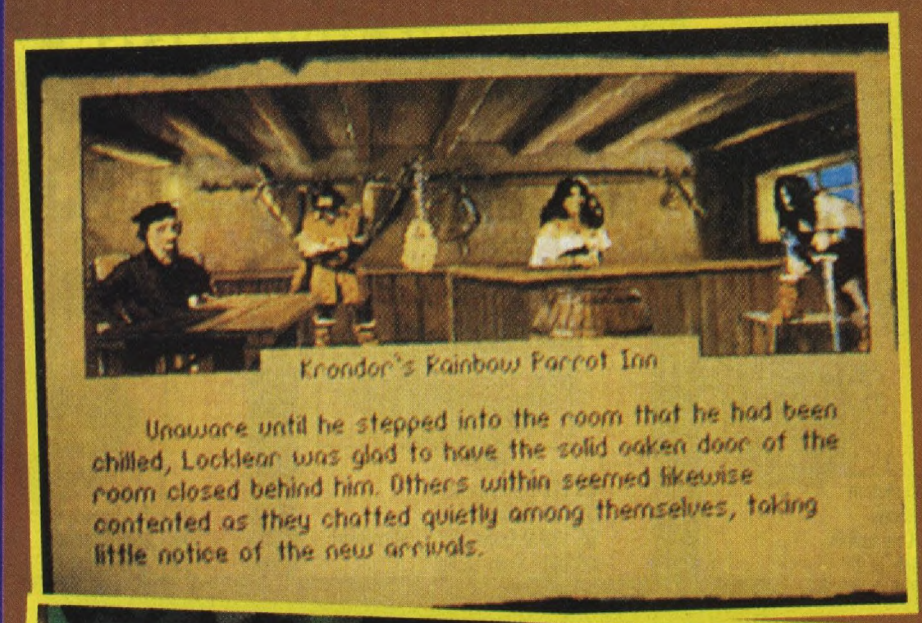






BETRAYAL AT KRONDOR

Ormai di RPG per PC se ne vedono veramente a bizzeffe, e ognuno escogita i suoi metodi per rendere il proprio prodotto più interessante degli altri. La Dynamix, per esempio, alle prime armi con questo genere di giochi, ha ingaggiato il suo bravo e famoso scrittore (con un passato di game designer) per rendere interessante la trama di Betrayal at Krondor. Ed è innegabile che ormai la presenza di veri professionisti della narrazione, della visualizzazione e di non so cos'altro sta facendo diventare i "giochini" una forma di espressione sempre più meritevole di attenzione. Guai a chi non sperimenterà l'interattività dei videogiochi!





La varietà è una delle cose che più apprezzo in un gioco e Betrayal at Krondor mi è piaciuto subito per le diverse inquadrature che lo contraddistinguono. Alcune sono davvero di grande effetto: perfettamente simulatorio il 3D (con tanto di alberelli in bitmap) e notevoli le animazioni in rotoscoping durante le battaglie, per esempio. Per il resto c'è qualche difettuccio che va ascritto soprattutto alla inesperienza della Dynamix nel campo (fino ad ora ha fatto quasi esclusivamente simulaori di volo): non si capiscono certi problemi che sorgono nello svoltare nei dungeon e non si capisce nemmeno perché il percorso all'aperto sia così "costretto". Comunque sia, Betrayal at Krondor è un ottimo gioco che ha la sua forza nelle svariate inquadrature e che si mantiene su discreti livelli nella struttura di gioco. Da aggiungere alla vostra collezione.

PAOLO CARDILLO



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 !!!





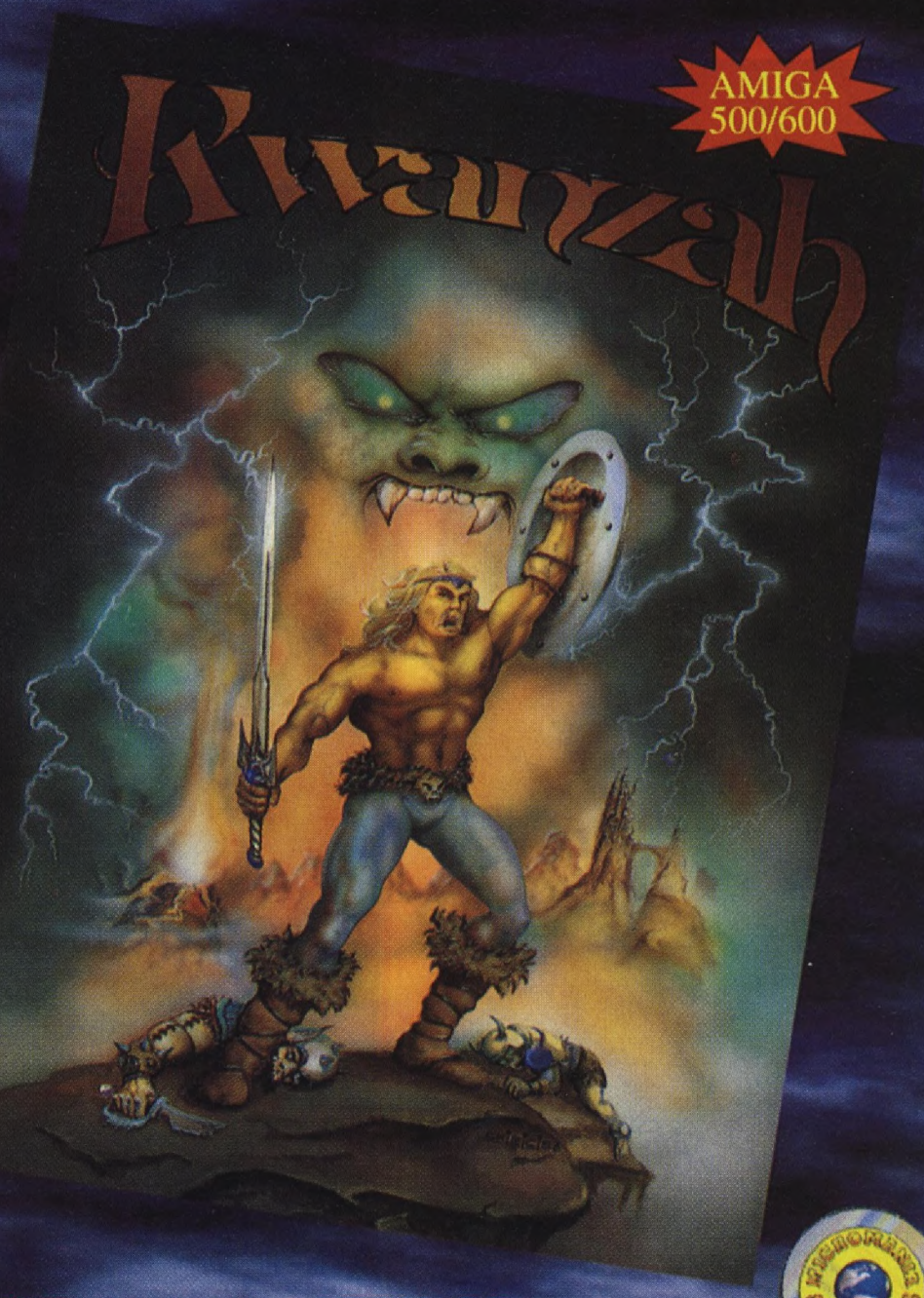
Con Astuzia e Forza aiuta KWANZAH,il Guerriero,a svelare l'enigma scoprendo Preziosi indizi,Trappole e Zone segrete.....
Esplora Luoghi stregati,Foreste insidiose,Tetri sotteranei, Labirinti intricati, il Tempio misterioso,il pericoloso Vulcano, i Villaggi....
Ma attenzione: Il Mago crudele non ti darà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

VIVI questa Fantastica Avventura !



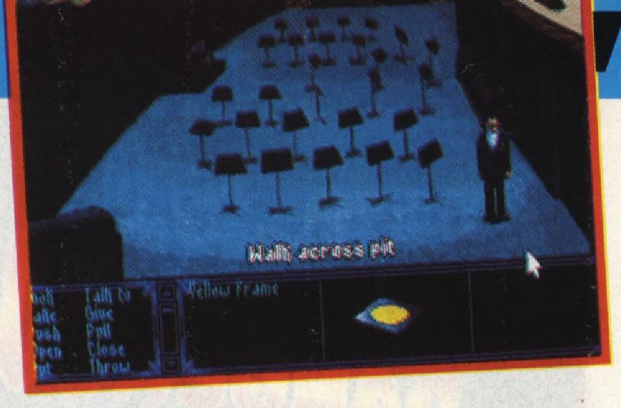


AMIGA 500/600



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

RETURN OF THE PHANTOM



Qualcuno conosce la storia del fantasma dell'Opera? "Quello di Brian de Palma?". No, quello è il Fantasma del Palcoscenico. Non la sapete? Mo' vi spiego tutto: siamo verso la fine del 1800 e tale Erik, di cui non si conosce il cognome, effettua furtive scorribande all'Opera di Parigi. Nessuno l'ha mai visto in volto e chi l'ha visto ne è stato anche vittima. Si dice che viva nelle catacombe dell'Opera: un giorno il malefico si fa vivo con una giovane cantante lirica, Christine Daae, a cui insegna l'arte del bel canto usando il ventriloquismo, senza farsi mai vedere tanto che la tipa pensa di essere in contatto con l'Angelo della Musica. Erik se ne innamora, ma all'innamoramento segue subito una serie di assassini finché i resti di Erik non vengono trovati con l'inseparabile maschera nelle catacombe del teatro e con accanto le carte della sua opera "Don Giovanni Trionfante". E a un secolo di distanza il direttore dell'Opera decide di dare proprio il "don Giovanni Trionfante"...







OPERE DI UN FANTASMA DELL'OPERA

Finisce male la prima del Don Giovanni Trionfante: l'enorme lampadario del teatro inizia a scricchiolare e poi crolla causando morti e feriti. Qualcuno dice di aver visto il Fantasma aggirarsi per l'Opera di Parigi, il panico è totale. Il direttore, vostro caro amico, affida le indagini a voi, Raoul Montand, che di professione fate il detective. Il tutto specie dopo aver scoperto che la corda che sosteneva il lampadario è stata tagliata di netto. E proprio mentre vi stavate affannando nelle indagini una mano vi spinge giù da un'impalcatura e vi ritrovate misteriosamente un secolo addietro. Nel frattempo siete diventato Raoul de Cagny, il rivale d'amore di Erik! E qui comincia l'avventura...

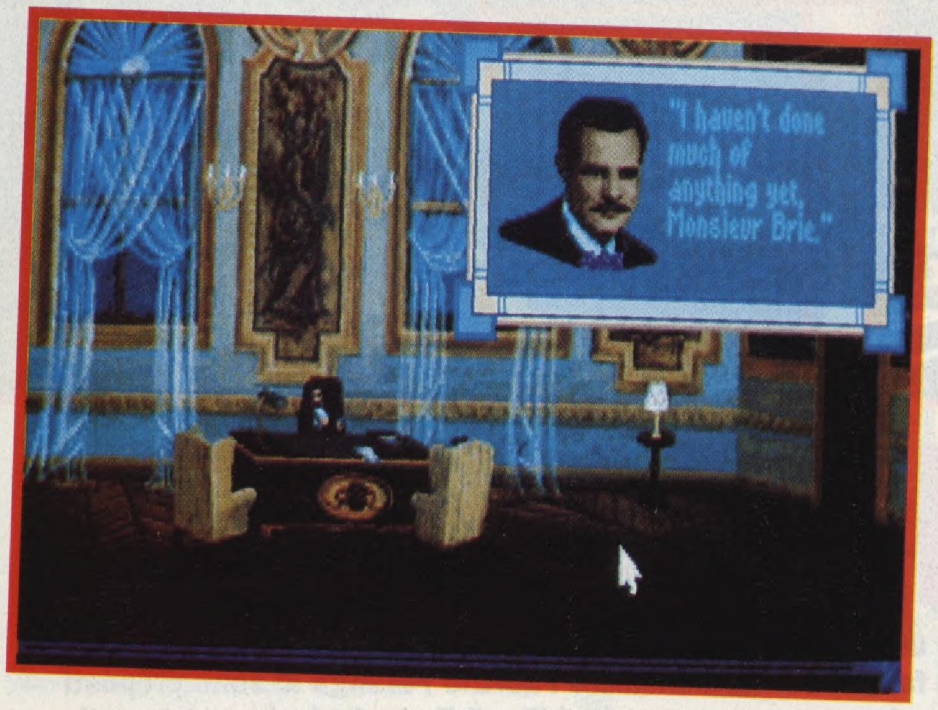


Va bene che vanno di moda i balzi temporali, ma alla Microprose dovevano proprio tornare indietro nel tempo? Mi spiego meglio iniziando dall'interfaccia: oggi tutti cercano di rendere sempre più agile e intelligente l'interazione tra utente e scenario e invece la Microprose cosa fa? Fa un'interfaccia che è tutto fuorché un passo avanti. E com'è che gli oggetti in Rex Nebular ruotavano e qui sono fermi? Non che sia fondamentale, ma alla Microprose cosa gli piglia? Perdono colpi all'improvviso? Vabbè, lasciamo stare e vediamo com'è il gioco in sé: certo ideare una trama avvincente da un soggetto così non era facile, contando che tutto doveva essere sorretto dalla sfida col Fantasma, che in un modo o nell'altro doveva sempre essere in gioco. Si può dire che alla Microprose abbiano fatto un discreto lavoro: più o meno il gioco appassiona anche se certe situazioni, pur di tirare in ballo il fantasma, sembrano un po' forzate. Rimane purtroppo una sensazione: che rispetto a un gioco come Rex Nebular si sia fatto un passetto indietro. Darsi da fare, Microprose!

MAD MAX

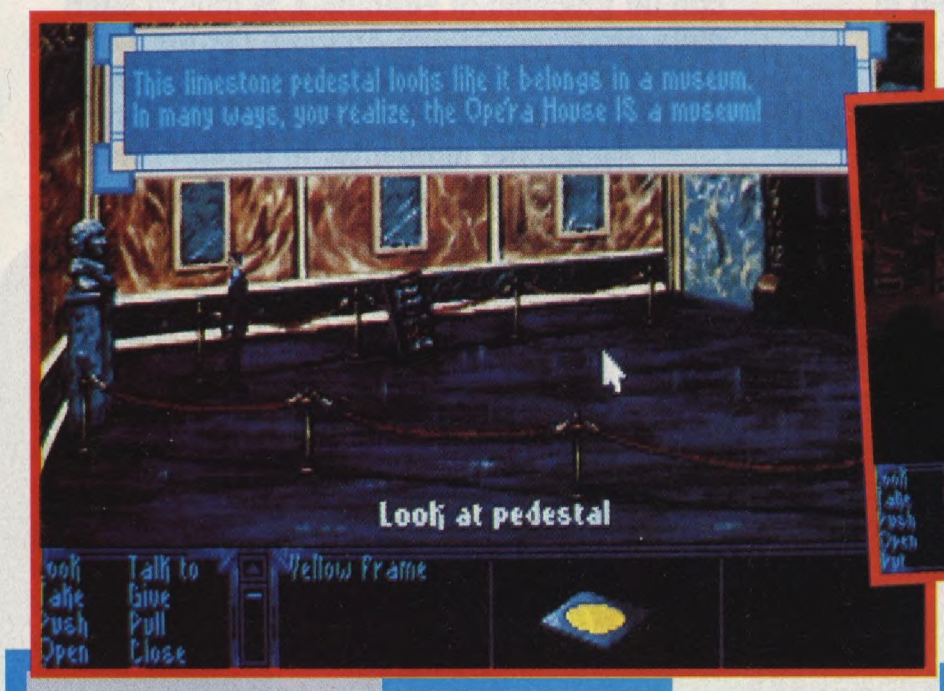
C'E' UN FANTASMA TRA NOI DUE

L'interfaccia di Return of the Phantom riprende quella di Rex Nebular: in basso a sinistra si trovano i verbi necessari a interagire con ambiente e personaggi, mentre a destra trovano alloggio le raffigurazioni degli oggetti del vostro inventario (che però non ruotano come in Rex Nebular: sigh!). A differenza delle avventure Lucasarts, passando il cursore su un oggetto non viene evidenziato un nome di identificazione: bisogna almeno dare una cliccata. Premendo col destro si può attivare un verbo selezionato precedentemente con lo stesso tasto destro: una novità, anche se il verbo più utile rimane sempre "guardare". Per utilizzare gli oggetti, basta cliccare nell'inventario, in cui vengono proposti per ogni oggetti una serie di verbi che associati al nome descriveranno le vostre iniziative.



Bah, sara che il film con Robert Englund non mi era piaciuto, ma ero abbastanza scettico riguardo alle possibilità di questo Return of the Phantom: non vedevo come si potesse dare vita a una trama abbastanza coinvolgente da applicare a una avventura grafica e in parte le mie ipotesi si sono dimostrate veritiere. Return of the Phantom è una avventura divertente, ma in cui certe situazioni sembrano proprio tirate per i capelli, nell'affanno di coinvolgere in qualche modo il terribile Fantasma nelle vicende. E' indubbio comunque il fascino che quest'avventura riesce a esercitare, così come è indubbio che si ha un po' una sensazione di regresso nel vedere come è stata concepita l'interfaccia, o meglio come NON è stata concepita. Identica a quella di Rex Nebular (e gli oggetti non ruotano nemmeno) cioè decisamente meno intelligente rispetto alla media odierna. Tra l'altro non potevano metterci un'opzione per velocizzare la camminata del personaggio? Ci mette secoli per passare da uno schermo all'altro! Nel complesso un'avventura piacevole, ma la prossima volta si ricordino che tutti oggi tendono a migliorare l'interfaccia e la Microprose se se la vuole cavare deve stare al passo!

FABIO D'ITALIA





SCUSI, E' LEI IL FAMOSO FANTASMA FORMAGGINO?

Come non capita spesso, Return of the Phantom ha anche dei livelli di difficoltà: novice (novizi) e challenging (difficile). La differenza è presto detta: nel primo caso è scarsa la quantità degli enigmi e poche occasioni per rimanere bloccati, nel secondo caso siamo già a livelli da esperti con rimuginature varie prima di arrivare a certe intuizioni illuminanti. Un'ultima considerazione: tanto per occuparvi un po' di mega su hard disk la Microprose ha pensato bene di includere in Return of the Phantom delle demo di due suoi prossimi prodotti, tra l'altro nemmeno giocabili: DragonSphere e BloodLine, di cui si vedono varie schermate statiche. In più ci hanno messo uno slideshow di Rex Nebular, che ormai è noto a tutti e non si capisce che bisogno ci fosse di riproporlo. E meno male che si discute tanto sull'eccessiva capienza richiesta dai giochi!

PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI INTERNI

AVVENTURA GRAFICA

GRAFICA	89	*Scenario con molti particolari. Ottima l'animazione dello sprite principale.*
SONORO	85	*Una musica da opera soffusa e atmosferica.*
GIOCABILITA'	85	*Atmosfera avvolgente. Situazioni a volte forzate*
LONGEVITA'	85	*Gioco non lughissimo, ma tiene abbastanza incollati.*
GLOBALE	86	*Con qualche colpevole difetto, ma è una buona avventura*

AZIONE ●○○○○
STRATEGIA ●●●●○
DIFFICOLTA' ●●●○○

N° DISCHI: 5

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 16MHZ 2MB RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU: PC 486 33MHZ

AMIGA

TEAM 17

SVILUPPATORI HOLODREAM

AUTOMOBILISTICO

GRAFICA

Pulita, veloce e con i suoi bei tocchi (tipo i testacoda).

85

SONORO

Un classico rombo dei motori.

75

GIOCABILITA'

Un perfetto divertimento da budget.

86

LONGEVITA'

Abbastanza difficile da durare.

80

GLOBALE

Un ottimo "economico". Ora speriamo in produzioni italiane a prezzo pieno.

88

AZIONE:

STRATEGIA:

DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HARD DISK: NO

COMPATIBILITA':

A 500 A 500+ A 600 A 1200
A 1500 A 2000 A 3000 A 4000

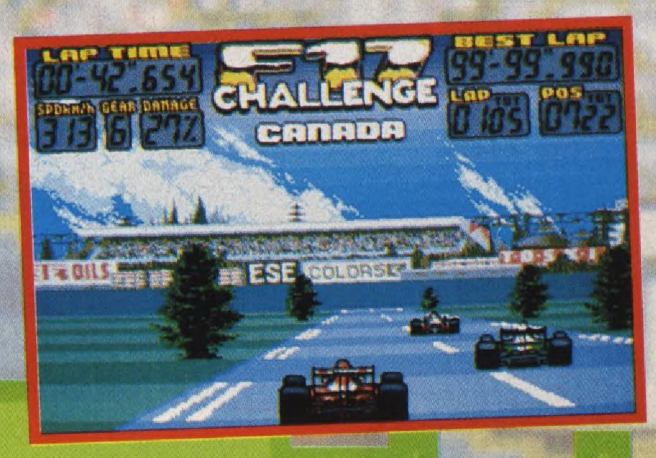
INFORMAZIONI:

MEMORIA: 1 MB



F-17 CHALLENGE

Ahahah, come dici? Il Team 17 produce un gioco realizzato da italiani? Ahahah, ma fammi il piacere... Un momento... Ma che cavolo ci fanno quei cartelloni con Superfrog e Alien Breed ai lati della strada, e perché i marchi delle scuderie riportano nomi come Project X e Body Blows? Insomma perché tutto è pieno di nomi che ricordano in qualche modo il Team 17??? AaaAgggh!



Essì avete capito bene: gli indomiti Raffaele Valensise e Fabrizio Farenga si sono proposti con un giochillo di Formula 1 ai mostri sacri della programmazione Amiga e l'esito è stato positivo: il loro F-17 è diventato un budget distribuito dal più noto team di sviluppatori Amiga del momento. In piedi: Frateelli D'Itaaaliaa...

CORRI RAGAZZO LAGGIU'

Vai con l'analisi comparativo-statistica dei dati! Insomma vai con la descrizione del gioco: all'inizio si sceglie la scuderia per la quale gareggiare (come dicevo sopra, si sprecano i titoli dei giochi del T-17), il livello di difficoltà, cambio automatico o manuale, controlli (tasto o leva come acceleratore), numero dei giri e modo arcade o normale. Tutto questo va applicato a una pratica, a una singola gara o a un'intera stagione automobilistica. Durante le gare, esiste la possibilità di rintanarsi per qualche secondo nei box: c'è infatti una apposita percentuale a indicare la quantità di danni della macchina. Più questa è alta, più duratura sarà la sosta ai box.

Inutile sperare nella Ferrari (se continua così, tra poco la venderanno come utilitaria), meglio consolarsi con un buon videogioco. Si dà il caso che nella sua veste di budget F-17 lo sia: la grafica è pulita, la pista scorre veloce, sono stati inclusi effetti come la pioggia, bella la sezione-dati con velocità e tutto, bella anche la grafica nelle schermata statiche. Sarà che mi piace il realismo, ma non riesco a sopportare le macchine che vanno a zig-zag: F-17 ce le ha e questa è l'unica cosa che non mi piace del gioco. Ma mi rendo benissimo conto che è un budget: ed è pure uno dei migliori che io abbia visto ultimamente, sicuramente superiore a certi prodotti a prezzo pieno (avete presente un certo Nigel Mansell?). Datemi retta: con F-17 avete poco da spendere (in soldi) e molto da guadagnare (in divertimento).

PAOLO CARDILLO

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 USA (1 JOYPAD, CAVO SCART, 1 GIOCO) 299.000
SUPER NINTENDO PAL (1 JOYPAD, MARIO WORLD, CAVO TV) 378.000
SUPER FAMICOM (2 JOYPAD, CAVO SCART, 1 GIOCO) 399.000

NOVITA' GAMES

ALADDIN	F1 CIRCUS 2	MORTAL KOMBAT	SUPER PITFALL
ART OF FIGHTING	FAMILY TENNIS	R-TYPE III	T2-JUDGEMENT DAY
COOL SPOT	FX TRAX	SENGOKU	TOTAL CARNAGE
EMPIRE STRIKES BACK	MARIO ALL STARS	SUPER B.TO FUTURE II	WORLD HEROES

SEGA MEGA DRIVE

SEGA MEGA DRIVE II (JOYPAD 6 TASTI, CAVO SCART) 299.000
SEGA MEGADRIVE PAL (2 JOYPAD, SONIC, CAVO TV) 359.000
SEGA MEGA CD II + 1 GIOCO 598.000
SEGA MEGA COMBO (MEGA DRIVE II+MEGA CD II) 869.000

NOVITA' GAMES

ADDAMS FAMILY	F1 DOMARK	RACE DRIVIN	STEVEN SEAGAL
ALADDIN	JURASSIC PARK	SILPHEED (CD)	STREET FIGHTER II C.E.
CHUCK ROCK II	MORTAL KOMBAT	SONIC TIME ATTACK (CD)	ULTIMATE SOCCER
DAVIS WORLD CUP	ROCKET KNIGHT ADV.	STAR WARS (CD)	THUNDERHAWK (CD)

GAME GEAR

SEGA GAME GEAR + 1 GIOCO 198.000

NOVITA' GAMES

BATTLETOADS	ECCO THE DOLPHIN	ROBOCOD	SURF NINJAS
DESERT STRIKE	GREEN DOG	STREETS OF RAGE II	WOLFCHILD
DOUBLE DRAGON	ROAD RUNNER	SUPERMAN	WORLD CUP SOCCER

GAMEBOY

NINTENDO GAMEBOY + TETRIS 149.000

NOVITA' GAMES

ADDAMS FAMILY II	COOL SPOT	DIG DUG	TASMANIA STORY
BATTLETOADS II	DICK TRACY	SIDE POCKET	TRACK & FIELD

3DO CONSOLE

LA RIVOLUZIONARIA CONSOLE A 32 BIT CON GRAFICA A 16 MILIONI DI COLORI E LETTORE CD INCORPORATO SARA' DISPONIBILE DA FINE SETTEMBRE AD UN PREZZO INCREDIBILE.
NOVITA' IN ARRIVO: *MICROCOSM, JURASSIC PARK, LAWNMOWER MAN II, ROAD RASH 3DO*

SE HAI UN MODEM CHIAMA TECNO-BBS (099.314214) DALLE 13 ALLE 17 E DALLE 21 ALLE 9 PER AGGIORNARTI SULLE ULTIME NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

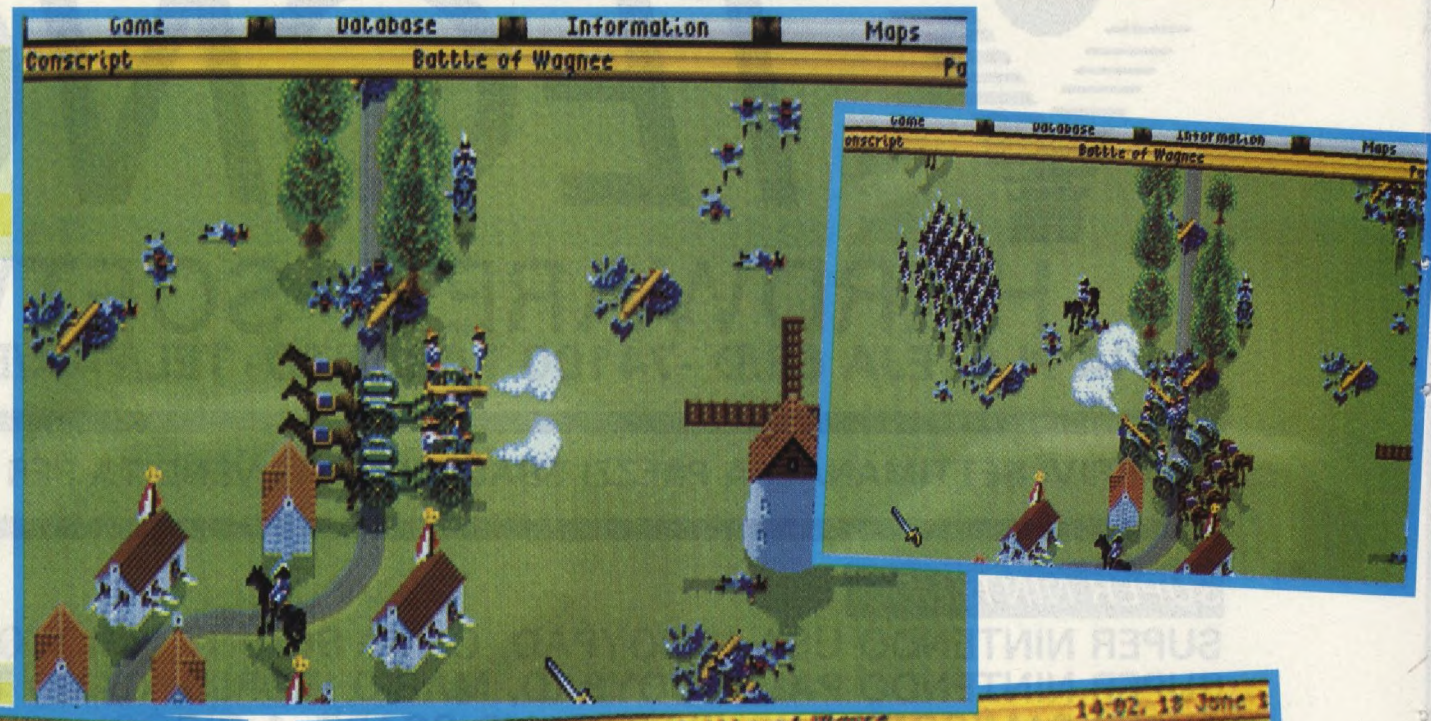
TUTTI I PREZZI ELENCATI SONO IVA COMPRESA E POSSONO ESSERE SOGGETTI A VARIAZIONI DOVUTE AI CAMBI MONETARI.
SPEDIZIONI EFFETTUATE TRAMITE SPEED POST O CORRIERE ESPRESSO TNT-TRACO IN 24 ORE.
RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO DELLE NOVITA'

099.314214

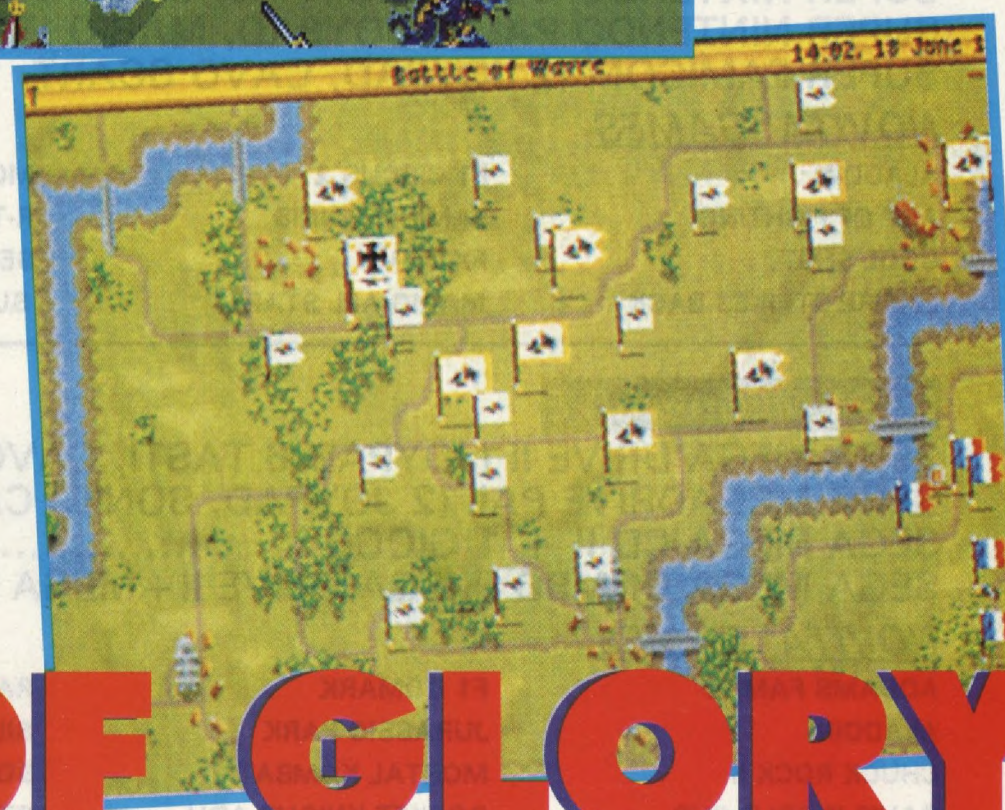
CHIAMA SUBITO!

I CENTIMETRI NON FANNO UN GENERALE!

Ripasso di storia: le vicende di Fields of Glory si svolgono subito dopo la fuga di Napoleone dall'isola d'Elba, in cui si trovava in esilio. All'epoca le truppe francesi erano allo sbando, decimate dalle fiere truppe prussiane. Ma arriva Napoleone e in un tempo irrisorio riesce a rimettere in piedi un esercito, iniziando a marciare verso nord contro le truppe alleate di Inglesi e Prussiani in quella che si può definire la campagna di Waterloo. Eh, ne aveva di idee per la testa il tappetto (e con questa mi sono alienato le simpatie di qualsiasi amante della storia)!

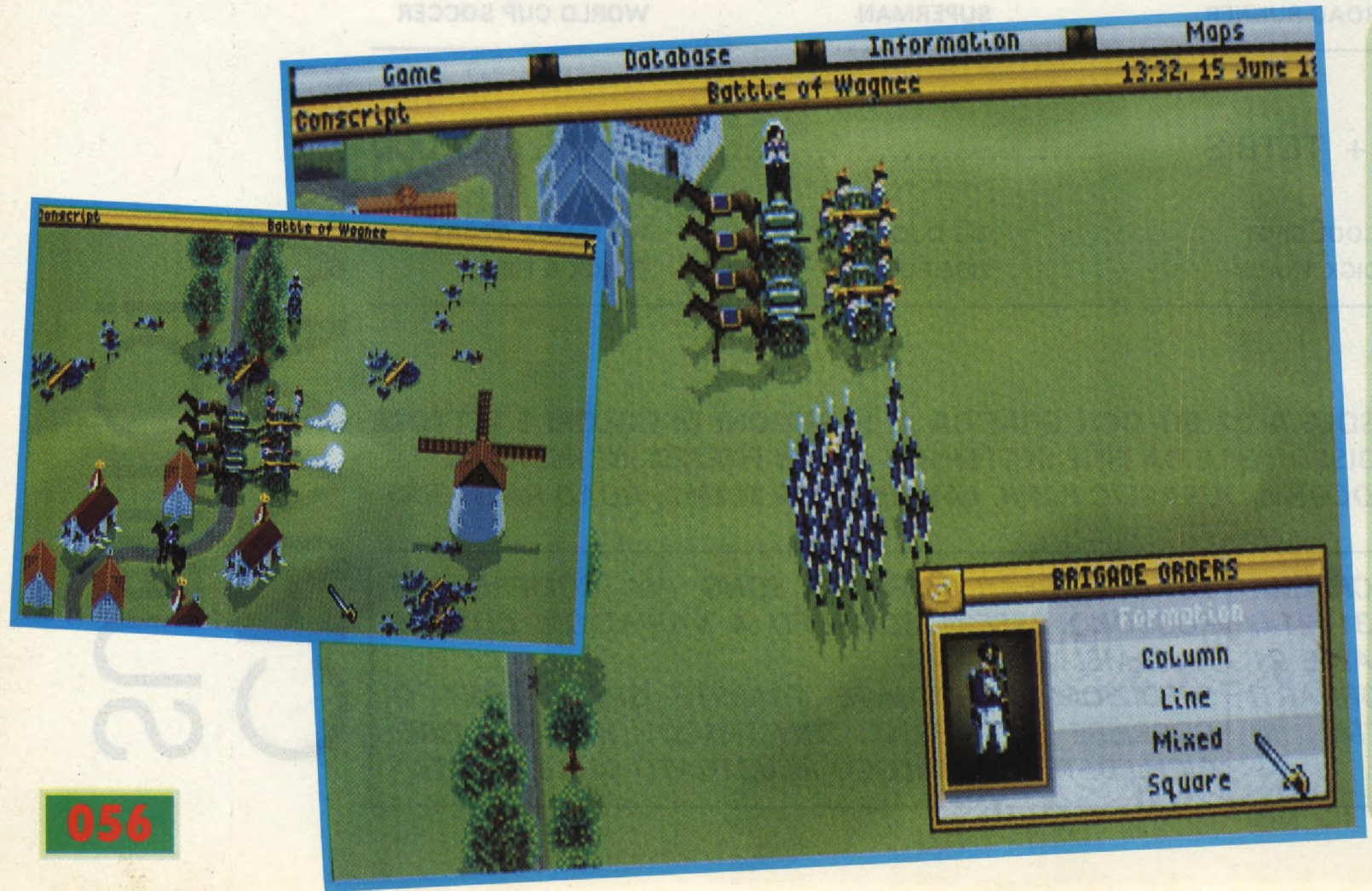






FIELDS OF GLORY

Qual è il difetto di tutti i giochi strategici di guerra? Che sono violenti? Che sono solo per pochi eletti? Nossignore, è che sono maledettamente schematici: spostare delle icone su un campo diviso in esagoni non vi potrà mai dare quella sensazione di furia di una battaglia in corso, di eserciti che avanzano possenti, di uniformi macchiate di sangue, ma lasciamo perdere i particolari. Ricordandosi di questo, la Microprose ha pensato di rispolverare il buon vecchio Napoleone Bonaparte, il maestro assoluto nel fatto di condurre migliaia di anime congiuntamente alla vittoria: e tutte queste anime (beh, non proprio tutte, anche qui c'è qualche limitazione) le vedrete affacendarsi con moschetti e cannoni su un vero campo di battaglia, cadere al suolo colpite e battere affannosamente in ritirata. Questa si che è una battaglia!



Stavolta anche i più ritrosi alla strategia pura dovranno gettargli un occhio: vedere la pura furia di una battaglia di Fields of Glory creerebbe interesse anche a chi non si è mai avvicinato a titoli del genere. Inoltre, il gioco è di una immediatezza e facilità encomiabili, tanto che anche uno sparatuttista incallito ci si potrebbe cimentare senza difficoltà. In più il gioco è in tempo reale, cosa che non si vede poi tanto spesso nei titoli di strategia che si vantano di essere più seriosi. Per il resto se vogliamo non c'è molto altro da dire: la struttura di gioco è classica, le strategie utilizzabili pure ma la grafica e l'agilità di gestione delle unità lo rendono un titolo straordinariamente appetibile. Ripeto: anche da chi odia i wargames. Qui niente icone, qui tutta grafica!

PAOLO CARDILLO

TUTTI INSIEME: ALLONS ENFANTS DE LA PATRIEEEE...

Beh, in realtà nel gioco si può anche scegliere di stare dalla parte degli Inglesi/Prussiani, non necessariamente nell'esercito di Napoleone. Effettuata questa scelta, vi trovate di fronte a un vero e proprio capolavoro di miniature in fermento. Il "motore" del gioco è stato capace di generare almeno un centinaio di sprite ognuno con la sua bella uniforme: in virtù di questo, ogni armata è immediatamente identificabile rendendo facile inquadrare la situazione sul campo di battaglia in qualsiasi momento. Vedrete i soldati puntare e fare fuoco, scappare, rimanere senza vita al suolo ma non solo i soldati: ci sono i cannoni che si producono in sbuffi di fumo, i cavalli dei comandanti che galoppano e che stramazzano (pure loro) al suolo. Che dire poi dello scenario di centinaia di vittime che si vede dopo una battaglia furiosa? Fa quasi paura!



FUOCOOOO!

Una volta visualizzata la situazione sulla mappa (zoomabile in avanti e indietro) si può procedere con gli ordini da impartire alle varie divisioni. La selezione degli ordini è abbastanza facile: si clicca sull'unità e poi sulla finestra che appare subito dopo, riportante vari tipi di ordini (tipo di attacco, formazione da assumere e così via). Fondamentale è però la presenza dei comandanti, che interpretano gli ordini secondo la propria personalità: e qui dovrete stare attenti a quali ordini dare a chi. Se comunque un comandante muore, la sua truppa potrebbe andare alla sfascio: in effetti un soldato che non sa cosa deve fare in un dato momento è la cosa peggiore che possa capitare in guerra. Le varie truppe sono dotate di un armamentario variegato: fucili (i migliori), moschetti (meno letali), carabine e pistole (armi non di prima grandezza, ne usufruivano i cavalieri). L'artiglieria era composta da cannoni e obici. I primi servivano soprattutto per i colpi in linea retta, senza ostacoli tra voi e il nemico. I secondi invece potevano scavalcare gli ostacoli e andare a centrare il nemico oltre una collina, un villaggio ecc.

I mio film "napoleonico" preferito è Amore e Guerra di Woody Allen e l'idea di poter essere lanciato da un cannone verso l'accampamento nemico mi esaltava non poco: in Fields of Glory purtroppo tutto questo non c'è, ma quello che ci hanno messo basta e avanza. A livello di struttura il gioco non è nulla di innovativo, ma l'interesse che desta è altissimo: finalmente abbiamo una visione chiara di una battaglia con centinaia di anime in campo pronte a dare la vita, aspetto primario del gioco e veramente irresistibile. Dà davvero l'idea di qualcosa di monumentale e per me basta e avanza. Se poi andiamo a vedere quanto è facile giocarci (quattro cliccate e avete messo insieme una strategia di guerra) non vedo davvero perché non potrei consigliarlo a chi magari il genere dei giochi di guerra da tavolo lo odia perché troppo cervellotico. Fields of Glory fa pensare, ma è anche straordinariamente divertente!

MAD MAX

PC

MICROPROSE

SVILUPPATORI INTERNI

STRATEGICO

GRAFICA	89	Chebbello! Una vera battaglia con morti, feriti e esplosioni!
SONORO	79	Qualche tema militare qui e là.
GIOCABILITA'	88	Immediato e divertente: non sembra nemmeno un gioco di strategia!
LONGEVITA'	79	Qui casca l'asino: solo sei battaglie e nessuna possibilità di crearne di nuove.
GLOBALE	87	Il wargame che potrebbe avvicinare al genere anche i più scettici!

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

N° DISCHI: 5

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 12

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 386 16 MHZ

INDICAZIONI: PROVATO SU: PC 486 33MHZ

PC

US GOLD

SVILUPPATORI SIR-TECH

RPG

GRAFICA

Carina, ma niente di eccezionale rispetto agli ultimi titoli usciti. **81**

SONORO

Discreta e nulla più. **79**

GIOCABILITA'

Interfaccia scomoda e inferiore a quelle utilizzate dalla concorrenza. **71**

LONGEVITA'

Non durerà in eterno, però... **87**

GLOBALE

Un buon programma e basta. **82**

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8

CONFIGURAZIONE MINIMA: PC 286

INDICAZIONI:
CONFIGURAZIONE DELLA PROVA
E' USCITA ANCHE UNA VERSIONE PER AMIGA

BLADE OF DESTINY REALMS OF ARKANIA

Direttamente dalla Germania arriva un nuovo gioco di ruolo ispirato a un gioco da tavolo che da quelle parti furoreggia assai. Sicuramente non lo conoscerete, ma giusto a titolo di cronaca vi diciamo il nome: "Das Schwarze Auge". E una delle sue principali peculiarità, oltre al fatto di avere una caterva di magie tutte piuttosto originali, è la scontata ma simpatica faccenduola che i vostri uomini bevono esclusivamente birra al posto della solita acqua. Ma pensa te!



Diciamoci la verita! Con una simile abbondanza di giochi di ruolo che somigliano più o meno tutti, al di là di indiscutibili differenze tecniche, può passare inosservato uno che cerca di cambiare le carte in tavola come questo. Sicuramente no, e devo ammettere che l'originalità è uno dei suoi principali pregi. Le mie remore vanno altrove, ad esempio all'interfaccia che non è delle più comode ed efficaci e che richiede un pochettino di abitudine. Ma una cosa che veramente non sono riuscito a digerire è il fatto che i combattimenti sono del tutto indipendenti dallo scenario tridimensionale. Ok, ok, si può dire quello che si vuole: "il gioco deriva direttamente dal relativo board-game", oppure è "tutto molto più strategico, e poi i combattimenti possono essere pilotati dal computer". Per me la sostanza non cambia: mi sembra una non piccola dimostrazione di incompetenza che rovina un gioco tutto sommato buono e che può offrire sani giorni di divertimento ai vari fanatici del genere. Che dire ancora? Il gioco è solo il primo (a quanto pare) di una lunga serie. Per questa volta può anche andare, ma spero che nel prossimo cambino veramente qualcosa. Il futuro è nella totalità del soggettivo. Con questo non vi sto dicendo di lasciarlo perdere. Affatto! Infatti anche Pool of Radiance, ai suoi tempi, era un gran bel gioco rovinato da un'interfaccia oscena. Ci ho giocato lo stesso come un matto. Giudicate un po' voi, dunque. Il mio giudizio è: buono, niente di più.

PAOLO CARDILLO

E' PROPRIO TUTTO NUOVO?

Beh, in gran parte sì. Sebbene per molti versi il gioco possa ricordare tutti gli RPG editi dalla New World Computing negli ultimi tempi (e con ciò intendo Might & Magic 3 supportato da Clouds of Xeen e Darkside of Xeen), il programma è decisamente un tentativo di introdurre qualcosa di nuovo nel mondo confuso degli RPG. Giusto per fare qualche numero, infatti, ci sono circa 200 magie e una buona parte ottiene effetti abbastanza inconsueti e curiosi. Ma si è cercato anche di variare mondo e caratteristiche dei personaggi fantasy. Le razze e le professioni sono state in qualche modo integrate e il risultato sono dodici classi, con personaggi cha hanno numerose caratteristiche primarie (come forza e intelligenza, ma in maggior numero) e secondarie (come acrobazia, orientamento, ecc.). Comunque, tornando ai numeri, l'universo tridimensionale del gioco ospita qualcosa come 70 locazioni diverse, in gran parte città o villaggi, ma non mancano certo temibili dungeon al di sotto di essi! Una singolare caratteristica del gioco è quella di permettervi di separare e riunire a piacemento il vostro gruppetto di sei avventurieri (che possono diventare anche sette, visto che il mondo pullula di NPC).

ONE STEP BEYOND

Siate ragionevoli! Nulla meglio di questo doppio senso (con precedenza a sinistra) potrebbe introdurre il nuovo platform della Ocean alla conoscenza di tutto il pubblico italiano (bella 'sta frase eh? Soprattutto corretta). Stavolta si tratta di guidare il canide Colin tra piattaforme che hanno la brutta abitudine di scomparire dopo essere state attraversate. E queste sono solo quelle normali: ci sono anche quelle che vi fanno rimbalzare in diagonale, che devono essere attraversate secondo una numerazione crescente, quelle che fanno chiudere le altre in diagonale e così via. Scopo del saltellare: arrivare all'uscita, rappresentata da una bella confezione di Quavers, degli affari che non abbiamo capito bene cosa sono ma di cui Colin va pazzo, e questo è sicuramente l'importante.

CASINO CANINO!

Solo un piccola precisazione e poi vai con le piastrelle (o piattaforme o trampolini, insomma quella roba lì): Colin può saltare per una o due piattaforme e nel secondo caso dovrete premere il pulsante. Stranamente, il cane non può saltare verso l'alto ma solo in diagonale. I casi della vita. Ora ecco i tipi di piastrelle:



FISSA: Che fortuna! Rimane sempre aperta!



SPARIZIONE IMMEDIATA: Scompare non appena la toccate. Pregate che ci sia qualcosa sotto!



DENTRO FUORI: Si apre a intermittenza. Tempismo ci vuole!



CHIUSURA RITARDATA: Rimane aperta per ben 15 secondi dopo il primo contatto.



NUMERATE: Bisogna chiuderle in ordine crescente secondo il numero che riportano, altrimenti l'uscita non si aprirà.



APRE ORIZZONTALMENTE: Apre tutte le piattaforme della su stessa fila.



CHIUDE ORIZZONTALMENTE: Indovinate un po'?



RESPINGE IN ALTO: Vi fa fare un balzo di due piani verso l'alto e poi sparisce.

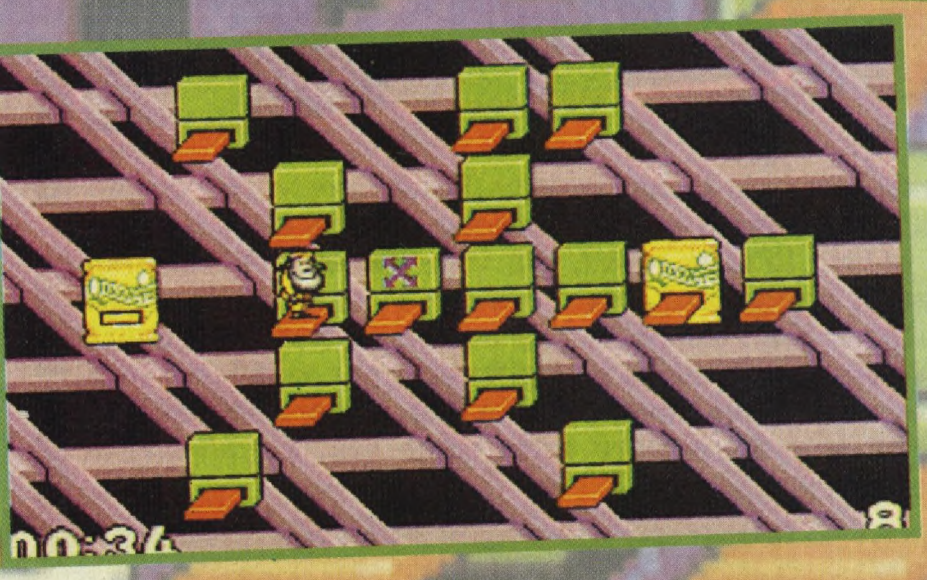


CHIUDE IN DIAGONALE: Chiude tutte le piattaforme lungo due diagonali.



RESPINGE IN DIAGONALE: Ce ne sono due tipi: una vi fa rimbalzare in diagonale verso destra e una verso sinistra. Dipende ovviamente dalle vostre tendenze politiche...





La bellezza di One Step Beyond è che, al contrario di molti rompicapo, è stranamente rilassante, con il giocatore che non viene stressato sino all'esaurimento nervoso. Ciò deriva da come è strutturato il gioco: è molto più saggio infatti pianificare in anticipo le mosse piuttosto che fare tutto alla velocità della luce. L'unica cosa che potrebbe gettare fango su questo gioco sarebbe un joystick con le diagonali poco funzionanti: controllare Colin ha infatti il suo minimo di difficoltà e può essere seccante vedere il cane saltare verso la morte a causa del joystick che non risponde bene. In ogni caso, non vedo quale altro metodo di controllo si sarebbero potuti inventare (non oso pensare all'impego della tastiera). Nulla di più da dire: alla fine One Step Beyond rimane un ottimo puzzle game da raccomandare a viva voce.

PAOLO CARDILLO

AMIGA

OCEAN

SVILUPPATORI: INTERNI

ROMPICAPO

GRAFICA **83** *Simpatiche le animazioni di Colin*

SONORO **84** *Bizzarrie d'accompagnamento*

GIOCABILITA' **84** *Spaccacervello ma rilassante*

LONGEVITA' **81** *Un due-tre giorni di piacevole utilizzo neuronico*

GLOBALE **83** *Se vi piace il genere, ecco un altro "pezzo" da non perdere*

AZIONE: ●●○○○
STRATEGIA: ●●●●○
DIFFICOLTA': ●●○○○

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HARD DISK: NO
MEMORIA 1MB

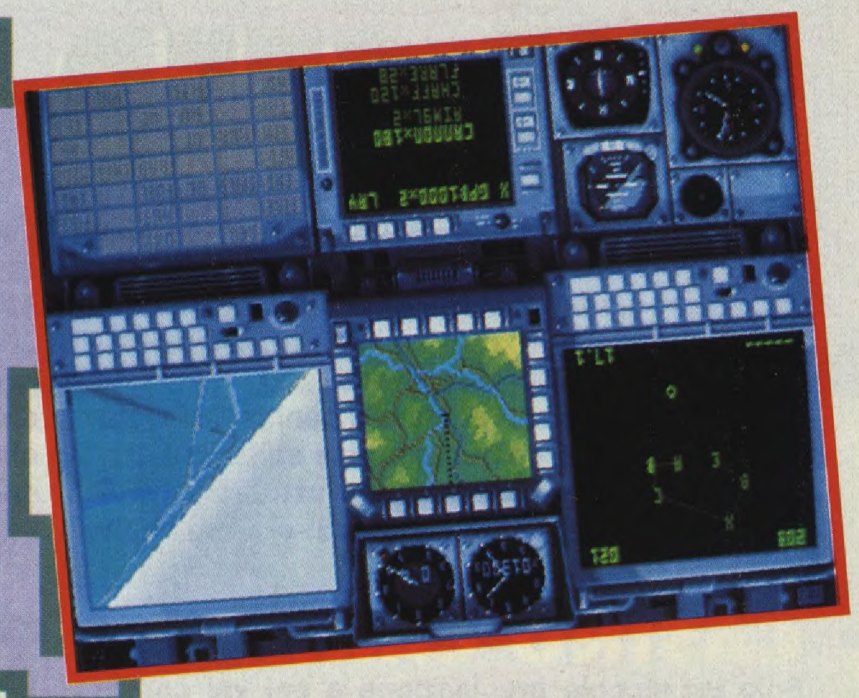
COMPATIBILITA':

- ✔ A 500
- ✔ A 500+
- ✔ A 600
- ✔ A 1200
- ✔ A 1500
- ✔ A 2000
- ✔ A 3000
- ✔ A 4000

INFORMAZIONI:
PREVISTA UNA CONVERSIONE SU PC

CHE COSA VOGLIAMO FARE, EH?

Come qualcuno saprà, il Tornado è un progetto multinazionale, che ha coinvolto inglesi, tedeschi e italiani. In realtà esistono due versioni dell'aereo: IDS e ADV, che significano rispettivamente Interdiction-Strike e Air Defense Variant. La sostanza è che le prestazioni del velivolo sono orientate verso un impiego di cacciabombardiere: questo non è un aereo con cui impegnarsi in duelli furiosi, dato che per lo scopo esistono i caccia da superiorità aerea come gli F-15 americani o i Su-27 russi. Lo scopo del Tornado è invece infilarsi nelle linee nemiche volando basso e veloce, portando un bel pacco di bombe da imbucare nelle caselle postali nemiche. Per questo motivo è dotato di uno speciale dispositivo che gli permette di seguire il terreno a bassa quota, e la sua maneggevolezza è stata ottimizzata soprattutto per quelle altitudini, a differenza degli uccelli da preda tipo F-15 che di solito lavorano più in alto. Il Tornado, insomma, è un aereo pensato per sopravvivere in un ambiente con elevato coefficente di minaccia, vale a dire pieno di oggetti nemici che potrebbero sparare qualcosa, in modo non molto dissimile dagli A-10 Thunderbolt o dagli A-6 Intruder.

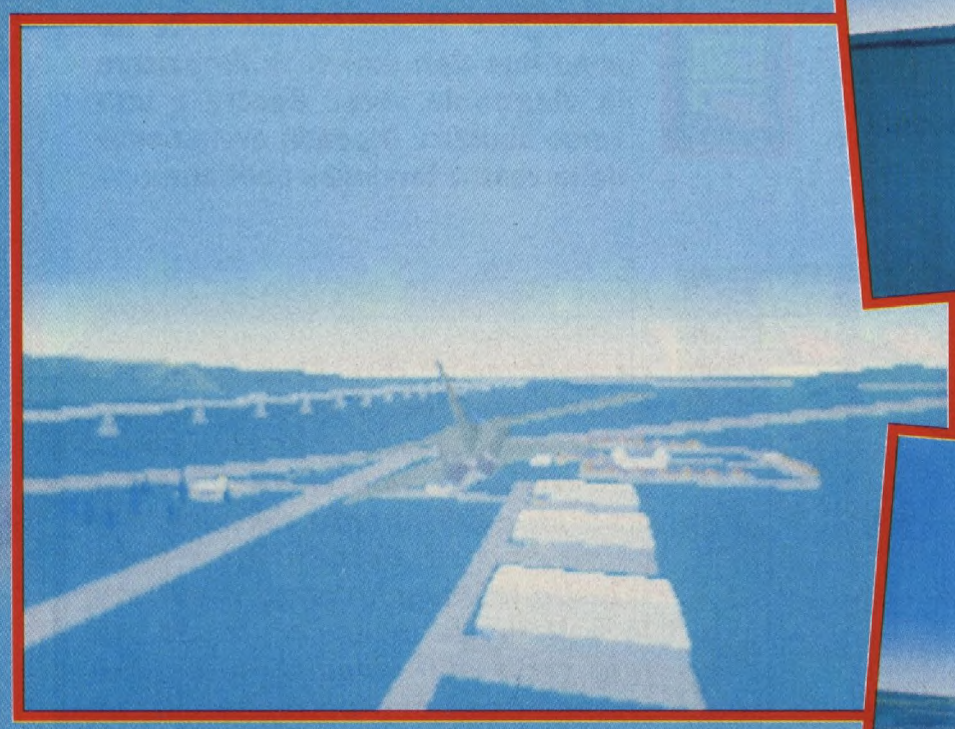


Sapete che il Tornado è un aereo? No, vero? Poi vi farò anche credere che la tromba d'aria è una marca di biciclette, ma per adesso vi basti sapere che questo è un simulatore di volo. Ricorderete forse le prestazioni del Tornado nella guerra del Golfo, ma stavolta niente da fare per i guerrafondai, dato che questo titolo contiene tre scenari (quattro, contando quello d'addestramento) del tutto fittizi. Questo, però, fa poca differenza, dato che tali scenari sono stati studiati apposta per fornirvi il massimo delle grane possibili. Naturalmente, com'è costume della Digital Integration, si ä cercato di gonfiare il programma con la massima autenticità possibile, sfruttando anche i pareri di alcuni equipaggi della RAF. Non solo: se avete tutto quel che serve, potrete anche godervi il gioco via cavo contro un avversario in dita e joystick, anziché i soliti simulacri artificiali.

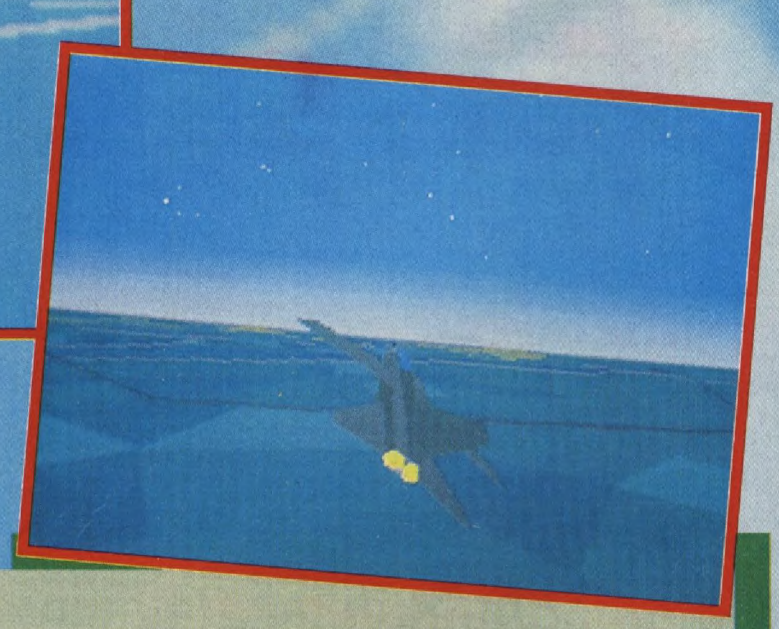
TORNADO

Ero seduto sulla mia poltrona, elettrizzato per bene da trecento pagine di manuale, e ho visto alcune stranezze che mi hanno un po' depresso. Non sto scherzando, sapete? Nonostante il marchio e tutte le pretese di autenticità, questo simulatore non decolla, e si classifica piuttosto maluccio per un prodotto così ambizioso. Innanzitutto la risposta ai comandi non mi sembra niente di eccezionale, ma ciò che lascia stupefatti ä la grafica. D'accordo, è bella e ci sono schermate in SVGA, ma è possibile che in pieno 1993 non si sia ancora riusciti a sviluppare procedure grafiche tridimensionali che non diano l'impressione di guardare attraverso lenti deformanti? Chissà perché ci riescono quasi tutti, e Tornado no. E poi, dulcis in fundo, facendo avvitare l'aereo su se stesso quale credete che sia il suo asse di rotazione? Quello dell'aereo, sperabilmente? No, quello del carrello! Concludendo, per ciò che mi riguarda questo prodotto è da rivedere. Potrà piacere a qualcuno, perché è senz'altro un buon simulatore e non si può trascurare la precisione del pianificatore di missioni, ma la parte del volo (il vero cardine) è decisamente carente.

PAOLO CARDILLO



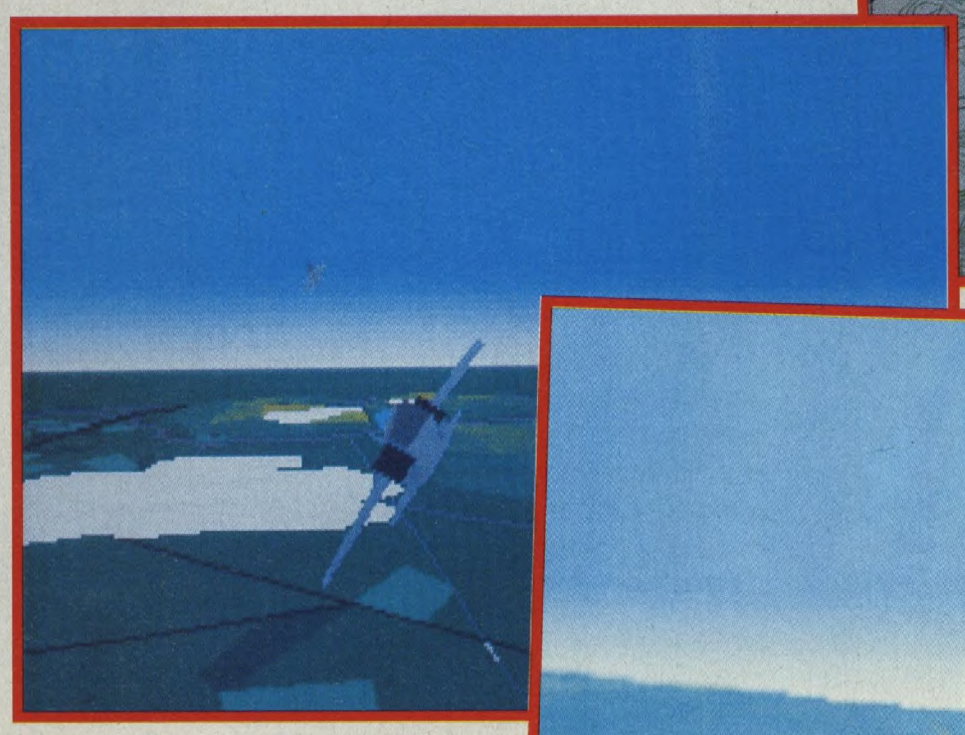


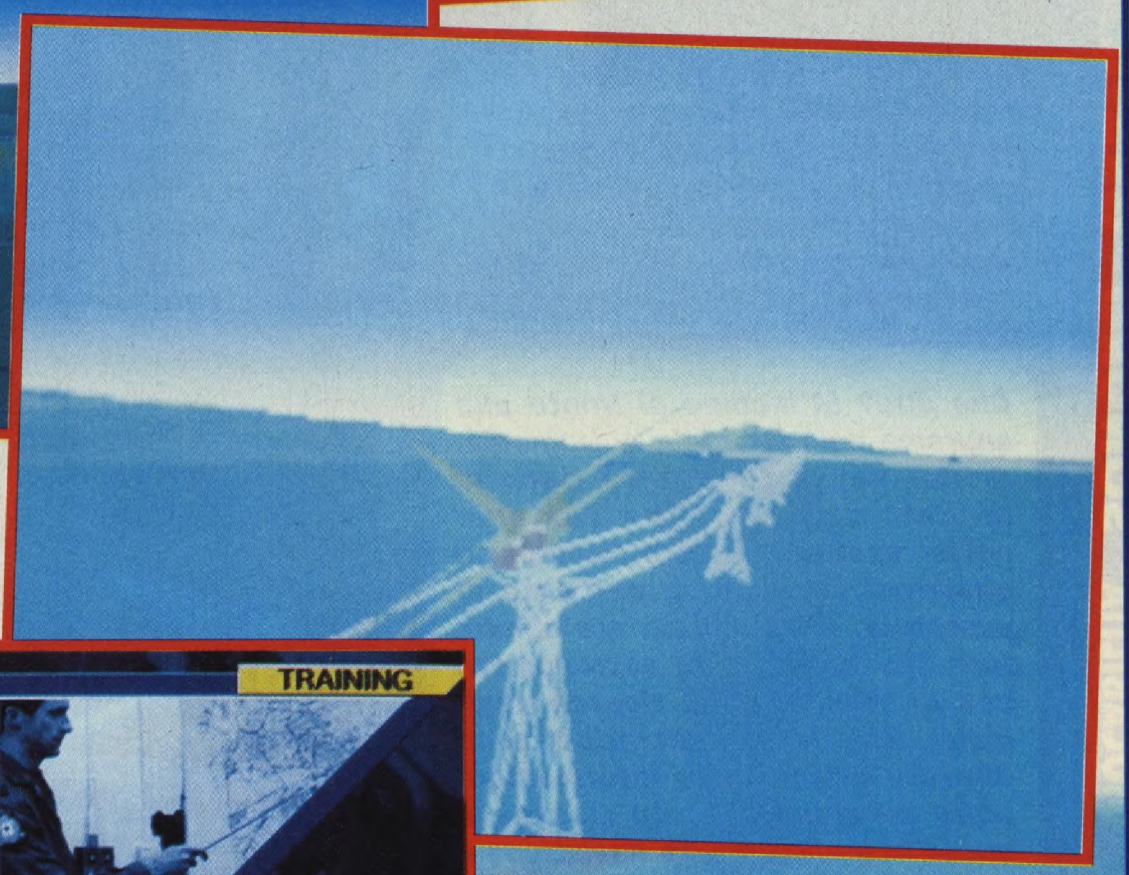


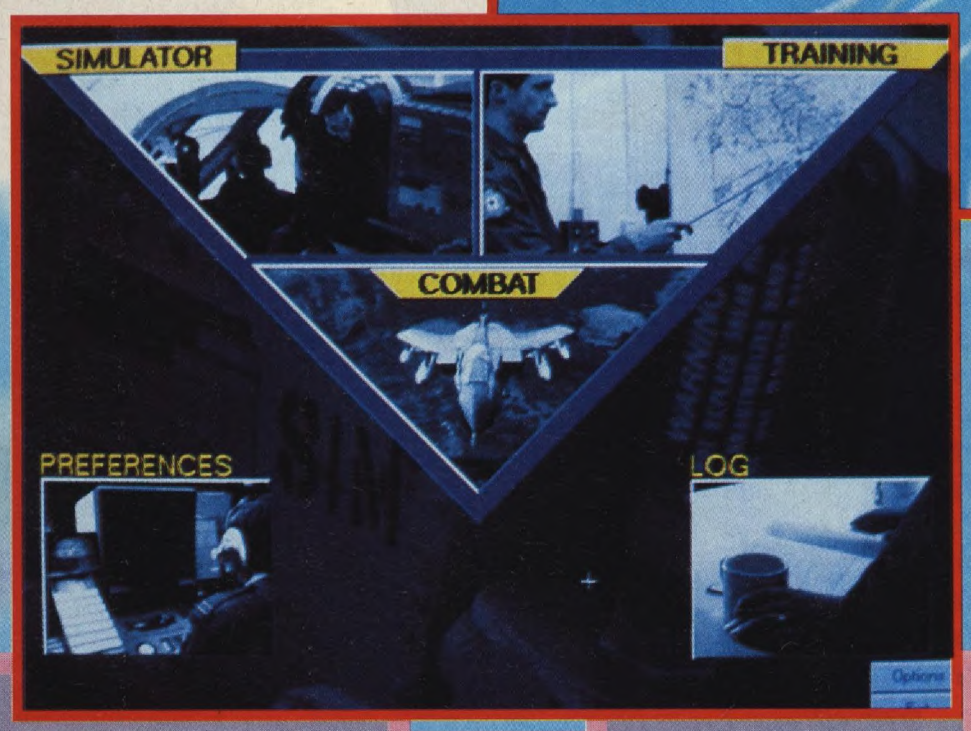
AZIONE!

Ma quale azione? Innanzitutto vi lascio indovinare chi siano i nemici. Tenete conto che questo scenario è fittizio e apolitico, quindi i cattivi potrebbero essere chiunque. L'unica cosa sicura è che, tanto per cambiare, combatterete contro la roba russa, già vista miliardi di volte nel collimatore. Non si potrebbe, una volta tanto, combattere contro qualche modernissimo caccia italiano o giù di lì? Comunque sia, ci sono tre scenari disponibili, ognuno con la sua brava quota di missioni, e a voi è lasciato il resto. Se volete, potete usare il pianificatore per modificare tutti i parametri relativi, ma questo è talmente potente che dovete essere esperti per non ottenere qualche scampaganata priva di senso. Altrimenti, lasciate tutto come sta, e godetevi la pericolosa avventura sotto il fuoco nemico!









BATTESIMO DEL FUOCO

Gli scenari sono stati costruiti in modo da simulare un fronte, comprendendo quindi anche diversi pezzi militari alleati, e non solo nemici. La prima cosa da evitare è quindi far fuoco sui buoni, quindi spalancate occhi e radar perché ne vale la pena. Poi è importante rispettare tutte le tattiche di combattimento sporco, dato che il Tornado si occupa quasi esclusivamente di quello. Ad esempio, non lanciate bombe se siete troppo vicini al bersaglio, altrimenti saltate in aria anche voi. Ricordate che durante il volo dovrete lavorare per due, dato che il Tornado è biposto: oltre alla classica cabina troverete la postazione dell'ufficiale bellico, per doppia goduria e doppia concentrazione. Se con un solo aereo vi sentite troppo esposti, potete sempre ricorrere all'attacco multiplo (il pianificatore di missioni è fatto apposta), e ricordate che il Tornado è anche un'aereo "ogni tempo", ossia in grado di volare anche in mezzo a un fiume d'inchiostro. Siete stati avvertiti, quindi: preparatevi anche ai combattimenti strumentali!

No, questo non lo accetto. Non sono disposto ad accettarlo, e sapete perché? Perché quando impugno il joystick e cerco di far volare il Tornado, mi sembra di avere sottomano un treno carico di stracci. Non mi pare giusto che dopo aver sborsato un bel centone per un super-joystick e quasi altrettanto per il gioco l'utente si trovi con una roba simile. Per me qui non c'é molta autenticità di volo: a differenza di quanto dice il mio compare, non frega assolutamente niente a nessuno di poter definire metro per metro la rotta quando poi l'aereo è un trappolone che non vorrebbero neanche in Papuasia. Intendiamoci, risponde benissimo, tranne che quando si vuole salire o scendere, nel qual caso non si va assolutamente pió d'accordo. Ma si rendono conto i programmatori di quanto un dettaglio così scemo possa rovinare un gioco peraltro ben realizzato? E' un vero peccato dedicare trecentotrentadue pagine di un ottimo manuale per un gioco che si rivela poco giocabile, soprattutto se il contorno strategico è valido. Questo è un perfetto esempio di prodotto potenzialmente ottimo menomato da un dettaglio tutt'altro che invisibile. Peccato davvero.

MAX ANTICOLI

PC

DIGITAL INTEGRATION

SVILUPPATORI:INTERNI

SIMULATORE DI VOLO

GRAFICA	86	▲ Nulla di speciale ma soddisfacente
SONORO	65	▼ Nulla di nuovo
GIOCAGILITA'	78	▼ E' il controllo dell'aereo che non va!
LONGEVITA'	83	▲ Una discreta quantità di missioni
GLOBALE	82	Un prodotto potenzialmente ottimo rovinato dai controlli dell'aereo

AZIONE ●●●●○
STRATEGIA ●●●●○
DIFFICOLTA' ●●●○○

N° DISCHI: 3

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 16 MHz

INDICAZIONI: PROVATO SU: PC 486 33MHz

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? DELUXE

PC

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI
BRODERBURN

AVVENTURA/EDUCATIVO

Un sacco di immagini digitalizzate	89 GRAFICA
Qua e là qualche simpatico suono demenziale	79 SONORO
Sarebbe meglio dire: rapporto apprendimento/divertimento. Comunque tutto OK	84 GIOCABILITA'
Se siete appassionati, vi ingollerete tutte le informazioni	80 LONGEVITA'
Bersaglio centrato: imparare divertendosi	84 GLOBALE

AZIONE ●○○○○
STRATEGIA ●●●○○
DIFFICOLTA' ●●○○○

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 8

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 16 MHz

INDICAZIONI:
PROVATO SU: PC 486 33 MHz

Galattico! Quante volte abbiamo usato questo vocabolo su CVG per definire qualcosa che va al di là della pura concezione umana? Ma in realtà dietro a questo aggettivo si nasconde ben altro: ovvero milioni di galassie, triliardi di supernovae, tonnellioni di buchi neri, quintalate di planetoidi ma soprattutto l'immarcescibile, impareggiabile, insuperabile genio femminino del crimine, ancora lei, la famigerata Carmen Sandiego! E cosa ha combinato stavolta la maledetta? Ha reclutato di un po' di feccia ultraterrestre per razziare l'intero universo! Per Yuri Gagarin, dobbiamo fare qualcosa!

Che dire? M'inchino di fronte alla suprema scienza della astronomia, anche se da giocatore appena drogato da Day of the Tentacle potrei sputare fuoco e fiamme su qualsiasi cosa abbia parvenza di avventura. Ma l'intento era chiaro: fare una bella guida astronomica con lo stimolo della ricerca degli indizi. Beh, le digitalizzazioni sono davvero ottime e le informazioni sono a tonnellate; da ricordare anche la grafica in alta risoluzione a 16 colori, che produce qualche simpatica schermata cartoonesca. Qui e là si sentono anche dei simpatici quanto beoti effetti sonori e insomma non poteva esserci scenario più piacevole e divertente per ingozzarsi di notizie astronomiche. Inoltre nella confezione è compreso un bel volumetto sull'astronomia tutto da consultare. Da distribuire nelle scuole, please (seeeh, sto sognando).

PAOLO CARDILLO





SCUSI MI SA DIRE DOV'E' IL 14 DI VIA LATTEA?

Come già nei precedenti capitoli della serie, giocare qui è in realtà un pretesto per farsi un po' di cultura: geografica nei primi capitoli, addirittura astronomica in quest'ultima puntata. A bordo del vostro Cosmohopper 911 dovrete sì raccogliere tutta una serie di indizi che vi portino all'incriminazione di uno degli appartenenti alla gang di Carmen Sandiego, ma soprattutto vi troverete di fronte a tutta una serie di splendide digitalizzazioni di pianeti a cui sono associate spiegazioni su spiegazioni. Provate un po' a collegarvi al vostro fido computer di bordo, VAL 9000, e troverete una serie di opzioni che danno accesso a informazioni su astronauti, astronomi, costellazioni, asteroidi, cometa di Halley e via dicendo. Alcuni argomenti sono composti da qualcosa come 50 paginette e in più potrete anche consultare la mappa astrale, da far ruotare su tutti gli assi possibili.

sempre tutti i videogames

PERGIOCO ®

speciale videogam del mese

VideoGames R.P.G. amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami PC $=disk31/2

avventurosi

ami	PC $	
45,9	72+	BILL & TED'S Excellent Advent.
....	99,90$	CONQUESTS OF THE LONG BOW
....	119,90$	FREDDY PHARKAS
....	59,90$	HEART OF CHINA
....	89,90$	HOME ALONE 2
....	69,90$	HOOK
....	109,90$	INCA
99,9	109,90$	INDIANA JONES Fate of Atlantis
....	129,90$	LOST IN TIME Parte 1 e 2
....	109,90$	LOST SECRET OF THE RAINFOREST
99,9	109,90$*	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
....	79,90$	NIPPON SAFES INC.
49,9	....	ROBIN HOOD
69,9	89,90$	SECRET OF MONKEY ISLAND
69,9	79,90$	TEX PIOMBO CALDO
....	99,90$	WILLY BEAMISH

fantascienza

....	79,90$	CAPTIVE
69,9	79,90$	DUNE
79,9	....	EXODUS 3010 The First Chapter
....	79,90$	FREE D.C.
....	69,90$	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS!
....	99,90$	MATRIX CUBED
....	109,90$	MERCENARIES
....	79,90$	MIDWINTER II Flames of Freedom
....	119,90$	REX NEBULAR
....	109,90$	RINGWORLD
69,9	69,90$	SHADOWORLDS
....	69,90$	SPACE 1889
....	99,90$	SPACE QUEST IV
....	119,90$	SPACE QUEST V Next Mutation
....	59,90$*	SPACE WRECKED
....	99,90$	SPELLJAMMER Pirates Realmspace
....	99,90$	STAR CONTROL II
....	99,90$*	STAR TREK 25th Anniversary
89,9	79,90$	THE KOSHAN CONSPIRACY

fantasy

....	89,90$	ABANDONED PLACES
....	99,90$	BANE OF THE COSMIC FORGE
89,9	....	BARD'S TALE CONSTRUCTION SET
....	119,90$	BETRAYAL AT KRONDOR
79,9	....	BLACK CRYPT
119,9	119,90$	BLADE OF DESTINY
....	109,90$	CRUSADERS OF THE DARK SAVANT
89,9	....	DRAGON'S LAIR III
....	99,90$	ERIC THE UNREADY
99,9	99,90$	KING'S QUEST V
....	119,90$	KING'S QUEST VI
39,9	....	KNIGHTMARE
89,9	....	LEGEND OF KYRANDIA
....	109,90$	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
....	69,90$	LOOM
59,9	....	LORD OF THE RINGS
49,9	....	LORDS OF TIME
69,9	79,90$	LURE OF THE TEMPTRESS
....	119,90$	MIGHT AND MAGIC IV
99,9	99,90+	PALADIN II
69,9	....	PIRACY
....	89,90$	PROPHECY OF THE SHADOW
....	99,90$	QUEST FOR GLORY I
....	109,90$	QUEST FOR GLORY III
....	79,90$	THE BARD'S TALE CONSTR. SET
....	69,90$*	THE KEYS TO MARAMON
....	99,90$	THE MAGIC CANDLE III
....	99,90$	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2

console e miniature ... tutti i giochi

CD ROM

PC

AFTER DARK TRILOGY	109900
AMERICAN HISTORY Vol. 1	109900
BATTLE CHESS	99900
BETWEEN HEAVEN AND HELL II	79900
CARMEN SANDIEGO DE LUXE	99900
CAUTIOUS CONDOR	89900
CD GAME PACK II	99900
CONAN THE CIMMERIAN	99900
CRYSTALIA	149900
DARWIN	149900
DAY OF THE TENTACLE	109900
EUROPEAN RACERS	119900
FULL BLOOM (Mac)	69900
GAMES 1993	49900
GIF IT NEWS	49900
INCA	149900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	99900
JUST GAMES! JOYSOFT	29900
JUTLAND	139900
KING'S QUEST V	79900
LAN MASTER	69900
LOOM	69900
MANTIS XF5700 Experim. Fighter	129900
MARS EXPLORER	99900
MEGACLIP	39900
NATURAL WONDERS	119900
OCEAN LIFE Western Pacific	69900
QUICKTOONS (Mac)	89900
RINGWORLD	99900
ROTOR	99900
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	149900
SHAREWARE APRIL 1993 Vol. 1	49900
SHERLOCK HOLMES VOL.I	109900
SHERLOCK HOLMES VOL.III	139900
SPACE QUEST IV	99900
SPACE TIME AND ART (Mac)	169900
THE 7th GUEST	139900
TIME ALMANAC 1992	229900
ULTIMA I-VI	79900
VIDEOS FOR WINDOWS	69900
WILLY BEAMISH	99900
WORLD ATLAS	99900

MACINTOSH

BEAUTY AND THE BEAST	109900
HOW COMPUTERS WORK	139900
IRON HELIX	169900
SEYMORE BUTTS	129900
WHO KILLED SAM RUPERT	79900

BOARD GAMES e Role games

VideoGames R.P.G. amiga e PC

prezzi in migliaia di lire - i prezzi possono variare

ami PC $=disk31/2

ancora fantasy

ami	PC $	
....	99,90$	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	99,90$	ULTIMA UNDERWORLD
....	109,90$	ULTIMA UNDERWORLD II
....	99,90$	ULTIMA VII
....	129,90$	ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
....	89,90$	WEEN
....	39,90$	WIZARDRY IV Return of Werdna
....	79,90$	WIZARDRY TRILOGY I,II,III
....	69,90$	WIZARDRY V Heart of Maelstrom
69,9	69,90$	WORLDS OF LEGEND Son of Empire

fantasy AD&D

....	79,90*	DEATH KNIGHTS OF KRYNN
....	24,90+	DRAGONS OF FLAME
69,9	69,90$	EYE OF THE BEHOLDER II
....	109,90$	EYE OF THE BEHOLDER III
....	79,90*	GATEWAY SAVAGE FRONTIER
89,9	89,90$	THE DARK QUEEN OF KRYNN
....	119,90$	UNLIMITED ADVENTURES AD&D

horror

....	109,90$	ALONE IN THE DARK
49,9	....	ARACHNOPHOBIA
99,9	99,90$	DARK SEED
....	99,90$	DAUGHTER OF SERPENTS
69,9	79,90$	DYLAN DOG Attraverso specchio
....	79,90$	MANIAC MANSION
....	129,90$	SHADOW OF THE COMET
....	89,90$	THE DARK HALF
....	139,90$	THE LEGACY
....	119,90$	VEIL OF DARKNESS
....	89,90$	WAXWORKS

indagine

....	109,90$	BLUE FORCE
....	79,90$	CRUISE FOR A CORPSE
69,9	89,90$*	DICK TRACY
69,9	79,90$	GUY SPY & Crystals Armageddon
24,9	29,90$	HILL STREET BLUES
59,9	....	ITALIAN NIGHT
79,9	89,90$	KGB
....	109,90$	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
....	79,90$	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
....	109,90$	POLICE QUEST 1
....	109,90$	POLICE QUEST III
....	129,90$	RETURN OF THE PHANTOM

sexy

89,9	....	LARRY I
....	89,90$	LARRY V
		storici
....	129,90$	DARKLANDS
69,9	89,90$	ROME AD92
....	79,90+	ROME Pathway to Power

testuali

....	109.90+	LOST TREASURES OF INFOCOM
....	79,90+	LOST TREASURES OF INFOCOM II

vari

....	89,90$	AN AMERICAN TAIL
....	99,90$	ASHES OF THE EMPIRE
....	89,90$	ETERNAM
....	79,90$	LIFE & DEATH
....	79,90$	LIFE & DEATH II The Brain
59,9	....	SABRE TEAM

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

CVG HIT

In sostanza, è riapparso un vecchio tiranno, il re Alamar, che ha deposto la regina Kalindra, governatrice degli umani. Alamar si è addirittura permesso di erigere una mostruosa piramide, scatenando per giunta le solite orde indisciplinate di mostri per tutto il paese. I poveri uomini si sono visti confinati nel ghetto di Castleview, la città più sudicia del reame, e così è diventato indispensabile creare il solito gruppetto di avventurieri per portare un messaggio di vitale importanza a qualcuno che forse potrà fare qualcosa. Chi comanda il gruppo? Domanda stupida, eh? Ah, passate parola: se avete anche Clouds Of Xeen, ossia M&M 4, potete combinare i due titoli formando un unica saga, con scenario unificato e una mega missione extra!
Sapete che cosa sia l'effetto valanga? Semplicemente, qunado un gioco ha successo ne escono innumerevoli seguiti. Anche se non ä scritto chiaramente, questo è il quinto della serie Might and Magic della NWC, ed è un gioco di ruolo piuttosto grosso e voluminoso. Ma parliamone.

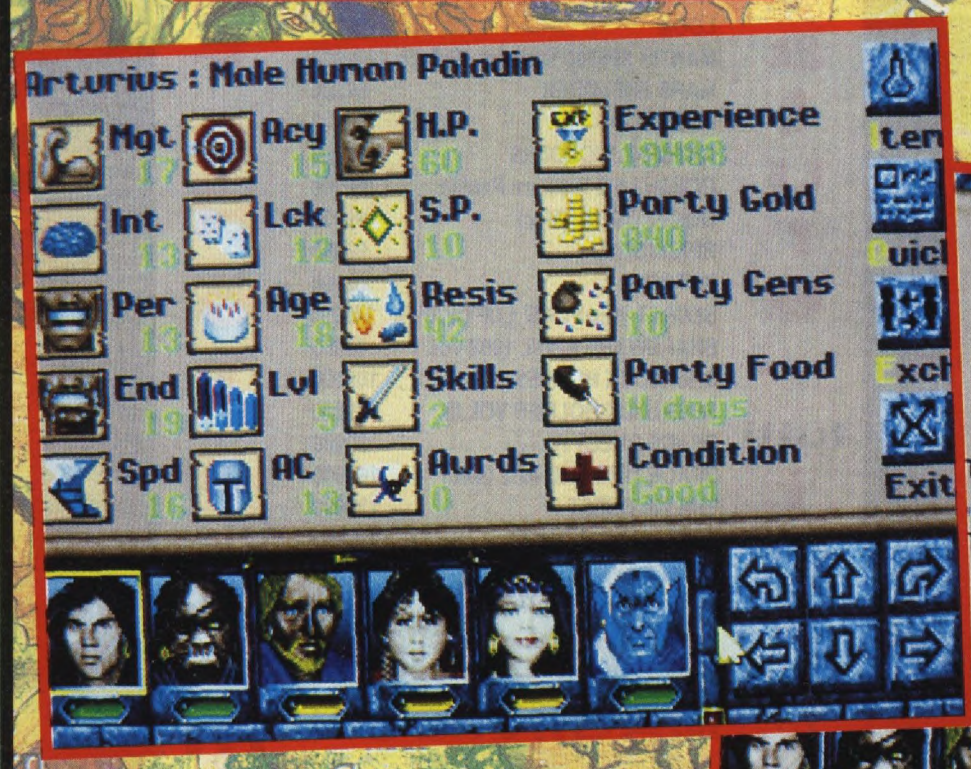
MIGHT AND MAGIC
DARKSIDE OF XEEN

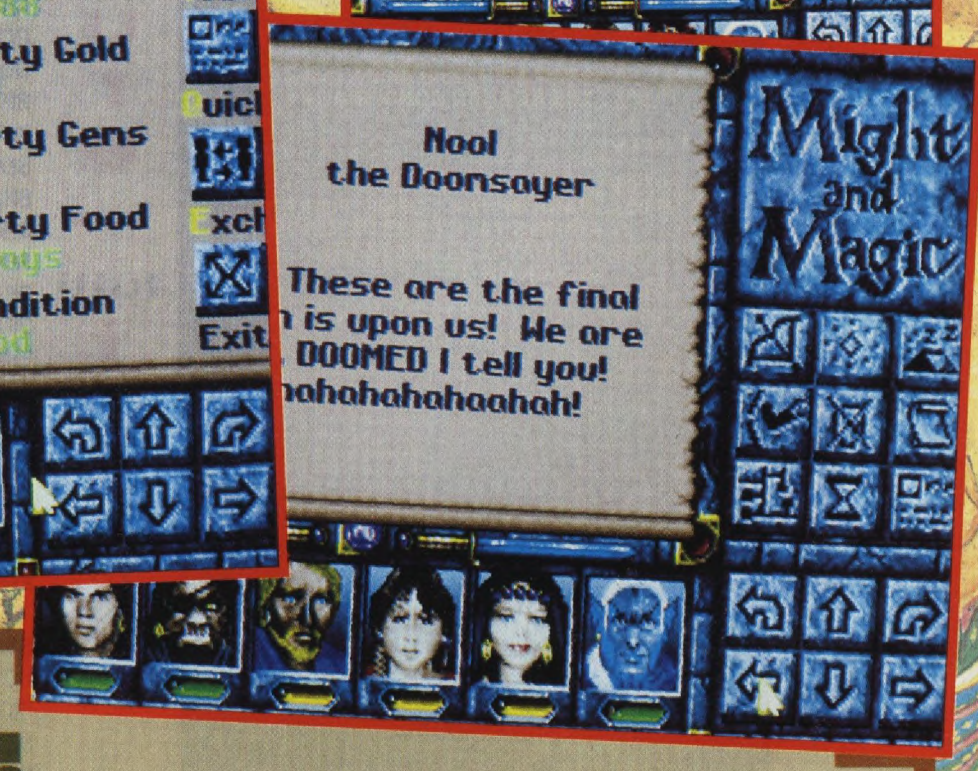












Gli RPG mi fanno schifo. Dico sul serio. L'ho recensito solo perché altrimenti mi schiaffano in qualche segreta di Xeen, ma sia chiaro che ODIO i Gdr e... ci siete cascati, eh? La verità è che come cuscino uso una copia di Dungeon Master, e non vado mai a letto senza lavarmi i denti col manuale di Eye Of The Beholder. io vivo letteralmente di RPG, e questo mi ha fatto impazzire, mi ha scaraventato gli occhi nell'orbita lunare (anziché in quella oculare), e mi ha mandato in fibrillazione intensiva ad ogni contatto con la tastiera. Perché, fratellini miei, questo gioco è dinamite: come ampiezza e qualità di ambientazione è il miglior RPG mai scritto, e finalmente eccovi un titolo che vale i soldi spesi, non la solita robuccia che paghiamo un semestre di risparmi per giocare tre giorni. Questa è manna dal cielo, ma naturalmente ci ha i suoi bei difettucci. Ad esempio, l'originalità si è persa fin da due capitoli fa, dato che è poco pió di un M&M3 con un altro scenario e qualche miglioria alla grafica. Oppure, va fatto notare che non è tanto comodo barcamenarsi con i menu dell'inventario, e che sarebbe molto preferibile un PC veloce. Ricordate anche la sua sete di RAM: se non avete almeno 2 Mb, niente da fare!

PAOLO CARDILLO

CHE VISTA!

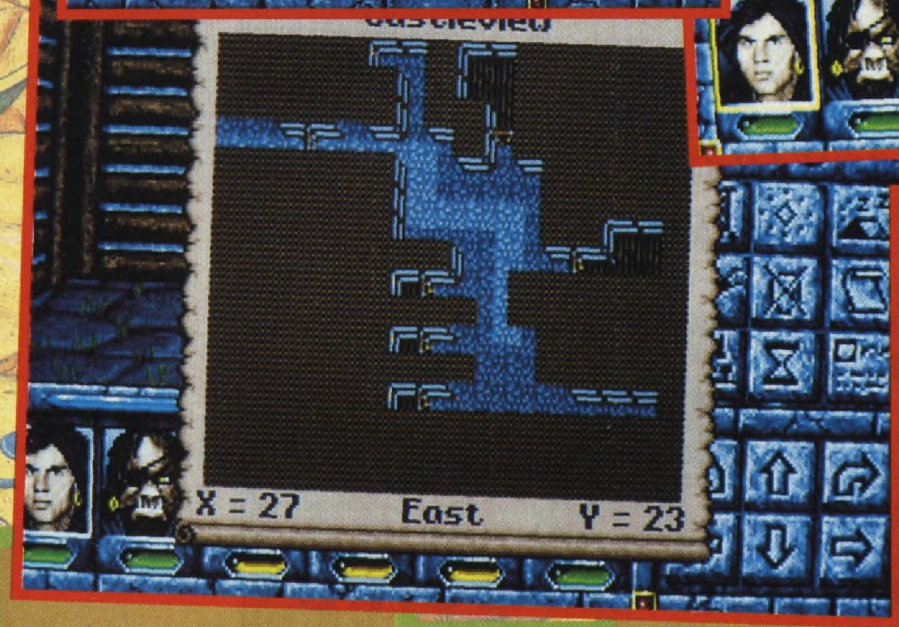
Tutta la serie M&M è in tre dimensioni soggettive, così questo titolo rispetta la norma, diventata ormai mandatoria. Ma naturalmente la qualità della grafica ha fatto balzi chilometrici, e nel complesso possiamo dire che questo titolo teme ben pochi confronti. Innanzitutto, la cosa forse più evidente è che i mostri sono giganteschi e ben animati: riempiono quasi tutta la finestra visiva e quando attaccano formano un bel campionario di espressioni e pose agguerrite. Poi le icone dei personaggi sono anch'esse animate (è l'unico RPG del genere), a seconda delle condizioni dei personaggi. Ad esempio, quando dormono chiudono brevemente gli occhi, oppure quando sono colpiti da magie dannose assumono una divertentissima serie di espressioni.
Ancora, questi ultimi titoli M&M, a partire dal terzo, costituiscono veri e propri simulatori di mondi: sono stati creati tutti i particolari ambientali con un elegante stile grafico, fornendo anche l'alternanza giorno-notte, e dedicando sequenze animate a tutte le locazioni di un certo interesse. Aggiungete otto megabyte di intro (anche se si vedono poco), e scoprirete che alla NWC sanno il loro mestiere.

COLLEZIONE DI ARMI

E non solo! Ci sono RPG che per quanto concerne gli oggetti fanno veramente schifo. Be', con la NWC gli amanti dell'oggettistica saranno pienamente soddisfatti, dato che i titoli M&M (fin dal primo!) sfoggiavano una quantità mostruosa di attrezzature. Come saprete, negli RPG gli oggetti si dividono in armi, armature e oggetti misti: ebbene, qui ogni categoria conta almento un centinaio di pezzi distinti. Carino, no? Ogni oggetto può avere una quantità di poteri speciali, oppure può essere riservato solo a certe classi, e può fornire anche bonus vari. Per questo passerete molto tempo a cercare le migliori combinazioni di equipaggiamento, oltre a trattare con i negozianti, il cui arsenale di volta in volta cambia.









IL LAVORO SPORCO

Da quando in qua gli avventurieri nei RPG fanno un lavoro pulito? Che io sappia non è mai successo. Al più, i programmatori gentili, come quelli della NWC, vi possono aiutare mettando all'inizio un'opzione per scegliere un gioco più di combattimento o di cervello. Ma ciò che conta è che in tutta la serie M&M c'ä una trama fonmdamentale costellata di missioni minori. Queste possono essere talmente tante che a partire da MM3 si è aggiunto uno speciale rotolo di pergamena (elettronica, ovviamente) per memorizzare tutte le missioni che state eseguendo. Aggiungete la mappa automatica e un sacco di abilità secondarie che si possono comprare in giro per il regno, e i vostri personaggi potranno diventare veri e propri mostri. Naturalmente per scoprire la storia è necessario viaggiare e parlare, ma non è una cosa pesante come nei giochi Origin, dove siete praticamente obbligati a scrivere tutto, dato che qui ci sono meno dettagli e il gioco li ricorda per voi. Ciò che conta è che i titoli M&M sono ricchissimi: vi basti sapere che per risolvere il numero due ci ho messo un mese, e dopo altrettanto tempo il numero uno era risolto solo in teoria. Sapendo che dal numero tre in poi gli scenari si sono addirittura arricchiti, molti piaceri attendono gli autentici ruolisti!

Urca! Ma, dico io, dove li trovo mostri grossi così? Mostri belli sanguinolenti e mucillagginosi, enormi, spropositati, addirittura hollywoodiani e finanche fotogenici? Solo nella serie di Xeen, dato che in M&M3 la grafica mostresca era più piccola, e negli altri RPG lo è ancor di più. No, ragazzi: guardate che questo titolo dovete averlo. C'è solo una scusa possibile: non avete i due mega di RAM necessari. Vi faccio notare, però, che in un futuro non lontano i due mega di RAM diventeranno indispensabili, e che già adesso un bel po' di giochi non ne possono fare a meno. Datemi retta: vi voglio bene, parlo per voi, trasudo bontà, quindi tirate fuori le palanche e attrezzatevi a dovere, perché semplicemente di 'sto malloppo non se ne può fare a meno. Peccato che sui PC lenti ci sia troppo effetto buffer.

FABIO D'ITALIA

PC

US GOLD

SVILUPPATORI: NEW WORLD COMPUTING

GIOCO DI RUOLO

GRAFICA	92	*Mostri di dimensioni massicce* / *Come sempre, ottimo stile grafico*
SONORO	81	*Un assortimento non indifferente*
GIOCABILITA'	86	*Un RPG con tutte le carte in regola e anche qualcosa in più*
LONGEVITA'	94	*La migliore caratteristica del gioco: è immenso*
GLOBALE	92	*Ancora una volta la NWC ci stupisce con una saga di dimensioni ciclopiche dopo l'acquisto il tasso di pentimento si mantiene fisso sullo zero*

AZIONE ●●○○○
STRATEGIA ●●●●○
DIFFICOLTA' ●●●●○

N° DISCHI: 8

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 15

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 2MB RAM

INDICAZIONI: PROVATO SU PC 486 33MHz

Computer *Land*

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

Computer Land 2
Via IV Novembre n.66
Cassano Magnago (VA)

PROSSIMA APERTURA SOLO PER RIVENDITORI ;

Console Empire DISTRIBUTORS

VIA ARCONTI 18 GALLARATE (VA)

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA`
S.Famicom
S.Nes

Arcus Spirit
Last Shot
Mystic Quest
Trinea
Desert Fighter
Cool Spot
Aladdin
Super Hight Impact
X- Zone
Axel Breed
Final Set
Utopia
Solstice II
SD Gundam 2
Super Chinese World 2
Thoroughbred Breeder
Super Keiba
Champ League Soccer
Mortal Combat
Cool Spot
Young Merlin
PTO
Ultima False Prophet
Claymates
Asterix
Dennis The Menace
Family Feud
Jurrasic Park
Lock On
Might & Magic III
Monday Night Football
Mr. Nutz
Hyper V- Ball
Redline F1 Racer
Sengoku
World Heroes
Wizard of Oz
7th Saga
World Heroes

NOVITA`
NEO GEO

Top Munter
Art Of Fighting II
Magician Lord II
Samurai Spirit

NOVITA`
Lynx

Dracula
Battle Wheel
European Soccer
Monkey Island

NOVITA`
Sega Megadrive
Genesis

Hook
Stokers Dracula
Mortal Combat
Shinoby 3
Sun Of Chuck
Aero The Acrobat
Wolf Child
Race Driven
Bubble & Squeak
Dashin ' Desperados
Ranger -X
Street Fighter II Champ Ed.
WWF Royal Rumble
Mig 29 Fulcrum
A.W. S. Soccer

NOVITA`
Sega CD

Monkey Island
Spiderman
Robo Aleste
Power Factory
My Paint
Joe Montana
Terminator
Indiana Jones
Dracula
Dune
Dark Wizzard
Fate Of Atlantis
WWF Rage In The Cage

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI DA JAPAN & USA

NOVITA`
PC Engine e
Turbo Grafx

Maru II
Monster Maker
Patlabor
Magicoal
Orgel
Y'S IV
Club Xanadu
Might & Magic III
Sword Master
Down Down

NOVITA`
Game Boy

Jimmi Connors Tennis
Indiana Jones
Lemmings
4 in 1 VOL.II
Panel Action Bingo
Asterix
Metal Master
Adv. of Pinocchio
Buster Brothers
Dennis The Menace
Wayne's World
Yu Yu Hakusho
Tekkyu Fight

NOVITA`
Game Gear

Ah Harimanada
Jurassic Park
World Cup Soccer
Hook
Dracula
Strider Returns
Terminator 2

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
Doors Of Passion CD (Sexi)
Metal & Glace (Sexi)
Dune CD
Bloodstone
M.S. Flight Simulator 5.0
King Quest VI CD
Eight Ball Dix
Flashback
Pirates Gold
Center Court Tennis
Return Of Phantom

HI TECH GAMES CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

E' DISPONIBILE :

MARTY 32 BIT

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

OLTRE OGNI LIMITE:

MATSUSHITA 3DO

TOTAL ECLIPSE
RASH'N BURN

32 BIT

LIVE FOOTBALL
REAL GOLF

E` ARRIVATA !!!

TURBO R PANASONIC

La console degli RPG e dei Sexi Games

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

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 **GRANATA** , 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

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGIOCHI PORTATILI

NUMERO 008
SETTEMBRE 1993
~~£ 4.000~~
NUOVO!

DIVERTIMENTO PORTATILE

ON!

JIMMY CONNORS
JIMBO SU LYNX

BEST OF THE BEST
IL VAN DAMME DA TASCA

RODLAND
EUROPA 1
GIAPPONE 0

STREEET OF RAGE II

E' VIOLENZA ANCHE SU GAME GEAR

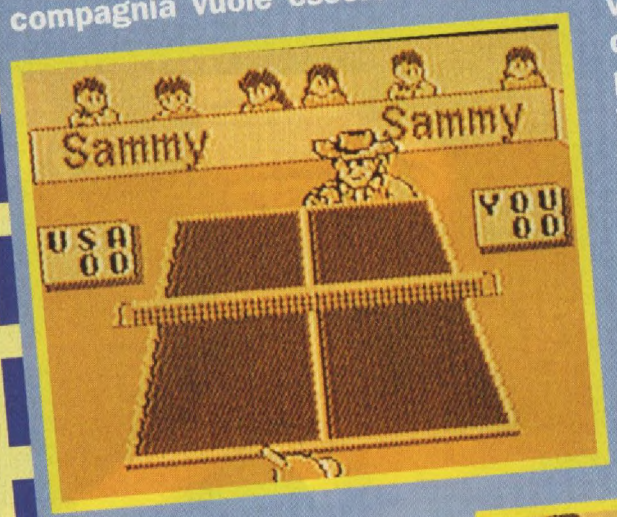
SOMMARIO

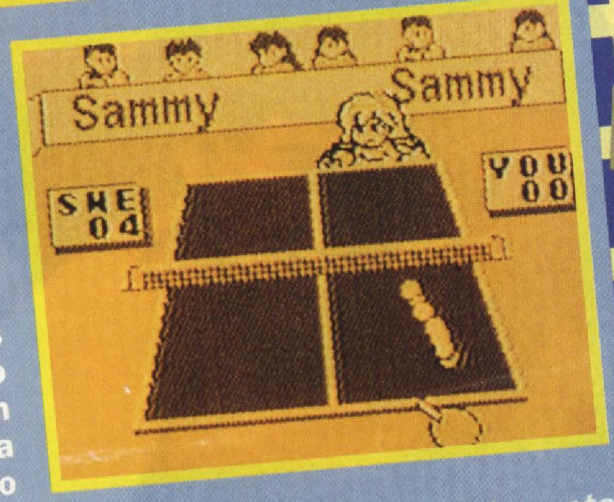
NEWS		68
JIMMY CONNORS	LYNX	70
STREET OF RAGE II	GAME GEAR	72
POWER PAWS	GAMEBOY	74
WWF STEEL CAGES	GAME GEAR	75
DR.FRANKEN II	GAMEBOY	76
TUMBLE POP	GAMEBOY	77
RODLAND	GAMEBOY	78
BEST OF THE BEST	GAMEBOY	80

GAMEBOY GAMEGEAR LYNX

AHO', ME RIMBALZI!

La American Sammy (o solamente Sammy, come questa compagnia vuole essere nota) è in procinto di distribuire una versione per Game Boy del tennis da tavolo (o ping pong, come dir si voglia) intitolata Battle Ping Pong. Se con la mente andate a ritroso di qualche anno, potreste ricordare un certo Ping Pong, conversione dell'omonimo coin-op, che la Ocean diffuse sulla propria etichetta





Imagine. Beh, questo è sostanzialmente lo stesso gioco. Dovete affrontare squadre provenienti da otto differenti paesi (probabilmente quelli secondo i quali il tennis da tavolo è un vero sport) o linkare con un amico disputandovela via cavo. Il gioco originale era un grande spasso, e non c'è praticamente alcuna ragione per cui questa versione non lo sia altrettanto. Recensione imminente.

VIULENZA PORTATILE

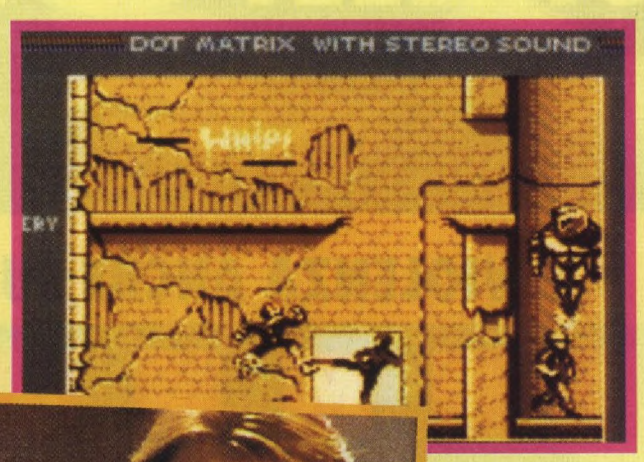


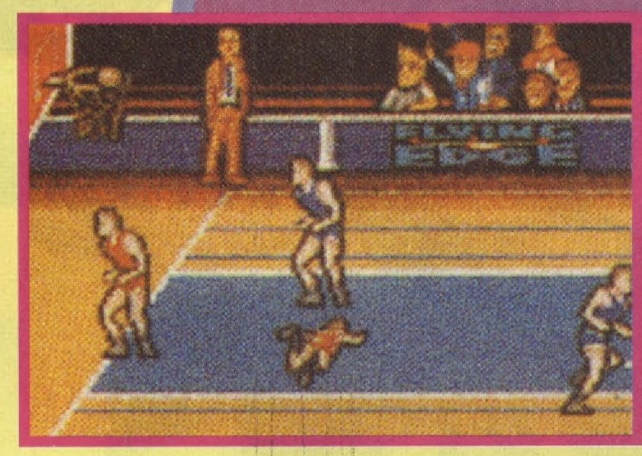


Possessori di Game Boy e Game Gear, esultate! Mortal Kombat, il picchiaduro a gettone più truculento mai realizzato, giungerà fra breve sugli schermi di questi due portatili grazie alla Acclaim. L'ormai nota storia vede un mucchio di lottatori combattersi l'uno con l'altro strappando i midolli spinali e infliggendo altre disumane cattiverie agli avversari. Ahem, prima di rimettere la colazione appena consumata, vi proponiamo una prima immagine del gioco in ognuna delle versioni, lasciandovi a sbavare fino a quando non pubblicheremo le recensioni di ambedue!

LA ACCLAIM SI FA IN QUATTRO

La Acclaim non è il genere di compagnia che riposi sugli allori. Sebbene Mortal Kombat sia in piena fase di lavorazione, non significa che non vi siano altri giochi su cui lavorare. E infatti sono in arrivo quattro titoli di grosso calibro: Spider Slayers, WWF Steel Cage Challenge, Crash Dummies e Arch Rivals. Spider Slayers è la nuova cartuccia ad avere per protagonista l'Uomo Ragno, questa volta alle prese con un esercito di cattivi soggetti: pare niente male. WWF Steel Cage e Crash Dummies sono le conversioni per Game Gear dei popolari titoli per Game Boy, mentre Arch Rivals è una versione portatile (ancora Game Gear) del coin-op divenuto un mediocre gioco per Megadrive non molto tempo fa.





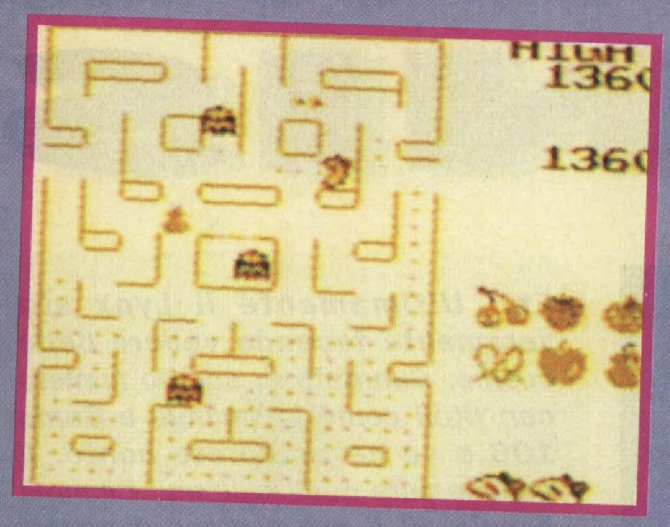
JURASSIC GEAR

Se avete comprato questa rivista il giorno esatto in cui è arrivata in edicola, non dovrete aspettare che un paio di settimane per vedere nelle sale della vostra città il più grande film mai realizzato. Stiamo naturalmente parlando di Jurassic Park, il kolossal diretto da Steven Spielberg che al box-office americano ha battuto di parecchi punti (ossia parecchi milioni di dollari) persino il poderoso Schwarzenegger con il suo Last Action Hero e che ora si appresta a far spalancare le mascelle dei possessori di Game Gear! Nella versione videoludico-portatile assumerete il ruolo dell'esperto in dinosauri Alan Grant, che deve correre attraverso questo singolare parco zoologico nel tentativo di rimettere i lucertoloni nelle loro gabbie. La cartuccia uscirà a settembre, cioè ben due mesi prima che le versioni per Master System e Mega-CD vedano la luce! Ah, e sapete una cosa? Noi di CVG abbiamo visto il film un mese prima di voi: cicca cicca cicca!

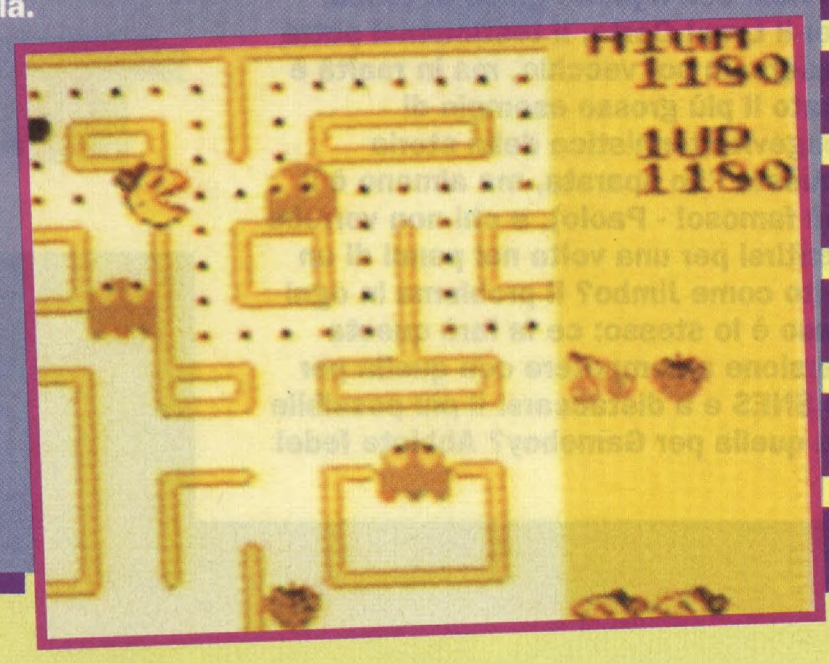


FIOCCO ROSA SUL GAME GEAR

Diciamoci la verità: Pac-Man era un vero spasso ai suoi tempi. I bar degli anni 80 erano luoghi impraticabili per via delle orde di ragazzini radunati intorno al cabinato in attesa di poter cimentarsi nel gioco avente come protagonista la mitica pallina gialla.



Oggi la Namco, evidentemente afflitta da nostalgia, si appresta a diffondere il seguito di quel classico, questa volta interpretato dalla dolce metà di Pac, ovvero Ms Pac-Man! Il gioco è quello di prima, ad eccezione del fiocco che adorna il capo di Ms Pac-Man e delle scenette che fanno da intermezzo fra un livello e l'altro per dare un po' di tregua ai pollici del giocatore. Ms Pac-Man dovrebbe vedere la luce entro un mese o due ad un prezzo ancora da annunciarsi. Roba innovativa, vero?



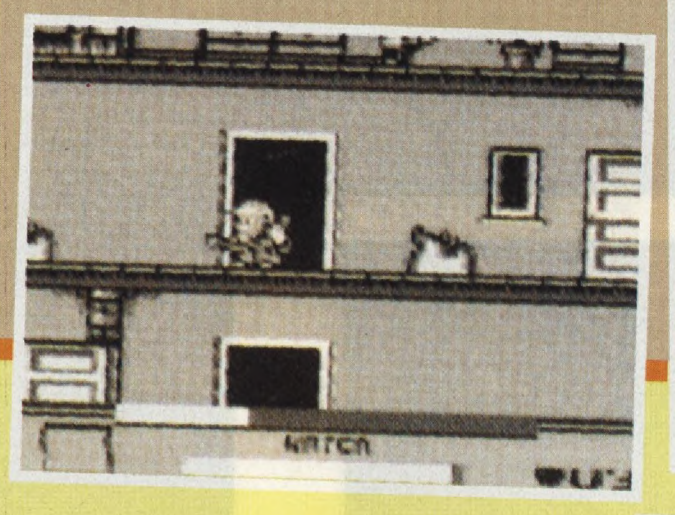
LA GUERRA DEL GOLF!

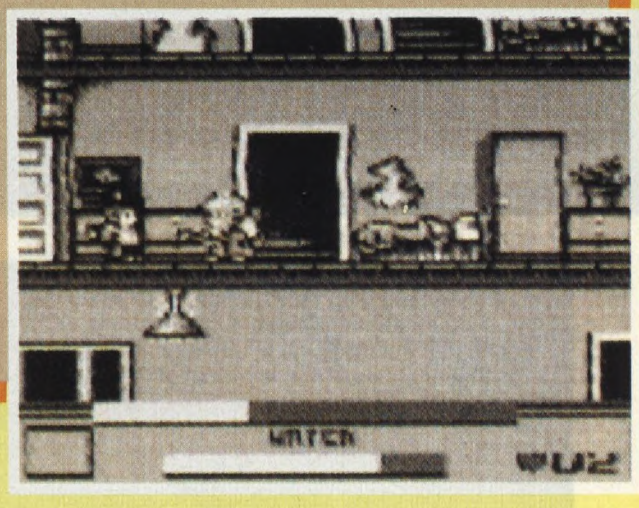
Evvieni di golf! Nientemeno che la Sega sta per pubblicare la sua bella simulazione del gioco più palloso del mondo in tivù ma non altrettanto su computer. Questo sarà il secondo gioco di golf dopo Leaderboard a fare la sua comparsa su Game Gear, e sembra davvero buona cosa. Si inizia come giovani novizi nel mondo del golf professionistico e bisogna farsi largo verso la cima della classifica guadagnando nel frattempo un po' di verdoni. Si può giocare una pratica o un torneo contro il computer o un giocatore umano. Se la vista non ci inganna, sembra proprio qualcosa a cui stare attenti: prossimamente su ON!



VOGLIO FARE IL POMPIERE!

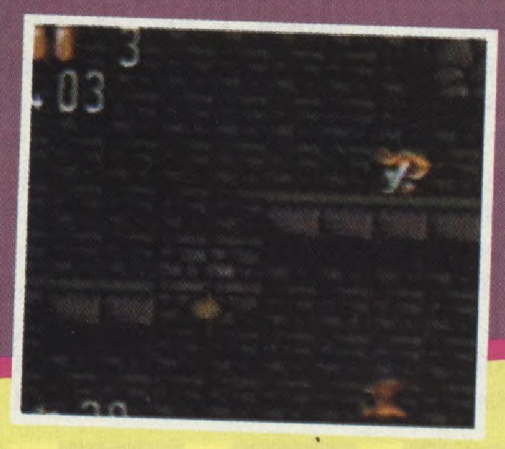
Essì, Grisù è proprio un mito immarcescibile, ma se volete avere a che fare con le fiamme da normale pompiere umano ora la Mindscape ve ne dà la possibilità: il suo nuovo piattaformico vi vede appunto nei panni di un estinguifiamme in un folle mondo di mutanti infuocati e robe simili. Come si può vedere dalle foto, il look del gioco non fa grossa impressione, ma dalle nostre prove risulta proprio che la bellezza del gioco andrà oltre la grafica. La struttura di gioco potrà non sembrare nulla di eccezionale ma quando c'è la sostanza a chi interessa? Prossima la recensione su ON!





PER FAVORE, NON MORDERMI IL GAME GEAR!

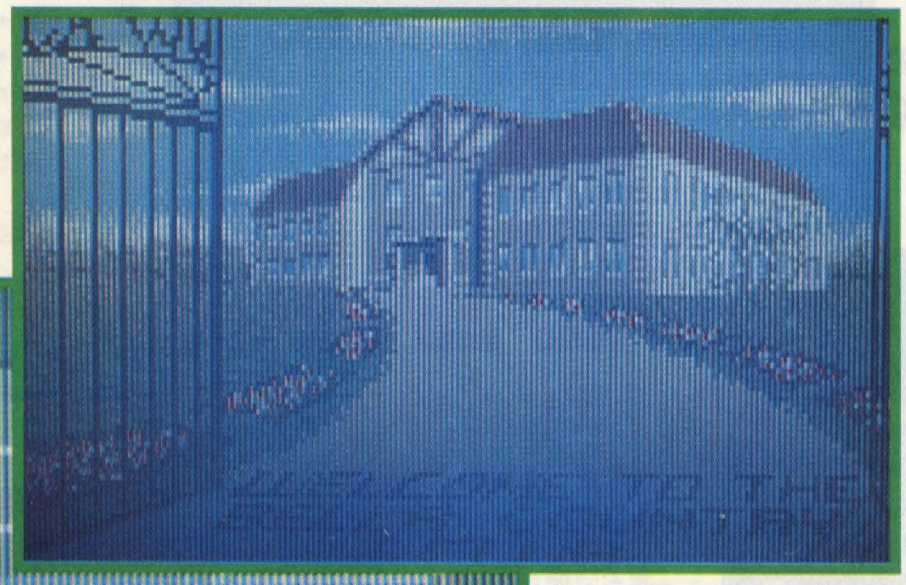
Il Lynx, lo sapete già, ha una sua versione videoludica di Dracula. Ebbene, ora è il turno del Game Gear! Ma non si tratta dell'economica licenza letteraria: la Sega si è accaparrata i diritti per produrre la conversione del film! Interpretato da Keanu Reeves, idolo delle teen-agers di mezzo mondo (Italia compresa), Dracula di Bram Stoker era un film poco più che discreto, ma a giudicare da queste prime foto, potrebbe benissimo diventare un grande titolo per il Game Gear. Nel ruolo di Jonathan Harker, dovete salvare la vostra graziosa donzella, Mina, dallo zannuto individuo del titolo e dai suoi accoliti in uno spettacolare platform da sette livelli, lottando presso Villa Hillingham, la Cripta dell'Abbazia di Carfax e il Castello di Dracula (fra gli altri), sia di giorno che di notte. Tutto questo suona non poco intrippante, quindi tenete d'occhio queste pagine nei mesi a venire per ulteriori informazioni.

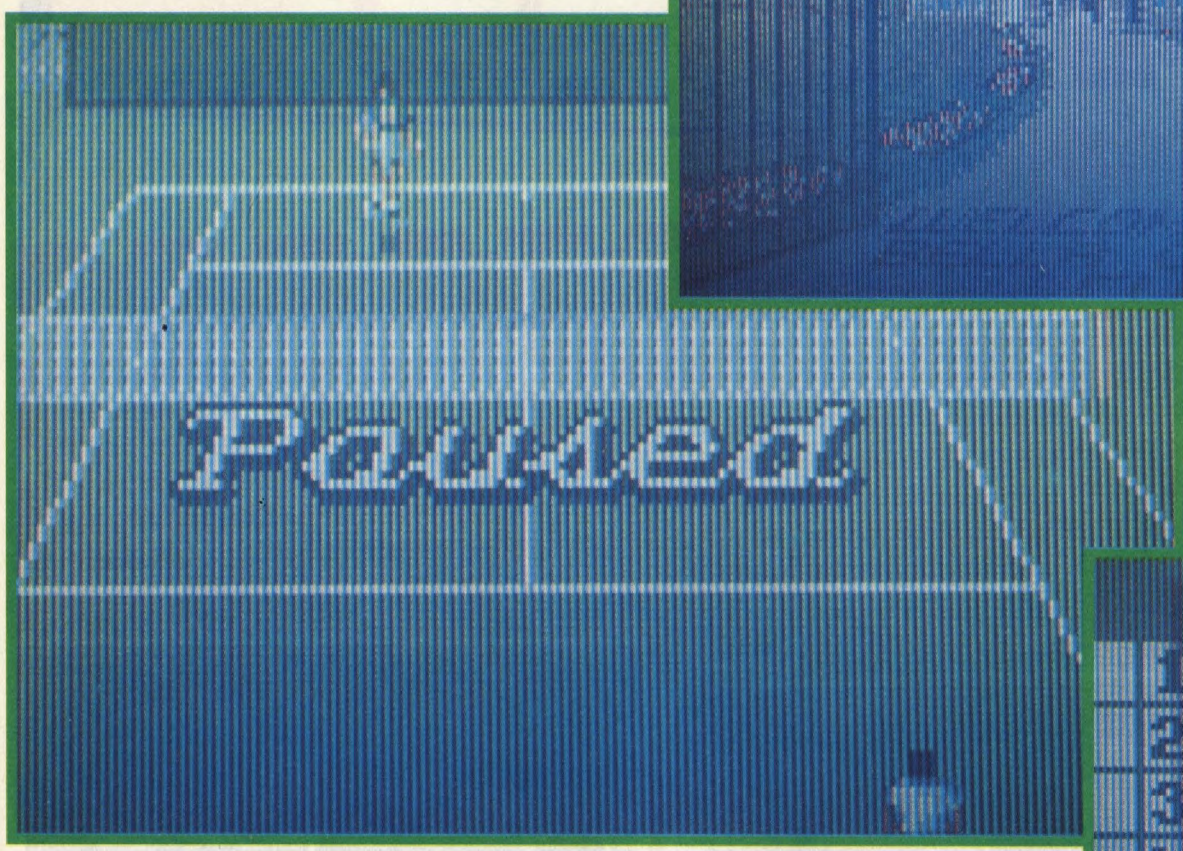




JIMMY CONNORS TENNIS

Evvieni con il primo gioco di tennis per il Lynx! Certo, il testimonial potrà essere un po' vecchio, ma in realtà è stato il più grosso esempio di longevità tennistica della storia (questa l'ho sparata, ma almeno è il più famoso! - Paolo), e chi non vorrebe sentirsi per una volta nei panni di un mito come Jimbo? Il problema in ogni caso è lo stesso: ce la farà questa versione a competere con quella per lo SNES e a distaccarsi il più possibile da quella per Gameboy? Abbiate fede!

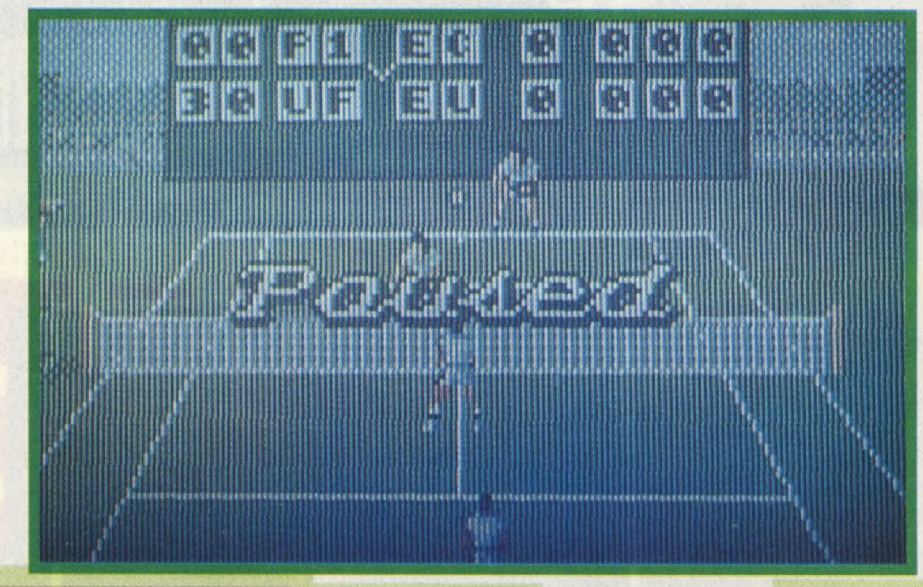






Ehi! Ultimamente il Lynx sta veramente facendo vedere belle cosine. Guardate lo scorso numero con titoli come Lemmings e Gordo 106 e ve ne renderete conto. E adesso pure questo Jimmy Connors Tennis. E' il primo gioco di tennis su questa macchina ma è già qualcosa di difficile da superare: la grafica è grande e il parlato è decisamente il migliore mai sentito su un portatile. Ma ciò che più importa è che la giocabilità è galattica: la curva di apprendimento è perfettamente regolata! Non ci sono dubbi: Jimmy Connors Tennis è un colpo da maestro!

PAOLO CARDILLO



IL TENNIS: LA TUA VOCE

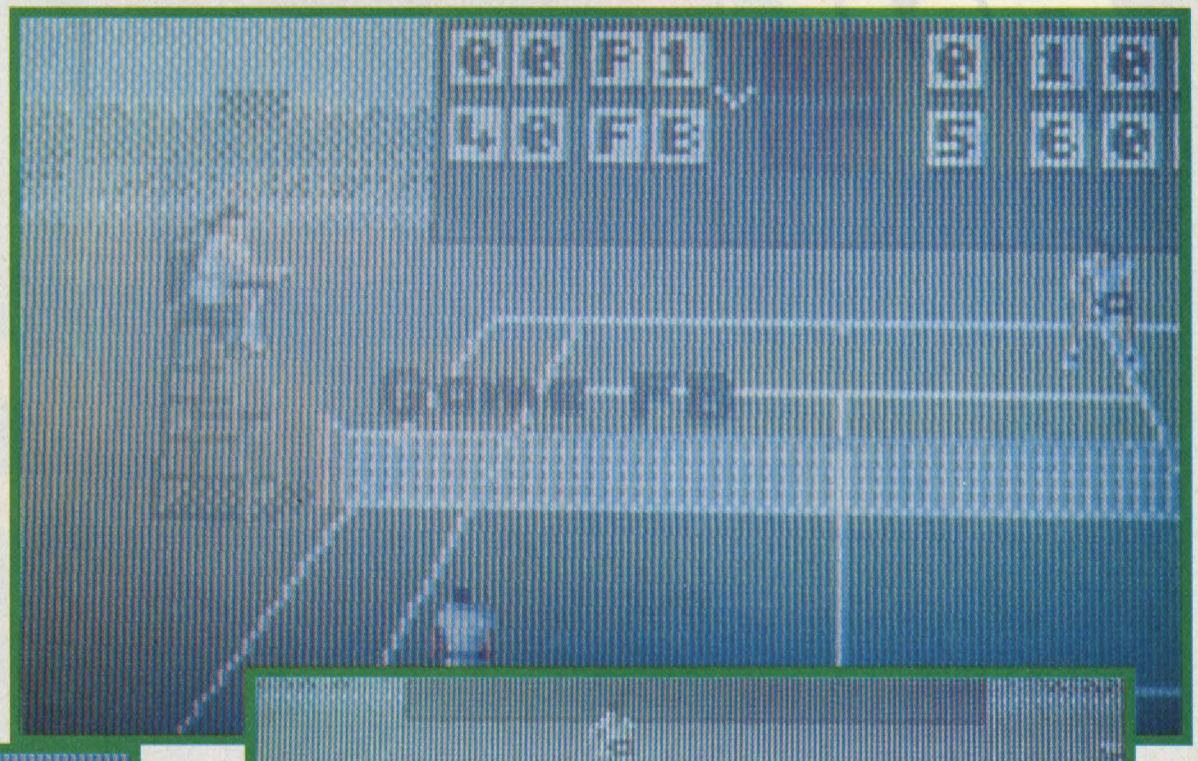
C'era un tempo in cui le sole parole che si potevano sentir provenire da un computer erano "zeksmaryjkz", ma oggi la tecnologia ha fatto grandiosi passi avanti. Jimmy Connors per il Lynx, per esempio, ha il miglior sonoro campionato che si sia mai sentito su un portatile! Sono naturalmente le solite frasi che vi aspettate di sentire da un gioco in un gioco di tennis: "Fault", "Fifteen Love" e tutto il resto. La chiarezza della voce digitalizzata è davvero straordinaria e questo aggiunge un bel tocco extra in più al gioco. Grande!

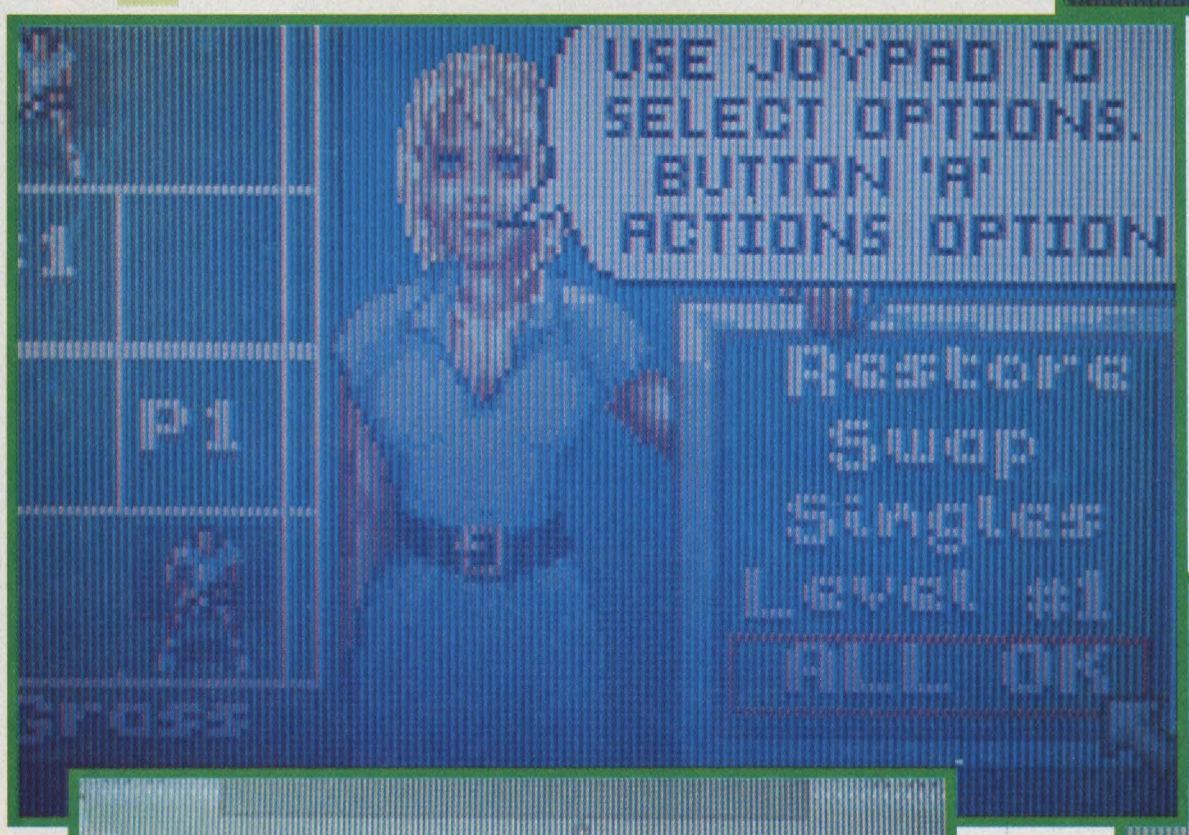
JIMBO JET

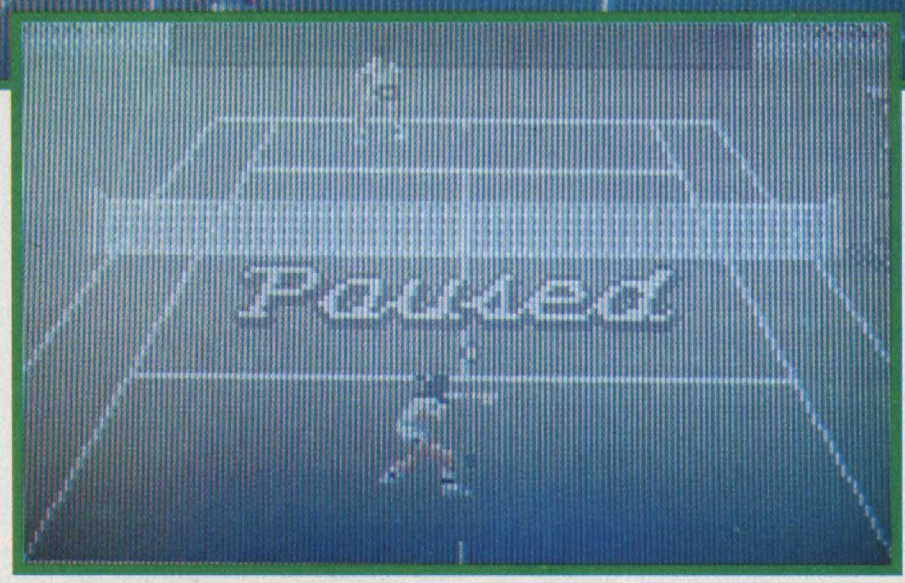
La parte più importante di un videogioco di tennis non è il look. E neanche il sonoro. E' proprio come ci si gioca. E credeteci, Jimmy Connors' Tennis sul Lynx è una vera pacchia! Si sa che quel che conta nelle simulazione tennistiche è il rimbalzo della palla e qui tutto è nettamente realistico. Anche se JCT è un gioco un po' lento, non è comunque noioso: il fatto è che bisogna pensare a cosa si vuole fare prima di tirare, il che dà quel minimo di spessore tattico al gioco. E vi ci vorrà un po' di allenamento prima di capire qual è la migliore posizione da tenere per respingere la palla!

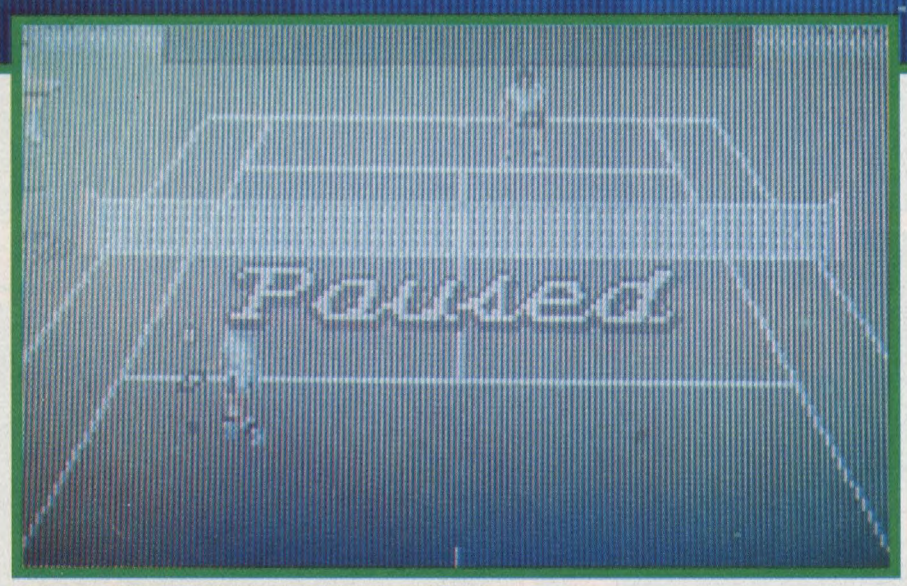
JIMBO FOREVER!

In JCT incontrerete il mitico Jimbo soltanto all'ultima partita. La cosa d'altronde non deve sorprendere: se voi foste lo "sponsor" ufficiale del gioco vorreste essere mischiati insieme all'altra marmaglia di tennisti incapaci? Comunque, visto che ci vorrà pratica e tempo per raggiungere la madre di tutte le partite, potete nel frattempo sollazzarvi nel doppio. Beh, come al solito si tratta di respingere palline come pazzi o di stare a vedere cosa combina il vostro compagno: hmm, forse è meglio che ricominciate col singolo...





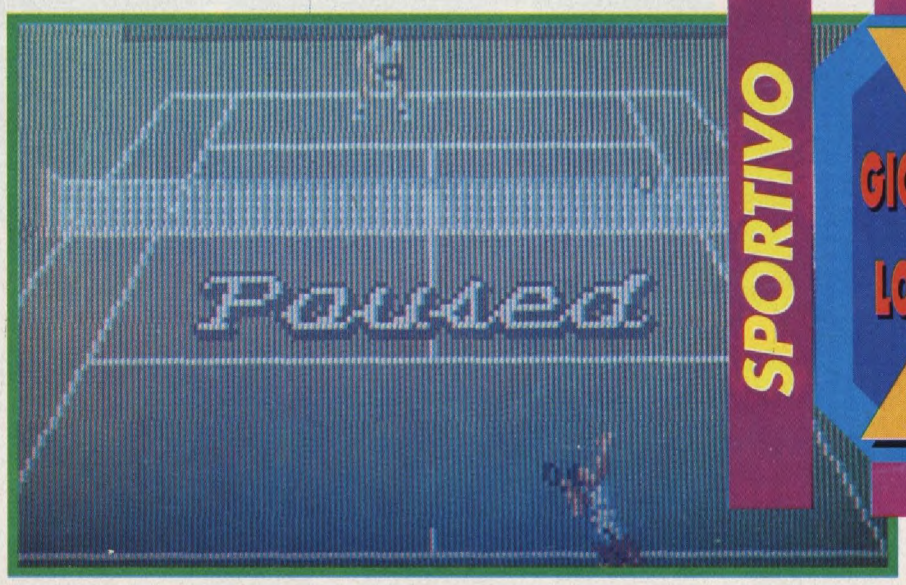






Sino a ora il Lynx non aveva visto un gioco di tennis manco con il binocolo e allora l'Atari ha deciso all'improvviso di piazzare il colpo vincente: Jimmy Connors Tennis è un titolo superbo: forse va un po' lento ma ci vorrà ancora tutta la vostra abilità per portare a casa una vittoria. Insomma acchiappa come pochi giochi di tennis: se vi siete rotti di guardare cotesto sport alla tivù, acchiappate Jimmy Tennis e sarà come essere abbonati a Telepiù per il resto dei vostri giorni! (Va bè, più o meno...)

MAX ANTICOLI



SPORTIVO

LINX

90	85
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
88	89

ATARI

GLORALE 92

STREETS OF RAGE 2

A un anno di distanza dall'inizio uno potrebbe pensare che le Strade della Rabbia si siano acquietate. E per un po' in effetti è stato così: il crimine era stato sradicato e tutti vivevano una pacifica e pastorale esistenza. Ma lo si doveva sapere che una buona organizzazione criminale non abbassa la cresta per molto, e Mr X, dopo aver fatto tuoni e fulmini per la prima sconfitta, ha rimesso in piedi la sua gang e ha rapito Adam (uno dei suoi vincitori), sperando di attirare i suoi due amici Axel e Blaze nella sua tana segreta. E non solo i due babbaloni ci sono cascati, ma si sono portati dietro anche Skates, il fratellino di Adam!









Come appassionato di picchiaduro, ho adorato Streets of Rage in tutto e per tutto, ma ero un po' scettico per un'eventuale conversione su Game Gear di questo seguito megadrivistico. Fortunatamente ho scoperto che le mie paure erano infondate, e posso dire che Streets of Rage 2 per GG è un gran gioco di combattimento, come speriamo di vedere sempre sui portatili. Un sacco di azione, tonnellate di mosse e, a patto che vi teniate alla larga dal modo Easy (pazzescamente facile), spenderete un sacco di tempo a combattere sino alla fine!

MAD MAX

FACCE DA SCHIAFFI

Molti nemici di SoR2 vi saranno noti: molti infatti sono gli stessi della prima gang di Mr X, come i punk con creste rosse e gli skinhead con le loro belle giacchette. Ma c'è anche qualche esordiente, come i ninja, che scompaiono e poi riappaiono alle vostre spalle rifilandovi un bel cartone, oppure i motociclisti con le catene che vi stirano senza esitazione se vi trovate sul loro percorso.

UN QUINDICINALE DI SCHIAFFAZZI

Axel, Blaze e Skates sono tipi intraprendenti, e sarebbe stato una vera noia per loro ritrovarsi con gli stessi pugni e calci del primo Streets of Rage. Beh, Skates forse no perché non c'era ancora all'epoca, ma fa lo stesso. In Streets of Rage 2 ci sono qualcosa come QUINDICI mosse per personaggio! Ci sono i soliti ganci e calci volanti, ma anche attacchi speciali alla Street Fighter come il Dragon Smash di Axel, lo Spiritual Attack di Blaze e il Dynamite Head Butt di Skate! Accidempoli!









TI SBATTO AI FERRI!

Cosa sarebbe un picchiaduro orizzontale senza una buona scorta di armi con cui sottomettere il nemico? Streets of Rage 2 ne ha più che abbastanza, sia da sradicare ai nemici, sia riposti in qualche contenitore lungo il percorso: vi basterà picchiare entrambi e raccogliere poi l'arma con il tasto 1. La migliore da usare è la spranga di ferro, con la quale si può stare alla larga dai nemici pur colpendoli, data la sua ottimale lunghezza.

Non sono passati due minuti dall'uscita dello Streets of Rage originale che ecco qui la conversione del seguito! Streets of Rage 2 è anni luce avanti rispetto al suo predecessore, con una grafica nettamente migliorata, una barca di nuove mosse, e un gioco nel complesso più duro - se lasciate perdere naturalmente il modo Easy. I buoni picchiaduro non sono stati tanti sul Gear e Streets of Rage 2 è senza ombra di dubbio il migliore di tutti!

SIMON CROSIGNANI

PICCHIADURO

GAME GEAR

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
92	92	92
LONGEVITA'	SONORO	
91	85	

SEGA - 4 MEGABIT

Sammy e Sonny conducevano una vita allegra e spensierata a Mogtown. Avevano tutto il latte fresco che desideravano, di cani non c'era nemmeno l'ombra e nessuno gli scaraventava addosso vecchi scarponi se stavano a miagolare alle 3 del mattino. I micetti si preparavano a una notte di bagordi, avendo stabilito di incontrarsi al solito posto. C'erano tutti; gli unici a dover ancora arrivare erano Sammy e Sonny. Dopo una lunga attesa, il branco si rese conto che qualcosa di marcio doveva essere accaduto e prima che potessero dire "miao!" fu tutto chiarito. Tom, il malvagio aspirante al rango di regnante di Mogtown, aveva imprigionato i nostri sventurati eroi in un intrico di labirinti. Ma essendo in fondo in fondo un cuor d'oro, il gattaccio accettò di lasciarli andare...purchè riuscissero a trovare da soli la via d'uscita! Altrimenti Tom governerebbe su Mogtown e le notti brave a base di doppia scodella di latte diventerebbero una cosa del passato per i nostri baffuti amici. Il destino di Mogtown giace nel palmo della vostra zampa!

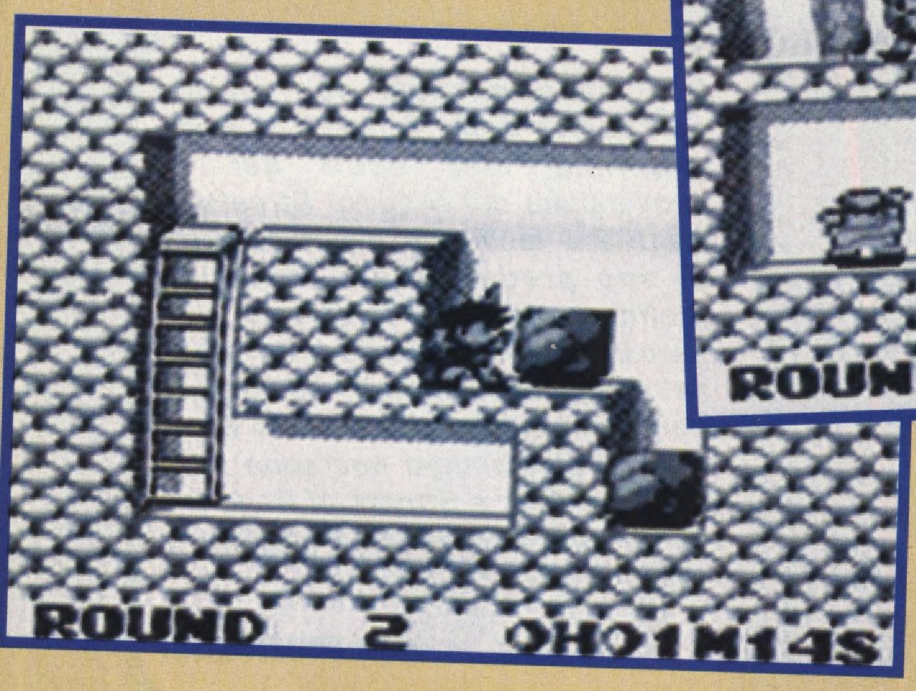
POWER PAWS

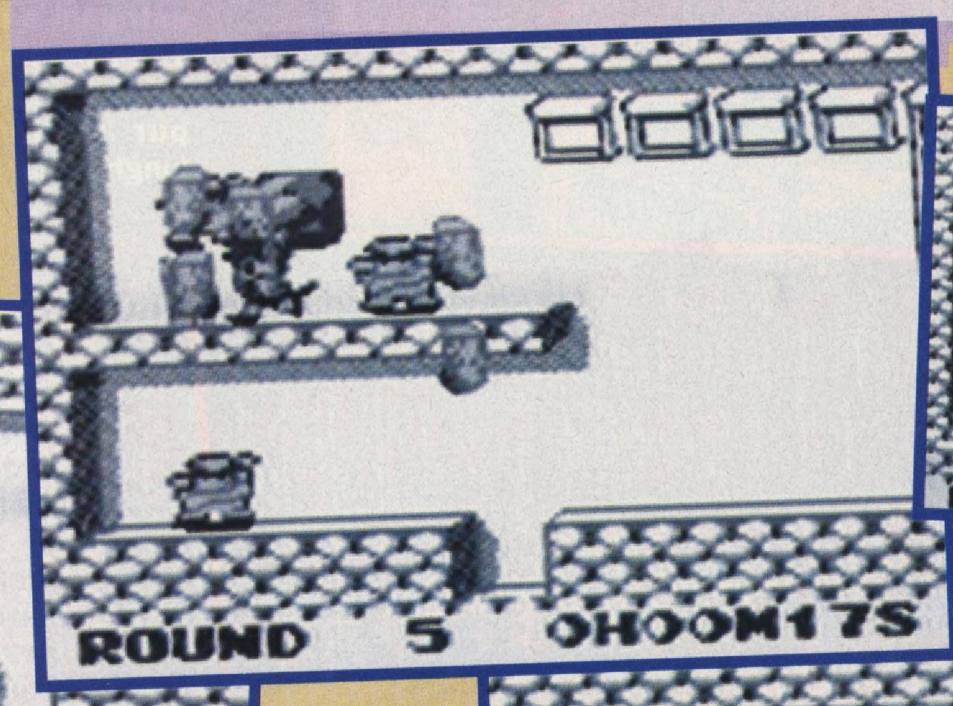
Sebbene non mi dispiaccia un buon rompicapo, Power Paws certamente non lo è. Il gioco prende avvio in maniera alquanto promettente: uno spaccacervelli con enigmi carini e tutt'altro che insormontabili. Il problema è che rimane così per altri 30 livelli! Power Paws è veramente troppo facile e monotono per essere preso in considerazione. Ci sono tonnellate di rompicapo migliori di questo sul Boy, ve l'assicuro.

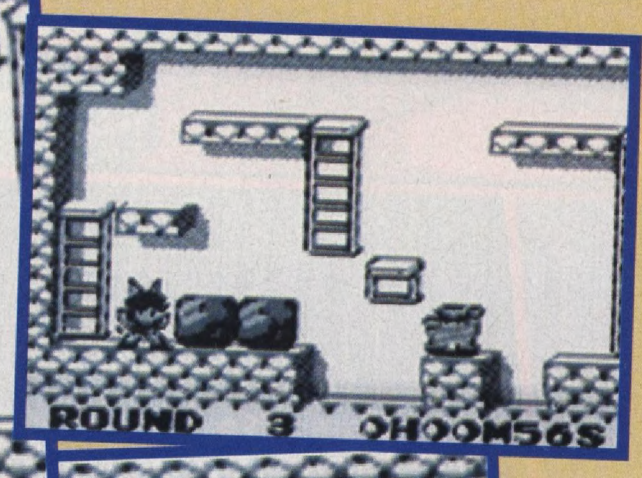
PAUL ANGLIN

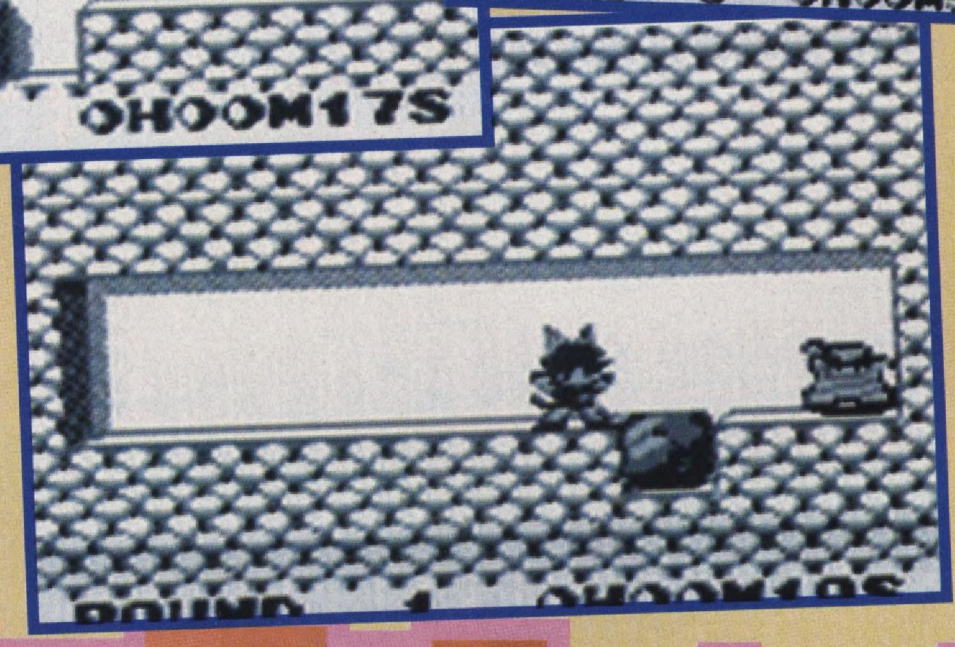
HO UN BLOCCO ALLO STOMACO...

In alcuni livelli scoprirete la presenza di blocchi che sembrano pezzi di legno. Questi sono frantumabili e contengono sovente alcuni degli accoliti di Tom; occorre pertanto fracassarli per far precipitare i nemici al vostro livello in modo da farne una frittata. I livelli, inoltre, presentano un po' ovunque pure dei blocchi infrangibili. Questi sono altrettanto importanti in quanto, se li spostate erroneamente, potete "incasinare" l'intero livello. Andando dietro ad essi, potete spingerli lungo lo schermo in modo da formare delle piattaforme su cui Sonny o Sammy possono transitare o con cui possono oltrepassare buche nel terreno.









PLATFORM

GAMEBOY

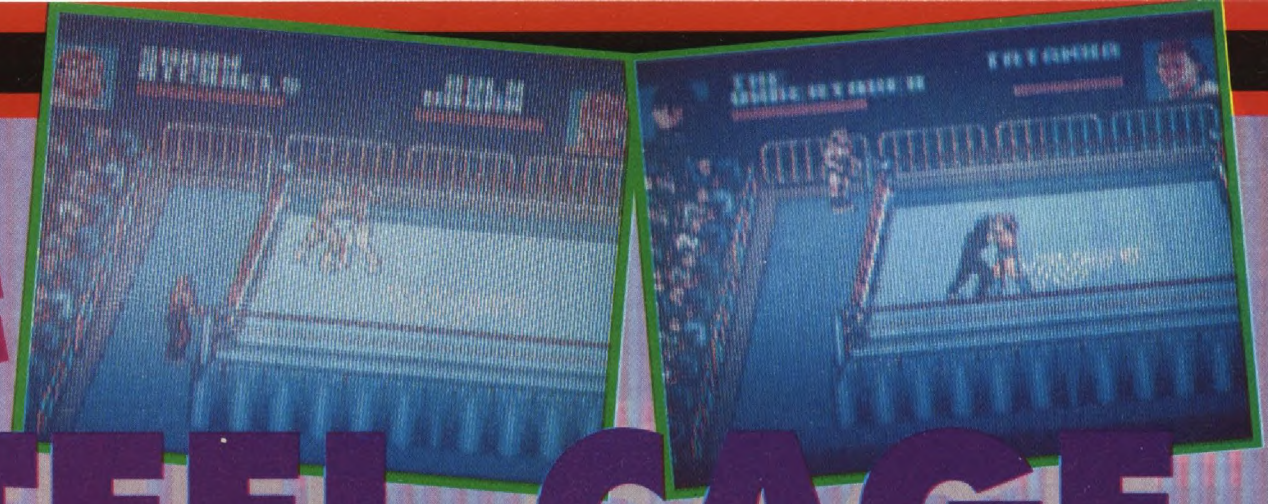
70 GIOCABILITA'	73 GRAFICA
LONGEVITA' 66	SONORO 80

GLOBALE 65

ASMIK

RITORNO ALLE ORIGINI

La caratteristica più preziosa di Power Paws è indubbiamente l'opzione di rewind. No, non ha niente a che vedere con un replay dell'azione: vi permette di ritornare alla vostra ultima mossa se scompigliate qualcosa in maniera irrimediabile. Per esempio, se spostate il blocco sbagliato e non riuscite a raggiungere l'ultimo cattivo, una rapida pressione del pulsante vi farà tornare letteralmente sui vostri passi fino ad arrivare al punto che precedeva lo spostamento di detto blocco. Questa opzione può essere sfruttata all'infinito, quindi se combinate qualcosa di storto potete tornare all'inizio del livello senza dover abbandonare la partita e resettare.

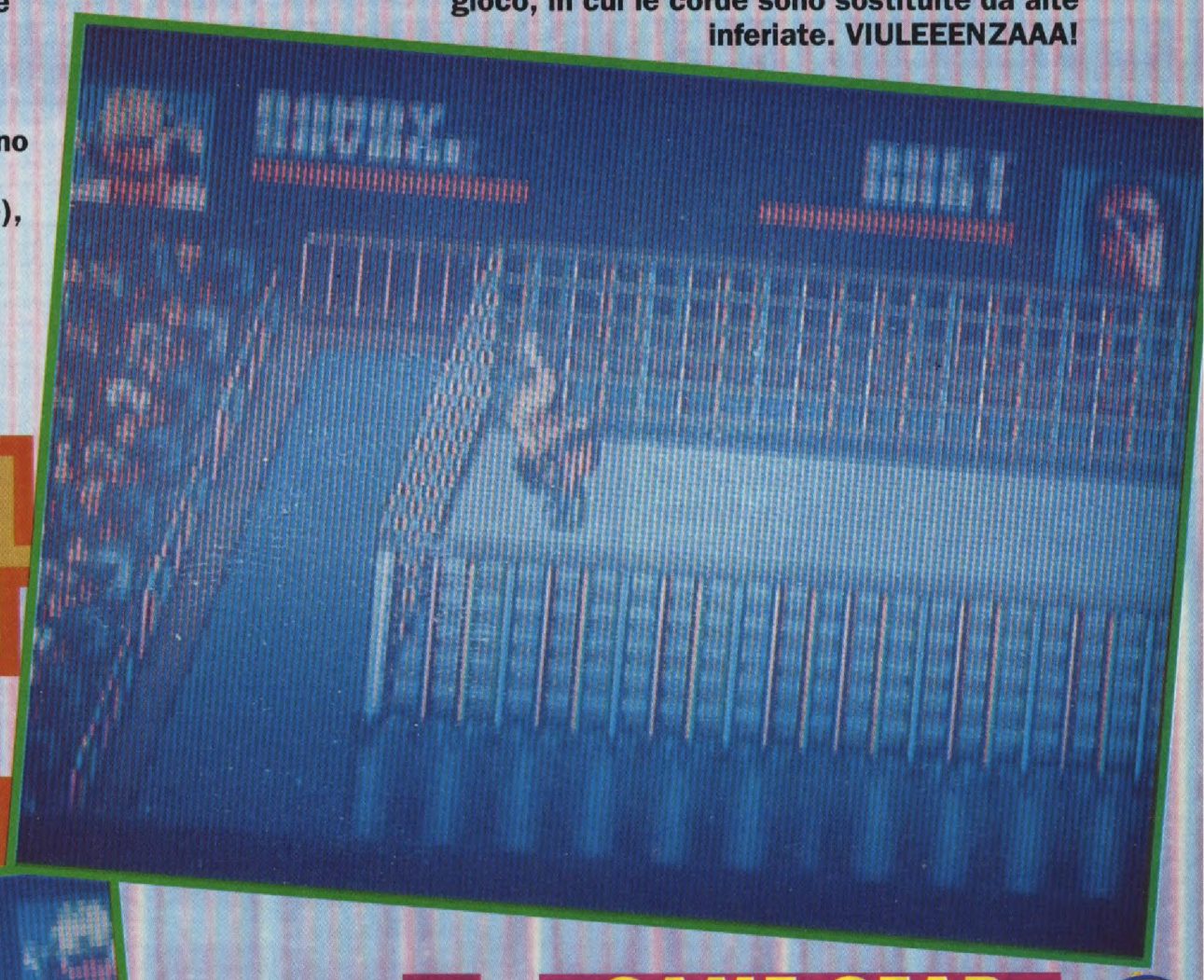


WWF STEEL CAGE CHALLENGE

Questo gioco mi ha lasciato veramente perplesso. Tutte le opzioni disponibili e i particolari inseriti (come le musichette di ogni wreStler) fanno subito pensare a un gioco dalle grandi potenzialità ma il tutto si infrange nella triste realtà di uno schema di gioco con diverse pecche. Innanzitutto il ring è totalmente compreso nello schermo e di conseguenza gli sprites sono veramente piccoli. Sarebbe stato meglio optare per un ring più grande che scrollasse così da permettere di ingrandire il tutto. I colpi disponibili poi sono veramente pochi ed inoltre i diversi personaggi non dispongono di mosse personali, cosIcche il tutto si risolve in una noia mortale. Peccato! Eh sì, perché questo gioco poteva ambire ad un voto decisamente superiore a quello che invece merita.

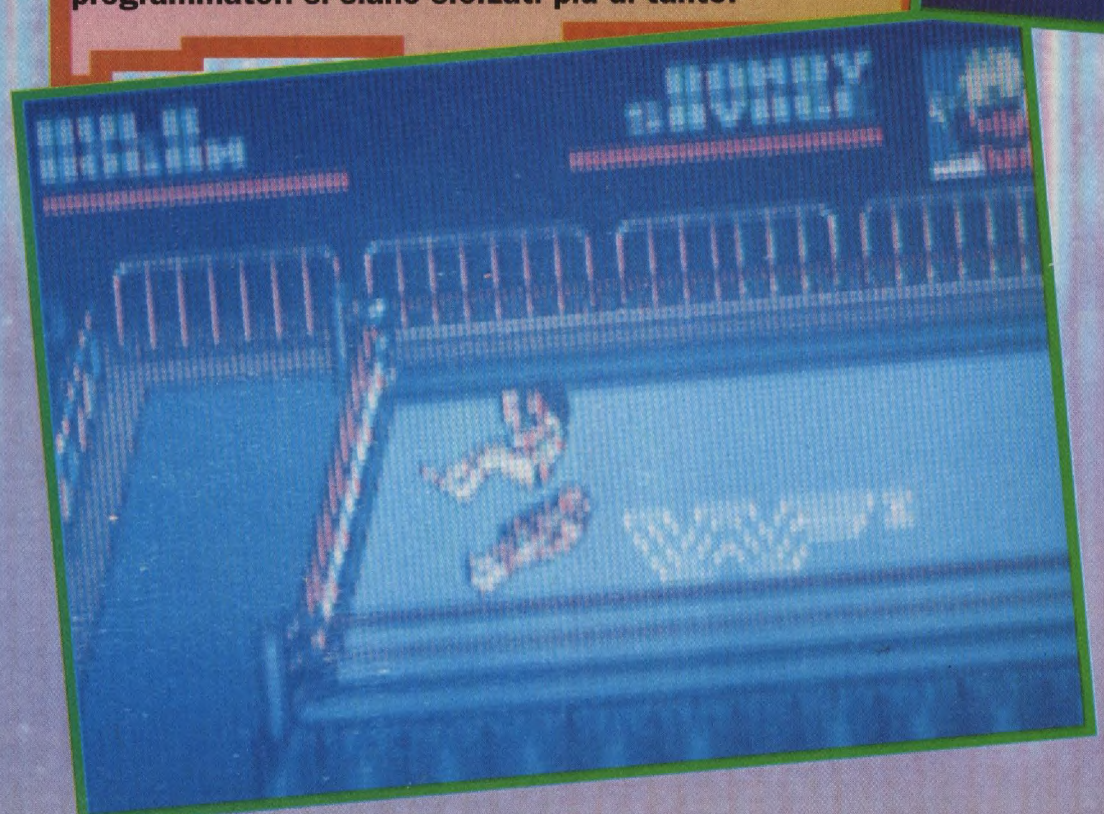
MARCO DEL BIANCO

Il più grande esempio di sport-spettacolo (o spettacolo-sport) inventato dagli americani approda nuovamente sugli schermi di una console per regalare una valvola di sfogo alla vostra violenza repressa. Grazie alla Flying Edge, che ritorna a proporre un gioco per Game Gear dopo l'ottimo Krusty's Fun House recensito nello scorso numero, avrete l'occasione di cimentarvi in furibondi macht impersonando alcune delle maggiori star della WWF. I personaggi tra cui potrete scegliere sono dieci fra cui Hulk Hogan (immancabile), The Undertaker (il mio preferito), Ted DiBiase, Macho Man e Rick Flair (solo per citare i più famosi). E' possibile cimentarsi in scontri testa a testa oppure di coppia, in entrambi i casi è possibile disputare un match singolo oppure l'intero campionato mondiale: per vincerlo non dovrete far altro che battere ogni avversario! Qualunque cosa scegliate potrete sempre combattere sul classico ring oppure nella Gabbia, da cui prende il nome il gioco, in cui le corde sono sostituite da alte inferiate. VIULEEENZAAA!



GABBIE VIOLENTE

Il successo del wrestling deriva, oltre che dalla sceneggiata che fanno i vari personaggi, dalla spettacolarità dei colpi. Vi chiederete se sono state inserite in questa conversione tutte le mosse più famose e violente: la risposta è ni. Mi spiego meglio: ci sono i calci volanti, le schiacciate, i voli dalle corde, ma vi accorgerete ben presto che il repertorio è ben limitato e che i lottatori sono pressoché identici nel combattere, privi di mosse particolari e di caratteristiche peculiari. Non è che i programmatori si siano sforzati più di tanto!



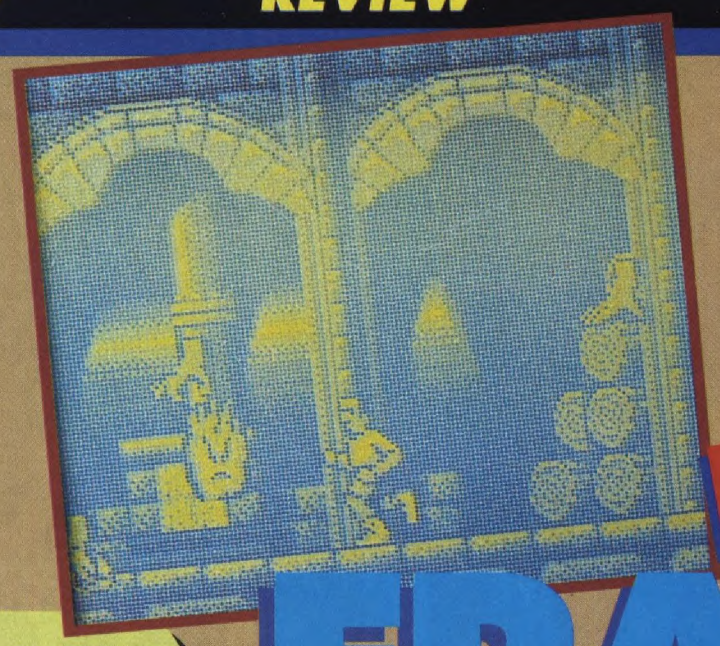
SPORTIVO

GAME GEAR

63	70
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
50	69

GLOBALE 58

FLYNG EDGE - 4 MEGABIT





DR. FRANKEN II

In attesa di vedere Robert De Niro con il cranio squadrato e la cerniera lampo sul collo nell'imminente kolossal prodotto da Francis Ford Coppola, eccoci a giocare con la seconda rivisitazione del Mito di Mary Shelley a cura della Elite. Questa volta dovremo aiutare il buon Franky a salvare il castello del proprio creatore, il defunto Dr. Frankenbone, dalla rovina. Il tetro maniero sta infatti letteralmente cadendo a pezzi e come se ciò non bastasse l'azienda elettrica ha dato da pagare a Franky una bolletta della luce più salata del Mar Ligure! Come rimediare a tutto questo? Aiutando l'erculeo amico a trovare il tesoro perduto dell'illustre estinto, ecco come!

Tesoro che ha la forma di una tavoletta d'oro raffigurante Franky, la fidanzata di Bitsy. Purtroppo i villici del luogo non vanno pazzi all'idea che Franky vada errando al di fuori del castello (bisogna capirli: Franky non è esattamente Richard Gere), e ce l'hanno chiuso dentro. Il povero Francuzzo dovrà pertanto girovagare per il castello in cerca della via d'uscita (e già che c'è, di oggetti utili per al proseguimento della missione), quindi esplorare i dintorni, spingendosi, volente o nolente, fino alle piramidi egizie, passando per foreste e fondali oceanici...speriamo abbia almeno avuto l'accortezza di rivolgersi all'Alpitour!

"RIMETTA-A POSTO-LA CANDELA!"

Franky inizia la propria ricerca davanti alla porta principale del castello; da qui deve perlustrare l'edificio stanza per stanza in cerca dell'uscita. Ogni edificio può presentare anche diversi piani. Per individuare la propria posizione Franky dispone di una mappa attivabile premendo SELECT. Lungo il cammino, Franky si imbatterà inevitabilmente in orribili entità di ogni sorta: fantasmi, ragni giganti, enormi bulbi oculari, cherubini alati, lunghe braccia brancolanti e altre raccapriccianti abiezioni. Alcuni di questi possono essere distrutti, altri invece vanno esclusivamente evitati. Nel primo caso, Franky può valersi di sfere fiammeggianti a getto continuo, mentre nel secondo può semplicemente sfruttare le proprie gambe spiccando un salto. Il contatto con un nemico determina la diminuzione del livello di energia di Franky, indicato da una barra situata nello schermo delle opzioni (tasto SELECT). L'unico sistema per recuperare l'energia consiste nell'attivare un'apposita macchina di ricarica situata nella Electric Room del Castello. Purtroppo la macchina necessita di un particolare componente che è andato perduto, e a Franky perciò toccherà cercare anche quello. Altri utili oggetti reperibili lungo il percorso sono gli scudi e il teletrasportatore. Con il primo si acquista per 20 secondi una totale immunità fisica, mentre con il secondo è possibile trasferirsi da una locazione all'altra in un batter d'occhio.

Vi piacciono i giochi di epica esplorazione piattaformica? Vi siete spanciati dalle risate dopo aver visto Frankenstein Jr.? Beh, allora avete trovato il gioco che fa per voi, come si suol dire. Oddio, non sarà tanto spassoso quanto il mitico film di Mel Brooks, ma possiede tutto ciò che può far felice un avventuriero (o un piattaformista) incallito: un ampio assortimento di stanze e locazioni, una nutrita quantità di ostili creature, una vasta gamma di oggetti da trovare e usare, e insomma tante cose da fare. Esteticamente, poi, Dr. Franken II si presenta veramente bene: lo scrolling è fluido, con effetto-gelatina pressochè inesistente, le animazioni sono grandiose e i fondali sono curati fin nei minimi particolare; in parole povere, fa un figurone. Anche il sonoro fa la sua bella parte, con un commento musicale ben arrangiato (seppur non troppo aderente all'atmosfera visuale del gioco) ed effetti sonori più che dignitosi. Il metodo di controllo è abbastanza semplice e affidabile, e l'interfaccia delle opzioni risulta di agile consultazione. In definitiva, ci troviamo di fronte a un prodotto di ottima fattura; non sarà molto originale, questo è certo, ma le esigenze dell'avventuriero convinto le soddisfa tutte.

FABIO D'ITALIA

PLATFORM

GAMEBOY

87 GIOCABILITA'

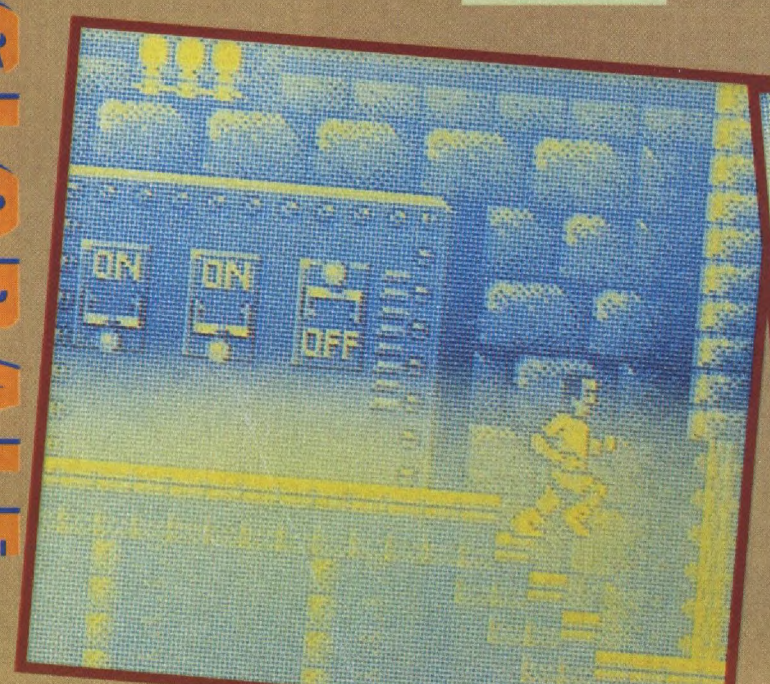
90 GRAFICA

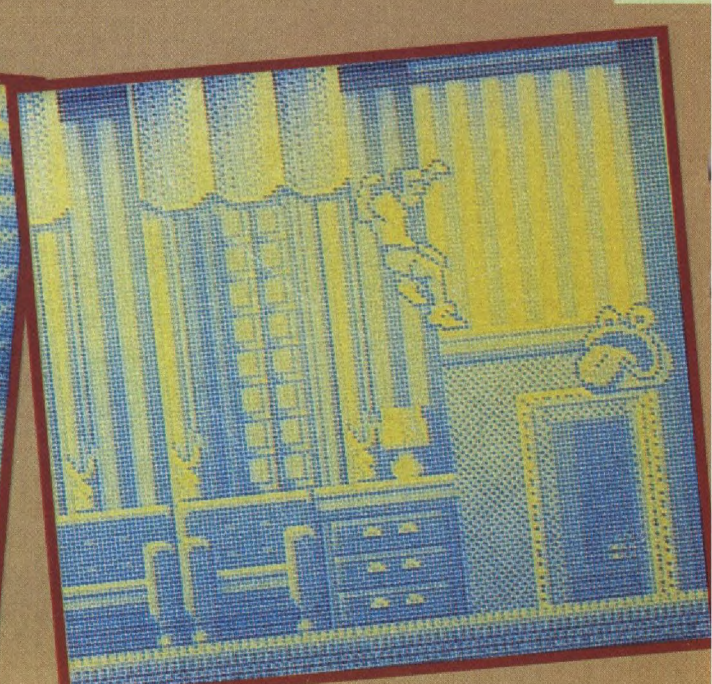
86 LONGEVITA'

85 SONORO

89 GLOBALE

ELITE - 2 MEGABIT





TUMBLEPOP

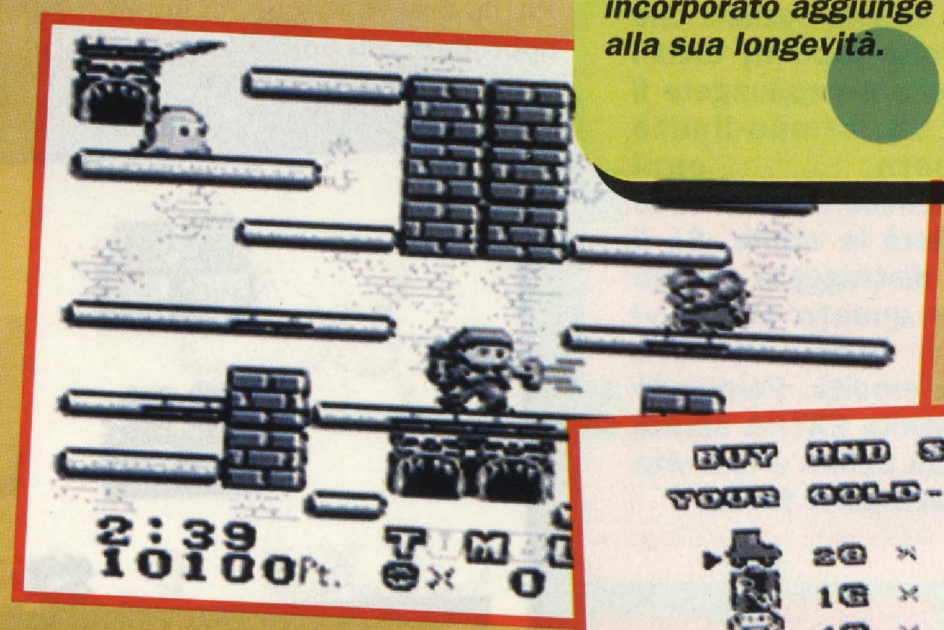
Nell'anno 2018 le cose non vanno esattamente nel migliore dei modi. Quei disastri ecologici di cui un gruppo di strane persone dai capelli lunghi (pare li chiamassero 'hippies') ci aveva avvertito, sono effettivamente accadute e, come risultato, mutazioni di ogni sorta vagano per il nostro pianeta. Cosa poco simpatica. Ma voi, quale membro della razza umana non toccato dagli agenti inquinanti, potete risolvere questa sporca situazione. Con un aspirapolvere truccato che vi siete legati alla schiena e avete soprannominato 'Il Vacuulator', dovete trottare intorno al mondo risucchiando queste abiezioni, rendendo insomma, il pianeta un posto più sicuro.

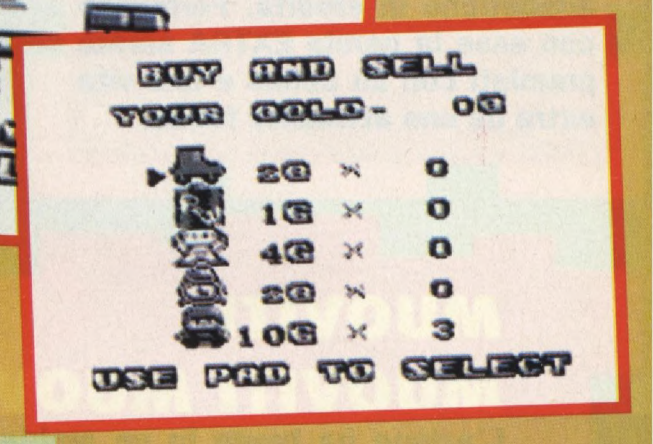
Tumblepop mi ricorda parecchio quel vecchio classico della Taito che è Parasol Stars, il seguito del seguito del favoloso Bubble Bobble. Il gioco non è altrettanto veloce e questo potrebbe scoraggiare più di una persona, ma la grafica è di buona fattura e il sonoro è uno spasso. Tumblepop è un giochillo divertente e l'editor di livelli incorporato aggiunge parecchi punti alla sua longevità.

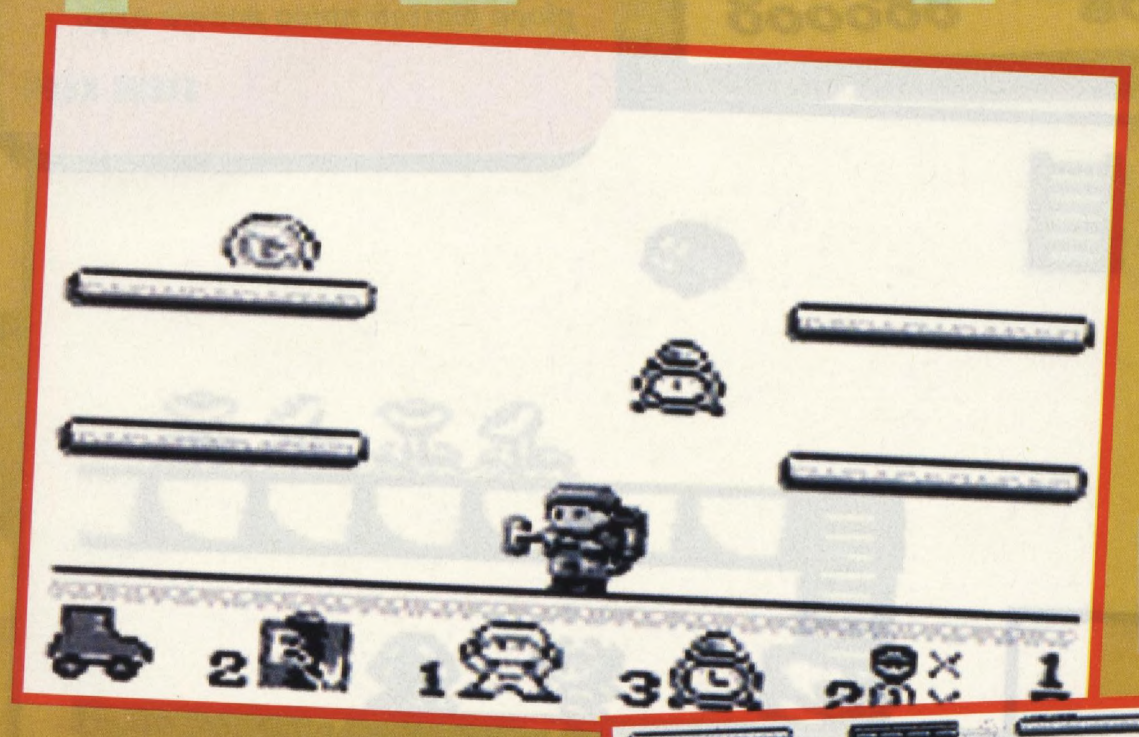
PAUL RAND

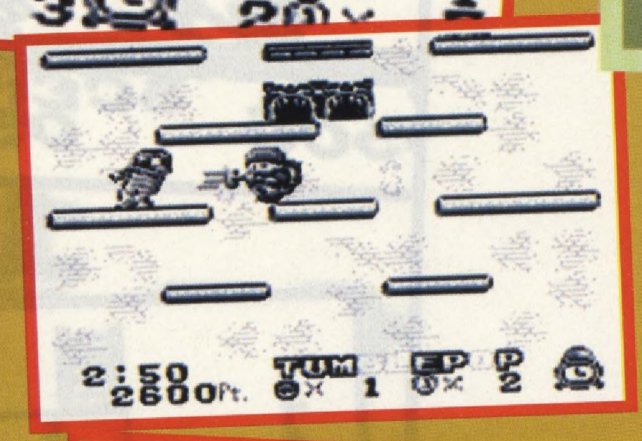
A CIASCUNO IL SUO LIVELLO

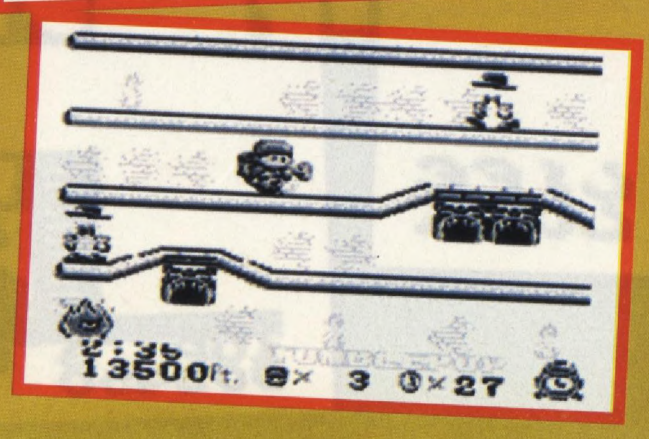
Una volta riusciti a completare tutti gli otto livelli, non pensiate che sia la fine del gioco e che sia ora di smerciarlo al vostro mercatino delle pulci locale. Tumblepop incorpora un editor che vi permette di creare i vostri livelli! E dal momento che la cartuccia ha una batteria di salvataggio, potete immagazzinare nella memoria fino a tre dei vostri livelli personalizzati. Usare l'editor è molto facile; non dovete fare altro che selezionare la quantità desiderata dei vari elementi di gioco (nemici, oggetti, etc.), modificare qualche altro parametro e siete a cavallo!











IL COSTO DELLA VITA (EXTRA)

Tumblepop presenta una serie di articoli da acquistare con le monete che si raccolgono sulla scia dei nemici eliminati. Eccovene l'elenco completo:
SPEED-UP - Rende più veloci per un breve periodo di tempo. Costa 2 monete.
CARTUCCIA - Rende il Vacuulator più potente per brevi istanti. Costa 1 moneta.
POWER SUIT - Il vostro personaggio diventa invincibile per un periodo di tempo limitato. Costa 4 monete.
SLOW BOMB - Lanciandola ai nemici, il loro passo si fa più lento. Costa 2 monete.
1 UP - Vita extra. Costa 10 monete.

Cosa ricorda Tumblepop a Rand? Parasol Stars? Ma è Parasol Stars! Mettete i parasoli al posto degli aspirapolvere e più o meno siamo lì. Tumblepop non è solo una mezza truffa, ma è anche piuttosto monotono. La cosa più difficile da fare in questo gioco è di venire uccisi. La cosa più facile da fare, invece, è non disturbarsi ad acquistarlo!

PAUL ANGLIN

PLATFORM

GAMEBOY

75 GIOCABILITA'
72 GRAFICA
80 LONGEVITA'
74 SONORO

74 GLOBALE

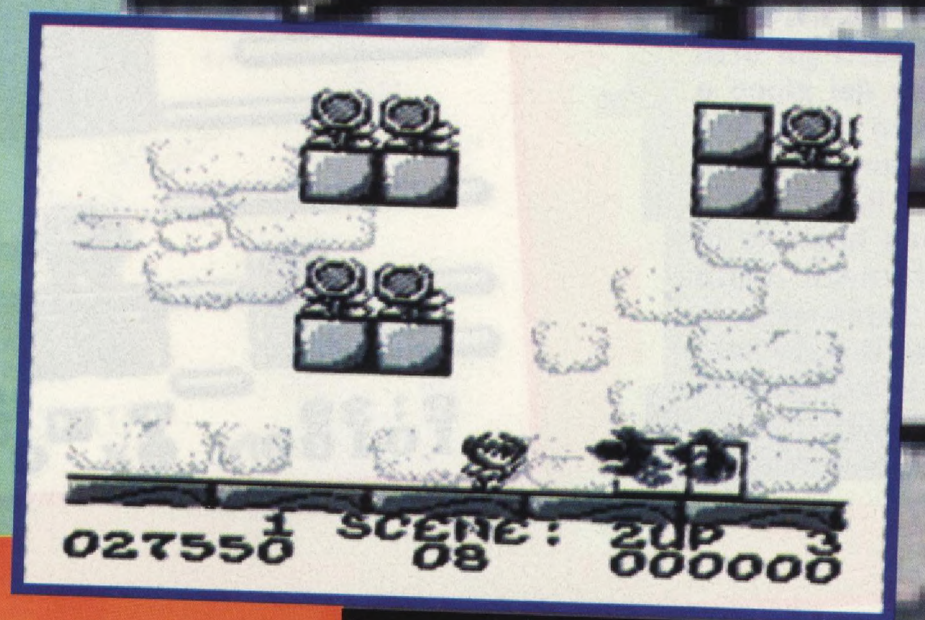
DATA EAST

RODLAND

Può esserci qualcosa di alquanto perverso nell'uccidere dei cattivi prendendoli al lazo e sbatacchiandoli da una parte all'altra dello schermo fino alla morte, ma del resto Rodland non è un gioco di piattaforme qualunque. E' stato in circolazione per un bel periodo di tempo su qualsiasi formato immaginabile, ed ora Tam e Rit, le eroine del gioco, sono finalmente approdate sul portatile della Nintendo. Essendo venute da un villaggio di fate, Tam e Rit, indossando ridicole calzamaglie, trascorrono le vacanze di Natale in pantomima. La vita è piuttosto idilliaca finchè, un brutto giorno, tutti i loro amichetti si fanno trasportare dal lato oscuro e sequestrano la loro mammina. Ambedue, fortunatamente, possiedono un grosso bastone magico da usare sulle teste dei loro perfidi simili, e delle scarpettine colorate con tanto di scaletta retrattile incorporata pronta all'uso.

ALTRIMENTI CI ARRABBIAMO

Ciascuno dei differenti nemici va punito un numero differente di volte. Inoltre, man mano che proseguirete, scoprirete che ognuno di essi ha le sue speciali caratteristiche e che volare o combattere è la sola opzione che avete. Una volta raccolti tutti i fiori da un livello o raggiungete il termine di un tempo-limite predeterminato, ogni personaggio nemico rimasto sullo schermo perderà le staffe. Se li catturate e li distruggete mentre si trovano in questo stato, vi lasceranno delle lettere alfabetiche in eredità. Formando con esse la parola EXTRA sarete premiati con un bonus e una vita extra da una attraente fatina.

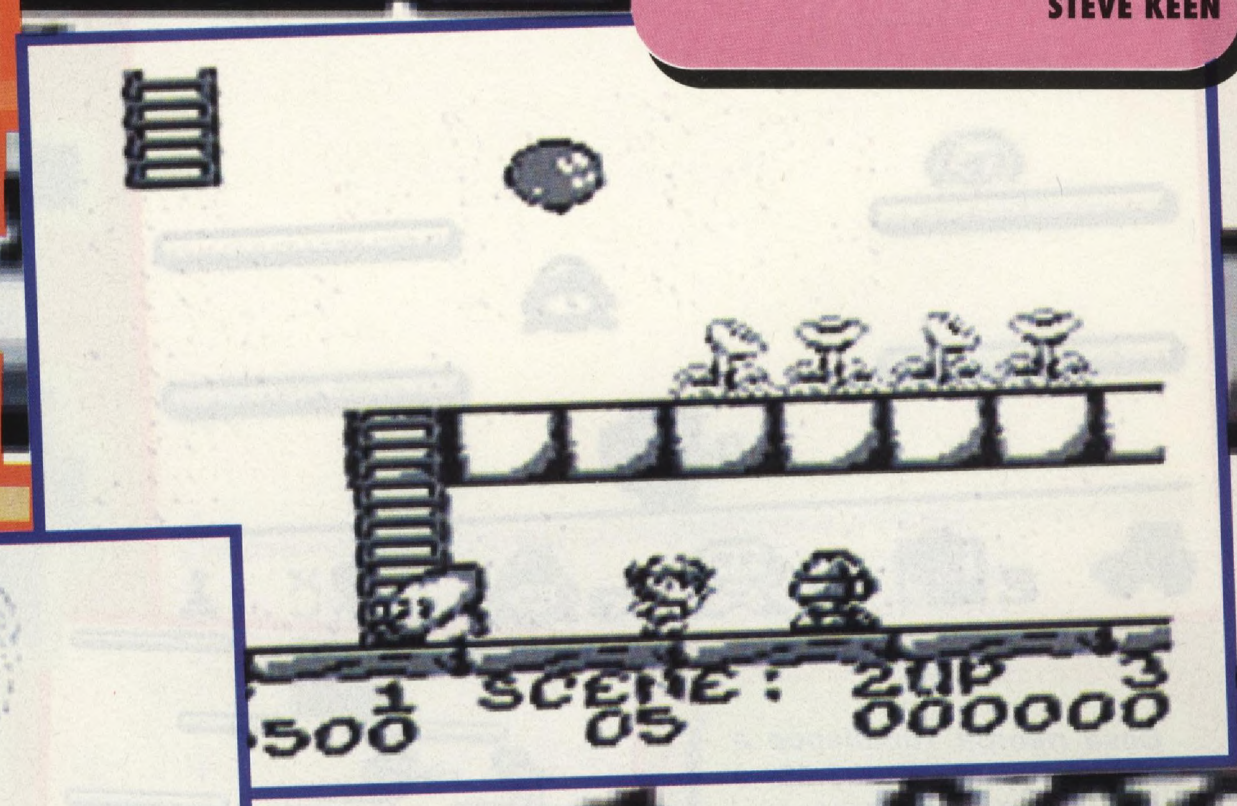


La grafica di buona fattura e il sapore familiare dello schema di gioco fanno sembrare Rodland un platform risolvibile come niente. Ma avrete bisogno di tutta la vostra abilità e tutte le armi extra per evitare tutti i manigoldi, perchè questo gioco non è facile quanto sembra. Rodland sarà anche un vecchio gioco appartenente a un genere stanco, ma il tempo è stato molto clemente con esso, facendone un ottimo esempio di gioco piattaformico ancora oggi.

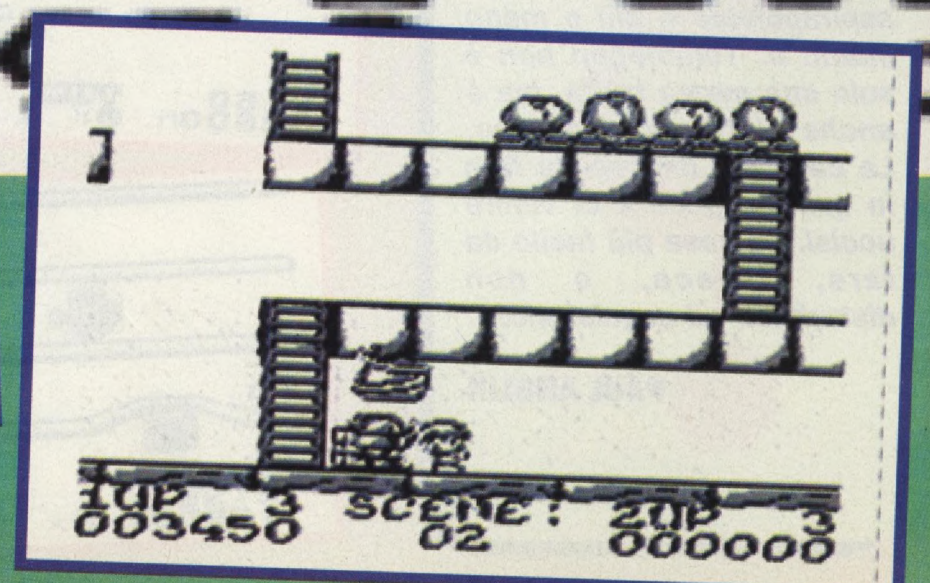
STEVE KEEN

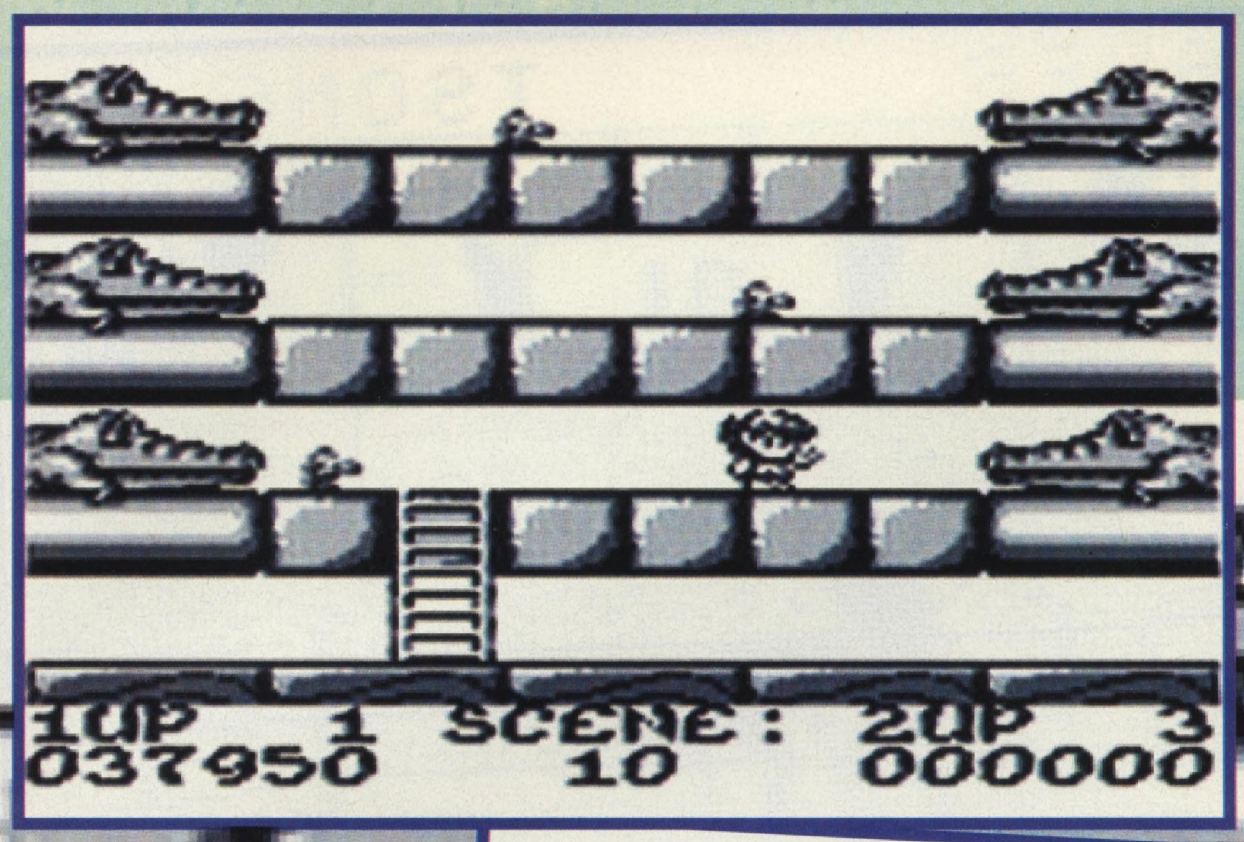
MUOVITI MUOVITI MUOVITI...!

L'azione ha luogo in un ambiente di semplici piattaforme. Dovete girovagare attorno alle piattaforme, raccogliendo fiori e nel contempo cercando di non venire a contatto con uno dei vostri ex-amici. Se lo fate, la penalità è severa: morte istantanea! E avendo inizialmente solo tre vite a disposizione, non potete permettervi troppi incontri ravvicinati, quindi per evitare guai dovete continuare a muovervi intorno e darvela a gambe ogniqualvolta siete minacciati da avversità in sovrannumero.



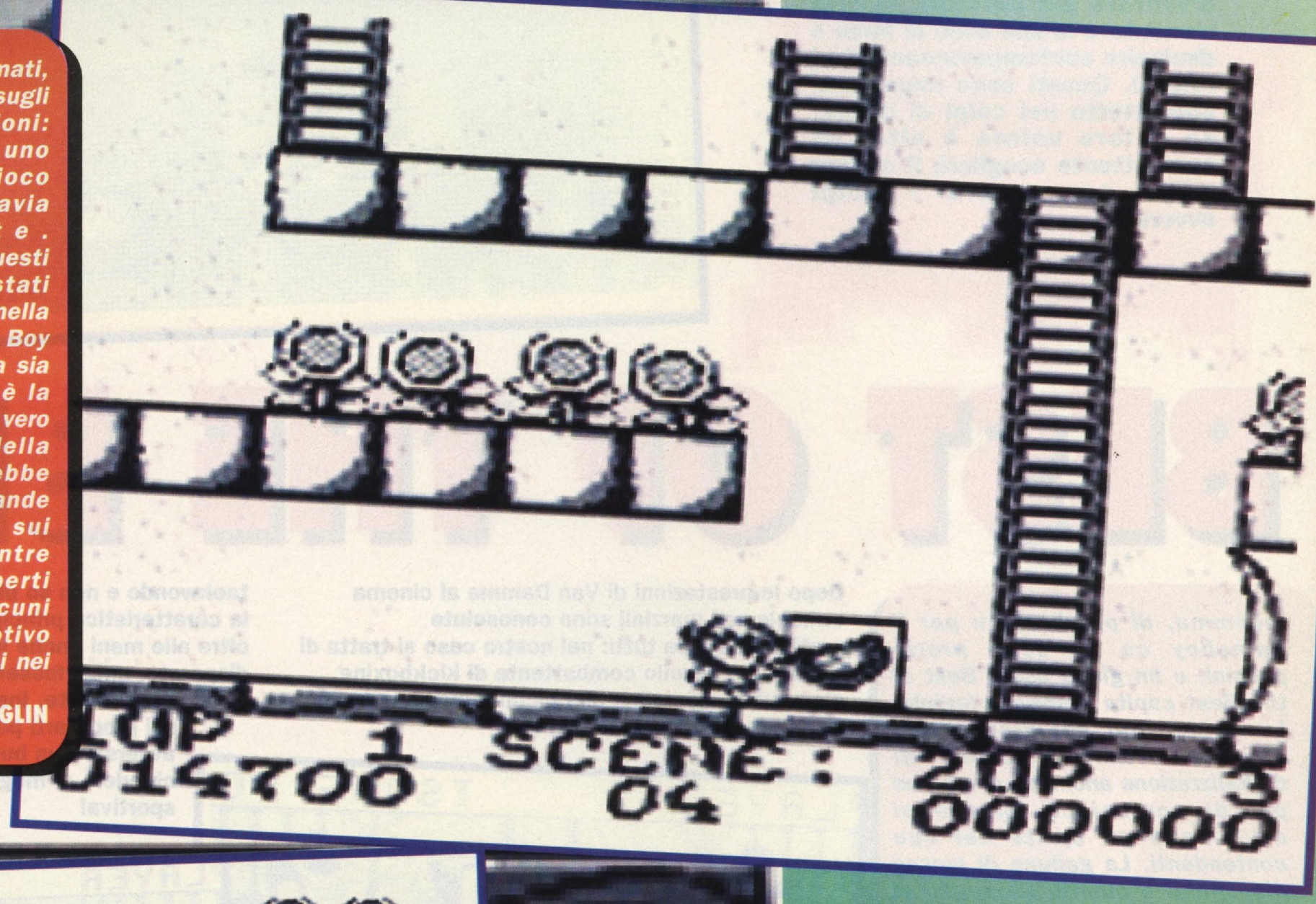






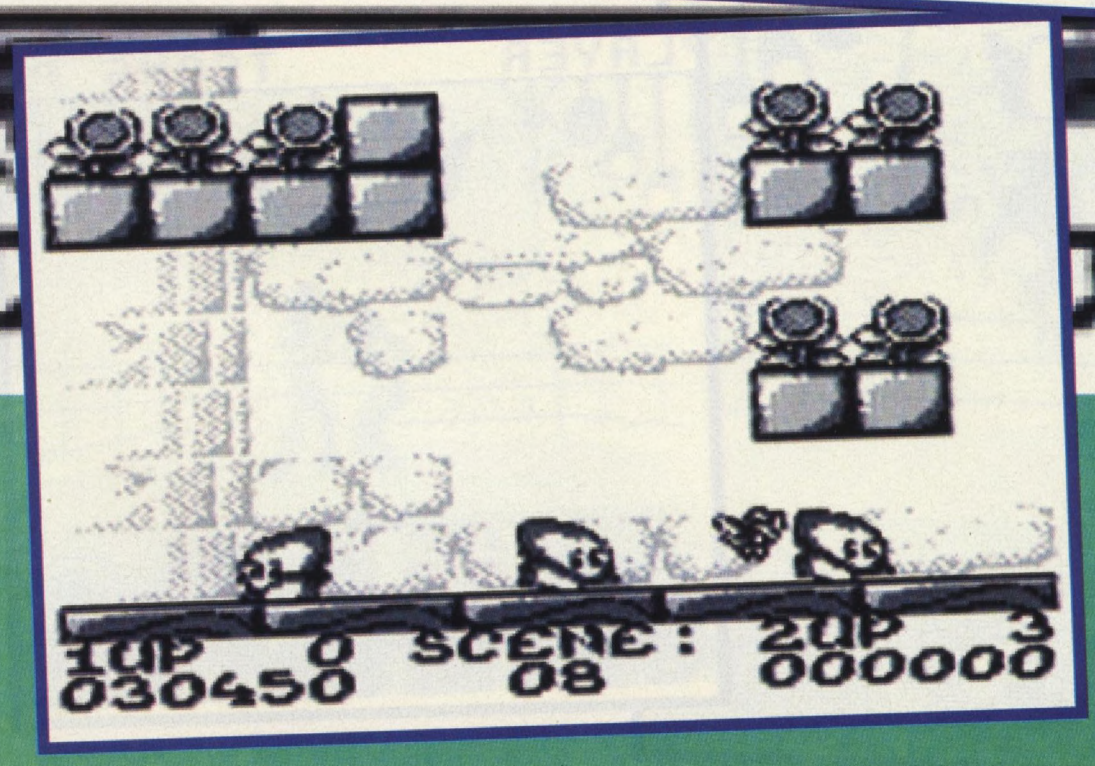
RODEO MORTALE

In questo gioco la chiave della vittoria sta nello sfruttamento dei segreti del vostro micidiale bastone. Con esso, il vostro personaggio può stordire, catturare o distruggere qualsiasi brutto ceffo incontri nel gioco. Eliminare i cattivi è abbastanza facile. Basta schiacciare una volta il pulsante quando costoro si trovano a breve distanza da voi e poi premere nuovamente il pulsante per sbatacchiarli sul fianco opposto. Se c'è abbastanza spazio per continuare a farli oscillare, alla fine i malandrini moriranno, lasciandosi alle spalle una delle tante differenti armi che voi potrete raccogliere e sfruttare.



Nei precedenti formati, Rodland spiccava sugli altri per due ragioni: ottima grafica e uno schema di gioco semplice e tuttavia intrippante. Fortunatamente, questi due fattori sono stati riportati per bene nella versione per Game Boy e, benché la grafica sia piuttosto scarna, è la struttura di gioco il vero punto di forza della cartuccia. Dovrebbe esercitare una grande attrazione sui principianti, mentre anche i più esperti troveranno in alcuni livelli un buon motivo per mettersi le mani nei capelli.

PAUL ANGLIN



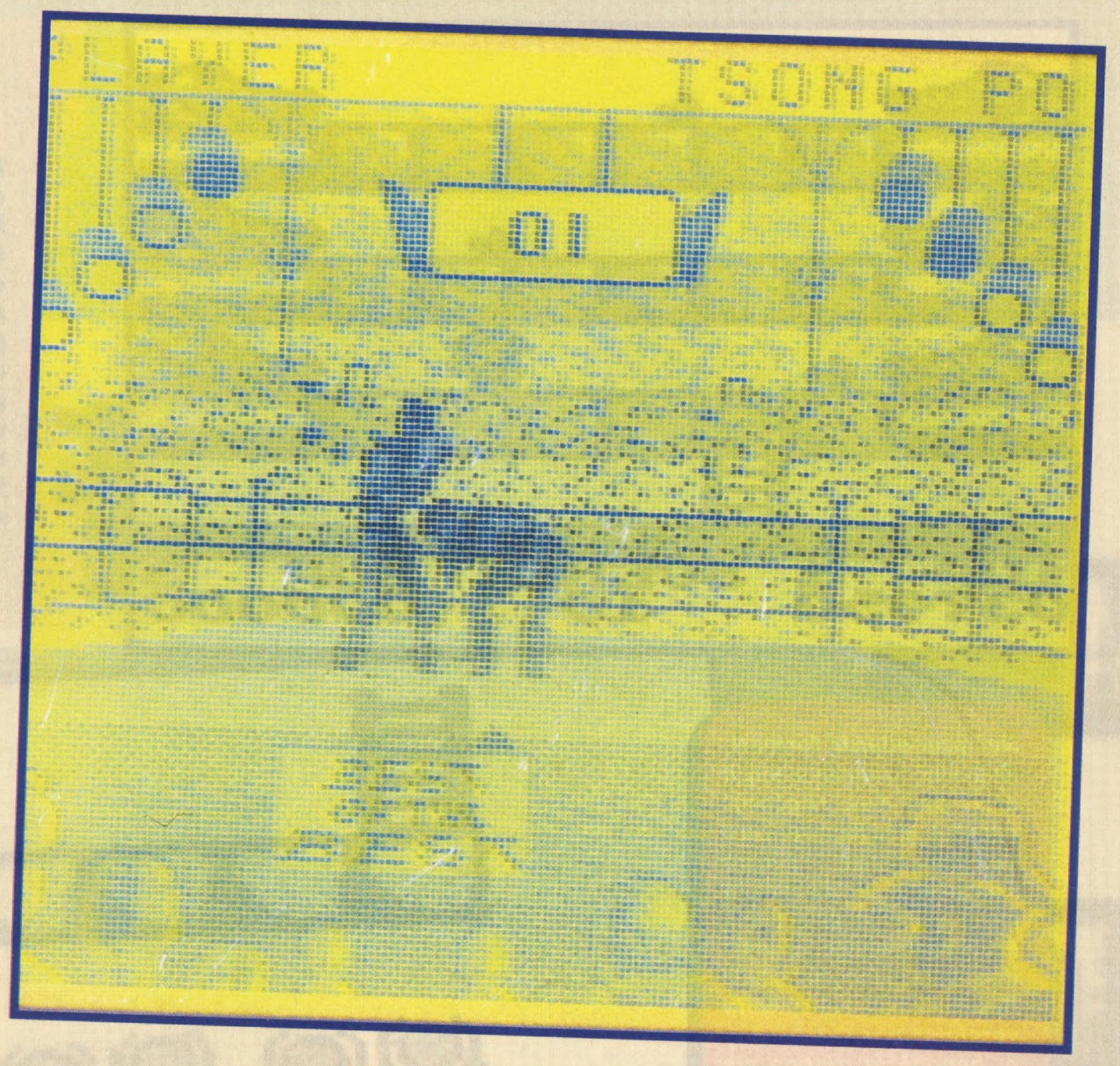
PLATFORM

GAMEBOY

80	84
GIOCABILITA'	GRAFICA
LONGEVITA'	SONORO
81	82

US GOLD

GLOBALE 80



VELOCE E POTENTE

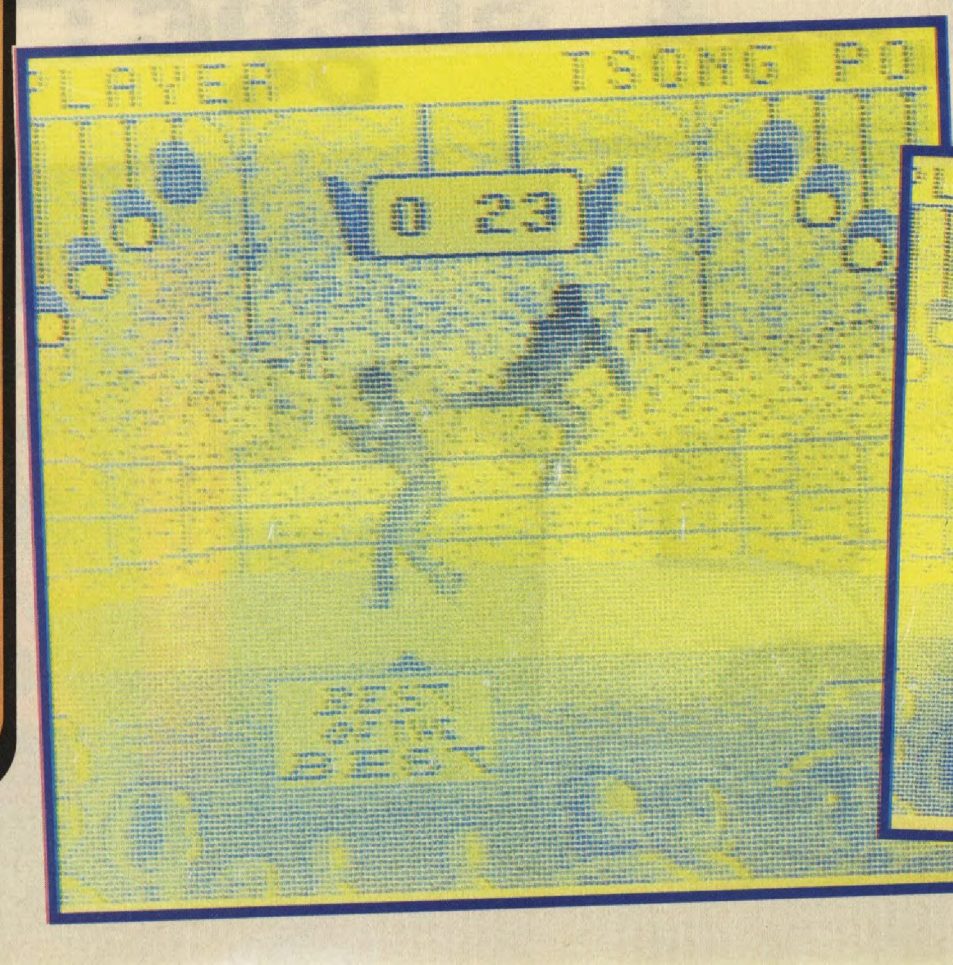
Ogni combattente di Best of the Best è contraddistinto da un suo personale parametraggio di tre caratteristiche principali: resistenza, azione e riflessi. I tre parametri possono cambiare durante il gioco a seconda dell'andamento dell'incontro: se per esempio fate cadere a terra un avversario, questi potrebbe diventare più nervoso, ovvero aumentare la sua dose di forza e diminuire contemporaneamente i riflessi. Questi sono importanti soprattutto nei colpi di difesa: se il loro valore è alto, un combattente sceglierà il miglior modo per parare i colpi avversari.

BEST OF THE BEST

Insomma, di picchiaduro per il Gameboy ce ne sono prorio pochini, e un gioco come Best of the Best capita proprio a fagiolo. Le animazioni del gioco sono davvero ottime e sanno di digitalizzazione anche se si crea un po' di confusione quando si avvicinano gli sprite dei due contendenti. La gamma di mosse disponibili è quanto di meglio si potesse offrire e la scalata verso il Kumate è lunga e perigliosa. L'allenamento offre una piccola variante che però riesce a incidere in qualche modo sugli incontri effettivi ed è interessare verificare come i colpi inferti incidano effettivamente sulla "psicologia" (beh, diciamo sui suoi tre parametri fisici) dell'avversario. Un gioco davvero curato in tutti i suoi aspetti: da comprare.

SIMON CROSIGNANI

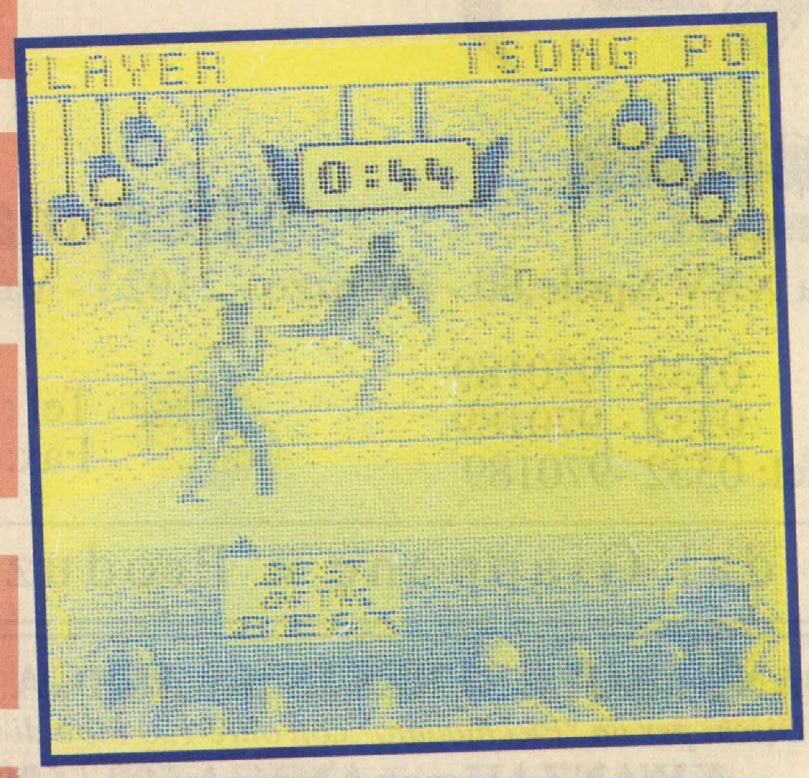
Dopo le prestazioni di Van Damme al cinema ormai le arti marziali sono conosciute praticamente da tutti: nel nostro caso si tratta di guidare un novello combattente di kickboxing, cioè quella disciplina che alcuni chiamano boxe francese, altri thailandese, altri taekwondo e non so più cos'altro. Nomi a parte, la caratteristica principale è quella di sfruttare oltre alle mani anche le gambe nelle mosse più disparate, quasi fossero delle seconde braccia per il combattente. Insomma, un utilizzo totale dei propri arti per massacrare i propri avversari: un buon picchiadurista non può chiedere di meglio a una disciplina sportiva!

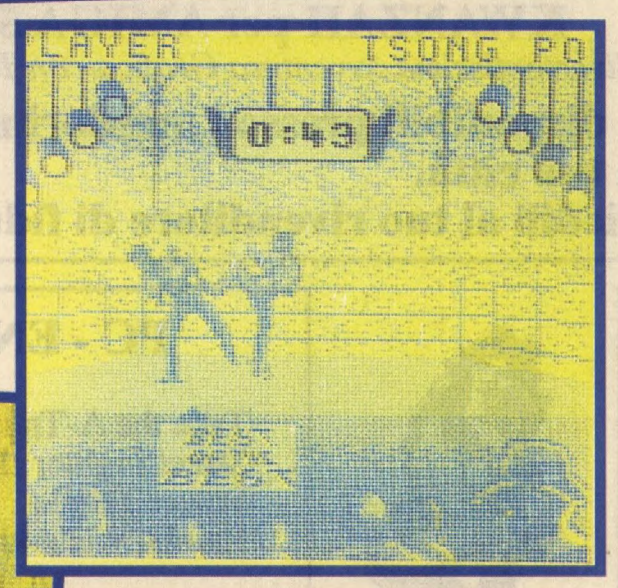


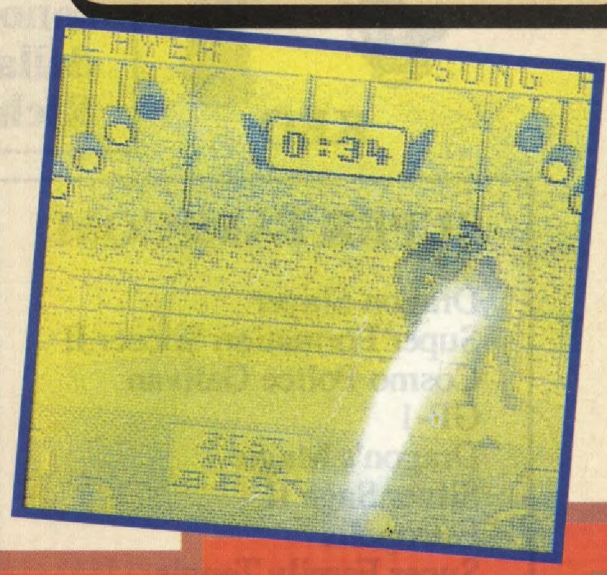


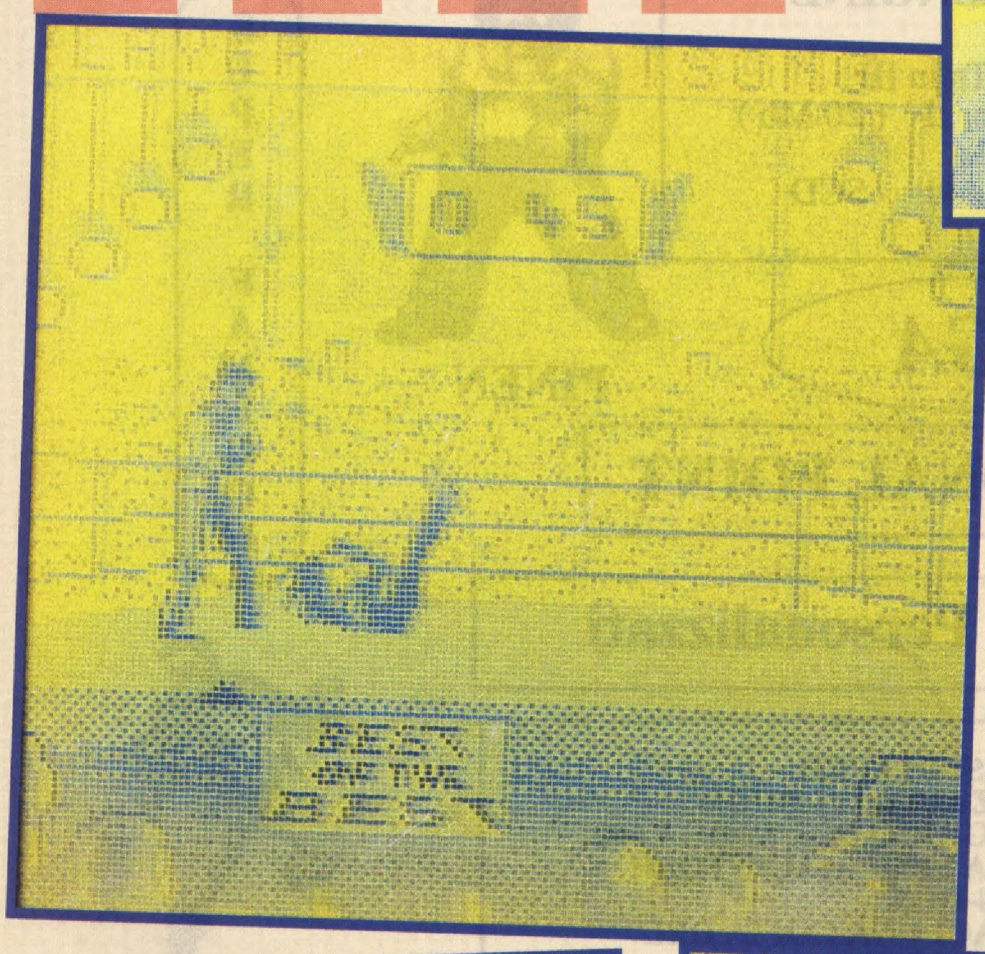
SE NON HAI PAURA DI QUESTA POTENZA...

I tre valori assegnati al vostro personaggio non sono fissi, ma possono essere migliorati gradatamente con un buon allenamento. Durante le sessioni di training potete sviluppare le vostre abilità con i seguenti esercizi: per migliorare la resistenza bisognerà premere ripetutamente il pulsante finché una barra apposita non raggiungerà la zona rossa. A quel punto bisognerà persistere, mantenendo ancora per qualche tempo la barra in quella zona. La stessa cosa va fatta per la forza. Per i riflessi, dovrete colpire tre bersagli in basso, ad altezza media e in alto. Va colpito quello che si fa avanti. Ricordate che continuando a sconfiggere avversari potrete essere invitati al sacro torneo del Kumate: stavolta non si combatte più su un ring, ma in una sorta di tempio con i migliori rappresentanti mondiali della disciplina!







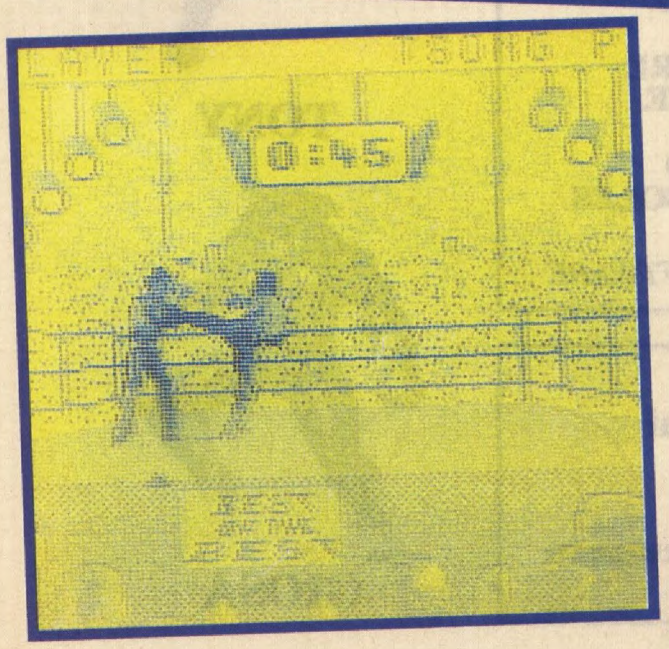


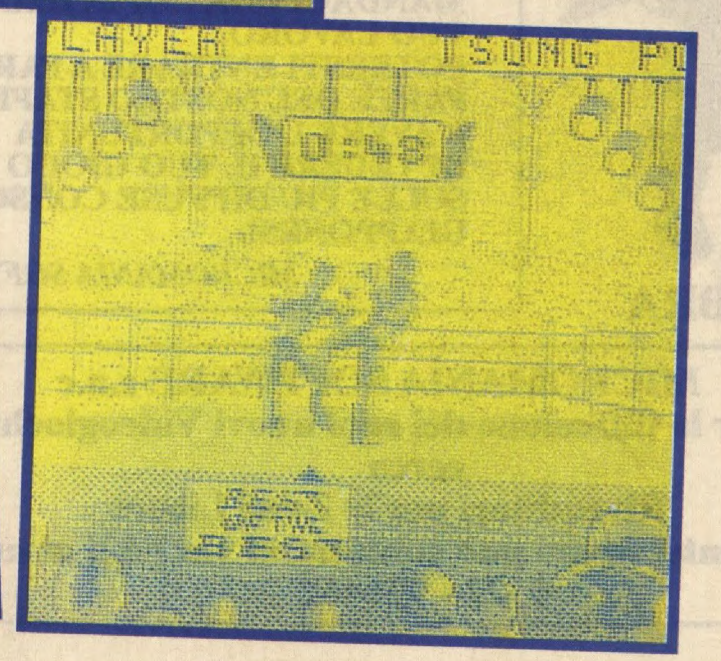
Niente male questo Best of Best. Se su computer e console "maggiori" si poteva considerare un discreto picchiaduro, su Gameboy è decisamente una sorpresa gradita. Il gioco è davvero completo: ha i suoi bei parametri per i combattenti, i colpi influenzano gli stessi parametri e lo si nota, il repertorio di mosse è a livelli classici, ma perfettamente adeguati. In più ha un'opzione di allenamento che determina il vostro progressivo miglioramento di condizione. La grafica è un altro punto di forza del gioco: fluida e decisamente ben animata, con tecniche di digitalizzazione. Che dire di più? Se siete dei fanatici del genere e avete un Gameboy, Best of the Best è un acquisto caldamente consigliato.

MAX ANTICOLI

MI PERMETTE QUESTA CENTRA?

Il repertorio di mosse di Best of the Best è fra i più classici: pugni alti e bassi, calci alti e bassi, volanti, "sgambetti" all'avversario e così via. Le animazioni dei contendenti sono parecchio realistiche: senza voler scomodare le solite tecniche di rotoscoping e simili, si può dire che gli sprite hanno un aspetto "digitalizzato". Quando vengono sottoposti a sgambetto, l'animazione prevista propone il tipo che cade gambe all'aria e poi si rialza in maniera davvero convincente e aderente alla realtà. Un bel lavoro davvero.





PICCHIADURO

GAMEBOY

88 GIOCABILITA'

86 GRAFICA

LONGEVITA' 86

SONORO 75

LORICIEL - 4 MEGABIT

GLOBALE 86

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

SEGA

SUPER FAMICOM

APPLE PERSONAL POINT



MACALOSH

Pagamenti Rateali Personalizzati

PC - ENGINE



OMBRA

MEGADRIVE

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

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



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

CARNAGE DA MACELLO

La prima cosa che noterete in Total Carnage è l'assenza di quell'odioso presentatore televisivo che in Smash T.V. commentava con battute sarcastiche i vostri sforzi. Che dire? Ci mancherà! Al suo posto troverete una reporter televisiva che vi introduce con parole drammatiche nel vivo del gioco, prima di essere trascinata via da un braccio non bene identificato, ma sicuramente non umano! La vostra partenza sarà preceduta dall'apparizione di una mappa che mostra i vari punti del percorso prestabilito. Lungo il cammino, fra una sventagliata di mitra e l'altra, troverete sovente un cerchio con una spirale disegnata; passandoci sopra sarete teletrasportati in un'altra locazione irta di insidie. Quanto alle armi reperibili lungo il percorso, oltre ai proiettili di piccolo e grosso calibro, ai lanciamissili e alle sonde di protezione potrete imbattervi anche in micidiali lanciafiamme (di due tipi: quello che sputa fiamme rosse e quello più letale che vomita fiammate azzurre ad ampio raggio) e scatole contenenti mine da depositare in qualsiasi momento sulla vostra scia. Anche il nemico, del canto suo, dispone di armi abbastanza potenti (lanciafiamme inclusi) e ha sparpagliato un po' ovunque delle mine appositamente studiate per far saltare in aria una sola persona: voi! Non mancano all'appello i grotteschi ed abnormi mostri di fine livello, tutti armati fino ai denti e dotati di una resistenza esagerosa.







Questa volta non è un gioco. Eh eh eh, dite un po': non credete che noi di CVG dovremmo curare la promozione dei film, con frasi come questa? Scherzi a parte, Total Carnage propone uno scenario simile eppur diverso da quello del suo predecessore, il fenomenale Smash T.V. Simile perchè si tratta sempre di gironzolare per lo schermo sparando a tutto spiano su qualsiasi cosa abbia un paio di gambe e un'arma fra le braccia, raccogliendo nel contempo premi, soldi e armi extra di ogni sorta. Diverso perchè questa volta gli scontri avvengono non all'interno di una labirintica arena ma all'aperto, su di un terreno desertico a scorrimento multidirezionale. E questa volta ci sono pure belle pupe e uomini da raccogliere per incrementare il punteggio nonchè un bel mucchietto di novità fra cui una mappa dello scenario, un teletrasportatore e scatole di mine tipo "paghi una, ammazza due"...

TOTAL CARNAGE



Smash TV è uno dei miei sparatutto preferiti di tutti i tempi, e pertanto aspettavo l'arrivo del sequel con molta trepidazione. E non posso dire che mi abbia deluso. Graficamente, Total Carnage è all'altezza del suo predecessore, con mucchi di sprite ben definiti e proiettili che schizzano da tutte le parti senza causare rallentamenti, o quasi. Anche la giocabilità è rimasta inalterata: ci si entra immediatamente e poi buonanotte, chi ne esce più? Beh, a dire il vero se si gioca in "assolo" non è poi così difficile uscirne, dal momento che tutto quanto si avventa sullo schermo è veramente troppo per un uomo solo. Se giocato in due, invece, Total Carnage è un vero spasso, proprio come lo era Smash T.V. Insomma, un gioco OK sotto tutti i punti di vista.

FABIO D'ITALIA

SUPER NES

ACCLAIM

SVILUPPATORI:BLACK PEARS

AZIONE

GRAFICA 90 — *Grafica pulita, valanghe di sprite egregiamente gestiti e scrolling fluido quanto basta.*

SONORO 88 — *Una vasta gamma di corposi effetti sonori.*

GIOCABILITA' 92 — *Il massimo per lo sparatuttista convinto!* / *Giocato da soli è alquanto frustrante.*

LONGEVITA' 92 — *Una travolgente dose di azione distruttiva.*

GLOBALE 91 — *Una festosa sarabanda di fuoco, fiamme, proiettili. Imperdibile.*

AZIONE	●●●●●
STRATEGIA	●●●○○
DIFFICOLTA'	●●●●●
MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	UFFICIALE
N° GIOCA TORI:	1-2
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	/
CARTUCCIA:	AMERICANA

SI RINGRAZIA HALIFAX PER LA CARTUCCIA

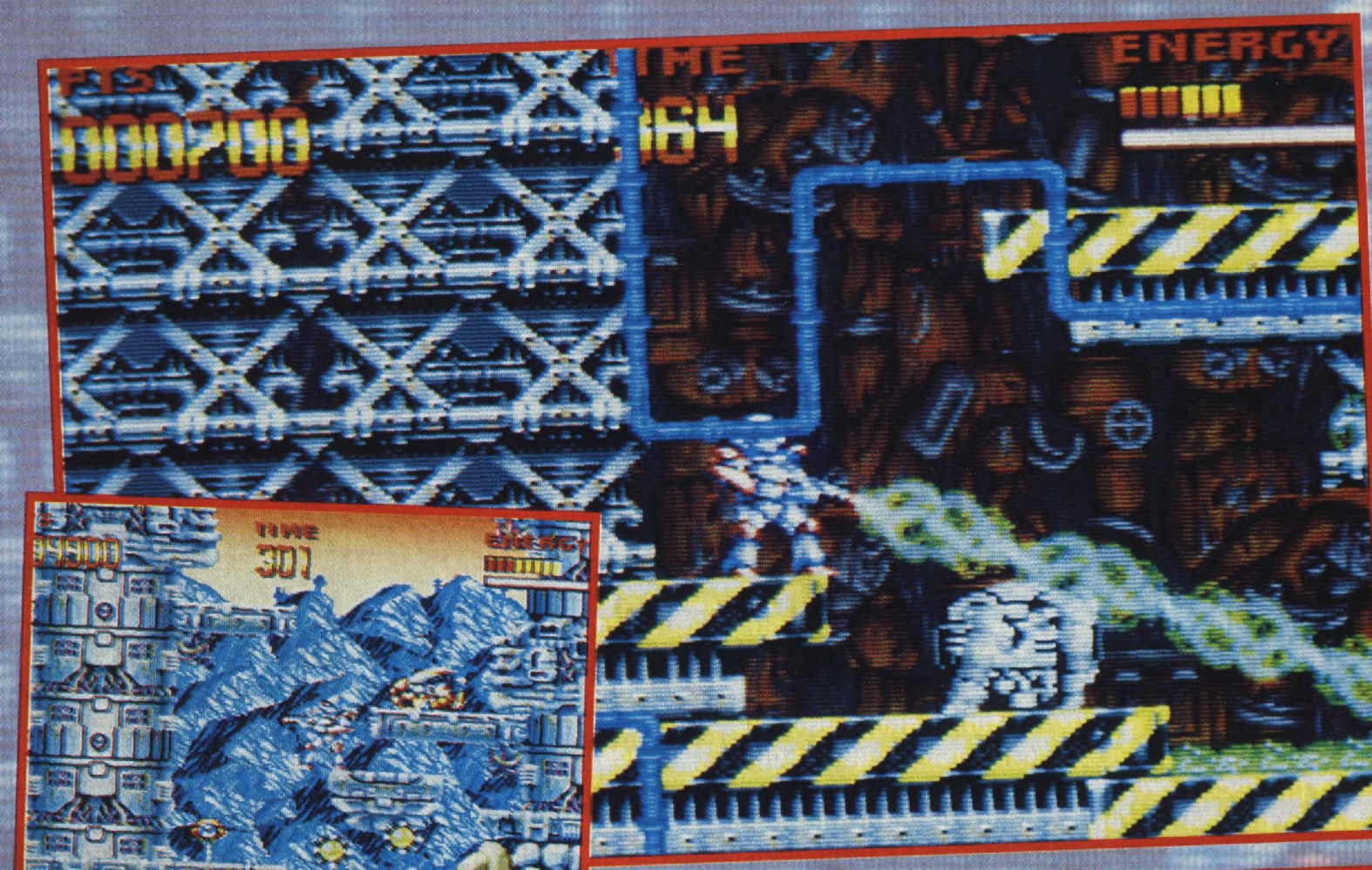
CVG HIT

Il Mito è tornato! Dopo aver fatto spalancare le mascelle sia dei possessori di Amiga che di quelli del NES, Super Turrican si appresta ora a fare la stessa cosa con i supernessisti. E questa volta la parola "super" non è messa lì tanto per fare scena: questa conversione presenta infatti una grafica incredibilmente ricca di bellezza e varietà, nonchè una favolosa colonna sonora realizzata con l'impiego del Dolby Surround, che in parole povere si traduce in una esperienza auditiva paragonabile a quella che si prova guardando un film al cinema! Naturalmente, per godere appieno di questa innovazione, è necessario collegare la console a un amplificatore stereofonico in grado di riprodurre il Dolby Surround, ma nel caso che non disponiate di una simile attrezzatura, potrete comunque percepire la straordinaria qualità del suono valendovi di un comune impianto hi-fi. E del gioco in sè che dire? Beh, diciamo che a parte i sensibili miglioramenti apportati alla parte grafico-sonora, il gioco non è cambiato molto rispetto alle versioni precedenti: rimane infatti una lunga odissea distruttiva attraverso una successione di livelli tanto vasti quanto colmi di fetenzie aliene di ogni foggia e dimensione. E indovinate che dovrete fare di tutta 'sta feccia?

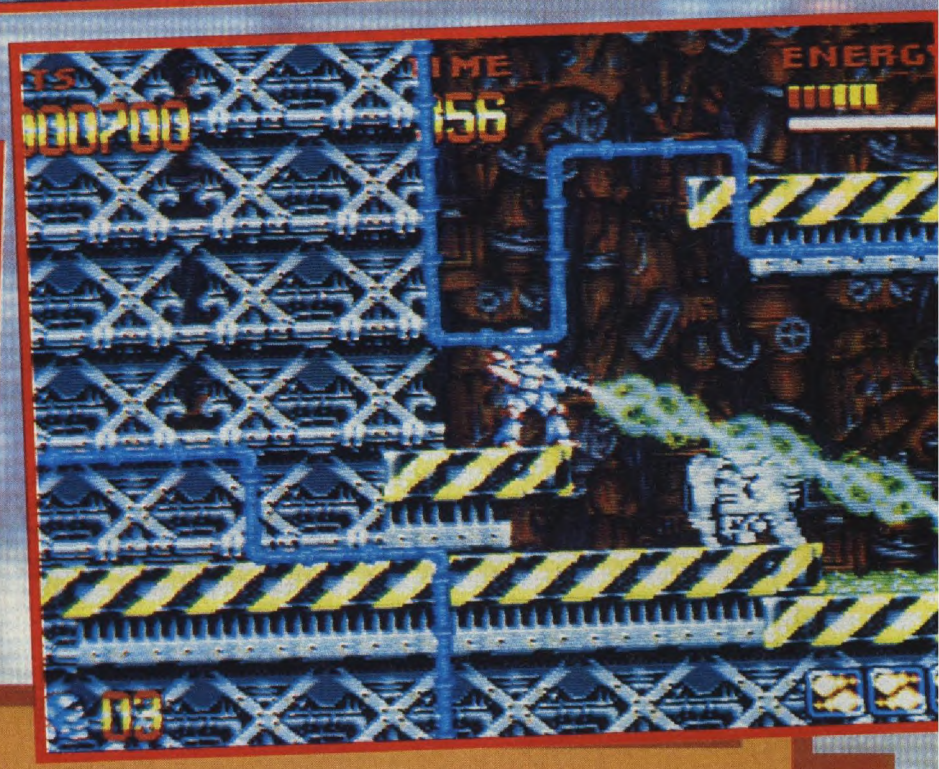
SUPER TURRICAN

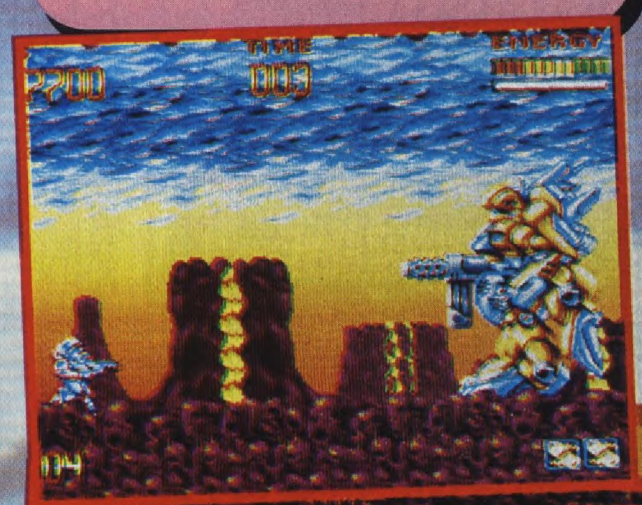
Non spaventatevi, ma Super Turrican è veramente la fine del mondo! Lo sparatuttista più incallito non potrà fare a meno di gongolare come un beota di fronte a tanto ben di Dio. Ogni aspetto di Super Turrican, infatti, è stato curato come meglio non si poteva. La grafica è gremita di sprite e fondali disegnati e animati in maniera impeccabile. Turrican si muove con grande scioltezza e i nemici sono quanto di più sfrenatamente fantasioso si poteva concepire: basti d'esempio il gigantesco pugno metallico che ci attende alla fine del primo livello per schiacciarci come una mosca: troppo forte! I livelli del gioco sono molto vasti e presentano sovente trabocchetti di inusitata ingegnosità. Il bello del gioco sta soprattutto nel fatto che ogni livello va affrontato impiegando differenti strategie di attacco; questo fa di Super Turrican uno sparatutto decisamente superiore alla media. Aggiungiamo poi una sfilza di commenti musicali degni di un Grammy Award (il premio Oscar della musica americana) e otterremo un autentico "vincente"!

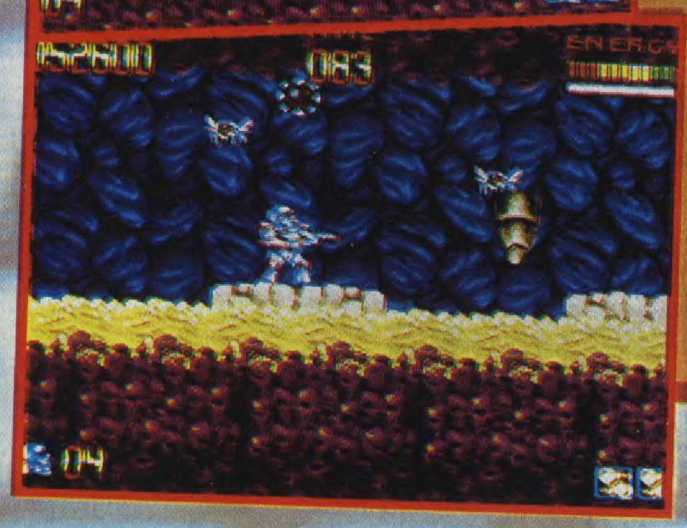
FABIO D'ITALIA











LE ICONE DELLA MORTE

Sempre abbigliato con una corazza di tipo "robocopiano", Turrican blasta i suoi nemici sfruttando, oltre al proprio arsenale privato, un vasto assortimento di ordigni bellici che può acquisire lungo il cammino raccogliendo apposite icone di vario colore. Ogni arma può essere potenziata (raccogliendo le stesse icone, ovviamente) fino a cinque volte. Eccovi di seguito tutte le icone e i loro...derivati:

ROSSA - Fuoco a raggiera; ottimo per blastare in aree prive di costruzioni.

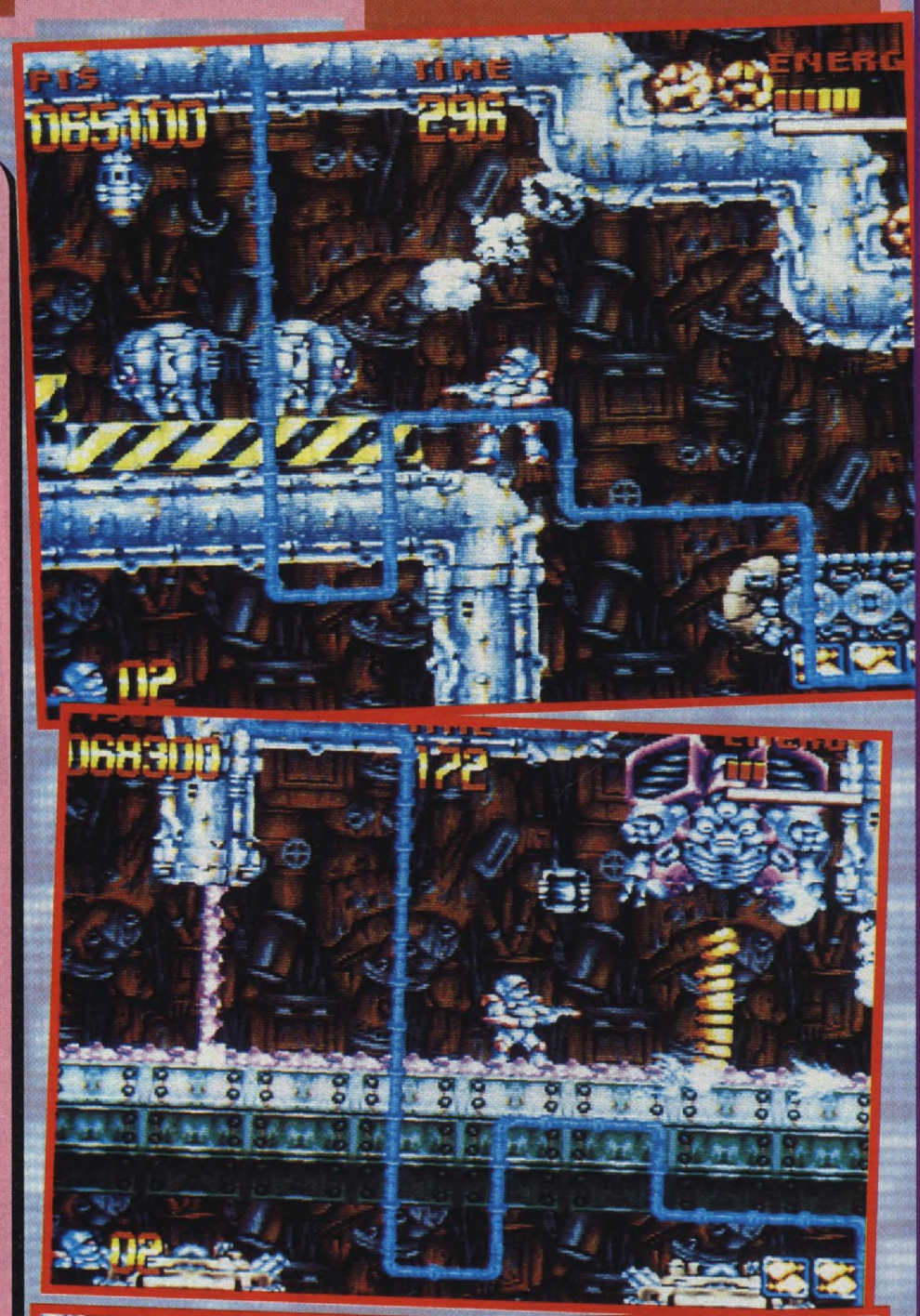
BLUE - Raffiche di laser; efficaci contro i nemici più duri.

GIALLA - Colpi a rimbalzo; molto utili nei tratti pieni di sporgenze rocciose.

Altre icone di indubbio valore che Turrican può trovare di quando in quando sono i power-up a forma di cuore (un bocconcino di questi e la barra d'energia tornerà al livello massimo) e le vite-extra, rappresentate da un minuscolo Turrican.

AHI CHE MALE L'ARSENALE!

Dalle precedenti prestazioni su Amiga e NES, Turrican ha pensato bene di conservare il proprio arsenale personale con una importante variazione. Eccovi tutti i dettagli:
RAGGIO CONGELANTE - Va attivato tenendo schiacciato il tasto L o X. Spostando il joypad a destra o a sinistra, è possibile far compiere al raggio un giro di 360 gradi. Ogni nemico colpito da questo raggio viene paralizzato per alcuni secondi, e diventa quindi più facile da colpire. Purtroppo, però, il raggio congelante non funziona sui nemici più massicci, come i boss di fine-livello.
BARRE DEVASTATRICI - Una sorta di smart bomb sottoforma di due barre verticali che divergono da Turrican distruggendo quasi tutto quello che c'è sullo schermo. Si attivano premendo il tasto R o A.
RUOTA DI ENERGIA - Se vi accovacciate e premete il pulsante B (pulsante di salto), Turrican si trasformerà in una ruota velocissima e devastante. In questa forma, inoltre, può depositare al suolo mine e lanciare bombe. Per tornare allo stato normale, è sufficiente premere nuovamente il tasto B. La durata di questa trasformazione è scandita da una linea decrescente che si trova sotto la barra dell'energia.



L'ultima versione di Super Turrican che avevo recensito era stata quella per l'8-bit Nintendo. In quella occasione, non potei fare a meno di rilevare l'evidente svogliatezza con la quale era stato convertito questo mitico titolo. Ebbene, l'esatto contrario va detto a proposito di questa nuova edizione per SuperNES. Quelli della Factor 5 hanno svolto un lavoro coi fiocchi e i controfiocchi, rendendo questa versione la migliore di tutte. La prima cosa che colpisce una volta accesa la console è il sonoro: mai uditi, finora, suoni così corposi e nitidi sul SuperNES: ahò, non per niente la schermata del titolo presenta pure l'inconfondibile logo del Dolby Surround! E non meno avvincente è il resto del gioco. La grafica è resa eccezionalmente bene e presenta un ampio assortimento di fondali sgargianti e sapientemente colorati, mentre l'utilizzo delle varie armi dà luogo a momenti di grande appagamento per lo sparatuttista convinto. Il gioco, poi, possiede un'inusitato spessore strategico: ogni situazione in cui ci si imbatte richiede differenti tecniche di approccio, e pure le armi vanno sovente usate con una certa accortezza. In definitiva, un capolavoro!

PAOLO CARDILLO

FUOCO A VOLONTA'!

Scopo del gioco è di uscire illesi da ognuno dei 12 livelli di cui il gioco è composto, per arrivare allo scontro decisivo con una certa Regina Aliena. Trovare la via d'uscita è abbastanza facile, con tutte le esplicite frecce segnaletiche (EXIT) disseminate lungo i livelli, ma arrivare effettivamente all'uscita è tutt'altro che facile; legioni di alieni attendono di scatenare tutte le proprie letali risorse contro di voi: ovunque vi troviate (sulla terra, in cielo, sott'acqua...) non avrete tregua. Fra un'azione distruttiva e l'altra, dovrete raccogliere le gemme arancioni dislocate a mucchi di varia grandezza un po' dappertutto: oltre a donare punti, queste pietruzze, raccolte in certe quantità, regalano vite extra. Inoltre, sondando l'aria con il raggio congelante potrete imbattervi in blocchi nascosti che grondano armi extra, barre devastatrici in omaggio e power-up. Badate a non distruggerli prematuramente, poichè è grazie a questi blocchi che potrete raggiungere altri bonus dislocati ad altezze che altrimenti sarebbero irraggiungibili.

SUPER NES

SEIKA

SVILUPPATORI:FACTOR 5

AZIONE

GRAFICA 93 — *Sprite ben definiti e animati più un'ampia varietà di bellissimi fondali.*

SONORO 93 — *Musiche festose e grandi effetti sonori riprodotti in Dolby Surround!*

GIOCABILITA' 93 — *Ci si entra in un batter d'occhio, ma staccarsene è una bella impresa!*

LONGEVITA' 90 — *Ce n'è per almeno due mesi di gioco intenso!*

GLOBALE 92 — *Spettacolo e tecnica a beneficio dello sparatuttista incallito.*

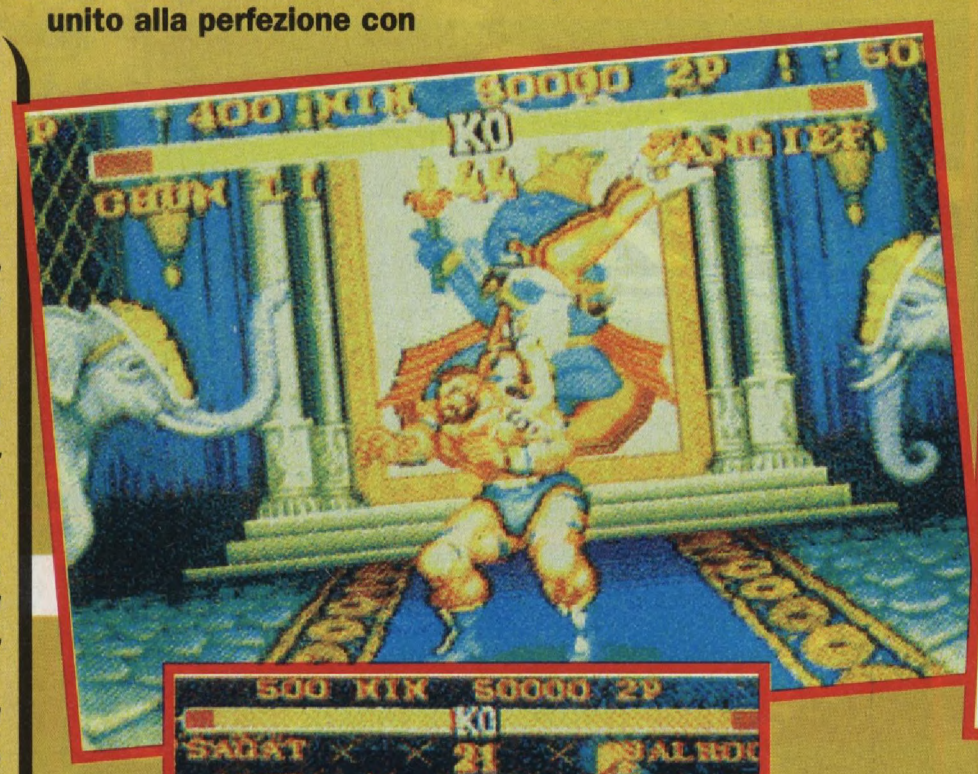
AZIONE ●●○○○
STRATEGIA ●●●●○
DIFFICOLTA' ●●●●○

MEGABIT: 4
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCA TORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: AMERICANA

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

STREET FIGHTER 2 TURBO HYPER FIGHTING

Fighter 2 per Super Famicom è quella che i programmatori giapponesi della Capcom devono aver seguito corsi di magia condotti da Silvan visto che hanno torchiato il 16 bit Nintendo a tal punto che non si riesce più a distinguerlo da una comune macchina da sala giochi. Gli scettici ed i malpensanti che facevano affida mento sulla misera velocità di clock di cui, purtroppo, è dotato questo gioiellino di console saranno probabilmente colpiti da shock anafilattico nel constatare che la rapidità delle animazioni di cui è dotata la presente versione Turbo supera di anni luce le più rosee aspettative nonchè arriva ad eguagliare (se non addirittura surclassare) la omonima versione da bar. Il tutto, unito alla perfezione con una giocabilità da cardiopalma ed otto livelli di difficoltà che contribuiscono a rendere la longevità praticamente eterna, fa in modo da rendere Street Fighter 2 Turbo il prodotto migliore disponibile sul mercato software per console. Come? Ah, si, i fantomatici bazooka che piovono dall'alto nonchè i missili teleguidati da scagliarsi addosso reciprocamente che sino a due mesi fa si auspicava potessero comparire anche nella versione ufficiale... Beh, se volete il picchiaduro più esaltante della terra lo avete trovato, se invece desiderate uno sparatutto andate a cercare altrove. L'unica cosa che può passare per la testa a chi assiste al magnifico spettacolo offerto da questa ennesima versione di Street











La versione PC Engine di Street Fighter 2 Champion Edition era qualcosa di eccezionale sia dal punto di vista grafico sia per la fluidità delle immagini, ma l'attuale conversione per Super Famicom bisogna assolutamente vederla per crederci. Sono quasi sbiancato di fronte ad Hyper Fight Turbo: definirlo sbalorditivo equivale a sminuirne il valore. E' stupefacente la velocità con la quale poter far schizzare gli sprite da una parte all'altra dello schermo e se scegliete di incrementare a quattro il valore del turbo vi sembrerà di avere fra le mani la V8 Interceptor di Mad Max e non il miglior gioco di lotta universalmente disponibile. Le nuove mosse speciali a disposizione possono a prima vista non essere molte ma se a queste sommate i colpi segreti non menzionati nel manualetto di istruzioni vi accorgerete che non è facilissimo tenerle tutte a memoria. Che dire poi del fatto che la presente cartuccia contenga sia la Champion Edition che la Turbo Hyper Fighting Edition? Assolutamente sbalorditivo, soprattutto considerando che la fattura di entrambe è così simile all'originale da sala giochi da arrivare ad intaccarne il mito.

La grafica è di quell'ottimo stampo di cui era pregnata la prima versione ed il sonoro comprende ogni singolo rumore emesso dal coin-op. Penso che, giunti a questo punto, vi siate resi conto di trovarvi innanzi ad un puro concentrato di adrenalina, allo stato dell'arte dei videogiochi per console: Street Fighter 2 Turbo costituisce la conversione DEFINITIVA.

PIER FRANCO MERENDA

SENZA ESCLUSIONE DI COLPI

Come nella versione per PC Engine, anche all'interno di Hyper Fighting Turbo sono state racchiusi colpi segreti la cui esistenza non è neppure menzionata sul manuale di istruzioni. Un esempio? Oltre al Sazan Sonic Boom di Guile che, se avete letto con attenzione la recensione per PC Engine, dovreste già saper eseguire alla perfezione, sono possibili cose quali Haddooken di fuoco (Ryu e Ken) o Super High Spinning Bird Kick (Chun Li) e chissà quante altre. Come riuscire ad ottenere risultati concreti? Semplicissimo, smanettando come dei forsennati!

EPPUR SI MUOVE...

Ovvero cinque marce con il turbo. Nella versione Hyper Fighting, accanto alla opzione Turbo, è possibile incrementare o decrementare il valore del Turbo, rappresentato da alcune stellette arancioni, partendo da zero e giungendo sino al massimo di quattro. Questo equivale in pratica al valore di velocità dell'azione col quale scegliere di esibirsi. Nel caso di Turbo uguale a zero il risultato sarà un'azione decisamente più "soft" ma anche più armonica mentre col turbo a quattro farete fatica a capire chi, come, dove e quando il nemico sferra gli attacchi. Il livello due costituisce in pratica il livello di velocità che contraddistingueva la precedente conversione di Street Fighter 2 per Super Famicom. Tenete presente che, soprattutto nelle prime partite, il livello zero costituisce una base indispensabile per apprendere le nuove mosse speciali che risultano decisamente più ostiche delle precedenti, come nel caso dello Yoga Teleport.



TU MI TURBI

Incredibile ma vero: nei venti megabit di memoria che compongono la presente cartuccia per Super Famicom sono racchiuse entrambe le ultime due versioni del picchiaduro più idolatrato del mondo il che significa che potrete decidere, volta per volta, se dilettarvi con la "semplice" versione Champion Edition (tramite l'opzione Normal) oppure con la più esaltante versione Hyper Fight (opzione Turbo). In ogni caso potrete impersonare i quattro boss ma solamente nella seconda ipotesi potrete fruire delle mosse speciali appositamente create per i rimanenti otto combattenti.

SUPER NES

CAPCOM JAPAN

INTERNI

GRAFICA **98** *Dettagliatissima come del resto la prima versione. Provate ad immaginare a qualcosa di più veloce...*

SONORO **98** *Colonne sonore decisamente più metalliche. Effetti del tutto similari al coin 'op*

GIOCABILIT A' **98** *Difficile pensare a qualcosa di più immediato ed esaltante*

LONGEVIT A' **98** *8 livelli di difficoltà. Un quintale di nuove mosse speciali e finali leggermente differenti dalla prima versione*

GLOBALE **98** *Il miglior titolo disponibile in assoluto per console*

AZIONE
STRA TEGIA
DIFFICOL TA'

MEGABIT: 20 MEGA
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCA TORI: 1-2
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 8
CARTUCCIA: GIAPPONESE

DOUBLE IMPACT

In questa ennesima conversione Capcom è possibile giocare contro se stessi senza smanettamenti o trucchi di sorta. Gli otto combattenti basilari dispongono di tutte le mosse speciali che contraddistinguevano la prima conversione di Street Fighter 2 oltre che a mosse speciali create per la versione Turbo. I quattro boss dispongono invece delle stesse mosse speciali in entrambe le due versioni.

RYU-KEN

Hadooken
Shooryuken
Tatsumekisenpookiaku
MOSSA SPECIALE: High Tatsumakisenpookiaku, ovvero l'evoluzione della mossa precedente. Spiccate un semplice salto verticale e, giunti al punto massimo d'altezza, muovete in giù, diagonale basso sinistra e sinistra, dopodichè premete il pulsante dei calci.

EDMOND HONDA

Super Zutsuki
Hiakeretsuharite
MOSSA SPECIALE: Super Hyakkanokoshi: tenete la levetta direzionale in giù per qualche secondo, poi in su e premete il pulsante dei calci (Sonic Boom docet) per ottenere un curioso volo d'angelo che termina con un possente colpo di fondo schiena (dato che si tratta di quello di Honda direi che non è del tutto salutare riceverlo).

BLANKA

Electric Thunder
Rolling Attack
MOSSA SPECIALE: Basical Rolling: giù, su per qualche istante e di seguito pulsante dei calci. Otterrete un rolling attack a campana.

GUILE

Sonic Boom
Sommersault Kick

CHUN LI

Hyakuretsu Kick
Spinning Bird Kick
MOSSA SPECIALE: Kikooken: sinistra, diagonale sinistra basso, giù, diagonale destra basso, destra e pulsante dei pugni. Una sorta di Hadooken non semplicissimo ma di buon effetto.

ZANGIEF

Pile Diver
Spinning Pile Diver
MOSSA SPECIALE: High Spinning Pile Diver: continuate a premere i tre pulsanti dei calci. Se, contemporaneamente, muovete la levetta direzionale darete al vostro personaggio le sembianze di una trottola cresciuta a sviluppina.

DHALSIM

Yoga Fire
Yoga Flame
MOSSA SPECIALE: Yoga Teleport: la più difficile in assoluto. Destra, giù, diagonale bassa destra ed i tre pulsanti dei pugni per ottenere una sorta di teletrasporto in un luogo a caso dello schermo. Se ripetuto più volte lascia l'avversario nella spiacevole condizione di non riuscire ad infliggervi danno fisico.

MIKE BISON

Dush Stright: sinistra, destra e pulsante dei pugni.
Dush Upper: sinistra, destra e pulsante dei calci.
Turn Punch: premete per una sola volta ma contemporaneamente i tre pulsanti dei pugni. Efficacissima per quanto concerne il danno arrecato ma piuttosto lunga da caricare.

BALROG

Flying Balzelon Attack: giù, su e pulsante dei calci. In caduta premete il pulsante dei pugni ad altezza leggermente maggiore di quella dell'avversario. Il movimento su, giù e calcio è utile anche per afferrarsi alla rete nelo stage della Spagna.Izna Drop: su, giù, pulsante dei calci. Mentre siete in volo muovete il vostro personaggio nella direzione dell'avversario per afferrarlo e farlo ricadere col pulsante dei pugni.Rolling Cristal Crush: sinistra, destra e pulsante dei pugni.
Stardust Drop: spiccate il solito semplice salto in verticale e, giunti alla massima altezza, muovete la levetta direzionale a destra o a sinistra a seconda dei casi e, contemporaneamente, premete il pulsante dei pugni.

SAGAT

Tiger Shot: giù, diagonale basso destra, destra e pulsante dei pugni.
Ground Tiger Shot: giù, diagonale basso destra, destra e pulsante dei calci.
Tiger Uppercut: destra, giù, diagonale basso destra e pulsante dei pugni.
Tiger Crush: giù, destra, diagonale basso destra e pulsante dei calci.

VEGA

Psyco Crusher Attack: sinistra, destra e pulsante dei pugni per riscaldare l'ambiente.
Double Nibbles: sinistra, destra e pulsante dei calci.
Head Pless: giù, su e pulsante dei calci.
Sommersault Sky Diver: giù, su, pulsante dei calci e, dopo essere saltati sulla testa dell'avversario, pulsante dei pugni.



Joystick fun presents:
offerte personal computer

Estate 93

Mouse in omaggio

AVION 386SX/20-25

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

AVION 486SX/25

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

SOFTWARE IN OMAGGIO SU TUTTI I PC AVION

MS-DOS 5.0 + WINDOWS 3.1 ITALIANO

JOYSTICK fun

ACCESSORI

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

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

MAZINGA Z



A chi nel 1980 aveva acquisito un discreto grado di acume non sarà certo passata inosservata una serie di cartoni animati dal titolo Mazinga Z che, dopo i precedenti successi di Goldrake (1978) e Jeeg Robot D'acciaio (1979) riportava alla luce, in Italia, tematiche legate alla violenza in chiave tecnologica e al rapporto uomo-macchina, che i genitori di quel tempo amavano, forse con un pizzico di sadismo, contrastare aspramente in ogni occasione. In realtà ciò che offriva il sopracitato cartone animato era ben diverso. Il dottor Yuzo Kabuto, vittima di un attentato da parte dell'ex-collega dottor Inferno, lascia in eredità al nipote Koji (o Ryo, come veniva chiamato nell'edizione italiana del cartone) un gigantesco robot. Per mezzo di questo e con l'aiuto di Sayaka e di Boss, Koji cerca di impedire al malvagio dottor Inferno di conquistare la terra servendosi di orde di soldati votati al male e di giganteschi automi altrettanto iniqui e perversi. Trionfo quindi dei buoni sentimenti, dell'amicizia, dei valori umani e del bene sul male. Perché ricordare tutto ciò? Semplice, perché la trama del gioco in questione altro non è che quella sopra esposta.



In Giappone qualcuno mi ama. Aspetto da tempo immemore prodotti psicologicamente destabilizzanti e questo mese, oltre a Tekkaman, mi ritrovo con immenso piacere anche questo Mazinga Z. Ho sempre desiderato pilotare uno dei tozzi robottoni giapponesi che la televisione italiana ci propinava una dozzina di anni fa, nel contesto di un gioco che non fosse il solito gioco di ruolo o "super deformed" e Mazinga Z è la classica ciliegina sulla torta, uno di quei prodotti che fa ben sperare per il futuro. Scusate se mi ripeto, ma ancora una volta lo squallore-divismo torna alla grande: dal mecha design del tutto infantile (nel 1972, si sa, non si andava molto per il sottile) ad ambientazioni e robot nemici clonati direttamente dal cartone animato. Tutti i nostalgici che, come me, ricordano ancora la vecchia serie televisiva di Mazinga Z sentiranno l'adrenalina salire e scendere alla velocità della luce nel rendersi conto che il gioco che si ha d'innanzi annovera vecchie glorie quali Kabuto, Ashura, Boss e Inferno. Chi se li dimentica? Ah, che nostalgia... Non temete se siete fra quei due o tre sfortunati che conoscono Mazinga Z solo per sentito dire: questa è la cartuccia che vi permetterà di apprezzarlo per quello che è: un mito. Beh, ora non rimane altro che aspettare Godzilla, Jeeg Robot D'acciaio e, chissà, magari anche Goldrake...

MERENDA PIER FRANCO

QUANDO UDRAI UN FRAGOR A MILLE DECIBEL...

Ah, che impresa ritrovare le vecchie colonne sonore di Mazinga Z. Alcuni brani intercalati nel gioco altro non sono che il rifacimento delle deliranti sigle nipponiche della serie televisiva, così come alcune immagini che costituiscono gli intermezzi in stile cartoon che fanno la loro comparsa fra un'azione e l'altra (una vera e propria chicca per gli aficionados...). Si parte dall'emersione di Mazinga Z dalla piscina antistante la base e dall'aggancio del Jet Pilder (l'"aliante slittante", lo squallido nome con cui è stato ribattezzato in italia) nella testa del robot. Da qui sino alla fine del gioco è storia: Koji, nipote del dottor Kabuto, Sayaka Yumi che pilota Aphrodite-A (il robot antropomorfo dalle sembianze femminili), il diabolico Barone Ashura, coesione in un unico corpo di un'entità maschile e di una femminile, nonché il decrepito dottor Inferno e, udite udite, Boss, il lardoso teppista di periferia e il suo famigerato (e del tutto simile per quanto riguarda le proporzioni...) Boss Robot: chi non ha mai sogghignato una volta nell'assistere alle sue sfortunate e assai poco redditizie peripezie? Tutto ciò è compreso in 8 mega di cartuccia oltre, naturalmente, alle parti di pura e semplice azione.





...GIU' DAL CIEL PIOMBERA' MAZINGER!

I colpi con cui potete aggredire gli avversari che vi si parano incontro sono guarda caso clonati pari pari dalla serie televisiva, così come i robot principali che dovrete affrontare durante lo svolgimento dell'azione. Ricordate che a volte la miglior difesa è la fuga e, se siete in vena di balzellare via allegramente, sappiate che il vostro robot è in grado di spiccare saltelli molto poderosi. Se tuttavia siete determinati a menare unicamente le mani, potete, ad esempio, servirvi di prese da wrestling e proiezioni volanti degli avversari che tanto ricordano quelle di altri beneamati picchiaduro, nonché di Rocket Punch (il famigerato "pugno a razzo") e Dush Kick (o "stivale perforante"; così almeno affermavano i doppiatori italiani...). Ah, già che siamo in tema di parti anatomiche: non ricordate per caso quali erano le armi in dotazione ad Aphrodite-A?

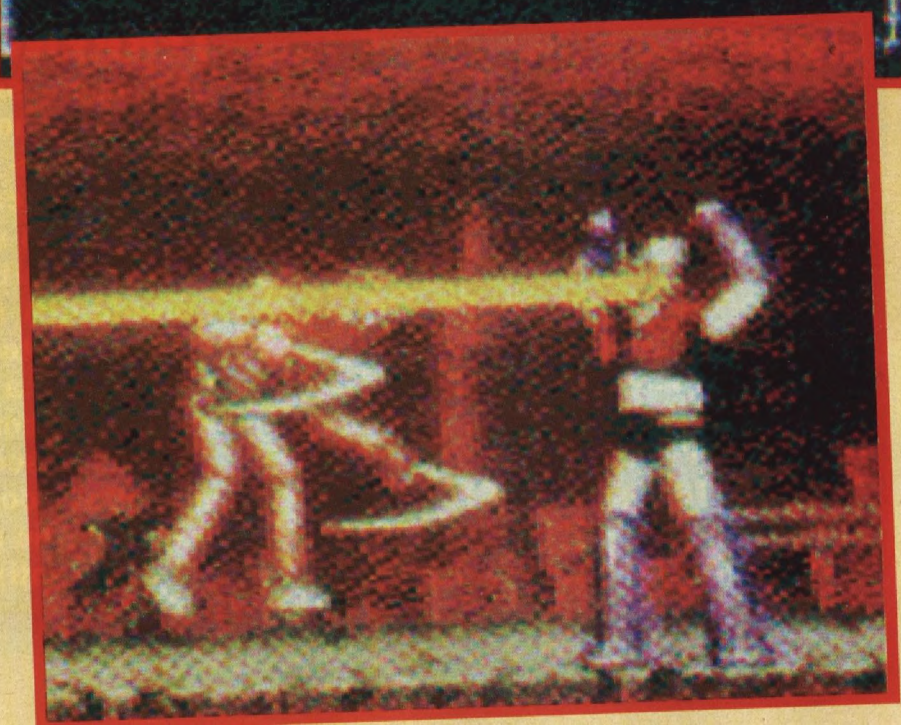
VELOCE DISTRUTTORE, COME UN LAMPO NON DA'

SCAMPO-O-OOO...

Vi pare che un robot della portata di Mazinga Z possa limitarsi a combattere esclusivamente a mani nude? Non pensate, ad esempio, che il riquadro in basso, al centro dello schermo e recante la scritta Weapon possa visualizzare i tipi di armi speciali di cui si può fruire? Queste, oltre che recare all'avversario un danno fisico più consistente, sono l'unico mezzo di offesa quando fra voi e il robot nemico si pone un olstacolo insormontabile quale un burrone. Niente panico poiché disponete di armi di tutto rispetto, e cioè:
RUST HURRICANE, attraverso il quale Mazinga è in grado di produrre uragani artificiali.
WIND BEAM ovvero un fascio di energia che si scatena dalla grata del volto di Mazinga Z.
BREAST HURRICANE, un fascio energetico di dimensioni notevoli che scaturisce dalla V spezzata che Mazinga Z ha sul petto.
Come? No, il Raggio Protonico è un'esclusiva di Jeeg...







Non ho parole. Veramente. Come poter descrivere l'entusiasmo, la commozione, il delirio provato nel controllare col joypad uno dei più grandi miti della mia infanzia televisiva? Questo Mazinga Z è veramente, almeno per quanto mi riguarda, un sogno divenuto realtà. Dopo tante apparizioni in pallosi RPG e simulazioni sportive "super-deformed" (vi ricordate di un certo SD-Dodgeball?) il poderoso automa creato da Go Nagai ha finalmente trovato la sua perfetta dimensione videoludica. Mazin Saga, con le sue sezioni picchiaduresche alla Ultraman, aveva già mostrato la strada da seguire, e Mazinga Z ne amplifica al massimo il godimento intrinseco. I mazingofili convinti, come me, troveranno in questa cartuccia pane per i loro denti; fra buoni e cattivi, umani e robot, nessun personaggio della serie televisiva manca all'appello, e tutti sono riprodotti nel magico stile della Toei. Che dire poi delle sequenze interlivello tratte direttamente dal cartone animato, con Mazinga che al comando di Koji (ovviamente in lingua originale, ma ugualmente galvanizzante) fuoriesce dalla piscina dell'Istituto Fotoatomico e, in sottofondo, un eccellente adattamento della sigla musicale originale (quella giapponese, s'intende)? Semplicemente orgasmizzante! Insomma, siate o meno fans della serie televisiva, Mazinga Z è un gioco da non perdere AS-SO-LU-TA-MEN-TE! Ma del resto, se appartenete alla prima categoria di persone, non c'è neanche bisogno che ve lo dica, vero?

FABIO D'ITALIA

SUPER NES

BANDI

SVILUPPATORI INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA **92** *Sprite ed ambientazioni tali e quali il cartoon*

SONORO **89** *Carismatiche le musiche... ...un po' meno gli effetti sonori*

GIOCABILITA' **93** *Prosegue stupendamente in crescendo*

LONGEVITA' **92** *Non troppo difficile ma lo rispolvererete più volte*

GLOBALE **92** *Un titolo da annoverare assolutamente nella videoludoteca privata.*

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCA TORI:	1
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	GIAPPONESE

SUPER NES

ELITE

SVILUPPATORI RAGE

SPORTIVO

Scrooling del campo fluido e giocatori ben disegnati.	89	GRAFICA
Ottimi gli effetti durante il gioco.	85	SONORO
Piuttosto primitivo nelle azioni di gioco.	74	GIOCABILIT A'
Parecchie opzioni... ...ma è il gioco in se che non "regge".	80	LONGEVIT A'
Un gioco di calcio irrimediabilmente medio, nonostante le molte opzioni	75	GLOBALE

AZIONE
STRA TEGIA
DIFFICOL TA'

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: UFFICIALE
N° GIOCA TORI: 1-2
CONTINUE: NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 2
CARTUCCIA: UFFICIALE



STRIKER

Ebbessì, quando si parla di calcio non ci si può che rifare alla cara e vecchia Europa. Oddio, Super Formation Soccer non era malaccio, ma il Supernessy ha avuto bisogno che gli arrivasse un buon Super Kick Off del vecchio continente per scoprire la vera giocabilità calcistica suprema. Quando arriverà anche Sensisoccer, gli snessisti potranno dire di avere avuto il massimo. Poi magari arriverà Goal, e sarà la vera apoteosi (ma stai zitto! - Simon). A proposito, nel frattempo vogliamo provare Striker?



All'inizio Striker fa una buona impressione: prima per la quantità di opzioni, poi appena si gioca per il buon lavoro svolto con la grafica dai programmatori. L'effetto prospettico del campo è perfetto e i giocatori si muovono in maniera realistica. La giocabilità in se però non va: le triangolazioni latitano e non sarà raro il caso in cui andrete palla al piede dalla vostra area a quella avversaria e infilerete il portiere avversario. Giocando in due però le cose migliorano decisamente, anche se alla fine il gioco può sembrare soltanto qualcosa di discreto. E dire che i programmatori sono pure europei: avrei capito di più se fossero stati giapponesi, che intendono lo sport (anzi, tutto) solo nella maniera più arcade possibile.

PAOLO CARDILLO

TERRENO IN BUONE CONDIZIONI

Una delle cose che si notano subito di Striker (a parte la fanfara che sembra quella del Borgorosso Football Club) sono le tonnellate di opzioni. Si possono giocare amichevoli, campionati con girone all'italiana, coppe con girone o eliminazione diretta. Le squadre possono essere scelte da un carnet di 64 nazionali. Nei campionati si può anche scegliere il numero di squadre partecipanti che andranno poi selezionate tra le 64. Oltre a questo esiste la possibilità di giocare a calcetto al coperto. In questa "specialità" calcistica la palla non esce mai fuori dal campo ma si può anzi far rimbalzare contro le pareti che circondano il campo (che è anche una tecnica per superare l'avversario che vi sta davanti).

SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

MEGA DRIVE - MEGA CD - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - SUPER NINTENDO

Tutti i marchi citati sono di proprietà degli aventi diritto.

CONSOLES
CARTUCCE
JOYSTICKS
ACCESSORI
PERIFERICHE
SOFTWARE

MARPES®

MARPES *Europe spa*
via Montedoro, 77 - Torre del Greco - Italy
Telefono (081) 8821044 pbx - Fax (081) 8829113 G4

MARPES *of Americas*
38-08 24TH Street - Misono Bldg. - L.I.C. 11101 - New York - USA
Phone 718 6518568 - Fax 718 4724888



Col nostro Nigel Mansell che mostra a quegli Yankees una cosa a due a proposito delle corse sulla pista di Indianapols, i suoi vecchi rivali sono ora liberi di reclamare la sua corona. Sebbene non ci sia molto che possiamo fare per rimediare a ciò, c'è sempre questo F 1 che vi permette di farli fessi senza spostarvi dalla vostra comoda poltrona. Il gioco è frutto dell'acquisto da parte della Domark di una licenza per lo sfruttamento di tutto ciò che ha a che fare con il Gran Premio, e di conseguenza la software house ha potuto includere tutti i piloti di grosso richiamo così come tutti i 12 circuiti del campionato. Per darvi del mordente, i programmatori hanno pensato bene di fornirvi un auto con pneumatici, alettone e marce su misura. Bene allora, indossate la vostra tuta a prova di fuoco, uscite fuori dai box e puntate al dominio mondiale della Formula Uno!

ADDIO, AYRTON!

Tutti i più grandi piloti di Formula 1 sono presenti in F 1, eccetto Ayrton Senna, i cui diritti di sfruttamento in un gioco appartengono alla Sega. Assieme a costoro, ci sono tutti i circuiti del Grand Prix, incluse piste celeberrime come quelle di Silverstone e Monaco. Tutte le piste sono state riprodotte basandosi sulle mappe originali, quindi potete aspettarvi lo stesso tipo di impegno che i veri campioni di Formula Uno affrontano. Iniziate ogni corsa senza sapere minimamente cosa giace davanti a voi. Tutto ciò che vi viene mostrato è una mappa che non dà alcuna indicazione del tipo di curve tortuose che il circuito ha in serbo per voi. Fortunatamente avete a disposizione un numero infinito di tentativi per ottenere la qualifica su ogni pista, quindi i primi giri possono essere effettuati con la velocità di una lumaca in modo da acquistare familiarità con il circuito.







F1 è abbastanza veloce da indurre persino Sonic a fare le valigie ed eclissarsi con una espressione di disgusto sul suo volto. Non c'è mai stato nulla di simile a questo sul Megadrive prima d'ora. Benché l'opzione del "doppio" suoni bene sulla carta, è in realtà alquanto spiazzante in quanto ci si trova entrambi contro i corridori pilotati dal computer e c'è talmente tanta roba sullo schermo che è difficile concentrarsi. L'unica cosa stupida di questo gioco è il modo in cui la vostra auto si leva in volo quando ci si schianta contro un cartellone o un altro veicolo. Ignorate questo particolare e avrete una delle migliori, e attualmente più veloci, simulazioni automobilistiche mai viste.

PAUL RAND

DA UN ESTREMO ALL'ALTRO

Non importa quanto siete bravi nei giochi di guida: la velocità di F1 vi troverà impreparati. Poiché le vere automobili di Formula Uno non sono molto robuste, il gioco presenta parecchie stupide modalità di gioco nelle quali le auto sono molto più lente e si danneggiano con maggiore facilità. Persino i piloti rivali sono più gentili, concedendo ampio spazio per superarli. Soltanto degli imbecilli giocano a questo livello; i veri corridori, d'altro canto, optano per il livello Expert, nel quale le auto corrono a velocità quasi doppia rispetto al normale e vanno fuori strada non appena la fiancata riporta un graffietto.

ANCORA LI'?

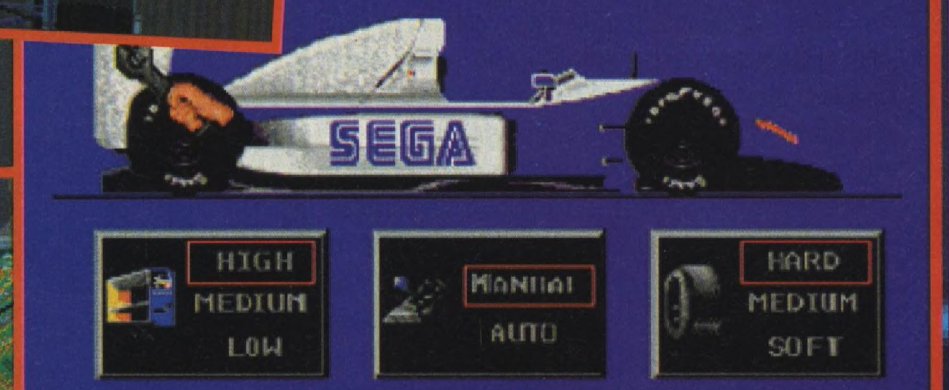
Starete probabilmente pensando che questo gioco non ha un aspetto particolarmente impressionante, e avete ragione. Non ci sono molti oggetti ai lati della strada né molte insidie, perché il gioco eccelle sotto un altro aspetto: la velocità. Ragazzi, quanto è veloce questo gioco! Un minuto prima siete fermi alla griglia di partenza e un secondo dopo i meccanici devono trascinarvi ai box per riparazioni. E come se il gioco non fosse abbastanza veloce, c'è pure un opzione per lo sfruttamento di un turbo con cui fare i conti. Qui il gioco fa a meno di una parte del cruscotto cosicchè tutto quanto va molto più veloce. E' poi possibile vedere più pista, il che è dannatamente utile in quanto il gioco si muove ad una velocità maggiore del 20 per cento.

F1 è venuto dal nulla sugli scaffali in un batter d'occhio, esibendo il tipo di velocità che renderà celebre il gioco. E' più veloce di Speedy Gonzales La grafica è semplice quanto basta per mantenere alta la velocità ma purtroppo i percorsi sono spartani - sulla strada non c'è niente, a parte tralicci e l'occasionale ponte. Questo significa anche che l'accuratezza dei differenti circuiti è stata compromessa: non ricordo alcun tratto con tre corsie sulla pista di Monaco! Ciò che non è stato compromesso è la pura velocità del gioco. E' fantasticamente veloce: perfetto per qualsiasi patito della velocità!

GARTH SUMPTER









MEGADRIVE

DOMARK

INTERNI

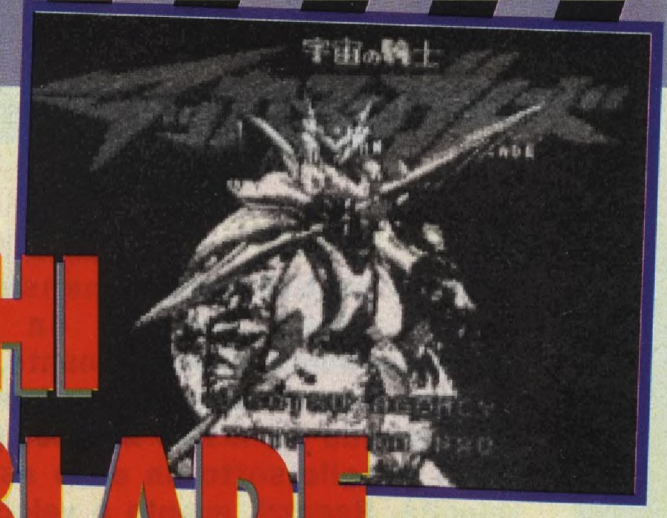
SPORTIVO

GRAFICA	85	Poligoni scarni ma dannatamente veloci!
SONORO	75	Bei rumori al passaggio dei bolidi e uno splendido effetto per il rombo del motore
GIOCABILITA'	89	Più realistico di così non si può!
LONGEVITA'	84	Qualche caratteristica in più non sarebbe guastata
GLOBALE	86	Il gioco di guida più veloce che si sia mai visto sul Megadrive come su qualsiasi altra console.

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: LEADER
N° GIOCA TORI: 1-2
CONTINUE: NO (SALVATAGGI)
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 4
CARTUCCIA: EUROPEA

UCHU NO KISHI TEKKAMAN BLADE



SUPER NES

SOTUS AGENCY TATSUNODO

SVILUPPATORI INTERNI

SPARATUTTO/PICCHIADURO

GRAFICA **90**
Bellissimi gli sprite
I fondali lasciano talvolta a desiderare

SONORO **90**
Musiche di grande atmosfera ed effetti nella norma

GIOCABILITA' **91**
Immediato e divertente soprattutto agli inizi

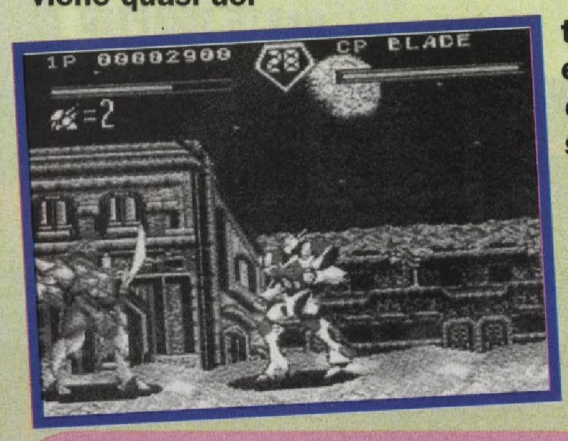
LONGEVITA' **89**
Scontri a volte impegnativi e senzione a scorrimento non troppo difficili.

GLOBALE **90**
Bella conversione di una serie di successo.

AZIONE ●●●●○
STRATEGIA ●○○○○
DIFFICOLTA' ●●●○○

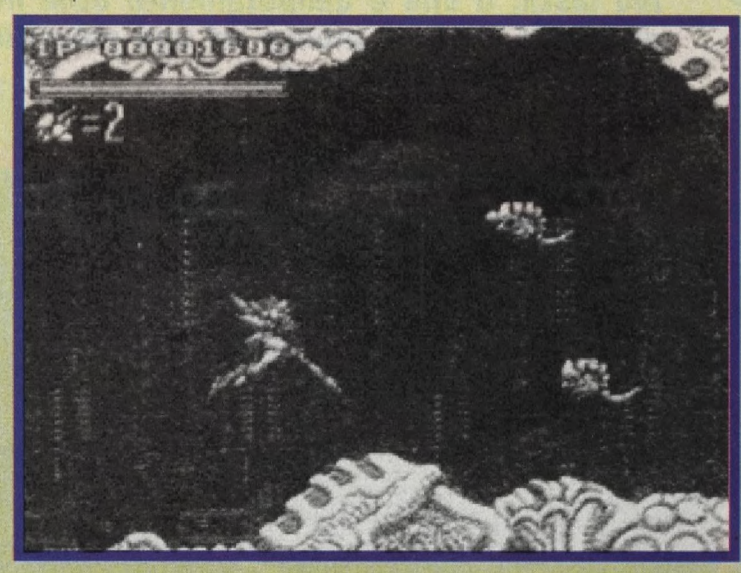
MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCA TORI: 1-2
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: GIAPPONESE

Generalmente le lotte futuristiche e fantascientifiche, sia in campo di animazione che in campo videoludico, ci vengono presentate come epiche battaglie fra enormi incrociatori stellari o fra "mecha" corazzati all'inverosimile e dotati di qualsiasi arma che l'intelletto umano possa creare. Il concetto di lotta corpo a corpo viene quasi del



tutto ignorato e ciò che conta di più sembra essere unicamente il potenziale bellico che si è in grado di sprigionare.

Il prodotto che ci troviamo a recensire riporta un pochino alla ribalta il vecchio mito legato ai guerrieri e alle loro armature (tanto caro agli amanti dei Cavalieri dello Zodiaco) reinserendolo in un possibile futuro di lotte nell'iperspazio e dotandolo di un look decisamente più metallico e cyberpunk, rendendo l'atmosfera generale più tetra, cruda e violenta.





E' stupefacente la maestria con cui i programmatori giapponesi sanno convertire le maggiori serie animate in giochi di altrettanto buona fattura (almeno quasi sempre poichè non si può dire, ad esempio, che Gundam abbia soddisfatto più di tanto). Nel caso specifico di Tekkaman Blade l'atmosfera cyberpunk che caratterizzava la versione animata è rimasta pressochè inalterata e gli sprite ricalcano virtualmente le intricatissime armature della serietelevisiva. Le fasi a scorrimento orizzontale sono generalmente di buona fattura mentre a volte i fondali non rendono certo giustizia al resto del gioco. Gli scontri one on one risultano essere ben congegnati, mai troppo scontati e di difficoltà piuttosto elevata anche se, con una buona dose di pratica, non risulterà particolarmente difficile addentrarsi nel gioco. Il tema musicale, tratto direttamente dalla versione animata, rende l'atmosfera ancor più cupa e diabolica, tipica del clima instabile e claustrofobico che si può respirare durante gli scontri fra Tekkaman e Tekkaman Evil. Un prodotto abbastanza singolare dunque, giocabile quanto basta per non venire surclassato troppo da altri classici quale Mazinga Z, dotato di buona grafica e buon sonoro e soprattutto legato ad un mitico personaggio dell'animazione giapponese. Cosa desiderare di più?

PIER FRANCO MERENDA

VIVISEZIONE DI TEKKAMAN

In Tekkaman Blade si possono contraddistinguere due sezioni principali: una a scorrimento orizzontale, in cui vi ritrovate a svolazzare attraverso cunicoli infestati da amenità aliene, ed una in cui vi ritrovate faccia a faccia con un guerriero in armatura simile al vostro. Se, nella serie tv, Tekkaman poteva disporre unicamente di armi quali frustino (in puro Indiana Jones style) e lancia, non crediate di essere, in questa trasposizione su Super NES, molto più fortunati di lui. Il massimo lusso che potete concedervi è quello di blastare l'avversario da una distanza leggermente superiore tramite l'ausilio di una lancia a due punte, per cui lo svolgimento dei duelli con i Tekkaman Evil costituisce una curiosa variante dei soliti duelli a mani nude a calco dei più classici picchiaduro. Una sorta di Street Fighter futuristico, se vogliamo...

GAME GIOCANDO® GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5539134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®



Super Side Kicks



3 Count Bout

PROSSIME USCITE

SETTEMBRE: (Fighting) Art of Fighting II
OTTOBRE: (Fighting) Fatal Fury Special
NOVEMBRE: (Comical) Top Hunter
DICEMBRE: (Fighting) The Survivor
Samurai Shodown
£. 470.000 - Soci 430.000

NEO GEO CLUB



World Heroes 2



Samurai Shodown

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

PERCHÈ CONVIENE? I° Noleggio gratuito II° Assistenza Tecnica Gratuita
III° Novità in anteprima + adesivi e posters IIII° Sconti eccezzionali ECCO PERCHÈ !!

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

Consegna in contrassegno in tutta ITALIA

OFFERTA DI SETTEMBRE

Super Side Kicks	Art Fighting	Andro Dunos	3 Count Bount	World Heroes 2
Non Soci £. 380.000	Non Soci £. 340.000	Non Soci £. 290.000	Non Soci £. 370.000	Non Soci £. 410.000
Soci £. 320.000	Soci £. 310.000	Soci £. 250.000	Soci £. 320.000	Soci £. 370.000

QUESTE OFFERTE SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO

Console, più Memory Card
£. 630.000

CLUB NEO GEO

Offerta Stellare
Console, più Gioco (con stella)
£. 690.000

Listino Prezzi

★	Magician Lord	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 80.000	★	Super Baseball in the Year 2020	Sconto Quantità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
★	Riding Hero	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 70.000		Robo Army	Sconto Quantità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
★	Ninja Combat	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 80.000		Thrash Rally	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 185.000
★	Cyber Lip	Sconto Quantità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	★	Fatal Fury	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
★	League Bowling	Sconto Quantità	£ 90.000	Soci	£ 70.000	★	Soccer Brawl	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
★	Top Player Golf	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 100.000		Football Frenzy	Sconto Quantità	£ 250.000	Soci	£ 215.000
★	Ghost Pilot	Sconto Quantità	£ 190.000	Soci	£ 140.000		Mutation Nation	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
★	King of the Monster	Sconto Quantità	£ 190.000	Soci	£ 150.000		Ninja Commando	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
★	Blue's Journey	Sconto Quantità	£ 140.000	Soci	£ 110.000		Last Resort	Sconto Quantità	£ 275.000	Soci	£ 240.000
	Crossed Sword	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 180.000		King of the Monster II	Sconto Quantità	£ 250.000	Soci	£ 215.000
★	Eight Man	Sconto Quantità	£ 210.000	Soci	£ 180.000		Baseball Star Professional II	Sconto Quantità	£ 250.000	Soci	£ 215.000

Per chi ha il cuore a forma di JOYSTICK

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

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

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

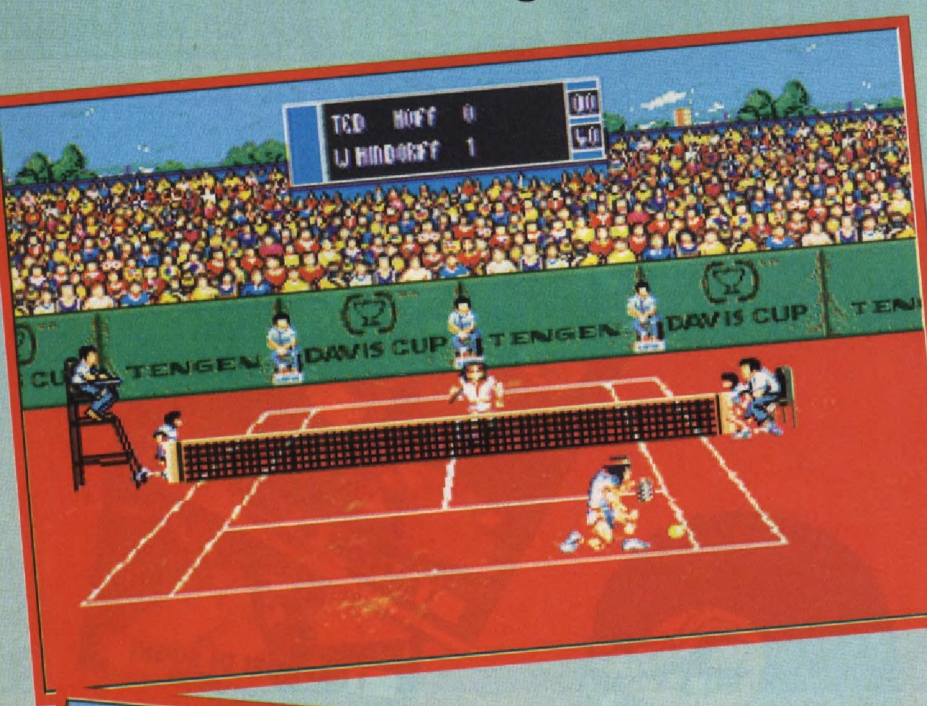
ATARI: Lynk

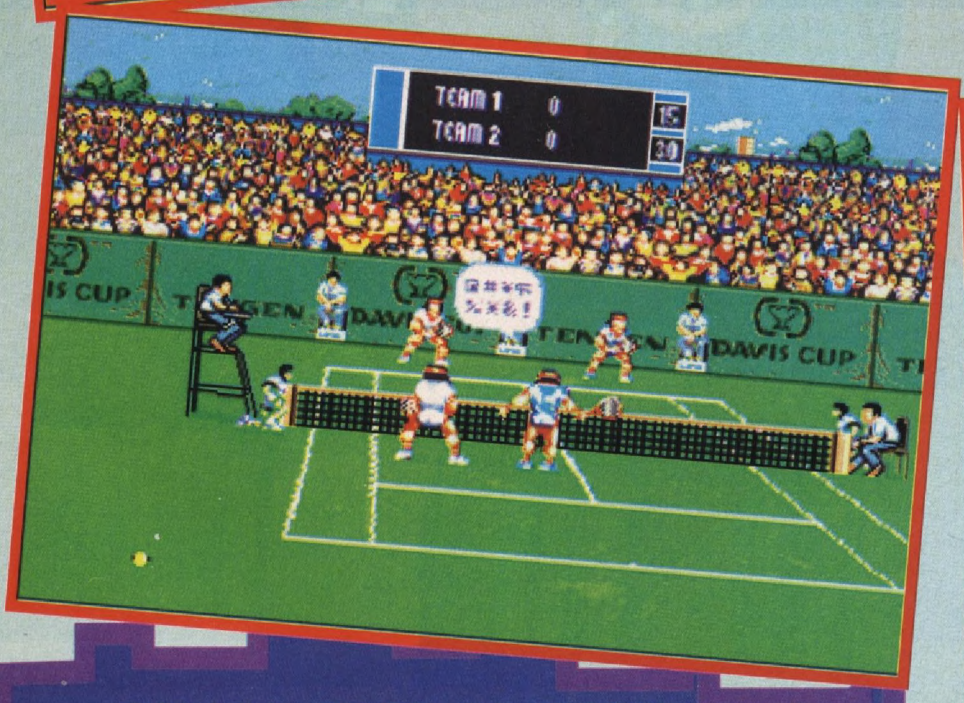
Venite a trovarci... abbiamo i prezzi più bassi di Roma

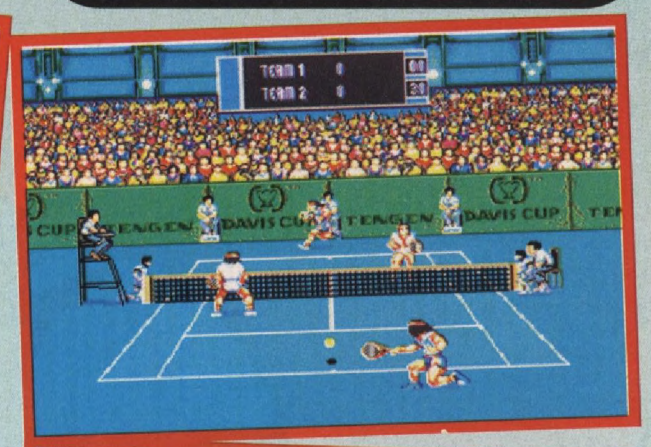
Via F. PALASCIANO, 105 - 00151 ROMA
TEL. 06/58.20.14.57 - FAX 06/58.20.14.65 (online 24h)

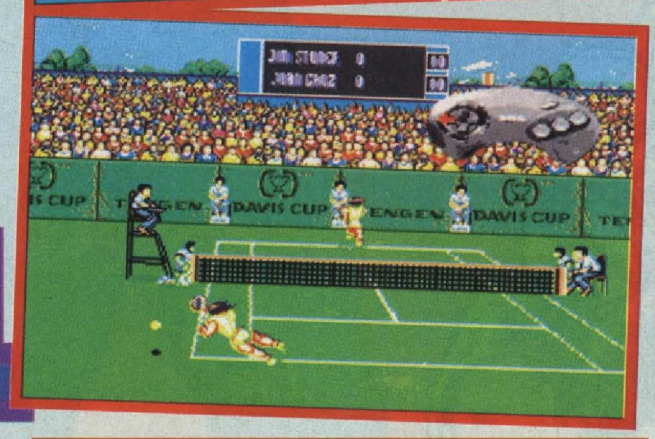
DAVIS CUP TENNIS

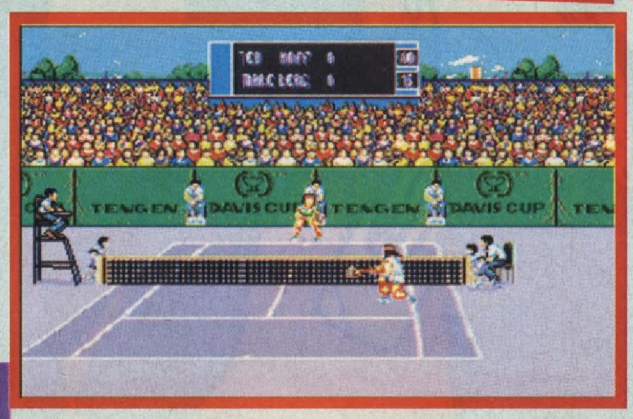
Proprio nel momento in cui scrivo l'Italia sta per scendere in campo con l'Australia nella famigerata Coppa Davis. Al momento in cui leggerete voi lettori ci potranno essere stati due verdetti: la vittoria dell'Italia (seeeeh) o la sconfitta, ma una cosa dovete ammetterla: i vari tornei individuali di Wimbledon, Parigi e il resto saranno anche esaltanti ma volete mettere lo spirito nazionale di vedere un Nargiso crollare eroicamente sotto le pallinate dell'avversario, Pescosolido che si fa venire tragicamente un crampo globale, o Camporese che non scende nemmeno in campo per farsi operare? Ehm... porca miseria ragazzi, col tennis siamo messi proprio male!











Eccomi là, fratelli lettori, che mugugnavo sull'assenza di sacrosante pallinate con cui nutrire il mio adorato Megadrive, quando all'improvviso ecco giungere ben due giochi di tennis nel giro di pochi mesi. Ma se Amazing Tennis mi aveva colpito soprattutto per il suo realismo, con i suoi sprittoni colossali, Davis Cup fa veramente presa per l'incredibile ritmo del gioco. Non c'è assolutamente spazio per tirare il fiato, e quando avete completato il torneo potete portare il vostro tennista in giro per il mondo a sfidare il meglio del meglio. Nel complesso, un prodotto buono quanto Amazing Tennis, dipende però se privilegiate l'azione al realismo o viceversa. Se preferite la prima, avete sicuramente trovato il gioco che fa per voi.

PAUL RAND

QUELLO SPORCO ULTIMO SET

Vi sembrerà strano ma il pezzo forte di Davis Cup tennis sono proprio i doppi. E' qui che infatti l'azione si fa davvero furiosa e vi tiene incollati allo schermo. Anzi, direi che è ancora meglio se il vostro compagno è computerizzato: è molto difficile infatti che due compagni umani riescano a trovare la giusta coordinazione per sconfiggere la coppia computerizzata. Comunque, non manca la possibilità di esibirsi in tornei individuali facendo carriera: all'inizio si parte con 20000 $ e bisogna iscriversi a vari "meeting" tennistici e possibilmente vincerli per intascare qualcosa. Ultimo particolare: esiste l'opzione per giocare in split-screen, se lo si desidera.

MEGADRIVE

TENGEN

SVILUPPATORI INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	80	*Buona animazione dei giocatori Campo piccolo*
SONORO	66	*Solo qualche parolina campionata e le urla della folla*
GIOCABILITA'	86	*Frenetico e vario*
LONGEVITA'	88	*Molti avversari da affrontare e vari modi di gioco*
GLOBALE	87	*Ottimo: tanti colpi differenti e ritmo infuriato*

AZIONE ●●●●●
STRATEGIA ●○○○○
DIFFICOLTA' ●●●○○

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCA TORI: 1-2
CONTINUE: NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: AMERICANA

SIMULMONDO

PROSSIMAMENTE



© 1993 SIMULMONDO srl
SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà
TEX-DYLAN DOG-MARTIN MYSTERE © 1993 S. Bonelli Ed.
DIABOLIK © 1993 Astorina Nuova By A. & L. Giussani
L'UOMO RAGNO © 1993 Marvel Entertainment Group. Inc.
All Rights Reserved

ADVENTURES

LE GRANDI NOVITÀ DELL'AUTUNNO

Le Simulmondo Adventures compiono un anno di vita, e dopo il successo che ci avete tributato, abbiamo deciso di darvi ancora di più!
Da settembre in tutte le edicole, troverete grandissimi cambiamenti su tutte le nostre serie e, tra pochi mesi, potrete interagire altri due miti del fumetto italiano ed internazionale:
MARTIN MYSTERE e L'UOMO RAGNO!

A SOLE 16.900 LIRE DUE DISCHI PC E AMIGA UN ASTUCCIO DA COLLEZIONE E UN ALBO INTERATTIVO

• STILE DELLE AVVENTURE INTERATTIVE
Nuovo e più emozionante coinvolgimento nell'interazione delle avventure! Moltissime animazioni stupende!

• GRAFICA STUPENDA
Rendering, ray tracing, grafica disegnata ad aerografo e animazioni digitalizzate!

• COLONNA SONORA INTERATTIVA
Gli effetti speciali sono legati alle situazioni che state simulando!

• DIALOGHI INTERATTIVI
Importanza decisiva nelle scelte dei dialoghi!

• INSTALLAZIONE
L'installazione dell'avventura è diventata la più semplice possibile!
Anche chi non ha mai giocato potrà accedere facilmente al gioco!

• LOAD & SAVE
Potrete salvare e ricaricare le situazioni che state giocando in qualunque momento dell'avventura!

• ALBI INTERATTIVI
Gli albetti sono diventati più completi e densi di informazioni tecniche e aiuti!

• LINEA CALDA
La linea calda raddoppia! Da settembre viene estesa di un'ora:
dalle 17 alle 19!

A SETTEMBRE IN EDICOLA TEX SUPERSPECIALE «PIOMBO CALDO»

RC PONTECCHIO MARCONI (BO)

MORTAL KOMBAT

Avete letto le previews, sfogliato altre riviste di settore per saperne un pochino di più, ma solo CVG vi regala la prima recensione dell'immortale picchiaduro della Acclaim: Mortal Kombat! Con Street Fighter 2: Championship Edition ancora in "sala d'attesa", la Acclaim potrebbe benissimo fare un irruzione e prendersi le lodi che spetterebbero al gioco della Capcom, e sarebbero lodi meritate. Il team di sviluppo della Probe ha dato il massimo per offrire il più grande picchiaduro che si sia visto sul Megadrive da secoli! Voi starete probabilmente aspettando la cartuccia della Capcom, ma Mortal Kombat piomberà sulla vostra console con uno schianto così potente che si lascerà dietro un cratere pieno di software ridotto in briciole!

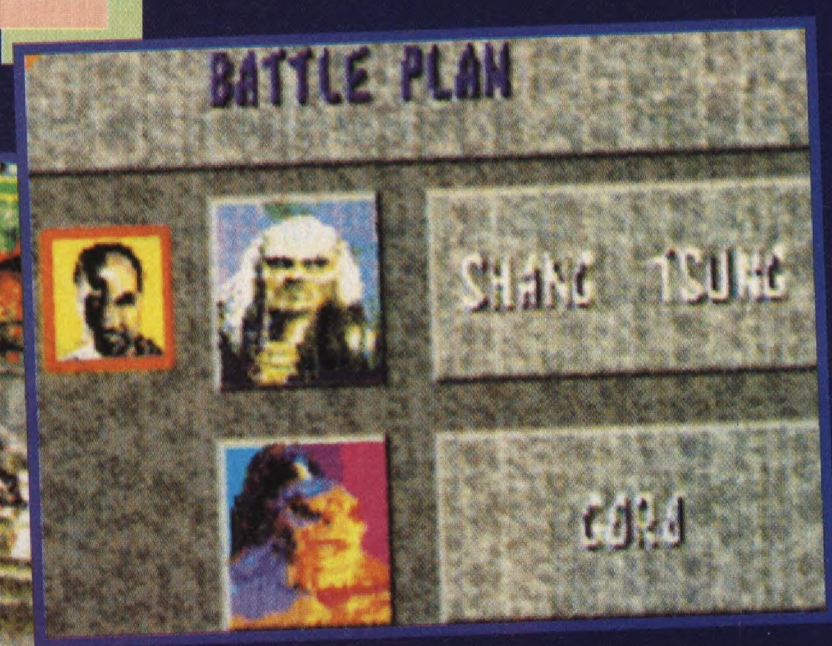
OVER THE TOP

Per arrivare all'estremità opposta del gioco e mettere le mani addosso ai boss dislocati sull'Isola di Shang Tsung dovrete liberarvi la strada da tutti gli altri concorrenti così come un sosia di voi stessi. Poi ci sono tre round di "resistenza", in ognuno dei quali combattete due differenti personaggi che vanno sconfitti con una sola barra di energia! Tuttavia, dopo ogni round la potenza del vostro personaggio ritornerà ai livelli massimi. Superata questa fase dovrete vedervela con Goro, il supercampione rimasto imbattuto per 500 volte. Sopravvivete a questo incontro vi troverete faccia a faccia con Shang Tsung in persona, contro il quale combatterete fino alla morte. Tsung può assumere le sembianze di tutti gli altri combattenti che avete sconfitto, acquistandone anche i poteri. Phew! Per un minuto ho pensato che sarebbe stato difficile!

MA IL PUNTO QUAL E'?

Nel caso vi occorra ricordarlo, la strada che porta alla vittoria richiede che portiate la barra dell'energia del vostro avversario a zero in almeno due fra tre round. Al termine della seconda vittoria la vostra malridotta vittima rimarrà stordita per alcuni secondi e Shang Tsung esclamerà "Finish Him!" Potrete quindi infliggere un altro colpo al suo corpo martoriato per completare il massacro! Sebbene Mortal Kombat sia imperniato sulla distruzione dell'avversario nella maniera più violenta possibile, la cartuccia presenta una struttura a punteggio. Il computer ricorda l'ammontare più alto di vincite in una volta sola per i nove personaggi principali, quindi se segnate una straordinaria quantità di vittorie senza essere sconfitti potete punire i vostri avversari prendendoli per i fondelli! Ci sono inoltre quattro livelli di difficoltà; molti giocatori giungeranno allo scontro finale con Shang Tsung senza difficoltà al livello Easy, ma completare il torneo al livello Very Hard è tutto un altro paio di maniche!









Mortal Kombat è già un classico! E' veloce, giocabile, ed estremissimamente brillante! Vedersi dieci film splatter in una sola serata non è sufficiente per guardare le truculentissime mosse mortali senza volgere lo sguardo da un'altra parte! E a differenza di alcune delle mosse di Street Fighter 2, il controllo è certamente più facile. E' un peccato che per ottenere il meglio da Mortal Kombat siate costretti a comprare il joypad a sei pulsanti della Sega, ma avete realmente bosogno di tirare fuori il massimo dal vostro combattente quando giocate a Mortal Kombat! Questo gioco è indubbiamente l'unica alternativa valida a Street Fighter 2. E' fantasanguinolestico!

GARTH SUMPTER



CHE COSA? VOLETE DI PIU'?

Il cheat mode per giocare nel modo arcade con sangue incorporato non è l'unica cosa che la Acclaim ha in serbo per gli acquirenti della cartuccia. C'è un altro cheat che vi dà accesso a un intero menù di delizie con le quali potete eseguire uno stupefacente assortimento di cheats. I giocatori, per esempio, possono selezionare una partita nella quale il primo combattente che riceve anche un solo graffio finisce con la faccia nella polvere. Crediti infiniti possono essere ottenuti alla pressione di un pulsante e potete attivare continuamente le mosse mortali. E un sacco di altri sfiziosissimi trucchetti.

VIETATO AI MINORI

Sebbene la cartuccia normale che installate sia priva di sangue e visceri, quelli della Probe hanno incluso un cheat mode segreto che permetterà a quella rossa sostanza di scorrere a fiumi e, cosa più importante, di eseguire le mosse mortali. Proprio così! Ci sono tutte le mosse letali per finire l'avversario, compresa quella leggendaria dell'estrazione del midollo spinale, che vede un personaggio staccare la testa dell'avversario, con tanto di sangue e colonna vertebrale a penzoloni! Siete ancora lì o siete andati in bagno a vomitare?

Ho apprezzato questa versione di Mortal Kombat più del gioco a gettone! Un lavoro migliore di questo sul Megadrive non si poteva fare. Un elogio speciale va dato alla Acclaim che ha amplificato l'aspetto violento della cosa sulla scia dell'orrorifico Night Trap. Grande musica, mosse speciali d'antologia, ottimi effetti sonori e più opzioni di quanto il manager di una squadra di football possa sperare di avere! Questo è il picchiaduro più movimentato, giocabile e divertente che io abbia mai visto sul Megadrive e probabilmente rimarrà tale per un pacco di tempo.

STEVE KEEN











MEGADRIVE

ACCLAIM

SVILUPPATORI:PROBE

PICCHIADURO

GRAFICA **85** *Generalmente buona, ma Goro non è per nulla convincente.*

SONORO **88** *Motivi di grande presa e ottime campionature (voci ed effetti sonori).*

GIOCABILITA' **90** *Una volta che avete scoperto tutte le mosse, è molto gratificante.*

LONGEVITA' **90** *Azione in quantità industriali.*

GLOBALE **90** *Il miglior picchiaduro uno-contro-uno mai visto sul Megadrive!*

AZIONE ●●●●●
STRATEGIA ●●●●○
DIFFICOLTA' ●●●●○

MEGABIT:	16
DISTRIBUZIONE:	LEADER
N° GIOCA TORI:	1
CONTINUE:	?
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	4
CARTUCCIA:	EUROPEA

ASSASSINATION BUREAU

Eccoci alla parte più gustosa: i sette protagonisti del gioco e il loro arsenale di mosse. Ogni combattente possiede due mosse speciali extra, anzi alcuni ne hanno anche tre. Alcune di esse sono migliori di altre nonchè molto più facili da eseguire nel furore della battaglia facendo acrobazie sul joypad. Eccovi il fior fiore del mucchio selvaggio:



SUB-ZERO

Sub il Ninja può congelare gli avversari con una folgore di ghiaccio, per poi sferrare loro uno sventolone omaggio!



CAGE

Attore hollywoodiano, questo facsimile di Van Damme sfrutta i suoi contatti nel campo degli effetti speciali per colpire i suoi avversari con un'accecante folgore di energia. Può inoltre sdoppiarsi per sferrare calci a duplice gittata.



SCORPION

Scorpion il Misterioso aggancia le sue vittime con un arpione e poi le trascina a sè. Usando i suoi poteri paranormali può inoltre creare una copia di sè stesso per ingannare gli avversari.



KANG

Il religioso Kang può generare una palla di fuoco che pure Bruce Lee potrebbe soltanto sognare.



RAYDEN

Soprannominato il Dio del Tuono, Rayden ha una totale padronanza sugli elementi e la sua spaventosa folgore luminosa è devastante. Abbassate la guardia per un secondo e Rayden vi spiaccicherà contro il muro trasformandosi in un siluro!



SONYA

Sonya la "bellica" usa un anello di plasma per praticare fori brucianti sul corpo degli antagonisti. Andatele troppo vicino e vi stringerà nelle sue possenti cosce (mmm...non deve essere poi così male) e vi getterà al suolo come se foste una foglia di lattuga.



KANO

Quando non usa la placca metallica che ha sul volto per elargirvi dolorose cragnate, Kang può gettare un coltellone di spaventose dimensioni per ridurre in briciole le vostre ossicine!

MAI IN UN POSTO

I combattenti si svolgono in diversi punti nell'Isola di Shang Tsung. In uno di questi il guerriero perdente viene lanciato fuori dello schermo per finire infilzato sopra un gruppo di paletti accuminati! Se siete fortunati potreste addirittura imbattervi nel Ninja Verde, che saltella di quando in quando prima di sferrare un colpo allo scopo di provocarvi. Il Ninja semina indizi che rivelano in quale livello può essere trovato. Uno dei momenti più belli si trova alla fine del gioco quando scoprite la vera ragione dell'entrata del vostro personaggio in questa sanguinolenta impresa e cosa egli farà quando lascerà l'arena. Poi i nomi degli attori che hanno prestato il loro volto ai personaggi del gioco scorrono per chiudere il sipario.





VIVI E LASCIA MORIRE

RAYDEN

Nell'affondo finale il Dio del Tuono si inclina in avanti e spara una folgore alla vostra testa, facendola esplodere: Scanners docet!





SUB-ZERO

Eccola qui la famigerata mossa! L'uomo di ghiaccio colloca tranquillamente le proprie mani intorno alla vostra testa, e con una sola agile mossa, la strappa dal vostro corpo, spina dorsale e tutto!



SONYA

La tipa in tuta di lycra lancia con grazia una sfera arancione che vi frigge la pelle riducendovi a uno scheletro fumante!



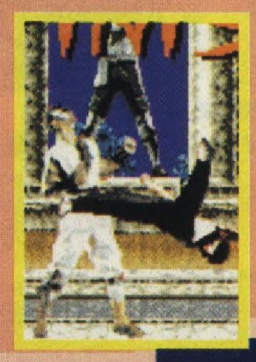
KANO

Un poderoso colpo dato col suo pugno semi-stretto è sufficiente per sfondare la cassa toracica di un nemico estraendone il cuore ancora pulsante ed esibendolo davanti ai suoi occhi!



CAGE

Con un solo montante può staccarvi la testa mandandola in orbita!



KANG

Niente è troppo truculento per questo emulo di Bruce Lee. Provate a sistemarlo con un semplice sgambetto e un uppercut di quelli potenti e vedrete.

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

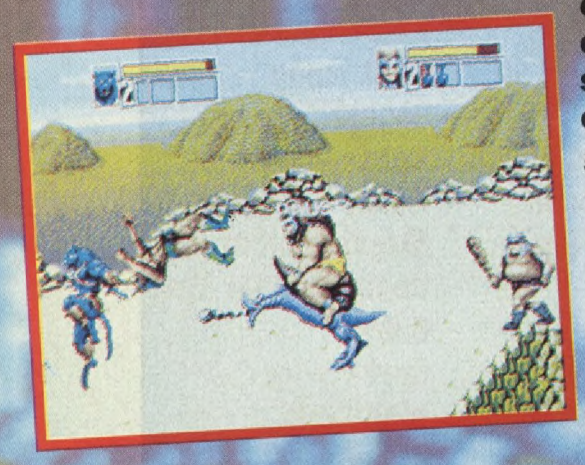
MODIFICA MEGA CD GIAPPONESE PER LEGGERE MEGA CD AMERICANI L. 180.000

MOVE YOUR BODY

Oltre alle canoniche partite a uno o due giocatori, in Golden Axe 3 esiste anche la possibilità di giocare un uno-contro-uno alla Street Fighter, scegliendo tra i quattro personaggi più un uomo-aquila (che nel gioco "normale è un vostro nemico). In entrambi i casi comunque si tratta di scatenare la quantità di mosse di cui i programmatori hanno dotato i personaggi e bisogna dire che sono di una quantità non indifferente! Oltre a una mossa di difesa, abbiamo la rincorsa (due rapidi movimenti nella stessa direzione) che può essere seguita da un attacco, oppure da un salto+attacco. Tenendo in basso il joystick mentre siete in aria, la mossa sarà ancora più micidiale. Il salto da fermo può anche essere doppio (alla Super Ghouls'n Ghosts), mentre non mancano le prese con cui tormenterete gli avversari di cazzotti, calci e morsi, ma potrete anche scaraventarli via con un classico lancio. Tenendo premuti contemporaneamente i tasti di salto e attacco potrete colpire contemporaneamente avversari a destra e sinistra, e non manca infine una vera e propria mossa speciale con successione di movimenti più salto e attacco premuti in contemporanea. E naturalmente ogni personaggio interpreta ogni mossa a suo modo (l'Uomo-Pantera quando corre si mette a quattro zampe) per un repertorio di mazzate tutto da scoprire!

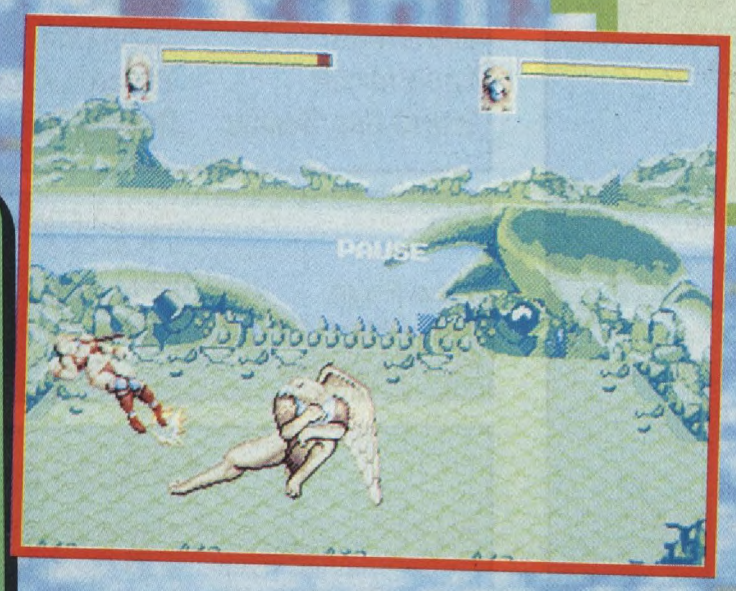
GOLDEN AXE 3

Mai un po' di pace nell'universo dell'Ascia d'Oro: prima combatti con entità di cui nemmeno ti saresti immaginato l'esistenza, poi riposi accanto al fuoco e un gruppo di nanetti ti gironzolano attorno con il loro piccolo carico di magie. Chessifa? Si combatte, come succede ormai da secoli e come sempre continuerà a succedere. E come la mettiamo con la pallosa routine di ogni giorno? Sempre lì a sguainare e colpire, sguainare e colpire: basta! Mi ritiro a fare l'arrotino in qualche villaggio vichingo!

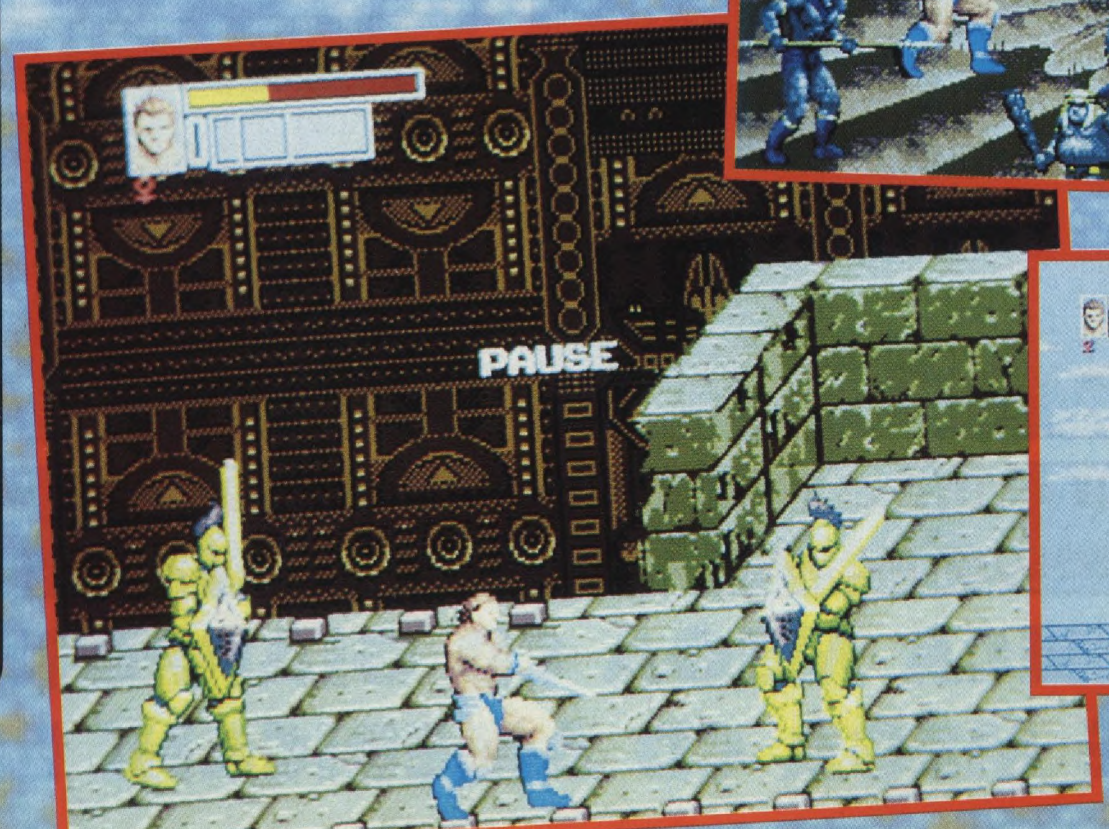


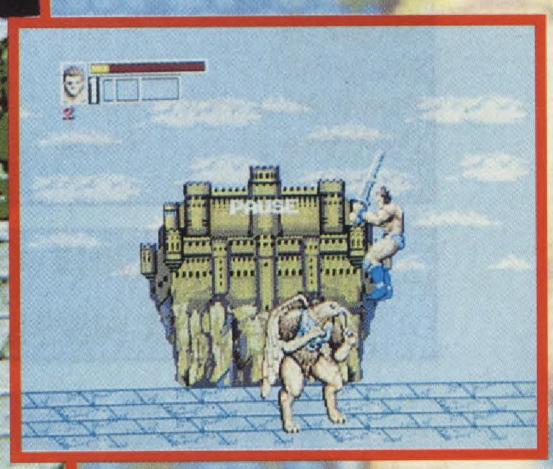
QUANDO GLI STERODI NON C'ERANO

Il carnet di eroi di questa terza puntata di Golden Axe comprende quattro nerboruti, irsuti e colossuti energumeni (che strano, eh?) pronti a fare sfracelli in un mondo in cui Bene e Male si scontrano quotidianamente: a partire dalla vostra sinistra (vabbè, è un modo di dire...) abbiamo un tipico eroe medio di quattrocento quintali (nomi in giapponese: sorry!) con una spada oblunga (potrebbe infilzare un Boeing 747 a quota massima), la figlia di Arny Schwarzenegger con spada in pugno, un superbestione con chioma stile-Blanka e un uomo-pantera. La cosa più interessante di tutto questo è che ognuno ha una notevole quanità di mosse e magie personalizzate, che fanno davvero impallidire le precedenti versioni di Golden Axe. Date un'occhiata al box apposito!



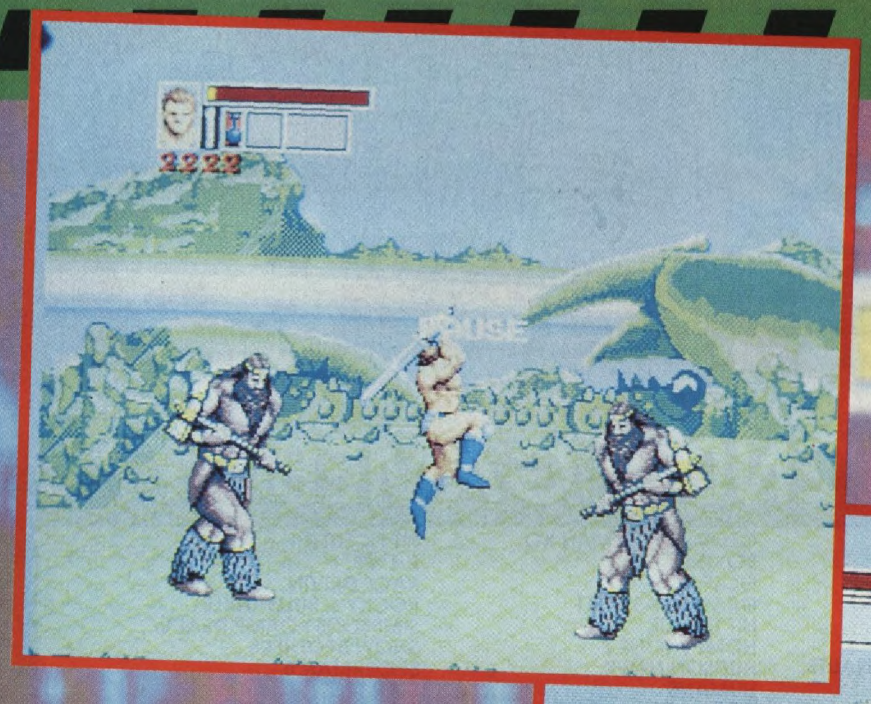


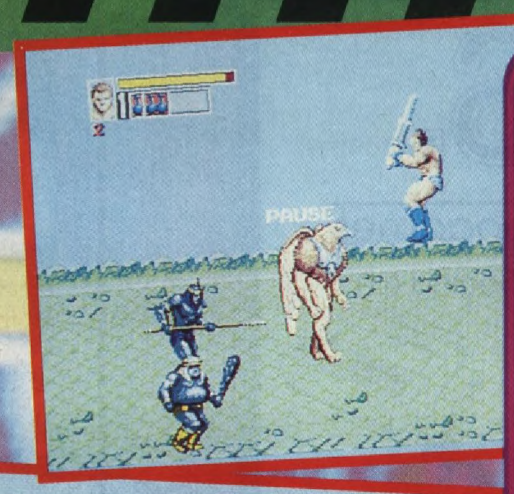


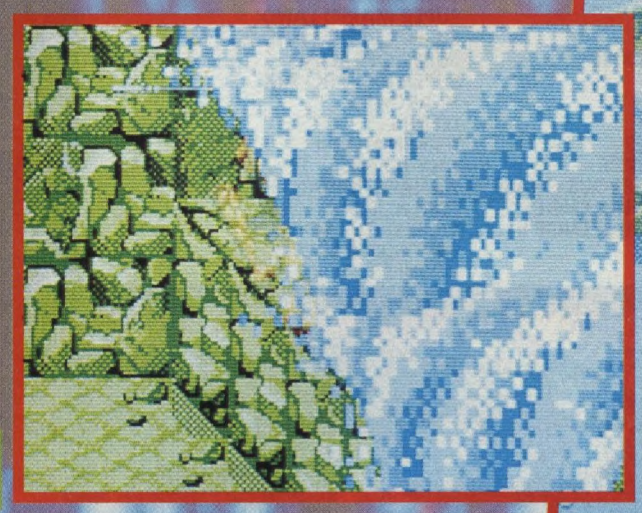


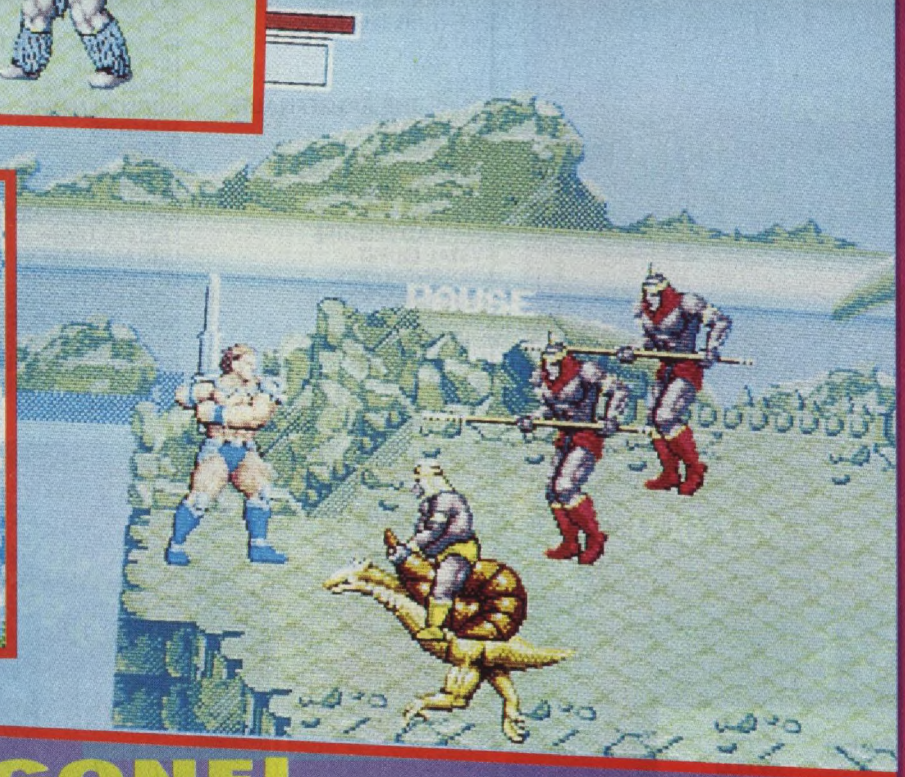
Ora ho capito: alla Sega della sua serie di Golden Axe non gliene frega niente. Scusate la drasticità, ma dopo aver visto il primo seguito che era praticamente identico all'originale mi aspettavo che si riscattassero in un eventuale terzo capitolo. E ora che è arrivato sono davvero perplesso: è vero che i personaggi hanno parecchie mosse (pure quella speciale) e ognuno le proprie magie, è vero che alcuni sono molto accattivanti (tipo l'Uomo-Pantera) ma alla fine la sensazione che si prova è inevitabilmente di deja-vu. Se poi andiamo a vedere certi fondali del gioco, c'è da rimanere allibiti: scarsi dettagli e scarso uso dei colori sono le loro caratteristiche primarie. Da non comprare a tutti i costi? Assolutamente no, in un qualche modo si sono impegnati (vedi mosse appunto), ma a me rimane comunque la sensazione che in fondo in fondo l'hanno fatto quasi di malavoglia. Mah, valle a capire le software house!

PAOLO CARDILLO









HO IL MAGONE!

Finita una battaglia, in Golden Axe 3 (come già nei precedenti capitoli) scoprirete delle fasi di intermezzo in cui alcuni folletti se ne gironzolano con il loro bel sacchettino in spalla. Quel sacchettino contiene ampolle magiche e deve essere vostro: pigliando a calci i nanetti le ampolle fuoriusciranno e potranno essere raccolte. Il numero di ampolle raccolto determinerà il livello della magia utilizzabile: un'ampolla livello 1, tre ampolle livello 2, sei ampolle livello 3, il più devastante. Per ogni personaggio ogni livello di magia, quando usata, si manifesta in maniera diversa per un totale di 12 tipi di ecatombi su schermo: vortici, draghi, fulmini, bufere sono quello che vi dovete aspettare premendo il pulsante delle magie! Quasi dimenticavo: in GA3 non esiste un percorso fisso ma esistono delle biforcazioni che vi permettono di scegeliere due direzioni in cui proseguire.

Sono stato un grande fan di Golden Axe e come molti sono rimasto dispiaciuto nel vedere che roba avevano fatto con GA2, cosicché contavo un casino sul terzo capitolo. Devo dire che all'inizio non mi ha lasciato deluso: poter sperimentare così tante mosse e magie diverse per ogni personaggio e la possibilità di giocare anche un picchiaduro one-on-one alla SF2 mi avevano parecchio esaltato. Ma procedendo mi sono accorto che l'ombra della mancanza di idee aleggiava anche su questa terza puntata: le somiglianze con l'originale (e di conseguenza anche con il secondo) sovrastano qualsiasi considerazione a parte una: se non avete i primi due posso anche consigliarvelo, ma se siete fan della saga rimarrete un po' esterrefatti di come la Sega non sia riuscita a sfruttare appieno il potenziale di un gioco come Golden Axe. Misteri della scienza videoludica.

FABIO D'ITALIA

MEGADRIVE

SEGA

SVILUPPATORI INTERNI

AZIONE

GRAFICA	79	▼ Fondali spesso sciatti
SONORO	85	▲ Forse l'unica parte un po' curata del gioco
GIOCABILITA'	82	▲ Bello utilizzare tante mosse distruttive... ▼ ...ma si ha la sensazione di aver già visto tutto da qualche parte
LONGEVITA'	84	▲ I diversi percorsi assicurano una certa longevità... ▼ ...anche se il gioco non è poi così difficile
GLOBALE	80	Si salva per la varietà di mosse, il resto è più o meno usuale

AZIONE	●●●●○
STRATEGIA	●○○○○
DIFFICOLTA'	●●○○○

MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCA TORI:	1-2
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	2
CARTUCCIA:	GIAPPONESE

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

E.T.S.

Computers & Videogames

Via Ginori 46/c - 57023 Cecina (LI)

Vendita per Corrispondenza :

(0586) 62.27.00 e Fax 24h

Rivenditori : (0337) 33.95.12



Handy Boy a 56.000

GAMEBOY+
S.MarioLand
a 159.000





Tutti a 59.000

NINTENDO GAMEBOY

ADDAMS FAMILY	GEORGE FOREMAN KO	PIT FIGHTER
ADVENTURE ISLAND	BOXING	R-TYPE
ADVENTURE ISLAND 2	GOLF	RACE DRIVIN'
ALIEN 3	GRADIUS ASSAULT	ROCKY & BULLWINKLE
ALLEYWAY	HIT THE ICE	SIMPSONS : CAMP DEADLY
BARBIE	HOME ALONE 2	SNOW BROTHERS
BART VS. THE JUGGERNAUTS	HUDSON HAWK	SPIDERMAN II
BATTLE TOADS	HUMANS	STAR TREK
BATTLESHIP	JETSON	STAR WARS
BIONIC COMMANDO	KID DRACULA	SUPER MARIO LAND
BLADES OF STEEL	KLAX	SUPER MARIO LAND 2
BOGGLE	KRUSTY'S FUN HOUSE	SUPER OFF ROAD
BONK'S ADVENTURE	LAZLO'S LEAP	SUPER R.C. PRO AM
CRYSTAL QUEST	LETHAL WEAPON	T2 ARCADE
DARKWING DUCK	LITTLE MERMAID	TENNIS
DOUBLE DRAGON III	LOONEY TOONES	TERMINATOR II
DR.MARIO	MERCENARY FORCE	TINY TOONS
EMPIRE STRIKES BACK	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	TEENAGE MUTANTS
4 IN 1 FUN-PACK	NBA ALL STAR CHALLENGE	TOM & JERRY
F1 RACE 4 PLAYER ADAPTOR	NBA ALL STAR CHALLENGE II	WORLD CUP SOCCER
FERRARI GRAND PRIX	PACMAN	WWF SUPER STAR II
FLINTSTONES KING ROCK		YOSHI'S COOKIE



MEGACD+5 giochi
a sole lire 690.000

MEGAPACK (1)
MEGADRIVE
+4 giochi
a lire 367.000

MEGADRIVE
2
+Sonic 2
a lire
269.000

MEGAPACK (3)
MEGADRIVE
+20 giochi
a lire 657.000

MEGAPACK (2)
MEGADRIVE
+8 giochi
a lire 457.000

SEGA MEGADRIVE

Advanced Busterhawk	29.000	Mortal Combat	119.000
Alisia Dragon	39.000	Muhammad Ali Boxing	99.000
Alien Storm	49.000	Ninja Turtles	89.000
Alien III	85.000	Northern Ken III	69.000
Amazing Tennis	99.000	OutRun	49.000
American Gladiators	109.000	OutRun 2019	89.000
Andre Agassi Tennis	89.000	PGA Tour Golf II	99.000
Barcelona 92 (Olimpic Gold)	82.000	Power Athlete	109.000
Bare Knuckle (Street of rage)	62.000	Predator II	79.000
Bare Knuckle II (Street of rage II)	109.000	Raimbow island	59.000
Bart vs Space Mutants	69.000	Road Rash II	89.000
Batman	56.000	Shadow Dancer	59.000
Batman Returns	79.000	Side Pocket	89.000
Battle Squadron	39.000	Sonic	39.000
Bio Hazard battle	69.000	Sonic II	69.000
Bulls vs Lakers	79.000	Spiderman	49.000
Bulls vs Blazers	99.000	Splatter House II	89.000
Cadash	79.000	Splatter House III	109.000
California Games	49.000	Street Fighter II	telefonare
Captain America	89.000	Strider	89.000
Chiki Chiki Boys	79.000	Sunset Riders	89.000
Chuk Rock	89.000	Super Battletank	89.000
Cool Spot	99.000	Super HQ	69.000
David Robinson Basketball	62.000	Super Man	89.000
Death Duel	59.000	Super Monaco GP	59.000
Devil Crash	49.000	Super Monaco GP II	79.000
Desert Strike	79.000	Super Wrestle Mania	79.000
Dick Tracy	52.000	Tale Spin	79.000
Donald Duck	49.000	Taz mania	79.000
Double Dragon II	69.000	Tecno World Cup Soccer	79.000
Double Dragon III	89.000	Teenage Mutants IV	89.000
Ecco the Dolphin	89.000	Terminator	79.000
Earnest Evan	59.000	Terminator II	89.000
Ex-Ranza	79.000	Tetris	59.000
F22 Interceptor	89.000	Test Drive 2, The Duel	99.000
Fatal Fury	119.000	Tiny Toons	99.000
Fighting Master	69.000	Toys	99.000
Flintstones	89.000	Toxic Crusaders	49.000
G-Loc	69.000	Thunder Force IV	99.000
Ghost'n'Ghost	69.000	Thunder Fox	49.000
Global Gladiators Mick & Mack	79.000	Turbo OutRun	59.000
Gods	79.000	Turrican	69.000
Golden Axe	69.000	Twinkle Tale	49.000
Golden Axe II	99.000	Wheel Of Fortune	99.000
Green Dog	69.000	Winter Challenge	89.000
Indiana Jones	89.000	Wonder Boy III	39.000
James Bond 007	99.000	Wonder Boy V	39.000
James Pond II	79.000	World Cup Soccer	49.000
Jeopardy	99.000	World Trophy Soccer	79.000
Jennifer Capriati Tennis	89.000	WWF	89.000
Jordan vs Bird	65.000	X-Men	89.000
Ju Ju (Toki)	49.000	**MEGA CD**	
Kick Boxing	99.000	Afterburner 3	89.000
Krusty Super Fun House	79.000	Batman Returns	89.000
Landstalker	79.000	Blackhol;e Assault	89.000
Lhx Attack Chopper	89.000	Chuck Rock	89.000
Little Mermaid (La Sirenetta)	79.000	Cobra Commando	89.000
Lotus Turbo Challenge	89.000	Hook	89.000
Mario Lemieux Hockey	89.000	Jaguar XJ-220	89.000
Magic Boy	39.000	Kris Kross	99.000
Mazin Saga	89.000	Night Trap	99.000
Micromachines	89.000	Prince of Persia	89.000
Mickey Mouse (Castle of illusion)	59.000	Wolf Child	89.000
Mickey & Donald (World of illusion)	89.000	Wonder Dog	89.000



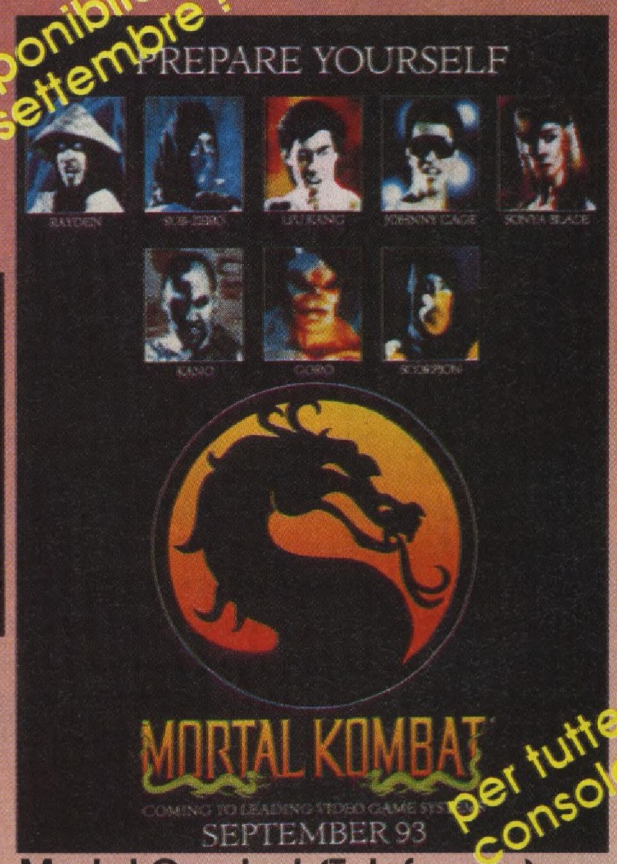
T-SHIRT
dei tuoi
eroi
preferiti
da lire
25.000





MENACER+T2 a 129.000

Disponibile
a settembre !



per tutte le
consoles !!

Mortal Combat (Telefonare)

SEGA GAMEGEAR

ALIEN 3	75.000	LEMMINGS	75.000
ARCH RIVALS	66.000	MARBLE MADNESS	64.000
ARIEL LITTLE MERMAID (LA SIRENETTA)	67.000	NINJA GAIDEN	68.000
AX BATTLER	58.000	OLYMPIC GOLD	75.000
BART VS. SPACE MUTANTS	75.000	PACMAN	57.000
BATMAN RETURNS	58.000	PAPERBOY	59.000
CASTLE OF ILLUSION (MICKEY MOUSE)	58.000	POPILS	62.000
CHAKAN	58.000	PREDATOR 2	75.000
CHASE HQ	62.000	PRINCE OF PERSIA	59.000
CHESS MASTER	62.000	PSYCHIC WORLD	57.000
CHUCK ROCK	58.000	PUTT & PUTTER GOLF	57.000
CLUTH HITTER	46.000	SHINOBI	68.000
COLUMNS	50.000	SHINOBI 2 (SILENT FURY)	68.000
DEFENDER OF OASIS	75.000	SLIDER	68.000
DONALD DUCK	52.000	SOLITAIRE POKER	57.000
EVANDER HOLYFIELD BOXING	67.000	SONIC THE HEDGEHOG	68.000
FANTASY ZONE	46.000	SONIC 2	72.000
G-LOC	66.000	SPACE HARRIER	62.000
GEORGE FOREMAN'S BOXING	66.000	SPIDERMAN	75.000
HALLEY WARS	66.000	STREET OF RAGE (BARE KNUCKLE)	66.000
HOME ALONE	66.000	SUPER GOLF	64.000
JEOPARDY	68.000	SUPER MONACO GP 2	57.000
JOE MONTANA	75.000	SUPER OFF ROAD	62.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	66.000	TALE SPIN	68.000
LAND OF ILLUSION (MICKEY MOUSE)	75.000	VAMPIRE MASTER OF DARKNESS	68.000
LEADER BOARD GOLF	46.000	WIMBLEDON TENNIS	57.000

Tutti i prezzi si intendono IVA al 19% inclusa. La garanzia è di 1 anno su tutti i prodotti. Tutti i Personal Computers sono testati per 48ore prima della spedizione. Tutti i marchi sopracitati appartengono ai loro proprietari. I prezzi possono variare senza preavviso in base alle oscillazioni valutarie. Spedizione a mezzo posta o corriere espresso in tutta italia.



AMIGA 600
479.000

AMIGA 1200
749.000

Street Fighter 2
per Megadrive
disponibile !!!



Giochi
per PC,
Amiga,
Sega,
Nintendo etc.

Personal Computers
386-486 33/40/50/66Mhz
con bus ISA/VESA
a partire da lire 990.000

disponibili in qualsiasi
configurazione...

Telefonare per
informazioni
e ultime quotazioni.

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY	119.000	RAIDEN	119.000
AMAZING TENNIS	119.000	RAMPART	119.000
AMERICAN GLADIATORS	129.000	ROAD RUNNER	129.000
AXELY	119.000	ROBOCOP III	119.000
BART'S NIGHTMARE	119.000	ROCKETEER	119.000
BATMAN RETURNS	119.000	S.PLAY ACTION FOOTBALL	119.000
BATTLE GRAND PRIX	119.000	SIM CITY	119.000
BAZOOKA	119.000	SIM EARTH	119.000
BLAZE ON	119.000	SOUL BLAZER	119.000
BUBSY	129.000	SPANKY'S QUEST	119.000
BULLS VS BLAZERS	129.000	SPIDERMAN/X-MEN	119.000
CALIFORNIA GAMES II	129.000	STAR FOX	129.000
CASTLEVANIA IV	119.000	STREET COMBAT	129.000
CHESSMASTER	119.000	STREET FIGHTER II	149.000
CHESTER CHEETAH	119.000	STRIKE GUNNER	119.000
CHUCK ROCK	119.000	SUPER ADVENTURE ISLAND	119.000
CONTRA 3 - ALIEN WARS	129.000	SUPER BATTLE TANK	129.000
COOL WORLD	119.000	SUPER BOWLING	119.000
CYBERNATOR	129.000	SUPER BUSTER BROS	119.000
CYBERSPIN	119.000	SUPER DOUBLE DRAGON	119.000
DARIUS TWIN	119.000	SUPER GHOULS'N GHOST	119.000
DESERT STRIKE	119.000	SUPER GOAL	119.000
DRAGON'S LAIR	129.000	SUPER MARIO KART	119.000
EARTH DEFENSE FORCE	119.000	SUPER MARIO PAINT	119.000
F-15 SUPER STRIKE EAGLE	129.000	SUPER MARIO WORLD	119.000
F-ZERO	119.000	SUPER OFF ROAD	119.000
F1-ROC	119.000	SUPER R-TYPE	119.000
FATAL FURY	129.000	SUPER SMASH TV	119.000
FINAL FANTASY II	119.000	SUPER SOCCER	119.000
FINAL FANTASY MYSTIC	119.000	SUPER SONIC BLASTMAN	119.000
QUEST	129.000	SUPER STAR WARS	129.000
FINAL FIGHT	129.000	SUPER TENNIS	119.000
G. FOREMAN KO BOXING	119.000	SUPER TURRICAN	129.000
GODS	119.000	SUPER VALIS 4	119.000
GRADIUS III	119.000	SUPER WRESTLE MANIA	119.000
GUN FORCE	119.000	SUPER NBA BASKETBALL	119.000
HIT THE ICE	119.000	TAZMANIA	119.000
HOLE IN ONE GOLF	119.000	TERMINATOR	119.000
HOME ALONE	119.000	TEST DRIVE 2, THE DUEL	119.000
HOME ALONE II NY	119.000	THUNDER SPIRIT	119.000
HOOK	119.000	TINY TOONS ADVENTURE	129.000
HUNT FOR RED OCTOBER	119.000	TEENAGE MUTANT IV	129.000
HYPER ZONE	119.000	TOM & JERRY	119.000
IMPERIUM	119.000	TOP GEAR	119.000
JIMMY CONNORS TENNIS	129.000	TOYS	129.000
JACK NICKLAUS GOLF	119.000	U.N. SQUADRON	129.000
JAMES BOND JR.	119.000	WANDERS FROM YS III	119.000
JEOPARDY	119.000	WARP SPEED	119.000
JOE & MAC	119.000	WAYNE'S WORLD	129.000
JOHN MADDEN 92	119.000	WHEEL OF FORTUNE	119.000
JOHN MADDEN 93	119.000	WING COMMANDER	119.000
KING ARTHUR'S WORLD	119.000	WINGS II	119.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	119.000	WORDTRIS	119.000
LEMMINGS	119.000	WORLD LEAGUE SOCCER	119.000
LETHAL WEAPON	119.000	X-ZONE	119.000
MICKEY'S MAGICAL QUEST	119.000	XARDION	119.000
NBA ALL STAR CHALLENGE	119.000	ZELDA III	119.000
OUTLANDER	119.000		
PAPERBOY II	119.000		
PGA TOUR GOLF	119.000		
PIT FIGHTER	119.000		
PRINCE OF PERSIA	119.000		
R.P.M. RACING	119.000		
RACE DRIVING	119.000		

CONSOLES - ACCESSORI

SEGA MEGADRIVE SCART	249.000	NINTENDO SUPER NES	259.000
SEGA MEGADRIVE PAL+SONIC	269.000	NINTENDO SUPERNES+2JOY+S.MARIO	319.000
SEGA MEGADRIVE + STREET OF RAGE II	289.000	ADATTATORE UNIVERSALE	35.000
SEGA MEGADRIVE 2 SCART	259.000	SUPER SCOPE	119.000
SEGA MEGADRIVE 2 SCART + SONIC 2	289.000	JOYPAD	29.000
ADATTATORE CD-X PER TUTTI I MD	TELEF.	ASCII PAD	49.000
JOYPAD	29.000	PROFESSIONAL CONTROL PAD	42.000
TURBO JOYPAD	49.000	CAPCOM SF2 JOYSTICK	129.000
ARCADE POWER STICK	90.000	STEALTH JOYSTICK	89.000
MENACER	129.000	GAME GENIE	99.000
MENACER + T2	139.000		
GAME GENIE	99.000	NINTENDO GAME BOY	109.000
		NINTENDO GAME BOY + TETRIS	129.000
SEGA MEGA-CD	490.000	NINTENDO GAME BOY + S.MARIO LAND	159.000
SEGA MEGA-CD + 5 GIOCHI	620.000	ALIMENTATORE	20.000
SEGA CD	TELEF.	HANDY POWER KIT 14h	90.000
ADATTATORE CD-X PER CD ITALIANO	115.000	HANDY BOY	56.000
		LIGHT BOY	35.000
SEGA GAME GEAR + SONIC	199.000	BORSA PORTA GAME BOY	35.000
ALIMENTATORE	20.000	GAME GENIE	79.000
ALIMENTATORE PER AUTO	35.000		
BATTERY PACK	90.000		
TV TUNER	169.000		
ACTION REPLAY	99.000		
CAVO PER COLLEGARE 2 GAME GEAR	28.000		
BORSA PORTA GAME GEAR	35.000		

Per motivi di spazio non ci è possibile pubblicare l'elenco completo di tutti i prodotti, richiedeteci il listino aggiornato con le ultimissime novitá !!!

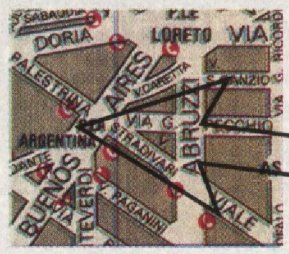
Vendita per corrispondenza

E.T.S. Computers & Videogames
Cecina (LI) - (0586) 622700

Vendita al pubblico

MULTIMEDIA s.r.l.
Corso Matteotti, 48 - 57023 Cecina (LI)

BIG BANG ELECTRONICS
Viale Lucania, 15 - Milano Tel. (02) 5696049



E.T.S.
P.zza Argentina -Milano
Tel. (02) 5511417

Venite a trovarci in SMAU 93 - Pad. 20 Stand H17
Riceverete il Catalogo Completo ed un Omaggio!!!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



MEGA CD

LUCASARTS

SVILUPPATORI INTERNI

AVVENTURA GRANFICA

GRAFICA 89 — *Troppo poco per trattarsi di Mega CD*

SONORO 91 — *Carino, peccato che sia la cosa meno significativa*

GIOCABILITA' 69 — *Spero per voi che la versione inglese non tardi ad arrivare*

LONGEVITA' 79 — *L'avventura in sé sarebbe duratura... peccato che la giocabilità faccia venir meno il desiderio di proseguire*

GLOBALE 80 — *Da prendere in considerazione nel caso in cui sia editata una versione in inglese.*

AZIONE ●●○○○
STRATEGIA ●●●●●
DIFFICOLTA' ●●●●●

MEGABIT: /
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCA TORI: 1
CONTINUE: NO (SALVATAGGI)
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: GIAPPONESE

A CHI HAI DATO DEL "LE CIUCK"?

Se ancora non conoscete le peripezie che il vostro eroe dovrà affrontare giunto nell'Isola delle Scimmie vedremo di darvene un rapido sunto. Il personaggio con cui avrete a che fare durante lo svolgimento del gioco risponde al nome di Guybrush Threepwood che nutre, succube forse del fascino dell'occhio di vetro o della gamba mozza, l'altrettanto comune desiderio di diventare un pirata.
Strano modo per veder avverato il desiderio in questione: lavorare per un circo, prendere lezioni di insulti in perfetto stile piratesco, disseminare Monkey Island di bucherelli e per tirar fuori cosa? Un paio di squallide magliette a maniche corte. Senza contare che, come in ogni avventura che si rispetti, deve celarsi da qualche parte il cattivaccio di turno e qui riveste i panni dello sceriffo anche se in realtà si tratta nientepopodimeno che del pirata Le Chuck (non so se mi spiego...). Potreste benissimo infischiarvene, proseguire per la vostra strada e invece dovete proprio cacciarvi nei guai. Sì, perchè giunti all'isola siete stati folgorati dall'effimera bellezza di Miss Elaine Marley che, guarda caso, verrà rapita proprio dal losco tipaccio sopracitato. Che fare? Ma perdincirimbacco, bisogna assolutamente levarla dai pasticci non vi pare? Male che vada riuscirete comunque a ricavarne un grazioso premio in natura. Eh, chi dice donna dice danno...

Dopo aver assistito al meraviglioso spettacolo offerto da avventure grafiche targate Lucas Arts inerenti all'ambito PC, questa conversione Sega di Secret of Monkey Island non può far altro che lasciarmi alquanto perplesso, soprattutto pensando a cosa potrebbe attenderci in futuro dato che sono in procinto di essere immesse sul mercato au altra decina di titoli del genere. Graficamente la versione Monkey Island per Mega Cd non ha nulla di trascendentale e per molti versi può tranquillamente essere considerata inferiore alla versione per computer, soprattutto se considerate le potenzialità della periferica Sega che, per l'ennesima volta, sembrano essere state quasi del tutto ignorate. I fattori giocabilità e longevità sono poi fortemente penalizzati dal linguaggio usato. Se nel caso dell'avventura grafica di Fushigi No Umi No Nadia non era del tutto vincolante conoscere a menadito il giapponese (e, comunque, con qualche partita di pratica si poteva risalire al significato dei vari ideogrammi per deduzione) in Secret of Monkey Island le azioni necessarie a proseguire nel gioco dipendono direttamente dalle decisioni che prenderete in base alle informazioni ottenute dai lunghi dialoghi con i personaggi del luogo. Se, per esempio, uno dei vari barboni della locanda vi inchioda alla sedia parlandovi per dieci minuti con incomprensibili fonemi mi spiegate come fate a dedurre se ciò che vi ha detto è decisivo ai fini del gioco oppure se si trattava semplicemente di insulti alla vostra persone?

PIER FRANCO MERENDA



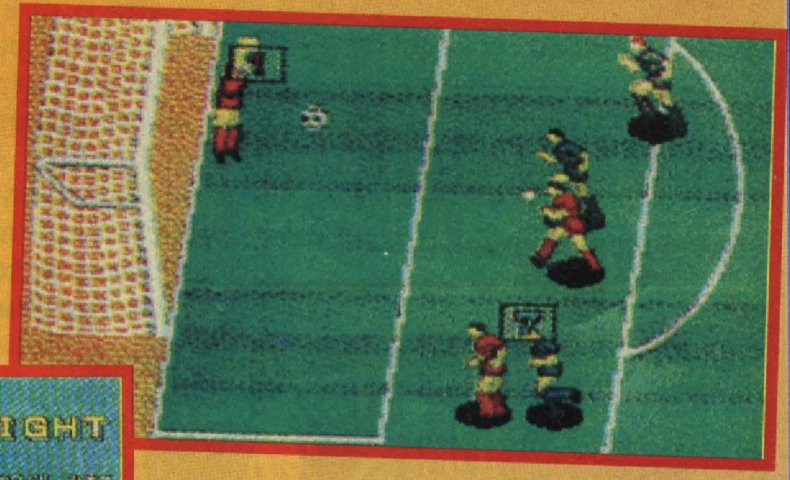


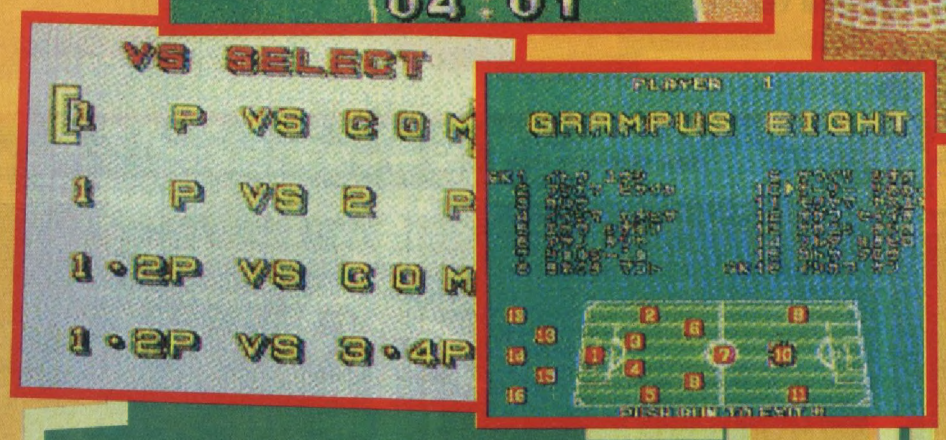
Il Mega CD, per chi non lo sapesse, è stato immesso sul mercato giapponese nel novembre del 1991 (quindi, se la matematica non è un'opinione, sono passati all'incirca due anni...) ma i giochi disponibili per questa osannata periferica si riducono ad una squallida ventina di titoli e quelli di fattura decente si possono contare sulle dita della mano di un monco. Oh, ma guarda che fortuna: pare che le maggiori software house inglesi ed americane si siano finalmente rese conto dell'immenso potenziale offerto dal lettore CD della Sega e che questo, nell'ultimo paio di anni, sia stato utilizzato per il 12.648%. In tutta risposta si sono gettati a capofitto nella conversione dei loro maggiori successi legati alle avventure grafiche già pubblicate su PC. Con un pizzico di fortuna fra non molto potremo mettere le mani su prodotti quali Willy Beamish, Police Quest, Leisure Suit Larry, King's Quest ovvero su pietre miliari che hanno decretato l'affermazione del PC anche in campo ludico negli ultimi tre anni. Le suddette avventure grafiche, prodotte dalle rispettive software house su licenza della Sega ed in collaborazione con le maggiori produttrici di software nipponiche (quali ad esempio la Falcom) dovrebbero costituire in pratica il lancio del Mega CD per quanto riguarda i giochi un pochino più impegnati (per gli action ci penserà Silpheed...) ma se tutti i titoli sopracitati saranno della fattura del presente Monkey Island ci sarà ben poco da rallegrarsi...

J. LEAGUE SOCCER

Solo da questa stagione il calcio è entrato a far parte della vita mondana giapponese sollevando, tra l'altro, problemi non del tutto indifferenti. Le partite del campionato professionistico attualmente in pieno svolgimento sono giocate due volte la settimana e sempre la sera. Le onorevoli persone nipponiche devono essere rimaste stregate a tal punto da scatenare vere e proprie corse all'acquisto del biglietto. Pensate che il numero di richieste supera di ben cinque volte la capienza massima degli stadi cosicché, onde evitare apocalittici ingorghi o assurde manifestazioni di ira si è pensato bene di estrarre a sorte i nomi dei fortunati che, dopo debita richiesta, possono avere l'onore di acquistare l'agoniato biglietto. Se pensiamo che lo sport nazionale nipponico è il baseball il tutto potrebbe sembrare un pochino esagerato e se il campionato di calcio professionistico mostrasse unicamente ciò che offre questo J. League probabilmente questo sport navigherebbe ancora nella più totale indifferenza.







ARRIVANO I SUPER BOYS

Non si può certo dire che i giochi di calcio su PC Engine si assomiglino tutti. Il primo, Formation Soccer, presentava una visuale di gioco piuttosto singolare, simile a quella dell'omonimo gioco su Super NES ma con una angolazione ben più alta in modo da rendere l'aspetto globale decisamente meno soggettivo. Power Eleven possedeva invece una visuale a volo d'uccello tanto cara ad altri titoli illustri quali Kick Off, Sensible Soccer o il vecchio Microprose Soccer (ricordate?) ma, a differenza di questi, lo scrolling del campo era orizzontale e non verticale. Nel caso di J. League il tutto ritorna più o meno nella norma con la solita visuale del campo di lato inclinata a 45 gradi (International Soccer docet). Questo può apparire a prima vista un ennesimo passo indietro ma conferisce sicuramente molta più giocabilità nel caso, ad esempio, di calci piazzati. Il sistema di controllo dei giocatori è il classico, il giocatore che può ricevere il passaggio è contraddistinto dalla sigletta PASS che gli svolazza sopra la testa, è possibile martoriare a piacimento gli avversari e, udite udite, si può giocare in quattro contemporaneamente, due contro la macchina oppure due giocatori contro altrettanti, come già succede per altre simulazioni sportive su PC Engine, accrescendo non di poco il livello di divertimento (in questo l'Engine fa scuola...).

Se circa un mesetto fa non fosse uscita la versione PC Engine di Tecmo World Cup probabilmente sarei stato più clemente nel giudicare questo J. League ma, data l'attuale situazione, quello che ci viene offerto è un gioco discreto ed abbastanza divertente e nulla di più. La grafica si mantiene su livelli standard anche se risulta qualche volta decisamente apprezzabile come nel caso, ad esempio, dei calci di rigore con visuale prospettica. Se includiamo poi la possibilità di giocare con altri tre amici (oddio, definire amici i due individui che giocheranno contro di voi mi sembra un atto di coraggio...) contemporaneamente, oltre ad uno svolgimento dell'azione piuttosto fluido, non sarà difficile intuire che il livello di divertimento costituisce la parte migliore del gioco ma non è certo sufficiente per definire un Hit Il suddetto J. League. Certo, le simulazioni calcistiche su Engine non abbondano (ne esistono solo quattro, se si escludono i vari ed ameni "super deformed") ma con i soldi risparmiati da questo J. League potrete ora comprarvi Tecmo World Cup e giocare in condizione atmosferiche normali, con il vento, con la pioggia, con la neve e con un mucchio di opzioni ancora.

PIER FRANCO MERENDA

PC ENGINE

NIHON BUSSAN

SVILUPPATORI INTERNI

CALCIO

GRAFICA **89** *Decisamente carina, con qualche tocco di classe*

SONORO **81** *Non riveste un ruolo fondamentale ma di certo poteva essere più curato*

GIOCABILITA' **91** *Sicuramente il lato migliore del gioco*

LONGEVITA' **89** *Le squadre avversarie non sono molte ma di difficoltà perfettamente crescente.*

GLOBALE **87** *Tecmo World cup gli nega lo scettro ma J. League rimane comunque una divertente simulazione.*

AZIONE ○○○●●
STRATEGIA ○○●●●
DIFFICOLTA' ○○●●●

MEGABIT: 4
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCA TORI: 1-5
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 2
CARTUCCIA: GIAPPONESE

STRIDER II

E' stato decisamente uno dei miti per il 16-bit Sega, forse una delle conversioni più belle realizzate per il Megadrive. Sì stiamo parlando proprio di lui del mitico Strider, l'uomo che si aggrappa a qualsiasi superficie grazie a delle poderose maniglie a ventosa (o qualcosa del genere) e che falcia i nemici con un micidiale colpo della sua sciabola. Leggendarie ormai anche le sue capriole ma anche le scivolate, se poi a tutto questo accompagnamo qualche lancio di shuriken, abbiamo il prototipo del combattente modello. Ed è meglio che inizi ad allenarsi di nuovo, il guerriero bionico, perché la Principessa Magenta è stata di nuovo rapita dal terribile Master...e allora tutti insieme: chi non salta Master è, è, chi non salta Master è, è...

MEGADRIVE

SEGA

SVILUPPATORI:INTERNI

AZIONE

GRAFICA **77**
Insignificanti alcuni fondali

SONORO **80**
Carine le musiche di accompagnamento

GIOCABILITA' **80**
Anche se con un po' d'impaccio, è sempre bello guidare il saltimbanco contro la marmaglia nemica

LONGEVITA' **77**
Gioco abbastanza corto
A volte frustrante per il metodo di controllo

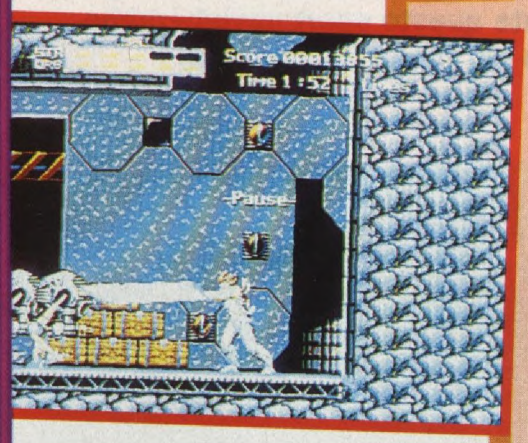
GLOBALE **80**
Un ritorno senza sussulti né grafici né di giocabilità. Il fascino del saltimbanco però è ancora vivo.

AZIONE
STRATEGIA
DIFFICOLTA'

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCA TORI: /
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3
CARTUCCIA: GIAPPONESE

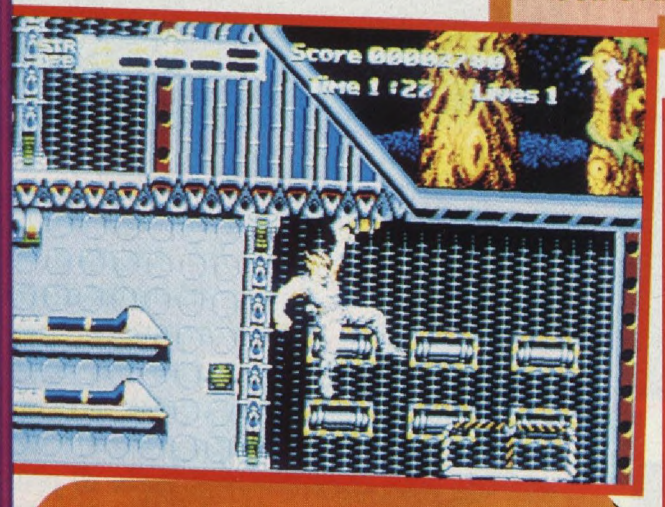
SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

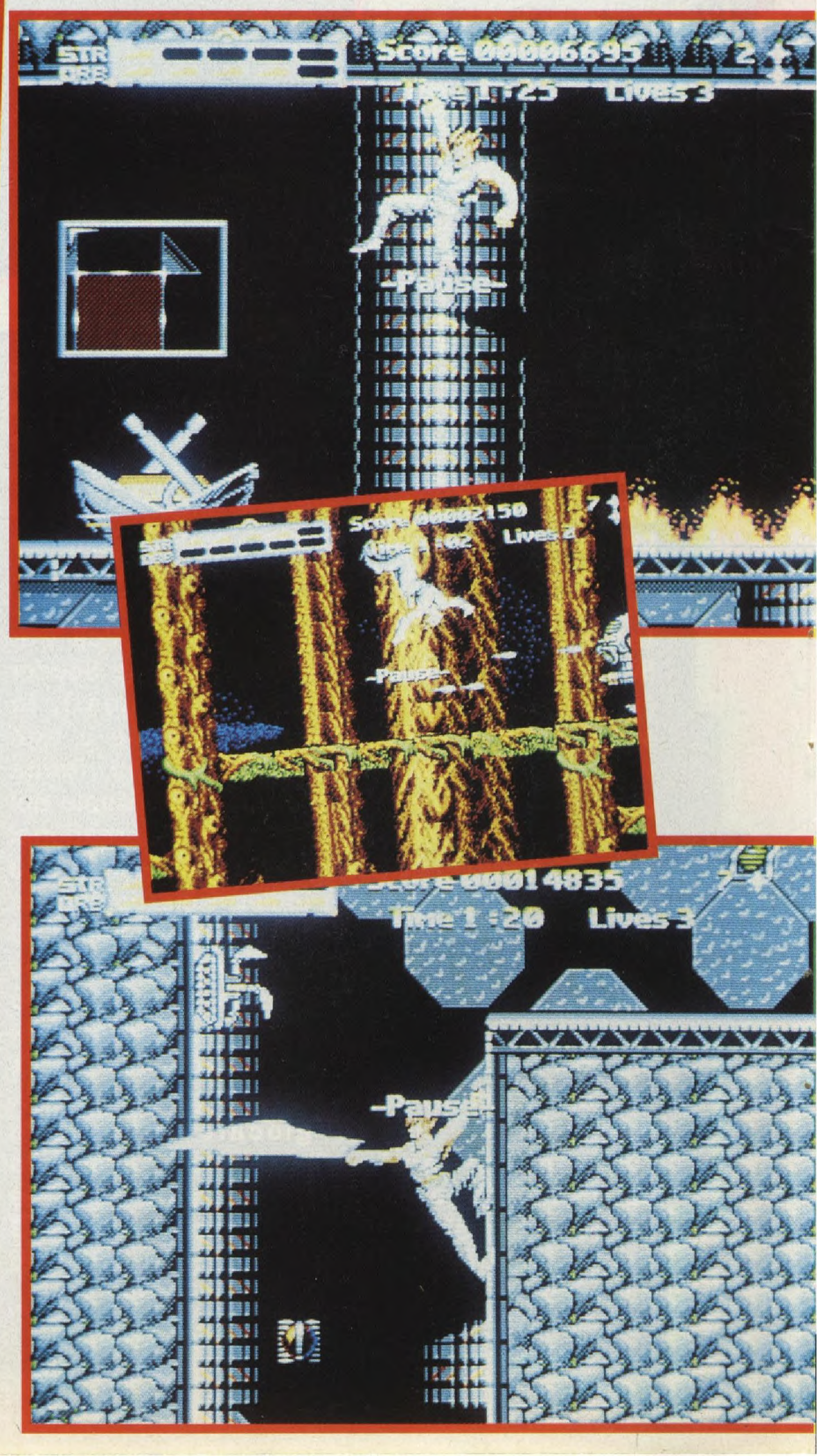
LA VERSIONE ITALIANA SARA' DISPONIBILE DA OTTOBRE DISTRIBUITA DA GIOCHI PREZIOSI



QUANT'E' BELLO SALTARE PER ARIA

Le differenze con la prima versione di Strider sono in effetti poche. Il controllo del personaggio è praticamente identico: si salta e ci si aggrappa ai soffitti, oppure ci si arrampica sulle pareti, in perfetto stile Spiderman. In più lungo il percorso si possono reperire una certa quantità di stellette da ninja, le shuriken, da scaricare soprattutto a certi noiosi meccanismi robotici. A proposito, anche qui tutto sa molto di automatizzato, con computer, macchine automatiche pronte a scaricare missili, robot cannonieri e così via. Ogni livello (cinque in totale) è comunque ricco di boss da sfidare a duello con svariate tecniche.



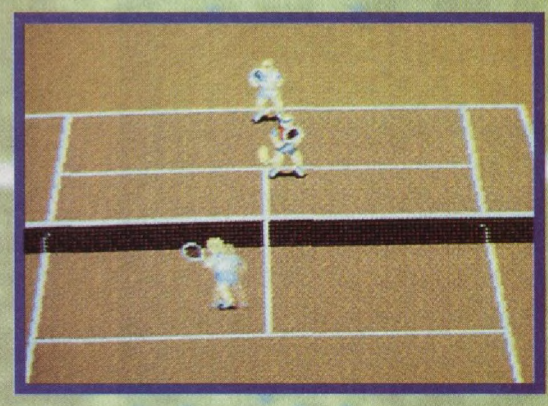


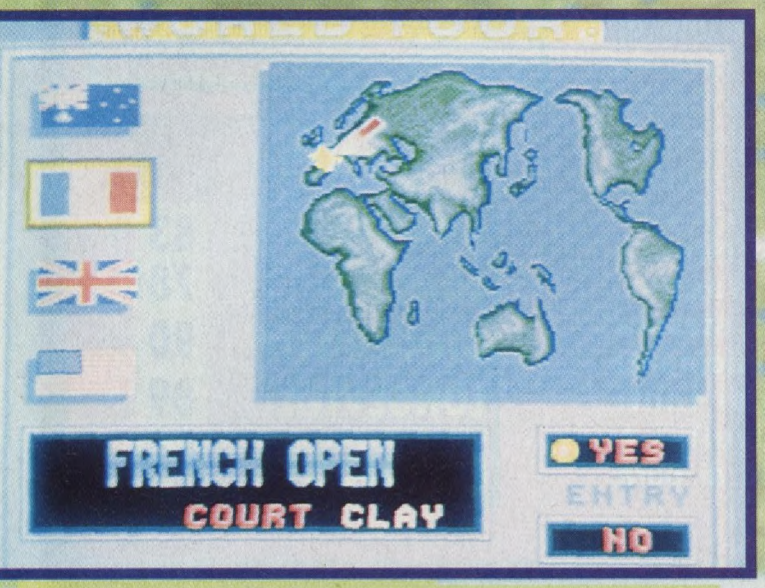
Boh. E la differenza dove sta? Hmm... qua mi sa tanto che si tratta del classico caso di sfruttamento del nome. In effetti non vedo perché chi ha già il vecchio Strider (un capolavoro) dovrebbe comprarsi questo seguito: praticamente le situazioni che capitano in questo seguito non hanno nulla di diverso dall'originale. Inoltre gli anni passano, e il metodo di controllo di Strider non sembra più così agile come una volta: quell'arrampicarsi da tutte le parti sempre e comunque è spesso una zavorra che crea non poche complicazioni a chi gioca. Anche la grafica lascia un po' delusi, con uno scarso sfruttamento del colore e fondali a tratti parecchio sciatti. Tutto da buttare allora? No, perché il gioco conserva comunque quel minimo di giocabilità e varietà che può soddisfare gli amanti dei giochi d'azione: nel complesso, nulla di eccezionale ma giocabile. Confidiamo tutti in un meglio realizzato Strider 3: darsi da fare Sega!

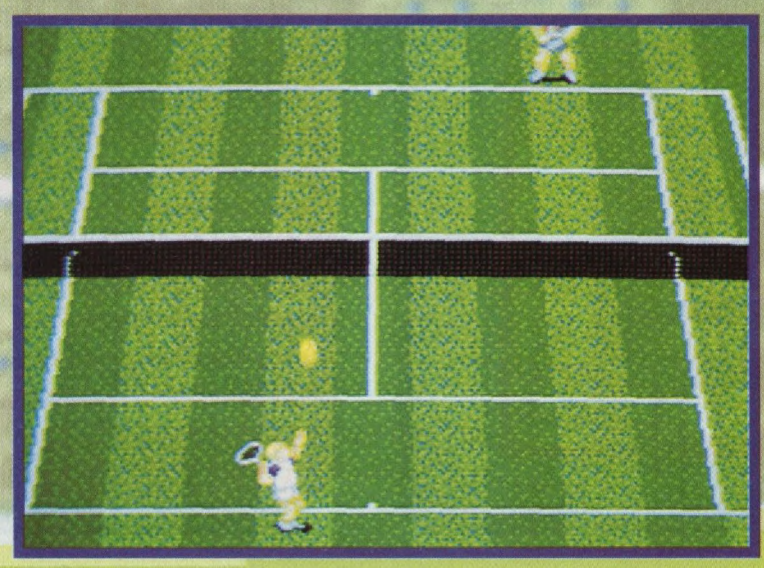
PAOLO CARDILLO

POWER TENNIS

Wimbledon, finale del torneo maschile, quinto set, Sampras al servizio. L'americano spara la solita cannonata ma gli rispondo dritto fra i piedi e lui non può far nulla, ho vinto il mio primo torneo del Grande Slam! Se anche per voi questo è un sogno che non riuscirete mai a realizzare potete sempre accontentarvi di una simulazione computerizzata (bella consolazione!). E' la Hudson che ci propone questa nuova cartuccia tennistica. Il gioco offre molte opzioni: partita singola, doppio o circuito mondiale (sempre potendo scegliere tra tornei in doppio o da soli). Sono disponibili una decina di tornei ma prima di cominciare dovrete creare il vostro giocatore settando tutti i parametri disponibili. Ora non vi resta altro che buttarvi a capofitto nella scalata della classifica ma forse, dopo aver fatto un paio di match, vorrete buttare la cartuccia

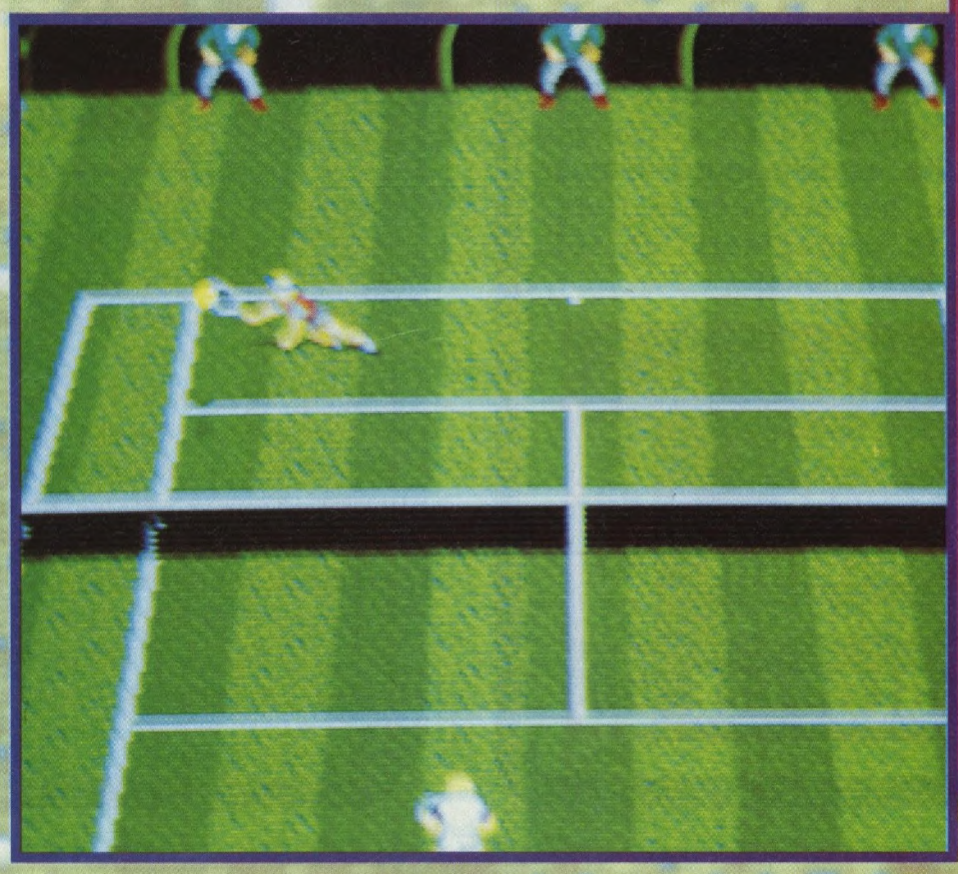






L'OMBRA PESANTE DI FINAL MATCH

Chiunque decida di produrre un gioco di tennis per PC Engine sa che si troverà ad affrontare la concorrenza di quello che probabilmente è la conversione più giocabile di questo sport sulla faccia della terra: Final Match Tennis della Human. E' proprio in questo confronto che Power Tennis viene letteralmente ridicolizzato. Nel prodotto della Human ci sono meno tornei, non si può creare il proprio personaggio, non c'è la classifica ATP ma in compenso ci sono chili e chili di giocabilità. Power Tennis è di per sé mediocre ma se affiancato a Final Match fa letteralmente ridere.



Stupendo, bellissimo questo Final Match tennis...Come?...Non è questo che devo recensire? Io devo recensire Power Tennis... Vediamo. Ah ah ah ma è ridicolo! Non è neanche da mettere con l'altro! Scusate mi ricompongo, comunque il senso lo avete capito, questo gioco non è niente di eccezionale. La presentazione è carina, ci sono moltissime opzioni, c'è anche la classifica ATP ma...che strazio da giocare! L'omino si muove come uno zombi per lo schermo, il sistema di controllo non è per niente immediato e la pallina sembra ovale da come rimbalza. In conclusione un gioco di per sé già zoppo che riceve il colpo di grazia dal confronto con Final Match Tennis, che per me resta una delle migliori simulazioni tennistiche mai realizzate.

MARCO DEL BIANCO

PC ENGINE

HUDSON SOFT

SVILUPPATORI INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	75	*Ben realizzata soprattutto quella degli intermezzi* ▼ *L'animazione dei personaggi fa piangere!*
SONORO	64	▼ *Niente di eccezionale*
GIOCABILITA'	55	▼ *Final Match è su un altro pianeta*
LONGEVITA'	60	▲ *Buona varietà* ▼ *Idem come la giocabilità*
GLOBALE	65	*Il classico gioco con tante opzioni ed una giocabilità da far ridere, se proprio dovete comprare un gioco di tennis sapete già su quale puntare.*

AZIONE ●●●○○
STRATEGIA ●●○○○
DIFFICOLTA' ●●●○○

MEGABIT: ?
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCA TORI: 1-4
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: GIAPPONESE

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

MEGAMAN 4 - NINTENDO

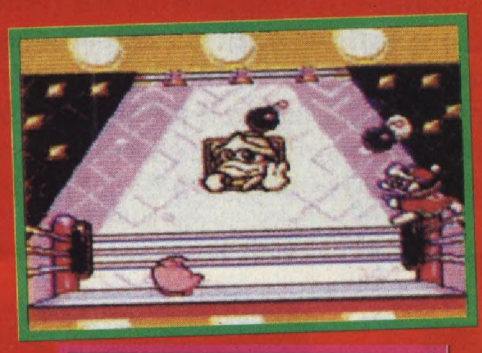
Il dottor Wily, l'acerrimo rivale di Megaman, è tornato, e questa volta si è portato dietro un esercito di lunatici droidi da costruzione. Ognuno di essi ha il proprio regno, popolato da bizzarre creature mezze-uomini e mezze-robot, fra cui l'enorme piramide di Pharaoh Man e il sudicio regno di Trash Man. Fortunatamente, la tuta che Megaman indossa gli permette di assorbire la maggior parte dei proiettili nemici distribuendo nel contempo un proprio diluvio di "confetti". Essa inoltre gli permette di raccogliere le armi abbandonate dai nemici distrutti. Il nostro dispone anche di una super-raggio laser alla R-Type che viene attivato premendo il pulsante di fuoco; il guaio è che difficilmente si trova il tempo di farlo poichè nell'istante in cui smettete di sparare i lestofanti vi si gettano addosso come iene. Ci sono stati sparatutto migliori, ma pochi sono tanto variati quanto Megaman 4. Kirby's Adventure è il gioco migliore, ma se avete soldi da scialacquare, questo è un ottimo secondo acquisto.



NES	
GRAFICA	75
SONORO	76
GIOCABILITA'	84
LONGEVITA'	82
GLOBALE	83

KIRBY'S ADVENTURE - NINTENDO

Kirby è un personaggio talmente carino che non porta nessuna delle armi comuni in molti giochi del genere, ma sfrutta i suoi stupefacenti poteri digestivi che gli permettono di convertire i cattivi in gas naturale inghiottendoli, di gonfiarsi e volare o di sparare palle di fuoco. Ogni livello contiene vagonate di sotto-giochi che vedono Kirby finire in alcune situazioni davvero bizzarre. Uno di questi vi vede cercare di trascinarlo fuori da una di quelle macchinette a gettone nelle quali bisogna manovrare una gru per raccogliere un giocattolo di pezza a buon mercato! Questo gioco è così immenso che presenta un'opzione di salvataggio, risparmiandovi così la stesura nero su bianco di allucinanti codici. Kirby ha così tanti elementi, sotto-livelli e un'atmosfera generale di pura beozia che è veramente un gioco imperdibile. L'unico neo è che lo sprite principale è troppo piccolo e come tale tende a smarrirsi durante i livelli più agitati. Decisamente il miglior gioco per l'8-bit Nintendo visto sinora.



NES	
GRAFICA	83
SONORO	78
GIOCABILITA'	90
LONGEVITA'	89
GLOBALE	89

TECNOCLASH - ELECTRONIC ARTS

Questo sparatutto vi vede nei panni di Ronin, principe dei maghi armato fino ai denti di letali incantesimi (da semplici globi di fuoco a megabombe in grado di spazzar via qualsiasi cosa ostile si trovi sullo schermo) nonchè di un micidiale bastone appuntito. Destinatari di tutta 'sta chincaglieria sono dei mutanti muniti di lanciarazzi. Nel suo compito "er principe" viene aiutato da un gruppo di amici sempre pronti a elargire utili consigli ma mai, purtroppo, a prendere una spada e scendere effettivamente sul campo insieme a lui. Grazie alla sua armatura, Ronin non riporta gravi danni se riceve colpi diretti, ma verso la fine del livello i nemici si prenderanno la rivincita facendogli perdere ingenti quantità di energia. L'unico sistema con cui può recuperare le forze perdute è di rintracciare speciali incantesimi curativi. Questi sono reperibili in linea di massima negli schermi nascosti e nei livelli-bonus. Tecnoclash è uno sparatutto di buona fattura grafico-sonora, ma lento da morire! Se il ritmo dell'azione fosse stato più spedito, sarebbe stato un buon gioco, ma così com'è...beh, potete immaginarvi da soli cosa intendiamo!



MEGADRIVE	
GRAFICA	78
SONORO	80
GIOCABILITA'	45
LONGEVITA'	51
GLOBALE	50

KRUSTY'S SUPER FUNHOUSE - FLYING EDGE

Protagonista di questo gioco è uno dei personaggi apparsi nella serie a cartoni animati "I Simpsons". La cartuccia, in tutto e per tutto identica alla versione per Game Gear recensita lo scorso numero, vede il pagliaccio Krusty alle prese con un gruppo di topolini che hanno invaso la propria casa. Scopo del gioco è dirigere abilmente i sorci verso le trappole azionate da Bart Simpson, amico di Krusty e ospite d'onore della cartuccia. Se tutto questo vi sembra familiare, è perchè,beh...lo è. Si tratta in effetti di una delle tante varianti di Lemmings, e come Lemmings vanta una giocabilità semplice e immediata, una grafica vivace e colorata, e un'ottima gradazione del tasso di difficoltà. Se insomma vi piacciono i rompicapo ma non potete disporre di Lemmings, Krusty's Super Funhouse è un'ottima alternativa.

MASTER SYSTEM	
GRAFICA	88
SONORO	81
GIOCABILITA'	85
LONGEVITA'	80
GLOBALE	84

PLAYMASTER



Ve li siete fatti i vostri due mesi di vacanza al mare o in montagna, eh? Ed io invece qui alla Jackson, chiuso in ufficio tutta l'estate venticinque ore su ventiquattro, alla mercè di una temperatura da giungla equatoriale e delle pessime battute di Max, a farmi un...così per aiutarvi a completare quei giochi che vi fanno tanto penare! Sniff! Sniff! Ahem...bè, ora che mi sono sfogato posso confessarvi che qualche giornata fuori città (o meglio, fuori dal Paese) me la sono fatta anch'io. Ahò, sarò un redattore di CVG, ma non sono uno stupido! L'indirizzo...yawn...è il solito:

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

A CURA DI FABIO D'ITALIA

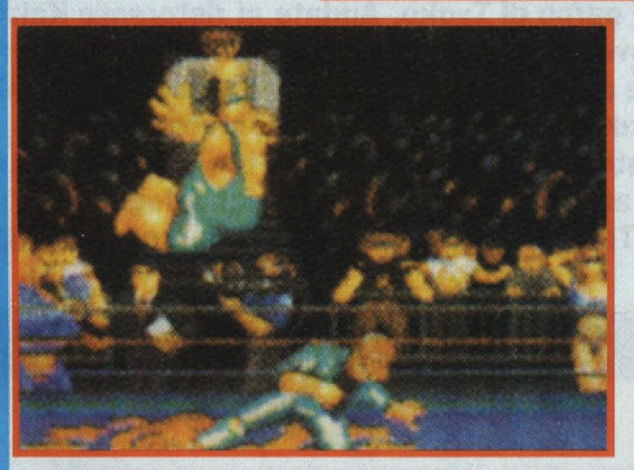
TRUCCHI E SEGRETI

AMIGA

BODY BLOWS

Inserite il vostro joystick nella porta 1 (quella del mouse) e spingetelo a sinistra tenendolo fermo in quella direzione. Ora inserite un altro joystick nella



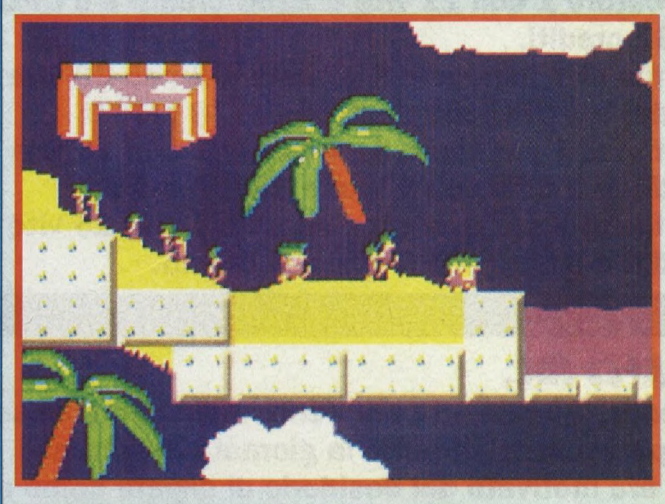


porta 2, spingetelo a destra e tenetelo fermo in quella direzione. Continuate a trattenere ambedue i joystick nelle direzioni prescritte finchè un menù segreto di opzioni non appare. Vedrete 1 UP NORMAL e 2 UP NORMAL ma potrete cambiare quest'ultimo in MAX e impersonare il lottatore chiamato MAX che è il personaggio finale del gioco e duro come un chiodo (e possiede anche un sacco di mosse imbattibili!).

LEMMINGS 2

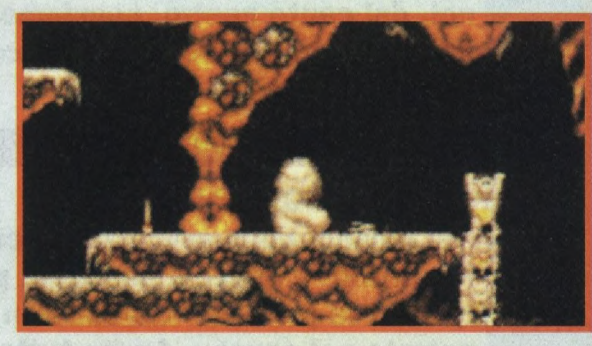
Nello schermo iniziale delle opzioni, spostate il cursore del mouse nell'angolo a destra in basso dello schermo. Poi premete in sequenza il pulsante sinistro del mouse e quello destro. A questo punto un lemming dovrebbe esclamare "Let's go" e voi sarete in grado di selezionare qualsiasi livello da qualsiasi tribù, a prescindere da quanti ne avete completati. Se tale procedura non funziona, provate a cliccare sul cursore del mouse sopra tutti gli altri angoli dello schermo.

AMIGA



HUMANS-THE JURASSIC LEVELS

Se siete impazienti di vedere Jurassic Park ma non sapete come ammazzare il tempo che manca all'uscita del film, perchè non inserite questi primi trenta codici per il data-disk del celebre paleorompicapo?



1	DARWIN
2	DOOM
3	SPYDER
4	480
5	BILLS
6	BROKE AGAIN
7	OUR SHELF
8	NO SUPPORT
9	MR PARROT
10	7 MILE WALK

11 BLIZARD
12 MINI EGGS
13 KEEF
14 WORLDOFOUROWN
15 ITS TOSH
16 BESTEST BUDS
17 00 CHILDREN
18 BLUE STUFF
19 LEOPARD
20 ALAN B STARD
21 DANNEEE
22 LOOWEEZ
23 KATIEWOOH
24 RADCLIFFE
25 IDONTLIKEBRAWN
26 GILL NGEDS
27 HOW MUCH
28 THE SLOBS
29 MRS T
30 ALMANBURIE

THE CHAOS ENGINE

Su questo stesso numero trovate la seconda parte della guida completa allo sparatutto dei Bitmap Bros, ma se desiderate qualcosa di più pratico e radicale, eccovi accontentati. Nello schermo destinato all'inserimento delle password, scrivete a scelta:



- Un'intera fila di X per avere il giocatore 1 con 21 vite e 3258 crediti e il CPU con 3 vite e 31162 crediti.
- Un'intera fila di Y per avere il giocatore 1 con 20 vite e 21796 crediti e il CPU con 9 vite e 47778 crediti.
- Un'intera fila di T per avere il giocatore 1 con 16 vite e 45981 crediti e il CPU con 1 vita e 15794 crediti.
- Un'intera fila di V per avere il giocatore 1 con 15 vite e 31699 crediti e il CPU con 0 vite e 0 crediti.

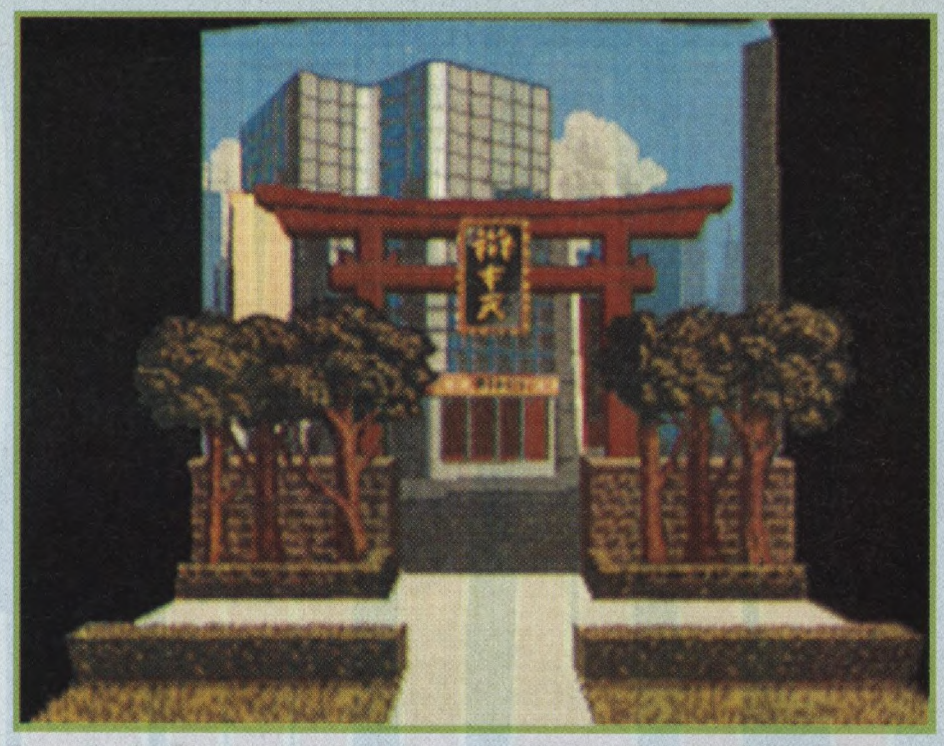
NIPPON SAFES INC.

Recentemente, il cinquanta per cento delle numerosissime telefonate pervenuteci durante la giornata devoluta all'Hotline, era motivato dal desiderio di sapere come risolvere questa popolare avventura made in Italy. Ebbene, grazie all'intraprendente Lucio Burroni di Arezzo, da questo momento potete smettere di regalare soldi a quei vampiri della SIP e noi, dal canto nostro, possiamo smettere di sentirci frustrati per non aver potuto, finora, dare via cavo la soluzione completa. Phew!

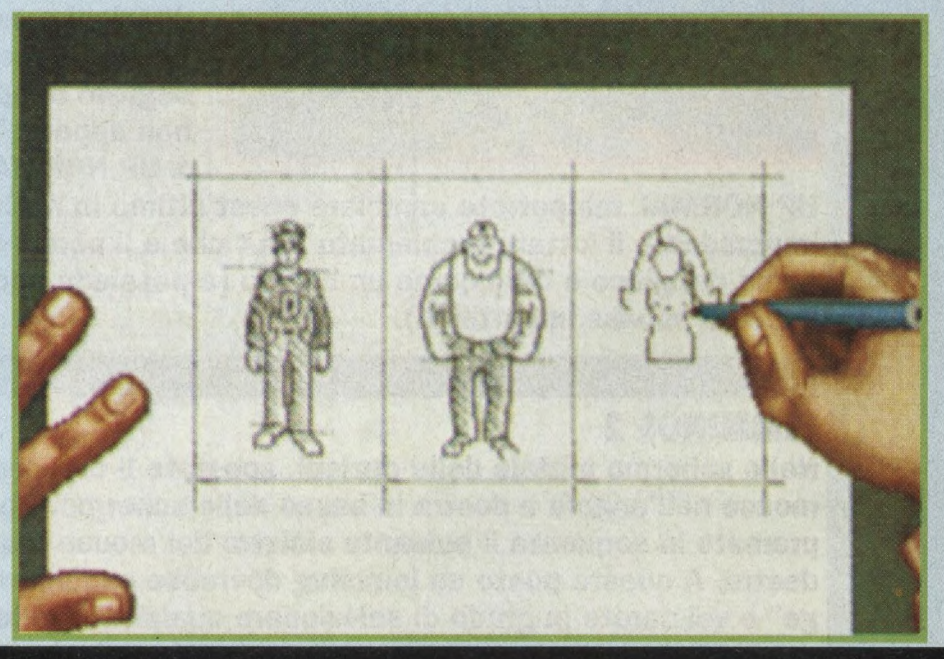
PERSONAGGIO: DINO FAGIOLI

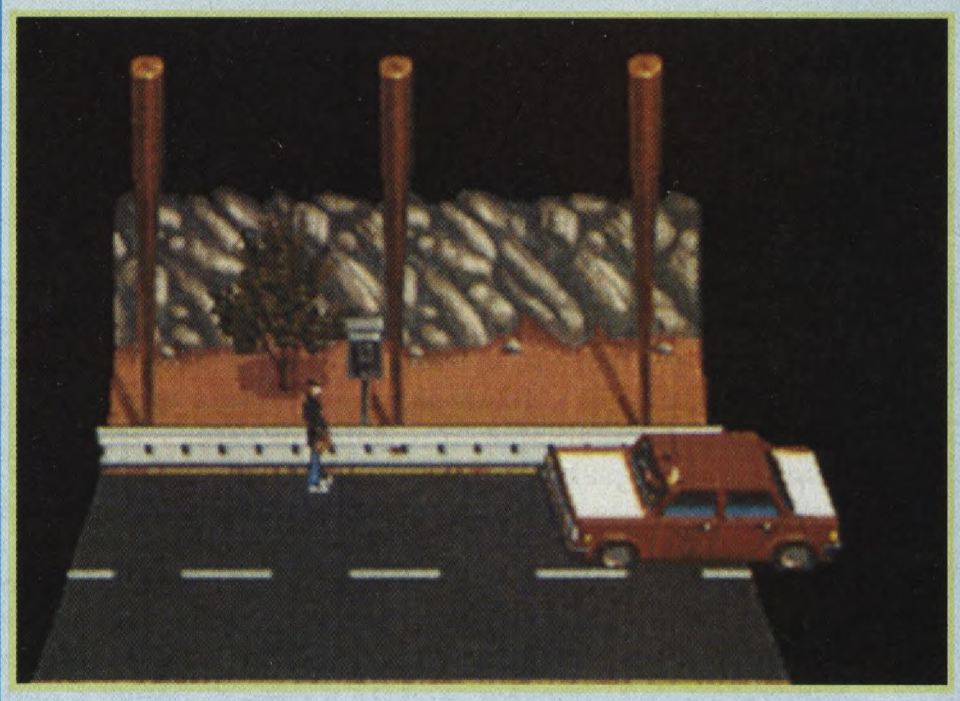
Nel museo, dopo aver parlato con il direttore, prendete l'estintore e aprite il pannello; premete gli interruttori fino a quando la porta del caveau non si apre, salite le scale e entrate nel caveau. Aprite tutte le casse, prendete il termometro e il quadro della Gioconda appesi al muro. Prendete la minestra Zoop e la statua di Bobo, con questa aprite il barattolo di minestra, mangiate i fagioli, con il pugno ottenuto spaccate il cubo e prendete l'accendino in esso contenuto. Per attivare l'accendino usate il termometro con l'accendino. Bruciate il quadro della Gioconda con l'accendino acceso. Per poter uscire dal caveau avvicinate il quadro che brucia accanto al sensore antincendio sul soffitto. Dopo il dialogo con il direttore del museo mettete in ordine i sarcofagi; metteteli in ordine di altezza, il più basso a sinistra e il più alto a destra. I sarcofagi cadranno e il direttore vi

AMIGA



licenzierà. Dopo aver parlato con il losco figuro, il quale vi darà un incarico, andate in piazza e tornate davanti al museo, e parlate con il taxista. Sentirete dalla radio del taxi che la torre tv si trova nel quartiere di Kinza. Andate nel parco e cercate la fontana, guardateci dentro e prendete da essa una monetina. Andate all'edicola, parlate con il giornalaio e comprate un biglietto per Kinza. Andate davanti all'Hot Sushi e aspettate che Chan l'onesto apra il negozio, quindi barattate l'accendino con una brugola. Entrate nel metrò, inserite il biglietto e partite per Kinza. Usciti dal metrò entrate nella torre tv, aprite la porta con la brucola, salite le scale e parlate con l'aspirante suicida. Raccogliete il cappello e il pacco, aprite il pacco e annusate la polvere che conteneva. Uscite dalla torre tv e incontrerete Donna; parlateci. Entrate nell'arena di sumo e parlate con l'omino del sumo. Tornate a Tyoko, andate nella piazza dell'edicola e usate il cappello per chiedere l'elemosina; avuti 100 yen andate davanti al museo e prendete dal volantinista i volantini: devono essere sei. Leggeteli, tornate all'edicola e comprate il biglietto per il quartiere di Subu. Andate al ristorante Kaizen-Sushi nel parco. Entrate nel ristorante e date al cuoco il volantino dei fagioli omaggio. Dopo aver mangiato i fagioli otterrete il superpugno. Uscite dal parco, prendete la metropolitana e andate a Subu. Entrate nei bagni Sento, colpite con il superpugno il gong, entrate e parlate con Mr. Y. Uscite e tornate nel quartiere di Kinza, andando prima a Tyoko. Entrate nell'arena di sumo e parlate con l'omino. Uscite dall'arena e parlate con Dough. Rientrate nell'arena e prendete il biglietto che darete a Dough, il quale vi darà in cambio un buono omaggio per il ristorante nel parco di Tyoko. Andate al ristorante Kaizen-Sushi; dopo aver mangiato tornate a Kinza per l'incontro di sumo; entrate nell'arena. Dopo aver vinto la sfida con il campione Futotta, fuori dell'arena inconterete Donna: parlateci e dategli i soldi vinti. Parlerete poi con il dottor Ky che vi dirà di andare alla Mitsushita Technologies e di rubare un magnete. Tornate a Tyoko e all'edicola prendete il giornale.





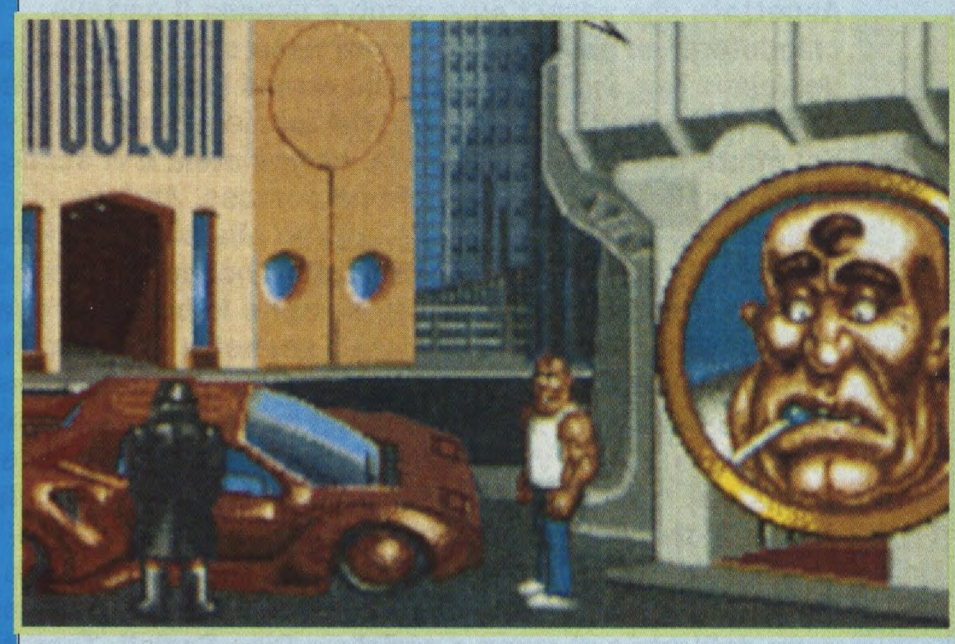
Leggetelo. Andate alla Mitsushita, nella piazza del museo, parlate al citofono e dite che avete letto l'annuncio per un posto di lavoro. Entrate nel palazzo. Dopo il dialogo con lo scienziato, Dino verrà sottoposto a un test:
1) DOMANDA - 3) RISPOSTA; 2) DOMANDA - 3) RISPOSTA; 3) DOMANDA - 3) RISPOSTA; 4) DOMANDA - 1) RISPOSTA; 5) DOMANDA - 4) RISPOSTA. Verrete assunti e sottoposti all'esperimento. Dopo l'esperimento rispondete così: 1) DOMANDA - 4) RISPOSTA; 2) DOMANDA - 2) RISPOSTA; 3) DOMANDA - 3) RISPOSTA; 4) DOMANDA - 2) RISPOSTA.
Verrete condotti in una nuova stanza per accertamenti. Aprite il pannello accanto alla porta, staccate il cavo che collega la stampante al PC e collegatelo con il pannello. Aprite i portadischi e cercate il disco del cobol, inseritelo nel PC e aprirete la porta; uscite. Nella hall prendete il vaso dei fiori, aprite il terzo cassetto e prendete il sacchetto: apritelo. Troverete una busta di semi di fagioli e un finocchio. Entrate nel laboratorio. Prendete la grata dalla porta del laboratorio. Riempite il vaso con il rubinetto accanto alla sedia. Premete l'interruttore sopra la porta del laboratorio: azionerete il riduttore. Entrateci. Una volta che Dino è ridotto a dimensioni microscopiche entrate nell'altro laboratorio, seminate i fagioli e annaffiateli con l'acqua contenuta nel vaso. Prendete il superfagiolo e mangiatelo: avrete ancora il superpugno. Uscite, premete l'interruttore per azionare il robot. Usate il superpugno sul robot: lo distruggerete e potrete prendere il magnete. Uscite dal palazzo e sorpresa..! (fine avventura Dino Fagioli)

PERSONAGGIO: DOUGH NUTS

Usciti dalla prigione, leggete la lettera che avete in inventario. Camminate nella tangenziale. Guardate dentro il cestino accanto al fast food e prendete la linguetta della lattina. Andate nella strada dove si trova il telefono e chiamate un taxi usando la linguetta sul telefono. Salite sul taxi e parlate al taxista. Guardate il pupazzetto appeso allo specchietto retrovisore e parlate con il taxista di sumo. Parlate di nuovo con il taxista e sarete arrivati a Tyoko. Non avrete i soldi per pagare e riceverete un pugno. Entrate nel locale Hot Sushi. Mostrate la lettera al dottor Ky. Finita la conversazione con dr. Ky parlate anche con Max e Kos. Andate nella piazza del museo e prendete dal tizio che distribuisce i volantini i sei volantini. Leggeteli. Andate nel vicolo, aprite la cassetta della posta, prendete il pacco: contiene un telecomando e una lettera. Leggetela. Aprite la porta con le chiavi che avete in inventario e entrate in casa. Dalla cassapanca prendete la chiave inglese. Aprite la dispensa e usate la chiave inglese sulla radio: smonterete il magnete. Uscite e andate nella piazza del museo. Parlate con il taxista. Usate la chiave inglese con il parchimetro: prenderete 100 yen. Andate all'Hot Sushi e parlate con Max e Kos e chiedetegli dove si trova l'arena di sumo. Parlate con il barman e comprate un boccale di birra. Offrite il boccale a Max e Kos; i due vi diranno che l'arena di sumo si trova nel quartiere di Kinza. Andate dal giornalaio e comprate un biglietto della metropolitana per

AMIGA

Kinza. Arrivati alla stazione di Kinza leggete il cartellone appeso al muro della banchina di attesa. Uscite dal metrò e incontrerete Dino Fagioli. Parlategli, tornate a Tyoko, andate nel parco e cercate in quest'ultimo una panchina dove sono seduti dei punk. Mostrategli il volantino del locale Il Topo Morto; un punk farà cadere un giornalino a fumetti. Raccoglietelo e andate dal giornalaio a venderlo. Con i soldi ricavati dal fumetto comprate un biglietto per il quartiere di Subu. Arrivati a Subu entrate nella sala del pachinko. Guardate nello sportello del distributore di palline: ne troverete una. Giocate la pallina nella macchina accanto all'uomo seduto. Quando avrete vinto quattro palline, giocate ancora. Ma quando la pallina scende, usate il magnete e controllerete la pallina. Vincerete così tante palline che cambierete con dei sigari dal distributore di palline. Giocate ancora usando nuovamente il magnete e rivincerete tante palline. Tornate a Tyoko. Usciti dal metrò, aspettate che Chan l'onesto apra il negozio. Barattate la chiave inglese con il vaso grosso di terracotta. Andate nel parco ed entrate nel ristorante. Guardate la scritta sul vaso a sinistra. Parlate con il cuoco e domandategli del concorso. A questo punto usate le palline che avete in inventario con il vaso di terracotta e saprete così la quantità delle palline contenute nel vaso. Parlate di nuovo con il cuoco a proposito del concorso.



Indovinerete il numero giusto e vincerete un buono per un pasto gratis. Tornate a Kinza e incontrerete Dino: parlategli. In cambio del buono vi darà un biglietto per l'incontro di sumo. Tornate a Tyoko, andate nella piazza del museo e date al taxista il biglietto per l'incontro di sumo; questi vi ringrazierà e vi porterà al monastero di Saku-Rambo. Parlate al citofono; il monaco vi dirà come fare ad entrare nel museo. Tornate a Tyoko e andate a casa. Aprite la cassetta delle lettere e prendete il pacco: esso contiene dell'esplosivo. Entrate in casa, parlate con Donna, uscite e andate all'Hot Sushi, parlate con Max e Kos chiedendogli come fare ad arrivare al carcere. Offritegli i sigari e vi diranno che dalla stazione di Subu c'è un tunnel che porta nelle fogne fino al muro della prigione. Uscite. Al negozio di Chan l'onesto barattate il vaso con la chiave inglese. Andate a Subu; scesi dal metrò non oltreppassate la sbarra, ma andate a destra fino a quando non troverete un pannello. Aprite il pannello con la chiave inglese ed entrate nelle fogne. Cercate un piccone, e una volta trovatolo, andate nella schermata dove si vede il muro della prigione; fate un buco nel muro con il piccone, metteteci dentro l'esplosivo, allontanatevi ed usate il telecomando per far esplodere il muro. Libererete una ragazza che vi darà la chiave da dare a Donna. Tornate a casa, parlate con Donna, consegnatele la chiave e in cambio riceverete la lettera di raccomandazione dell'Imperatore. Andate al monastero e parlate al citofono dicendo che avete la lettera di raccomandazione, salite sull'ascensore e arriverete nel piazzale del monastero. Parlate con il monaco, raccogliete le foglie con il bastoncino. Quando avrete finito, entrate nel monastero e il monaco vi condurrà dall'anziano. Al test che vi farà l'anziano rispondete così:
1) DOMANDA: "Sette miliardi di anni";

AMIGA

2) DOMANDA: "Samurai rosso";
3) DOMANDA: "Sforzo minore".
Superata la prova vi troverete in una cella a meditare. Prendete la stuoia e la ciotola; dalle altre celle prendete il lenzuolo e il veleno; dalla cucina prendete il coltello. Andate nel piazzale più a sud del monastero, gettate il veleno nella vasca dei pesci e prendete un pesce. Tornate in cucina e usate il pesce con la pentola: fabbricherete così della colla che userete con la stuoia. Uscite nel piazzale con i due uccelli, mettete a terra la ciotola e la stuoia con la colla, catturate gli uccelli con il sacco che avete in inventario. Entrate nella sala del Buddha e usate i poteri avuti dall'anziano per sollevare la statua del Buddha. Prendete il Buddha di giada e andate nel piazzale dove si trova la vasca dei pesci. Con il coltello tagliate le corde e usatele con il lenzuolo: otterrete un paracadute. Salite sul muro, gettatevi di sotto e sorpresa..! (fine avventura Dough Nuts)

AVVENTURA DONNA FATALE

Usciti dal carcere, parlate con il secondo, camminate nella tangenziale, cercate il fast food e prendete la mostarda. Camminate lungo la strada e prendete il cartello che indica Tyoko. Tornate davanti alla prigione e andate a sinistra. Aspettate che passi l'auto verde e usando il cartello chiedetegli un passaggio. Arrivati nella città di Tyoko, andate nel locale Hot Sushi. Parlate allo strano individuo e a Max & Kos chiedendogli tutto. Uscite dal locale e andate nel vicolo dei rifiuti; prendete la boccetta, esaminatela e vi accorgerete che è una boccetta di un profumo costoso. Andate alla residenza e leggete il cartello appeso alla porta. Parlate al citofono e chiedete del lavoro. Andate nel parco; mentre cercate il venditore di hot dog, riempite la boccetta con l'acqua della fontana e prendete il seghetto che si trova tra gli alberi. Dal venditore di hot dog comprate due hot dog senza mostarda. Mettete la mostarda nei due hot dog e portateli a Max & Kos, i quali vi daranno 50 yen di mancia. Andate nella piazza con l'edicola e parlate con la geisha, chiedendole della scuola di thè. Dal giornalaio, comprate il biglietto per il quartiere di Kinza. Andate a Kinza, parlate alla geisha e chiedetele il costo del corso. Leggete il manifesto appeso al muro dell'arena di sumo e parlate a Dino Fagioli. Tornate a Tyoko e andate ai grandi magazzini, cambiate il profumo e avrete 200 yen. Andate all'edicola e prendete la rivista sportiva. Leggetela e saprete così che il campione di sumo alloggia all'hotel L'Eterno Riposo nel quartiere di Tozaiku. Comprate un biglietto per Tozaiku. Arrivati a Tozaiku entrate nell'hotel e parlate con il portiere; chiedetegli di lasciare un messaggio per il campione. Il portiere vi darà una penna. Scritto il messaggio il portiere lo metterà nel casellario; guardatelo e saprete così che il campione alloggia nella stanza N° 127. Esaminate la penna e apprenderete il numero dell'hotel. Telefonate all'hotel usando la penna con il telefono, dite al portiere che gli stanno rubando il motorino, entrate nell'ascensore, bussate alla porta in fondo alla stanza e incontrerete il campione. Uscite dall'hotel e tornate a Kinza, andando prima a Tyoko. Parlate con Dino che avrà vinto l'incontro e vi darà i 50.000 yen. Iscrivetevi al corso, dando i 50.000 yen alla geisha. Finito il corso tornate a Tyoko e andate alla residenza, parlate al citofono e dite che avete il diploma. Entrati nella residenza, parlerete con il segretario il quale vi darà le chiavi per uscire ed entrare nella residenza. Andate nel salone, bussate alla porta della camera dell'Imperatore e parlateci. Aprite l'armadio e scoprirete la cassaforte. Andate all'ingresso e parlate con il segretario. Uscite e andate al museo, entrate nel museo, salite al piano superiore e tagliate con il seghetto la mano della stautua che raffigura l'Imperatore. Uscite e tornate alla residenza. Aprite la cassaforte con la mano e prendete l'autografo. Leggetelo, tornate nell'ingresso e parlate con il segretario. Andate davanti ai grandi magazzini e leggete l'insegna luminosa; se non è quella del salone di bellezza Lucky Look, entrate nei grandi magazzini, riuscite e leggete l'insegna. Fate ciò fino a quando non leggerete quella della pubblicità Lucky Look.

AMIGA

Andate nel vicolo ed entrate nella casa di Dough. Parlategli, uscite e andate all'edicola. Prendete il poster e guardatelo. Comprate un biglietto per il quartiere di Subu e andateci. A Subu entrate al Lucky Look e parlate con Figaro l'estetista, il quale vi truccherà come la diva del poster che piace all'Imperatore. Bussate alla porta dell'Imperatore, il quale vi chiederà di cantare. Tornate a casa di Doug, aprite la dispensa e prendete il CD-ROM dal computer. Andate ai grandi magazzini e cambiate il CD-ROM con il CD di Susy Young. Andate nel quartiere di Kinza. Entrate nel palazzo della torre tv, inserite il CD nel karaoke e imparerete la canzone della cantante di cui l'Imperatore è innamorato. Tornate a Tyoko e andate alla residenza. Davanti alla porta della camera dell'Imperatore mettetevi a cantare. L'Imperatore vi farà entrare e vi darà anche la lettera di raccomandazione da consegnare a Dough. Una volta che l'Imperatore è uscito aprite gli armadi e prendete la bambola e la bomboletta. Gonfiate la bambola con la bomboletta, uscite dalla camera e gettatevi dalla finestra. Andate a casa di Dough e parlategli. Vi darà la chiave e voi in cambio gli darete la lettera. Tornate alla residenza, prendete la spada Katana, uscite e...sorpresa! (fine avventura Donna Fatale)

GRAN FINALE

Aprite la porta della cassaforte inserendo nei fori della porta il magnete, la spada e il Buddha di giada; assisterete così alla fine dell'avventura dei nostri simpatici eroi.

MEGA CD

SOLFEACE

Sullo schermo del titolo, invece di premere START, premete in sequenza A, B, C, A, B, C, B, C, B, A e quando sentite un rumore premete START e andate allo schermo di configurazione del modo di gioco. Ora potete scegliere il vostro livello di partenza oppure, andando alla voce MODE e spingendo il joypad a destra per alcune volte, potete ottenere fino a 99 vite cambiando il valore di MY.

COBRA COMMAND

Quello che un tempo era Thunderstorm FX ora si chiama Cobra Command ed è uno dei giochi inclusi nella confezione del Mega CD. Quindi ecco il vecchio cheat riesumato per tutti voi. Allo schermo del GAME START spostate il joypad nelle seguenti direzioni: ALTO, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, ALTO. Se tutto va bene sentirete un rumore dopodichè, quando premete lo START, potrete scegliere il livello che volete spingendo il joypad a destra e a sinistra. C'è anche un cheat che vi permetterà di entrare nel modo di allenamento. Quando venite uccisi, spostate il pad in ALTO, in BASSO, a SINISTRA e a DESTRA e dovreste udire un esplosione. Ora sul menù di configurazione dovreste essere in grado di selezionare il TRAINING MODE e non dover ricominciare un qualsiasi livello se venite uccisi.

NIGHT TRAP

Dopo giornate di gioco intenso, i nostri collaboratori inglesi sono riusciti a riportare sulla carta tutti gli orari di questo



thriller cinevideoludico. Eccoveli qua:
0:03: Hallway 1
0:13: Bedroom
0:35: Bathroom
1:00: Living Room
1:18: Kitchen
1:30: Entry Way
2:48: Entry Way
3:09: Hallway 1
3:15: Bedroom
3:25: Living Room
3:45: Driveway
4:00: Hallway 2
4:13: Bathroom
4:35: Bedroom
4:52: Living Room
5:03: Living Room
5:15: Hallway
5:25: Driveway
5:37: Entry Way
5:50: Living Room
6:05: Hallway 1
6:10: Hallway 2
6:45: Hallway 2
6:59: Kitchen
7:15: Bedroom
7:35: Hallway 1
7:59: Bedroom
8:10: Hallway 2
8:23: Hallway 1
8:30: Bedroom
8:50: Living Room
9:07: Living Room
9:15: Entry Way
10:45: Hallway 2
11:20: Hallway 1
12:00: Living Room
12:30: Bathroom
13:10: Hallway 1
13:25: Entry Way
13:50: Living Room
14:10: Living Room
14:35: Hallway 2
15:00: Entry Way
16:05: Hallway 1
16:25: Driveway
16:30: Hallway 2
16:40: Living Room
16:46: Hallway 1
17:10: Bedroom
17:40: Bathroom
17:50: Hallway 2
18:17: Entry Way
18:29: Living Room
18:38: Hallway 1
19:30: Entry Way
21:10: Bedroom
21:25: Driveway
21:40: Kitchen
21:45: Hallway 2
22:05: Bedroom
22:20: Hallway 1
23:00: Living Room
24:15: Bedroom
24:45: Bathroom
25:05: Hallway
25:30: Fine

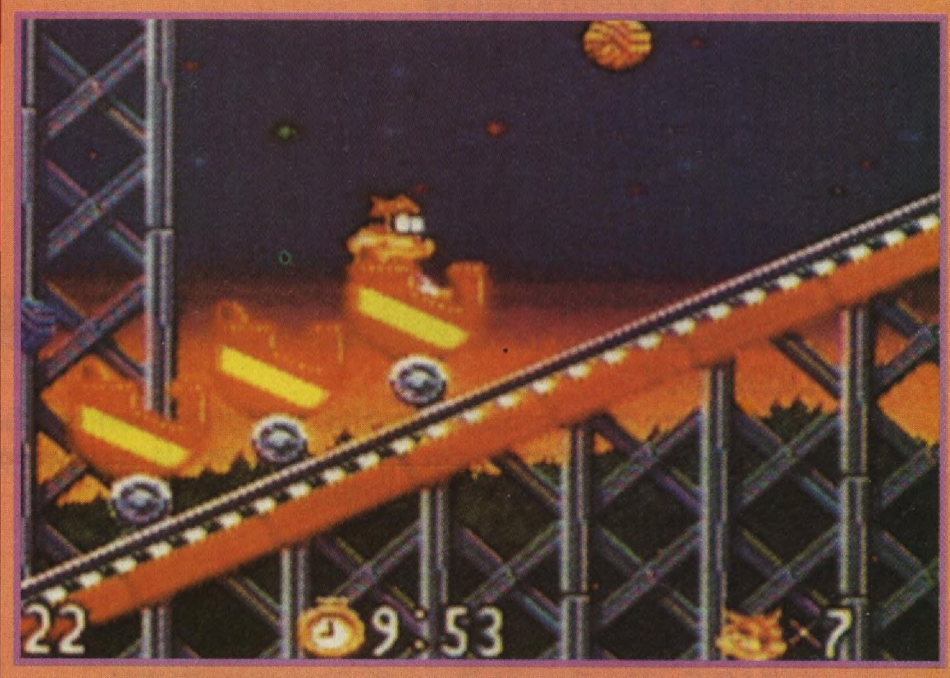
DEAD DANCE

Ci credereste che questo gioco può quasi competere con Street Fighter 2? Ok, ok sto esagerando ma se vi interessa finire questa figata perché non provate a inserire i codici qui sotto?

STAGE 2 - 427 011
STAGE 3 - 537 071
STAGE 4 - 500 760
STAGE 5 - 401 637
STAGE 6 - 511 617
STAGE 7 - 412 526
STAGE 8 - 562 506
STAGE FINALE - 463 455

BUBSY THE BOBCAT

Più veloce di una certa lince, un lettore di Amsterdam ci ha inviato le password per questo platform in pura lana vergine:



LIVELLO 1:	JSSCTS
LIVELLO 2:	CKBGMM
LIVELLO 3:	SCTWMN
LIVELLO 4:	MKBRLN
LIVELLO 5:	LBLNRD
LIVELLO 6:	JMDKRK
LIVELLO 7:	STGRTN
LIVELLO 8:	SBBSHC
LIVELLO 9:	DBKRRB
LIVELLO 10:	MSFCTS
LIVELLO 11:	KMGRBS
LIVELLO 12:	SLJMBG
LIVELLO 13:	TGRTVN
LIVELLO 14:	CCLDSL
LIVELLO 15:	BTCLMB
LIVELLO 16:	STCJDH

WAYNE'S WORLD

Mentre vedete ruotare il logo di Wayne's World tenete premuti i tasti X, Y, B, L, R e tenete il joypad in basso, dopodichè spingete quest'ultimo in basso e uno spazio per la selezione dei livelli apparirà in fondo allo schermo. Ma siamo fusi di testa o no?

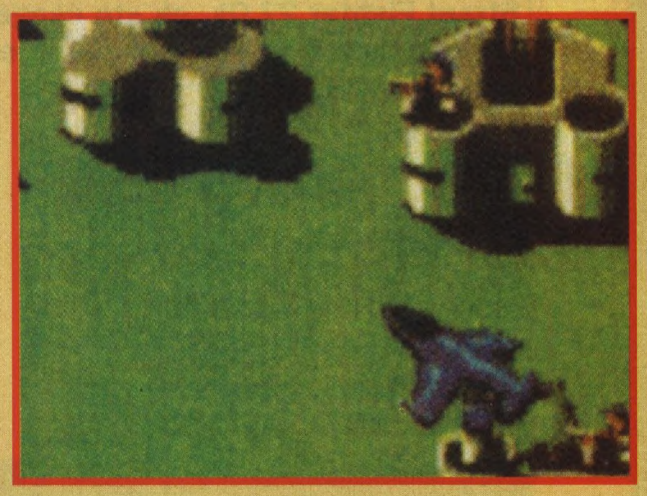
FINAL FIGHT

Quando appare il logo della Capcom, tenete premuto L e contemporaneamente premete START. Così facendo accederete ad un OPTION MODE inedito dove potrete scegliere il numero di vite, il livello di difficoltà, ascoltare il sound test e così via.

MEGADRIVE

MEGA-LO-MANIA

Belli eh i telefilm di Megaloman? Peccato che questo gioco non vi sia per nulla ispirato anche se le soddisfazioni non mancano. Nel caso voleste dominare completamente il mondo (senza distruggere mostri di gomma purtroppo) eccovi tutti i codicilli adatti:



EPOCH 2 - OIGAMSJCHHF
EPOCH 3 - HZOBGZMUUTP
EPOCH 4 - XTZBQCIOVHZ
EPOCH 5 - SJFASNDQAIX
EPOCH 6 - IYEBOPWJGUP
EPOCH 7 - CTQAIGPECUR
EPOCH 8 - ESSCGQKYHUV
EPOCH 9 - DXKCFSTIKUM
BIG BASHER BATTLE - CPFDGLLTUMA

FLASHBACK

Nella ricerca della propria identità, un lettore romano ha saggiamente riportato nero su bianco tutte le password del gioco al livello di difficoltà NORMAL:

LIVELLO 2 - New Washington: DATA
LIVELLO 3 - Death Tower: MILORD
LIVELLO 4 - Earth: QUICKY
LIVELLO 5 - The Secret Base Of Paradise: BIJOU
LIVELLO 6 - The Planet Of Morphs: BUBBLE
LIVELLO 7 - The Planet Of Morphs: CLIP
e, dulcis in fundo (rullo di tamburi), la password per il finale del gioco: CYGNUS.

PC ENGINE

SOLDIER BLADE

Nello schermo del titolo, tenete pressato il joypad verso l'alto e premete SELECT. Poi tenete il joypad in basso e premete SELECT; poi tenete il joypad a sinistra e premete SELECT; poi tenete il joypad a destra e premete SELECT. A questo punto non vi basta che premere SELECT e vedrete apparire uno schermo per la selezione dello stage desiderato.

AEROBLASTERS

Per ottenere più crediti, nello schermo del titolo fate quanto segue : joypad a destra e SELECT, joypad a destra e SELECT, joypad a destra e SELECT. Per scegliere il livello da cui volete cominciare, tenete premuto SELECT e premete insieme i tasti I e II dieci volte per il livello 2, undici volte per il livello 12 e così via.

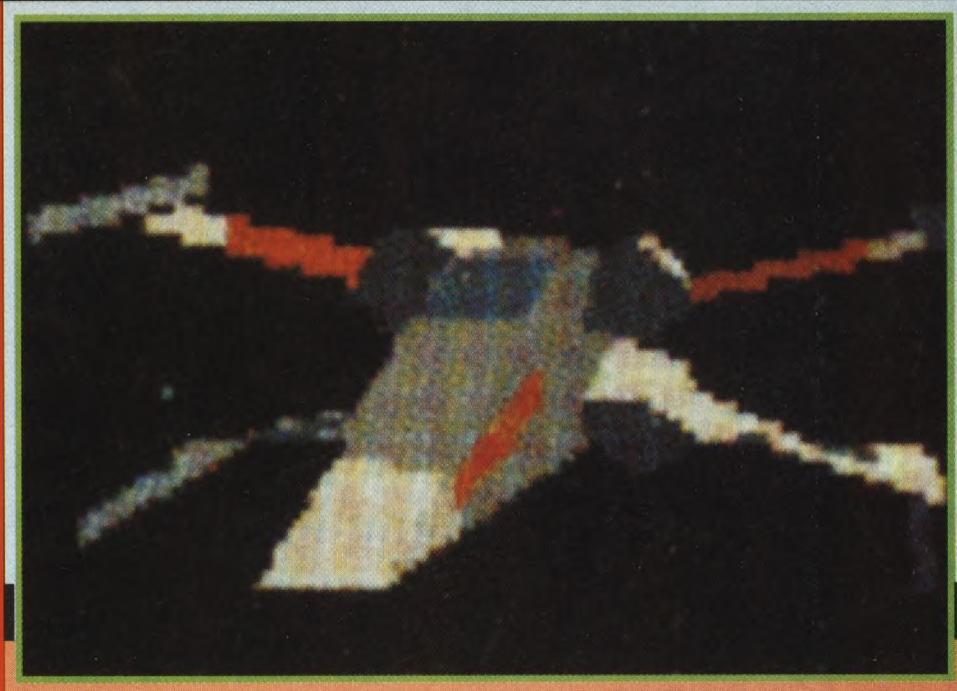
PC

X-WING

Quando la Forza non basta a superare una missione complicata, a salvare la situazione ci pensa Playmaster! Prima però una calorosa raccomandazione: NON usate questo cheat impiegando i vostri dischetti originali!

• Entrate nella subdirectory delle missioni (MISSIONS) nel file di X-Wing scrivendo CD XWING [return] CD MISSIONS. Là dentro si trovano i files delle missioni vere e proprie (*.XW1) e

PC



i briefing (*.BRF).
• Trovate i file della missione e del briefing per la missione che volete saltare.
• Scrivete DEL <NOME DEL FILE>.* Se non siete certi di quale sia il nome del file della vostra missione, potete inserire TYPE seguito da un qualsiasi file *.BRF. Poi potete leggere il sunto di ogni missione. Se quello che state leggendo corrisponde alla vostra missione allora avete trovato il nome giusto.

• Cambiate il nome della missione corrente in DEFECT .XW1 and DEFECT .BRF poi inserite quanto segue:
• REN DEFECT .XW1
[nome della vostra missione] .XW1
• REN DEFECT .BRF
[nome della vostra missione] .BRF

In questo modo i file DEFECT sono diventati quelli del TOUR 1, OPERAZIONE 1. E' la missione più facile del gioco.

• Ora non vi resta che giocare. Quando avete finito, ridate il nome DEFECT ai file e poi scrivete "UNDELETE" per scancellare la vostra missione.

E se desiderate provare la missione nel Death Star Trench, ossia il canalone della Morte Nera, usate la procedura di cui sopra sui seguenti file: DSTAR3.XW1 e DSTAR.BRF.

GAME GEAR

SHINOBI II

Beccatevi la password per l'ultimo livello, và: BFB 72.

GRAZIE-PER-LA-COLLABORAZIONE-!

Questo mese Robocop e la redazione vogliono ringraziare: Gianni Bosio, Gianfranco Bernardini, Lucio Burroni, Lorenzo Lampariello, il Team Venerdì 17 e tutti coloro che hanno inviato un trucco e non lo hanno visto pubblicato!

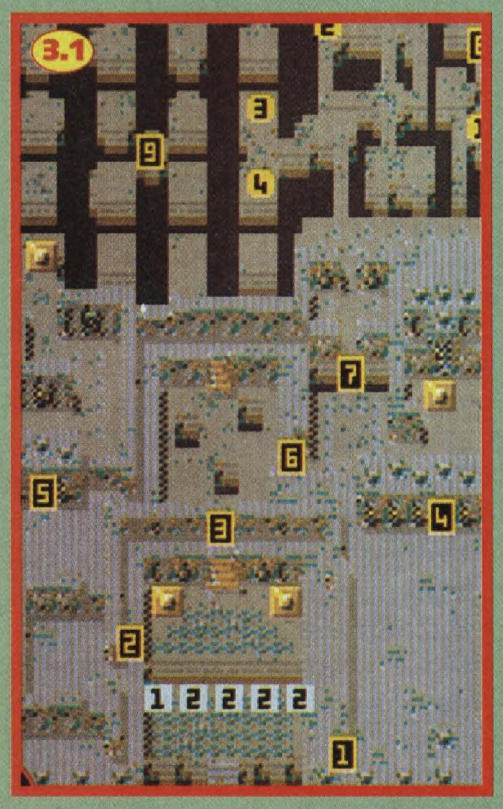
CHAOS ENGINE

GUIDA COMPLETA
PARTE II

MONDO 3

LIVELLO 1

Al vostro ingresso nel livello troverete davanti a voi cinque chiavi. Tutte le chiavi segnate come Chiavi d'Argento (2) creano un ponte al di sopra del burrone. Non appena il ponte appare, un Hand Monster si materializza sopra di esso e parte all'attacco. Il ponte sparirà in breve tempo ma se riuscite ad attraversarlo prima che lo faccia, avrete accesso all'area segreta nel Punto (2).



Se non riuscite ad attraversare uno qualsiasi dei ponti potete raccogliere le Chiavi d'Argento (1), le quali creeranno un ponte permanente lungo il centro del burrone. Queste chiavi fanno sparire tutti i mazzi di Chiavi d'Argento (2), quindi non potrete accedere all'area segreta nel Punto (2); comunque potrete passare attraverso il Punto (1). Tutti gli StoneWatchers sulla parete al Punto (3) possono essere colpiti; ognuno di essi, se distrutto, vi frutterà una moneta. La statua al Punto (4) guarda verso una direzione differente rispetto alle altre statue che le stanno intorno. Se gli sparate sarete ricompensati con un mucchio di tesori, ma prima dovrete ammazzare alcuni Ragni. Anche la statua al Punto (5) guarda verso una direzione differente rispetto ai suoi vicini. Colpite questa statua e potrete abbandonare l'area. I percorsi da ambedue le aree convergono nella stanza al Punto (6). Quando raccogliete la Moneta Salva-posizione in cima alle scale di questa stanza, la parete al Punto (6) sarà rimossa e voi potrete quindi proseguire più a fondo nel livello. Il percorso più avanti è bloccato dalla porta al Punto (7). Dovete sparare al nodo della stanza a est per rimuovere la porta, dopodichè vi troverete nel labirinto di buche presso la sezione finale del livello. Per raggiungere il centro del labirinto, dovete prima risolvere l'enigma nell'area orientale. Raccogliete le Chiavi d'Oro (1), poi raccogliete le Chiavi d'Oro (2). Quest'ultimo mazzo di chiavi va raggiunto attraversando la passerella a sud. Se tentate di raccoglierle da est, spariranno prima che possiate raggiungerle e perciò non sarete riusciti a risolvere il puzzle. Quando avrete entrambi i mazzi di chiavi sarete in grado di raggiungere il Punto (8). Dopo aver raccolto il tesoro sulla piccola isola, sarete teletrasportati al Punto (9) nel centro delle buche. Se non riuscite a risolvere il puzzle o desiderate fare un percorso differente attraverso le buche potete raccogliere le Chiavi d'Oro (3) o le Chiavi d'Oro (4) ma non entrambe. Ognuna di queste chiavi conduce a un percorso differente, ognuno dei quali contiene una mistura differente di mostri e tesori.

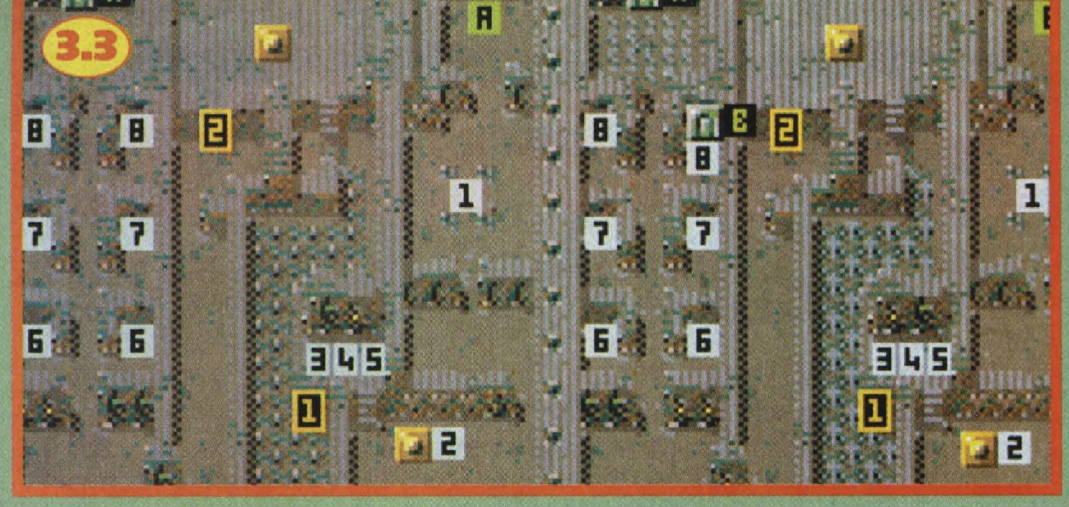
LIVELLO 2

All'ingresso nel livello troverete quattro corridoi e dovrete scegliere quale percorrere. A seconda di quale sceglierete, farete un percorso differente:
* Il Corridoio (1) porta alla stanza occidentale a nord del punto di partenza.
* Il Corridoio (2) riconduce al punto di partenza.
* Il Corridoio (3) porta alla stanza orientale a nord del punto di partenza.
* Il Corridoio (4) riconduce al punto di partenza.

Se prendete sia il Corridoio (2) sia il Corridoio (4), quando sarete finalmente tornati al punto di partenza, le Chiavi d'Argento (1) saranno apparse. Una volta raccoltele, le mattonelle del pavimento accanto a voi spariranno e una piccola sezione dello stesso si solleverà. Se poggiate piede su questa sezione sarete teletrasportati alla stanza orientale a nord dei corridoi alla partenza. A questo punto vi ritroverete a percorrere il percorso principale del livello. Tuttavia, nella stanza successiva, la statua al Punto (5) sparirà e riapparirà. Se andate verso la parete dietro la statua, sarete teletrasportati nuovamente al punto di partenza; questa volta, comunque, la parete accanto alla locazione delle Chiavi d'Argento (1) si sarà aperta e voi potrete accedere all'area segreta che porta all'uscita B. All'interno di quest'area segreta, se raccogliete ambedue i mazzi di Chiavi d'Oro [(1) e (2)], apparirà un indizio che vi aiuterà risolvere l'enigma del pavimento dentro la stanza successiva. Per uscire da quest'area dovete seguire la sequenza di forme sul pavimento: cerchio, quadrato e vuoto. Se sbagliate la procedura sarete teletrasportati all'estremità principale del pavimento. Più errori farete, meno tesori troverete quando arriverete alla fine. Dopo aver colpito il nodo nella stanza seguente, appariranno tre gruppi di gradini, ognuno dei quali conduce a un differente mazzo di chiavi d'argento. Ognuna di queste chiavi produce un ponte differente per l'area successiva. Ciascuna inoltre rimuove una parte dei tesori dislocati nell'area. Le Chiavi d'Argento (4) sono quelle che vi daranno più soddisfazioni quando attraverserete il ponte, in quanto dovrete raccogliere soltanto un gruppo di chiavi, benchè potreste provare le altre per vedere cosa potete ottenere. Se non entrate in quest'area dovete seguire il sentiero principale lungo il livello dal punto di partenza all'uscita A. Se passate attraverso la stanza occidentale a nord del punto di partenza soltanto il nodo in quella stanza esiste e soltanto le Chiavi d'Argento (5) sono disponibili. Le Chiavi d'Argento (5) aprono la porta che dà a est al di fuori di questa stanza. Le Chiavi d'Argento (6) aprono la porta che dà a ovest. Se andate in quest'ultima direzione dovete poi raccogliere le Chiavi d'Argento (7) che aprono l'uscita da quella sezione. L'isola appena a sud del Punto (7), contiene molti tesori. Se, comunque, provate a camminare sopra di essa sarete rimandati via teletrasporto all'inizio del sentiero e tutti i tesori saranno spariti. Per poter proseguire dovete seguire le linee sul pavimento e sparare alla statua del Punto (6) e quindi raccogliere le Chiavi d'Argento (8). Se raccogliete le Chiavi d'Argento (8) prima di essere stati al Punto (7) sarete in grado di accedere all'isola e prendere tutti i tesori. Una volta sull'isola raccogliete le Chiavi d'Oro (3); queste apriranno la porta al Punto (8). Se entrate nella stanza attraverso questo punto, qualche tesoro apparirà. Ciò accadrà soltanto se entrate nella stanza da nord. Una volta raccolto il telefono al Punto (9) il ponte a sud sparirà, intrappolandovi così dentro la stanza. Dovrete allora sparare al Lobberche è apparso sopra il baratro per aprire la porta a nord e poter così procedere verso l'uscita A.

LIVELLO 3

La prima cosa da notare riguardo a questo livello è che esso è costituito da due metà praticamente identiche l'una all'altra. Quest'idea è avallata dal sistema di numerazione usato per identificare gli oggetti degni d'interesse sulla mappa, che sono gli stessi per ciascun lato. Quale punto di partenza usate, e quindi in quale parte della mappa giocate, è dettato da quale uscita avete imboccato nel livello precedente. Ogni lato contiene enigmi molto simili ma che tendono a funzionare in maniera opposta gli uni agli altri. La decorazione sulle pareti è lievemente diversa fra le due metà, con statue che guardano in direzioni opposte le une alle altre eccetera... Se cominciate al punto di partenza A, giocherete sul lato occidentale della mappa. Tutti i nu-



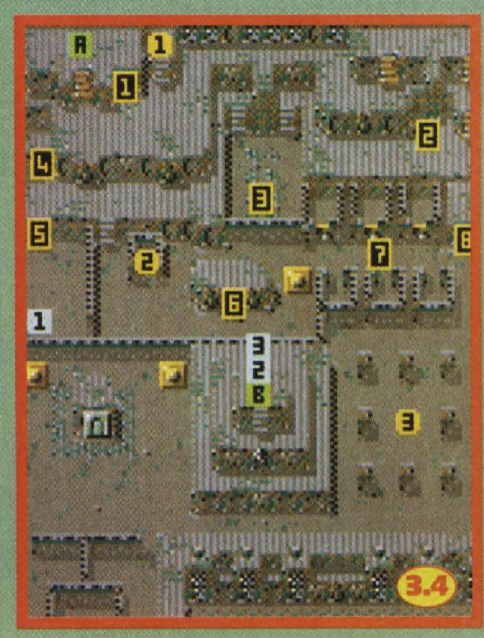
meri sottostanti si riferiscono agli oggetti dislocati su quel lato della mappa. Non è possibile prendere le Chiavi d'Argento (1) poichè sono circondate da un campo di forza invisibile. Per prenderle dovete colpire i basamenti attorno ad esse: cominciate con quello a sud-ovest, poi sparate a quello a nord-ovest e così via in senso orario finchè non li avete distrutti tutti e quattro. A questo punto i disegni sul pavimento svaniranno per indicare che il campo di forza è stato abbattuto, e voi potrete raccogliere le chiavi, che aprono la porta per uscire da questa stanza. Quando attivate il nodo in fondo a questa sezione, appaiono le Chiavi d'Argento (2); raccoglietele e apparirà una gradinata a ovest attraverso la quale potrete procedere lungo il livello. Sia le Chiavi d'Argento (3) che le Chiavi d'Argento (5) fanno apparire le Chiavi d'Argento (4), le quali completano la serie occidentale di gradini e vi permettono di scendere da questo basamento e proseguire per il livello. Tuttavia, se raccogliete le Chiavi d'Argento (5), mentre vi avviate su questi gradini sarete teletrasportati nella stessa locazione ma sul lato opposto della mappa. Come accorgersi del trasferimento verificatosi? Semplice, basta osservare le decorazioni sulle pareti, che sul lato occidentale della mappa sono circolari, mentre su quello orientale sono di forma quadra. Dovete quindi continuare lungo il canale centrale di questa sezione finchè non raggiungete il Punto (2), dove sarete riportati via teletrasporto alla vostra posizione originale sul lato occidentale. Quando raggiungerete il Punto (2) da questa parte, passerete senza subire le stesse conseguenze. Le Chiavi d'Argento (6) aprono la porta della stanza contenente le Chiavi d'Argento (7) sul lato opposto del corridoio. A loro volta le Chiavi d'Argento (7) aprono la porta della stanza contenente le Chiavi d'Argento (8). Queste ultime aprono la porta alla fine del corridoio che vi permette di raggiungere l'uscita.

Se cominciate al punto di partenza B, giocherete sul lato orientale della mappa. Tutti i numeri sottostanti si riferiscono agli oggetti reperibili su quel lato della mappa. Quando raccogliete le Chiavi d'Argento (1) rimarrete intrappolati in un campo di forza invisibile. Per uscirne fuori dovete colpire il MissingLink che ha cominciato a pattugliare la zona al di fuori dei basamenti. Quando questo mostro è distrutto, verrete liberati e la porta fuori da questa stanza sarà aperta. Quando raccogliete le Chiavi d'Argento (2) nel fondo di questa sezione il nodo segnato sulla mappa apparirà. L'attivazione di questo nodo creerà a ovest la gradinata attraverso la quale potrete proseguire lungo il livello. Quando raccogliete le Chiavi d'Argento (4), appariranno sia le Chiavi d'Argento (3) che le Chiavi d'Argento (4). Se ora raccogliete le Chiavi d'Argento (3), le Chiavi d'Argento (5) scompariranno. Tuttavia, se prima raccogliete le Chiavi d'Argento (5) potrete raccogliere ambedue i mazzi di chiavi, nel qual caso, quando vi avviate lungo la gradinata che è apparsa, sarete teletrasportati nella medesima posizione dall'altra parte della mappa. Di nuovo, osservate la forma dei disegni sulle pareti per verificare l'avvenuto trasferimento. E' qui che la prima grande differenza fra i due lati si manifesta. Dalla vostra posizione in cima a questo basamento è possibile lanciare un'appropriata arma speciale sul nodo che sta a livello del suolo a sud-ovest da voi. Questo significa che potrete quindi attivare tutti i nodi del livello e pertanto aprire l'uscita B. A questo punto dovete proseguire lungo il canale centrale di questa sezione finchè non raggiungete il Punto (2), dove sarete rimandati via teletrasporto alla vostra posizione nella parte orientale, dopodichè potrete continuare come se nulla fosse avvenuto. Quando raggiungete il Punto (2) da questa parte, potrete passarci attraverso senza subire le suddette conseguenze.

Le Chiavi d'Argento (6) aprono la porta della stanza contenente le Chiavi d'Argento (7) sul lato opposto del corridoio. A loro volta, le Chiavi d'Argento (7) aprono la porta della stanza contenente le Chiavi d'Argento (8). Queste ultime aprono la porta alla fine del corridoio che vi permette di raggiungere l'uscita A. Per uscire dal punto B dovete raccogliere il doppio mazzo di Chiavi d'Argento (6) alla vostra destra e il mazzo di Chiavi d'Argento (7) alla vostra sinistra. Badate che questa uscita si aprirà soltanto se avete attivato tutti i nodi di questo livello, come spiegato sopra. Se un giocatore, in una partita a due, viene intrappolato in una delle piccole stanze di questa sezione, tutto ciò che deve fare è raccogliere tutte le chiavi che si trovano nella stanza e poi muoversi verso l'uscita. I due giocatori saranno teletrasportati nella stanza successiva in sequenza. Notate che l'uscita principale da ciascun lato di questo livello, ambedue segnate con la lettera A sulla mappa, vi porteranno allo stesso posto nel mondo successivo, mentre l'uscita B vi porterà in un posto speciale.

LIVELLO 4

In questo livello ci sono due punti di partenza (A e B); quale usate dipende da quale uscita avete imboccato nel livello precedente. Se cominciate al punto di partenza B, dovete prima raccogliere le Chiavi d'Argento (2) e poi le Chiavi d'Argento (3). Nessuno di questi due mazzi di chiavi sono visibili finchè non gli andate vicino. Dopo aver raccolto l'ultimo mazzo, apparirà un'uscita che vi trasporterà al punto di partenza A. La statua al Punto (1) sparirà a pochi istanti dalla vostra apparizione al punto di partenza A. Se riuscite a colpirla prima che ciò accada, la gradinata che porta alle Chiavi d'Oro (1) apparirà. Queste chiavi aprono la porta della piccola stanza al Punto (4), la quale contiene una piccola quantità di tesori. La piccola collinetta al punto (2) è piuttosto strana; i mostri e il giocatore controllato dal computer possono camminarci sopra. Tuttavia, se voi ci passate sopra, la collinetta si dissolverà e allo stesso tempo la gradinata al Punto (5) apparirà, permettendovi così di accedere all'area sottostante per raccogliere i tesori. Il telefono al Punto (3) fa ruotare la gradinata a nord, bloccando così l'accesso alla parte dalla quale siete appena venuti e aprendo la strada per la quale proseguire. La gradinata al Punto (5) ci sarà soltanto se avete dissolto la collinetta al Punto (2) di cui sopra. Se andate in questa direzione dovete raccogliere le Chiavi d'Argento (1) per uscire da questa sezione di bonus. Se, tuttavia, la gradinata al Punto (5) non sarà lì, quella alla loro destra, come segnato sulla mappa, ci sarà, quindi dovrete procedere lungo quest'ultima. La porta nella piccola stanza che contiene le Chiavi d'Oro (2), può essere abbattuta. Raccogliete queste chiavi per creare la gradinata sulla sporgenza al Punto (6). Le piccole stanze a nord del Punto (7) sono frequentate da mostri in continua riproduzione. Le porte di ognuna di queste stanze si apriranno per far uscire i mostri. Quando avete ucciso tutti i mostri le porte di ciascuna stanza rimarrà aperta per qualche istante. Se riuscite ad entrare nella stanza e a raccogliere le chiavi, la porta della stanza sottostante si aprirà permettendovi di raccogliere i tesori che essa contiene. Le Chiavi d'Argento contenute in queste stanze garantiscono che le porte restino aperte in modo che non rimaniate intrappolati dentro. La nicchia al Punto (8) ha un'ombra fuori posto. Se camminate verso la parete in quel punto, sarete teletrasportati nell'area segreta all'angolo sud-orientale della mappa. Una volta qui, dovete procedere verso il Punto (9), dove si trova un cerchio segnato sul terreno; passateci sopra e sarete rimandati al Punto (8). In mezzo alle colonne sotto questo punto, dovreste osservare che sopra quella centrale non c'è uno StoneWatcher. Se colpite questa colonna sulla cima, essa esploderà dando alla luce le Chiavi d'Oro (3). Queste chiavi apriranno la porta della piccola stanza al Punto (0), la quale contiene dei tesori.

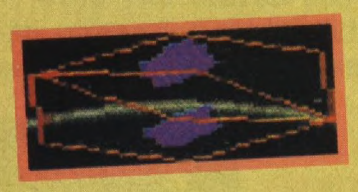


GUIDA COMPLETA
(PARTE I)

Ci sono volute nottate di gioco intenso, ettolitri di caffè e quintali di psicofarmaci ma alla fine ce l'abbiamo fatta: siamo riusciti ad aggiudicarci una camera nel reparto neurologico dell'ospedale Bassini, che dista pochi passi dalla nostra redazione! Scherzi a parte, ciò che abbiamo fatto è qualcosa di meno dannoso per la nostra salute mentale ma di enorme utilità per chiunque abbia difficoltà a completare Starwing: una guida definitiva al gioco! Ed è così grande che abbiamo dovuto dividerla in due parti. Quindi, se volete sapere come fare a sconfiggere Andross e i suoi accoliti, continuate a leggere...

TUTTI A RACCOLTA!

Non ci sono molti oggetti da raccogliere in Starwing, ma ad ogni modo eccovi quelli che passa il convento.

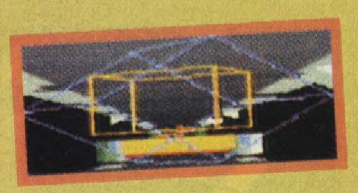


BLASTER
Potenzierà il cannone del vostro caccia. Vedi il box sulle armi per maggiori informazioni.

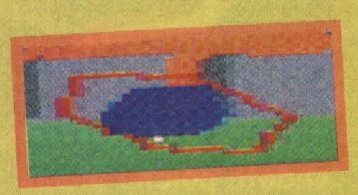


VITA EXTRA
Una nuova occasione per farvi crivellare dal nemico! Yahoo!

ALA EXTRA
Se non siete molto bravi, potreste presto scoprire di aver perso un'ala; raccogliete questo ricambio e sarete di nuovo sulla breccia.



SCUDO
Proteggerà la vostra nave da tutti i colpi per circa venti secondi.



NOVA BOMB
Aggiungerà una mega-bomba alla vostra collezione. Questi ordigni sono incredibilmente utili, quindi prendetene più che potete









I FANTASTICI QUATTRO

FOX MCCLOUD
Fox è il leader della squadra, ha nervi d'acciaio e non preme mai avventatamente il pulsante di fuoco. Vuole vedere l'intero Impero di Venom cancellato dall'universo e non si fermerà fino a quando non riuscirà in tale intento.

SLIPPY
Slippy, la vostra ala, sembra aver scritto 'sparatemi' sullo scafo della sua astronave! Dovete sempre correre in suo soccorso; badate però che sa anche coprirvi bene le spalle.

PEPPY
Peppy è il più anziano del gruppo, ma il vantaggio della sua maturità è che ha molta più esperienza in combattimento di tutti i suoi compagni di volo messi insieme.

FALCO
Falco è una sorta di enigma. Le sua capacità sono talmente elevate che solo il suo capo-squadra può competere con lui. Non c'è compiacimento in quanto detto: sbarazzatevi di un nemico che gli annusa la coda e si lamenterà!



L'UTILE E IL FUTILE

Questa guida è piena di trucchi e consigli davvero utili, quindi eccovene uno del tutto inutile. Quando arrivate allo schermo del continue e vedete la vostra nave ruotare sulla griglia verde, inserite nella console il joypad per il secondo giocatore e premete Y e B per tramutare la vostra nave in un qualsiasi sprite fra quelli che appaiono nel gioco. Bello, eh? No? Beh, okay, allora che ne dite di questo? Potete persino zoomare avanti e indietro su questi sprite usando i pulsanti R e L sul primo joypad. Ecco, ve l'avevamo detto che era un trucco completamente inutile...



ARMATEVI E PERITE!

Ecco in quanti modi il vostro caccia può dare del filo da torcere alla flotta spaziale di Venom:

LASER SINGOLI



Questa è l'arma di cui il vostro velivolo è munito fin dall'inizio del gioco. E' poco efficace e malgrado possa essere potenziata con l'apposito power-up, ha una portata alquanto limitata.

CANNONI GEMELLI



Ayeah! I Cannoni Gemelli hanno una portat molto più ampia rispetto ai laser standard, e fanno una figura migliore: prima però dovete trovarli...

GLOBO DI FUOCO (NOVA BOMB)



Volete prendere Andross a calci nel sedere? Questa è l'arma che fa per voi! Molto potente, molto precisa, di portata molto ampia e...molto difficile da trovare: umpf!

STAGE -2- : GLI ASTEROIDI

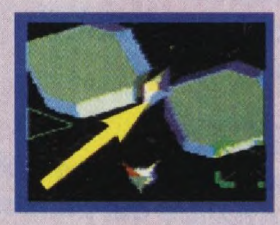
La prima cosa che incontrerete in questo livello è un trio di navi che attaccano dal lato destro. Seguono le navi dalla cima rotante che incedono verso di voi dal fondoschermo; esse guidano il bruco spaziale che appare all'angolo sinistro in basso. Per distruggere il bruco dovete spararglì alla testa e il resto del suo corpo si disperderà per tutto lo schermo. A questo punto entrerete nel campo di asteroidi: ricordate che potete distruggere solamente gli asteroidi arancioni. Dovrete poi vedervela con le navi a forma di clessidra: ne appaiono quattro alla volta. Se colpite il quartetto per intero un anello giallo apparirà. Volerete quindi in un campo più fitto di asteroidi. Il prossimo cattivaccio che incontrerete sarà un saltatore già visto nel primo livello. Con una certa cautela, potrete volare sotto di esso e accalappiare la Nova Bomb senza essere colpiti. Seguono i serpenti asteroidali; questi sono eliminabili con un colpo soltanto. Successivamente vi imbatterete nelle catene rotanti di asteroidi e nell'entrata per il livello segreto (vedi il box sui livelli segreti per maggiori informazioni). Dopo le colonne rotanti di asteroidi, fronteggerete delle sfere rotanti che sputano globi di fuoco su di voi; prima le colpite meglio è, in quanto fanno mooooolto male! In seguito entrerete in un'area piena di lanciafiamme arancioni. Questa fase può dimostrarsi complicata. Usciti fuori, vedrete quella nave che è formata solamente da tre triangoli; questi sono veramente fastidiosi quindi vi consigliamo di toglierli di mezzo immediatamente: tre colpi diretti e sarà la loro fine.

IL FRANTUMAROCCE

Il Frantuma-Rocce è un altro guardiano di fine-livello che si distrugge con facilità. I punti deboli del Frantuma-Rocce sono quattro protuberanze che somigliano a luci di segnalazione. Quando la guardia si abbassa su di esse, sparate a tutto spiano. Quando avrete distrutto tutte le protuberanze il corpo principale dell'astronave si separerà dal resto e volerà verso di voi; per evitarlo non dovete fare altro che spostarvi su di un lato. Noterete che c'è un'altra protuberanza nel centro della nave; concentrate tutto il fuoco su di essa e il Frantuma-Rocce esploderà in men che non si dica.



Non lasciate che questi sasssolini vi si avvicinino troppo.

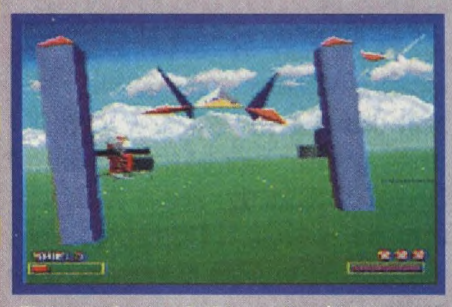


La freccia gialla indica uno dei punti deboli del Frantumarocce.



Il menù principale. E' tempo di scegliere il percorso da seguire. Alcuni sono più facili degli altri all'inizio, ma diventano spropositamente più difficili alla fine. Occhio agli spazi per accedere ai livelli segreti!

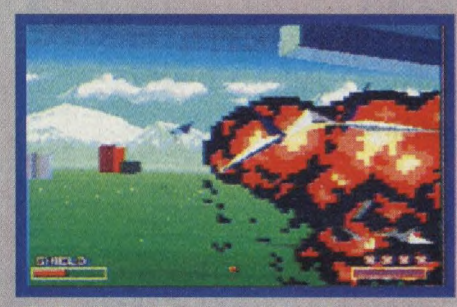
STAGE -1- : CORNERIA



Eccoci qua! Questa è la seconda metà del primo stage.



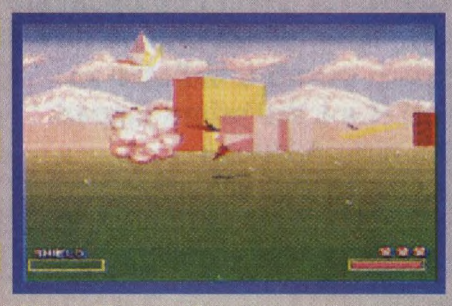
Adesso avete il fuoco doppio. Colpite i camminatori da lontano.



Evitate gli enormi robot: tendono a sganciare cose pesanti sulla vostra testa!



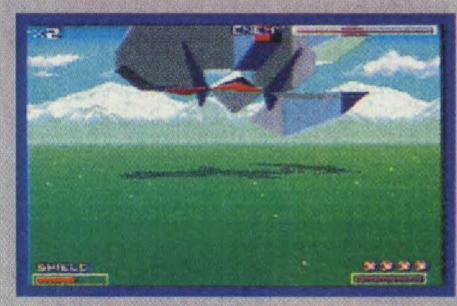
Sparate a tutto ciò che vedete poichè alcuni nemici vomitano altri anelli.



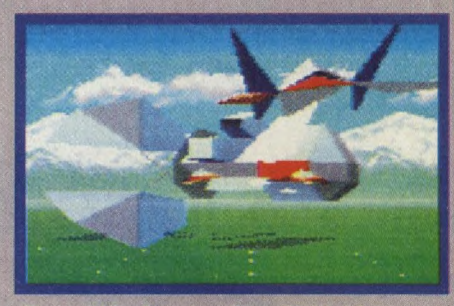
Non dimenticate: una bomba extra è reperibile a destra delle costruzioni.



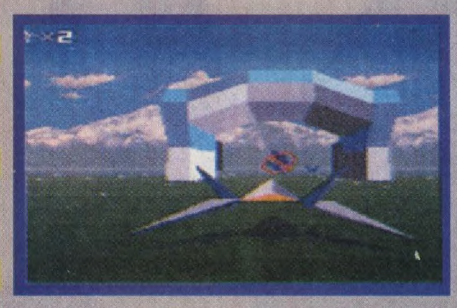
Per raccogliere i power-up dovrete volare fra due torri!



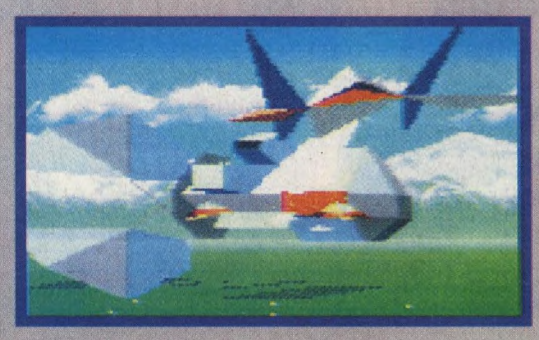
Arriva la prima nave-madre! Posizionatevi in basso al centro dello schermo.



Ora eliminate la piattaforma di lancio a destra e i blocchi a sinistra: vai così!



Splendido, un altro oggetto da raccogliere! Tutto ciò che dovete fare è prenderlo!



Non lasciatevi impressionare dalla mole di questa nave! Tenetevi sulla destra e blastate la stiva, poi portatevi a sinistra e colpite i triangoli luminosi sui blocchi: è facilissimo!

SEGRETISSIMO!

Okay, tutti sanno che Starwing contiene alcuni stupefacenti livelli segreti, ma quanti sono? Dove sono? Come ci si arriva? E chi è quell'imbecille che ha staccato la spina mentre ci apprestavamo a memorizzare su hard disk questa sezione della guida? Aurgh!

IL BUCO NERO

Fra i due livelli segreti presenti in Starwing, questo è di gran lunga il più facile da trovare. Il buco nero si trova nella cintura di asteroidi del primo livello. Noterete che ci sono colonne di rocce rotanti che volano verso di voi. Tutti gli asteroidi sono grigi eccetto quello di mezzo, che è arancione. Sparate a quest'ultimo è la colonna si spezzerà, poi fate la stessa cosa con la colonna successiva. Quando la terza colonna fa la sua apparizione non sparate e vedrete un asteroide con una faccia sorridente. Andategli addosso e sarete nel buco nero. Dentro il buco nero c'è ogni sorta di cose: relitti di astronavi, bonus a tonnellate...e la leggenda vuole che questo sia il posto dove vostro padre è stato visto per l'ultima volta. Noterete che nel buco nero ci sono anche numerose impalcature e porte segrete da attraversare; ognuna di queste cela una grande quantità di power-up e altre delicatessen, quindi usatene più che potete. Usciti dal buco nero, scoprirete di trovarvi nel settore Y del livello di difficoltà 2: conveniente, vero?



1) Aspettate finchè non sono vicinissimi e poi blastateli! Fate questo con tutte e tre le file e...



2) ...apparirà questo. Schiantatevi su di esso e...



3) ...accadrà questo: anvedi che robba!

L'ALTRA DIMENSIONE

Questo è quanto di più vicino a Las Vegas potrà visitare mister McCloud. Per arrivarci dovete attraversare il campo di asteroidi al livello di difficoltà 3. Vedrete due asteroidi indistruttibili apparire sullo schermo, uno dopo l'altro. Ignorate il primo ma sparate come forsennati al secondo. A un certo punto apparirà un'enorme aquila e voi dovrete volare dritti verso la sua testa. Non mettetevi a gironzolare per lo schermo dopo che il volatile è apparso, perchè può spostarsi molto rapidamente. Una volta dentro il livello segreto, sparate agli aeroplani di carta finchè non raggiungete la slot-machine. Per giocare con la macchinetta sparate alla maniglia. Se ottenete tre 7, finirete lo stage e potrete persino vedere le sequenze finali del gioco.



1) Blastate l'asteroide e apparirà un uovo. Sparate all'uovo e apparirà un uccello.



2) Puntate alla testa di detto uccello.



3) Sparate al braccio della slot-machine per giocarci!

STAGE -5- : SOPRA VENOM

Oh-oh, un livello difficile! La cosa più importante da ricordare è di tenere gli occhi aperti per i missili traccianti che vengono lanciati dalla superficie del pianeta. Ci sono ben pochi suggerimenti da dare riguardo a questo livello: gli ordigni nemici si muovono così velocemente che dovete soltanto sparargli non appena li vedete. Una cosa che vale la pena menzionare è che all'inizio del livello c'è un anello di rocce triangolari; non sparate a nessuna di esse ma volateci attraverso e otterrete due Nova Bomb.

PHANTRON

Questo boss di fine-livello è micidiale. Se vi colpisce con una delle navicelle che rigurgita, è morte istantanea! Prima di tutto il Phantron si muoverà verso sinistra e poi a destra, sparando missili nel contempo. Sparate a più non posso sul fianco della nave perchè questo è il suo punto debole. Colpite i missili non appena vengono lanciati. Sparategli alla testa e si dividerà in tre parti; a questo punto non dovete fare altro che sparare a ciascuna delle parti e sarà finita, ya-hooo!



Volate attraverso l'anello per avere due Nova Bomb.



Colpite il Phantron sul fianco e poi sparate alle tre teste.

STAGE -3- : SPACE ARMADA

La prima cosa che incontrerete è una grossa astronave cruciforme; distruggetela e al suo posto apparirà un power-up per il potenziamento del blaster. In seguito appariranno tre navi traccianti; non preoccupatevi di questi tizi, sono praticamente inoffensivi e cedono facilmente ai vostri laser. La prossima cosa che vedrete sarà l'armata stessa! Potete distruggere le navi più grosse blastando la torretta centrale. Presto vedrete tre spuntoni appesi a mezz'aria. Sparate a uno di essi per farli ruotare, poi sparate a ognuno di essi individualmente e una nave apparirà nel centro: colpitela e otterrete una vita extra. Poco prima di arrivare alla nave da carico un gruppo di navi sparerà quelle che sembrano delle caramelle Polo luminose al vostro indirizzo: sono molto pericolose e vanno distrutte con la massima rapidità. Quando vi avvicinate alla nave da carico, fate attenzione a non deviare dalla vostra rotta altrimenti l'attacco sarà abolito e dovrete ricominciare tutto daccapo.

NAVE DA CARICO 1

L'interno della nave da carico somiglia parecchio al canalone della Morte Nera. Prima di tutto ci sarà una trave a fil di terreno, poi una in alto. In seguito c'è una strettoia che va attraversata inclinandosi obliquamente. Successivamente dovete restare bassi per passare sotto l'arcata che sbuca fuori e prendere lo scudo che giace al di là di essa. Passate sotto l'arcata successiva e sparate al portale grigio e giallo per entrare nella sezione finale. Non appena vedete il nucleo premete l'acceleratore e continuate a sparare al centro del nucleo per farlo esplodere. Se non pensate di potercela fare, usate semplicemente una Nova Bomb. Poi attivate i retrorazzi e uscite fuori dall'astronave mentre questa esplode. Proprio come nel Ritorno dello Jedi.

NAVE DA CARICO 2

Il primo problema che dovete affrontare è una porta con due frecce sopra. Le frecce mostrano in quale direzione la porta si aprirà. Segue una serie di travi alte e basse, e poi una trave nera che si sposta in su e in giù; per superare quest'ultima dovrete usare l'acceleratore. Successivamente ci sarà una Nova Bomb da raccogliere. Poi una serie di porte che vanno colpite per causarne l'apertura e infine un corridoio pieno di saltatori.

NAVE DA CARICO 3

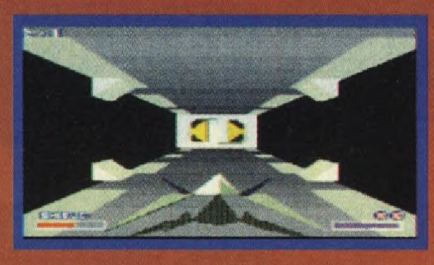
La prima cosa che vedrete è una porta con una freccia mobile sopra. Sparate alle porte per aprirle ed evitate le travi elettrificate nel tunnel. Attenzione: le porte si aprono seguendo la direzione indicata dalle frecce al momento in cui le colpite. In seguito percorrerete un corridoio pieno di cattivi; molti di questi depositano molti bonus e power-up, quindi blastatene più che potete. Poi c'è una sfilza di porte ad apertura obliqua, e dopo di esse scoprirete che la vostra nave si dirige automaticamente alla fine del corridoio verso il nucleo atomico.

NUCLEO ATOMICO

Entrati nella sala del nucleo atomico vedrete dei gusci rotanti nell'aria. Dopo alcuni secondi i suddetti diventeranno elettrificati: quindi la prima cosa da fare sarà di sbarazzarvene. Uno è situato sul pavimento quindi siate pronti ad evitarlo. Di quando in quando il nucleo cambierà la direzione in cui ruota, perciò preparatevi alla virata. Una volta eliminati i droidi di guardia il nucleo sarà allo scoperto: sparategli schivando le sue palle di fuoco e la vittoria sarà vostra.



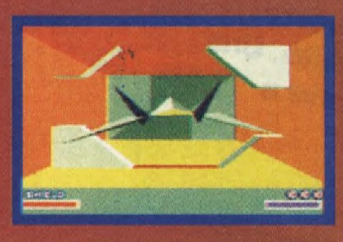
Sparate incessantemente a questa torre per far esplodere la nave.



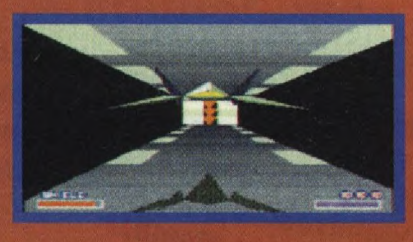
Sparate alle porte per aprirle.



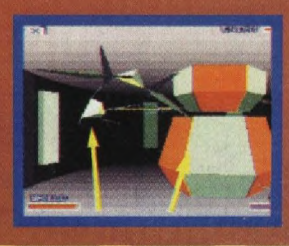
No, no, non andate là dentro! Ci sono dei cattivi là dentro! Nooo!



Uh-oh! Guai in vista!



Lo stesso con questa porta, ma occhio in quale direzione puntano quelle frecce arancioni.



Sparate ai satelliti e poi blastate il nucleo.

STAGE -4- : LA METEORA

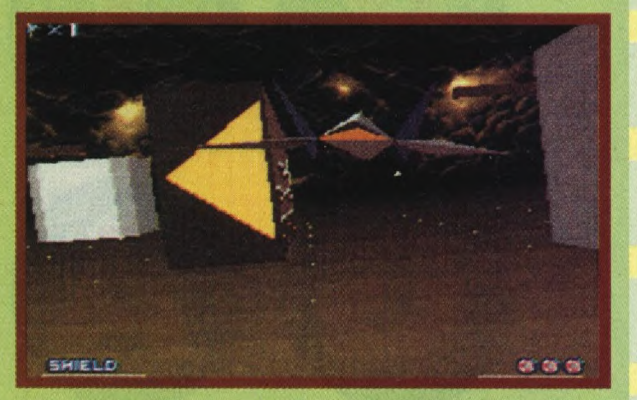
Ora le cose si fanno più complicate. La prima cosa che vedrete è un paio di enormi droidi ricognitori che appariranno da dietro le vostre spalle; benchè siano piuttosto grandi, possono essere distrutti con un paio di colpi. Successivamente dovrete sparare ai grossi carri da battaglia; costoro sparano un mucchio di bombe fiammeggianti quindi è cosa saggia toglierli di mezzo in fretta. Poi è la volta del labirinto. C'è un enorme labirinto di colonne e al suo interno, in un punto imprecisato, ci sono una Nova Bomb e un power-up per il blaster da raccogliere (vedi foto per individuare l'esatta locazione). Potete volare al di sopra delle colonne, se vi va, ma non c'è molto gusto a farlo. Superate le torri, entrerete in un corridoio di rocce; rimanete bassi e a destra in modo da poter sbarazzarvi del droide ricognitore che appare. Quando uscite fuori dal corridoio, vi troverete in un terreno privo di ingombranti strutture ma colmo di carri da battaglia e droidi ricognitori, quindi state col dito incollato sul pulsante di fuoco. Continuate così finchè non raggiungete l'edificio sulla destra con quattro carri che ne emergono; a questo punto uno dei vostri compagni si sarà unito a voi per aiutarvi a eliminare il letale quartetto. Sparate all'ultimo carro e otterrete un power-up per recuperare una parte di energia, poi volate verso l'edificio successivo e sparate alla porta rossa per entrarvici. Questo vi farà guadagnare un pieno di energia. Il vostro successivo problema consiste in una sorta di carro da battaglia piatto. Per sbarazzarvi di questi veicoli dovete premere l'acceleratore e sparargli contro; dovete assolutamente eliminarli perchè non si arrendono mai. Prima di vedere il carro successivo individuerete due hangar rossi: sparate al primo e otterrete una Nova Bomb, dopodichè dovrete vedervela con Mr Insector!

INSETTOIDE DANZANTE

Prima di tutto dovete far saltare le sue zampe una ad una. Continuate a colpirgli le zampe mentre corre per tutto lo schermo. In questa situazione le Nova Bomb risultano molto utili. Ogni tanto l'insettoide si metterà a ruotare a contatto del suolo; quando lo fa, attenzione, perchè si solleverà e tenderà le sue lunghe braccia verso di voi, e se riescono a raggiungervi vi

STAGE -6- : SUPERFICIE DI VENOM

Le prime cose in cui vi imbatterete sono dei tralicci che si spostano partendo da sinistra: volarci attraverso è abbastanza facile. Dopo di essi troverete il primo cancello rettangolare che ruota nella direzione indicata dalla freccia: volate al lato opposto alla freccia o sparategli per cambiarne la direzione. Poi dovrete volare attraverso un gruppo di travi d'acciaio o simili; ciò è estremamente difficile, ma volando sotto di esse dovreste cavarvela egregiamente o quasi. Superata questa fase, vi troverete a fronteggiare delle astronavi-uccello, ma non temete: le si distrugge facilmente. Poi dovrete schivare una quantità superiore di quegli orribili blocchi rotanti. Se oltrepassate il secondo sul fianco destro otterrete una Nova Bomb. Quindi, altri tralicci che scivolano da ambedue i lati dello schermo. Fortunatamente, però, se rimanete a livello del suolo, nessuno di essi vi colpirà. In seguito c'è un tratto tranquillo in cui dovete affrontare soltanto delle navi-uccello e una strana installazione terrestre; poi, alcuni tralicci rossi. Questi ultimi si metteranno a saltellare per bloccarvi il passaggio. Se volate obliquamente (usando i tasti R o L) potrete oltrepassarli. Rimanete in questa posizione per schivare i pali che piombano dall'alto. Sarà poi il turno delle mine. Queste cadranno dall'alto sulla vostra nave mentre passate sotto di esse, quindi rimanete ad alta quota. Se volete raccogliere la Nova Bomb e il power-up per il blaster dovrete tuffarvi su di loro all'ultimo minuto e usare i retrorazzi per fuggire. Poi c'è un altro blocco rotante e un'altra serie di quei dannati tralicci, dopodichè dovrete vedervela con un'altro Phantron.



Colpite questo blocco per cambiare la direzione della freccia e quindi la direzione in cui il blocco si sposterà.

IL SUPER-PHANTRON DI VENOM

Sparate in continuazione alla testa finchè non si divide in tre parti. Distruggete la testa centrale per eliminare la prima versione. Quando si trasforma nel camminatore, sparate al punto debole nel centro della sua testa; lancerà missili e palle di fuoco quindi occhio! Usate con molta cautela le vostre Nova Bomb, perchè il Super-Phantron sa evitarle molto bene; esso inoltre crea una proiezione di sé stesso, quindi sparate soltanto a quello che vi spara. Il suo ultimo metodo di attacco consiste nel provare a zompare sulla vostra nave! Per evitarlo, premete l'acceleratore e virate. Prima di perire, il Phantron lancerà parti del proprio corpo su di voi, quindi fate attenzione.



STAGE -7- : ANDROSS APPROACH

Questo livello è piuttosto simile a quello della Space Armada. Mentre volate attraverso i tunnel, noterete che i raggi che vengono sparati seguono sempre lo stesso schema, perciò una volta imparato lo schema sono facili da evitare. I blocchi grigi ai lati si trasformano in pareti scorrevoli. Quando queste si muovono vi rimane appena lo spazio necessario per oltrepassarle volando sul vostro fianco. Qunid su qualsiasi parete un blocco si trovi, andate velocemente verso la parete opposta! Quando raggiungete la fine del tunnel sarete automaticamente portati al cospetto di Andross in persona.



Sparate agli occhi finchè la faccia non si sgretola.

ANDROSS

Le prime cose da attaccare sono gli occhi. I frammenti di roccia che volano verso di voi, possono essere colpiti. Dopo alcuni secondi gli occhi si chiuderanno e la bocca di Andross si aprirà e cercherà di risucchiarvi: tirate indietro e a destra il joypad per evitarlo. Quando Andross sputa fuori tutti i detriti, state pronti a muovervi. Poi tornate a dedicarvi agli occhi; questi alla fine esploderanno e il volto si spaccherà rivelando Andross. E' assolutamente necessario che siate veloci nella fase successiva. Se non distruggete il cubo rapidamente, questo tornerà a nascondersi dietro il volto di pietra e voi dovrete ricominciare tutto daccapo, quindi sparate tutto ciò che avete contro di esso; ecco perchè dovete distruggere il volto senza usare nessuna Nova Bomb. Quando Andross muore, urrà! Avete completato il livello 1!



Fine del primo livello...ma Playmaster tornerà nel prossimo numero per insegnarvi a superare i livelli 2 e 3. Perdetelo e tutti rideranno della vostra incapacità a Starwing. Bye!

causano danni molto gravi. Quando comincia ad usare la sua arma da fuoco, non preoccupatevi troppo: fa meno male di quanto possa sembrare. Inoltre si muove piuttosto lentamente quindi non fate altro che tenerlo d'occhio e allontanarvi dalla sua portata. Quando avete distrutto tutti gli arti inferiori dell'Insettoide, la parte principale della nave si metterà a errare per lo schermo: un paio di blastate e sarà morto prima che ve ne accorgiate!



Sparate nelle gambe a questi droidi ricognitori per farli cadere.



Ecco il power-up per il blaster; la Nova Bomb appare due torri prima, sulla sinistra.



Distruggete tutti quei carri sulla superficie e raccogliete un anello giallo di potenza.



Spazzate via tutte le zampe dell'Insettoide e poi concentratevi sul corpo principale.

KILLED GAMES

INSERT COIN

DI TUTTO UN PO'...

Piuttosto "movimentato" questo numero di Killed Games: basta il fatto che per completarlo mi sono dovuto portare il mio fedele Mac nell'albergo dove sto effettuando la convalescenza da un delicato intervento per ricostruire... il "braccio" distrutto dal troppo "gioco". Scherzo, ma non troppo... Comunque non voglio angustiarvi con i miei piccoli problemucci "da vecchietto" e passo a ricordarvi innanzitutto di seguire la finale del primo Campionato Italiano di Pentagames, che dovrebbe svolgersi a Chianciano Terme nei giorni 11 e 12 settembre. E visto che parliamo di appuntamenti, potreste già cominciare ad organizzarvi per fare un viaggetto a Roma per la tradizionale Enada, che quest'anno si svolgerà dal 21 al 24 ottobre. Se poi siete impazienti di vedere le novità che sono state presentate alla Jamma di Tokyo di fine agosto (la fiera di settore più importante dell'anno) avete solo l'imbarazzo della scelta, visto che in settembre si svolgono ben quattro mostre: dal 17 al 21 a Taiwan, dal 20 al 22 a Las Vegas, dal 22 al 24 a Parigi e dal 28 al 30 a San Pietroburgo, in Russia!
Nel caso foste a corto di lira... Beh, continuate a seguirci e sarete sempre informatissimi su tutte le novità del settore videogiochi: e ora beccatevi una bella panoramica sugli ultimi prodotti visti sulle riviste straniere di settore, ultimi picchiaduro compresi (l'ultimissimo del Neo-Geo è arrivato proprio il giorno prima che partissi!)...
Maurizio "nonècolpamia,èla"leva"chenonfunziona" Miccoli

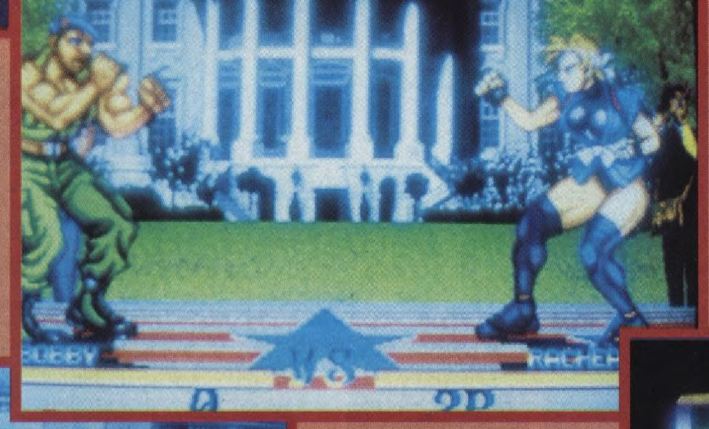
MARTIAL CHAMPION

(KONAMI 1993)
Non so se esclamare "ahinoi!" o " finalmente!"... Sta di fatto che anche la ex-regina dei coin-op si è lanciata nel mercato dei cloni di SF2. A prima vista Martial Champion lascia un po' sbigottiti a causa della sua grafica particolarmente "voluminosa": gli sprite dei contendenti sono molto grossi per cui sorgono subito dei dubbi sulla fluidità dell'azione. Tutto sommato però provandolo non ci si può lamentare, anche perché le mosse speciali riescono subito senza particolari problemi.



CAMPIONE D'INCASSI?!
Tutto sommato gli emuli di SF2 che stanno uscendo adesso dimostrano un buon livello qualitativo, ma forse la Konami sperava di ottenere un prodotto con un carisma paragonabile a quello del suo illustre ispiratore. Non ci pare però che sia riuscito nell'intento: scegliendo il personaggio giusto, per caso, già alla terza partita abbiamo battuto il computer in finale! Per fortuna le cose vanno un po' meglio giocando in doppio contro un altro giocatore: la lotta è decisamente più equilibrata e divertente.











KILLED GAMES

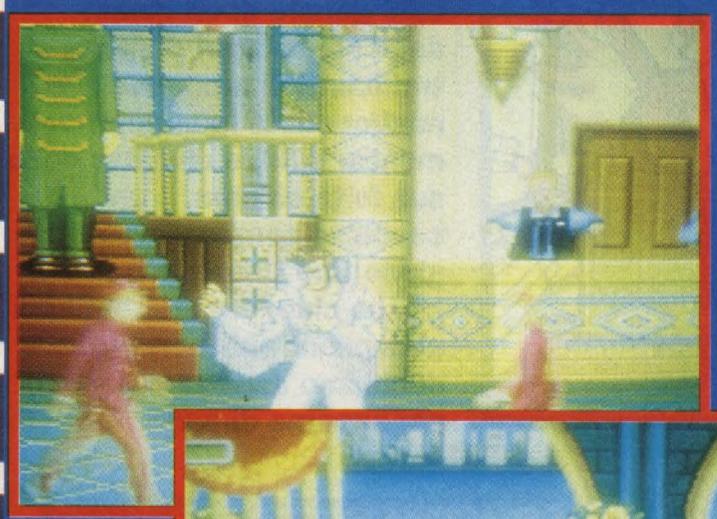
KNUCKLE BASH

(TOAPLAN 1993)

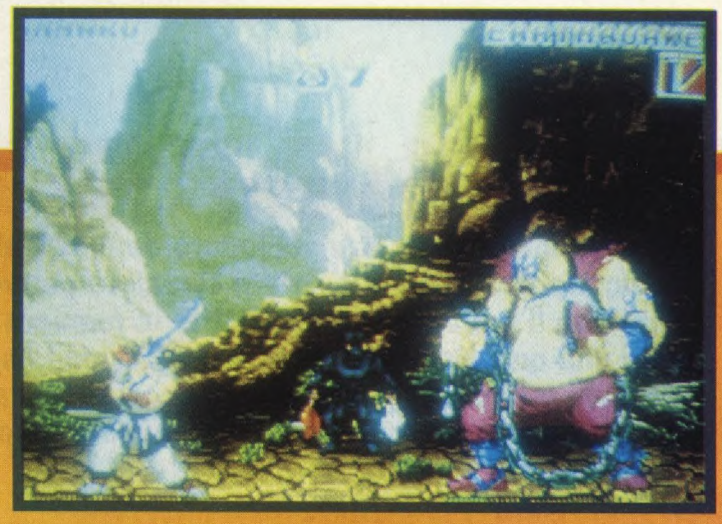
A conti fatti non deve essere proprio male questo coin-op visto che addirittura l'Atari ha comprato la licenza dalla Toaplan! In effetti qualche piccola ideuzza la possiamo trovare in Knuckle Bash... Tanto per cominciare possiamo scegliere fra due tipi di gioco: la classica megascazzottata "alla Final Fight" o una gigarissa sul ring come nella miglior tradizione del wrestling.

VAI DI CHITARRA "ELETTRICA"!

Il divertimento è destinato a due giocatori contemporaneamente, che possono scegliere fra i tre personaggi a disposizione - John Clash, Dice e Devo - per debellare la corrotta organizzazione di wrestler denominata Mad Bull Group. Lo scopo reale di questo naturalmente è provare le varie combinazioni dei due pulsanti a nostra disposizione, oltre al joystick, e la loro efficacia. Non siamo ai livelli di SF2, ma le mosse speciali sono veramente carine, specie quella del sosia di Elvis, che si scatena in una schitarrata particolarmente "bruciante"... Peccato che ci tolga anche troppa energia!









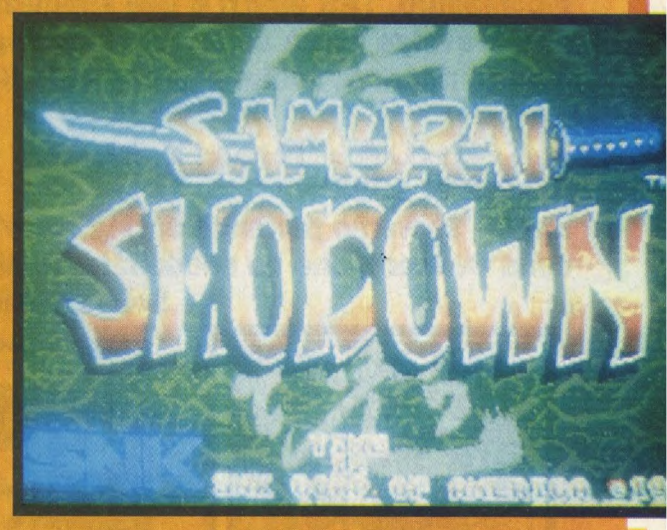
SHODOWN SAMURAI

(SNK 1993)

Ma allora ditelo! Volete proprio spaccare il mercato! Sissignori, sto proprio parlando con i signori della SNK: dopo aver proposto Art of Fighting e World Heroes, hanno scodellato due meraviglie come Fatal Fury 2 e World Heroes 2, ed ora invece di andare in vacanza ti inventano un altro videogioco della serie "100Mega Shock", con ben 12 fantastici nuovi personaggi che inaugurano un nuovo filone, quello dei "Katana-action game". Non fatemi pensare a tutte le nuove mosse che ci sono utilizzando tutti i quattro tasti del Neo-Geo (più due combinazioni)... Per il momento ve le lascio scoprire un po' da soli, visto che il gioco stesso è prodigo in tal senso.

UNA BREVE PRESENTAZIONE...

La metà dei personaggi di Shodown Samurai proviene dal Giappone: Ukyo Tachibana, maestro di spada, Hanzo Hattori, maestro ninja, Kyoshiro Senryo, selvaggio Karuki, Ha-Oh Maru, Samurai, Jubei Yagyu, segreto servo dell'imperatore, e Nakoruru, "l'aquila"; una delle particolarità di questo gioco è che alcuni di questi tizi utilizzano un animale addestrato come "arma" aggiuntiva. Completano lo schieramento due ninja yankee (Galford e Earthquake), una francesina (Charlotte), un cinese (il vandalo Wan Fu), il selvaggio Tam Tam (Green Hell) e l'indescrivibile Gen-An Shiranui (Onigami-Isle).

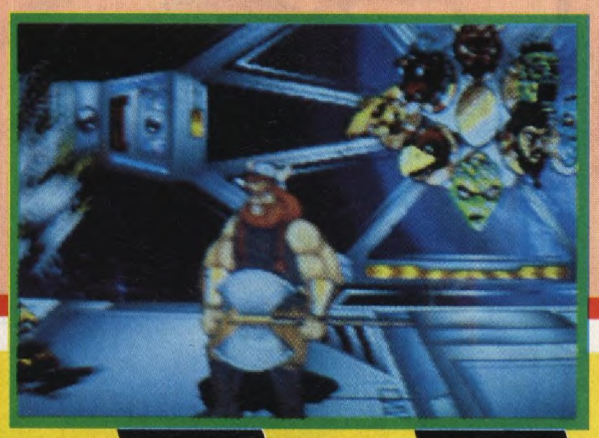


TIME KILLERS

(STRATA 1992)

Non è nuovissimo questo picchiaduro della piccola casa statunitense e sinceramente non ci pare l'ottava meraviglia del mondo. Nonostante ciò Time Killers ha raggiunto il terzo posto nelle classifiche degli USA e il quinto in quelle australiane, ragion per cui mi è sembrato giusto dedicargli almeno la citazione come picchiaduro più orrido, nel senso che, ad esempio, potreste divertirvi a fare a pezzi il vostro avversario con una motosega (grandioso! - Simon)... Scusate, non è il mio genere preferito, per cui gli posso dedicare lo spazio per una foto, ma nulla più. Passiamo ad altro...







KILLED GAMES

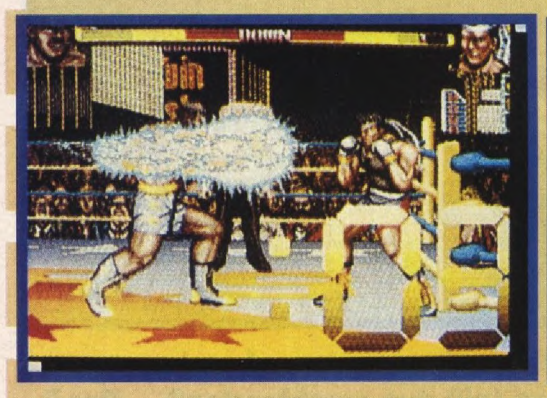
SOGNI PROIBITI - THE REVENGE

Dopo l'indigestione di picchiaduro degli ultimi numeri sono andato a spulciare qua e là nelle riviste straniere per verificare se è proprio vero che il mercato si è appiattito in maniera così esagerata, o se è solo una questione di prezzi, e così, dopo lo speciale dello scorso gennaio e l'inserto di febbraio, eccovi un'altra bella serie di coin-op che forse non toccheranno mai il suolo italico, restando solo nei nostri sogni.

TOP RANKING STARS

(TAITO 1993)

Si tratta dell'ultima simulazione sportiva della nota casa giapponese, che dopo aver raggiunto il primo posto nelle classifiche





inglesi e il secondo in quelle tedesche con Cup Final, cerca ora di fronteggiare lo strapotere di Capcom e SNK nel settore dei picchiaduro. TRS infatti è una simulazione del più classico pugilato, che si svolge sopra ad un regolare ring, con varianti spettacolari per quanto riguarda i colpi in pieno stile SF2.

SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

(CAPCOM 1993)

Ehm... Stavamo parlando di ring, vero?! Eccovi subito la risposta della Capcom, che ha scodellato un altro coin-op che utilizza il Q-Sound: SNSM è un classico gioco con





monitor orizzontale a 4 giocatori, che possono giocare contemporaneamente scegliendo tra i personaggi a disposizione... vi sparo a caso un po' di nomi dei protagonisti, chissà che non vi dicano qualcosa... Alexander, Jessica, Freak, The Great Oni, The Scorpion, Mike Haggar, Gunloc, D. James, Victor Max, El Stingray, Titanic Jim, Jumbo Jack, Biff Slankovich, King Rasta...

OUT RUNNERS

(SEGA)

Una notiziola piccola, piccola, scovata in un angolino: pare che da luglio inizierà (dovrebbe essere iniziata, per chi legge) la produzione di un cabinato "gemellare" del best sellers del 1987: Out Run! In linea con le simulazioni del giorno d'oggi,

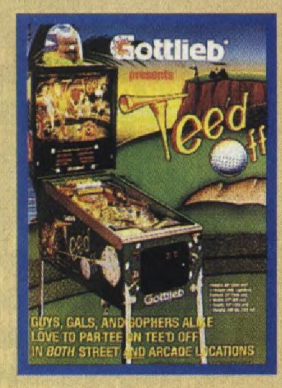


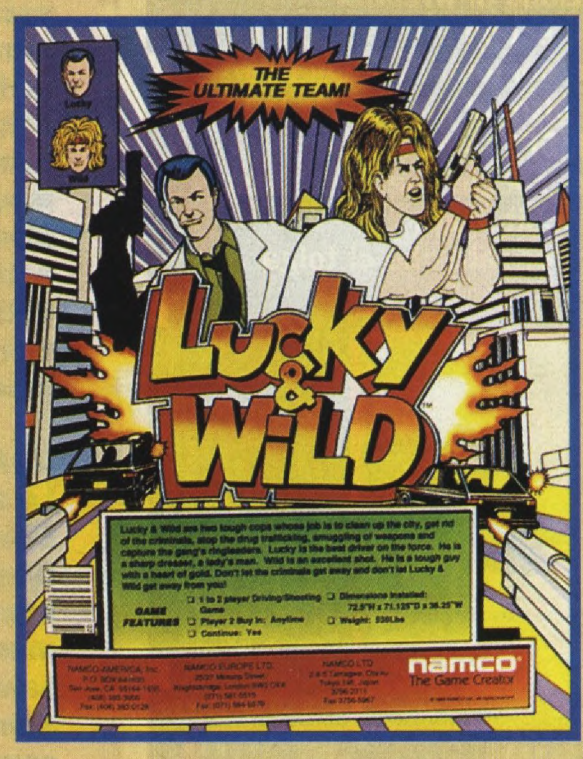
Out Runners dovrebbe essere "linkabile", in maniera da poter organizzare sfide mozzafiato a otto giocatori! Naturalmente dovrebbe esserci anche qualche piccolo ritocco, come le macchine con caratteristiche differenti, un cambio stile Porsche e una varietà di musiche di sottofondo.
La distribuzione dovrebbe iniziare da settembre.

FLIPPER TEE'D OFF

(GOTTLIEB-PREMIER 1993)

Ma sì, esageriamo! Riserviamo un piccolo spazio anche al mondo dei flipper! Si tratta di un'anteprima assoluta, per cui posso solo dirvi che si tratta di un flipper ispirato al mondo del golf e presentarvi il depliant ufficiale...





LUCKY&WILD

(NAMCO 1993)

Dalla "casa che ha creato il videogioco" arriva l'ultimo "driving/shooting game" a due giocatori: Lucky e Wild sono due poliziotti, il cui lavoro è ripulire la città da ogni genere di criminali, dagli spacciatori di droga ai trafficanti di armi. Lucky è il miglior pilota in circolazione, mentre Wild, a dispetto della sua folta chioma, è un cecchino senza pari. Sarà un gioco tipo Chase H.Q.?! Inutile chiedere ulteriori lumi al depliant pubblicitario, dobbiamo aspettare il gioco per saperne di più!

MATCH IT II

(IREM 1993)

"Entrate nel mondo degli antichi maestri dei rompicapo cinesi..." La presentazione di questo coin-op già vi indirizza sul genere: MI2 è una specie di Super Shangai, cioè quei rompicapo in cui bisogna scovare le coppie di simboli (quasi sempre non intelligibili da noi occidentali) per poterli eliminare nel più breve tempo possibile. Dedicato agli appassionati dei puzzle game (che in Italia non sono certo numerosi come in Giappone!).



CRIMINAL TERMINATION SUPER CHASE

(TAITO)

Il terzo gioco della serie Chase H.Q. viene offerto sia nella versione "in piedi" che nel cabinato "de Luxe", con seggiolino semovente e



KILLED GAMES



quadrifonia. Il canovaccio del gioco è quello di base, ma parecchi dettagli sono stati migliorati, a cominciare dalle diverse macchine che possiamo guidare nel nostro pattugliamento, ma naturalmente per apprezzare appieno tutte le novità è indispensabile provare il modello al top della gamma, che rende ancor più realistica l'azione, restituendo al giocatore tutti i contraccolpi dei contatti con gli avversari.

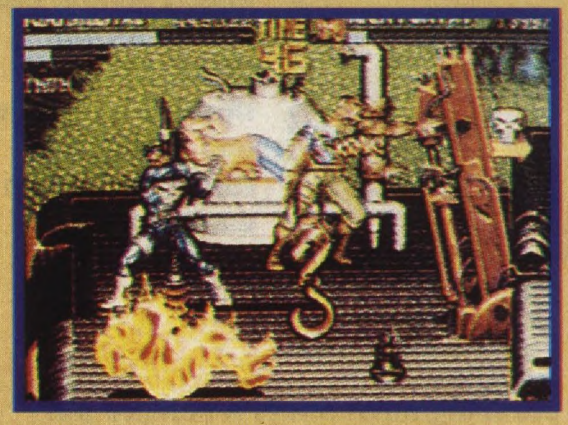


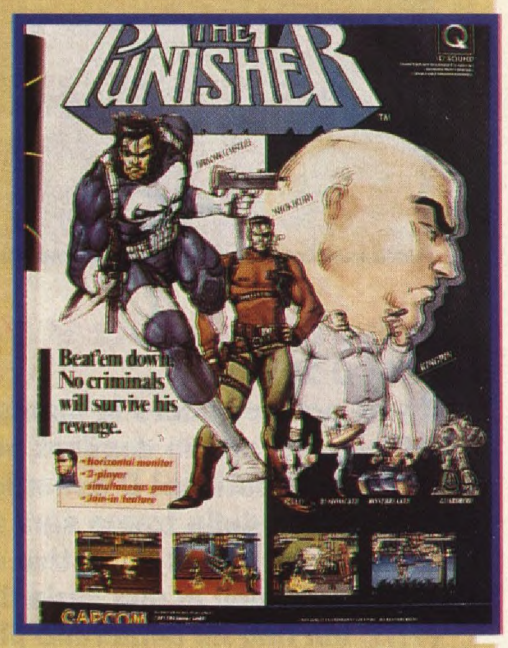
PASTEL ISLAND (SAMMY 1993)
Finalmente! Era proprio questo ciò che volevo sapere: i fantasy game esistono ancora! Da quel che si intuisce dalla pubblicità dell'ultimo prodotto della Sammy si tratta di un gioco in cui il protagonista è un buffo personaggio dotato di una supermagica mano retrattile, che può essere "sparata" lontano per arraffare cuoricini e altre amenità varie. Altra particolarità di questo gioco è che può essere collegata in coppia per ottenere così un'avventura a quattro giocatori.



THE PUNISHER
(CAPCOM 1993)
Beh, dal nome dovreste già intuire di cosa si tratti: l'ennesimo spaccatutto della Capcom vede come protagonisti due tipacci alla Nathan Never impegnati nel ripulire il mondo da energumeni e androidi vari (Maurizio, accidempoli, non hai mai sentito parlare del Punitore? Ma dove vivi??? - Simon). Frank Castle e Nick Fury, questo è il nome dei due eroi di turno, devono quindi sfracellare punishiliardi di







Scully, Bushwacker, Bonebreaker e Guardroid prima di giungere ad affrontare il panciuto Kingpin. Inutile dirvi che, visti i prezzi delle ultime schede "made in Capcom", probabilmente dovrete aspettare qualche mese prima di vedere in circolazione questo gioco, e naturalmente sarà difficile trovarlo in un mobile dotato di un impianto sonoro che valorizzi appieno le qualità del Q-Sound, di cui è dotato anche questo coin-op.

CRIME PATROL
(ALG 1993)
Si tratta dell'ultimo videogioco al laser dell'American Laser Games, la ditta produttrice di Mad Dog Mac Cree: questa volta la solita sparatoria può essere effettuata da due giocatori contemporaneamente! Sono disponibili quattro livelli - Rookie, Detective, Swat e Delta - ciascuno con un differente scenario. Naturalmente il gioco è disponibile in "kit" (cioè è possibile comprare solo le parti che modificano i giochi precedenti), per cui se avete MDMC nella vostra sala prima o poi potrete farci una partitina.



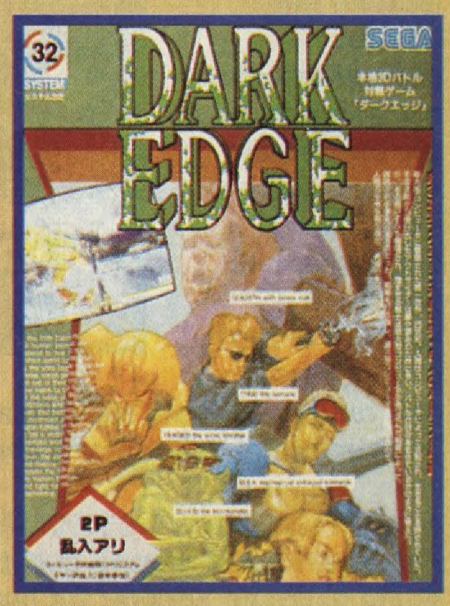
KILLED GAMES



V-V
(TOAPLAN 1993)
La Toaplan ci riprova e noi, vecchi nostalgici, non possiamo che appoggiarla: questo coin-op dal nome così semplice e singolare è infatti l'ultima della serie di shoot 'em up a scorrimento orizzontale della casa giapponese. Pare che il gioco sia infarcito di effetti speciali ed effetti sonori, ma non so se ciò basterà per rinverdire i fasti di uno Star Force, tanto per fare un esempio.



CYBATTLER
(JALECO 1993)
Ecco un bel giocattolino per i fanatici filogiapponesi di megarobot: infatti, come suggerisce il nome, Cybattler è semplicemente una guerra all'ultimo sangue tra il giocatore e ben sei livelli di giganteschi robot armati con gli ultimi ritrovati dell'industria bellica futura. Fanatici di Goldrake cominciate a pregare...



DARK EDGE
(SEGA)
Con questa scheda la Sega vuol dimostrare che se si vuole si può inventare qualcosa di nuovo anche nel genere più inflazionato al giorno d'oggi: i picchiaduro. Dark Edge è un clone di SF2 con l'aggiunto di diverse prospettive: i combattenti sono visti di lato, in panoramica, da dietro, cambiando visuale con grande rapidità per dare più realismo al tutto, come se si trattasse di una ripresa televisiva. Cinque pulsanti e un joystick per realizzare una quantità di mosse, un ambiente futuristico ed effetti sonori adeguati alla lotta completano un "biglietto da visita" stuzzicante per qualsiasi patito dei beat 'em up.

KEITH&LUCY
(VISCO 1993)
Come potete vedere la mania sta dilagando: ormai è sempre più difficile trovare un depliant pubblicitario con qualche bella foto del gioco in questione! D'accordo, i disegni sono bellissimi, la descrizione della trama sarà anche interessante (in questo caso si tratta di un duo di detective che devono debellare una cricca di banditi spaziali in una serie di livelli in una specie di gioco a quiz (?!)), ma non mi sembrano più i tempi in cui si poteva andare sulla fiducia, visti i prezzi che corrono...



IN THE HUNT
(IREM 1993)
Che nostalgia mi fa venire questo gioco: non so se avete mai visto uno dei primi videogiochi in bianco e nero (parlo di una quindicina d'anni fa) in cui una nave doveva gettare in un limitato tempo una manciata di bombe per colpire i sottomarini che passavano sotto di lei a diverse profondità... ITH infatti è uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale ambientato sotto il mare: siamo al comando di un sottomarino, anzi possiamo organizzare una battaglia in coppia, e dobbiamo affrontare ogni pericolo che ci può offrire il misterioso mondo del profondo blu...





WAR OF AERO
(YANG CHENG 1993)
Lo so cosa state pensando: che mi sto arrampicando sui vetri! E' vero, la Yang Cheng è una marca pressoché sconosciuta, sul depliant non c'è una foto nemmeno piccola piccola, ma con la fame di shoot 'em up che c'è al giorno d'oggi basta leggere "caccia spaziale" che subito mi si drizzano le antennine... Per non parlare poi delle icone per le armi aggiuntive, quali laser, missili, pod e compagnia bella! Slurp!



SISTEL ELETTRONICA

Viale Fulvio Testi, 12 - 20125 MILANO - I

VENDITA PER CORRISPONDENZA
PROGRAMMI ORIGINALI

MEGADRIVE

Alien Storm	59.000
Batman Return	79.000
Ecco The Dolphin	90.000
Gods	90.000
Ghost'n Ghouls	60.000
Kick Boxing	104.000
Rampart	80.000
Sonic II	80.000
Super Monaco G.P.	70.000
Cool Spot Adventure	100.000
Fatal Fury	110.000
Flash Back	94.000
Global Gladiators	94.000
Golden Axe 3	110.000
Megalomania	100.000
Street of Rage 2	103.000
Strider 2	94.000
Summer Challenge	88.000
Sunset Riders	90.000
Super Kick Off	90.000
Tiny Toons	100.000
Thunder Forces 4	104.000
Out Run 2019	91.000
Double Dragon 3	90.000
Snow Bros	113.000
Chester Cheetah	107.000
American Gladiators	110.000
Batman 3	90.000
Battle Toads	94.000
Block Out	34.000
Power Athlete	100.000
Desert Strike	85.000
European Club Soccer	85.000
Hit The Ice	102.000
Indiana Jones Last Crusade	94.000
Lemmings	94.000
Mazinga Saga	94.000
Megalomania	100.000
Pga Tour Golf 2	100.000
Risky Woods	94.000
Tale Spin	79.000

GAME GEAR

Krusty'S Super Fun House	68.000
Wake Of Wampire	68.000
Rc Gran Prix	74.000
Global Gladiators	74.000
Incredible Crash Dummies	74.000
Wwf Wrestling Steel Cage	74.000
Mickey Mouse 2	70.000
Spiderman Return Of Sinister	74.000
Batman Return	68.000
Chuck Rock	64.000
Home Alone	71.000
Indiana Jones	71.000
Olimpic Gold	71.000
Predator 2	68.000
Shinobi 2	67.000
Sonic 2	74.000
Street Of Rage	69.000
Super Monaco Gp 2	60.000
Super Space Invaders	67.000
Tale Spin	72.000
Tazmania Story	70.000
Wimbledon Tennis	53.000

NEO GEO

3 Count Bout	375.000
Baseball Stars Professional	249.000
Bowling	198.000
Fatal Fury	274.000
Football Frenzy	224.000
Last Resort	274.000
Mutation Nation	284.000
Ninja Combat	198.000
Ninja Hero	198.000
Soccer Brawl	284.000
Top Player Golf	198.000
Tracy Rally	214.000
World Heroes 2	364.000
King Of Monster 2	254.000

SUPER FAMICOM

Gun Forces	100.000
Lemmings	104.000
Prince Of Persia	129.000
Street Fighter II	135.000
Super Mario Kart	149.000
Super Mario World	139.000
Tiny Toons	129.000
Aliens 3	109.000
American Gladiator	15.000
Bubsy	119.000
Carmen San Diego	115.000
Congo's Caper	96.000
Final Fight 2	139.000
Lost Vikings	109.000
Super Dunk Star	139.000
Super Bomberman	139.000
Super High Impact	109.000
Tazmania Story	119.000
Street Combat	109.000
Septentrion	139.000
Wolfchild	119.000
Ikari Warriors	129.000
Fatal Fury	118.000
Bio Metal	145.000
Bulls US Blazers	109.000
Cool World	109.000
Dead Dance	145.000
F15 Super Strike Eagle	119.000
Jimmy Connors Tennis	105.000
Super Kick Boxing	139.000

GAME BOY

Adventure Island	59.000
Castlevania	49.000
Darwing Duck	64.000
Prince of Persia	50.000
Rampart	50.000
Robocop II	50.000
Super Marioland II	50.000
Yoshi Cookie	52.000
Top Rank Tennis	52.000
Zen Intergalactic Ninja	60.000
Ninja Boy 2	54.000
Prince Valiant	64.000
Top Gun	59.000
Cooney Tunes	60.000
Kid Dracula	64.000
Batman 3	60.000
Days of thunder	57.000
Empire Strike Back	63.000
Spot 2 the Cool Adventure	57.000

OFFERTA PROMOZIONALE GRUPPI DI CONTINUITA'

TEL. 02/69006361
FAX 02/66803390
ORDINI ANCHE VIA FAX
EVASIONE ORDINI IN 48 ORE

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

RICHIEDETE IL CATALOGO

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

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 68*E030 25 MHz - 4MB Ram - Hard Disk 80 MB*
Lit.2.690.000

AMIGA 4000 040/25 120HD... *Lit.3.990.000*
AMIGA 4000 040/25/212HD... *Lit.4.390.000*
AMIGA 600..... *Lit.530.000*
AMIGA 500 Plus Appetizer..... *Lit.450.000*
AMIGA 1200..... *Lit.829.000*
AMIGA 1200 HD 40MB..... *Lit.1.350.000*
MONITOR 1960..... *Lit.890.000*

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

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.50.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.200.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Amiga 3000 25/50 Lit.900.000
Super Nintendo Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
(L'usato non viene venduto a questi prezzi)

Se hai un PC assemblato e vuoi cambiare la scheda madre chiedi il preventivo oppure chiedi la permuta del tuo vecchio PC.

Scheda 80486 33 DX 128 Cache..... **Lit.1.490.000**
Scheda 80486 50 DX2 256 Cache..... **Lit.1.890.000**
Scheda 80486 50 DX 256 Cache..... **Lit.2.090.000**
Scheda 80486 66 DX2 128 Cache..... **Lit.2.490.000**

Tutti i prezzi sono IVA Compresa *VENDITA PER CORRISPONDENZA*

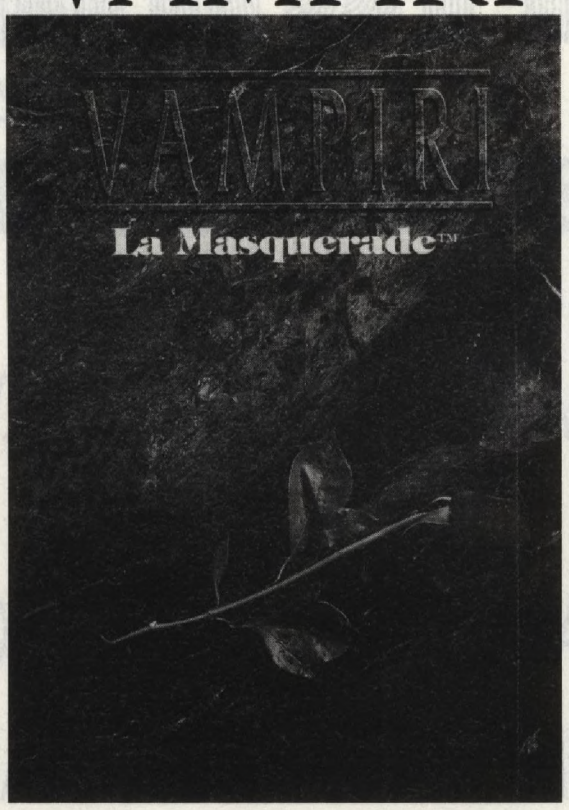
IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283

DaS Production
Produttori del Gioco di Ruolo di Dylan Dog e del Mondo di Martin Mystère
Avventure e supplementi per Dylan Dog:
Alta società, Schermo dell'Arbitro, Richiamo dall'Inferno, Attraverso le linee, Labirinti di paura
Serie GURPS:
GURPS Set base, GURPS Fantasy, GURPS Conan, GURPS Magic
Serie Vampiri:
Vampiri: la Masquerade, Cenere alla cenere
In preparazione:
GURPS Cyberpunk, Chicago by night

DaS Production
Via Giusti 15 a/b
50121 Firenze

DAS Production

VAMPIRI



Il primo gioco di ruolo che utilizza il nuovissimo sistema di narrazione; consente ai giocatori di interpretare dei vampiri all'interno di uno scenario estremamente realistico.

I Giochi dei Grandi

Importazione, distribuzione e vendita per corrispondenza di Roleplaying, Boardgame, Miniature, Accessori, Dadi e Riviste
Prenotate il nuovo, gigantesco catalogo '93/'94
N.B. non vendiamo giochi per computer

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

I Giochi dei Grandi

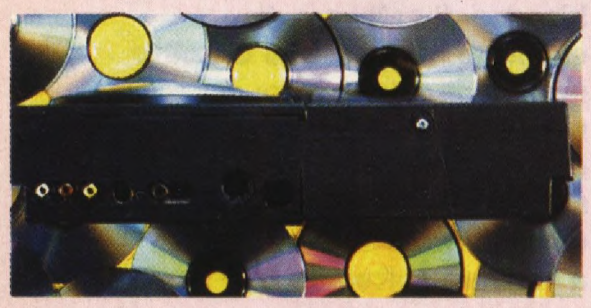
SPECIALE CD 2 - LA VENDETTA

Pensavate davvero che fosse finita con lo scorso numero? In verità nemmeno noi avevamo in programma di replicare con lo speciale sui dischetti d'argento, ma dall'Inghilterra e America sono arrivate tante e tali notizie da obbligarci al bis. Chi infatti poteva prevedere che a produrre la prima console a 32 bit sarebbe stata la Commodore (per quanto circolasse già qualche notizia)? E chi può non prevedere il successo del 3DO? E come si metterà per il nuovo megasistema Pioneer? Tutto questo è proprio sotto i vostri occhi!!!

AMIGA CD 32



Superscoop! Ragazzi, modestamente abbiamo sguinzagliato i nostri potenti mezzi per portare alla luce tutta la verità sulla console che forse potrebbe dare del filo da torcere ai soliti Megadrive+MegaCD e Super Nes+ND. Iniziamo subito con i fatti, anche se non vorremmo rovinare la vostra copia di CVG facendovi profondere troppa bava: innanzitutto le dimensioni sono poco più grandi di un foglio di carta A4, e la console ha un rigonfiamento giusto sopra il lettore di CD. Al contrario del CDTV, il CD32 non richiede la presenza di un costoso caddy per infilare il CD, che quindi si inserisce come in un normale lettore di CD audio.



LA MACCHINA

L'Amiga CD 32 è basato sui chip AGA che troviamo sia nell'A1200 che nell'A4000, anche se le sue specifiche lo pongono molto più vicino a un 1200. E' capace di mostrare grafica a 256.000 colori da una palette a 24-bit di 16.7 milioni con risoluzioni sino a 1280x512 pixel. Naturalmente tutta questa bella grafica colorata e dettagliata richiede certe prestazioni al microprocessore per l'elaborazione, ed è per questo che la Commodore ha optato per un chip 68EC020. Due volte più veloce dello standard 68000 che troviamo nell'Amiga 500, il chip è stato la scelta migliore per mantenere bassi i costi di produzione. Confrontatelo con il 68000 a 12 MHz del MegaCD e avrete un'idea di quanto già il CD32 è molto più potente. Un altro importante fattore quando si tratta di elaborare massicce quantità di grafica è lo spazio di memoria in cui poterlo fare. Non serve a nulla avere un compact disc capace di immagazzinare 600 Mb di dati se poi il computer può accettare soltanto 128K alla volta (quel che succede col Mega CD!). Ma di nuovo la Commodore ha fatto centro, fornendo il suo CD32 di 2 Mb di RAM. La console naturalmente ha due porte per i joystick, alle quali possono essere collegati due controller a 11 pulsanti, avete capito bene: 11 pulsanti! Questo significa che il CD32 avrà il più alto numero di pulsanti mai visto su una console, e significa pure che un acquirente si può aspettare conversioni di giochi da bar con esattamente gli stessi controlli, per non parlare dei titoli originali che verranno realizzati! In termini di output, la macchina ha uscite S-Video, video composita e RF. Include inoltre uscite stereo per collegarsi al vostro hi-fi. Non manca nemmeno un collegamento per le cuffie, cosicché potrete ascoltare il CD32 attraverso le cuffie del vostro Walkman: c'è anche un regolatore del volume separato apposta per le cuffie. Per quel che riguarda il sonoro, la macchina usa ancora quattro canali fornendo così suono stereo a 8-bit. Val la pena ricordare comunque che con tutta la capienza di un CD, la velocità di campionamento può essere più alta, e le digitalizzazioni più lunghe, per cui dovremmo assistere a un notevole miglioramento della qualità sonora. Ma la cosa più importante di tutte è che è presente il lettore di CD! Ciò significa che i programmare possono includere nei giochi una completa colonna sonora su CD. Il lettore utilizza un sovraccampionamento a 8-bit a 256 posizioni. Ma non è finita qui: la macchina può leggere dischi CD+G. La sigla sta per Compact Disc+Graphics. In parole povere, potrete guardarvi tante belle immagini ascoltando contemporaneamente una bella colonna sonora d'accompagnamento. A essere sinceri, il CDTV era già capace di leggere i CD+G ma c'è una differenza molto, ma molto importante che fa comprendere il salto tecnolgoico che è stato effettuato col CD32. Con un apposito modulo aggiuntivo, che verrà immesso sul mercato in un non lontano futuro, passerà dalla semplice passerella di immagini statiche all'animazione cinematografica chiamata Full Motion Video, il che vuol dire che fa breve compreremo dischetti con musiche incise e con video di accompagnamento. Ci sono due importanti fattori che consentono al CD32 di gestire il FMV laddove il rivale MegaCD non riesce: il primo è che il CD32 è capace di trasferire dati da CD a 300 kilobyte al secondo, il doppio della velocità del MegaCD. Inoltre con il futuro modulo aggiuntivo FMV, la macchina acquista capacità MPEG. MPEG sta per Motion Pictures Expert Group e si riferisce a un tipo particolare di compressione delle immagini che fornisce incredibili prestazioni. In effetti funziona solo con immagini "dal vivo" (foto e video digitalizzati) e vale solo con un'implementazione hardware del processo. Comunque, il MPEG viene visto da molti come il futuro dell'animazione video e computerizzata. Ci

sono due versioni del MPEG: il CD 32 sfrutta la versione 1, indirizzata agli utenti "casalinghi" e non professionisti, mentre la versione 2 viene usata per le vere trasmissioni video (TV e Satellite).

E IL CDTV?

Quando gli è stato chiesto se gli attuali titoli per CDTV saranno compatibili con il CD32, David Pleasance della Commodore britannica ha risposto che circa il 60% dei titoli sarà compatibile. Ovviamente, titoli che richiedono tastiera o floppy disk funzioneranno su un CD32 solo con gli upgrade necessari. Sembra comunque che buona parte dell'incompatibilità sia dovuta al nuovo chip set AGA, che ha causato problemi con molti titoli antecedenti al sistema 3.0. Anche se la Commodore stessa inizia ad ammettere che il CDTV è stato un fallimento, la tecnologia utilizzata ha consentito ora di sviluppare questa nuova console. La sua esistenza può ridare speranza ai possessori di CDTV e di CD-ROM , ma è molto probabile che la maggior parte degli sviluppatori produrrà titoli che sfruttano le nuove capacità della console. Questo significa che il software per CD32 non sarà compatibile "verso il basso". La ragione principale è che le specifiche delle due macchine sono così diverse che gli sviluppatori per CD32 non vorrano sprecare tempo a sviluppare due set di codici separati, soprattutto se si considera che le vendite totali del CDTV nel mondo ammontano a 50.000 unità. Dopo tutto, se aveste trascorso un anno a programmare un gioco, vorreste vederlo far fiasco solo perché usa 32 colori invece di 256?

SALVATAGGIO SELVAGGIO

Data la natura dei suoi giochi, il CD32 comprende un'area di memoria RAM flash da 1K. Questa RAM può essere utilizzata per salvare le posizioni dei giochi, anche dopo che la macchina è stata spenta. Incredibilmente, questa nuova tecnologia non richiede nemmeno una batteria per funzionare! Naturalmente, 1K non è molto per salvare le partite, per cui le case produttrici saranno costrette a sfruttare salvataggi con password o qualche metodo di riduzione dei dati. Poiché il CD32 ha l'hardware necessario per l'installazione di un floppy drive, si può supporre che non passerà molto tempo prima che appaiano drive adatti e che ritorni così la vecchia possibilità di salvataggio su floppy.

NONSOLOGIOCHI

La Commodore parla del CD32 come di una console ludica, ma non è destinata soltanto all'intrattenimento: già alcuni sviluppatori hanno pianificato del software educazionale e c'è addirittura chi dice di avere in mente "un concetto unico ed accattivante di software per computer". Non c'è dubbio che vedremo cose tipo Enciclopedie et similia. Questi titoli faranno del CD32 un caso unico nel panorama delle console, visto che stimoleranno non soltanto gli indici sul grilletto, ma anche la materia grigia: un grande vantaggio per chi deve convincere i genitori a comprargli un CD32!

VOCI NON IDENTIFICATE

Alla presentazione del CD32 un giornalista sarebbe venuto fuori con la storia che la Commodore potrebbe essere acquistata dalla Sony o dalla Nintendo. La Nintendo però già produce la console più famosa del mondo, ma è anche vero che la rivale Sega ha già fatto uscire il MegaCD da tempo. E non avendo la Nintendo ancora una macchina con supporto CD, non è escluso che abbiano intenzione di acquisirne uno bell'e pronto.
La Sony d'altro canto ha già da tempo buoni rapporti con la Commodore e dopo l'apparente abbandono del suo progetto Play Station non sarebbe improbabile l'ipotesi che acquistasse anch'essa una macchina già pronta.
Naturalmente qualche scettico potrebbe dire che questa è esattamente la cosa che i Giapponesi ammano fare: lasciare che qualcuno sviluppi la tecnologia, impossessarsene e riproporla a prezzo più abbordabile.

MIRE ESPANSIONISTICHE

Una cosa che la Commodore ha chiaramente esposto sono le possibilità di espansione della macchina. Prima fra tutte le espansioni è la tastiera che trasforma la console in un vero computer. Se invece volete trasformare l'A1200 in un CD32 vi basterà comprare il CD32 kit che dona all'A1200 capacità CD. Sia che vogliate passare da console a computer o da computer a console, il prezzo rimane lo stesso e così anche la possibilità di implementare il FMV. Infine è possibile anche aggiungere un acceleratore al CD32 così come nuova memoria RAM.

CON CHE GIOCO LO LANCIAMO?

Ogni buon esperto di marketing sa che un prodotto nuovo da lanciare può ricevere enormi benefici se accoppiato con un altro nome di richiamo. E dato che la consolona Commodore dovrebbe essere lanciata per Settembre, il primo nome che ci viene in mente è Jurassic Park. Si parla però anche di Liberation (cioè Captive 2) della Mindscape e di TFX (ex-Inferno) della Ocean, e tutti e tre i titoli dovrebbero essere inclusi nello stesso package!

IL 3DO

Fra tutte le macchine che pretendono di rappresentare lo standard del futuro, è sicuramente quella che ha destato più interesse: molte software house ci si sono buttate a capofitto, all'ultimo CES di Chicago era il fulcro dell'attenzione generale e non si può dire che la cosa sia immotivata: provate a leggere qui sotto...

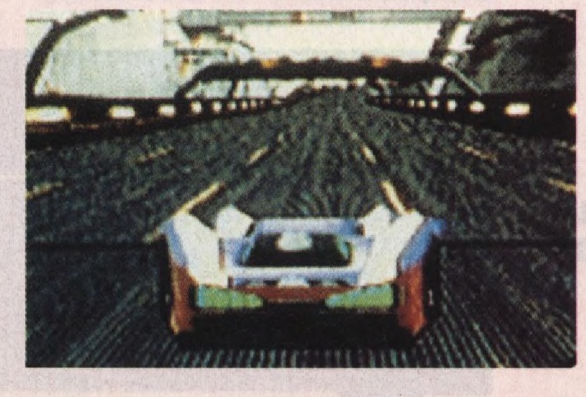
Breve storia della 3DO: Trip Hawkins, fondatore della Electronic Arts, è generalmente considerato un tizio con milioni di idee per la testa ed ecco che infatti, dopo aver lasciato la EA nel 1990, forma la 3DO, una piccola compagnia di ricerca con grosse idee sul futuro dei giochi e su quello che amano definire "media interattivi". Dopo aver arruolato gente che ha collaborato alla realizzazione di macchine come l'Amiga o il Macintosh, Trip dà loro un semplice compito: realizzare la macchina di intrattenimento casalingo definitiva. Adesso che sono passati tre anni, sembra proprio che ce l'abbiano fatta e 3DO sono in questo momento i tre caratteri più in voga nel mondo del software videoludico. La 3DO ha realizzato il design del sistema casalingo, noto come Interactive Multiplayer, non l'ha né costruito né venduto. Dopo aver stabilito lo standard del loro CD interattivo, la 3DO ha offerto la licenza alle compagnie coinvolte nell'impresa: Panasonic, Sanyo e AT&T produrranno tutte la propria versione della 3DO aggiungendovi ognuna qualcosa di proprio. Tutto sembra confluire nella 3DO. Così come le grosse corporazioni dell'hardware, al progetto collaborano pure MCA Universal Studios, Time Warner e Electronic Arts, tre delle più famose società dell'intrattenimento mondiali. A tutto questo aggiungete accordi per realizzare software di 302 compagnie (inclusi grossi nomi come Psygnosis, Interplay, Core Design, Renegade, US Gold, Ocean e Virgin) e avrete uno degli avvenimenti più esplosivi dell'universo videoludico degli ultimi vent'anni. Quando un nuovo hardware viene immesso sul mercato ha bisogno di software di supporto ed è qui che di solito inizia il circolo vizioso: nessuno comprerà una macchina che non ha software, ed è difficile convincere le software house a scrivere software per le

macchine a meno che queste siano sicure che venderà. Per ora, la 3DO sembra non avere problemi: sono già 91 i programmi in via di sviluppo per la macchina, con almeno dieci da lanciare contemporaneamente alla macchina. Ma non pensate alla 3DO soltanto come a una console per giocare: questa è una macchina multimediale, il che significa che oltre a giocare potrete farci i compiti (yawn), suonare musica, guardare film (con l'aiuto di un modulo aggiuntivo) e far funzionare ogni genere di software dedicato. Si parla poi di periferiche come tastiera e mouse ad affiancare il già presente joypad, occhialini 3D, modem, connettori MIDI per agganciarci sintetizzatori, batterie e qualsiasi altra cosa. Ma la cosa più importante per noi è che di quei 91 titoli, la stragrande maggioranza è rappresentata dai giochi! Ne parliamo più approfonditamente poco più avanti... Il miglior biglietto da visita della 3DO è comunque la macchina stessa. E' una indefinibile scatola nera non più grande di un normale lettore di CD (a proposito il software è su normali CD, nel caso ve lo steste chiedendo) ma ha abbastanza hardware sonoro e grafico da svenimento immediato. Stiamo parlando di una macchina che ha più colori e risoluzione di un normale televisore, un processore RISC a 32-bit più veloce di qualsiasi altra macchina in commercio, sonoro da CD, e un lettore di CD-ROM che ha un accesso al disco due volte più veloce di qualsiasi altro sistema, che tradotto in parole povere significa zero interruzioni come quelle che si vedevano nei vecchi giochi al laser o in certi giochi per MegaCD. La prima versione del 3DO Interactive Multiplayer - il modello che vi mostriamo è quello Panasonic, chiamato R.E.A.L. - uscirà negli USA in ottobre al prezzo di 700 dollari (poco più di un milione di lire italiane), che è un bel prezzo ma tenete in mente che la 3DO vende la macchina non solo come nuova console ludica ma anche come un nuovo tipo di elettrodomestico, TV video o Hi-Fi. Ma la gente lo comprerà? Cercare di convincere la gente a comprare qualcosa di totalmente nuovo è sempre problematico: non è andata bene a sistemi come CDTV o CD-I. L'unica cosa che si può dire che la macchina è TROPPO acchiappante e che ci sono TROPPI grossi nomi dietro per poter pensare che fallisca. Per adesso non si conoscono i dettagli della distribuzione europea, ma comunque una versione PAL dovrebbe fare la sua comparsa in UK a inizio '94.

3DO: EFFETTI SPECIALI

Li chiamano Cinematic Software Tools e sono praticamente gli effetti grafici con cui il nuovo mostro intende farci cadere le mascelle. E in effetti non sono niente male!
WARPING: il 3DO prende un oggetto tridimensionale, lo renderizza (ovvero gli sovrappone della grafica bitmap), poi la allunga, lo allarga, lo restringe a piacimento senza bisogno di ore di calcoli.
TRASPARENZA: fa sembrare un oggetto trasparente. Con questo è facile creare effetti di acqua, fuoco, nebbia, nuvole e altro.
OMBREGGIATURE: la 3DO può creare in pochi minuti oggetti in ray tracing con perfetta regolazione dell'illuminazione dei solidi.
TEXTURE MAPPING: la sovrapposizione di un disegno bidimensionale sulla faccia di un solido (una delle capacità del chip Super FX della Nintendo).





Considerazione: se il 3DO si occupa di tutto questo, i programmatori possono tranquillamente concentrarsi sui concetti di gioco e noi vivremo sempre più felici!

I GIOCHI

MAD DOG MCCREE

Tratto dal gioco da bar al laser della American Laser Games. E' praticamente un tiro al bersaglio ambientato nel vecchio west tra saloon, banche, stalle, banditi, sceriffi. Lo scopo: ammazzare tutti prima che ammazzino voi. Sfrutterà le capacità del 3DO di utilizzare il Full Motion Video (30 frame al secondo).

TOTAL ECLIPSE

Battaglia spaziale in stile X-Wing/Wing Commander.



A bordo del caccia FireWing dovete combattere contro degli alieni invasori nelle spettacolari lande montuose del nostro pianeta. Il 3D Surround Sound darà ancora più atmosfera al tutto.

ROAD RASH

Un "leggero" miglioramento per uno dei giochi più amati della EA. Invece di correre/combattere nel deserto, qui ci troviamo in una ambientazione urbana futuristica.



JOHN MADDEN FOOTBALL

Presentazione in Full Motion Video come alla tivù, giocatori digitalizzati e un sacco di parlato. La simulazione di football americano più incredibile (sperem... - Simon).

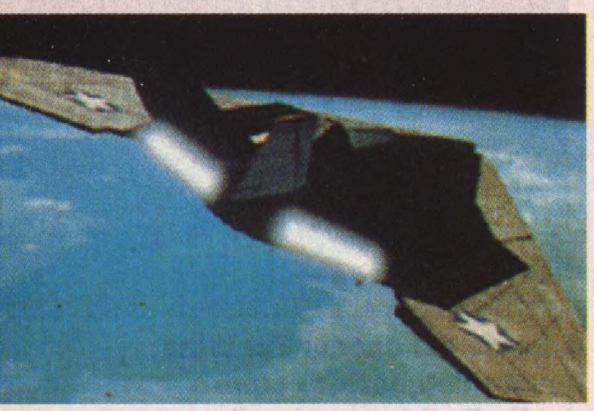
PGA TOUR GOLF

Come John Madden, il gioco è rimasto identico nella sua struttura a quello originale ma grafica e sonoro sono migliorati oltre ogni dire. Digitalizzazioni, animazioni e sonoro alla grande dovrebbero bastare.



SHOCK WAVE

Altro gioco in stile Wing Commander e primo gioco originale della Electronic Arts per la macchina. Grafica fotorealistica nelle scene di



battaglia e colonna sonora galattica.

TWISTED

Sorta di gioco a premi/quiz ricolmo di personaggi digitalizzati e interruzioni pubblicitarie come si addice a un vero show. Titolo multigiocatore.

WORLDBUILDERS, INC.

Finalmente un po' di strategia. Siete a capo di una compagnia di esplorazione interstellare



col compito di terraformare un bel po' di pianeti sparsi per la galassia. Oltre a strategia e visioni da fantascienza cinematografica, c'è anche un bel po' di astronomia e fisica da imparare.

BATTLE CHESS

Nella sua reincarnazione più impressionante, ecco il vecchio classico della Interplay. Inutile dire che le animazioni dei pezzi sono le più galattiche viste sinora.

JURASSIC PARK INTERACTIVE

Poteva mancare? Stavolta però è in veste più strategica: nella stanza dei bottoni del Park dovete fare in modo che i dinosauri non sfuggano dal suo perimetro.



DRAGON'S LAIR

Come minimo era inevitabile. Il più famoso lasergioco di tutti i tempi si avvale della tecnologia "cinematografica" della 3DO e rimane la solita cosa: poca interattività, grande spettacolo cartoonesco.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Digitalizzati tutti i personaggi degli eredi di Kirk, Spock e McCoy. Galattiche le ambientazioni: la Spectrum Holobyte ha fatto davvero qualcosa di favoloso. I designer hanno creato una



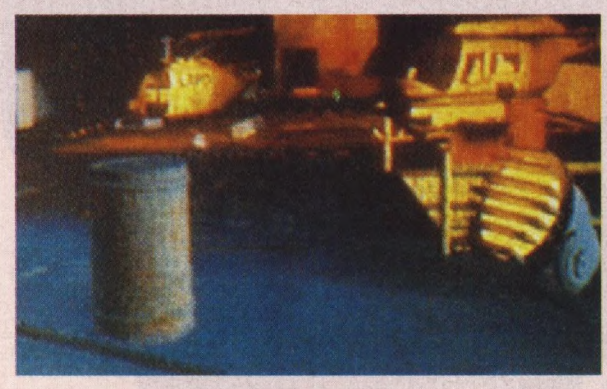
trama molto consona allo stile del telefilm (oddio, non che fosse il top in tv).

THE 7TH GUEST PART 2: THE 11TH HOUR

The 7th Guest è attualmente IL gioco su CD-ROM. In questo seguito, si ritorna nella magione del vecchio Henry Stauff, stavolta per recuperare un produttore TV che voleva girare il suo video "Casi Irrisolti". L'ambientazione è ancora ultragalattica e speriamo che il gioco sia anche un po' più interattivo.

DEMOLITION MAN

E' il gioco per cui Stallone sta collaborando in prima persona facendosi digitalizzare a più



riprese. Non per nulla è tratto proprio dal suo ultimo film: ambientato nel 2036, alla ricerca di uno psicopatico teletrasportatosi dal passato. Un po' automobilistico e un po' Operation Wolf: vedremo.

CRASH'N'BURN

Un gioco automobilistico del futuro con tanta velocità, 30 percorsi e tanta distruzione da profondere con armi del 3000 e rotti. Un gioco veramente galattico a giudicare dalle foto.

3D ADVENTURES



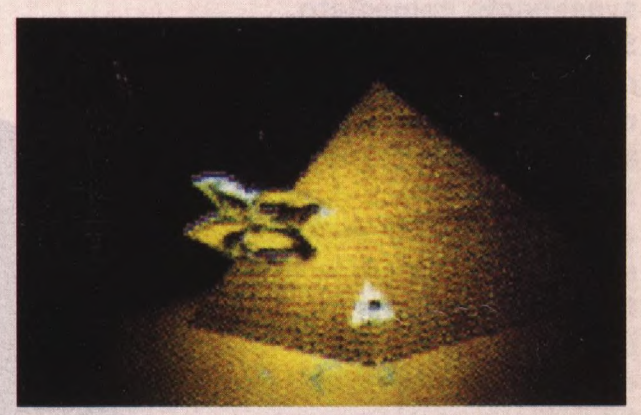
Che nome fantasioso, eh? Quello che conta comunque è che voi siete nei panni di un boss di Hollywood che può decidere le caratteristiche fisiche del suo eroe, sbatterlo in una trama filmica e vedere cosa succede. Anche se le varie trame sono ancora segrete, aspettatevi tante digitalizzazioni da vedere e sentire.

LASERACTIVE PIONEER

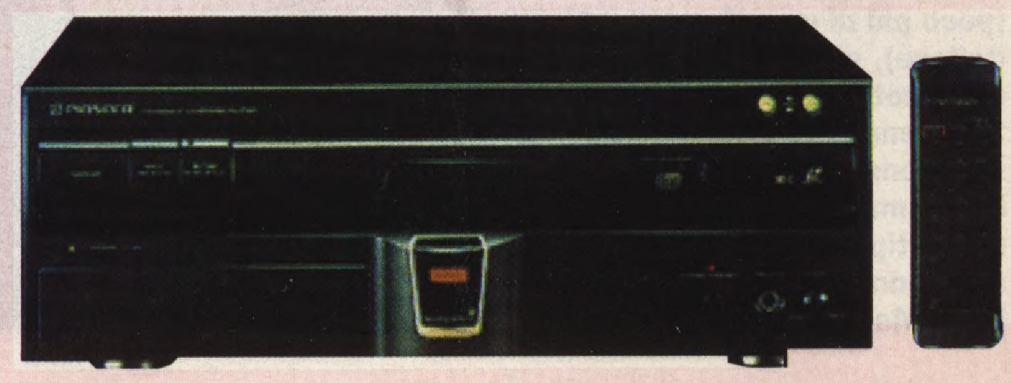
C'è chi rinchiude delle menti geniali in laboratorio per produrre una novità tecnologica ma c'è anche chi pensa bene di prendere tutto il meglio della tecnologia esistente e inglobarlo in una sola macchina. Assurdo? Provate a leggere qui sotto...

L'unità principale del LaseActive è un normale lettore di LaserDisc Pioneer con cui funzionano CD audio e video. La novità consiste però nelle tre magiche scatole nere che, una volta assemblate al sistema, fanno la differenza. Il Mega-LD è stato sviluppato in congiunzione con la Sega e, una volta connesso con il LaserActive, consente non solo di leggere i dischi Mega-LD Pioneer , ma anche quelli del Mega-CD Sega e in più le cartucce. Se preferite il PC Engine, potete allora optare per l'LD-ROM2 della Nec. Di nuovo, avrete la compatibilità con i laserdischi Pioneer ma anche con le card del PC Engine e i CD del Duo. Infine, c'è il pack del Laserkaraoke, con cui potrete esaltarvi a fare i Fiorello della situazione (aaaaaargh!).

Noi tutti sappiamo di cosa sono capaci il Mega CD e il Duo, ma cosa offre di più il LaserActive? Secondo la Pioneer, delle caratteristiche tecniche nettamente superiori a quelle del suo concorrente più immediato, il CD-I Philips. Poiché il cuore del sistema è un Laservision, il full motion video è uno standard: non ci sarà quindi bisogno di costose cartucce di espansione. La tecnologia LaserActive consentirà da sola la sovrapposizione di grafica computerizzata e filmati video. In totale il LaserActive è capace di offrire un'ora di full motion video, sonoro CD, più 540 megabyte di grafica, sonoro e giocabilità. Ancora una volta, come per gli altri sistemi multimediali, la macchina non verrà "spinta" solo come macchina da gioco, ma servirà anche per vedere film, ascoltare musica, e utilizzare tutto quel software che comprende programmi educativi, enciclopedie, corsi, e i tanto agognati film



interattivi. Sotto l'aspetto ludico, naturalmente c'e a disposizione dell'utente una libreria galattica di cartucce Megadrive, card PC Engine e CD per MegaCD e Duo. Eh, mi sa che la scelta tra le varie macchine si prospetta davvero difficile...



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

Video Immagine

Via Bernocchi 11/b - 25060 Cogozzo V.T. (BRESCIA) - Tel. 030/8981811
VIDEO IMMAGINE TI OFFRE UN NUOVO TIPO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONA ALLO 030/8981811

COMMODORE

- AMIGA 600	L. 499.000
- AMIGA 1200	L. 750.000
- C.D.T.V.	L. 1.050.000
- AMIGA 4000-68030 HD 85MB 25 MHz	L. 2.490.000
- AMIGA 4000-68040 HD120MB 25 MHz	L. 3.950.000

ACCESSORI AMIGA

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

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

MASTER PIX

Via Zappelini 4 (Ang.Via Montebello)
21052 Busto A. (VA)
FAX-TEL. 0331-620430

CONCESSIONARIO STAKAR COMPUTER

TUTTE LE ULTIME NOVITA'
AMIGA - MSDOS - CD ROM
SUPERNINTENDO
NEOGEO - LYNX
MEGADRIVE - GAMEGEAR
GAMEBOY

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
TEL.0331-620430
I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI TELEFONARE PER CONFERMA

TITOLO	AMIGA	IBM
Aces Of Europe		109.000
Batman Returns		99.000
Betrayal At Krondor		109.000
Blade Od Destiny		119.000
Buzz Aldrin		89.000
Cartoons	69.000	
Castles II		89.000
Challenge Of Race		tel.
Champ. Manager 93	69.000	79.000
Chess Maniac 5 Billion		109.000
Cobra Mission		109.000
Comance Data Disk		79.000
Comance Overkiller		119.000
Cyber Racer		tel.
D-Day	99.000	99.000
Dune II ITA	99.000	99.000
Eye Of The Beholder III		109.000
F1 Challenge	59.000	79.000
Fascination II:Lost Time		119.000
Fields Of Glory		129.000
Flashback	89.000	109.000
Flight Simulator V		109.000
Global Gladiator	tel.	
Gnome Alone	49.000	59.000
Goal	69.000	
Gunship 2000	99.000	99.000
Guppy	tel.	
Humans II	69.000	69.000
Hystory Line 1914-1918	99.000	109.000
Imperial Pursuit X-Wing		79.000
Inter.Open Golf A1200	69.000	
Land Of Lore		tel.
Lether Godesses		79.000
Lost Viking	49.000	49.000
Maelstrom		109.000
Maniac Mansion II		109.000
Might Magic V		119.000
Morph	59.000	
One Step Beyond	tel.	
Pinball Fantasies	69.000	79.000
Premier Manager		79.000
Prime Movie	79.000	

TITOLO	AMIGA	IBM
Prince Persia II	99.000	99.000
Protostar War Frontier		99.000
Raylroad Tycoon Deluxe		99.000
Realms Of Arkania		tel.
Return Of Phantom		99.000
Robocod	79.000	89.000
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Sim Life	89.000	99.000
Space Hulk		79.000
Star Trek 25Th	99.000	99.000
Street Fighter II	59.000	69.000
Strike Commander		119.000
Strike Comm. Speach		79.000
Syndicate	69.000	89.000
Take A Break Pinball		tel.
Task Force	109.000	129.000
Terminator 2020		99.000
Transartica	79.000	99.000
Unlimited Adventure		119.000
Walker	69.000	
War in the Gulf	89.000	89.000
Where in space Carmen		119.000
Wing Comm. Accademy		tel.
Wizardry VII	99.000	99.000
Woody World	59.000	
X-Wing		119.000
Yo! Joe	tel.	
7Th Quest Cd Rom		159.000
Animation Festival Cd		59.000
Cd Windbox Cd Rom		59.000
Dune Cd Rom		119.000
F117/A F-15 II Cd Rom		109.000
Great Wond.World 4 Cd		119.000
Indy Jones Adv. Cd Rom		99.000
King Quest VI Cd Rom		119.000
Legend Of Kyrandia Cd		139.000
Maniac Mansion II Cd		109.000
Motion Picture Guide Cd		169.000
Secret Monkey Island Cd		99.000
Shareware Studio Cd		69.000
Sherlock Holmes Cd		99.000
Ultima Underworld Cd		149.000

JURASSIC PARK: DAL MESOZOICO CON FURORE

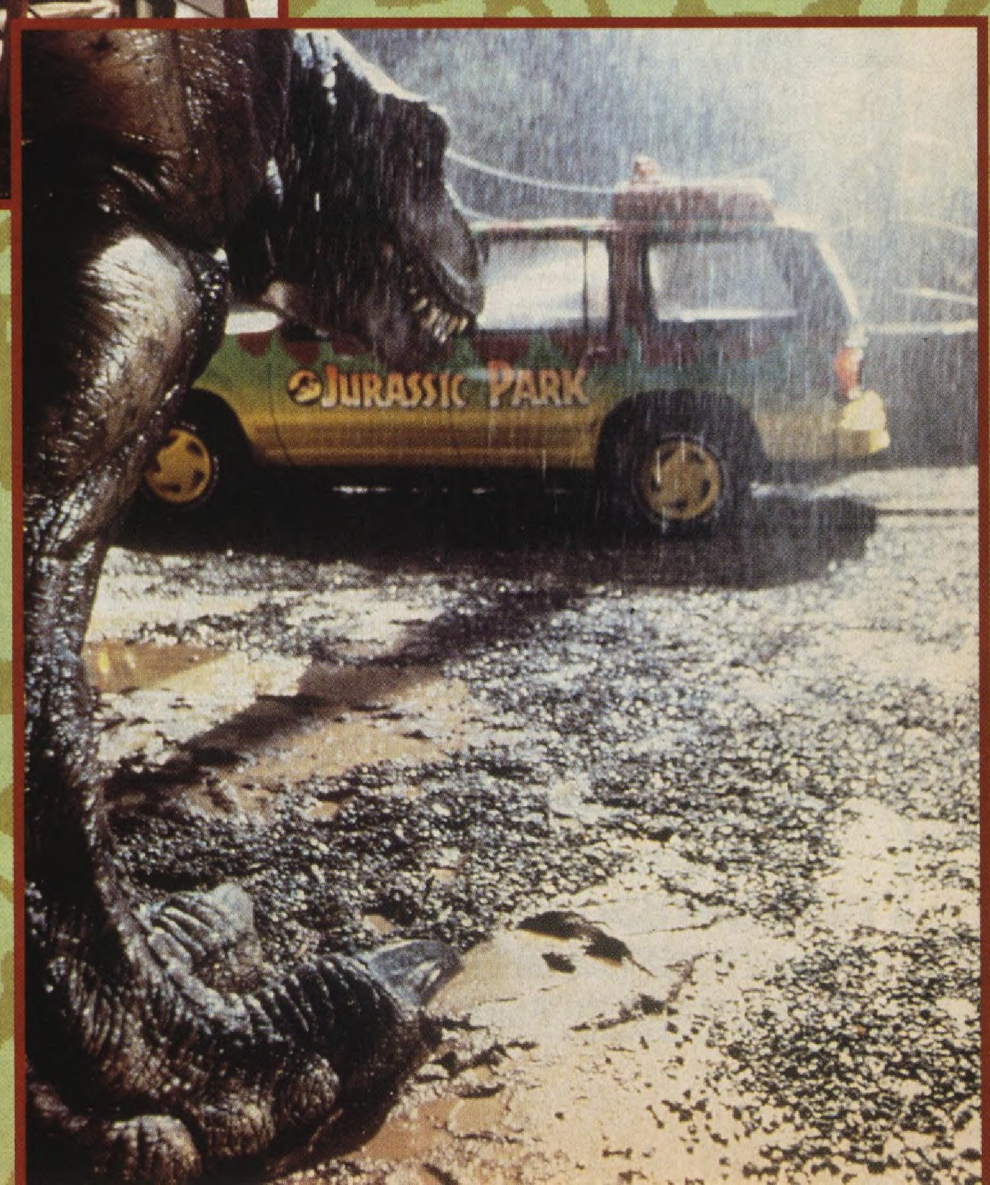
I MEGA-DINOSAURI DI SPIELBERG HANNO INVASO IL MONDO ED ORA ATTACCANO ANCHE L'ITALIA.

DI CLAUDIO FUIANO

Se Ray Harryhausen in America ed Inoshiro Honda in Giappone avessero solo potuto immaginare una piccolissima parte di quello che sta succedendo ora in questo 1993 sovraffollato di mastodontici dinosauri di tutte le specie, fattezze e dimensioni, forse non avrebbero mai creduto che tutto questo è accaduto grazie alla loro inventività e creatività. Steven Spielberg, re Mida moderno di Hollywood, è cresciuto come tutti i kids americani a suon di hamburger e miti cinematografici. Il romanzo di Michael Chricton è stato accolto dal famoso regista come una manna dal cielo. In questo libro si condensano tutti gli elementi avventurosi, improbabili ma non certamente impossibili di un qualcosa che ci aspetta lì dietro l'angolo, pronto a balzar fuori nei confronti di un'umanità che si sta continuamente evolvendo verso il nuovo millennio. Spielberg è cresciuto naturalmente in questi ultimi anni, maturando come persona, ma quel bambino, che lui dice essere dentro ognuno di noi, è lì sempre sveglio, pronto a ridere o a spaventarsi nei confronti dell'infinita fantasia. JURASSIC PARK arriva sui nostri schermi e un pubblico di tutte le età aspetta trepidante questa avventura che mescola le tecniche più moderne di computer graphics ad attori e modelli a grandezza naturale. Steven Spielberg sostiene che quanto descritto nel romanzo e poi nel suo film non è fantascienza, bensì una reale ipotesi scientifica. La Universal Pictures ha acquistato i diritti del libro alla sua uscita nel maggio del 1990. Tutti i film di Spielberg hanno la comune caratteristica di narrare storie su persone ordinarie che vivono esperienze spesso straordinarie e incredibili. La storia scritta da Cricthon narra di un esperimento folle, ma scientificamente di grosse proporzioni, che riporta in vita dopo milioni di anni gli antichi dinosauri tramite clonazione genetica. I risultati di questa tecnica hanno una casa: Jurassic Park, un incrocio fra uno zoo e un parco divertimenti



(purtroppo pochi, per i protagonisti!). Spielberg è sempre stato affascinato dai dinosauri di Harryhausen (creatore di tutti i mostri mitologici dei film con Sinbad) e il Godzilla di Honda, il mostro nipponico più amato nel mondo. Il regista sostiene che i ragazzi amano moltissimo i dinosauri, e quando a uno psicologo di Harvard è stato chiesto perchè i giovani apprezzano così tanto questi bestioni, egli ha risposto dicendo: "E' molto semplice. Sono grossi, crudeli...e sono morti." Spielberg si è preso la rivincita sui cataclismi che possono aver causato la morte di questi esseri facendoli risorgere sullo schermo. Le razze di dinosauri del romanzo sono quindici: nella sceneggiatura del film sono





questi disegni sono stati basilari per la successiva costruzione di sculture in scala 1:5 e mastodontiche creature come il Tyrannosaurus Rex, alto venti piedi. I tecnici si sono divisi in vari gruppi: per esempio, il gruppo denominato "Team Rex" ha avuto il compito di costruire il Tyrannosaurus Rex alto venti piedi e formato da un possente scheletro in lana di vetro, ricoperto da 1359 chili di creta e da uno strato di lattice colorato con le sfumature più naturali che ricordassero la corazza reale dell'animale preistorico. In seguito il T-Rex è stato agganciato ad un "Dino-Simulatore", in realtà un tipico simulatore di volo in dotazione presso l'esercito. E' stato poi creato un T-Rex più piccolo per far sì che i burattinai potessero studiare tutte le mosse del T-Rex più grande. Battezzato "Waldo", il piccolo T-Rex è stato manovrato da una squadra di uomini rannicchiati in tutte le posizioni più strane per azionare occhi, bocca, zampe e coda. Stan Winston si è

state ridotte a sei per questioni di praticità. Nel frattempo cominciavano a nascere i primi storyboards con schizzi e bozzetti per le scene del film. Lata Ryan, produttore associato del film, ha coordinato ben quattro squadre di tecnici che hanno lavorato separatamente. Dopo infiniti colloqui fatti con il personale di vari laboratori di effetti speciali, i produttori hanno selezionato i nomi più prestigiosi di questo settore; alla fine gente come Stan Winston (Aliens, Terminator 2), Phil Tippett (Robocop), Dennis Muren (Guerre Stellari) e Michael Lantieri (Star Trek IV) si sono trovati tutti insieme per una stessa pellicola. Il laboratorio di Winston è stato incaricato di realizzare i dinosauri in "live action", ossia pupazzi veloci, dotati di movimento e in grandezza naturale. I collaboratori di Stan Winston hanno consultato paleontologi, musei e moltissimi testi. Poi, i tecnici incaricati, hanno disegnato migliaia di bozzetti con le teste dei dinosauri in tutte le prospettive. Tutti





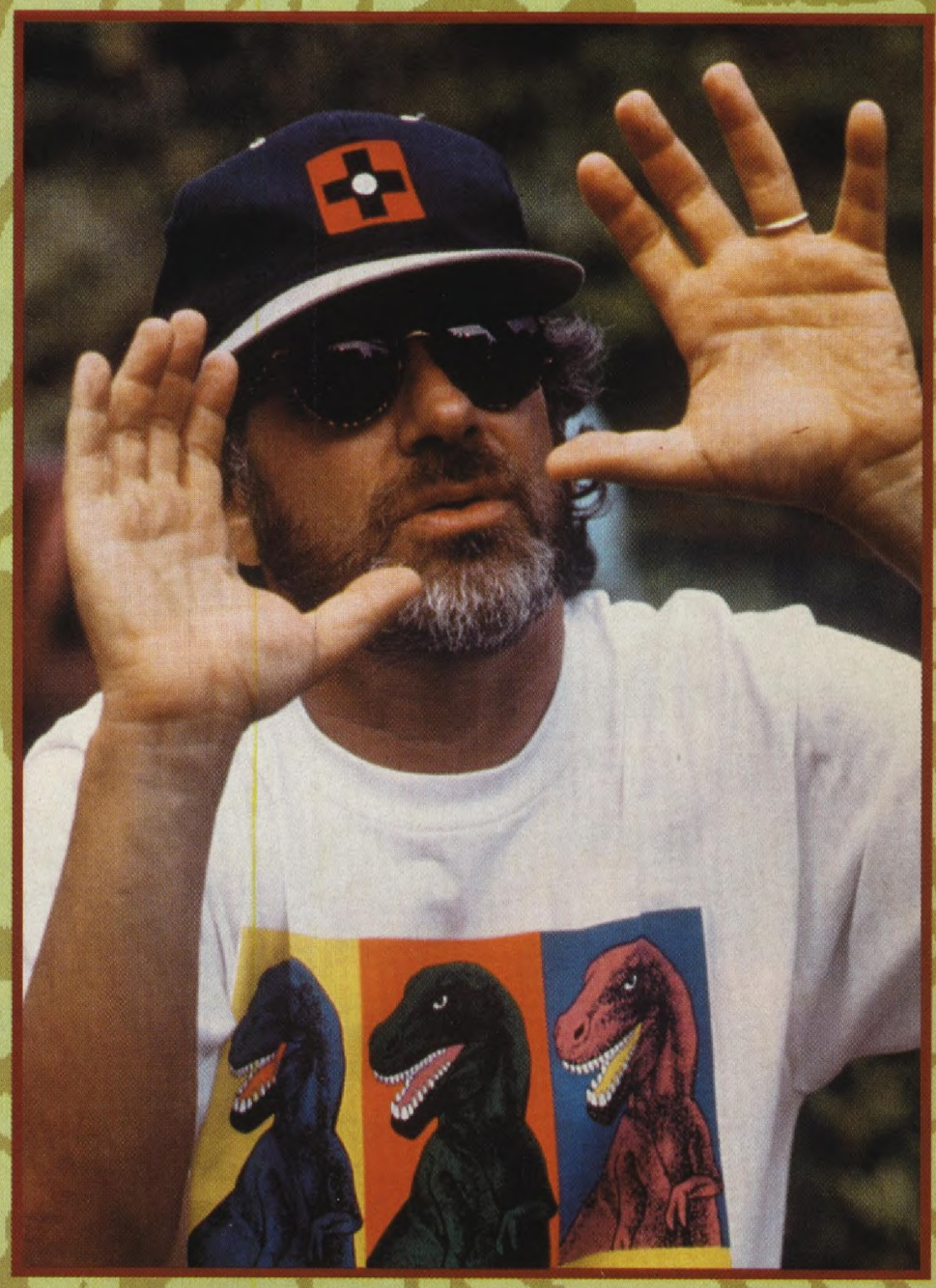
circondato di sessanta preparatissimi tecnici che hanno realizzato, oltre al già citato T-Rex di venti piedi, un Velociraptor di sei piedi, un Brachiosaurus dal lungo collo, un Triceratops malato, un Gallimininus, lo strano Dilophosaurus ed un cucciolo di Velociraptor; Spielberg era contemporaneamente occupato con HOOK e ciò lo ha messo a contatto con la Industrial Light & Magic e Phil Tippett. Per JURASSIC PARK, Tippett ha creato gli "Animatics", ossia una sorta di aiuto alla troupe, in particolar modo per le scene del T-Rex e del Velociraptor. La ILM aveva da poco (nel 1991) ultimato alcune riprese in computer graphics per TERMINATOR 2 con incredibile tecniche di morphing. Con un computer alcuni tecnici hanno ricostruito lo scheletro di un dinosauro e poi da questo hanno configurato il modo di camminare del T-Rex. La Amblin ha dato





che la forza del vento ha distrutto tutti i set. La produttrice Kathleen Kennedy ha organizzato i servizi di salvataggio facendo pressione sui responsabili dell'aeroporto di Honolulu. Finito il peggio tutta la troupe si è spostata presso il

sodalizio con Steven Spielberg (ha musicato praticamente tutti i suoi film a partire da SUGARLAND EXPRESS del 1974); senza la partitura di questo eccellente musicista, le pellicole di Spielberg perderebbero la loro forza vitale. Dal 1961, anno in cui ha debuttato come compositore per il cinema, ad oggi, Williams ha musicato più di trecento film, fra cui la trilogia di GUERRE STELLARI, SUPERMAN, INCONTRI RAVVICINATI DEL TERZO TIPO, E.T., i tre INDIANA JONES, LO SQUALO 1 e 2. Questa sua più recente collaborazione con Spielberg rende JURASSIC PARK un'altra indimenticabile avventura!



l'OK alla ILM per realizzare alcune scene fondamentali del film: per esempio una grande scena di massa e svariate scene col grandangolare dove appare un branco di dinosauri in corsa su di un grande sfondo. I set costruiti ad Hollywood sono stati ben cinque (due di questi erano padiglioni della Warner Bros.). La selezione degli attori è stata abbastanza rapida e facile: Sir Richard Attenborough non recitava dal 1979 e nonostante fosse impegnato con CHAPLIN come regista, ha accettato con piacere di tornare a recitare solo per Spielberg, verso cui nutre molta stima: nel film interpreta il ruolo di John Hammond, l'anziano fondatore di Jurassic Park. Sam Neill è il Dr. Grant, per nulla contento di visitare Jurassic Park in compagnia di due ragazzini terribili (interpretati da Joseph Mazzello e Ariana Richards); Laura Dern è la Dottoressa Sattler; Jeff Goldblum è l'eccentrico matematico Ian Malcolm. Le riprese del film sono iniziate il 24 agosto 1992 presso l'isola di Kauai (il primo ciak è avvenuto un anno e mezzo dopo l'inizio della fase di pre-produzione). Un brutto fatto che ha colpito Spielberg e compagni è stato l'uragano Iniki che si è abbattuto su quei luoghi dopo tre settimane di riprese sotto il sole tropicale. La troupe ha perduto l'ultimo giorno di riprese dato

Red Rock Canyon State Park dove Laura Dern e Sam Neill sono stati istruiti dal famoso paleontologo Jack Horner. Lo stesso set è stato smontato e rimontato più volte per creare scene e situazioni davvero suggestivi. Il teatro di posa n° 28 ha ospitato il cuore di Jurassic Park: la centrale di controllo. Questa scenografia è costata un milione di dollari solo per le apparecchiature computerizzate usate. Il finale del film è stato interamente girato nel teatro n° 12...ma i finali non si svelano mai prima di vedere il film!
John Williams (classe 1932) è l'autore delle musiche di JURASSIC PARK, la più recente prova di un lungo

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

IL CANTO DEGLI INFERI

Modulo di avventure per il gioco di ruolo STORMBRINGER

Edito dalla STRATELIBRI in italiano

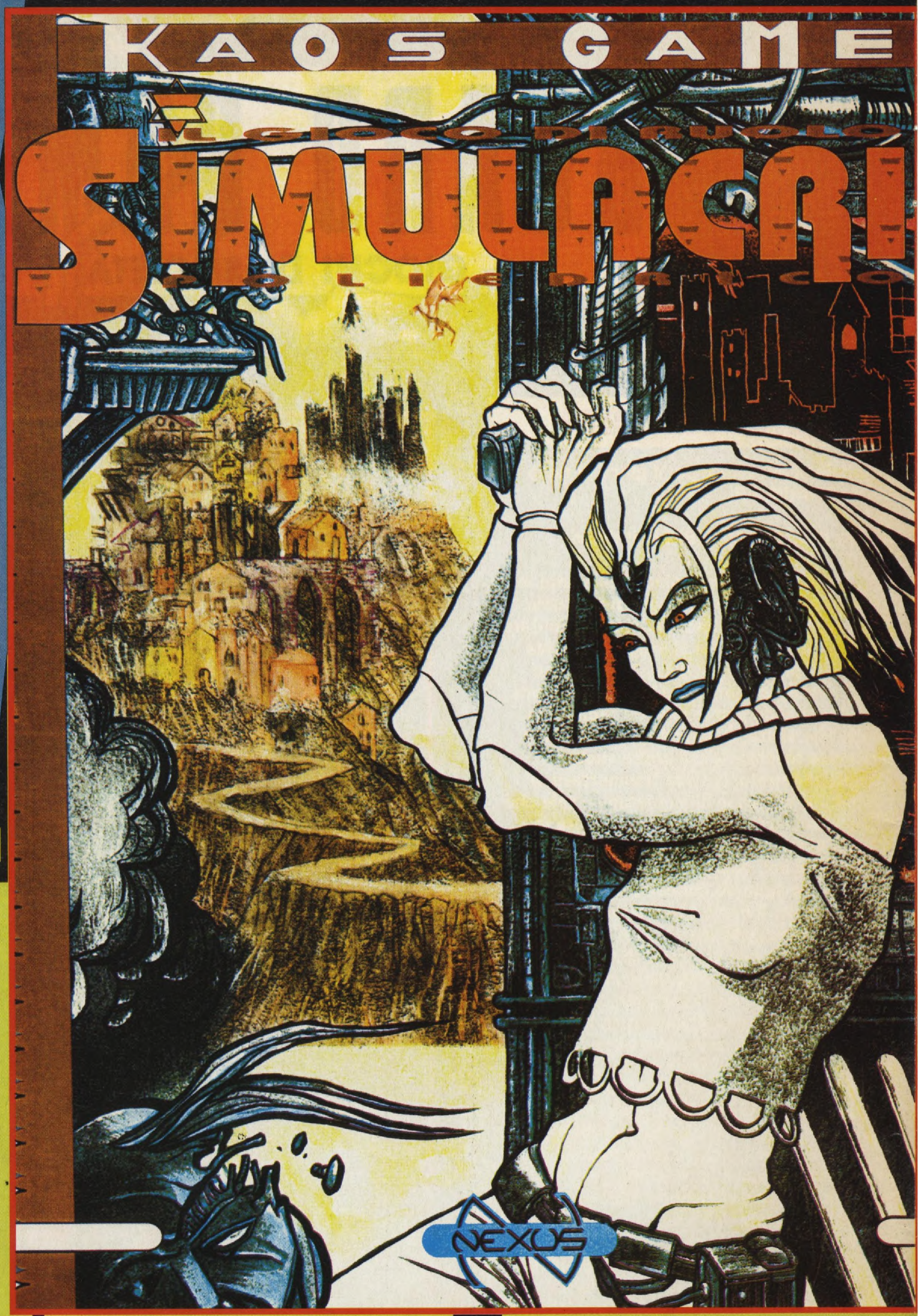
"....dopo giorni di cammino, finalmente le nostre speranze ebbero conferma. Come era segnato sulla nostra mappa, al limitare della piana di Jharkor si stagliava, vivida nel cielo plumbeo, la torre. Massiccia e imponente, Lei dominava la piccola altura, occhieggiando con le finestre arcuate la valle che si stendeva ai suoi piedi. Come un muto teschio, le cui orbite vuote incutono terrore, la torre trasmetteva ai viandanti un senso di inquietudine tale che solo facendo forza su se stessi si era in grado di sostenere la Sua vista; pertanto, ognuno di noi, dopo una fugace visione, distolse lo sguardo concentrandosi solo sui propri passi. Il breve tratto desertico, che aveva scoraggiato per decenni avventurieri di ogni sorta, non era nulla in confronto al manifesto stato di malessere che serpeggiava tra noi. I portatori, rimpiangendo i giorni passati, in cui sete, calore e serpenti avevano messo a dura prova i loro nervi, cominciarono a dare segni di cedimento. Fu allora che la terra, con un boato, si spalancò, e mentre venature fangose si diramavano in ogni direzione, come onde in un mare in tempesta, emerse la creatura.
Evocata dal potentissimo teocrate l'elementare prese forma,
Tonnellate di roccia si fusero nell'arco di un secondo e la forma semiumana, mise in ombra il drappello con la sua mole immensa. Alla sua vista i portatori, persero definitivamente il controllo,ved urlando come ossessi, abbandonarono la piana lasciando alle loro spalle viveri, armi, ed ogni cosa che intralciasse o rallentasse la propia fuga. Solo Menfris e Sulkan, dimostrarono il propio coraggio liberando i rispettivi servitori demoniaci intrappolati negli anelli di casta.
MELNIBONEANI BASTARDI!_ Tuono' Gurth,



ma in cuor suo ringraziò il cielo di avere compagni simili. Poi, sfodero' la spada e ringhiando la sua personale maledizione agli dei del CAOS si gettò contro l'essere di pietra.Tali e tante erano le fortune custodite nella torre, che morire nel tentativo di saccheggiare un simile tesoro era di per se' un onore.La torre, monolitica, sembrava sorridere con la sua sgraziata apertura frontale, protetta da una cancellata, irta di punte accuminate. Nella piana, sangue e polvere si mescolarono in una danza di morte, dove legge e caos si fronteggiavano senza né tregua né pietà....."

Tratto da "GUERRA E PECE" noto trattato demoniaco scritto da GEORGYE STOLTSTOIE, morto prematuramente a causa di un'infezione da inchiostro.

Come viene annotato sul frontespizio di questo ottimo modulo, questo e'il primo supplemento di avventure dedicato a STORMBRINGER. I quattro scenari inseriti sono ottimi esempi di come le atmosfere di Moorcock possano facilmente essere ricreate per dar vita a situazioni sempre nuove ed avvincenti. Due scenari inseriti, inoltre, si possono giocare piu' volte e pertanto ben si addicono a giocatori principianti, che necessiteranno di alcune sessioni di gioco prima di comprendere appieno le implicazioni e le possibilità legate all'utilizzo dei demoni!



SIMULACRI

Gioco di ruolo universale

Edito da NEXUS in italiano

SIMULACRI,ovvero come giocare con i giochi di ruolo senza impazzire sulle regole.

Agli albori, chi si accingeva a giocare ad un roleplay per la prima volta, veniva scoraggiato dal volume di regole che doveva inizialmente assimilare. A causa di ciò vennero sviluppati sistemi più semplici costituendo in questo modo due correnti di pensiero all'antitesi dove, in funzione del grado di realismo che si voleva ottenere, i giocatori accettavano di assogettarsi a regolamenti esaurienti ma lenti, oppure regolamenti scorrevoli ma meno precisi. Naturalmente esistono le vie di mezzo, ma come ho avuto occasione di dire altre volte, la soddisfazione del giocatore di ruolo passa necessariamente attraverso la scelta oculata del giusto grado di realismo. Tale premessa è necessaria per comprendere che SIMULACRI, paragonato a GURPS, è sicuramente più semplice. Le pagine di regole generali sono infatti solo sei!!! Poi chiaramente, con le regole dedicate all'ambientazione voluta, il numero di regole cresce,ma sostanzialmente i due giochi sono dedicati a due utenze diverse. Simulacri non e' pero' un gioco banale! Tutt'altro! Il concetto di base su cui sviluppa il suo sistema è, che comunque,ogni azione ricade necessariamente in un gruppo dei seguenti: CORPO-MENTE-ISTINTO-CUORE-RESISTENZA-DESIDERIO-AZIONE-PERCEZIONE.
La combinazione di queste copre ogni situazione e il tutto in questo modo diventa più gestibile. Da questo concetto è facile dedurre come il sistema possa essere adattato ad ogni ambientazione variando al minimo i concetti base ed introducendo meccanismi legati al periodo scelto. A tal fine nel modulo di regole sono stati introdotte ben sette differenti mondi,



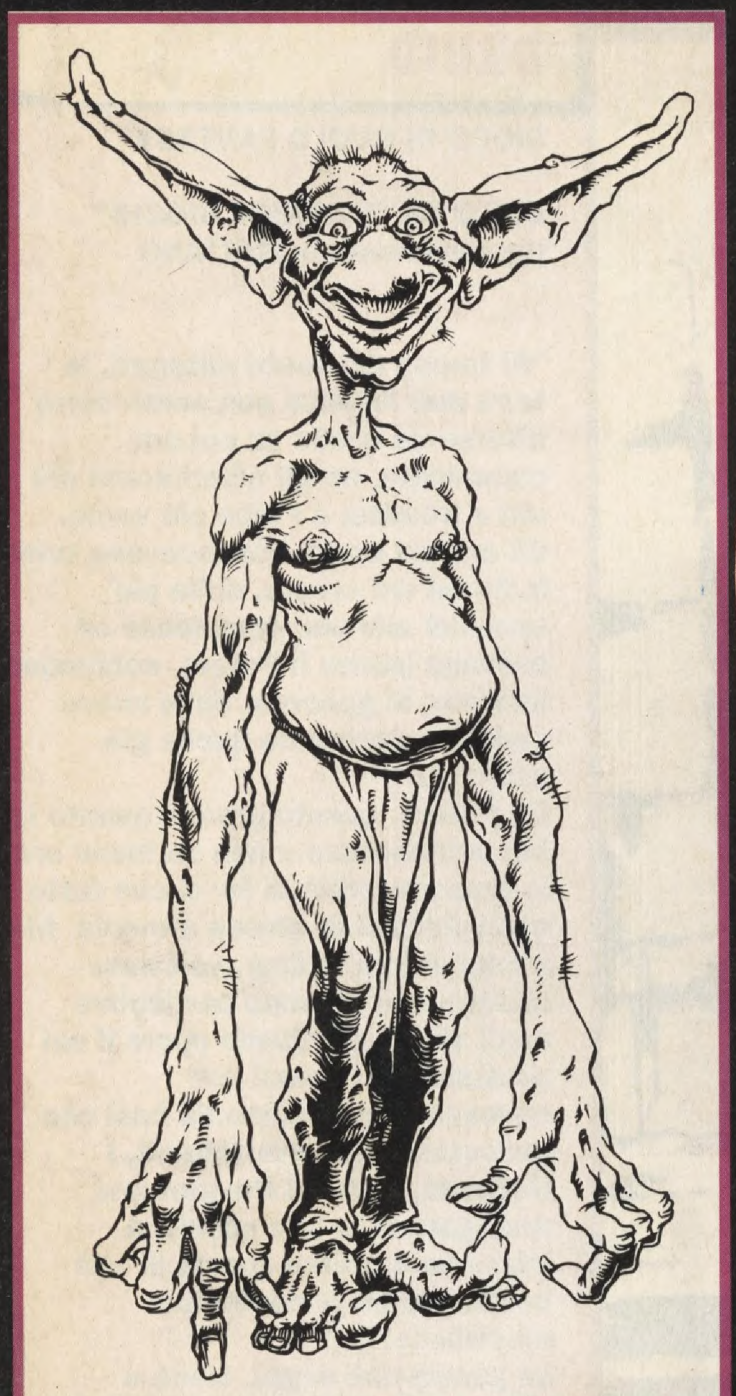
DRUID

GIOCO DI RUOLO FANTASY

**EDITO DA "EDITRICE GIOCHI"
rigorosamente in ITALIANO**

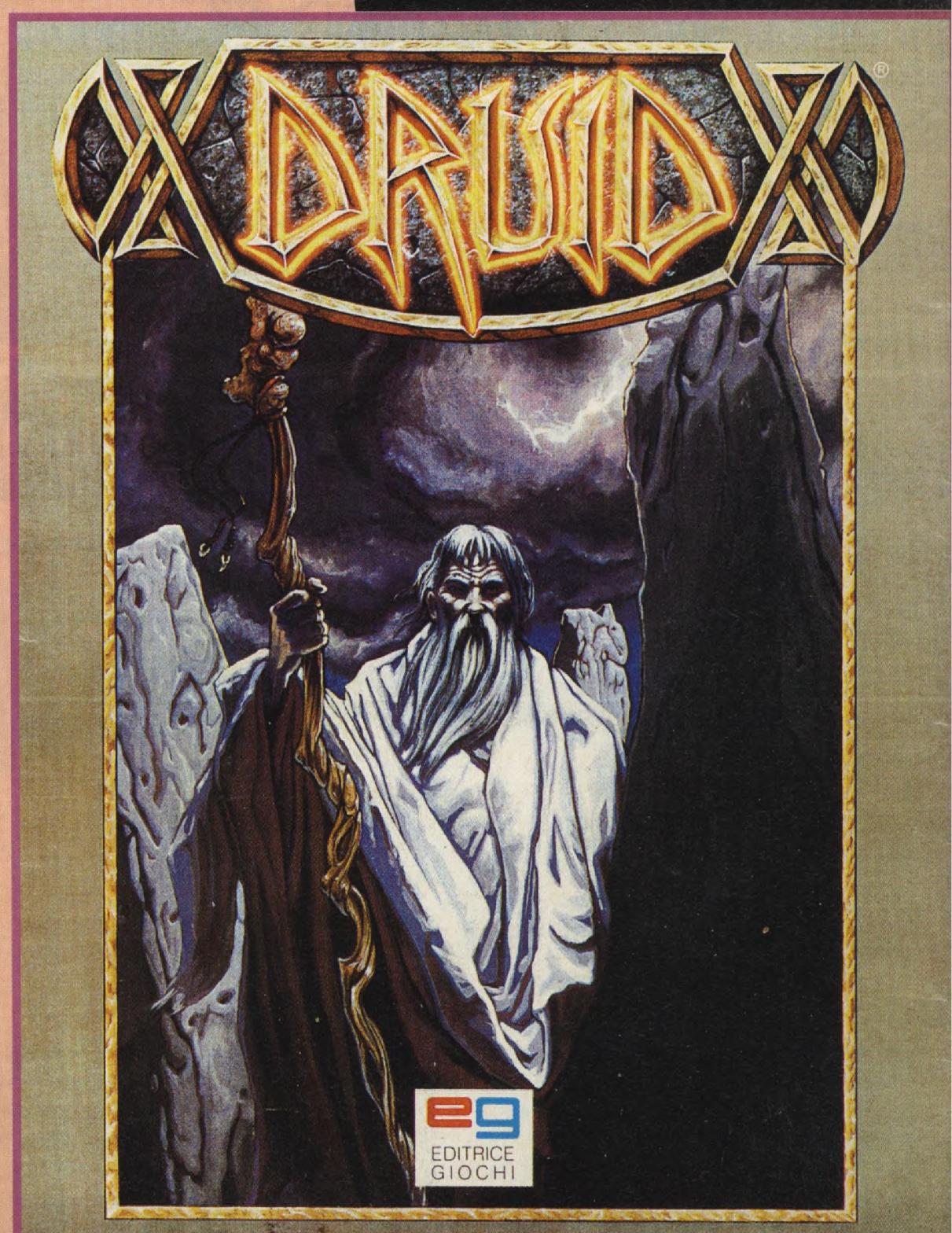
"Al tempo dei vostri antenati, le terre dell'Annwyn non erano certo diverse da quelle su cui ora camminate, né gli alberi erano più alti e frondosi o l'erba più verde. Gli antichi Druidi conoscevano tutte le forme del creato, dalle piu' semplici alle piu' complesse ed avevano inoltre il Potere, comunque limitato, di generare delle nuove varietà a partire da quelle già esistenti.
Un Potere, questo grande quanto la loro conoscenza e non da meno era la responsabilità di far sì che tutto condividesse la stessa armonia. Ma alcuni di loro, ahimé, volevano distinguersi in modo particolare dagli altri, azzardando opere il cui risultato essi stessi non conoscevano appieno.Fu così che nonostante gli avvertimenti, i Derwydd, o Druidi Presuntuosi, rinnegarono la loro missione iniziando a creare specie di vita bellissime ed al contempo mostruose.
La guerra che seguì, cieca e distruttiva, spaccò il mondo, liberando dal suo cuore fiammeggiante le forme di vita più raccapriccianti che i Fulgidi Signori lì avevano imprigionato. Solo allora Taranis, il Tonante Signore della Luce, fece udire la sua voce ed ad essa si unì il lamento di Cernunnos, Signore dei Boschi; essi scesero sulla terra nel disperato tentativo di evitare ciò che in realtà era stato già deciso: Mabon, il Giovane Dorato, rimase risoluto e il mare si sollevò, la Grande Onda inghiottì lo sfacelo compiuto. L'acqua si ritirò rivelando un mondo rinato e Lugh dalla Lunga Mano imprigionò l'anima dei Derwydd in un luogo fuori dal tempo e dallo spazio, mentre gli spiriti degli Antichi Druidi si ritiravano in alcuni punti della terra, chiamati Nehmeton, dove ancora oggi essi aleggiano liberi nell'aria. Solo Nehwyn, l'Ultimo Druido; sopravvisse, tenuto in vita dalla forza della Profezia nella quale era scritto che un giorno la malvagità dei Derwidd avrebbe trovato modo di sfuggire alla propia prigionia, per riportare il terrore nelle terre dell'Annwyn."

**Dopo aver recensito, per così lungo tempo, completi di scenario introduttivo.Ogni scenario, inoltre, è corredato di sei personaggi
al fine di facilitare il compito dell'"arbitro di gioco", che viene introdotto nel suo difficile ruolo, passo a passo, ricorrendo addirittura all'uso dei fumetti!
Bravi! E' l'unico appellativo che possiamo dare ai fautori di questo bellissimo prodotto, augurandoci che molti si lascino affascinare dal mondo dei giochi ruolo grazie alla semplicità di questo prodotto.**



materiale tradotto è, con un certo orgoglio, che annuncio l'uscita di questo gioco di ruolo completamente Italiano. A tale scopo ho lasciato a SPARTACO ALBERTARELLI e a NIK GANDOLF, gli ideatori, l'onore di illustrarci questo splendio gioco destinato a diventare la novità dell'anno!!!

"Il peggiore errore che si rischia di commettere nella progettazione di un nuovo gioco è sempre quello di lavorare per soddisfare la propia passione e quella degli amici compiacenti che si prestano per i test preliminari, dimenticando che, alla fine, quella che si realizzerà sarà una scatola da vendere a migliaia di persone con gusti ed interessi assai diversi. Per questo motivo, quando abbiamo iniziato il progetto, nell'autunno 1989, ci siamo posti una domanda precisa:"Che cosa vuole realmente un giocatore di ruolo?" Ne e' scaturito un elenco di indicazioni lungo alcune pagine, che inizialmente ci ha disorientato non poco, ma in seguito, dopo una più attenta lettura, ci ha fornito le risposte che volevamo ottenere. Alcune di queste indicazioni infatti, magari sotto diversa forma, ricorrevano più spesso di altre e proprio da queste siamo partiti. Anzitutto abbiamo avuto conferma che una solida ambientazione è, forse, l'esigenza più sentita da parte di tutti gli appassionati, siano essi Master o giocatori.
Il "fantasy", a tal scopo, è sicuramente quello più amato ed è per questo che abbiamo deciso di ambientare Druid in un mondo di questo genere. Sempre allo scopo di facilitare il rapido diffondersi del nostro prodotto abbiamo optato per un' ambientazione tradizionale, inserendo però un bandolo comune
che desse un filo logico al susseguirsi delle vicende.Il mondo di Druid, non è però un luogo totalmente immaginario, bensì il frutto di una seria ricerca basata su centinaia di fonti diverse (libri, poesie, etc) che affondano le loro radici nella mitologia celtica. Diventare druidi infatti è lo scopo e la maledizione dei giocatori ed il legame sottile che li lega a Nehwyn, narratore e guida, approfondisce la loro conoscenza guidandoli passo a passo in questa terra che tanto ricorda i menhir ed il vischio.
Le razze dei personaggi sono le quattro classiche: nani, elfi, halfling ed umani, ma per una volta è stata posta particolare attenzione alle giocatrici dedicandole spazi appositi. Tutti i personaggi dispongono del Potere, una sorta di magia che permea il mondo di Annwyn,in parte legata ai piccoli e buffi Folletti degli Elementi. L'esercizio del Potere è però connesso ad un grande rischio: l'evocazione dei Fomor, i terribili demoni imprigionati nelle fiamme dagli antichi Druidi. Il meccanismo di gioco da noi adottato, presa visione di quanto disponibile, ha come concetto di fondo che il punteggio più alto è il migliore. La scelta di uniformarci su un unico dado, quello a dieci facce, è invece legata alla volontà di mantenere il sistema semplice ed immediato. Per i più esigenti sono comunque state introdotte regole opzionali, ma in linea di principio, grazie a dei modificatori è possibile, con un unico tiro, coprire ogni situazione. Capitolo a parte merita poi l'aspetto grafico, curato da Paolo Parente che oltre a rendere vivi i nostri sogni con tavole eccellenti si è dimostrato un valido aiuto inserendo non poco nel background definitivo del gioco. Sempre nel tentativo di rendere il prodotto completo, abbiamo inserito nella confezione, oltre al libro delle regole, i segnalini, i fogli esagonati e quadrettati, 3 set di dadi,lo schermo del master, le schede dei personaggi, la mappa poster ed una avventura introduttiva. Insomma propio tutto! In conclusione, il prodotto, crediamo, puo' senza dubbio,anche sotto il profilo commerciale, divenire uno dei beniamini dei giocatori di ruolo."
Che altro dire? Lustratevi gli occhi con gli splendidi disegni gentilmenti concessi e...correte a comprarlo!!!

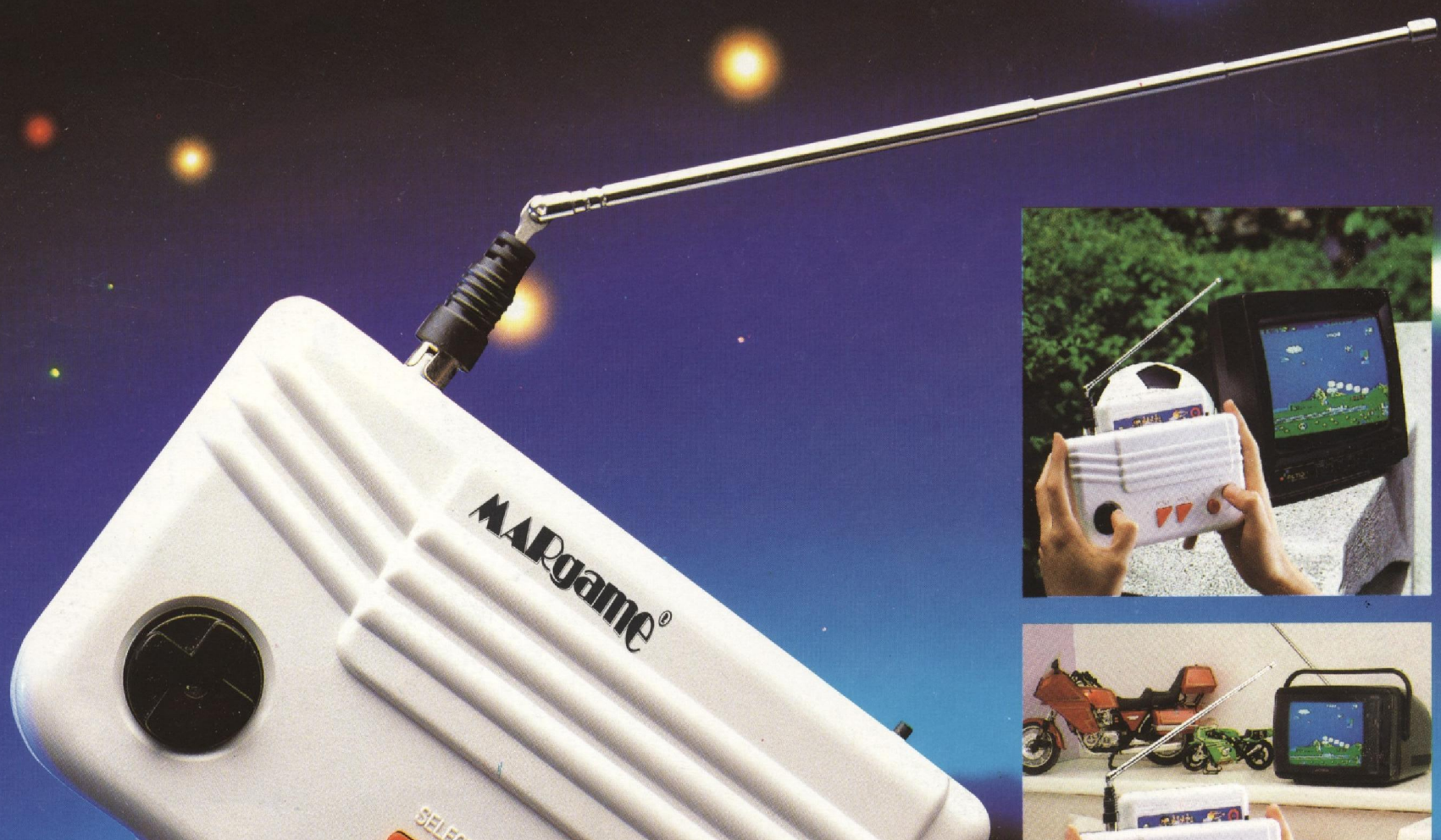


NEW

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

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

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