OLTRE 50 VIDEOGIOCHI RECENSITI!

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

N.31
NOVEMBRE 1993

L.5.000 (Frs.7.5)

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

COMPUTER + **CVG** VIDEOGIOCHI

ROBOCOP VS. TERMINATOR

HASTA LA VISTA, ROBO!

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

LA FORZA SCORRE POTENTE NEL SUPER NES!

STREET FIGHTER II'

È L'ORA DEL MEGADRIVE!

JURASSIC PARK

DINO OVUNQUE!

- PRIVATER • STAR TREK • NHL HOCKEY
- OVERKILL • MICRO MACHINES
- PINBALL FANTASIES • TOP GEAR 2
- ROCK AND ROLL RACING
- TMNT TOURNAMENT • PUGGSY
- SONIC CD • COOL SPOT • ECCO CD
- CD DENJIN • NHL HOCKEY '94

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

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

QUEEN COMPUTER

Software & games

ESTOTE PARATI

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

"l'idea giusta per il regalo di Natale"

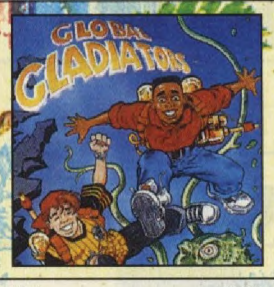
TITOLO	PC3	AMIGA
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A -TRAIN	99.900	99.900
A-TRAIN CONSTRUCTION SET *	49.900	49.900
A 320 AIRBUS	99.900	99.900
ABANDONED PLACES II	.....	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
WORLD WAR II 1946 DISK ACES OF PAC.	59.900	.....
ACES OVER EUROPE *	129.900	.....
AIR WARRIOR II *	99.900	.....
ALIEN 3 *	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMBERSTAR *	TEL.	TEL.
AMBUSH AT SORINOR *	TEL.	.....



TITOLO	PC3	AMIGA
AMERICAN GLADIATORS *	79.900	69.900
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKY	129.900	109.900
APOCALYPSE *	.....	59.900
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
B 17 FLYING FORTRESS	99.900	109.900
BARD'S TALE CONSTRUCTION SET	109.900	89.900
BATMAN IL RITORNO *	TEL.	TEL.
BATTLECHESS 4000	109.900	.....
BEASTLORD *	.....	TEL.
BEAVERS	.....	49.900
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR *	139.900	.....
BIRDS OF PREY	109.900	79.900
BLADE OF DESTINY *	119.900	119.900
BLASTAR *	.....	59.900
BLOB *	.....	TEL.
BLUE FORCE *	TEL.	.....
BODY BLOWS *	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX *	.....	TEL.
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	99.900	.....
CAESAR	89.900	79.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAMPAIGN MISSION DISK *	49.900	39.900
CANNON FODDER *	.....	TEL.
CAR & DRIVER	89.900	.....
CARRIERS AT WAR	109.900	.....
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT *	129.900	.....
CASTLES II	89.900	.....
CENTURION	79.900	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 *	79.900	69.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHESS MANIAC *	139.900	.....
CHUCK ROCK II	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL *	119.900	.....
COBRA MISSION *	TEL.	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1 *	79.900	.....
COMBAT AIR PATROL *	.....	TEL.
CREATURES	.....	59.900
CREEPERS	79.900	TEL.
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT *	159.900	.....
CURE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
D-DAY *	99.900	99.900
DARKMERE *	TEL.	TEL.



TITOLO	PC3	AMIGA
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	.....
DAY OF THE TENTACLE *	129.900	.....
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT *	79.900	.....
DELUXE PAINT IV *	.....	189.000
DESERT STRIKE *	.....	69.900
DOGFIGHT	139.900	.....
DOMINIUM	109.900	99.900
DRIBBLING	.....	49.900
DUNE	79.900	.....
DUNE II *	99.900	89.900
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	79.900	69.900
DYNABLASTER	79.900	.....
EL FISH *	89.900	.....
EMPIRE DE LUXE	129.900	.....
ENSEMBLE 1.2	199.000	.....
ENTITY	.....	TEL.
ERIC THE UNREADY	99.900	.....
EUROSOCCER *	49.900	.....
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER *	.....	79.900
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF BEHOLDER III *	109.900	TEL.
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK	89.900	.....
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE *	.....	39.900
F19 STEALTH FIGHTER *	49.900	49.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FIELDS OF GLORY *	129.900	.....
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK *	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS *	119.900	.....
FRONTIER *	.....	TEL.
GARY GRISBY *	139.900	.....
GLOBAL GLADIATORS *	.....	59.900
GNOME ALONE *	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III) *	79.900	69.900
GOBLINS II	79.900	69.900
GOBLIN III *	TEL.	TEL.
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 BATTLES	59.900	.....
GUNSHIP 2000 *	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....



TITOLO	PC3	AMIGA
HARPOON 1.2.1	99.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HELL CAB *	TEL.	.....
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	119.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	109.900	109.900
INTERNATIONAL OPEN GOLF *	69.900	.....
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	.....	49.900
JURASSIC PARK *	TEL.	TEL.
K 240 *	.....	TEL.
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL.
KGB	89.900	.....
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI (ITA) *	109.900	.....
KINGMAKER *	TEL.	TEL.

TITOLO	PC3	AMIGA
KINGS RANSOM *	TEL.	.....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	.....	TEL.
LA BELLA E LA BESTIA *	89.900	.....
LANDS OF LORE *	TEL.	.....
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
LEGEND CLASSIC *	49.900	39.900
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS II	99.900	79.900
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL *	89.900	TEL.
LORD OF THE RINGS II	99.900	.....
LOST IN TIME *	129.900	.....
LOTUS III *	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAELSTROM *	99.900	.....



MC DONALD LAND *	49.900	59.900
MERCENARIES *	109.900	.....
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICHAEL JORDAN IN FLY	109.900	.....
MIG 29 *	79.900	.....
MILLENIUM	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MONOPOLY *	89.900	.....
MORPH *	.....	59.900
NASCAR *	49.900	39.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF *	.....	89.900
NICKY 2 *	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NO SECOND PRIZE	.....	59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	.....
ONE STEP BEYOND *	49.900	49.900
ORIGIN SCREEN SAVER FX - WINDOWS	69.900	.....
OVERDRIVE *	.....	69.900
PACIFIC ISLANDS	79.900	.....
PACIFIC WARS *	119.900	.....
PATRIOT *	109.900	.....
PC ASTROLOGIA *	149.000	.....
PC AUTO *	99.000	.....
PC COSMOS *	99.000	.....
PC UOMO *	99.000	.....
PFS WINDOWS WORKS 2.0 *	199.900	.....
PINBALL DREAMS *	TEL.	.....
PIRATES GOLD *	139.900	.....
POOL *	89.900	69.900
POPULOUS II	99.900	79.900
PREISTORIK II *	69.900	TEL.
PREMIER MANAGER *	79.900	.....
PRIME MOVER	.....	TEL.
PRINCE OF PERSIA	.....	24.900
PRINCE OF PERSIA 2 *	109.900	.....
PROJECT X *	.....	39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	.....
QUEST FOR GLORY 3 *	109.900	.....
QWAK *	.....	39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	.....
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REALMS OF DARKNESS *	.....	TEL.
RETEE 2 *	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM *	129.900	.....
RINGWORLD *	109.900	.....
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 COMET	129.900	.....
SHADOW PRESIDENT *	159.900	.....
SHADOW WORLDS	69.900	69.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILES	129.900	.....
SIEGE	109.900	.....
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	.....	89.900
SIM FARM *	TEL.	.....
SIM LIFE *	99.900	89.900
SISTEMA 2.5 *	99.000	99.000
SISTEMA PLUS 2.5 *	169.000	169.000

TITOLO	PC3	AMIGA
SLEEPWALKER	49.900	39.900
SOCCER KID *	.....	59.900
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	109.900	.....
STEEL EMPIRE	89.900	69.900
STREET FIGHTER 2 *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	139.900	.....
STRIKE COMMANDER S.A.P. *	89.900	.....
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 *	119.900	.....
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	.....
TEX WILLER: PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE CARTOONS *	.....	TEL.
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 *	79.900	69.900
THE MAGIC CANDLE III *	109.900	.....
THE MANAGER	.....	79.900
THE SECOND SAMURAI	.....	TEL.
THE SETTLERS *	TEL.	TEL.
THE WALKER *	.....	69.900
THE FIGHTER *	TEL.	.....
TORNADO *	99.900	.....
TRACON II	TEL.	69.900
TRADERS *	TEL.	TEL.
TRANSARTICA *	TEL.	TEL.
TRODDLERS	.....	49.900
TROLLS	49.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	129.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	129.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	129.900	.....
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE) *	69.900	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
V FOR VICTORY II	109.900	.....
V FOR VICTORY III	129.900	.....
V FOR VICTORY IV *	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
WARLORDS II *	119.900	.....
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 *	.....	79.900



WING COMMANDER ACADEMY *	99.900	.....
WING COMMANDER II	109.900	.....
WOODY'S WORLD *	.....	69.900
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	.....
WORLDS OF LEGENDS *	69.900	69.900
WWF II	49.900	49.900
X - WING	129.900	.....
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK) *	79.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE! *	.....	TEL.
ZOOL	79.900	49.900

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

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....
- ☐ CV PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

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

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

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

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

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

SOMMAR

AMIGA

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 58
JURASSIC PARK 50
MICRO MACHINES 54
ROCK AND ROLL RACING 63
STAR TREK-25TH ANNIVERSARY 52

AMIGA CD 32

PINBALL FANTASIES 56

PC

DARK SUN 59
HUMANS 2 40
JURASSIC PARK 50
NHL HOCKEY 44
OVERKILL 46
PRIVATEER 48
WING COMMANDER ACADEMY 38
YO! JOE! 42

GAMEBOY

JURASSIC PARK 78
MORTAL KOMBAT 79
TAZMANIA 76
TINY TOONS 2 75
TURTLES 3 77

GAMEGEAR

ROBOCOP VS. TERMINATOR 74
WOLFCHILD 73

NES

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON 113
JURASSIC PARK 64

SUPER NES

COOL SPOT 89
JURASSIC PARK 94
PRIME GOAL 84
ROBOCOP VS. TERMINATOR 92
SHADOWRUN 91
SUPER EMPIRE STRIKES BACK 96
TOP GEAR 2 60
TRODDLERS 83
YOSHI'S SAFARI 86

MEGADRIVE

GENERAL CHAOS 110
NHL HOCKEY 94 108
POPULOUS 2 104
PUGGSY 80
ROBOCOP VS. TERMINATOR 103
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION 100
SUPER SHINOBI 2 109
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS 68
WIZ 'N'LIZ 67

MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN CD 106
SONIC CD 81

PC ENGINE CD-ROM

CD DENJIN 112

IO

NOVEMBRE '93

31

MAILBAG 8
Imposta la posta e butta la pasta!

NEWS 14
CVG reports! Ovvero trenta giorni di novità, anteprime e antipasti vari.

PREVIEWS 20
Aladdin, Elfmania, Mortal Kombat su Amiga, The Lawnmower Man, Pinball Dreams su SNES, Rise Of The Robots, il magnifico Rebel Assault e molte altre delikatessen.

ON! 70
In formato ridotto, ma si sa: nella botte piccola c'è il vino buono.

PLAYMASTER 115
Quattro paginazze piene di fegati, intestini e rognoni vari: insomma, avrete capito che stiamo parlando dello Speciale su Mortal Kombat.

ARCADE ACTION 132
Tutti i coin-op per i palati più fini da uno chef di primordine: Maurizio Miccoli.

BOARDGAMES 143
Tutti a tavola! Da gioco, naturalmente.

concorso neo geo

CVG VINCE

UN MERAVIGLIOSO, FANTASMAGORICO, ULTRAPOSSENTE NEO GEO CON TRE CARTUCCE (FATAL FURY 2, SOCCER BRAWL E RIDING HERO)...

FRANCESCO CERINO
NOCERA INFERIORE (SA)

CONSOLE GENERATION E CVG SI CONGRATULANO CON IL VINCITORE E ANNUNCIANO CHE VERRA' INVIATO AL PIU' PRESTO A TUTTI I PARTECIPANTI UN KIT DI FAZZOLETTI DI CARTA. SARA' PER LA PROSSIMA VOLTA.

DIRETTORE RESPONSABILE
Pierantonio Palerma

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli, Paolo Cardillo, Simone Crosignani, Fabio D'Italia, Franco Metta, 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 LONGUELO
Simone Crosignani

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

PRESIDENTE
Peter Tordoir

AMMINISTRATORE DELEGATO
Luigi Terraneo

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Edoardo Belfanti

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)66034290

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)
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.44.000
Estero	L.88.000

Per sottoscrizione abbonamenti utilizzare il c/c postale numero 18893206 intestato a:
Gruppo Editoriale Jackson
casella postale n° 68
20092 Cinisello B. (Mi)

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.

CSST Associato a: Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

La tiratura e la diffusione di questa pubblicazione sono certificate da Reconta Ernst & Young secondo Regolamento CSST. Certificato CSST n. 655 del 30/9/93 relativo al periodo luglio '92/ giugno '93.
Tiratura media 38.612
Diffusione media 20.209

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.

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!

Natale è alle porte... No, non va bene. Riproviamo: fra poco si parte per le vacanze e... Nemmeno. La scuola sta finendo e... Ma dove? Ragazzi, sembra proprio che di motivi per gioire questo mese ce ne siano ben pochi. Per fortuna vi rimane CVG, l'enciclopedia dell'universo videoludico, la Bibbia dei videogames, un opera magna da conservare con cura per le generazioni future... Vabbé, ci siamo capiti: sollazzatevi le 144 pagine di divertimento, in attesa della grande abbuffata che vi aspetta il prossimo mese. Ah, a proposito, Francesco Cerino ha un motivo in più per esaltarsi: come avrete già letto nella pagina precedente il nostro fortunato lettore di Salerno s'è sciroppato un bel Neo Geo con tre cartucce. Come si suol dire, c'è chi nasce con la camicia (e chi con la canotta)... Buon appetito!

La Redazione Fuori di Melone

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.

ACCATTATEVELLO!

MEGADRIVE • MASTER SYSTEM • GAME GEAR



DISTRIBUZIONE NAZIONALE

Compel

AREA VIDEOGAMES

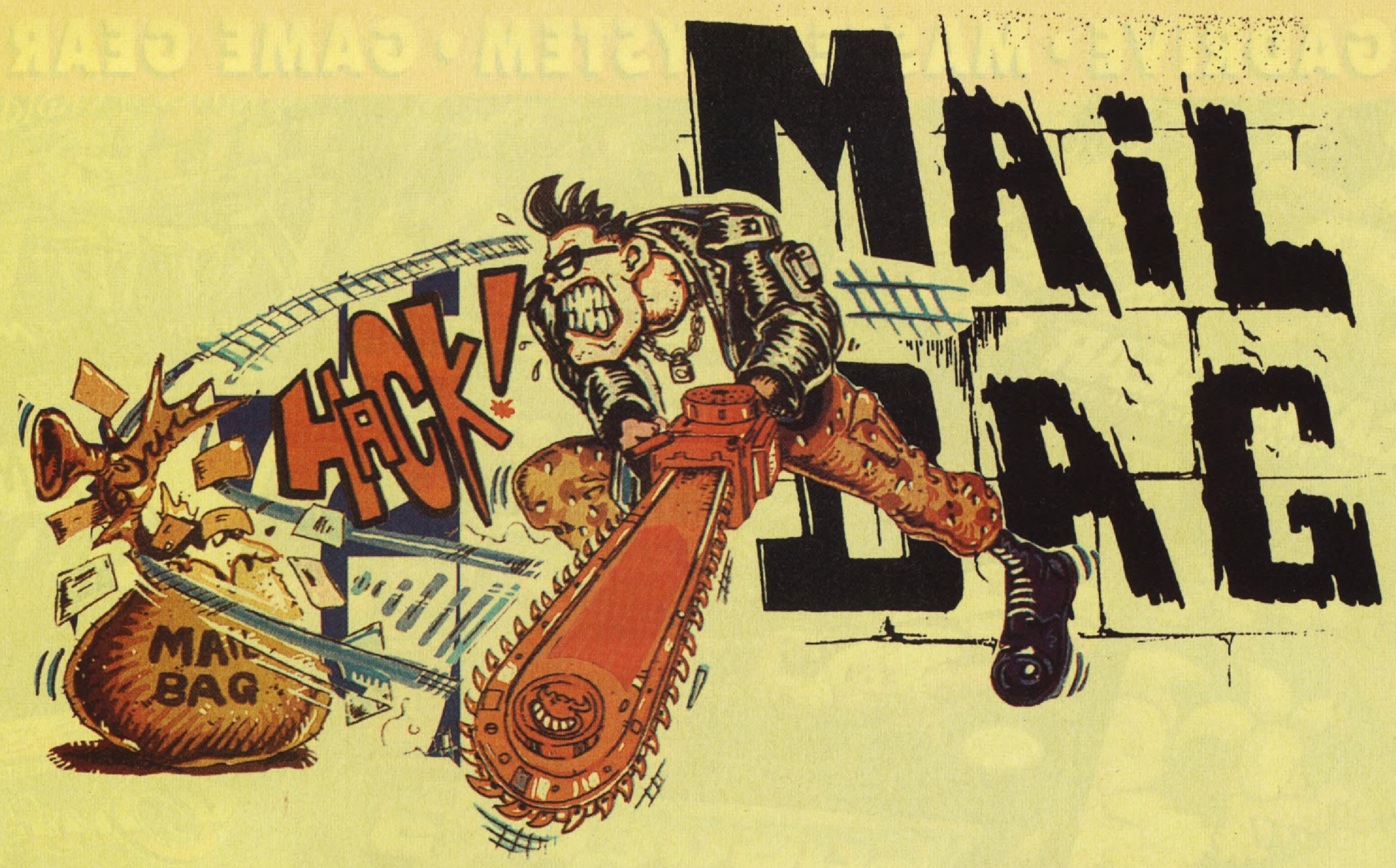
Via Cisa Ligure, 28/A 42016 Guastalla (R.E.)

TEL. 0522-826841

FAX. 0522-838329

SELEZIONIAMO AGENTI E DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

SUPER NINTENDO • SUPER FAMICOM • GAME BOY



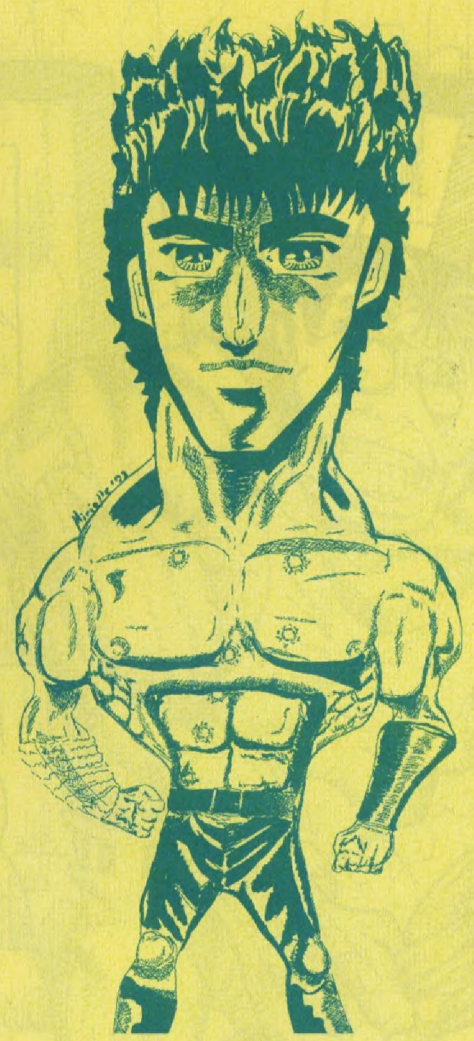
A volte mi pongo una domanda: ma voi davvero seguite i nostri consigli sugli acquisti dei videogiochi e comprate un gioco magari mai sentito perché semplicemente gli abbiamo affibiato un voto superiore al 90%? Se così fosse posso dirvi solo una cosa: fate bene. Non lasciatevi mai ingannare da tutta "l'hype" che si crea attorno ai giochi ultrafamosi e andate a cercare titoli sconosciuti di programmatori poco famose di etichette altrettanto poco note: potreste avere delle sorprese davvero piacevoli. Non c'è niente di meglio di acquistare un gioco senza fama e scoprire di avere fatto il miglior acuisto della propria vita. Certo, non vi dico adesso di andare alla ricerca disperata di giochi come Pippo VS Paperoga o Minipimer Simulator, ma semplicemente di non farvi "tirare dentro" dal rumore che circonda i titoli più altisonanti. Come m'è venuta in mente un'intro del genere? Beh, per un semplice motivo.... Recentemente un amico m'ha chiesto quale fosse il videogioco con cui avevo passato più ore davanti al monitor. Mi sono subito venuti in mente giochi come Kick Off, Alien Breed, IK+, TV Sports Football, ma la verità era un'altra: il gioco con cui mi sono divertito di più (e con cui ho giocato di più) in vita mia era lo sconosciutissimo Formula 1 Simulator della CRL , un simulatore manageriale automobilistico su Spectrum che avrà venduto un centniaio di copie e che mi ero procurato a Londra solo perché una rivista UK gli aveva dedicato un trafiletto parlandone in toni entusiastici. Voi che ne dite? Ho ragione o mi sono completamente bevuto il cervello? Scrivete le vostre opinioni a:

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

Ah, prima di chiudere devo fare dei saluti "seriosi" agli amici con cui ho trascorso quest'anno di servizio civile (ragazzi, fare l'obiettore di coscienza è un'esperienza che vi consiglio caldamente: so che molti di voi devono ancora partire per militare quindi pensateci su...). Siro, Luca, Robi, Mauro, Pier, Paolo, Antonio, Massimo, Diego e l'unico, inimitabile, inossidabile Gianni: grazie di tutto! Passo e chiudo (non prima però di avervi consigliato l'acquisto di 93 'til Infinity dei Souls of Mischief). Peace.

BACK TO THE ROOTS

Biodegradilissimo Simon probabilmente avrai riconosciuto la mia calligrafia, sono lo scoppiatissimo Ray, recensore a tempo perso. Tranquillo, non ho intenzione di assillarti con un'altra recensione (anche se mi piacerebbe). Volevo solo dirti un paio di cose. Prima di tutto ti faccio i miei complimenti (non solo a te, ma a tutta la redazione) per la nuova impostazione dei voti nella rivista che conferma CVG al primo posto tra le mie prefernze in fatto di pubblicazioni videoludiche. L'unico rimprovero che posso farvi riguarda la qualità delle foto. Dovreste starci un po' più attenti. Poi: visto che vi siete decisi a pubblicare i disegni dei lettori, e che studio la fauna dell'era mesozoica da quando avevo tre anni, vi invio i disegni delle quattrodici razze di Jurassic Park così, se li pubblicherete, la "Dinmoania" permeerà anche il CVG Mailbag. Ma veniamo al punto focale della mia missiva (lo so, è lunga, ma è un argomento a cui tengo molto).
Caro Simon, c'è stata, nel Mailbag di Settembre, una tua affermazione che mi ha sconvolto: "Mi ero ripromesso di parlare esclusivamente di videogiochi nel Mailbag". Mi rendo conto che non sono io a gestire la posta quindi la mia lettera, anche se pubblicata, non creerà dei cambiamenti, ma volgio provare lo stesso. Secondo il miu modesto parere non importa che CVG sia una rivista di videogames, la posta non dovrebbe parlare solo di questi. Mi spiego meglio: personalmente mi sono rotto di leggere lettere di gente che dice: "Quando uscirà Street Fighter Megagalactic Edition della Madonn Super Turbo a Iniezion con Marmitta Catalittica?" O che fa contestazioni sui voti o che afferma che piratare è bello o robe del genere. Capisci



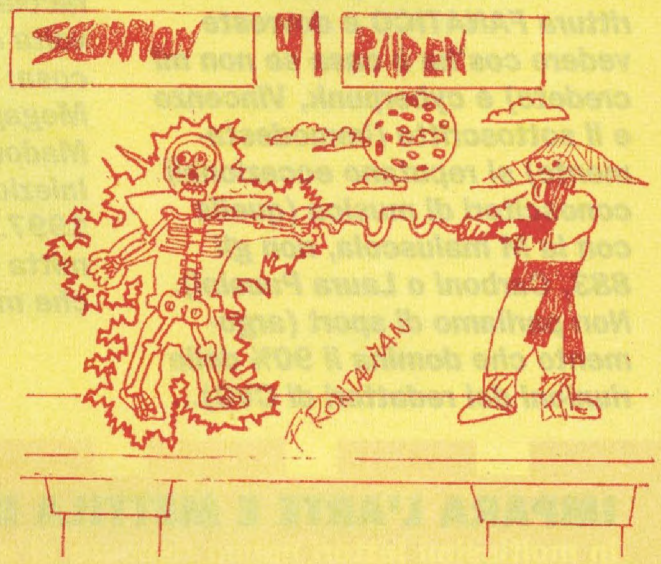
Simon? Se tu pubblicassi anche lettere dementi o di individui che chiedono a quale razza appartiene Mad Max (guarda, non l'ho ancora scoperto nemmeno io... - Simon) o che parlano di fatti personali ma divertenti, rendersti più vario e piacevole il Mailbag che, tra l'altro, mi sembra occupi uno spazio troppo infimo nella rivista. Vedi, tough boy, non vorrei che la posta di CVG diventasse pallosa come quella di un'altra rivista del settore il cui curatore dice "Scrivete qualcosa di serio e sarete pubblicati". Proprio un bel modo di stroncare la creatività dei lettori che si esprimono meglio con le missive dementi! Squamosamente tuo

SERGIO "RAY" PORCELLINI

P.S. A morte tutti gli attori (non le attrici) di Beverly Hills 902487596... Porca Vacca, non mi ricordo mai quel maledetto numero!

Dunque, dunque, dunque... Innanzitutto un salito, caro Ray, e un grazie per i complimenti (per le foto, annoso problema, ci siamo attrezzati e i milgioramenti, stai tranquillo, si vedranno ben presto). Un big thanx anche per i disegni dei dinosauri: cercheremo di pubblicarli, anche se, veloendo essere proprio sinceri, la Dinomania ci sta uscendo dalle orecchie. Pensa che non ne potevo talmente più che non sono andato a vedere (e penso proprio non andrò) Jurassic! E' il solito discorso sull'hype e sull'attesa che si crea attorno a un prodotto destinato comunque a fare successo a prescindere dalla qualità dello stesso. Non per fare i moralisti (vade retro...), ma sarebbe ora che ci svegliassimo tutti un attimino in questo senso. Beverly Hills è un altro ottimo esempio: un condensato di balle, ipocrisia e scontatezza come ce ne sono pochi al mondo. E ogni settimana milioni e milioni di persone stanno incollate al video a sorbirsi quella roba: ragazzi, procuratevi il videotape Boyz 'n' the Hood se volete vedere com'è la vita a Los Angeles... E come se non bastasse adesso c'è anche Melrose Place... Mah.

Veniamo comunque al punto focale (come tu stesso l'hai chiamato. Il problema della posta nelle riviste di videogiochi ha radici antichissime: se possiedi o riesci a procurarti i vecchi numeri di Zzap! puoi trovare tantissimi punti in comune con quello che tu hai scritto svariati anni dopo i tempi del Filosofo. Certo, anch'io non mi diverto a leggere della serie "uscita di SF3, Mortal Kombat 2, Fatal Fury 3...", però alla fin fine sono convinto che la posta di una rivista debba essere una rubrica in cui i lettori esprimono sì le loro opinioni, ma anche i loro quesiti, i dubbi e le domande di ogni tipo. In fondo se tu guardi una rivista di automobilismo, ad esempio, trovi quasi esclusivamente domande su questa o quella quattroruote. Se i lettori desiderano sapere quando esce SF3... Pazienza, mi dispiace che uan domanda del genere sia la più importante che abbiano da fare, ma bisogna prenderne atto. Probabilmente c'è moltissima gente che non approva le lettere come la tua (il genere di missive che anch'io preferisco). Lo stesso discorso va fatto per i fatti persoanli: saranno anche interessanti e mi diverto un sacco a leggerli perché mi semnbra di conoscervi sempre meglio, ma per quanto riguarda la pubblicazione ho molto dubbi. A quanti interessa? Mailbag rimane la posta di CVG, mensile videoludico e di videogiochi si deve parlare. Se si vuole discutere di musica ci sono riviste più adatte, così come di calcio, politica, fumetti... Io (che anche a scuola in Condotta non ho mai avuto degli ottimi voti...) purtroppo talvolta infrango le regole (l'ho fatto anche in questo caso dilungandomi su JP e Beverly Hills) e mi dispiace perché do il cattivo esempio. Come avrai potuto notare tu stesso negli utlimi mesi abbiamo ridimensionato le rubriche non strettamente inerenti ai videogiochi: Nippomania ha cessato di esistere, Far Out parla spessissimo di "anormalità" legate ai videogames e Board Games è



STATE OF THE ART

Da una parte sono contento e dall'altra furioso. Sono felice perché questo mese sono arrivate tantissime Top 10, segno che quest'iniziativa in fondo in fondo non v'è dispiaciuta. Sono incavolato nero perché, come se non bastassero il primo posto di Street Fighter 2 (ho fatto i calcoli e 8 lettori su 10 lo mettono al primo posto nelle proprie preferenze, non ho parole!) e l'ottavo di Mortal Kombat (che, continuo a dirlo, è una ciofeca), ecco sbucare dal nulla Fatal Fury 2 direttamente in quinta posizione! Argh! Fra le novità segnaliamo il mitico Out Run nella sua versione da sala)meno male che ve ne siete ricordati) e il sempreverde Impossible Mission che, lo ricordiamo, dovrebbe uscire al più presto nella sua veste rinnovata su Super Nes. Sono ormai scomparsi nel dimenticatoio (possibile?) Day of the Tentacle, Goal!, Sonic e Mario. Incredibile. Ma ora ecco i giochi preferiti da voi lettori...

1)	STREET FIGHTER 2 HYPER TURBO, CE, NORMAL...	COIN-OP/SNES/PC ENGINE	(1)
2)	FORMULA 1 GRAND PRIX	AMIGA/PC	(2)
3)	OUT RUN	COIN-OP	(NEW)
4)	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	AMIGA/PC	(4)
5)	FATAL FURY 2	NEO GEO	(NEW)
6)	DUNE 2	AMIGA/PC	(NEW)
7)	VIRTUA RACING	COIN-OP	(NEW)
8)	MORTAL KOMBAT	COIN-OP/SNES/MEGADRIVE	(10)
9)	LEMMINGS	AMIGA/PC/SNES/ECC.	(NEW)
10)	IMPOSSIBLE MISSION	COMMODORE 64	(NEW)

Fra tutti i voti arrivati una menzione la merita Mauro Gubbinelli che la pensa esattamente come me (nella sua Top 10 troviamo titoli storici come Summer Games, Beach Head, GI Joe per C64, Lady Bug e Zaxxon sul Colecovision e Burgertime per l'Intellivision). Bella lì, Mauro! E voi? Siete anche voi convinti che Street Fighter 2 sia il videogioco più bello di tutti i tempi? Boyz, tanto per curiosità, avete mai sentito parlare di un certo Pac Man?

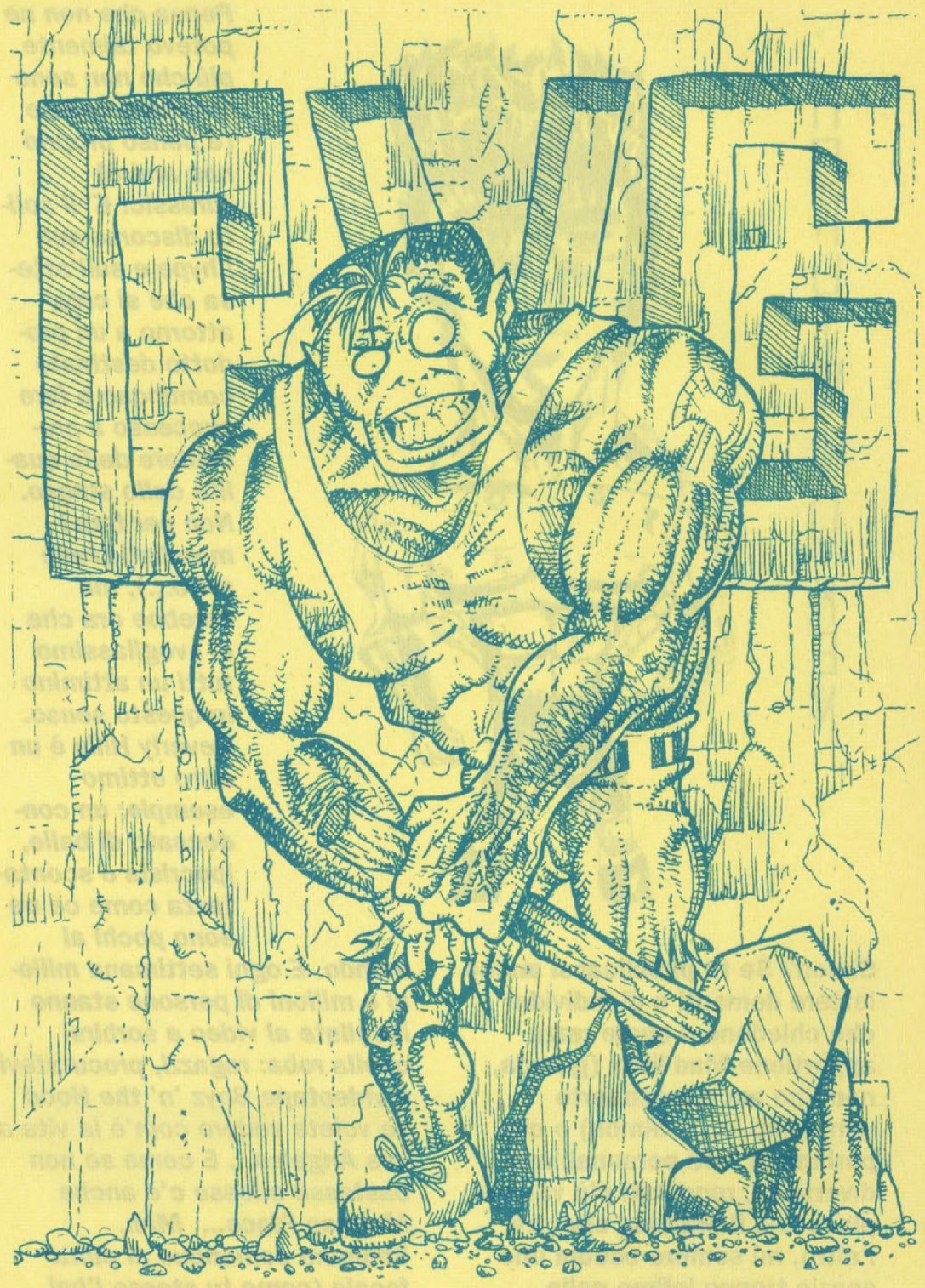


diminuito in quantità (e aumentato in qualità). Mettiamolo in chiaro, volendo potremmo anche noi gestire delle rubriche di musica, cinema e simili: Paolo e Fabio sono degli espertissimi di cinema (Fabio è addirittura FANATICO e dovreste vedere cos'ha a casa se non mi credete) e cyberpunk, Vincenzo e il sottoscritto (immodestamente) si reputano eccezionali conoscitori di musica (quella con la M maiuscola, non gli 883, Carboni o Laura Pausini). Non parliamo di sport (argomento che domina il 90% delle riunioni dei redattori di CVG)...

Semplicemente non vogliamo trasformare CVG in un clone di Tutto. Noi parliamo di computer e videogiochi, cerchiamo di farlo nel miglior modo possibile e lo faremo sempre. Se volete discutere ampiamente di altri argomenti (un paio di righe sono ancora accettate(siete i benvenuti, ma all'esterno della rivista: telefonate, scrivete le vostre idee musicali/politiche/sportive o beccateci alle Fiere come SMAU, Sim e affini. Cosa ne dici, Ray? Perché non spedisci il tuo telefono che ci facciamo una chiaccherata una volta o l'altra?Ah, un'ultima cosa: Street Fighter Megagalactic edition dela Madonn Super Turbo a Iniezione uscirà il 18 settembre 1997. La versione con la marmitta catalittica seguirà qualche mese dopo.

IMPARA L'ARTE E METTILA DA PARTE

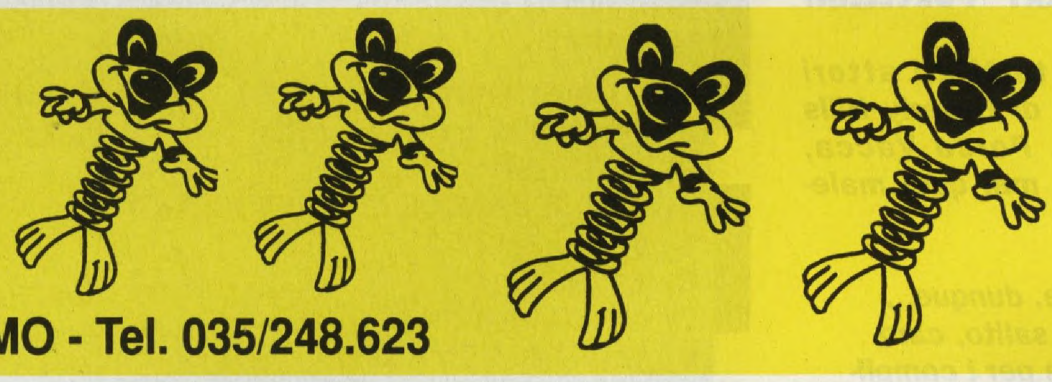
In moltissimi lettori hanno risposto al appello da noi fatto qualche numero fa e i disegni nell'ultimo mese sono arrivati davvero a vagonate. Ovviamente i migliori sono stati pubblicati in questo numero (almeno spero, col casino che c'è in reda in questi giorni non potrei darlo per certo al 100%). Ringraziare tutti è davvero impossibile (anche perché in questo momento sono sommerso da lettere, buste, videocassette, CD, riviste e altre cose non meglio definite) quindi mi limiterò a ricordare Daniele Borri di Siena (l'ideatore di Frontal Man), Ray, Miriello Marcello, Chicco '76, Marcello Nanni e Lui, l'inimitabile, l'inarrivabile Ben! Uè, fatti sentire in redazione che ho perso il tuo telefono! Se ti può far piacere sono arrivate in redazione un sacco di lettere che si complimentavano per il tuo lavoro... Cosa si prova ad essere famois, eh?
Anche voi però potete acquisire fama, gloria e denaro (donne niente perché le abbiamo finite) inviando i vostri capolavori a CVG! Forza che di spazio per la pubblicazione ce n'è!



CHI FA DA SE' FA PER TRE

Ritorna alla stragrande la rubrica più amata del Mailbag (almeno a giudicare dalle vostre lettere). Non siamo riusicti, sia per motivi di spazio sia per motivi di tempo, a testare tutti i vostri articoli come promesso nello scorso numero, ma qui di seguito trovate alcuni dei migliori lavori degli scorsi mesi. Se il vostro nome non figura... Beh, non disperate e abbiate pazienza fino al prossimo mese!

Tintori



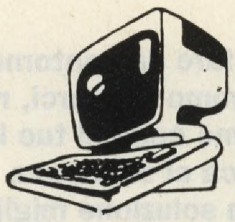
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 - BERGAMO - Tel. 035/248.623

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

VENDITA PER CORRISPONDENZA

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
Bubsy
C. Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits Cool World
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
Goal
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
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Mouse Adventure
Monkey Adventure
NBA 3D Golf Simulation
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
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
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
Tom & Jerry
Ulitma IV
Utopia
Waialae Country CLub
Xardion
Wing Commander

Mega Drive

007 James Bond
Acquatic Game
Alien Strom
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
Attack Chopper
Bare Knuckle
Batman
Batman Return
Bio Hazard Battle
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Drown
Cybor Justice
Darius II
Darwin 4081
David Robinson Basketball
Deadly Moves (Power Athlete)
Donald Duck
Doraemon
Dream Team Usa
Double Dragon III
E-Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
EA Riskey Wood
Ex-Ranza
Ecco The Dolphin
F. 1 Circus
F22 Interceptor
Fantasia
Fantasy Star III
Fatal Fury
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
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
Jurassic Park
Lotus Turbo Challenge
Metal Fangs
Mickey & Donald
World Of Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Mortal Combat
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
Shining Darkness
Side Poket (Biliardo)
Sonic II
Speed Ball II
Spiderman
Splatter House III
Street of Rage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Sumer Challenge
Super HQ
Super Monaco G.P. II
Super Shinobi
Super Thender Blade
Sword Of Sodan
Taikei-Ki
Taz Mania Story
Thunder Force IV
Thunder Pro Wrestling
Tiny Toon
Tiny Toun Adventure
Turbo Out Run
Varis
X-Men
Wani Wani World
Warp Speed
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 · GAMEBOY · CORE GRAFX · IBM PC · PHILIPS · SINCLAIR · GAMATE · ATARI · CITIZEN

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

LUCA MAURONER & NICOLA BOTTARELLI
SF2 TURBO & TURTLES

Due pazzi. Anzi, cinque pazzi, visto che Luca e Nicola sono stati aiutati da altri genialoidi nella realizzazione della loro opera. Opera che comprende l'invio di una tonnellata e mezza di materiale fra figurine di calcio, di Wolverine e del Punitore, una lettera con tanto di ottocento Top Ten, Top Five e Top 20, due videocassette con i giochi recensiti e, per la gioia di grandi e piccini (mica tanto per noi che ce li siamo dovuti sciroppare, scherzo!), i nostri eroi! Ragazzi siete massicci (anche se vi piacciono gli 883, nessuno è perfetto)! Grazie per la cartuccia per GG (ma avete dato fuori di testa?) e fatevi sentire ancora. Un saluto particolare a Marco Minuti che ha la faccia giusta per entrare a far parte della redazione di CVG: ciao fratello!!! Voto: 9/10

CLAUDIO PICCININI
STREET FIGHTER 2 TURBO

Claudio strikes back e stavolta lo fa in VHS (la recensione, cosa cavolo avete capito?). Immagini di SF2 con commento, spiegazione mosse e simili a fare da contorno: beh, non vorremmo ripeterci, ma con un cognome come il tuo la telecronaca ci sembrava davvero la soluzione migliore. Bravo! Voto: 8/9

ALESSANDRO LA ROSA
LOADSA REVIEW

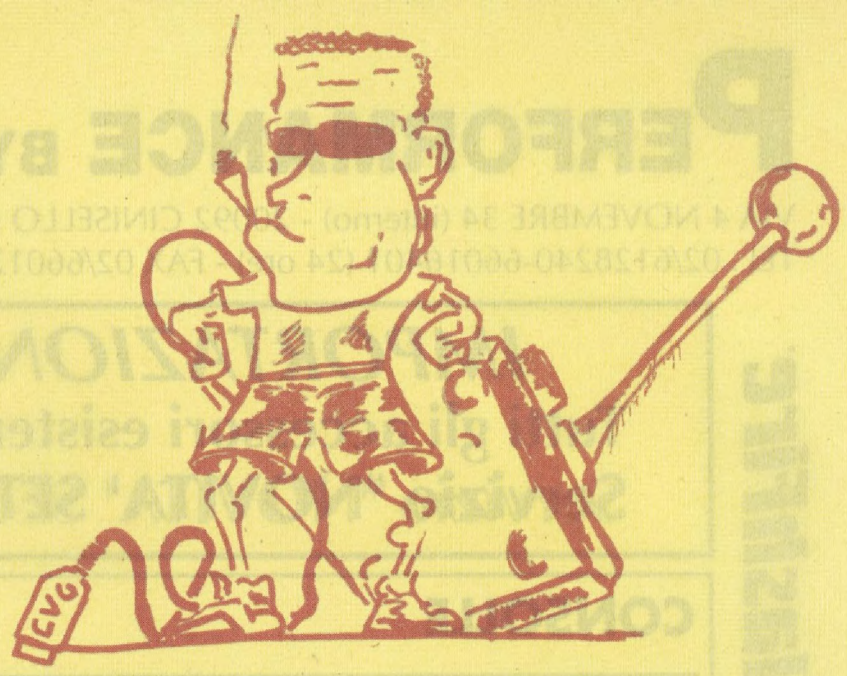
Ed ecco un altro genialoide che ci propone un quaderno con un sacco di recensioni zeppe di foto e disegni, un resoconto fotografico (anzi cartollnografico) dalla Calabria (hmmm...) e uno sulla NBA. Ben fatto, anche se lo speciale sul basket non c'entra una mazza... Voto: 8 1/2

FRANCESCO "CICO" PEDRONI - SENSIBLE SOCCER

Bella la font, Cico. Dalla recensione si capisce che sei un gran fanatico di 'sto gioco (e fai più che bene). Una sola cosa non ho capito: fai la formazione calcistica di tutti i tempi e metti gente come Lentini e Melli? Vabbé, saranno forti, ma non esageriamo... Voto: 8

MATTEO FACCHI - THUNDERFORCE III

E bravo Matteo! Seguendo il nostro consiglio di essere



originali e inventivi, il nostro recensore ha esternato una recensione di Thunderforce III... in rima! Una sorta di rap review gastrodemenziale che si merita al cento per cento il voto assegnatole. Voto: 8

MAURO RADICE - UN PACCO DI REVIEW PER SNES

In genere a CVG premiamo la qualità a discapito della quantità, ma quando un lettore ci spedisce un malloppo di recensioni come quello che ci ha inviato Mauro non possiamo restarcene indifferenti. Quanto tempo ci hai messo kid? Cosa non si fa per CVG... Voto:7/8

ALESSANDRO BERTOCCELLO
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION

Dal Venete con furore. Bello il collage di foto e discreta la recensione. Cerca di scrivere un po' meglio (nel vero senso della parola, hai una calligrafia leggermente asburgica) la prossima volta e complimenti per i disegnini. Voto: 7 1/2

ANTONIO BERGAMASCO
F1 GRAND PRIX

Argh1 "No" senza accento fratello!!! A parte qualche errore grammaticale di troppo la recensione è ok e il sacrificio della confezione per mandarci le foto vale mezzo punto in più. Saludos! Voto: 7 1/2

LUCA CHIARULLI
BLOB & GOAL!

Oooh, finalmente uno che la pensa come me sul terzo capitolo della saga di Dino Dini! vai Luca, che sei un mito!!! Dimmi che non ti piace nemmeno Street Fighter 2 e ti nomino mio erede... Voto: 7 1/2

ANTONIO RESTA
TURTLES IN TIME

Ueilà Antonio, che tempo fa nella lontana Brindisi? Buono, a giudicare dalla tua recensione, scritta con criterio, ma forse un'attimino troppo scarna esteticamente (non sarai mica un pigro come il sottoscritto?). Voto: 7+

FRANCESCO D'ASARO
STREET FIGHTER 2 TURBO, C.E., THUNDERHAWK E MARIO ALL STARS

Ueilà Franz! Lo sai che vivi nel paese dove ho un sacco di parenti? Come sarebbe "Echissenefrega"? Vabbè... Dunque Francesco, le potenzialità ci sono, ma l'originalità e discretamente latente (e basta con SF2!). Prova a esssere più creativo boy! Voto:7

TOMMASO SORCHIOTTO
STREETS OF RAGE 2

Tommaso è uno di quelli che scrivono condensato per risparmiare inchiostro... Fratello, più lunghe le recensioni! Dai che non e una fatica esagerata... Voto: 6 1/2

GIULIANO BARBONI - SUPERFROG

Oooooh, che acredine verso i PC!!! Quanto odio, quanta crudeltà! Fratello amighista, un po' di self control. La prossima volta cerca di convogliare le tue energie in qualcosa di positivo, come scrivere una recensione più lunga. Tanti saluti al Maazzaba Team! voto: 6 1/2

L'ANGOLO DEI CLUB
PROGRAMMI AMOS

Ecco il nuovo club per chi usa Amos! Spedendoci le tue crazioni potrai accedere a uno scambio continuo di software. No lucro, solo divertimento! Ricordati di aggiungere nella busta, oltre ai dischetti, il tuo indirizzo e alcune informazioni sul programma. Scrivi a:

Roberto D'Urso
C. So Graibaldi 5
06049 Spoleto (PG)

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

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo Best... iali)



DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC PC Engine
TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

SUPER Nintendo
GAME BOY™

SEGA
MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

Nintendo SUPER Famicom

SNK NEO GEO

ATARI LYNX

3DO

AMIGA CD 32

CARTONI ANIMATI GIAPPONESI IN LINGUA ITALIANA

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

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

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

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

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

NEWS



MINIFIGHTERS

L'avete giocato! Ne avete appeso i poster in camera! E ora potete pure comprare i personaggi! Sono infatti in vendita in Inghilterra degli adorabili modellini di tutti i personaggi di Street Fighter 2 in formato simile ai Super Deformed: tozzi, obesoidi e tremendamente accattivanti. Date un'occhiata alla foto e diteci se non è vero!



CD-HORROR

Date un'occhiata alle foto e diteci se non sono da infarto. Sono un primo assaggio delle meraviglie che la Mindscape ha in serbo per noi umili videogiocatori! Uscirà su CD e, secondo gli autori, si tratterà del "primo vero film interattivo", contenente oltre un'ora e mezzo di video e colonna sonora su CD. Come potrete immaginare, il vostro scopo sarà quello di dare la caccia a strana gente dai denti aguzzi e fare un bel lavoro con un paletto appuntito. A vederlo sembra una vera figata, ma non ci possiamo ancora pronunciare per quel che riguarda la giocabilità in se. In cantiere è anche Dragon Tales, sempre per PC-CD e per il famigerato 3DO. Voi prenderete le parti di Werner Von Wallenrod il cui padre è stato trucidato in malo modo da dei terribili draghi e dovete presumibilmente vendicare la sua morte. Non ci sono altre notizie in merito ma secondo la Mindscape la versione 3DO presenterà visuali interattive in prima persona di qualità televisiva. Di nuovo purtroppo non possiamo pronunciarci sulla giocabilità ma state sicuri che tra breve vi pupperete un bel po' di news! Pazientate e vedrete...







NEWS

QUINTO DECOLLO PER LA MICROSOFT

Presentato finalmente il tanto atteso Flight Simulator 5, cioé la quinta puntata di quello che è praticamente considerato il padre di tutte le simulazioni di volo. Il livello raggiunto da questo nuovo appuntamento avionico ha davvero dell'incredibile: le migliorie grafiche sono l'aspetto che salta immediatamente all'occhio, visto che i poligoni sono stati "addobbati" con una straordinaria opera di texture-mapping. Il terreno è ora colmo di particolari come strade e campi e gli elementi del paesaggio come i grattacieli sono stati ricoperti di bitmap. Il tutto conferisce al paesaggio uno straordinario realismo che lo mette in diretta concorrenza con kolossal come Strike Commander. La grafica del gioco è naturalmente ridefinibile: si parte da una risoluzione di 320X200 per arrivare a una 640X480 e anche oltre! Si può regolare la "presenza" degli oggetti sullo schermo e anche stabilire fino a che distanza si vede. Natualmente tutto questo richiede un certo dispendio di energie alla macchina e abbiamo verificato un poco di scattosità (al massimo livello di dettaglio) anche su un 486 a 50 MHz. Lo spettacolo grafico rimane comunque notevole, contando anche che i cruscotti degli aerei sono digitalizzati da quelli reali. Già in cantiere è invece Space Simulator, in cui la Microsoft si scatenerà nel proporre le superfici dei pianeti più noti, con tanto di texture mapping naturalmente.

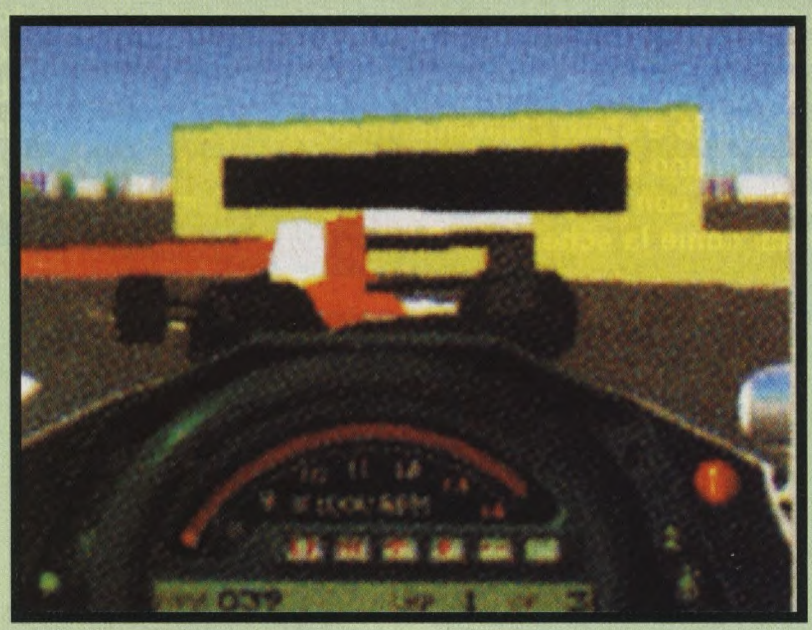


Notizie Nintendo: sono in preparazione almeno tre nuovi titoli dedicati al chip Super FX (oltre al già noto FX Trax). Già completo è invece Sound Factory, una specie di Mario Paint con i suoni al posto delle immagini. Praticamente si tratterebbe di far saltellare Mario in uno scenario in stiel Q*Bert. Inoltre abbiamo Kirby's Pinball e Super WarioLand per il Gameboy. Toh, c'è anche Tetris 2!

La Namco convertirà il suo Suzuki 18 Hours per Super Nes. Per ora se ne sa poco, ma la notizia dovrebbe bastare per farvi venire l'acquolina in bocca...

MEGADRIVER

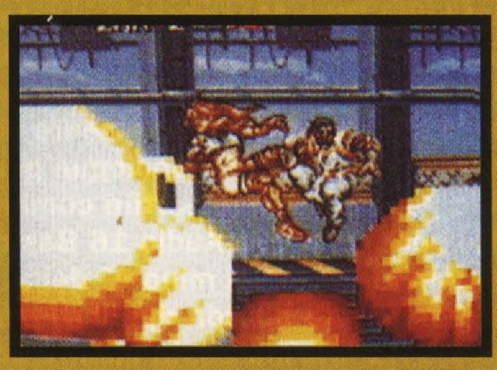
Non ditelo a nessuno, ma gira voce che la Microprose abbia intenzione di convertire un certo suo gioco poligonale di Formula Uno per il Megadrive! Il gioco, che forse è stato programmato da Geoff Crammond ma potrebbe anche non esserlo, dovrebbe, ipoteticamente, sfruttare il nuovo chip DSP della Sega e potrebbe uscire in Marzo. Ma, come vi stiamo dicendo, potrebbe essere solo una voce...





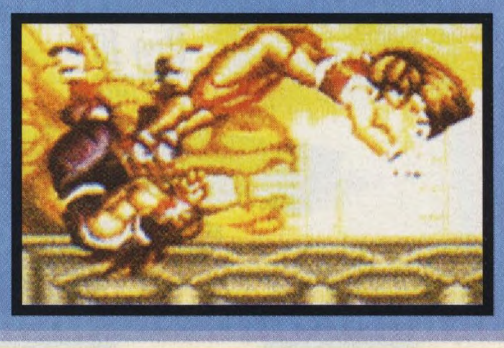
A causa di "problemi tecnici" Virgin non ci ha potuto fornire una copia di Terminator su Mega CD. La data di uscita è stata posticipata a Febbraio. Comunque, sul prossimo numero dovreste trovare la recensione di Dune per lo stesso sistema, così adesso potete smettere di piangere.

Undercover Cops è un nuovo picchiaduro a scorrimento in arrivo per Super NES dalla Irem che non sembra davvero male: ulteriori notizie nei prossimi mesi.



Evvai di picchiaduro: Battle Master è un nuovo titolo da 16-Megabit della Toshiba che spera di scalfire un pochino la fama di SF2. Nove personaggi, ognuno con una sua caratterizzazione personale, e un sacco di mosse speciali è quanto è stato approntato dalla Toshiba per cercare di convincere il pubblico a non comprare SF2 Turbo. Chi vivrà vedrà...

In arrivo su SNES dalla Elite Adventures of Dr Franken, adattamento dell'ottimo gioco già visto su Gameboy. Controllerete il vecchio Franky attraverso un totale di 20 livelli, evitando 40 tipi diversi di nemici



NEWS



Con il mondo del computer che sembra avviarsi sempre più verso un futuro multimediale e cinematografico, è oramai d'obbligo aggiornare le macchine a nuovi standard di riproduzione audio e video. Ormai i nomi dell'industria della celluloide coinvolti nell'universo di informatica e videogiochi continuano ad

MEDIA VISION: SUONI E IMMAGINI ALLO SMAU

aumentare ed è importante vedere quali novità stanno affiorando nel settore della gestione delle immagini e del sonoro. Alla 30ª edizione dello SMAU una ditta che si è messa particolarmente in luce in questo campo è stata la Media Vision, che ha sfoggiato una quantità di schede audio, di kit multimediali e di schede video di notevole interesse. Per quel che riguarda il sonoro, un trattamento di riguardo è stato chiaramente dedicato al compact disc, che tutti ormai danno come il supporto del futuro nel mondo dei computer. Partiamo con la scheda Pro Audio Spectrum 16: affermatasi ormai come la scheda a 16 bit



più venduta nel mondo (compatibilità PC e Macintosh), è dotata di capacità stereo a 16 bit e 44,1 kHz e di sintetizzatore stereo a 20 voci. Tutto questo genera un sonoro straordinariamente nitido. In più è dotata di software Monologue per Windows che dà la possibilità di impartire comandi a voce al vostro computer! Pro Audio 16 Basic è praticamente la "sorella minore" della precedente: è a 16 bit con riproduzione stereo digitale a 44,1 kHz ma costa quanto una scheda a 8 bit. Include un sintetizzatore FM, un mixer via software, un supporto MIDI e una porta per joystick. Pro Audio Studio 16 è una scheda avanzata dotata di interfaccia SCSI per collegare un lettore CD-ROM con uscita audio dell'altoparlante a 4 Watt per un amaggiore fedeltà del suono. Anche questa comprende un software di riconoscimento vocale chiamato ExecuVoice con tanto di microfono per impartire comandi a voce al proprio PC. I pacchetti di aggiornamento multimediali son il miglior modo per trasformare un "semplice" PC in una macchina multimediale: Fusion Double CD 16 comprende la scheda Pro AudioSpectrum 16, un lettore CD-ROM a doppia velocità con capacità di un PhotoCD multisessione, altoparlanti e una raccolta dei più recenti programmi per istruzione e tempo libero su CD. Il sistema multimediale Pro 16 è straordinariamente ricco: scheda Pro AudioStudio, drive CD-ROM NEC a doppia velocità, otto software tra cui la Compton's Interactive Encyclopedia, il pacchetto di presentazione Action! Macromedia e il PC Karaoke. Non manca il riconoscimento vocale e un'applicazione che consente di ascoltare CD musicali. Un occhio di riguardo anche la Macintosh: il Kit multimediale CD-ROM per Mac prevede un CD-ROM Sony a doppia velocità, altoparlanti e svariato software per migliorare le caratteristiche ùultimediali del Mac. Ma ci sono anche i giochi: ad affiancare la Compton's Multimedia Encyclopedia e il CD-ROM Toolkit (che consente di ascoltare CD audio) sono nientemeno che Out of this World (cioé Another World) e Battlechess, dei miti del mondo videoludico. Arriviamo alla grande scheda video della Media Vision: Pro MovieStudio è una scheda di acquisizione e compressione in tempo reale dotata di hardware e software per editare immagini provenienti da Camcorder, videoregistratore o da laserdisc. Alla velocità di 80 fotogrammi al secondo, le immagini scorrono sul video in tempo reale visualizzando filmati DOS e Windows e anche su Macintosh grazie al convertitore AVI-QuickTime. La scheda supporta in sistemi PAL, SECAM e NTSC garantendo risoluzioni di 160X120 a 30 fotogrammi al secondo e di 320X340 a 15 fotogrammi al secondo. Che dire di più? Che il futuro multimediale è già tra noi, e che, anche in virtù dei costi contenuti, i notri PC e Macintosh aspettano solo di essere aggiornati...



CONQUISTA LA CORONA





Il Medioevo non è stato esattamente uno dei periodi più tranquilli vissuti dal nostro amato pianeta: bastava uno screzio tra fazioni rivali o la morte di un re che non avesse designato un successore, e si scatenava una guerra in cui centinaia di vite se ne andavano via come salatini a una festa di compleanno. Il protagonista involontario del putiferio è, nel nostro gioco, Re Aroldo che dopo una faticosa campagna alle Crociate torna e viene improvvisamente a mancare all'affetto dei suoi cari. In particolare a quelli dei suoi quattro figli che si sentono tanto uniti dall'improvvisa morte del papi da scatenare una lotta fratricida: Re Aroldo infatti non aveva ancora designato un suo successore, quale errore! Conquista la Corona, già esistente in formato gioco da tavolo, approda ora anche sull'Amiga. Le regole del gioco sono volutamente semplificate: all'inizio del gioco si distribuiscono, da un totale di 90 carte, otto carte esercito, che costituiranno la potenza bellica di ogni giocatore (a proposito, il numero dei partecipanti alla tenzone va da due a quattro). Non manca naturalmente l'uso di un dado a sei facce per stabilire l'esito degli scontri, e non mancano nemmeno una serie di carte che danno quel pizzico di varietà e imprevedibilità a una guerra: pescando dal mazzo delle carte-evento potreste trovarvi ad avere a che fare con tasse, peste (che si porta via un sacco di anime), riposizionamento degli schieramenti, e naturalmente con la carta delle battaglia che, scatenerà il putiferio. Attraverso i vari accaduti dovrete riuscire a conquistare chiave, corona e castello, e questo è anche lo scopo del gioco: solo conquistando questi potrete essere nominati quali successori del defunto Re Aroldo. I due dischi Amiga animeranno monitor e tv con raffigurazioni ovviamente schematiche degli scontri e delle varie carte: nulla di trascendentale, ma lo scopo del gioco era quello di essere accessibile e veloce e in questo senso il bersaglio è pienamente centrato. Conquista la Corona infatti può essere giocato tranquillamente da persone digiune dall'attivita "da tavolo": divertente e anche vario, considerando tutte le carte evento che movimentano il gioco.



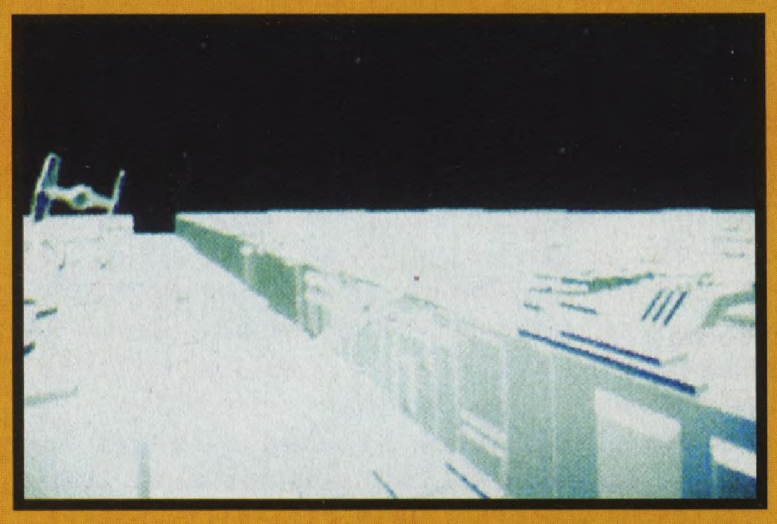


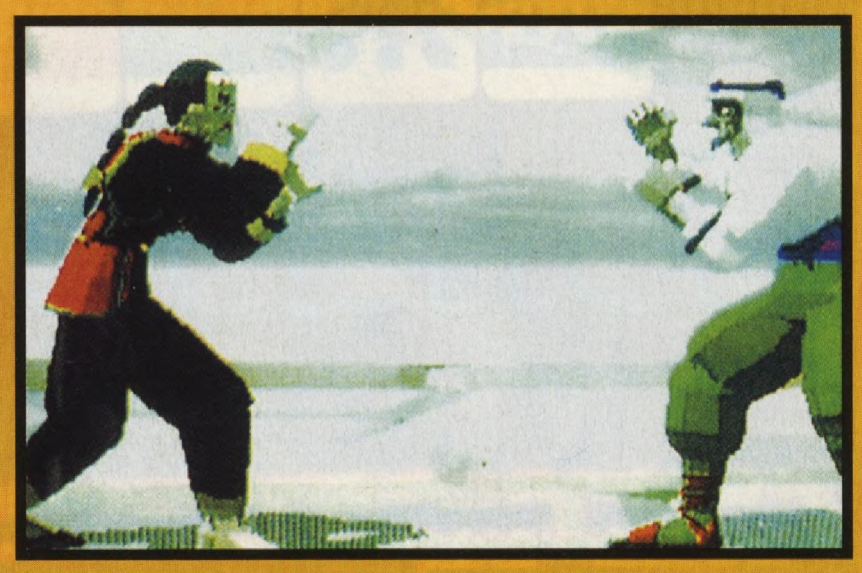


NEWS

VIRTUALE? NO, GALATTICO!

All'ultimissimo minuto siamo riusciti a mettere le mani sulle foto di due nuovi coin-op della Sega: Virtua Fighting e Virtua Star Wars, due giochi che sembrano davvero fantastici! Usano la stessa tecnologia a 32-bit di Virtua Racing, i due propongono la grafica poligonale di alta qualità che ci ha già sconvolto nel gioco automobilistico! Secondo i nostri informatori, Virtua Fighting sembra assolutamente galattico con i personaggi poligonali che si muovono come pupazzi in una maniera straordinariamente realistica mentre Virtua Star Wars (completo solo al 20%) risulta altrettanto sconvolgente, con diversi livelli di gioco che riproducono perfettamente alcune scene del film! State sintonizzati per le prossime notizie!





Ricordate Wolfenstein su PC? Uno dei più sanguinosi giochi apparso su questa macchina farà la sua comparsa anche su Super Nes grazie alla Imagineer. Ma come al solito la Nintendo stenderà il suo velo di censura sulle violenze di questo titolo. Comunque sia, la grafica si è dimostrata straordinariamente veloce e questo potrebbe compensare in parte le solite restrizioni imposte dal sol levante.

La Konami sta per lanciare Goemon Warrior 2, seguito del mitico esploratutto per Super Nes che ha fatto futuro più di un annetto fa. Il seguito è simile come struttura ma notevolmente ampliato in ogni sezione.

Mega Man scopre il calcio! Su Super Nes la piccola star del NES si cimenterà nel gioco più bello del mondo con conseguenti ghignate a profusione.

TRIBUNALE DI BOLOGNA

Nel procedimento cautelare ex art. 700 c.p.c., R.G. n. 8365/93, promosso da **COMPUTER ONE di Umberto Bettini & C. Snc contro LEADER DISTRIBUZIONE s.r.l.**, il Giudice Designato, Dott. Massimo Ferro, in data 22 luglio 1993, ha emesso la seguente ordinanza:
" il G.D.
dato atto ordina a Leader Distribuzione srl l'inibizione alla diffusione e circolarizzazione presso il pubblico dei rivenditori e dei fornitori di comunicati, identici a quelli menzionati nel ricorso o dal contenuto similare, comunque indicanti la pretesa illegittimità dell'importazione parallela così come enunciata nel "parere proveritate" dello studio legale Milani-Lenti-Caserio di Milano allegato agli atti di causa; ordina altresì la pubblicazione, per estratto ed una volta nelle riviste Console-Mania (Editore Xenia), CVG (Editore Jackson), Game Power (Editore Studio Vit), della presente ordinanza a cura del ricorrente ed a spese di Leader Distribuzione srl essendo stati ravvisati gli estremi di atti di **concorrenza sleale** nella diffusione pubblicitaria e commerciale per le modalità ed i referenti impiegati da Leader Distribuzione srl trattandosi di notizie parzialmente non vere; "

Dalla Coktel Vision sono in arrivo due seguiti attesissimi: si tratta di Goblins 3, sempre più ricco di animazioni beote, e di cui comunque vi avevamo già anticipato i dettagli,





e Inca 2: Wiracocha. Se avete presente la spettacolarità del primo titolo, Inca 2 vi farà letteralmente saltare sulla sedia: la fluidità delle animazioni dei paesaggi, la quantità di sequenze cinematografiche (il gioco è in soggettiva nelle fasi "avventurose", ma appena intraprendete un'azione vedete voi stessi mentre la eseguite) e le incredibile sequenze di combattimento nello spazio sono un fantastico biglietto da visita per questo titolo. Goblins 3 sarà disponibile per PC in versione CD e HD e per Amiga. Inca II solo per PC su HD e CD





FANTASTIC DIZZY™



TREEHOUSE SURVIVAL



CASTLE ATTACK



SHIP WRECKED



DRAGON'S LAIR



SPOOKY! CLOUD CASTLE



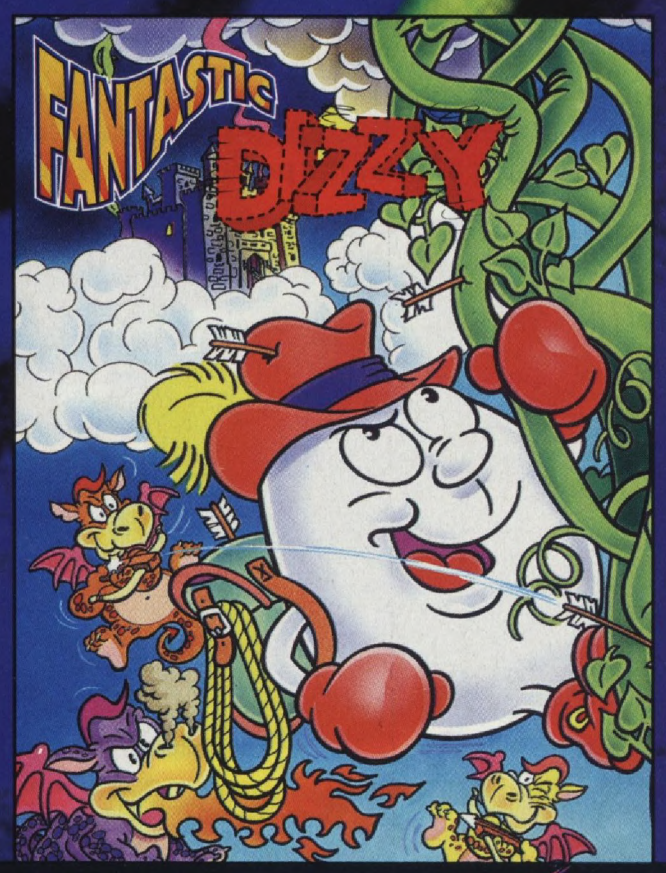
He's here! Dizzy is in full action in a huge arcade adventure! Explore the magical kingdom of Zakeria, Palm Tree beach, medieval towns, haunted graveyards, the troll palace and many more exciting and mysterious realms! Meet the strangest people, creatures and monsters in this most excellent adventure! It's all here in the award winning adventure of a lifetime!

"It's exciting, puzzling, well presented, hopelessly addictive - sure to be a winner" **90%**
Sega Pro magazine
(MEGA DRIVE)

"A neat combination of platform fun and clever puzzles"
Sega Power magazine

"A superb adventure - plenty of puzzles and great satisfaction" **92%** Sega Pro magazine

GAME PLAYS IN FIVE LANGUAGES · ENGLISH · ESPAÑOL · ITALIANO · FRANÇAIS · DEUTSCH



LICENSED BY SEGA ENTERPRISES FOR PLAY ON THE:
MEGA DRIVE. GAME GEAR SYSTEM. MASTER SYSTEM.
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*.

Codemasters™

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. All Rights Reserved. Codemasters and Fantastic Dizzy are trademarks being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Licensed by Sega Enterprises Ltd for play on Sega Megadrive, Sega Master System and Sega Game Gear. Megadrive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. N.E.S. is a trademark of Nintendo Company Limited. Codemasters is not affiliated or associated with Nintendo Co. Ltd in any way.
*Titled "The Fantastic Adventures of Dizzy". No Italian or Spanish "in game" text.

MARPES® Europe spa Via Montedoro 77 - 80059 Torre del Greco (Na) - Tel. 081 - 88 21 044 pbx - Fax 081 - 8829 113 G4

CVG PREVIEW

OSCAR

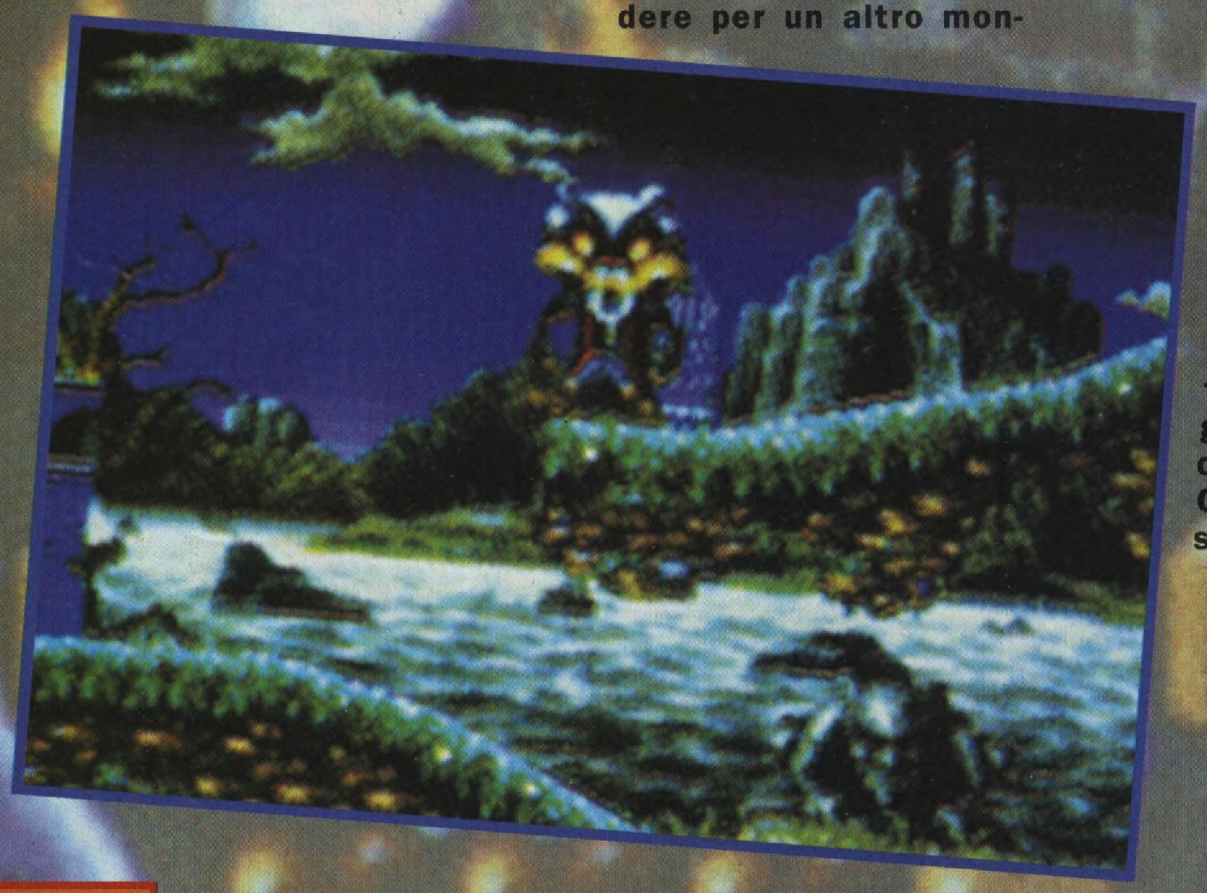
Basta con i giochi che hanno il termine 'Jurassic' nel titolo! Jurassic questo, Jurassic quello...cos'è che non va nell'era Mesozoica o nel periodo del Cretaceo, eh? Eppure, dobbiamo ammettere che per questo gioco la parola 'Jurassic' sarebbe andata a pennello, dal momento che il giovane protagonista del titolo, come il suo coetaneo in Last Action Hero, è finito letteralmente risucchiato nel mondo del cinema. E non sono soltanto dinosauri ciò che Oscar deve fronteggiare. Stramberie da cartoni animati, sparatorie nel Selvaggio West e una puntata nel Mondo dell'Orrore sono solo alcune delle situazioni che Oscar dovrà affrontare in questo nuovo platform d'azione. La premessa di base è che Oscar, essendo stato





immerso in un particolare film, debba raccogliere un certo numero di statuette d'oro (indovinate quali esattamente?) prima di poter andarsene imboccando l'apposita uscita. Dopo aver superato tre livelli, Oscar può procedere per un altro mondo, scelto facendo entrare Oscar nella multisala della sua città e selezionando lo schermo desiderato. Ad attendere Oscar dall'altra parte della celluloide, c'è ogni sorta di abiezioni, fra mostri, creature, elefanti e conigli. Questi ultimi due sono in realtà d'aiuto a Oscar, in quanto fungono da check-point per il salvataggio della partita e regalano al nostro delle vite-extra. Oscar ha diversi punti in comune con Trolls, ma presenta in più delle sezioni subacquee per ciascun livello oltreché una grafica molt più veloce. La Flair, inoltre, sta lavorando ad una versione opportunamente migliorata per il CD32 nonché ad una versione standard per il PC. Quando leggerete questo pezzo, una delle suddette versioni avrà già raggiunto gli scaffali dei negozi: sperate che sia quella che fa al caso vostro e continuate a seguire CVG per la recensione del gioco, di qualunque versione si tratti.





FLAIR SOFTWARE	
VERSIONE:	USCITA:
AMIGA	IMMINENTE
PC	"
CD32	"

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZIONI A DOMICILIO

BATMAN Returns

Combatti contro il malvagio pinguino e l'imprevedibile catwoman.



Manuale Italiano

L.129.000

Super Double Dragon

INuove fantastiche missioni aspettano i nostri tre eroi in questo picchiadu...



Manuale Italiano

L.139.000

Super Off Road

16 piste da sballo ,64 configurazioni di vettura, per questa avvincente ga...



Manuale Italiano

L.129.000

Super Strike Gunner

Alla guida del potente f14 gunner sei l'ultima speranza per il pianeta te...



Manuale Italiano

L.139.000

The Magical Quest

Il primo Fantastico gioco interamente in italiano.



Manuale Italiano

L.59.000



M.Kombat L.149.000



Super Tennis L.119.000



Final Fight L.139.000



E.F. Champ L.119.000



Tiny Toons L.139.000



WWF L.149.000



Castelvania 4 L.139.000



S.Star Wars L.139.000



Turtless 4 L.139.000



Prince of P. L.149.000



UN Squadron L.149.000



TOM & Jerry L.139.000



Star Wing L.139.000



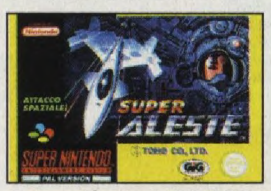
Basketbrawl L.119.000



Fatal Fury L.159.000



Mario Kart L.119.000



Super Aleste L.139.000



7 SAGA L.119.000



Road Runner L.149.000



Robotector L.139.000

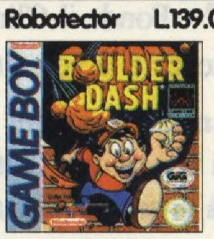
Mystic Quest

2 Mb di memoria e 80 pagine di manuale , centinaia di luoghi da visitare per l'unica RPG/Arcade in grado di eguagliare Zelda



Manuale Italiano.

L.75.000



L.59.000



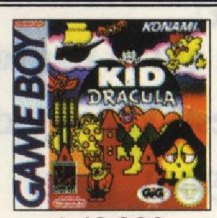
L.69.000



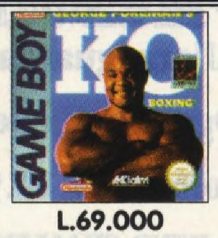
L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



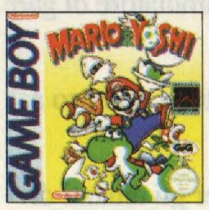
L.69.000



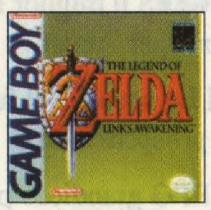
L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.69.000



L.59.000

L.59.000

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



Con l' acquisto di una cartuccia in aggiunta alla console Trasporto OMAGGIO.

Super Nintendo +
Super Mario 4 + Joypad
L.319.000 IVA INCLUSA.

OFFERTA GAMEBOY

GameBoy Console
L.99.000 IVA INCLUSA.

GameBoy Console +
Tetris + cuffie + Batterie
L.125.000 IVA INCLUSA.

Garnzia 12 Mesi.

** Tutte le ultime novità in pronta consegna. **

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

® ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 ALLE 19:30 ORARIO CONTINUATO

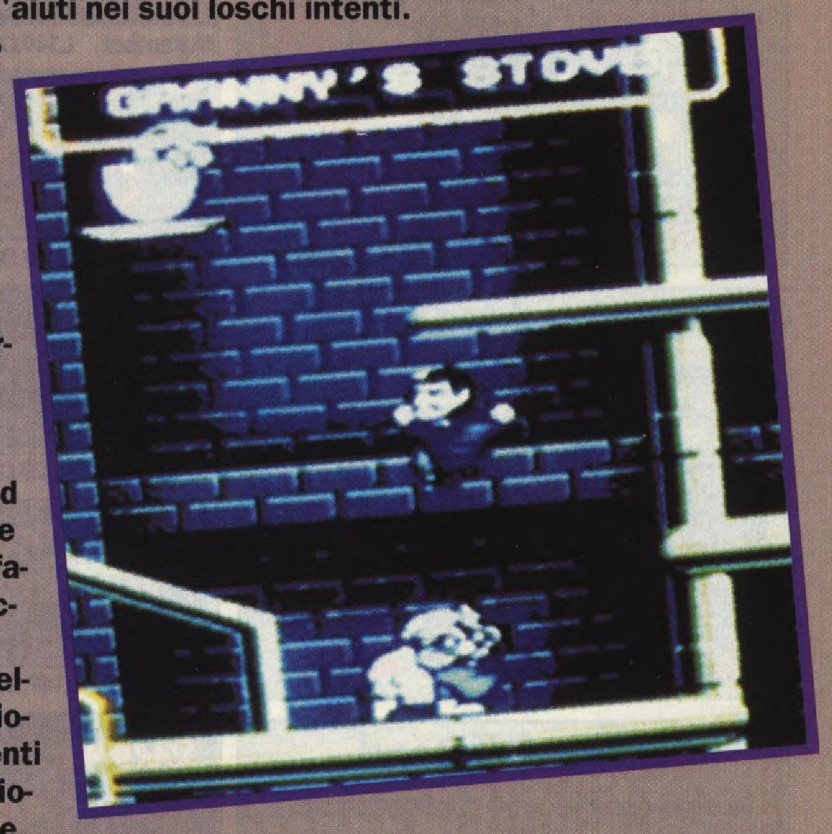
CVG PREVIEW

THE ADDAMS FAMILY

Dopo aver fatto morire dalle risate gli utenti di tutte le altre macchine in circolazione, Gomez, Morticia e il resto di questa decisamente strana famiglia Addams (ta-ta-ta-tah...clap! clap!...ta-ta-ta-tah...clap! clap!...- la redazione all-together) si accingono a traslocare sul Megadrive e il Master System per la replicazione (parziale) delle loro prime gesta videoludiche. La perfida Abigail Craven è riuscita a imprigionare alcuni componenti della famiglia nella loro bizzarra residenza e s'appresta a mettere le proprie mani sulle fortune nascoste degli Addams. Ha persino lanciato un incantesimo allo Zio Fester (quello anziano, corpulento e calvo) affinché l'aiuti nei suoi loschi intenti.

ACCLAIM	
VERSIONE:	USCITA:
MEGADRIVE	IMMINENTE
MASTER SYSTEM	"





L'unico membro della famiglia a non essere stato danneggiato dalle azioni della vecchia megera è Gomez: è quindi compito suo perlustrare la residenza, trovare i suoi consanguinei e impedire ad Abigail di fuggire con il tesoro di famiglia sottobraccio. Simile nello stile grafico e nella struttura di gioco, alle precedenti versioni, la versione per le console Sega di Addams Family vanta tuttavia dei miglioramenti su ambedue i fronti. Gomez ora deve risolvere enigmi ancora più complessi e vedersela con una quantità maggiore delle bizzarre abiezioni organiche che infestano la propria casa. Gli interessati potranno mettere le mani su questa 'enhanced edition' entro un mesetto: cominciate a schioccare le dita!



Vuoi un gioco a prezzo interattivo?

Allora guarda qui di fianco o qui sotto!

Ognuno di questi Videogiochi soltanto £.19.900!

[] **WIND CHALLENGERS** Il miglior simulatore di gare veliche in circolazione per Amiga.

[] **HOLO – SQUASH** Lo squash del futuro, con uso a tutto campo di vera prospettiva 3D.

[] **TIME HORN** Un RPG grandioso per gli amanti di Tolkien!

[] **PRO – X** Immaginatevi delle creature robottizzate e super armate alle quali voi dovrete prestare la vostra intelligenza per compiere spericolate missioni!

[] **CAMPO DI FUOCO** Simulazione completa di tiro con la pistola.

[] **HOCKEY su PISTA** Hockey a rotelle con campionato nazionale e coppe europee.

[] **HYPNOTIC LAND** Un nostro classico disponibile anche col manuale che spiega la programmazione in AMOS.

Eccezionale offerta per i Lettori di CVG !

Per la prima volta un Gioco di Società + Versione Videogioco + Videocassetta Esplicativa. Tutto a sole £. **39.000**

CONQUISTA LA CORONA

IL GIOCO DI SOCIETA' – Fonde il Clima Magico dei BoardGames con l'immediatezza e la velocità dei Giochi di Carte.

Novanta carte stupendamente disegnate, divise fra Eserciti ed Avvenimenti. Tre manche di Gioco con Battaglie Furiose, Trattative, Pestilenze. Ampia possibilità di soluzioni e alternative.

IL VIDEOGIOCO – E' la versione per AMIGA, che mantiene intatte le regole del Gioco, ma aggiunge una fase arcade – strategica nelle battaglie che lo avvicina ai Simulatori Militari.

LA VIDEOCASSETTA – Illustra in modo chiarissimo una intera manche del Gioco e spiega i Casi particolari.

*** Se volete un gioco di quelli a fianco sbarrate la casella relativa.**

Telefonate a **LINDAGIOCHI : 039.835052** aut **039.320059** oppure **FAX 039. 202 25 75**

o spedite il tagliando sempre a LINDAGIOCHI . Via Pindemonte 15 – 20052 Monza (Mi)

[] Package Conquista la Corona [] Altri

Nome:.....

Cognome:.....

Indirizzo .....

MEGARACE

CVG PREVIEW

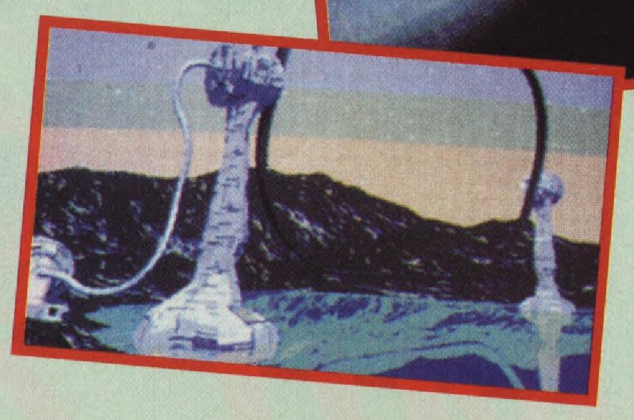
Velocità. Ecco che cosa si richiede ad un gioco di guida. Sfortunatamente, velocità e lettori di CD-ROM non sono mai andati veramente a braccetto. Con Megarace, tuttavia, la Mindscape mira a cambiare tutto ciò. Combinando una simulazione di guida ad alto grado di realismo con violenza totale-globale e grosse armi da fuoco, Megarace vi pone ai comandi di una quattroruote da corsa lungo un circuito virtuale appartenente alla Virtual World Broadcast TV Corporation (un po' l'equivalente della RAI ma con l'aggiunta di favolosi elmetti VR sulle teste dei cameraman). Sfrecciando a velocità supersonica dovrete vedervela con un intero gruppo di ceffi poco raccomandabili, fra cui due gaglioffi aventi nomi poco rassicuranti quali Mothrax ed Eviscerator, tutti con differenti personalità e capacità; schivare ostacoli apparsi dal nulla e, alla bisogna, trasformarvi in una scheggia di metallo fiammeggiante; rovistare nei rottami di chiunque abbia la sfortuna di incrociare la traiettoria delle vostre armi automatiche a grosso calibro durante la loro sessione di prova. Insomma, se avete apprezzato quel gioiellino di cinema on-the-road che è Interceptor - Il Guerriero Della Strada (o, se preferite, Mad Max 2) e desiderato di emulare le gesta di Mel Gibson, Megarace vi toglierà questa soddisfazione. Caratterizzato da grafica tridimensionale a superfici piene e quello che la Mindscape descrive come morphing bi-dimensionale, Megarace è concepito per sfruttare appieno le potenzialità del CD-ROM, con tanto di oltre mezz'ora di video-animazioni digitalizzate. Uscirà più o meno in concomitanza con il gioco della Cyberdreams, CyberRace, che con

MINDSCAPE

VERSIONE: PC CD-ROM

USCITA: DICEMBRE





Megarace possiede parecchi concetti in comune, per cui sarà interessante vedere quale dei due spiccherà sulla vetta. Comunque si risolva il confronto, sembra proprio che l'imminente inverno sarà una stagione all'insegna della velocità e della morte violenta. Tenete d'occhio CVG per la recensione completa del gioco in un futuro non molto lontano!

SPACE JUNK

Cosa direste se vi dicessimo che l'eroico protagonista della nuova avventura su CD firmata Imagitec fosse un cane "rasta"? Sì, è esattamente quello che pensavamo avreste detto. E' incredibile ma vero. E il bello è che non si tratta di un cane "rasta" disegnato a mano, bensì di un cane "rasta" composto da protesi. Space Junk è probabilmente il primo videogioco al mondo che faccia uso di maschere facciali in lattice di gomma (come quelle del varietà televisivo Gommapiuma, solo con persone all'interno), e quanta differenza! Adesso, quando vedete un tizio parlarvi, non è più la sua mascella soltanto a muoversi, ma l'intero corpo, che si anima con gesti espressivi, tic nervosi e cenni esagerati con le mani. Ma che c'entra con tutto questo il cane "rasta"? Ebbene, Space Junk narra la storia di Randolf (il cane in questione), un flemmatico commerciante in cerca della sua nave e del suo socio, ambedue scomparsi. Ambientata nel mondo della Federazione, una galassia popolata da bizzarre e meravigliose creature (tutte provenienti dal reparto maschere facciali della Imagitec), dove la burocrazia governativa e la corruzione la fanno da padroni, la maggiorparte del gioco è gestita in uno stile avventuristico tipico dei titoli Sierra o Lucasarts, con stacchi dalle inquadrature dei gommosi personaggi ogniqualvolta si verifica qualcosa di interessante. Space Junk ha insomma tutte la carte in regola per giustificare una trepida attesa della sua uscita; fortunatamente non dovremo aspettare che un paio di mesi o tre. E noi saremo puntuali all'appuntamento per cavarne una bella recensione: arf! arf!

IMAGITEC

VERSIONE: PC CD-ROM

USCITA: FEBBRAIO '94





PERGIOCO®

PERGIOCO

video giochi

MILANO

via San Prospero 1

ROMA

via Degli Scipioni 109

vendita telefonica
per tutta Italia
02 / 874580 - 874593

Game Art

ALADDIN

CVG PREVIEW



SEGA	
VERSIONE: MEGADRIVE	USCITA: DICEMBRE

Avete visto il film (o state per vederlo), e presto giocherete con il suo tie-in. Aladdin è certamente una delle licenze più calde del momento, e la Virgin se n'è appropriata trasformandola in un vivacissimo platform che sprizza magia disneyana da tutti i pixel. Perché proprio un platform? Beh, i tipi della Virgin non sono stupidi e nella ricerca del formato più congeniale alla loro neo-acquisita licenza si sono rammentati di quanta fortuna avevano portato le piattaforme ad altre licenze simili quali Mickey Mouse e Taz. La maggiorparte del gioco di Aladdin è composta da scenari a scorrimento multidirezionale popolati da un mucchio di bizzarri personaggi tratti di peso dal film. Anziché lasciare che il giocatore trovi da solo la strada, i programmatori hanno preparato un percorso chiaro e ben definito mediante piattaforme strategicamente dislocate e altri oggetti similmente disposti. Questo impedirà che il poveretto si metta a girovagare a vuoto chiedendosi se sia meglio andare a sinistra oppure a destra.







Naturalmente, i livelli seguono da vicino la trama del film, con inseguimenti sopra i tetti delle case di Agabah e scene spettacolari nel palazzo del Sultano. E tanto per assicurarvi che siate sempre al corrente di quanto succede, vi sono delle scene animate inter-livello che vi tengono aggiornati sulla storia ed i personaggi.

La città in cui il gioco è ambientato, Agabah, è un posto tanto bello quanto pericoloso. Dietro i turbanti, i pantaloni a stantuffo e i baffoni si nascondono infatti i biechi agenti delle truppe speciali di Jafar. Questi loschi figuri non si fermeranno davanti a nulla pur di vedere Aladino ridotto a un piatto di kebab (per la cronaca, il kebab è un piatto consistente in pezzetti di carne aromatizzata con varie erbe), ed hanno affilato le loro scimitarre apposta per tale occasione. I gaglioffi però non sanno che Aladino è uno spadaccino provetto nonché eccellente tiratore di...mele. Oltre alla propria abilità con le sciabola e la frutta di stagione, l'unica cosa di cui Aladino dispone per sopravvivere, è la sua dimestichezza nel salto a pie' pari o in rincorsa. Può inoltre usare alcune parti dello scenario per raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili; queste parti si renderanno immediatamente riconoscibili lampeggiando: in questo modo si eviterà di dover fare esperimenti con qualsiasi oggetto circostante. Ciò rende il gioco fluido quanto la grafica, sebbene non sia affatto facile; anzi, se c'è un gioco che costringa a passare notti in bianco, questo è Aladdin!



Del gioco, il livello graficamente più sbalorditivo è indubbiamente quello ambientato all'interno della lampada del Genio. Qui, il gioco volge al surreale, poiché si assiste ad alcune delle scene più assurde che siano mai apparse in un film di Walt Disney: Aladino dovrà infatti vedersela con mini-geni e diversi frammenti ingigantiti della sua anatomia quali la lingua e le mani. In un altro livello Aladino viaggia a bordo di un tappeto volante cercando di evitare le imminenti insidie, mentre la mano del Genio appare per condurlo alla salvezza. In un altro ancora il giocatore assume il controllo della scimmia di Aladino, Abu. Insomma, ci sono tutte le carte in regola affinché Aladdin diventi uno dei più migliori platform visti finora sul Megadrive, forse più grande di World Of Illusion. Ma per esserne certi, dovrete attendere l'uscita del prossimo numero di CVG, dove troverete la recensione completa. Nel frattempo, correte a vedere Aladdin al cinema: ci vediamo là!





CVG PREVIEW

DRITTI AL CUOR

Per dindirindina! L'Empire vi sta preparando proprio un inverno coi fiocchi! C'è giunta in redazione una valanga di materiale sui suoi nuovi prodotti e bisogna dire che c'è veramente della roba interessante. Ma andiamo con ordine e vediamo uno per uno i nuovi lavori di questa software house.

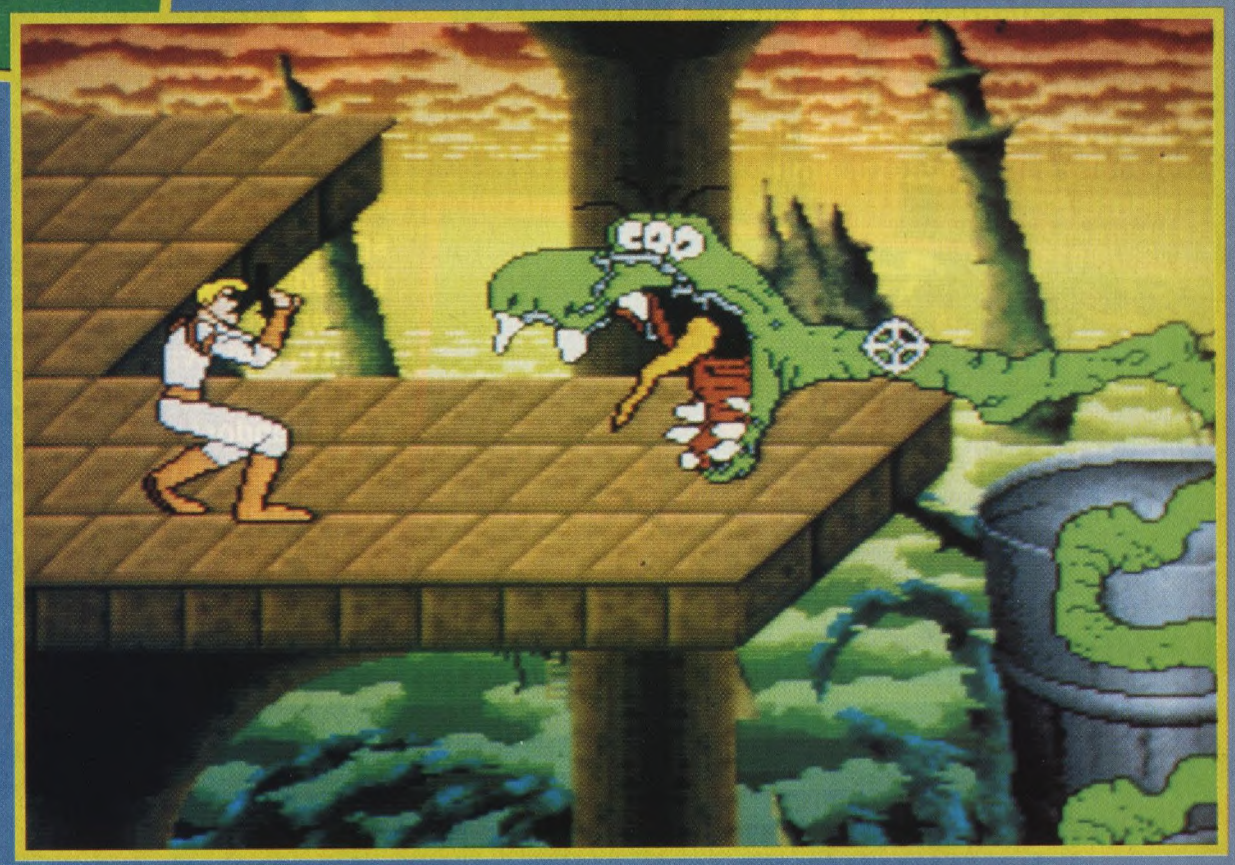


MAGIC BOY

Si comincia con un platform per PC che vi vede impersonare un mago apprendista che ha fatto scappare i suoi mostri e deve recuperarli prima che torni il capo. Non è molto fantasiosa come trama e non lo è neanche lo schema di gioco. Abbiamo potuto vedere solo delle immagini statiche ma se gli sviluppatori mantengono le promesse per quanto riguarda animazione e varietà del gioco ne uscirà un prodotto degno di nota, se non altro rispetto ai suoi diretti concorrenti per PC.
Uscita prevista per fine anno.

CAMPAIGN II

Sempre per PC, ma è prevista anche una versione per Amiga: è il seguito del simulatore bellico ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Il gioco è stato arricchito di tutti gli scenari di guerra degli ultimi cinquant'anni e sono stati inseriti gli ultimi ritrovati dell'industria bellica: missili a ricerca calorica, laser e altri simpatici ammennicoli. Il gioco presenta schermate in grafica vettoriale ma, a detta dei programmatori, avrà il suo punto di forza nella strategia, per il cui sviluppo sono stati consultati esperti del settore. L'Empire vuole insomma dare un degno seguito ad un gioco già di buon successo. Ce la farà? L'unico modo per saperlo è attenderne l'uscita che è prevista, per entrambi i formati, per la fine dell'anno.



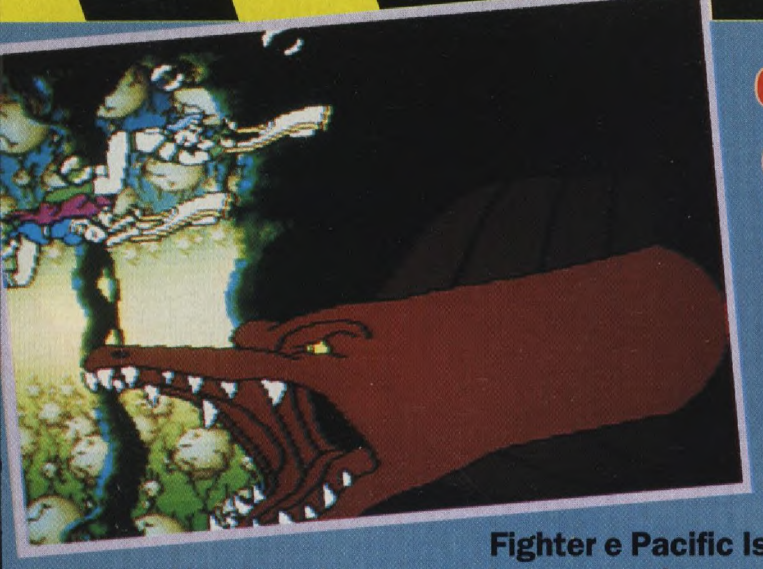


CYBERSPACE

Abbiamo già parlato di questo gioco per PC ma siamo costretti a ritrattarlo in questa sede in quanto non ne vogliono sapere di farlo uscire: le ultime voci parlano di fine anno e noi incrociamo le dita.
Per chi non ne avesse mai sentito parlare si tratta di un gioco che combina grafica bitmap e vettoriale per farvi sprofondare in un mondo virtuale dalle dimensioni veramente notevoli: in pratica il gioco di ruolo degli anni novanta. Ho avuto la fortuna di vedere un Demo animato e ragazzi...se nella versione definitiva la velocità rimarrà invariata, ci troveremo davanti ad uno di quei prodotti (chiamarlo gioco sarebbe riduttivo) per cui non bastano gli aggettivi. Io l'ho provato su di un 486 a 50Mhz ma comunque anche su macchine di potenza inferiore dovrebbe essere un vero portento. Incrociate anche gli indici dei libri e aspettate novità da queste pagine!

DREAMWEB

Se dovessimo giudicare dalla mole di materiale arrivato che riguarda questo gioco si direbbe che l'Empire punta tutto su questo prodotto! Si tratta di un gioco di ruolo con visione aerea che vi vede proiettati in un prossimo futuro e, cosa di cui si vantano i programmatori, vi offrirà una avventura "adulta" con sesso, violenza e parolacce che si ispira alle ambientazioni di Blade Runner e Akira. Da quello che abbiamo potuto vedere, è un gioco di grande atmosfera e realizzato in modo veramente accurato che promette di tenere attaccati agli schermi i giocatori per molto tempo. Dreamweb è ancora in fase di realizzazione e quindi non lo potremo vedere fino ai primi mesi del 1994.



COMBAT CLASSIC II

Non poteva mancare tra tutti questi lavori una compilation. Si tratta di tre ottimi titoli che interesseranno sicuramente i patiti di wargame. In questa raccolta sono infatti compresi Silent Service II, F19 Stealth Fighter e Pacific Island. Tre giochi che non hanno bisogno di presentazione; non mi resta che aggiungere che lo dovreste trovare negli scaffali, nelle versioni Amiga e Pc, mentre leggete queste pagine.

Termino la panoramica Amiga e PC parlandovi di due altri prodotti Empire in uscita: Hanna Barbera's Animation Workshop e Home Movie. Il primo, indirizzato al pubblico dei più piccoli, utilizza i famosi personaggi dei cartoni animati di questa casa per introdurre i ragazzi nel mondo dell'animazione.

In Home Movie il progetto è più ampio e si pone il fine di permettere di produrre in casa propria o in ambiti scolastici filmati in animazione completi in tutte le parti, dalla grafica all'animazione fino al sonoro. Passo ora a presentarvi i prossimi lavori di questa instancabile software house per il mercato delle console.

CVG PREVIEW

per la versione Amiga, di una conversione del coin up ma di un gioco che pur mantenendo intatta la trama cambia completamente lo schema di gioco. In questa cartuccia vi troverete infatti impiegati in schermi a scorrimento orizzontale tipo platform, altri a scorrimento verticale e tanto per gradire anche in alcuni schermi a base di sparatutto. Il demo che ho visto non fa altro che confermare l'opinione che si tratterà di un buon prodotto anche se forse indirizzato al pubblico dei più piccoli.



RE DELL'EMPIRE

YOGI BEAR

Un altro eroe dei cartoni animati finisce ingabbiato sul SNES, questa volta tocca all'orso di Hanna e Barbera essere protagonista di...indovinate un po? Un altro bel platform...

Certo sembrerebbe realizzato bene, grafica colorata ben animata, schemi numerosi ma si ritorna sempre al discorso che il mercato è ormai saturo di cartucce di questo genere. Comunque anche per questo gioco, che uscirà anche in versione Gameboy, si dovrà aspettare fino a fine anno, ma non penso che avrete problemi a resistere a questa attesa.

SPACE ACE

Interessante invece la trasposizione per SNES del famoso videogioco di Don Bluth. Non si tratta, come invece era successo



GAZZA

Di giocatori inglesi che portano questo nomignolo ce ne saranno a decine ma il più famoso è lui: Paul Gascoigne, il più grande calciatore britannico esistente, tanto grande che la Lazio ha quasi deciso di cacciarlo via. Il gioco si presenta come un ennesimo clone di Kick Off, Sensible, Goal e tutti quei giochi che se non li inquadrano dall'alto i programmatori stanno male per un mese. Forse ispirati dall'obesità di Gazza, i programmatori hanno però deciso di disegnare dei giocatori incredibilmente grandi, tanto che abbiamo qualche dubbio sull'effettiva giocabilità del titolo, visto che si gioca sempre in un fazzoletto di terra. Già a occhio l'aspetto tattico sembra così abbastanza compromesso.



La carrellata sui prodotti che l'Empire ha in pentola per voi termina qui e vi ricordiamo che non è bello ciò che è bello ma è bello ciò che piace! (non ci azzecca niente ma sta bene come finale!)



Pro Audio 16: l'assoluta

MEDIA VISION

Un hardware hi-tech che vale milioni. Un hard disk con una capacità superiore ad un set di valige di Louis Vuitton. Accelleratori video che portano alle stelle i pixel e la velocità di refresh. E nonostante tutto il vostro PC ha il suono di una campana rotta. E non si tratta solo di videogames con effetti sonori terribili, vi state perdendo un'intera serie di software commerciali e musicali.

Installate Pro Audio 16 di Media Vision e il vostro PC sarà pronto a diffondere il più potente dei suoni, il tutto in stereo digitale ad alta fedeltà con la qualità di un CD.

Pro AudioSpectrum 16 è la scheda audio a 16 bit più venduta nel mondo che trasforma qualsiasi home computer o PC professionale in un vero e proprio sistema audio. Con i suoi 44,1 kHz, una registrazione ed una riproduzione a 16 bit, un sintetizzatore a 20 voci, un convertitore testo-parlato (Monologue per Windows) ed un controller SCSI CD-ROM, è in grado di fornire musiche ed effetti sonori di incredibile purezza.

Pro AudioStudio 16: la punta di diamante della gamma Pro Audio 16. Pro

purezza del suono.

AudioStudio 16 è una delle schede audio tecnologicamente più avanzate oggi disponibili, offre la stessa funzionalità di Pro AudioSpectrum 16 e possiede inoltre un eccezionale sistema di riconoscimento della voce che consente di fornire istruzioni al PC semplicemente parlandogli.

Pro AudioBasic 16 fornisce al giocatore di videogames "professionista" una qualità a 16 bit al prezzo di quella a 8 bit. Identica da un punto di vista audio alla Pro AudioSpectrum 16, Pro AudioBasic 16, come tutti i prodotti della gamma Pro Audio 16, è completamente compatibile con i bus AT ed è in grado di far funzionare tutti i principali videogiochi e software commerciali.

E soprattutto, ciascun prodotto Pro Audio 16 dà la sicurezza di avere scelto il maggior fornitore di schede audio a 16 bit del mondo.

Così, se tutto ciò vi sembra troppo bello per essere vero, fate un salto dal vostro rivenditore di fiducia e fatevi dare tutti i particolari su Pro Audio 16, oppure chiamate il numero **1678-78388**.



CVG PREVIEW

THEATRE OF DEATH

Alcuni sostengono che l'attività preferita dell'Uomo sia la guerra. Che ciò risponda a verità oppure no, i tipi della Psygnosis sembrano condividere tale opinione, visto che una delle loro ultime produzioni è una simulazione isometrica a scorrimento di questo poco nobile ma popolarissimo sport. Il gioco è un'autentica delizia





per l'aspirante guerrafondaio, con ordigni militari di ogni forma e dimensione (non mancano neppure veicoli avveniristici di una certa fama, come l'Aquila del telefilm Spazio 1999), legioni di uomini da inviare allo sbaraglio e altrettanti (quelli cioè della parte avversa) da ridurre in marmellata (del tipo che piace tanto a Dracula, per intenderci). Per entrare nei dettagli, il vostro compito sarà di guidare





una diligente milizia (un soldato per volta) attraverso cinquanta missioni a carattere distruttivo (e cosa se no?) ambientate in altrettanti fazzoletti di terra di varia natura e collocazione cronologica: dalla giungla vietnamita al deserto iracheno alla superficie di un pianeta alieno. Nel corso dell'azione ogni soldato può reperire, raccogliere e usare gingilli bellici come megafucili, bazooka, mine anti-uomo, lanciafiamme, jet-pac (avete presente lo zaino a reazione usato da Sean Connery nelle sequenze iniziali di Agente 007 - Thunderball? Ecco: quello, solo mooolto più stilizzato) e armi segrete. Quanto all'hardware da trasporto, sono a vostra disposizione elicotteri, carri armati, barche, APC (sorta di camion blindati) e velivoli supersonici. Tornando per un attimo al fattore umano, va puntualizzato che i vostri soldati sono talmente fedeli al loro superiore (voi) da seguirlo praticamente ovunque, addirittura fino alla morte! Per



dirne una, provate a sorvolare con l'elicottero uno dei tanti specchi d'acqua che costellano il piano di gioco e vedrete tutti i vostri sottoposti finire in ammollo nel tentativo di starvi dietro. Ma non voltate lo sguardo dall'altra parte: vi perdereste la scenetta dello squalo che affiora dall'acqua per degustare le carni degli sventurati! Oltre a questa raccapricciante parentesi, il gioco è reso più movimentato da spie, disertori ed altri loschi individui, e in generale c'è abbastanza sangue da soddisfare tutti i fans di Stallone e Schwarzenegger. L'appuntamento con questo edificante titolo della Psygnosis è per Natale o giù di lì. La recensione subito dopo su CVG!

PSYGNOSIS

VERSIONE: AMIGA

USCITA: DICEMBRE

REBEL ASSAULT

CVG PREVIEW

Il PC ha avuto X-Wing, il Super NES ora ha Super Empire Strikes Back e fra breve spetterà ai possessori di Mega-CD abbracciarsi e stappare bottiglie di champagne, poiché stanno finalmente per mettere le mani su un gioco che, una volta completato, potrebbe far impallidire tutti gli altri giochi basati su Guerre Stellari che siano usciti su di un qualunque formato. Realizzato da quel gigante dell'industria videoludica che è la Lucasarts,

LUCASARTS/SEGA

VERSIONE: MEGA-CD

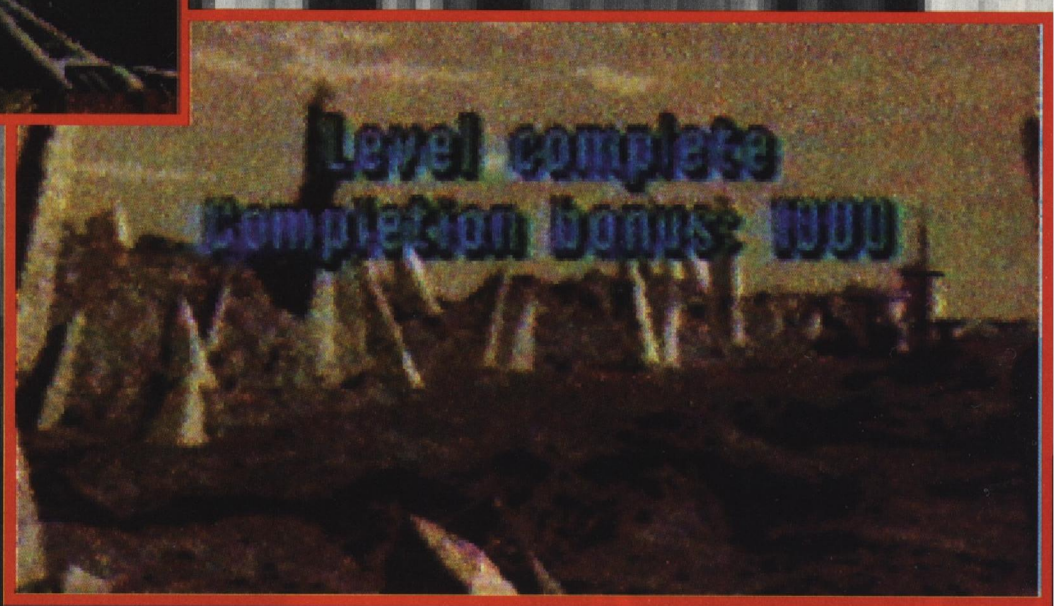
USCITA: INIZIO '94

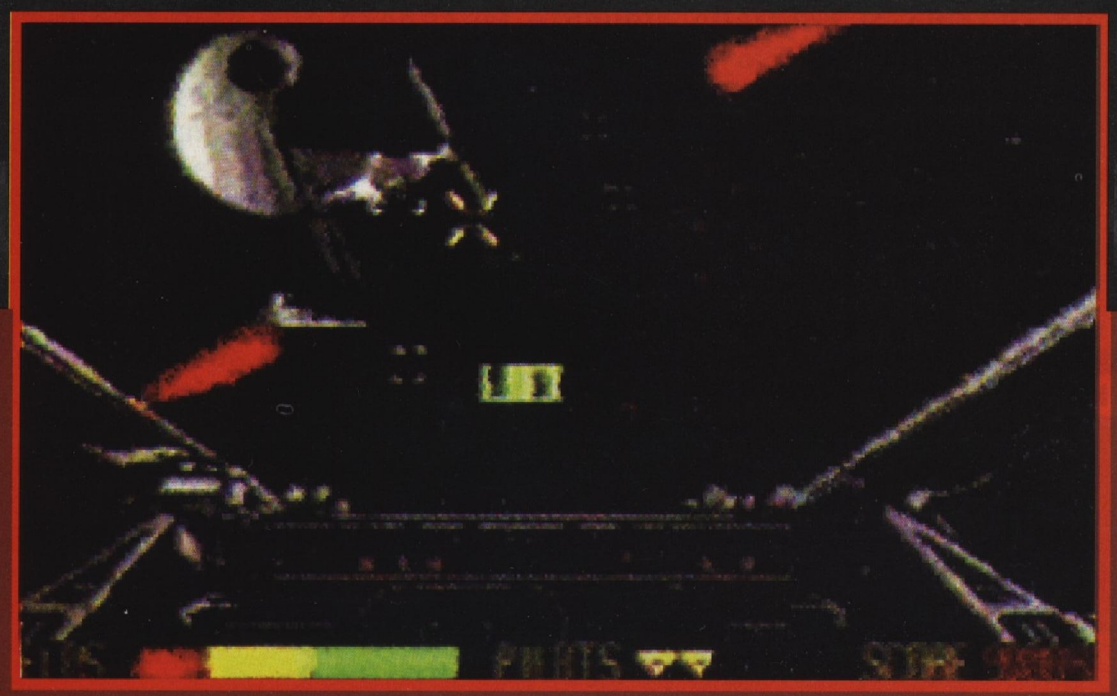




Rebel Assault è una movimentata simulazione bellico-spaziale che ha per protagonisti tutti i caccia dell'Alleanza Ribelle, dall'A-Wing al magnifico X-Wing. Contro di voi, tutta la flotta del malvagio Impero Galattico, aizzata dal suo leader supremo per distruggere la Ribellione. Il gioco è suddiviso in 15 livelli: alcuni basati su scene tratte dalla trilogia stellare, altri completamente originali. A differenza di X-Wing, una simulazione in piena regola che comportava l'uso massiccio della tastiera e del mouse del PC, Rebel Assault punta tutto sull'azione. La struttura di gioco comprende sia visuali in soggettiva, dalla cabina, mentre si combatte nello spazio contro i caccia TIE, a visuali dall'esterno, mentre ci si destreggia fra le gole rocciose del pianeta Kolaador. Facendo parte della famiglia della Lucasfilm, i programmatori della Lucasarts hanno potuto liberamente utilizzare qualsiasi cosa dalle tre mitiche pellicole: scene, dialoghi, effetti sonori, tutto. Come risultato, il gioco contiene una generosa quantità di spezzoni cinematografici così come abbondanti porzioni di suoni quali raffiche di laser, boati dei motori, esplosioni e naturalmente voci campionate. La cosa più sbalorditiva del gioco, oltre alle scene tratte di peso dai film, è la sua grafica, una grafica che renderà Rebel Assault una pietra miliare nella storia dei giochi su CD. Le sequenze di volo possiedono un look cinematografico, particolarmente quelle ambientate sul pianeta Kolaador, dove l'abilità del giocatore viene messa a dura prova in un labirinto roccioso. I fondali sono qualcosa di mai visto prima. Tutta la potenza del chip grafico addizionale del Mega-CD è stata sfruttata per produrre le incredibili animazioni delle navi nemiche e le







esplosioni. Naturalmente c'è una moltitudine di caccia TIE da fronteggiare, e in un particolare livello lo scontro ha luogo in un campo di asteroidi. Una volta acquisita la dovuta esperienza nei primi livelli, si ha l'opportunità di attaccare la Morta Nera in una replica di Guerre Stellari. In questo livello vi viene lanciato addosso di tutto: caccia TIE, turbo-laser dalla stazione spaziale...e nientepopodimeno che Darth Vader a bordo del sua caccia privato ad ali ripiegate. E tutto questo prima ancora di entrare nel canalone! Assieme a Jurassic Park, Rebel Assault promette di essere uno dei primi titoli su CD all'altezza del battage pubblicitario che circonda le licenze dei giochi su dischetto d'argento. L'uscita del gioco è stata fissata per Natale negli USA, mentre per quanto riguarda il resto del mondo non è stata ancora annunciata una data precisa. Rimanete sintonizzati su CVG per ulteriori informazioni, e che la Forza sia con voi!

CVG PREVIEW

MORTAL KOMBAT

VIRGIN

VERSIONE: AMIGA

USCITA: DICEMBRE





Ancora una volta i possessori di Amiga possono lanciare un liberatorio "meglio tardi che mai" e scatenarsi in furiosi e sanguinolenti incontri con il picchiaduro più famoso dopo Street Fighter II, Mortal Kombat. La conversione è stata realizzata da quei genialoidi della Probe (gli stessi del mitico Alien 3) e da quello che abbiamo potuto vedere sembra davvero promettente.

Ma parliamo del gioco che senz'altro la stragrande maggioranza di voi già conoscerà alla perfezione (a meno che non viviate su Marte, nel qual caso ve lo descriviamo noi): trattasi di un banale picchiaduro in cui, invece di essere presenti sprite disegnati dai soliti maghi nippo/americani, fanno bella mostra di sè attori digitalizzati mentre si massacrano fra loro, litri e litri di sangue e qualche testa mozzata che gironzola per lo schermo di tanto in tanto.

Ovviamente, come in tutti i picchiaduro che si rispettino, ci sono anche le mosse speciali, ma queste non si limitano ai soliti colpi extra utilizzabili durante il combattimento. Ci sono anche delle mosse mortali e ultracruente: infatti quando il vostro avversario se ne sta rintronato alla fine di un combattimento potete strapazzarlo e, a seconda del personaggio che usate, incenerirlo, blastarlo con un calcio devastante o strappargli la spina dorsale.

La prima versione di Mortal Kombat per Amiga sembra davvero identica alla sua controparte consolosa (e non preoccupatevi, non si tratterà di una versione ammorbidita come quella SNES, senza sangue). L'unico neo riguarda la mancanza di tasti di fuoco sul joystick, mancanza a cui si è posto rimedio (per ora) tramite l'utilizzo della tastiera. Speriamo non ci vengano i crampi alle mani per eseguire un semplice calcio volante...

ELFMANIA





Il picchiaduro è uno dei generi più sfruttati sulle console, ma il numero di beat'em up decenti presenti su Amiga è davvero basso. Alla Renegade vogliono porre rimedio a questa lacuna con il lancio di un gioco che spazzerà letteralmente via la concorrenza.

Elfmania è ambientato in un mondo di spade, cavalieri e tizi poco rassicuranti assetati di sangue, dove solo i più forti possono sopravvivere, mentre per i più deboli non c'è alcuna pietà.

I sei lottatori, tre uomini e tre elfi, prendono parte a una serie di combattimenti uno contro uno con l'intenzione di dimostrare chi sia il più possente della zona.

Ogni personaggio ha una serie di mosse davvero massiccia, grazie a un sistema di controllo alquanto ingegnoso che permette di sfruttare al meglio il joystick Amiga con un solo pulsante di fuoco. Invece della classica energia, i lottatori hanno delle monete che lasciano quando vengono colpiti. Una volta finite le monete il combattimento ha termine e il perdente se ne torna a casa con le pive nel sacco. Queste monete possono anche essere tirate verso il nemico per provocare un danno ancora maggiore, ma questa mossa è consigliabile solo se ne avete un bel po' nella saccoccia.

La caratteristica più intrippante di Elfmania è sicuramente rappresentata dalla stupefacente grafica a 32 colori e dalle animazioni poderose. Sebbene nella versione da noi testata mancassero ancora due personaggi possiamo garantirvi che la giocabilità è massiccia e fareste bene a iniziare a risparmiare qualche soldino sin d'ora. Non ci credete? Aspettate e vedrete...

RENEGADE

RENEGADE

VERSIONE: AMIGA

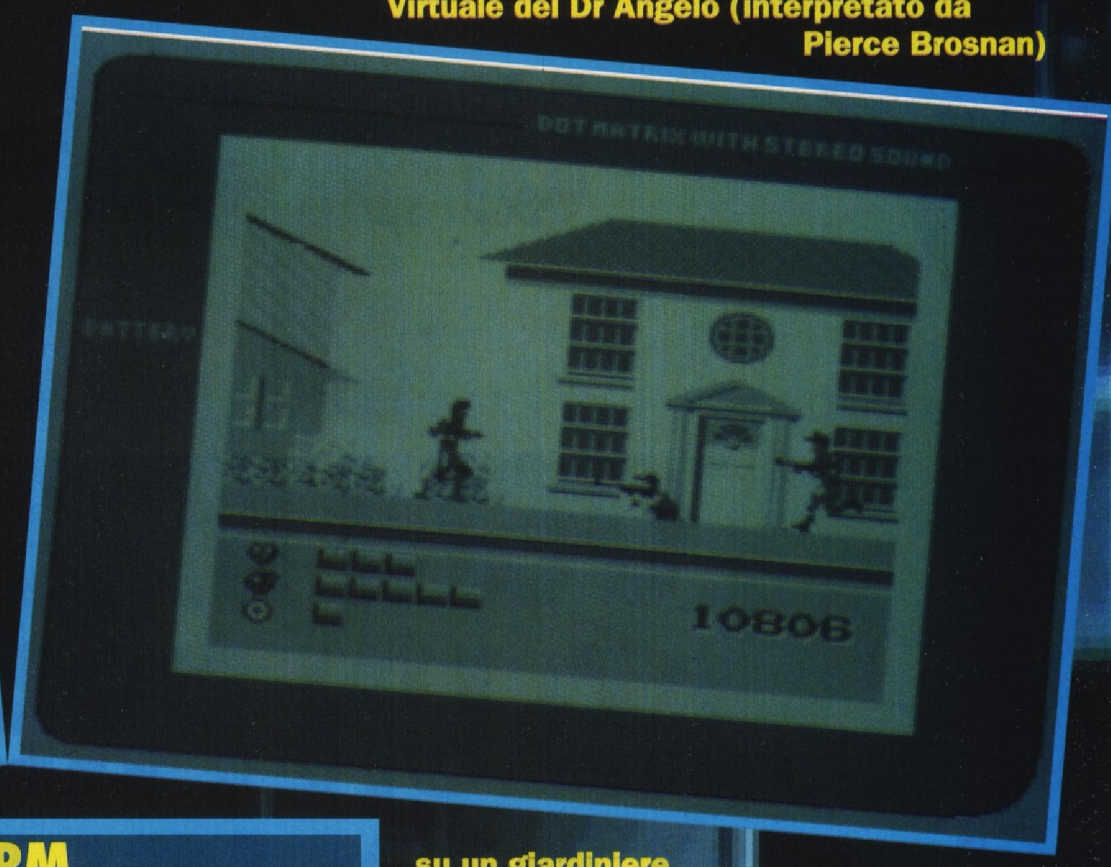
USCITA: DICEMBRE

THE LAWNMOWER MAN

CVG PREVIEW

Probabilmente penserete che dopo l'ondata di notizie, reportage, speciali, spazzatura e amenità riportate dai vari mass media riguardo la Realtà Virtuale, l'argomento sia passato di moda. No ragazzi, vi sbagliate di grosso: le





potenzialità della Realtà Virtuale non sono ancora state sfruttate e nel frattempo possiamo sollazzarci con i giochi della W Industries basati sul suo sistema Virtuality, senza contare il fatto che tutti i grossi produttori di hardware stanno lavorando a delle console "virtuali" da casa.

Nessuno stupore quindi nell'apprendere che il film che ha contribuito all'aumento della fama della Realtà Virtuale, The Lawnmower Man (o, se preferite, Il Tagliaerbe)

STORM

VERSIONE: NES, MEGADRIVE, GAMEBOY, CD ROM

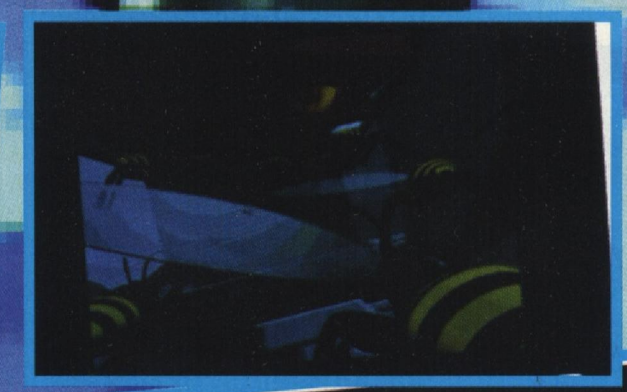
USCITA: NATALE

su un giardiniere "tardone", Jobe (Jeff Fahey), noto a tutto il vicinato come il Tagliaerbe.

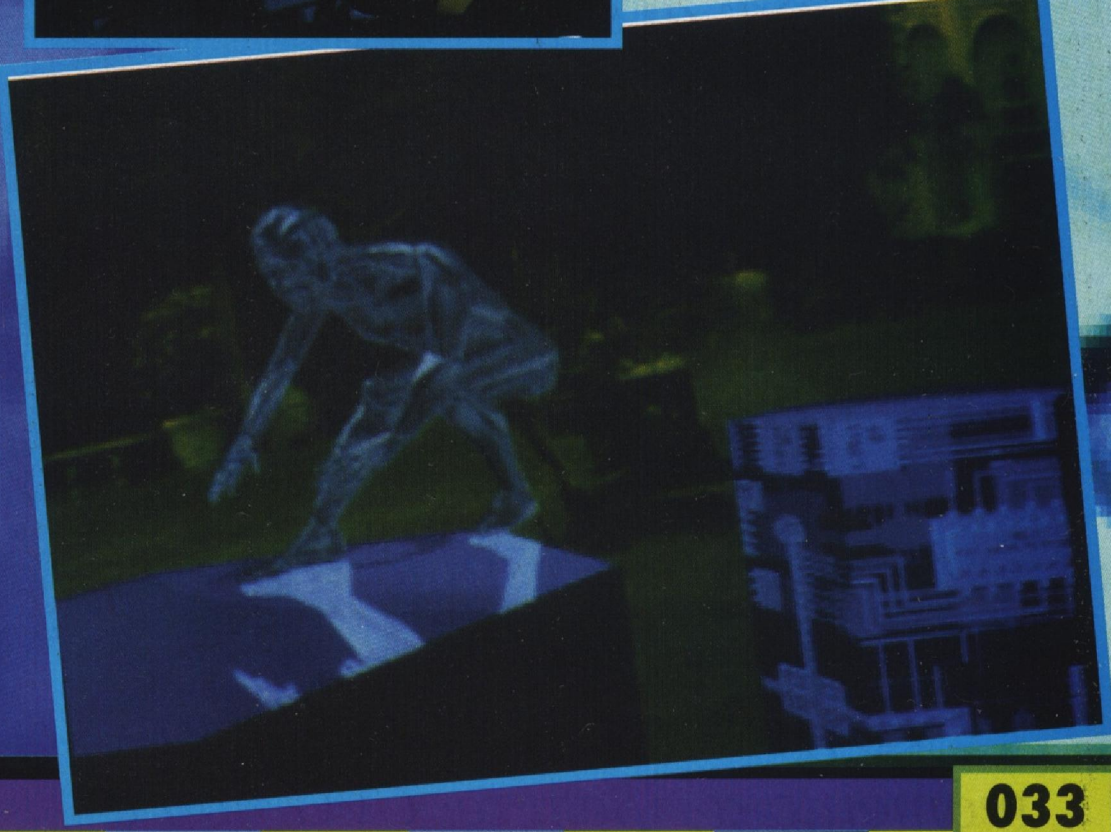
All'inizio tutto funziona alla perfezione, ma naturalmente il divertimento non dura a lungo: Jobe acquisisce un'intelligenza spaventosa e di seguito decide di diventare Dio. Alè...

In ogni caso, dando un'occhiata a queste foto, è innegabile che la Storm voglia fare un'ottima impressione con il lancio di The Lawnmower Man questo Natale, soprattutto per quanto riguarda la versione CD.





Tutte le versioni, comunque, avranno differenti stili di gioco, dalle sezioni di volo in 3D al classico platform. Un tie-in davvero coi fiocchi: peccato manchino le versioni Amiga e PC...



abbia incassato circa 145 milioni di dollari (più di 200 miliardi di lire) fra cinema e videocassette e sia stato visto in tutto il mondo da più di 40 milioni di persone!

Qui a CVG eravamo a conoscenza da un po' dei tie-in di questo film, perché un ex-collaboratore inglese di CVG, Jools Watsham, sta lavorando al progetto come grafico. Ma ora finalmente possiamo mostrarvi le foto di TUTTE le versioni del gioco: SNES, Megadrive,

“VOGLIO UNA GRANDE RIVISTA DI VIDEOGIOCHI, OGNI MESE A CASA MIA, AD UN PREZZO MAI VISTÓ E CON UN BEL REGALO.”

Ragazzi, il vostro CVG non finisce mai di stupire!

Il divertimento elettronico cresce ogni mese a vista d'occhio, le novità si inseguono ad un ritmo incalzante, le dita corrono sempre più veloci sui tasti, il video si surriscalda...

Hey, calma, fermiamoci un momento a riflettere: CVG non è solo il vostro compagno d'avventura più pronto e dinamico, è anche un vero amico, e ve lo dimostra con un super regalo: la radio-palla.



Mai visto niente di simile? Lo crediamo bene! Questa è una novità assoluta, in esclusiva per gli abbonati di CVG: è bella e divertente come un gioco, ma funziona

“TU VUOI UN ABBONAMENTO A CVG: IL 20% DI SCONTO E UNA ORIGINALISSIMA RADIO-PALLA IN REGALO!”

alla perfezione come una grande radio. Qui alla Jackson abbiamo fiuto per le cose giuste (chi legge CVG lo sa bene), e siamo sicuri di avere fatto centro anche questa volta. Vi ricordiamo che lo sconto è maxi, 20% sull'abbonamento annuale!



Sì, avete capito bene: L.44.000 anziché L. 55.000, con un risparmio di L. 11.000.

Adesso, a voi il divertimento, a voi l'abbonamento!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL NUMERO UNO NELLE RIVISTE SPECIALIZZATE.

Via Massimo Gorki, 69 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

CVG PREVIEW

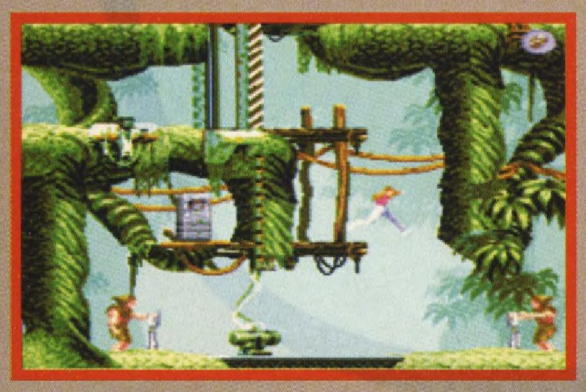
FLASHBACK

SONY

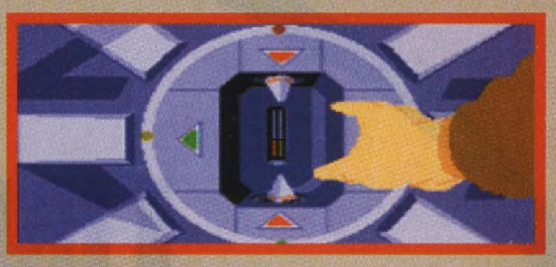
VERSIONE: SUPER NES **USCITA: IMMINENTE**

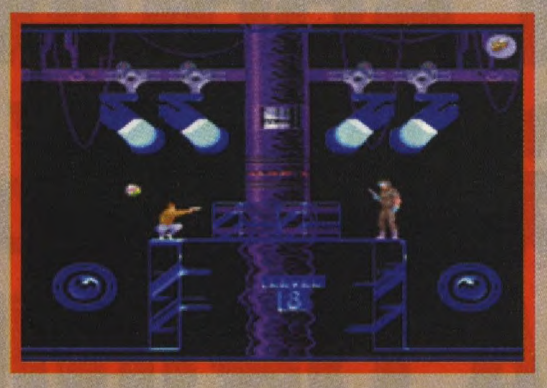
Flashback si avvia ormai a diventare una delle più fotunate conversioni multiformato mai realizzate. Già uscito per PC, Amiga e Megadrive, Flashback sta per fare la sua comparsa su SNES ed è ancora più galattico! Siete nei panni di Conrad Hart, agente investigativo dell'anno 2142. Mentre state provando il vostro Analizzatore di Densità Molecolare, fate una





scoperta sorprendente. E proprio mentre state per correre ad avvertire le autorità di una possibile invasione aliena, venite presi a cazzotti da due sconosciuti che vi cancellano pure ogni ricordo. Non male. Comunque, in qualche modo riuscite a fuggire a bordo di una moto volante ma durante la fuga venite colpiti e precipitate nel bel mezzo di una giungla artificiale. E' qui che il gioco vero e proprio ha inizio: Conrad riacquista conoscenza e si butta





in questa avventura piattaformica. Controllando ogni suo minimo movimento, dovrete guidare Conrad attraverso sei livelli di pericoli, superando problemi che gli faranno poi riacquistare la memoria e si, spera, lo faranno tornare a casa. E cosa c'è di tanto speciale in tutto ciò? Innanzitutto Conrad: è probabilmente il personaggio più realistico mai apparso in un videogioco. Animato a 24 frame al secondo, è semplicemente "umano", nel vero senso della parola, ancora più realistico del protagonista di Prince of Persia. Conrad è insomma dotato di capacità atletiche non indifferenti: striscia, rotola, sprinta, salta, si appende, si arrampica, spara e lancia oggetti e tutto questo senza nemmeno ricordarsi come si chiama! Quello che vi dovete aspettare è un sacco di interazione con lo scenario e alcuni puzzle intriganti. Occhio alla recensione nei prossimi numeri



PINBALL DREAMS



GAMETEK

VERSIONE: SUPER NES **USCITA: NATALE**

Se c'è qualcosa che manca allo SNES e che tutti gli altri sistemi hanno, è senza dubbio un gioco di flipper decente. Almeno per ora...
Questo Natale Pinball Dreams sarà la prima, e per quel che sappiamo anche l'unica, simulazione di flipper sul Super Nintendo. Il gioco vanta quattro piani di gioco, ognuno con il proprio tema, ostacoli e bonus. Il primo livello è basato su un treno e il flipper è pieno di gingilli meccanici che fanno deviare il corso della pallina.
Seguono il flipper orrorifico dove dovrete guardarvi da ogni tipo di schifezza tombale e quello musicale dove



dovrete cercare di scalare la classifica di vendite il più in fretta possibile. Se sopravviverete a queste tre prove potrete lanciarvi con il tostissimo Ignition che vi catapulterà letteralmente nelle buie regioni dello spazio.
Occhio però perché non dovrete semplicemente colpire i respingenti e i fungi e abbattere un paio di bersagli: ci sono rampe acceleratrici, buche, trappole, multiballs e un sacco di amenità meno convenziali messe lì con l'unico scopo di accorciarvi la vita.
Pinball Dreams è uscito parecchio tempo fa per Amiga e PC ed è stato accolto dalla critica e dal pubblico con pareri entusiastici. I possessori di SNES possono tranquillizzarsi perché la loro versione avrà la stessa grafica, sonoro e, cosa più importante, la velocità degli originali per computer.



RISE OF THE ROBOTS

CVG PREVIEW

Basta, non ne possiamo più di dinosauri, tirannosauri e brontosauri vari... Adesso è l'ora dei robot! Fra poco i vostri computer, console e CD saranno invasi dal nuovissimo picchiaduro futuristico della Mirage e, credeteci, dovete vederlo con i vostri occhi per crederci! Tanto per saltare la trama chilometrica, la Electrocorp, la più

MIRAGE

VERSIONI:	USCITA:
AMIGA 500/600/1220,	1994
PC, CD ROM, SNES,	"
MEGADRIVE	"

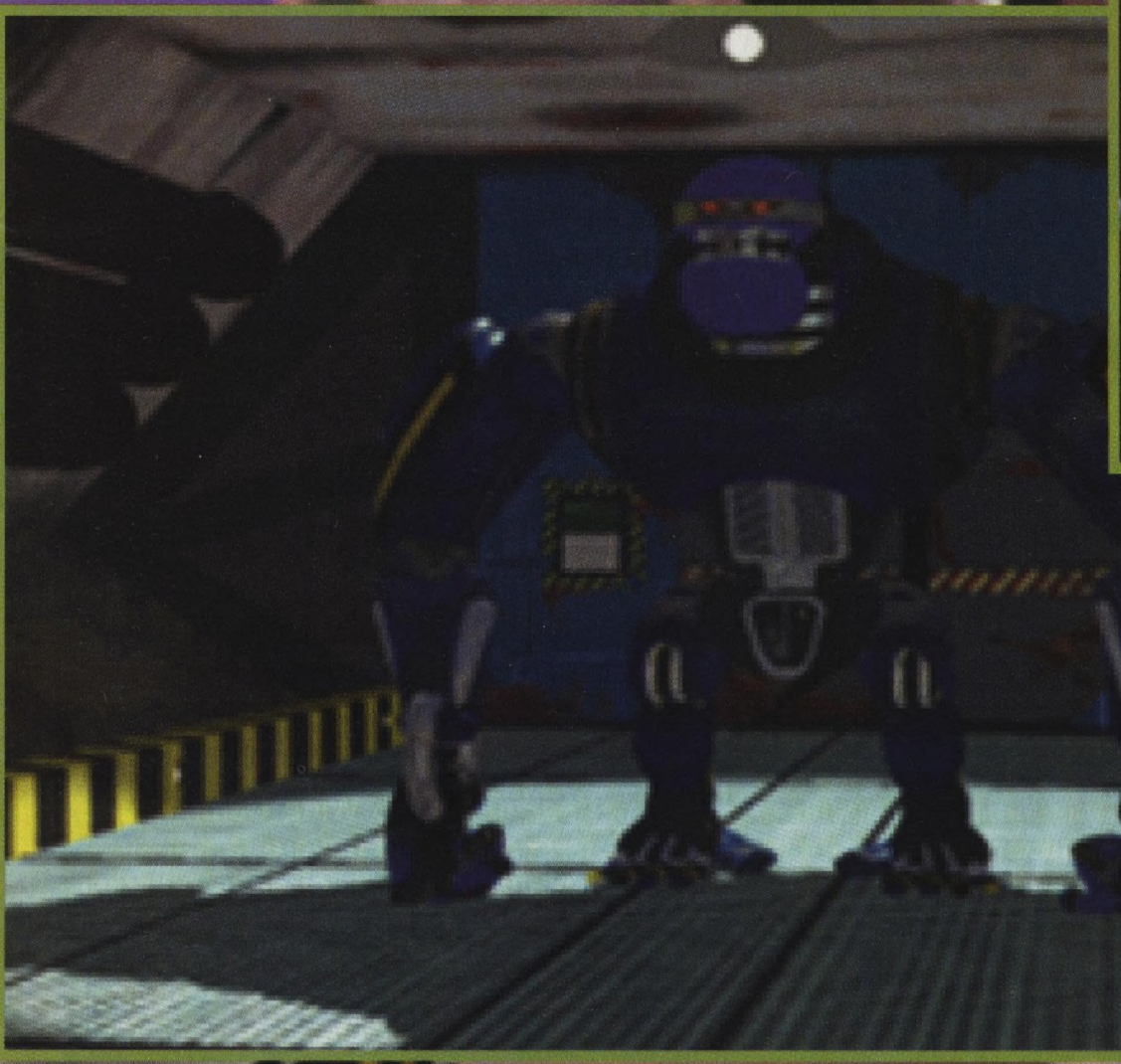




Ciò che importa è che una volta vista la grafica di Rise of the Robots (e queste foto delle versioni PC e Amiga 500 e 1200 non gli fanno giustizia) vi dimenticherete completamente della trama. Se

grossa fabbrica sulla Terra di robot militari, ha rimpiazzato gli esseri umani con un nuovo robot, il Supervisor. Il Supervisor è una macchina dotata di intelligenza propria ed è stata lasciata a controllare l'impianto principle della fabbrica, Metropolis 4. Purtroppo il superessere è stato infestato da un virus, è andato fuori di melone e ha deciso di mandare tutti i robot a distruggere tutto ciò che trovano!
Fortunatamente gli scienziati della Electrocorp stavano





lavorando a un progetto segreto, un cyborg con un cervello umano (che non può essere infettato da alcun virus), in gradi di entrare a Metropolis 4 senza armi da fuoco e fare a pezzi i robot nemici.

tutto quelle che avete sempre cercato è un realismo impressionante nelle animazioni e un ammasso di dettagli spaventoso... Beh, l'avete trovato!
I possessori di console non si devono preoccupare però, perché questo miracolo robotico verrà convertito anche per Megadrive e SNES e vi parleremo di queste versioni molto presto. Nel frattempo sappiate che Rise è un picchiaduro per uno o due giocatori con un assortimento massiccissimo di robot da spatasciare e una giocabilità che, secondo la Mirage, annienterà la concorrenza. Vi daremo altre notizie appena le avremo: nel frattempo sollazzatevi con le foto...

WING COMMANDER ACADEMY

E Wing Commander giunge finalmente alla settima uscita e definitiva uscita: due Secret Mission per ciascuno dei due precedenti episodi, per un totale di appunto sei intere campagne. La settima, però, la dovete costruire voi, sfruttando proprio la principale peculiarità di Academy: quella di essere un mission builder.













Sinceramente penso che Wing Commander sia uscito in tutte le salse (basta solo contare le varie missioni aggiuntive per ciascuno dei due capitoli...) e abbia dato tutto quello che poteva dare: tanto sano blastaggio da affrontare con un pizzico di sale in zucca. Ma bisogna contare che è nato al tempo dei 286 e che le routine grafiche, col tempo, sono rimaste quelle che erano: belle e convincenti, ma ormai troppo semplici per un vero 486 (per convincersene basta cambiare la velocità di gioco coi tasti Alt + e - e constatare la pressoché immutata fluidità). Capite tutti che non vedo l'ora di vedere Privateer, come pure capite che ho giocato talmente tanto ai vari Wing Commander da desiderare ardentemente qualcosa di più moderno. Non che Academy sia sorpassato, intendiamoci: qualche aggiunta grafica e sonora c'è stata e le nuove navi possono costituire un valido mortivo d'interesse, ma quel che maggiormente mi attirava di Wing Commander 2 era la perfetta fusione fra trama e battaglie. Qui, ovviamente, son rimaste solo le battaglie...

PAOLO CARDILLO

"MA QUESTO...TUTTO QUESTO E' ACCADEMIA."

Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, in Academy non c'è alcuna campagna nuova, ma solo un simulatore pre-missione tipo quello presente nel bar del primo Wing Commander. Fortunatamente è molto più sofisticato, visto che permette la scelta della nave e la presenza di un compagno come appoggio. Anche quanto a difficoltà niente da dire: ci sono quindici livelli suddivisi in tre ondate ciascuno e già arrivare a metà strada senza l'ausilio di un wingman è un'impresa non da poco. Il 'mission builder', invece, offre tutto quello che potrebbe servire: uno schermo simil-radar su cui piazzare a piacimento astronavi, navi madri, campi minati o di asteroidi, oltre alla possibilità di poter modificare l'abilità di ciascun nemico. Il tutto per ben quattro NavPoint (ci vogliamo scordare del passaggio dall'uno all'altro con l'autopilota?). Ma i più pigri non devono affatto disperare: non solo si può rendere ogni NavPoint completamente casuale, ma si può anche caricare/salvare missioni pre-confezionate. Potete quindi chiedere a qualche amico di disegnarvi delle missioni apposta per voi (tanto non ci vuole molto...) e rifilargli in cambio una campagna fatta interamente di missioni "randomizzate"!

PC

ORIGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE/STRATEGIA

GRAFICA

A parte i pianeti che ruotano, tutto come prima: bella...
...finché i nemici non sono troppo vicini.

86

SONORO

Perlomeno c'è un minimo di parlato durante il gioco: occasionalmente si odono grida e insulti vari.

89

GIOCABILITA'

Wing Commander non ha bisogno di presentazioni. E il Mission Creator è facile da usare.

90

LONGEVITA'

Ci sono anche nuove navi e si può creare qualsiasi missione...
Ma direi che molti ci avranno già giocato a sufficienza.

75

GLOBALE

E' praticamente un Wing Commander Construction Kit. A qualcuno sicuramente interesserà, soprattutto se dotato "solo" di un 386.

82

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

N° DISCHI: 3

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 16

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 12MHz

INDICAZIONI:

PROVATO SU: PC 486 33 MHz

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

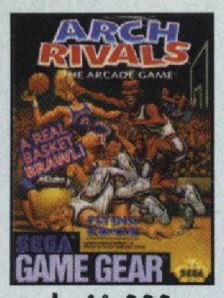
TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

GAMEGEAR

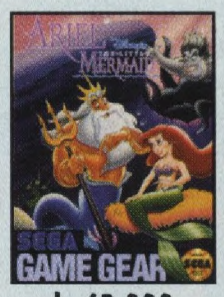
FAX
051-344.906 o 345.100



L. 59.000



L. 66.000



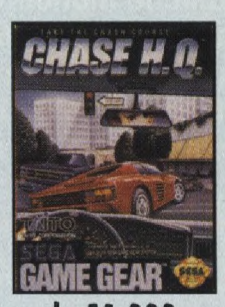
L. 67.000



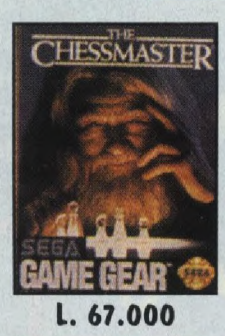
L. 68.000



L. 62.000



L. 54.000



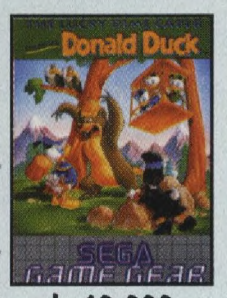
L. 67.000



L. 62.000



L. 74.000



L. 69.000



L. 72.000



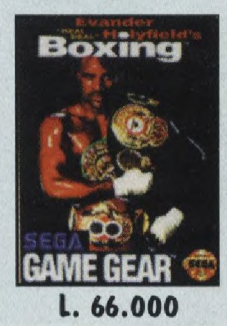
L. 62.000



L. 47.000



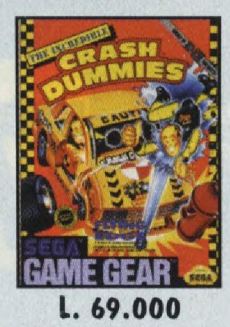
L. 64.000



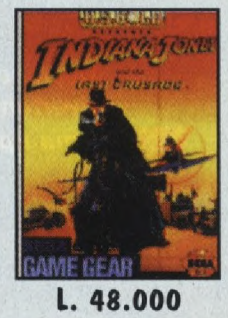
L. 66.000



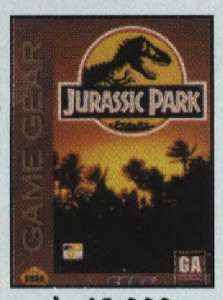
L. 66.000



L. 69.000



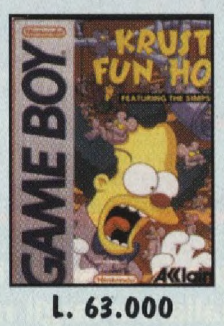
L. 48.000



L. 65.000



L. 62.000



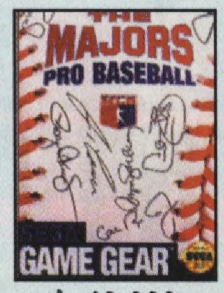
L. 63.000



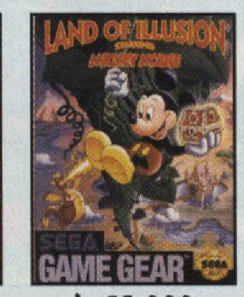
L. 59.000



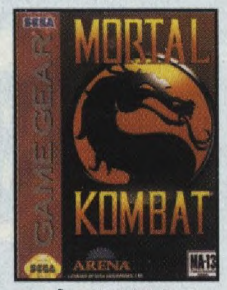
L. 59.000



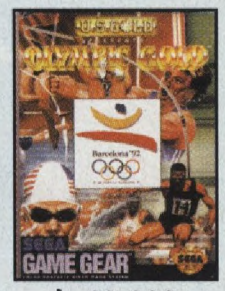
L. 69.000



L. 75.000



L. 75.000



L. 69.000



L. 74.000



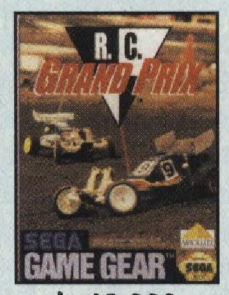
L. 67.000



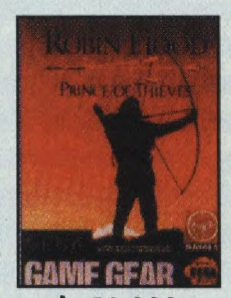
L. 65.000



L. 56.000



L. 65.000



L. 72.000



L. 65.000



L. 73.000



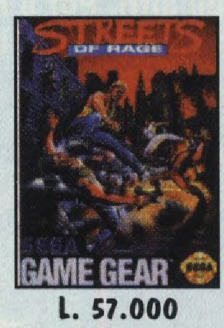
L. 59.000



L. 76.000



L. 67.000



L. 57.000



L. 43.000

L. 52.000

L. 74.000

L. 67.000

L. 69.000

L.69.000

L. 49.000

L. 76.000

L. 59.000

L. 67.000

L. 69.000

L. 39.000

L. 42.000

L. 69.000

L. 68.000

L. 75.000

L. 76.000

Gamegear + Sonic 2 + Baseball92 Lit.285.000

Gamegear Console Lit.195.000

Gamegear + Sonic 2 Lit.249.000

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

HUMANS 2

PC

GAMETEK

SVILUPPATORI: INTERNI

ROMPICAPO

GRAFICA

Qualche tocco simpatico qui e là...
...ma nulla di speciale nel complesso

70

SONORO

Musiche divertenti...
...ma ripetitive

77

GIOCABILITA'

Molto macchinoso

78

LONGEVITA'

Solo per giocatori pazienti e appassionati

78

GLOBALE

Decisamente indicato agli appassionati. Agli altri più che rompere il capo potrebbe rompere...ma lasciamo perdere

77

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 4

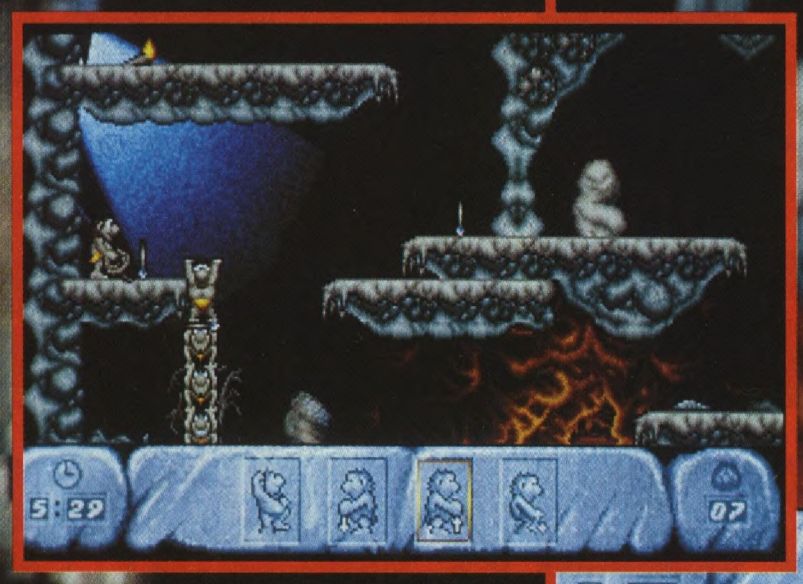
MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK:

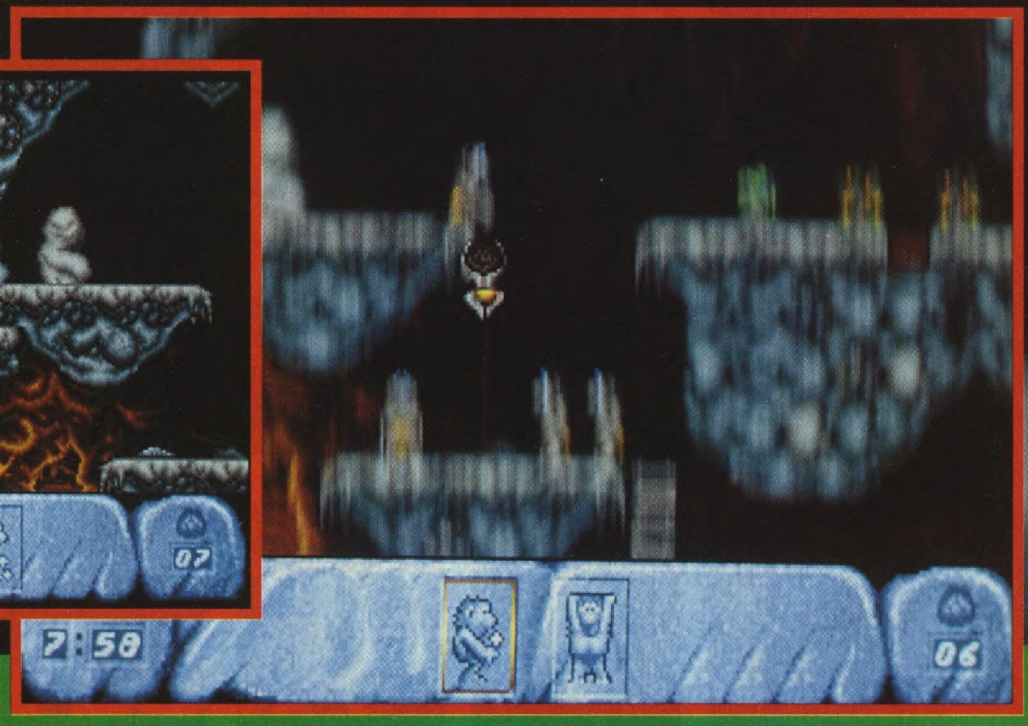
CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 16 MHz

INDICAZIONI:

PROVATO SU: PC 486 33 MHz

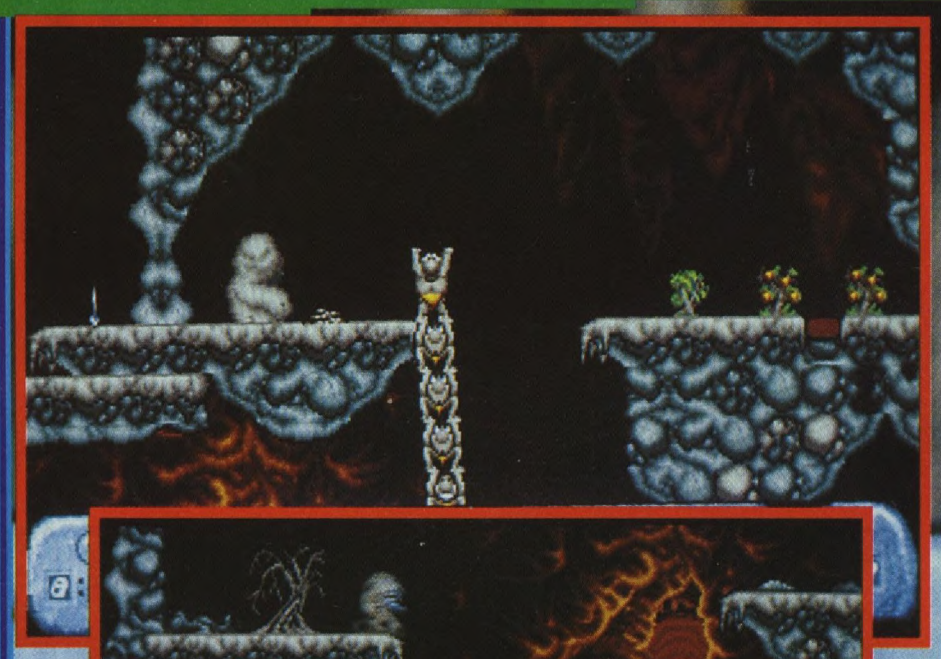
Chi l'ha detto che i cavernicoli erano dei deficienti? Certo non erano il massimo dell'evoluzione ma la pura intuizione cominciava a farsi vedere già da allora (grazie a qualche monolito caduto da qualche parte, naturalmente); alla Gametek sono talmente convinti di questo che ne hanno fatto i protagonisti nientemeno che di un rompicapo e adesso hanno persino fatto il seguito! Si tratta naturalmente di sfruttare il cervello scimmiesco dell'epoca e tutte le risorse e scoperte che l'epoca poteva offrire: la ruota, le lance, il fuoco, le corde e anche un po' di sana credenza nella magia. E noi uomini tecnologici ormai dotati di ogni marchingegno elettronico di supporto, scopriremo il gusto di barcamenarci con le cose semplici di una volta...





UH!

Lo scopo di Humans 2 (così come quello del predecessore: in effetti non è cambiato quasi nulla) è quello di gestire un gruppo di neanderthaliani e fargli raggiungere una meta, in genere un punto dello schermo in cui si trova, per esempio, un'importante scoperta. Se però state pensando a Lemmings, sappiate che qui il genere è abbastanza diverso (e meno fantasioso, se vogliamo): i cavernicoli non muoveranno un dito a meno voi gli diciate cosa fare tramite apposita interfaccia a icone. Una volta selezionato un uomo preistorico, lo si può muovere per lo schermo e fargli raccogliere alcuni oggetti fondamentali (ruota, lancia, torcia ecc.). Con questi si può organizzare il "piano" per arrivare alla meta finale di un dato schermo. Un esempio classico: si mettono uno sopra l'altro i cavernicoli a formare un'esilarante colonna umana, si fa arrivare in cima l'ultimo che giunge su una piattaforma a altezza elevata; e a questo si fa calare una corda per far salire tutti gli altri. Per il resto, la lancia serve per tenere a bada i dinosauri, per saltare alla Bubka oltre i precipizi, la torcia per dare a fuoco alla vegetazione che fa da ostacolo e via dicendo.





Quando ho visto per la prima volta la versione Amiga mi sono parecchio esaltato, ma forse alla luce di quanto si è visto sino a oggi una bella rimodernata non sarebbe male. Intendiamoci: Humans rimane un buon rompicapo, ma chi lo gioca deve avere un'estrema pazienza e un amore incrollabile per gli spaccacervello. Dover selezionare ogni volta un cavernicolo, per ogni cavernicolo dover selezionare l'azione giusta e continuare così per ogni puzzle che il gioco offre, può essere parecchio stressante per chi non è avvezzo al genere. Detto questo, va detto che il gioco offre una molteplicità di enigmi che gli danno buona varietà e gli umani sono parecchio simpatici. Nel complesso, destinato alla massa degli appassionati.

PAOLO CARDILLO

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NEO GEO, MEGACD, SUPERNES, MEGADRIVE AMIGA CD 32

FAX 051-344.906 o 345.100



NEO GEO + 2 JOYSTICK + SENGOKU 2. LIT.1.199.000

FATAL FURY SPECIAL L. XXX.000

NINJA COMBAT	L. 149.000	ART OF FIGHTING	L. 199.000
MUTATION NATION	L. 149.000	SUPER SIDEKICK	L. 269.000
TOP PLAYER GOLF	L. 199.000	FATAL FURY 2	L. 239.000
LAST RESTORT	L. 199.000	SENGOKU 2	L. 289.000
MAGICIAN LORD	L. 159.000	3 CONT BOUT	L. 299.000
CYBER LIP	L. 99.000	WORLD HEROES 2	L. 319.000
SUPER SPY	L. 159.000	SAMURAI SHODOWN	L.419.000
KING OF MONSTERS	L. 119.000	BLUES JOURNEY	L. 99.000
NINJA COMMANDO	L. 99.000	GHOST PILOTS	L. 99.000
NEW MAHJONG	L. 119.000	BURNING FIGHT	L. 79.000
KING OF MONSTER 2	L. 179.000	JOY JOY KID	L. 79.000





Perfetta compatibilità con qualsiasi CD su qualsiasi MEGACD (JAP,USA,ITALY)
OFFERTA L. 79.000

AFTER BURNER 3 (USA)	L. 89.000
AISLE LORD (JAP)	L. 59.000
BARI ARMS (JAP)	L. 125.000
BATMAN RETURN (USA)	L. 92.000
BLACK HOLE ASSAULT (JAP)	L. 65.000
CHUCK ROCK (USA)	L. 97.000
COBRA COMMANDER (USA)	L. 97.000
CYBORG 009 (JAP)	L. 125.000
DEATHBRINGER (JAP)	L. 69.000
DOLPHIN (USA)	L. 97.000
DRACULA (USA)	L. 125.000
3D DIMENSION GOLF (JAP)	L. 125.000
ERNEST EVANS (JAP)	L. 59.000
FINAL FIGHT (JAP)	L. 125.000
HEAVY NOVA (JAP)	L. 77.000
HOOK (USA)	L. 88.000
INKS MAKE MY VIDEO (USA)	L. 99.000
JAGUAR XJ220 (JAP)	L. 119.000
JAGUAR XJ220 (USA)	L. 97.000
KEJO FLYING SQUADRON (JAP)	L. 125.000
MARKY MARK (USA)	L. 107.000
MONKEY ISLAND (USA)	L. 127.000
NIGHT STRIKER (USA)	L. 107.000
NIGHT TRAPS (USA)	L. 107.000
NINJA FORCE (JAP)	L. 73.000
PRINCE OF PERSIA (USA)	L. 87.000
ROBO ALESTE (USA)	L. 105.000
SEWER SHARK (USA)	L. 107.000
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	L. 97.000
SILKY LIP (JAP)	L. 59.000
SILPHEED (JAP)	L. 159.000
SOL FEACE (JAP)	L. 79.000
THUNDER STORM FX (JAP)	L. 97.000
TIME GAL (USA)	L. 97.000
WILLY BEAMISH (USA)	L. 107.000
WOLFCHILD (USA)	L. 107.000
WONDERDOG (JAP)	L. 69.000
WOOD ROCK (JAP)	L. 39.000
SPIDERMAN VS KINGSPIN (USA)	L. 87.000
JOE MONTANA FOOTBALL (USA)	L. 125.000

INCREDIBILE



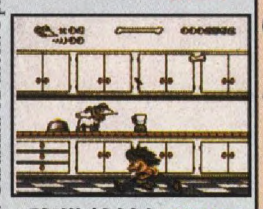
TOM & JERRY L. 49.000



AMERICAN GLADIATORS L. 49.000



BRAWL BROS L. 49.000



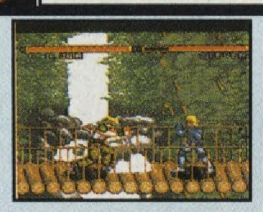
FAMILY DOG L. 49.000



SUPER NINTENDO COMPLETO DI CAVO RGB-SCART E ALIMENTATORE ITALIANO 220V. LIT. 239.000

oppure CON UNO DEI GIOCHI INDICATI QUI A FIANCO A SOLE LIT. 265.000

Ricordiamo che i giochi sono anche acquistabili separatamente al prezzo di Lit. 49.000 cadauno.



STREET COMBAT L. 49.000



SUPER HIGH IMPACT L. 49.000



TERMINATOR L. 49.000



NINJA BOY L. 49.000

IL FUTURO DEL VIDEOGAME E' IL 32 BIT!!



COMMODORE AMIGA CD32 L. 679.000

TUTTI I TITOLI DISPONIBILI ENTRO IL 1993

JAMES POND 2	UTOPIA 2	NO SECOND PRIZE
ZOOL	DEFENDER OF CROWN 2	LIONEARTH
PINBALL FANTASIES	LIBERATION	NICK FALDO's GOLF
ALFRED CHICKEN	DONK	WINTER SPORTS
D'GENERATION	OVERKILL CAOS	LABIRINTH
SLEEPWALKER	WHALES VOYAGE	KICK OFF 3
F-17 CHALLENGE	K 240	SABRE TEAM
PROJECT-X	GULP	REUNION
ALIEN BREED SPECIAL	TOTAL CARNAGE	1869
QWAK	INFERNO	GOLDON COLLECTION
LEGEND OF SORASIL	INTERN. OPEN GOLF	MANCHESTER UNITED
SENSIBLE SOCCER	ZOOL 2	ENGLAND WORLD CUP 94
JURASSIC PARK	GENESIS	SHADOW OD THE WIND
SURF NINJAS	EUROPEAN CHAMP FOOT.	INSIGHT TECHNOLOGY
DEEP CALL	TV SPORTS	T.F.X
COMPOSER QUEST	BUBBLE SQUEAK	
HUMANS 1 & 2	EXILE	
ELITE 2	MICROCOSM	
JAMES POND 3	CHAOS ENGINE	
LOTUS TURBO TRILOGY	MORPH	
LITTLE DEVIL	SOCCER KID	

I PREZZI OSCILLANO TRA LE 79.000 E LE 119.000. TELEFONA per sapere quali sono già DISPONIBILI!!!





SUPER OFFERTA MEGADRIVE

Megadrive+Street of Rage2	Lit. 265.000
Megadrive 2 + Sonic 2	Lit. 275.000
Megadrive EUROPEO PAL + 2 Joypad + SONIC 2	Lit. 293.000
Megadrive 2 JAP PAL + Joypad 6 tasti	Lit. 248.000

3DO DISPONIBILE

Per correttezza avvertiamo i clienti che al momento la macchina NON è purtroppo collegabile in nessun modo a nessun televisore italiano ed entro fine anno usciranno SOLAMENTE 2 titoli. Sarà nostra premura tenerVi informati sul prossimo numero riguardo gli eventuali sviluppi.

DISPONIBILE LA GAMMA COMPLETA DI GIFTS DEDICATI AL GAMEBOY

Porta chiavi con Mario & Yoshi	Lit. 9.000	Walkman Radio AM-FM a forma di Gameboy	Lit. 27.000
Calcolatrice multifunzione a forma di Gameboy	Lit. 19.000	Orologio da polso a forma di Gameboy	Lit. 16.000
Walkman mangianastri a forma di Gameboy	Lit. 39.000	Porta chiavi + Orologio a forma di Gameboy	Lit. 9.000
		Porta chiavi con suoneria a forma di SNES	Lit. 9.000
		Automobile a 2 velocità con Mario & Yoshi	Lit. 19.000

NON PERDERE ALTRO TEMPO!!! ORDINA SUBITO ALLO 051-343.504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

YO! JOE!

PC

HUDSON SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA — 80
Molto valido lo scrolling
Dettagli molto simpatici

SONORO — 66
Musiche carine
Nulla di particolare

GIOCABILITA' — 80
Divertente e ben fatto

LONGEVITA' — 77
Acchiappante per la struttura di gioco e per l'atmosfera

GLOBALE — 80
Una ulteriore prova che sul PC si possono fare altre cose oltre a simulatori, RPG e avventure, senza che questo tolga nulla al suoeffetivo ruolo "simulatorio".

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 2

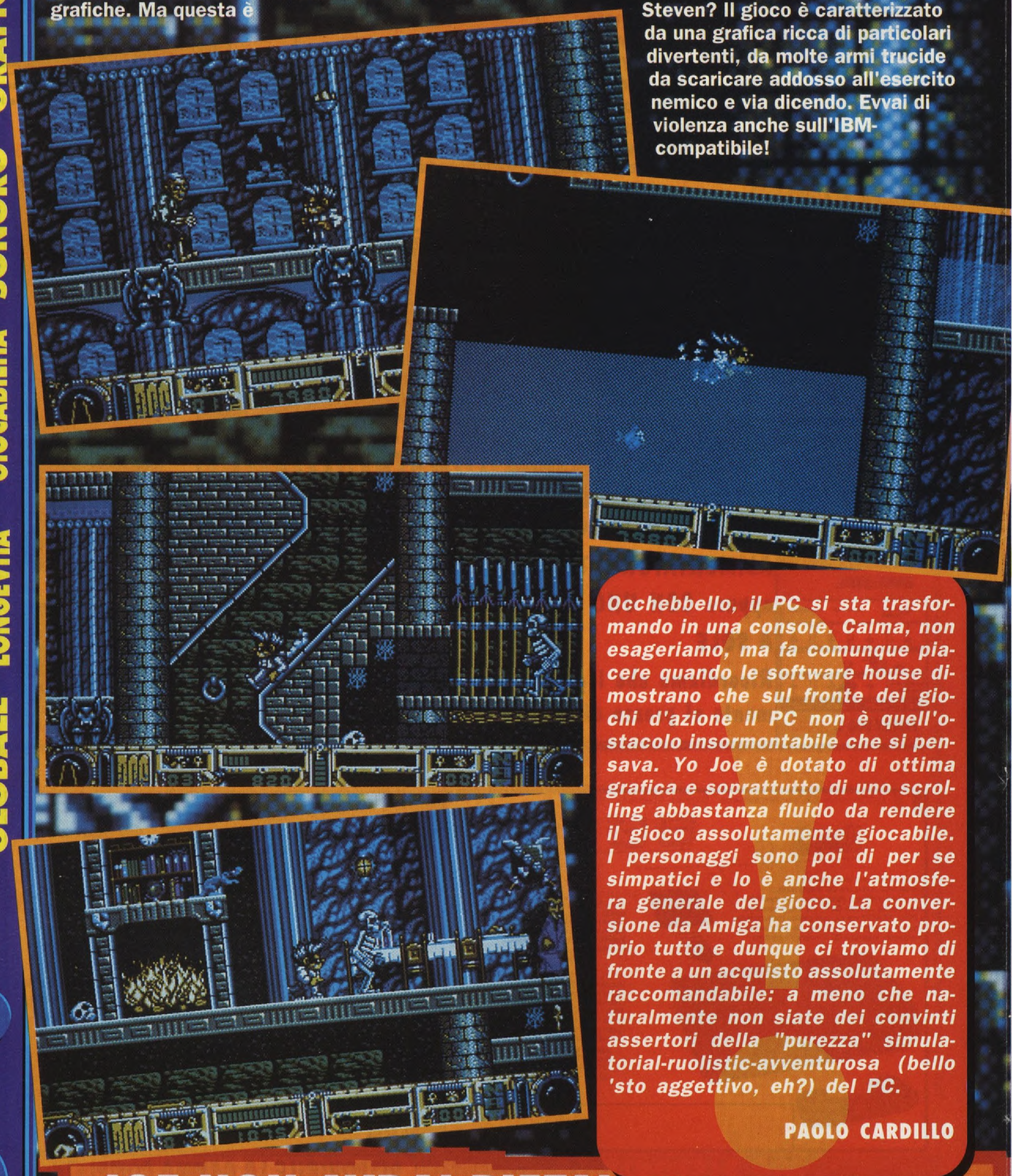
MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 2

CONFIGURAZIONE MINIMA: 286 12 MHz

INDICAZIONI:

PROVATO SU: PC 486 33 MHz

Assalto al PC! Dopo Zool, dopo Body Blows, dopo Lotus (tanto per citare le conversioni meglio riuscite) i giochi d'azione/piattaforme sembrano ormai lanciatissimi anche su un computer, che le cifre danno come re delle simulazioni, dei giochi di ruolo e delle avventure grafiche. Ma questa è pura accademia. Quel che è sicuro è che d'ora in poi il PC sarà più simpatico: e con due personaggi come quelli di Yo Joe non potrebbe essere altrimenti. Che ne dite di un tipo con occhiali da sole imbrillantinato e un altro che sembra un fac-simile di Little Steven? Il gioco è caratterizzato da una grafica ricca di particolari divertenti, da molte armi trucide da scaricare addosso all'esercito nemico e via dicendo. Evvai di violenza anche sull'IBM-compatibile!



Occhebbello, il PC si sta trasformando in una console. Calma, non esageriamo, ma fa comunque piacere quando le software house dimostrano che sul fronte dei giochi d'azione il PC non è quell'ostacolo insormontabile che si pensava. Yo Joe è dotato di ottima grafica e soprattutto di uno scrolling abbastanza fluido da rendere il gioco assolutamente giocabile. I personaggi sono poi di per se simpatici e lo è anche l'atmosfera generale del gioco. La conversione da Amiga ha conservato proprio tutto e dunque ci troviamo di fronte a un acquisto assolutamente raccomandabile: a meno che naturalmente non siate dei convinti assertori della "purezza" simulatorial-ruolistic-avventurosa (bello 'sto aggettivo, eh?) del PC.

PAOLO CARDILLO

JOE NON AVRA' PIETA'

Giornata nera? E allora non c'è niente di meglio che scaricare l'assortimento di armi di Yo Joe. I due truzzi del gioco si ritroveranno tra le mani un campionario che va dai coltelli a serramanico ai nunchaku, dai tubi d'acciaio alle bottiglie molotov. In effetti uno dei motivi di attrazione di Yo Joe sono proprio i trucidi ordigni con cui i due possono sfogare la loro sete di insana violenza addosso ai nemici. Chi sono i nemici? Presto detto: scheletri, vampiri, piranha e tanti altri brutti ceffi. E se qualcuno ha da ridire qualcosa sulla violenza, sappia che queste caratteristiche costituiscono l'anima del gioco, la violenza gratuita è un'altra cosa. Per esempio quella ultracommerciale è gratuita, ma se costituisce il nerbo di un gioco è una cosa diversa. Ci rivediamo per eventuali dibattiti nelle pagine della posta...

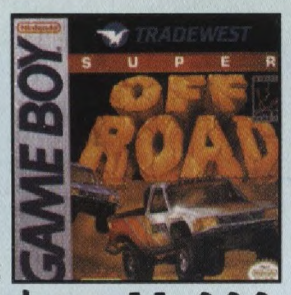
COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE E ACCESSORI GAMEBOY

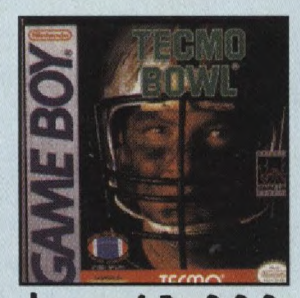
FAX
051-344.906 o 345.100



L. 55.000



L. 52.000



L. 67.000



L. 59.000



L. 59.000



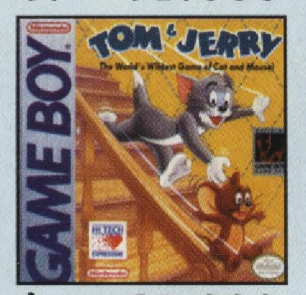
L. 65.000



L. 62.000



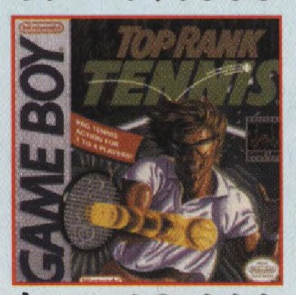
L. 56.000



L. 57.000



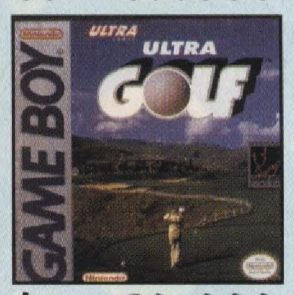
L. 59.000



L. 45.000



L. 59.000



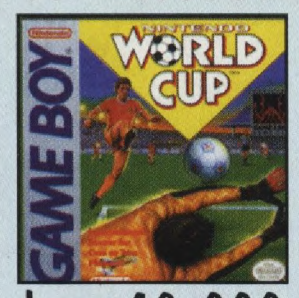
L. 59.000



L. 54.000



L. 37.000



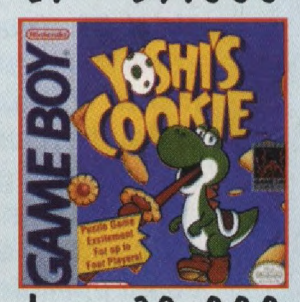
L. 49.000



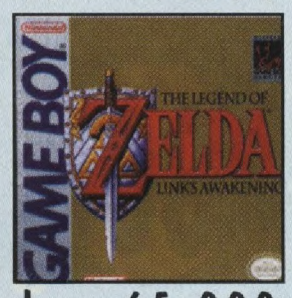
L. 52.000



L. 59.000



L. 39.000



L. 65.000



L. 45.000



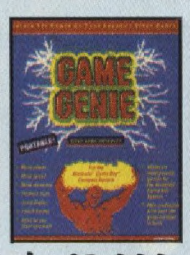
GAMEBOY + TETRIS + BATTERIE + CUFFIA STEREO LIT. 139.000



GAMEBOY CORE SYSTEM LIT. 97.000



L. 37.000



L. 87.000

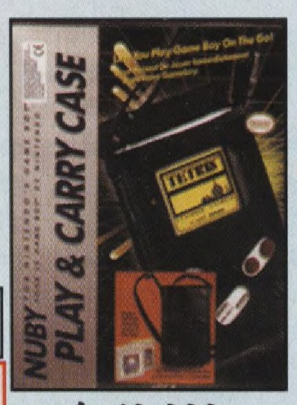


L.19.000


L. 16.000



L. 26.000



L. 19.000



L. 55.000



L. 9.000



L.19.000



L. 23.000



L. 98.000



L. 13.000



L.15.000



L. 11.000



NOVITA'



Porta Gameboy, Accessori e cartucce. **INDISPENSABILE** per trasportare con sicurezza la console

LIT. 29.000

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA ANCORA PER QUESTO MESE L'OPERAZIONE

PRESENTA UN AMICO

Una cassetta in OMAGGIO a tutti i clienti che offriranno ad un amico l'opportunità di effettuare un acquisto presso di noi.

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

NHL HOCKEY

PC

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA 90
- Scene digitalizzate di ottima fattura
- Giocatori perfettamente animati

SONORO 75
- Niente di impressionante

GIOCABILITA' 80
- Controllo totale dell'azione di gioco
- Ci vuole tempo per imparare a muoversi sul ghiaccio

LONGEVITA' 88
- Come si fa a staccarsi da una simulazione che più la giochi più ti prende?

GLOBALE 86
- Un gioco con la G maiuscola, raffinato e divertente, completo in ogni particolare

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 4

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 10

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 33 MHz 2MB RAM

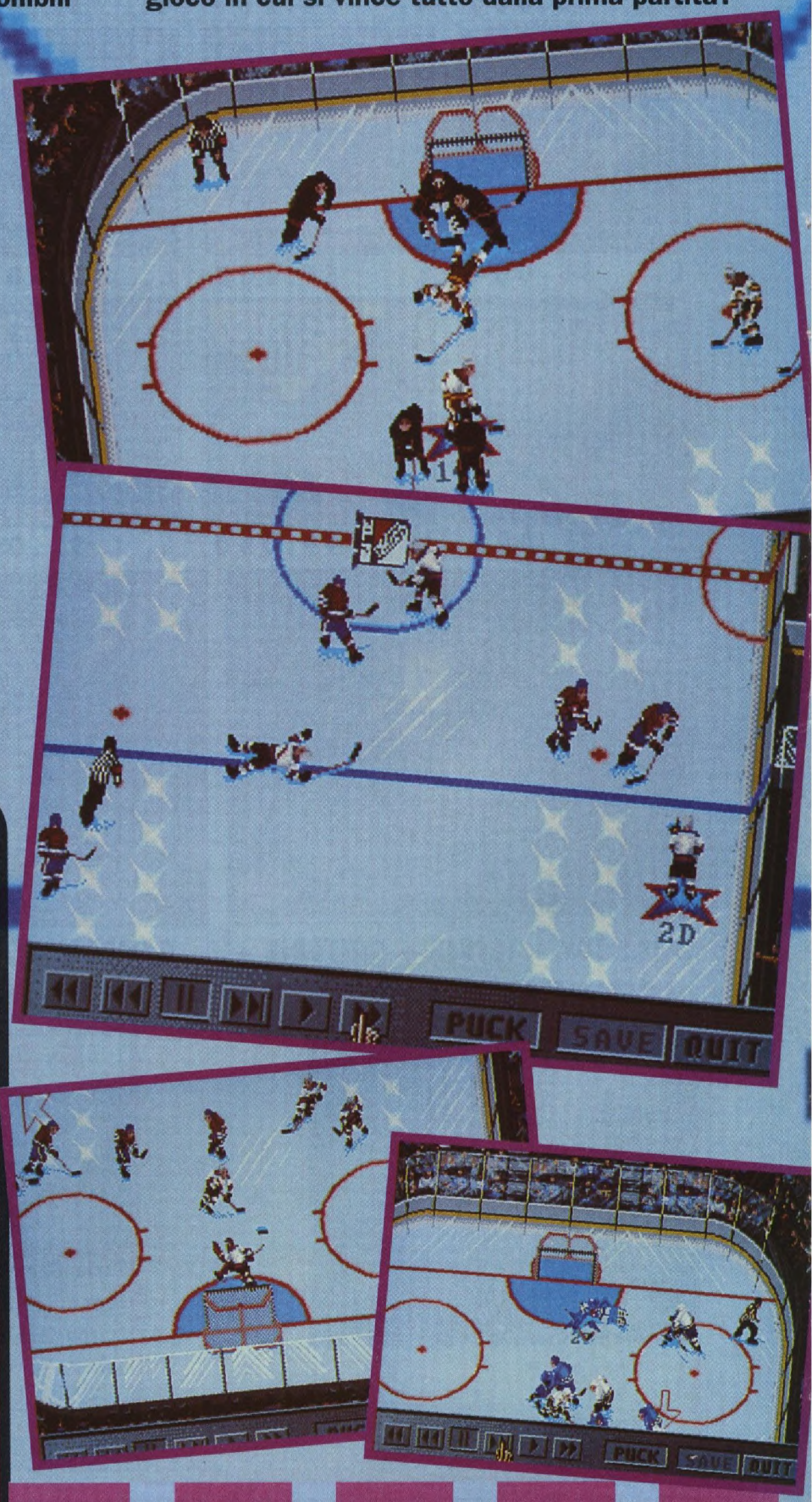
INDICAZIONI:

PROVATO SU: PC 486 50MHz

Hockey su ghiaccio: per molti questo sport è sinonimo di violenza. Certo è più rude di molti altri sport ma è anche ricco di azione, spettacolarità e soprattutto di velocità. Queste caratteristiche fondamentali sono state trasportate in questo gioco della Electronic Arts che si avvale della licenza della NHL, la lega nordamericana, in pratica il massimo in fatto di hockey ghiaccio. Si capisce subito che è un prodotto di un certo livello dalla marea di opzioni disponibili che permettono di controllare l'intera stagione hockeystica della vostra squadra: campionato, amichevoli, play off, gestione tattica, statistiche, non manca proprio nulla. Si arriva poi sul ghiaccio...il momento magico del face off, ed allora capite proprio che questo è un prodotto che va ben oltre la media. Non è facilissimo da giocare e ci vuole un po' per impratichirsi ma questo non può che essere un bene, chi comprerebbe mai un gioco in cui si vince tutto dalla prima partita?

LE FIGURINE!!!

Quei pazzi della EA hanno proprio messo di tutto e di più in questo gioco. Le schermate di intermezzo sono tutte ottimamente digitalizzate... e questo non è che l'inizio! Ci sono tonnellate di statistiche e rovistando mi sono veramente stupito nel trovare, udite udite, i faccioni digitalizzati di tutti i migliorAi giocatori di ogni formazione della NHL 1992/93. Non c'è un editor delle squadre, è però comprensibile visto che la licenza riguarda appunto il reale campionato NHL. Peccato, non potrò mai vedere i miei eroi del Milano Saima battere gli Edmonton Oilers!



Chi ha già avuto a che fare con simulazioni di hockey sa che il metro di paragone per questi giochi, almeno su PC 6 la saga dei Wayne Gretzky Hockey, che avevano il pregio di rendere facile e chiaro un gioco che ai neofiti può sembrare un po' troppo complesso. NHL Hockey forse non ha la stessa immediatezza ma sicuramente in fatto di giocabilità è quantomeno alla pari di WGH, se poi aggiungiamo la parte manageriale e la possibilità di disputare l'intero campionato, la bilancia pende in suo favore.
A chi non vive di pane e hockey tutto questo potrà sembrare difficile, con tutte le variabili da controllare. Niente di più falso! Le opzioni sono sì molte ma è possibile giocare disinteressandosene completamente ed imparare a gestirle poco per volta. Un prodotto veramente di classe superiore, come una licenza così prestigiosa richiedeva, che non può assolutamente mancare nella raccolta sia di chi ama l'hockey sia di chi non sa minimamente cosa sia, ma vuole saperne di più.

MARCO DEL BIANCO

GHIACCIO BOLLENTE

L'azione in campo è veramente frenetica e nelle prime partite potrà sembrare forse confusa ma basta impratichirsi un po' col sistema di controllo per poter eseguire perfetti slapshot e body check terrificanti. Penso che i patiti come me di questo sport non potranno resistere dal giocare a questa stupenda simulazione.

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SUPERNINTENDO AMERICANE E GIAPPONESI

F A X 051-344.906 o 345.100



LIT. 107.000



LIT. 125.000



LIT. 119.000



LIT. 119.000



LIT. 119.000



LIT. 145.000



LIT. 69.000

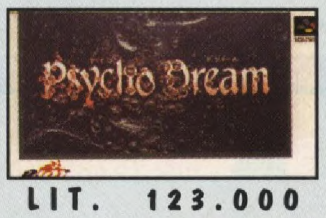

LIT. 77.000


LIT. 77.000



LIT. 147.000


LIT. 77.000



LIT. 123.000



L. 99.000

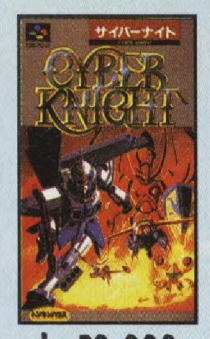

L. 139.000



L. 79.000



L. 125.000



L. 79.000


L. 125.000



L. 177.000


L. 138.000



L. 108.000


L. 134.000



L. 75.000



L. 129.000


L. 137.000



L. 107.000


L. 99.000



L. 78.000



L. 127.000



L. 109.000

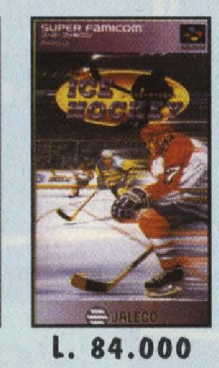

L. 138.000


L. 77.000



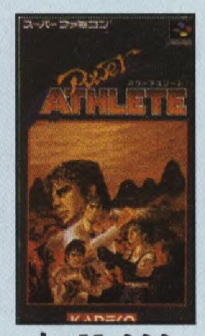
L. 134.000


L. 114.000


L. 84.000


L. 99.000


L. 129.000



L. 77.000



L. 58.000


L. 178.000

L. 69.000

L. 88.000

LIT. 99.000

LIT. 129.000

LIT 99.000

L. 135.000

L. 88.000

L. 159.000

L. 93.000

L. 138.000

L. 75.000

L. 119.000

L. 155.000

Questo adattatore permette di utilizzare le cassette americane sul Superfamicom giapponese e viceversa.

Permette di utilizzare le cartucce americane e giapponesi sul Supernintendo italiano e viceversa

CONTINUA CON SUCCESSO L'OPERAZIONE USATO GARANTITO. TITOLI DA LIT. 29.000

Permette di utilizzare le cartucce americane e giapponesi codificate e protette sul Supernintendo italiano e viceversa

CERCA NELLE ALTRE PAGINE LE OFFERTE INCREDIBILI CHE SOLO COMPUTER ONE PUO' OFFRIRTI!!!

NON PERDERE IL NUMERO DI DICEMBRE: OPERAZIONE CACCIA ALL'ERRORE

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

OVERKILL

Proseguendo con la moda retrò di riproporre miti degli anni 70, la Mindscape ha pensato bene di riportare in auge il mito di Defender con un clone naturalmente con make-up completamente rifatto. Per i più piccoli, che non conoscessero la struttura di gioco di Defender ecco un breve riassunto: si pilotava una solitaria navicella difendendo un pianeta dall'assalto di sciami di alieni invasori. Se li fate furoi tutti potete passare al livello successivo, e in Overkill ve ne ritrovate ben 17 con ambientazioni diverse, più un boss ogni 3 livelli. Ah, bei tempi...



ET DEVE MORIRE!

Il nerbo di Overkill è costituito principalmente dalla quantità esorbitante di alieni. Ce ne sono a trilioni e basta comunque un solo colpo per farne fuori uno. In ogni caso, se un nemico riesce a trovare un cristallo di Trilithium muta e diventa un alieno ancora più fetente. Fortunatamente i cristalli possono essere distrutti. Infatti, una piccola squadra di supporto viene sganciata insieme alla vostra navicella sul pianeta. Questa squadra dispone di mine anitcristallo e non appena ne individua uno piazza la bomba: una volta che si sono sbarazzati di tutti i cristalli, potete raccogliere gli omini e portarveli dietro al prossimo stage. Per quel che riguarda l'aspetto più propriamente bellico del gioco, potrete rimpinzarvi di power-up tipo sparo triplo, scudi e roba tipo bombe al napalm che trasformano una parte del terreno in un deserto postnucleare. Se un alieno ci finisce in mezzo, diventa poltiglia non-di-questo-mondo.

Certe volte le software house se ne vengono fuori con cose strane come questi remake: Defender è uno dei soggetti preferiti tra quelli che vengono sfruttati per fare giochi con veste nuova ma con concetti d'altri tempi. Perché le software house lo fanno? Un modo sbrigativo per guadagnare o un geneuino tentativo di aggiornare un vecchio genere? Fortunatamente Overkill appartiene alla seconda categoria. Il fatto che le richieste di hardware spremano l'Amiga 500 fino al midollo e che il gioco sembri quasi più indicato da giocare su un A1200 o un A4000 è già una testimonianza di questo. La grafica è molto fantasiosa e i suoni sono belli. Non ci sono dubbi: ancora oggi mi piace un gioco del genere, il che vuol dire che un genere come questo è destinato a non morire mai.

PAUL RANDS

AMIGA

MINDSCAPE

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

GRAFICA

Molto decorativa e caratteristico — **81**

SONORO

Ogni sorta di effetto esplosivo — **80**

GIOCABILITA'

La buona vecchia giocabilità di una volta — **83**

LONGEVITA'

Non troppa varietà di gioco
17 livelli non sono pochi — **80**

GLOBALE

Una rivisitazione di un superclassico opportunamente rimodernata — **80**

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

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 1MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escuso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO

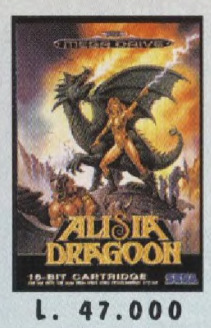
TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

CARTUCCE SEGA MEGADRIVE EUROPEE CON MANUALI IN ITALIANO

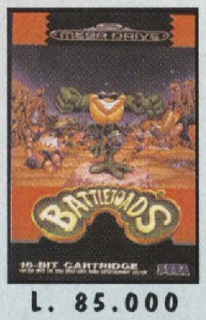
F A X
051-344.906 o 345.100



L. 49.000



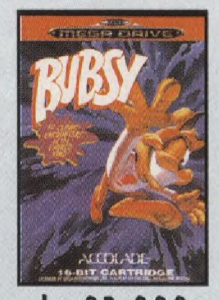
L. 47.000



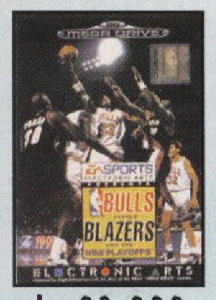
L. 85.000



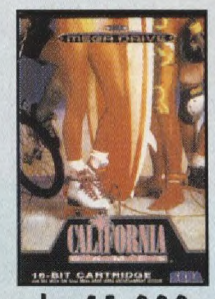
L. 45.000



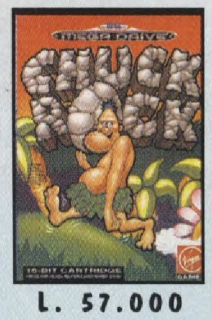
L. 97.000



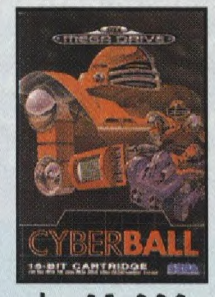
L. 93.000



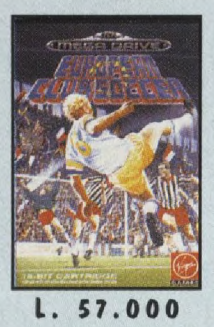
L. 45.000



L. 57.000



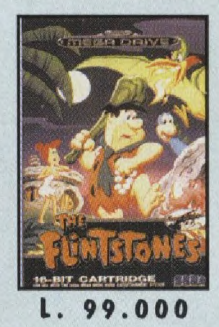
L. 45.000



L. 57.000



L. 54.000



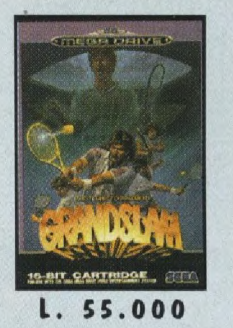
L. 99.000



L. 109.000



L. 57.000



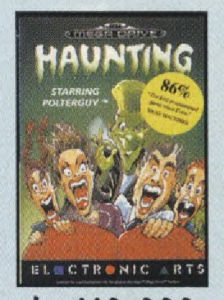
L. 55.000



L. 105.000



L. 45.000



L. 119.000



L. 109.000



L. 115.000



L. 45.000



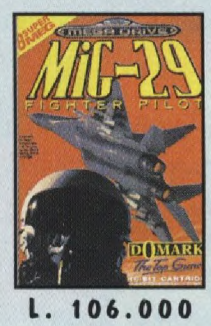
L. 57.000



L. 57.000



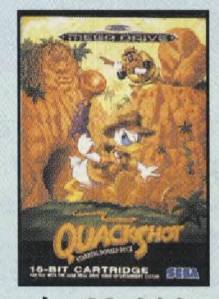
L. 89.000



L. 106.000



L. 119.000



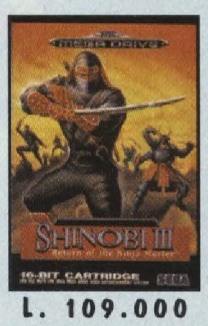
L. 55.000



L. 109.000



L. 109.000



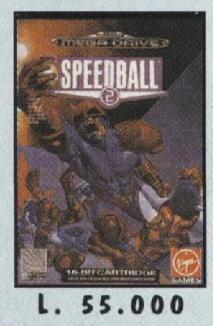
L. 109.000



L. 55.000



L. 45.000



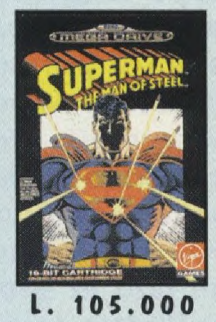
L. 55.000



L. 45.000



L. 45.000



L. 105.000



L. 89.000



L. 57.000



L. 58.000



L. 45.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 45.000

L. 98.000

L. 98.000

L. 49.000

L. 89.000

L. 79.000

L. 105.000

L. 105.000

L. 87.000

L. 99.000

L. 107.000

L. 98.000

L. 105.000

L. 109.000

L. 99.000

L. 79.000

L. 138.000

LE NOVITA'

DOUBLE CLUTCH - ULTIMATE SOCCER - CHUCK ROCK 2 - DAVIS CUP TENNIS - FANTISTIC DIZZY - ALLADIN - WIMBLE-DON TENNIS - HOOK - PUGGSY - WIZ'N'-LIZ - CLIFFHANGER - DRACULA - SENSI-BLE SOCCER - COSMIC SPACEHEAD - LAST ACTION HERO - ASTERIX e tante altre. TELEFONA SUBITO !! 051-343.504

I PROFESSIONISTI DELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

PRIVATEER

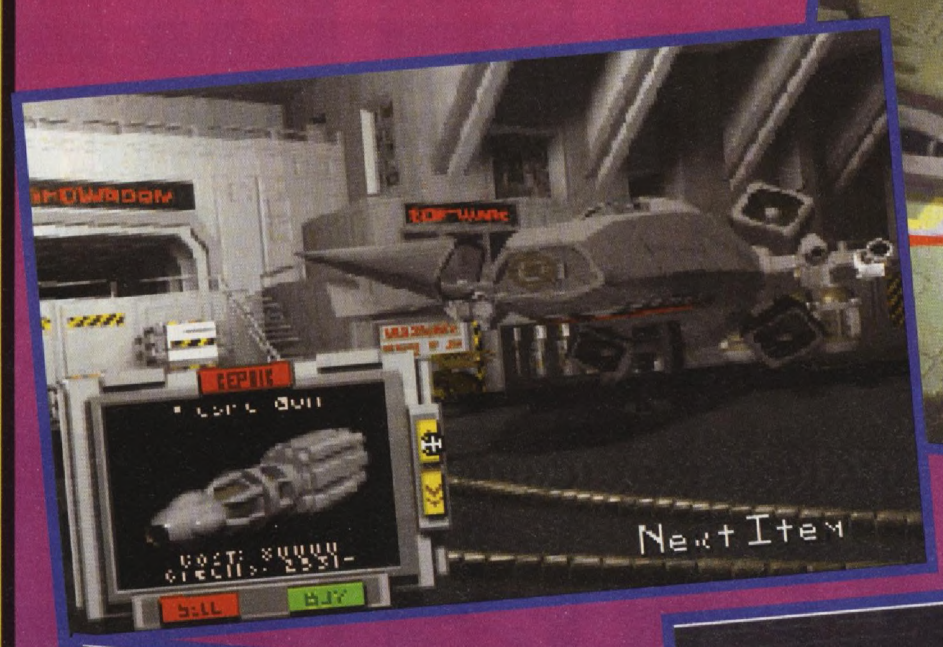
CVG HIT

Continua la saga dei Wing Commander, ma finalmente si arriva ad una svolta forse radicale. Anzitutto la grafica subisce un miglioramento piuttosto sensibile come già preannunciato. Ma la migliore notizia è che non è una lumaca come Strike Commander (e meno male!) ma si muove tutto piuttosto bene e quindi la giocabilità è assicurata. Anche perché ovviamente non ha un terreno supercomplesso da gestire ma solo il "vuoto" dello spazio. Comunque una piccola precisazione va data vista l'ambiguità usata dalla Origin per definire un simile salto di qualità. In pratica la casa aveva accennato all'alta risoluzione il che ha fatto inizialmente pensare all'uso della SuperVGA 640x480 a 256 colori, con ovvie paure per i possessori di 386! Niente di pió sbagliato: l'alta risoluzione indicava semplicemente una maggiore definizione degli oggetti semoventi per evitare spixellamenti esagerati. E così è stato: hanno pressoché raddoppiato le risoluzioni orizzontali e verticali con sommi risultati.















Ebbene sì! Adoravo Elite, la sua spietata legge del progresso, le sue pazzesche lotte coi pirati, la sterminatezza delle sue galassie. E questo Privateer è il primo gioco dopo lungo tempo che in qualche modo gli assomiglia. E, devo dire, è ancora più spietato. Gli upgrade rivestono importanza vitale e, cosa ancora più interessante, non sempre comprare qualcosa di superiore è un salto di qualità: per motivi energetici può essere anche peggio! Inoltre, da un lato le nuove manovre nemiche, dall'altro la perfezione del calcolo delle collisioni lo rendono dannatamente realistico. Ma vorrei evidenziare due difettucci: anzitutto in questo gioco si vede in modo particolare come non sia per niente facile capire l'effettiva direzione dei nemici (e indovinare quindi dove sparare) grazie al limitato numero di angolazioni in bitmap (al contrario dei solidi di X-Wing, più scarni ma più realistici grazie alle infinite inclinazioni). Inoltre non mi sembra granché realistica una gestione casuale della maggior parte degli avvenimenti della galassia. Un esempio: salvate il gioco, passate in elenco tutte le misioni disponibili, ricaricate e riguardatele e... saranno tutte diverse! Comunque si tratta soprattutto di dettagli. Privateer rimane sempre un'esperienza bestiale e la consiglio a chiunque abbia un joystick, un bel PC pompato e rabbia da vendere!

FABIO D'ITALIA

LOST IN SPACE...

Privateer non poteva non riproporre le solite eterne lotte tra umani e Kilrathi, ma se nei precedenti Wing Commander la cosa era in primissimo piano, visto che in ogni missione c'erano mediamente un paio o più di incontri indesiderati con le "palle di pelo" (furballs), qui la rivalità tra le due razze è quasi esclusivamente apparente perché la storia vi vede nei panni di un avventuriero solitario in cerca di fortuna che solo una volta diventato sufficientemente forte potrà intervenire nell'incomoda disputa. E così agli inizi dovrete vedervela specialmente con pirati e altra gentaglia, ma per incontrare astronavi Kilrathi dovrete spingervi fino ai confini superiori della galassia, unica zona in cui infuria la guerra. Ma a fare da terzo incomodo ci sarà addirittura una misteriosa razza aliena!

ONE PILOT, ONE SHIP, ONE MISSION

Contrariamente a Elite, dove bastava trafficare sapientemente da una base all'altra (soprattutto di diverso tipo) e dove ogni lotta vinta coi pirati fruttava soldi in più, qui è tutto più pilotato. Anzitutto i traffici rendono soldi solo agli inizi, poi diventa un affare di pochi spiccioli in più o in meno. I combattimenti, poi, non rendono una verza fintanto che non si sceglie una missione e la si porta a termine. Nelle basi, infatti, ci sono tre possibili terminali distinti. Quello standard (accessibile a tutti i piloti) e quelli dei mercanti e dei mercenari. Questi ultimi due vi chiedono una "piccola" tariffa di iscrizione, ma poi offrono piccoli bonus se nelle LORO missioni uccidete qualche nemico non previsto. In ogni caso i mercanti vi chiedono soprattutto di spedire certi materiali su qualche sistema (lontano) che ne sia in difetto, mentre i mercenari si concentrano soprattutto sull'eliminazione di pirati e criminali vari. Il computer della vostra navicella accetta solo fino a tre missioni alla volta, ma è un buon trucco quello di scegliere più missioni simili in modo da guadagnare più crediti in una volta sola.







MA CHE BELLA NAVE HA QUEL TIZIO LAGGIU'!

In Privateer vi sono "solo" quattro navi a vostra disposizione ma il passaggio dall'una all'altra è pressoché traumatico. Mi spiego meglio: la nave iniziale (Tarsus) è un vero bidone viaggiante: scarse difese, scarsa velocità, altrettanto scarsa manovrabilità. Ma dovrete tenervela per un bel po'. La nave di livello immediatamente superiore (Orion) costa parecchi soldi, non parliamo delle altre due (Galaxy e Centurion). Il problema poi sta tutto negli upgrade: è giocoforza espandere la propria nave appena possibile per cercare di sopravvivere (i laser iniziali fanno schifo, gli scudi e l'armature pure e lo scanner non distingue amici da nemici). Ma poi dopo tanta fatica ci si scontrerà coi limiti insiti della nave: la Tarsus, ad esempio non sarà mai una vera nave da battaglia (può sopportare solo un upgrade di scudi e generatori) e l'Orion è e rimane il minimo della decenza. Cosa succederà, dunque? Appena racimolate i soldi necessari per un ipotetico quantum leap, scoprite che non è possibile ficcare i vostri sudati optional nella nuova nave e il tizio addetto ve li ricomprerà a prezzo sfavorevole (se perfettamente funzionanti, non parliano poi se sono danneggiati!). Il che vi costringerà o a racimolare molti altri soldi con la vecchia nave o a ricominciare a rischiare la vita in ogni incontro con la nuova. Quante storie per una nave, vero?

Perfettamente inutile cercare confronti con Wing Commander 2: al di là delle indiscutibili somiglianze concettuali e a livello di tecniche utilizzate, Privateer è tutto un altro tipo di gioco. Molto più vicino ad un Elite per la parte strategico-commerciale senza dimenticare la sezione relativa al miglioramento del vostro mezzo che qui riveste un'importanza a dir poco capitale. E molto più realistico per quanto riguarda la difficoltà dei combattimenti e le percentuali di sopravvivenza. Finora, infatti, avete più o meno sempre affrontato nemici non sempre preparati su navicelle inferiori alle vostre ma in netta superiorità numerica (emblematici i casi dei precedenti Wing Commander e anche di X-Wing). Bene: in Privateer i vari pirati sono tecnicamente più vicini a voi e già con due si possono vedere i sorci verdi (specialmente agli inizi e quando si rimane senza missili). Tutto questo è anche aggravato dalla nuova routine di collisione che è veramente inflessibile nel valutare i colpi andati a segno e se ci aggiungete il fatto che i vari nemici hanno imparato a mantenere le distanze e talvolta attuano manovre evasive, avete un quadro abbastanza completo per valutare quello che vi aspetta. Concludendo, reputo Privateer un consistente passo avanti in fatto di simulatori spaziali, tecnico e "cattivo" non poco, anche se francamente avrei apprezzato di più un po' di varietà nelle missioni e magari, qualche intermezzo narrativo più frequente.

PAOLO CARDILLO

PC

ORIGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE STRATEGICA

GRAFICA	93	▲ *Decisivi miglioramenti rispetto ai vari Wing Commander.* ▼ *Soffre quando ci sono troppi nemici su schermo*
SONORO	84	▲ *Notevoli effetti e, se si ha lo Speech Pack, un po' di frasi digitalizzate.* ▼ *Discreta la musica di contorno.*
GIOCABILITA'	88	▲ *I controlli da joystick sono gli stessi di Wing Commander...* ▼ *Ci sono un paio di tasti di troppo.*
LONGEVITA'	80	▲ *E' impegnativo. E' arcade. E' Privateer...* ▼ *Alcune missioni sono frustranti, altre son monotone.*
GLOBALE	91	*Un'esperienza quasi imperdibile, soprattutto per chi ancora aspetta il sacro Elite 2.*

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

N° DISCHI: 6

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 20

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386/25 MHZ 4MB RAM CON DOS 5.0

INDICAZIONI:
PROVATO SU PC 486 50 MHZ

JURASSIC PARK

A volte, ma non molto spesso, una licenza viene sfruttata come si deve. E' la prima cosa che abbiamo pensato non appena abbiamo visto la splendida introduzione in ray-tracing di Jurassic Park. Ma la cosa più stupefacente è che la Ocean, una volta tanto, si è attenuta alla trama del film invece di ignorarla e trasformare la licenza nel solito platform del c*o. L'obiettivo è di salvare Tim e Lex (i nipotini di John Hammond, proprietario di Jurassic Park) dai bestioni preistorici che ormai anche i sassi conoscono. Per riuscire a tanto, occorre guidare i due fanciulli attraverso i livelli infestati di 'dinos' fino al Centro Visitatori, quindi riattivare il sistema di sicurezza del parco e far venire un elicottero che porti gli imberbi protagonisti al sicuro.**





JURASSIC STUN

All'inizio Grant dispone di una pistola paralizzante. Essa è in grado di uccidere i dinosauri di piccole dimensioni, ma quelli più grossi può soltanto stordirli. Comunque questa è l'unica arma a corto raggio con cui si ha a che fare. Tutte le altre sono fulminatori a lungo-raggio di varia potenza. Grant selezionerà sempre l'arma più potente in suo possesso, ma non è possibile scambiare le armi a volontà.





UNO SPUNTINO PER DINO

Il gioco, naturalmente, sarebbe schifosamente semplice se non fosse per la minacciosa presenza dei dinosauri nel parco. Le recinzioni elettrificate che isolano ciascuna specie in territori individuali, hanno subito un guasto, e i dinosauri, che sono creature un pochino curiose, hanno preso a scorrazzare ovunque desiderano. I piccini in questione sono ovviamente corsi a nascondersi, come qualsiasi uomo sano di mente farebbe. Impedire che Tim e Lex diventino due spuntini per i dinosauri è l'obiettivo del gioco. Diversamente dal singolo piano di gioco della versione per Super NES, il gioco in questa edizione è stato suddiviso in otto recinzioni, il che si traduce in una maggiore varietà e un maggior spessore nella struttura di gioco. Sì, le sezioni tridimensionali in 'interni' collegano fra loro le varie recinzioni, ma sono sempre una parte separata e cruciale del gioco. Ogni recinzione offre domicilio a un particolare tipo di dinosauro, sebbene vi siano molte altre specie ad aver occupato clandestinamente lo stesso posto. In effetti, il gioco si è deliberatamente attenuto al romanzo più di quanto abbia fatto il film per consentire l'utilizzo di più dinosauri e scenari.

GLEN GRANT O ALAN GRANT?

I dinosauri non sono gli unici ostacoli del gioco. Occorre infatti districarsi fra burroni, alberi e persino valanghe! A volte poi la natura e i dinosauri fanno comunella per rendere la vita difficile. I 'raptor' adorano sbucare improvvisamente da dietro gli alberi o i cespugli, e le roccie hanno l'irritante abitudine di venirvi addosso non appena ci passate accanto. Il Dottor Grant (interpretato nel film da Sam Neill), ossia il personaggio di cui assumete il controllo nel gioco, può spostare macigni per raggiungere le piattaforme più elevate (cosa fondamentale in alcuni livelli), ma non può sopravvivere alla caduta da una piattaforma posta ad un'altezza superiore alla sua.



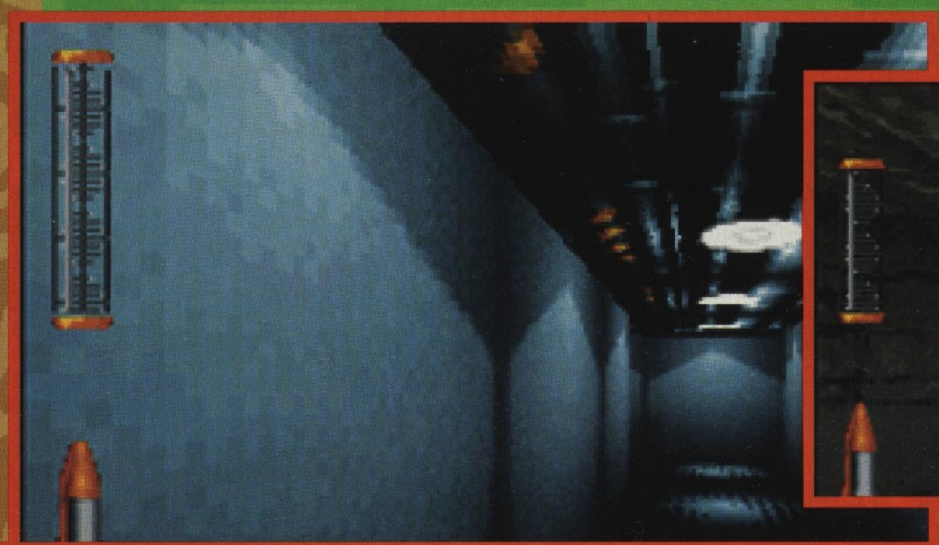


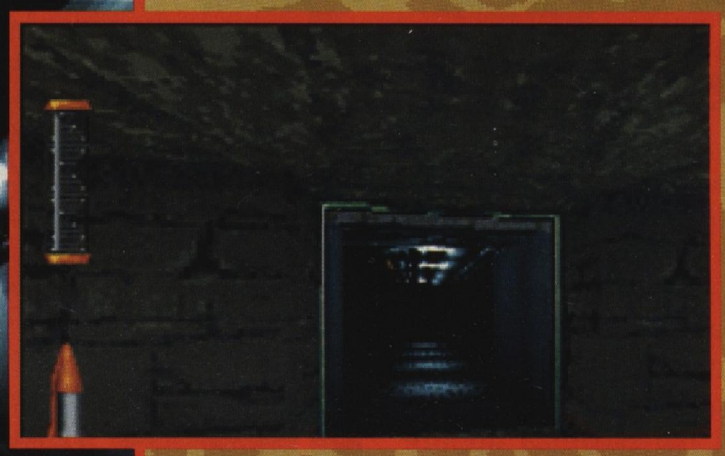
Due giochi ben distinti sono stati uniti per comporre quest'unico grande gioco che è Jurassic Park. Le versioni PC e Amiga sono coinvolgenti a pari merito nelle sezioni all'aperto, ma una volta giunti alla sezione in soggettiva è il PC ad avere la meglio sull'Amiga, con effetti tridimensionali fluidi e spettacolari che vi lasceranni con le mani sudate e gli occhi sbarrati. Benché la versione Amiga sia nel complesso più che buona, nella sezione in 3D lascia a desiderare, ma si tratta solamente di un problema tecnico. In ambedue le versioni, Jurassic Park è probabilmente il miglior tie-in che la Ocean abbia prodotto finora.

PAOLO CARDILLO

ASILO GIURASSICO

Se i dinosauri sono troppi per i vostri gusti, ci sono posti dove ci si può rifugiare: si tratta di enormi labirinti sotterranei in soggettiva tridimensionale. Attenzione, però: anche i dinosauri possono trovarvi rifugio! All'interno si possono reperire diversi oggetti da usarsi per localizzare e attivare il generatore del parco. Alcune sezioni rimangono inaccessibili finché non trovate le apposite schede di identificazione, che potrebbero essere dovunque. Altre sezioni, invece, rimangono al buio finché non indossate gli appositi occhiali a infrarossi. Kit di soccorso vi aiuteranno a sopravvivere, ma dovete ricordare che siete l'unico umano e che avete una vita soltanto. Morite e...sì, proprio così: dovrete ricominciare tutto daccapo. Aargghh!









L'UOMO TERMINALE

Buona parte della struttura di gioco comporta l'uso dei tanti terminali di computer che sono distribuiti in vari punti del parco. Se Grant si pone davanti ad uno di essi, si collegherà con la rete di informazioni del Jurassic Park. Essa fornisce preziosi suggerimenti e dà accesso a funzioni come l'apertura dei cancelli del parco e delle porte dei rifugi.

Altri feroci dinosauri all'attacco dei monitor di un computer! Non si sono ancora fossilizzati? Ovviamente no; sembra che la Jurassic-mania ci accompagnerà ben oltre l'estate e l'autunno. I sanguinari lucertoloni del film di Spielberg sono adesso i protagonisti di questo splendido tie-in, che ne segue fedelmente la trama. Con le sue eccellenti animazioni e i raccapriccianti animali che scorrazzano nel parco, è difficile stancarsi del gioco. Non ci sono molti livelli, ma quei pochi sono grandi quanto basta perché l'adrenalina scorra per molto tempo. Roba fina, questa!

FABIO D'ITALIA

PC/AMIGA1200/500

OCEAN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM/SPARATUTTO

GRAFICA **90** *Minuzia di particolari in tutto il gioco. Sbalorditiva la sezione in 3D nella versione PC.*

SONORO **85** *Un commento musicale non così orecchiabile come sullo SNES, ma molto, molto più suggestivo.*

GIOCABILIT A' **88** *La velocità superiore del PC rende questa versione più avvincente, e l'avvicendarsi delle due differenti sezioni conferisce varietà al gioco.*

LONGEVIT A' **92** *Enorme quanto un brachiosauro. Ci giocherete fino alla prossima glaciazione...o quasi.*

GLOBALE **89** *Il miglior tie-in mai apparso su PC.*

AZIONE: ●●●●●
STRA TEGIA: ●●○○○
DIFFICOL TA': ●●●○○

N° DISCHI: 4/2

INSTALLAZIONE SU HD (AMIGA): NO

MEGABYTE OCCUPATI SU HD (PC): 12 MB

CONFIGURAZIONE MINIMA (PC): PC 386

MEMORIA (AMIGA): 1 MB

COMPATIBILITA' (AMIGA): TUTTI

INFORMAZIONI:

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

Il problema in cui si incorre nel recensire un gioco di Star Trek è che a prescindere da quanti sforzi si compiano e da quanto intensi essi siano, non si può evitare di infilare nel testo una citazione dalla serie televisiva. Bene, vediamo se almeno CVG può andare laddove nessuna rivista è mai giunta prima ed evitare di infilarcene una (oops!, spiacenti, ma vi avevamo avvertito).

SCUDI ALZATI

Lo scontro nello spazio è probabilmente la parte più fiacca dell'intero gioco, in quanto, graficamente, risulta un zinzino gelatinoso e, il più delle volte, non necessario alla trama: la sua esistenza serve soltanto a soddisfare i patiti dell'azione. Usando lo schermo principale si manovra la nave attraverso lo spazio nello stile di Elite e Wing Commander, usando phaser e siluri fotonici dove possibile. Durante la battaglia potete aggiungere un pizzico di tensione in più usando il vostro equipaggio: potete ad esempio chiedere al signor Scott di darvi più potenza oppure far sì che Chekov alzi o abbassi gli scudi. Mai questi personaggi sono stati esplorati così a fondo come in questo gioco (e con questa battuta sarcastica ci siamo giocati il rispetto dei fan di Star Trek, Fabio D'Italia incluso).





SQUADRA DI SBARCO

La sezione avventuristica (simile nella struttura ai vari titoli della Sierra o, se vogliamo, della Lucasarts) è la parte migliore del gioco, nonché quella in cui il "magico trio" (Kirk, Spock e McCoy) dà il meglio di sè (per dirne una, quando uno dei suoi uomini in maglia rossa muore, Kirk si accovaccia, abbassa la testa, stringe il pugno e digrigna i denti: stupendo!). Usando un interfaccia 'punta e clicca' controllate ogni membro della squadra mentre questa esplora i vari pianeti, sbrogliando la matassa della vicenda. E' a questo punto che la vera natura di Star Trek emerge: dall'apparizione di Harry Mudd (uno dei lestofanti 'fissi' della serie) agli incomprensibili discorsi in gergo tecnologico del signor Spock. Manca soltanto una bella femmina aliena che chieda a Kirk "Cos'è questa cosa che voi umani chiamate 'baciare'?"

KLING-ON!...CHI E'?

E i Klingons dove stanno? Calma, gente. I Klingons abbondano in Star Trek: 25th Anniversary, così come i Romulani, lontani parenti di certi alieni con le orecchie a punta. E' grazie al dispositivo di dissimulazione ideato dai Romulani (e installato anche sulle navi Klingon) che le battaglie spaziali sono una faccenda più complicata di quanto già non lo sia.



DIARIO DEL CAPITANO

In autentico stile "trekkie" (vai con la sigla di Alexander Courage!), il gioco consta di sette missioni, ognuna avente forma di un diverso episodio televisivo con tanto di titoli di testa, introduzione a cura del capitano ("Captain's Log. Stardate...") e scambio di battute ironico-filosofiche fra i protagonisti nel finale. Ogni missione assume in linea di massima la seguente connotazione: ricevuta degli ordini, viaggio a velocità di curvatura fino al settore e al pianeta prescelti, procedure per l'ingresso in orbita, breve scontro con i cattivi e quindi sbarco sul pianeta, dove la parte più gustosa ha inizio.

"L'astronave non può reggere, capitano," dice Scotty in una maniera tale da sembrare stufo di dirlo. Ebbene, anch'io sono stufo: stufo di giocare con un gioco come questo. Tutto è insopportabilmente lento e tutti gli altri personaggi non sembrano essere praticolarmente coinvolti nell'azione finché non gli si chiede di esserlo. Le sequenze 'belliche' avrebbero dovuto essere alquanto movimentate, ma in realtà sono noiose. Tuttavia, ad essere onesti, il gioco ha una bella atmosfera che cattura appieno lo spirito della serie televisiva pur coprendo gli elementi fondamentali del gioco strategico.

GARTH SUMPTER

ENERGIA!

Eccovi una situazione-tipo di Star Trek - 25th Anniversary, commentato dalla viva voce (beh, non proprio, ma quasi) del Capitano Kirk. Spiacenti, ragazzi, per questa volta niente discorso introduttivo sui titoli di testa ("Spazio, ultima frontiera!...") e niente logo della Paramount alla fine dell'episodio.



1. Diario del Capitano. Siamo sbarcati su Pollux V per far luce sui rapporti di attacchi da parte di un demone.



2. Prima di accordarci il loro aiuto, gli indigeni insistono affinché noi si vada nel territorio del 'demone' per trovare una sostanza che curi la malattia del loro capo.



3. Klingons! O così pensavamo. Un rapido scambio di phaser rivela che i 'Klingons' sono in realtà degli automi.



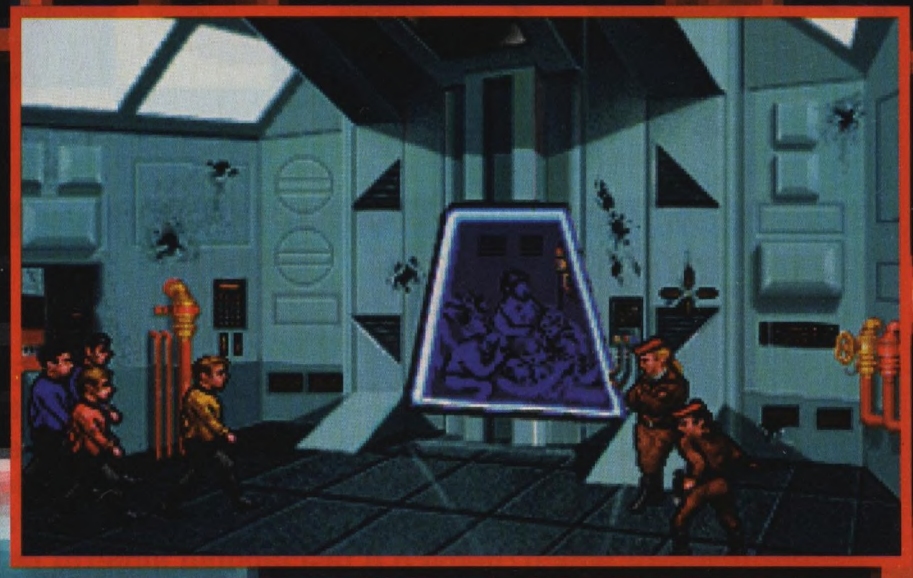
4. Al di là dei Klingons c'è una caverna che cela un cumulo di roccie. Dietro le roccie c'è una grossa porta.

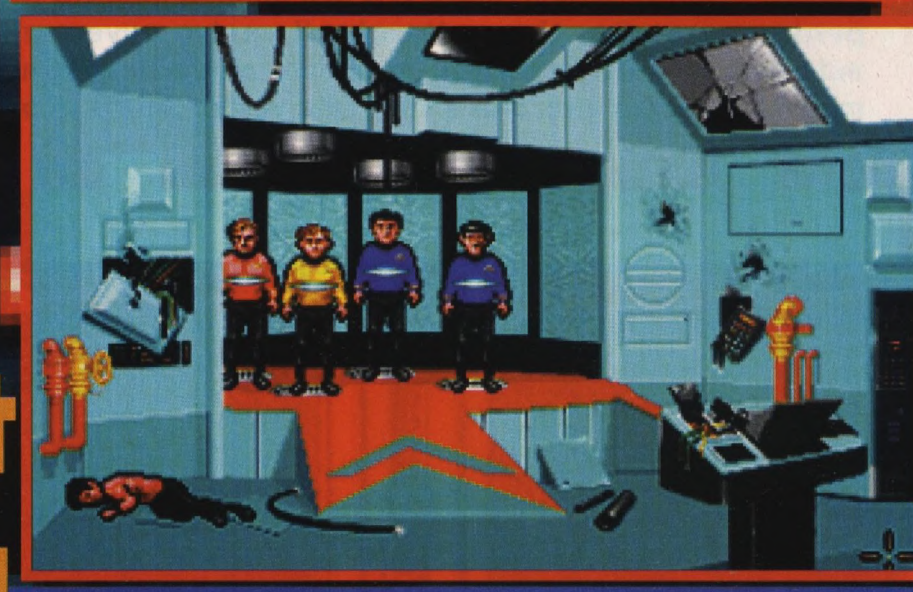


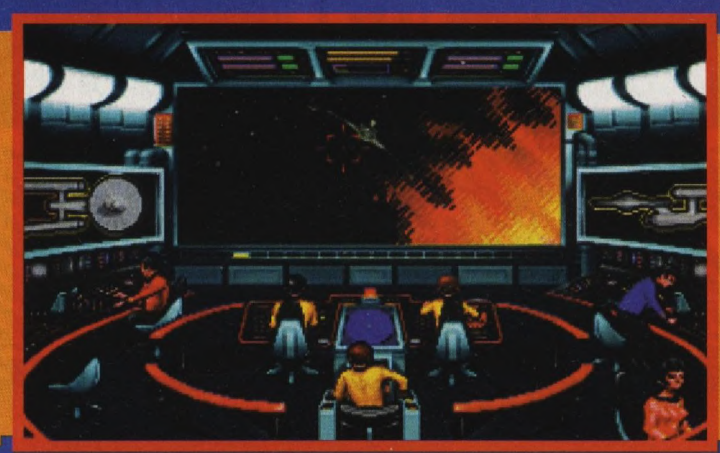
5. Grazie al potere congiunto dei nostri phaser abbiamo disintegrato le roccie e quindi scovato un uomo in gravi condizioni fisiche.



6. Ora che abbiamo aperto la porta, ci avventuriamo nella caverna. Cosa mai troveremo?







La Interplay è riuscita in maniera egregia a catturare lo spirito della mitica serie TV. I personaggi possiedono tutti gli atteggiamenti e le idiosincrasie delle loro controparti in carne ed ossa e tutto il resto è puro Star Trek, dagli effetti sonori al diario del Capitano. Dove il gioco lascia a desiderare è nella struttura di ogni episodio. Questa non sarà che la critica di un Trekkie convinto, ma gli scontri nello spazio non sono stati mai lasciati al caso nella serie televisiva come sembrano esserlo in questo gioco. Questa parte del gioco è l'unica cosa deludente del prodotto. A parte questa manchevolezza, Star Trek - 25th Anniversary è un gran bel gioco.

PAUL RAND

PONTE!

Il ponte di comando e la sala del teletrasporto sono le uniche sezioni dell'Enterprise che vi è dato di vedere. Il Ponte non è che un interfaccia ad icone, con ciascun membro dell'equipaggio contenente diverse opzioni.

Uhura - Comunicazioni
Scotty - Sala Macchine
Chekov - Armi
Sulu - Navigazione
Spock - Scienze
Kirk - Comando

AMIGA

INTERPLAY

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE/STRATEGIA

GRAFICA **80** *Qua e là gelatinosa, ma nel complesso ottima.*

SONORO **85** *Fischierete il tema principale per settimane. Azzeccati gli effetti sonori.*

GIOCABILITA' **80** *Ottima la sezione 'avventuristica'. Un po' meno quella 'dinamica'.*

LONGEVITA' **75** *Qualche missione in più non avrebbe nuociuto, ma ce n'è abbastanza per tenervi occupati fino all'uscita del sequel.*

GLOBALE **80** *I fan di Star Trek non devono lasciarselo sfuggire. Gli altri se lo guardino con calma prima di procedere all'acquisto.*

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

N° DISCHI:

INSTALLAZIONE SU HD:
MEMORIA:

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

MICRO MACHINES

AMIGA

CODEMASTERS

SVILUPPATORI: INTERNI

ARCADE

GRAFICA

Scarna ed essenziale. **75**

SONORO

Sprecarsi un attimino di più pareva brutto? **70**

GIOCABILITA'

Intrippante fin dalla primissima partita! **90**

LONGEVITA'

Il modo a due giocatori granatisce ore e ore di sano divertimento. **85**

GLOBALE

Se la vostra mamma non ci lascia più giocare con le macchinine avete trovato quello che fa al caso vostro. **86**

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

N° DISCHI: 2

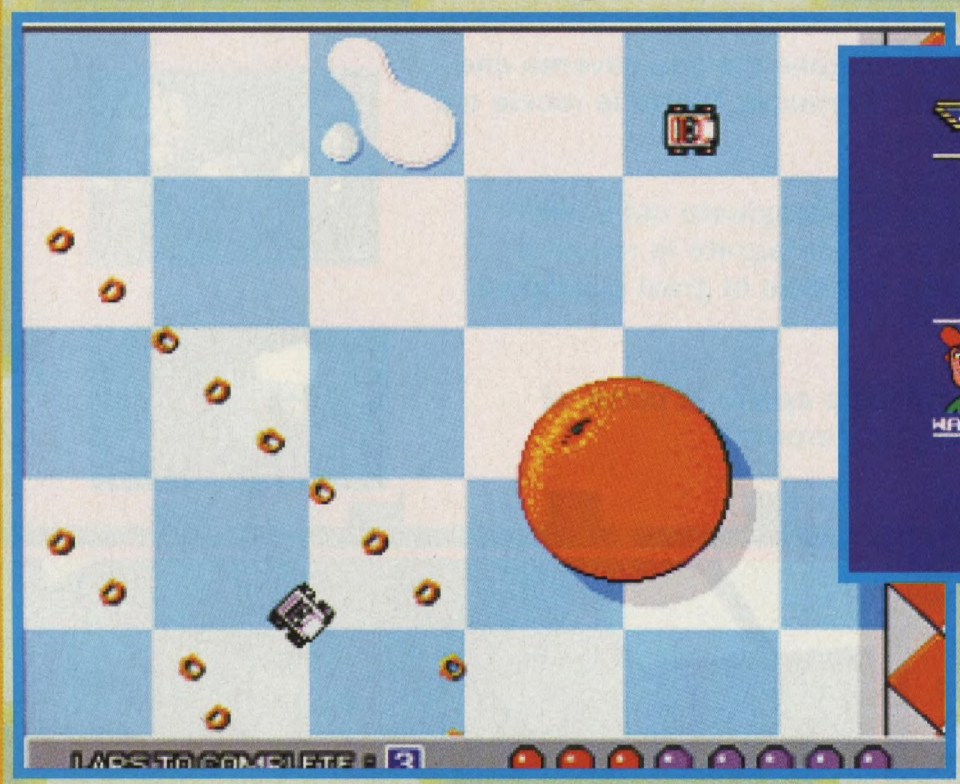
INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA:

COMPATIBILITA':

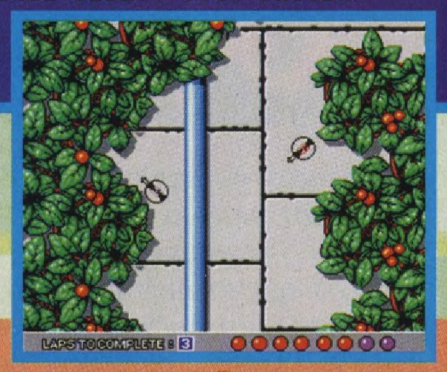
✓ A 500 ✓ A 500+ ✓ A 600 ✓ A 1200
✓ A 2000 ✓ A 3000 ✓ A 4000

INFORMAZIONI:

Aaaah, che figata le macchinine! Vi ricordate? Tornate indietro con il pensiero ai giorni della vostra infanzia (per alcuni di noi si tratta di giovedì scorso) e pensate a tutte le ore spese felicemente a correre con queste meraviglie miniaturizzate su tavoli, pavimenti o qualsiasi altra superficie capitasse a tiro. Naturalmente la maggior parte del tempo non si passava a correre, ma a trovare nuovi modi per farle scontrare o farle cadere da grandi altezze (come la schiena del cane o il davanzale del terzo piano). Ora possiamo fare lo stesso con il computer. Chi ha detto che i videogiochi non sono istruttivi?
Micro Machines è, come avrete già capito, un gioco di guida, ma con qualche variazione sul tema. Tanto per cominciare i veicoli sono della grandezza del vostro pollice e poi non ci sono solo automobili. In Micro Machines troverete motoscafi, carri armati, elicotteri e qualsiasi altro veicolo dotato di motore. Anche i tracciati sono abbastanza particolari: si va dal tavolo della prima colazione (con tanto di scodella di latte e cereali) ai banchi di scuola e... e... aspettate un attimo... Ehi, ma quella macchinina è mia! Ridammela beota! Uffa e io chiamo la mamma...







M'E' ENTRATA UNA MICRO MACHINE NELL'OCCHIO!

Vabbè che sono piccole, ma non esageriamo... E poi questo gioco è il massimo del divertimento, specie nel modo a due giocatori contemporaneamente, Doppia interazione significa doppio divertimento visto che dovrete passare tutta la gara a scontrarvi l'uno contro l'altro (o a spararvi se usate i carri armati), cercando di far cadere il vostro avversario dal tavolo. Ma Micro Machines non è un solo gioco di pura violenza diseducativa. Infatti, facendo cadere il vostro amico/nemico o lasciandolo indietro nello schermo gli farete automaticamente perdere una vita. Una volta che il vostro avversario avrà perso tutte le vite, vincerete automaticamente la partita. In questo modo i vostri match potranno durare tutta la gara o la miseria di mezzo giro. Sta a voi e alla vostra abilità di micropiloti.



Uazzarallo, che gioco asburgico! Non ho mai avuto una Micro Machine in vita mia (sono un attimino troppo cresciuto e me le sono perse), ma da piccolo le macchinine mi intrippivano di brutto, quindi ben vengano simulazioni di questo tipo. Schizzare a manetta sulle superfici più assurde a bordo dei veicoli più fuori di testa è un vero spasso. Provate a immaginarvi Super Sprint (ve lo ricordate?), aggiungete tonnellate e tonnellate di divertimento, giocabilità e azione. Morale della favola: procuratevi il più velocemente possibile una copia di Micro Machines, ancora più velocemente se avete un amico con cui giocarci.

SIMON CROSIGNANI



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



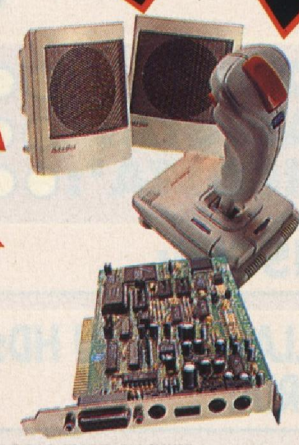
AVIATOR
QS 155 Multisystem
QS 153 Nintendo
QS 151 PC Compatibili
QS 156 Seaga 16 Bit



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.

PINBALL FANTASIES

CD 32

21ST CENTURY

SVILUPPATORI: DIGITAL ILLUSIONS

FLIPPER

GRAFICA
Modo a 256 colori sfruttato ottimamente. **85**

SONORO
Effetti sonori gommosi e nuove musichette orecchiabili. **88**

GIOCABILITA'
Facilissimo da usare in fondo è un flipper! **90**

LONGEVITA'
Difdficilissimo da mollare in fondo è un flipper! **90**

GLOBALE
Compratelo e rimpiangete i mitici flipper con cui vi sollazzavate alla stragrande da niños! **89**

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

N° DISCHI: 1 CD

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 2 MB

COMPATIBILITA':
SOLO PER AMIGA CD 32

INFORMAZIONI:
GIÀ DISPONIBILE PER AMIGA 500/600

Oooh che bello, un flipper! Ammettiamolo, chi di noi non ha mai desiderato di avere uno di questi scassoni grossi e rumorosi proprio nel salotto di casa? Peccato che 'sti affari siano un attimino costosi e non propriamente in linea con l'arredamento vittoriano voluto dai vostri genitori... Ma non abbattetevi! Ora grazie alla 21st Century potete scatenare i vostri più repressi istinti flippaioli con una modica spesa! La 21st Century è un nome di rilievo nel campo delle simulazioni di flipper, grazie al successo ottenuto su Amiga con Pinball Dreams e Fantasies: il primo è stato convertito da poco su PC e fra un po' arriverà anche su SNES (beccatevi la preview su questo stesso numero di Civigì!), mentre il secondo è ora disponibile per CD 32!
La versione su CD non differisce molto da quella su 'tremmezzo', se non per le caratteristiche tecniche. Tanto per cominciare la grafica è a 256 colori; e poi c'è la colonna sonora da CD (anche se le musiche durante il gioco sono le stesse della versione Amiga, bella fregatura). Non vi basta? Pazienza, fatevelo bastare.





IL FLIPPERO E' UN GIOCO CHE PIU' CE N'E' MEGLIO E'

Come certamente saprete in Pinball Fantasies potete cimentarvi con quattro differenti flipper: Partyland, Billion Dollar Game Show (probabilmente il migliore), Speed Devils e Stones & Bones. Ognuno di questi ha i propri meccanismi e bonus e una differente ambientazione (grafica e sonora). Per quanto riguarda il gioco...beh, tutti avrete senza dubbio fatto almeno una partita a flipper nella nostra vita: sparate la pallina, cercate di tenerla in gioco il più a lungo possibile e acchiappate tutti i bonus che potete prima di perdere la boccia. Dopo tre palline, la partita è andata. Tutto chiaro?



Ohyeaaah! Sono sempre stato un grande fan di questo gioco su Amiga e considerando la bravura dei Digital Illusions mi aspettavo qualcosa di stratosferico dalla conversione su CD 32. Beh, niente da fare: la versione su dischetto d'argento ha ben poco di innovativo, se si eccettuano i 256 colori e qualche nuova musichetta fra una partita e l'altra. Comunque non è niente male: la giocabilità è rimasta praticamente immutata e il divertimento pure, quindi tutti i neo-possessori della console di casa Commodore dovrebbero prendere Pinball Fantasies in considerazione per un possibile acquisto. Questo è il tipico gioco da cui è difficile scollarsi, soprattutto a causa della semplicità d'uso. Certo, se avessero sfruttato ancora di più le potenzialità della macchina ci sarebbe scappato un CVG Hit!, ma anche così non possiamo certo lamentarci.

SIMON CROSIGNANI

PERGIOCO videogames AMIGA PC

PERGIOCO ®

PERGIOCO speciale videogame del mese

Videogames in arrivo

CD ROM

CD MAC	BINGI BURRA STONE	59900
CD MAC	DINOSAUR DISCOVERY	79900
CD PC	DAY OF THE TENTACLE Ita	119900
CD PC	DINOSAUR SAFARI	119900
CD PC	FORBIDDEN SUBJECTS	119900
CD PC	NIGHT OWL GAMES	49900
CD PC	SUPER GAMES Windows	29900
CD PC	SUPER PROGRAMMER	39900

DISK

AMIGA DISK	BOB'S BAD DAY	59900
AMIGA DISK	HIRED GUNS	69900
AMIGA DISK	PATRICIAN	99900
AMIGA DISK	PRIVE MOOVER	59900
AMIGA DISK	SPACE HULK	89900
AMIGA DISK	TOM LANDRY FOOTBALL	89900
PC DISK	COASTER	49900
PC DISK	GLOBAL DOMINATION	99900
PC DISK	METAL AND LACE	?
PC DISK	NHL HOCKEY	129900
PC DISK	PATRICIAN	109900
PC DISK	POSITRONIC BRIDGE BASIC	89900

libri delle soluzioni

HINT BOOK	DAY OF THE TENTACLE IIa	15000
HINT BOOK	LANDS OF LORE	25900
HINT BOOK	LEMMINGS COMPANION	74900

joysticks per pc

ANALOG EDGE	64900
COMMAND CONTROL	64900
FLIGHTSTICK	96000
FLIGHTSTICK PRO	159900
MACH I	29000
MACH III	84900
MASTER BALL II	52900
MERLIN	69900
MINI BAR	69900
SV-201 M-5	39900
SV-202 PC CONNECTION	39900
THRUSTMASTER Flight Control	179000
THRUSTMASTER MARK II WCS	279000
THRUSTMASTER SWITCH KIT	1099000
VIRTUAL PILOT	199000

schede per pc

AMPLIFIED COMPUTER SPEAKERS	89900
AMPLIFIED SPEAKER SYSTEM	59900
AUDIO WAVE 16 AISP	439000
CD-ROM MITSUMI	459000
CD-ROM SONY	389000
CD-ROM SONY 300 KBites/sec	949000
CD-ROM SONY SCHEDA + SOFTWARE	129000
CD-ROM UPGRADE SOUNDBLASTER	599000
GAMECARD III AUTOMATIC	79900
GAMECARD III AUTOMATIC MCA	124900
MULTIMEDIA SOUNDBLASTER CD-ROM	849000
SOUND BLASTER 16 ASP	499000
SOUND BLASTER 16 BASIC	329000
SOUND BLASTER PRO 2 DE LUXE	259000
VIDEO BLASTER	699000

console e miniature ... tutti i giochi

CD ROM PERGIOCO già qui le ultime novità

CD ROM PC

1001 UTILITIES	39900
ADVENTURES IN HEAVEN	39900
AMERICAN JOURNEY 1869-1945	109900
BACKROAD RACERS	119900
DINOSAUR DISCOVERY	79900
EXPLORER 2	79900
EXPLORER 3	59900
EXPLORER 4	119900
F-15 STRIKE EAGLE III	139900
GAME ARENA	39900
GREAT NAVAL BATTLES Enhanced	119900
JOKES & PRANKS	79900
MICROSOFT GOLF	139900
MOZART THE DISSONANT QUARTET	169900
MULTIMEDIA ANIMALS ENCYCLOP.	149900
NORTH AMERICAN INDIANS	89900
PROTOSTAR	119900
RETURN TO ZORK	129900
SCOOTER'S MAGIC CASTLE	119900
SHAREWARE STUDIO III	39900
SHAREWARE VAULT GOLD	39900
TEXTURE HEAVEN	139900
TIME ALMANAC 1993	229900
TIME MAN OF THE YEAR	109900
VIDEO CUBE SPACE	119900
VIVALDI THE FOUR SEASONS	59900
WIN PLATINIUM	49900

CD ROM MAC

DINOSAUR ADVENTURE	129900
MYST	139900
THE MAGIC DEATH	79900

CD ROM PC& MAC

IT'S A BIRD'S LIFE	99900
LANGUAGE/OS	39900
MEGA MEDIA I	39900
MULTIMEDIA	59900
SOFT KILL	79900
VICTOR VECTOR & YONDO II	99900

BOARD GAMES e Role games

Videogames già qui le ultime novità

pc

AFTER DARK FOR DOS	79900
AIR COMBAT CLASSICS LUCAS ARTS	119900
BRIX	59900
DARK SUN Shattered Lands	149900
DISCOVERIES OF THE DEEP	89900
DRACULA	89900
EARTH INVASION Windows	69900
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	79900
FRACTAL SIDESHOW	39900
GEEKWAD Games of the Galaxy	59900
HOMEY D. CLOWN	59900
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	49900
KASPAROV'S GAMBIT	139900
LINKS FIRESTONE	49900
MASTER OF ORION	119900
MENTHAL MATH GAMES	89900
MICROSOFT ARCADE Windows	89900
SAN FRANCISCO SCENERY 5.0	89900
SEAL TEAM	129900
SPEED RACER	99900
SPORTS WORK	79900
STRIKE SQUAD	109900
SURF NINJAS	69900
THE BLUE & THE GRAY	119900
THE SHADOW OF YSERBIUS	69900
ULTIMA UNDERWORLD Promozione	49900
WING COMMANDER II +SPEECH PACK	79900
WING COMMANDER II Sp.Oper. 1&2	79900
PRIVATEER	139900
PRIVATEER Speech Pack	69900
STRIKE COMMANDER Tactical Operations	69900
688 ATTACK SUB	49900
BART Vs. SPACE MUTANTS	29900
BUDOKAN The Martial Spirit	39900
GRAND PRIX CIRCUIT	39900
LHX ATTACK CHOPPER	49900
NAPOLEONICS	79900
POPULOUS & PROMISED LANDS	49900
SERVE & VOLLEY	29900
STRIKE FLEET	39900
THE BIG 100	69900
WIN TOTUS LIBRA Windows	179900
WIN TOTUS Windows	129900

amiga

688 ATTACK SUB	39900
AIR FORCE COMMANDER	79900
ALIEN BREED Special	39900
BUDOKAN The Martial Spirit	39900
CIVILIZATION Amiga 1200	99900
COMBAT AIR PATROL	69900
DELUXE MUSIC 2.0	279900
DONK	99900
GRAND PRIX CIRCUIT	29900
NAPOLEONICS	79900
POPULOUS & PROMISED LANDS	39900
STRIKE FLEET	39900
TOKI	29900

mac

A-TRAIN + CONSTRUCTION SET	119900
AIR COMBAT Chuk Yeager's	139900
CROSSWORDS DELL	59900
DISTANT SUNS 2.0	139900
SIM CITY CLASSIC	69900

PERGIOCO

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

EUROPEAN CHAMPIONSHIP

Non si può certo dire che manchino simulazioni calcistiche per Amiga ma l'Ocean ha pensato che una in più non avrebbe certo guastato. European Championship è un gioco che ha nella sezione tattica il suo punto forte. Il campionato si svolge tra novanta squadre, 18 per ognuna delle maggiori potenze europee in fatto di calcio: Inghilterra, Germania, Francia, Spagna e Italia.

Ognuna di queste squadre è descritta in ogni dettaglio e di ogni giocatore si possono vedere velocità, condizione fisica, capacità difensive e agilità.
Lo schema di gioco è verticale e, come in Kick Off, è presente il radar, indispensabile per tenere d'occhio la squadra, vista la piccola porzione di campo rappresentata sullo schermo.





SACCHIMANIA

L'editor delle tattiche è veramente stupendo: il campo è diviso in 16 zone, così che quando la palla arriva in quel settore la vostra squadra è programmata per due formazioni (per attaccare o difendere). Potrete così sistemare come volete i vostri prodi giocatori nelle diverse parte del campo.
Certo non è un editor facile da gestire a meno che non siate dei geni del calcio.
Sono presenti poi tutte quelle opzioni ormai standard nelle simulazioni calcistiche: campionato, coppa, amichevole o allenamento, durata del match, condizioni di vento e terreno di gioco.

IL CURSORE

Il sistema di controllo è piuttosto complicato rispetto agli altri giochi del genere. Quando il vostro giocatore ha la palla appare un cursore che potrete muovere per il campo; schiacciando fuoco la palla verrà mandata esattamente nel punto indicato.
E' potenzialmente un ottimo sistema di controllo ma non è molto immediato a discapito delle velocità del gioco stesso.
Come al solito potrete scegliere se giocare contro il computer, scegliendo tra i dieci livelli di difficoltà, contro un altro giocatore oppure entrambi nella stessa squadra, uniti verso la vittoria!



European Soccer si presenta come un diretto concorrente di Sensible Soccer. La Ocean ha però deciso di non fare un gioco del tutto simile al rivale, ma di seguire un altra strada, quella della tattica.
Il sistema di controllo non somiglia molto a quello di una simulazione calcistica, comunque l'editor tattico e la gestione della squadra e molti altri piccoli dettagli fanno di questo prodotto un buon acquisto per i patiti del genere. La giocabilità è in definitiva il punto debole di un gioco basato su un buon concept, ma forse troppo cervellotico per essere veramente divertente.

PAUL RAND

AMIGA

OCEAN

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA
niente di particolare — 70

SONORO
qualche buon effetto durante i match — 72

GIOCABILITA'
il punto debole di questo gioco — 65

LONGEVITA'
se ci prendete la mano inizierà a piacervi — 75

GLOBALE
Solo per i patiti del genere — 72

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

N° DISCHI: 2

INSTALLAZIONE SU HD: NO
MEMORIA: 1 MB

COMPATIBILITA':

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

INFORMAZIONI:

DARK SUN SHATTERED LANDS

Finalmenteeee! Dopo decine di giochi fantasy e non tutti realizzati con la stessa maledettissima interfaccia, la SSI ha deicso di cambiare una volta per tutte! La cosa era già nell'aria da diversi mesi e precisamente dall'uscita di Unlimited Adventures, un vero construction kit che permetteva di creare qualsiasi gioco stile Pool of Radiance & c. Ma la confrma è arrivata solo adesso: l'AD&D secon edition è una realtà e, conoscendo la SSI, questo Shattered Lands sarà solo il primo di un'altra lunga serie di giochi di ruolo se vogliamo ripetitivi ma entusiasmanti. Ma ora ecco un'altra buona notizia: il modello a cui gli sviluppatori si sono ispirati è Ultima 7!



Che gioia! Finalmente posso gustarmi la tipica azione dei giochi di ruolo AD&D in una veste finalmente nuova. La trama è interessante e ben congegnata (siete un gruppo di schiavi che devono scappare dall'arena in cui sono imprigionati e costretti a combattere quotidianamente contro mostri vari) e ci sono state notevoli aggiunte già peraltro citate nell'apposito box. Beh, non che tutto sia rose e fiori: ci sono diverse cosette che sono rivedibili, prime fra tutte le nuove routine grafiche, decisamente scattose anche su un buon 486 (non che Ultima 7 non avesse problemi...). Anche la nuova interfaccia utente, poi, è buona sotto ogni aspetto, salvo la gestione delle magie in battaglia (il continuo accesso ai menu è un po' fastidioso). Ma una cosa che più di una volta ho maledetto è la mancata possibilità di riposarsi se non in determinate stanze con apposito falò (son pochissime!). Bah, non che mi lamenti, intendiamoci: se si escludono certe pecche grafiche (che poi, in via del tutto teorica potrebbero essere facilmente risolte sulle versioni per Amiga 1200) e alcuni dettagli, Shattered Lands offre diversi giorni di esplorazioni, divertimento e una marea di battaglie. Poi, considerando i consistenti miglioramenti che sono già avvenuti nella precedente serie AD&D da Pool of Radiance a Unlimited Adventures, non è affatto da escludere una ritoccatina qua e là per le future avventure a venire. Concludendo: non sarà epico e profondo come Ultima, ma si difende piuttosto bene.

PAOLO "HALF-GIANT" CARDILLO

AMMAZZAO, CHE MAL DI TESTA!

Eh,sì: finalmente possiamo tutti goderci una visuale dall'alto in finto treddì con scenari imponenti tutt'altro che da buttare e, soprattutto una nuova interfaccia a icone disegnata apposta per il mouse. Ma i miglioramenti rispetto alla precedente serie sono anche concettuali: nuove razze, nuove magie, nuovi mostri e, soprattutto, poteri mentali (che agiscono nel campo della telecinesi, del metabolismo e della telepatia) a disposizione di tutti. Inoltre sono stati ulteriormente diversificati i tipi di vestiario e, tanto per dire, si può avere un'arma per ogni mano. Insomma, un miglioramento sotto quasi ogni aspetto per accontentare gli svariati fanatici della serie.

PC

SSI

SVILUPPATORI: INTERNI

RPG

GRAFICA 86 — *Finalmente soda e voluminosa. Ma scroll e animazioni sono proprio "da PC".*

SONORO 84 — *Effetti buoni e musica ben inserita nei contesti. Musica parecchio ripetitiva*

GIOCABILITA' 82 — *Hanno ridisegnato completamente l'interfaccia in funzione del "topo". Talvolta è più comoda la tastiera.*

LONGEVITA' 87 — *La SSI ha quasi sempre fatto RPG longevi. Ma questo probabilmente eccelle.*

GLOBALE 85 — *Una bella avventura che andrebbe perfezionata sotto alcuni aspetti.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

N° DISCHI: 5

MEGABYTE OCCUPATI SU HARD DISK: 16

CONFIGURAZIONE MINIMA: 386 2MB RAM

INDICAZIONI:

PROVATO SU PC 486 33MHZ

TOP GEAR 2

SUPER NES

KEMCO

SVILUPPATORI: INTERNI

AUTOMOBILISMO

GRAFICA
92
Stupendamente fluida e veloce
Molto vari e ben fatti i fondali

SONORO
88
Rumori piuttosto realistici

GIOCABILITA'
84
Maledettamente veloce

LONGEVITA'
90
Un gioco duro che tiene impegnati
Con tanto di decisioni "economiche"

GLOBALE
87
Davvero un ottimo prodotto: tante piste, tanta velocità e tanta giocabilità

AZIONE:
STRA TEGIA:
DIFFICOLTA':

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

Questo è il seguito del primo gioco automobilistico per SNES che riusciva a proporre una gara automobilistica veloce senza impiegare il Modo 7. Anche se questo aspetto è cambiato rispetto alla prima versione è comunque vero che ora il gioco ha una marcia in più (bello il triplo senso, eh?) tanto che la sensazione di velocità ora è nettamente migliorata. In più, essendo la memoria raddoppiata, da 4Mbit a 8, il gioco propone tutta una serie di novità che migliorano un già ottimo prodotto.

TAVOLETTA VS MANETTA

Quello che si nota immediatamente di Top Gear rispetto al predecessore è sicuramente la nuova veste grafica: tanto per cominciare, se si gioca da soli l'azione sarà a tutto schermo, cosicché potrete godervi le meraviglie dei fondali. Giocando in due c'è il classico split-screen orizzontale, ma fortunatamente questo non incide sulla velocità del gioco. Inoltre c'è un nuovo indicatore di danni, il che sta a significare che se continuate a riempire di ammaccature la carrozzeria dopo poco sarà game over sicuro. Inoltre adesso sono compresi ben 64 tracciati di 16 paesi del mondo, un vero migliormaneto considerando la povertà di tracciati dell'originale. Ognuno ha una sua lunghezza, un suo numero di giri e un suo tempo atmosferico: pioggia, neve e nebbia saranno dure prove anche per i piloti più esperti. Alla fine di ogni livello ci sarà una classica officina in cui acquistare motore, cambio, gomme, armatura e persino farsi dare una nuova mano di vernice! Tutto questo sarà possibile acquistarlo grazie ai soldi che guadagnerete nelle corse. Prima arriverete e più guadagnerete: è la dura legge dei motori...



Un gioco di guida senza Modo 7! Peccato però che la Kemco sià riuscita a tirare fuori la più veloce e fluida grafica mai vista senza il famigerato Modo 7. Il problema però è che ogni altra macchina sembra davvero più veloce della vostra e per avere un motore potente dovrete obbligatoriamente vincere quantità industriali di corse. Per fare questo avete una sola scelta: usare il turbo subito alla griglia di partenza, prima che i vostri avversari abbiano la possibilità di sorpassarvi, insomma. Ma anche grazie a questa difficoltà elevata il gioco riesce a essere divertente. Nel complesso infatti Top Gear 2 è un gioco stramaledettamente divertente!

FABIO D'ITALIA

SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY

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

CONSOLES
CARTUCCE
JOYSTICKS
ACCESSORI
PERIFERICHE
SOFTWARE

Tutti i marchi citati sono di proprietà degli aventi diritto.

MARPES®

Importazione diretta
Distribuzione nazionale
Vendita solo ai Rivenditori

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

MARPES *of America*
38-08 24TH Street - Misono Bldg. - L.I.C. 11101 - New York - USA
Phone 718 6518568 - Fax 718 472488

un solo nome
....

Computer Land S.r.l.

JAPANESE & AMERICAN IMPORT ....da anni

NEGOZI :Via Trieste , 6 / Via IV Novembre , 66 Cassano M.go (VA)
Tel. 0331- 204074 / 281343

NOVITA'
Super Famicom
Super Nes

Pac Man 2
RANMA 1/2 Secr. Cat
Actraiser II
Flash Back
Super Chinese World II
Art Of Fighting
Goemon II
Macross
Lufia RPG
Mr. Nutz
Cliff Hanger
Paladins Quest
Dracula
Jurassic Park
Secret Of Mana RPG
Clay Fighters
T.M.N.T. Turnament
Aladin
Fatal Fury II
Empire Strikes Back
FX Trax
Jungle Book
Lawnmower Man
Pink Panter
Flinstones
Sky Blazers
Legend

NOVITA'
Amiga
IBM CD

F1 Amiga Domark
Dracula CD
Sabre Team CD
Shadow Comet CD
Jack The Ripper
Metal & Lace (sexy)
Dragon Knight III(sexy)
VASTA SCELTA
CD IBM V.M..18

NOVITA'
Sega Megadrive
Genesis

Battle Mania II
Aladin
Aero The Acrobat
Dracula
Gauntlet IV
Dashin' Desperados
Bubble & Squeak
Time Dominator
Rolling Thunder III
Son Of Chuck
Robocop Vs Terminator
Awesome Possum
....

NOVITA'
SEGA CD

Cliff Hanger
Ax 101
Dune
Last Action Hero
WWF Rage in Cage
Lethal Enforcer
Terminator
....

NOVITA'
Game Gear

Ultimate Soccer
Alesta II
Jungle Strike
Cool Spot
Street Fighter II
Hook
T2 Judgement Day

NOVITA'
Master System

Star Wars
Son Of Chuck
Sonic III

NOVITA'
PC Engine

John Madden Football
Vampire X (Castelvania)
Magicool
King Of Monster
Shin Megami Tensei
Star Mobile
Star Ring Odyssey
Pc Cocoron
Dragon Knight III
Monster Maker
.....

NOVITA'
NEO GEO

Fatal Fury Special
Top Hunter
Magician Lord II
Art Of Fighting II

NOVITA'
Game Boy

Rockman World 4
We Are Back
Galaxy Gaivan
Tetris Flash
Speedy Gonzales
Asterix
Jurassic Park
Indiana Jones
.....

NOVITA'
Lynx

Jimmi Connors
Gordo 106
Monkey Island
....

MARTY 32 BIT

Microcosm
Tatsujin
Splatter House
Image Fight
Azure
Outrun
Cyber City
4D Tennis

AMIGA 32 BIT

B 17 Flying Fort.
Mortal Kombat
Legacy
Microcosm
Jurassic Park
Last Action Hero
Sensible Soccer
Nigel Mansell

3DO BIT 32

Total Eclipse
Real Golf
Laser Blaster
Road Rush
Jhon Madden
Dragon Tales
Mega Race
Jurassic Park

ATARI JAGUAR BIT 64

Tiny Toons
Evolution
Raiden
Alien

HI TECH CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

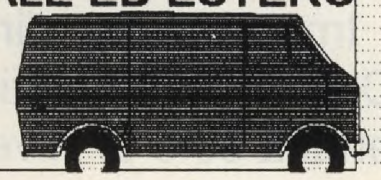
UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

CARTONI ANIMATI YAMATO ,GRANATA , in Italiano
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M.18 , SPLATTER...
POSTERS , MODELLINI ROBOTS & GADGETS DAL GIAPPONE

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO



NOLEGGIO IN LOMBARDIA



ROCK'N'ROLL RACING

Evvieni! Pompa il volume in questo gioco tritagomme e stroncamotori! E' tempo di rock'n roll per le strade fratelli videoludici! Ehm, scusate l'esaltazione, ma ci troviamo di fronte a una nuova generazione di giochi automobilistici che fa sembrare una gara di Indianapolis come un giretto in campagna durante il weekend. Tanto per dire, ci troviamo nientemeno che nel trentesimo secolo e voi siete uno dei sei piloti che sembrano usciti dritti dai fumetti di Masters of the Universe, e che corrono contro altri rappresentanti intergalattici su 17 pianeti. E vai di sfasciacarrozze!











GOMME DA MASTICARE

In Rock'n'Roll Racing la fantasia dei programmatori si è letteralmente scatenata. In alcune corse ci sono dei tratti alternativi da percorrere ma attenti, perché potreste venire caricati di un giro in più se provate le scorciatoie proibite. Questo non è però del tutto male visto che la vostra energia viene ricaricata ogni volta che completate un giro. Comunque la cosa più divertente è battagliare con gli avversari con le armi che si reperiscono lungo i tracciati. Si possono raccogliere razzi, rilasciare spuntoni d'acciaio, sparare laserate davanti e dietro. Nel frattempo, menzione speciale per le musiche: Black Sabbath, Ozzie Osborne e Blues Brothers solo per citarne alcuni. Ma vieni!

Ho trovato molto difficile rimanere incollato a questo gioco, ma solo perché c'erano file di persone che cercavano di staccarmi per fare una partita! Quando l'ho provato ho cominciato a capire perché se ne diceva tanto bene. All'inizio i controlli sono un po' complicati ed è facile finire per andare in retromarcia, o fuori pista, per cui cercate di abituarvi alle macchine che saltano sulle rampe e che vi tamponano nelle curve. Sfortunatamente c'è solo una velocità, per cui potete solo guardare impotenti la vostra macchina che rotola fuori pista. La grafica è ottima ed è uno splendido casino se iocate con un amico.

SIMON CROSIGNANI

SUPER NES

INTERPLAY

SVILUPPATORI: INTERNI

AUTOMOBILISTICO

GRAFICA	92	*Splendidi dettagli e animazioni*
SONORO	90	*Famose musiche che gasano alla grande*
GIOCABILITA'	88	*Straordinario divertimento distruttivo-automobilistico*
LONGEVITA'	89	*Un sacco di tracciati tutti da "combattere"*
GLOBALE	90	*Ultradivertente da soli, in due è da impazzire*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

JURASSIC PARK

NES

OCEAN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA 78
Chiara e di buona fattura

SONORO 84
I grugniti digitalizzati mi fanno impazzire

GIOCABILITA' 85
Immediato!

LONGEVITA' 83
Finché la dinomania dilaga non vi stancherete di giocarlo

GLOBALE 82
Una buona conversione del film che, nel bene o nel male, farà parlare tutti.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

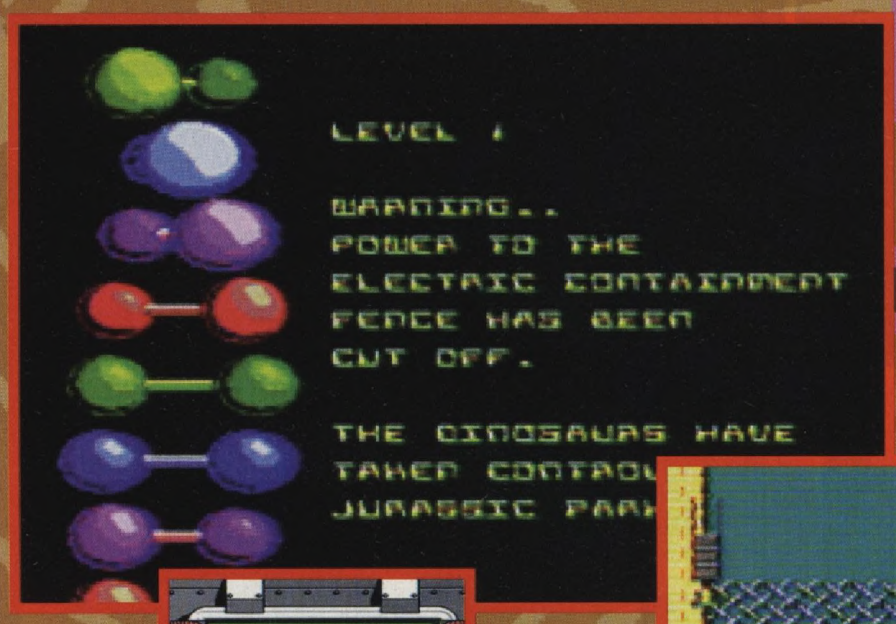
MEGABIT: 4
DISTRIBUZIONE: UFFICIALE
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE:
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:

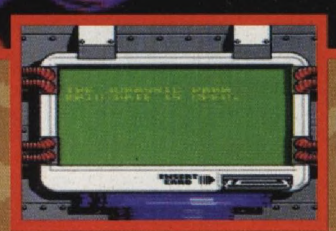
Per girare questa pellicola ci sono voluti 65 milioni di anni! Per fortuna la Ocean non ha impiegato così tanto per far uscire la conversione per NES del più grande film di tutti i tempi.
Jurassic Park è una delle cartucce che si contenderanno il titolo di best-seller a Natale; da questo conflitto, con molta probabilità uscirà vincitore e rimarrà in vetta alle classifiche per diversi mesi, proprio come l'originale in celluloide. Per i pochi che non conoscessero la trama ve la riassumo brevemente. In un isola al largo di Costa Rica un gruppo di scienziati è riuscito a clonare dei dinosauri creando così una sorta di parco zoologico. I sistemi di sicurezza però sono andati in tilt e gli animaletti sono dunque liberi di scorrazzare indisturbati. Come se non bastasse, il nipote di John Hammond, eccentrico miliardario proprietario del parco, si è perduto al suo interno. Nei panni del paleontologo Alan Grant, dovete ritrovare il ragazzo e riportare l'ordine nell'isola.



JURASSIC OMELETTE

Ci sono sei livelli da attraversare, tutti pericolosi e strapieni di simpatici dinosauri pronti a farvi la pelle. Fortunatamente le guardie hanno lasciato qua e là per l'isola delle munizioni che vi saranno sicuramente utili. Inoltre i bestioni che ucciderete lasceranno al suolo delle particolari munizioni ancora più potenti.
Per superare ogni livello dovrete raccogliere e distruggere le uova di dinosauro che sono sparse per lo schermo; fatto questo, otterrete un pass per entrare nei laboratori dell'isola e ripristinare i sistemi di sicurezza. Nell'ultimo livello dovrete scontrarvi col più terrificante dei bestioni preistorici: il feroce Tirannosaurus Rex.







La versione per Nes di Jurassic Park non è così ricca di particolari come le versioni a 16 bit, la sezione 3D è stata omessa, ma i possessori di 8 bit possono comunque stare tranquilli perché il tutto è comunque di ottimo livello. Lo schema di gioco, fortunatamente, differenzia JP dalla maggiorparte di platform 'licenziati' da film di successo. La grafica non è molto sofisticata anche se ci sono diversi tocchi di classe, come il T-Rex. Il sonoro è buono, con i grugniti digitalizzati (wow!) e la giocabilità è più che buona. In definitiva un gioco consigliato ai fan del film e non solo quelli.

PAUL RAND

VITA FACILE!

Usando i seguenti gadgets trasformerete Jurassic Park in un gioco da ragazzi, o quasi.

UOVA - Ripulite i livelli da queste per ottenere il pass per i laboratori.
PASS - Vi permette di entrare nei laboratori e accedere al computer.
AMMOBALL - Lasciata dai dinosauri uccisi, vi permette di potenziare il vostro fuoco.
MUNIZIONI - Lasciate in giro dagli sbadatoni della sicurezza, vi saranno indispensabili per proseguire.
SENSORE - Vi permette di capire cosa diavolo sta succedendo nel parco.

MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori



IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

ITALIA U.S.A. JAPAN U. K. GERMANY



VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEO GIOCHI 3000 TITOLI

NOVITA' IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

3DO

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE



SEGA
Megadrive - Genesis
Mega CD - Sega CD
Game Gear
Master System

AMIGA CD 32

NEC
PC Engine
Turbo Duo

SNK
Neo
Geo

ATARI
Lynx

NINTENDO
Super Famicom
Super Nintendo
Game Boy - NES





DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA (ISOLE COMPRESE) CON SPEDIZIONE GRATUITA!!!

ROMA - VIA F.PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)

TEL. 58.20.14.57 - TEL. e FAX 58.20.14.65

MEGABOY
BUONO SCONTO DI L. 5.000

VALIDO FINO AL 15/12/93

VENDITA VIDEOGIOCHI,
CONSOLES E ACCESSORI
VIA F. PALASCIANO, 105
TEL. 58201457 - FAX 58201465

NON SI POSSONO ACCUMULARE BUONI

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.)

OFFERTE del MESE

ALIENS 3	L. 69.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AQUATIC GAMES	L. 59.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 29.000
BATMAN	L. 59.000
BED O MAN - FLIPPER	L. 39.000
BLOCK OUT	L. 19.000
BONANZA BROS	L. 39.000
BULLS VS LAKERS	L. 69.000
CHUCK ROCK	L. 69.000
CIKI CIKI BOY	L. 59.000
COLOMUS	L. 49.000
CYBORG JUSTICE	L. 69.000
DHANA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4081	L. 29.000
DAVID ROBINSON BASKET	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DINOLAND	L. 49.000
D. DUCK QUACKSHOT	L. 49.000
DOUBLE DRAGON II	L. 59.000
ELEMENTAR MASTER	L. 69.000
EUROP. CLUB SOCCER	L. 69.000
F-Z AXIS	L. 39.000
FATAL LABTRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 49.000
G-LOC	L. 59.000
GAIN GROUND	L. 29.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 69.000
HOME ALONE	L. 69.000
HUMANS	L. 69.000
INDIANA JONES	L. 69.000
JAMES BOND 007	L. 59.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOE MONTANA II	L. 49.000
JORDAN VS BIRD	L. 69.000
KID CHAMALEON	L. 49.000
KICK BOXING	L. 69.000
KING OF MONSTER	L. 69.000
MEGAPANEL	L. 49.000
NINJA BURAI FIGHTING	L. 39.000
OLIMPIC GOLD	L. 69.000
PAPERBOY	L. 69.000
PGA TOUR GOLF 2	L. 59.000
POWER ATHLETE	L. 69.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO FOOTBALL	L. 39.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 59.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROGER C. BASEBALL	L. 59.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SHADOW OF THE BEAST I	L. 39.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
STORMLORD	L. 29.000
STRIDER II	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TAZMANIA	L. 69.000
TECNOCOP	L. 39.000
TIGER	L. 29.000
TOM JAM EARL	L. 39.000
WARP SPEED	L. 49.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
XDR 2001	L. 29.000

DISPONIBILI MEGADRIVE
FANTASTIC DIZZY
ALADDIN

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

ADDAM FAMILY	L. 119.000
ALADDIN	TELEFON.
AMERICAN GLADIATOR	L. 119.000
ANOTHER WORLD	L. 89.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
B. WALSH COLLEGE FOOTBALL	TELEFON.
BLASTER MASTER 2	L. 99.000
BOB	L. 99.000
BRAM STOKER'S DRACULA	L. 129.000
BUBSY	L. 99.000
BULLS VS BLAZER	L. 109.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 89.000
COOL SPOT	L. 109.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 109.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 89.000
EX-RANZA	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	TELEFON.
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FATAL FURY	L. 99.000
FLASHBACK	TELEFON.
GADGET TWINS	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 99.000
GOLDEN AXE III	L. 89.000
GUNSTAR HERO	TELEFON.
HOOK	TELEFON.
JUNGLE STRIKE	L. 109.000
JURASSIC PARK	TELEFON.
KING SALMON-FISHING GAME (USA)	L. 99.000
LEADERBOARD GOLF	L. 69.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
MOHAMM. ALI BOXING '93	L. 99.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 89.000
MIG 29 FULCRUM	L. 119.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA BASKET	L. 79.000
NBA ALLSTAR CHALL. - BASKET	L. 99.000
NHLPA HOCKEY'93	L. 69.000
NIGHTMARE - SIMPSON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 99.000
PIRATES GOLD	TELEFON.
PREDATOR II	L. 69.000
RAMPART	L. 99.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 89.000
ROBOCOP 3	TELEFON.
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SHINOBI II	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SIMPSON	L. 89.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 119.000
SPIDERMAN / X-MAN	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3	L. 89.000
STARFLIGHT (USA)	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 89.000
SUMMER CHALLENGER	L. 99.000
SUNSET RIDER	L. 109.000
SUMO FIGHTING	L. 119.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 79.000
SUPER KICK-OFF	L. 119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
TAZMANIA	L. 69.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 78.000
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 69.000
TERMINATOR 2	L. 99.000
THE YOUNG INDIANA JONES	L. 119.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 89.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 99.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 89.000
TOYS	L. 99.000
TURTLES	L. 109.000
WORLD OF ILLUSION	L. 79.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 79.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 119.000
X-MAN (PAL)	L. 99.000

OFFERTISSIMA !
JOYPAD 6 TASTI PER MEGADRIVE

NOVITÀ !
JOYSTICK MEGADRIVE L. 19.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

MEGA-CD 2 L. 499.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PER MEGA-CD

OFFERTE DEL MESE

FUNKY HORROR BAND	L. 39.000
HEAVY NOVA	L. 49.000
SOUL FACE	L. 69.000
ERNEST EVAN	L. 69.000
WONDER DOG	L. 69.000

STREET OF RAGE + SHINOBI + COLOMUS + GOLDEN AXE L. 99.000

SONIC PLUS "CD" L. 139.000

ULTIME NOVITÀ

- SLIPHEED • ROBO ALESTE
- POWER FACTORY • NIGHT STRIKER
- KEDO FLAYER • SPIDERMAN
- TERMINATOR • MONKEY ISLAND
- DUNE • LAST ACTION HERO

... e tanti altri...

NEW CDX 2.0

NOVITÀ ASSOLUTA !!!

Non necessita di modifiche!
E' una semplice cartuccia.
Potrete così usare, su un qualsiasi MEGA-CD, un qualsiasi gioco, sia esso USA, Japan o Europeo.

MAGIC ADAPTOR L. 39.000

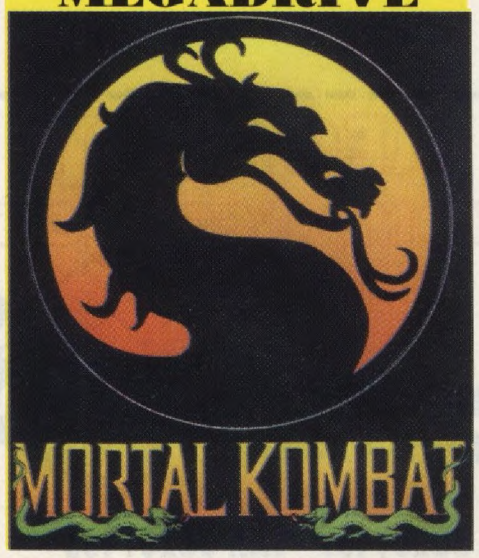
FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA VERSIONE AMERICANA GENESIS.

NEW EURO JAPAN L. 19.000

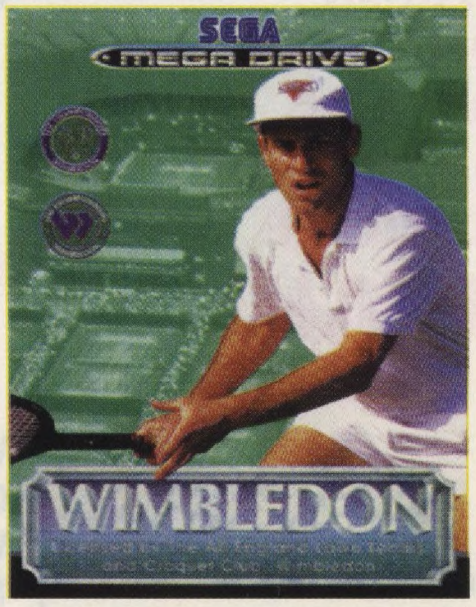
ADATTATORE CARTUCCE PER UTILIZZARE I GIOCHI GIAPPONESI SUL MEGADRIVE EUROPEO.

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO
CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !

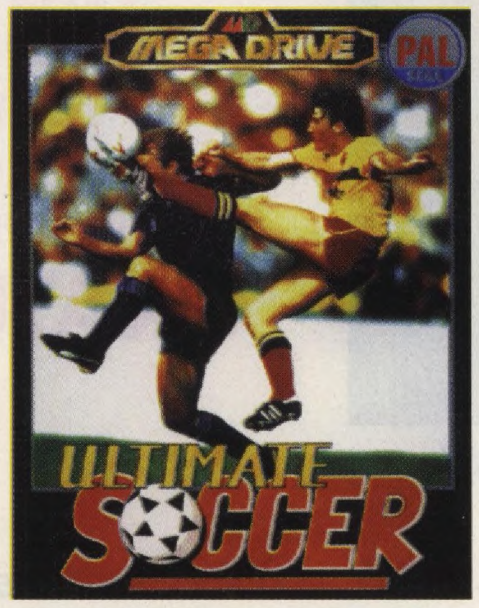
MEGADRIVE



OFFERTA SPECIALE



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA L. 99.000



OFFERTA SPECIALE

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.

WIZ 'N' LIZ

Non deve essere piacevole vivere su un pianeta chiamato Pum. Ammettetelo, non è di sicuro il nome più attraente di tutta la galassia. Certo, è sempre meglio di Urano, ma fa schifo lo stesso. Comunque questo non interessa a Wiz e Liz: i due sono troppo impegnati a recuperare i loro conigli...
Ehi, ma... Aspettate un attimo! Chi diavolo sono Wiz e Liz? E' semplice, un paio di maghi con una passione per i conigli, ultrarrabbiati perché qualcuno ha rapito i loro pelosi animaletti.
I conigli sono stati nascosti in varie zone e il vostro compito è quello di arrivarci, recuperare i cucciolotti e tornarvene a casa. In pratica, tutto quello che dovete fare è correre verso un coniglio e questo in cambio farà apparire una lettera nella parte alta dello schermo. Recuperate tutte le lettere e apparirà una strana parola che vi mostrerà l'uscita, precedentemente nascosta. A questo punto dovete acchiappare un certo numero di conigli, così da poter abbandonare lo schermo.
Semplice, no?









La Psygnosis è sempre stata maestra nella realizzazione tecnica dei propri giochi e Wiz 'n' Liz rispetta in pieno questa regola. Gli sprite sono di qualità elevatissima, le mappe eccellenti e anche il sonoro è egregio. Purtroppo però bisogna occuparsi anche della giocabilità e qui arrivano le dolenti note: Wiz 'n' Liz è troppo semplice. Ci sono un bel po' di sottogiochi, ma vi verranno a noia molto presto e i 50 livelli sono tutti abbastanza simili. L'opzione a due giocatori, fortunatamente, è favolosa: quindi se avete un amico con cui cimentarvi acchiappatevi al volo l'ultimo gioco della Psygnosis, ma se siete dei giocatori solitari... Beh, allora pensateci due o tre volte.

SIMON CROSIGNANI

MA SEI UN CONIGLIO!

Essendo due maghi, Wiz e Liz posseggono l'abilità di miscelare e lanciare incantesimi. Durante la partita i giocatori possono raccogliere dei frutti magici, lasciati dai conigli, e alzare il livello del Fruit-o-meter. Due frutti, una volta uniti, formano un incantesimo e ce ne sono di differenti tipi: vite extra, più stelle, sottogiochi nascosti... Se trovate il mix giusto potrete anche fare un po' di shopping!
Ci sono due tipi di negozi: quello magico e quello dei consigli. Nel primo potrete comprare ingredienti per compiere incantesimi, mentre nel secondo, sorpresa sorpresa, troverete consigli e suggerimenti su come progredire nel gioco. Per pagare dovrete utilizzare le stelle che avrete raccolto nel corso della partita.
Ovviamente alla fine di ogni gruppo di livelli troverete ad attendervi il solito nemico finale: usate i vostri incantesimi e potrete avere la meglio anche su di lui!

MEGADRIVE

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	90	*Fumettosa, gommosa, rotondosa, carina... Chiamatela come volete.*
SONORO	90	*Da Psygnosis e questo è quanto.*
GIOCABILITA'	77	*Troppo semplice: ah raga', siamo alle porte del 1994!*
LONGEVITA'	74	*Monotonia alla stragrande dopo qualche misera ora di gioco.*
GLOBALE	81	*Un arcade dalla realizzazione tecnica ottima, ma divertente solo se giocato in due contemporaneamente.*

AZIONE:	●●●●○
STRATEGIA:	●●●○○
DIFFICOLTA':	●●●○○
MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	SONY
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	
CARTUCCIA:	EUROPEA
INDICAZIONI:	

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

MEGADRIVE

KONAMI

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 83

Sprite carini...

... ma abbastanza piccoli e animati mediocremente.

SONORO 86

Belli gli effetti sonori digitalizzati

GIOCABILITA' 82

Lodevole nel modo a due giocatori...

... ma non siamo certo ai livelli di SF2 o Mortal Kombat.

LONGEVITA' 79

Come mai così poche mosse?

GLOBALE 81

Se sopportate ancora le Turtles e i picchiaduro uno contro uno, Turtles Tournament Fighters fa al caso vostro.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA':

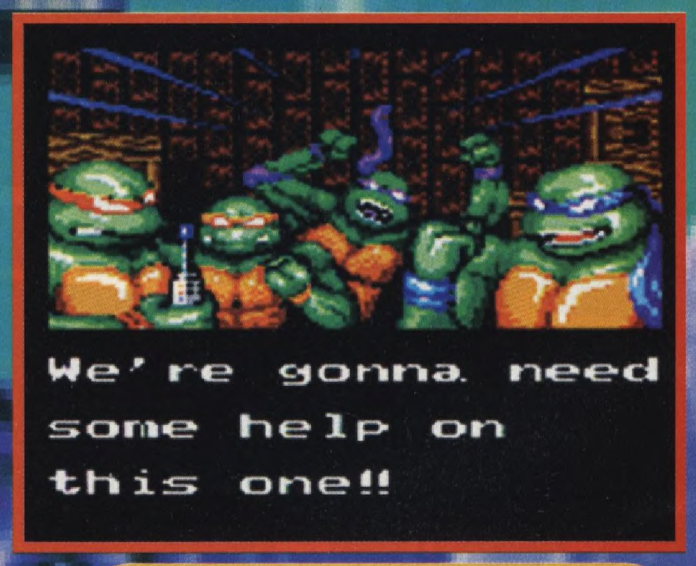
CARTUCCIA: GIAPPONESE

INDICAZIONI:

Pensavate di esservi finalmente liberati delle odiosissime tartarughe ninja, eh? E invece no: ancora una volta i qúattro esseri viscidi sono protagonisti di un picchiaduro fresco fresco di giornata.
Storia: Splinter è stato rapito e le Turtles devono vincere un torneo nella Dimensione X per recuperarlo.
Il gioco: scegliete un personaggio a scelta fra Leonardo, Michelangelo, Donatello, Raffaello e i quattro amici Casey Jones, Ray Fillet, April e Sisyhus. Il vostro avversario, un amico o il computer, ne sceglierà un altro (o anche lo stesso) e da lì in poi dovrete spaccarvi le ossa nella maniera più violenta possibile. Ovviamente ogni lottatore ha la propria velocità, potenza e le proprie mosse. Tutti comunque hanno in comune un certo numero di pugni e calci, attacchi volanti, a tuffo, parate e simili.
Todo attraverso otto pianeti e altrettanti fondali per non farvi annoiare mentre malmenate i cattivoni.









QUESTA E' TARTA E QUESTA E' RUGA

In Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters (cartuccia che concorre al titolo di "Videogioco con il titolo più lungo, nonché inutile 1993/94") si devono usare tutti i tasti del joypad (e vorremmo vedere, visto che in SF2 ce ne sono 6!) per eseguire le mosse standard. Ma se volete veramente vedere la potenza dei quattro genialoidi dovete scompisciarvi con le mosse speciali. Trovate la giusta combinazione con il joypad e i tasti di fuoco e il vostro lottatore si lancerà in un attacco semplicemente D-E-V-A-S-T-A-N-T-E! Leonardo, ad esempio, esegue una mossa con le spade a velocità warp, mentre Casey Jones lascia una bomba ad orologeria che fa tanto danno a se stesso quanto al suo avversario. Utilissimo.

Precisazione: il sottoscritto è probabilmente l'unica persona sul globo terrestre che ritiene Street Fighter 2 un buon gioco e niente più (altro che il classico dei classici, il miglior videogame di tutti i tempi... tutte vaccate!). Figuriamoci cosa posso pensare di un gioco che sfrutta per l'ennesima volta il nome delle tartarughe ninja e che è alquanto inferiore al titolo Capcom... Certo, il modo a due giocatori è parecchio divertente e la facilità di gioco (premete un tasto e il vostro lottatore farà delle megamosse) ne fa un titolo accessibile a tutti, ma se escludiamo il sonoro digitalizzato (davvero carino) la realizzazione tecnica non è da Konami: gli sprite sono più piccoli di quelli di Street Fighter 2, le animazioni sono più grezze, ci sono persino meno mosse... A qualcuno piacerà, di questo ne sono più che sicuro, ma Turtles Tournament Fighters non è niente di più di un picchiaduro discreto.

SIMON CROSIGNANI

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGIOCHI PORTATILI

DIVERTIMENTO PORTATILE

NUMERO 010
NOVEMBRE 1993
~~£. 4.000~~
NUOVO!



ROBOCOP VS TERMINATOR

SCONTRO DI TITANI SUL GAME GEAR!

JURASSIC PARK

I DINOSAURI ANCHE SU GAMEBOY

MORTAL KOMBAT

SENZA ESCLUSIONE DI COLPI!

TURTLES 3

IMPAZZA IL MONDO PIZZA!

SOMMARIO

NEWS		PAG. 71
WOLGFCHILD	GAME GEAR	PAG.73
ROBOCOP VS TERMINATOR	GAME GEAR	PAG. 74
TINY TOONS 2	GAMEBOY	PAG. 75
TAZMANIA	GAMEBOY	PAG. 76
TURTLES 3	GAMEBOY	PAG.77
JURASSIC PARK	GAMEBOY	PAG. 78
MORTAL KOMBAT	GAMEBOY	PAG. 79

GAMEBOY GAMEGEAR LYNX

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.)



SUPERNINTENDO
PREZZO ECCEZIONALE !
+ FANTASTICO GIOCO
L. 299.000

OFFERTE SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

Acrobatic Mission	L. 68.000
Bio Metal	L. 98.000
Cacoma Knight	L. 75.000
Capitan Nuvolino	L. 78.000
Combat Ribes	L. 68.000
Doomsday Warrior	L. 98.000
Dragon's Lair	L. 98.000
F-Zero	L. 98.000
Flying Hero	L. 98.000
Gradius III	L. 78.000
Harley's Humonfous	L. 88.000
Ikari Warrior	L. 118.000
Kitaro Fighting	L. 88.000
Lemmings	L. 68.000
Magic Sword	L. 98.000
Mystery Circle	L. 49.000
Outlander	L. 98.000
Paperboy 2	L. 78.000
Spanky's Quest	L. 98.000
Stealth	L. 98.000
Super Bowling	L. 98.000
Super Chinese World	L. 68.000
Super Conflict	L. 98.000
Super Kick-Off	L. 98.000
Super S.W. IV	L. 58.000
The Great Waldo S.	L. 98.000
The Rocketeer	L. 39.000
Toys	L. 98.000
Wheel of Fortune	L. 75.000
Wyne's World	L. 75.000
Xardion	L. 75.000

GIOCHI SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

Acclaim's World Cup	Telefonare
Airbone Ranger	Disponibile
Alien 3	Disponibile
Aliens Vs Predator	Disponibile
American Gladiaor	Disponibile
Art Of Fighting	Telefonare
Battletoads	Disponibile
Banadi Z	Disponibile
Battle Blaze	Telefonare
Battle Car	Telefonare
Bazooka	Disponibile
Bizyland	Disponibile
Blues Brothers	Disponibile
Bob	Disponibile
Bubsy	Disponibile
Carmen in S.Diego 2	Disponibile
Congo's Caper	Disponibile
Cool Spot	Telefonare
Cool World	Disponibile
Cybernator	Disponibile
Dead Dancing-Rushing Beat 3	Disponibile
Desert Strike	Disponibile
Dragon Ball Z	Disponibile
Dungeon Master	Disponibile
FamilyTennis	Disponibile
Fatal Fury	Disponibile
First Samurai	Disponibile
Football Fury	Disponibile
GP1 Motomondiale	Disponibile
Goof Troops (Pippo)	Disponibile
Hit the Ice	Disponibile
International Tennis T.	Disponibile
Joe & Mac 2	Disponibile
Kando Race	Telefonare
Kawasaki Challenge	Disponibile
King Arthur World	Disponibile
Krusty's Super Fun House	Disponibile
Incrid. Crash Dummies	Telefonare
Lamborghini AM Chall.	Telefonare
Magic Johnson Basket	Disponibile
Mario All Star Collection	Disponibile
Mario and Warrior	Disponibile
Mario is Missing	Disponibile
Mazinga Z	Disponibile
Mech Warrior	Disponibile
MOnday Night Football	Disponibile-
Mortal Kombat	Disponibile
Nigel Mansell World F1	Disponibile
Ninja Boy	Disponibile
Operation Logic Bomb	Disponibile
Pocky & Rocky	Disponibile
Pop'n Twin Bee	Disponibile
Pro-Football	Disponibile
Putty Moon	Disponibile
Redline F1 Racer	Telefonare
Robocop 3	Disponibile
Rocky & Bullwinkle	Telefonare
Shadow Run	Disponibile
Sonic Wings	Disponibile
Spindizzi World	Disponibile
Street Combat	Disponibile
Striker-World Soccer	Disponibile
Super F-15Strik.Eagle	Disponibile
Super Aquatic Game	Telefonare
Super High Impact	Disponibile
Super Off Road The Baya	Disponibile
Super Slap Shot	Telefonare
Super Star War	Disponibile
Super Turrican	Disponibile
Super Wrestling Mania	Disponibile
T2 Arcade Game	Telefonare
Tazmania	Disponibile
The Addams Family 2	Disponibile
The Blues Brothers	Disponibile
The Legend of Zelda	Disponibile
The Lost of Vikings	Disponibile
Tomas Tank	Telefonare
Tuff e Nuff	Disponibile
Vegas Stakes Casinò	Disponibile
Where Time Carmen	Disponibile
Wings Commander	Telefonare
Wizard of Oz	Telefonare
Wolfchild	Disponibile
World Hero	Disponibile
WWF 2 Royal Rumble	Disponibile
Yoshi's Cooky	Disponibile
Zombies at my Neighb.	Telefonare



MAXI OFFERTA
TERMINATOR L. 75.000

RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.

SENSAZIONALE !

BATMAN RETURN
FINAL FIGHT 2
N.B.A. ALL STARS
PRINCE of PERSIA
STARFOX (STARWING)
STREETFIGHTER II
SUPER STAR WARS
U.S.A. ICE HOCKEY

IN OFFERTA A
L. 99.000
cadauno

ADATTATORE UNIVERSALE SFX-2 GOLD

ATTENZIONE!

Questo è l'unico adattatore universale compatibile con tutti i giochi americani e giapponesi, compresi quelli coi nuovi chip SFX quali Starfox, e i chipset Gold quali Streetfighter II Turbo, Mario All Stars Coll., Goof Troop ecc.
Non necessita modifiche o saldature al SUPERNINTENDO.
Ricorda che con un adattatore"SFX-2 GOLD" puoi usare tutti i giochi ad oggi sul mercato. Non confonderlo con altri adattatori sul mercato.

L. 49.000

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

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.

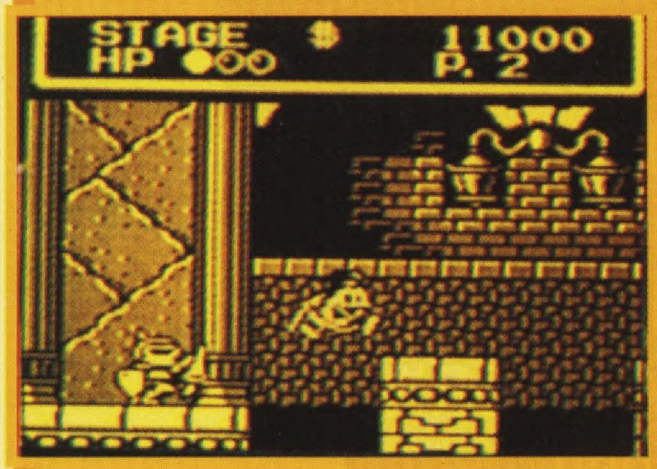


NINJAVIOLENZA

Si chiama Saigo No Nindo e non abbiamo la minima idea di cosa significhi (come no? Significa "gioco del sarchiapone deambulante che non ha nient'altro da fare nella sua vita se non prendere a sberle dei poveri dementi che a loro volta non hanno niente da fare se non essere presi a cartelle dal buon vecchio Saigo No Nindo, per gli amici Ugo"). Quello che però possiamo dirvi è quello che abbiamo visto: un gioco d'azione veramente massiccio con grafica splendidamente dettagliata. Nel gioco impersonate un ninja che si è intrufolato nel quartier generale del solito megacattivone di turno. L'atmosfera è ultraorientale e i boss di fine livello sono ancora più belli dei fondali. Un gioco che promette di diventare un grande successo. Ah, quasi dimenticavamo: Saigo cippirimerlo sarà presto disponibile per Gameboy.

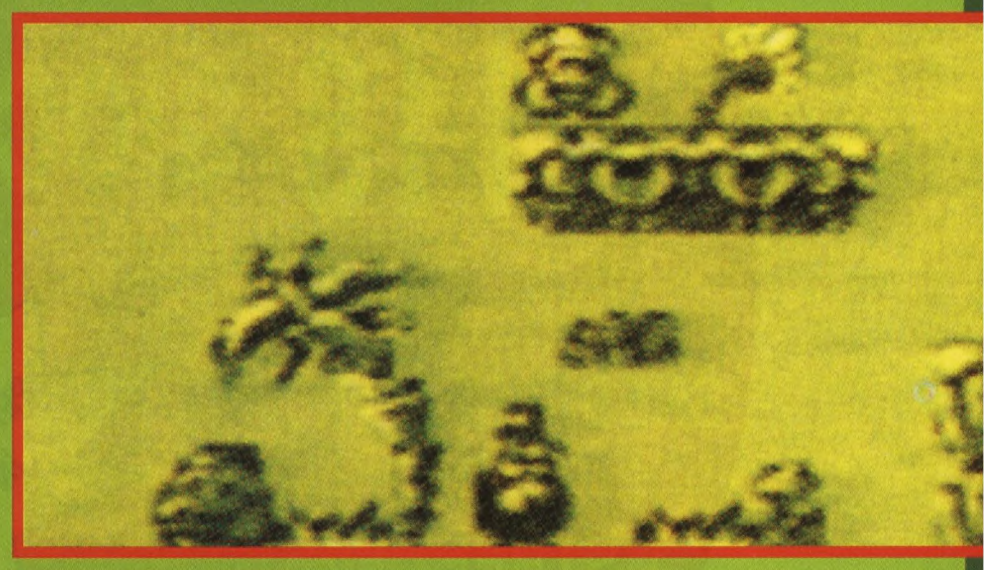
ARIQUACK!

Il mito disneyano di Zio Paperone viene rispolverato per l'occasione (bella la rima, eh?): d'altronde trattandosi di un tesoro di inestimabile valore, nascosto in una piramide egizia, non poteva essere altrimenti. Qualcuno avrà capito che stiamo parlando del seguito di Duck Tales (serie di cartoni animati che dev'essere piaciuta esclusivamente alla mamma dei disegnatori, visto che è realizzata con i classici piedi), con protagonista ancora il riccastro più famoso del globo, armato del suo fido bastone e della sua tuba (il cappello, non lo strumento musicale). E dovrete farvele bastare per sconfiggere i cattivoni di cui sono ripiene le piattaforme! Possessori della console porttatile Nintendo, continuate a seguire ON! per saperne di più!



CHUCK ROCK SU GAMEBOY!

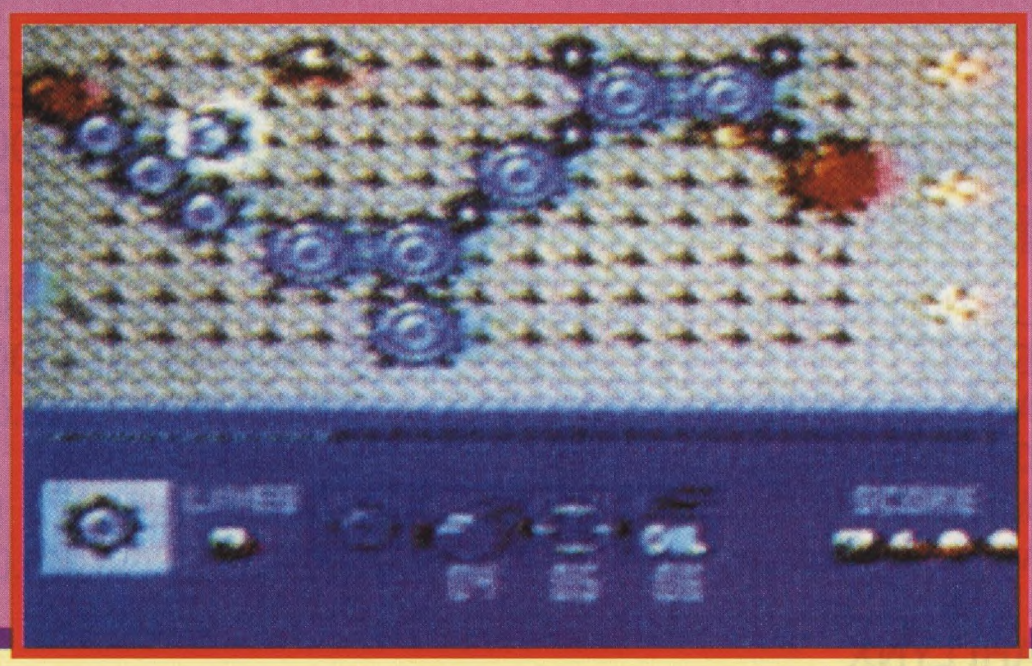
Tanto per non parlare ancora di preistoria e dinosauri, ecco a voi Chuck Rock su Gameboy. E' un classico caso di "iocus piattaformicus" con un simpaticissimo cavernicolo che se la deve vedere con tutti gli esemplari preistorici che ormai conoscerete a memoria visto che sono stati pubblicati da tutte le riviste esistenti, da Panorama a Auto Oggi. La grafica, colori a parte, ricorda molto da vicino quella della sua controparte su Amiga (poi anche su Megadrive, su Super Nes ecc.) e alla Sony ripongono molta fiducia in questo titolo, visto il successo delle versioni precedenti. Atteso da un momento all'altro.

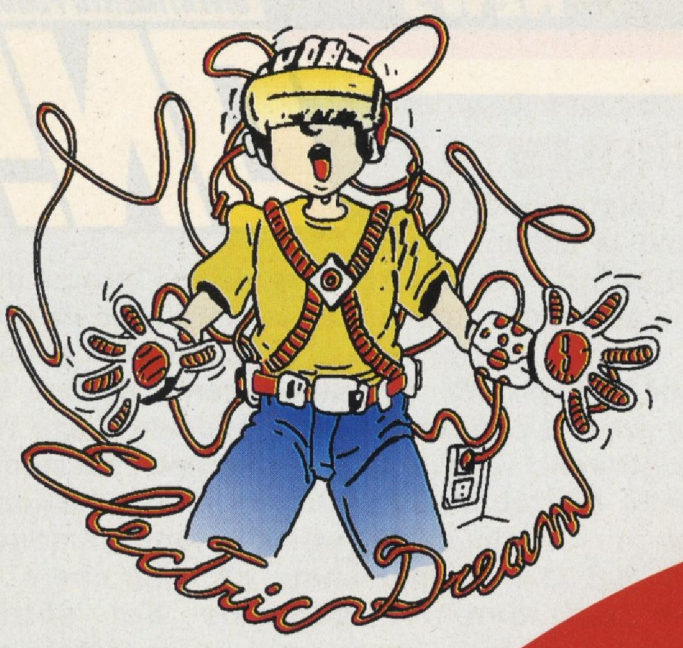




DALL'ITALIA CON FURORE

Ricordate Clik Clak, il rompicapo nostrano pubblicato per Amiga dalla Idea? Ma come non lo ricordate, ma che italiani siete? Massì, quel gioco in cui si mettevano uno dietro l'altro gli ingranaggi e si vedeva se tutto girava alla perfezione. Beh, ora se l'è cuccato nientemeno che la Sony (che in questi ultimi tempi è particolarmente attiva sul mercato delle console) e lo riproporrà da brava bambina anche sul Game Gear, col nome di Gearworks. Il gioco è rimasto praticamente inalterato, con quella minima dose di fascino che un sistema a ingranaggi riesce a esercitare sulle menti più portate verso gli spaccacervello. Che dire ancora? Che l'Italia sta facendo breccia nel mercato internazionale e che però dobbiamo battere il Portogallo per qualificarci ai Mondiali. Forza Italia!





ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
VIA PIETRO MICHELI, 33 • 73100 LECCE
TEL. 0831/942352 • FAX 0831/315110
TEL. 0832/244465

GAME BOY

+ 118 GIOCHI L. 299.000

NOLEGGIO E VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SNES + SCART
+ 1 JOYPAD
+ STREET FIGHTER II
+ S. PRO FIGHTER Q
+ ALIMENT. 220v
L. 799.000

MEGADRIVE PAL
+ SONIC + JOYPAD
+ ALIMENT. 220v
+ S. MAGIC DRIVE
L. 699.000

GAME BOY:
31 GIOCHI
L. 79.000

GIOCHI PER **MEGADRIVE**
DA LIRE 39.000

AMAZING TENNIS
AMERICAN GLAD.
AGASSI TENNIS
BARCELLONA 92
BATMAN RETURN
BLASTER MASTER 2
BUBSY
CHIKI CHIKI BOYS
COOL SPOT
DAVIS CUP TENNIS
EX-RANZA
FATAL FURY
FLINSTONES
GODS
GOLDEN AXE 3
GREEN DOG
JURASSIC PARK
JUNGLE STRIKE
MAZING SAGE
MIG 29
MORTAL KONBAT
NINJA TURTLES
OUTRUN 2019
POWER ATHLETE
PREDATOR 2
RAINBOW ISLAN
SHINOBI 3
SONIC 2
SPATTER H. 3
STREET F.C.E.
SUNSTE RIDERS
SUPER MONACO GP2
TAZ MANIA
TERMINATOR 2
TINY TOONS
WORL T. SOCCER
X-MEN

COPIATORE DI SICUREZZA UNIVERSALE?
MAGIC GAME DOCTOR 2!!!

IL MGD2 FUNZIONA CON:
1) NEO GEO
2) SUPER FAMICOM (SNES)
3) MEGA DRIVE
4) GAME GEAR
5) GAME BOY
6) PC ENGINE
7) ATARI LYNX

COMPILATION:

GAME BOY
• 3, 8, 32, 64 GIOCHI
A PARTIRE DA L. 49.000
• 118 GIOCHI... L. 219.000

GAME GEAR
• 3, 21, 53 GIOCHI
A PARTIRE DA L. 59.000

MEGA DRIVE
• 2, 4, 8, 10, GIOCHI
A PARTIRE DA L. 59.000

NINTENDO 8 BIT
• 1600 • GIOCHI L. 149.000

• PREZZI IVA INCLUSA • LISTINO COMPLETO PER RIVENDITORI • TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI •

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

WOLFCHILD

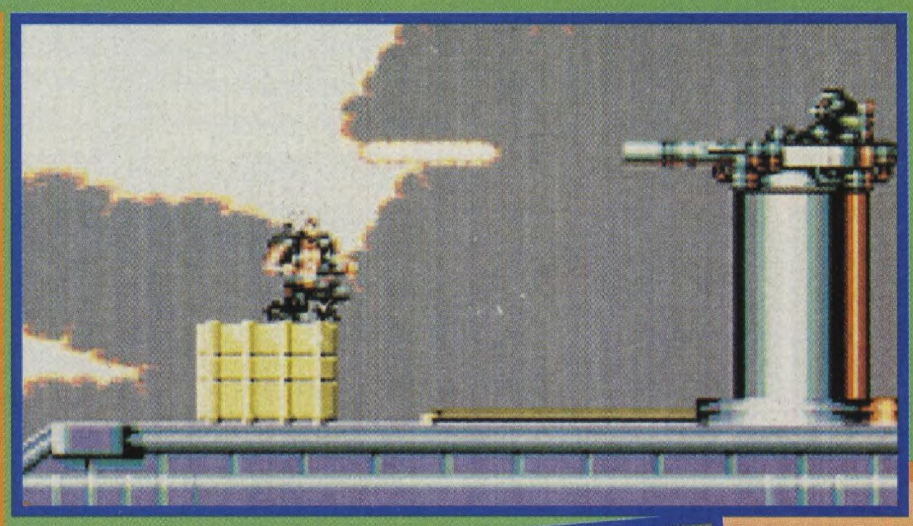
In tempi recenti, i possessori di un portatile hanno incontrato il temibile Dracula e ricevuto una visita dal mostro di Frankenstein. Ora tocca al lupo mannaro terrorizzare il vostro piccolo schermo, seppur non in maniera convenzionale. In un futuro 'high-tech', la vostra gente è stata messa in ginocchio da un malvagio invasore. Ma i poveretti non sanno che voi non siete un tipo futuristico qualunque; avete infatti il potere di trasformarvi in un lupo mannaro e quindi staccare la testa a chiunque osi sbarrarvi la strada...

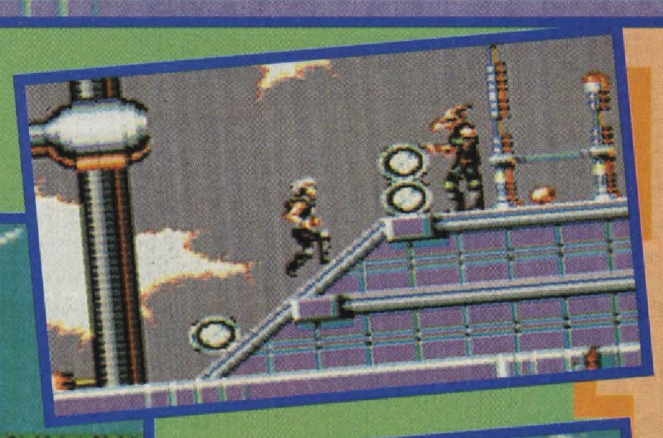
Mi aspettavo molto da questa conversione portatile di Wolfchild, ma ne sono rimasto alquanto deluso. La grafica è okay ma c'è scarsezza di azione e di nemici un po' ovunque, e se non fosse per il sistema delle password il gioco diverrebbe pesante in men che non si dica. Anche in questo formato, Wolfchild è un platform estremamente vasto e impegnativo che dovrebbe allietare non pochi pomeriggi uggiosi, ma per il Game Gear esistono esponenti migliori di questo genere.

FABIO D'ITALIA

AROOOO!...AROOOO!

Wolfchild può trasformarsi in un lupo mannaro raccogliendo una certa quantità di energia. In questa forma può scagliare palle di fuoco all'indirizzo dei suoi nemici nonché spaventarli con il suo nuovo aspetto. La potenza di queste 'fireballs' può essere incrementata raccogliendo appositi power-up disseminati lungo i livelli. E' tuttavia cosa saggia non farne una scorpacciata, perché superata una certa quantità, Wolfchild tornerebbe alla sua antica forma.

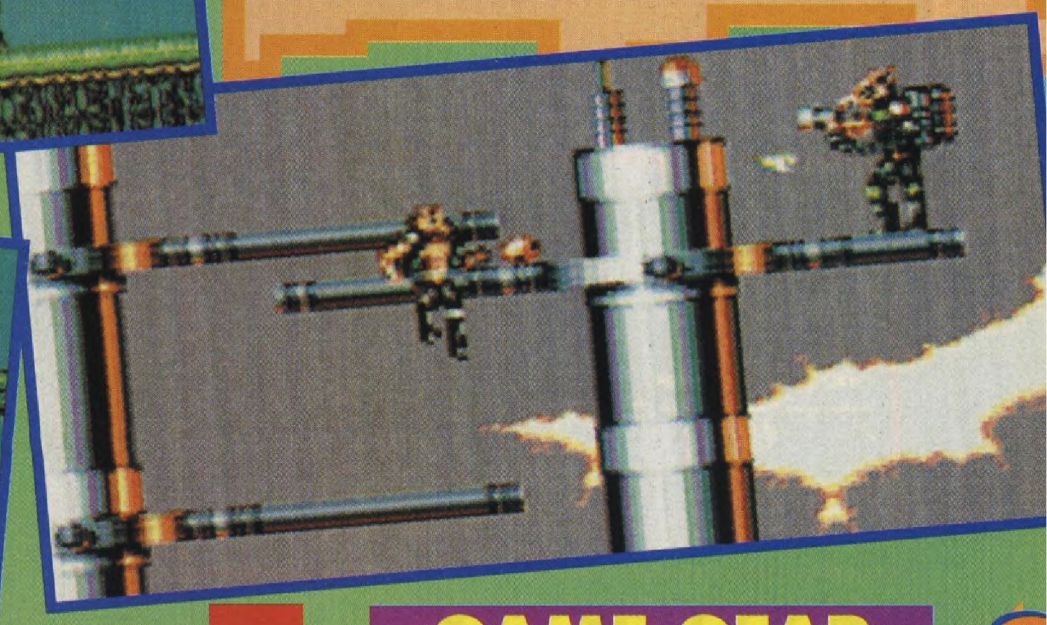












PROIETTILI D'ARGENTO? PFUI!

Il gioco è popolato da soldati nemici e i loro 'bracci destri' mutanti. Questi figuri hanno avuto una bella pensata: invece di ricorrere all'assimilazione della potenza richiesta per la trasformazione in lupo mannaro, si sono precipitati all'Emporio Armi da Fuoco di Jack McDeath e hanno fatto incetta di cannoni laser. Questo sfata la popolare convinzione che per uccidere un lupo mannaro siano necessari dei proiettili d'argento, in quanto la raffica di un fucile laser vecchio stampo riesce a ottenere lo stesso risultato.

ICONOGRAFIA DI WOLFCHILD

C'è una camionata di icone disseminate in tutto il gioco, molte di esse all'interno di stanze segrete. Poiché non esiste un limite di tempo, vale la pena controllare tutti i vicoli ciechi per vedere se essi contengono delle icone; fra queste, le più preziose sono quelle che raffigurano i cuoricini 'energetici': normalmente ce ne sono poche, e sono sorvegliate da feroci mutanti. Nel caso perdiate i vostri poteri di lupo mannaro, cercate di tenervi fuori dai guai finché non avete assimilato altra energia. Questo significa che i soldati nemici, anziché combattuti, dovranno essere scavalcati con un salto. E fate attenzione a quelli di taglia piccola, perché i loro proiettili non possono essere evitati.

PLATFORM

GAME GEAR

GIOCABILITA'	GRAFICA	GLOBALE
75	78	76
LONGEVITA'	SONORO	
74	60	

VIRGIN

ROBOCOP VS TERMINATOR

L'aveva detto il Terminator che sarebbe tornato (a proposito, forse qualcuno non saprà quando cavolo dice Schwarzy "I'll be back" in Terminator; in effetti non c'è nessuna frase del tipo "Tornerò" o robe simili. La traduzione di "I'll be back" nella versione italiana è "Aspetto fuori"! Frase detta poco prima di fare una carneficina alla stazione di polizia. Passo e chiudo) e ha mantenuto la promessa. Torna infatti sul Game Gear ma secondo la versione dei fumetti della Dark Horse. Il che significa che il T-800 si troverà di fronte il suo consimile Robocop con comprensibile scontro di valori: uno era nato per distruggere l'uomo, l'altro per proteggerlo!

Wow! Non ne hanno sbagliata una! In qualsiasi formato Robocop vs Terminator è sempre un ottimo gioco: ovviamente l'accento è posto sulla distruzione di massa, e anche sul Game Gear questo aspetto abbonda in quantità. Il numero di armi di cui potrete disporre vi donano un potere distruttivo con cui potreste scaricare qualsiasi tensione. Scherzi a parte, Robo Vs Terminator è davvero un grande titolo: soprattutto quando inziano a farsi vedere gli scheletri di metallo l'azione raggiunge apici di frenesia notevoli. La giocabilità è davvero a livelli altissimi e non vedo proprio come potreste fare a meno di questo titolo. A meno che naturalmente siate pacifisti convinti fin da piccoli e allora è meglio che vi orientiate su qualcos'altro.

PAOLO CARDILLO





GAME GEAR

90 GIOCABILITA'

90 GRAFICA

88 LONGEVITA'

84 SONORO

90

VIRGIN

AZIONE

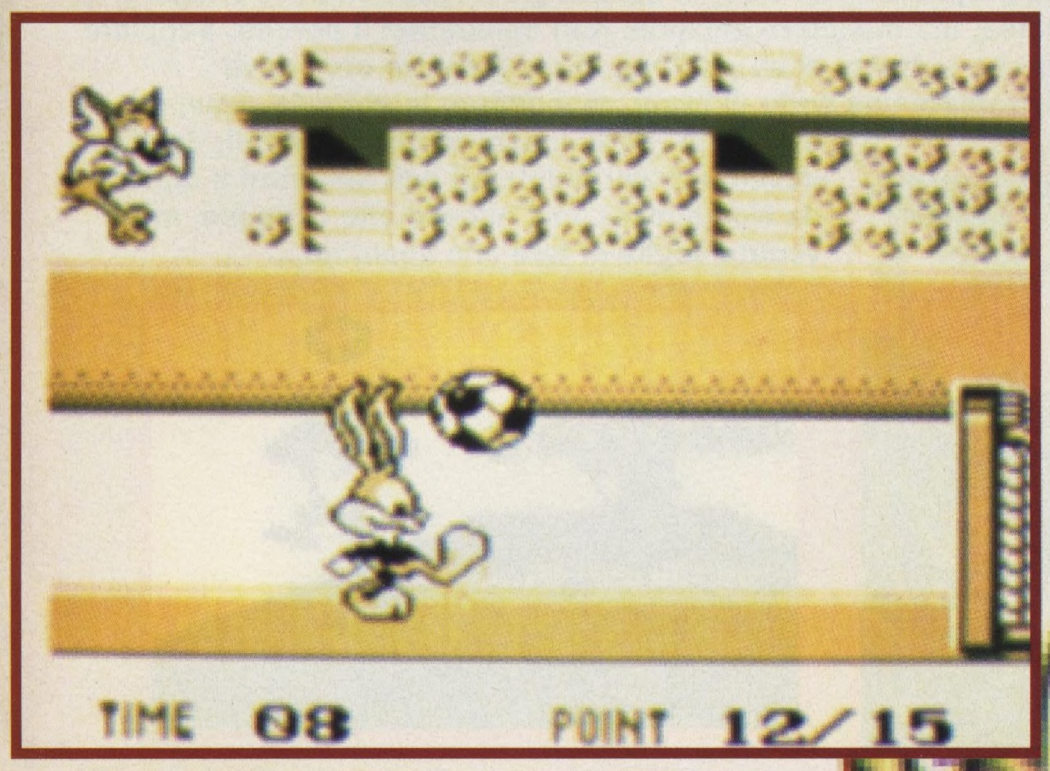
MA VOGLIAMO METTERE "HAL9000 CONTRO C1P8"?

Spiacente per i patiti di Schwarzy, ma nel gioco si comanda sempre e soltanto il poliziotto di latta. Costui ha capito subito che mai e poi mai i Terminator rispetteranno la legge (d'altronde ce l'hanno in memoria di non rispettarla) e così è suo scopo ridurli in polvere senza bisogno di recitare direttive e codici vari. Il gioco è quindi ripieno di violenza fino all'ultimo chip: nel frattempo attenti a saltare di tetto in tetto, a evitare bagni di acido e cavi elettrici che potrebbero farvi molto ma molto male al sistema idraulico. Naturalmente si sprecano gli ordigni con cui spargere morte e distruzione.

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

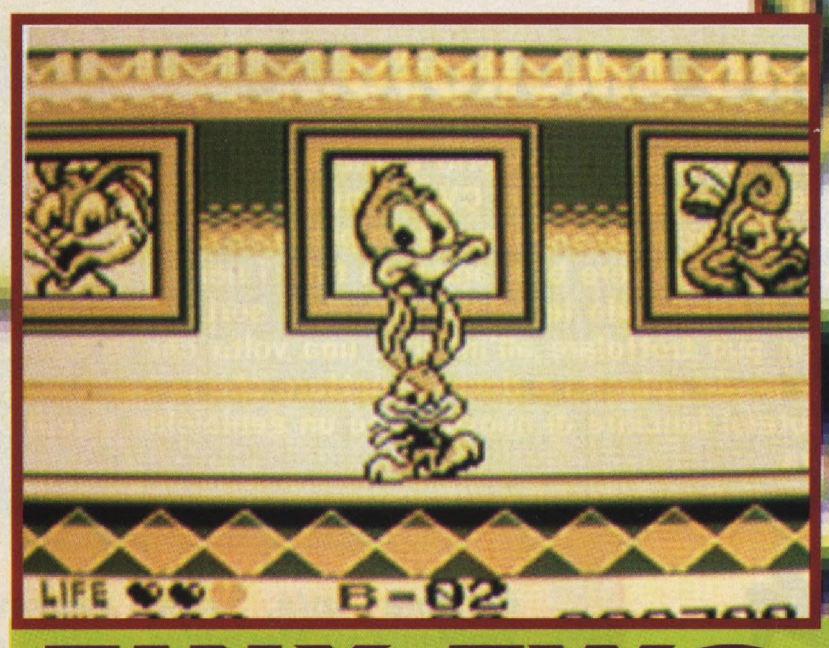
TINY TOON ADVENTURE 2

La redazione di CVG è stata così fortunata da ottenere una recensione esclusiva del secondo gioco basato sui Looney Tunes, la mitica serie di cartoni della Warner Bros (vai col ritornello). Tuttavia c'è stato un problema: tutte le istruzioni erano in giapponese, per cui abbiamo sudato parecchio per comprendere come cavolo si giocava. Ma grazie alla miracolosa tecnologia moderna (leggasi: fax) possiamo ora rivelare cosa c'è dietro questa 'beotica' storia.



CHE SUCCEDE, AMICO?

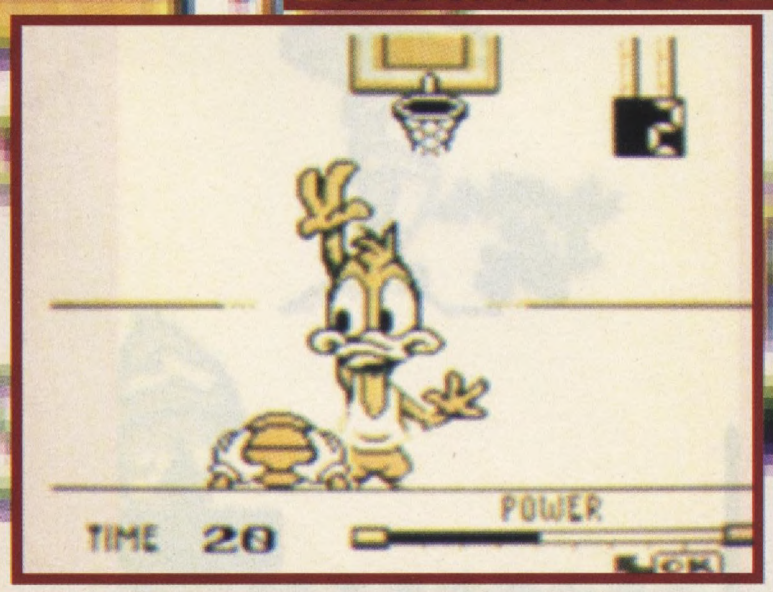
Buster Bunny e i suoi compari hanno ricevuto in omaggio dei biglietti per un nuovo cinematografo costruito nella loro città da un fantomatico miliardario. In realtà il misterioso benefattore è nientemeno che il perfido Montana Max. Per via di un incantesimo (cose che possono accadere soltanto ai 'cartoni'), Buster viene trasportato nel film stesso (dove ho già sentito questa storia? - Fabio), e così ha inizio un'avventura nella quale il coniglietto deve sgominare tutti i suoi antagonisti, incluso lo stesso Montana Max, e conquistare il cinema per sè e i suoi amici. La prima fermata in questa avventura è il Selvaggio West. Qui Buster deve raccogliere tutte le carote su cui può mettere le zampe: una volta raccoltene un certo numero, ottiene una vita extra. Tale impresa viene resa più difficile da un lupo affamato che insegue "BB", poiane volanti ed enormi macigni che rotolano giù dai pendii. Poi c'è il castello nella sezione dei Samurai, pieno di trabocchetti e abitato da un pericoloso stallone selvaggio. Gli ultimi due stage vedono Bunny viaggiare nello spazio a bordo di un razzo e visitare il castello di Franken per il fatidico scontro finale.



TINY TWO

Fra un livello e l'altro c'è un sottogioco, che purtroppo non ha nulla a che vedere con l'intreccio principale; la cosa comunque non ha importanza, poiché sono divertenti. In uno di questi compare quella specie di cagnolino extra-terrestre, Gogo-Dodo, che vi porta ad un tavolo da roulette dove potete guadagnare vite extra, carote, o persino brevi istanti d'invincibilità.





Benché non sia un gioco molto impegnativo, Tiny Toon 2 è divertente quanto gli altri giochi della serie, anche quelli per altri formati, come il Super NES. La grafica è ottima. Non si può dire altrettanto del sonoro. E sebbene vi siano soltanto quattro livelli, c'è un mucchio di sottogiochi in grado di tenervi occupati per non poco tempo, per cui vale la pena di meditarne l'acquisto. That's all, folks!

FABIO D'ITALIA

PLATFORM

GAME BOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	LONGEVITA'	SONORO
67	90	70	65

GLOBALE 72

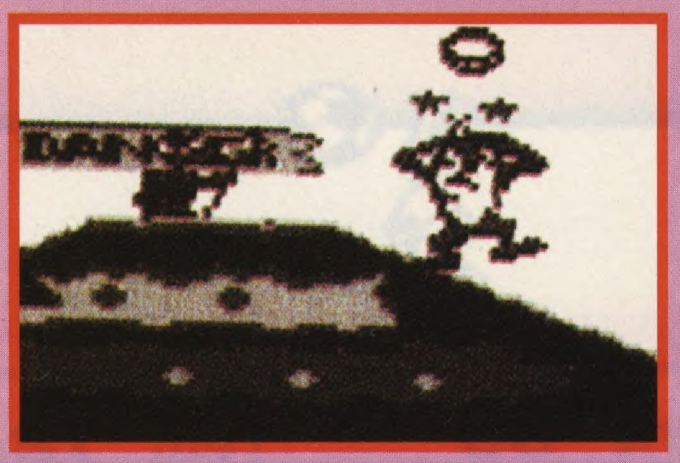
KONAMI

TAZMANIA

Finora l'avete visto su Megadrive, Master System, Game Gear, Super NES... Adesso finalmente Taz è arrivato su Gameboy! Se non avete mai sentito parlare di Taz, probabilmente è perché siete stati rinchiusi in una lavatrice sigillata fino a mercoledì scorso. Questo tizio fuori dalle asce è nato come comparsa nei cartoni animati di Bugs Bunny, dove era noto come il diavolo della Tasmania. Ora è il protagonista di una serie di cartoni animati e, ovviamente, di un tot di videogiochi.

Come tutti saprete i diavoli della Tasmania sono degli animali terribili assetati di sangue e che mangiano tutto quello che trovano sulla propria strada. Beh, in questo gioco Taz non deve emulare Dracula, ma mangiare ghiande. Non chiedeteci il perché. Sappiate solo che si tratta di un platform in cui il nostro eroe deve attraversare una serie di livelli, raccogliere le ghiande, appunto, ed evitare precipizi e ogni sorta di pericoli, dagli uccelli ultravitaminizzati agli alligatori a digiuno da troppi mesi. Ehi, adesso che ci penso, m'è venuta voglia di fare uno spuntino...









TROTTOLINO AMOROSO...

Taz non è un essere intelligente, proprio come Paolo Cardillo. Ma a differenza del capelluto redattore di CVG il nostro diavoletto della Tasmania può roteare velocissimamente. Basta premere il tasto A e Taz si lancerà in un vortice di polvere blastando via tutti i nemici che trova sulla propria strada e spazzando letteralmente ogni sorta di ostacolo. Sfortunatamente non può trottolare all'infinito: una volta che lo Spin-o-meter si azzera, Taz perde velocità e dovrà aspettare che la barra salga di nuovo prima di potersi lanciare di nuovo come un genialoide investito da una raffica di bora.





Mamma mia, che vaccata. TazMania su Megadrive e SNES era una gran bella storia, sul Master System e Game Gear m'aveva deluso un pochettino, ma questa versione Gameboy è senz'alcun dubbio la peggiore del gruppo. Tanto per cominciare di platform sul portatile di casa Nintendo ce ne sono a tonnellate, quindi se volevano sperare di avere successo alla THQ dovevano produrre qualcosa di veramente speciale. Beh, credetemi quando vi dico che questo tie-in non è nemmeno decente, altro che speciale! Il motivo? E' facilmente riassumibile: tralasciando l'orrendo sonoro, ogni volta che fate roteare Taz non riuscite a capire assolutamente cosa succede sullo schermo e morite in un paio di secondi. Lo stesso accade se non fate roteare Taz, gettandovi nello sconforto più totale. Ragazzi, ma li testate i giochi prima di buttarli sul mercato?

SIMON CROSIGNANI

PIATTAFORME

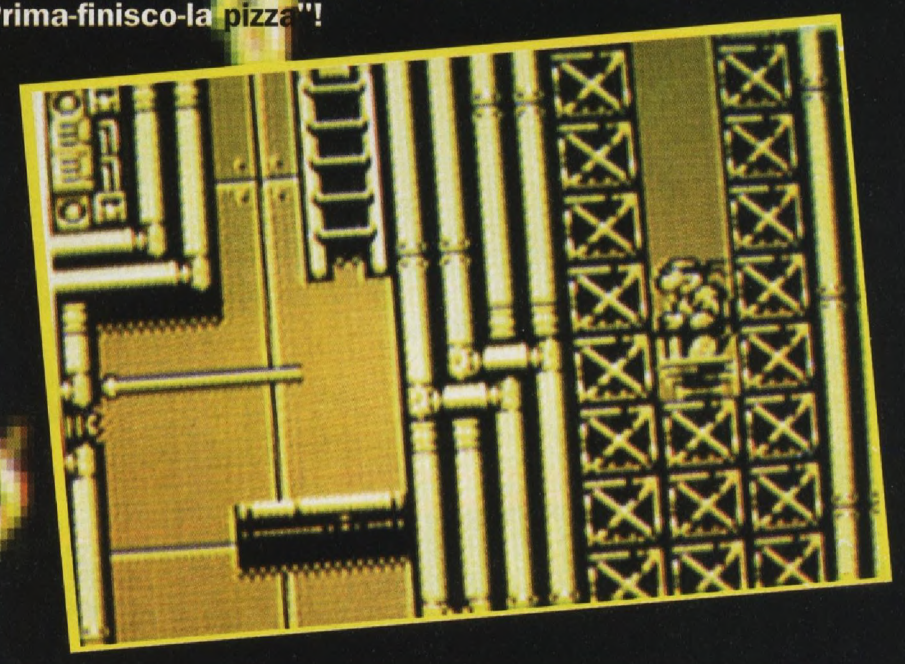
THQ

43	71	
GIOCABILITA'	GRAFICA	49
LONGEVITA'	SONORO	
44	42	

GAMEBOY

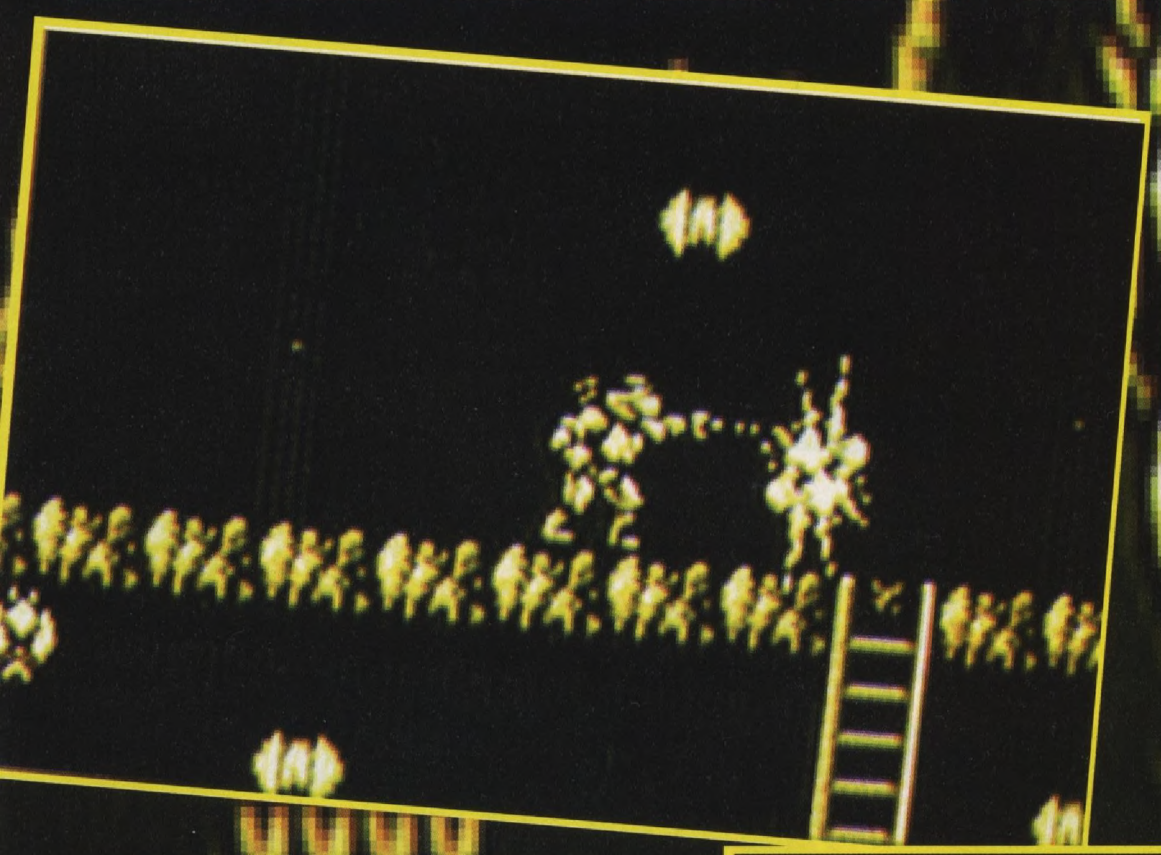
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3

Eccovi lì, nel comfort delle vostre fogne, intenti a divorare una pizza ai peperoni davanti alla TV, quando improvvisamente squilla il telefono: è richiesta urgentemente la vostra assistenza. Che fare? Finire la pizza o lasciare che si raffreddi per uscire in superficie a vedere quale sia il problema? Cowabunga, sta a voi decidere, ma il gioco avrà una durata molto breve se sceglierete l'opzione intitolata "Prima-finisco-la pizza"!



PIZZE, PIPISTRELLI E PENITENZIARI

La prima fase della missione consiste nel riuscire a entrare nella prigione, cosa che non richiede eccezionale abilità da parte vostra. Una volta penetrati, si entra in un incredibile labirinto dove il corpus centrale dell'azione ha luogo. Leo non deve soltanto liberarsi la strada da guardie penitenziarie e pipistrelli sputa-veleno, ma anche raccogliere fette di pizza in certi punti del labirinto.
I livelli comprendono piattaforme, scalette e canali di scolo su cui scorrazzare. Non lasciatevi prendere dal panico davanti alla prospettiva di dover scontrarvi con forze sconosciute: un colpo d'arma da fuoco e una combinazione di pugni e calci faranno sì che i mascalzoni se la diano a gambe levate.

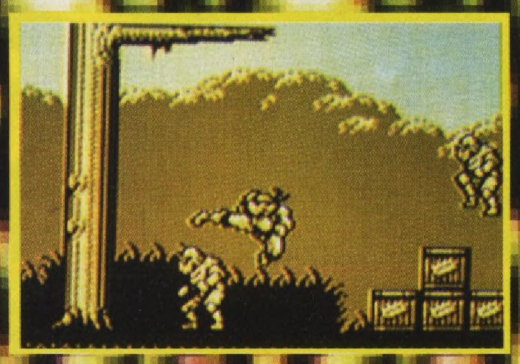


PESCE D'APRIL

I nostri aitanti eroi anfibi hanno appreso dalla loro amica, l'intrepida reporter April O'Neil, che un tale è evaso dalla prigione. Proprio mentre la giornalista si accinge a fornire maggiori dettagli, si ode un urlo e la comunicazione si interrompe. Potete facilmente immaginare il resto della storia, ma noi ve la racconteremo comunque: le tartarughe escono dalla loro tana e si dirigono verso la prigione per salvare la loro amata donzella. Improvvisamente, però, tre membri del prode quartetto svaniscono nel nulla, e Leonardo si ritrova tutto solo a combattere i cattivi di turno.







Supercalifragilistichespiralidoso! Usando i miei scanner speciali ho individuato in questo titolo un gioco che potrebbe benissimo finire nella top ten dei migliori giochi portatili di tutti i tempi! Tanto per cominciare, c'è della buona musica (cosa che non capita spesso di sentire in questa categoria di giochi) e i livelli sono brevi, sicché progredire nel gioco diventa più facile. Il labirinto della prigione pone non pochi problemi, ma regala tonnellate di giocabilità. Insomma, questo gioco sarà tante cose, ma non è certamente una 'pizza' (hehehe!).

PAUL RAND

PLATFORM

GAME BOY

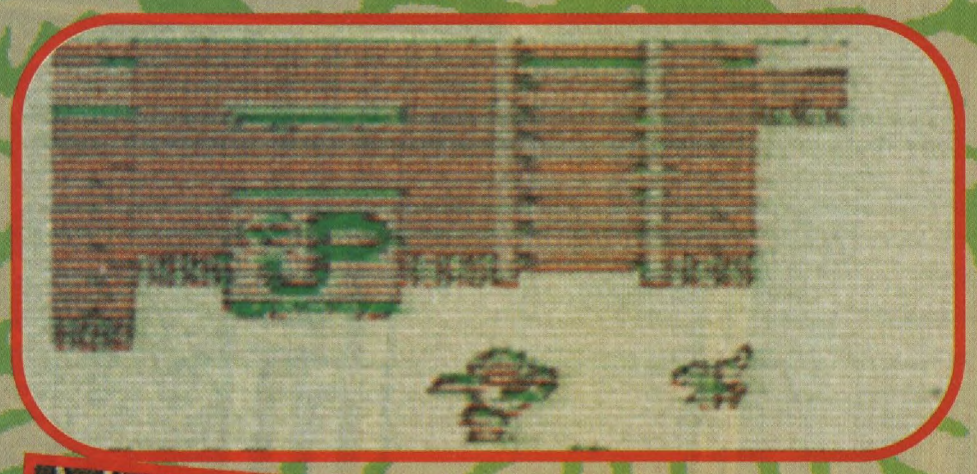
78 GIOCABILITA'	87 GRAFICA
89 LONGEVITA'	91 SONORO

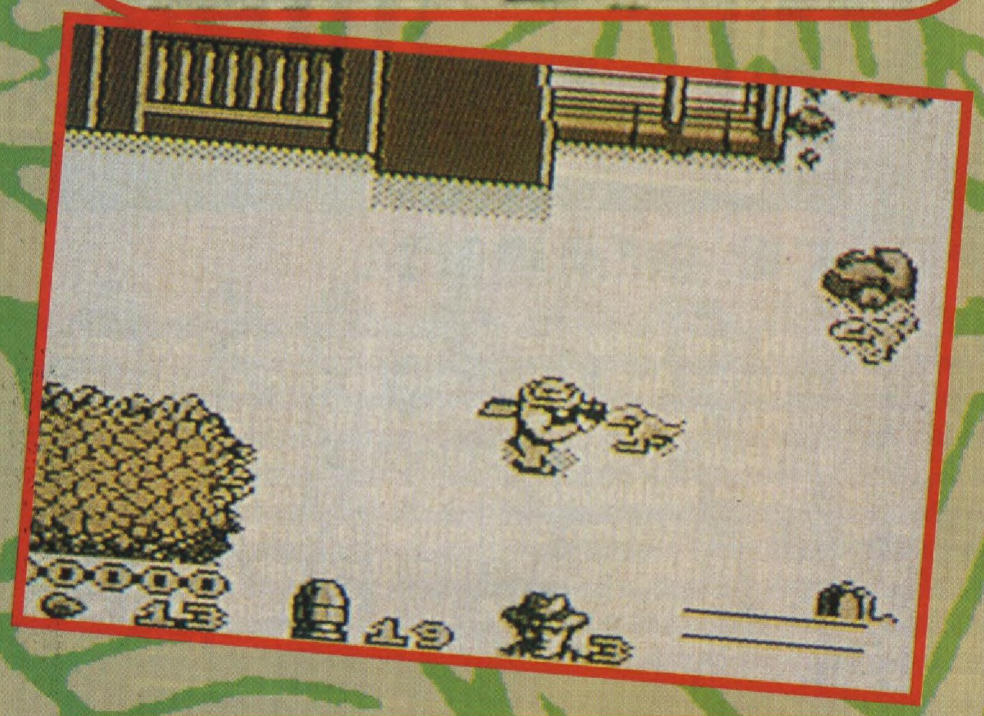
90

KONAMI

JURASSIC PARK

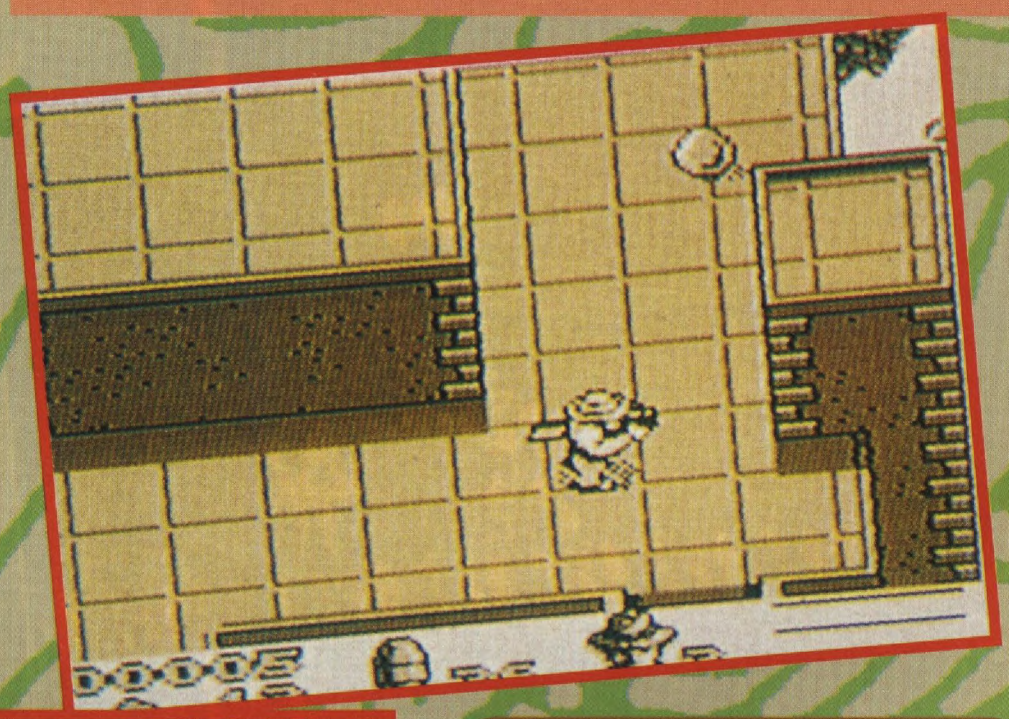
Non importa dove vi nascondete, perché prima o poi vi troveranno. Ebbene sì: la jurassicmania ha colpito anche il Gameboy, con un gioco che ruggisce tutta la sua magnificenza (non so neanche cos'ho scritto). Seguendo le dinosauriche orme del Super Nes, i pericolosi mostri preistorici combinano sfracelli subito dopo l'improvvisa disattivazione della corrente nel recinto di protezione del parco. Da lì in poi è uno scorrere di sangue che non si vedeva in un film di Spielberg da anni e anni (beh, senza esagerare). Naturalmente nemmeno i potenti mezzi della Ocean hanno potuto trasportare la computergrafica del film in un portatile in bianco e nero ma se vi accontentate...beh, il gioco è proprio una figata!

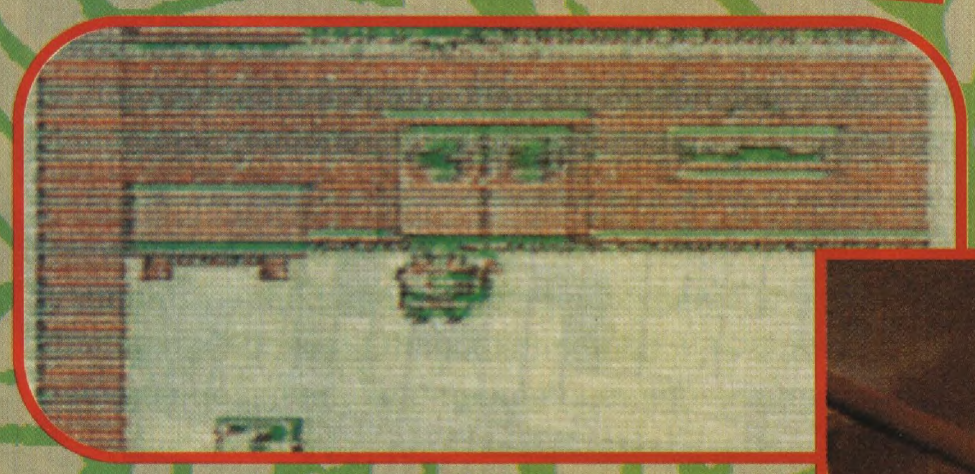




MA E' UN ARCHEOPTERYX DEL PRECAMBRIANO!

La trama del gioco si mantiene fedele a quella del film: nei panni del Dr Grant dovrete distruggere le uova di dinosauro in ogni livello e completare tutta una serie di missioni in cui sono coinvolti naturalmnete i bestioni giurassici. Vi sembra facile? Niente di più falso: ci sono branchi interi di dinosauri adulti e piccini affamati di carne sanguinolenta: anche umana, basta che sia carne. Fortuna che almeno siete armati di una superpistola che vi consente di farvi largo attraverso la foresta, attraverso le "evacuazioni" di giganteschi sauri e naturalmente di liberarvi di tutto ciò che ha un aspetto non proprio "contemporaneo". A vostra disposizione tre vite, contro decine di vite di qualche milione di anni fa! Avete la nostra solidarietà...







A differenza delle versioni per gli altri computer e console, la versione di Jurassic Park per il Gameboy è quella che si mantiene un po' più fedele al film delle altre, che spaziano un poco con la fantasia. Questo è già un buon piede di partenza visto che si tratta di un tie-in. Il resto comunque lo fa l'ottima giocabilità di questa cartuccia: ottima sia sotto l'aspetto esplorativo sia sul fronte dell'azione, sempre incalzante. La grafica è molto simpatica e riesce a ricreare una buona atmosfera. Certo, non ci sono lucertoloni enormi come in altre versioni ma nel complesso il feel del film è stato mantenuto. Un ottimo acquisto che attendevamo da milioni di anni (questa non ve l'aspettavate, eh?).

PAOLO CARDILLO

AZIONE

GAMEBOY

90	85	
GIOCABILITA'	GRAFICA	89
LONGEVITA'	SONORO	
87	76	

OCEAN

DIVERTIMENTO PORTATILE ON!

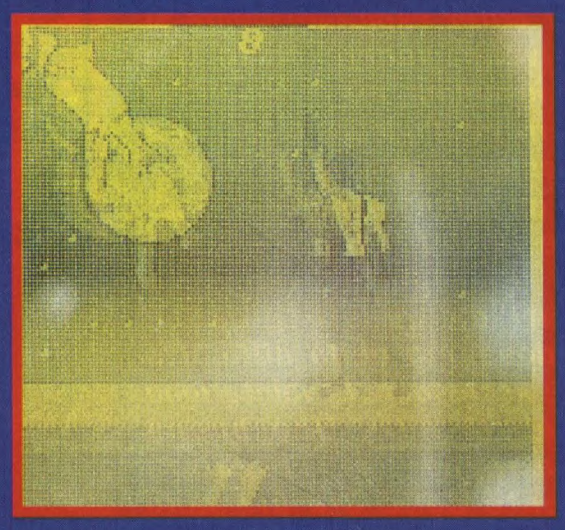
MORTAL KOMBAT

Violenza sugli spalti, violenza per le strade, violenza nei film, non ne possiamo più! Eh, eh, scherzavo naturalmente: ecco a voi finalmente in versione "viulenza a portata di tutte le tasche" (per le dimensioni, mica per i soldi) Mortal Kombat su Gameboy!!! Il gioco che sta facendo sognare milioni di giovani è stato finalmente scolorito e ristretto per essere ospitato sul Gibbì: trattasi, come milioni di giovani appunto sapranno, di sfidarsi a duello nel torneo più letale che si sia mai visto. Chi perde, ha un posto assicurato in qualche girone dell'inferno visto che verrà privato della vita dal vincitore. Brrr, che brividi...









CHE MENATA!

Sorpresa! A causa delle limitazioni insite del Gameboy, è sparito uno dei personaggi del gioco, vale a dire Johnny Cage. Beh, d'altronde non si può pretendere tutto dalla vita e comunque il resto è piuttosto fedele al gioco originale. In particolare gli sprite sono belli grossi e le animazioni si sono mantenute spettacolari e ben fatte. I comandi, che sfruttano soltanto i pulsanti A e B più ovviamente la levetta sono ben studiati e non fanno assolutamente risentire della mancanza di ulteriori tasti.

Bello sì, ma con Nesquik! Convertire Mortal Kombat su un portatile come il Gameboy non era certo l'impresa più facile del mondo e bisogna dire che i programmatori se la sono sbrigata nel modo migliore. Come ho già detto nella recensione, gli sprite sono massicci e ben animati, tanto che, colori a parte, non hanno nulla da invidiare alle loro controparti sulle "consolone". La cosa però ha anche causato una certa lentezza nei movimenti, cosa che toglie non poca giocabilità, visto che poi si tratta di un picchiaduro che dovrebbe avere un minimo di ritmo mozzafiato. Questo difetto incide indubbiamente sul voto globale del gioco, anche se non mi sento certo di bocciarlo: gioco più che discreto nel complesso.

PAOLO CARDILLO

PICCHIADURO

GAMEBOY

GIOCABILITA'	GRAFICA	
74	78	
LONGEVITA'	SONORO	78
79	75	

ACCLAIM

PUGGSY

CIG HIT

MEGADRIVE

PSYGNOSIS

SVILUPPATORI: INTERNI

ROMPICAPO

Curata e ottimamente animata.	91	GRAFICA
Buono ma non da strapparsi i capelli.	80	SONORO
Vi prenderà dalla prima partita...	92	GIOCABILITA'
...e non vi mollerà per molto tempo	85	LONGEVITA'
Una cartuccia vivamente consigliata.	90	GLOBALE

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':
CARTUCCIA: EUOPEA
INDICAZIONI:

Puggsy ha avuto un atterraggio di fortuna non molto fortunato su di un pianeta sconosciuto, e ha perso la propria astronave. Il suo compito è ora quello di attraversare i cinque livelli che compongono il gioco (caratterizzati da diverse situazioni climatiche) alla ricerca della sua astronave per poter finalmente riprendere la rotta verso casa. Puggsy è una sorta di ragazzino che ha il suo punto di forza nel ragionamento: è con questo infatti che dovrà risolvere i vari problemi che gli si porranno, sfruttando al meglio quello che riesce a trovare nei vari livelli del gioco.



MOLLA LA PALLA

Inizialmente il compito di Puggsy non è particolarmente difficile: gli basterà impilare un po' di oggetti per raggiungere le piattaforme più alte o liberarsi la strada da vari impedimenti ma, col proseguire del gioco, tutto diventa assai più complicato. Ci vorranno azioni sempre più complesse per raggiungere il vostro scopo. Ad esempio dovrete saltare un oggetto per attivare un interruttore, correre dall'altra parte del livello radunando degli oggetti uno sull'altro e raggiungere le uscite del livello,, e tutto questo in una volta sola. A parte il normale sistema di punteggio, potrete guadagnare qualcosa a seconda di cosa riuscirete a portare con voi uscendo dal livello. Una cosa da tenere a mente è che ogni oggetto ha un suo uso; i palloni, ad esempio, che vengono lasciati volare liberi verso l'alto a volte fanno venire alla luce delle stanze segrete.







HOLO-HELP

Alcuni problemi possono essere risolti solo con un particolare oggetto; per aiutarvi a capire quale sia quello che vi serve, potete usare la cassettina degli aiuti che vi mostrerà un ologramma dell'oggetto che fa al caso vostro. Nei diversi livelli troverete anche alcuni esseri animati ma totalmente privi di intelligenza (come certi redattori che lavorano alla Jackson), che non vi saranno di minimo aiuto: sono soltanto altri ostacoli sulla vostra strada. Non c'è dubbio: questo è veramente il miglior rompicapo che la Psygnosis abbia mai fatto.





C'è un mucchio di cose da fare in ogni livello di Puggsy ma non è detto che tutte siano indispensabili per raggiungere l'uscita. E' una bella idea poter esplorare come si vuole il livello, vederlo nella sua intierezza insomma, ma lo scopo del gioco è arrivare a quelli successivi e possibilmente senza perdere tempo. Puggsy è un ottimo spremi-meningi, anche se la definizione gli sta stretta. E' facile rimanere affascinati da questo gioco e l'ottimo dosaggio della difficoltà non fa che accrescere la valutazione di per sè già alta. Una buona cartuccia che vi regalerà sicuramente delle ore di sano divertimento.

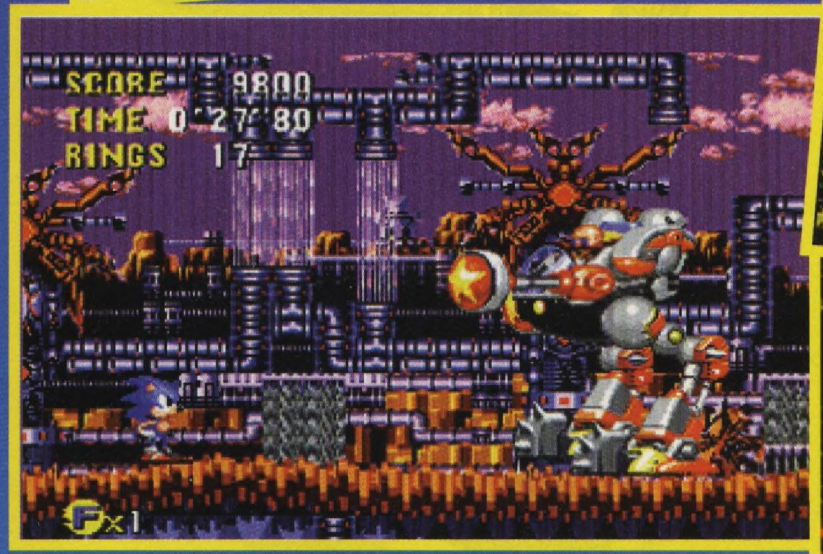
PAUL RAND

SONIC CD

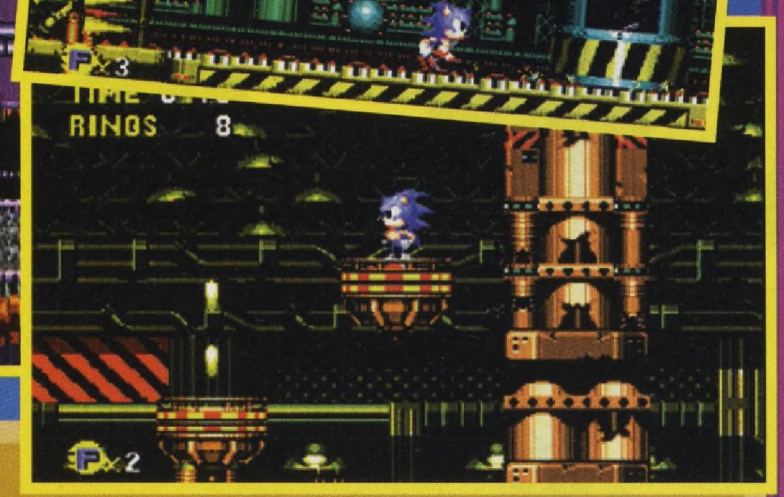
Qualsiasi trama che sfrutti il viaggio nel tempo diventa un casino! Allora perché usarla? Beh, diciamo che è un modo per dare nuova linfa a un vecchio concetto. Anche questa versione di Sonic su CD non sfugge a questo concetto: sostanzialmente è un'upgrade. La storia sarebbe che il Dr. Robotnik ha inventato una macchina del tempo per farsi un po' di giretti tra passato e futuro e ha preso controllo di sette zone della terra di Sonic, facendole praticamente gravitare tra passato presente e futuro. Per cui regolate gli orologi e riconquistatevi i territori!











La mascotte della Sega si propone in una veste niente male anche su CD. E' stato potenziato in ogni aspetto, con il particolare del viaggio nel tempo che aggiunge quel po' di profondità che mancava sicuramente nei giochi precedenti. Motivo per cui i fan di Sonic non potranno rimanere sicuramente delusi. In realtà, non è che la capacità del dischetto d'argento sia stata sfruttata appieno: più che altro sono state incluse molte musiche. Il gioco è molto più grande ma è ancora possibile schizzare sino alla fine dei livelli quasi incosapevolmente, e senza neanche preoccuparsi tanto dei viaggi nel tempo.

PAOLO CARDILLO

OLTRE IL MURO DEL SUONO

Come si è detto, il Dr. Robotnik ha influenzato lo scorrere del tempo nelle sette zone in cui si svolge il gioco. Ognuno dei sette stage si può praticamente ulteriormente dividere in tre, immersi nel presente, nel passato e nel futuro. Per passare da una condizione temporale a un'altra Sonic deve sfruttare alcuni cartelli che riportano le scritte "future" e "past"; il bello è che in questo modo il porcospino può influenzare il futuro agendo nel passato, cosicché se trovate qualcosa che non va nel futuro la causa è probabilmnte da ricercarsi nel passato. Anche se i viaggi nel tempo non sono necessari, possono comunque diversificare il "finale" di ogni stage. Per quel che riguarda il personaggio principe di casa Sega, c'è da dire che ha una nuova rincorsa, ha un nuovo modo di spiccare un salto dalle pedane rimbalzanti e soprattutto è ancora più veloce! Ma è Robotnik che ha scatenato la sua fantasia: ha creato Metal Sonic, cioè un Sonic robotico che è veloce quanto l'originale e che si elettrizza ogni volta che l'"originale" gli si avvicina. Compare solo negli stage finali, ma è veramente uno spettacolo vederlo. In più abbiamo anche lo stage bonus che sfrutta il "Modo 7" del Mega CD, in cui Sonic si vede di spalle e deve saltare addosso a delle sorte di sonde meccaniche.

MEGA CD

SEGA

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	90	▲ *Il solito grande uso di parallasse e colori*
SONORO	94	▲ *Scatenati: alla Sega hanno composto ogni sorta di pezzo cantato e non, rap o idilliaco*
GIOCABILITA'	91	▲ *Bonus e velocità: questo è il mitico Sonic*
LONGEVITA'	85	▲ *Livelli vasti e ripieni di bonus da scoprire* ▼ *Veloci come siete, a volte finite i livelli senza nemmeno accorgervene*
GLOBALE	89	*Una versione molto più ampia dei precedenti capitoli. Per il resto è cambiato poco*

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

MEGABIT: SU CD
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER IL CD

lo specialista n. 1 nelle console

JOYSTICK fun

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

2G&P (MI) 6433950



Nintendo®

SEGA

TURBO DUO

GEO

SEGA GENESIS
LEADER OF THE 16-BIT VIDEO REVOLUTION

MEGA CD

AUDIO & VISUAL INTELLIGENT THERMINAL
HIGH GRADE MULTIPURPOSE USE
MEGA DRIVE

GAME BOY™







NEW !





vendita per corrispondenza in tutta Italia

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

THE TRODDLERS

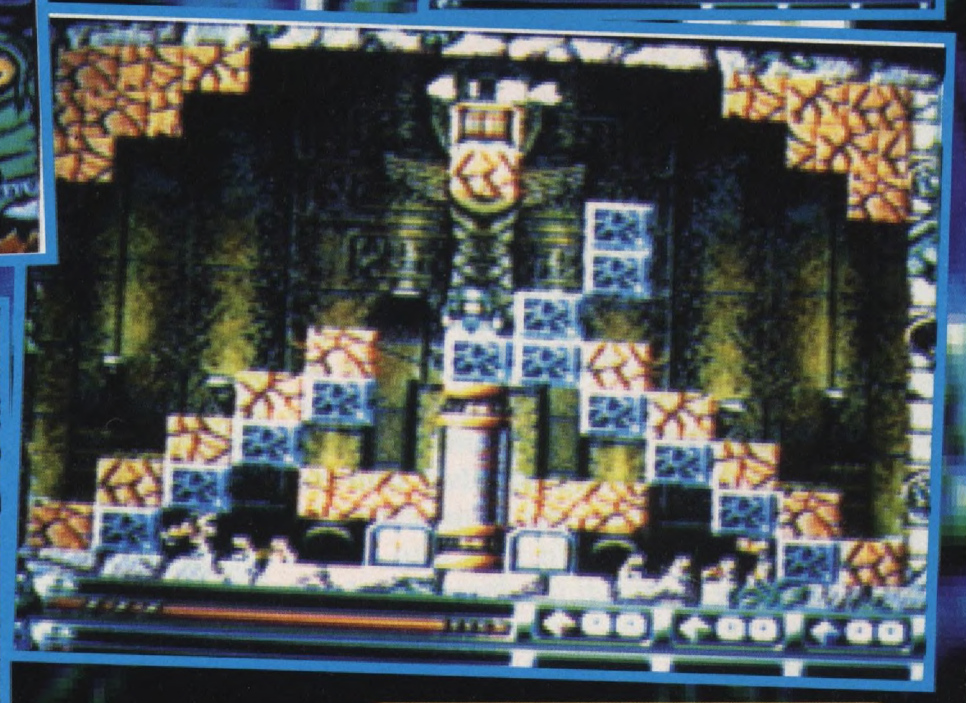
Oh no! Un altro clone di Lemmings! Ebbene sì, questo è un altro di quei giochi in cui dovete salvare la vita di esserini dal cervello sottosviluppato portandoli verso un'uscita. Controllate Hokus, un apprendista stregone che non ama fare altro che starsene seduto tutto il giorno a leggere fumetti. Naturalmente questo urta non poco il suo maestro stregone, che gli ordina di pulire la maleodorante cantina come punizione. Laggiù, il nostro si imbatte in un gruppetto di Troddlers, una razza di minuscole e incredibilmente pallide creature magiche. Dopo aver immerso il gruppetto in un secchio d'acqua, il poveretto si ritrova circondato da centinaia di questi mostriciattoli. E il peggio è che il maestro potrebbe fare capolino nella cantina in qualsiasi momento. Dunque, la scelta è semplice: sbarazzatevi di tutti i Troddlers, o preparatevi ad essere buttati fuori a calci nel sedere!

QUESTA VOLTA E' GUERRA!

C'è un'opzione di gioco uno-contro-uno che dà luogo a un vero e proprio massacro di Troddlers. Qui non dovete soltanto cercare di portare al sicuro i vostri, ma anche di eliminare quelli del vostro avversario. Se due Troddlers di opposte fazioni si scontrano, entrambi esplodono in tanti microscopici pezzettini. Potete risparmiare la vita ai vostri Troddlers usando dei mattoncini, sebbene questo non sia tanto divertente quanto inviare una dozzina degli esserini ad un raid suicida. Se tutto ciò è troppo violento per i vostri gusti, c'è pure un'opzione di gioco in coppia, nel quale i giocatori si aiutano reciprocamente. Benché si ottenga una serie differente di livelli, questa opzione non è tanto divertente quanto quella precedentemente menzionata.









HOKUS BLOKUS

Hokus conosce soltanto un incantesimo; fortunatamente, è quello che gli permette di creare dei mattoncini dal nulla. Questi possono essere ammucchiati l'uno sopra l'altro per creare dei gradini e ostruire passaggi potenzialmente pericolosi. Alcuni blocchi si trovano già sullo schermo a livello iniziato; questi sono abitualmente di un tipo speciale: non possono essere raccolti, ma soltanto spinti. Questo porta inevitabilmente a momenti di frustrazione, poiché una volta che un blocco è stato spinto contro un muro, non c'è modo di spostarlo altrove nel caso vi occorra. E' spesso cosa saggia mettere in pausa il gioco quando si inizia un nuovo livello, in modo da poter avere tutto il tempo che vi occorre per pianificare il vostro percorso. I blocchi sono altresì utili per schiacciare qualsiasi creatura decida di prendersela con Hokus. Una delle peggiori è l'uccello, che plana distruggendo qualsiasi blocco abbiate sistemato. Questo non solo è assolutamente irritante, ma procura normalmente la spiacevole fine di parecchi Troddlers.

Ci troviamo di fronte all'ennesimo clone di Lemmings, ma fortunatamente Troddlers è migliore di tanti altri. Benché ogni livello sia grosso appena uno schermo, ci vuole parecchio rimuginare per ideare un percorso idoneo all'attraversamento dei Troddlers. L'opzione uno-contro-uno è un'ottima cosa, sebbene il gioco di co-operazione, invece, sia monotono e induca inevitabilmente a inveire contro il partner quando questi combina casini. Non sarà il gioco più originale mai esistito, né tanto divertente quanto Krusty's Super Funhouse, ma se siete fissati con questo genere di giochi, risulterà senz'altro di vostro gradimento.

MAD MAX

SUPER NES

STORM

SVILUPPATORI: INTERNI

ROMPICAPO

GRAFICA 71 — *Sprite piccini piccini e accostamenti di colore piuttosto monotoni.*

SONORO 75 — *Qualche simpatico motivetto, ma non molto di più.*

GIOCABILITA' 86 — *Tutto già visto prima, ma sempre divertente.*

LONGEVITA' 85 — *Tre differenti modalità di gioco e un mucchio di livelli da conquistare.*

GLOBALE 82 — *Una dignitosa imitazione-variante di Lemmings.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 4
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:

PRIME GOAL

Scusa Ameri, ma è arrivato un nuovo gioco di calcio e non sarà nemmeno l'ultimo: dopo la scorpacciata dello scorso numero che ci ha suggerito addirittura di dedicare la copertina al fenomeno, eccoci qua a parlare di un'altra simulazione pedatoria. Ecchessifa di bello in 'sto nuovo gioco? Si corre, si tira, si inzucca, si scivola... eh sì, è proprio un gioco di calcio...



SCUSA SE TI INTERROMPO...

A prima vista Prime Goal sembra uno tra i più classici giochi di calcio arcade e in parte è anche vero, però qualcosina di suo ce la mette, sentite un po':
CONTROLLI: passaggio (automaticamente direzionato verso il compagno più vicino, ma ha una sua gittata limitata), passaggio lungo (utile per lanciare sulle fasce, non "teleguidato"), tiro e cross.
STOP: se la palla non è rasoterra, un giocatore se ne può impossessare solo dopo aver effettuato uno stop di petto o di piede. Attenzione però: durante lo stop, a un avversario basterà una semplice spintarella per portarvi via il pallone! Questo significa che sulla palle alte potrete anche "fintare" lo stop lasciando poi l'incombenza a chi vi stava marcando: a quel punto potrete rubargli il pallone mentre è indaffarato ad artigliare il pallone. Bello!
EFFETTO: c'è anche quello ma è da effettuare con i tasti L e R dopo aver calciato. Ma non era più semplice con il pad?
DRIBBLING: in alcuni casi i contrasti vengono risolti dai... cartoni animati. Appare infatti una grafica che propone marcato e marcatore uno di fronte all'altro. Chi preme per primo il pulsante vedrà il suo omino superare l'altro o stroncarne il dribbling. Beoticamente giapponese.
CAMPIONATO: Dieci squadre, quelle del neonato campionato giapponese.
GIOCO DEI PALLEGGI: beotissimo. Ci si diverte a palleggiare di collo, di tacco, di spalla, di petto e alcune combinazioni danno pure dei bonus! Un sottogioco che con la partita non c'entra niente comunque.





Prima azione effettuata in Prime Goal: lancio un uomo sulla fascia, cedo di nuovo la boccia a un compagno che crossa al centro, colpo di testa, goal. YAWNNN. Seconda azione: lancio un uomo sulla fascia, passo di nuovo la palla, cross in area, un difensore respinge di testa impedendomi di concludere in rovesciata, riprendo il pallone, rimetto al centro, un attaccante si eleva, e di nuovo un difensore si butta addosso al pallone e lo butta via. Poi cerco di stoppare al volo ma mi portano via la boccia. AAAAGGGH! BELLO! In effetti Prime Goal a prima vista sembra uno dei tanti del mucchio ma le mischie che si verificano (sia in due che con il computer) sono di un divertimento (e di un realismo) infernale: succede veramente di tutto tra respinte, interventi del portiere, zuccate e così via. Molto realistica anche l'idea dello stop, finezza che non mi sarei aspettato dai nippoidi. Insomma, ci troviamo di fronte a qualcosa di facile da gestire come un vero arcade (piace persino a Fabio che di calcio non sa un fico) e nello stesso tempo realistico: forse i 'giappo' iniziano a cambiare rotta! Per quel che riguarda la longevità però vi devo dare brutte notizie: non so quanto sopporterete di non poter cambiare tattica per tutta la partita (con una più massiccia presenza in area chissà che divertimento sarebbe stato!) e di fare così più o meno sempre le stesse azioni! Aggiunte le tattiche sarebbe stato un gran gioco!

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

NAMCOT

SVILUPPATORI: INTERNI

SPORTIVO

GRAFICA	68 — *Non si sono proprio sprecati: gli omini quando corrono avranno 3 frame di animazione...*
SONORO	78 — *Le trombette da Intercontinentale più una serie di beotissimi ritmi tribali stile 'carnival do Brasil': alla fine il mix riesce in qualche modo simpatico...*
GIOCABILITA'	82 — *Quando si è in area succede di tutto!*
LONGEVITA'	70 — *Mmmm... ma non potevano metterci le tattiche?*
GLOBALE	79 — *Un gioco abbastanza buono, sicuramente più originale di molti cloni arcade giapponesi: per la prima volta si può dire che il realismo c'è!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

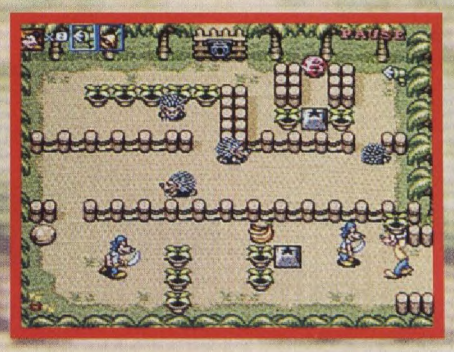
MEGABIT:	8
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1-2
CONTINUE:	PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	GIAPPONESE
INDICAZIONI:	

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

GOOF TROOP

Curioso: il personaggio con meno cervello della banda Disney infilato in uno spaccacervello. Ma sto scherzando: la verità è che Pippo è tra i più simpatici componenti della famiglia disneyana e non per nulla è stato scelto per questo videogioco ad alto tasso di logicità. E con lui è presente nientemeno che il figlio Max, che potrà collaborare con papà alla risoluzione di mille enigmi! E sapete che c'è pure una trama di mezzo? Gambadilegno e figlio sono stati rapiti da una nave pirata e portati su un'isola misteriosa; Pippo e Max hanno assistito al tutto mentre pescavano allegramente e hanno rincorso remando il vascello sino all'isola, e qui iniziano le loro peripezie...





PIPPO E IL MISTERO DELL'ISOLA DEI PIRATI

I due problemi che Pippo e Max (insieme o singolarmente: bisogna scegliere all'inizio del gioco) devono affrontare riguardano la presenza dei pirati, che possono far decrescere l'energia dei due al solo contatto, e il modo di aprire le porte nelle varie locazioni. Fortunatamente entrambi possono sollevare i barili e calciare via certi blocchi addosso ai pirati e metterli KO definitivamente. Per aprire le porte gli servirà azzeccare il modo giusto di piazzare i blocchi con una stella dentro i rispettivi "loculi". Il problema è tipico da rompicapo visto che se si calciano certi blocchi addosso a una parete non li si potrà più calciare dalla parte in cui aderiscono alla parete (e neanche dall'altra visto che non potete sfondare a blocchettate la parete). Solo intuendo le successioni giuste di trasferimenti di blocchi si potranno spalancare le porte. Ma Goof Troop non è tutto qui: dovrete reperire "piastrelle" di legno per dare una continuità a ponti interrotti, pistole lancia-arpioni per superare baratri, candele per vederci al buio, pale per reperire oggetti sotterrati e oggetti salva-energia e procura-bonus (belli questi aggettivi col trattino, eh?).





Oh, ogni tanto ci vuole un diversivo nella marea di platform, sparatutto e picchiaduro, o tutto rischia di diventare desolatamente piatto. Tanto più che Goof Troop può essere considerato un piccolo gioiello nel suo genere: non è infatti il solito tritaneuroni asettico ma un qualcosa con una sua personalità. Il gioco ha una trama che si sviluppa nel corso del gioco, una grafica molto caratterizzante (tra ponti di nave, barili, tesori, capanne alla Robinson Crusoe), due personaggi simpatici e tanto altro di positivo: non si rischia insomma di alienarsi il cervello di fronte alle solite architetture essenziali di uno spaccacervello. Intelligenti sì, ma anche simpatici, checcavolo! Eppoi riesce a essere notevolmente vario e vitale: a parte l'apertura delle porte, si devono spesso disattivare congegni che vi lanciano addosso proiettili letali, ci si trova di fronte a duelli di fine stage con palle da cannone da rilanciare addosso ai pirati. Insomma, questo gioco mi piace decisamente e guai a voi se non lo comprate al grido di "ma non è un platform", "ma non è un picchiaduro", "ma non è uno sparatutto". IO AMO LA VARIETA'!

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

CAPCOM USA

SVILUPPATORI: INTERNI

ROMPICAPO

GRAFICA	84	*Per essere di un rompicapo, è piuttosto varia e simpatica!*
SONORO	85	*Motivi molto spiritosi e divertenti.*
GIOCABILITA'	85	*Materia grigia da usare supportata stavolta da trama e atmosfera.*
LONGEVITA'	84	*Tanti enigmi vari e ben studiati da risolvere.*
GLOBALE	85	*Un rompicapo vario che riesce a essere accattivante a livello grafico e atmosferico: fossero tutti così, ci giocherebbe molta più gente!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI+PASSWORD

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

SUPER NES (+SUPER SCOPE)

NINTENDO

SVILUPPATORI: INTERNI

TIRO AL BERSAGLIO

GRAFICA **85**
Classicamente mariesca: teneroide e simpatica.

SONORO **67**
Le solite musichette divertenti. Nulla di particolare, comunque.

GIOCABILITA' **80**
Non che sia il massimo, ma è il primo gioco divertente per il Super Scope.

LONGEVITA' **78**
Non proprio vario.

GLOBALE **80**
Un primo passo verso un luminoso (speriamo) futuro per il Super Scope.

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

YOSHI'S SAFARI

Un gioco per il Super Scope! Un gioco per il Super Scope! Ecco cosa abbiamo urlato quando Yoshi's Safari è arrivato in redazione. Sono finalmente finiti i tempi della caccia ai sommergibili marroni (e chi ha orecchie per intendere...)! Svaniti i ricordi delle false promesse della Nintendo, che anzi sostiene che prima della fine dell'anno verrà pubblicata una montagna di nuovi titoli dedicati al bazooka!







C'è solo Mario! La Nintendo ha ormai scatenato il suo fido idraulico su tutti i fronti. Mario All-Stars per il videogiocare classico via joypad, Mario e Wario con il mouse e Yoshi's Safari per il bazooka. Se siete dei fan del baffo più famoso del mondo videoludico vi farà piacere ritrovare tutto il pure stile teneroide anche in questa produzione, dalla grafica alle musiche. Certo il gioco non è il massimo in termini di varietà, ma più o meno si fa rispettare: la difficoltà è graduale e i combattimenti con i boss di fine livello sono piuttosto divertenti. Nel complesso il gioco risente di una certa monotonia, ma in fondo è anche il miglior gioco che si possa comprare ora per un Super Scope. A meno che vi sia piaciuto Hunt for Red October...

PAOLO CARDILLO

MARIOMASSACRO

Volete sapere com'è Yoshi's Safari, eh? Beh, c'è davvero poco da dire: c'è il fido draghetto di cui scorgete il testone, che non deve essere assolutamente scalfito da un minimo proiettile, e ci sono tutti i quintali di bersagli che si avventano sullo schermo, tutti imbevuti di puro stile 'mariesco': tartarughe, polipi, draghetti etc. Alla fine di ogni percorso vi cuccate lo scontro con un demenzialissimo boss finale: tra mongolfiere, robottoni e altre bizzarrie mariesche c'è di che esaltarsi. Un piccolo appunto per il cosiddetto modo a due giocatori: semplicemente beota. Un giocatore spara col bazooka e il secondo fa fare dei piccoli spostamenti laterali a Yoshi (vi ricordo che il movimento di Yoshi è automatico nel modo a un giocatore): che stupendo esempio di collaborazione tra due giocatori! Che suprema vaccata! Lasciamo perdere...

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

I NOSTRI PREZZI HANNO UN SOLO VOTO

MEGADRIVE PAL+GIOCO	L. 249.000
MEGA CD PAL+GIOCO	L. 540.000
MEGADRIVE 2 PAL-B	L. 259.000
MEGADRIVE 2 + SONIC 2	L. 279.000
MEGA CD 2+GIOCO	L. 540.000
MENACER+T2	L. 129.000
ADATTATORE EURO-JAP	L. 14.000
ADATTATORE UNIVERSALE	L. 45.000
JOYPAD 6 TASTI	L. 49.000
GAME GENIE	L. 88.000
MULTITAP 4 PLAYERS	L. 49.000
NINTENDO S.NES	L. 269.000
NINTENDO S.NES+2JOY+S.MARIO	L. 359.000
SUPERSCOPE BAZOOKA+6 GIOCHI	L. 129.000
ADATTATORE UNIVERSALE	L. 39.000
CAPCOM JOYSTICK	L. 129.000
TOP FIGHTER	L. 149.000
PROFIGHTER Q	L. 720.000
GAME GENIE	L. 95.000
MULTITAP 4 PLAYERS	L. 59.000
GAMEGEAR JAP+SONIC	L. 249.000
GAMEGEAR USA+SONIC 2	L. 299.000
TV TUNER	L. 199.000
ALIMENTATORE PER AUTO	L. 25.000
BATTERIE RICARICABILI	L. 79.000

Giochi Megadrive a partire da 39.000-49.000-59.000-69.000 ..... I nostri prezzi ? IMBATTIBILI, provate a telefonarci !!! (es. : MORTAL COMBAT 119.000 - STREET FIGHTER 2 C.E. 149.000)
Sono inoltre disponibili decine di SuperOfferte Speciali di 1-2-3-4-... giochi con sconti eccezionali !

ALISIA DRAGON
ALIEN STORM
ALIEN III
AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
ANDRE AGASSI TENNIS
BARCELONA 92 OLIMPIC GOLD
BARE KNUCKLE (S. OF RAGE)
BARE KNUCKLE II (S.OF RAGE II)
BART VS MUTANTS
BATMAN
BATMAN RETURNS
BLASTER MASTER 2
BUBSY
BULLS VS BLAZERS
BULLS VS LAKERS
CADASH
CALIFORNIA GAMES
CAPTAIN AMERICA
CAPTAIN PLANET
CHAMPIONSHIP BOWLING
CHESTER CHEETAH
CHIKI CHIKI BOYS
CHUCK ROCK
COLLEGE FOOTBALL
COOL SPOT
DAVID ROBINSON BASKETBALL
DESERT STRIKE
DONAL DUCK(QUACKSHOT)
DOUBLE DRAGON II
ECCO THE DOLPHINE
EX-RANZA
FATAL FURY
FLASHBACK
FLINTSTONES
G-LOCGENERAL CHAOS
GHOST & GHOULS
GLOBAL GLADIATORS
GODS
GOLDEN AXE
GOLDEN AXE II
GREEN DOG
GUNSTAR HEROES
INDIANA JONES
JAMES BOND 007 THE DUEL
JURASSIC PARK
JUNGLE STRIKE
KICK BOXING
LHX ATTACK CHOPPER
LITTLE MERMAID (SIRENETTA)
LOTUS TURBO CHALLENGE
MAZIN SAGA
MICROMACHINES
MICKEY MOUSE (C.OF ILLUSION)
MICKEY MOUSE II (FANTASIA)
MICKEY & DONALD (W.OF ILLUSION)
MORTAL COMBAT
MUHAMMED ALI BOXING
NINJA TURTLES
NORTHERN KEN III
OUTRUN
OUTRUN 2019
PGA TOUR GOLF II
POWER ATHLETE
POWER CHALLENGE J.NICKLAUS
PREDATOR II
PRO STRIKER
RAIMBOW ISLAND
ROAD RASH II
SHADOW DANCER
SNOW BROTHERSSONIC
SONIC 2
SPIDERMAN
SPLATTER HOUSE II
SPLATTER HOUSE III
STREET FIGHTER II CHAMP.ED.
SUNSET RIDERS
SUPER BATTLETANK
SUPER HQ
SUPERMAN
SUPER MONACO GP
SUPER MONACO GP II
SUPER WRESTLE MANIA
TALESPIN
TAZ MANIA
TECNO WORLD CUP SOCCER
TEENAGE MUTANTS IV
TERMINATOR II
TINY TOONS
TOYS
THUNDER FORCE IV
TURTLES RETURN OF SHREDDER
WORLD TROPHY SOCCER
WONDERBOY V
WWF
X-MEN

GIOCHI GAMEBOY A PARTIRE DA 49.000 - 59.000 - 69.000 ..... ULTIME NOVITA - ARRIVI SETTIMANALI - PERMUTA DEL VOSTRO USATO !!!

4 IN 1 FUN PACK
ADDAMS FAMILY
ADDAMS FAMILY II
ALIEN III
AVENGER SPIRITS
BATMAN II
BATTLESHIP
BATTLE TOADS II
BEST OF THE BEST
BIONIC COMMANDO
BONK ADVENTURE
BUGS BUNNY II
COOL WORLD
CRASH DUMMES
DARKWING DUCK
DIG DUG
DR.FRANKEN
DRAGON'S LAIR
DUCK TALES
EMPIRE STRIKE BK
F15 STRIKE EAGLE
FELIX THE CAT
FINAL FANTASY II
FLASH
FLINTSTONES
FOUR IN ONE
HIT THE ICE
JOE & MAC
KID DRACULA
LA SIRENETTA
LEMMINGS
LETHAL WEAPON
LOONEY TOONES
S. MARIOLAND II
Mc DONALD LAND
MORTAL COMBAT
MUHAMMED ALI
NIGEL MANSELL GP
NINJA BOY II
NINJA TURTLES
PACMAN
PARASOUL STAR
PRINCE OF PERSIA
RACE DRIVING
RACING FIGHTER
RAMPART
ROBIN HOOD
ROCKY & BULLWIN
SIMPSON II
SPEEDY GONZALES
SPIDERMAN II
SPIDERMAN III
SPOT COOL ADV.
STAR TREK NEXT G.
STAR WARS
SUMO FIGHTERS
SUPER OFF ROAD
TERMINATOR II
THE HUMANS
TITUS THE FOX
TOM & GERRY
TOP GUN
TOP RANK TENNIS
TUMBLE POP
WWF WRESTLING II
YOSHY'S COOKIE

OFFERTE SPECIALI
SU 31,55,68,118 giochi

COMMODORE A600	L. 420.000
COMMODORE A600 HD 30MB	L. 590.000
COMMODORE A1200	L. 690.000
COMMODORE CD32 (NOVITA)	L. 690.000
MONITOR 14"a colori stereo 1084S	L. 395.000
DRIVE ESTERNO per Amiga	L. 130.000
DISCHETTI BULK 3"1/2 DD+ETI	L. 800
DISCHETTI BULK 3"1/2 HD+ETI	L. 1.100
BOX PORTADISCHI 40 POSTI	L. 9.000
BOX PORTADISCHI 80 POSTI	L. 15.000
KICKSTART 1.3 SU ROM xA500	L. 59.000
KICKSTART 1.3 SU ROM xA600	L. 65.000

SUPEROFFERTA PC ETS 386SX 33MHz
2MB MEMORIA RAM + DRIVE 3"1/2 1.44MB + HARD DISK 100MB + VGA 256 COLORI + MONITOR 14" A COLORI SVGA + 2 SERIALI + 1 PARALLELA + 1 PORTA GAME + MOUSE 3 TASTI + TASTIERA
L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC ETS 486DX 33MHz
4MB MEMORIA RAM + DRIVE 3"1/2 1.44MB + HARD DISK 100MB + SVGA 16M DI COLORI + MONITOR 14" A COLORI SVGA + 2 SERIALI + 1 PARALLELA + 1 PORTA GAME + MOUSE 3 TASTI + TASTIERA
L. 2.420.000

SUPEROFFERTA PC ETS 486DX2 66MHz
CONFIGURAZIONE COME PRECEDENTE
L. 2.960.000

SCHEDA SOUND BLASTER PRO DELUXE
CON 2 GIOCHI-1 CD ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE SOFTWARE TEXT TO SPEECH-SOFTWARE HSC INTER. COMPLETA DI CASSE AMPLIFICATE E MICROFONO
L. 299.000

SCHEDA SOUND BLASTER 16
CON 2 GIOCHI-1 CD ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE SOFTWARE VARIO - CASSE E MICROFONO PROFESS.
L. 490.000

CD ROM MITSUMI
LETTORE CD-ROM MITSUMI KODAK PHOTO-CD COMP. MULTISESSIONE COMPLETO DI INTERFACCIA 16BIT E USCITA AUDIO STEREO
L. 400.000

CD ROM SONY CDU-31A
LETTORE CD-ROM SONY CDU-31A KODAK PHOTO-CD COMPATIBILE MULTISESSIONE/XA ETC. COMPLETO DI INTERFACCIA E USCITA AUDIO STEREO
L. 490.000

VIDEOBLASTER
SCHEDA DIGITALIZZATRICE VIDEOBLASTER x WINDOWS
L. 660.000

VIDEOSPIGOT
SCHEDA DIGITALIZZATRICE VIDEOSPIGOT x WINDOWS
L. 600.000

GIOCHI S.NINTENDO A PARTIRE DA 79.000-89.000-99.000-109.000-119.000 ....

ADDAM FAMILY II
AMAZING TENNIS
ALIEN III
AMERICAN GLAD.
B.O.B.
BATTLETOADS
BIO METAL
BLUES BROTHERS
BUBSY
BULLS VS BLAZERS
CAPTAIN VOLOVIN
CARMEN SANDIEGO
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
COOL WORLD
CYBERNATOR
DEAD DANCE
DEATH BRADE
DESERT STRIKE
DRAGON BALL Z
DUNGEON MASTER
E.V.O. THE QUEST
EDONO FIGHT
EURO FOOTBALL C.
F1 EXAUST HEAT II
F-ZERO
FAMILY DOG
FATAL FURY
FINAL FIGHT II
FIRST SAMURAI
FORM. SOCCER II
GOAL
GOOF PROOF
GP1
H.HUMONGOUS
HIT THE ICE
IKARY WARRIORS
ININDO WAY OF ST.
JAMES BOND JR.
JOE & MAC II
JIMMY CONNORS T.
KAWASAKY CHALL.
KENSHIRO VI
KIKIKATAI
KING'S ARTHUR W.
KINGS OF RALLY
LETHAL WEAPONS
MARIO ALL STARS
MARIO IS MISSING
MECH WARRIOR
NBA ALL STAR C.
NFL FOOTBALL
NIGEL MANSELL GP
OUTLANDER
POCKY & ROCKY
PRIME GOAL
RAN MA 1/2 II
ROCKY & BULLWIN
RPM RACING
SEPTEMPTION
SHADOW RUN
STARFOX
S.FIGHTER 2 TURBO
SUPER AIR DIVER
SUPER BOMBERMA
SUPER CONFLICT
SUPER FAM.TENNIS
SUPER GHOULS & G
SUPER JAMES PON
SUPER KICK OFF
SUPER MARIO KART
SUPER STRIKE EAG
SUPER TENNIS
SUPER TURRICAN
TAZ MANIA
TECNO NBA BASKE
THE LOST VIKING
TINY TOONS ADV.
TOYS
TMNT IV
VEGAS STAKES
WOLFCHILD
WORLD HEROES
WORLD CH. BOXE
SOCCER(STRIKER)
WING COMMANDER
WWF ROYAL RUMBL
YOSHIE COOKYE
YOSHIE HUNTER
X-MEN SPIDERMAN

S.FIGHTER 2 T. a L. 169.000

M. COMBAT a L. 169.000

TELEFONARE PER NOVITA !

GIUDIZIO GLOBALE: 100

TUTTO DISPONIBILE SUBITO !

PREZZI IVA COMPRESA - 1 ANNO DI GARANZIA - TUTTI I MARCHI SOPRACITATI APPARTENGONO AI LORO RISPETTIVI PROPRIETARI - SPEDIZIONI A MEZZO POSTA E CORRIERE ESPRESSO IN TUTTA ITALIA - TELEFONATE PER RICHIEDERE IL LISTINO COMPLETO

Vendita per corrispondenza : (0586) 677.554-677.557

E.T.S. Group
L'alternativa vincente !

LIVORNO
via S.Pertini, 21
Zona Comm.le La California
Tel. (0586) 677.554/7
Fax (0586) 677.553

LIVORNO
via Garibaldi, 156
Tel. (0586) 897593
Fax (0586) 897593

MILANO
viale Lucania, 15
Tel. (02) 5696046/9
Fax (02) 90687040

SARZANA
via Gori, 2
Tel. (0187) 622605
Fax (0187) 622605

MILANO
p.za Argentina, 1
Tel. (02) 6694938
Fax (02) 90687040

LIVORNO
c.so Matteotti, 48
Cecina
Tel. (0586) 631022
Fax (0586) 631192

CVG HIT

COOL SPOT

Yuppie! Ecco il debutto del punto rosso più esilarante della galassia sul Super NES! Il tipo proviene nientemeno che dalla scritta della Seven Up, con l'aggiunta di gambe, braccia e occhiali da sole. Dubbi che sia il più simpatico? Allora beccatevi la quantità stratosferica di animazioni annesse e le mascelle inizieranno a vibrarvi, continueranno a vibrarvi e poi finiranno al suolo in pezzi. Il resto è puro platform con dosi di giocabilità da somministrarsi prima e dopo i pasti: non potranno che farvi bene! Punto.



QUESTO E' IL PUNTO

C'è proprio pochino da dire sulla struttura di Cool Spot: voi siete il buono e dovete sparare ai cattivi sparsi per le piattaforme. Nel frattempo però potete stare attenti a quanto segue.

COOL POINTS: i cerchiolini che dovete prendere in una certa percentuale per finire il livello. Raggiunta la percentuale, dovrete cercare la gabbia in cui si trova imprigionato uno dei vostri simili.

7UP: vi beccate sette vite! Scherzavo. Se accattate il marchietto della gassosa (o gazzosa?) la vostra percentuale di completamento si alza del 7% in un colpo.

BICCHIERI: ricolmi di 7UP, of course. Ricarica la vostra sacra energia.

OROLOGIO: anche il tempo è contro Cool Spot! Fortuna che se vi beccate questi acquisite una distorsione spazio-temporale di 30 secondi spaccati!

BANDIERE: i checkpoint. Amen.

1-UP: la prima versione della 7UP prima che fosse potenziata per sei volte. Scherzavo ancora. Con questa sì che vi beccate la vitozza!

SCHERMO BONUS: ancora uno sforzo! Se raggiungete una percentuale ancora più alta di completamento (75, 85 e 100 nei tre livelli di difficoltà) potrete accedere allo schermo bonus. Qui vi troverete all'interno di una bottiglia di 7UP (mmm...comincio a sospettare che sia lo sponsor ufficiale - Paolo) nella quale dovrete saltellare di bolla in bolla per conquistare la lettera che rappresenta il "continue", di cui potrete usufruire in caso di prematuro game over.

Il programmatore David Perry (quello che ha originariamente concepito il gioco su MD, dello SNES si sono occupati altri) non sarà certo un genio nel creare concept originali ma una cosa è sicura: conosce bene i videogiocatori e sa che cosa vogliono. Cool Spot è tutto fuorché rivoluzionario: un protagonista (e che protagonista: una quantità esorbitante di frame di animazione!) saltellante che spara a ripetizione ai nemici, nessuna novità. Ma tutto è incentrato sull'abilità del giocatore di saltellare, sulla distruzione a catena di nemici, sull'atmosfera superspiritosa, sulla possibilità di conquistarsi lo schermo bonus, su tutto questo e molto altro. In poche parole, David Perry sa come far divertire il giocatore e questa è una qualità davvero preziosa: vi fa persino dimenticare che il gioco è proprio poco originale!

PAOLO CARDILLO

SUPER NES

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA **92** *Dettagliata e simpatica. Qualche problema nella collisione degli sprite*

SONORO **90** *Motivi rudimentali e effetti nella media. Nulla di speciale*

GIOCABILITA' **92** *Un sacco di varietà e azione di prim'ordine*

LONGEVITA' **88** *Da soli non dura molto... ...ma in due ci si diverte un mondo*

GLOBALE **90** *Ultraviolento e ultradivertente. Molto vario e graficamente eccellente.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 8

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 3

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

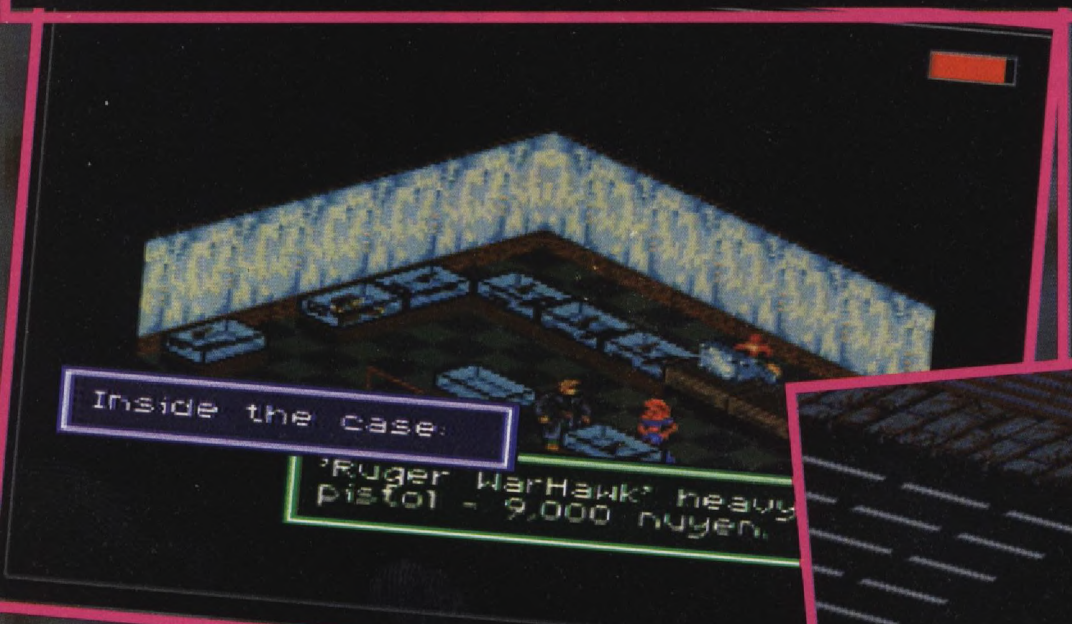


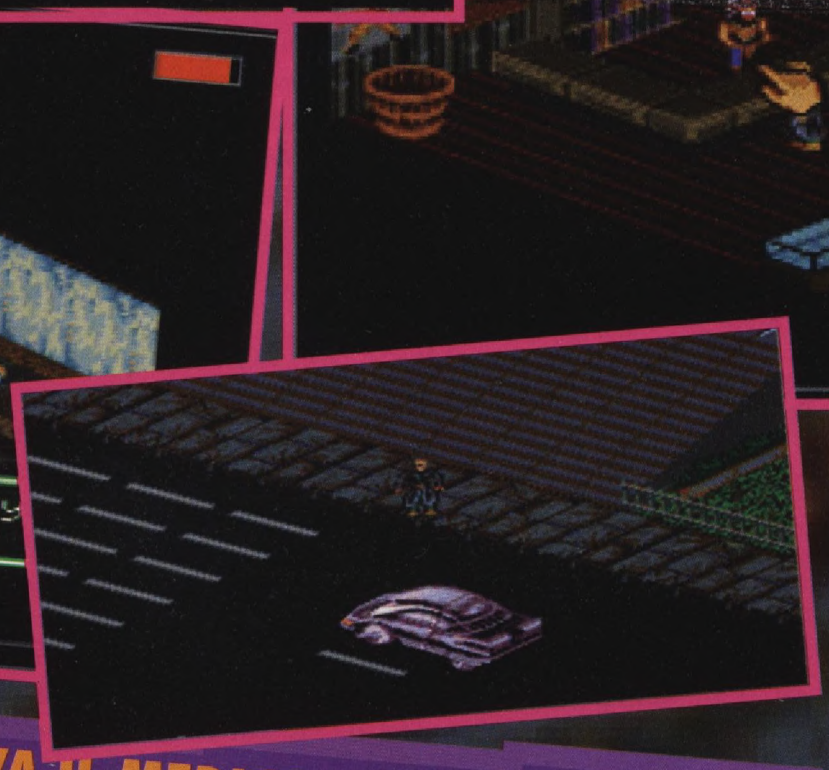


SHADOWRUN

L'ultimo lavoro della Beam attinge a piene mani da Blade Runner, pur prendendo a prestito certi elementi da quel mito della letteratura fantascientifica che è Neuromancer di William Gibson. Sarete catapultati nel mezzo di una difficile situazione non appena inserirete la cartuccia. La scena d'apertura, infatti, vede una coppia di impiegati d'obitorio sistemare il vostro corpo in una cella frigorifera mentre discutono di come il vostro cervello è stato fritto. Un'istante dopo i vostri arti cominciano a contorcersi e improvvisamente riacquistate conoscenza, senza avere alcuna idea di quale sia la vostra identità nè di come siate finiti in quella macabra situazione. Da questa scomoda posizione dovete capire esattamente che cosa succede e qual'è il vostro posto nello schema delle cose...









UNA MAGIA AL GIORNO LEVA IL MEDICO DI TORNO

Nonostante il gioco sia ambientato nel futuro, la gente che vi abita ha imparato a fare della magia. Inizialmente i poteri magici che avete in dotazione sono pari a quelli di Max Anticoli. Tuttavia, è possibile ingaggiare dei maghi di professione: a un certo prezzo, beninteso. Costoro sono in linea di massima degli individui strampalati che per ingenti somme di denaro compiono ogni sorta di magia a vostro beneficio. In alternativa, potete sempre provare a lanciare un incantesimo per conto vostro. Ci sono parecchie botteghe malfamate dove potete acquistare strane pozioni colorate cui sono attribuite proprietà magiche. La salute (Health) è un'altra cosa tutt'altro che economica, sebbene una bella nottata trascorsa in una locanda sia sufficiente a guarire molti mali; a volte però è impossibile trovare un letto, per cui si impone una visita dal medico. Purtroppo, oltre a essere spaventosamente costoso, non potete avere la sicurezza di uscire dal suo studio con tutti i pezzi che avevate prima di entrarci...

Ho immediatamente notato le similarità fra Blade Runner e questo gioco: le strade buie e avveniristiche; il fatto che i 'cattivi' si chiamino Deckers (quasi lo stesso nome che aveva il personaggio interpretato da Harrison Ford nel film)... Shadowrun è un grande gioco, con atmosfera a mille e una struttura di gioco intrippante. La città sembra estendersi all'infinito, e ci sono nemici dietro ogni angolo e quasi ogni porta. L'elemento 'magico' del gioco è affascinante, e se la grafica fosse stata un po' più curata, questo titolo sarebbe stato un autentico classico. Nondimeno, Shadowrun rimane un ottimo gioco nonché una piacevole alternativa ai soliti sparatutto.

PAUL RAND

La strana mistura di azione, RPG e rompicapo che è Shadowrun non è molto convincente, almeno all'inizio. Tuttavia, non appena apprendete che un pazzo criminale ha inserito una bomba nella vostra testa, i pregiudizi scompaiono. Shadowrun è molto intrippante, benché alcune delle soluzioni ad alcuni enigmi siano poco chiare. L'unica caratteristica a lasciar desiderare è la grafica: fosse stata meglio curata, avrebbe reso Shadowrun un classico. Così com'è, resta un ottima alternativa alla pletora di sparatutto che imperversano sullo SNES.

PAUL ANGLIN

CIBERNETICAMENTE PARLANDO

Uno degli elementi principali del gioco è il Cyberspazio. Nel caso qualcuno di voi non lo sappia, il Cyberspazio è un concetto nato verso la fine degli anni 80 negli ambienti hippie-hi tech e sostenuto principalmente dallo scrittore William Gibson: si tratta di un mondo virtuale generato dal computer. Per entrare nel Cyberspazio dovete prima localizzare un Cyber-deck, ovvero una console che va collegata ad una presa situata su un lato della vostra testa! Prima però che vi precipitiate a collegarvi, tenete presente che il Cyberspazio non è un posto molto sicuro: esso infatti è popolato dai cyber-mercenari, che scorrazzano in giro alla vostra ricerca.

A ME LA BERETTA!

Una volta riavuta conoscenza, la vostra prima priorità dovrebbe essere quella di procurarsi un'arma. Ecco come mettere le mani su di una pratica Beretta:



1) Vi risvegliate all'obitorio senza avere la più pallida idea di come ci siate finiti. Tutto ciò che sapete è che vi sembra di avere il cervello in fiamme e che qualcuno voglia vedervi morto.



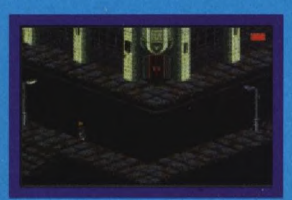
2) Gli inservienti dell'obitorio non sono tanto lieti di vedervi, e se la battono in un baleno. Aprendo il frigorifero, trovate una pezza, che è l'equivalente futuristico di un Band Aid.



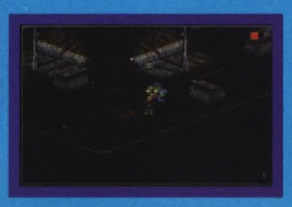
3) Le strade sono tranquille, finché un punk non comincia a correre verso di voi. Non lasciatevi prendere dal panico: non vuole uccidervi, ma soltanto darvi qualche utile consiglio.



4) Non ha molto da dire al proprio riguardo, ma vi suggerisce di procurarvi un'arma di fuoco. Il bello è che non vi dice dove trovarla!



5) Andate giù per questo vicolo, ma tenete d'occhio i cecchini dell'edificio di fronte: anche quando siete armati, è quasi impossibile riuscire a colpirli.



6) Potreste trovarvi in seri guai qui, se non agite con cautela: afferrate la pistola e blastate a morte quel pazzo di un Orco. Se ci riuscite, perquisite il suo cadavere e soffiategli la giacca di pelle.



KARMA CHAMELEON

Essendo un duro di natura, il vostro personaggio dispone di numerosi attributi e capacità che lo aiutano nel corso del gioco. Tanto per cominciare, è in grado di cavarsela discretamente con le armi da fuoco ed i computers. Possiede inoltre una forza fisica e una resistenza più che sufficienti. Man mano che fate progressi, accumulate dei punti-karma, che possono essere investiti migliorando le vostre capacità o in alternativa, sviluppando le vostre virtù magiche. Un aumento nel tasso di familiarità con le armi da fuoco, per esempio, si traduce in colpi sparati con maggiore precisione. Un buon sistema per racimolare punti-karma a iosa consiste nel lottare con un altra persona in un'apposita arena: l'ultimo a rimanere in piedi vince.

LASER BEAM

SUPER NES

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE/RPG

SONORO	78	*Sprite un po' troppo piccoli e fondali spesso rudimentali... ...ma nell'insieme il gioco si lascia vedere.*
GRAFICA	89	*Una moltitudine di fantastici brani musicali uniti ad ottimi effetti camionati: che atmosfera!*
GIOCABILITA'	88	*Ci si entra facilmente ed è impegnativo come si deve.*
LONGEVITA'	89	*Immenso e intrippante: vi ci vorranno secoli per completarlo!*
GLOBALE	89	*Un riuscito melange fra i giochi d'azione e gli RPG: i fans di Blade Runner non possono lasciarselo sfuggire.*

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

MEGABIT: 12
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SALVATAGGI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Robocop è più duro del ferro da stiro di vostra madre. Ma riuscirà a prendere a calci il suo nuovo avversario? Perché si dà il caso che questo antagonista risponda al nome di Terminator! Robocop è un bravo ragazzo, sebbene qualche volta gli saltino i nervi e prenda a pugni i televisori. Il Terminator, invece, è pessimo come buono e ottimo come cattivo. E i due stanno per incontrarsi, dato che la Skynet ha inviato plotoni di Terminators a ritroso nel tempo fino al nostro futuro (c'è qualcosa che non mi quadra - Fabio) per sbarazzarsi dell'agente Murphy prima che questi diventi l'uomo di latta (continua a non quadrarmi - Fabio).





IL BRACCIO ROBOTICO DELLA LEGGE

Ovviamente, Robocop è turbato di fronte alla prospettiva di morire prima ancora che venga creato, così parte al contrattacco in nome della legge. Ogni livello ha una 'prima direttiva', ma a volte non è altro che violenza alla vecchia maniera con un ostaggio da salvare di quando in quando. Ogni livello presenta un labirinto a otto direzioni composto da fondali di vario tipo e ricolmo di scale, piattaforme elusive e voragini. Un passo falso e Robocop finirà diverse piattaforme più sotto, magari proprio quando aveva raggiunto la cima del livello. I livelli si fanno più vasti e più illogici nella struttura. L'interattività del gioco è garantita dalla presenza di ascensori, cavi sui quali appendersi e porte blindate che non si possono aprire senza distruggerne il pannello di controllo.





SUPER NES

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

GRAFICA

▲ *Fluida e suggestiva, benché priva di elementi innovativi.*
▲ *Qualche fondale da applauso.*

88

SONORO

▲ *Ottimi effetti 'bellici'...*
▼ *...ma le musiche non rendono un buon servizio all'azione.*

78

GIOCABILITA'

▲ *Carneficine e acrobazie piattaformiche non-stop.*
▼ *Un po' troppo difficile.*

87

LONGEVITA'

▲ *Una caterva di livelli: respirerete piombo per settimane (se già non lo fate).*

90

GLOBALE

Violenza e spettacolo a fiumi: che volete di più? (beh...- Fabio)

88

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

MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE:
LIVELLI DI DIFFICOLTA':
CARTUCCIA: AMERICANA
INDICAZIONI:

Gli aspiranti difensori dell'universo troveranno pane per i loro denti in questo gioco teso e movimentato che ripropone in chiave videoludica alcune famose scene da ambedue i film. L'azione ha inizio non appena prendete in mano il joystick, e ce n'è per ben 12 livelli! La difficoltà è piuttosto elevata, ma grazie alle password incluse, il gioco non diventa frustrante. Inoltre, l'ampio assortimento di cattivi e di armi garantisce ore e ore di rinc...ahem, scusate, volevo dire divertimento. In precedenza, carneficine di una simile qualità se ne sono viste solo in Smash TV.

FABIO D'ITALIA

TERMINATOR! TERMINATOR!

E i Terminator, che fine hanno fatto? Calma, ragazzi, ci sono. Solo che non appaiono finché non avete superato i primi livelli. Li riconoscerete subito: sono quelli che richiedono un pacco di colpi per essere abbattuti. La cosa migliore da fare per occuparsi come si deve dei Terminator è di ottenere l'arma più potente disponibile prima del fatidico incontro. Fortunatamente, tali incontri sono abitualmente preceduti dall'apparizione di mega-bombe o power-up che Robo può raccogliere e quindi usare contro il gaglioffo cibernetico.

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

Per la sola zona di Varese

Noleggio Videogiochi per

Super Famicom - Megadrive - PC Engine
Mega CD - Game Gear - Gameboy



LUISA

SUPER FAMICOM

Super Air Diver SIM
Yoshi's Cookies PZL
Death Brade ACT
Kamen Rider SD ACT
Tekkaman Brade ACT
All Japan Pro-Wrestling SPT
Back to Future II ACT
Mario vs Mario PZL
The Great Battle III ACT
L-League Prime Goal SPT
Street Fighter II' Turbo ACT
Saler Moon ACT
World Heroes ACT



LOLA

PC - ENGINE

Galaxy Gayvan SCD ACT
Street Fighter II ' (20 Mb)
Orgel SCD NOV
Championship Rally SCD RAC
Black hole assault SCD ACT
Ranglisser SCD

SEGA



PINEN

SUPER FAMICOM

APPLE PERSONAL POINT

MACALOSH



Pagamenti Rateali Personalizzati

MEGADRIVE

Silpheed MCD SHT
Mortal Kombat ACT
Poppun Land MCD ACT
Jurassic Park ACT
3X3 Eyes MCD RPG
Rocket Knight Adventure ACT
Street Fighter II' ACT

PC - ENGINE



OMBRA

SE PENSI DI AVER REALIZZATO UN BUON VIDEOGIOCO PER

- AMIGA 500
- AMIGA 1200
- MACINTOSH
- PC MS-DOS.

MANDACI UNA COPIA DEL TUO LAVORO. POTRESTI ENTRARE A FARE PARTE DEL NOSTRO STAFF. E AVERE L'OPPORTUNITA DI VEDERE IL TUO GIOCO SULLE PIU DIFFUSE CONSOLES GIAPPONESI E SU AMIGA CD32bit.

MICROMANIA SOFTWARE



TONY



GIOSA

MASTERCARD

VISA

POS
BANCOMAT
DINERS CLUB
MONETA

JURASSIC PARK

SUPER NES

OCEAN

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE/STRATEGIA

Sprite ben definiti e scrolling fluido: un'accoppiata vincente.	88	GRAFICA
Lo SNES non è mai stato così vivo, sonoricamente parlando!	94	SONORO
Richiede un po' di pazienza, ma ne vale la pena. Senza contare che qui si parla di due giochi in uno.	89	GIOCABILITA'
Intrippante quanto il film.	86	LONGEVITA'
Un ritorno senza sussulti né grafici né di giocabilità. Il fascino del saltimbanco però è ancora vivo.	87	GLOBALE

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

MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: LEADER
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE:
LIVELLI DI DIFFICOLTA':
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:

Può darsi che i dinosauri siano intelligenti, ma certo non conoscono le buone maniere; possono masticarvi allegramente, come niente fosse, e andare a dormire senza neppure lavarsi i denti. Ad ogni modo, galateo a parte, Jurassic Park - Il Gioco promette di essere più grande delle feci di un dinosauro (e guardate che sono grandi!), emulando il colossale successo che Jurassic Park - Il Film ha avuto e dimostrando che gli amanti degli animali sono una razza ancora lungi dall'estinguersi. Purtroppo, la conversione per Megadrive di Jurassic Park ha deluso le aspettative insite in questa preziosa licenza cinematografica (nonostante abbia venduto milioni di copie negli USA). Riuscirà la versione per il Super NES a non farsi dilaniare dalla critica specializzata? Intanto è un bene che la Ocean, in questo caso, abbia deciso di seguire la trama del film, altrimenti ci saremmo ritrovati con il solito tie-in piattaformico in cui sono stati trasformati due milioni di pellicole. Il resto all'apposito box.

JURASSIC JURASSIC

Sarete lieti di sapere che la versione SNES di Jurassic Park è sostanzialmente uno sparatutto con due distinti stili di gioco. C'è la sezione a scorrimento con veduta dall'alto e una sezione tridimensionale in prospettiva, rispettivamente ambientate all'aria aperta e all'interno del complesso di JP. Gli esterni del parco sono colmi di elementi familiari a chi ha visto il film, come i recinti elettrificati che tengono isolati i vari dinosauri. Gli steccati servono per dare al piano di gioco le sembianze di un labirinto; alcune breccie nei recinti elettrificati non possono essere aperte se non a gioco inoltrato. Vi sono inoltre ponti meccanici da attivare per oltrepassare dei torrenti, e in qualsiasi punto del parco sono reperibili dei segnali informativi. Il contatto con uno di questi segnali provoca l'apertura di una finestra nella quale uno dei personaggi del film vi offre dei suggerimenti utili al felice proseguimento del gioco. Essi inoltre fungono da checkpoint per la continuazione della partita, per cui costituiscono un elemento importante nella struttura di gioco.











Venti degli uomini di punta della Ocean hanno lavorato a questo titolo dallo scorso Novembre, e si vede. Si tratta in sostanza di due giochi in uno. La sezione all'aperto è un remake parziale di Commando e la sezione in 'interni' è una suggestiva avventura in 3D, benché a volte risulti un po' ripetitiva. C'è un certo spessore nella struttura di gioco di JP che si manifesta soltanto a gioco inoltrato. In molti sensi, le sei missioni sono abbastanza logiche, ma il fatto che la vostra barra di energia non sia molto generosa può essere spesso frustrante. In compenso, gli sprite sono disegnati con grande cura e il sonoro è straordinario. Una volta tanto, la Ocean ha saputo sfruttare come si deve una bella licenza.

FABIO D'ITALIA

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	American Gladiators	Battle Toads
Blaster Master	Bubsy	Bull Blazer
Bowling	Chees Master	Cool Spot
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	World Illusion	Hig 29 Fulcrun
Might e Magic III	Deady Moves	Power Athlete
Out of This World	Pirates Gold	Populos 2
Race Driving	Rolung Thunder 3	Shining Force
Shinobi 3	Splatter House 3	T2 Judment
War Speed	X Men	Street Fighter 2
Summer Challange	Snow Bros	Mortal Kombat
Street of Range 2	General Xaos	Jurassic Park
Jungle Strike	Strider 2	

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 Toads	Blue Brothers
Cacoma Knight	Congo's Caepar	Disney Playroom
Doonsday Warrior	Dungeon Master	Empire Strike Back
F1 Roc II	False Prophet	Family Dog Final
Fight 2	First Samurai	Goof Troop
Hit on Ice	Humans	Jaguar
James Bond	Kawasaki Challange	Kendo Range
Lords of the Ring	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	Jurassic Park
Mortal Combat	Street Fighter Turbo	

NEO GEO

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

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



CVG HIT

"LA FORZA E' CON TE, GIOVANE SKYWALKER. MA NON SEI ANCORA UN JEDI."

In seguito alla battaglia su Hoth, i nostri eroi prendono strade separate. Traditi dall'iperguida del Millennium Falcon, Han Solo e Chewbacca debbono vedersela con asteroidi e caccia TIE. La prossima fermata è Cloud City (la colonia mineraria orbitante attorno al pianeta Bespin), dove il dinamico duo si libera la strada da soldati imperiali, guardie municipali e ricognitori bespiniani bi-posto. Nel frattempo, Luke è finito su Dagobah, il paludoso pianetino dove risiede Yoda, il Maestro Jedi. La grafica e gli effetti sonori di questo stage sono stupefacenti e rappresentano un altro dei 'vertici' del gioco. Fra uno stage e l'altro c'è una breve sequenza animata che vi mantiene aggiornati sulla trama, sebbene essa risulti utile solamente a quelle due o tre persone nel mondo occidentale che non hanno visto il film. La varietà è un altro dei punti più forti del gioco. Benché la maggiorparte dell'azione vada ascritta al genere piattaformico, essa viene interrotta di quando in quando da ottime sezioni in 3D e livelli di sparatutto a scorrimento. Luke ha numerosi poteri a sua disposizione: fra le altre cose, può congelare tutti gli avversari presenti sullo schermo (freeze), riportare al massimo la barra della propria energia (heal) e deviare il fuoco nemico con le mani.

LUKE SKYWALKER

Luke si è allenato giorno e notte alla scuola dei Cavalieri Jedi, sicché in questo gioco è molto più forte. Mentre nel primo gioco la spada laser non era veramente necessaria, in Super Empire essa ricopre un ruolo fondamentale. Ora il giovane di Tatooine sa usarla come si deve, i danni che essa produce sono maggiori e può essere usata per deviare i raggi laser.



SUPER THE EMPIRE STRIKES BACK

"Grande" non è una parola sufficientemente adeguata per descrivere la trilogia di Guerre Stellari; "Gigantesca" ci arriva vicino, ma non c'è niente nella storia del cinema fantastico che possa eguagliarla. Ed ora eccoci davanti al più recente, e forse più grande, gioco tratto da questa mitica saga. Empire Strikes Back ha inizio laddove il primo gioco finiva. La Morte Nera (o Death Star, se preferite) è stata distrutta da Luke, e l'Alleanza Ribelle si è trasferita in una nuova base sul glaciale pianeta Hoth. L'Imperatore, incapace di digerire il fatto che la sua stazione da battaglia preferita sia stata distrutta da una squadra di combattenti appena usciti dalla pubertà, ha spedito migliaia di sonde-droidi negli angoli più remoti della Galassia alla ricerca della nuova base ribelle. Non passa un anno-luce che una delle sonde comunica al suo mittente di aver localizzato l'agognata preda. Ed è a questo punto che il gioco ha inizio...



"SU QUESTO CUBETTO DI GHIACCIO NON C'E' ABBASTANZA VITA DA RIEMPIRE UN CACCIA STELLARE."

Hoth è un luogo alquanto inospitale. Il primo livello esordisce con Luke che a dorso di un Taun-Taun percorre le lande di questo gelido mondo per dare un'occhiata a un meteorite caduto nelle vicinanze. Durante la perlustrazione, il giovane Skywalker si scontra con le mostruose creature locali e le sonde-droide imperiali. Se riesce a sopravvivere e a tornare intatto alla base, il giovane Jedi inforca una moto a razzo per combattere contro le Truppe d'Assalto, dopodiché salta a bordo del suo Snowspeeder (o Sprinter, come veniva chiamato nell'edizione italiana del film) per occuparsi dei Quadropodi Imperiali in quella che è una delle parti migliori del gioco. Il Modo 7 del Super NES è stato impiegato sul paesaggio con risultati eccellenti e i Camminatori incedono sul ghiaccio con una fluidità che farebbe invidia agli esperti di animazione a passo uno che hanno lavorato sui Camminatori della pellicola.

GUERRIERI STELLARI

Super Empire Strikes Back vi permette di controllare tre dei personaggi principali del film. Ognuno ha le sue virtù e le sue manchevolezze, ma diversamente da quanto era possibile fare in Super Star Wars, non vi è possibile scegliere quale 'interpretare'.

Questo è probabilmente il miglior gioco d'azione per il Super NES che io abbia visto quest'anno. La grafica manifesta una minuzia di particolari da premio Oscar. Per non parlare della varietà dei livelli, dello stage di guida in Modo 7 e del tiro-a-bersaglio spaziale dalla cabina del Millennium Falcon. Grazie al cielo, il grado di difficoltà è stato aumentato di parecchi punti. Il fatto, poi, che il gioco veda Luke munito di spada-laser fin dall'inizio, rende la cartuccia istantaneamente attrente. Quello che preferisco del gioco è che si può evocare la Forza per comandare la spada-laser anche quando essa non si trova nelle vostre mani: sono veramente senza parole!

PAUL RAND

Super Empire Strikes Back è destinato a diventare un classico. C'è di tutto: grafica e sonoro favolosi, una eccellente struttura di gioco, varietà nell'azione e un pacco di livelli. Vince a mani basse il confronto con Super Star Wars, che era e rimane uno dei miei giochi preferiti per lo SNES, e non è altrettanto facile. Il gioco presenta delle sezioni fantastiche come lo stage dei Camminatori e quello ambientato su Dagobah. Tecnicamente ineccepibile e giocabilissimo in tutta la sua intierezza, questo è, per quanto mi riguarda, il gioco dell'anno. Nessun fan di Guerre Stellari dovrebbe esserne privo!

GARTH SUMPTER

HAN SOLO

Resosi conto che il suo fulminatore preferito non può fare molto contro i nuovi robot dell'Impero, Han ha fatto incetta di granate. Queste producono danni maggiori rispetto ai raggi laser, sebbene il corelliano debba avvicinarsi non poco al suo bersaglio perché le usi con profitto.



CHEWBACCA

Sfoggiando una nuova acconciatura, Ciube è pronto ad affrontare tutto l'Impero con una mano sola. Per prepararsi a tale impresa, ha imparato una nuova mossa d'attacco: un "laccio" rotante sospettosamente simile a quello di Zangief in Streetfighter 2. Ma chi cavolo se ne frega? Funziona!







AT-AT-ATTACK

Una delle parti più impegnative del gioco consiste nell'abbattere i Camminatori Imperiali nel livello dello 'snowspeeder'. Poiché sono immuni ai raggi laser, l'unico sistema per abbatterli è quello di aggrovigliare le loro zampe con il cavo arpionante dello speeder. Ed ecco come fare.



Prima che possiate giungere agli AT-AT, dovete distruggere cinque AT-ST (sapete, quelli a due zampe anziché quattro). Per abbatterli sono necessari colpi su colpi e occorre fare attenzione a non schiantarvicisi contro.



Quando l'AT-AT entra finalmente in scena, scegliete un bersaglio e puntate su di esso restando bassi e aumentando la velocità.



Mentre vi avvicinate, attivate l'arpione, volate a fianco della macchina e centratene gli arti.



Eccoci alla parte più difficile. Dovete girare intorno al Camminatore cinque volte per ingarbugliare i suoi arti e nel contempo cercare di non finirci addosso.



Evvai! Ora che la fune è stata sganciata potete compiere un giretto per controllare la riuscita dell'operazione. Una volta esploso, l'AT-AT dissemina una camionata di cuoricini energetici da raccogliere al volo.

SUPER NES

JVC

SVILUPPATORI: INTERNI

PLATFORM

GRAFICA	90	*Ottime animazioni e ampia varietà di fondali: rimarrete esterrefatti.*
SONORO	91	*Un'autentica festa per i padiglioni auricolari, con splendidi effetti e un travolgente commento musicale.*
GIOCABILITA'	94	*Azione a tonnellate: non vi darà tregua.*
LONGEVITA'	93	*Anche al livello più facile, è impegnativo da morire.*
GLOBALE	94	*Il tie-in dell'anno. La Forza scorre potente nella JVC!*

AZIONE: ●●●●●
STRATEGIA: ●●●●●
DIFFICOLTA': ●●●●◔

MEGABIT:	16
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	3
CARTUCCIA:	AMERICANA
INDICAZIONI:	

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

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

Mega Drive Scart + Sonic	L. 269.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 269.000
Mega Drive 2	L. 249.000
Mega Drive 2 + Sonic	L. 269.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis + Street of Rage 2	L. 299.000

Novità Mega Drive / Genesis

Addams Family	L. 109.000
Best of the best	L. 119.000
Bubsy	L. 99.000
Cool spot	L. 115.000
Davis cup tennis	L. 109.000
Dinosaurs for hire	L. 109.000
Dual turbo remote	L. 129.000
Hook	L. 129.000
Golden axe III	L. 109.000
James pond op. starfish	L. 109.000
Jurassic Park	L. 119.000
Micro machines	L. 99.000
Mortal kombat	L. 129.000
NHL hockey 94	L. 129.000
Robocop 3	L. 109.000
Rockey knight ADV	L. 119.000
Simpsons 2 nightmare	L. 109.000
Spiderman/x man	L. 119.000
Street Fighter 2 C.E.	Tel.
Strider returns	L. 129.000
S Baseball	L. 129.000
S Baseball 20/20	L. 129.000
WWF Royal rumble	L. 129.000

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
Cool spot	L. 119.000
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
Flashback	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Mick e Mack G.G.	L. 89.000
Moonwalker	L. 59.000
Pro strike	L. 89.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shinobi 2	L. 99.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 69.000
Snow Bros	L. 119.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter Hause 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

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

Mega CD + game	L. 530.000
Mega CD 2 + game	L. 560.000

After burner III	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
Ecco the dolphin	L. 99.000
Dracula	L. 89.000
Final fight	L. 109.000
Night trap	L. 129.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Ran ma 1/2	L. 139.000
Sewer Smark	L. 139.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

Samurai shodown	L. 430.000
Fatal fury special	Tel.

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 340.000
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
3 count bout	L. 350.000
Sengoku 2	L. 319.000
Super side kicks	L. 359.000
World heroes 2	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. 319.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Airborne ranger	L. 129.000
Alien 3	L. 125.000
Battle blaze	L. 119.000
Cool spot	L. 119.000
Dual turbo remote	L. 129.000
First samurai	Tel.
Football fury	L. 119.000
Jurassic park	L. 129.000
Mazing saga	L. 119.000
Mortal kombat	L. 129.000
Operation logic bomb	L. 129.000
Mortal kombact	Tel.
Redline F1 race	L. 119.000
Sengoku	L. 129.000
Rocky rodent	L. 129.000
Street fighter 2 turbo	L. 169.000
Super bomberman	L. 129.000
Super James Bond	L. 119.000
Super off road 2	L. 119.000
Super widget	L. 109.000
Thomas tank	L. 119.000
Tuff e nuff	L. 129.000
Utopia	L. 129.000
Wing commander 2	L. 129.000
World heroes 2	Tel.
Yoshis safari	L. 109.000
Zombies at my neighbors	L. 129.000

Addam's family	L. 109.000
Addams family 2	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 59.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Contra spirit	L. 109.000
Fatal fury	L. 119.000
Final fight 2	L. 109.000
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
Mario collection	L. 179.000
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 formation soccer 2	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super star wars	L. 129.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
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. 119.000
Dragons ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 139.000
Jungle strike	L. 139.000
Super bomberman 93	L. 139.000
Street fighter 2 turbo	L. 189.000
Super Mario collection	L. 179.000
World heroes	L. 169.000
WWF royal rumble	L. 139.000
Yoshi road hunter	L. 79.000

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
Mortal kombat	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

Tutti i marchi e nomi sopra riportati appartengono ai loro proprietari

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

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 • GAME GEAR • AMIGA • IBM

Consolle:

SUPER NINTENDO • SEGA MEGA DRIVE • GAME BOY • PRO FIGHTER Q 16/24

PC: COMPAQ OLIDATA E COMPATIBILI

SCONTI PER RIVENDITORI

SPECIALISTI NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

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. 450.000
- AMIGA 1200	L. 720.000
- AMIGA CD 32	L. 690.000
- 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

STREET FIGHTER 2
SPECIAL CHAMPION EDITION

Fate attenzione a ogni singola parola contenuta in queste tre pagine perché insieme formano la recensione del più grande gioco mai apparso sul Megadrive. Naturalmente questo tipo di frase l'avrete sentita migliaia di volte, ma in questo caso è la pura verità! Street Fighter II Special Champion Edition garantisce ai possessori di Megadrive di essere la conversione casalinga senza difetti del più galattico gioco mai apparso in sala giochi. E non solo questo mostro da 24 Megabit ospita la Champion Edition, ma anche i miglioramenti "Turbo", e una serie tutta nuova di opzioni esclusive del Megadrive!


Honda gets it in the neck.

EDIZIONE STRAORDINARIA, EDIZIONE STRAORDINARIAAA...

SF2 su Megadrive si chiama Special Champion Edition semplicemente perché ha l'opzione Match/Elimination. Grazie a questa, un giocatore può comporre un suo team di personaggi da opporre a quelli di un avversario umano. Chi vince la maggior parte degli incontri è il campione. Ma non è finita qui. Ogni mossa speciale di un concorrente può essere attivata o disattivata, dando un handicap a chi si basava troppo su una specifica tattica. Inoltre, selezionando un certo numero di stelline (da 1 a 10) che compongono la barra della velocità, si decide a che ritmo il gioco dovrà "correre". Ah, quasi dimenticavo: naturalmente si possono scegliere i boss, cioè Bison, Balrog, Sagat e Vega.

RYU



Insieme a Sagat, Ryu è l'unico personaggio sopravvissuto dal primo Street Fighter, in cui era destinato a diventare campione grazie al suo Dragon Punch. Non solo il tipo ha questa tecnica ma può anche spedire palle di fuoco dalle mani e frullare l'aria (e i nemici) con il suo terribile Hurricane Kick. Ryu rappresenta il Giappone ed è campione di karate, arte insegnatagli dal leggendario Sheng Long.
NUOVE CARATTERISTICHE: Air Hurricane Kick e Burning Dragon Punch. Incavolatissimo.



CHUN LI

Nota nel mondo per la sua velocità, è l'orgoglio della Repubblica Cinese. Anche se l'appellativo di "donna più forte del mondo" non si è dimostrato molto veritiero nel passato, questa furia femminile ha molte più tattiche da utilizzare di tutti gli altri combattenti del torneo.
NUOVE CARATTERISTICHE: Spinning Bird Kick da effettuare mentre è in volo, Wusha Fireball. E' molto più resistente di prima.





KEN



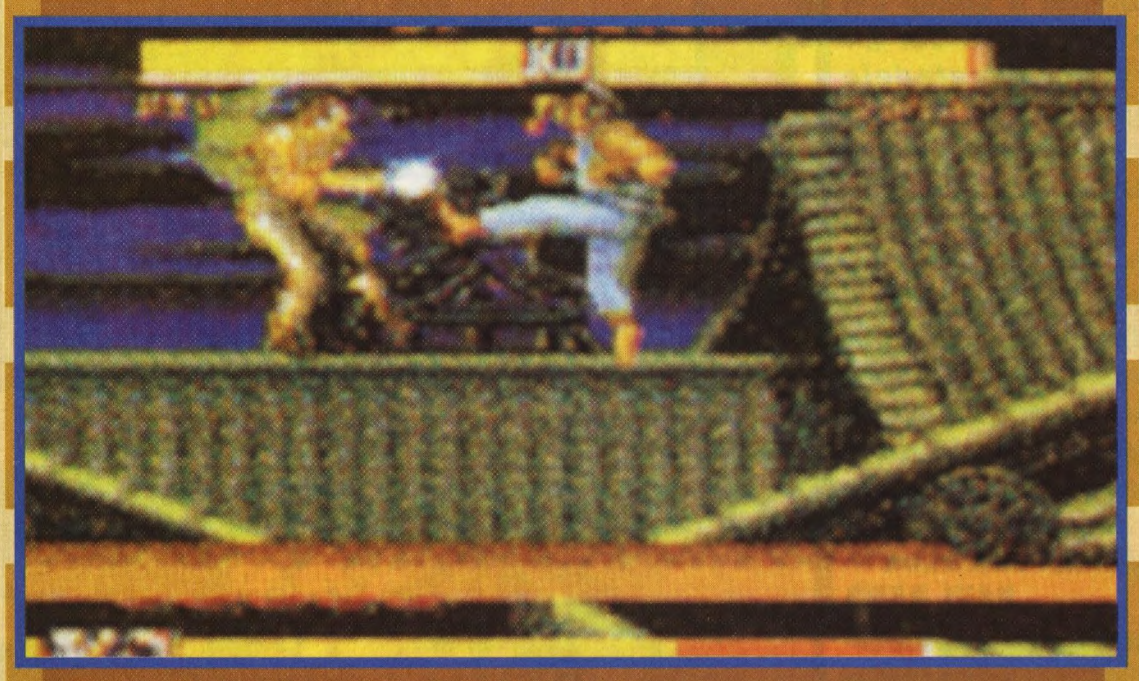
Altro allievo di Sheng Long, Ken si è spostato in America - che è il paese che ha scelto di rappresentare - dove è riuscito a migliorare le sue tecniche. Le sue mosse sono esattamente le stesse di Ryu, solo che il suo Dragon Punch è un po' diverso e le sue tecniche di lancio sono molto più spettacolari di prima.
NUOVE CARATTERISTICHE: Air Hurricane Kick e Burning Dragon Punch.



ZANGIEF

Una belva di wrestler: il suo Spinning Piledriver è la mossa più temuta di tutto il gioco. E' lento ma incredibilmente potente.
NUOVE CARATTERISTICHE: Super Lariat. Zangief è più fermo sulle gambe quando effettua questa mossa. Prima era molto più facile sorprenderlo quando la effettuava

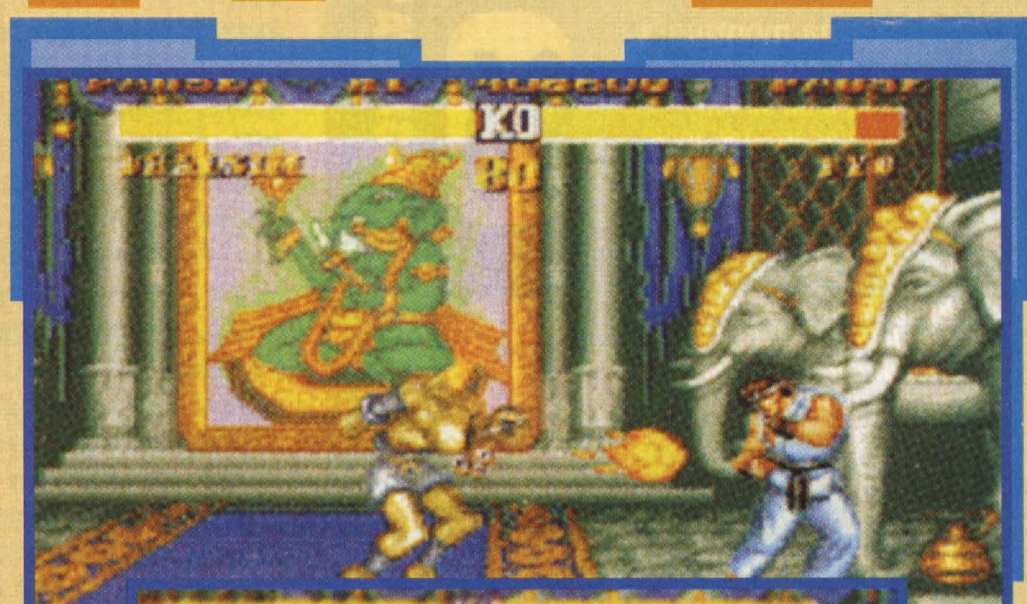




BLANKA

Il rappresentante elettrico di Rio de Janeiro sfrutta molto la sua statura . I suoi attacchi speciali dipendono dalla sua capacità di raggomitolarsi. In questa posizione rotola verso l'avversario come una palla di cannone o carica il suo corpo di elettricità creato una barriera protettiva letale.
NUOVE CARATTERISTICHE: Una capriola verticale. Inoltre, è molto meno vulnerabile quando si lancia rotolando contro l'avversario.







DHALSIM

Il più riverito praticante di Yoga è incredibilmente elusivo in questa Special Champion Edition. Il suo corpo effettua mosse rese possibili solo da una potente meditazione. Dhalsim può respirare e sputare fuoco, e i suoi arti possono distendersi a dismisura e centrare il bersaglio.
NUOVE CARATTERISTICHE: Beffa gli avversari con la sua tecnica di teletrasporto nuova di zecca.

MEGADRIVE

CAPCOM

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA 96
Alcuni degli sprite e dei fondali più belli mai visti su un Megadrive

SONORO 88
Gli effetti dei colpi e la musica sono ultrafedeli
Il parlato invece è piuttosto gracchiante

GIOCABILITA' 96
Immenso. Di una giocabilità davvero insuperabile.

LONGEVITA' 96
Una montagna di opzioni
Già da soli lo giocate per anni, figuriamoci in due!

GLOBALE 96
Semplicemente il miglior picchiaduro visto su Megadrive e orse anche il miglior videogioco in assoluto

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 24
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-2
CONTINUE: SI
LIV. DI DIFF.: CONFIGURABILE
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

GUILE

Non c'è dubbio che Guile sia il più forte combattente del torneo. I giocatori particolarmente abili erano imbattibili quando usavano Guile nella prima versione del gioco e ci sono volute due edizioni prima che il tipo venisse un pochino ridimensionato! Il Flash Kick e il Sonic Boom sono devastanti se usati in attacchi combinati, garantendo alla belva militare fama e gloria in tutto il mondo.
NUOVE CARATTERISTICHE: Il Flash Kick adesso procura danni ancora maggiori!







Streetfighter 2 Special Champion Edition è semplicemente incredibile! Il look totalmente aderente a quello del coin-op brilla nello splendore dei 24 Mbit, con una grafica ultrafedele all'originale e molte più opzioni di quelle che potreste desiderare. I suoni campionati sono un po' gracchianti, ma la musica è grande e ve ne accorgete quando un pugno o un calcio vanno a segno! La giocabilità è l'ingrediente fondamentale di ogni gioco e Streetfighter2 SCE sembra averne acchiappata più di quanto gli spettasse! E' un gioco destinato a diventare un classico (come già nelle altre versioni) e il prezzo altino vale comunque i vostri sacrifici finanziari.
PAUL RAND





Il più grande gioco del decennio è appena sbarcato sul Megadrive ed è il migliore che si sia mai visto su questa macchina: in effetti, sembra quasi migliore del coin-op a cui è ispirato! La grafica è perfettamente fedele, il sonoro è grande (a parte alcuni campionamenti un po' strani) e la giocabilità non è seconda a nessuna. Le partite a due giocatori sono quelle che però caratterizano la cartuccia, ma anche se non avete un compagno al vostro fianco ci giocherete lo stesso per decenni. Finalmente, i possessori di Megadrive possono sentirsi pari ai loro confratelli Snessisti, e non dovranno più arrossire di fronte alle magnificenze di SF2 sulla macchina Nintendo.
GARTH SUMPTER

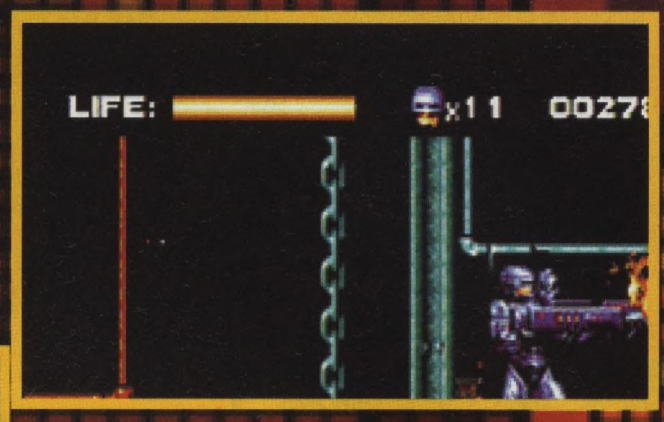
HONDA

Bisogna portare rispetto per il grassone perché sotto la ciccia si nascondono possenti muscoli. Gli effetti degli attacchi combinati di Honda sono uguali a quelli che si verificherebbero se vi buttaste sotto i cingoli di un carrarmato. Questo lottatore di Sumo può scatenare una potente serie di sberle a ripetizione con la sua Hundred Hand Slap: se finite nel turbinio di sberle c'è ben poca possibilità di fuga! Adatto ai giocatori più "calcolatori".
NUOVE CARATTERISTICHE: La sola aggiunta al repertorio di Honda è la Sumo Press. Simile alla capriola vertical di Blanka, la Sumo Press è difficile da prevedere ed è anche mortale!

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Niente male la trama di questo gioco. Sentite un po'. Constatando come Robocop fu il primo caso di un cervello umano collegato direttamente a un computer, gli scienziati che lavorano alla creazione di Skynet decidono di ricorrere alla sua tecnologia per il loro scopo. Una volta che Skynet è entrato in funzione, tuttavia, esso diviene autocosciente e indica l'umanità quale radice di tutti i problemi del mondo (perspicace, vero?). Risultato: i due film di Terminator. La ragione per cui i Terminator cercano di distruggere Robocop e quest'ultimo finisce nel futuro, non è molto chiara, ma del resto quando mai uno sparatutto ha avuto bisogno di una trama plausibile? Facciamo scontrare i due sterminatori cibernetici e vediamo che succede!







TORNERA' SUBITO

Robocop incontra per la prima volta i letali Terminator negli edifici della OCP, nella Detroit del presente. Nei primi livelli del gioco i killers del futuro si manifestano in due varietà: endoscheletri e 'camuffati'. Se indossano il loro rivestimento di pelle umana, vanno abbattuti con più colpi del solito. Una volta nel futuro, Robo si imbatte in un terzo tipo di Terminator (escludendo le 'varianti' che fungono da boss di fine-livello): il Terminator rosso. Ancora più resistente degli altri e 10 volte più pericoloso, il Terminator rosso rappresenta una ragione più che valida per nascondersi allorquando appare sullo schermo.

Siiii! Azione, tensione, violenza gratuita, armi da fuoco belle grosse e assurde quantità di proiettili! Tutti gli ingredienti perfetti per uno sparatutto perfetto. Difficile, anzi impossibile trovare un difetto in Robocop Vs Terminator, se si esclude l'impossibilità di assumere il ruolo del Terminator. Il tasso di difficoltà è ben dosato: i primi livelli sono moderatamente complessi, mentre quelli successivi lo sono sempre di più. La grafica è splendida, il sonoro superbo e l'atmosfera intensa. COMPRATEVELO SUBITO!

GARTH SUMPTER

ANVEDI CHE ROBOCOP!

Un arsenale coi fiocchi attende il nostro sterminatore di Terminator. Ecco alcune delle armi migliori:

LANCIAGRANATE
Lancia una granata teleguidabile. Ottimo per colpire i nemici che stanno dietro l'angolo.

MISSILI TRACCIANTI
Una volta sparati, questi missili centrano automaticamente il nemico più vicino.

PISTOLA LASER
La prima delle armi avveniristiche a disposizione di Robo. Ottima contro la malavita di Detroit, ma del tutto inefficace contro gli agenti di Skynet.

CANNONE LASER
Adesso sì che si ragiona. Un colpo di questo cannone e il Terminator va letteralmente in fumo. Oltretutto produce un rumore tipo 'pompa aspirante' che è una figata.

IL CANNONE DI ED 209
E' il genere di arma che induce chi la vede a fermarsi ed esclamare "Guarda quant'è grosso quell'affare!". Può essere ottenuto blastandolo via dalla parte anteriore di ED 209.

LANCIAFIAMME A TRE DIREZIONI
É l'arma con il raggio d'azione più vasto. Con essa è inoltre possibile neutralizzare i proiettili nemici.

MEGADRIVE

VIRGIN

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

GRAFICA **92** *Sprite curati nei minimi dettagli ed ottime animazioni. Un po' troppo sangue per i nostri gusti.*

SONORO **93** *Fragoroso e violento. Impossibile pretendere di più dal Super NES: pump up the volume!*

GIOCABILITA' **93** *Duro come si deve, violento come si deve, difficile come si deve e bilanciato come si deve.*

LONGEVITA' **89** *Una caterva di livelli e un'ottima gradazione della difficoltà.*

GLOBALE **89** *Dopo Jurassic Park, un'altra licenza ben sfruttata dalla Ocean. Era ora!*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':
CARTUCCIA: AMERICANA
INDICAZIONI:

POPULOUS 2

Non sarebbe fantastico poter evocare un fulmine e rimuovere chi vi stà sul gozzo, dalla vostra vita? Ebbene, ora potete avere un assaggio di questo genere di potere in Populous 2, seguito dell'innovativa simulazione 'divina' della Bullfrog. Quale divinità minore al governo di un pianeta incontaminato, dovete salvaguardare la vostra stessa sopravvivenza liquidando i vostri rivali mediante un assortimento di poteri divini. Ovviamente gli dei sono troppo al di sopra delle cose per combattersi l'uno con l'altro, per cui delegano questa seccatura ai loro rispettivi adoratori. Quando un dio perde tutti i suoi seguaci, viene privato di tutti i suoi poteri e scacciato laddove vivono gli dei in disgrazia, qualunque posto esso sia. Tutto ciò che dovete fare è proteggere i vostri interessi e cominciare a scagliare un po' di quei fulmini.

MEGADRIVE

VIRGIN

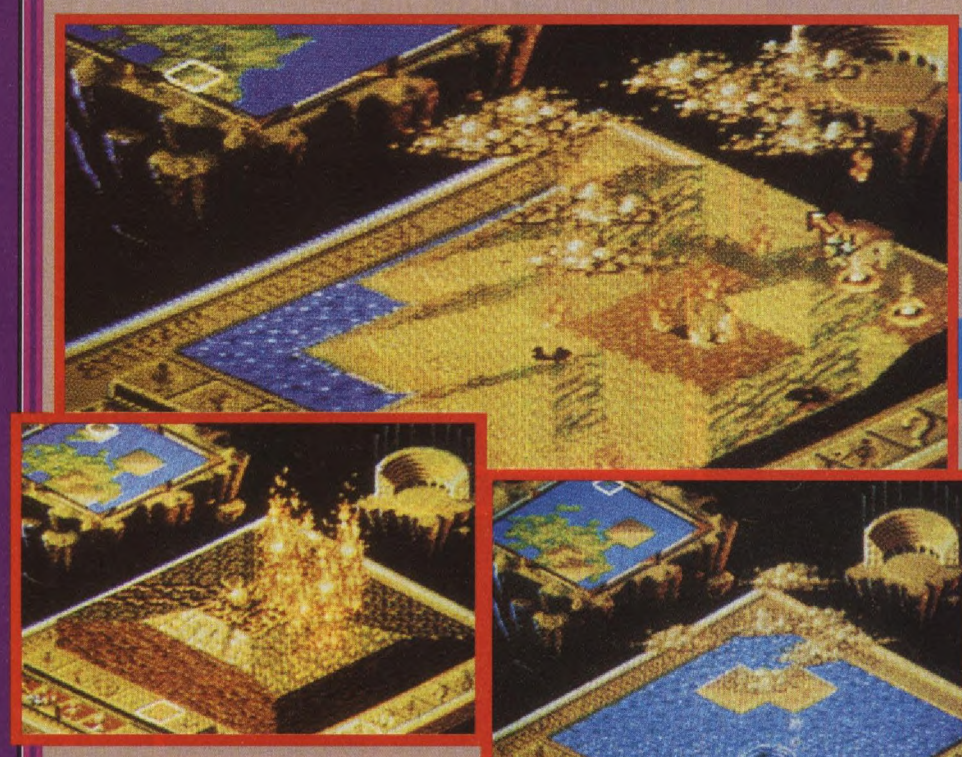
SVILUPPATORI: BULLFROG

STRATEGICO

▼ Sprite minuscoli e scenari alquanto monotoni. ▲ Sbalorditivi effetti speciali.	81	GRAFICA
▼ C'è ben poco cui prestare orecchio, e quel poco non è un granché.	30	SONORO
▲ Facile da imparare, ma difficile da dominare: più che adatto agli appassionati di strategia.	88	GIOCABILITA'
▼ Purtroppo, la ripetitività del gioco sopprime buona parte del suo fascino.	80	LONGEVITA'
Un 'sequel' superiore per molti versi al gioco originale. I fans del genere si accomodino senza indugio.	86	GLOBALE

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

MEGABIT: 16
DISTRIBUZIONE: UFFICIALE
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA':
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:



CASA DOLCE CASA

Affinché la vostra gente possa riprodursi, dovete fare in modo che si costruiscano delle belle case. Ne costruiranno automaticamente una ogniqualvolta troveranno un pezzo di terra incolta, ma per ottenere i risultati migliori dovrete intervenire personalmente. Più terra spianata c'è attorno ad un edificio, più grande diverrà quella dimora. Quindi, sfruttando i vostri poteri, dovete creare quanta più terra spianata possibile. Ogni tanto vale la pena scombussolare una casa sollevando una porzione della terra circostante: questo riduce le sue dimensioni, causando la fuoriuscita di uno dei suoi occupanti. Benché tutto ciò possa sembrare una cosa assurda da fare, viene alquanto utile se avete bisogno di gente da far scorrazzare in giro per respingere attacchi nemici.

MA DOVE VAI SE IL MANA NON CE L'HAI?

Senza seguaci, un dio è inutile quanto una fotocopiatrice senza carta (ne sappiamo qualcosa noi, che in redazione la usiamo spesso - Fabio). I seguaci generano il potere del dio, ovvero il Mana, che permette a quest'ultimo di indulgere in ogni sorta di magie divine. E' ovvio che dobbiate proteggere i vostri adoratori, se non volete finire a secco di Mana. La quantità di adoratori in vostro possesso è indicata in un'area all'angolo sinistro sulla parte alta dello schermo. Se il vostro nemico comincia ad avere la meglio, l'unica cosa che potete fare è colpire alcuni dei suoi servitori e radere al suolo i loro possedimenti.



Osservando queste schermate, potreste pensare "Umpf! E' tale e quale il primo Populous." E invece non lo è. Uno dei più grandi difetti del primo gioco era che diventava rapidamente alquanto monotono. Il suo seguito ha rimediato a questa lacuna 'razionando' i vostri poteri, per cui le cose più gustose che il gioco ha in serbo non appaiono finché non avete conquistato alcune dozzine di mondi. A dire il vero sono soltanto questi poteri a fare la differenza fra i due giochi. Se non avete acquistato il primo gioco, vale la pena dare un'occhiata a questo seguito, specialmente se vi piace trastullarvi con le vite dei mortali.

GARTH SUMPTER

ATTRAZIONE MAGNETICA

Un elemento chiave del gioco è il magnete papale. Ambedue le fazioni ne hanno uno, e ciascuno di essi rappresenta una religione. Cliccando sull'apposita icona, potete ordinare alla vostra gente di puntare dritta su di esso: la cosa risulta particolarmente utile se avete piazzato il magnete in territorio nemico, dato che i vostri seguaci si raduneranno e assaliranno la parte avversa. Un altro vantaggioso risultato è che quando i vostri adoratori si riuniscono presso il magnete, si fondono insieme per formare individui ancora più forti. Allorquando ritenete che questa super-persona sia abbastanza potente e che disponiate di Mana a sufficienza, vale la pena trasformarla in un cavaliere. Questi bellicosi personaggi sono degli assassini indefessi; una volta venuti alla luce, puntano dritti verso la terra del nemico, uccidendo e distruggendo tutto ciò che si trova sul loro cammino. E non risparmiano neppure le aiuole.

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!

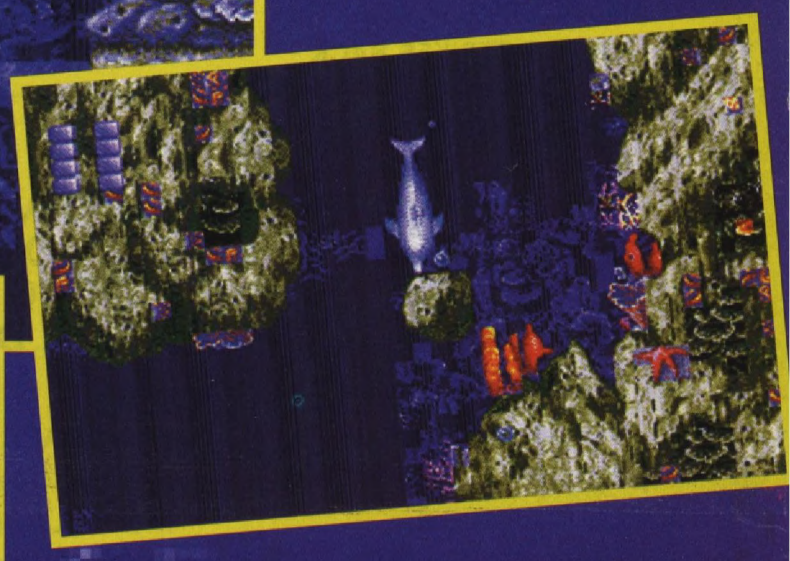
ECCO THE DOLPHIN

CVG HIT

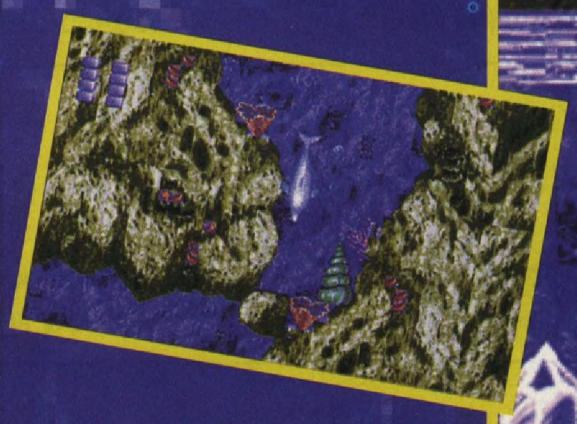
Vi siete gustati le affascinanti imprese di Ecco su cartuccia? Bene, ora gettate detta cartuccia nel cestino dell'immondizia (beh, non esageriamo: magari vendetela, o usatela come sottobicchiere...), perché è arrivata la versione sul magico dischetto d'argento. E con questo, direte voi? Con questo, diciamo noi, il gioco si ritrova munito di nuovi livelli, sequenze cinematografiche digitalizzate e una colonna sonora da sballo. Credevate o non credevate che ciò fosse possibile, non ha importanza: l'importante è che Ecco sia tornato, e che CVG sia presente all'avvenimento con tanto di recensione!

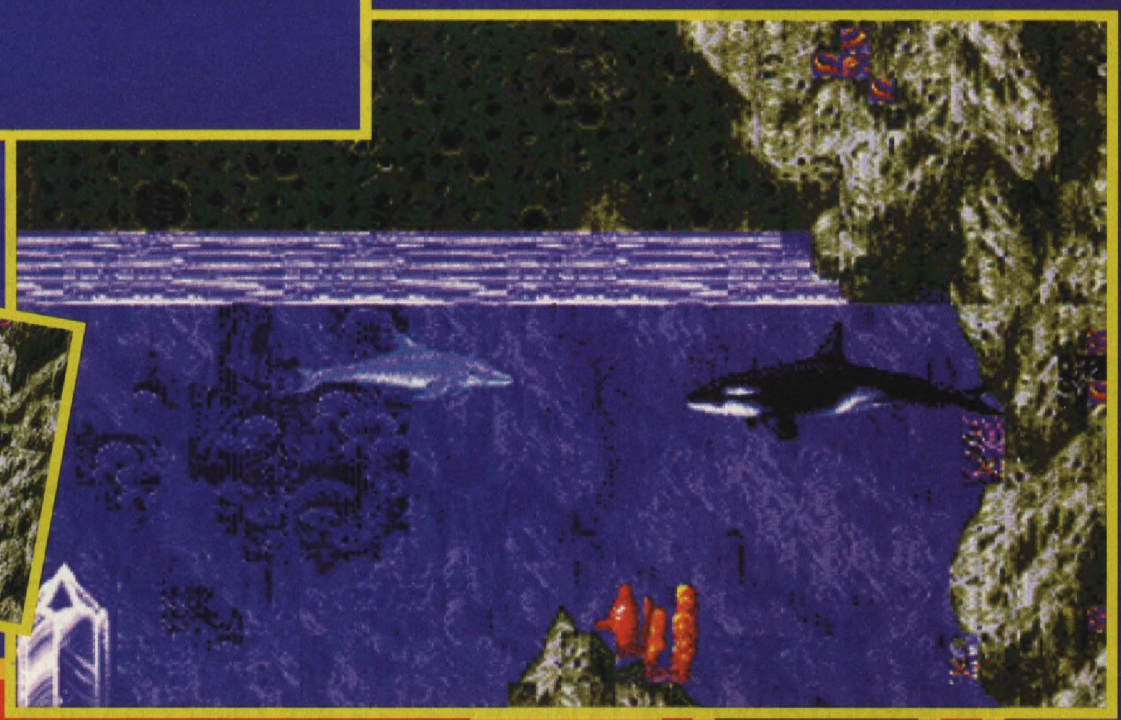












IL DATABASE DEL DELFINO

Un'importante nuova caratteristica di questa versione è un database contenente informazioni digitalizzate sui delfini. Una volta raggiunta la grande biblioteca e agito su di essa in modo da ottenere le cognizioni desiderate, si assiste pure ad ottime sequenze digitalizzate in full-motion. La quantità di queste immagini ammonta ad un totale di oltre cinque minuti...e che minuti! L'unico problema è che il livello in questione si trova a gioco parecchio inoltrato, per cui dovrete fare molta strada prima di poter gustare questa parentesi cinematografica. E chi ha detto che i videogiochi non sono educativi?

La cartuccia di Ecco mi aveva istantaneamente intrippato. Come molte altre persone, tuttavia, ero scettico alla prospettiva di una versione su CD. Voglio dire...pensavo che sarebbe stata identica alla versione originale. Devo dire che i fatti mi hanno dato solo parzialmente ragione. Effettivamente, l'Ecco su CD è identico all'Ecco su cartuccia, vuoi per quanto concerne la grafica, vuoi per quanto concerne la struttura di gioco. Tuttavia, ci sono delle differenze, e non irrilevanti. Per cominciare, ci sono più livelli e c'è la video-biblioteca, ma soprattutto, c'è un sonoro che è la fine del mondo! Chiunque abbia realizzato il commento musicale, è ovviamente un estimatore della musica di Blade Runner, tanto esso è bizzarro! Se siete già in possesso della versione su cartuccia, questo CD non è differente quanto basta per giustificarne l'acquisto, ma se non l'avete, è un acquisto da fare assolutamente.

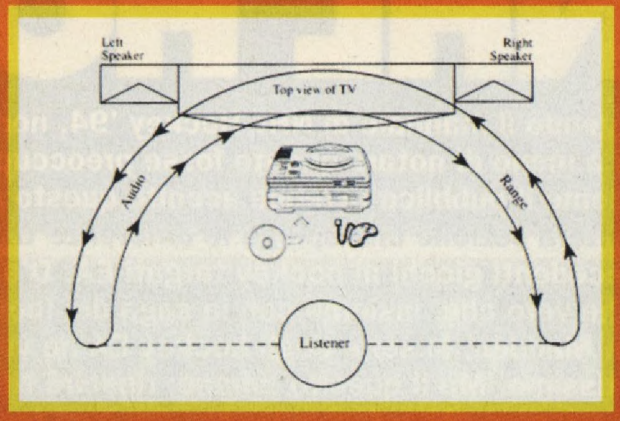
GARTH SUMPTER

GLIFFHANGER

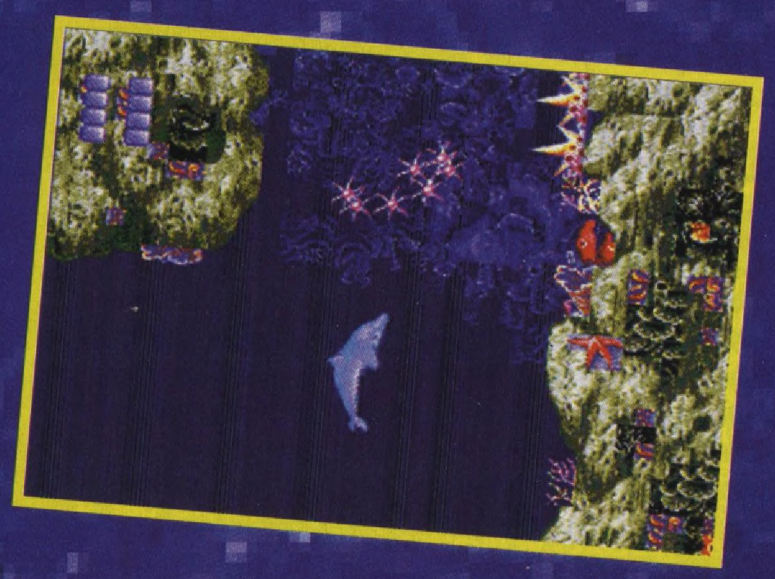
L'intero piano di gioco (leggasi: oceano) è costellato da strani cristalli rispondenti al nome di Glifi; se il delfino rivolge loro la parola, questi rispondono offrendogli consigli utili per completare il livello interessato. Oltre a ciò, alcuni Glifi vanno localizzati allo scopo di passare attraverso barriere poste in certi punti dello stage. Altri membri della comunità acquatica, come ad esempio le balene, sono a vostra disposizione con altre preziose informazioni. L'oceano, tuttavia, non è privo di pericoli: pescecani, meduse, pesci-palla ed altre assai più strane creature, non vedono di buon'occhio il nostro intelligente mammifero, e fanno quanto possono per ostacolare il suo cammino. E naturalmente non mancano dei rompicapo da risolvere.

ABISSI STEREOFONICI

Ecco è il primo gioco ad incorporare il tanto decantato Q-Sound System della Sega, che dà un effetto di suono in 'surround' (come al cinema, per intenderci) senza la necessità di altri altoparlanti o macchine. Il manuale contiene tutte le informazioni che occorrono per sistemare gli altoparlanti in modo da ottenere i migliori risultati auditivi. Vale la pena seguire queste istruzioni, perché l'effetto è assolutamente sbalorditivo!







DELFINO CANTERINO

L'arma più potente nell'arsenale di Ecco è probabilmente la sua voce. Emettendo segnali ad alta frequenza, il mammifero può cartografare l'area circostante con un sistema denominato 'eco-locazione'. Ecco, inoltre, ha orecchio per la musica e può imparare delle canzoni che gli consentono di sistemare i nemici semplicemente cantando al loro cospetto! Le canzoni vengono assimilate portando a compimento missioni come il salvataggio di altri delfini che non dispongono dei sensi necessari per ritrovare la via di casa. Altre creature non sono intelligenti quanto Ecco e quindi non possono rispondergli quando lui le chiama; come i pesci, che si trovano lì soltanto per essere mangiati.

MEGA-CD

SEGA

Sviluppatori: INTERNI

AZIONE

GRAFICA

92 *Fondali sbalorditivi e incredibili animazioni.*

SONORO

97 *Le musiche e gli effetti incisi sul CD creano una grande atmosfera.*

GIOCABILITA'

94 *Proprio come la sua controparte su cartuccia: totalmente intrippante.*

LONGEVITA'

95 *Impegnativo, con più profondità di quanta ne abbia l'Oceano Atlantico.*

GLOBALE

94 *Già imperdibile su cartuccia, Ecco The Dolphin lo è più che mai su CD!*

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

MEGABIT:	CD-ROM
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CD	GIAPPONESE
INDICAZIONI:	

NHL HOCKEY '94

CVG HIT

MEGADRIVE

ELETTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: PARK PLACE

SPORTIVO

Leggendo il manuale di NHL Hockey '94, non si può fare a meno di notare quanto fosse preoccupata la EA su come il pubblico avrebbe accolto questo gioco: c'è un'intera sezione che spiega le differenze tra questo e i precedenti giochi di hockey targati EA. D'altronde è anche vero che, insieme con la saga del football di John Madden, la serie degli hockey EA ha venduto moltissimo. Ma il quesito rimane: riuscirà NHL Hockey '94 a essere abbastanza diverso dai suoi predecessori da riuscire a emergere? Ai pattini l'ardua sentenza...ehm...



A parte la possibilità di giocare in quattro, non vedo proprio perché dovreste comprare questo gioco se ne possedete già uno della serie. In più, con i combattimenti che sono spariti, per quel che mi riguarda ci sono ancora meno motivi per giocarlo. D'altro canto, così come i suoi predecessori, NHL Hockey '94 è uno dei migliori giochi sportivi esistenti per il Megadrive. Sembra facile all'inizio, ma dopo un po' riuscite a capire quanta abilità sia richiesta per giocare decentemente. Se avete NHL '93, non ci sono altre ragioni per comprarlo se non quella di cuccarsi pure l'adattatore e giocare in 4. Se invece non avete nessun gioco di hockey della EA, dove siete stati tutto questo tempo?

GARTH SUMPTER









GRAFICA

86

Animazioni fluide

Bei ritratti digitalizzati dei giocatori

SONORO

87

72 effetti di organo più un'ampia gamma di grugniti

GIOCABILITA'

92

Altamente intrippante sin dall'inizio

Un sogno se giocato con l'adattatore

LONGEVITA'

91

Mollare 'sto gioco? Ma neanche...

GLOBALE

92

I solito spettacolo hockeystico targato EA. A meno che abbiate già i precedenti...

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT: 12

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-4

CONTINUE: NO

LIVELLI DI DIFFICOLTA':

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

74

UOMINI DI GHIACCIO

Ci sono buone probabilità che voi stiate guardando le foto di questa pagina e vi stiate dicendo: "Sembra proprio NHL '93, vero?". Beh, avete proprio ragione: graficamente è identico e in parte anche a livello di gioco vero e proprio. Le novità sostanziali sono queste: si può controllare il portiere, si possono fare dei tornei "ai rigori" e si possono effettuare tiri al volo. E per qualche inspiegabile ragione, alla EA hanno deciso di escludere i comabttimenti e il sangue, di importanza fondamentale per l'atmosfera di una partita di hockey. Buuu! Comunque, NHL Hockey '94 è compatibile con il nuovo adattatore per 4 giocatori 4 Way Play, e vi possiamo assicurare che giocarci in quattro è una vera goduria.

THE SUPER SHINOBI II

Ancora una volta il mondo è minacciato dai perfidi Neo Zeed, e solo una persona può fermarli. Un rapido colpo di telefono alla Casa di Agatha Smidlesworth per Ninja e Samurai in pensione, e troviamo Joe Mushashi, protagonista del ciclo videoludico di Shinobi e superuomo sotto tutti i punti di vista (proprio tutti? - Loredana). Senza pensarci due volte, Joe ripone il suo passato di verdure ammuffite e si precipita al più vicino negozio di articoli bellici. Quindi, munitosi di una ventina di shuriken di qualità e un atteggiamento più duro del marmo, si dirige verso lo scontro con un centinaio di guerrieri ninja dall'aspetto poco rassicurante. Chi avrà la meglio? Impossibile saperlo, ma una cosa è certa: Joe non permetterà che questi lestofanti lo impegnino fino a fargli perdere la nuova puntata di Beautiful!

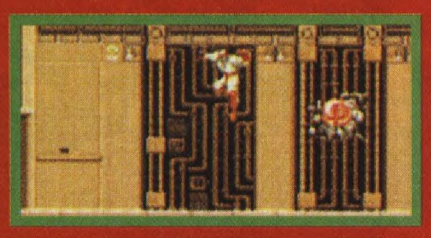


C'E' BOSS E BOSS

Uno dei punti di forza di Shinobi 2 è anche uno dei suoi punti deboli. I boss di fine-livello differiscono da spaventosamente poderosi a spaventosamente scadenti. Il più bello (si fa per dire) è indubbiamente il teschio in decomposizione; tuttavia, quando lo si distrugge, tutto ciò che fa è sprofondare miserevolmente sottoterra. Ma c'è di peggio: uno dei boss non è altro che un minuscolo sprite che spara dei laser facilmente evitabili.



TESCHIO: Ha un aspetto terrificante, ma non è poi così duro. Mirate agli occhi e prestate attenzione alla sua mano.



ROBOT: L'unico attacco che dovete temere in questa situazione è quando lo schermo si mette a tremare: questo mette in crisi i vostri comandi.



SURF-ROBOT: Incredibile l'inutilità di questo guardiano: una breve combinazione di spari e mosse elusive è sufficiente per sbarazzarsene in un batter d'occhio.

Essendo un estimatore del primo gioco di Shinobi, che ritengo essere ancora una delle migliori cartucce mai esistite, non vedevo l'ora di mettere i miei artigli sopra questo 'seguito'. Ora però che ci ho giocato, devo confessarlo: sono un po' deluso. Non che Shinobi 2 sia un brutto gioco, per carità; è solo che non è tanto divertente quanto il primo. Joe dispone di una vasta quantità di mosse e power-up, ma questo serve solo a rendere il gioco un filino troppo facile. Le animazioni, però, sono fantastiche e gli sprite sono ben definiti: una festa per gli occhi! Insomma, che dire? Per gli iniziati, Shinobi 2 può considerarsi un ottimo biglietto da visita del genere, ma ai veterani consiglierei di darci più di un'occhiata, prima di mettere mano al portafogli.

PAOLO CARDILLO

SURFING NINJAS

Non sarà il gioco più originale mai visto, eppure Shinobi 2 offre agli estimatori del genere un elemento innovativo: il surf! Per la prima volta sui teleschermi, Joe e i suoi antagonisti prendono il largo e se la vedono a bordo di tavole da surf. Qui, Joe non solo può sfruttare le sue capacità da ninja, ma può anche balzare (con tavola e tutto) fuori dall'acqua per atterrare sulla testa di chiunque osi avvicinarsi troppo. E se zigzagare fra le onde non fosse sufficiente, in un livello Joe va pure a cavallo! Qui, il prode deve scavalcare staccionate spinose e mettere fuori gioco i ninja malvagi che si gettano da giganteschi aquiloni. Bizzarro.

MEGADRIVE

SEGA

Sviluppatori: INTERNI

AZIONE

GRAFICA **84** *Fantastiche le animazioni. Fondali così così.*

SONORO **88** *Musiche ed effetti sonori campionati in grosse quantità.*

GIOCABILITA' **85** *Un pacco di mosse e cose da fare a pezzi: bello!*

LONGEVITA' **78** *Non impegnativo come poteva essere.*

GLOBALE **85** *Shinobi 2 non è malvagio, ma come tanti 'sequel' non è all'altezza del gioco originale.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1
CONTINUE: SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA': 4
CARTUCCIA: GIAPPONESE
INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA CONSOL GENERATION PER LA CARTUCIA

GENERAL CHAOS

General Chaos sembrava il mio genere di gioco; parecchia violenza gratuita e non molto ragionamento. Tuttavia, dopo alcune partite ho iniziato a rendermi conto che non era quel che pensavo. Sì, c'è violenza, ma le elucubrazioni che il gioco richiede sono tali che persino Einstein smetterebbe un attimo di giocare per andare a prendersi due aspirine. Il problema è causato dal dover controllare i membri della vostra squadra individualmente. Questo significa che a meno che non riusciate a pensare su cinque livelli in simultanea, vi risulterà parecchio difficile tenere la vostra squadra al sicuro. Un buon gioco compromesso da un disagevole metodo di controllo.

FABIO D'ITALIA

At-tenti! Molto bene, miserabili vermiciattoli! Petto in fuori e pancia in dentro: siete nell'esercito del Generale Moronica, ora! Da dove vieni, ragazzo? Da Cinisello Balsamo? Soltanto due cose vengono da Cinisello Balsamo: vacche e redattori di CVG! Okay, voglio che prendiate le armi più grosse che riuscite a trovare, corriate verso i nemici e li facciate tutti secchi! MI SONO SPIEGATO? Una volta finito, voglio che i superstiti ricarichino le loro armi e si dirigano a nord per fare a pezzi qualsiasi cosa appartenga al Generale Viceria. E tu, Renzi, torna in fila prima che ti faccio pulire le latrine con uno spazzolino da denti!



GLI STRUMENTI DELL'APOCALISSE

La violenza è l'essenza del gioco e per assicurarsi che ne scodelliate a volontà, General Chaos mette a vostra disposizione un ampio assortimento d'armi. Ognuna di esse è fornita di una propria animazione e procura un particolare tipo di decesso. Eccovele nei dettagli:



MITRAGLIATORI - Morte a fuoco rapido. Particolarmente utile per abbattere bersagli individuali.



LANCIARAZZI - Adatto per spazzar via bersagli multipli a lunga distanza.



LANCIAFIAMME - Il meglio per l'offensiva a distanza ravvicinata. Riduce gli avversari a carcasse fumanti.



GRANATE - Non hanno la gittata dei razzi, ma sono altrettanto devastanti.



DINAMITE - L'arma più potente di tutte. La si depone a terra e poi si fugge a gambe levate.

MORTE PER TUTTI, OFFRO IO!

General Chaos vi assegna un solo, semplice compito: cancellare il nemico dall'esistenza usando ogni mezzo a vostra disposizione. Tutto questo viene compiuto nel segno dell'ironia, per quanta ironia possa esserci nel vedere il nemico bruciare a morte per mano dei vostri psicotici "commandos" dal lanciafiamme facile. In quanto Generale, comandate una squadra di attacco consistente in un minimo di due a un massimo di cinque soldati, impartendo a ciascuno di loro degli ordini mentre cercano di spuntarla sul nemico.





Avevamo dato un'occhiata alla versione preliminare di General Chaos un paio di mesi fa, e allora pareva veramente un bel gioco, ma ora che abbiamo messo le nostre mani sopra la versione definitiva, siamo un po' delusi. Gli sprite sono piccoli, ma ben animati, e c'è sempre molto movimento. La parte sonora è adeguata alla circostanza; musica ed effetti sonori non mancano, sebbene io abbia udito di meglio altrove. La cosa che più mi delude di General Chaos è la struttura di gioco vera e propria; tutto si fa troppo ingarbugliato per via di un sistema di controllo mal congegnato. Con un adattatore per quattro giocatori le cose migliorano perché non dovete assumervi l'improbo compito di controllare cinque soldati simultaneamente, ma francamente non penso che dovreste sborsare un extra per avere una versione più giocabile dello stesso gioco.

MAD MAX

LE BRIGATE DELLA MORTE

Quando spedite i vostri ragazzi nella mischia, dovete assicurarvi di aver scelto la gente adatta al compito. Nelle baracche ci sono quattro squadre differenti, ognuna idonea a svolgere particolari compiti. La squadra d'assalto consiste nelle vostre truppe per scopi generici, che possono affrontare molte situazioni con competenza ma senza risultati eclatanti. Il team da demolizione, invece, è essenziale se la vostra missione richiede che distruggiate grandi quantità di attrezzature nemiche. Per le missioni speciali, avete un team composto da due "commando": una coppia di pazzi scatenati in grado di far fuori truppe nemiche prima che queste si rendano conto di cosa stia succedendo.



PREPARATI A MORIRE!

Prima di fare ingresso nel campo di battaglia, è meglio fare un salto al campo di addestramento ('boot camp'). Qui si impara a diventare maestri nell'arte del combattimento ravvicinato, mentre si viene portati attraverso ciascuna fase del gioco uno ad uno. E' essenziale che i combattenti in erba frequentino le sedute di addestramento, a meno che non vogliate trovare le vostre legioni massacrate sul campo di battaglia la mattina dopo.





MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS

SVILUPPATORI: INTERNI

AZIONE/STRATEGIA

GRAFICA	75	Sprite piccoli ma divertenti animazioni e grosse esplosioni
SONORO	78	Musiche appropriate e un sacco di esplosivi effetti sonori
GIOCABILITA'	68	Il metodo di controllo è frustrante e compromette l'intero gioco
LONGEVITA'	69	Divertente se a giocare si è in due o più di due Monotono se ci giocate da soli
GLOBALE	69	Un gioco il cui acquisto può andare giustificato soltanto se intendete giocarci in tanti.

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

MEGABIT: 8
DISTRIBUZIONE: PARALLELA
N° GIOCATORI: 1-5
CONTINUE: /
LIVELLI DI DIFFICOLTA': /
CARTUCCIA: EUROPEA
INDICAZIONI:

CD DENJIN

Ci sono tanti particolari che contraddistinguono lo stile giapponese nei cartoni animati così come nei videogiochi, ma quello che adoro è la loro beozia: incontrollata, superconcentrata, delirante. Sul PC Engine c'è un grande rappresentante di questo "stile di pensiero": fratello postatomico del cavernicolo PC Kid, è quel beota di PC Denjin (in America lo chiamano Air Zonk, mentre il cavernicolo è Bonk)! Ebbene, udite udite: questo nanerottolo cyber-hi-tech-sci-fi-punk si avvale ora del supporto di un dischetto d'argento per costellare di grafica superbeota il vostro monitor e per inondarvi le orecchie delle musiche più mitiche nel genere beotico! Non sarà un gioco eccezionale, ma vale la pena acquistarlo solo per scenario e musiche!



Non c'è che dire: se amate lo stile nipponico più biecamente demenziale (naturalmente nel senso buono) CD Denjin è ciò che fa per voi. Questo gioco è semplicemente un festival di nippoassurdità graficamente e musicalmente. Il sonoro in particolare è davvero un capolavoro: le composizioni sono il meglio che si possa trovare in un gioco con questo stile beotico. Certo, come già succedeva nella sua controparte su card, la giocabilità non è a livelli eccelsi: si spara molto ma c'è ben poca tecnica da usare e nulla c'è di nuovo rispetto a uno sparatutto medio. Ma ripeto: se vi piace lo stile, sarete trascinati dall'irresistibilità di grafica e sonoro e troverete probabilmente la giocabilità accettabile. Dal seguito (se ci sarà) mi aspetto comunque un deciso miglioramento dal punto di vista della struttura di gioco, e allora si beccherà tranquillo tranquillo un bel CVG Hit.

PAOLO CARDILLO

E' UN UCCELLO? E' UN AEREO? NO, E' CD DENJIN!

Dal primo pixel che appare sullo schermo, si capisce che il gioco sarà invasato di beozia in tutti i suoi aspetti: si parte con introduzione cantata giapponese divertentissima e poi si accede allo schermo di selezione di uno dei quattro stage di partenza accompagnati da una fanfara trionfalistica. E qui inizia lo spettacolo: c'è lo stage balneare con musica roccheggiante, ondate colossali, e tutta una serie di presenze beote sullo schermo. Oppure vi potete beccare lo studio televisivo, con una specie di Godzilla che zompa fuori dai suoi stessi manifesti. Ma il mito sono le trasformazioni di CD Denjin: il pelatoide parte sparando i soliti proiettili (e attivando automaticamente il retrorazzo nel caso qualcuno gli capiti dietro) ma inglobando delle particolari capsule lasciate da nemici speciali si camaleontizza a secondo dell'ambiente in cui si trova. Nello stage dello studio tv si trasforma in un cantante anni 50 con capigliatura ultralaccata, microfono in mano e bocca spalancata che spara note in quattro direzioni! Oppure lo vedrete trasformarsi in una piccola fortezza volante altamente distruttiva, sempre naturalmente dotata della sua faccia incacchiatissima. E che dire poi del game over? Finale con canzone melodrammatica con CD Denjin di spalle che si avvia sconfitto verso il sole che tramonta. C'è poco da fare: sono beoti questi giapponesi!

PC ENGINE CD-ROM

HUDSON SOFT

SVILUPPATORI: INTERNI

SPARATUTTO

GRAFICA	91
SONORO	93
GIOCABILITA'	82
LONGEVITA'	84
GLOBALE	84

Un luna park di beozie in diretta dal sol levante

Delle composizioni eccellenti e beoticamente trascinanti

Poca tecnica da usare
Ma potreste rimanere ipnotizzati dallo scenario

Difficoltà media

Un grande rappresentante dello stile demenziale giapponese, non eccelle però nella giocabilità

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

MEGABIT:	SU CD
DISTRIBUZIONE:	PARALLELA
N° GIOCATORI:	1
CONTINUE:	SI
LIVELLI DI DIFFICOLTA':	1
CARTUCCIA:	GIAPPONESE

INDICAZIONI:

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER IL CD

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Nessun errore: il titolo del gioco è proprio questo! Ma come cavolo poteva venire in mente a una software house di mettere insieme due squadre di personaggi che non c'entrano niente tra loro? Cos'è, avevano i diritti di troppa roba e hanno dovuto metterne due insieme? Boh, mai visto niente di simile; chissà, magari inaugura una moda. Mah, tutto sommato spero di no...



TUTTI PER UNO

Due differenti squadre di eroi, ma il gioco rimane lo stesso. La trama invece no. Se giocate come Battletoads (in uno o in due contemporaneamente) dovete combattere a bordo della nave della Regina Nera (traduzione di Dark Queen) partendo dallo scafo esterno per arrivare poi nella tana vera e propria della Cattivissima. Se scegliete i fratelli Billy e Jimmy Lee, verrete a sapere che la Regina Nera si è invece alleata con Shadow Boss, ma la sostanza non cambia. Un'ultima cosa: ci sono due modi di giocare in due in contemporanea. Uno prevede che i due giocatori si possano colpire tra loro, l'altro no.

Dopo la delusione della recente versione delle Battletoads per SNES, sono stato più che contento di giocare un gioco decente con i simpatici rospacci. E anche se può sembrare un po' strano, l'aver unito le Battletoads con Billy e Jimmy Lee dà più senso di libertà al giocatore, specialmente se si gioca in due. La grafica è ottima, con alcuni metodi di eliminazione del nemico eccellenti (e violenti): si possono neutralizzare i nemici come se steste giocando a baseball! Battletoads Double Dragon è divertente e violento? Cosa volete di più?

PAUL RAND

NES

TRADEWEST

SVILUPPATORI: INTERNI

PICCHIADURO

GRAFICA	80	*Dettagliata e simpatica. Qualche problema nella collisione degli sprite*
SONORO	50	*Motivi rudimentali e effetti nella media. Nulla di speciale*
GIOCABILITA'	81	*Un sacco di varietà e azione di prim'ordine*
LONGEVITA'	76	*Da soli non dura molto... ...ma in due ci si diverte un mondo*
GLOBALE	80	*Ultraviolento e ultradivertente. Molto vario e graficamente eccellente.*

AZIONE:
STRATEGIA:
DIFFICOLTA':

MEGABIT:

DISTRIBUZIONE: PARALLELA

N° GIOCATORI: 1-2

CONTINUE: SI

LIVELLI DI DIFFICOLTA': 1

CARTUCCIA: AMERICANA

INDICAZIONI:

SISTEL ELETTRONICA

Viale Fulvio Testi, 12 - 20125 MILANO - I

VENDITA PER CORRISPONDENZA PROGRAMMI ORIGINALI

PREZZI VALIDI SINO ESAURIMENTO DELLE SCORTE

MEGADRIVE

Alien Storm	64.000
Batman Return	84.000
Ecco The Dolphin	95.000
Ex Ranza	100.000
Gods	95.000
Ghost'n Ghouls	65.000
Kick Boxing	109.000
Sonic II	85.000
Cool Spot Adventure	105.000
Fatal Fury	115.000
Flash Back	99.000
Global Gladiators	99.000
Golden Axe 3	115.000
Megalomania	105.000
Out Of The World	100.000
Snow Bros	121.000
Street of Rage 2	108.000
Strider 2	99.000
Summer Challenge	93.000
Sunset Riders	95.000
Super Kick Off	95.000
Tiny Toons	105.000
Chester Cheetah	112.000
American Gladiators	115.000
Battle Toads	99.000
Power Athlete	105.000
Desert Strike	90.000
Hit The Ice	107.000
Indiana Jones Last Crusade	99.000
Mazinga Saga	99.000
Megalomania	105.000
Pga Tour Golf 2	105.000
Risky Woods	99.000
Tale Spin	84.000
Street Fighter 2 Champion Ed.	135.000
Jungle Strike	106.000
Jurassic Park	106.000
Bubsy the Bobcat	100.000

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	430.000
Baseball Stars Professional	249.000
Bowling	217.000
Fatal Fury	330.000
Football Frenzy	260.000
Last Resort	330.000
Mutation Nation	330.000
Ninja Combat	225.000
Ninja Hero	225.000
Soccer Brawl	330.000
Top Player Golf	225.000
Tracy Rally	245.000
World Heroes 2	430.000
King Of Monster 2	295.000

SUPER FAMICOM

Street Fighter 2 TURBO	**180.000**
Lemmings	109.000
Prince Of Persia	134.000
Street Fighter II	140.000
Super Mario Kart	154.000
Super Mario World	144.000
Tiny Toons	134.000
Aliens 3	114.000
American Gladiator	119.000
Bubsy	124.000
Carmen San Diego	119.000
Congo's Caper	101.000
Final Fight 2	144.000
Lost Vikings	114.000
Super Dunk Star	144.000
Super High Impact	114.000
Tazmania Story	124.000
Shadow Run	120.000
Street Combat	114.000
Super High Impact	110.000
Super Ninja Boy	105.000
Septentrion	144.000
Wolfchild	124.000
WWF Super Wrestling RR	140.000
Fatal Fury	123.000
Bio Metal	150.000
Bulls US Blazers	114.000
Dead Dance	150.000
Jimmy Connors Tennis	110.000

GAME BOY

Adventure Island	59.000
Castlevania	49.000
Darwing Duck	64.000
Prince of Persia	67.000
Rampart	67.000
Super Marioland II	69.000
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

NUOVI ARRIVI !!

ATLANTIDE

20034 GIUSSANO (MI) Via Martiri della Libertà, 14 (chiuso LUNEDI' MATTINA)

TEL. (0362) 354879

CONSOLE.

GAMEBOY	139.000
GAMEBOY + TETRIS	169.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI	299.000
MEGA-CD 2 + 4 GIOCHI	549.000
MEGADRIVE 2 PAL	269.000
SUPER-NES GIG + MARIO	399.000
SUPER-NES SCART	259.000

SUPER NES.

ADVENTURES ROCKETEER	79.000
CASTLEVANIA II	99.000
DRAGON SLAYER (RPG)	79.000
GOLDEN FIGHTER HYPER	99.000
POWER BROS.	99.000
PRINCE OF PERSIA	99.000
ROMANCING SAGA (RPG)	79.000
RUSHING BEAT	99.000
SUPER BOWLING	89.000
ULTIMA VI (RPG)	79.000
WORLD CHAMPION (BOXE)	89.000
XARDION	79.000

MEGADRIVE.

BAD'O MEN	39.000
BATTLE MANIA	49.000
BLOCKOUT (TETRIS 3D)	39.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	89.000
GRANADA	59.000
HELLFIRE	59.000
HOME ALONE	99.000
JEWEL MASTER	59.000
MASTER OF MONSTERS	59.000
MERCS (COMMANDO II)	89.000
OUTRUN 2019	89.000
RASTAN SAGA II	59.000
ROAD BLASTERS	59.000
SONIC THE HEDGEHOG	59.000
STORMLORD	49.000
SWORD OF SODAN	49.000
TRUXTON (TATSUJIN)	49.000
THE DUEL TEST DRIVE 2	99.000
THE HUMANS	99.000
UNDEADLINE	49.000
VERYTEX	49.000
XDR (X-DAZEDLY-RAY)	49.000

GAME GEAR.

BUSTER BALL	59.000
FAMILY ADVENTURE	49.000
GALAGA '91	69.000
LEMMINGS	69.000
MAGICAL DOROPIE	49.000
OUTRUN	59.000
PENGO	49.000
PSYCHIC WORLD	59.000
PUTT & PUTTER	59.000
SPACE HARRIER	59.000

GAMEBOY.

BOULDER DASH	49.000
CASTLEVANIA II	49.000
DIG DUG	59.000
GARMS	49.000
MICKEY MOUSE	49.000
PIPE DREAM	49.000
Q*BERT	39.000
R-TYPE	49.000
SUPER STREET BASKET	49.000
TAITO CHASE H.Q.	49.000

...e se il tuo ordine supera le 50.000 lire, le spese postali saranno gratuite!

Tutti i nomi e loghi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

PLAYMASTER



« '...guardati dalla bestia uomo poiché egli è l'artiglio del demonio, egli è il solo, fra i primati di Dio, che uccida per passatempo, o lussuria, o avidità. Sì, egli uccide il suo fratello per possedere la terra del suo fratello. Non permettere che si moltiplichi perché egli farà il deserto dells dua casa e della tua, sfuggilo, ricaccialo nella sua tana nella foresta perché egli è il messaggero della morte...' »

- dal film "Il Pianeta Delle Scimmie".

Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica che oltre a svelarvi i segreti più reconditi dei giochi più "caldi", vi intrattiene con momenti di grande cinema e, nello stesso tempo, vi fà venire profonde crisi di coscienza. Se non vi siete già buttati dalla finestra, vi rammentiamo che l'indirizzo a cui spedire le vostre scempiaggini è il solito:

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

A cura di FABIO D'ITALIA

TRUCCHI E SEGRETI

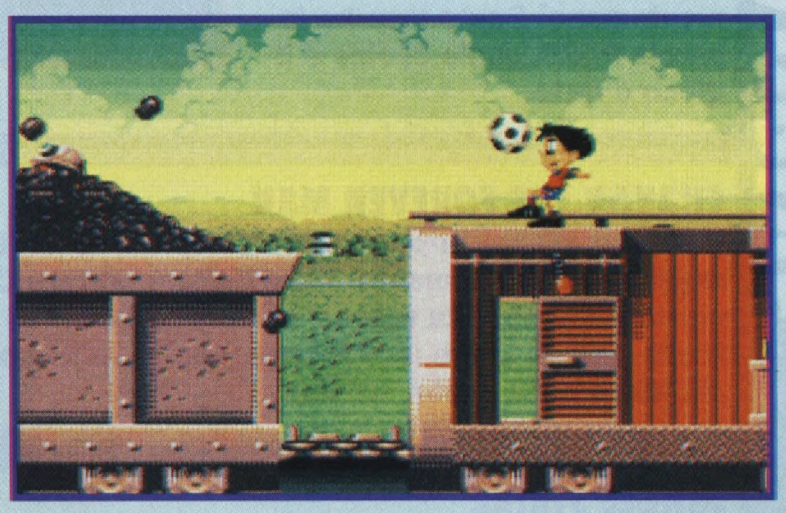
AMIGA

SHADOW OF THE BEAST 2

Per avere vite infinite: iniziate a giocare e quando arrivate di fronte al primo nemico, premete immediatamente il tasto A, dopodiché scrivete TEN PINTS e...indovinate un po' cos'accadrà?

SOCCER KID

Il pallone vi sfugge di piede? Premete la barra spaziatrice e la



sfera tornerà al suo possessore come un cagnolino. Se invece volete saltare direttamente al secondo livello, premete F2.

TEARAWAY THOMAS

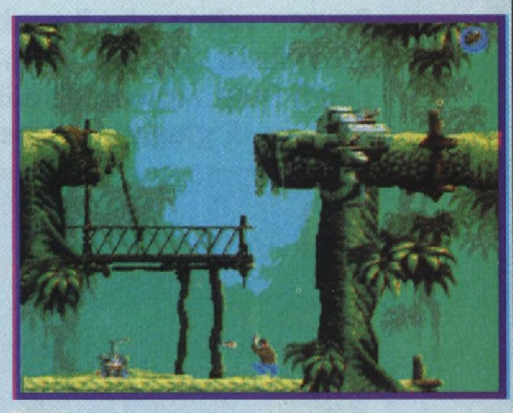
Se a qualcuno interessa saltare di livello (personalmente io salterei l'intero gioco per dedicarmi a qualcosa di meglio; comunque...- Fabio), è sufficiente premere una delle frecce e...bye bye, livello!

FLASHBACK (EDIZIONE ITALIANA)

Se i codici precedentemente pubblicati non vi funzionano, forse è perché siete in possesso della versione ufficiale per l'Italia del gioco, per cui eccovi le password adatte a tale versione.

AMIGA

Livello Easy:	WIND
	SPIN
	KAVA
	HIRO
	TEST
	GOLD
	WALL
Livello Normal:	FIRE
	BURN
	EGGS
	GURT
	CHIP
	TREE
	BOLD
Livello Hard:	MINE
	YOUR
	LINE
	NEST
	LISA
	MARY
	MICE



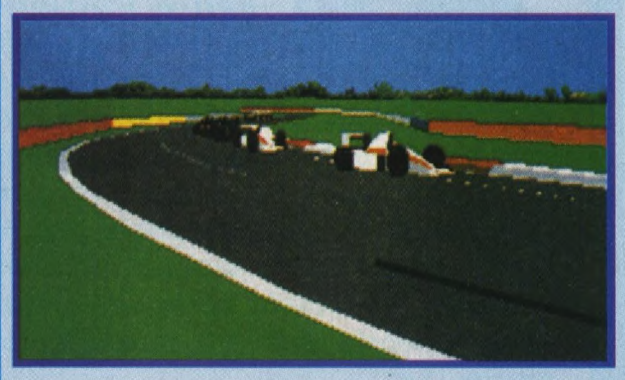
FIRST DIVISION MANAGER

Quando giocate una partita di coppa, salvate la partita su di un dischetto prima di giocarla; poi, se perdete la partita, ricaricate la vostra partita e dovreste avere vita più facile. Continuate così finché non mettete le mani sul trofeo!

AMIGA

FORMULA ONE GRAND PRIX

Volete vincere ogni gara del Campionato Mondiale senza fare troppa fatica e senza rischiare più di tanto? Leggete allora quanto segue:



alla partenza di ogni gara rimanete fermi e lasciatevi superare da tutto il gruppo; quando siete stati superati, partite e accodatevi agli altri facendo tutta la gara in ultima posizione; all'ultimo giro, invece di tagliare il traguardo, entrate ai box (andate piano e una volta vicini alla corsia mettete la marcia per girarvi e cercate di entrare) e verrete magicamente classificati al 1° posto assoluto con distacchi dagli altri superiori ai 2 minuti! Buon Campionato!

FLASHBACK

Se i codici elencati altrove in questa rubrica non sono sufficienti a saziare la vostra fame di cheat, ingollatevi questo. Se volete che Conrad passi attraverso qualsiasi porta o parete nel gioco, fate quanto segue:



Andate ai piedi della porta o parete che sia, e voltatevi in modo da avere la schiena poggiata contro di essa. Tenete schiacciato il pulsante di fuoco e date al joystick un buffetto nella direzione che state fronteggiando. Subito dopo tirate il joystick nella direzione opposta e mollate il pulsante di fuoco. Conrad potrà così attraversare la porta/parete come se questa non ci fosse mai stata.

ROBOCOD

Se non volete che il vostro robo-merluzzo faccia una figura da stocafisso, seguite questi consigli, "courtesy of" Riccardo Landi (non...ahem, Zondi, come erroneamente scritto sul numero di giugno..."date a Cesare quel che è di Cesare").



Dunque, appena iniziato, raccogliete gli oggetti sul primo tetto in ordine sparso, entrate nella prima porta e, a circa metà livello, raccogliete i seguenti 5 oggetti in quest'ordine: DOLCE, MARTELLO, MAPPAMONDO, MELA, RUBINETTO per essere temporaneamente invincibili e poter così entrare in qualsiasi porta.
Una volta usciti, salite sul primo tetto per raccogliere tre sacchi e mezzo di bonus. In seguito, entrate nelle altre porte e, una volta usciti, seguite le indicazioni per raccogliere altri bonus.
SECONDA PORTA - Dopo essere usciti, andate sul primo tetto per raccogliere una vita e le ali;
PORTA DEI DOLCIUMI - Dopo essere usciti, andate all'estrema sinistra dello schermo e salite sul pupazzo dorato che vi porterà in alto facendovi raccogliere alcune monete;
PORTA DELLE AUTOMOBILI - Dopo essere usciti, andate sul primo tetto per raccogliere nello stesso summenzionato ordine

AMIGA



i 5 oggetti presenti ed essere così nuovamente invincibili;
PORTA CON PAPERA E VELA - Dopo essere usciti, andate all'estrema destra dello schermo e salite sul pupazzo dorato, che vi porterà su facendovi entrare in una stanza segreta;
PORTA CON CARTA DA GIOCO E SERPENTE - Dopo essere usciti, andate all'estrema sinistra e saltate a ripetizione sul pupazzo dorato per raccogliere alcune monete;
PORTA CON BARATTOLO DI VERNICE E TROMBA - Dopo essere usciti, andate all'estrema sinistra e saltate a ripetizione sul pupazzo dorato per ricevere l'aereo;
PENULTIMA PORTA - Dopo essere usciti, andate all'estrema destra per raccogliere corone e vite sottoterra.

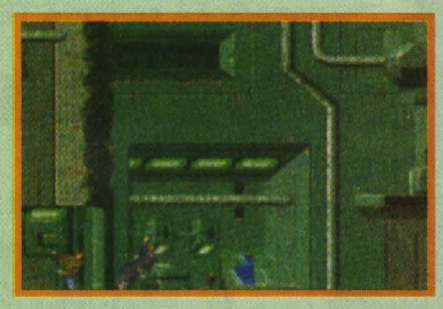
KICK OFF 2

Durante la partita, premete F4 o F5, e in seguito F9 o F10 (e viceversa) e potrete sostituire i giocatori della squadra avversaria: hi hi hi!

MEGADRIVE

FLASHBACK

Proprio quando pensavamo non ci fossero più codici per questo gioco, eccocene pervenire un altro, e di quelli buoni: serve infatti a distruggere tutti i nemici, nientemeno! Basta inserire la parola PIXEL quale codice e il gioco è fatto.



CHAKAN THE FOREVER MAN

Volete eliminare tutto quel tempo sprecato nel tentativo di raggiungere la Elemental Zone? Allora portate Chakan alla piattaforma che sta sopra il portale dell'aria nel Practice Mode, fategli usare un Passage Spell e voilà, non dovrete mai più rifare tutta quella strada!

JUNGLE STRIKE

Ragazzi, è il caso di stappare una bottiglia di champagne: dall'Inghilterra ci sono infatti pervenute tutte le password per lo stragalattico sequel di Desert Strike! Oh, gioia! Oh, giubilo! Oh...(chiudi con le s*******e dagli quelle password! - Max).



Livello 2 - RLMJBRXTPJK
Livello 3 - 9VMKNL6PF3N
Livello 4 - XTPJXV74JK
Livello 5 - VNZJBXTNPJK
Livello 6 - W6GFVWN4CDV

MEGADRIVE

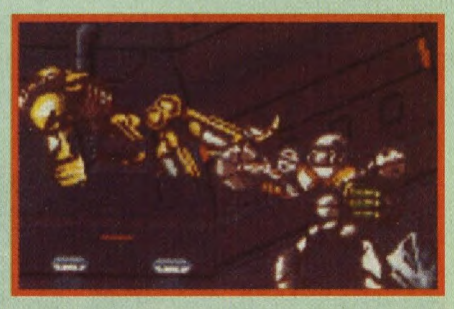
Livello 7 - THDKT6PGCDV
Livello 8 - 7CYV4GJFDB6
Livello 9 - N46P3LMHPJK

AFTER BURNER II

Una volta giunti allo schermo delle opzioni, premete e tenete schiacciati i pulsanti A, B e C, dopodiché premete lo START e potrete accedere ad un menù segreto per la selezione dei livelli.



CYBORG JUSTICE



Chi ha scoperto lo schermo segreto contenente camionate di opzioni? Nessuno? Beh, noi invece sì! Basta giocare in Arcade Mode, mettere il gioco in pausa, premere in successione C, B, B, C, C, A, C, B e...Bingo!...avete trovato lo schermo in questione.

STREETS OF RAGE 2

Questo manderà in visibilio tutti i possessori di questo picchiaduro, garantito! Andate allo schermo delle opzioni; premete simultaneamente i tasti A e B sul joypad numero 2, e teneteli premuti schiacciando nel contempo lo START sul joypad numero 1; tornate allo schermo delle opzioni e voilà: potrete scegliere da quale livello partire, selezionare due nuovi livelli di difficoltà (MANIA e VERY EASY) e, per chiudere in bellezza, iniziare il gioco con ben 9 vite nel carniere!

SPIDERMAN

Giunti allo schermo delle opzioni, scegliete il livello di difficoltà. Poi tenete premuto il joypad sulla diagonale in alto a destra e premete A, B e C sui comandi per il primo giocatore. Contemporaneamente, tenete premuto lo START sul joypad del secondo giocatore. A questo punto dovrebbero apparire dei punti esclamativi. Ora cominciate a giocare, mettete in pausa e...sfruttate a piacere una qualsiasi delle seguenti opzioni:
Tasto A - ripristino ragnatela.
Tasto B - ripristino energia.
Tasti A e C - invincibilità.
Tasti A, B e C - salto al livello successivo.

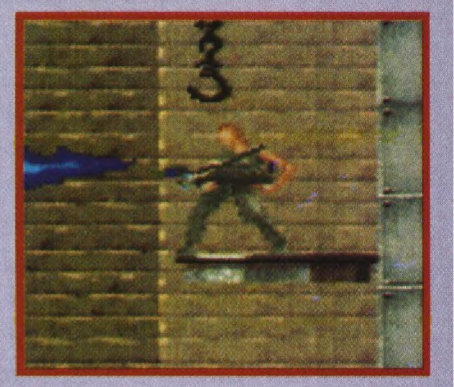
SONIC 2

Andate allo schermo delle opzioni ed ascoltate i sound test 19, 65, 9 e 17. Premete START e aspettate che Tails sollevi la mano, dopodiché premete A e START per due volte. Successivamente, ascoltate i sound test 01, 01, 02 e 04. Evidenziate il riquadro che dice 'Player Select Sonic and Tails' e premete START: a partita terminata appariranno quattordici simboli di continue.

SNES

ALIEN 3

Si erano nascosti nel posto più terrificante di tutti, ma noi siamo riusciti a scovarli ed eccoveli qui: i codici di accesso per il cine-platform della Acclaim (di cosa credevate stessimo parlando, degli alieni?).



STAGE 2: QUESTION
STAGE 3: MOTORWAY
STAGE 4: CABINETS
STAGE 5: SQUIRREL
STAGE 6: OVERGAME

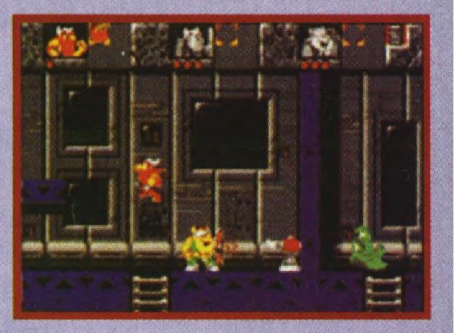
ALIEN VS PREDATOR

Saranno anche due fra i mostri più tosti nella storia del cinema, ma questo gioco è una ciofeca assoluta! Ora però, cari eventuali possessori della cartuccia, non prendeteci a randellate non appena ci vedete; aspettate almeno di aver inserito questo cheat che permette di selezionare a piacimento il livello da cui partire. Dovete andare allo schermo di configurazione e, sul secondo joypad, tenere premuti simultaneamente i tasti L, R, X, A, quindi premere lo Start sul primo joypad. Il testo sparirà e...voilà, un 'level select' tutto per voi!

THE LOST VIKINGS

Dura la vita del vichingo, eh? Be', potete smettere di lamentarvi, perché Playmaster, con la complicità di Dino Capovilla (nostro neo-lettore), vi offre su un piatto d'argento le password per la versione SNES di questo eccezionale platform/rompicapo!

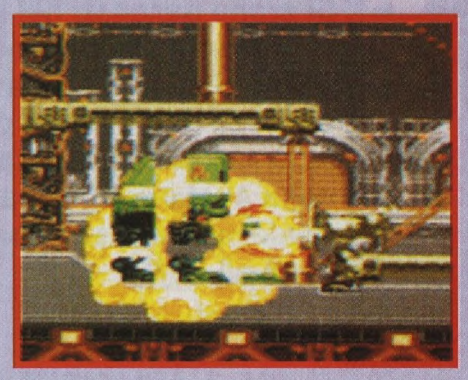
1	START
2	GRBT
3	TLPT
4	GRND
5	LLMO
6	TRSS
7	PRHS
8	CVRN
9	BBLS
10	VMCN
11	OCKS
12	PHRO
13	C1RO
14	SPKS
15	JMNN
16	SMRT
17	V8TR
18	NFL8
19	WKYY
20	CMBO
21	BBLL
22	TTRS
23	JLLY
24	PLNG
25	BTRY
26	JNKR
27	CBLT
28	HOPP
29	TRDR
30	FNTM
31	WRLR
32	TRPD
33	TFFF
34	FRGT
35	4NR4
36	MSTR



SNES

CYBERNATOR

Una volta iniziato il primo livello, usate il 'Dash Attack' per tutta la sua durata, poi sbarazzatevi del guardiano senza colpire nessuna delle sue due armi da fuoco: sarete ricompensati con un bel Lanciafiamme al Napalm che potrete usare per tutto il resto del gioco. A-a-ayeah!





STREET FIGHTER II TURBO

Quando appare il logo della Capcom, premete quanto segue sul secondo joypad: GIU', R, SU, L, Y, B, X ed A. Se avete eseguito correttamente le istruzioni, avrete disattivato le mosse speciali di tutti i combattenti! E già che ci siete, fate la stessa cosa quando il logo scompare e otterrete cinque nuovi livelli di velocità!

TUF E NUFF

Che cosa preferite? Un gancio alla mascella o dei codici per accedere a qualsiasi livello di questo picchiaduro. Se avete optato per la seconda scelta, leggete qua 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

MARIO IS MISSING

Come tutte le strade portano a Roma, così tutti questi codici portano a...Mario!

Dopo ROMA:	PC3*NVB
Dopo BEIJING:	5VL23WG
Dopo NAIROBI:	YZC*L3G
Dopo RUSSIA:	PTPJ3YG
Dopo SAN FRANCISCO: (primo boss)	7SYJP6O
Dopo GRECIA:	VD7C5V1
Dopo BUENOS AIRES:	HBZ*LWY



SNES

Dopo SYDNEY:	FKT94MD
Dopo MEXICO CITY:	X*KQ6WF
Dopo PARIGI: (secondo boss)	*9R246J
Dopo NEW YORK:	5G3W4*K
Dopo RIO DE JANEIRO:	DVDQPQM
Dopo TOKYO:	PYF1LHQ
Dopo EGITTO:	P5F9LH8
Dopo LONDRA: (terzo boss)	2SW86T3

PC

DAY OF THE TENTACLE

Il tentacolo ha i giorni contati: ecco la soluzione completa della favolosa avventura firmata Lucasarts...

Raccogliete il foglio alla vostra sinistra, aprite l'orologio ed entrate. Godetevi adesso la spassosissima scenetta. Raccogliete il foglio vicino al generatore. Con Hoagie dirigetevi verso la casa, aprite la cassetta della posta e raccogliete la lettera. Date quest'ultima immediatamente a Bernard. Entrate in casa e salite le scale. Aprite la prima porta che incontrate, usate il letto di George e tirate la corda. Uscite e prendete il sapone dal carrello; ora scendete le scale ed entrate nel salone.



Con Bernard date la pubblicità dell'aspirapolvere ad Hoagie, inseritela nella scatola dei suggerimenti al centro della stanza. Salite per il camino ed entrate dalla finestra, quindi prendete il colore rosso; usate il letto di Ned e in seguito il materasso che scricchiola con il letto di Jed. Usate il letto di Jed e, con rapidità, prendete il topo giocattolo. Con Bernard date ad Hoagie il libro e usatelo con il cavallo al secondo piano. Prendete la dentiera dal bicchiere e scendete, aprite l'orologio al piano terra ed entrate. Prendete il martello per mancini alla sinistra del professore. Entrate nella stanza dello scultore al secondo piano. Quando Ned Edison appoggia il martello sulla botte,



prendetelo e ridategli il martello per mancini: la statua nella stanza di Edna subirà un piccolo cambiamento. Ritornate al gabinetto e usate il colore rosso sull'albero, quindi ritornate in casa. Andate in cucina e aprite la porta a destra; prendete il secchio e aprite l'armadietto,da cui preleverete la spazzola. Ritornate in cucina: qui usate il secchio con la pompa dell'acqua e prendete l'olio e gli spaghetti. Usate il sapone con il secchio d'acqua e la spazzola con il secchio davanti alla carrozza al di fuori della casa. Ritornate dal professore e dategli il progetto per la super-batteria. Andate nel salone e dite a George Washington di buttare giù l'albero che si trova di fronte alla finestra del salone. Dopo la scenetta, con Laverne parlate al tentacolo e ditegli che non vi sentite troppo bene.

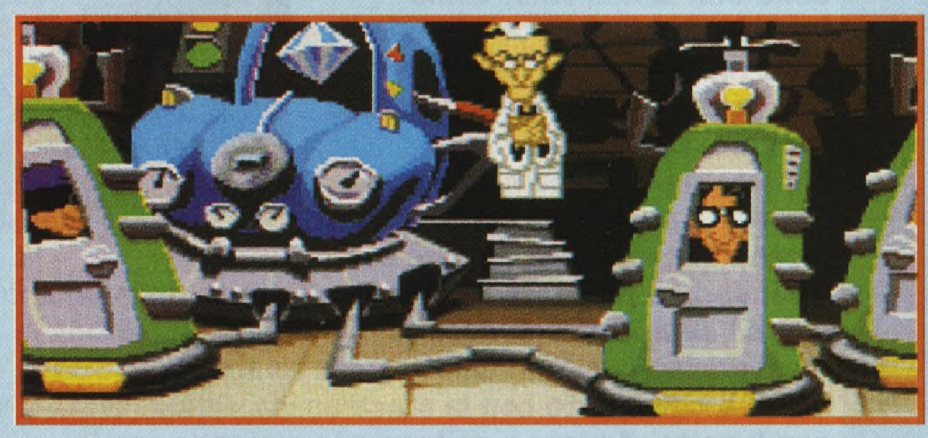


Nell'ambulatorio prendete il diagramma medico del tentacolo e ritornate in prigione. Dite al tentacolo che dovete andare in bagno. Date il diagramma medico ad Hoagie. Con Bernard salite sul tetto e prendete la manovella per issare la bandiera, quindi datela a Laverne. Con la fanciulla ritornate in prigione e dite che non vi sentite bene. Salite sul tetto e usate la

manovella con la scatola per la manovella. Usate la manovella e prendete la bandiera. Con Hoagie andate dalla sarta e mettete
il diagramma medico sul tavolo: la bandiera si tramuterà in un costume da tentacolo. Usatelo, e potrete così girare per la casa senza alcun problema. Scendete e parlate con il tentacolo blu: vi darà il foglio per partecipare allo spettacolo. Salite le scale ed entrate nella prima porta a sinistra. Con Bernard prendete le due caraffe di caffè e la forchetta dalla cucina. Entrate nella lavanderia e dall'armadietto prelevate l'imbuto. Nella stanza del camino aprite la grata e andate verso la dentiera cercando di spingerla dentro: da qui sarà più facile prelevarla. Fatevi dare da Laverne lo scalpello e usatelo con il pagliaccio, dal quale potrete prendere la scatola che ride, che darete a Laverne, insieme alla forchetta. All'ingresso prendete la moneta
dal telefono guasto ed entrate nell'ufficio. Qui prendete il conto svizzero, aprite il cassetto, prendete la "scolorina" e aprite il quadro. Salite le scale, aprite la porta "R" e date la lettera che avete ricevuto da Hoagie a Dwayne. Quando se ne sarà andato potrete prendere la pistola-giocattolo e l'inchiostro. Entrate nella stanza successiva, spingete l'altoparlante di destra a terra e accendete lo stereo; successivamente prendete la videocassetta e salite. Aprite la porta a destra e usate l'inchiostro sulla collezione di francobolli. Dopo esservi ripresi dalle risate, raccogliete il francobollo e il libro e restituite quest'ultimo a Weird, quindi prendete l'animaletto. Entrate nella stanza a sinistra e spingete



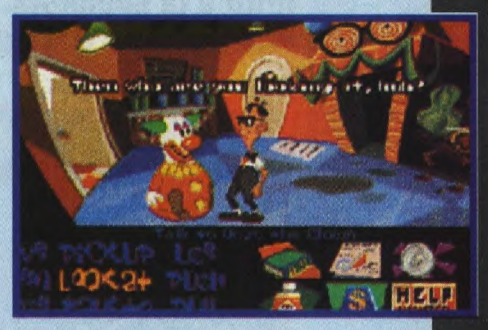
fuori Edna. Usate la videocassetta con il videoregistratore e scendete. Aprite la macchina del ghiaccio e usatevi l'animaletto. Entrate nella stanza "W" e prendete il mazzo di chiavi dietro la porta. Al piano terra prendete il vomito finto e il cartello sulla finestra. Andate al parcheggio e date le chiavi al losco individuo, il quale in cambio vi darà una spranga. Rientrate in casa e usatela sulla gomma da masticare. Usate poi la gomma da masticare e vi ritroverete così con due monete. Usate la spranga sul distributore di caramelle al piano superiore ed entrate nella stanza "W". Qui usate le due monetine con la sveglia a pagamento e usate il televisore. Raccogliete il maglione e andate in lavanderia: mettete il maglione in lavatrice e usate i soldi prelevati dal distributore di caramelle su di essa. Tornate nella stanza del camino e usate la pistola-giocattolo sulla pistola accendisigari. Parlate all'ometto e fatevi dare un sigaro. Se volete gustarvi una scena divertentissima, provate a chiedere un sigaro prima di scambiare le pistole. Date ad Hoagie il cartello, il sigaro, l'accendisigari, il francobollo, la dentiera e a Laverne il vomito finto e la scolorina. Con Hoagie usate il sigaro su George Washington. Dategli la dentiera e così sembrerà che George



stia tremando. Per questo motivo, gli altri due personaggi si decideranno ad accendere il fuoco; prendete il tappeto e salite sul tetto, quindi usatelo sul camino. Ritornate nel salone sgombro a causa del fumo e qui prendete la penna d'oro. Andate nella stanza di Ben Franklin e prendete la bottiglia di vino, che dovrete dare subito a Thomas Jefferson. Con Laverne fatevi dare da Hoagie l'apriscatole e usatelo sulla capsula del tempo: prendete la bottiglia di vino, che col passare del tempo è ormai diventato aceto, e datela ad Hoagie. Con Hoagie andate nel laboratorio e date a Red Edison l'olio, l'aceto e la penna; prendete la batteria dalla mensola e usate il cartello sulla bacheca: potrete così prendere l'impermeabile. Salite al primo piano e consegnate l'impermeabile a Ben Franklin. Con esso lui potrà costruire un aquilone. Quando vi porterà sul prato usate la batteria con la tasca dell'aquilone, ma fatelo prima di spingere l'aquilone alla parola "ADESSO". Una volta che Ben se n'è andato, raccogliete la batteria e usatela con la spina del vostro gabinetto: adesso Hoagie è pronto a partire. Con Bernard andate nel laboratorio e usate il caffè decaffeinato con la tazzina del professore, quindi andate nella sala del videoregistratore. Usate il videoregistratore e premete il pulsante "REC". Quando finisce la registrazione, mettete la leva all'estrema destra su "EP" (rallentatore), riavvolgete con "REW" e premete "PLAY". Salite per il camino e fatevi dare da Hoagie il colore rosso; entrate per la finestra e prendete la corda. Usatela con la carrucola sul tetto, scendete e usate l'estremità della corda
con la mummia in giardino. Risalite sul tetto e tirate la corda. Una volta caduti, ritornate sul tetto ed entrate in soffitta, colorate la mummia di rosso e usate la mummia con il Dr.Fred. Usate la corda con il dottore, uscite sul tetto e tirate la corda. Dopo esservi ripresi dalla seconda e più tragica caduta, rientrate nel laboratorio e usate l'imbuto con il Dr.Fred e il caffè normale con l'imbuto. Andate in ufficio e aprite la cassaforte, prendete il contratto e in qualche modo fatelo firmare dal Dr.Fred: quindi datelo ad Hoagie. Con quest'ultimo usate il francobollo con il contratto e mettetelo nella cassetta della posta. Con Bernard usate il telefono in ufficio. A questo punto avete anche il diamante: non vi resta che usare Laverne per cercare di entrare nel laboratorio. Con Hoagie date a Laverne gli spaghetti, il topo e i denti. Con Laverne aprite la macchina del ghiaccio, guardatela e prendete l'animaletto ghiacciato. Entrate nella stanza "R",



usate i pattini e la targa d'iscrizione che vi sarete fatti dare dal tentacolo blu con la mummia; prendete la prolunga, quindi spingete la mummia. Andate al piano superiore e usate il vomito finto con Harold. Usate la scatola che ride, gli spaghetti e i denti con la mummia; infine usate la forchetta con la testa della mummia. Andate a destra e chiedete ai giudici di disputare le tre gare. Dopo aver vinto gloriosamente la competizione, andate in prigione e date l'invito a cena al guardiano. Andate in lavanderia e prendete il maglione ristretto dalla lavatrice, usate l'animaletto ghiacciato con il forno a microonde e il maglioncino con l'animaletto scongelato. Uscite dalla casa e usate il bianchetto con la staccionata. Quindi usate il topo con il gatto. Andate a collegare la prolunga con la spina del gabinetto, poi la prolunga con la finestra. Andate in prigione e usate il gatto. Spaventati, i prigionieri taglieranno la corda e voi avrete via libera ad entrare nel laboratorio attraverso l'orologio. Usate l'animaletto con il generatore e, dopo esservi ripresi dal "cazzottone", prendete il piatto e usate l'aspirapolvere con il buco del topo. Aprite lo sportello dell'aspirapolvere e prendete l'animaletto. Usate la prolunga con la presa del generatore e poi mettete l'animaletto sul generatore. Dopo aver osservato la lunga scena, Bernard, Hoagie e Laverne si ritroveranno uniti (in più di un senso). Uscite dalla stanza e aprite la porta della stanza "R". Dopo esservi rimpiccioliti, entrate velocemente nella stanza "R" e passate per il buco del topo. Aspettate di ritornare grandi e prendete la palla da bowling, quindi andate nel laboratorio. Usate la palla da bowling con i tentacoli viola. Dopo esservi sbarazzati di loro, parlate al tentacolo viola con la barba e ditegli che provi a usare il suo aggeggio sul Dr.Fred. A questo punto il vostro lavoro è finito: potrete godervi tranquillamente il finale che vi riserverà una bella sorpresa.



LOST IN TIME

Cristiano Esposito di Ischia ci ha inviato la soluzione completa della "cinematica" avventura firmata ***?***, e noi ve la riproponiamo così come lui l'ha scritta, senza tagli censori o retinature sulle parti sconce. Siete avvertiti!

Vi trovate nella stiva della nave e, davanti a voi avete uno sgabello: guardatelo, troverete un chiodo infisso sotto, tiratelo via con la tenaglia e poi girate alla vostra sinistra. Dietro i barili c'è una lampada: prendetela, girate ancora a sinistra e illuminate le botti; prendete la spugna e buttatela nel secchio, per poi riprenderla subito dopo. Dirigetevi ora con la lampada verso la botola; appena giù, controllate la botte. Con l'olio di palma, ungete la leva della pompa di sentina, e poi...pompate! Voltate poi a destra per prendere il cavatappi da dietro la catena; risalite nella stiva e bagnate il manifesto con la spugna; tirate via il nodo nel legno delle assi con il cavatappi, e gustatevi il primo incontro con Yoruba. Alla fine del suo discorsetto, prendete il coltello che vi porgerà. Dirigetevi verso il palo ed intaccatelo con il coltello per risalire. Una volta sul pontile, prendete lo strofinaccio dalla vasca per conservare lo zucchero di canna ed usatelo sull'anello che pende dal soffitto nella stanza dopo. Dirigetevi ora verso il pannello che si è aperto, e prendete il sapone. Tornate indietro fino alla stanza che contiene i due cannoni: strofinate il sapone sul cannone arrugginito, ed usatelo sulla guida della porta, vicino a dove siete entrati. Troverete così Melkior, l'agente spazio-temporale più stupido dell'universo (il perché lo scoprirete poi!). Comincierete quindi a raccontargli perché vi trovate lì, ritornando così nel presente. Il primo problema da affrontare è un cavallo che non vuole farvi passare: prendete una mela dal cestino sul tettuccio del trattore e dategliela. Avvicinatevi di nuovo al trattore, prendete la batteria e quindi il pacchetto e la pipetta: dirigetevi verso il portale, leggete il

PC

messaggio del notaio e riponete la freccetta. Per aprire il lucchetto, non dovete far altro che prendere un po' di acido dalla batteria ed usarcelo sopra. Una volta all'interno della proprietà, andate verso l'entrata del maniero: strappate via la maniglia e prendete il ceppo ai lati della porta e il ritratto su di questa. Spostatevi ora verso il giardino sul retro, e dirigetevi verso la strana costruzione; inserite il ritratto nella cavità sullo scalino, e poi premetelo: apparirà una lapide. Per aprire la porta senza maniglie o simili, inserite l'età del capitano Philibert e premete sul pulsante a forma di croce. Ecco un montacarichi, ovviamente non funzionante! Non preoccupatevene più di tanto, e spostatevi verso la facciata nord del faro. Raccogliete la bottiglia di aceto e versatela sulla batteria: ecco un nuovo modo per costruire un elettromagnete. Con la freccetta togliete il tappo alla botte, prendete quest'ultima e tornate alla casa. Fate cadere la chiave nella serratura, spingendola con la freccetta, ed attiratela tramite l'elettromagnete, attraverso la fessura sotto la porta. Adesso che siete in casa, prendete i seguenti oggetti: l'estintore da sopra la cassa, il remo dentro la nicchia, e il girarrosto dal caminetto. Dirigetevi poi verso il



cofanetto, togliete il filo di cuoio (ma sarà veramente cuoio?), raccogliete la resina e riparate il fusibile bruciato con la cartina d'alluminio che si trova nel pacchetto di sigarette; prendete la sbarra vicino alla nicchia e mettetela sul focolare del caminetto. Recatevi alla tomba e scendete con il montacarichi nella cripta. Poggiate la botte sul pavimento: servirà a prendere una bottiglia, che riporrete nelle vostre capienti tasche. Sparate il tappo della bottiglia sul flacone che si trova sulla nave. Andate alla facciata nord del faro, rompete il vetro della finestrella con il girarrosto, e prendete il tubo. Spostatevi all'altra facciata del faro, legate il tubo alla maniglia e tornate alla tomba; qui, legate l'estremità del tubo alla maniglia del montacarichi, e mandatelo giù. Ora, attenzione, poiché al faro (il luogo dove dovete tornare), e più precisamente su uno degli scalini al pianterreno, si trova ben mimetizzato uno zoccolo: prendetelo, mettetelo, coma al solito, in tasca e controllatelo; come per magia uscirà fuori la chiave (arrugginita, ovviamente) della cantina. Senza scendere in cantina, prendete i pezzi di vetro dalla finestrella; ora potete scendere, ed aprire il volante della canalizzazione. Tornate al faro e salite nella stanza da riposo; forzate l'armadio con il remo, prendete il rasoio, poi aprite il cassetto e raccogliete il diario e l'acido. Con il cannocchiale sulla scrivania, puntate verso la scogliera, fino a scorgere la sagoma di una nave arenata: avvicinatevi al relitto, e segnate il codice che appare sulla prua. Passate ora al piano della lanterna, tagliate un pezzetto di tenda con il rasoio, poi scostatela: ecco del petrolio! Scendete nella cripta ed aprite il baule con la combinazione di simboli che avete appena trovato: attenzione, perché i simboli sono leggermente diversi! Una volta presi il diario e la fibra di vetro, andate al pozzo; attaccate il tubo al rubinetto, e riparatelo con il pezzo di fibra di vetro e la resina. Prendete l'estremità del tubo, mettetela nel pozzo, aprite il rubinetto, ed una volta che il pozzo sarà

pieno prendete il tappo. Tornate alla griglia, bruciate le alghe con l'acido (prendi questa, Wanna!), raschiatele con il pezzo di vetro, poi inserite il girarrosto nel meccanismo che è venuto alla luce; ma non illudetevi, non girerà! Utilizzate allora l'antiossidante e riprovateci: stavolta la griglia si aprirà. Svuotate la barca con lo zoccolo, ed otturate la falla con il fazzoletto prima, ed il tappo poi. Cominciate quindi a remare, aspettando fiduciosi.

Una volta che sarete naufragati (perché naufragherete...), vi troverete davanti la casa di un pescatore: entrate senza indugio! Vediamo un po': c'è un cassone appena entrati, da cui dovrete prendere una bottiglia con una nave fatta di fiammiferi all'interno, ed un'altra bottiglia contenente del nuoc-nam (Doralice afferma che si tratta di una salsa per il pesce: sarà verò?); dalla giubba che si trova sul tavolo tirate fuori il fazzoletto rosso, il chiodo, ed il pane, poi controllate sotto la sedia: troverete l'ennesimo diario. Spostate la sedia sotto al lampadario, e saliteci sopra; con il chiodo aprite la maniglia che regge la catena, e riponete l'ingombrante fardello nell'inventario. Riprendetelo, e come per incanto vi troverete in possesso di un'ancora, di una candela e di alcuni galleggianti. Uscite all'aperto, versate il nuoc-nam sul pane, e lanciatelo sul tetto: un simpatico gabbiano farà cadere il salvagente, di cui taglierete la corda con il rasoio. Legate la corda all'ancora, e risalite, con l'uncino ottenuto, la scogliera. Andate verso il tubo, che si trova vicino al pozzo, e tagliate la parte indurita con il rasoio. Dirigetevi alla griglia, e recuperate tutti gli oggetti che avevate lasciato, poi tornate alla casa. Qui, rompete la bottiglia con il manganello, e preparatevi ad accendere il fuoco nel caminetto, mettendovi dentro il ceppo e il fazzoletto, e cospargendo il tutto con il petrolio; sfregate il fiammifero sul raschietto, e gettatelo sul focolare. Posate la botte, che avrete aperto con il manganello, sulla lastra che è apparsa, otturate l'orifizio con la candela, raccogliete la sabbia con lo zoccolo, e versatela nella botte.

Andate senza paura verso il passaggio: vi porterà nel relitto della nave. La cassa è protetta dal gas e da un filo elettrico, quindi dovrete fare una derivazione su quest'ultimo, con il filo di cuoio (ma sarà poi vero che il cuoio è un conduttore?). Succhiate un po' d'acqua dalla pozzanghera, e prendete la tenaglia da vicino al palo: recatevi verso la cassa, e tranciate il filo elettrico con la tenaglia. Mettete un po' d'acqua sul lucchetto, spruzzategli sopra la schiuma dell'estintore e, una volta gelato, rompetelo con la tenaglia. Sul più bello arriverà "Mr. Simpatia", ossia Jarlath, che vi trascinerà con sè nel passato. Finito il vostro racconto, vi ritroverete sul pontile della nave con Melkior, che da perfetto inetto, vi chiederà di liberarlo. La prima cosa da fare, è indossare qualcosa di più adatto all'epoca: scendete nella stiva e forzate il lucchetto del baule con il gancio del portellone, che vi è rimasto in mano; prenderete dal baule i vestiti ed il nastro, poi salirete di nuovo sul pontile. Prendete una galloccia, facendola uscire con la tenaglia; mettete insieme la galloccia ed il remo, poi legateli con il nastro. Piegate il chiodo con la tenaglia, e mettetelo sul bastone costruito poco prima. Recatevi verso la ridotta e tirate giù la drizza dal soffitto: tirate l'estremità e una volta inserito il cavatappi nella fessura, legatevi l'estremità della drizza. Con questo stratagemma, riuscirete a mantenere aperto il portello, che ha un'invitante cordicella: tirandola troverete un secchio; insistete a cercare dentro, nonostante le rimostranze di Doralice, e troverete un rostro di pesce-sega, con cui liberare "il principe degli incapaci". Fatto ciò, Melkior vi porterà dal secondo ufficiale, un tipo con gusti particolari, che vi chiederà di rubare la pistola magnetica del capitano. Accetterete, ovviamente, e lui vi porterà dal capitano, che per dimostrarvi la sua stima vi rinchiuderà nella sua cabina. Uscite fuori sul balcone e prendete la bandiera di poppa; entrate poi nella camera da letto e prendete la fiala di sali e la scodella dal comò. Andate nella camera da bagno e prendete la chiave d'ottone da sotto il tappeto, poi recatevi verso la scrivania, togliete la chiave da sotto la sedia, e prendete la carta assorbente ed il kriss dal cassetto. Tagliate il tappeto, nella camera da letto, con il kriss, e scendete nella cantina della nave e , da qui, sul pontile, nella ridotta, dove

PC

riprenderete il cavatappi. Risalite in cantina ed aprite lo sportellino sul palo, mettendo il cavatappi nell'orifizio: troverete il passepartout per le camere del piano. Prendete il lucidante dalla riserva, e l'anello e la gabbia d'oro dallo studio; scendete nella stiva, tirate la molla sul fondo del baule con il kriss, raccogliete il fazzoletto e la farina di riso dal doppio fondo, quindi tornate nella cantina. Cospargete la farina di riso sul palo, per risalire in camera; qui, lucidate il lavabo nella stanza da bagno, con il lucidante passato sul fazzoletto, fate apparire la combinazione premendo la carta assorbente sul lavabo (annotatela su un foglio, vi servirà in seguito), quindi inserite l'anello nell'impronta sul cassone. Vi troverete nella stanza segreta, da cui prenderete il disco dal tavolino e il grammofono dal mobile bar; tornate in camera, poggiate la scodella sotto Galipo e versatevi dentro i sali e l'acido; mettete la gabbia sul tavolino sotto il quadro, ed appena il pappagallo vi sarà entrato copritela con la bandiera. Mettete il grammofono ed il disco sull'altro tavolino, accendete l'interruttore e girate la manovella: Galipo non darà più l'allarme! Dirigetevi verso il quadro, premete il fuoco dei cannoni, inserite la combinazione trovata sul lavabo e prendete il cofanetto dalla cassaforte. Giratelo prima a destra, poi in alto, e prendete la chiave; rimettetlo nella posizione iniziale e giratelo in alto e poi al centro, quindi aprite la serratura con la chiave e prendete la rivoltella. Spostatevi verso l'armadio, apritelo con la chiave d'argento, e prendete la chiave di ferro dallo scrigno, quindi scendete sul pontile dopo aver preso la gabbia con Galipo. Recatevi verso il portello sul retro della nave, apritelo come al solito, e poggiatevi la gabbia con Galipo; richiudetelo (basterà che vi giriate), e tornate ad aprirlo per prendere la gabbia. Girate su voi stessi, infilate la chiave nella serratura del lucchetto della botola che sta sul pavimento, ed eccovi a contatto con Yoruba e Melkior. Prima di tutto dovrete prendere l'amuleto di Yoruba, dalla fessura del pavimento: poiché è magnetico, dovrete attirarlo con il cavatappi. Unitelo, quindi, al revolver, e sparate sui ferri che tengono legato Yoruba. Spostatevi verso l'albero e mettete la tenaglia nella porta, per mantenerla aperta; prendete la balla di cotone vicino alla cassa, poggiatela sul pavimento, e saliteci sopra. Con l'uncino ispezionate lo scaffale in alto: troverete una bottiglia; bagnatela con la spugna, e date l'etichetta a Melkior. Questi farà probabilmente la prima cosa UTILE della sua vita: vi teletrasporterà sull'isola! Dopo il sermoncino di Melkior, che come al solito vi delega ogni responsabilità, dirigetevi verso la piantagione di cocco: vedrete un uomo entrare in un passaggio che conduce alla casa del mago-guaritore, ed un bimbo dall'espressione scimmiesca, nascosto in un cespuglio. Parlategli, e vi proporrà di dirvi la combinazione e la parola



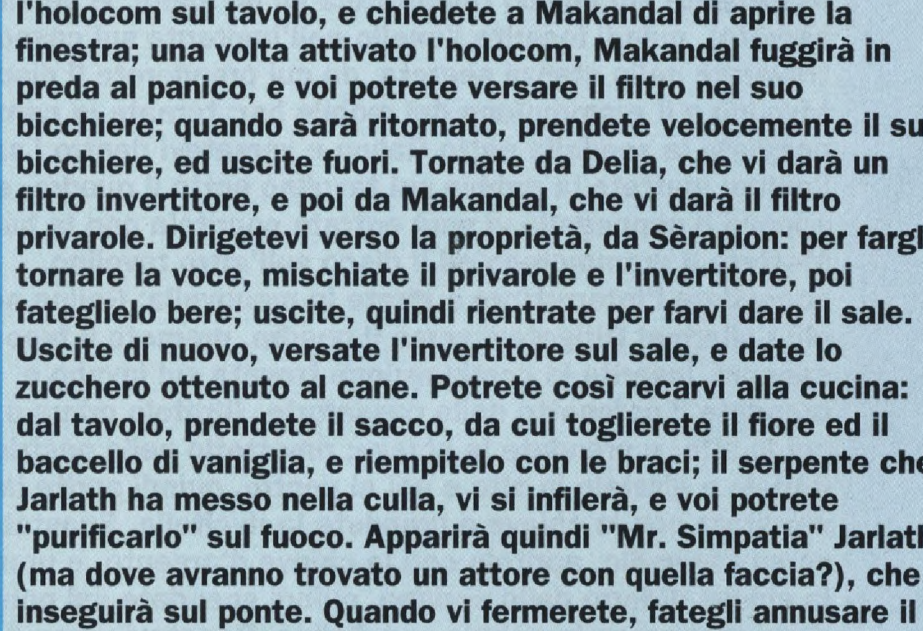
magica per entrare, in cambio di un aiuto per il suo opossum. Prima di tutto, copritelo con la bandiera, poi prendete il latte dalla noce di cocco, facendole un buco con il cavatappi, ed aspirandone il contenuto con la pipetta, infine usate quest'ultima come un biberon. Fate recitare la parola a Galipo e salutatelo, poiché l'avarissimo bimbo prenderà anche lui, e vi lascerà solo la gabbia. Fuori la casa di Makandal, aprite

PC

prima di tutto il fondo della gabbia con la chiavetta, poi inserite le monete trovate nella fessura sulla porta. Makandal vi chiederà di rubare un vestito a casa di Delia: andateci e bussate alla porta. Adesso, attenzione e mano svelta: appena dentro, prendete il libro magico dal tavolo; ciò la farà allontanare. Prendete poi lo specchio e mettetelo di fronte al migale: questi scapperà, impressionato dalla sua bruttezza, e voi potrete prendere il vestito. Delia preparerà un filtro, e vi chiederà di portarle il bicchiere di Makandal nonché di versare un filtro nel suo liquore. Anche qui, mano svelta: poggiate l'holocom sul tavolo, e chiedete a Makandal di aprire la finestra; una volta attivato l'holocom, Makandal fuggirà in preda al panico, e voi potrete versare il filtro nel suo bicchiere; quando sarà ritornato, prendete velocemente il suo bicchiere, ed uscite fuori. Tornate da Delia, che vi darà un filtro invertitore, e poi da Makandal, che vi darà il filtro privarole. Dirigetevi verso la proprietà, da Sèrapion: per fargli tornare la voce, mischiate il privarole e l'invertitore, poi fateglielo bere; uscite, quindi rientrate per farvi dare il sale. Uscite di nuovo, versate l'invertitore sul sale, e date lo zucchero ottenuto al cane. Potrete così recarvi alla cucina: dal tavolo, prendete il sacco, da cui toglierete il fiore ed il baccello di vaniglia, e riempitelo con le braci; il serpente che Jarlath ha messo nella culla, vi si infilerà, e voi potrete "purificarlo" sul fuoco. Apparirà quindi "Mr. Simpatia" Jarlath (ma dove avranno trovato un attore con quella faccia?), che vi inseguirà sul ponte. Quando vi fermerete, fategli annusare il fiore: poiché è allergico, perderà l'equilibrio e cadrà nel burrone. Godetevi il finale, e scoprirete che Melkior, oltre che imbecille, è anche un bugiardo...

PRINCE OF PERSIA 2

Vi siete persi in Persia? E compratevi una bussola, no?!? Vabbé, lasciamo stare queste "intelligentissime" battute e



veniamo all'utile; c'è una serie di cosucce interessanti che si verificano alla pressione di uno o più tasti insieme, e noi di CVG siamo così gentili, così bravi e così...modesti da farvene partecipi. Badate, però: fate prima partire il gioco dal DOS digitando PRINCE YIPPEE YAHOO (con gli spazi) o non potrete accedere al cheat mode: OK?

ALT+N : Saltate al livello successivo.
F2 : Mostra la posizione in coordinate.
F6 : Mostra un righello.
K : Uccidete tutti i nemici.
SHIFT+K : Perdete una pozione di energia.
SHIFT+T : Guadagnate una pozione di energia.
SHIFT+W : Cambiate il sottofondo musicale.
SHIFT+R : Mostra il numero della stanza.
SHIFT+I : Per capovolgere lo schermo.
SHIFT+B : Rimane raffigurato solo il principe, mentre il fondale viene oscurato.
+ e - : Per aumentare o diminuire il tempo.

N.B.: Se la summenzionata "parola d'ordine" non funziona, provate con PRINCE MAKINIT.

MEGACD

ROAD AVENGER

Nello schermo del titolo premete START per accedere all'elenco delle opzioni. Prendete il joypad 1 e spingetelo in alto (NON in basso) per selezionare le opzioni. Assicuratevi che il cursore si trovi sull'opzione 'Players'. Ora:

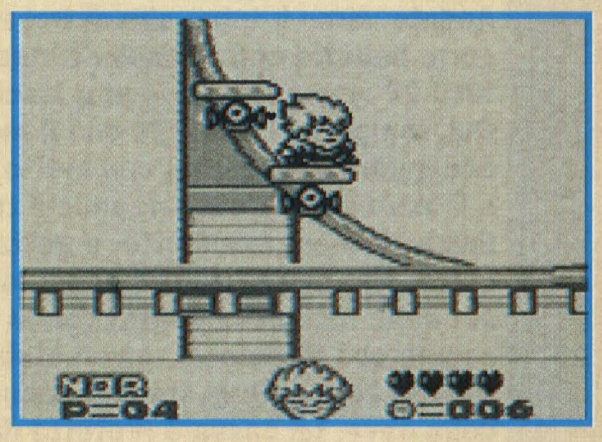


Per la SELEZIONE DELLO STAGE - Premete il tasto A per sei volte. Uscite dal menù delle opzioni e iniziate la partita: vedrete apparire lo schermo per la selezione dello stage.
Per il DEBUG - Premete il tasto A cinque volte e il tasto C una volta. Uscite e premete START unitamente ai pulsanti A, B e C (pure questi in simultanea).
Per il DEMO DEL GIOCO - Premete il tasto A cinque volte e il tasto B una volta. Quando la partita inizia, sarà un demo.

GAME BOY

KID DRACULA

Staccate per un attimo i vostri canini dal collo della vostra vittima di turno e succhiatevi 'sti codici d'accesso. Non saranno altrettanto saporiti, ma fanno sempre comodo!



LIVELLO 1 - 8529
LIVELLO 2 - 5613
LIVELLO 3 - 3272
LIVELLO 4 - 7283
LIVELLO 5 - 5346
LIVELLO 6 - 7225
LIVELLO 7 - 5539
LIVELLO 8 - 7158

NES

DOUBLE DRAGON III

E' bello vedere che il piccolo NES non è finito nel dimenticatoio. Ah, quante ne abbiamo passate io e la mia console a 8-bit; ricordo ancora quella volta, quando avevo dieci anni, in cui...va bene, va bene, mettiamo al bando i sentimentalismi e veniamo al sodo: per avere la possibilità di selezionare il livello desiderato, premete START e il pulsante A durante il gioco e verrete automaticamente trasportati al livello successivo.



LA "REDA" RINGRAZIA...

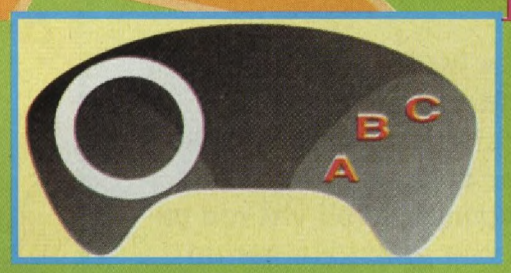
...Cristiano Esposito, Lucio Burroni, l'anonimo lettore che ci ha inviato i trucchi per "Soca" Kid e Tearaway Thomas (ma non ti vergogni a possedere un gioco simile? - Fabio), Beavis & Butthead (questo è il vostro nome?), Stefano Locatelli, Riccardo Landi, Dino Capovilla, Lorenzo Lampariello, Francesco De Martino, Giuseppe Petralia, il duo Cristian Costantini & Alex Piccolo e tutti coloro che ci hanno inviato un trucco ma non l'hanno visto pubblicato. Ah, a proposito: « Guardati dalla bestia uomo poiché... »

MORTAL KOMBAT

SPECIALE MOSSE

Mortal Kombat e Streetfighter II se la sono a lungo veduta in cima a una montagna di picchiaduro per la conquista della prima posizione nella graduatoria di questa categoria, senza tuttavia che nessuno dei due riuscisse ad avere la meglio sull'altro. Ora però che Streetfighter II Turbo e Mortal Kombat in versione SNES sono stati messi in circolazione, abbiamo pensato fosse il momento giusto per dare un'occhiata approfondita a tutto ciò che il picchiaduro della Acclaim è in grado di offrire. Perciò reggetevi al joypad e procedete alla lettura!

CONTROLLATEVI, SIGNORI!

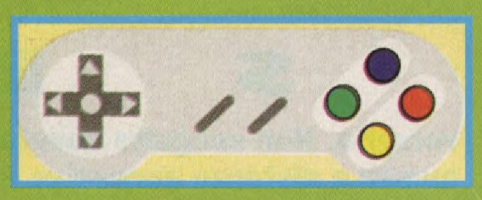


SNES

Parata: R
Pugno Basso: B
Pugno Alto: Y
Calcio Basso: A
Calcio Alto: X
Calcio a rotazione: joypad indietro e tasto X
Accovacciata: joypad in basso
Sgambetto: tenete il joypad indietro e premete A
Montante: tenete il joypad in basso e premete B o Y
Salto: premete il joypad nella direzione in cui volete saltare
Pugno in volo: spingete il joypad nella direzione in cui volete saltare e premete Y o B
Calcio in volo: spingete il joypad nella direzione in cui volete saltare e premete X o A

MOSSE SPECIALI DI PROSSIMITA'

Quando siete abbastanza vicini all'avversario, provate a usare queste mosse: sono fantastiche!
Lancio: premere B
Ginocchiata: premere A



MEGADRIVE

Parata: START
Pugno Basso: premere A
Pugno Alto: non disponibile (solo col joypad a sei pulsanti)
Calcio Basso: premere B
Calcio Alto: premere C
Calcio a rotazione: premete il joypad indietro e premete C
Accovacciata: premete il joypad verso il basso
Sgambetto: tenete il joypad in basso e in avanti e premete B
Montante: tenete il joypad in basso e premete A
Salto: premete il joypad nella direzione in cui volete saltare
Pugno in volo: spingete il joypad nella direzione in cui volete saltare e premete A
Calcio in volo: spingete il joypad nella direzione in cui volete saltare e premete C

MOSSE SPECIALI DI PROSSIMITA'

Lancio: Premere C
Ginocchiata: Premere B

VITTORIE VITTORIOSE

Un modo per racimolare fior di punti in Mortal Kombat è quello di ottenere una vittoria perfetta sull'avversario. Questo genere di vittorie è molto difficile da ottenere, ma se sconfiggete un avversario senza essere colpiti una volta, sarete ricompensati con un extra di 500.000 punti, od anche di più se riuscite a tanto per due volte in un solo girone!



QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...

Nel corso del torneo, vi sarà data l'occasione di vincere punti a camionate "mettendo allo prova la vostra possanza". Per essere precisi, dovrete spaccare con il taglio della mano cinque differenti materiali.



Entro dieci secondi dovrete smanettare come forsennati sui tasti A e C per ottenere il livello di potenza richiesto e quindi schiacciare START per frantumare il legno, o quel che sia. Maggiore è la rapidità con cui fate a pezzi il materiale, più sostanziosa sarà la ricompensa in punti. A proposito, i materiali in questione sono: legno, pietra, acciaio, rubino e diamante.

COSA C'E' DIETRO LA PORTA VERDE?



Potreste aver notato un Ninja Verde apparire sullo schermo di quando in quando. Sapete quale; appare fra un match e l'altro sfidandovi con frasi epiche come "Alone is how you'll find me" (traduzione: "Mi troverai solo"). Se vi chiedete come cavolo fare a scovarlo, non preoccupatevi più: CVG è ora in grado di svelare in esclusiva il passaggio segreto che porta al cospetto di questo ceffo. Tutto ciò che dovete fare è ottenere due vittorie perfette (cioè senza riportare ferite) e una fatality senza usare il tasto per la parata nel livello del ponte sopra l'abisso, ma ciò non è tutto! Quando iniziate il combattimento deve anche esserci una sola nuvola che passa davanti alla luna; questo non accade molto spesso, ma con la quantità di punti che riceverete per una vittoria, vale la pena di aspettare. Se riuscite in quest'impresa, l'Uomo-Rettile (questo è il suo nome) apparirà e si avventerà su di voi. E per provarvelo abbiamo pure una foto.

CHE CARATTERINO, QUESTI CHARACTERS!

SPECIALE MOSSE

M O S S E

COLPO DI PALMO
Questa funziona soltanto quando si è molto vicini al-



l'avversario, ma i suoi effetti sono di gran lunga migliori di quelli prodotti da un pugno normale.
Megadrive: Premere A.
SNES: Premere Y.

PRESA DI GAMBE
Ragazza mia, quanta flessibilità! Questa mossa ha una gittata alquanto impressionante, per cui occhio, maschietti!
Megadrive: spingete il pad in basso e premete A, B e C insieme.



SNES: spingete il pad in basso e schiacciate i tasti A, B e L insieme.

ANELLI DI ENERGIA
Questa mossa consiste in una serie micidiale di cerchi concentrici d'energia lanciati da Sonya contro i suoi sventurati avversari.



Megadrive: spingete il joypad indietro, indietro e quindi premete A.
SNES: spingete il pad indietro, indietro e quindi premete B.

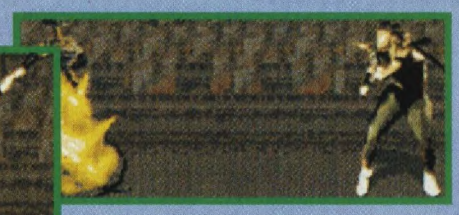
MOSSA MORTALE - Bacio della Morte
Con l'eleganza propria delle donne, Sonya schiocca alle sue inconsapevoli vittime un bacio che galleggia per un secondo sullo schermo e quindi le arrostisce riducendole a scheletri fumanti. Per eseguire questa mossa, occorre distare un paio di pollici dall'avversario.
Megadrive: premete il joypad in avanti, indietro, avanti, indietro e quindi schiacciate START.
SNES: spingete il pad avanti, avanti, indietro, indietro e premete R.
Giudizio di CVG: 8



SONYA BLADE

Sonia è una lottatrice suo malgrado. Normalmente trascorre il proprio tempo come Tenente di un'Unità per Missioni Speciali, ma le indagini da lei compiute sul perfido boss malavitoso Kano l'hanno portata sull'isola, dove è stata fatta prigioniera dalle guardie di Shang Tsing. Anziché ucciderla, Tsing ha pensato che poteva essere divertente avere una donna nel torneo. Sicché la poveretta (beh, mica tanto a ben guardare) deve vincere il torneo per poter fuggire dall'isola in buona salute.





LIU KANG

Incredibile, ma vero! Quando non cammina sulle teste dei propri avversari, Liu Kang trascorre il proprio tempo in un saio! Sì, il monaco di turno del torneo spera ardentemente di sconfiggere il potente Goro e di restituire l'onore al torneo, una qualità che è mancata sin da quando il nobile Kung Lao fu distrutto da Goro 500 anni fa, o almeno così lui afferma!



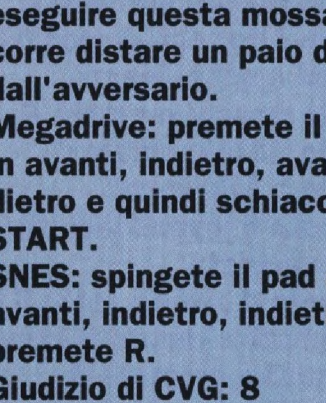
M O S S E

GOMITATA
Se siete abbastanza vicini al vostro avversario, potete veramente fargli saltare i denti con questa mossa.
Megadrive: Premere A.
SNES: Premere Y.



CALCIO A LA "CONCORDE"
Megadrive: spingete il pad avanti, avanti e premete C.
SNES: spingete il pad avanti, avanti e premete X.





FULMINE FIAMMEGGIANTE
Con tutto il potere del Drago, Liu Kang materializza una saetta di fuoco dalla sua mano.
Megadrive: spingete il pad avanti, avanti e premete A.
SNES: spingete il pad avanti, avanti e premete Y.

MOSSA MORTALE - Calcio a Elicottero con Montante Finale
E' l'unica mossa mortale che non uccide effettivamente l'av-



versario. Non eseguite questa mossa a distanze eccessive dal vostro avversario: potreste mancarlo!
Megadrive: tenete premuto START e ruotate il pad verso l'avversario.
SNES: tenete premuto il tasto L o il tasto R e ruotate il pad verso l'avversario.
Giudizio di CVG: 7



SPECIALE MOSSE

M O S S E

CRANIATA

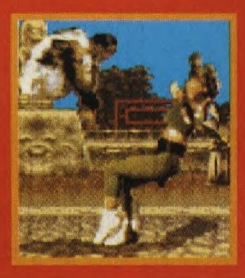
Questa mossa può funzionare soltanto se si è molto vicini all'avversario.



Megadrive: premere A.
SNES: premere Y.

SUPER-CAPRIOLA

Benché siate ancora vulnerabili quando eseguite questa mossa, essa è sovente troppo veloce perché l'avversario possa difendersene.



Megadrive: tenete schiacciato il pulsante dello START e ruotate il pad verso l'avversario, dopodiché mollate subito lo START.
SNES: tenete premuto il tasto L o R, e ruotate il pad verso l'avversario, dopodiché mollate il tasto L o R.

LAMA ROTANTE

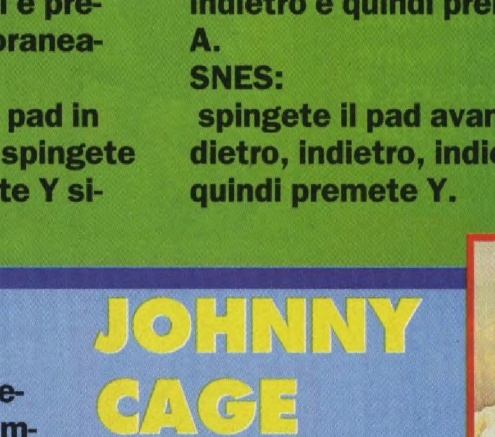
Questa è un zinzino truculenta. Kano lancia un'affilatissima lama ai suoi avversari; questa splendida mossa sottrae energia più di qualsiasi altro attacco.
Megadrive: tenete premuto lo START, dopodiché spingete il joypad indietro e poi in avanti.



SNES: tenete premuto il tasto L o R, spingete il joypad indietro e poi in avanti.

MOSSA MORTALE - Lo "Spezza-Cuore"

Se amate i film splatter, per questa impazzirete. La mossa mortale di Kano è una delle più violente del gioco; con uno scatto fulmineo, Kano sfonda il torace dell'avversario e ne estrae il cuore ancora pulsante sollevandolo in alto affinché tutti possano ammirarlo.
Megadrive: Tenete schiacciato lo START, spingete il pad indietro, indietro e quindi premete A.
SNES: Tenete premuto il tasto L o R, poi ruotate il pad verso l'avversario e premete B.
Giudizio di CVG: 8



KANO

Kano è il vero cattivo soggetto del gruppo. Nel suo tempo libero, Kano impiega la sua tendenza alla violenza in modi ancor più cruenti; è lo spietato leader di un'organizzazione criminale sotterranea: la Banda del Drago Nero! Le ragioni che l'hanno indotto a partecipare al torneo, sono semplici: una volta sconfitto il potente Shang Tsung, le sue truppe deruberanno l'isola di tutti i suoi tesori. Mica fesso, 'sto Kano!



M O S S E

RAIDEN

Il Dio del Tuono è l'unico combattente ad essere stato formalmente invitato a partecipare al torneo. Per anni Shang Tsung aveva cercato di costringerlo nell'arena al fine di raccogliere la sua anima e avere l'immortalità tutta per sè.



GOMITATA

Questa mossa funziona soltanto quando si è molto vicini all'avversario.



Megadrive: premere A.
SNES: premere Y.

IL "SILURO"

Raiden vola attraverso lo schermo e sbatte il suo avversario contro il muro, sottraendogli enormi quantità di energia.



Megadrive: spingete il pad indietro, indietro e poi avanti.
SNES: spingete il pad indietro, indietro e poi avanti.

TELETRASPORTO

Insidiosa, questa mossa. Raiden si smaterializza lì dove si trova, per riapparire un istante dopo accanto al suo avversario: generalmente dietro le sue spalle, tanto per disorientarlo.
Megadrive: spingete il pad in basso, in basso e poi in alto.
SNES: spingete il pad in basso, in basso e poi in alto.

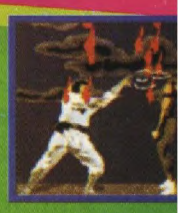
RAIDENTRICITA'

Essendo il Dio del Tuono, è facile per Raiden far scaturire una saetta di fuoco dalle sue mani, ed egli ne approfitta al massimo.



Megadrive: spingete il pad in basso dopodiché spingete in avanti e premete A contemporaneamente.
SNES: spingete il pad in basso dopodiché spingete in avanti e premete Y simultaneamente.

MOSSA MORTALE



Questo è uno dei "colpi di grazia" più truculenti di Mortal Kombat. Se vi avvicinate all'avversario, Raiden invierà una scarica di Raidentricità alla sua testa, facendola esplodere in un tripudio di sangue per tutto lo schermo.
Megadrive: spingete il pad avanti, indietro, indietro, indietro e quindi premete A.
SNES: spingete il pad avanti, indietro, indietro, indietro e quindi premete Y.

M O S S E

JOHNNY CAGE



Idolo delle ragazzine, Johnny Cage è entrato nel torneo unicamente per far sfoggio delle sue capacità, contro il parere del suo agente e della sua segretaria personale, ambedue i quali temono che ciò possa nuocere alla sua carriera attoriale. Johnny Cage non ha alcun interesse nell'onore del torneo o roba simile, cerca soltanto del materiale per un nuovo film. A proposito, non credete anche voi che somigli un pochettino a Jean-Claude Van Damme?

GOMITATA

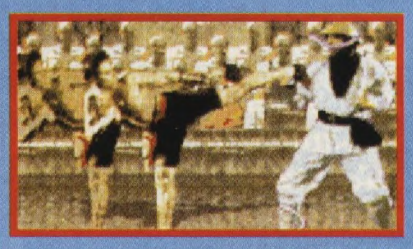
Quando si trova abbastanza vicino al suo avversario, Johnny può frantumargli il volto con questo colpo.



Megadrive: premere A.
SNES: premere Y.

SHADOW KICK

Cage sfreccia attraverso lo schermo lasciando immagini sfarfallanti di se stesso nella sua scia; è molto difficile difendersi da questa mossa, poiché è estremamente veloce.



Megadrive: spingete il pad indietro, avanti e premete B.
SNES: spingete il pad indietro, avanti e premete A.

LO SPACCA-PACCO

E' la mossa più insidiosa e clandestina dell'intero torneo, ma funziona eccome! Cage non può eseguire questa mossa contro se stesso, Goro o, soprattutto, Sonya, per cui potete facilmente immaginare di che cosa si tratta!



Megadrive: trattenete il pad in basso e premete A, B e C insieme.
SNES: premete B ed L insieme.

SAETTA DI FUOCO

Grazie ai film di fantascienza che ha interpretato, Johnny Cage ha imparato come lanciare una saetta di fuoco dalle proprie mani; questa è una delle più fulminee palle di fuoco che si possano ammirare nel gioco.
Megadrive: spingete il pad indietro, indietro, avanti e premete A.
SNES: spingete il pad indietro, indietro, avanti e premete B.

SPECIALE MOSSE

SCORPION

Scorpion nutre un odio mortale nei confronti di Sub-Zero. Era stato assassinato due anni fa da detto rivale, ma per bontà dei suoi dei, gli è stato concesso di tornare in vita e vendicarsi prima di concedersi alla morte per l'eternità.



ROVESCIO
Questa mossa funziona soltanto quando si è



molto vicini all'avversario; con un fulmineo rovescio, Scorpion elargirà un colpo devastante sul fianco della sua testa.
Megadrive: premere A.
SNES: premere Y.

PUGNO TELETRASPORTATO
Ottimo per confondere gli avversari. Scorpion si smaterializza da



una parte dello schermo, riappare dall'altra parte, dietro il rivale, ed elargisce a questi un pugno a sorpresa sulla testa.
Megadrive: spingete il pad in basso, indietro e premete A.
SNES:
spingete il pad in basso, indietro e premete Y.

ARPIONE
Ouch! Questa è una delle mosse per le quali Mortal



Kombat è stato fatto. Scorpion scaraventa un arpione con fune acclusa all'indirizzo dell'avversario, penetrandone il collo!

Poi, con un rapido strattone, Scorpion attira a sè lo sventurato, che a questo punto sarà stordito e pronto per essere steso.
Megadrive: spingete il pad indietro, indietro e premete A.
SNES:
spingete il pad indietro, indietro e premete B.

MOSSA MORTALE - Lingua di Fuoco
Per eseguire questa mossa, dovrete posizionare Scorpion a un paio di pollici



dall'avversario. A questo punto, Scorpion rimuoverà la sua maschera rivelando nient'altro che un teschio! Dalla sua bocca ossuta uscirà quindi un getto di fuoco che arrostirà vivo il poveretto.



Megadrive: Tenete schiacciato lo START e spingete in alto il joypad per due volte.
SNES:
Tenete schiacciato il tasto L e spingete il joypad in alto per due volte.
Giudizio di CVG: 9

SUB-ZERO

Ninja di professione, Sub-Zero dispone di molti mezzi per eliminare un avversario. Il suo amore per il brivido è aumentato quando l'uccisione di un rivale gli è valso la partecipazione a questo torneo. Occhio a questo individuo: come il nome suggerisce, è freddo e spietato.



COLPO DI ROVESCIO
Come il rovescio di Scorpion, anche questo funziona soltanto



quando si è molto vicini all'avversario.
Megadrive: premere A.
SNES: premere Y.

SCIVOLATA
Questo è essenzialmente uno sgambetto dato con maggior vigore. Sub-Zero scivola sulle gambe dell'avversario atterrandolo; non è una mossa molto potente, ma è utile per inibire lo slancio dell'avversario.
Megadrive: spingete il pad indietro e premete B e C insieme.
SNES: spingete il pad indietro e premete A e B insieme.

SAETTA DI GHIACCIO
Da tipo freddo qual'è,



Sub-Zero spara una saetta di ghiaccio al suo avversario, congelandolo seduta stante. Questo vi permette di infierire liberamente su di lui. Badate però: vi è concesso soltanto un colpo, perciò datene uno buono!
Megadrive: spingete il pad in basso, avanti e premete A.
SNES: spingete il pad in basso, avanti e premete B.

MOSSA MORTALE
E' lei! La mossa che farà tacciare i videogiochi di essere una creazione del demonio! Sub-Zero si avvicina con non-



chalance al suo avversario, gli cinge il collo con ambedue le mani e con un solo rapido colpo gli stacca la testa, con spina dorsale e tutto! Anvedi che bruto!
Megadrive: spingete il pad avanti, in basso, avanti e premete A.
SNES: spingete il pad avanti, in basso, avanti e premete Y.
Giudizio di CVG: 8

MOSSA MORTALE
"IL" Montante
Ponetevi di fronte all'avversario e fate quanto scritto sotto: Cage reagirà con un gancio che staccherà la testa dello sventurato mandandola in orbita!



Megadrive: spingete il pad avanti, avanti, avanti e premete A.
SNES:
spingete il pad avanti, avanti, avanti e premete Y.
Giudizio di CVG: 7





SERGIO BONELLI

QUATTRO CHIACCHIERE CON IL 'PUBLISHER' DI FUMETTI PIU' AMATO IN ITALIA



INTERVISTA REALIZZATA DA MATTEO PALMIERI





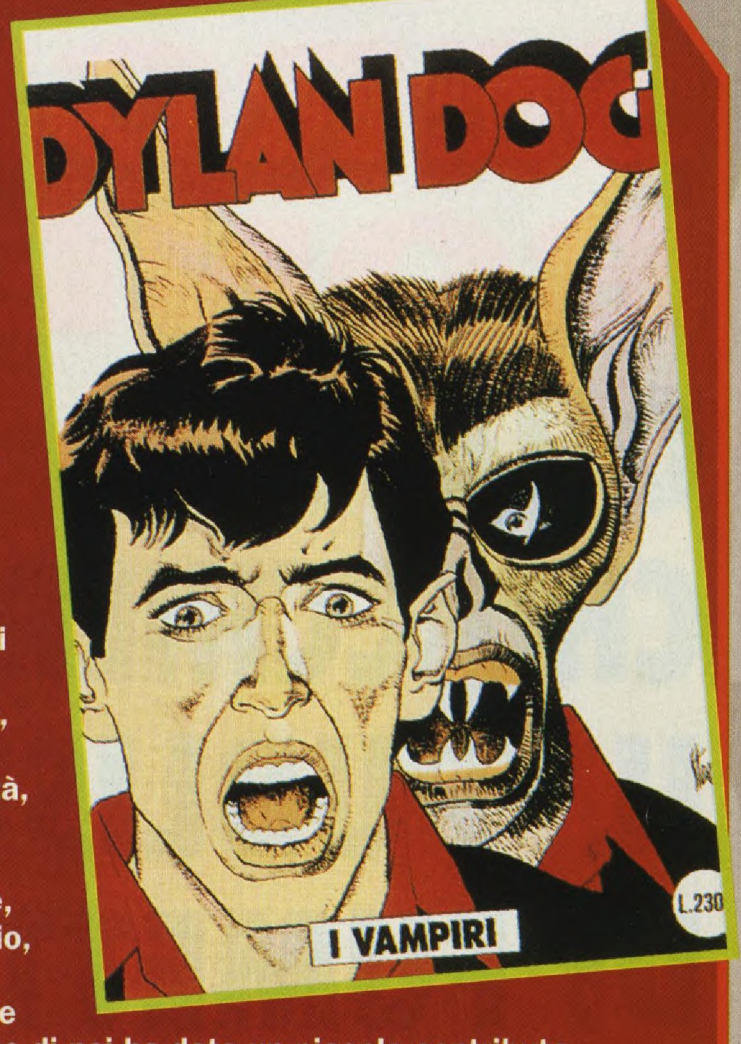
BONELLI TALKS! IL MITICO EDITORE PARLA AL PUBBLICO DEL DYLAN DOG HORROR FEST.

E' da molti considerato come il vero Re del Fumetto in Italia, e non è un caso se i personaggi dei fumetti creati dalla sua casa editrice sono diventati un vero fenomeno di costume tra i giovani lettori, conquistando ad ogni uscita centinaia di migliaia di appassionati sempre in cerca di forti emozioni. Dylan Dog, da alcuni anni il fumetto più venduto in Italia, rappresenta la punta più alta della sua carriera editoriale. E' riuscito inoltre a mettere quasi in ombra il famoso Fantafestival di Roma con il suo bellissimo festival cinematografico, il DYLAN DOG HORROR FEST, che ogni anno, al Palatrussardi di Milano, attira più di 40.000 spettatori. Stiamo naturalmente parlando di Sergio Bonelli, un uomo che nonostante la sua invidiabile "potenza" mantiene sempre un ottimo rispetto e una cordiale simpatia per il prossimo, tanto che nel suo "quartier generale" di via Buonarroti a Milano ha dato al nostro collaboratore esterno Matteo Palmieri la possibilita' di realizzare questa interessante intervista per CVG.



COM'È NATO DYLAN DOG?

Il personaggio è nato qui, all'interno della casa editrice e come tutti i nostri personaggi - da NATHAN NEVER a MARTIN MYSTERE (e questo è anche un lato di cui io sono molto orgoglioso) -, è nato da persone che già lavorano nella mia casa editrice. Ad un certo momento abbiamo deciso di creare un personaggio nuovo, anche per gratificare Tiziano Sclavi che era un redattore e scriveva dei soggetti per MISTER NO e ZAGOR; come tutti gli autori, aveva voglia di lavorare su un personaggio suo, e nella mia casa editrice, quando un collaboratore ha dato dimostrazione di capacità, e' maturo per tentare il suo personaggio. A quell'epoca il pubblico amava molto l'orrore, soprattutto al cinema: allora io, Tiziano Sclavi e Decio Canzio abbiamo cominciato a mettere insieme le nostre idee. Ognuno di noi ha dato un piccolo contributo per comporre il mosaico del personaggio. Personalmente ho voluto inserire il personaggio di Groucho Marx, perché mi piaceva molto l'idea di un personaggio comico. Naturalmente Dylan Dog è esploso grazie alla personalità di Tiziano Sclavi che è l'autore, al punto che se non ci fosse lui sarebbe difficile trovare un sostituto, mentre per altri personaggi siamo persino riusciti a trovarlo.



COME SE LO IMMAGINA IL LETTORE MEDIO DI QUESTO SUO FUMETTO DI GRANDISSIMO SUCCESSO?

Personalmente mi piace molto il contatto fisico con i miei lettori, ho un'immagine molto bella di tutti quei ragazzi che incontro nei vari festival, ed ho ancora negli occhi l'immagine di migliaia di ragazzi al Palatrussardi. Secondo il mio parere i lettori di Dylan Dog sono molto vitali, simpatici, molto esigenti, non leggono piu' passivamente il fumetto e sono in grado di dare dei consigli; un pubblico molto preparato che non legge soltanto i fumetti, come succedeva una volta, ma che legge anche libri e giornali. Questi lettori hanno una grande voglia di evadere perché non amano tantissimo questo tipo di società per cui, quando parlano con me, arrivano persino a mettermi in imbarazzo ringraziandomi perché io do loro questa possibilità di evasione. Da un lato tutto ciò mi inorgoglisce, ma dall'altro mi dispiace vedere dei ragazzi che sono molto spesso allegri ma non molto fiduciosi nei riguardi del futuro.



IL RE DEL FUMETTO ITALIANO INCONTRA LA REGINA (LA MODESTIA IMPERA) DELLE RIVISTE ITALIANE DI VIDEOGIOCHI.



VISTO L'INTERESSANTE BINOMIO CINEMA HORROR/DYLAN DOG, QUALI SONO I SUOI FILM HORROR PREFERITI?

Non amo molto i film eccessivamente truculenti, anche perché sono molto affezionato ai film classici della Hammer, (da bambino mi terrorizzavano DRACULA e LA MUMMIA). Gli ultimi film horror a dir la verità non mi piacciono molto, perché quando c'è l'abuso di sangue e squartamenti, mi infastidisce un po'. Al cinema il film horror mi deve emozionare, terrorizzare, ma anche divertire. Personalmente i film horror che vedono protagonisti maniaci, assassini e pervertiti non mi attraggono più di tanto; preferisco una bella storia con dei fantasmi o dei mostri. Gli unici film horror "moderni" che mi sono piaciuti moltissimo sono LA NOTTE DEI MORTI VIVENTI di Romero, L'ULULATO di Joe Dante e IL SERPENTE E L'ARCOBALENO di Wes Craven.



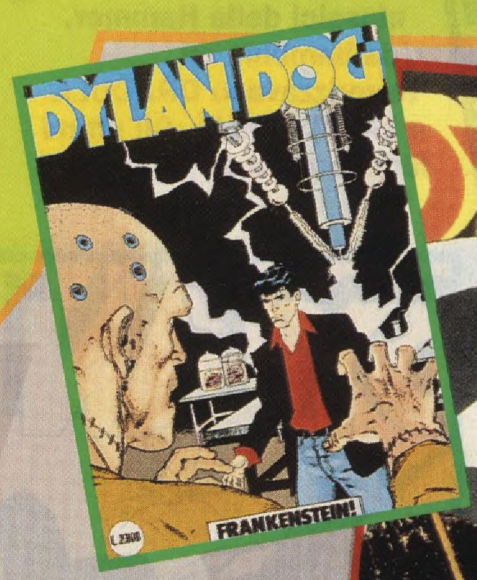
UN PAIO DI TAVOLE DI...COME SI CHIAMA?...AH, SI': DYLAN DOG

- ARRIVATO ALLA QUARTA EDIZIONE, IL DYLAN DOG HORROR FEST HA CONFERMATO L'ENORME IMPEGNO DELLA SUA CASA EDITRICE. CONTINUERETE SU QUESTA PERALTRO IMPEGNATIVA STRADA, O PENSATE DI CEDERE IN FUTURO IL FEST ALLA PROVINCIA DI MILANO E AL MINISTERO DELLO SPETTACOLO ?

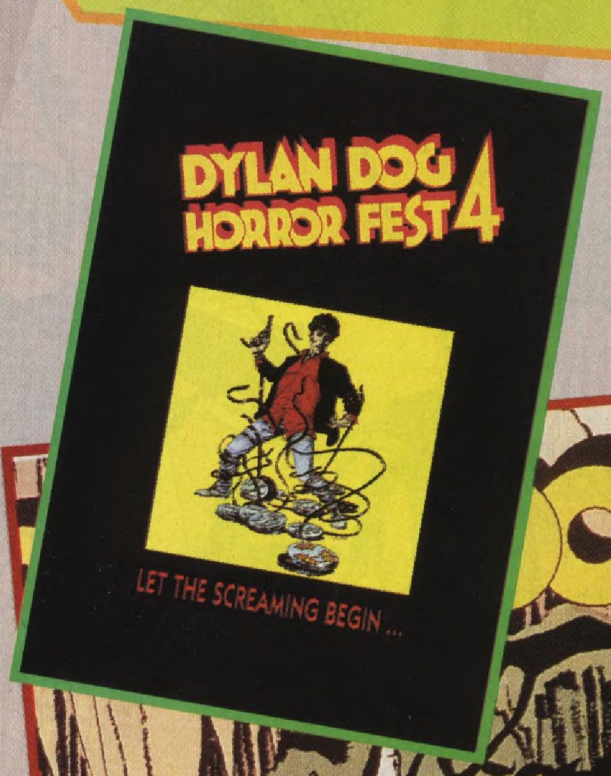
La mia ambizione è di riuscire a cedere questa enorme manifestazione, così che possa sollevarmi di tutte le grandi responsabilita' che richiede tale festival. Per responsabilità intendo soprattutto quelle morali: vivo sempre nel terrore che durante il festival possa accadere un incidente tra la folla e che possa evolversi in un qualcosa di tremendo. Essendo un privato mi terrorizza molto tale aspetto, e mi basterebbe anche un piccolo incidente per mettermi in crisi come persona. Il Dylan Dog Horror Fest è una manifestazione molto difficile da organizzare, e con 8/10.000 persone al giorno può succedere di tutto. Il mio sogno è che qualcuno, più responsabile e con più mezzi, intervenga al mio posto. Mi auguro che quel "qualcuno" capisca che la città di Milano, con questo festival offre una cosa importante ai ragazzi in quel momento, e che si faccia partecipe dell'avvenimento.

- LA SOFTWARE HOUSE ITALIANA SIMULMONDO HA LANCIATO UNA SERIE DI AVVENTURE INTERATTIVE SU COMPUTER CON DYLAN DOG COME PROTAGONISTA. A PRESCINDERE DALLA RIUSCITA DELL'OPERAZIONE, COSA NE PENSA IN GENERALE DEI VIDEOGAMES?

A dire la verità io sono totalmente negato per le tecnologie, non ho mai usato un computer, e a stento uso il videoregistratore per vedere i miei film preferiti. I giovani hanno attualmente delle cose incredibili, e gli ultimi videogiochi sono veramente fantastici, mi fanno quasi invidia, sarebbe piaciuto anche a me avere quelle cose ai miei tempi.







UNA LOCANDINA DA BRIVIDO!

- MOLTI GIORNALI CONTINUANO A INTRAPRENDERE ASSURDE CROCIATE DENIGRATORIE CONTRO I DANNI PSICOLOGICI CHE I VIDEOGAMES, I FUMETTI E IL CINEMA HORROR PARE POSSANO PROVOCARE NELL'ADOLESCENZA. QUAL E IL SUO PARERE IN PROPOSITO?

Personalmente penso che i danni psicologici arrivano a chi è già danneggiato da cose magari ben più importanti. Ormai ho una certa esperienza nel fumetto e gli appassionati di fumetti con cui parlo non mi sembrano dei "fuori di testa" o matti perché leggono dei fumetti. Lo stesso discorso vale per i videogames violenti e il cinema horror: non penso che siano degli elementi che possano recare danni nell'adolescenza. E' chiaro, come ad esempio nel cinema horror, che qualcosa può dare fastidio, però nel complesso la persona normale ha per fortuna la capacità di separare la fantasia dalla realta'. E' una polemica che va avanti da anni, e ormai sono un po' allenato a queste critiche, anche perché sono confortato dalle lettere dei miei lettori che matti non sono. Tutte persone normalissime e molto simpatiche, e non ho la minima sensazione di contribuire ad allevare dei potenziali assassini o matti.

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

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER
- Amiga
- MS-DOS
- CDTV
- CDTV 32
- 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 £. 219.000
- Super Nintendo £. 278.000
- Game Gear £. 168.000

DA NOI TROVERAI TUTTO PER IL TUO PERSONAL COMPUTER E CONSOLE

Amiga 600	£. 420.000	Drive esterno per Amiga	£. 134.000
Amiga 600 HD	£. 748.000	Espansione per Amiga Plus 1MB	£. 130.000
Monitor Commodore	£. 379.000	Espansione per Amiga 600 1MB	£. 135.000
Amiga 3000 HD 50MB	£. 2.100.000	IBM EMulator per Amiga	£. 420.000
CDTV multimedia	£. 675.000		

AT 286/16 MHZ - HD 40	£. 748.000
AT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile	£. 925.000
AT 386/20 MHZ - HD 40	£. 945.000
AT 386/40 MHZ - HD 40	£. 1.050.000
AT 486/33 MHZ - HD 40	£. 1.504.000
Portatile colore 386/20 MHZ - 100 HD	£. 7.140.000
AT 486/25 SX - HD 40	£. 1.169.000
AT 486/66 DX - HD 120 - 4MB	£. 2.900.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£. 1.095.000
Stampanti Kodak INKJET color	£. 799.000
Stampanti Commodore 1550 color	£. 400.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£. 325.000
Stampanti Star LC 100 color	£. 410.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£. 545.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£. 495.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£. 410.000
Monitor VGA 19"	£. 1.300.000

Amiga 4000 HD 120	£. 3.319.000
Amiga 1200	£. 630.000
A. 530 turbo GVP HD 480 per Amiga	£. 1.680.000
Monitor 1940 Commodore	£. 465.000
Monitor 1942 Commodore	£. 589.000

DA NOI TROVERAI I NUOVI ACCESSORI SCHEDE HARD DISK PER AMIGA 1200

NOVITÁ
INCREDIBILE NUOVA CONSOLE AMIGA CD32 £ 589.00

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

I PREZZI SI INTENDONO IVA ESCLUSA

KILLED GAMES

SPECIALE FIERA

Quest'anno purtroppo il tradizionale appuntamento romano di metà ottobre con l'ENADA (l'Esposizione Nazionale degli Apparecchi da Divertimento Automatico) è stato spostato di una settimana, per cui non c'era modo di offrirvi un servizio sulla stessa in questo numero di CVG. Con il lutto al braccio abbiamo quindi deciso di proporvi il reportage dei nostri cugini d'Oltremanica sulla mitica fiera nipponica: leggete le loro impressioni!

"Ragazzi, che scorpacciata di coin-op! La Jamma Show è l'evento dell'anno nell'industria dei coin-op, dove vengono presentate le ultime novità e sono esposti i progetti del prossimo futuro sotto forma di prototipi dimostrativi! E il bello è che tutta questa manna del cielo è disponibile tutto il giorno in FREE PLAY, il che significa che ci puoi giocare come e quanto ti pare senza sborsare una lira!!! Naturalmente noi non potevamo esimerci dal nostro compito: lavorare duramente per offrirvi una carrellata di tutti i giochi che troverete nei prossimi mesi nelle vostre sale giochi!"

ULTIME NOTIZIE: LA REDAZIONE DI CVG TRAVOLTA DALLA PAZZIA PER I COIN-OP AL...

JAMMA SHOW 1993!



Namco... o forse no?! Possiamo solo consigliarvi di fare qualche partitina ad Air Combat, quando arriverà nella vostra sala giochi: potrebbe donarvi qualche emozione nuova con quel megacabinato di cui dispone!

FUNKY FIGHTER
(TAITO)

E vai di cabinato! Cominciate a contare i pulsanti (se così si possono chiamare!) e poi chiamatemi quando avete finito! Funky Fighter è - indovinate un po? - l'ennesimo picchiaduro, anzi l'ennesimo clone di Street Fighter, questa volta proposto dalla Taito:

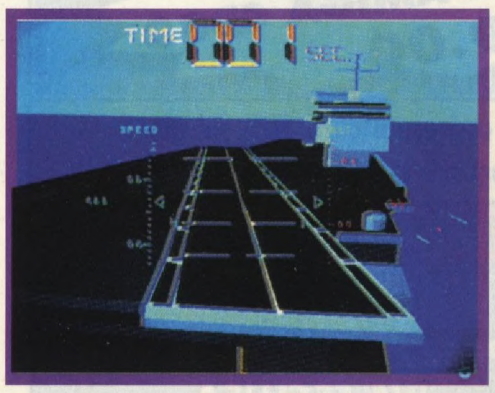




speriamo solo che non sia come quello, cioè più fumo che arrosto! (P.S. Mi riferisco al primo SF, naturalmente, il cui mobile originale era per l'appunto dotato di enormi pulsantoni!)

AIR COMBAT
(NAMCO)

Date un'occhiata a questa schermata: eccovi l'ultimo simulatore di volo della Namco... o forse no?! Possiamo solo consigliarvi di fare qualche partitina ad Air Combat, quando arriverà nella vostra sala giochi: potrebbe donarvi qualche emozione nuova con quel megacabinato di cui dispone!



BURNING RIVAL, LOONEY TUNES, ALIEN 3
(SEGA)

La Sega sta preparando altri tre coin-op di generi completamente distinti. Burning Rival è un clone niente male di Street Fighter (sarà meglio di Dark Edge - vedi CVG 29 -?! Sperem! NdIUR), mentre Looney Tunes è un gioco di corsa a scorrimento obliquo (non di macchine, con il cavallo di San Francesco!) ambientato in giro per il mondo. Alien 3, beh... dobbiamo proprio spiegarvi di che argomento tratta? Questo gioco dovrebbe essere molto simile a Terminator 2 (premiato come il miglior coin-op all'AMOA dell'anno scorso), con addirittura qualcosa in più: una fedele riproduzione del mega "machine-gun" usato da Ripley nel film!

SUPER STREET FIGHTER 2
(CAPCOM)

E' stato tutto inutile: fino all'ultimo momento abbiamo aspettato che arrivasse in Italia almeno un prototipo di Super Street Fighter 2, ma purtroppo la Capcom ha fatto in modo che fosse disponibile esattamente in coincidenza con la fiera di Roma, ragion per



KILLED GAMES



cui dovete accontentarvi delle impressioni e delle foto dei nostri cugini inglesi.
C'è un nuovo Streetfighter in



città, anzi, per la precisione ce ne sono quattro! Questo è stato il GRANDE annuncio



della Capcom al Jamma Show: Super Street Fighters 2 - The New Challengers è l'ultima versione del mitico, che probabilmente scalerà per l'ennesima volta i vertici delle classifiche di tutto il mondo. I quattro nuovi personaggi - che portano a 16 gli eroi a nostra disposizione! - rispondono al nome di Fei Long (un orientale - da Hong Kong - dai muscoli d'acciaio), T Hawk (un monumentale pellirossa messicano che disotterrerà l'ascia di guerra per cercare di sostituirla con voi), Cammy (un'esile, quanto muscolosa, gentildonna inglese con le treccine!) e Dee Jay (giamaicano, classico picchiatore nero super-massimo). Come se non bastasse tutto ciò, SSF2 offre un'altra succulenta novità: il Tournament Battle Mode, che permette di collegare quattro macchine per ottenere una maxi-rissa in cui combattono ben otto giocatori CONTEMPORANEAMENTE! State già esultando? Calmatevi, devo aggiungere un piccolo particolare: sembra che il costo della semplice scheda (non di tutto il mobile dedicato) in Italia si aggirerà intorno ai tre milioni! Dopo l'Enada vi saprò dire se è una cifra che vale la pena spendere...



SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

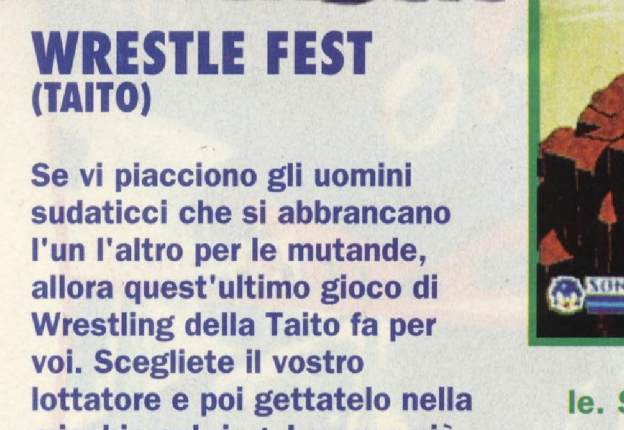
WRESTLE FEST
(TAITO)

Se vi piacciono gli uomini sudaticci che si abbrancano l'un l'altro per le mutande, allora quest'ultimo gioco di Wrestling della Taito fa per voi. Scegliete il vostro lottatore e poi gettatelo nella mischia sul ring. La cosa più notevole di WF è l'innovativo cabinato, che valorizza in particolar modo sia la grafica che il sonoro.

IL COIN-OP DI SONIC!
(SEGA)

Le voci di corridoio erano fondate! Sonic si è unito a due amici per scatenarsi in un festival di "porcospinate" nel primo coin-op dedicato al più famoso mammifero puntuto di tutto l'orbe terracqueo. Potete quindi scegliere tra Sonic, Ray o Mighty (ogni combinazione possibile o anche tutti e tre insieme) per combattere il solito malvagio Dr. Robotnik in questo rush 'em up a scorrimento diagonale. Segasonic, questo il nome, usa un particolare sistema grafico (simile a quello di Viewpoint per il Neo Geo, ma ancora migliore) ed offre un bilione ed uno ostacoli da superare prima di arrivare al confronto finale con il vecchio Rob nella sua pericolosa terra del destino. L'animazione è ciò che fa emergere questo gioco dalla folla, con una massiccia attenzione ai dettagli. I tre personaggi si assomigliano molto, ma in realtà ognuno possiede una propria personalità, il che è basilare per sopravvivere attraverso il mondo di Robotnik, costituito da sette sfide seguite dal







KILLED GAMES





Great Escape.
Sorprendentemente Segasonic usa come sistema di controllo una trackball, su cui bisogna "smanettare" freneticamente per aiutare Sonic e i suoi amici a superare tutti gli ostacoli. Ci sono troppi punti spettacolari nel gioco per farne un elenco, ma non si può non nominare il Temple of Doom, in cui Sonic è tanto spericolato da far impallidire il buon Indy. In definitiva si tratta di uno dei migliori coin-op degli ultimi anni: altamente raccomandato.

VIRTUALE E' BELLO

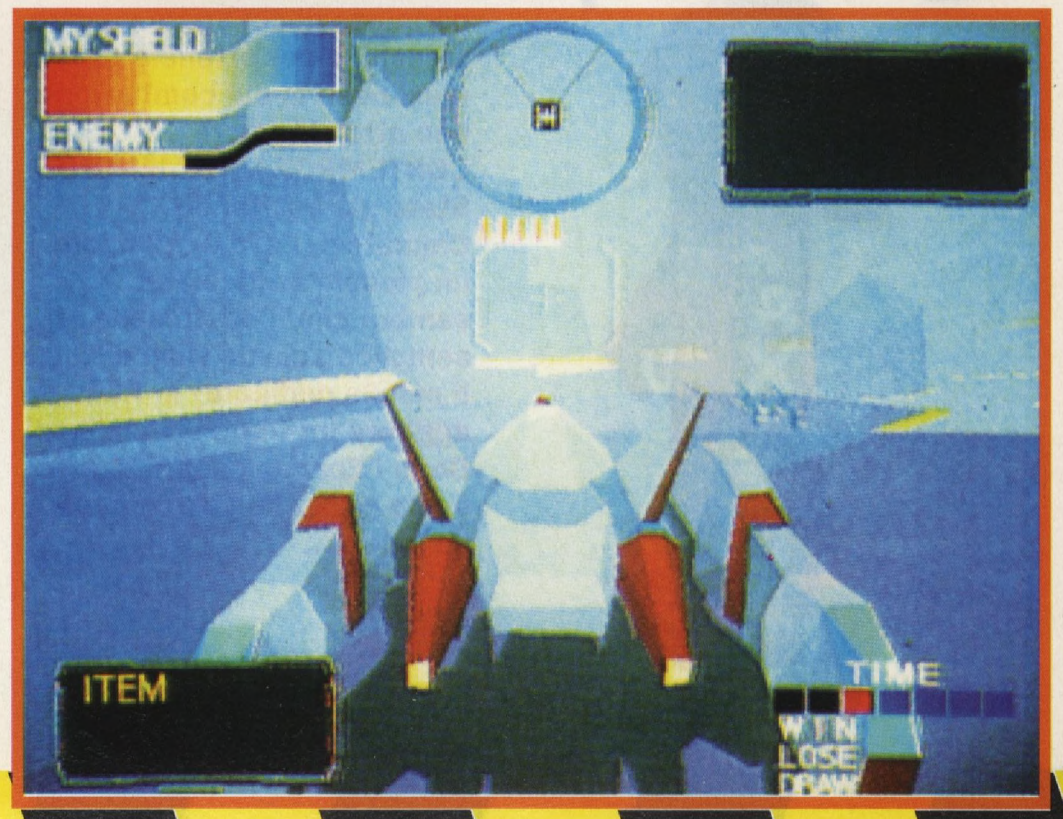
Top secret! La Sega sta lavorando a pieno ritmo su due tra le più "scottanti" macchine arcade della storia: Virtua Fighters e Virtua Star Wars. I primi demo di entrambi i giochi erano disponibili in fiera, ed entrambi apparivano semplicemente fantastici. Infatti Virtua Fighters si avvia a diventare il più notevole coin-op dei nostri giorni: immaginate Street Fighters 2 in piena Realtà Virtuale 3D e avrete qualche idea di cosa vi





aspetta!
Il gioco definitivo dovrebbe offrire otto lottatori, ma in fiera ne erano disponibili solamente due, che comunque non abbiamo potuto fotografare perché il servizio di sicurezza non lo permetteva... quindi dovete fidarvi della nostra parola, e vi possiamo assicurare che le prospettive sono mooolto interessanti! I movimenti dei lottatori sono solo leggermente impediti dalle limitazioni della tecnologia,





KILLED GAMES



cosicché invece di esseri umani interamente riconoscibili che si azzuffano, vedrete personaggi virtuali realizzati con i poligoni. Se la Sega riuscirà a perfezionare ulteriormente questo standard, Virtua Fighters potrebbe diventare il più grande picchiaduro di tutti i tempi, scalzando dal suo trono il mitico Street Fighters 2.



Aspettatevi foto e news il più presto possibile! Perfezionando la tecnologia con cui ha prodotto Virtua Racing la Sega sta ora sviluppando l'ultima macchina arcade sulla saga di Star Wars. Il gioco per il momento è stato prodotto solo per il 20%, ma abbiamo avuto modo di vedere lo stage del "canale" della Death Star: la grafica è talmente buona che sembra di vedere un film! I caccia TIE ci piombano addosso dai lati dello schermo mentre siamo nel canale, ben supportati dalle torrette-laser. Fallire nella missione significa sentirsi deridere da Darth Vader, portarla a termine equivale a riportare la libertà alla galassia... è sempre una bella storia, nonostante gli anni, vero?





Virtua Racing anche F1SL viene offerto a moduli, composti da una coppia con tanto di due sedili, collegabili tra loro. La grafica poligonale è stata ancor più perfezionato e rasento lo "state of the art": il sonoro avvolgente, le ormai abituali multi-visioni e una nuova serie di tracciati, avvincenti e giocabili più che mai, rendono F1 Super Lap la nuova frontiera per quanto riguarda le simulazioni di guida.

VIRTUA RACING 2

Tra le molte "bagatelle" in mostra al Jamma Show c'era anche l'atteso seguito di Virtua Racing: F1 Super Lap, che si avvia ad essere il gioco arcade ufficiale del Campionato del Mondo di Formula 1. Come



RIDGE RACER (NAMCO)

Spalancate i vostri occhioni, cari ragazzi: sta per arrivare nella vostra sala giochi un'altra simulazione di guida FAN-TA-SMA-GO-RI-CA! Si tratta di Ridge Racer, che sfodera una grafica così reale che vi sembrerà di essere là, in pista, guidando un pazzesco bolide turbo, inquadrato da dietro. Tenete d'occhio la vostra sala giochi e non fatevelo scappare!



KILLED GAMES



ASPETTANDO L'ENADA - 21ª PUNTATA

Succede sempre così: si inizia il mese pensando a cosa mettere sul prossimo numero di CVG e subito ci coglie il panico. Si pensa che questo mese non uscirà nessuna novità di rilievo, che il mese precedente invece siamo riusciti a fare qualche speciale o qualche intervista particolarmente ben riuscita e quindi è difficile far meglio, che questa volta la prossima fiera inizia troppo tardi, quando il numero sarà già in stampa (come questo mes per l'ENADA, per l'appunto), ecc. ecc. Così si comincia ad inventare nuove cose ed alla fine... c'è troppo materiale da pubblicare! Anche questo mese la musica non cambia, con due novità giunte all'ultimo momento che hanno sostituito un'intervista e la classifica, che, speriamo, andranno sul prossimo CVG. Ma non voglio rubarvi ulteriore spazio: vi ricordo soltanto che dopo l'ENADA ci saranno soltanto un paio di fiere prima della fine dell'anno. Si tratta della IAAPA di Los Angeles (dal 17 al 20 novembre) e della INDUFERIAS '93 di Valencia (dal 23 al 26 novembre).

Ed ora largo agli articoli!

MAURIZIO "IUR" MICCOLI

NUMAN ATHLETICS

(NAMCO 1993)

Tah-dah! Ne avevo già sentito parlare, ma ormai ero rassegnato a vederle all'Enada, ed invece... la sera prima di consegnare i testi di questo numero di CVG vado a fare un giro in sala giochi per fare due partite a Virtua Racing ed eccole lì: LE NUOVE OLIMPIADI!!! Tutti aspettavamo da tempo la Konami, invece solo ora, nel 1993, dopo aver fatto passare l'anno olimpico è la Namco che si cimenta in una specie di olimpiade futuristica, con specialità molto particolare. Numan Athletics infatti è roba per i supermen, come recita la presentazione, e ci presenta ben quattro personaggi diversi e molto particolari. Questa in effetti è già una novità per questo genere di videogiochi: possiamo scegliere tra una specie di Pippi Calzelunghe, l'agilissima Sharon, un altezzoso snob, Harry, uno sprezzante orientale, Masaemon, e un nero gigantesco vestito da antico centurione romano, Bongo. Come vedete, sto passando la notte a scrivere di corsa questo articolo (già, fare il giornalista significa lavorare anche la sera, la notte e i festivi: non c'è orario, come per i dottori!) e domattina prima di passare in reda porterò a sviluppare le foto, che purtroppo non saranno bellissime, con i riflessi di luce



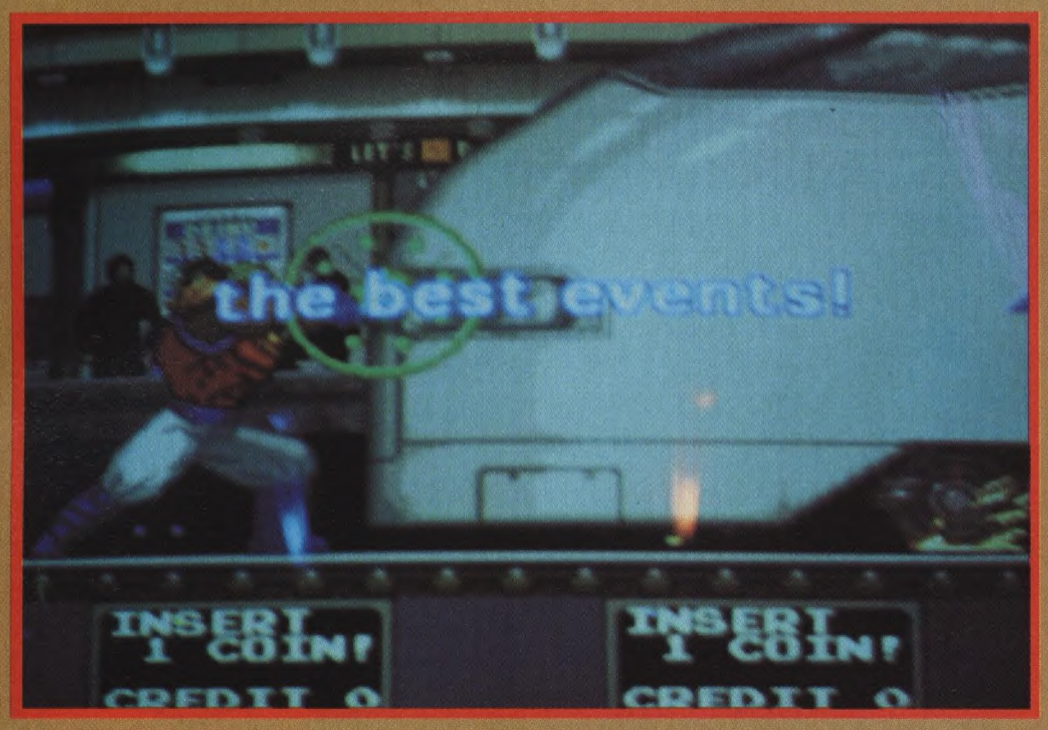








KILLED GAMES



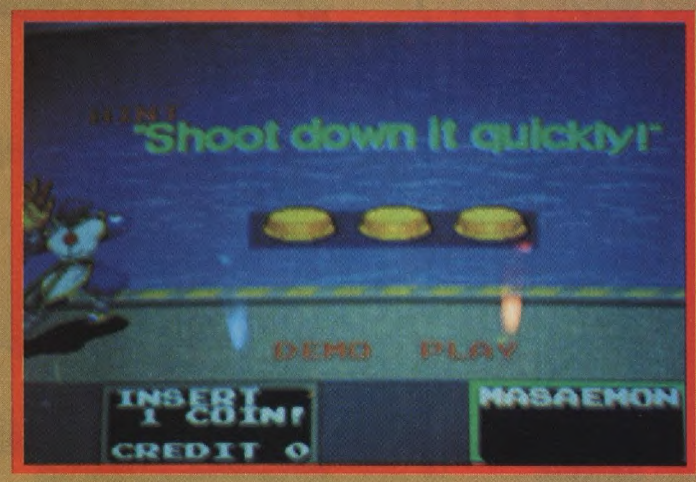
propri di una sala giochi... Ma passiamo al gioco: devo confermare che NA non è facilissimo, tanto che per finirlo ho impiegato una quindicina di partite, pur giocando in coppia con Luca Dossena, mio partner abituale nelle Olimpiadi. Si comincia con una gara quasi tradizionale - il Turbo Dash -: si tratta di correre come dei matti, smanettando su due pulsanti (teoricamente in modo alternato), una distanza imprecisata, senza alcun riferimento esterno, se non il cronometro e l'avversario di turno. Superata questa formalità si passa all'INTERCEPTOR, che è molto peggio della specialità degli American Gladiators: infatti ci ritroviamo su un molo con il compito di intercettare, entro un determinato tempo, le bordate di una corazzata ormeggiata al largo. La nave spara in quattro diverse direzioni e logicamente prima intercettiamo i colpi (spostandoci con i due pulsanti per correre e sparando con il pulsante centrale), più punti portiamo a casa. Eccoci giunti al MISSILE TOSS: si tratta di prendere un'adeguata rincorsa per poi lanciare, a mo' di giavellotto, un missile. L'unico problema è che non si vede la gradazione, per cui dobbiamo stabilire ad occhio quanto tempo dobbiamo tenere premuto il pulsante centrale per dare la corretta angolazione al missile. Passiamo ora ai mostri della laguna blu: NUMAN SNIPER. E' una specie di tiro al bersaglio in cui bisogna colpire, non appena compaiono in una delle tre posizioni possibili (utilizzando il pulsante corrispondente), i mostri marini: più si è veloci, più è alto il punteggio.





La situazione si fa sempre più pesante: siamo arrivati al VS. EXPRESS! Qui dobbiamo aspettare che si accendano tutte e tre le luci del semaforo orizzontale, colpire il pulsante centrale per fermare al volo l'Intercity che sta arrivando a tutta velocità e poi smanettare ancora più follemente del solito per lanciare ad oltre 50 metri di distanza tutto il convoglio!
Ma il massimo della perfidia viene raggiunto dalla sesta specialità di Numan Athletics: TOWER TOSS! Qui il nostro personaggio deve scalare due grattacieli... contemporaneamente! Naturalmente vi chiederete come sia possibile: bisogna "semplicemente" schiacciare il pulsante centrale per far saltare il nostro eroe su una parete del primo grattacielo, poi aspettare la giusta frazione di secondo perché si giri nella giusta posizione, rischiacciare in maniera da farlo saltare in diagonale sulla parete del secondo grattacielo, e così via. Il problema è che si schiaccia troppo velocemente si fanno salti quasi orizzontali, e quindi si impiega troppo tempo, e se si salta troppo in ritardo si fa un volo a precipizio. Dopo una specialità con un altissimo coefficiente di difficoltà tecnica, eccone un'altra in cui bisogna soltanto essere molto veloci: il NOSTOP ROCK CHOP. In questo caso dobbiamo smanettare per riempire la barra d'energia, per poi utilizzare il pulsante centrale in maniera da spaccare un gigantesco macigno: l'operazione va ripetuta una ventina di volte in un limitato periodo di tempo.









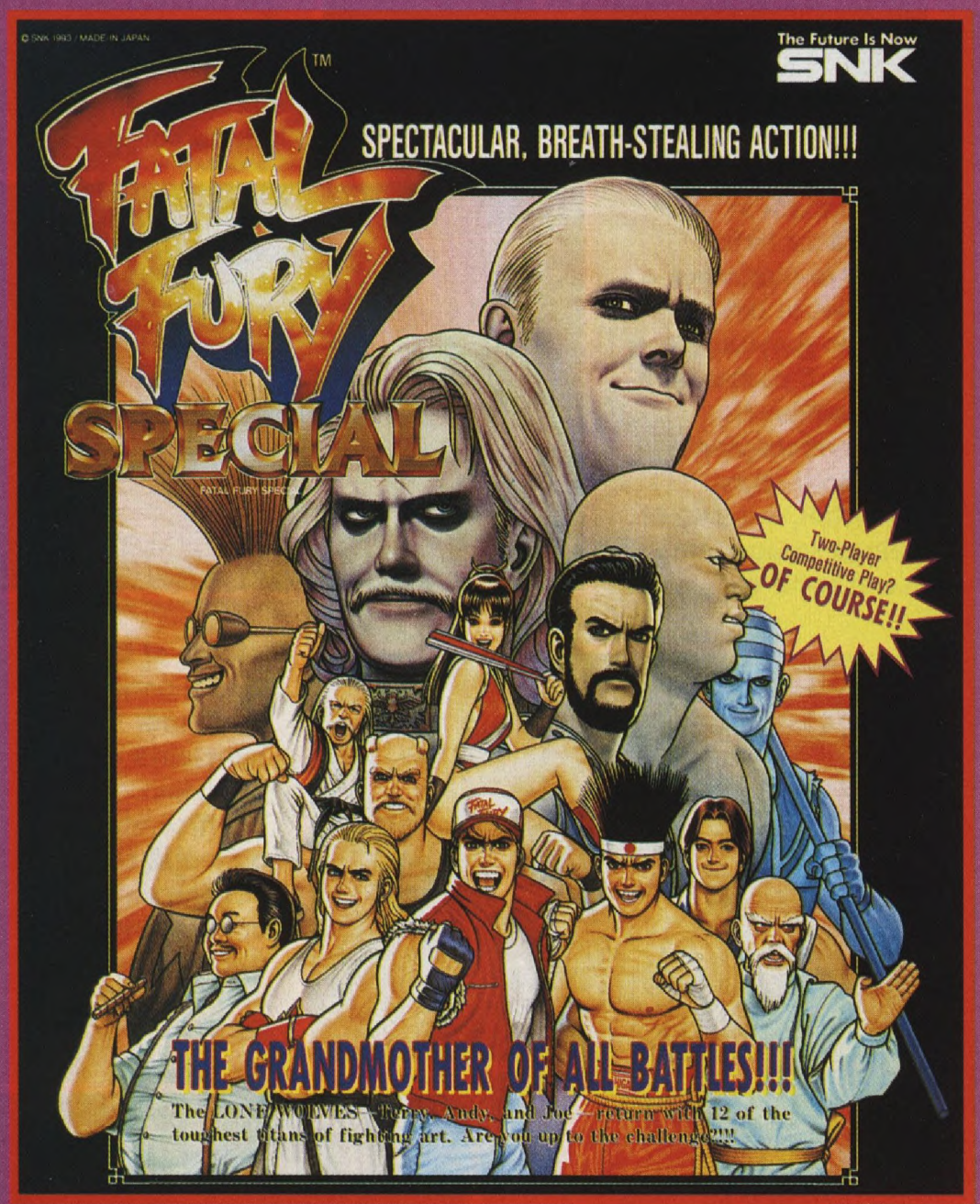
Per finire dobbiamo cimentarci con il salto triplo biblico: in NIAGARA JUMPS infatti dobbiamo prendere una mega rincorsa, per poi saltare col giusto tempismo sulle acque della cascata del Niagara. Battuta sul terreno, breve levitazione e primo salto sull'acqua, seconda sospensione, secondo balzo, piroetta finale, et voilà: siamo pronti per le "Congratulations" finali.
Sinceramente dopo cinque anni di attesa (da KONAMI 88) ci aspettavamo tutti qualcosa di meglio in fatto di "olimpiadi", visto che questo Numan Athletics ha tre difetti fondamentali: è un po' troppo corto, continua e non ha un punteggio. Per il resto possiamo anche farci qualche partita per cercare di migliorare i record, ma non certo con il medesimo impegno profuso per le "olimpiadi made in Konami"...

KILLED GAMES

FATAL FURY SPECIAL

PIU' QUALITA'=PIU' COSTO!

Sono veramente shockato: sul depliant ufficiale della SNK c'è una piccola dimenticanza: Fatal Fury Special non viene reclamizzato come appartenente alla serie "100 Mega Shock". Mi sembra strano che Fatal Fury lo fosse e che il suo seguito sia stato "compattato"; o forse vuol dire che ormai tutti i prossimi giochi per Neo-Geo apparterranno alla categoria degli "eletti", e quindi è inutile sottolinearlo? A giudicare dai prezzi, in costante ascesa, sembrerebbe di sì: gli operatori del settore cominciano a lamentarsi del fatto che una cartuccia ormai costa più di 700.000 lire, così che rischia di sorpassare addirittura il costo della base del Neo Geo.



TUNG FU RUE

Con Jubei Yamada forma proprio una bella coppia: suppergiù sfioreranno il millennio in due! Comunque le sue articolazioni non sembrano risentire affatto del peso degli anni, tanto che è chiamato "lo Schizoide"!



TUNG FU RUE

Senshippo
↓↙←+A or C
Gekiho(Shock Blow)
C repeatedly
Ressenkyaku(Thousand Kick)
↙briefly,then↗+B or D
Shouha(Power Wave)
↙briefly,then↑+A or C

FFS VS. SSF2

Ma veniamo al gioco: ormai è guerra aperta tra la saga di Fatal Fury e quella di Street Fighter 2, ragion per cui era inevitabile che passassero solo pochi mesi prima di vedere una nuova versione di questo picchiaduro.
Cos'ha di speciale questa versione? Semplicemente offre l'opportunità di vestire i panni dei "cattivi", a cominciare dal malvagio Geese Howard (l'uccisore del padre dei fratelli Bogard), resuscitato per l'occasione. Così, facendo bene i conti, oltre ai reduci del primo episodio della saga (i fratelli Bogard e Joe Higashi), abbiamo i cinque personaggi di FF2 ed altri sette nuovi lottatori, per un totale di quindici personaggi a nostra disposizione!

AXEL HAWK

Non illudetevi: nonostante abbia quel nome non c'entra niente con il pattinaggio artistico, le sue figure e le sue grazie! Axel Hawk non è niente altro che forza, anzi forza bruta senza un briciolo di cervello!



AXEL HAWK

Tornado Uppercut
↓↘➡+A or C
Smash Bomber
↓briefly,then➡+A or C
Axel Dance
A or C repeatedly



BILLY KANE

Club Blow
⬅briefly,then➡+A or C
Suzume-otoshi(Sparrow Drop)
↙briefly,then↗+A or C
Sempu-Kon(Club Twist)
A or C repeatedly
Hisho-ken(Super Power Club)
↙↓↘➡+B or D

BILLY KANE

Finalmente potrete impersonare l'hooligan più cattivo della storia: è un tifoso talmente sfegatato e cattivo che va sempre in giro avvolto nella Sacra Bandiera e armato di un'insidiosissima asta telescopica.

LAURENCE BLOOD

Il nome, anzi il cognome dice tutto: sangue, sangue, sangue. Dopo essere diventato il più famoso matador di Spagna, Laurence ha scoperto che la sua grande "passione" poteva trovare sfogo anche in altre arene. "Matare" lottatori umani ha tutto un altro gusto!



LAURENCE BLOOD

Bloody Saber
←↙↓↘➡+A or C
Bloody Spin
←briefly,then➡+B or D
Bloody Cutter
↓briefly,then↑+C



DUCK KING

Head Spin Attack
⬅briefly,then➡+A or C
Break Storm
↓↘➡↗+B or D
Dancing Dive
↓↙←+B or D
Beat Rush
➡←➡+C

DUCK KING

Simon, cosa fai lì dentro? Vieni subito fuori! Questo scatenato break-dancer sembra proprio il nostro buon Crosignani, con un "pelo" di brutalità in più. Cosa dire quando vi sbeffeggia con i suoi.



KILLED GAMES

INSERT COIN

MA QUANTE NOVITA' VOLETE?

Mi chiedete quali altre novità ci sono? Ma non vi sembra di esagerare? Non vi bastano tutte le nuove mosse che dovete memorizzarvi per i sette "cattivi"? Quasi quasi vesto i panni del cattivo anch'io e vi nascondo la striscia con le mosse speciali! Comunque dopo una prima veloce disamina non mi pare ci siano novità di rilievo per quanto riguarda la struttura base del gioco (a parte naturalmente la schermata iniziale per scegliere il personaggio), la grafica, i fondali. Forse c'è qualche piccola novità nelle mosse dei vecchi personaggi (date un'occhiata alle varie "strisce")



MAI SHIRANUI

Ryuenbu(Dragon Flame Fandango)

⬇↙⬅+A or C

Shinobibachi(Deadly Ninja Bees)

⬅↙⬇↘➡+D

Kachosen(Butterfly Fan)

⬇↘➡+A or C

Musasabi Mai(Squirrel Dance)

⬇briefly,then⬆+C



BIG BEAR

Giant Bomb

↙briefly,then➡+A or C

Super Drop Kick

D for 8 seconds

Bear Bomber

➡⬅⬇⬆+C



KIM KAP HWAN

Hienzan(Flying Slice)

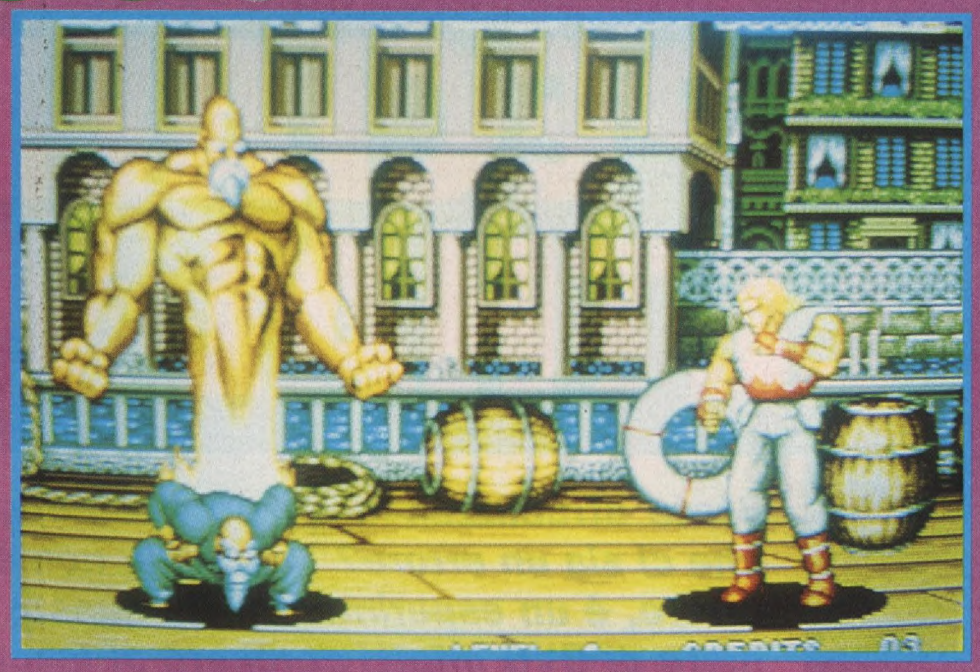
⬇briefly,then⬆+B or D

Hangetsuzan(Crescent Moon Slash)

⬇↙⬅+B or D

Hisho-kyaku(Flying Kick)

Jump & ⬇+B or D







GEESE HOWARD

Sorride sempre, ma non fidatevi: Geese è la perfidia personificata ed è tornato dall'oltretomba dopo aver sconfitto tutti i diavoli...



GEESE HOWARD

Reppu-Ken(Wind Slice)

⬇↘➡+A

Double Reppu-Ken

⬇↘➡+C

Shippu-Ken(Gale Slash)

Jump & ⬇↙⬅+A or C

Knockdown Blow

⬅↙⬇↘➡↗+A or C



JUBEI YAMADA

Nihon-Seoi Dash

⬅briefly,then➡+B or D

Ooizuna-Otoshi(Body Drop)

⬇briefly,then⬆+A or C

Senbei-Shuriken(Cookie Cutter)

⬅briefly,then➡+A or C

Neko-Jarashi(Twist Trick)

➡↘⬇↙⬅+C



CHENG SIN ZAN

Kirai-ho(Tempest Blast)

⬇↘➡+A or C

Dai-taikobara-uchi(Belly Blast)

⬇briefly,then⬆+A or C

Ugan-geki(Bone Crusher Crunch)

⬅briefly,then➡+B or D

WOLFGANG KRAUSER

Ultimo discendente di quelle terribili stirpi di barbari che hanno messo a ferro e fuoco l'intera Europa, Wolfgang ha una ed una sola ambizione: essere il nuovo "kaiser", ed userà qualsiasi mezzo per raggiungere il suo scopo.



WOLFGANG KRAUSER

Blitz Ball I

⬇↙⬅+A or C

Blitz Ball II

⬇↙⬅+B or D

Leg Tomahawk

⬇↘➡+B or D

Knockdown Blow

⬅↙⬇↘➡↗+A or C

KILLED GAMES

SPECIALE PINBALL LETHAL WEAPON 3

State strabuzzando gli occhi? Pensate che ci sia un errore? Tranquilli, non è un errore, è un esperimento! Da questo numero di CVG infatti cercherò di lasciare un po' di spazio a coloro che hanno realizzato record italiani su flipper, o su videogiochi da bar, per spiegare in maniera dettagliata la loro strategia. Questo mese è il turno di Roberto Picelli (in arte IAN) da Vicenza, che detiene il record italiano al flipper Lethal Weapon 3 con 599.688.560 punti. Qui IUR, a te IAN!

(DATA EAST 1992)

Il piano di gioco di questo flipper, che tuttora risulta giocatissimo nelle sale nonostante non sia più l'ultima novità, si presenta all'apparenza abbastanza spoglio, soprattutto paragonandolo ai flipper degli ultimi tempi; ma nonostante ciò offre innumerevoli possibilità e opzioni, che qui vedremo di illustrarvi in maniera esauriente. Quello che balza subito all'occhio è la "rudimentale" pistola che si presenta alla destra del gioco: questa serve ovviamente a lanciare la pallina all'inizio, ma vedremo più avanti che ha una sua profonda interazione durante lo svolgimento della partita.

Tanta gente quando vede un nuovo flipper mi chiede: "Cosa bisogna fare?" E io quasi sempre rispondo: "Tutto e niente..." nel senso che non tutti i flipper hanno uno scopo ben prefissato da raggiungere. Secondo me Lethal Weapon 3 è uno di questi.

La strategia da seguire all'approccio di questo gioco è la seguente: cominciate a prendere confidenza e misura con le palette, perché mai come in questo flipper ci vuole una precisione così millimetrica per centrare i vari bersagli, o buche e rampe che siano. Consiglio all'inizio di non intestardirvi a voler prendere a tutti i costi l'unica rampa che possiede il flipper perché... la punizione per un vostro errore in questo situazione è nel 99% dei casi una bella pallina giusto in mezzo alle palette! Meglio quindi cominciare a prendere confidenza facendo il giro completo del gioco, a sinistra o a destra, abilitando così il FIRE UZI: apparirà un omino nel display ed è qui che dobbiamo cominciare a far "cantare" la nostra pistola, sparando a ripetizione per prendere uno o tre milioni di bonus.



Successivamente non basterà più un solo "looping", ma ce ne vorranno due, tre, quattro e così via: in questa maniera si incrementa anche il 2X, 4X, 6X, 8X, che alla fine, come d'uso, moltiplicherà il bonus finale.

Vogliamo cominciare a vedere qualche scenetta divertente? Basta "solo" prendere, anche in successione casuale, le tre buche contrassegnate dai numeri 1, 2 e 3: al completamente di ogni serie potremo gustarci appunto una serie di scenette (ispirate ai film omonimi) diverse tra loro ed otterremo in successione: 5, 10, 15, 20, 25 e, se siete così bravi a completarla una sesta volta, ben 50 milioni di punti (e un misto di tutte le scenette viste in precedenza). E a questo punto?! Si ricomincia il ciclo, da 5 milioni.

Ma le buche non servono soltanto a questo: per illustrarvene le funzionalità dobbiamo forzatamente chiamare in gioco l'onnipresente MULTIBALL, che in questo flipper è articolato in modo molto intelligente. Per abilitarlo ci sono due possibilità: una è quella di centrare le due serie di bersagli (BLU WIRE e RED WIRE), poste al centro e all'estrema destra del flipper, per due volte. Così facendo faremo esplodere la bomba a tempo e si accenderà il MULTIBALL della buca 2: qui abbiamo molte possibilità, ma quasi tutte abbastanza complicate. La più "semplice" è mandare in rampa una prima pallina e immediatamente dopo una seconda, in modo da vederci premiati con 10 milioni subito e poi con altri 20, relativi al DOUBLE JACKPOT.

In seguito scagliando la pallina nella buca 1, o nella 3, avremo dieci secondi di tempo per pren-

KILLED GAMES



dere un DOUBLE JACKPOT in rampa già dal primo colpo; naturalmente se saremo ancora così bravi da centrare subito la rampa per la seconda volta raddoppieremo il premio, con un DOUBLE JACKPOT da 40 milioni! Per la buca 2 invece la cosa è molto diversa: bisogna centrarla per ben due volte per vedere comparire un timer da 10 secondi con 30 (!) milioni di jackpot realizzabili al primi colpo (leggi rampa).

Poi se uno è veramente bravo (e fortunato) può addirittura realizzare il QUADRUPLE JACKPOT: vi lascio la soddisfazione di scoprire da soli cosa significhi in punti... soddisfazione sudatissima, visto che per averla bisogna fare tre rampe in rapida successione, sempre naturalmente con almeno due palline in gioco. Se non avete ben capito cosa intendo con "rapida successione", sarò più esplicito: bisogna lanciare su la seconda pallina quando la prima non ha ancora terminato il suo giro vizioso per ritornare giù!

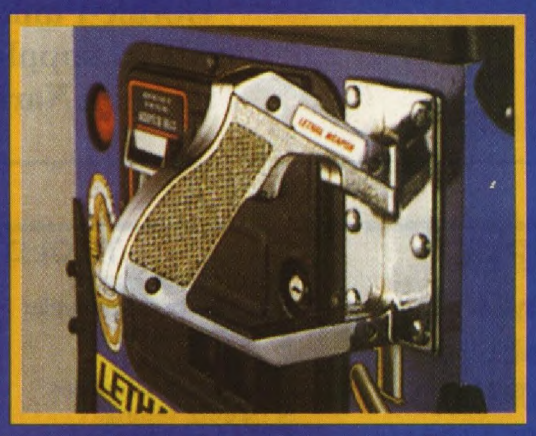
Chiuso il capitolo jackpot, cominciamo a parlare di LEO e di SUPER LEO GETZ. Il LEO GETZ si cattura nella buca 3, caricando i sei colpi gialli che contiene, visualizzati nella zona centrale, in basso, del flipper; per caricarli bisogna fare il solito giro completo del flipper, come vi ho già detto in precedenza, colpendo le "girandole" con la scritta "SUPER SPIN".

Il LEO GETZ vi può dare tutta una serie di bonus, in successione casuale. Sinteticamente sono: MAX MULTIPLIER (8X) e BONUS HOLD (raddoppio di tutti i punti bonus), SUPER POPS (100.000 punti ad ogni rimbalzo sui funghi), MURTAUGH RETIREMENT (5 o 5,5 milioni quando si perde lateralmente la pallina), MISTERY SCORE (sempre 5 milioni), LIGHTS MULTIBALL (ecco la famosa seconda possibilità di accenderlo di cui vi parlavo prima), AWARD STUNT (abilita istantaneamente la scenetta, fra le sei disponibili, che vi dà 5, 10, 15, 20, 25 o 50 milioni, secondo dove eravate arrivati al momento (il che è visualizzato dai 5 tondini posti sopra alle due palette), per finire con LIGHTS EXTRA BALL (raggiungibile nella buca 1; di fatto si può ottenere anche dopo aver fatto tre rampe). Il SUPER LEO GETZ naturalmente è ancora più generoso e vi può elargire (sempre nella buca 3, dopo aver colpito una volta i quattro bersagli gialli in alto a sinistra) le seguenti "quisquilie": SPECIAL (partita vinta o punti, secondo la regolazione), EXTRA BALL (una pallina in più), CRAZY RIGGS (una scenetta in cui un "matto" si strappa i capelli, col sottofondo di una musichetta demenziale; per 15 secondi si ottengono 250.000 punti per qualsiasi bersaglio colpito), BANK MEIST (da 10 a 30 milioni!), SUPER DUPER-DOPS (1 milione a colpo contro i bumpers per circa un minuto), LITE LOOPING (5 milioni a rampa per 25 secondi), per finire con SUPER LETHAL WEAPON (10 milioni per le buche 1, 2 e 3,anche se si ripete la stessa, per 25 secondi).

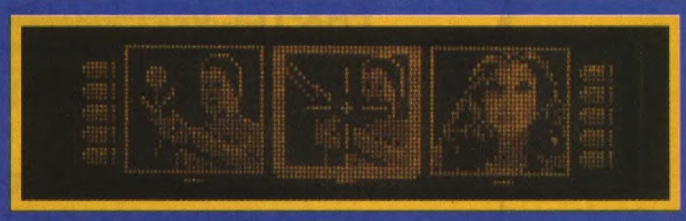
Wow: mi sembra di non aver dimenticato nulla! Passiamo alle ultime "cosette": l'ormai consueta "VICTORY LAPS" ci dà 25 milioni a partita vinta, da prendere in rampa entro 20 secondi, mentre la FREEWAY (ottenibile come il SUPER SPIN a forza di giri completi del flipper, effettuati da DESTRA) parte da 15 milioni a scendere. A proposito di quest'ultima, provate ad osservare cosa scrive il display per una frazione di secondo quando arriva a zero: se siete bravi e fortunati (la fortuna aiuta gli audaci) potrete cuccarvi ben 99 milioni!

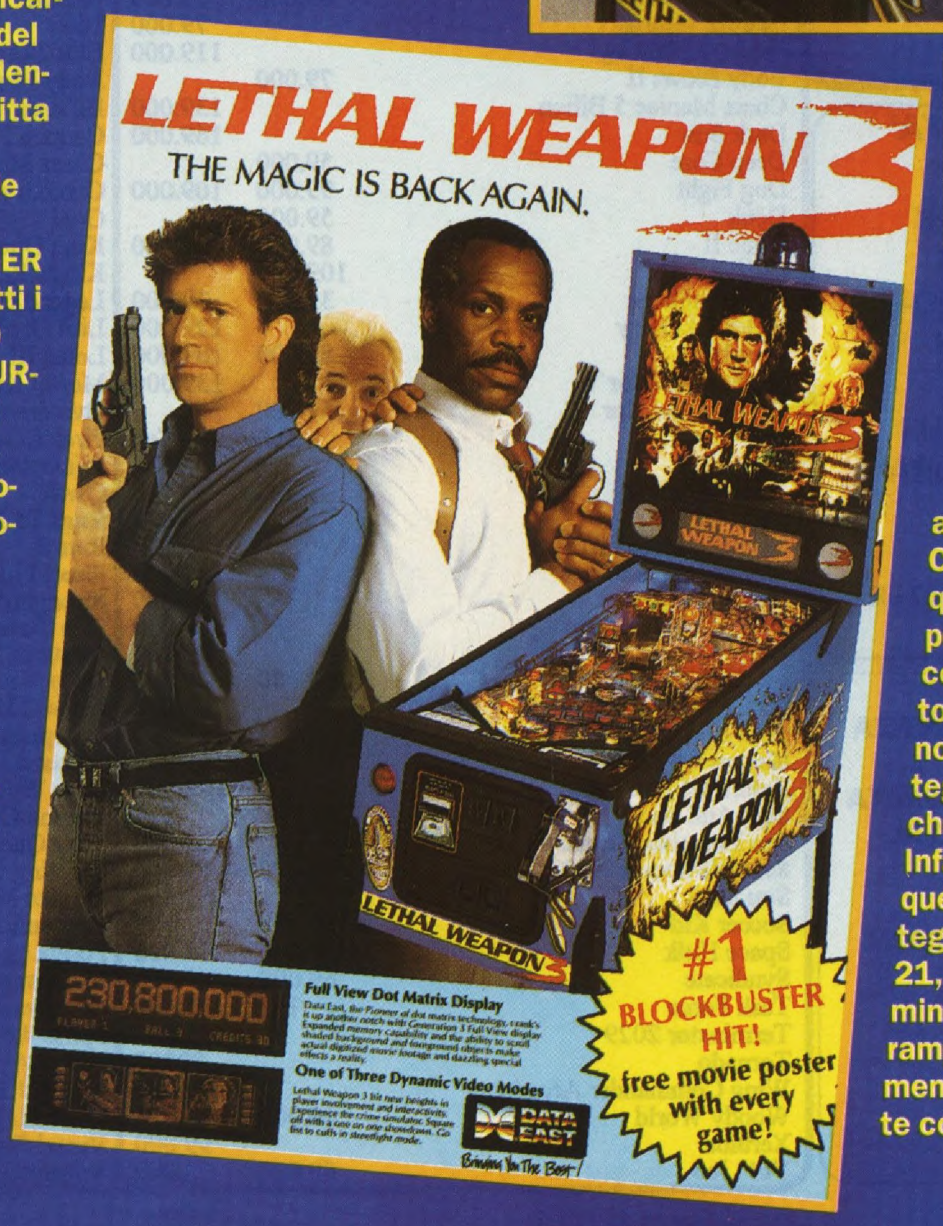
Un'altra gustosa scenetta è la FIGHT MODE (ottenibile casualmente ogni tanto su una delle tre buche), in cui dobbiamo battere a pugilato il nostro avversario "smanettando" su entrambi i tasti delle palette, a mo' di Hyper Olympic.

Ultima scenetta è la VIDEO MODE CRIMINAL (attivabile con il LEO GETZ), che vi presenterà alcuni bersagli da colpire (talvolta anche una mucca), inframezzati dai classici "buoni" da non colpire (pena la fine immediata del video); prendendo tutti i 10 criminali otterremo altrettanti milioni di bonus.









DATA EAST

Concludendo potrei dire che LW3 è uno di quei flipper che divertono per molto tempo perché permettono unmiglioramento costante con il gioco, essendo strutturato in maniera giustamente progressiva: non ci sono cioè sbalzi eccessivi di punteggi, anche se questo dipende un po' anche dalla regolazione adottata dal gestore. Infatti può capitarvi di trovare regolato questo flipper in maniera da ottenere punteggi prgressivi per le rampe (7 milioni, 14, 21, 31, 41, 57, 73,...) oppure di dover ricominciare da zero dopo un certo numero di rampe. Spero di essere stato sufficientemente esauriente: arrivederci prossimamente con Jurassic Park!

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

CENERE ALLA CENERE



La prima avventura per Vampiri ambientata in una Chicago Gothic-Punk da incubo. Completa il supplemento una sezione sulla Narrazione avanzata.

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

MASTER PIX
Via Zappellini 4
ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX-TEL.0331-620430

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER AMIGA-MSDOS-CD ROM SUPERNINTENDO-NEO GEO-GAME BOY-GAME GEAR MEGADRIVE-LYNKS- CD ROM MULTISEQUENZIALI COMPLETI DI SHEDA SONORA GIOCHI E UTILITY

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

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

TITOLO	AMI	IBM
Aces Qver Europe		129000
Air Force Commander	79000	
Alfred Chicken	69.000	
Alien Breed II	79.000	
American Gladiator	69.000	79.000
Batman returns		79.000
Blade Of Destiny		119.000
Body Blows II	79.000	
Chess Maniac 5 Bilion		139.000
Dark Sun		169.000
Deep Core	59.000	
Dog Fight	99.000	109.000
Donk	59.000	
Dune II	89.000	99.000
F117	109.000	
F17 Challenge	39.000	39.000
Fields Of Glory		129.000
Flashback	89.000	109.000
Flight Simulator V		139.000
Global Gladiator	59.000	
Gobliins III	Tel.	Tel.
Inca II		Tel.
Jurassic Park	Tel.	Tel.
Land Of Lore		99.000
Maniac Mansion II		119.000
Master Of Orion		119.000
Might Magic V		129.000
Nick Faldo Golf		89.000
Patriot		109.000
Pinball Dream	69.000	89.000
Prince Of Persia II		99.000
Rayl Road Tycoon Deluxe		119.000
Realms Of Arkania	99.000	109.000
Return Of Phantom		109.000
Sam And Max		Tel.
San Francisco Scenary FS5		109.000
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Sim farm		89.000
Soccer Kid	59.000	
Space Hulk	89.000	79.000
Syndicate	69.000	89.000
Task Force	Tel.	129.000
Terminator 2029		119.000
Tornado		99000
Wing Commander Accademy		99.000
Woody World	69.000	
Xerbius		99.000
Yo!" Joe	69.000	69.000

TITOLO	AMI	IBM
Aircraft Adventure Factory		109000
Alien Breed		99000
Apocalypse	59000	
Beastlord	59.000	
Blastar	59000	
Blob	59000	
Blue Force		Tel.
Body Blows	69000	79000
Bubba'n' Stix	Tel.	
Cannon Fodder	69000	
Chess Master 4000 Turbo		89.000
Combat Air Patrol	Tel.	
Goal	69000	79000
King Quest VI		109000
King's Ramsom	Tel.	Tel.
Legend Of Valour	109000	109000
Litil Divil		89.000
Lotus III		69000
Mortal Kombat	Tel.	Tel.
Overdrive	69.000	
Pirates Gold		139.000
Prime Mover	59.000	
Qwak	39.000	
Rags To Richies		Tel.
Rete 2	59000	69000
Street Fighter II	59000	79000
Stronghold		Tel.
7Th Quest Cd Rom		159.000
Between Heaven Hell Vol.II Cd		99000
Deep Voyage Cd Rom		109000
Dune Cd rom		159000
European Racers Cd rom		149000
Extreme Delights Cd Rom		79000
Grae Wonder World 2 Cd Rom		149000
Jutland Cd Rom		129000
King Quest VI Cd Rom		129000
Lighting Cd		159000
Maniac Mansion II Cd Rom		109000
Pc Game Room Cd Rom		99000
Pc-Pix Vol.3 Cd Rom		99000
Shareware Explorer CD Rom		159.000
Shareware Studio III Cd Rom		69000
Space Adveture Cd Rom		89000
Sports Almanac Cd Rom		69000
Ultima Underworld I-II Cd Rom		159000
VGA Magic Cd Rom		89000
Visual Fantasie Cd Rom		159000
Volcano Cd Rom		159000

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETÁ

MASSIMO TORRIANI

NATALE SI AVVICINA !!!!

ECCOMI ANCORA A VOI RAGAZZI CON LE ANTICIPAZIONI PIU' SUCCOLENTE, PER UN FELICE NATALE.

DOPO L'USCITA DEL FANTASTICO WARHAMMER FANTASY BATTLE, NON POTEVA MANCARE ALL'APPUNTAMENTO NATALIZIO LA VERSIONE FANTASCIENTIFICA DI QUESTO SPLENDIDO GIOCO:WARHAMMER 40.000. RESTANDO IN TEMA, LA STRATELIBRI CI FOLGORA CON LA PRIMA ESPANSIONE ITALIANA DEDICATA AL MITICO STAR WARS E, SE CIO' NON BASTASSE, LA TSR, CI STUPISCE NUOVAMENTE CON UN PRODOTTO STREPITOSO DEDICATO AD UN PUBBLICO PIU' GIOVANE. MA QUESTO NON E' TUTTO! BADA BEN, BADA BEN, BADA BEN, LA DAL NEGRO, NOTA FINORA PER I SUOI MAZZI DI CARTE, SORPRENDE TUTTI IN DIRITTURA FINALE, SFORNANDO, FRESCO, FRESCO, UN GIOCO DI RUOLO DEDICATO AGLI SPLENDORI ROMANI!!! INSOMMA, PARE PROPRIO CHE QUEST'ITALIA LUDICA SI SIA SVEGLIATA: ERA ORA.

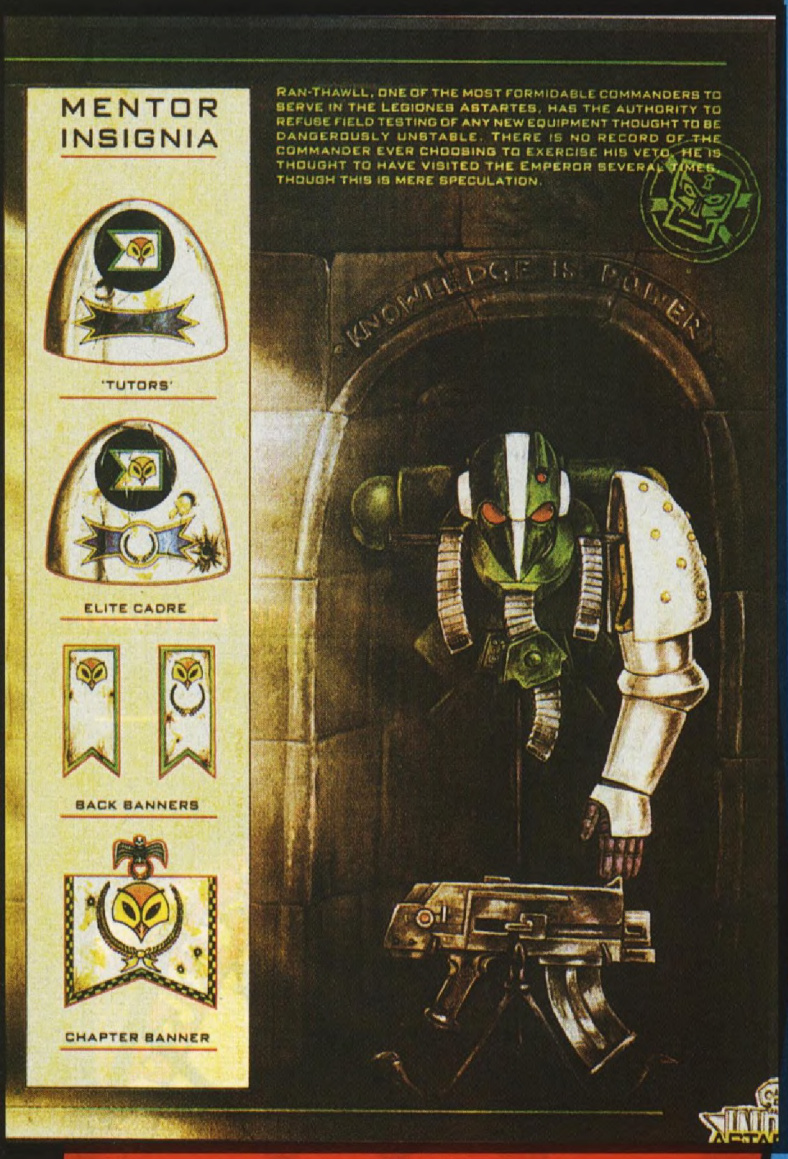


WARHAMMER 40,000

BATTAGLIE TRIDIMENSIONALI FANTASCIENTIFICHE

EDITO DALLA GAMES WORKSHOP

"Sputando la sua rabbia come fosse veleno, YAN HUTER, alzò le braccia al cielo ed esclamò: NESSUNO DEGLI INVASORI DEVE RIVEDERE LA LUCE DEL SOLE!!". Questa frase, rimbombando nella piazza gremitissima del palazzo PRIMUS MUNDI, scatenò la folla. Battendosi colpi vigorosi sul petto, migliaia di fedeli all' IMPERATORE rinnovarono il loro giuramento esultando: "UNA RAZZA, UN CREDO, UN IMPERATORE!!". Poi, come l'onda del mare che si infrange sugli scogli, la folla si dissolse, sfilando, di compagnia in



compagnia, sotto la balconata del palazzo, inneggiando i motti che li accompagnano in battaglia. All'orizzonte la forma delle astronavi nemiche aveva oramai oscurato i due soli di FRJUK, quando Huter si ritirò. L'ADEPTUS MECANICUS lo attendeva nel salone cerimoniale dove i cappellani, ultimata la benedizione della sua personale armatura, stavano ora cantilenando litanie.
"HEIL HUTER!" esclamarono al suo ingresso, e si prostrarono a terra.
Il comandante, ricambiando con un gesto il saluto, prese posizione sulla pedana, dove l'ADEPTUS MECCANICUS avrebbe provveduto personalmente alla sua vestizione. Tolti gli abiti cerimoniali, che simboleggiavano il suo grado militare e religioso, l'adeptus, cominciò la procedura. Anzitutto connesse i gambali tramite i due pistoni idraulici e recitò: "DURO E' IL CAMMINO MA FORTE E' LA MIA FEDE!". Poi, verificando le connessioni e sigillando il pettorale sui supporti in gomma, continuò:"LA FEDE GUIDA I MIEI PASSI, IL CUORE LE MIE AZIONI!". Fu quindi la volta dei due POWERGLOVE, agganciati con le parole: "FORTE E' IL BRACCIO CHE E' GUIDATO DAL CUORE!". Infine, porgendo l'elmo, con un leggero inchino, l'ADEPTUS si accomiatò, lasciando che Huter concluse il cerimoniale con la frase consueta: "I MIEI PASSI MUOVONO LA MIA FEDE AL COSPETTO DELL'IMPERATORE, AL QUALE DEDICO IL MIO CUORE E LA MIA FORZA!". Solo allora HUTER ebbe il coraggio di volgere lo sguardo alla vetrata che torreggiava alle sue spalle.
Vi erano raffigurati antichi eroi legati a leggende oramai dimenticate.
"CHISSA' SE ANCH'IO UN GIORNO...." fantasticò Huter, e con passo deciso si allontanò per prendere il comando delle sue truppe...."

Tratto da "COME SI PREPARA LA CARNE TRITA", noto resoconto delle cronache di FRJUK, scritte da un reduce ignoto.

OHI! OHI! Qui si mette male! Se avevate sperato di risparmiare i vostri soldini vi sbagliavate di grosso!
Questo gioco è ASSOLUTAMENTE da acquistare!! Come ha detto un mio amico: MANCA SOLO L'AVVERSARIO, POI C'E' TUTTO!
Questa seconda edizione dell'oramai famosissimo WARHAMMER 40.000 è stata semplificata ed aggiornata con gli stessi criteri del fratello dedicato al FANTASY. OTTANTA MINIATURE (!!), schede degli obbiettivi, tabelle semplificate di ogni singola arma, organici per ogni razza, finti muri in cartone ed un corredo di accessori da FAR PAURA completano quello che a mio parere sarà il fenomeno del 1994.
Per i più esigenti, ad esempio, anticipiamo che, oltre ad un'espansione dedicata ai poteri psyonici, sono già in produzione alcuni moduli dedicati alle singole razze (WARHAMMER FANTASY INSEGNA!)
Insomma, la solita classe GAMES WORKSHOP!

Cos'altro dire? COMPRATELO!!!!!!!!

L'EREDE DELL'IMPERO

MODULO DI ESPANSIONE PER IL GIOCO DI RUOLO ITALIANO "STAR WARS"

EDITO DA STRATELIBRI

Per chi, finora, era impazzito nel tentativo di immaginare quale fosse stato il destino dei protagonisti della serie cinematografica più seguita degli anni ottanta... ebbene, questo è il momento della riscossa!
Quasi in contemporanea con l'uscita del libro "L'EREDE DELL' IMPERO", dedicato alla saga di STAR WARS, ecco a voi la guida per le vostre nuove avventure.



In questo modulo, infatti, troverete le statistiche dei personaggi protagonisti, tutte le nuove razze in cui LUKE si imbatte nella nuova serie, le caratteristiche delle principali astronavi, nuovi accessori tecnici e tutto ciò di cui avete bisogno per realizzare la vostra versione della riscossa dell'IMPERO.
Pur non fornendo una vera e propria avventura, gli stimoli contenuti in questo modulo, sono comunque tali e tanti che potranno garantirvi ore di divertimento con un minimo sforzo.
Un unico avvertimento! Se non volete rovinarvi i colpi di scena del libro, consultate questa guida solo dopo aver terminato di leggere il romanzo.
CONSIGLIATISSIMO AGLI APPASSIONATI DI GUERRE STELLARI.

DRAGON STRIKE

BOARD GAME INTRODUTTIVO AI GIOCHI DI RUOLO

EDITO DALLA TSR e tra breve, IN ITALIANO dalla EDITRICE GIOCHI

Dopo aver conquistato la più grossa fetta di mercato e aver imposto il suo stile, tanto da diventare la casa produttrice di giochi più famosa al mondo, la TSR, consapevole della sempre maggiore aggressività dei suoi concorrenti, dimostra nuovamente che questi anni di popolarità sono più che meritati.
Stravolgendo i concetti oramai acquisiti, che vedono il contenimento dei prezzi di costo come regola principale da rispettare, la TSR regala all'interno di questo splendido gioco nientemeno che un video, dedicato ai neofiti, in cui spiega e definisce il concetto di gioco di ruolo con un gradevolissimo filmato in costume, dove ogni personaggio (LADRO; GUERRIERO; MAGO ecc.) viene analizzato enfatizzandone tutti gli aspetti. COMPLIMENTI TSR !!!
Per quanto riguarda il resto del contenuto, la qualità rimane molto alta, grazie a due splendidi tabelloni illustrati su entrambi i lati e da una serie di accessori (carte, tabelle, schermo per il master) molto curati. Unica nota negativa sono, purtroppo, le miniature, che non sono assolutamente all'altezza del resto della confezione. PECCATO.



Tenendo comunque presente il target a cui è dedicato questo gioco, ciò non influisce molto sulla qualità complessiva e sicuramente questo prodotto, andrà a turbare le notti in casa MILTON BRADLEY, autore dell'oramai famosissimo HERO QUEST.
Fondamentalmente infatti il sistema di gioco è il medesimo, ovvero, un board game interattivo , dove un master, verificando le mosse dei giocatori sul tabellone,tenta di ostacolarne il cammino con mostri e trappole.
Chiaramente, la TSR non ha mancato di introdurre le caratteristiche base del mitico DUNGEON AND DRAGONS in DRAGON STRIKE, dimostrando, ancora una volta, la volontà di ampliare la base dei giochi introduttivi (DRAGON QUEST, THE CLASSIC DUNGEON) al fine di garantirsi un numero sempre maggiore di appassionati, da coltivare fin dalla tenera età. NON MALE!!
Cosa farà ora la MILTON? A parte la produzione dei moduli dedicati alle singole classi (BARBARI, ELFI, etc) ed ai moduli di espansione, ha forse in mente di produrre un gioco di ruolo? CHI VIVRA' VEDRA' !!!

LEX ARCANA

GIOCO DI RUOLO IN UNA ROMA FANTASTICA

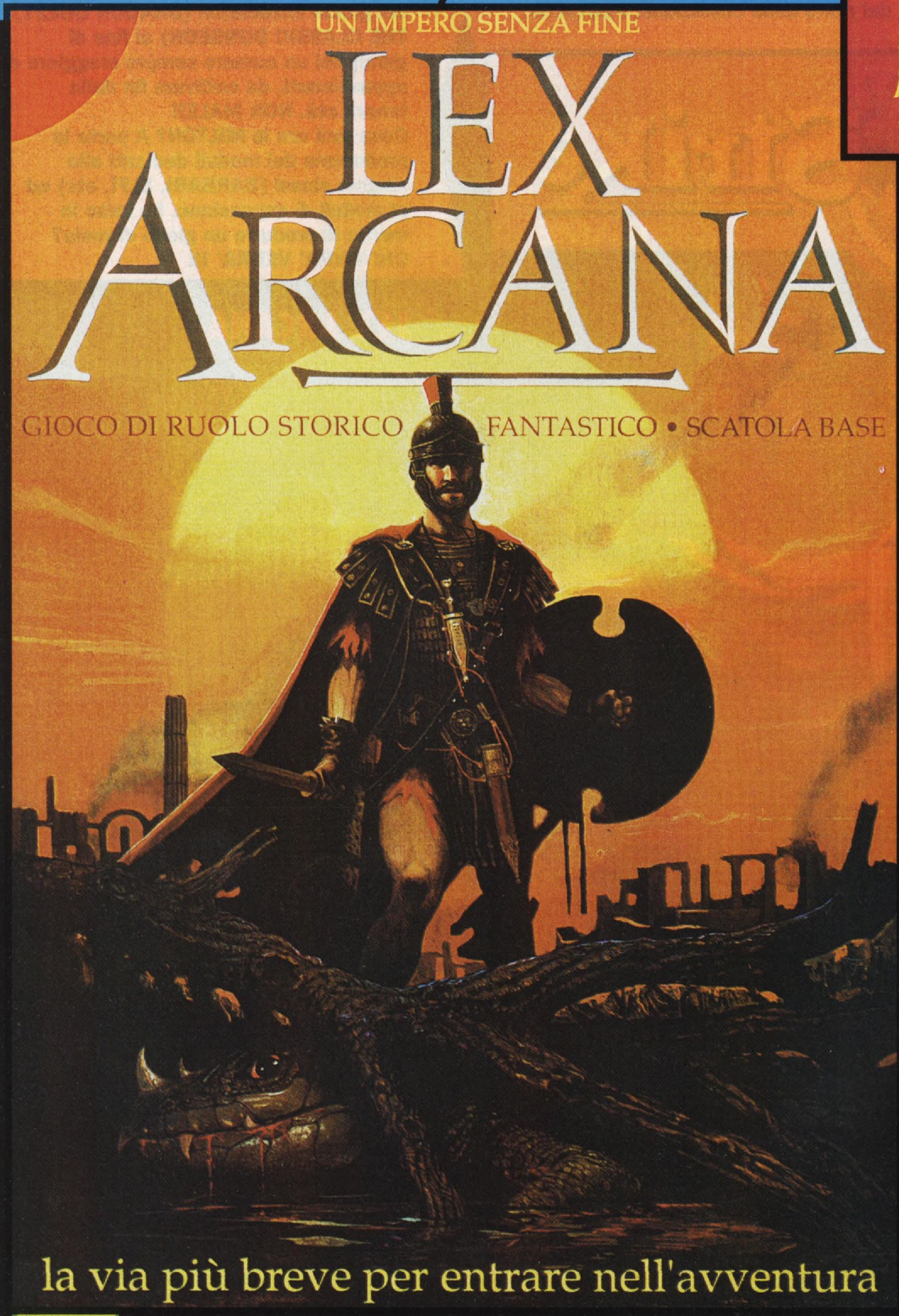
EDITO IN ITALIANO DA "DAL NEGRO"

"CAIO MASSIMO, corrugando la fronte, scrutò la costruzione.
Nella sua veste di CENTURIONE, doveva dare l'esempio ai sui LEGIONARI, così, sebbene il suo corpo fosse attraversato da brividi di terrore, ordinò:"AVANTI!"
Non avevano mosso che pochi passi, quando dal tempio uscirono alcune figure incappucciate. Un sussurro attraversò la centuria e, come l'alito di vento che attraversa un campo di grano increspandone la superfice, le file compatte del manipolo di uomini, per un'istante, ebbero uno sbandamento.
Scacciando la paura che lo attanagliava CAIO MASSIMO ordinò: "FATEVI RICONOSCERE, NEL NOME DI ROMA CHE IO RAPPRESENTO!"
Le figure parvero non comprendere il messaggio, dato che senza curarsi di quanto imposto loro, presero ad avanzare nella piana. "FERMI!" - urlò CAIO - "FERMI, O ASSAGGERETE IL VOSTRO STESSO SANGUE" incalzò sguainando la spada.
Le figure allora si fermarono e senza proferire parola si allargarono a semicerchio. "TOGLIETEVI I CAPPUCCI!" tuonò CAIO.
Con una risata, che per sempre resterà nei loro incubi, le figure obbedirono. Ciò

che si parò loro innanzi superava ogni aspettativa, e prevalicando ogni rimasuglio di coraggio, la centuria si dissolse come neve al sole, disperdendosi in mille direzione, mentre i loro urli si levavano alti al cielo.
Solo allora CAIO MASSIMO conobbe il significato della parola sconfitta....."

Assolutamente grandioso! Il primo gioco di ruolo dedicato agli splendori della mitica ROMA! Dopo aver per anni rivestito i panni di guerrieri ispirati alle leggende anglosassoni e francesi, finalmente ora possiamo rivivere il periodo più glorioso della nostra storia.
E, lasciatemelo dire, grazie ad uno dei giochi più curati che io abbia mai visto.

La confezione infatti comprende quattro libri dedicati a tutti gli aspetti del gioco (Ambientazione, Personaggi, DEMIURGO, e Avventure!!!!), un raccoglitore con nove dadi gemmati, e 20 schede personaggio splendidamente illustrate!
La vita si fa dura per l'EDITRICE GIOCHI! Già, perché, come anticipato i mesi scorsi, Druid doveva essere il loro asso nella manica per vincere il mercato esterofilo. Ma ora, con questo nuovo concorrente...
Pare proprio che ne vedremo delle belle nel novantaquattro!





Di modulo in modulo, di espansione in espansione, vedremo se i prodotti ITALIANI sapranno prevalere quelli esteri, affidati a persone che scrivono avventure da oltre vent'anni e tradotti oramai in maniera accurata!
Ma in fondo a noi cosa importa? L'importante per noi è che il mercato si stia muovendo e che la gamma delle nostre possibilità ci garantisca prodotti sempre più validi.

In chiusura, mi pare doveroso riflettere su quanto sta accadendo.
Dopo anni di anonimato, relegato ad essere il passatempo per pochi, il gioco di ruolo sta prepotentemente invadendo il nostro mercato, e mentre all'estero si vede il proliferare di giochi dedicati ad un pubblico molto giovane, in Italia ci si dedica, finalmente, al divertimento dei grandi. Nell'era dei computer e della tecnologia noi riscopriamo il piacere dell'antica arte dei raccontastorie.
PERCHE'? E' semplice, perché noi, come tutti, sentiamo il bisogno di evadere dalla monotonia di ogni giorno e, per quanto bello e sofisticato sia, un gioco per computer non può competere con il più complesso e sofisticato microprocessore del mondo: IL NOSTRO CERVELLO!

SI RINGRAZIANO, PERGIOCO E STRATELIBRI PER AVERCI, CORTESEMENTE, MESSO A DISPOSIZIONE I GIOCHI RECENSITI.

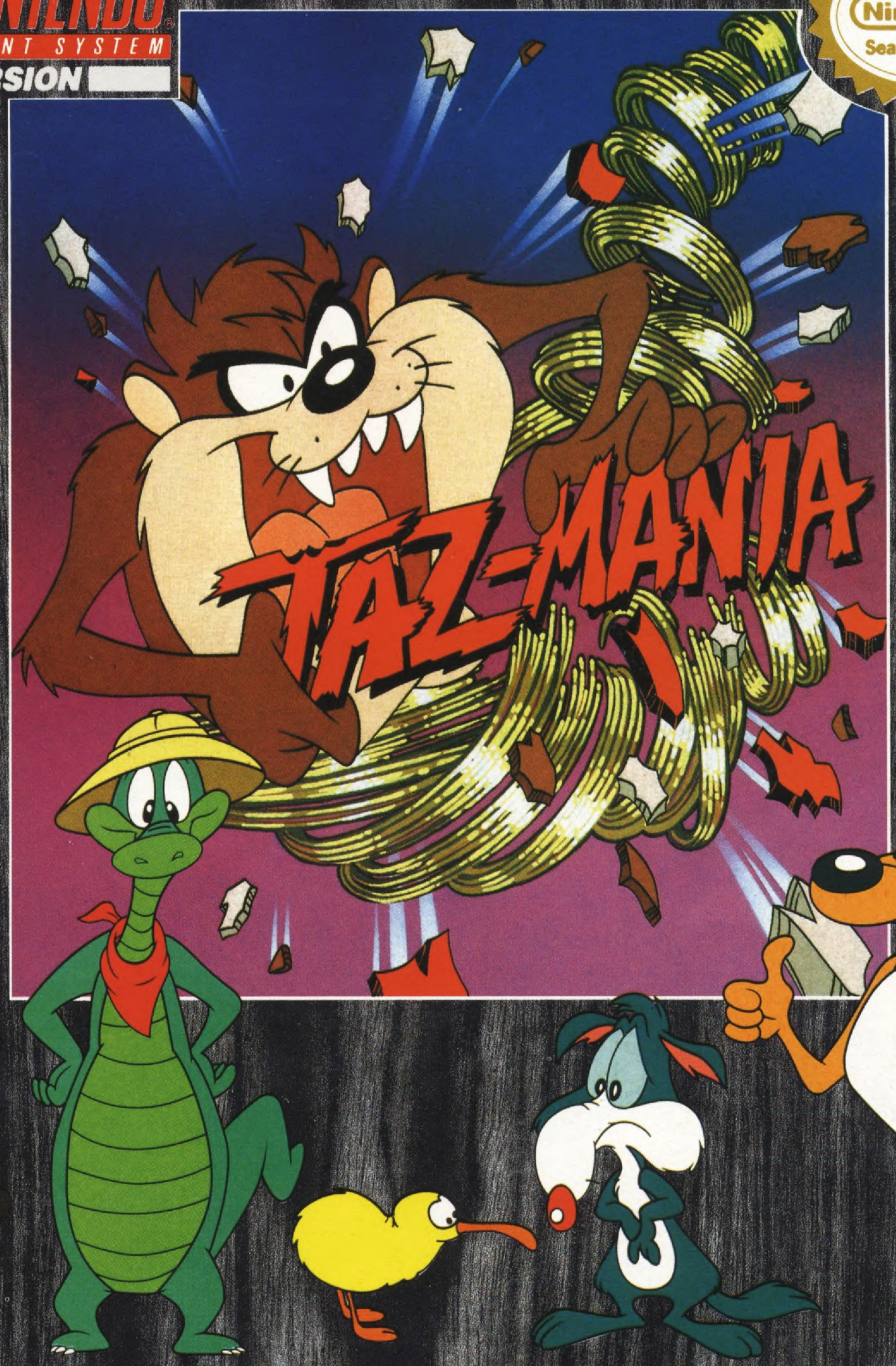
LICENSED BY

Nintendo®

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

Official Nintendo Seal of Quality®



Marco Barzaghi

TAZ-MANIA : terra di incredibili animali, di koala, canguri, aborigeni e ... affamatissimi diavoli tasmani. Accompagnate Taz all'inseguimento dei velocissimi uccellini Kiwi. Ma sopratutto aiutatelo a difendersi da una diavolessa follementente innamorata di Lui, She-Devil, dal paurosissimo lupo Wendal T. Wolf e dalla banda di cacciatori di Axl & Bull.
Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano

Cynco

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

NEVEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

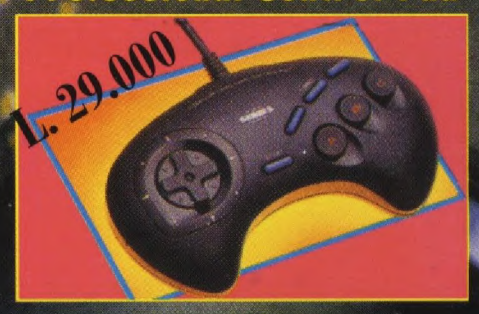
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

SUPERNINTENDO

RED -LINE F1	L. 128.000
ROCK 'n ROLL RACING	L. 128.000
NIGEL MANSELL F1	L. 148.000
EXHAST HEAT II	L. 118.000
MARIO KART	L. 99.000
OUTLANDER	L. 88.000

Professional Control Pad



MEGADRIVE

F1 CHAMPIONSHIP	*IN OFFERTA*
FERRARI F1	L. 69.000
LOTUS TURBO CHALL.	L. 69.000
MICROMACHINE	L. 89.000
OUTRUN 2091	L. 49.000
ROADBLASTER	L. 39.000
SUPER CHASE HQ	L. 59.000
SUPER MONACO GP II	L. 79.000

A 32 CD OFFERTA



IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES PER LA TUA CONSOLE